

厦门吉比特网络技术股份有限公司

G-bits Network Technology(Xiamen)Co., Ltd.

厦门市湖里区园山南路 806 号 1516 室



首次公开发行股票招股说明书

保荐人（主承销商）



华融证券股份有限公司
HUARONG SECURITIES CO., LTD.

北京市西城区金融大街8号

厦门吉比特网络技术股份有限公司

首次公开发行股票招股说明书（申报稿）

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

发行股票类型	境内上市人民币普通股（A股）
发行股数	1,780 万股
本次发行股份安排	本次发行 1,780 万股，占本次发行后发行人总股本的 25.01%；本次发行股东不公开发售股份。
每股发行价格	54.00 元/股
预计发行日期	2016 年 12 月 22 日
拟上市证券交易所	上海证券交易所
发行后总股本	7,117.05 万股
本次发行前股东所持股份的流通限制及股东对所持股份自愿锁定的承诺	<p>公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起三十六个月内，本人不转让或者委托他人管理本人持有的吉比特的股份，也不由吉比特回购该部分股份，并将依法办理所持股份的锁定手续；上市后六个月内，若吉比特股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，发行价应相应调整），或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，本人持有吉比特股票的锁定期自动延长六个月。</p> <p>公司股东高岩承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起三十六个月内，不转让本人持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。</p> <p>公司其他股东湖南文旅、和谐成长、安兴投资、平安财</p>

智以及黄志辉、王呈、叶振华、王磊、唐雨、钱玲芳、陈嘉晖、陈一果、杨煦、胡兆彬、张培、黄文、李亚辉、叶毅宏、陈秋树、田文斌、梁彤、李宇坤、郑拯、付强、徐军、李晗靖、李宏丽、洪锦寿、陈义庆、黄亚丹、李培英等自然人承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起十二个月内，不转让本企业/本人持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。

卢竑岩、陈拓琳、高岩作为持有吉比特股份的董事、高级管理人员承诺：上市后六个月内，若吉比特股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，发行价应相应调整），或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，本人持有吉比特股票的锁定期自动延长六个月；锁定期届满后，在本人担任吉比特董事、高级管理人员职务期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五；在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上海证券交易所另有规定的除外；本人申报离职六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十；若本人于锁定期届满后两年内减持吉比特股份，减持价格不低于发行价；本人不会因职务变更或离职等原因而放弃履行上述承诺。

胡兆彬作为持有吉比特股份的监事承诺：锁定期届满后，在本人担任吉比特监事期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五；在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上海证券交易所另有规定的除外；

	本人申报离职六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十。
保荐人（主承销商）	华融证券股份有限公司
招股说明书签署日期	2016年12月20日

声明

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股说明书及其摘要不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

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

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

中国证监会、其他政府部门对本次发行所做的任何决定或意见，均不表明其对发行人股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行负责。

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

重大事项提示

本公司特别提醒投资者，在评价本公司本次发行的股票时，应谨慎考虑如下事宜，并认真阅读本招股说明书的“风险因素”部分。

一、股份限制流通及自愿锁定承诺

公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起三十六个月内，本人不转让或者委托他人管理本人持有的吉比特的股份，也不由吉比特回购该部分股份，并将依法办理所持股份的锁定手续；上市后六个月内，若吉比特股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，发行价应相应调整），或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，本人持有吉比特股票的锁定期自动延长六个月。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

公司股东高岩承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起三十六个月内，不转让本人持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

公司其他股东湖南文旅、和谐成长、安兴投资、平安财智以及黄志辉、王呈、叶振华、王磊、唐雨、钱玲芳、陈嘉晖、陈一果、杨煦、胡兆彬、张培、黄文、李亚辉、叶毅宏、陈秋树、田文斌、梁彤、李宇坤、郑拯、付强、徐军、李晗靖、

李宏丽、洪锦寿、陈义庆、黄亚丹、李培英等自然人承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起十二个月内，不转让本企业/本人持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。若违反上述承诺，本企业/本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本企业/本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

卢竑岩、陈拓琳、高岩作为持有吉比特股份的董事、高级管理人员承诺：上市后六个月内，若吉比特股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，发行价应相应调整），或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，本人持有吉比特股票的锁定期自动延长六个月；锁定期限届满后，在本人担任吉比特董事、高级管理人员职务期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五；在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上海证券交易所另有规定的除外；本人申报离职六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十；若本人于锁定期限届满后两年内减持吉比特股份，减持价格不低于发行价；本人不会因职务变更或离职等原因而放弃履行上述承诺。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

胡兆彬作为持有吉比特股份的监事承诺：锁定期限届满后，在本人担任吉比特监事期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五；在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上海证券交易所另有规定的除外；本人申报离职六个月后的十二个月内通过

证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

二、上市后三年内稳定股价的预案

1、稳定股价措施的启动条件

自公司股票在上海证券交易所挂牌上市之日起三年内，出现持续 20 个交易日公司股票收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与公司最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整）时，公司将启动稳定股价的措施。

2、内部程序

当稳定股价措施的启动条件满足时，公司应在 2 个交易日内发布提示性公告，并在 5 个交易日内召开董事会讨论、制定并公告稳定股价的具体方案。如公司未按上述期限公告稳定股价具体方案的，则应及时公告稳定股价具体方案的制定进展情况。稳定股价具体方案应在董事会审议通过后提交公司股东大会审议。

3、稳定股价的具体方案

稳定股价的具体方案包括但不限于符合法律法规规定的公司回购股份及公司控股股东、董事、高级管理人员增持公司股份等。如股东大会最终：（1）通过以公司回购社会公众股作为稳定股价措施的，则公司应以稳定股价方案公告时、最近一期实现的经审计的可供分配利润 10% 的资金（若依回购价格及可回购的股份数计算无法等于该金额的，则以不超过、但最接近该金额的数字为准，以下在提到增持资金时同）回购社会公众股，但以不会导致公司股权分布不符合上市条件为限；（2）通过以公司控股股东增持公司股份作为稳定股价措施的，则公司控股股东应以稳定股价方案公告时、该控股股东所获得的公司上一年度的现

金分红资金增持公司股份，但以不会触发公司控股股东对公司股份的全面要约收购义务为限；（3）通过以公司董事、高级管理人员增持公司股份作为稳定股价措施的，则公司董事、高级管理人员应以稳定股价方案公告时、其本人所获得的公司上一年度的现金分红资金增持公司股份（如适用），但以不会触发公司董事、高级管理人员对公司股份的全面要约收购义务为限。前述回购或增持价格均不超过公司最近一期经审计的每股净资产。

上市后三年内公司股价低于每股净资产时稳定公司股价预案的详细情况参阅本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“十一、发行人关于上市后三年内稳定股价的预案”。

三、首次公开发行股票相关文件真实性、准确性、完整性的承诺

本公司承诺：若本公司本次发行的招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致对判断本公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本公司将及时制定股份回购预案，经本公司董事会、股东大会审议通过后，依法回购本次发行的全部新股，回购价格按照发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，回购价应相应调整）加算银行同期存款利息确定。相关回购措施应根据相关法律法规及公司章程规定的程序启动、实施。若本公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本公司将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等详细内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。在上述违法事实被中国证券监督管理委员会、上海证券交易所或司法机关等有权机关认定后，本公司将本着简化程序、积极协商、先行赔付、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，通过与投资者和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式积极赔偿投资者由此遭受的直接经济损失。

本公司控股股东、实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：若吉比特

招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断吉比特是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本人将促使吉比特回购首次公开发行的全部新股；同时，本人将依法购回本人在吉比特首次公开发行股票时公开发售的股份以及已转让的原限售股份（如发生），回购价格按照发行价加算银行同期存款利息确定。若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等细节内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。若本人未履行上述回购或赔偿义务，吉比特有权以本人履行上述回购或赔偿义务所需资金为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红。在未履行完上述回购或赔偿义务之前，本人不得转让所持有的吉比特股份。

本公司董事高岩、监事胡兆彬承诺：若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等细节内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。若本人未履行上述赔偿义务，吉比特有权以本人履行上述赔偿义务所需资金为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红。

本公司董事 YIHONG GUO、卢永华、郑甘澍、林志和监事徐超、何雅专承诺：若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等细节内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。若本人未履行上述赔偿义务，吉比特有权以本人履行上述赔偿义务所需资金为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红（如有）。

保荐机构华融证券承诺：华融证券为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形；若因本保荐机构为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，华融证券将先行赔偿投资者损失。

发行人会计师致同承诺：本所为吉比特首次公开发行股票制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形；若因本所为吉比特首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，本所将依法赔偿该等损失。

发行人律师海问承诺：如因本所就本次发行中向投资者公开披露的由本所以发行人律师之身份出具的法律意见书及律师工作报告有对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，而给本次发行中的投资者造成损失的，本所将就本所过错依法承担相应的赔偿责任，损失赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限。

本次发行各责任主体所作承诺的详细情况，详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“十二、关于首次公开发行股票相关文件真实性、准确性、完整性的承诺”。

四、公开发行前持股 5%以上股东的持股意向及减持计划

1、本公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：本人持有的吉比特股份在锁定期限届满后二年内无减持意向，如在上述期限之外本人拟减持吉比特股份的（须本人届时仍为持有吉比特 5%以上股份的股东），将至少提前五个交易日通知吉比特，并积极配合吉比特履行信息披露义务。

2、股东湖南文旅承诺：在锁定期限届满后二年内，本企业减持的吉比特股份数不超过目前持有的吉比特股份总数（包括该等股份因吉比特送红股、资本公积金转增等而增加的股份），减持价格不低于届时发行人的每股净资产。本企业在拟减持吉比特股份（须本企业届时仍为持有吉比特 5%以上股份的股东）时，将至少提前五个交易日告知吉比特，并积极配合吉比特的公告等信息披露工作。

3、股东和谐成长承诺：在锁定期限届满后二年内，本企业减持的吉比特股

份数不超过目前持有的吉比特股份总数（包括该等股份因吉比特送红股、资本公积金转增等而增加的股份），减持价格不低于届时发行人的每股净资产。本企业在拟减持吉比特股份（须本企业届时仍为持有吉比特 5% 以上股份的股东）时，将至少提前五个交易日告知吉比特，并积极配合吉比特的公告等信息披露工作。

五、发行前滚存利润分配方案

根据本公司 2014 年第一次临时股东大会和 2014 年度股东大会审议通过的《关于公司首次公开发行人民币普通股（A 股）之前滚存利润分配方案的议案》，本次发行前的滚存未分配利润由本次发行完成后的新老股东按本次发行完成后各自持有的公司股份按比例享有。2016 年 3 月 22 日，发行人召开 2015 年度股东大会，审议通过了《关于延长公司首次公开发行人民币普通股（A 股）并上市相关决议有效期的议案》，发行完成前滚存利润分配方案未发生变化。

六、发行后公司股利分配政策

根据发行人 2014 年第一次临时股东大会审议通过，并经 2014 年第三次临时股东大会修订的《公司章程（草案）》，本公司发行后的股利分配政策如下：

1、公司应重视对股东的合理投资回报，实施积极、持续、稳定的利润分配政策。公司进行利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司的持续经营能力，且不得违反中国证监会和交易所的有关规定。

2、公司可以采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利，在符合现金分红的条件下，公司优先采取现金方式分配股利。公司采取股票方式分配股利的，应结合公司的经营状况和股本规模，充分考虑成长性、每股净资产摊薄等因素。公司原则上每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红。

3、公司实施现金分红时，应综合考虑内外部因素、董事的意见和股东的期望。在公司无重大投资计划、重大现金支出等事项发生，且公司当年盈利及累计未分配利润为正值、公司现金流可以满足公司正常经营和可持续发展的情况下，公司董事会应根据公司的资金情况提议公司进行年度或中期现金分配，公司每年

以现金方式分配的利润（包括年度分配和中期分配）应不低于当年实现的可分配利润（根据相关规定扣除公允价值变动收益等部分）的 20%。

上述重大投资计划或重大现金支出是指以下情形之一：

（1）公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%，且超过 5,000 万元；

（2）公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

上述重大投资计划或重大现金支出，应当由董事会批准，报股东大会审议通过后方可实施。

4、公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照本章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

5、公司董事会负责提出利润分配方案，经独立董事发表独立意见并经全体董事过半数通过后，提请股东大会批准。独立董事可以征集中小股东的意见，提出利润分配方案，并直接提交董事会审议。股东大会对具体利润分配方案进行审议前，公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题。

公司具体的股利分配政策，详见本招股说明书“第十四节 股利分配政策”之“四、发行人本次发行后的股利分配政策”。

七、部分国有股转持事宜

根据《湖南省财政厅关于认定湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）为混合所有制国有股东的批复》（湘财资函[2016]40号），湖南文旅为混合所有制的国有股东。湖南文旅目前持有发行人 869.40 万股股份，占发行前总股本的 16.29%。

根据《境内证券市场转持部分国有股充实全国社会保障基金实施办法》（财企[2009]94号）的有关规定，经《湖南省财政厅关于同意湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）在厦门吉比特网络技术股份有限公司上市时国有股转持方案的批复》（湘财资函[2016]46号）核准，在本公司首次公开发行 A 股股票并上市后，所需履行的国有股转持义务将以向中央金库缴纳现金的方式进行，具体缴纳金额按发行人本次实际发行股份数量的 10%、实际发行价格以及国有出资人对湖南文旅的出资比例（72.07%）确定，经湖南文旅与和谐天成协商一致，由湖南文旅承担上述应上缴资金总额的 60%，和谐天成承担上述应上缴资金总额的 40%。湖南文旅、和谐天成均已出具相关承诺。

八、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

本次发行完成后，随着募集资金的到位，公司的股本和净资产规模都有较大幅度的增加，但募集资金到位当期无法立即产生效益，因此会影响公司该期间的每股收益；同时，若公司上市后未能实现募投项目的预期收益率，且公司原有业务未能获得相应幅度的增长，公司每股收益等指标有可能在短期内会出现下降，请投资者注意公司即期回报被摊薄的风险。本公司就填补被摊薄即期回报将履行的措施及承诺详见本招股说明书“第十一节 管理层讨论与分析”之“八、关于填补被摊薄即期回报的措施及相关承诺”。

九、本公司特别提醒投资者注意“风险因素”中的下列风险

1、报告期内绝大部分收益源自少量游戏，该等游戏如出现任何不良表现，则会对公司经营业绩造成不利影响

报告期内，公司的收入主要来源于《问道》、《问道手游》、《斗仙》网络游戏。

2013 年度至 2016 年 1-6 月，该三款游戏收入占当期营业收入的比重分别为 95.25%、93.15%、88.63%和 96.48%；其中，《问道》的收入占同期营业收入的比重分别为 87.86%、67.55%、72.80%和 21.77%，2016 年 1-6 月《问道手游》占当期营业收入的比重为 71.39%。该等游戏在短期内将继续为公司贡献大部分收益。如果这些游戏的玩家人数下降、公司未能及时完善、升级或改进这些游戏、因网络故障或其他原因导致服务器长时间中断或该游戏任何不良表现，都会对公司经营业绩造成重大不利影响。

《问道》自 2006 年商业化运营以来，以其良好的游戏品质、合理的收费模式深受广大游戏玩家喜爱，累计注册用户数超过 3.8 亿，累计充值金额超过 70 亿元。《问道手游》自 2016 年 4 月正式上线运营，截至 2016 年 9 月末，累计注册用户超过 1,200 万，累计充值金额超过 12 亿元。《斗仙》是公司自主研发、自主运营的客户端游戏，2013 年 7 月开始商业化，截至 2016 年 9 月末，累计注册用户数超过 340 万，累计充值金额超过 1.8 亿元，取得了良好的运营效果。

但由于公司对于游戏玩家的偏好变化、游戏产品的生命周期等无法完全控制，同时网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷，如果大量的游戏玩家对《问道》、《问道手游》、《斗仙》等的喜好发生改变或选择市场上其它的网络游戏产品，则可能导致游戏产生的收益下降，从而对公司的经营业绩和财务状况均造成重大不利影响。

2、自主运营平台不能成功经营的风险

公司全资子公司雷霆互动为公司的自主运营平台，负责运营公司自主研发的网络游戏并代理第三方研发的网络游戏。网络游戏运营需要较强的技术研发、运维、媒体渠道、用户基础等综合实力的积累，并且运营平台的运营能力和市场声誉需要一段时间的培养和建设，公司是国内领先的游戏研发商，但自主运营游戏的经验尚需更长时期的积累，与国内大型游戏运营商尚有一定的差距。根据《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年国家新闻出版广电总局批准出版游戏约 750 款，每年还有数以千计的移动游戏产品不断推向市场。网络游戏产品数量不断增长，竞争将越来越激烈，雷霆互动若未能成功运营自主研发产品，或者未能及时、合理地甄别并代理精品游戏，或者代理导致运营效果未能达到预期，则自主运营平

台可能达不到预期的盈利目标，将对雷霆互动及公司的业绩造成不利影响。

同时，自主平台运营模式下，公司自主研发的游戏或代理第三方的游戏需要依靠大量的推广才能获得市场，目前网络游戏的推广费用，包括网络广告的点击费用以及其他各类媒体的投放费用，与前几年相比已经上涨数倍。未来，若上述游戏推广费用不断上涨亦将对公司的经营业绩带来不利影响。

3、核心研发及运营人员流失风险

公司主营网络游戏的研发和运营，其核心研发及运营人员构建了公司的核心竞争力，拥有稳定、高素质的游戏研发人才团队是公司保持技术领先优势的重要保障。若公司不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失，进而对公司的长期稳定发展造成不利影响。如果公司不能从外部引进并保留与发展所需密切相关的技术及运营人才，公司的经营运作、发展空间及盈利水平将会遭受不利的影响。

4、行业竞争加剧造成的游戏产品研发运营失败的风险

随着网络游戏市场的爆发式增长，网络游戏市场呈现出广阔的市场前景和发展空间，行业内竞争对手数量迅速增加，新的游戏产品也不断推向市场，公司面临的行业内竞争压力不断增加。因此，为了保证经营业绩的快速增长，公司需要不断推出受消费者喜爱的网络游戏产品。

公司自主研发的网络游戏能否成功，很大程度上取决于能否准确判断游戏玩家的喜好，能否提前预测游戏玩家喜好的转变并就此作出积极快速的响应，能否制定有效的开发计划并组织人员、资金、技术最终完成新游戏的开发，任何一个环节出现问题都可能造成创意在技术上无法实现，或竞争对手先于公司推出类似的游戏，从而导致新游戏不被市场接受。

此外，为了成功运营一款新游戏，公司需要在前期投入大量的营销推广费。如果公司对新游戏产品的研发、运营和周期管理等规划存在重大失误或由于受外部因素影响而发生偏离，造成新游戏产品的研发和运营效果不能满足不断变化的用户偏好和市场需求，新游戏产生的收益可能无法抵补上述支出，则会削弱公司

未来的盈利能力。

另外，公司在游戏研发及运营过程中，会将与游戏经营相关的专有域名、商标、著作权、专利技术等申请相应的知识产权，但公司并无特别有效的方式防止国内及海外的其他游戏研发商模仿使用类似公司游戏的背景设置、任务设计、人物造型等，这可能会侵蚀公司已有的用户群体，从而对公司业务和经营业绩造成不利影响。

5、行业政策风险

我国的网络游戏行业受到政府的严格监管，包括工信部、文化部、新闻出版广电总局、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。近年相关监管部门逐渐重视行业的健康发展，针对游戏研发、出版、运营实行较为严格的资质管理及内容审查等监管措施。目前，公司已就网络游戏运营业务取得了包括增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证、互联网出版许可证等应取得的批准、许可及相关备案登记手续。随着相关监管部门对网络游戏行业持续增强的监管力度，网络游戏相关业务资质及许可的门槛可能进一步提高，若公司在未来不能达到新政策的要求，未能维持目前已取得的相关批准和许可，或者未能取得相关主管部门要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，从而将对持续经营产生不利影响。在游戏产品的运营过程中，若公司违反有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

6、独家授权经营模式导致重大客户依赖的风险

报告期内公司收入主要来源于《问道》、《问道手游》、《斗仙》游戏，其中《问道》采用独家授权光宇在线运营、并按照约定的分成比例取得游戏分成收入的模式。2013年度至2016年1-6月，公司从光宇在线获取的游戏收入占当期营业收入的比例分别为88.64%、68.37%、73.98%和22.08%。

授权运营模式是精品游戏产品的主流运营方式。2013年度至2015年度，公司以客户端游戏为主，营业收入的主要来源为游戏《问道》。光宇在线是国内主要的网络游戏运营平台之一，公司与光宇在线签订了长期有效的《<问道>独家代理运营协议》，光宇在线作为《问道》的独家代理运营商（不含香港、澳门及

台湾地区) 独家推广和运营《问道》，双方以游戏总收入按约定比例进行分成。由于独家授权运营受限于单一平台的用户资源及推广能力，光宇在线对本公司游戏的推广力度和推广方案及其执行情况的优劣，以及光宇在线由于经营违法违规、经营业绩持续恶化等影响其持续经营的事项发生都可能对公司的收入产生一定影响。尽管公司与光宇在线签订的授权运营协议为在法律允许范围内永久有效，但若光宇在线出现违约，使得原定分成比例等主要合同条款不能得到有效执行，将给公司未来经营业绩造成重大影响。

7、市场竞争风险

网络游戏行业竞争激烈。网络游戏行业在中国经历了十几年的飞速发展，已经形成了一批具有较强研运实力、较大营收规模的网游企业。在国内市场公司的竞争对手除了腾讯、网易、畅游、盛大、完美世界、巨人、金山、网龙、空中网和九城等已完成了游戏产业链的研发和运营环节布局的行业龙头外，众多在细分领域占有一席之地优秀网络游戏公司也将构成与公司的竞争关系。公司竞争对手中大型的研发和运营商较公司拥有更多的经营经验或更具财力、市场及其他资源，这些将可能为竞争对手在研发、运营或收购、推广营销活动以及吸引优秀研发人员方面提供优势。尤其是提供网络游戏的综合互联网门户，如腾讯、网易和畅游等，还可以利用他们的综合服务、所拥有广泛的用户基础、大用户流量及高用户忠诚度，增大其游戏推广运营的成功机会。如果公司不能够通过有效竞争稳固行业地位，将可能会造成玩家流失，市场份额也将会降低，将对公司的经营业绩产生不利影响。

受上述重大风险提示中任一风险的影响，都会导致公司经营业绩产生波动，从而出现上市当年营业利润比上年下滑超过 50% 的风险。

十、财务报告截止日后的公司主要财务信息及经营情况

公司最近一期审计报告的审计截止日为 2016 年 6 月 30 日。公司 2016 年 9 月 30 日的合并及公司资产负债表，2016 年 7-9 月、2016 年 1-9 月的合并及公司利润表，合并及公司现金流量表，合并及公司的股东权益变动表以及财务报表附注未经审计，但已经致同审阅，并于 2016 年 10 月 24 日出具了致同专字(2016)

第 350ZA0316 号《审阅报告》。公司财务报告审计基准日之后经审阅（未经审计）的主要财务数据如下：

截至 2016 年 9 月 30 日，公司的资产总额为 133,452.05 万元，负债总额为 34,429.11 万元，股东权益为 99,022.94 万元。2016 年 1-9 月，公司实现营业收入 92,040.17 万元，同比增长 300.55%；归属于母公司股东净利润 46,154.40 万元，同比增长 235.67%。2016 年 1-9 月公司经营业绩的大幅增长得益于《问道手游》的良好市场表现。

公司董事会、监事会及其董事、监事、高级管理人员出具专项声明，保证公司审计截止日后出具的财务报表所载资料不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性及完整性承担个别及连带责任。公司负责人、主管会计工作负责人及会计机构负责人出具专项声明，保证公司审计截止日后出具的财务报表及所载资料真实、准确、完整。

公司提示投资者关注本招股说明书已披露财务报告审计截止日后的主要财务信息及经营情况。具体信息详见本招股说明书“第十一节 九、财务报告审计截止日后主要财务信息及经营状况”。

由于公司于 2016 年 4 月推出新产品《问道手游》，该产品上线运营后，用户规模及充值金额等运营指标表现良好，预计营业收入、净利润等财务指标相比上年同期将有大幅提高。

根据公司 2016 年 1-9 月的经营情况，经公司初步测算，发行人预计 2016 年度实现营业收入较 2015 年度变动幅度在 290%至 320%之间，归属于母公司股东净利润（按扣除非经常性损益后孰低）较 2015 年度变动幅度在 200%至 230%之间（上述 2016 年度数据未经注册会计师审计）。

同时，发行人提醒投资者注意：由于《问道手游》上线时间较短，运营情况尚未稳定，业绩可能会存在大幅波动，从而导致经营业绩偏离上述预测期间。

自财务报告审计截止日（2016 年 6 月 30 日）至本招股说明书签署日，公司经营情况稳定，主营业务以及经营模式未发生重大变化，公司在税收政策等其他可能影响投资者判断的重大事项方面未发生重大变化，不存在其他可能影响投资

者判断的重大事项。

目 录

声明	5
重大事项提示	6
一、股份限制流通及自愿锁定承诺	6
二、上市后三年内稳定股价的预案	8
三、首次公开发行股票相关文件真实性、准确性、完整性的承诺	9
四、公开发行前持股 5%以上股东的持股意向及减持计划	11
五、发行前滚存利润分配方案	12
六、发行后公司股利分配政策	12
七、部分国有股转持事宜	14
八、填补被摊薄即期回报的措施及承诺	14
九、本公司特别提醒投资者注意“风险因素”中的下列风险	14
十、财务报告截止日后的公司主要财务信息及经营情况	18
目 录	21
第一节 释 义	26
第二节 概 览	32
一、发行人简介	32
二、控股股东及实际控制人简介	35
三、发行人主要财务数据及财务指标	35
四、本次发行情况	36
五、本次募集资金用途	37
第三节 本次发行概况	39
一、本次发行的基本情况	39
二、本次发行的有关机构	40
三、发行人与本次发行有关的当事人之间的关系	42
四、发行上市的相关重要日期	43
第四节 风险因素	44
一、报告期内绝大部分收益源自少量游戏，该等游戏如出现任何不良表现， 则会对公司经营业绩造成不利影响	44

二、自主运营平台不能成功经营的风险	45
三、核心研发及运营人员流失风险	45
四、行业竞争加剧造成的游戏产品研发运营失败的风险	45
五、行业政策风险	46
六、独家授权经营模式导致重大客户依赖的风险	47
七、市场竞争风险	47
八、税收优惠政策变化的风险	48
九、与第三方支付服务商有关的风险	49
十、知识产权侵权风险	49
十一、技术更新及淘汰的风险	50
十二、游戏运营系统安全性的风险	50
十三、恶意程序处理不及时影响游戏玩家游戏体验的风险	50
十四、募集资金投资项目未达预期收益的风险	51
十五、管理风险	51
十六、净资产收益率下降的风险	52
第五节 发行人基本情况	53
一、发行人概况	53
二、发行人改制设立及独立运营情况	53
三、本公司设立以来的股本形成及其变化和重大资产重组情况	55
四、发行人历次验资情况	71
五、发行人组织结构及职能	73
六、发行人控股及参股子公司情况	77
七、发起人、持有发行人 5% 以上股份的主要股东及实际控制人	95
八、发行人股本的情况	103
九、发行人员工及其社会保障情况	107
十、持有 5% 以上股份的主要股东以及作为股东的董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺	111
十一、发行人关于上市后三年内稳定股价的预案	114
十二、关于首次公开发行股票相关文件真实性、准确性、完整性的承诺	116
第六节 业务和技术	119

一、发行人的主营业务及主要产品	119
二、发行人所处行业的基本情况	124
三、发行人在行业中的竞争地位	155
四、发行人的主营业务情况	167
第七节 同业竞争与关联交易	225
一、发行人独立运行情况	225
二、同业竞争情况	226
三、关联方及关联关系	227
四、关联交易	230
第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员	243
一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的简历	243
二、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属持有股份及变动情况	248
三、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的其他对外投资情况	249
四、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员薪酬情况	249
五、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的兼职情况	250
六、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间存在的亲属关系	252
七、发行人与董事、监事、高级管理人员及核心技术人员签订的协议与重要承诺	252
八、董事、监事、高级管理人员任职资格	253
九、发行人董事、监事、高级管理人员变动情况	253
第九节 公司治理结构	256
一、发行人股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度的建立及运行情况	256
二、发行人近三年违法违规行为情况	266
三、发行人与控股股东资金占用和担保情况	266
四、内部控制完整性、合理性和有效性的自我评估意见	266
五、注册会计师对公司内部控制的鉴证意见	266
第十节 财务会计信息	267
一、审计意见类型	267

二、会计报表的编制基准及合并财务报表范围	267
三、财务报表	268
四、主要会计政策和会计估计	277
五、税项	301
六、分部信息	303
七、非经常性损益	303
八、主要资产	304
九、主要债项	306
十、股东权益	309
十一、现金流量情况	312
十二、股份支付	312
十三、报告期内会计报表附注中或有事项、期后事项及其他重要事项	313
十四、财务指标	313
十五、发行人盈利预测情况	316
十六、历次评估和验资情况	316
第十一节 管理层讨论与分析	318
一、财务状况分析	318
二、盈利能力分析	333
三、现金流量分析	360
四、资本性支出分析	362
五、重大担保、诉讼、其他或有事项或重大期后事项	363
六、公司财务状况和盈利能力的未来趋势	363
七、公司未来分红回报分析	365
八、关于填补被摊薄即期回报的措施及相关承诺	367
九、财务报告审计截止日后主要财务信息及经营状况	372
第十二节 业务发展目标	376
一、发行人的发展目标和战略	376
二、未来三年公司发展计划	376
三、发行人拟定上述计划所依据的假设条件	379
四、发行人实施上述计划面临的主要困难	379

五、	五、 发展计划与现有业务的关系	380
第十三节	募集资金运用	381
一、	一、 募集资金运用概况	381
二、	二、 募集资金投资项目具体情况	382
三、	三、 募集资金运用对公司财务状况及经营成果的综合影响	418
第十四节	股利分配政策	420
一、	一、 发行人股利分配的一般政策	420
二、	二、 发行人最近三年的股利分配情况	420
三、	三、 发行人本次发行完成前滚存利润的分配政策	421
四、	四、 发行人本次发行后的股利分配政策	421
五、	五、 未来三年分红回报规划	423
第十五节	其他重要事项	424
一、	一、 信息披露相关情况	424
二、	二、 正在履行的重大合同	424
三、	三、 对外担保情况	432
四、	四、 涉诉或仲裁事项	432
第十六节	董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明	434
一、	一、 全体董事声明	434
二、	二、 全体监事声明	435
三、	三、 全体高级管理人员声明	436
四、	四、 保荐人（主承销商）声明	437
五、	五、 发行人律师声明	438
六、	六、 会计师事务所声明	439
七、	七、 验资机构声明	440
八、	八、 验资复核机构声明	441
九、	九、 资产评估机构声明	442
第十七节	备查文件	444
一、	一、 备查文件	444
二、	二、 查阅时间、地点	444

第一节 释 义

在本招股说明书中，除非另有说明，下列简称具有如下特定意义：

发行人/公司/本公司/ 股份公司/吉比特	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司
吉比特有限/有限公司	指	厦门市吉比特网络技术有限公司
发起人	指	卢竑岩、苏华舟、IDG-Accel China Investment III, Limited、陈拓琳及厦门问道管理咨询有限公司
IDG 资本	指	IDG Capital Partners，是一家专注于与中国市场有关的 VC/PE 投资项目的风险投资公司，在动漫及游戏行业先后投资过厦门市吉比特网络技术有限公司、蓝港在线（北京）科技有限公司和网龙网络有限公司等企业
IDG 投资	指	IDG-Accel China Investment III, Limited，IDG 资本旗下的一支风险投资基金
问道咨询	指	厦门问道管理咨询有限公司
湖南文旅	指	湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）
和谐成长	指	北京和谐成长投资中心（有限合伙）
和谐天成	指	北京和谐天成投资管理中心（有限合伙），和谐成长普通合伙人
安兴投资	指	天津安兴股权投资基金合伙企业（有限合伙）
平安财智	指	平安财智投资管理有限公司
飓峰科技	指	厦门飓峰软件科技有限公司，吉比特全资子公司
雷霆互动	指	原厦门趣玩互动网络有限公司，2013 年 5 月更名为厦门雷霆互动网络有限公司，吉比特全资子公司
吉比特投资	指	厦门吉比特股权投资有限公司，吉比特全资子公司
雷霆数字	指	深圳雷霆数字娱乐有限公司，雷霆互动全资子公司
淘金互动	指	厦门淘金互动网络有限公司，雷霆互动参股公司，现更名为厦门淘金互动网络股份有限公司
艺帆网络	指	艺帆（厦门）网络科技有限公司，吉比特全资子公司
青瓷数码	指	厦门青瓷数码技术有限公司，吉比特参股公司
南竹手游	指	成都南竹手游科技有限公司，吉比特参股公司
星艺互动	指	成都星艺互动网络科技有限公司，吉比特参股公司
数字狗	指	成都数字狗科技有限公司，吉比特投资参股公司
乐旺普	指	厦门乐旺普软件科技有限公司，吉比特投资参股公司
雷霆网络	指	厦门雷霆网络科技有限公司，雷霆互动控股子公司
雷霆信息	指	厦门雷霆信息技术有限公司，雷霆网络全资子公司

雷霆技术	指	深圳雷霆信息技术有限公司，雷霆网络全资子公司
霍尔果斯雷霆	指	霍尔果斯雷霆网络科技有限公司，雷霆网络全资子公司
博约互动	指	海南博约互动娱乐有限公司，雷霆网络全资子公司
深圳雷霆	指	深圳市雷霆科技网络有限公司，雷霆网络全资子公司
香港雷霆	指	香港雷霆游戏有限公司，深圳雷霆全资子公司
鼓浪投资	指	深圳鼓浪投资管理有限公司
勇仕网络	指	厦门勇仕网络技术有限公司，吉比特投资参股公司
谷游网络	指	厦门谷游网络技术有限公司，雷霆互动参股公司
量子互动	指	厦门量子互动网络有限公司，雷霆互动参股公司
千时科技	指	厦门千时科技有限公司，吉比特参股公司
飞鼠网络	指	厦门飞鼠网络技术有限公司，吉比特投资参股公司
游戏元素	指	厦门游戏元素网络技术有限公司，吉比特投资参股公司
问道	指	《问道》客户端游戏
问道手游	指	《问道》手机游戏
腾讯	指	腾讯控股有限公司，香港联交所上市公司
网易	指	网易公司（NetEase, Inc.），美国纳斯达克上市公司
盛大	指	盛大游戏有限公司（Shanda Games Limited）
畅游	指	畅游有限公司（Changyou.com Limited），美国纳斯达克上市公司
完美世界	指	完美世界有限责任公司（Perfect World Co., Ltd.）
巨人	指	巨人网络集团有限公司（Giant Interactive Group Inc.）
金山	指	金山软件有限公司，香港联交所上市公司
网龙	指	网龙网络有限公司（NetDragon Websoft Inc.），香港联交所上市公司
空中网	指	北京空中信使信息技术有限公司，美国纳斯达克上市公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司，A股上市公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司，A股上市公司
北纬通信	指	北京北纬通信科技股份有限公司，A股上市公司
九城	指	第九城市有限公司（The9 Limited），美国纳斯达克上市公司
冰川网络	指	深圳冰川网络股份有限公司，A股上市公司
电魂网络	指	杭州电魂网络科技股份有限公司，A股上市公司
蜗牛	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司，A股拟上市公司

极致互动	指	厦门极致互动网络技术有限公司，现更名为厦门极致互动网络技术股份有限公司
渡维科技	指	上海渡维电子科技有限公司
博瑞传播	指	成都博瑞传播股份有限公司
光宇在线	指	北京光宇在线科技有限责任公司
光宇华夏	指	北京光宇华夏科技有限责任公司
盘龙科技	指	天津盘龙科技有限责任公司
网腾远景	指	深圳市网腾远景网络技术有限公司
易宝支付	指	原北京通融通信息技术有限公司，2013年6月更名为易宝支付有限公司
支付宝	指	支付宝（中国）网络技术有限公司
易尔通	指	厦门易尔通网络科技有限公司
思恩客	指	北京思恩客广告有限公司
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
商务部	指	中华人民共和国商务部
社保基金	指	全国社会保障基金理事会
国家发改委	指	中华人民共和国发展和改革委员会
教育部	指	中华人民共和国教育部
科学技术部	指	中华人民共和国科学技术部
新闻出版广电总局	指	中华人民共和国国家新闻出版广电总局。根据第十二届全国人民代表大会第一次会议表决通过的《国务院机构改革和职能转变方案》，国家新闻出版总署与国家广播电影电视总局的职责将进行整合，组建国家新闻出版广电总局
游戏工委/GPC	指	中国游戏出版物工作委员会，由从事游戏作品出版、开发、制作、分销、代理、运营的单位，以及相关的学术研究机构、培训机构、技术研发单位、设备制造商、电信运营商、产品加工制造商、外延产品开发生产企业、专业媒体等自愿组成的全国性行业组织，为非营利性社会团体；游戏工委隶属于中国音像与数字出版协会，接受新闻出版广电总局的业务指导和监督管理；目前，游戏工委会员已涵盖整个游戏产业链，包括国内主要的游戏出版商、研发商、运营商、渠道商、专业媒体等，会员总数100余家单位
IDC	值	International Data Corporation（国际数据公司），全球著名的信息技术、电信行业和消费科技市场咨询、顾问和活动服务专业提供商

CNG	指	中新游戏研究中心（伽马数据），是游戏工委《中国游戏产业报告》的内容制作方和合作调查方
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
交易所	指	上海证券交易所
保荐人/保荐机构/主承销商/华融证券	指	华融证券股份有限公司
会计师/致同	指	致同会计师事务所（特殊普通合伙）
发行人律师/律师/海问	指	北京市海问律师事务所
天健光华	指	天健光华（北京）会计师事务所有限公司
A 股	指	每股面值为 1.00 元的人民币普通股
《公司章程》/《章程》	指	《厦门吉比特网络技术股份有限公司章程》
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
股东大会	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司股东大会
董事会	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司董事会
监事会	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司监事会
元、万元	指	人民币元，人民币万元
报告期/最近三年及一期	指	2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月
专业术语		
2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，二维
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，三维
2.5D	指	3D 人物与 2D 场景，或 3D 场景与 2D 人物
MMORPG	指	“Massively Multiplayer Online Role Playing Game”的缩写，即大型多人在线角色扮演类网络游戏，涉及大量玩家同时参与同一角色扮演游戏
TCG	指	“Trading Card Game”的缩写，集换式卡牌游戏
SLG	指	“Simulation Game”的缩写，模拟类游戏
NPC	指	“Non-Player Character”的缩写，非玩家控制角色
PCU	指	“Peak Concurrent Users”的缩写，最高同时在线用户数
ACU	指	“Average Concurrent Users”的缩写，平均同时在线用户数
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写，每个游戏付费用户一段时期（年度/季度/月度）的平均消费额
CDN	指	内容分发网络，一种新型网络内容服务体系，主要起到网络加速作用

Unity3D	指	由 Unity Technologies 开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏引擎
Direct3D	指	微软公司在 Microsoft Windows 操作系统上所开发的一套 3D 绘图编程接口
HTML	指	Hyper Text Markup Language，超文本标记语言；HTML5 是 HTML 的一个新版本
Flash	指	由 Macromedia 公司推出的交互式矢量图和 Web 动画的标准
JAVA	指	一种可以撰写跨平台应用程序的面向对象的程序设计语言
注册用户	指	填写用户身份资料并获得游戏账号的用户
注册用户数量	指	用户注册的账号数量，同一游戏玩家可以注册多个游戏账号
付费用户	指	进行过游戏充值的注册用户
游戏虚拟货币	指	由网络游戏经营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。表现为网络游戏的预付充值金额或点数、元宝等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具
网络游戏/网游	指	由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务；主要包括以客户端、网页浏览器和其它终端形式运行的网络游戏，以及通过信息网络向公众提供的单机版游戏；其他终端，是指移动电话、个人数字处理器、联网的游戏机和接入信息网络的各类信息设备
客户端游戏/端游	指	基于客户端—服务器软件体系（即 C/S 架构）的一种网络游戏；用户玩任何一款客户端游戏都需要首先在电脑中安装该游戏专用的客户端软件；游戏的客户端软件，就是游戏数据的使用端，主要用来提供本地的数据服务和连接服务端传输数据
网页游戏/页游	指	基于浏览器——服务器软件体系（即 B/S 架构）的一种网络游戏；也有称其为无端网游，但实质上其客户端是浏览器这样的通用性客户端；用户玩游戏无需下载专用的游戏客户端，只要使用浏览器打开网页就可以玩网页游戏
移动终端游戏/移动游戏	指	运行于移动终端上的游戏软件的总称，包括手机游戏和平板电脑等其他移动终端游戏
回合制	指	一种游戏形式，所有的玩家轮流自己的回合，只有在自己的回合，才能够进行操纵

即时制	指	一种游戏形式，所有玩家可以依靠实时指令控制游戏人物的行动
资料片	指	在原有游戏基础上，深度开发，增加剧情，增加游戏任务，对原游戏进行适当的修正和升级后形成的新版本游戏
商业化运营	指	游戏中开始向注册用户提供免费服务

公司财务数据均保留两位小数，除特别说明外，若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

第二节 概 览

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

一、发行人简介

(一) 概况

公司名称： 厦门吉比特网络技术股份有限公司

英文名称： G-bits Network Technology(Xiamen)Co., Ltd.

住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1516 室

注册资本： 人民币 53,370,525.00 元

法定代表人： 卢竑岩

成立日期： 2004 年 3 月 26 日

电 话： 0592-3213580

传 真： 0592-3180216

网 址： <http://www.g-bits.com>

本公司系 2010 年 1 月 20 日由厦门市吉比特网络技术有限公司整体变更而来。

(二) 基本情况

本公司是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业。

公司自 2004 年成立以来，深耕端游市场，成功研发出《问道》、《问道外传》和《斗仙》等多款立足于中华传统文化的客户端游戏。经过多年的快速发展和技

术积累，公司规模不断扩大，技术研发实力不断增强，产品结构不断丰富，积极拓展了网页游戏《乱战》、《菜鸟神兵》和移动游戏《女神觉醒》、《斩将封神》、《问道手游》等。目前游戏用户遍及中国大陆、越南、印尼、马来西亚、韩国、美国、加拿大、台湾、香港、澳门等多个国家和地区。

公司代表作《问道》自 2006 年开始商业化运营，当年便获得腾讯 2006 年中国网络游戏风云榜评选的“2006 最受欢迎网络游戏”，PCU 一度接近百万。商业化运营 10 年以来，《问道》各项运营指标保持健康。报告期内，《问道》每月充值金额基本稳定，PCU 依旧维持在 30-60 万左右，ACU 长期保持在 20 万以上。

凭借《问道》端游十年来积累的强大用户群体和 IP 价值，《问道手游》自 2016 年 4 月正式上线运营以来，用户规模及充值金额增长迅速，月度 PCU 最高突破 50 万人。

公司多年的游戏研发和运营，积累了庞大的玩家群体。截至 2016 年 9 月末，公司游戏累计注册用户数量超过 4 亿，累计付费用户数量超过 2,300 万，累计充值金额超过 84 亿元。对众多玩家行为的“大数据”分析，为公司研发和运营决策提供了有力的数据支持，并以此为基础进一步改良游戏设计机制，提供更受欢迎的游戏内容和玩法，从而更好地满足游戏玩家的需求，提高游戏的满意度和市场占有率。

公司立足自主研发，经过近十年的开发和探索，在游戏版本制作、外挂及私服的防范与打击等方面，都已经形成一整套成熟的方案；同时也积累了针对不同类型游戏的开发平台和开发框架，形成了众多的游戏技术创新、设计创新及应用创新等多项核心技术；在此基础上，公司正在下一代的游戏制作工具中整合和集成上述创新，以实现“搭积木式”的快速构建游戏，从而提高游戏的开发效率和游戏质量。

在游戏技术创新方面，公司发明并申请了“基于分布式服务器的回合制网络游戏的实现方法”专利。该项发明有效地提升了游戏服务器的用户数量负荷，实现了万人同时在一个游戏世界战斗、聊天，支持动态增减服务器线数；在不影响玩家数据的前提下，方便运营商随时调整服务器布局及数量，排除数据库性能的限制；理论上支持无限扩充线路，增加容纳人数。通过这一创新，极大地降低了

开发成本，提升了开发速度。公司还创新研发了 64 位技术系统兼容虚拟机，可以实现低成本跨平台操作和游戏上层编码的跨平台应用和实现，实现专用游戏语言的一次编译，多平台使用，降低开发成本。针对游戏行业普遍存在的外挂现象，公司通过自主研发的发明专利“网络游戏反外挂的实现方法”，可以迅速有效地打击外挂行为，保证了《问道》等公司主要产品游戏环境本身的公平性和游戏内部的经济平衡，提高了游戏人气，有效地延长了游戏生命周期。

在游戏设计和内容创新方面，公司研发的主要游戏均以博大精深的中华文化为背景，创造性地将包括《资治通鉴》、《道德经》、《黄帝内经》、《山海经》、《封神演义》、《红楼梦》、《水浒传》、《儒林外史》、《三国演义》等在内的几十部中国文化经典著作，以及上下五千年数百位历史人物及故事融会到游戏背景中，打造国内最具历史文化内涵的网络游戏创意制作平台。

公司长久以来坚持以玩家为本，致力于为玩家提供美好的游戏体验。公司在游戏研发和运营过程中十分注重与玩家的互动和交流，充分尊重玩家合理和正向的需求，游戏设计强调适度而健康的娱乐，力求为玩家提供极具感染力的游戏玩法、场景设置及功能。为满足玩家的社交需求，在游戏中加入多种交流工具和系统，使得游戏更具互动性，而且还能够渗透玩家已有的社交网络不断拓宽游戏的覆盖面。同时公司的“大数据”用户行为分析系统持续跟踪分析玩家行为数据，不断地优化改进游戏设计及提升玩家体验。公司持续升级游戏以增强游戏特色，吸引核心玩家更深入地参与游戏。公司自主运营的相关产品为玩家提供了 7×24 小时客户服务，能够及时处理玩家反馈的紧急问题，确保为玩家持续提供美好的游戏体验。

庞大、稳定的游戏用户基础和强大的创收能力，为公司的业绩增长提供保障，为公司未来的发展奠定了基础。报告期内公司营业收入和净利润总体稳定。2013 年度至 2016 年 1-6 月，公司营业收入分别为 27,660.77 万元、32,264.52 万元、30,004.54 万元和 57,515.70 万元；净利润分别为 16,381.29 万元、19,354.75 万元、17,405.47 万元和 33,742.38 万元（2013 年度和 2014 年度数据已剔除股份支付的影响）。

二、控股股东及实际控制人简介

截至本招股说明书签署日，卢竑岩持有本公司股份 2,162.95 万股，占总股本的 40.53%，是本公司的控股股东和实际控制人。卢竑岩的一致行动人陈拓琳持有本公司股份 824 万股，占总股本的 15.44%。

卢竑岩先生：1977 年出生，中国国籍，拥有加拿大永久居留权，身份证号码：44030119770531****。

陈拓琳先生：1976 年出生，中国国籍，拥有美国永久居留权，身份证号码：44030119760410****。

三、发行人主要财务数据及财务指标

（一）主要财务数据

以下财务数据均摘自致同出具的《审计报告》（致同审字（2016）第 350ZA0209 号）。

1、合并资产负债表主要数据

单位：元

项 目	2016.06.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
资产总计	1,084,977,997.45	619,820,885.64	453,864,081.20	321,627,840.25
负债合计	301,351,622.91	128,618,284.03	116,421,211.77	117,631,023.56
股东权益合计	783,626,374.54	491,202,601.61	337,442,869.43	203,996,816.69
其中：归属于母公司 股东的权益合计	730,848,562.14	482,727,357.73	337,442,869.43	203,996,816.69

2、合并利润表主要数据

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业收入	575,157,049.34	300,045,377.53	322,645,201.23	276,607,748.67
营业利润	383,902,123.07	185,486,114.83	199,977,524.97	169,164,951.94

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
利润总额	386,425,897.47	193,853,474.64	212,577,525.59	177,961,046.37
净利润	337,423,772.93	174,054,703.38	193,532,365.72	157,538,898.37
其中：归属于母公司股东的净利润	293,121,204.41	174,977,726.30	193,532,365.72	157,538,898.37

3、现金流量表主要数据

单位：元

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
经营活动产生的现金流量净额	254,205,071.12	186,637,555.68	203,785,630.33	184,998,383.04
投资活动产生的现金流量净额	-11,317,287.65	-53,431,085.40	-21,214,834.69	-18,705,676.07
筹资活动产生的现金流量净额	-46,605,133.78	-27,766,725.52	-63,574,601.57	-294,865,499.91
现金及现金等价物净增加额	196,547,890.36	105,511,730.02	119,008,285.21	-128,587,160.28

(二) 主要财务指标

以下财务指标均根据致同出具的《审计报告》(致同审字(2016)第 350ZA0209号)的数据计算得到。

财务指标	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动比率	3.20	4.31	4.03	2.91
速动比率	3.20	4.30	4.03	2.91
资产负债率(母公司)	13.26%	15.57%	18.62%	27.26%
资产负债率(合并)	27.77%	20.75%	25.65%	36.57%
财务指标	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
应收账款周转率(次)	3.57	12.51	14.16	12.67
息税折旧摊销前利润(万元)	39,001.56	20,129.97	21,951.14	18,406.83
利息保障倍数	3,336.64	534.22	349.13	225.45
每股经营活动产生的现金流量净额(元/股)	4.76	3.50	3.82	3.47
每股净现金流量(元/股)	3.68	1.98	2.23	-2.41
无形资产(扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后)占净资产比例(%)	0.40%	0.42%	0.62%	0.41%

四、本次发行情况

股票种类：人民币普通股 A 股

- 每股面值： 人民币 1.00 元
- 发行股数： 本次发行 1780 万股，占本次发行后公司总股本的 25.01%。
本次发行的股票均为公司公开发行新股，公司股东不公开发售股份
- 发行方式： 本次发行采用直接定价方式（全部股份通过网上向社会公众投资者发行，不进行网下询价和配售）
- 发行对象： 本次发行对象为在上海证券交易所开户的符合资格的投资者（国家法律、法规禁止购买者除外）
- 承销方式： 余额包销

五、本次募集资金用途

经公司股东大会审议通过，本次拟公开发行新股不超过 1,780 万人民币普通股 A 股，募集资金具体使用计划如下：

序号	项目名称	投资总额 (万元)	拟使用募集资金 (万元)	备案情况	环评审批
1	网络游戏系列产品升级及开发建设项目	18,362.63	9,600.61	厦发改高技函[2013]11 号 厦发改高技函[2014]10 号 厦湖发改产备[2015]7 号	厦环评函 [2014]27 号
2	运营中心建设项目	15,945.55	15,945.55	厦发改高技函[2014]8 号	厦环评函 [2014]26 号
3	后援及支撑平台建设项目	2,419.99	2,419.99	厦发改高技函[2013]12 号 厦发改高技函[2014]9 号 厦湖发改产备[2015]6 号	厦环评函 [2014]27 号
4	厦门吉比特集美园区项目	32,005.41	32,005.41	集发展备案[2013]021 号 集发展备案[2015]32 号	厦环集批 [2014]047 号
5	其他与主营业务相关的营运资金	30,000.00	30,000.00	-	-
合计		98,733.58	89,971.56		

若本次发行募集资金净额小于上述投资项目的资金需求，资金缺口由公司自筹方式解决；本次募集资金到位后，将按项目的实施进度及轻重缓急安排使用；募集资金未到位前，公司可以利用自筹资金先行投入，待募集资金到位后予以置换。

本次募集资金运用的详细情况详见本招股说明书“第十三节 募集资金运用”。

第三节 本次发行概况

一、本次发行的基本情况

(一) 股票种类：人民币普通股 A 股

(二) 每股面值：人民币 1.00 元

(三) 发行股数：本次发行 1,780 万股，占本次发行后公司总股本的 25.01%。
本次发行的股票均为公司公开发行新股，公司股东不公开发售股份

(四) 发行价格：54.00 元/股

(五) 发行市盈率：22.96 倍（每股收益按 2015 年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算）

(六) 发行前每股净资产：9.04 元（按 2015 年 12 月 31 日经审计的净资产除以本次发行前总股本计算）

(七) 发行后每股净资产：19.42 元（按 2015 年 12 月 31 日经审计的净资产加上本次发行募集资金净额之和除以本次发行后总股本计算）

(八) 发行市净率：2.78 倍（按每股发行价格除以本次发行后每股净资产）

(九) 发行方式：本次发行采用直接定价方式（全部股份通过网上向社会公众投资者发行，不进行网下询价和配售）

(十) 发行对象：本次发行对象为在上海证券交易所开户的符合资格的投资者（国家法律、法规禁止购买者除外）

(十一) 承销方式：余额包销

(十二) 预计募集资金总额：96,120.00 万元；预计募集资金净额：89,971.56 万元

(十三) 拟上市地点：上海证券交易所

(十四) 发行费用概算：保荐费和承销费约为 5,242.42 万元（保荐费用 100 万元；承销费为募集资金总额的 5.35%，约为 5,142.42 万元）、审计费用 308.00 万元、律师费用 176.00 万元、发行手续费 32.02 万元、用于本次发行的信息披露费 390.00 万元，发行费用合计 6,148.44 万元。

二、本次发行的有关机构

(一) 发行人

名 称： 厦门吉比特网络技术股份有限公司
法定代表人： 卢竑岩
住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1516 室
联 系 人： 高岩、梁丽莉
电 话： 0592-3213580
传 真： 0592-3180216

(二) 保荐机构（主承销商）

名 称： 华融证券股份有限公司
法定代表人： 祝献忠
住 所： 北京市西城区金融大街 8 号
保荐代表人： 李伟、奈学雷
项目协办人： 姚政
经 办 人： 梁燕华、郭建革、刘佳杰、谭潭
电 话： 010-85556376
传 真： 010-85556405

（三）分销商

名 称： 平安证券股份有限公司

法定代表人： 谢永林

住 所： 深圳市福田区中心区金田路 4036 号荣超大厦 16-20 层

电 话： 0755-33547219

传 真： 0755-82434614

（四）发行人律师

名 称： 北京市海问律师事务所

负 责 人： 张继平

住 所： 北京市朝阳区东三环中路 5 号财富金融中心 20 层

经 办 律 师： 李丽萍、许敏

电 话： 010-85606888

传 真： 010-85606999

（五）会计师事务所

名 称： 致同会计师事务所（特殊普通合伙）

执行事务合伙人： 徐华

住 所： 北京市朝阳区建国门外大街 22 号赛特大厦五层

签字注册会计师： 周俊超、邱小娇

电 话： 0592-2528453

传 真： 0592-2217555

（六）评估机构

名称：厦门市大学资产评估土地房地产估价有限责任公司

法定代表人：王健青

住所：厦门市思明区湖滨南路 609 号厦门海峡农业科技交流中心 9 层 A、B、C、D 单元

签字注册资产评估师：丘开浪、李玉华

电话：0592-5804752

传真：0592-5804760

（七）股票登记机构

名称：中国证券登记结算有限责任公司上海分公司

住所：上海市陆家嘴东路 166 号

电话：021-38874800

传真：021-58754185

（八）收款银行

名称：华融证券股份有限公司

户名：中国工商银行北京礼士路支行

账号：0200003619027306965

三、发行人与本次发行有关的当事人之间的关系

公司与本次发行有关的中介机构及其负责人、高级管理人员及经办人员之间不存在任何直接或间接的股权关系或其他权益关系。

四、发行上市的相关重要日期

日期	发行安排
T-2 日 2016 年 12 月 20 日（周二）	刊登《招股说明书摘要》、《网上路演公告》
T-1 日 2016 年 12 月 21 日（周三）	刊登《发行公告》、《投资风险特别公告》 网上路演
T 日 2016 年 12 月 22 日（周四）	网上申购日（9:30-11:30, 13:00-15:00） 网上申购配号
T+1 日 2016 年 12 月 23 日（周五）	刊登《网上申购情况及中签率公告》 网上申购摇号抽签
T+2 日 2016 年 12 月 26 日（周一）	刊登《网上摇号中签结果公告》 中签投资者足额缴纳认购资金
T+3 日 2016 年 12 月 27 日（周二）	认购资金划至主承销商资金交收帐户
T+4 日 2016 年 12 月 28 日（周三）	刊登《网上发行结果公告》 募集资金划至发行人帐户

注：1、T 日为网上发行申购日；

2、上述日期为交易日，如遇重大突发事件影响本次发行，主承销商将及时公告，修改本次发行日程。

第四节 风险因素

投资者在评价公司本次发行的股票时，除本招股说明书提供的其它资料外，应特别认真地考虑下述各项风险因素。下述风险因素根据重要性原则或可能影响投资者决策的程度大小排序，该排序并不表示风险因素依次发生。

一、报告期内绝大部分收益源自少量游戏，该等游戏如出现任何不良表现，则会对公司经营业绩造成不利影响

报告期内，公司的收入主要来源于《问道》、《问道手游》、《斗仙》网络游戏。2013 年度至 2016 年 1-6 月，该三款游戏收入占当期营业收入的比重分别为 95.25%、93.15%、88.63%和 96.48%；其中，《问道》的收入占同期营业收入的比重分别为 87.86%、67.55%、72.80%和 21.77%，2016 年 1-6 月《问道手游》占当期营业收入的比重为 71.39%。该等游戏在短期内将继续为公司贡献大部分收益。如果这些游戏的玩家人数下降、公司未能及时完善、升级或改进这些游戏、因网络故障或其他原因导致服务器长时间中断或该游戏任何不良表现，都会对公司经营业绩造成重大不利影响。

《问道》自 2006 年商业化运营以来，以其良好的游戏品质、合理的收费模式深受广大游戏玩家喜爱，累计注册用户数超过 3.8 亿，累计充值金额超过 70 亿元。《问道手游》自 2016 年 4 月正式上线运营，截至 2016 年 9 月末，累计注册用户约 1,200 万，累计充值金额近 12 亿元。《斗仙》是公司自主研发、自主运营的客户端游戏，2013 年 7 月开始商业化运营，截至 2016 年 9 月末，累计注册用户数超过 340 万，累计充值金额超过 1.8 亿元，取得了良好的运营效果。

但由于公司对于游戏玩家的偏好变化、游戏产品的生命周期等无法完全控制，同时网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷，如果大量的游戏玩家对《问道》、《问道手游》、《斗仙》等的喜好发生改变或选择市场上其它的网络游戏产品，则可能导致游戏产生的收益下降，从而对公司的经营业绩和财务状况均造成重大不利影响。

二、自主运营平台不能成功经营的风险

公司全资子公司雷霆互动为公司的自主运营平台，负责运营公司自主研发的网络游戏并代理第三方研发的网络游戏。网络游戏运营需要较强的技术研发、运维、媒体渠道、用户基础等综合实力的积累，并且运营平台的运营能力和市场声誉需要一段时间的培养和建设，公司是国内领先的游戏研发商，但自主运营游戏的经验尚需更长时期的积累，与国内大型游戏运营商尚有一定的差距。根据《2015年中国游戏产业报告》，2015年国家新闻出版广电总局批准出版游戏约750款，客户端游戏占11.2%，网页游戏占32.8%，移动游戏占49.7%，电视游戏占6.3%；每年还有数以千计的移动游戏产品不断推向市场。网络游戏产品数量不断增长，竞争将越来越激烈，雷霆互动若未能成功运营自主研发产品，或者未能及时、合理地甄别并代理精品游戏，或者代理导致运营效果未能达到预期，则自主运营平台可能达不到预期的盈利目标，将对雷霆互动及公司的业绩造成不利影响。

同时，自主平台运营模式下，公司自主研发的游戏或代理第三方的游戏需要依靠大量的推广才能获得市场，目前网络游戏的推广费用，包括网络广告的点击费用以及其他各类媒体的投放费用，与前几年相比已经上涨数倍。未来，若上述游戏推广费用不断上涨亦将对公司的经营业绩带来不利影响。

三、核心研发及运营人员流失风险

公司主营网络游戏的研发和运营，其核心研发及运营人员构建了公司的核心竞争力，拥有稳定、高素质的游戏研发人才团队是公司保持技术领先优势的重要保障。若公司不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失，进而对公司的长期稳定发展造成不利影响。如果公司不能从外部引进并保留与发展所需密切相关的技术及运营人才，公司的经营运作、发展空间及盈利水平将会遭受不利的影响。

四、行业竞争加剧造成的游戏产品研发运营失败的风险

随着网络游戏市场的爆发式增长，网络游戏市场呈现出广阔的市场前景和发

展空间，行业内竞争对手数量迅速增加，新的游戏产品也不断推向市场，公司面临的行业内竞争压力不断增加。因此，为了保证经营业绩的快速增长，公司需要不断推出受消费者喜爱的网络游戏产品。

公司自主研发的网络游戏能否成功，很大程度上取决于能否准确判断游戏玩家的喜好，能否提前预测游戏玩家喜好的转变并就此作出积极快速的响应，能否制定有效的开发计划并组织人员、资金、技术最终完成新游戏的开发，任何一个环节出现问题都可能造成创意在技术上无法实现，或竞争对手先于公司推出类似的游戏，从而导致新游戏不被市场接受。

此外，为了成功运营一款新游戏，公司需要在前期投入大量的营销推广费。如果公司对新游戏产品的研发、运营和周期管理等规划存在重大失误或由于受外部因素影响而发生偏离，造成新游戏产品的研发和运营效果不能满足不断变化的用户偏好和市场需求，新游戏产生的收益可能无法抵补上述支出，则会削弱公司未来的盈利能力。

另外，公司在游戏研发及运营过程中，会将与游戏经营相关的专有域名、商标、著作权、专利技术等申请相应的知识产权，但公司并无特别有效的方式防止国内及海外的其他游戏研发商模仿使用类似公司游戏的背景设置、任务设计、人物造型等，这可能会侵蚀公司已有的用户群体，从而对公司业务和经营业绩造成不利影响。

五、行业政策风险

我国的网络游戏行业受到政府的严格监管，包括工信部、文化部、新闻出版广电总局、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。近年相关监管部门逐渐重视行业的健康发展，针对游戏研发、出版、运营实行较为严格的资质管理及内容审查等监管措施。目前，公司已就网络游戏运营业务取得了包括增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证、互联网出版许可证等应取得的批准、许可及相关备案登记手续。随着相关监管部门对网络游戏行业持续增强的监管力度，网络游戏相关业务资质及许可的门槛可能进一步提高，若公司在未来不能达到新政策的要求，未能维持目前已取得的相关批准和许可，或者未能取得相

关主管部门要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，从而将对持续经营产生不利影响。在游戏产品的运营过程中，若公司违反有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

六、独家授权经营模式导致重大客户依赖的风险

报告期内公司收入主要来源于《问道》、《问道手游》、《斗仙》游戏，其中《问道》采用独家授权光宇在线运营、并按照约定的分成比例取得游戏分成收入的模式。2013年度至2016年1-6月公司从光宇在线获取的游戏收入占当期营业收入的比例分别为88.64%、68.37%、73.98%和22.08%。

授权运营模式是精品游戏产品的主流运营方式。2013年度至2015年度，公司以客户端游戏为主，营业收入的主要来源为游戏《问道》。光宇在线是国内主要的网络游戏运营平台之一，公司与光宇在线签订了《<问道>独家代理运营协议》，光宇在线作为《问道》的独家代理运营商（不含香港、澳门及台湾地区）独家推广和运营《问道》，双方以游戏总收入按约定比例进行分成。由于独家授权运营受限于单一平台的用户资源及推广能力，光宇在线对本公司游戏的推广力度和推广方案及其执行情况的优劣，以及光宇在线由于经营违法违规、经营业绩持续恶化等影响其持续经营的事项发生都可能对公司的收入产生一定影响。尽管公司与光宇在线签订的授权运营协议为在法律允许范围内永久有效，但若光宇在线出现违约，使得原定分成比例等主要合同条款不能得到有效执行，将给公司未来经营业绩造成重大影响。

七、市场竞争风险

网络游戏行业竞争激烈。网络游戏行业在中国经历了十几年的飞速发展，已经形成了一批具有较强研运实力、较大营收规模的网游企业。在国内市场公司的竞争对手除了腾讯、网易、畅游、盛大、完美世界、巨人、金山、网龙、空中网和九城等已完成了游戏产业链的研发和运营环节布局的行业龙头外，众多在细分领域占有一席之地的优秀网络游戏公司也将构成与公司的竞争关系。公司竞争对手中大型的研发和运营商较公司拥有更多的经营经验或更具财力、市场及其他资源，这些将可能为竞争对手在研发、运营或收购、推广营销活动以及吸引优秀研

发人员方面提供优势。尤其是提供网络游戏的综合互联网门户，如腾讯、网易和畅游等，还可以利用他们的综合服务、所拥有广泛的用户基础、大用户流量及高用户忠诚度，增大其游戏推广运营的成功机会。如果公司不能够通过有效竞争稳固行业地位，将可能会造成玩家流失，市场份额也将会降低，将对公司的经营业绩产生不利影响。

八、税收优惠政策变化的风险

公司被认定为 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业（证书编号为 R-2013-266），适用的所得税税率为 10%。根据该税收优惠政策，公司 2013 年度至 2014 年度所得税税率均为 10%。根据《财政部 国家税务总局 发展改革委 工业和信息化部关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税[2016]49 号），经向主管税务机关备案申请，公司 2015 年度享受国家规划布局内重点软件企业减按 10% 的税率征收企业所得税的税收优惠政策。如未来上述相关政策发生变化，将对公司净利润水平产生一定影响。

根据《交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点实施办法》（财税[2011]111 号）、《财政部国家税务总局关于在北京等 8 省市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的通知》（财税[2012]71 号）和《财政部 国家税务总局关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点税收政策的通知》（财税[2013]37 号），试点纳税人提供技术转让、技术开发和与之相关的技术咨询、技术服务免征增值税，2012 年 11 月营业税改增值税政策实施后，公司从光宇在线取得的《问道》、《问道外传》项目技术转让收入适用该税收优惠政策，免征增值税。自 2014 年 1 月开始，公司从光宇在线取得的《问道》、《问道外传》项目收入不再享受该税收优惠政策，该项变化将在一定程度上增加公司税收成本，从而对公司净利润水平产生一定影响。

报告期内，公司自主开发、自主运营的游戏产品适用 3% 的营业税税率。2014 年 4 月 29 日，财政部、国家税务总局发布了《关于将电信业纳入营业税改征增值税试点的通知》（财税[2014]43 号），自 2014 年 6 月 1 日起，提供增值电信服务将适用 6% 的增值税税率。据此，公司自主开发、自主运营的游戏产品将适用 6% 的增值税税率，该项变化可能对公司未来净利润水平产生一定影响。

根据《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税[2016]49号）的相关规定，对于符合《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件企业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27号）的相关规定，符合条件的软件企业条件的企业，自获利年度起第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税。雷霆互动2016年开始获利，预计2016年度境内所得适用该税收减免优惠政策，但当前尚未进行税收优惠备案。如最终不能成功通过主管税务机关的备案，将对公司净利润水平产生一定影响。

九、与第三方支付服务商有关的风险

在网络游戏运营过程中，游戏运营商较多利用易宝支付、支付宝等第三方支付服务商收取玩家充值款。2013年度至2016年1-6月，玩家通过第三方支付服务商充值的金额占公司营业收入的比例分别为12.45%、28.77%、24.05%和34.92%。随着公司自主运营的规模不断扩大，该比例还将继续增加。同时，公司授权运营的联合运营也存在利用第三方支付服务商收取玩家充值款的情形。由于公司对于第三方支付服务商的安全措施没有控制权，如果玩家使用的上述及其他第三方支付服务商的支付系统运营出现不稳定或中断等现象，或者其他原因造成无法处理玩家付款或确保付款安全的情形，将对公司的收款造成不利影响，并可能会失去付费玩家或丢失潜在付费玩家，对公司的业务和经营业绩造成不利影响。

近年来，针对第三方支付机构的监管力度不断加强。2015年12月28日，中国人民银行正式制定了《非银行支付机构网络支付业务管理办法》，该管理办法规定支付机构应根据交易验证方式的安全级别，对个人客户使用支付账户余额付款的交易进行限额管理，该管理办法自2016年7月1日起施行。将有可能对第三方支付平台造成重大影响，影响到公司客户的支付体验，特别是对于移动网络游戏的道具购买支付形成一定影响，进而对公司的经营业绩造成不利影响。

十、知识产权侵权风险

公司在自主研发网络游戏产品的过程中，坚持自主创新，自主设计游戏相关

人物、剧情任务、音乐、美术等，并由公司法务进行审核把控，以避免侵犯第三方的知识产权。如果公司内部控制出现不足，或公司员工对于知识产权的理解出现偏差，均可能导致公司面临第三方提出侵犯他人知识产权诉讼的风险。若公司产品进一步被有权机关认定为侵犯他人知识产权，则可能导致公司承担相应的侵权责任，且必须对原有产品进行修改或调整，甚至可能导致公司产品下架，从而对公司经营业绩产生不利影响。

十一、技术更新及淘汰的风险

网络游戏行业目前处于快速发展阶段，技术及产品更新换代速度非常快，行业的快速发展和变革以及游戏玩家兴趣的变化都可能影响到网络游戏企业的发展。近年来，网游研发技术水平发展十分迅速，新技术、新产品不断涌现，如新的3D游戏引擎、跨平台开发技术及可穿戴式智能设备等逐步改变着行业内的游戏开发战略。若未来网络游戏行业在技术、产品等方面出现重大变革，游戏玩家兴趣发生较大变化，而公司未能前瞻性地把握行业整体发展趋势，可能导致公司的游戏产品被市场淘汰，将对本公司持续盈利能力及业务增长产生不利影响。

十二、游戏运营系统安全性的风险

网络游戏的运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与公司服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件和软件效率息息相关。由于互联网作为面向公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞及黑客攻击等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据丢失的风险，降低玩家的用户体验。如果公司不能及时发现并阻止这种外部干扰，可能会对公司的经营业绩造成不利影响。

此外，如果公司的服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，公司所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。

十三、恶意程序处理不及时影响游戏玩家游戏体验的风险

互联网存在众多的恶意程序，企图利用游戏程序存在的漏洞进行作弊，包括

开启外挂程序、盗号等行为。这些行为会严重影响到一款游戏的虚拟生态平衡，损害其他公平进行游戏的玩家体验，严重的可能会影响一款游戏的生命周期。公司已采取相应措施，对采用外挂作弊的用户进行封号或列入黑名单的处罚，帮助被盗号玩家找回游戏账号。近些年，网络游戏外挂和盗号事件呈上升趋势，如果公司未来不能进行及时有效的发现并阻止影响公司游戏运营的恶意程序，公司的声誉可能会受到损害，并可能造成大量游戏玩家的流失，进而对公司的持续盈利能力造成不利影响。

十四、募集资金投资项目未达预期收益的风险

公司本次募集资金拟投资项目包括网络游戏系列产品升级及开发建设项目、运营中心建设项目、后援及支撑平台建设项目、厦门吉比特集美园区项目（软件园三期研发中心）及其他与主营业务相关的营运资金，投资总额分别为 18,362.63 万元、15,945.55 万元、2,419.99 万元、32,005.41 万元和 30,000.00 万元。由于游戏产品的开发技术更新较快，公司只有紧密跟踪行业内的技术升级情况，将较为成熟的新兴技术有效应用于募投项目中，才能开发出满足市场需求的优质产品。若公司不能较好地掌握相关技术或采用的开发技术成熟度不够，有可能影响募投项目预期效益的实现。移动终端游戏开发与运营均为公司刚起步发展的业务领域，该业务领域内中小企业数量较多，且大型客户端游戏研发商及运营商纷纷涉足该类市场，市场竞争日趋激烈，不排除存在公司开发的游戏产品未能受到用户广泛认可的可能。募投项目的预期收益是基于公司对目前的经济状况和网络游戏市场发展态势以及公司的研发和运营能力等综合研判下做出的合理估计，如果未来发生影响我国的网络游戏市场或者公司经营的重大负面事件，将可能影响公司募集资金投资项目预期收益的实现。一旦募集资金投资项目不能实现预期收益，将对公司的持续盈利能力产生不利影响。

十五、管理风险

随着公司新产品和新业务的不断推出，公司业务规模将不断提高，人员、资产等规模也会不断增长，这就需要公司在资源整合、市场开拓、产品研发与质量管理、财务管理、人力资源管理等诸多方面不断完善和优化，对各部门工作的协

调性、严密性、连续性也提出了更高的要求。如果公司管理层素质及管理水平不能适应公司规模迅速扩张的需要,组织模式和管理制度未能随着公司规模的扩大而及时调整、完善,将削弱公司的市场竞争力,影响公司未来盈利能力,公司存在规模迅速扩张导致的管理风险。

十六、净资产收益率下降的风险

报告期内,归属于公司普通股股东的加权平均净资产收益率分别为101.85%、67.72%、43.74%和48.31%。本次公开发行股票募集资金到位后,公司净资产将大幅增长,本次募集资金投资项目的建设期都在一年以上,股票发行当年尚不能全面竣工。因此,公司存在上市发行当年净资产收益率大幅下降的风险。同时,如果募集资金投资项目竣工后未能实现预期收益,公司出现盈利下降或增长减速,将对公司净资产收益率等盈利指标带来较大压力。

第五节 发行人基本情况

一、发行人概况

公司名称： 厦门吉比特网络技术股份有限公司
英文名称： G-bits Network Technology(Xiamen)Co., Ltd.
注册资本： 53,370,525.00元
法定代表人： 卢竑岩
成立日期： 2004年3月26日
公司住所： 厦门市湖里区园山南路806号1516室
办公地址： 厦门软件园二期望海路4号101室
邮政编码： 361008
电话： 0592-3213580
传真： 0592-3180216
互联网址： <http://www.g-bits.com>
电子信箱： ir@g-bits.com

二、发行人改制设立及独立运营情况

(一) 发行人改制设立方式

本公司前身系成立于2004年3月的吉比特有限。2009年12月23日，经吉比特有限全体董事同意，以经天健光华审计的截至2009年9月30日净资产145,049,674.92元折为7,500万股，整体变更设立为股份公司。2009年12月24日，厦门市外商投资局出具《厦门市外商投资局关于同意厦门吉比特网络技术有限公司变更为外商投资股份有限公司的批复》（厦外资制[2009]946号），同意上述改制方案。2009年12月28日，厦门市人民政府向吉比特颁发了《中华人民共和国外商投资企业批准证书》（商外资厦外资字[2007]0453号）。2010年1月

20 日，厦门市工商行政管理局向发行人核发了登记名称为“厦门吉比特网络技术股份有限公司”的《企业法人营业执照》。

（二）发起人

本公司整体变更设立时发起人及股本结构如下表所示。

股东名称	持股数（万股）	持股比例
卢竑岩	2,162.95	28.84%
苏华舟	2,162.95	28.84%
IDG 投资	1,674.24	22.32%
陈拓琳	824.00	10.99%
问道咨询	675.86	9.01%
合计	7,500.00	100.00%

上述发起人的具体情况，详见本招股说明书本节“七、（一）发起人基本情况”。

（三）在改制设立发行人前后，主要发起人拥有的主要资产和实际从事的主要业务

本公司设立前后，主要发起人卢竑岩、苏华舟、陈拓琳和问道咨询拥有的主要资产均为本公司股权。IDG 投资是 IDG 资本旗下的一支风险投资基金，从事 VC/PE 项目投资。

（四）发行人成立时，拥有的主要资产和实际从事的主要业务

本公司是由吉比特有限整体变更设立而来，以经天健光华审计的截至 2009 年 9 月 30 日净资产 145,049,674.92 元折为 7,500 万股，整体变更设立股份有限公司。整体变更设立时完全承继了吉比特有限的所有资产、负债及一切经营业务，公司的主要业务为从事网络游戏创意策划及研发制作。

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

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

（六）发行人成立以来，在生产经营方面与主要发起人的关联关系及演变情况

本公司成立以来，除本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“三、关联交易”披露的相关内容之外，公司与主要发起人在生产经营方面不存在其他关联关系。

（七）发起人出资资产的产权变更手续办理情况

本公司系由吉比特有限整体变更设立。变更设立后，本公司完整承继了吉比特有限的全部资产和负债，房产、土地、商标、专利、软件著作权等资产的产权变更手续已经办理完毕。本公司房产、土地、商标、专利、软件著作权等资产的具体情况详见本招股说明书“第六节 业务与技术”之“四、（六）公司主要资产情况”。

三、本公司设立以来的股本形成及其变化和重大资产重组情况

（一）发行人股本形成及其变化

1、2004年3月吉比特有限成立

2004年3月10日，卢竑岩和苏华舟签署设立吉比特有限的公司章程，共同

以现金出资 100 万元设立吉比特有限，2004 年 3 月 11 日，厦门达新会计师事务所有限公司出具《验资报告》（厦达会验字[2004]第 Y0392 号）对上述出资到位情况进行了验证。2004 年 3 月 26 日，吉比特有限取得了厦门市工商行政管理局湖里分局核发的《企业法人营业执照》。

吉比特有限成立时股权结构如下：

股东名称	出资金额（万元）	出资比例
卢竑岩	50.00	50.00%
苏华舟	50.00	50.00%
合计	100.00	100.00%

2、2006 年 11 月第一次股权转让

2006 年 11 月 13 日，卢竑岩、苏华舟分别与陈拓琳签订《股权转让协议》，卢竑岩和苏华舟分别将其持有的吉比特有限 6.00% 股权作价 6 万元转让给陈拓琳。同日，吉比特有限召开股东会并作出决议，同意本次股权转让。2006 年 11 月 24 日，吉比特有限取得了厦门市工商行政管理局就本次股权转让核发的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，吉比特有限股权结构如下：

股东名称	出资金额（万元）	出资比例
卢竑岩	44.00	44.00%
苏华舟	44.00	44.00%
陈拓琳	12.00	12.00%
合计	100.00	100.00%

3、2007 年 3 月第二次股权转让

2007 年 3 月 20 日，卢竑岩、苏华舟分别与沈万里签订《股权转让协议》，卢竑岩、苏华舟分别将其持有的吉比特有限 2.50% 股权作价 2.50 万元转让给沈万里。同日，吉比特有限召开股东会并作出决议，同意本次股权转让。2007 年 3 月 30 日，吉比特有限取得了厦门市工商行政管理局就本次股权转让核发的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，吉比特有限股权结构如下：

股东名称	出资金额（万元）	出资比例
卢竑岩	41.50	41.50%
苏华舟	41.50	41.50%
陈拓琳	12.00	12.00%
沈万里	5.00	5.00%
合计	100.00	100.00%

4、2007年7月第三次股权转让

2007年7月23日，沈万里分别与卢竑岩、苏华舟及陈拓琳签订《股权转让协议》，沈万里分别将其持有的吉比特有限0.50%、0.50%、4.00%股权以0.50万元、0.50万元、4万元的价格转让给卢竑岩、苏华舟及陈拓琳。同日，吉比特有限召开股东会并作出决议，同意本次股权转让。本次股权转让后，沈万里不再持有吉比特有限股权。2007年7月31日，吉比特有限取得了厦门市工商行政管理局就本次股权转让核发的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，吉比特有限股权结构如下：

股东名称	出资金额（万元）	出资比例
苏华舟	42.00	42.00%
卢竑岩	42.00	42.00%
陈拓琳	16.00	16.00%
合计	100.00	100.00%

5、2007年9月第四次股权转让

2007年9月25日，陈拓琳与股东卢竑岩、苏华舟分别签订《股权转让协议》，陈拓琳分别将其持有的吉比特有限0.47%、0.47%股权作价0.47万元、0.47万元转让给卢竑岩、苏华舟。同日，吉比特有限召开股东会并作出决议，同意本次股权转让。2007年9月29日，吉比特有限取得了厦门市工商行政管理局就本次股权转让核发的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，吉比特有限股权结构如下：

股东名称	出资金额（万元）	出资比例
卢竑岩	42.47	42.47%
苏华舟	42.47	42.47%

陈拓琳	15.06	15.06%
合计	100.00	100.00%

6、2008年7月第一次增资

2007年9月24日，卢竑岩、苏华舟、陈拓琳与IDG投资签订了《增资协议》，约定IDG投资以现金2,631,579美元向吉比特有限增资，认购吉比特有限19.05%的股权，吉比特有限由内资公司变更为中外合资经营企业，注册资本由100万元变更为123.53万元。IDG投资本次增资的资金中，23.53万元计入公司注册资本，余额计入资本公积。同日，股东卢竑岩、苏华舟、陈拓琳与IDG投资共同签订了《关于设立中外合资经营厦门市吉比特网络技术有限公司合资合同》和《关于设立中外合资经营厦门市吉比特网络技术有限公司合资章程》。

2007年9月24日，吉比特有限召开股东会并作出决议，同意IDG投资增资认购吉比特有限19.05%的股权，增资款中23.53万元计入注册资本，余额计入资本公积。

福建中盛联盟资产评估有限公司以2007年6月30日作为评估基准日对吉比特有限的整体资产进行了评估，出具了《资产评估报告》（中盛联盟（福建）综评[2007]第023号）。经评估，吉比特有限整体资产（净资产）账面价值955.36万元，评估值为8,310万元。2007年12月3日，厦门市外商投资局核发了《厦门市外商投资局关于同意港资并购厦门市吉比特网络技术有限公司的批复》（厦外资服[2007]1008号），对此次增资及变更予以批复，同意IDG投资向吉比特增资2,631,579美元，同意吉比特变更为中外合资经营企业；吉比特的投资总额为5,526,316美元，注册资本为2,763,158美元；同意于2007年9月24日签订的《中外合资经营厦门市吉比特网络技术有限公司合资合同》和《中外合资经营厦门市吉比特网络技术有限公司合资章程》。

2007年12月7日，厦门市人民政府核发了《中华人民共和国外商投资企业批准证书》（商外资厦外资字[2007]0453号）。

2008年5月18日，吉比特有限召开股东会并作出决议，同意将吉比特有限的注册资本由2,763,158美元变更为1,235,330元，在IDG投资认缴的增资中，235,330元计入注册资本，其余计入资本公积。

2008年6月12日，厦门市外商投资局核发了《厦门市外商投资局关于同意厦门市吉比特网络技术有限公司调整投资总额、注册资本及变更经营范围的批复》（厦外资服[2008]446号），同意吉比特的投资总额调整为1,764,757元，注册资本调整为1,235,330元；调整后，苏华舟出资额为424,700元，占34.38%；卢竑岩出资额为424,700元，占34.38%；陈拓琳出资额为150,600元，占12.19%；IDG投资出资额为等值于235,330元的外汇，占19.05%。

2008年1月4日，福建中浩会计师事务所有限公司出具了《验资报告》（福中浩外验字（2008）第WY001号），验证截至2008年1月2日，吉比特有限已收到IDG投资缴纳的新增注册资本合计235,330元，IDG投资实际缴纳新增出资额2,631,579美元，折合235,330元计入注册资本，其余部分计入资本公积金。

2008年6月16日，厦门市人民政府核发了《中华人民共和国外商投资企业批准证书》（商外资厦外资字[2007]0453号）。

2008年7月21日，吉比特有限取得了厦门市工商行政管理局就本次增资核发的《企业法人营业执照》。

本次增资完成后，吉比特有限公司性质变更为中外合资企业，吉比特有限股权结构如下：

股东名称	出资金额（万元）	出资比例
卢竑岩	42.47	34.38%
苏华舟	42.47	34.38%
IDG 投资	23.53	19.05%
陈拓琳	15.06	12.19%
合计	123.53	100.00%

7、2009年7月第二次增资

2009年3月19日，吉比特有限与IDG投资签署了《增资协议》，约定IDG投资以现金1,000万元等值的美元向吉比特有限增资，其中70,665元计入注册资本，余额9,929,335元计入资本公积。本次增资完成后，吉比特有限的注册资本增加至1,305,995元。同日，吉比特有限召开董事会并作出决议，同意本次增资。同日，股东卢竑岩、苏华舟和陈拓琳共同签署确认函，放弃对本次增资的优先认

缴权。

2009年4月22日，厦门市外商投资局核发了《厦门市外商投资局关于同意厦门市吉比特网络技术有限公司增资等事项的批复》（厦外资制[2009]253号），对本次增资予以批复同意。

2009年4月24日，厦门市人民政府向吉比特有限核发了《中华人民共和国外商投资企业批准证书》（商外资厦外资字[2007]0453号）。

2009年7月7日，厦门安德信会计师事务所有限公司出具了《验资报告》（厦安德信外验字（2009）第W-014号），验证截至2009年6月26日，吉比特有限已收到IDG投资实际缴纳的本次增资的新增出资额。

2009年7月17日，吉比特有限取得了厦门市工商行政管理局就本次增资核发的《企业法人营业执照》。

本次增资完成后，吉比特有限股权结构如下：

股东名称	出资金额（万元）	出资比例
卢竑岩	42.47	32.52%
苏华舟	42.47	32.52%
IDG 投资	30.60	23.43%
陈拓琳	15.06	11.53%
合计	130.60	100.00%

8、2009年9月第五次股权转让

2009年9月1日，卢竑岩、苏华舟与问道咨询签订《股权转让协议》，卢竑岩、苏华舟分别将其持有的吉比特有限1.55%股权以201.50万元转让给问道咨询。

2009年9月4日，吉比特有限召开董事会并作出决议，同意本次股权转让。同日，IDG投资和陈拓琳分别出具了书面说明，同意本次股权转让，放弃优先购买权。

2009年9月23日，厦门市外商投资局核发了《厦门市外商投资局关于同意厦门市吉比特网络技术有限公司股权转让的批复》（厦外资制[2009]735号），对本次股权转让予以批复同意。

2009年9月24日，厦门市人民政府就本次股权转让向吉比特核发了《中华人民共和国外商投资企业批准证书》（商外资厦外资字[2007]0453号）。

2009年9月29日，吉比特有限取得了厦门市工商行政管理局就本次股权转让核发的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，吉比特有限股权结构如下：

股东名称	出资金额（万元）	出资比例
卢竑岩	40.45	30.97%
苏华舟	40.45	30.97%
IDG 投资	30.60	23.43%
陈拓琳	15.06	11.53%
问道咨询	4.04	3.10%
合计	130.60	100.00%

9、2009年12月第六次股权转让

2009年12月16日，卢竑岩、苏华舟、陈拓琳、IDG投资与问道咨询签订《股权转让协议》，卢竑岩、苏华舟、陈拓琳、IDG投资分别将其持有的吉比特有限2.13%、2.13%、0.54%、1.11%的股权以276.89万元、276.89万元、70.81万元、143.89万元的价格转让给问道咨询。同日，吉比特有限召开董事会并作出决议，同意本次股权转让。

2009年12月21日，厦门市外商投资局核发了《厦门市外商投资局关于同意厦门市吉比特网络技术有限公司股权转让的批复》（厦外资制[2009]884号），对本次股权转让予以批复同意。同日，厦门市人民政府就本次股权转让向吉比特有限核发了《中华人民共和国外商投资企业批准证书》（商外资厦外资字[2007]0453号）。

2009年12月22日，吉比特有限取得了厦门市工商行政管理局就本次股权转让核发的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，吉比特有限股权结构如下：

股东名称	出资金额（万元）	出资比例
卢竑岩	37.67	28.84%
苏华舟	37.67	28.84%
IDG 投资	29.15	22.32%
陈拓琳	14.35	10.99%
问道咨询	11.77	9.01%
合计	130.60	100.00%

10、2010 年 1 月整体变更设立股份公司

2009 年 12 月 23 日，吉比特有限召开董事会并作出决议，同意以天健光华《审计报告》（天健光华审（2009）HZ 字第 020170 号）确认的截至 2009 年 9 月 30 日的公司净资产 145,049,674.92 元为基础，折合股份 7,500 万股，每股面值人民币 1 元，净资产折合股本后的余额 70,049,674.92 元转为资本公积。

2009 年 12 月 23 日，吉比特有限全体股东卢竑岩、苏华舟、IDG 投资、陈拓琳、问道咨询共同签订了《发起人协议》，对吉比特有限变更公司形式事项作出约定。吉比特有限的全体股东一致同意共同作为发起人，整体变更设立厦门吉比特网络技术股份有限公司。

2009 年 12 月 24 日，厦门市外商投资局出具了《厦门市外商投资局关于同意厦门吉比特网络技术有限公司变更为外商投资股份有限公司的批复》（厦外资制[2009]946 号），对上述改制方案予以批复同意。

2009 年 12 月 25 日，吉比特在厦门召开了创立大会暨首次股东大会。

2009 年 12 月 28 日，厦门市人民政府向发行人颁发了《中华人民共和国外商投资企业批准证书》（商外资厦外资字[2007]0453 号）。

2010 年 1 月 18 日，天健正信会计师事务所有限公司出具了《验资报告》（天健正信验（2010）HZ 字第 020001 号）对上述出资情况进行了验证。股份公司设立时注册资本已经缴足。

2010 年 1 月 20 日，吉比特取得了厦门市工商行政管理局核发的《企业法人营业执照》。

整体变更设立完成后，吉比特股权结构如下：

股东名称	持股数（万股）	持股比例
卢竑岩	2,162.95	28.84%
苏华舟	2,162.95	28.84%
IDG 投资	1,674.24	22.32%
陈拓琳	824.00	10.99%
问道咨询	675.86	9.01%
合计	7,500.00	100.00%

11、2011 年 5 月第七次股权转让

2011 年 4 月 28 日，IDG 投资与湖南文旅、和谐成长、安兴投资、平安财智共同签署《厦门吉比特网络技术股份有限公司股份转让协议》，IDG 投资分别将其持有的吉比特 11.59%、7.73%、2.00%、1.00% 股份以 15,069.60 万元、10,046.40 万元、2,600 万元、1,300 万元的价格转让给湖南文旅、和谐成长、安兴投资和平安财智。

2011 年 4 月 30 日，发行人召开 2011 年第一次临时股东大会并作出决议，同意本次股份转让，发行人其他股东卢竑岩、苏华舟、陈拓琳和问道咨询均放弃在本次股份转让中的优先购买权。

2011 年 5 月 16 日，厦门市投资促进局出具了《厦门市投资促进局关于同意厦门吉比特网络技术股份有限公司股权转让的批复》（厦投促审[2011]285 号），对本次股权转让事宜予以批复同意。

2011 年 5 月 31 日，吉比特取得了厦门市工商行政管理局就本次股权转让核发的《企业法人营业执照》。本次股权转让完成后，吉比特变更为内资企业，股权结构如下：

股东名称	持股数（万股）	持股比例
卢竑岩	2,162.95	28.84%
苏华舟	2,162.95	28.84%
湖南文旅	869.40	11.59%
陈拓琳	824.00	10.99%

股东名称	持股数（万股）	持股比例
问道咨询	675.86	9.01%
和谐成长	579.84	7.73%
安兴投资	150.00	2.00%
平安财智	75.00	1.00%
合计	7,500.00	100.00%

12、2011年6月第八次股权转让

2009年12月22日，卢竑岩、苏华舟和问道咨询与黄志辉等28位自然人分别签署了《股份转让协议》，黄志辉等28位自然人可以选择直接向问道咨询合计购买其持有的吉比特合计9.01%的股权，也可以选择向卢竑岩、苏华舟购买其持有的问道咨询合计100%的股权以达到间接购买吉比特合计9.01%股权的目的。

2011年6月8日，发行人召开2011年第三次临时股东大会作出决议，同意问道咨询向黄志辉等28位自然人转让其所持有的9.01%公司股份。本次股权转让后，问道咨询不再持有发行人股份。

定价依据为：本次转让价格为1.73元/股，按公司2009年8月底未经审计净资产（扣除预计2009年9月分红3,000万元）1.3亿元（取整）除以当时总股本7,500万计算得出。各自然人具体的股权转让数量及转让价款情况如下：

股东名称	股权转让数量（股）	转让价款（元）
黄志辉	2,475,000.00	4,289,956.43
李培英	1,350,000.00	2,339,976.24
高岩	223,625.00	387,612.73
王呈	160,000.00	277,330.52
叶振华	160,000.00	277,330.52
王磊	160,000.00	277,330.52
唐雨	160,000.00	277,330.52
钱玲芳	120,000.00	207,997.89
陈嘉晖	120,000.00	207,997.89
陈一果	120,000.00	207,997.89
杨煦	120,000.00	207,997.89
胡兆彬	120,000.00	207,997.89

股东名称	股权转让数量（股）	转让价款（元）
张培	120,000.00	207,997.89
黄文	120,000.00	207,997.89
李亚辉	120,000.00	207,997.89
叶毅宏	120,000.00	207,997.89
陈秋树	90,000.00	155,998.42
田文斌	90,000.00	155,998.42
梁彤	90,000.00	155,998.42
李宇坤	80,000.00	138,665.26
郑拯	80,000.00	138,665.26
付强	80,000.00	138,665.26
徐军	80,000.00	138,665.26
李晗靖	80,000.00	138,665.26
李宏丽	80,000.00	138,665.26
洪锦寿	80,000.00	138,665.26
陈义庆	80,000.00	138,665.26
黄亚丹	80,000.00	138,665.26
合计	6,758,625.00	11,714,831.06

本次股权转让完成后，吉比特股权结构如下：

股东名称	持股数（万股）	持股比例
卢竑岩	2,162.95	28.84%
苏华舟	2,162.95	28.84%
湖南文旅	869.40	11.59%
陈拓琳	824.00	10.99%
和谐成长	579.84	7.73%
黄志辉	247.50	3.30%
安兴投资	150.00	2.00%
李培英	135.00	1.80%
平安财智	75.00	1.00%
高岩	22.36	0.30%
王呈	16.00	0.21%
叶振华	16.00	0.21%
王磊	16.00	0.21%

股东名称	持股数（万股）	持股比例
唐雨	16.00	0.21%
钱玲芳	12.00	0.16%
陈嘉晖	12.00	0.16%
陈一果	12.00	0.16%
杨煦	12.00	0.16%
胡兆彬	12.00	0.16%
张培	12.00	0.16%
黄文	12.00	0.16%
李亚辉	12.00	0.16%
叶毅宏	12.00	0.16%
陈秋树	9.00	0.12%
田文斌	9.00	0.12%
梁彤	9.00	0.12%
李宇坤	8.00	0.11%
郑拯	8.00	0.11%
付强	8.00	0.11%
徐军	8.00	0.11%
李晗靖	8.00	0.11%
李宏丽	8.00	0.11%
洪锦寿	8.00	0.11%
陈义庆	8.00	0.11%
黄亚丹	8.00	0.11%
合计	7,500.00	100.00%

13、回购股份并减资

2012年10月18日，发行人与苏华舟签署《股份回购协议》，约定由发行人分三次回购苏华舟所持有的全部发行人股份（共计21,629,475股，占发行人全部股份的28.84%），每股回购价格为12.5333元，回购总价款为271,088,699元。（1）第一次回购：发行人向苏华舟回购10,814,738股发行人股份，回购价款于第一次回购的发行人股份于工商登记机关注销后5个工作日内支付，但最晚不晚于2013年1月31日支付；（2）第二次回购：发行人向苏华舟回购6,488,842股发行人股份，回购价款于第二次回购的发行人股份注销后5个工作日内支付，但最晚不晚

于 2013 年 10 月 18 日支付；（3）第三次回购：发行人向苏华舟回购 4,325,895 股发行人股份，回购价款于第三次回购的发行人股份注销后 5 个工作日内支付，但最晚不晚于 2014 年 10 月 18 日支付。第一次回购时，发行人有权要求苏华舟转让超过 10,814,738 股发行人股份；第二次回购时，发行人可要求苏华舟转让不超过 21,629,475 股与第一次回购中已经转让给发行人的目标股份的差额（但不应低于 10,814,738 股与 6,488,842 股之和与在第一次回购中已经转让给发行人的目标股份的差额），并按照每股回购价格支付相应回购价款；第三次回购的股份数量相应调整。

回购价格 12.5333 元/股系参考前次 IDG 投资与湖南文旅、和谐成长、安兴投资、平安财智之间的股权转让价格和当时公司的账面资金情况及后续发展资金需要（2012 年 9 月 30 日，公司账面货币资金余额为 27,549.64 万元），经当时主要股东与苏华舟友好协商，最终确定。本次股权回购的资金来源为公司自有资金。由公司通过银行转账的方式于 2013 年 1 月和 2013 年 3 月向苏华舟支付。2012 年 10 月 18 日，公司召开 2012 年第二次临时股东大会并作出决议，批准发行人对股东苏华舟的回购行为，并相应地将注册资本由 7,500 万元减少至 53,370,525 元，同时授权卢竑岩或其再授权的人可根据具体实际情况和需要，按《股份回购协议》的约定调整每次回购股份的数量，决定每次回购的具体时间。

根据发行人 2012 年第二次临时股东大会的授权，卢竑岩决定于 2012 年 11 月 1 日启动发行人第一次回购并减资的相关程序，回购苏华舟持有的 10,814,738 股发行人股份。

2012 年 11 月 3 日，发行人在《海西晨报》上发布了《减资公告》，决定将公司注册资本由 75,000,000 元减少至 64,185,262 元。发行人于 2012 年 12 月 21 日出具《公司债务清偿或担保情况说明》，确认发行人第一次减资已依法通知或公告所有债权人。

根据致同于 2012 年 12 月 19 日出具的致同验字(2012)第 350ZA0045 号《验资报告》，截至 2012 年 12 月 18 日，发行人减少股本 10,814,738 元，均减少股东苏华舟出资，并已对该次回购减资事项进行账务处理；截至 2012 年 12 月 18 日止，发行人变更后的注册资本及股本均为 64,185,262 元。同日，发行人为第一次

回购并减资制定了章程修正案。

2012年12月28日，吉比特取得了厦门市工商行政管理局就第一次回购并减资核发的《企业法人营业执照》。

本次减资完成后，吉比特股权结构如下：

股东名称	持股数（万股）	持股比例
卢竑岩	2,162.95	33.70%
苏华舟	1,081.47	16.85%
湖南文旅	869.40	13.55%
陈拓琳	824.00	12.84%
和谐成长	579.84	9.03%
黄志辉	247.50	3.86%
安兴投资	150.00	2.34%
李培英	135.00	2.10%
平安财智	75.00	1.17%
高岩	22.36	0.35%
王呈	16.00	0.25%
叶振华	16.00	0.25%
王磊	16.00	0.25%
唐雨	16.00	0.25%
钱玲芳	12.00	0.19%
陈嘉晖	12.00	0.19%
陈一果	12.00	0.19%
杨煦	12.00	0.19%
胡兆彬	12.00	0.19%
张培	12.00	0.19%
黄文	12.00	0.19%
李亚辉	12.00	0.19%
叶毅宏	12.00	0.19%
陈秋树	9.00	0.14%
田文斌	9.00	0.14%
梁彤	9.00	0.14%
李宇坤	8.00	0.12%

股东名称	持股数（万股）	持股比例
郑拯	8.00	0.12%
付强	8.00	0.12%
徐军	8.00	0.12%
李晗靖	8.00	0.12%
李宏丽	8.00	0.12%
洪锦寿	8.00	0.12%
陈义庆	8.00	0.12%
黄亚丹	8.00	0.12%
合计	6,418.53	100.00%

根据发行人 2012 年第二次临时股东大会的授权，卢竑岩决定于 2012 年 12 月 28 日启动发行人第二次回购并减资的相关程序，回购苏华舟持有的 10,814,737 股发行人股份。

2013 年 1 月 10 日，发行人在《海西晨报》上发布了《减资公告》，决定将公司注册资本由 64,185,262 元减少至 53,370,525 元。发行人于 2013 年 2 月 26 日出具《公司债务清偿或担保情况说明》，确认发行人第二次减资已依法通知或公告所有债权人。

根据致同于 2013 年 2 月 26 日出具的致同验字（2013）第 350ZA0003 号《验资报告》，截至 2013 年 2 月 25 日，发行人减少股本 10,814,737 元，均减少股东苏华舟出资，并已对该次回购减资事项进行账务处理；截至 2013 年 2 月 25 日止，发行人变更后的注册资本及股本均为 53,370,525 元。同日，发行人为第二次回购并减资制定了章程修正案。

2013 年 3 月 13 日，吉比特取得了厦门市工商行政管理局就第二次回购并减资核发的《企业法人营业执照》。

本次减资完成后，吉比特股权结构如下：

股东名称	持股数（万股）	持股比例
卢竑岩	2,162.95	40.53%
湖南文旅	869.40	16.29%
陈拓琳	824.00	15.44%

股东名称	持股数（万股）	持股比例
和谐成长	579.84	10.86%
黄志辉	247.50	4.64%
安兴投资	150.00	2.81%
李培英	135.00	2.53%
平安财智	75.00	1.41%
高岩	22.36	0.42%
王呈	16.00	0.30%
叶振华	16.00	0.30%
王磊	16.00	0.30%
唐雨	16.00	0.30%
钱玲芳	12.00	0.22%
陈嘉晖	12.00	0.22%
陈一果	12.00	0.22%
杨煦	12.00	0.22%
胡兆彬	12.00	0.22%
张培	12.00	0.22%
黄文	12.00	0.22%
李亚辉	12.00	0.22%
叶毅宏	12.00	0.22%
陈秋树	9.00	0.17%
田文斌	9.00	0.17%
梁彤	9.00	0.17%
李宇坤	8.00	0.15%
郑拯	8.00	0.15%
付强	8.00	0.15%
徐军	8.00	0.15%
李晗靖	8.00	0.15%
李宏丽	8.00	0.15%
洪锦寿	8.00	0.15%
陈义庆	8.00	0.15%
黄亚丹	8.00	0.15%
合计	5,337.05	100.00%

自上述股权变化后，截至本招股说明书签署日，发行人股权结构未再发生变化。

（二）发行人设立以来重大资产重组情况

自发行人设立至本招股说明书签署日，未发生重大资产重组行为。

四、发行人历次验资情况

发行人自设立以来因注册资本增减共进行过六次验资，具体情况如下：

（一）吉比特有限成立时的验资情况

2004年3月11日，厦门达新会计师事务所有限公司出具了《验资报告》（厦达会验字[2004]第Y0392号），验证截至2004年3月9日，吉比特有限已收到股东卢竑岩、苏华舟分别缴纳注册资本人民币50万元，合计缴纳注册资本人民币100万元。

（二）吉比特有限第一次增资时的验资情况

2008年1月4日，福建中浩会计师事务所有限公司出具了《验资报告》（福中浩外验字（2008）第WY001号），验证截至2008年1月2日，吉比特有限已收到股东IDG投资缴纳的新增出资合计2,631,579美元，出资方式为货币，其中按缴款当日人民币对美元的汇率中间价计算折合人民币235,330元计入注册资本，其余部分计入资本公积。本次变更后，吉比特有限累计实收资本为人民币1,235,330元。

（三）吉比特有限第二次增资时的验资情况

2009年7月7日，厦门安德信会计师事务所有限公司出具了《验资报告》（厦安德信外验（2009）第W-014号），验证截至2009年6月26日，吉比特有限已收到股东IDG投资缴纳的新增出资额合计1,466,275美元，出资方式为货币，其中10,342.03美元折合人民币70,665元计入注册资本，其余部分1,455,932.97美

元折合人民币 9,948,098.79 元计入资本公积。本次变更后，吉比特有限实收资本为人民币 1,305,995.00 元。

（四）整体变更设立为股份有限公司时的验资情况

2010 年 1 月 18 日，天健正信会计师事务所有限公司出具了《验资报告》（天健正信验（2010）HZ 字第 020001 号），验证截至 2009 年 12 月 28 日，发行人各发起人以其拥有的吉比特有限截至 2009 年 9 月 30 日经审计的净资产中的 7,500 万元折为发行人的股本 7,500 万股，每股面值 1 元，净资产折合股本后的余额 70,049,674.92 元转为发行人的资本公积。各发起人均已缴足其认购的股份。

（五）发行人第一次减资时的验资情况

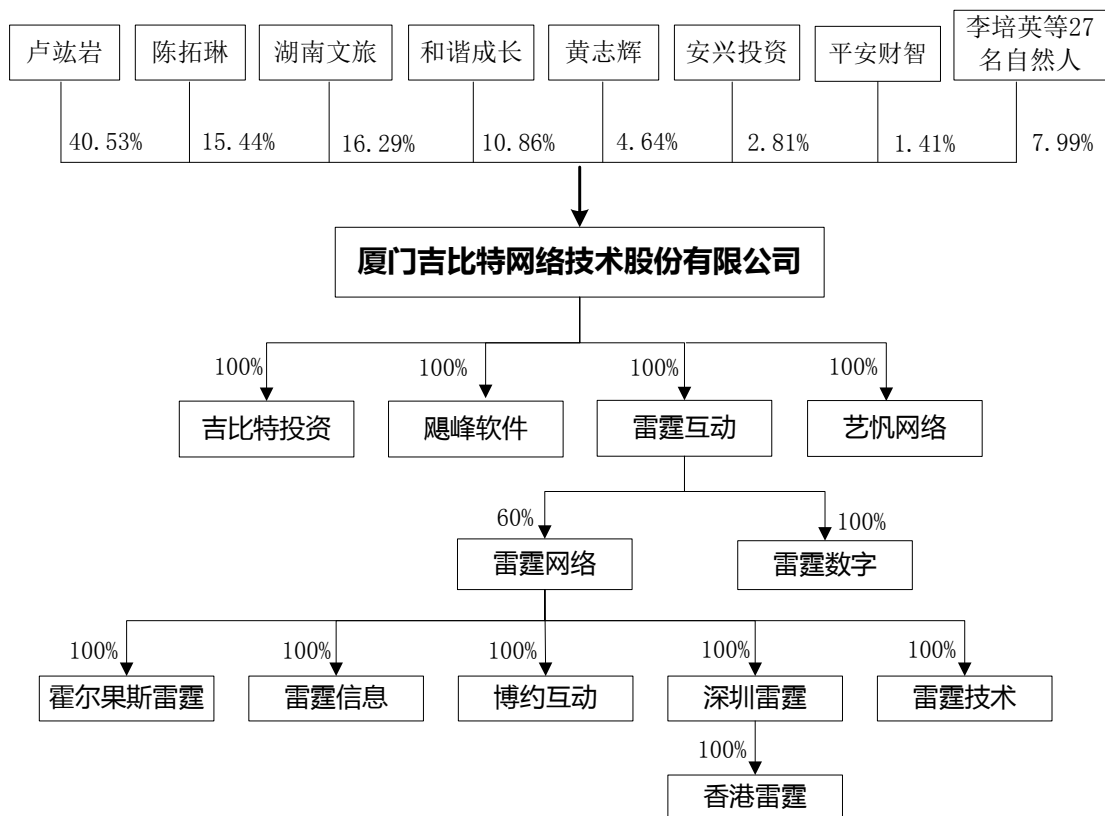
2012 年 12 月 19 日，致同出具了《验资报告》（致同验字（2012）第 350ZA0045 号），验证截至 2012 年 12 月 18 日，发行人减少股本人民币 10,814,738 元，减少股东苏华舟出资，并已对该次回购减资事项进行账务处理。发行人变更后的股本为人民币 64,185,262 元，变更后的注册资本仍满足法定注册资本的最低限额。

（六）发行人第二次减资时的验资情况

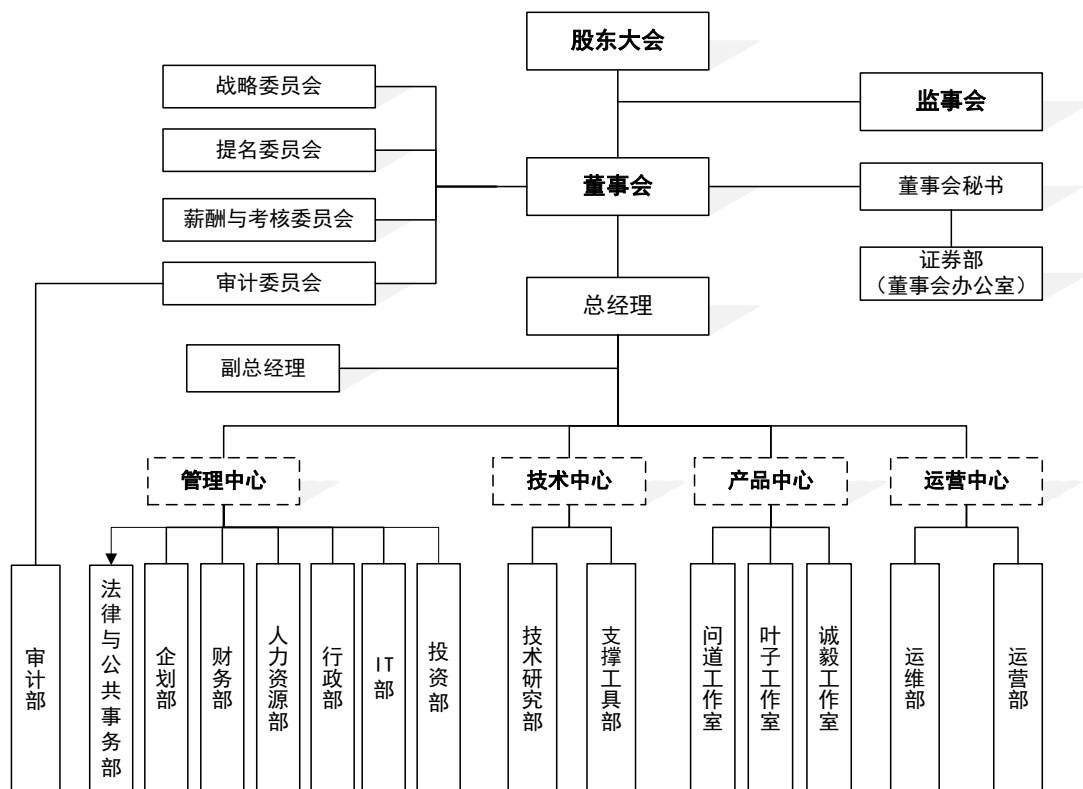
2013 年 2 月 26 日，致同出具了《验资报告》（致同验字（2013）第 350ZA0003 号），验证截至 2013 年 2 月 25 日，发行人减少股本人民币 10,814,737 元，减少股东苏华舟出资，并已对该次回购减资事项进行账务处理。发行人变更后的股本为人民币 53,370,525 元，变更后的注册资本仍满足法定注册资本的最低限额。变更后苏华舟不再出资，其他股东出资额不变。

五、发行人组织结构及职能

(一) 发行人股权架构图



（二）发行人内部组织结构图



（三）发行人主要职能部门介绍

公司最高权力机构为股东大会，公司设立董事会，董事会向股东大会负责，行使《公司章程》赋予的各项职权；公司董事会七名董事中有三名独立董事，有利于完善公司的治理结构，提高董事会规范运作和科学决策水平。

公司实行董事会领导下的总经理负责制，在董事会领导下由总经理负责公司日常经营与管理，设置了管理中心、技术中心、产品中心、服务中心四大业务模块，各主要职能部门的主要职能如下。

1、证券部（董事会办公室）

负责与证券监管机构、中介机构、证券交易所、登记结算公司等的信息沟通和联络；负责公司信息披露事务和投资者关系管理；负责董事会及股东大会会议的筹备、会议材料制作、相关文件的保管；负责证券档案资料的管理、股权事务的托管登记、证券市场法律法规的咨询等证券事务。

董事会办公室是董事会常设办公机构，与证券部合署办公。

2、审计部

对公司及其子公司的内部控制的完整性、合理性及其实施的有效性进行检查和评价；对公司及其子公司的会计资料及其他有关经济资料，以及所反映的财务收支及有关的经济活动的合法性、合规性、真实性和完整性进行审计，包括但不限于财务报告、业绩快报、自愿披露的预测性财务信息等。

3、法律与公共事务部

协助公司正确执行国家法律、法规，对公司重大经营决策提出法律意见；起草与审核公司各类合同与协议，参与重大经营活动的谈判和签约活动；参与公司合并、分立、收购、投资、租赁、资产转让、招投标及进行公司改制等涉及公司权益的重要经济活动，处理有关法律事务；处理公司权益维护、诉讼、申诉、调解、仲裁等事务；负责公司知识产权管理及维护工作；负责公司商业秘密保护等有关法律事务；协助公司外聘律师共同处理与公司有关的法律事务；负责公司政府政策收集及项目申报相关事务；负责公司运营资质、产品前置审批等合法合规事务；负责公司经营资质管理及维护工作；负责公司政府关系管理及维护工作；负责公司档案管理工作；负责公司印章管理工作。

4、企划部

负责收集宏观经济、行业数据等资讯及情报，定期拟订相关研究报告供管理层参考。作为董事会战略委员会日常工作机构，参与拟订公司未来发展战略及年度工作计划并提交管理层审议，并负责定期跟踪发展战略及年度工作计划落实情况；作为总经理办公会的日常组织机构，负责总经理办公会议的会务工作，根据总经理确定的议题提请有关部门提供会议材料，并对有关会议决定的重要事项进行督查催办；负责拟订公司企业社会责任战略并提交管理层审议，并主导该战略实施工作；作为公司产品委员会日常工作机构，负责筹备及组织产品委员会相关产品评估立项及其它重要阶段评审工作。

5、财务部

负责公司财务会计政策和财务管理制度的制订与执行；负责公司年度财务预

算的制订、控制和监督；完成日常账务核算和财务报表、内部管理报表的编制；编制公司资金计划，审核各类费用开支，对资金支出实施有效控制；审核各项投资支出、技术改造和基建项目资金、产品研发资金支出及薪资支付情况；负责公司税务的筹划、计算、申报等税务相关工作；负责统一安排和落实盘点等各项资产管理的工作，确保公司各项资产安全；配合公司内部审计及外部审计工作。

6、人力资源部

负责员工招聘与配置；员工培训与开发；员工绩效管理；员工薪酬福利管理；员工劳动关系和人事服务。

7、行政部

负责公司办公环境维护；公司行政事务处理；采购公司所需物资；供应商筛选、评估、分析等。

8、投资部

负责公司对外的股权投资业务。

9、IT 部

负责网络环境规划及维护；负责开发环境部署及维护；负责软硬件资产管理变更；负责各项目版本配置管理。

10、技术研究部

发掘各种类型游戏的技术需求；提出各种预研概念；制作原型，撰写文档；规划和制定下一代产品架构；调研市场游戏中有利用价值的技术特性；调研新的开发方法和工具；调研各类开发平台（手机，移动游戏设备，机顶盒等）；向各开发项目转移技术。

11、支撑工具部

提供支撑工具，提升游戏开发的效率及质量；提供分析数据，改进游戏开发过程及控制；开发公司管理系统，提高办公效率。

12、运维部

负责游戏版本发布、服务器维护、游戏数据修复等工作；负责公司客服相关工作；负责游戏安全、运营协商等相关工作（包括：运营维护组、客服组、产品组）；负责公司游戏产品工作，数据分析工作；负责精品游戏研究、情报收集、玩家调研等工作。

13、运营部

负责公司旗下产品的海外市场拓展业务；负责公司的游戏推广、商务合作等运营事务。

14、工作室

负责具体游戏项目的开发工作。

六、发行人控股及参股子公司情况

截至本招股说明书签署日，发行人控股及参股的子公司情况如下：

1、颯峰科技

全 称： 厦门颯峰软件科技有限公司

住 所： 厦门软件园二期望海路4号202单元

注册资本： 1,200万元

法定代表人： 卢竑岩

经营范围： 1、计算机软硬件开发并提供相关的技术服务与技术咨询；2、三维美术及平面美术设计；3、印刷品设计；4、网页设计；5、经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

颯峰科技成立于2011年3月11日，由发行人出资设立。截至本招股说明书签署日，发行人持有颯峰科技100%的股权。

颯峰科技设立之初主要经营美术外包业务，曾参与承接《神仙道》和《问道外传》等网络游戏的部分美术外包业务。因美术外包业务利润率水平相比游戏研

发较低，在美术外包业务营业收入不够理想的情况下，颯峰科技管理层开始尝试游戏研发业务，并与发行人的叶子工作室进行合作。2012年9月，颯峰科技与叶子工作室合作研发的塔防类移动游戏《精灵守卫战》在 App Store 上线运营。为了更好地对颯峰科技的在研项目进行管理，2013年6月发行人决定将颯峰科技人员并入叶子工作室，继续开展游戏研发业务，截至本招股说明书签署之日，颯峰科技未开展实际经营业务。

截至2015年12月31日，颯峰科技总资产1,109.91万元、净资产1,109.91万元；2015年度实现净利润27.45万元。截至2016年6月30日，颯峰科技总资产1,118.99万元、净资产1,118.87万元；2016年1-6月实现净利润8.96万元（以上数据经致同审计）。

2、雷霆互动

全 称： 厦门雷霆互动网络有限公司

住 所： 厦门市湖里区园山南路806号1515室

注册资本： 7,000万元

法定代表人： 付强

经营范围： 数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；互联网信息服务（不含药品信息服务和网吧）；互联网出版；互联网接入及相关服务（不含网吧）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；软件开发；信息技术咨询服务；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

雷霆互动成立于2011年7月11日，由发行人出资设立，专注于大型客户端网络游戏、网页游戏、手机游戏及 iPad 平台游戏等的研发及运营推广。截至本招股说明书签署日，发行人持有雷霆互动100%的股权。

截至2015年12月31日，雷霆互动总资产7,437.35万元、净资产4,122.04

万元；2015 年度实现净利润-667.08 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，雷霆互动总资产 22,648.19 万元、净资产 14,735.89 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 10,613.85 万元（以上数据经致同审计）。

3、艺帆网络

全 称： 艺帆（厦门）网络科技有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 Z24 区

注册资本： 1,000.00 万元

法定代表人： 卢竑岩

经营范围： 其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；其他未列明科技推广和应用服务业；软件开发；数字内容服务；信息技术咨询服务；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；动画、漫画设计、制作；文化、艺术活动策划；其他未列明文化艺术业；其他文化艺术经纪代理（不含须经许可审批的项目）；其他娱乐业（不含须经许可审批的项目）；计算机、软件及辅助设备零售；其他文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布；企业管理咨询；市场调查；其他未列明企业管理服务（不含须经审批许可的项目）；其他法律服务；社会经济咨询（不含金融业务咨询）；商务信息咨询。

艺帆网络成立于 2015 年 11 月 16 日，由发行人出资设立，主要从事互联网行业资质准入业务、网络游戏前置审批业务、法律及知识产权咨询业务。截至本招股说明书签署日，发行人持有艺帆网络 100% 的股权。

截至 2015 年 12 月 31 日，艺帆网络总资产 0 万元、净资产-0.20 万元；2015 年度实现净利润-0.20 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，艺帆网络总资产 1,000.64 万元、净资产 999.68 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-0.12 万元（以上数据经致

同审计)。

4、吉比特投资

全 称： 厦门吉比特股权投资有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 Z338 区

注册资本： 10,000.00 万元

法定代表人： 徐超

经营范围： 依法从事对非公开交易的企业股权进行投资以及相关咨询服务；投资管理（法律、法规另有规定除外）。

吉比特投资成立于 2016 年 8 月 24 日，由发行人出资设立，主要从事股权投资及相关咨询服务。截至本招股说明书签署日，发行人持有吉比特投资 100% 的股权。

5、雷霆数字

全 称 深圳雷霆数字娱乐有限公司

住 所： 深圳市前海深港合作区前湾一路 1 号 A 栋 201 室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）

注册资本： 30,000.00 万元

法定代表人： 高岩

经营范围： 互联网信息技术开发及技术服务（不含限制项目）；软件开发；从事广告业务（法律法规、国务院规定需另行办理广告经营审批的，需取得许可后方可经营）；文化、艺术活动策划；计算机软件及辅助设备销售；文化用品销售；国内贸易（不含专营、专卖、专控商品）；经营进出口业务（法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）。（以上各项涉及法律、行政法规、国务院决定禁止的

项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）动画、漫画设计、制作；文化艺术经纪。

雷霆数字成立于 2016 年 8 月 30 日，由发行人出资设立，主要从事网络游戏的研发和推广。截至本招股说明书签署日，雷霆互动持有雷霆数字 100% 的股权。

6、雷霆网络

全 称： 厦门雷霆网络科技有限公司

住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1515 室之一

注册资本： 1,397.50 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 软件开发；互联网信息服务（不含药品信息服务和网吧）；互联网出版；图书出版；电影和影视节目制作；电影和影视节目发行；互联网接入及相关服务（不含网吧）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；信息技术咨询服务；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；文化、艺术活动策划；其他未列明文化艺术业；其他文化艺术经纪代理（不含须经许可审批的项目）；其他娱乐业（不含须经许可审批的项目）；计算机、软件及辅助设备零售；其他文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布。

雷霆网络成立于 2014 年 12 月 10 日，由自然人翟健出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，雷霆网络的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
雷霆互动	838.50	60.00%
翟健	559.00	40.00%
合 计	1,397.50	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，雷霆网络总资产 2,258.84 万元、净资产 2,118.81 万元；2015 年度实现净利润-230.76 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，雷霆网络总资产 35,665.33 万元、净资产 5,468.43 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 3,349.62 万元（以上数据经致同审计）。

7、雷霆信息

全 称： 厦门雷霆信息技术有限公司

住 所： 厦门市软件园三期诚毅大街 366 号 0031 单元

注册资本： 100 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 信息技术咨询服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；互联网接入及相关服务（不含网吧）；软件开发；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；文化、艺术活动策划；其他未列明文化艺术业；其他文化艺术经纪代理（不含须经许可审批的项目）；其他娱乐业（不含须经许可审批的项目）；计算机、软件及辅助设备零售；其他文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布。

雷霆信息成立于 2016 年 4 月 8 日，由发行人孙公司雷霆网络独资设立。雷霆信息主要从事网络游戏的推广。

截至 2016 年 6 月 30 日，雷霆信息总资产 8,476.25 万元、净资产 5,514.96 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 5,414.96 万元（以上数据经致同审计）。

8、霍尔果斯雷霆

全 称： 霍尔果斯雷霆网络科技有限公司

住 所： 新疆伊犁州霍尔果斯口岸卡拉苏河欧陆经典小区 11 幢 332 室

注册资本： 100 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 信息技术咨询服务；互联网服务（不含需经许可审批的项目）；互联网接入及相关服务（不含网吧）；软件开发；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；货物与技术的进出口业务（法律法规另有规定的进出口项目除外），并开展边境小额贸易。文化、艺术活动策划；文化艺术经纪代理（不含须经许可审批的项目）；计算机、软件及辅助设备零售；文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布。（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）。

霍尔果斯雷霆成立于 2016 年 5 月 31 日，由雷霆网络出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，雷霆网络持有霍尔果斯雷霆 100% 的股权。

截至 2016 年 6 月 30 日，霍尔果斯雷霆总资产 0.08 万元、净资产-0.86 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-0.86 万元（以上数据经致同审计）。

9、博约互动

全 称： 海南博约互动娱乐有限公司

住 所： 海南省老城高新技术产业示范区海南生态软件园

注册资本： 100 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 信息技术咨询服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；互联网接入及相关服务（不含网吧）；软件开发；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录，但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外）；文化、艺术活动策划；其他未

列明文化艺术业；其他文化艺术经纪代理（不含需经许可商品的项目）；其他娱乐业（不含需经许可的审批项目）；计算机、软件及辅助设备零售；其他文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布。

博约互动成立于 2016 年 5 月 16 日，由雷霆网络出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，雷霆网络持有博约互动 100% 的股权。

截至 2016 年 6 月 30 日，博约互动总资产 15,667.84 万元、净资产 2,411.92 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 2,311.92 万元（以上数据经致同审计）。

10、深圳雷霆

全 称： 深圳市雷霆科技网络有限公司

住 所： 深圳市南山区粤海街道科技园中区科苑路 15 号科兴科学园 B 栋 2 单元 8 层 06 号单元

注册资本： 3,000 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 互联网信息技术的技术服务；软件开发；从事广告业务；文化、艺术活动策划；计算机软件及辅助设备销售；文化用品销售；国内贸易、经营进出口业务（不含专营、专控、专卖商品）。（以上各项涉及法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）动画、漫画设计、制作；文化艺术经纪代理。

深圳雷霆成立于 2016 年 7 月 22 日，由雷霆网络出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，雷霆网络持有深圳雷霆 100% 的股权。

11、雷霆技术

全 称： 深圳雷霆信息技术有限公司

住 所： 深圳市前海深港合作区前湾一路 1 号 A 栋 201 室（入驻深圳

市前海商务秘书有限公司)

注册资本： 10,000 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 互联网信息技术的技术服务；软件开发；从事广告业务（法律法规、国务院规定需另行办理广告经营审批的，需取得许可后方可经营）；文化、艺术活动策划；计算机软件及辅助设备销售；文化用品销售；国内贸易（不含专营、专卖、专控商品）；经营进出口业务（不含专营、专控、专卖商品）。（以上各项涉及法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）动画、漫画设计、制作；文化艺术经纪代理。

雷霆技术成立于 2016 年 10 月 27 日，由雷霆网络出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，雷霆网络持有雷霆技术 100% 的股权。

12、香港雷霆

全 称： 香港雷霆游戏有限公司

地 址： RM 301-2 HANG SENG WANCHAI BLDG 3/F 200

HENNESSY RD WANCHAI HK

注册资本： 港币 1.00 万元

董 事： 付强

业务性质： 游戏发行

香港雷霆成立于 2016 年 10 月 17 日，由深圳雷霆出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，深圳雷霆持有香港雷霆 100% 的股权。

13、淘金互动

全 称： 厦门淘金互动网络股份有限公司

住 所： 厦门市湖里区台湾街 257 号天地花园 C 幢 9 层 B 单元

注册资本： 500 万元

法定代表人： 徐安平

经营范围： 动画、漫画设计、制作；软件开发；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

淘金互动成立于 2013 年 6 月 26 日，由发行人子公司雷霆互动出资设立。淘金互动主要从事游戏软件的研发制作。截至本招股说明书签署日，淘金互动的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
徐安平	250.00	50.00%
雷霆互动	175.00	35.00%
厦门淘飞投资管理合伙企业（有限合伙）	75.00	15.00%
合 计	500.00	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，淘金互动总资产 765.17 万元、净资产 496.48 万元；2015 年度实现净利润 350.31 万元（以上数据出自大信审字[2016]第 25-00001 号审计报告）。截至 2016 年 6 月 30 日，淘金互动总资产 701.62 万元、净资产 457.16 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-39.32 万元（以上数据未经审计）。

14、青瓷数码

全 称： 厦门青瓷数码技术有限公司

住 所： 厦门软件园望海路 4 号 502 室之一

注册资本： 1,113.10 万元

法定代表人： 杨煦

经营范围： 网络技术开发；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

青瓷数码成立于 2012 年 3 月 1 日，由自然人杨煦和尤杰鹏共同出资设立。

青瓷数码主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，青瓷数码的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
杨煦	568.20	51.05%
吉比特	200.00	17.97%
厦门中航德兴股权投资基金合伙企业（有限合伙）	113.10	10.16%
厦门国海坚果创业投资合伙企业（有限合伙）	100.00	8.98%
黄智强	22.30	2.00%
叶激艇	67.20	6.04%
魏树木	22.30	2.00%
林意炜	20.00	1.80%
合计	1,113.10	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，青瓷数码总资产 3,166.69 万元、净资产 1,886.03 万元；2015 年度实现净利润-542.75 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，青瓷数码总资产 2,405.46 万元、净资产 1,298.42 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-501.70 万元（以上数据未经审计）。

15、星艺互动

全 称： 成都星艺互动网络科技有限公司

住 所： 成都高新区吉泰五路 88 号 3 栋 41 层 10 号

注册资本： 19 万元

法定代表人： 王磊

经营范围： 网络技术研发；网页设计；数据处理和存储服务；开发、设计计算机软硬件；网络工程设计及施工（凭资质许可证从事经营）；计算机系统集成；设计、制作、代理、发布广告（气球广告除外）；销售计算机软硬件及耗材、电子设备、电子产品、办公设备、通讯设备（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）；货物及技术进出口。（依法须经批准的项目、

经相关部门批准后方可开展经营活动)。

星艺互动成立于 2014 年 9 月 19 日,由自然人白全明和成都泥巴投资中心(有限合伙)共同出资设立。星艺互动主要从事网络文学的游戏改编和运营、网络文学作者个人经纪、网络文学影视改编及娱乐营销、版权购买。截至本招股说明书签署日,星艺互动的股权结构如下:

股东姓名	出资金额(万元)	出资比例
霍尔果斯星艺网络科技有限公司	10.00	52.63%
吉比特	9.00	47.37%
合计	19.00	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日,星艺互动总资产 982.43 万元、净资产 778.10 万元;2015 年度实现净利润-294.55 万元(以上数据出自川智恒会审字[2015]1-A005 号审计报告)。截至 2016 年 6 月 30 日,星艺互动总资产 880.06 万元、净资产 669.70 万元;2016 年 1-6 月实现净利润-110.61 万元(以上数据未经审计)。

16、南竹手游

全 称: 成都南竹手游科技有限公司

住 所: 成都市成华区建和路 6 号附 62 号 1 层

注册资本: 12.9032 万元

法定代表人: 王宇

经营范围: 软件开发与销售;计算机技术服务;动漫设计。(法律及行政法规禁止的项目除外,法律及行政法规限制的项目取得许可后方可经营)。

南竹手游成立于 2014 年 10 月 29 日,由自然人王宇和朱国君共同出资设立。南竹手游主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日,南竹手游的股权结构如下:

股东姓名	出资金额(万元)	出资比例
王宇	7.9350	61.50%

朱国君	2.0650	16.00%
吉比特	2.9032	22.50%
合 计	12.9032	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，南竹手游总资产 66.89 万元、净资产 66.68 万元；2015 年度实现净利润-49.82 万元（以上数据出自川天润华邦审字[2016]第 A-9 号审计报告）。截至 2016 年 6 月 30 日，南竹手游总资产 36.85 万元、净资产 32.41 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-29.76 万元（以上数据未经审计）。

17、勇仕网络

全 称： 厦门勇仕网络技术有限公司

住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1515 室之二

注册资本： 11.7647 万元

法定代表人： 刘镇拥

经营范围： 软件开发；信息技术咨询服务；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；互联网接入及相关服务（不含网吧）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）。

勇仕网络成立于 2014 年 12 月 15 日，由自然人刘镇拥、彭研、陈天翔共同出资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，勇仕网络的股权结构如下：

股东姓名	认缴出资金额（万元）	出资比例
刘镇拥	5.036	40.288%
彭研	2.418	19.344%
陈天翔	2.046	16.368%
庞文锦	0.50	4.00%
吉比特投资	2.50	20.00%
合 计	12.5	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，勇仕网络总资产 7.80 万元、净资产-21.49 万元；2015 年度实现净利润-157.49 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，勇仕网络总资产 5.03 万元、净资产-35.28 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-13.79 万元（以上数据未经审计）。

18、谷游网络

全 称： 厦门谷游网络技术有限公司

住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1515 室之三

注册资本： 4.2857 万元

法定代表人： 陈嘉晖

经营范围： 软件开发；信息技术咨询服务；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

谷游网络成立于 2014 年 12 月 26 日，由自然人张培和陈嘉晖共同出资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，谷游网络的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
陈嘉晖	2.1857	51.00%
雷霆互动	2.1000	49.00%
合 计	4.2857	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，谷游网络总资产 149.99 万元、净资产 12.67 万元；2015 年度实现净利润-287.33 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，谷游网络总资产 14.13 万元、净资产 3.63 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-9.03 万元（以上数据未经审计）。

19、量子互动

全 称： 厦门量子互动网络有限公司
 住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1515 室之四
 注册资本： 4.2859 万元
 法定代表人： 黄文
 经营范围： 软件开发；互联网信息服务（不含药品信息服务和网吧）；互联网出版；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；互联网接入及相关服务（不含网吧）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；信息技术咨询服务；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

量子互动成立于 2014 年 12 月 31 日，由自然人叶毅宏、黄文、陈一果共同出资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，量子互动的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
叶毅宏	1.4143	33.00%
雷霆互动	1.2858	30.00%
黄文	0.9429	22.00%
陈一果	0.6429	15.00%
合 计	4.2859	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，量子互动总资产 124.75 万元、净资产 2.08 万元；2015 年度实现净利润-397.92 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，量子互动总资产 20.18 万元、净资产 16.95 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 14.88 万元（以上数据未经审计）。

20、千时科技

全 称： 厦门千时科技有限公司
 住 所： 厦门市湖里区江头台湾街 291 号之二 B 栋 526 室

注册资本： 503 万元

法定代表人： 傅旭天

经营范围： 软件开发；计算机、软件及辅助设备批发；计算机、软件及辅助设备零售；集成电路设计；信息系统集成服务；信息技术咨询服务；其他未列明科技推广和应用服务业；科技中介服务；教育咨询（不含教育培训及出国留学中介、咨询等须经许可审批的项目）；其他未列明的教育（不含须经行政许可的项目）。

千时科技成立于 2015 年 1 月 29 日，由自然人傅旭天和袁立川出资设立，主要从事幼儿英语在线教育。截至本招股说明书签署日，千时科技的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
傅旭天	228.7578	45.48%
袁立川	123.1773	24.49%
厦门成长天空投资管理合伙企业（有限合伙）	60.3600	12.00%
吉比特	90.7049	18.03%
合 计	503.00	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，千时科技总资产 292.32 万元、净资产 249.82 万元；2015 年度实现净利润-253.18 万元（以上数据出自致同审字（2016）第 350FC0829 号审计报告）。截至 2016 年 6 月 30 日，千时科技总资产 534.70 万元、净资产 97.96 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-152.50 万元（以上数据未经审计）。

21、飞鼠网络

全 称： 厦门飞鼠网络技术有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 F 区

注册资本： 14.2857 万元

法定代表人： 李宇坤

经营范围： 其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；信息技术咨询

服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；软件开发；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

飞鼠网络成立于 2015 年 6 月 17 日，由自然人李宇坤独资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，飞鼠网络的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
李宇坤	10.00	70.00%
吉比特投资	4.2857	30.00%
合计	14.2857	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，飞鼠网络总资产 315.60 万元、净资产 263.42 万元；2015 年度实现净利润-151.58 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，飞鼠网络总资产 287.64 万元、净资产 23.83 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-239.59 万元（以上数据未经审计）。

22、游戏元素

全 称： 厦门游戏元素网络技术有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 Z39 区

注册资本： 14.2857 万元

法定代表人： 陈明

经营范围： 其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；信息技术咨询服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；软件开发；动画、漫画设计、制作；数字内容服务；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；互联网接入及相关服务（不含网吧）。

游戏元素成立于 2015 年 11 月 19 日，由自然人陈明独资设立，主要从事网

络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，游戏元素的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
陈明	3.6430	20.50%
陈哲敏	3.1986	18.00%
邱春伟	0.3998	2.25%
王龙	1.4216	8.00%
代梦	0.2221	1.25%
厦门青橘投资管理合伙企业（有限合伙）	2.6655	15.00%
吉比特投资	6.2196	35.00%
合 计	17.7702	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，游戏元素总资产 267.23 万元、净资产 254.25 万元；2015 年度实现净利润-16.59 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，游戏元素总资产 53.44 万元、净资产 25.59 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-228.66 万元（以上数据未经审计）。

23、数字狗

全 称： 成都数字狗科技有限公司

住 所： 成都高新区府城大道西段 399 号 7 栋 3 单元 4 层 402 号

注册资本： 1.11 万元

法定代表人： 唐雨

经营范围： 计算机软硬件开发、销售并提供技术服务、技术转让、技术咨询；网络技术开发、技术转让、技术咨询；软件开发；网页设计；计算机系统集成；数据处理；农业技术、生物技术、新材料技术、环保技术、节能技术研发及技术推广；新能源技术开发；销售：计算机软件及辅助设备、办公用品及耗材、通讯器材（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）、电子产品、仪器仪表；游戏软件开发。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

数字狗成立于 2016 年 8 月 15 日，由自然人唐雨独资设立，主要从事网络游

戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，数字狗的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
唐雨	1	90.00%
吉比特投资	0.11	10.00%
合计	1.11	100.00%

24、乐旺普

全 称： 厦门乐旺普软件科技有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 Z319 区

注册资本： 13.3333 万元

法定代表人： 黄怀祖

经营范围： 软件开发；信息技术咨询服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

乐旺普成立于 2016 年 7 月 12 日，由自然人黄怀祖独资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，乐旺普的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
黄怀祖	10.00	75.00%
吉比特投资	3.3333	25.00%
合计	13.3333	100.00%

七、发起人、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人

（一）发起人基本情况

本公司发起人为卢竑岩、苏华舟、IDG 投资、陈拓琳、问道咨询。

1、卢竑岩

卢竑岩持有发行人 2,162.95 万股股份，占发行人股本总额的 40.53%。

卢竑岩，1977 年出生，中国国籍，拥有加拿大永久居留权，身份证号码：44030119770531****，在中国境内拥有住所。具体情况详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员”之“一、（一）董事会成员”部分。

2、苏华舟

苏华舟作为发起人，在公司整体变更设立时持有发行人 28.84% 股份。2012 年及 2013 年，发行人分两次向苏华舟回购了其持有的全部发行人股份，2013 年 3 月后苏华舟不再持有发行人股份。

苏华舟，1981 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：35052619810919****，在中国境内拥有住所。

3、IDG 投资

IDG 投资作为发起人，在公司整体变更设立时持有发行人 22.32% 股份。2011 年，IDG 投资将其持有的全部发行人股份转让给湖南文旅、和谐成长、安兴投资、平安财智，2011 年 5 月后 IDG 投资不再持有发行人股份。

IDG 投资系香港注册的外资公司，成立于 2007 年 6 月 15 日，股本 10,000 美元，股东为何志成，住所为香港，从事 VC/PE 项目投资。IDG 投资已于 2014 年 1 月 10 日公告注销。

4、陈拓琳

陈拓琳持有发行人 824 万股股份，占发行人股本总额的 15.44%。

陈拓琳，1976 年出生，中国国籍，拥有美国永久居留权，身份证号码：44030119760410****，在中国境内拥有住所。具体情况详见本招股说明书第八节“董事、监事、高级管理人员与核心技术人员”之“一、（一）董事会成员”部分。

5、问道咨询

问道咨询作为发起人，在公司整体变更设立时持有发行人 9.01% 股份。2011 年，问道咨询将其持有的全部发行人股份转让给黄志辉等 28 位自然人，2011 年

6 月后问道咨询不再持有发行人股份。

问道咨询系于 2009 年 8 月 17 日由卢竑岩、苏华舟共同出资设立的有限公司，成立时注册资本 12 万元，股东为卢竑岩和苏华舟，分别持有其 50% 的股权，公司住所地为厦门市思明区塔埔东路(观音山国际商务营运中心)170 号楼 6 层 602 单元，法定代表人为苏华舟，经营范围为企业管理咨询、经济信息咨询。

2009 年 9 月 15 日，问道咨询增加注册资本至 412 万元，卢竑岩和苏华舟均以货币形式分别增资 200 万元。增资后，卢竑岩和苏华舟仍分别持有问道咨询 50% 的股权。

2010 年 1 月 7 日，问道咨询增加注册资本至 1,182 万元，卢竑岩和苏华舟均以货币形式分别增资 385 万元。增资后，卢竑岩和苏华舟仍分别持有问道咨询 50% 的股权。

2011 年 11 月 16 日，厦门市思明区工商行政管理局出具了《准予注销登记通知书》((厦思)登记内销字[2011]第 2012011111650074 号)，核准了问道咨询的注销登记。

(二) 持有发行人 5% 以上股份的主要股东

截至本招股说明书签署日，发行人共有 34 名股东，持有发行人 5% 以上股份的主要股东为：卢竑岩、湖南文旅、陈拓琳及和谐成长。

卢竑岩和陈拓琳的基本情况，详见本节“七、(一) 发起人基本情况”。

1、湖南文旅

湖南文旅持有发行人 869.40 万股股份，占发行人股份总数的 16.29%。

全 称： 湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）

合伙企业类型： 有限合伙企业

主要经营场所： 湖南省长沙市开福区芙蓉中路一段 416 号泊富国际广场写字楼 33025 房

执行事务合伙人：湖南达晨文化旅游创业投资管理有限公司（委托代表：刘昼）

经营范围：以自有资产进行股权投资，投资咨询服务（不得从事吸收存款、集资收款、受托贷款、发放贷款等国家金融监管及财政信用业务）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

湖南文旅成立于 2010 年 12 月 21 日，截至本招股说明书签署日，湖南文旅合伙人具体情况如下：

普通合伙人姓名/名称	认缴出资金额（万元）	认缴出资比例
湖南达晨文化旅游创业投资管理有限公司	2,230.00	1.02%
有限合伙人姓名/名称	认缴出资金额（万元）	认缴出资比例
湖南高新创业投资集团有限公司	59,500.00	27.14%
湖南电广传媒股份有限公司	59,000.00	26.91%
长沙先导产业投资有限公司	23,500.00	10.72%
湖南出版投资控股集团有限公司	23,500.00	10.72%
湖南广播电视台	15,000.00	6.84%
湖南盛力投资有限责任公司	14,000.00	6.39%
湖南省文化旅游产业投资基金管理中心	10,000.00	4.56%
湖南日报报业集团有限公司	5,500.00	2.51%
湖南省旅游局信息中心	3,000.00	1.37%
湖南省煤业集团有限公司	3,000.00	1.37%
湖南省博物馆	1,000.00	0.46%
合计	219,230.00	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，湖南文旅总资产为 293,699.08 万元、净资产为 293,699.08 万元；2015 年度实现净利润 1,380.10 万元；截至 2016 年 6 月 30 日，湖南文旅总资产为 268,356.74 万元、净资产为 268,218.74 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-11.64 万元（以上数据未经审计）。

2、和谐成长

和谐成长持有发行人 579.84 万股股份，占发行人股份总数的 10.86%。

全 称：北京和谐成长投资中心（有限合伙）

合伙企业类型： 有限合伙企业

主要经营场所： 北京市海淀区海淀北二街 8 号 6 层 710-39 室

执行事务合伙人： 北京和谐天成投资管理中心（有限合伙）（委托代表： 林栋梁）

经营范围： 项目投资；投资管理；资产管理

和谐成长成立于 2010 年 8 月 26 日，截至本招股说明书签署日，和谐成长合伙人具体情况如下：

普通合伙人姓名/名称	认缴出资额（万元）	认缴出资比例
北京和谐天成投资管理中心（有限合伙）	1,750.00	0.49%
有限合伙人姓名/名称	认缴出资额（万元）	认缴出资比例
全国社会保障基金理事会	120,000.00	33.29%
中国科学院国有资产经营有限责任公司	70,000.00	19.42%
北京国有资本经营管理中心	35,000.00	9.71%
北京股权投资发展中心（有限合伙）	24,000.00	6.66%
重庆天使投资引导基金有限公司	20,000.00	5.55%
国创开元股权投资基金（有限合伙）	20,000.00	5.55%
天津泰达股份有限公司	10,500.00	2.91%
天津歌斐鑫股权投资基金合伙企业（有限合伙）	10,000.00	2.77%
杭州市产业发展投资有限公司	10,000.00	2.77%
北京和谐爱奇投资中心（有限合伙）	8,750.00	2.43%
天津歌斐基业股权投资基金合伙企业（有限合伙）	7,000.00	1.94%
无锡国联金融投资集团有限公司	7,000.00	1.94%
中关村科技园区海淀园创业服务中心	5,000.00	1.39%
北京中关村创业投资发展有限公司	5,000.00	1.39%
天津歌斐兴业股权投资基金合伙企业（有限合伙）	3,500.00	0.97%
上海市杨浦区风险投资服务和中小企业信用担保中心	3,000.00	0.83%
合计	360,500.00	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，和谐成长总资产为 825,079.33 万元、净资产为 824,984.43 万元；2015 年度实现净利润 384,964.16 万元；截至 2016 年 6 月 30 日，和谐成长总资产为 806,659.90 万元、净资产为 806,592.09 万元；2016 年 1-6

月实现净利润 126,985.47 万元（以上数据未经审计）。

（三）实际控制人的基本情况

卢竑岩目前持有发行人 40.53% 的股份，是发行人的控股股东和实际控制人；另外，卢竑岩的一致行动人陈拓琳持有发行人 15.44% 的股份。

1、卢竑岩为发行人的重要创始人及技术核心，并通过与陈拓琳的一致行动，一直实际支配及实际影响发行人的股份表决权，对发行人的董事会、股东（大）会决议具有实质和重大影响，对发行人董事和高级管理人员的提名和任免有重要决定作用。

报告期初，卢竑岩持有发行人 2,162.95 万股股份，占总股本的 33.70%，陈拓琳持有发行人 824 万股股份，占总股本的 12.84%；截至本招股说明书签署日，卢竑岩持有发行人 2,162.95 万股股份，占总股本的 40.53%，陈拓琳持有发行人 824 万股股份，占总股本的 15.44%。卢竑岩通过一致行动人陈拓琳一直是实际支配发行人股权比例最高人。

发行人自创立以来一直主要以从事游戏研发业务为主，卢竑岩领导开发了发行人的主要游戏《问道》和《斗仙》，在发行人发展过程中一直起着绝对主导作用。卢竑岩作为发行人技术研发的核心，主持并完成了公司的主要游戏《问道》和《斗仙》的研发，奠定了发行人在互联网游戏研发领域的领先地位。在卢竑岩的领导下，发行人取得了良好的经营业绩并实现了持续发展。卢竑岩在公司游戏研发业务所付出的心血，凝结成了发行人的业务核心竞争力。

在核心技术团队和管理团队的建设上，卢竑岩引入和培养了黄志辉、高岩、胡兆彬、王呈、王磊、梁彤及付强等公司核心人员，赢得了公司广大员工的信任，树立了较高的威信。自成立以来，发行人主要产品的核心研发团队一直稳定。

卢竑岩主导了发行人公司的业务发展方向、技术开发及团队建设，其专业背景、技术研发能力、经营管理水平使其在发行人管理团队中具有很强的凝聚力、影响力和支配力，卢竑岩对发行人公司的技术研发、经营管理和未来发展具有重要和决定性的作用。

2006年11月后，卢竑岩通过与陈拓琳的一致行动，可以控制发行人的股权比例始终大于39.83%，一直实际支配及实际影响发行人的股份表决权，对发行人股东（大）会的表决结果有重大影响。

自2008年6月起，卢竑岩和陈拓琳始终担任公司董事，对董事会的影响力高于其他股东。

卢竑岩自2010年5月起一直担任发行人总经理，于2011年5月起担任法定代表人，在发行人发展战略、业务规划、产品开发、重大经营决策、财务决策等方面起了核心作用并具有实质决策权。

2、陈拓琳与卢竑岩是初、高中同学，且都曾在世界知名企业从事软件设计与开发工作，具有长期良好的私人关系和共同的价值观。在卢竑岩作为重要创始人设立吉比特后的第二年（即2005年），陈拓琳在卢竑岩的引荐下加入吉比特工作，并于2006年11月开始至今持续持有发行人超过10%以上的股权/股份，成为发行人的核心技术人员、管理人员和主要股东，在游戏研发和管理、决策方面给予了卢竑岩很大支持。基于相似的学习工作背景、长期良好的私人关系和共同的价值观、互相认可及共同的利益基础，以及基于卢竑岩作为发行人的重要创始人、技术研发核心和股东，陈拓琳对卢竑岩形成了长期稳定的信任关系和事实上的一致行动。根据发行人的董事会、股东（大）会会议等相关资料，截至本招股说明书签署日，卢竑岩和陈拓琳在吉比特有限/发行人历次董事会、股东（大）会均做出了相同的表决意见。

为保障发行人的持续稳定运营，形成对发行人稳定的控制关系，卢竑岩（甲方）和陈拓琳（乙方）已于2014年1月签订《一致行动人协议》，协议主要内容如下：

“第1条确认一致行动事实：双方特此确认，自双方共同作为吉比特有限的股东之日（2006年11月24日）或董事之日（2008年6月12日）至本协议签订之日，乙方在公司生产经营、公司治理及其他重大决策事项上与甲方保持一致行动，其中，甲方为公司的实际控制人，乙方为甲方的一致行动人，包括乙方在董事会或股东（大）会的投票中与甲方保持一致，做出与甲方相同的表决意见。

第2条 一致行动意思表示：乙方特此承诺，在本协议有效期内：乙方在公司生产经营、公司治理及其他重大决策事项方面始终与甲方保持一致行动，包括在董事会或股东大会的投票中与甲方保持一致，做出与甲方相同的表决意见。此外，在公司审议关联交易的董事会和/或股东大会中，如依据相关规则和公司治理文件，甲方需要回避表决，乙方将与甲方一并回避表决。在本协议签署后，其将继续以不逊于此前一一致行动的原则在行使表决权等方面与甲方保持一致行动。

第3条 股份处置限制：在本协议有效期内，除取得对方同意之外，任何一方均不得以委托、信托等任何方式将其持有的全部或部分公司股份的表决权在内的股东权益委托给双方之外的第三方行使；任何一方不会在其所持的公司股份上设置质押、担保、第三方权益或其他权利负担。在本协议有效期内，除公司首次公开发行股票时一方公开发售股份外，双方均不转让或委托他人管理其所持有的公司股份，也不由公司回购其所持有的公司股份；在上述期限过后，双方均应遵守法律法规和监管机构关于转让上市公司股票限制的相关规定。

第4条 不影响其他权利：双方同意，在对公司的生产经营、公司治理及其他重大决策事项保持一致行动的同时，各自依据其作为公司股东所享有的其他权利（包括但不限于分红权、查询权）不受影响。

第5条 协议生效及有效期：本协议自双方签署之日起生效，至公司首次公开发行的股票在证券交易所上市之日起的三十六个月后失效。”

保荐机构认为：卢竑岩为发行人的实际控制人，陈拓琳为卢竑岩的一致行动人，且最近三年内未发生变更。

发行人律师认为：发行人的实际控制人为卢竑岩，陈拓琳为卢竑岩的一致行动人，且最近三年未发生变更。

（四）控股股东、实际控制人控制的其他企业基本情况

截至本招股说明书签署日，发行人控股股东、实际控制人卢竑岩除拥有对本公司的投资外，还控制鼓浪投资，其基本情况如下：

公司名称： 深圳鼓浪投资管理有限公司

注册资本：500万元
 法定代表人：卢竑岩
 成立日期：2015年06月04日
 公司类型：有限责任公司（自然人独资）
 公司住所：深圳市前海深港合作区前湾一路1号A栋201室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）
 经营范围：受托资产管理（不得从事信托、金融资产管理、证券资产管理等业务）；企业管理咨询；财务顾问；股权投资；投资管理、投资咨询（均不含限制项目）；经济信息咨询、投资兴办实业（具体项目另行申报）；市场营销策划。

鼓浪投资成立于2015年6月4日，由卢竑岩出资设立，主要从事股权和财务投资。截至本招股说明书签署日，卢竑岩持有鼓浪投资100%的股权。

（五）控股股东和实际控制人持有发行人股份的质押或其他有争议的情况

截至本招股说明书签署日，发行人控股股东和实际控制人卢竑岩所持股份不存在质押、冻结或其他有争议、纠纷的情况。

八、发行人股本的情况

（一）本次发行前后股本结构变化情况

本次发行前总股本为53,370,525股，本次拟新发行不超过1,780万股社会公众股；按发行1,780万股新股计算，则发行后公司的股本结构如下表所示：

序号	股东名称	本次发行前		本次发行后	
		持股数(万股)	持股比例	持股数(万股)	持股比例
1	卢竑岩	2,162.95	40.53%	2,162.95	30.39%
2	湖南文旅(SS)	869.40	16.29%	869.40	12.22%
3	陈拓琳	824.00	15.44%	824.00	11.58%

序号	股东名称	本次发行前		本次发行后	
		持股数(万股)	持股比例	持股数(万股)	持股比例
4	和谐成长	579.84	10.86%	579.84	8.15%
5	黄志辉	247.50	4.64%	247.50	3.48%
6	安兴投资	150.00	2.81%	150.00	2.11%
7	李培英	135.00	2.53%	135.00	1.90%
8	平安财智	75.00	1.41%	75.00	1.05%
9	高岩	22.36	0.42%	22.36	0.31%
10	王呈	16.00	0.30%	16.00	0.22%
11	叶振华	16.00	0.30%	16.00	0.22%
12	王磊	16.00	0.30%	16.00	0.22%
13	唐雨	16.00	0.30%	16.00	0.22%
14	钱玲芳	12.00	0.22%	12.00	0.17%
15	陈嘉晖	12.00	0.22%	12.00	0.17%
16	陈一果	12.00	0.22%	12.00	0.17%
17	杨煦	12.00	0.22%	12.00	0.17%
18	胡兆彬	12.00	0.22%	12.00	0.17%
19	张培	12.00	0.22%	12.00	0.17%
20	黄文	12.00	0.22%	12.00	0.17%
21	李亚辉	12.00	0.22%	12.00	0.17%
22	叶毅宏	12.00	0.22%	12.00	0.17%
23	陈秋树	9.00	0.17%	9.00	0.13%
24	田文斌	9.00	0.17%	9.00	0.13%
25	梁彤	9.00	0.17%	9.00	0.13%
26	李宇坤	8.00	0.15%	8.00	0.11%
27	郑拯	8.00	0.15%	8.00	0.11%
28	付强	8.00	0.15%	8.00	0.11%
29	徐军	8.00	0.15%	8.00	0.11%
30	李晗靖	8.00	0.15%	8.00	0.11%
31	李宏丽	8.00	0.15%	8.00	0.11%
32	洪锦寿	8.00	0.15%	8.00	0.11%
33	陈义庆	8.00	0.15%	8.00	0.11%
34	黄亚丹	8.00	0.15%	8.00	0.11%
35	社会公众股	--	--	1,780	25.01%

序号	股东名称	本次发行前		本次发行后	
		持股数(万股)	持股比例	持股数(万股)	持股比例
	合计	5,337.05	100.00%	7,117.05	100.00%

注：SS 代表 State-owned Shareholder，即国有股股东。

根据《湖南省财政厅关于认定湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）为混合所有制国有股东的批复》（湘财资函[2016]40号），湖南文旅为混合所有制的国有股东。湖南文旅目前持有发行人 869.40 万股股份，占发行前总股本的 16.29%。

根据《境内证券市场转持部分国有股充实全国社会保障基金实施办法》（财企[2009]94号）的有关规定，经《湖南省财政厅关于同意湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）在厦门吉比特网络技术股份有限公司上市时国有股转持方案的批复》（湘财资函[2016]46号）核准，在本公司首次公开发行 A 股股票并上市时，所需履行的国有股转持义务将以向中央金库缴纳现金的方式进行，具体缴纳金额按发行人本次实际发行股份数量的 10%、实际发行价格以及国有出资人对湖南文旅的出资比例（72.07%）确定，经湖南文旅与和谐天成协商一致，由湖南文旅承担上述应上缴资金总额的 60%，和谐天成承担上述应上缴资金总额的 40%。湖南文旅、和谐天成均已出具相关承诺。

（二）前十名股东持股情况

截至本招股说明书签署日，发行人前十名股东持股情况，详见本节“八、（一）本次发行前后股本结构变化情况”。

（三）前十名自然人股东在公司的任职情况

本公司前十名自然人股东在公司任职情况如下：

序号	股东名称	持股数(万股)	担任职务
1	卢竑岩	2,162.95	董事长、总经理
2	陈拓琳	824.00	副董事长、副总经理、财务总监
3	黄志辉	247.50	-
4	李培英	135.00	-

序号	股东名称	持股数（万股）	担任职务
5	高岩	22.36	董事、董事会秘书、副总经理
6	王呈	16.00	问道项目制作人
7	叶振华	16.00	-
8	王磊	16.00	策划主管
9	唐雨	16.00	-
10	钱玲芳	12.00	雷霆互动动作特效制作师
11	陈嘉晖	12.00	-
12	陈一果	12.00	-
13	杨煦	12.00	-
14	胡兆彬	12.00	监事，雷霆互动程序主管、监事
15	张培	12.00	-
16	黄文	12.00	-
17	李亚辉	12.00	雷霆互动项目经理
18	叶毅宏	12.00	-

注：上表中 10-18 位股东因所持股份数量相等，为发行人并列第十位自然人股东。

（四）股东中战略投资者及其持股情况

截至本招股说明书签署日，本公司股东中无战略投资者。

（五）本次发行前各股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例

本次发行前，公司股东之间不存在关联关系。

（六）本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺

本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺详见“重大事项提示”之“二、股份流通限制、自愿锁定的承诺”部分。

（七）内部职工股、工会持股、职工持股会持股、信托持股、委托持股等情况

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

九、发行人员工及其社会保障情况

（一）员工基本情况

1、员工人数及变化情况

报告期内，发行人的员工人数及变化情况如下：

时间	2016.06.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
人数	363	320	294	292

2、员工专业结构

截至 2016 年 6 月 30 日，发行人员工专业结构如下：

类别	职工人数（人）	占总人数比例
研发人员	203	55.92%
运营推广人员	28	7.71%
运维人员	54	14.88%
财务和管理人员	78	21.49%
总 计	363	100.00%

3、员工受教育程度

截至 2016 年 6 月 30 日，发行人员工受教育程度如下：

学历构成	职工人数（人）	占总人数比例
硕士及以上	25	6.89%
本科	244	67.22%
大专	81	22.31%
大专以下	13	3.58%
总 计	363	100.00%

4、员工年龄分布

截至 2016 年 6 月 30 日，发行人员工年龄分布如下：

年龄构成	职工人数（人）	占总人数比例
22-25	71	19.56%
26-30	168	46.28%
31-35	100	27.55%
35 以上	24	6.61%
总计	363	100.00%

（二）员工社会保险和住房公积金情况

公司及控股子公司根据《中华人民共和国劳动法》、《厦门市职工基本养老保险条例》、《厦门市失业保险条例》、《厦门市城镇职工基本医疗保险规定》、《厦门市企业职工生育保险暂行办法》、《厦门市实施〈工伤保险条例〉规定》及《厦门市住房公积金管理规定》相关规定，为全体应参保员工缴纳了养老保险金、失业保险金、医疗保险金、生育保险金、工伤保险金和住房公积金，员工能够按照与公司签订的劳动合同享有权利和承担义务。

1、社会保障制度执行情况

报告期内，公司缴纳社会保险人数和金额如下表所示：

单位：人民币元

年度	社保缴纳人数 (期末缴纳人数)	应缴金额 (单位承担部分)	实缴金额 (单位承担部分)
2013年	296	3,190,859.19	3,190,859.19
2014年	286	3,524,666.35	3,524,666.35
2015年	311	3,473,690.48	3,473,690.48
2016年1-6月	357	1,817,339.19	1,817,339.19

注：在社保系统中，当月新入职员工次月社会保险才能缴纳成功。

2、住房公积金制度执行情况

报告期内，公司缴纳住房公积金人数和金额如下表所示：

单位：人民币元

年度	公积金缴纳人数	应缴金额	实缴金额
----	---------	------	------

	(期末缴纳人数)	(单位承担部分)	(单位承担部分)
2013年	296	2,367,870.00	2,367,870.00
2014年	290	2,693,327.00	2,693,327.00
2015年	309	2,928,660.00	2,928,660.00
2016年1-6月	340	1,747,209.00	1,747,209.00

注：公司固定在每月 20 日之前为员工办理公积金缴纳手续，新入职员工转正后缴纳。

公司实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：“吉比特及其下属全资子公司已经按照适用的法律法规的相关规定为员工缴纳了社会保险和住房公积金。如果发生吉比特或下属全资子公司被政府主管部门要求为员工补缴社会保险或住房公积金，或者吉比特或下属全资子公司因未为员工缴纳社会保险或住房公积金而被罚款或遭受任何损失的，本人将承担吉比特及下属全资子公司因此所致的全部经济损失（包括但不限于补缴款项、滞纳金、罚款及其他损失），以确保吉比特及下属全资子公司不会因此遭受任何损失。”

厦门市人力资源和社会保障局和厦门市住房公积金管理中心出具了相关守法合规证明。

（三）员工薪酬情况

1、员工薪酬制度

公司建立了规范的薪酬管理体系，员工薪酬以岗位为基础，随岗位、工作绩效和能力、公司效益情况而变化。专业技术岗位员工年收入由月工资、项目绩效奖金和年终奖构成，行政服务岗位员工年收入由月工资和年终奖构成。员工月工资根据员工专业技能水平、个人能力、岗位职级、学历等因素确定。项目绩效奖金主要体现按劳分配、多劳多得的原则，同项目盈利情况息息相关。年终奖在年终计提，根据员工当年的工作表现、工作业绩考核确定。

公司按照相关规定为员工缴纳社会保险费（养老、失业、工伤、生育、医疗）及住房公积金等。公司在员工工资中代为扣缴个人所得税、职工社会保险、住房公积金及其他必要的款项。

2、员工收入水平及与当地平均工资水平比较情况

(1) 员工主要岗位收入水平

单位：元/月

人员类别	2015 年度	2014 年度	2013 年度
研发人员	22,330	20,645	19,103
运营推广人员	11,251	9,959	9,994
运维人员	17,551	19,829	15,123
财务和管理人员	17,679	19,373	25,687
全员平均工资	18,872	18,253	18,184

注：各年员工月收入水平=各年该类别员工收入合计÷各年该类别员工加权平均人数÷12；

(2) 员工收入水平及与当地平均工资水平比较

单位：元/月

年 份	公司全员平均工资	厦门当地平均工资
2015 年度	18,872	5,360
2014 年度	18,253	5,061
2013 年度	18,184	4,655

注：厦门当地平均工资数据来源于厦门市统计局和厦门市人力资源和社会保障局。

发行人是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业，具备技术密集型、智力密集型特点，员工平均薪酬水平较高，显著高于当地同期就业人员平均工资水平。

3、公司未来薪酬制度及水平变化趋势

在现有的人力资源开发和管理机制下，公司将逐步建立起具有市场竞争力的薪酬和福利体系，以及完善的现代人力资源管理体系，以有助于公司吸引、培养和留住专业人才，使其成为公司未来业务发展的重要保障。未来公司将结合经营情况逐步提高员工待遇，使员工的薪酬水平将继续保持在当地较高水平。

十、持有 5%以上股份的主要股东以及作为股东的董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺

（一）关于股份流通限制、自愿锁定的承诺

本公司主要股东、董事、监事、高级管理人员均对所持股份流通限制及自愿锁定情况作出了相关承诺，具体情况详见“重大事项提示”之“一、股份流通限制、自愿锁定的承诺”部分。

（二）关于避免同业竞争的承诺

本公司实际控制人就避免同业竞争作出了相关承诺，具体情况详见“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、（二）公司控股股东、实际控制人作出的避免同业竞争的承诺”部分。

（三）股东关于减持意向的承诺

1、实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳持股意向及减持意向

本次发行前，卢竑岩持有公司 40.53% 股权，其一致行动人陈拓琳持有本公司 15.44% 股权。卢竑岩和陈拓琳承诺：本人持有的吉比特股份在锁定期限届满后二年内无减持意向，如在上述期限之外本人拟减持吉比特股份的（须本人届时仍为持有吉比特 5% 以上股份的股东），将至少提前五个交易日通知吉比特，并积极配合吉比特履行信息披露义务。若违反前述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票；如果因未履行承诺事项而获得收入的，所得的收入归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

2、湖南文旅持股意向及减持意向

本次发行前，湖南文旅持有公司 16.29% 股权。湖南文旅承诺：在锁定期限

届满后二年内，本企业减持的吉比特股份数不超过目前持有的吉比特股份总数（包括该等股份因吉比特送红股、资本公积金转增等而增加的股份），减持价格不低于届时发行人的每股净资产。本企业在拟减持吉比特股份（须本企业届时仍为持有吉比特 5% 以上股份的股东）时，将至少提前五个交易日告知吉比特，并积极配合吉比特的公告等信息披露工作。若违反前述承诺，本企业将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票；如果因未履行承诺事项而获得收入的，所得的收入归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本企业将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

3、和谐成长持股意向及减持意向

本次发行前，和谐成长持有公司 10.86% 股权。和谐成长承诺：在锁定期限届满后二年内，本企业减持的吉比特股份数不超过目前持有的吉比特股份总数（包括该等股份因吉比特送红股、资本公积金转增等而增加的股份），减持价格不低于届时发行人的每股净资产。本企业在拟减持吉比特股份（须本企业届时仍为持有吉比特 5% 以上股份的股东）时，将至少提前五个交易日告知吉比特，并积极配合吉比特的公告等信息披露工作。若违反前述承诺，本企业将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票；如果因未履行承诺事项而获得收入的，所得的收入归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本企业将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

（四）关于稳定股价的承诺

本公司承诺：自本公司股票在上海证券交易所挂牌上市之日起三年内，若出现本公司股票收盘价持续 20 个交易日低于本公司最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与本公司最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整）的情形，且届时本公司股东大会审议通过由本公司回购社会公众股的稳定股价方案，则本公司将以稳定股价方案公告时、本公司最近一期实现的经审计的可供分配利润 10% 的资金（若依回

购价格及可回购的股份数计算无法等于该金额的，则以不超过、但最接近该金额的数字为准) 回购社会公众股，回购价格不超过吉比特最近一期经审计的每股净资产，但以不会导致本公司股权分布不符合上市条件为限。本公司将及时对稳定股价措施和实施方案进行公告，并将在定期报告中披露本公司及控股股东、董事、高级管理人员关于稳定股价方案的履行情况，以及未履行时的补救及改正情况。本公司将提示并督促公司未来新聘任的董事、高级管理人员承接和/或同样履行本公司首次公开发行及上市时董事、高级管理人员已作出的关于稳定股价的相应承诺。本公司自愿接受中国证券监督管理委员会、上海证券交易所等主管机关对上述股价稳定措施的制定、实施等进行监督，并承担法律责任。

本公司控股股东、实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：自吉比特股票在上海证券交易所挂牌上市之日起三年内，若出现吉比特股票收盘价持续 20 个交易日低于吉比特最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与吉比特最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整）的情形，且届时吉比特股东大会审议通过由本人回购社会公众股的稳定股价方案，则本人将以稳定股价方案公告时、本人上一年度所获得的吉比特现金分红资金（若依回购价格及可回购的股份数计算无法等于该金额的，则以不超过、但最接近该金额的数字为准）增持吉比特股份，增持价格不超过吉比特最近一期经审计的每股净资产，但以不会触发本人对吉比特股份的全面要约收购义务为限。若违反上述承诺，吉比特有权以本人上一年度获得的现金分红为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红。

本公司董事高岩承诺：自吉比特股票在上海证券交易所挂牌上市之日起三年内，若出现吉比特股票收盘价持续 20 个交易日低于吉比特最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与吉比特最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整）的情形，且届时吉比特股东大会审议通过由本人回购社会公众股的稳定股价方案，则本人将以稳定股价方案公告时、本人上一年度所获得的吉比特现金分红资金（若依回购价格及可回购的股份数计算无法等于该金额的，则以不超过、但最接近该金额的数字为准）增持吉比特股份，增持价格不超过吉比特最近一期经审计的每股净资产，但以不会触发本人对吉比特股份的全面要约收购义务为限。若违反上述承诺，吉比特有

权以本人上一年度获得的现金分红为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红。

本公司董事 YIHONG GUO、卢永华、郑甘澍、林志承诺：自吉比特股票在上海证券交易所挂牌上市之日起三年内，若出现吉比特股票收盘价持续 20 个交易日低于吉比特最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与吉比特最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整）的情形，且届时吉比特股东大会审议通过由本人回购社会公众股的稳定股价方案，则本人将以稳定股价方案公告时、本人上一年度所获得的吉比特现金分红资金（如有）增持吉比特股份，增持价格不超过吉比特最近一期经审计的每股净资产，但以不会触发本人对吉比特股份的全面要约收购义务为限。若违反前述承诺，吉比特有权以本人上一年度获得的现金分红为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红（如有）。

十一、发行人关于上市后三年内稳定股价的预案

公司分别于 2014 年 3 月 21 日、2014 年 4 月 5 日召开第二届董事会第六次会议和 2014 年第一次临时股东大会，审议并通过了《关于公司上市后稳定股价预案的议案》（以下简称“预案”），预案的具体内容如下：

1、稳定股价措施的启动条件

自公司股票在上海证券交易所挂牌上市之日起三年内，出现持续 20 个交易日公司股票收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与公司最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整）时，公司将启动稳定股价的措施。

2、内部程序

当稳定股价措施的启动条件满足时，公司应在 2 个交易日内发布提示性公告，并在 5 个交易日内召开董事会讨论、制定并公告稳定股价的具体方案。如公司未按上述期限公告稳定股价具体方案的，则应及时公告稳定股价具体方案的制定进展情况。稳定股价具体方案应在董事会审议通过后提交公司股东大会审议。

3、稳定股价的具体方案

稳定股价的具体方案包括但不限于符合法律法规规定的公司回购股份及公司控股股东、董事、高级管理人员增持公司股份等。如股东大会最终：（1）通过以公司回购社会公众股作为稳定股价措施的，则公司应以稳定股价方案公告时、最近一期实现的经审计的可供分配利润 10% 的资金（若依回购价格及可回购的股份数计算无法等于该金额的，则以不超过、但最接近该金额的数字为准，以下在提到增持资金时同）回购社会公众股，但以不会导致公司股权分布不符合上市条件为限；（2）通过以公司控股股东增持公司股份作为稳定股价措施的，则公司控股股东应以稳定股价方案公告时、该控股股东所获得的公司上一年度的现金分红资金增持公司股份，但以不会触发公司控股股东对公司股份的全面要约收购义务为限；（3）通过以公司董事、高级管理人员增持公司股份作为稳定股价措施的，则公司董事、高级管理人员应以稳定股价方案公告时、其本人所获得的公司上一年度的现金分红资金增持公司股份（如适用），但以不会触发公司董事、高级管理人员对公司股份的全面要约收购义务为限。前述回购或增持价格均不超过公司最近一期经审计的每股净资产。

4、其他

公司将在定期报告中披露公司及其控股股东、董事、高级管理人员关于股价稳定措施的履行情况，及未履行股价稳定措施时的补救及改正情况。

若公司新聘任董事、高级管理人员的，公司将要求该等新聘任的董事、高级管理人员承接和/或同样履行公司本次发行及上市时董事、高级管理人员已作出的关于稳定股价的相应承诺。

稳定公司股价的具体方案将根据相关法律、法规的规定和要求制定，并确保不会因公司社会公众股占比不足而不符合上市条件。

十二、关于首次公开发行股票相关文件真实性、准确性、完整性的承诺

（一）发行人及其控股股东的承诺

本公司承诺：若本公司本次发行的招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致对判断本公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本公司将及时制定股份回购预案，经本公司董事会、股东大会审议通过后，依法回购本次发行的全部新股，回购价格按照发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，回购价应相应调整）加算银行同期存款利息确定。相关回购措施应根据相关法律法规及公司章程规定的程序启动、实施。若本公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本公司将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等详细内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。在上述违法事实被中国证券监督管理委员会、上海证券交易所或司法机关等有权机关认定后，本公司将本着简化程序、积极协商、先行赔付、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，通过与投资者和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式积极赔偿投资者由此遭受的直接经济损失。

本公司控股股东、实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断吉比特是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本人将促使吉比特回购首次公开发行的全部新股；同时，本人将依法购回本人在吉比特首次公开发行股票时公开发售的股份以及已转让的原限售股份（如发生），回购价格按照发行价加算银行同期存款利息确定。若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额

等细节内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。若本人未履行上述回购或赔偿义务，吉比特有权以本人履行上述回购或赔偿义务所需资金为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红。在未履行完上述回购或赔偿义务之前，本人不得转让所持有的吉比特股份。

本公司董事高岩、监事胡兆彬承诺：若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等细节内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。若本人未履行上述赔偿义务，吉比特有权以本人履行上述赔偿义务所需资金为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红。

本公司董事 YIHONG GUO、卢永华、郑甘澍、林志和监事徐超、何雅专承诺：若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等细节内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。若本人未履行上述赔偿义务，吉比特有权以本人履行上述赔偿义务所需资金为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红（如有）。

（二）相关中介机构的承诺

保荐机构华融证券承诺：华融证券为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形；若因本保荐机构为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，华融证券将先行赔偿投资者损失。

发行人会计师致同承诺：本所为吉比特首次公开发行股票制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形；若因本所为吉比特首次公开

发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，本所将依法赔偿该等损失。

发行人律师海问承诺：如因本所就本次发行中向投资者公开披露的由本所以发行人律师之身份出具的法律意见书及律师工作报告有对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，而给本次发行中的投资者造成损失的，本所将就本所过错依法承担相应的赔偿责任，损失赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限。

第六节 业务和技术

一、发行人的主营业务及主要产品

(一) 发行人主营业务

本公司是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业。作为一家网络游戏研发和运营商，公司以弘扬中华传统文化为使命，以创造“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨，致力于塑造内容健康向上、具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品中华原创网络游戏。公司成立至今已经成功开发出《问道》、《问道外传》、《斗仙》、《乱战》、《女神觉醒》、《斩将封神》、《问道手游》等多款游戏，游戏用户遍及中国大陆、越南、印尼、马来西亚、韩国、美国、加拿大和台湾、香港、澳门等多个国家和地区。

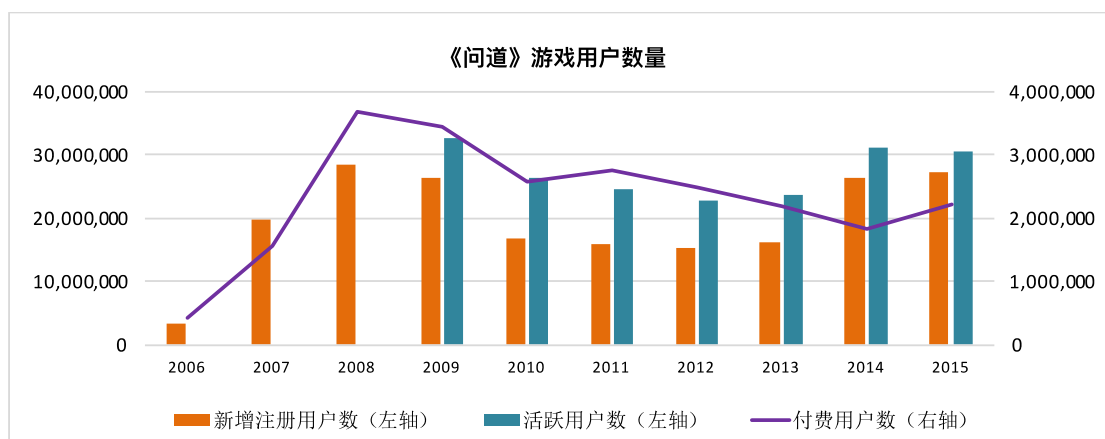
公司自 2004 年成立以来，深耕端游市场，成功研发出《问道》、《问道外传》和《斗仙》等多款立足于中华传统文化的客户端游戏。经过多年的快速发展和技术积累，公司规模不断扩大，技术研发实力不断增强，产品结构不断丰富，积极拓展了网页游戏《乱战》和移动游戏《女神觉醒》、《斩将封神》、《问道手游》等。

公司顺应行业研运一体化的发展趋势，立足自主创新、自主研发并积极向产业链下游延伸网络游戏运营业务。2011 年 7 月，公司设立全资子公司雷霆互动，专注于网络游戏的研发、推广和运营。

公司是“国家规划布局内重点软件企业”、“国家火炬计划重点高新技术企业”、“2015 年度中国十大创业创新游戏企业”、“福建省文化产业示范基地”、“福建省重点软件骨干企业”、“福建省（中国历史）动漫制作企业工程技术研究中心”、“福建省战略性新兴产业骨干企业”、“福建省动漫游戏杰出贡献企业”、“福建省创新企业”、“福建省文化出口重点培育企业”、“2016 年福建省科技小巨人领军企业培育企业”，“福建省第七批省级创新型企业”、“厦门市优秀创新型企业”、“厦门市重点文化企业”、“厦门市自主创新试点企业”、“厦门市网络动漫工程技术研究中心”、“厦门市网络动漫游戏产业示范基地”、“厦门市诚信示范企业”、“厦门市最

具成长性企业”、“厦门市龙头骨干民营企业”，公司的“动漫创意中心平台”项目入选福建省新闻出版改革发展项目库，公司“动漫文化创意产品与服务出口平台”入选财政部 2015 年度文化产业发展专项资金支持项目，公司的星创空间入选“2016 年厦门市第一批众创空间”。

公司第一款游戏《问道》自 2006 年商业化运营以来，以其良好的游戏品质、合理的收费模式深受广大游戏玩家喜爱，最高在线人数（PCU）一度达近百万，报告期内游戏新增注册用户和付费用户数量保持在较高水平。



注：活跃用户数指当年登陆游戏产品的游戏账号数量，公司自 2009 年开始储存该字段的数据。

僵尸用户，一般指最近 1 年内未登陆游戏的账号，也称为非活跃用户或流失用户。由于一款游戏的收入主要由其付费用户数量及付费用户的人均 ARPU 值决定，因此在 ARPU 值一定的情况下，公司更加重视游戏内付费用户的流失率，自《问道》商业化运营以来，历年的付费用户流失情况如下：



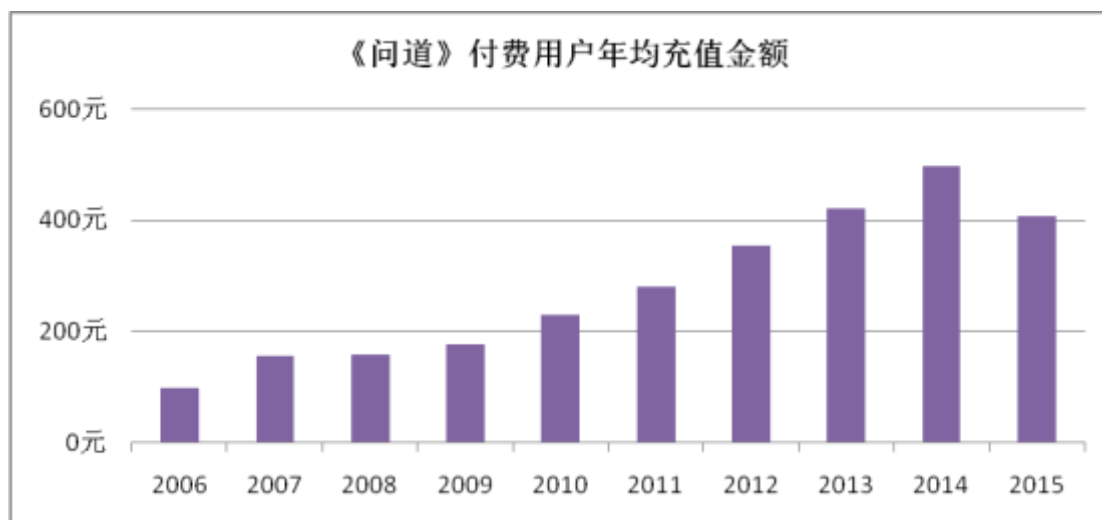
注：付费用户流失率是指付费用户中最近 1 年未登陆游戏的账号数量占累计付费账号数量的比率。

随着《问道》运营时间越来越长，老游戏不可避免的存在忠实度不高的玩家流失的情况。《问道》游戏充值账户数量的下降会在一定程度上影响《问道》的充值金额，但玩家的下滑幅度通常会小于账户数量的下滑幅度，并且留存者通常是忠诚度很高的长期玩家，其付费意愿随着其在游戏中时间、精力投入的增加而趋强。



注：公司自2008年开始保存用户在线时长数据，活跃用户指当年有登录的用户，付费用户指当年有充值的用户。

虽然游戏充值账户数量有所下滑，但由于留存账户的ARPU有所增长，《问道》游戏充值金额依然保持基本稳定。



《问道》多次获得中国游戏产业年会“十大最受欢迎网络游戏”、“十大最受欢迎的民族网络游戏”和“十大最受欢迎的原创客户端网络游戏”、中国网络文化盛典“中国网络游戏人气奖”、百度游戏风云榜“年度十大风云游戏”和“年度最佳Q版网游”、新浪中国游戏排行榜“2013年度回合制网游精品奖”、第五

届 CGDA（中国优秀游戏制作人大奖）专业组“最佳游戏 2D 美术设计奖”和“最佳游戏数值平衡设计奖”、“2012 年度国家火炬计划项目”、“第五届中国技术市场协会金桥奖优秀项目奖”、“第七届中国技术市场协会金桥奖优秀项目奖”、“福建省优秀软件产品”、“福建省科技进步三等奖”、“2014 年度福建名牌产品”、“厦门优质品牌”、“厦门市优秀新产品奖”、“厦门市自主创新产品”、百度游戏风云榜“2016 年度五大风云端游”等荣誉称号。

《问道手游》获百度游戏风云榜“2016 年度十大风云手游”、2016 星耀 360 盛典“十大人气移动游戏”。

《问道外传》获第四届“中华优秀出版物奖”，并入选新闻出版广电总局第七批“中国民族网络游戏出版工程”选题。

《斗仙》获得 2013 年度第五届中国网吧游戏盛典“产品研发创新奖”、2013 年度中国游戏产业年会游戏秀（Game Show）“端游产品状元奖”、2013 年度第十届中国游戏风云榜“十大新锐网络游戏”、2014 年度第十一届中国游戏风云榜“十大新锐网络游戏”、新浪中国游戏排行榜“2013 年度玄幻题材网游精品奖”、“第七届中国技术市场协会金桥奖优秀项目奖”、中国音像与数字出版协会“2014 年度十大最受欢迎原创客户端网络游戏”和“厦门市自主创新产品”等荣誉称号，第五届中华优秀出版物奖游戏出版物提名奖，并入选新闻出版广电总局第八批“中国民族网络游戏出版工程”选题。

《乱战》入选新闻出版广电总局第九批“中国民族网络游戏出版工程”选题，获中国音像与数字出版协会评选“2015 年度中国十大最受欢迎网页游戏”。

《斩将封神》获第十批“中国民族网络游戏出版工程”。

自设立以来，公司主营业务未发生重大变化。

（二）发行人主要产品

公司的主要产品包括：2D 回合制 MMORPG《问道》、《逍遥 Online》、《问道外传》；3D 即时制 MMORPG《斗仙》；网页游戏《乱战》以及移动游戏《问道手游》、《女神觉醒》、《斩将封神》等。

公司的主要产品情况如下：

序号	游戏名称	游戏类型	商业化运营时间	运营模式	游戏特点
1	问道	客户端游戏	2006年6月	授权运营	2D、MMORPG
2	斗仙	客户端游戏	2013年7月	自主运营	3D、MMORPG
3	问道外传	客户端游戏	2011年10月	授权运营	2D、MMORPG
4	逍遥 Online	客户端游戏	2007年8月	授权运营	2D、MMORPG
5	Clash of Gods	客户端游戏	2014年3月	授权运营	3D、MMORPG
6	Prelude to Chaos	客户端游戏	2014年1月	授权运营	3D、MMORPG
7	乱战	网页游戏	2012年12月	联合运营	集换式卡牌
8	斗仙2（新、马版）	客户端游戏	2016年6月	授权运营	3D、MMORPG
9	女神觉醒	移动游戏	2015年4月	联合运营	回合制、卡牌类
10	斩将封神	移动游戏	2016年5月	自主运营	3D、RPG
11	地下城堡 （Android版）	移动游戏	2015年6月	联合运营	探索类
12	造化之门	移动游戏	2016年1月	联合运营	3D、卡牌类
13	女神觉醒（海外版）	移动游戏	2015年7月	授权运营	回合制、卡牌类
14	问道手游	移动游戏	2016年4月	自主运营 联合运营	2D 回合制 MMORPG
15	虽远必诛	移动游戏	2016年3月	自主运营	SLG 策略类手游
16	不思议迷宫	移动游戏	测试中	联合运营	RPG、策略类

截至 2016 年 9 月末，公司游戏累计注册用户数量超过 4 亿，累计付费用户超过 2,300 万，累计充值金额超过 84 亿元，积累了丰富的游戏研发经验和庞大的用户群体。

2013 年度至 2015 年度公司的主要收入来源于《问道》、《斗仙》等几款客户端网络游戏。随着移动互联网的兴起及移动智能终端的普及，公司逐步加大了对移动游戏的研发及运营投入，2016 年 4 月《问道手游》正式上线运营，用户规模、充值流水等指标表现良好，成为 2016 年 1-6 月公司营业收入的重要来源。

二、发行人所处行业的基本情况

（一）行业主管部门、行业监管体制

根据中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》，公司属于互联网和相关服务业（行业分类代码 I64）。网络游戏行业属于互联网和相关服务业的分支，该行业目前实行工信部、文化部、新闻出版广电总局及国家版权局多头部门管理。

工信部主要负责拟订产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规草案；依法对电信与信息服务市场进行监管，实行必要的经营许可制度以及进行服务质量的监督。

文化部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。网络游戏行业作为文化产业的细分领域之一，文化部主要负责拟订网络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。

新闻出版广电总局主要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。具体到游戏行业，其主要负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

国家版权局主要负责游戏软件著作权的登记管理工作。

（二）行业主要法律法规及政策

2005年7月12日，工信部和文化部联合发布《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，首次明确网络游戏享受软件产业优惠政策、重点支持原创网络游戏的创作和研发。

2009年3月，工信部颁布《电信业务经营许可管理办法》，该办法规定了申请电信业务经营许可证的条件、所需文件及程序，并明确指出使用许可证的要求及电信业务经营者必须遵守的行为规范。根据电信许可办法，增值电信业务申请人应当符合下列条件：（1）经营者为依法设立的公司；（2）有与开展经营活动相适应的资金和专业人员；（3）有为用户提供长期服务的信誉或者能力；（4）在省、自治区、直辖市范围内经营的，注册资本最低限额为100万元人民币；在全国或者跨省、自治区、直辖市范围经营的，注册资本最低限额为1,000万元人民币；（5）有必要的场地、设施及技术方案；（6）公司及其主要出资者和主要经营管理人员三年内无违反电信监督管理制度的违法记录；（7）国家规定的其他条件。电信业务经营许可实行年检制度，电信业务经营者应当在报告年的次年第一季度向原发证机关报送年检材料。

2009年6月，文化部和商务部联合发布《关于网络游戏虚拟货币交易管理工作的通知》，该通知对虚拟货币进行了准确的定义，并且明确地指出，同一家企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易，虚拟货币不得用以支付、购买实物产品，或兑换其他企业的任何产品和服务，防止网络游戏虚拟货币对现实金融秩序可能产生的冲击。

2009年9月，国务院办公厅发布了《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。

2009年11月，文化部下发《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》，重点阐述了网络游戏经营单位的监管新措施，从建立网络游戏经营单位自我约束机制、完善网络游戏内容监管制度，以及强化网络游戏社会监管与行业自律等三个方面，提出了具体要求。

2010年8月，文化部正式发布《网络游戏管理暂行办法》，该暂行办法首次系统的对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为和法律责任作出明确规定，首次确认了从事网络游戏活动的基本原则，明确了使用范围及“网络游戏”、“网络游戏上网运营”、“网络游戏虚拟货币”等概念，同时对网络游戏内容管理、未成年人保护、经营行为、虚拟货币等有关网络游戏市场的热点话题作

出了明确的制度安排。

2011年2月，文化部颁布了《互联网文化管理暂行规定》。根据该暂行规定，互联网文化产品是指通过互联网生产、传播和流通的文化产品，提供互联网文化产品及相关服务必须取得文化部或省级文化行政部门的批准。

2011年3月27日，国家发改委发布了《产业结构调整指导目录（2011年）》，其中与网络游戏相关的“二十八、信息产业：23、软件开发生产；43、数字音乐、手机媒体、动漫游戏等数字内容产品的开发系统”和“三十六、教育、文化、卫生、体育服务业：7、文化创意设计服务，10、动漫创作、制作、传播、出版、衍生产品开发，12、网络视听节目技术服务、开发”等均被列为鼓励类项目。

2011年11月，中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议通过了《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》，提出到2020年，文化产业将成为国民经济支柱性产业，整体实力和国际竞争力亦显著增强。要在重点领域实施一批重大项目，推进文化产业结构调整，发展壮大出版发行、影视制作、印刷、广告、演艺、娱乐和会展等传统文化产业，加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体和动漫游戏等新兴文化产业。

2011年12月，国务院办公厅发布了《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发〔2011〕58号），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。

2012年2月23日，文化部关于印发《文化部“十二五”时期文化改革发展发展规划》的通知，从培育壮大市场主体，转变文化产业发展方式，优化文化产业布局，加强文化产品创作生产的引导，扩大文化消费，推进文化科技创新，实施重大项目带动战略，健全投融资体系，强化人才支撑，推动文化产业“走出去”等十个方面提出了文化产业的发展方向。

2012年3月，国家发改委、工信部、教育部、科学技术部、中国科学院、中国工程院、国家自然科学基金会制定的《关于下一代互联网“十二五”发展建设的意见》指出，“十二五”期间，我国将加快推进经济结构调整和发展方式转变，加快培育和发展战略性新兴产业，推动三网融合，为发展下一代互联网提供

了新的战略机遇。明确提出发展目标，在“十二五”期间，互联网普及率达到 45% 以上，推动实现三网融合。

2013 年 8 月，文化部印发《网络文化经营单位内容自审管理办法》，要求网络文化经营单位应当建立健全内容管理制度，设立专门的内容管理部门，配备取得《内容审核人员证书》的人员负责网络文化产品及服务的内容管理，保障网络文化产品及服务内容的合法性。

2014 年 2 月，国务院发布《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》，提出加快数字内容产业发展，大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。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。

2014 年 3 月，文化部、中国人民银行、财政部联合发布《关于深入推进文化金融合作的意见》，鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。探索开展艺术品、工艺品资产托管，鼓励发展文化消费信贷。鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合，促进文化领域的信息消费。

2016 年 2 月，国家新闻出版广电总局与工信部联合发布《网络出版服务管理规定》，申请从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》，网络出版服务单位实行编辑责任制度，需保障网络出版物内容合法。

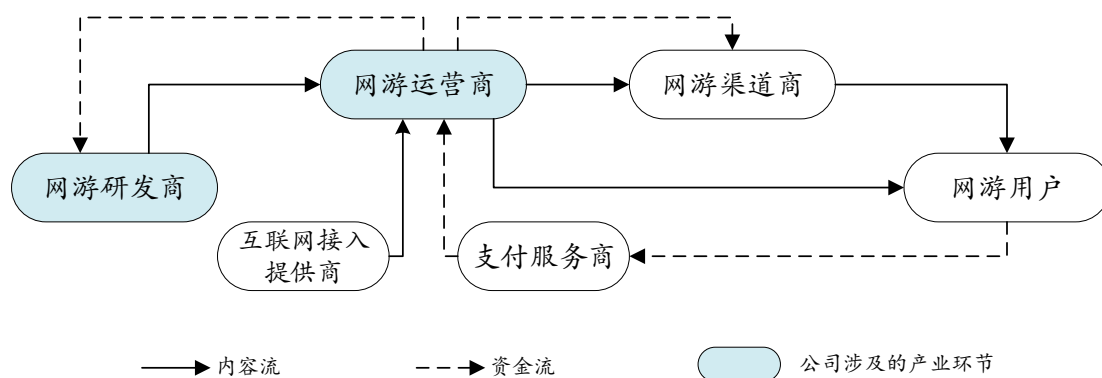
2016 年 5 月，国家新闻出版广电总局发布《关于移动游戏出版服务管理的通知》，进一步规范移动游戏出版服务管理秩序，移动游戏上网运营前需取得出版行政主管部门批准，运营单位在联合运营移动游戏时须核验该移动游戏的审批手续是否完备，相关信息是否标明，并明确相关审核的办理程序。

2016 年 5 月，为配合国家新闻出版广电总局做好移动游戏出版服务管理工作，中国音像与数字出版协会发布《移动游戏内容规范（2016 年版）》，并将其

作为移动游戏研发和出版运营内容审核的重要参考依据，进一步引导行业自律，加强移动游戏内容建设，促进移动游戏出版健康繁荣发展。

网络游戏行业是近年来高速发展起来的互联网新兴产业，国家相关的监管措施也在不断地完善和改进。相关法律法规、行业标准及产业政策从宏观及政策层面为网络游戏行业的发展创造一个良好的成长环境。适当的监管也有利于整个行业有序竞争、保护游戏用户的利益，进一步促进网络游戏行业的健康快速发展。

（三）行业上下游情况



网络游戏产业主要由内容制作研发、运营、渠道分发及支付三大主要环节组成，互联网接入提供商则主要负责提供网络游戏传输的渠道。

网络游戏研发商是决定网络游戏品质的关键环节，负责游戏的制作、构架和研发，主要包括网络游戏的编程、设计、美术、声效、生产及测试等工作。研发环节的核心能力主要包括三个方面，一是对用户偏好的把握程度，这体现在背景设定、故事情节、人物线索方面的安排与布置等方面；二是研发团队的技术能力，包括策划、编程、美术、音乐音效技术等；三是周密的组织能力。由此可见网络游戏研发是一项多领域、跨学科的复杂工程，需要研发商具有强大的综合研发能力。网络游戏研发商是整个网络游戏产业的基础，决定着一款网络游戏的最终的产品品质和体验效果。并且只有研发商不断的研发出新的游戏或丰富现有游戏的内容和可玩性，网络游戏市场的其他参与者才有参与运作的基础，也才能更好地满足终端用户的体验需求。随着我国网络游戏市场的发展和走向成熟，已逐步进入到网络游戏精品化发展阶段，市场竞争将越来越激烈，网络游戏产品的品质及

能否粘住用户成为在网络游戏市场上成功的关键因素。因此，只有拥有强大研发能力的网络游戏企业才能在未来激烈的市场竞争中占据一席之地。目前在行业研运一体化的趋势下，一些从游戏研发起步并逐渐发展起来的企业已成功转型，开展游戏运营业务。

网络游戏运营商主要负责网络游戏的营销、游戏平台的搭建、运行、维护、客户管理服务等工作，包括研究用户需求，反馈指导游戏研发，规范游戏内容，并按规定向出版及文化主管部门报审报备游戏，对新游戏进行上线测试、推广和销售网络游戏（含虚拟货币发行）、为游戏用户提供客户服务，开发游戏周边产品等。网络游戏运营商连接了网络游戏研发商、互联网接入商、网络游戏渠道商和网络游戏用户，处于网络游戏产业链的核心。一方面，运营商通过与网络游戏研发商合作，代理其研发的网络游戏产品，另一方面，网络游戏运营商与渠道商合作，分销网络游戏点卡等。此外，网络游戏的运营商直接面向用户层面，对用户需求信息的把握较为准确。目前整个网络游戏行业研发运营一体化的趋势日益明显。

网络游戏渠道商主要通过店面、网吧、网站等将网络游戏及其相关产品向终端用户推广发行，可分为信息渠道和产品渠道。信息渠道商包括各类媒体、门户网站等；产品渠道商包括游戏点卡销售网站或报亭、网吧等。在移动网络游戏产业链中，游戏渠道商是较为重要的一个环节。移动游戏多以终端应用的载体呈现，移动单机游戏研发商和移动网络游戏运营商都必须让游戏产品安装到用户的移动终端才能够获利。尽管存在游戏研发商自有平台、移动网终端预装应用等形式的推广，目前在市场上企业仍然以游戏渠道商作为产品的主要推广渠道。渠道商（如 APP STORE、360 手机助手、91 助手、豌豆荚、应用宝等）通过给移动网络游戏运营商导入用户，参与到游戏的运营业务中来，并在其中参与运营分成。

支付服务商负责向游戏玩家提供游戏产品消费行为的计费支付渠道（包括手机话费、手机充值卡、银行卡、游戏点卡及支付宝等第三方支付平台）。

互联网接入提供商为网络游戏提供互联网接入和移动电话等基础电信业务，以及服务器托管、带宽租用，服务器租用等 IDC 服务，目前，中国市场的互联网接入提供商主要为中国移动、中国联通、中国电信及 IDC 服务企业。

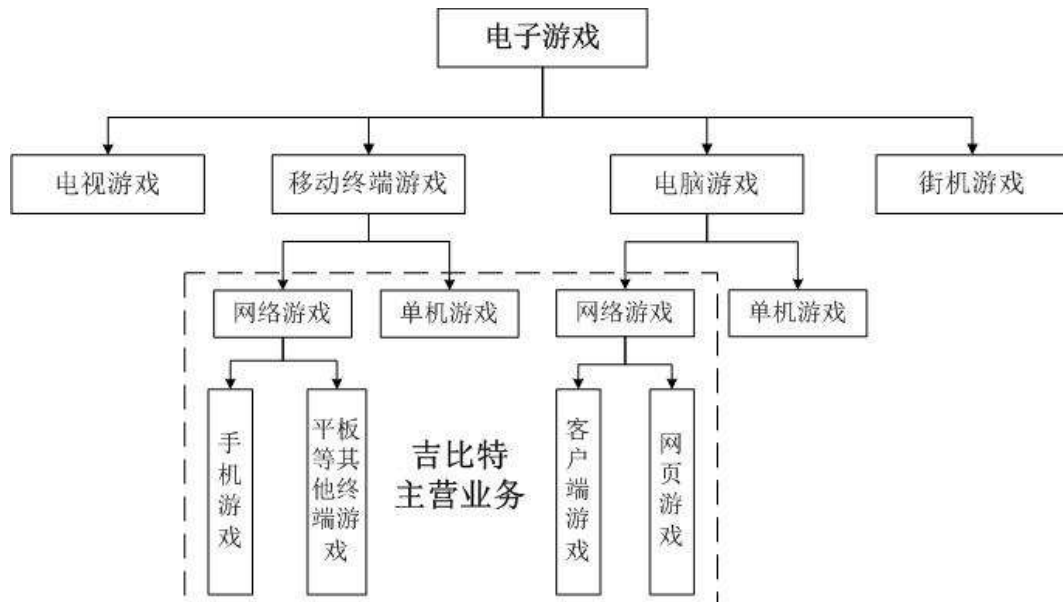
公司处于网络游戏产业链中上游地位，承担着网络游戏内容提供商及运营商两大核心角色，在整个网络游戏产业链中占据主导地位。

（四）行业市场情况

1、网络游戏产品分类

网络游戏产品类型众多，具体分类可以从终端形式、网络平台和游戏内容三个方面进行产品类型划分。

（1）以终端形式划分



按照终端形式的不同，游戏可以分为电视游戏、电脑游戏、街机游戏以及移动终端游戏。其中电脑游戏和移动终端游戏中的网络游戏又可以分为客户端游戏、网页游戏、手机游戏以及平板电脑等其他终端游戏¹。目前网络游戏占据整个游戏产业的主体地位，其中客户端游戏又占有网络游戏中最大的市场份额。据游戏工委（GPC）发布的《2015年中国游戏产业报告（摘要版）》统计，2015年客户端游戏的市场收入占整个网络游戏市场销售收入的45.45%，处于网络游戏市场的重要地位。随着移动互联网的快速发展和移动智能终端的普及，整个网络游戏行业未来将呈现客户端游戏继续保持市场领先地位且维持稳定增长，同时网页游戏、移动游戏特别是移动游戏将呈现高速增长态势，成为整个网络游戏行业

¹ 通常行业内把手机游戏、平板电脑等其他终端游戏统称为移动游戏。

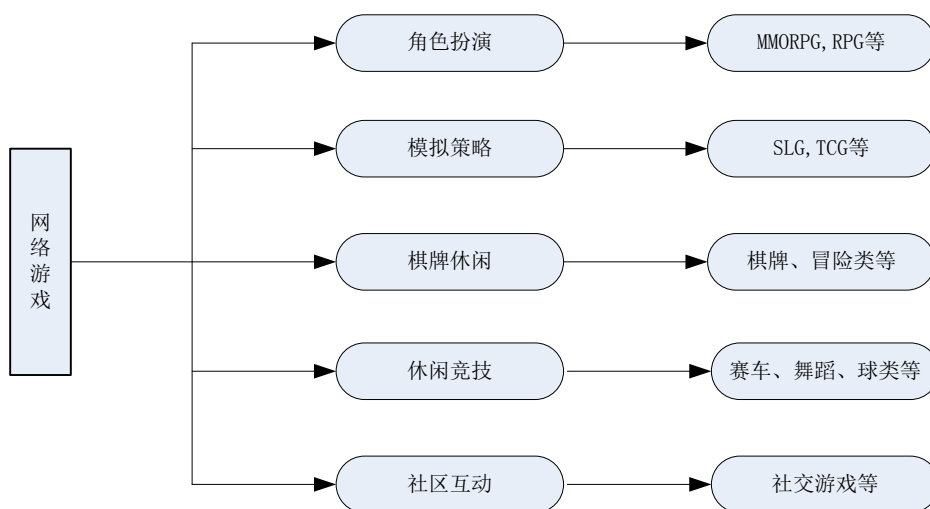
新的增长亮点。

公司主营业务为研发、运营网络游戏，其中绝大部分产品为客户端游戏，如《问道》、《问道外传》、《斗仙》等。为进一步丰富产品类型，公司未来计划在移动游戏上加大投入，推出多种类型的游戏产品。

（2）以网络平台划分

网络游戏产品按照网络平台的的不同可以划分为基于互联网的游戏、基于移动互联网的游戏和基于广电网的游戏。目前国家正在大力推行信息化战略和三网融合，未来互联网、移动互联网、广电网的相互促进及融合，PC、平板电脑、手机等各类用户终端的融合，游戏产品跨平台发展将成为行业的一大发展趋势；同时，随着文化创意版权的价值逐步被认可，游戏研发商或游戏运营商在取得版权后，加强了对文化内容的开发利用，力图以多形式多媒介的产品实现版权价值的最大化。基于此，移动游戏研发商和电脑游戏研发商开始利用各自的技术优势或渠道优势切入跨平台游戏业务领域，实现整个产业链的网络平台融合。

（3）以游戏内容划分



游戏产品按游戏内容可以划分角色扮演类、模拟策略类、棋牌休闲类、休闲竞技类及社区互动类产品。

角色扮演（RPG，Role-Playing Game）或大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG，Massive Multiplayer Online Role-Playing Game），是指由众多用户

各自扮演一个或者几个特定角色，在同一个虚拟世界中，根据特定故事情节和场景进行交互的一种网络游戏。在游戏中角色根据不同的游戏情节具有相应的属性。这些属性一般被赋有一定的统计数据（例如力量值、灵敏度、智力值、魔法值等），角色则根据这个赋值具有相应的能力，这些赋值会根据游戏规则不断改变以表现角色和情节的演进。目前网络游戏行业比较有代表性的 MMORPG 游戏有《魔兽世界》、《传奇》、《大话西游》、《问道》、《梦幻西游》等。MMORPG 游戏设计精美，故事情节、人物关系复杂，游戏玩家参与度深，用户黏性大，付费习惯好，是目前网络游戏行业主要的盈利游戏种类。据《2014 年中国游戏产业报告（摘要版）》统计，2014 年 MMORPG 游戏的市场实际销售收入达 389.1 亿元，占客户端网络游戏市场实际销售收入的 63.9%，占整个网络游戏市场实际销售收入的 34.00%，是目前整个网络游戏行业最大的收入来源。

模拟策略类（SLG，Simulation Game），是指在模拟现实的场景和事件中游戏用户通过控制和决策使得游戏中模拟事物获得类似现实世界的成长和成就。模拟策略游戏可以分为模拟养成游戏和战争策略游戏。其中，模拟养成游戏包括了模拟经营、恋爱和宠物养成游戏。战争策略游戏又包括了回合制策略游戏和即时战略游戏。

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

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

社交网络游戏（SNG，Social Network Game）或社交游戏（Social Game），是基于社交网站的一种网络游戏，一般以网页游戏形式呈现。游戏内容大多数为模拟经营或养成，游戏的核心玩法是基于有社交关系的用户之间的互动，通过用户之间的互动操作来影响彼此游戏账号属性的成长。

网络游戏产品种类繁多，分类标准也各有不同。通常行业内按照终端来划分

各类产品，主要包括客户端游戏（其中 MMORPG 游戏是端游最重要的分支）、网页游戏和移动游戏（包含手机游戏及平板电脑等其它移动终端游戏）。

2、网络游戏的市场发展历程

网络游戏在中国的发展始于上世纪末，1998 年 6 月，国内首家专营网络游戏的门户网站“联众游戏世界”正式开通运营，推出了围棋、中国象棋、跳棋、升级、拱猪等 5 种网络棋牌游戏的服务，标志着网络游戏行业正式在国内兴起。2000 年 7 月，第一款真正意义上的中文网络图形游戏《万王之王》由台湾雷爵公司制作并推出，获得了巨大的成功。2001 年 1 月，北京华义联合软件开发有限公司成功引入由日本 Ljss 株式会社制作的《石器时代》，成为继《万王之王》后的又一市场霸主。这一时期市场的巨大潜力吸引了越来越多的公司加入，其中由盛大在 2001 年 11 月引入并代理由韩国 ACTOZ 公司制作的《传奇》，这一游戏迅速风靡整个中国。

网络游戏行业从 2003 年开始进入高速发展阶段，高投资回报率、投资周期短、市场空间巨大等特点吸引了大量资本和人才进入。同时网络游戏产业的迅猛发展引起了政府的关注，2003 年网络游戏相关研发技术正式列入国家 863 计划，政府投入 500 万支持原创网络游戏的开发。《梦幻西游》、《神迹》等本土原创网络游戏崭露头角，风靡东南亚的《完美世界》也在这一时期创作完成。与此同时，在游戏引进方面，九城成功代理了客户端游戏《魔兽世界》，宏大的世界观、平衡的种族设定和出色的画面处理迅速吸引了大批游戏玩家。这一时期的网络游戏由于对电脑配置要求较高，主要目标客户群为一、二线城市的游戏玩家，计时收费的方式也将一些入门级玩家挤出了市场。

2006 年，巨人推出客户端游戏《征途》正式进入网络游戏行业，引领了行业的第一次转型。一方面，《征途》采取了 FTP 模式²，即玩家可以免费进行基本游戏，但游戏中的道具等增值服务需要付费，这种模式既降低了玩家进入的门槛，又提供了商家盈利的渠道。另一方面，《征途》对电脑硬件配置要求不高，在推行之初，即瞄准二、三线甚至四线城市，大量资金投入地面推广和网吧市场抢占上，通过在网吧电脑预装《征途》游戏的方式，快速占领了市场，并迅速得到

² FTP 模式，即按道具收费，是指玩家可以免费进入游戏，运营商主要通过在游戏中出售虚拟道具的收费模式盈利。

市场的回报。《征途》研发思路和运营策略对整个行业产生了深远的影响，也造就了客户端游戏在整个网络游戏行业的市场霸主地位。

同年，吉比特推出了采用 FTP 模式的 2D 回合制客户端网络游戏《问道》，《问道》游戏一经推出，迅速成为网络游戏市场的明星产品，多次获得中国游戏产业年会“十大最受欢迎网络游戏”和“十大最受欢迎的民族网络游戏”，百度游戏风云榜“年度十大风云游戏”和“年度最佳 Q 版网游”等称号。目前中国市场上 FTP 模式已经成为网络游戏行业主流的盈利模式。

从 2009 年开始至今，随着移动互联网技术的兴起，智能终端的普及，网页游戏和移动游戏的营业收入开始呈现爆炸式增长；这两类游戏的快速崛起一方面得益于移动技术的普及和大规模应用，另一方面顺应了游戏用户对碎片化时间、移动化场所的娱乐需求，未来网页游戏和移动游戏，特别是代表移动互联方向的移动游戏将逐渐成为整个网络游戏行业最大的增长点。

3、网络游戏行业的市场规模

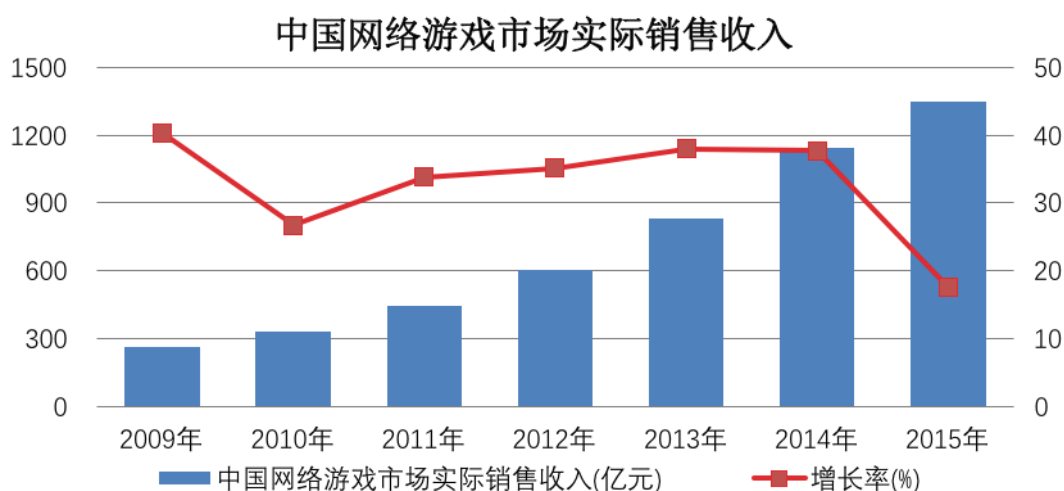
近年来，互联网、移动互联网技术的兴起和快速发展极大地促进了经济领域内各行各业的信息化、网络化发展。互联网、移动互联网技术逐渐渗透进入绝大多数传统产业并改变了许多行业的商业生态，同时也带动了整个互联网经济的大发展。网络游戏、网络动漫等文化产业作为整个互联网经济产业中非常重要的一个分支，受益于整个互联网产业的爆炸式增长而呈现出飞速发展的态势。

(1) 网络游戏行业整体市场规模

据游戏工委（GPC）发布的《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》数据显示，2015 年中国网络游戏市场实际销售收入 1,345.8 亿元³，较 2014 年增长 17.61%，其中客户端游戏仍是市场主力，市场销售收入为 611.6 亿元，占市场总额的 45.45%；网页游戏销售收入 219.6 亿元，占市场总额的 16.32%，移动游戏销售收入为 274.9 亿元，占市场总额的 38.24%。同时，2015 年网络游戏整体用户规模持续扩大，游戏越来越成为国民生活不可或缺的组成部分。2005 年开始行业进入快速增长期，《传奇》、《梦幻西游》、《大话西游 II》、《魔兽世界》、《征

³ 由于《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》未披露社交游戏的销售收入，因此该金额仅包含客户端游戏、网页游戏、移动游戏。

途》及《问道》等大批优秀的网络游戏大作问世，给整个网络游戏行业带来了空前的繁荣。市场的繁荣火爆刺激了网络游戏厂商持续出品大量的网络游戏产品，市场竞争明显加剧，同时由于基数效应的影响，行业的增速开始出现回落，2009年国内网络游戏市场的收入增速为40.35%，比2008年有大幅度的回落，标志着网络游戏行业从高速增长期进入成熟稳定的发展周期，2011年到2014年行业每年市场的增长速度保持在30%以上，市场集中度进一步提高，一批具备平台或产品优势的厂商在业内积累了丰富的客户资源和良好的口碑，占领网络游戏市场的大部分份额，并引领整个行业的发展方向。



数据来源：GPC, IDC and CNG⁴

网络游戏行业作为互联网新兴产业的代表之一，在经历高速成长之后，预计未来仍将保持较高的增长态势。主要原因有以下几个方面：

①互联网普及率的大幅提高支持网络游戏用户增长

中国网络游戏市场的发展高度依赖中国互联网的发展，与我国互联网的普及程度也息息相关。中国互联网络信息中心2016年1月发布的《第37次中国互联网络发展状况统计报告》指出，截至2015年12月底，我国网民规模达6.88亿。庞大的用户规模以及潜在的新增用户，为网络游戏行业的持续稳定增长提供了坚实保障。随着我国“十二五”规划的逐步推进，国家信息化战略的大力实施，将带动互联网基础设施能力的持续提升，进一步提高我国特别是中西部落后地区的

⁴ 包括客户端游戏、网页游戏、社交游戏及移动游戏的实际市场销售收入。

互联网普及率，网民规模还将保持较快增长。同时移动互联网技术的迅速发展、智能终端的普及、移动支付技术的逐步完善将推进移动互联网整体突破，构建繁荣的移动互联网生态体系。据《第 37 次中国互联网络发展状况统计报告》统计，截至 2015 年 12 月底，我国的手机网民规模达 6.20 亿，网民中使用手机上网的用户占比由上年底的 85.8% 提升到 90.1%，手机网民规模超越传统 PC 网民规模，手机依然是拉动网民规模增长的首要设备。智能终端设备的价格持续下降，也带动了移动用户数量的增长，移动终端用户的快速增加也将推动网络游戏用户数量继续增长。

②国家产业政策支持推动行业健康繁荣发展

党的十八大报告明确提出“促进文化和科技融合，发展新型文化业态，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。构建和发展现代传播体系，提高传播能力”。2012 年，文化部发布的《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》提出“十二五”期间，“鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。到 2015 年，游戏业市场收入规模达到 2,000 亿元。鼓励网游企业到海外投资，形成 10 家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业，培育一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品，力争每年向世界推出百款网游”。作为新型文化业态之一的网络游戏产业，在国家逐步建立了完善的监管体系及产业鼓励政策的推动下，网络游戏行业将持续健康繁荣发展。

③网络技术的进步促进网络游戏产业的发展

从网络整体技术发展来看，我国正在全面推进通信网、广播电视网和互联网“三网融合”，信息基础设施、宽带应用水平以及网络的承载能力将得到进一步提升，3G 移动通信的广泛应用，4G/LTE 技术的商用将加速提高我国移动通信技术水平，为网络游戏的发展创造了良好的外部技术环境。从具体的网络游戏研发技术看，随着 Unity3D、Html5 等开发工具和技术的出现，开发的门槛已大幅度降低，同时游戏的表现力大大增强，网页游戏甚至移动游戏已能应用 3D 表现。而微软、腾讯、GOOGLE 等平台型企业对开发平台投入增加，开发者在开发工具、开发环境、开发平台上获得更大的技术支持，大大推动了游戏用户数量和市场规模的发展。

④新用户新市场驱动网络游戏产业高速发展

从年龄结构来看，游戏用户年龄被大大拓展，儿童网络游戏的发展和休闲类游戏高速发展，极大地延伸了游戏用户的年龄边际。儿童网络游戏和动漫、图书结合，使该领域产业进一步发展。休闲类尤其是棋牌类游戏的发展，则让更多对传统网络游戏相对陌生的用户，参与到网络游戏娱乐中来。

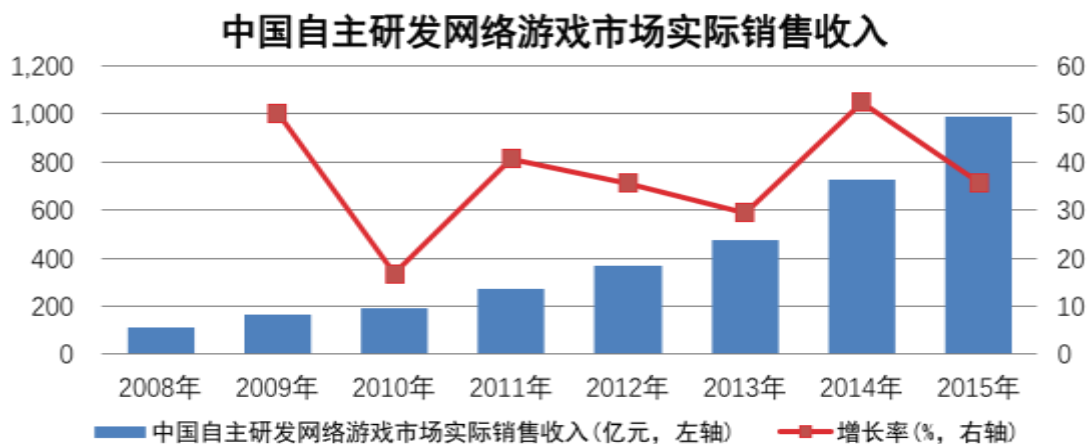
从游戏程度来看，中国目前拥有超过 6 亿的网民，其中还存在着大量轻度游戏用户。他们的需求是在碎片时间允许的情况下，可以随时随地进行游戏，以达到娱乐、放松、减压的目的。而网页游戏、移动游戏的设计理念让游戏门槛降低，促进轻度游戏用户大大增加。

从使用环境来看，移动智能终端产品和 3G 乃至 4G 技术的日益普及，以及 WiFi 热点的进一步覆盖，让游戏从室内桌面，扩展到更多移动中的环境。新的移动终端甚至可以根据其独有功能的特性来设计，比如全球定位系统、重力感应、触摸屏、摄像头等功能，提供给用户差异化的游戏体验，让更多用户参与到游戏中来。

⑤原创优秀网游产品增长有利于网络游戏行业本土化发展

在网络游戏行业发展初期，国内优秀的网络游戏产品大多是美国、韩国游戏开发商开发，由国内运营商负责代理运营。国内网络游戏运营商由于没有自己的核心产品，在游戏收入的分配上处于被动地位，大部分游戏盈利被国外的游戏开发商享有。随着网易、腾讯等国内领先的网络游戏运营商加大自主研发投入，国内自主研发的原创网络游戏产品无论从产品数量还是质量上都取得了飞跃，涌现出一批优秀的原创网络游戏精品，如《梦幻西游》、《问道》、《大话西游》、《天龙八部》、《征途》等。2015 年，中国自主研发网络游戏市场实际销售收入 986.7 亿元⁵，同比增长率为 35.8%，占国内网络游戏市场收入的 73.3%。

⁵数据来源：《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》。

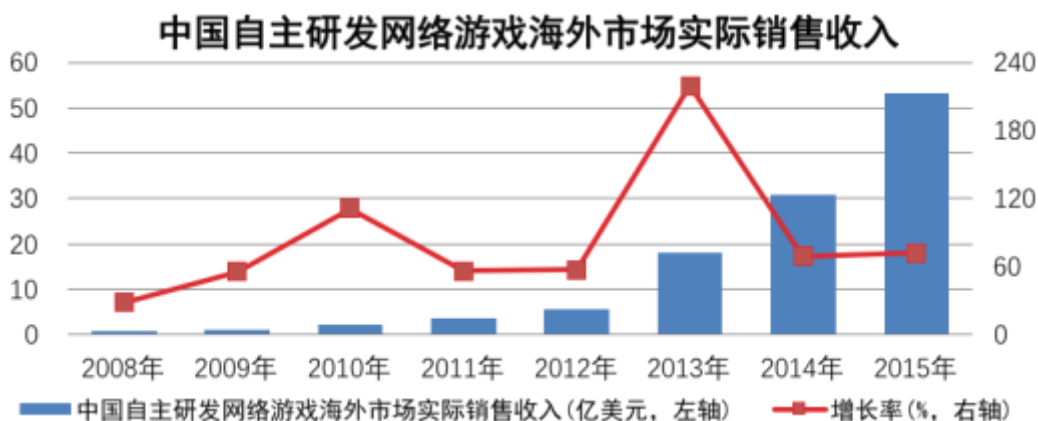


数据来源：GPC, IDC and CNG

网络游戏行业是一个集文化创意、题材选编、美术动画、软件编程等为一体的新兴行业，在文化创意、题材选择上国内的网络游戏企业相比国外厂商更熟悉游戏用户的文化背景和喜好，有利于国内厂商抢占网络游戏市场份额。另外，国家在“十二五”规划中对文化创意产业的明确支持也为本土网络游戏企业提供了良好的政策环境，有利于整个网络游戏行业的发展。

⑥网络游戏行业出口规模快速扩大，开辟了国内网络游戏市场增长的新空间

随着我国政治、经济地位的持续提升，中国文化的全球影响力日益增加，国家确立“文化强国”的发展战略，鼓励文化产业向世界出口，宣扬中华文化。网络游戏产业也因此成为近年来中国文化产业出口方面收获最多的行业。根据《2015年中国游戏产业报告（摘要版）》统计，2015年中国自主研发网络游戏海外市场销售收入达到53.1亿美元，比2013年增长了72.4%。



数据来源：GPC, IDC and CNG

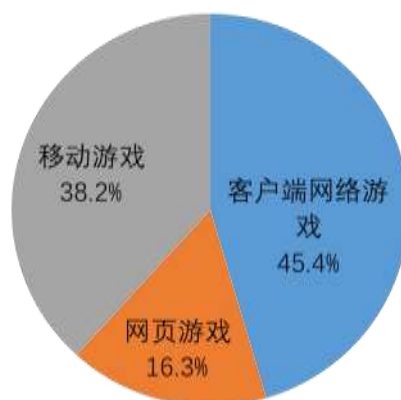
近年来，国内网络游戏市场增速较前几年有放缓迹象，国内市场竞争日益激烈，而在海外市场却不断取得突破，使得越来越多的中国网络游戏企业开始重视海外市场，开辟了国内网络游戏企业增长的新空间。随着全球游戏用户规模的持续扩大和中国元素的逐步推广，加之类似苹果商店等全球化平台的搭建，降低了中国游戏企业走向海外市场的门槛，而作为出版产品出口新锐力量，游戏产业在中国“出版走出去”的进程中，因其创新和开拓也收到政府等各方重视和支持，中国自主研发网络游戏未来的海外市场将会继续保持可持续的增长。

4、网络游戏行业细分市场情况

(1) 客户端游戏市场概况

中国网络游戏市场中，客户端网络游戏的市场占有率依然领先于其他细分市场，占整个网络游戏市场的重要地位，据统计 2015 年客户端游戏的市场收入占整个网络游戏市场的 45.4%。

2015年中国网络游戏细分市场份额



数据来源：GPC, IDC and CNG

近年来，客户端游戏市场基本上保持着逐年增加、稳中有升的发展态势，实际销售收入从 2008 年的 167.1 亿元增长到 2015 年的 611.6 亿元。从增长率指标看，中国客户端网络游戏市场收入增长率低于同期整个网络游戏行业的增长率，显示出客户端游戏市场相比其他细分市场增长相对缓慢的发展态势，主要原因是：客户端游戏已占据整个网络游戏市场的绝大部分市场份额，进入了稳定发展期；同时近几年智能终端的普及和移动互联技术的发展，部分客户端游戏用户被吸引到移动游戏和网页游戏市场，对客户端网络游戏造成了一定的客户分流。另

外，客户端游戏产品开发周期长，技术复杂度高、资金投入大等特点，阻碍了其新进入者的开发热情，其开发成本和营销成本呈现出逐年快速上升的趋势，只有少数有研发技术实力和资金实力的公司有持续开发客户端游戏的能力。技术、资金的高门槛客观上也造就了客户端游戏市场相对稳定的发展态势。

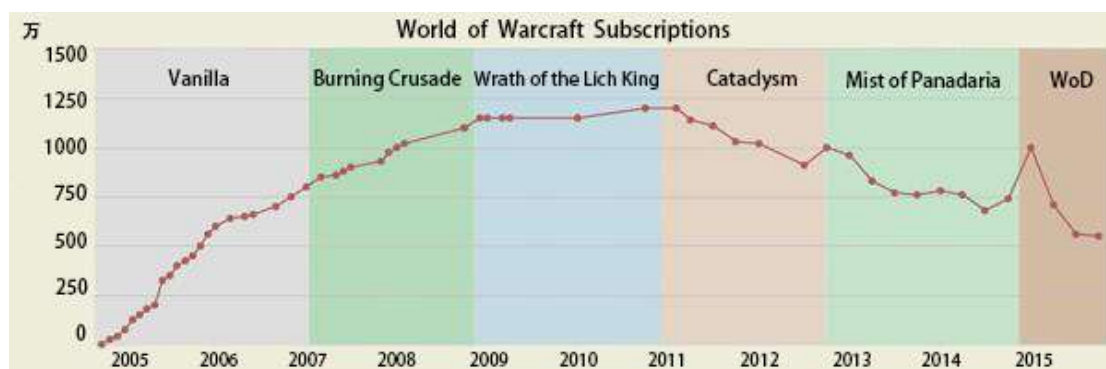
游戏生命周期指一款游戏从投放市场到最终退出市场的整个过程。一款游戏投放市场后，通常要经历引入期、成长期、成熟期、衰退期几个阶段。但对于不同的游戏，其生命周期因受题材类型、制作品质、用户结构、运营推广等众多因素的影响而长短各异，这也体现了不同游戏的竞争能力。精品的客户端游戏由于在运营后获得了巨大的用户基础，用户长年的时间投入凝聚了浓厚的感情，并在游戏中建立了较为稳固的社交关系，形成了独特的文化认同与品牌价值，加之运营过程中厂商通过不断的改进与创新，提升了游戏质量和玩家体验，从而提高了客户黏性，推动了客户端游戏生命周期的延长。一款成功的精品客户端网络游戏作品可以影响市场十余年。

客户端游戏特别是 MMORPG 游戏是所有网络游戏中开发周期最长、程序设计最复杂、研发及运营成本最高的一类网络游戏。一款客户端游戏从开始策划设计到运营公测一般都需要 3-5 年左右的时间，因此在游戏品质、画面表现力及内容丰富程度上，客户端游戏有着其他游戏无法比拟的优势：产品的生命周期较长，用户经网络游戏运营商的培育时间长，付费习惯更好；对客户端网络游戏的价值认知度更高，付费意愿也更强。目前市场上优秀的客户端游戏如《梦幻西游》、《传奇》、《问道》、《征途》等都已经上线超过五年时间且都运营情况良好，像网易推出的《梦幻西游》至今已经上线达十年之久并依然表现出极佳的盈利能力，不断刷新着客户端游戏生命周期的记录。下表为目前国内知名的 MMORPG 网游大作的上线时间情况。

序号	游戏名称	国内公测时间	运营公司
1	传奇	2001年9月	盛大
2	大话西游II	2002年6月	网易
3	梦幻西游	2003年12月	网易
4	魔兽世界	2005年6月	九城、网易

序号	游戏名称	国内公测时间	运营公司
5	征途	2006年4月	巨人
6	问道	2006年4月	光宇在线
7	天龙八部	2007年5月	畅游
8	诛仙	2007年5月	完美世界
9	地下城与勇士	2008年6月	腾讯
10	剑网3	2009年8月	金山
11	梦幻诛仙	2009年10月	完美世界

以《魔兽世界》为例，自 2005 年上线以来已历经十余年，截至 2015 年三季度依然保持 550 万的付费用户。



数据来源：GameLook

注：由于动视暴雪官方宣布，2015年3季度后将不会在未来的财报中公布“游戏订阅人数”指标，因此上述数据仅披露至2015年3季度。

《魔兽世界》以其宏大的世界观、平衡的种族设定和出色的画面处理迅速吸引了大批游戏玩家，并历经燃烧的远征、巫妖王之怒、大地的裂变、熊猫人之谜和德拉诺之王等资料片更新，极大的提高了游戏的可达性，提供新的不同方式体验新内容、探索游戏世界、获得游戏体验，增强游戏的可玩性和趣味性，从而在沉淀忠实玩家的同时不断保持对新进玩家的极大吸引力。根据 SuperData Research 的统计数据，2015 年度《魔兽世界》营收高达 8.14 亿美元。

《传奇》作为盛大早期引进国内运营的一款 2D MMORPG 游戏，运营时间已近 15 年之久，根据盛大 2014 年报⁶披露，2014 年该公司总净收入为 371,737

⁶ 2015 年，盛大游戏自美国纳斯达克退市。

万元,《传奇》系列依旧贡献了大约 30.9%。

与《问道》同期上线运营的 2D MMORPG 游戏《征途》,运营时间也已达 10 年,根据世纪游轮收购巨人的重组报告书披露,2012 年、2013 年、2014 年和 2015 年 1-9 月份,《征途》和《征途 2》累计确认收入 598,331.55 万元,占同期巨人营业收入的 69.22%。

金山 2009 年推出的 3D MMORPG 游戏《剑网 3》,已运营 7 年时间,根据金山 2014 年年报⁷披露,2014 年度《剑网 3》收益达到 7.05 亿元,同比增长 54%,随着其新的资料片的推出,其月平均付费账户人数创历史新高。

客户端游戏表现出超出业界预期的生命活力,一方面高成本、研发技术难度大以及对营销的较高要求等因素形成了客户端游戏市场较高的准入门槛,优秀新产品的上市数量较少,现有市场具有优质客户端游戏产品的企业已经具备品牌优势并形成了市场垄断格局;另一方面已经上线的优秀客户端游戏产品积累了大量的游戏玩家,游戏玩家在游戏中组队结伴修炼升级、共同成长,游戏已经不仅是一个竞技的平台,也成为游戏玩家相互交流、协作配合、交友的社区化平台,在网络游戏社区里已经建立了牢固的关系纽带,用户黏性很强。此外,客户端游戏是绝大多数网络游戏企业最大的利润来源,对于一款运营情况良好的成熟客户端游戏产品,客户端游戏企业往往采用放缓商业化速度、稳健的经营策略,保障老游戏玩家的存续价值,同时根据游戏用户的反馈,不断对现有客户端游戏产品进行版本升级,增加新的游戏玩法和内容,保持游戏的可玩性和新颖性,让用户始终对老游戏保持一定的新鲜度,这也是端游生命周期不断创出新纪录的重要原因。

中国客户端网络游戏行业的付费用户数量较为稳定,虽然部分游戏的付费用户数量因价格策略而出现下滑,但在整体注册用户增加的基础上,尚能够支撑起一定的付费用户规模以满足运营商提高市场实际销售收入的要求。

客户端网络游戏由于运营开始时间较早,属于核心用户群体最早接触的网络游戏形式。不仅现有的高端付费用户,低付费用户和非付费用户也对游戏中的社交关系产生依赖。随着他们年龄的增长,消费水平的提高,逐渐拥有高消费的能

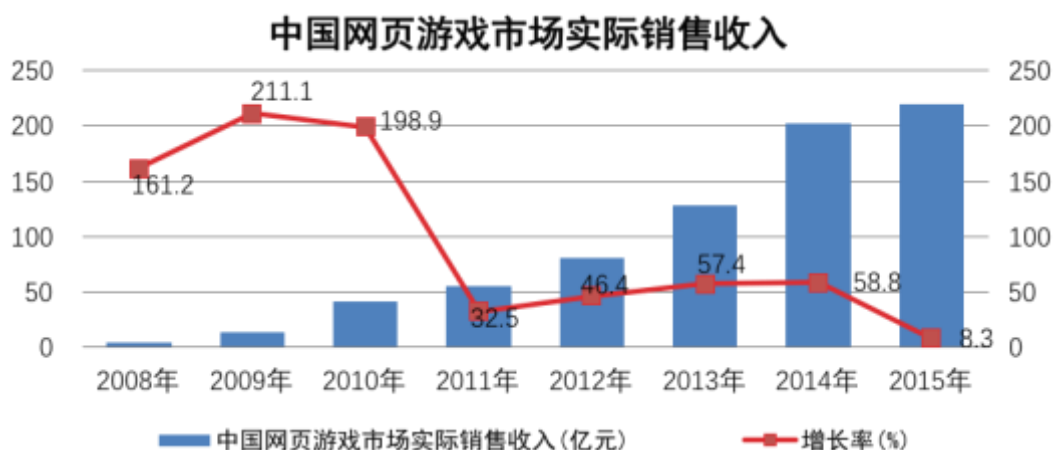
⁷ 金山 2015 年年度报告未单独披露《剑网 3》的收益金额。

力，具有发展成为高端付费用户的可能。同时，客户端网络游戏产品的生命周期长，用户经客户端游戏企业运营商的培育时间长，付费习惯更好，对客户端游戏的价值认知度更高，付费意愿也更强。

客户端游戏相比网页游戏或移动游戏，具有产品生命周期长，游戏玩家忠诚度高，游戏收入持久且稳定等特点。在竞争激烈的网络游戏行业，较长生命周期的客户端游戏既是网络游戏企业的重要收入来源，也是网络游戏企业长期稳定发展的重要保证。

（2）网页游戏市场概况

由于网页游戏具备无需下载，无需安装，打开浏览器即可进行游戏的特性，符合游戏用户时间碎片化的要求，自 2008 年开始，网页游戏的市场实际销售收入开始快速增长，到 2009 年实际销售收入达 14 亿元，增长率达到 211.1%。2015 年中国网页游戏实现市场销售收入 219.6 亿元，同比增长率为 8.3%。



数据来源：GPC, IDC and CNG

尽管目前网页游戏的市场收入还在增长，但网页游戏的用户数量增长速度已经开始放缓，体现出与客户端网络游戏近似的发展趋势及未来的增长空间并不明朗。与客户端网络游戏相比，网页游戏的商业模式复制成本低，游戏上线后资金回笼速度快，研发和运营需投入的资金成本和研发周期相对较低，企业可以快速运转，增加产品研发的数量。产品过剩、同质化严重、用户流失率高、产品黏性低等特点直接导致了网页游戏在经历了 2008-2009 年爆炸性增长后，在 2010 年增长率出现大幅度的下滑。以量取胜的粗放竞争模式造成了网页游戏精品匮乏，投

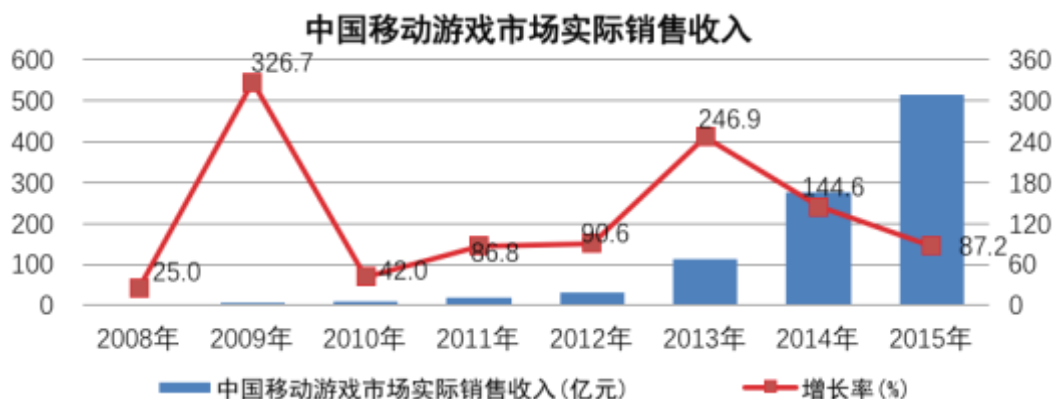
入成本少、产品技术含量较低，同质化现象严重，在产品黏着度、更新版本的创意、运营平台的稳定和售后服务的精心程度等方面都存在很多不足。同时，网页游戏生命周期较短，各游戏企业的市场收入稳定性差，为了获得长期、持续的市场销售收入，企业只得纷纷提高网页游戏输出速度，形成了产品过剩的恶性循环。

得益于互联网技术、社交网络、移动终端等网页游戏推广渠道的不断完善，随着互联网巨头的积极参与以及平台化联合运营的模式不断成熟，网页游戏市场仍将保持持续稳定增长，在可以预见的未来，网页游戏将成为互联网生态圈一个重要的应用形式。

（3）移动游戏市场概况

中国移动游戏市场的发展与移动互联网技术的发展和智能终端的普及有着密切的关系。从苹果公司推出 iPhone 手机开始，手机已经从单纯的通信设备逐步转变为通信、娱乐、交友一体化的综合信息处理平台，现代的智能移动终端设备已经拥有了与电脑近似的硬件架构，相当于一个完整的超小型计算机系统，可以完成复杂的计算处理任务。移动游戏也因此而拥有了更大的发挥空间，在游戏画面、类型、核心玩法等方面都实现了快速的发展。同时 3G、4G、WIFI 等无线通信技术的大规模普及应用也极大地丰富和拓展了智能终端的体验和应用。

据统计，2008 年我国移动游戏的市场销售收入仅为 1.5 亿元，到 2009 年销售收入已经达到 6.4 亿元，同比增长 326.7%。但行业快速繁荣发展的同时，由于监管的缺失，色情、暴力等一些问题在移动互联网蔓延开来，2010 年国家开始整顿行动，“扫黄打非”、“净网行动”等监管行动的开展使得整个行业在 2010 年增长速度降至 42.0%。国家监管措施的实施，虽然在短时间内对移动游戏市场造成波动，但有利于整个行业的长远发展，2011 年行业恢复了高速增长的态势，到 2015 年，中国移动游戏市场实际销售收入 514.6 亿元，比 2014 年增长了 87.2%。

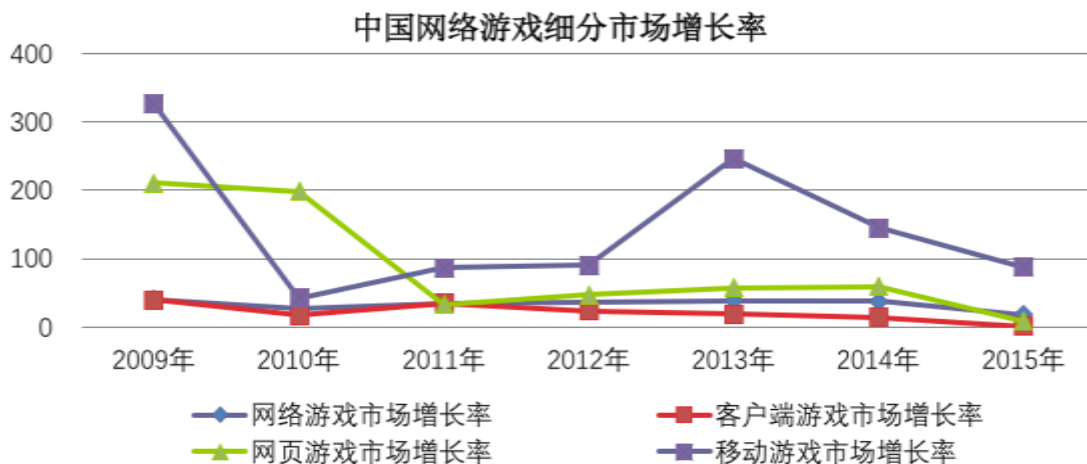


数据来源：GPC, IDC and CNG

受智能手机等移动终端设备价格下降和通信运营商 3G、4G 收费降低等因素的影响，移动游戏用户快速增长，为移动游戏市场提供了用户基础，推动市场规模进一步扩大。2014 年，中国移动游戏用户数达到 3.58 亿人，比 2013 年增加了 15.1%。从最近五年来的发展状况看，中国移动游戏行业市场已经进入快速启动的发展阶段，移动游戏市场占有率还将持续增加。

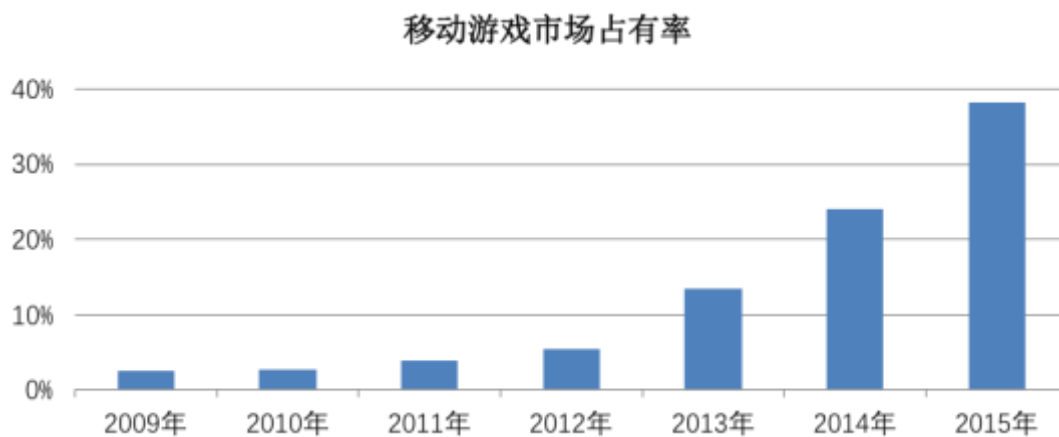
随着生活节奏加快，娱乐方式增多，方便快捷且形式多样的移动游戏越来越受到游戏用户的青睐。相对于客户端游戏，以智能手机、平板电脑等智能终端为载体的移动游戏，具备移动化的设计，能够充分满足游戏用户对碎片时间的要求，体现出差异化的游戏体验。另外，智能手机、平板电脑的价格逐年下降也吸引了更多的用户购买使用，扩大了移动游戏的用户基础。随着微软、腾讯、GOOGLE 等企业移动开发平台投入增加，移动游戏开发者在开发工具、环境、平台上获得更大的支持，移动游戏的开发技术门槛降低使得移动游戏开发资金投入减少，成本降低，开发周期缩短，这些都有利于整个移动游戏行业的长远发展。

移动游戏在网络游戏行业各细分领域中，增长态势最为迅猛，行业发展空间最大。下图所示是网络游戏整个市场及各细分市场近 6 年的增长率变化情况，移动游戏市场相比于其他细分市场增长速度更迅猛，波动更剧烈，体现出移动游戏发展初期的特性，可以预见未来几年内移动游戏仍将保持高出行业平均水平的高速增长。发展具有高成长性的移动游戏目前已经成为网游行业未来的主流趋势。



数据来源：GPC, IDC and CNG

未来国内二、三线城市智能手机普及率逐步提高，将进一步带动移动游戏的销售收入和市场占有率的增长。移动游戏是整个网络游戏行业最具潜力的细分市场，在用户需求的驱动下，许多客户端网络游戏和网页游戏企业开始加大在移动游戏产品上的资金、人才投入，带动产品技术、体验的不断升级，这些都将进一步推动移动游戏市场的快速发展。



数据来源：GPC, IDC and CNG

（五）行业的竞争格局

网络游戏行业在中国经历了十几年的飞速发展，已经形成了一批具有较强研运实力、较大营收规模的网络游戏企业。从行业的发展特点看，网络游戏行业的竞争主要体现在游戏产品的竞争上。一款制作精良、程序稳定的游戏产品能够给

企业带来巨大的经济效益,但游戏产品本身有限的生命周期又会给企业的发展带来较大的波动性。因此,整个网络游戏行业的竞争格局始终处于不断变化和动态调整中,只有研发实力较强,能够持续推出优良游戏产品的企业才能在激烈的竞争中胜出。

以企业营收规模来看,规模较大的网络游戏企业主要包括腾讯、网易、畅游、盛大、完美世界、巨人、金山、网龙、空中网等。这些网络游戏公司基本上布局了游戏产业链的研发和运营环节,是行业内的龙头企业,目前基本都已经在美国或香港上市,产品类型丰富,运营实力较强,研发团队经验丰富,资金充足。这部分企业通常对客户端游戏、网页游戏和移动网络游戏领域均有涉及。

除上述行业领军企业外,国内还有众多优秀的网络游戏公司,这类企业在行业内各个细分领域都占有一席之地,发展情况良好,构成了国内网络游戏行业第二梯队,主要有上市公司中青宝、掌趣科技、北纬通信等。公司属于第二梯队。国内网络游戏行业主要研发商和运营商列表如下:

类型	主要公司
研发商	腾讯、网易、完美世界、畅游、巨人、金山、网龙、中青宝、掌趣科技、北纬通信、吉比特等
运营商	腾讯、网易、畅游、百度、盛大、完美世界、巨人、光宇在线、中青宝、掌趣科技、北纬通信、吉比特等

(六) 行业技术水平及技术特点

得益于互联网信息技术的飞速进步,PC与移动终端的硬件设备和系统水平不断提升,以及图像处理技术、3D处理技术等发展创新,网络游戏行业的技术开发水平得以不断进步提升。从行业技术的发展水平看,欧美及日韩具有较为明显的技术领先优势,其开发的网络游戏大多制作精良,品质出色。国内网络游戏研发商近年来进步明显,自主研发的网络游戏产品已经成功占据国内网络游戏市场的50%以上份额,同时已经开始向海外出口,标志着国产网络游戏产品的技术水平已经接近或达到国际领先水平。

网络游戏产品技术水平的提高推动游戏产品的转型,轻载体、跨平台成为行业技术发展的一大趋势。目前客户端游戏市场已经出现了“微端”产品(即客户

端小于 100MB)，用户只需要花数分钟下载客户端，就能够进入游戏进行体验，后续的游戏内容将在后台继续下载。与以前用户需要下载 1GB 以上大小的客户端相比，“微端”形式大幅降低了用户的进入门槛，并为客户端游戏跨平台发展提供了技术保障。跨平台技术的发展则有可能带给行业新一轮的收入增长。众多网络游戏企业推出了游戏的跨平台版本，实现了跨平台无缝互联，使得游戏用户可以使用统一账号，在不同平台及终端随时随地游戏，扩大了游戏用户基础。

（七）行业壁垒

1、市场准入壁垒

网络游戏行业是实行跨部门联合监管的行业，网络游戏企业受到政府部门的严格监管，必须取得工信部、文化部、新闻出版广电总局及国家版权局颁发的一系列经营许可证件和备案之后，才能从事网络游戏行业的运营业务，对行业的新进入者形成了较高的市场准入壁垒。

2、人才壁垒

网络游戏行业是一个融合了创意策划、美术动漫、软件开发等多类不同专业的新兴行业，需要各类专业的策划、美术、软件高端人才以及跨行业的复合型人才。由于网络游戏行业在我国属于新兴产业，专业对口特别是跨专业背景的复合型人才稀缺，因此，人才紧缺成为制约网络游戏行业发展的一大壁垒。

3、技术壁垒

网络游戏行业竞争激烈，只有内容精良、制作精美、运行流畅、程序稳定的产品才能赢得游戏玩家的青睐，而网络游戏产品特别是客户端网络游戏产品的开发技术难度大，开发周期长，涉及的创意策划、美术动漫、软件开发等各环节均需要较高的技术开发水平，行业存在较高的技术壁垒。

4、资金壁垒

研发和运营一款优秀的网络游戏需要有大量资金做保证。由于网络游戏的开发周期比较长，并且网络游戏开发与运营的高端人才稀缺，研发与运营人力成本较高；其次是网络游戏的运行及维护需要进行服务器、机房、带宽等基础设施的

建设，需要投入大量的资金，以保证网络游戏的正常运营和良好的用户体验；再者网络游戏的运营需要大量资金投入，以确保广告宣传、游戏后续服务到位。

（八）影响行业的有利因素和不利因素

1、有利因素

①互联网用户数量的持续增长有利于网络游戏行业保持持续稳定增长

《第 37 次中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至 2015 年 12 月底，我国网民规模达 6.88 亿，手机网民规模达 6.20 亿；中国网络游戏用户规模达到 3.91 亿，网民使用率从 56.4% 略微上升至 56.9%。手机网络游戏用户规模为 2.79 亿，使用率从 44.6% 提升至 45.1%。

巨大的网民规模和网络游戏用户给行业的稳定发展提供了坚实的保障。而随着我国互联网行业“十二五”发展规划的推出，互联网应用迅猛发展，互联网信息化基础建设能力持续提升，技术创新能力不断增强，我国的互联网普及率将进一步提升，网民规模将继续保持增长态势。同时移动互联网技术的发展成熟，智能终端的普及，网络支付手段的日益丰富也带动了网络用户的网络消费，也有利于网络游戏行业进一步提高盈利规模和质量。

②国家政策鼓励网络游戏产业健康繁荣发展

2012 年 2 月，文化部发布了《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》“十二五”期间，文化部门管理的文化产业增加值年平均现价增长速度高于 20%，2015 年比 2010 年至少翻一番，实现倍增。将游戏业作为重点行业之一，增强游戏产业的核心竞争力，推动民族特色、健康向上的原创游戏发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，促进网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。发展目标到 2015 年，游戏业市场收入规模达到 2,000 亿元。鼓励网络游戏企业到海外投资，形成 10 家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业，培育一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品，力争每年向世界推出百款网络游戏产品。

2013年3月，国家发改委公布《战略性新兴产业重点产品和服务指导目录》，将“数字内容服务”列入国家战略性新兴产业重点产品目录，其中包括数字文化产业（指依托互联网、手机和移动智能终端等新兴媒体进行传播的数字音乐、动漫、游戏、演出、移动多媒体等）、数字动漫设计制作服务（指数字动漫设计、数字动漫制作）。

国家对网络游戏行业鼓励政策的不断出台，为网络游戏行业的发展提供了良好而稳定的外部政策环境。

③网络技术的不断升级，支付手段不断丰富，有利于培养用户付费习惯

网络基础设施的优化升级，加速了网络接入的宽带化建设，同时新一代移动通信技术的发展，3G、4G技术的覆盖范围和质量持续提升，网络支付特别是移动支付的便捷性、安全性、稳定性都有很大改善和提高，网络消费已经成为互联网用户的一种日常消费习惯，有利于进一步提升网络游戏企业的盈利能力。

④行业发展逐渐规范，有利于行业的健康发展

网络游戏行业由于起步晚，发展时间短，行业发展初期极不规范，网络游戏产品质量参差不齐，外挂程序横行，部分网络游戏情节过分渲染金钱、暴力、色情等不良元素，在社会造成了不良影响，导致网络游戏行业一直处于被政府严格管控的状态。随着国家针对网络游戏行业的多部法规及管理辦法的出台，行业的发展逐渐规范，业内也形成了一批规模化的网络游戏企业，行业进入了新一轮稳定的增长期。

2、不利因素

①游戏专业人才严重匮乏

网络游戏行业作为新兴产业，涉及动漫、美术、软件开发等诸多行业领域，当前国内游戏相关专业的教育和培训市场还远不成熟，与市场需求有较大差距。而网络游戏市场处于快速发展周期，对美术、软件开发等专业人才以及复合型人才的需求量越来越大，如果国内相关专业的教育培训市场以及行业内人才培养机制不能跟上市场的发展，人才匮乏将成为制约整个网络游戏行业发展的一大瓶颈。

②游戏产品的同质化现象严重，影响用户体验

现阶段整个网络游戏行业游戏研发商数量众多，网络游戏产品特别是网页游戏和移动游戏由于技术门槛较低，开发周期较短且资金投入较少，导致市场上大部分网络游戏产品缺乏创意，游戏类型、题材跟风抄袭严重，同质化现象突出，影响游戏玩家的游戏体验，容易造成游戏用户的流失，从而对行业的发展产生不利影响。

（九）行业利润水平及变动趋势

网络游戏行业是互联网新兴产业，具有资本投入大、利润水平高的行业特点。目前整个行业仍处于高速发展期，行业利润一直保持较高水平，并保持基本稳定。相对于自主运营，授权运营模式下由于研发商不参与游戏运营，成本相对较低，因此毛利率水平会更高。根据中国国内已上市网络游戏行业公司披露的公开信息，网络游戏公司的平均毛利率处于 50% 以上的较高水平。

（十）行业特有的经营模式

1、收费模式

中国网络游戏的收费模式主要有按时长收费（PTP）、按虚拟道具收费（FTP）以及游戏内置广告（IGA）三种。

按时长收费（PTP）模式是网络游戏发展初期普遍采用的收费模式。由于按 PTP 模式收费的网络游戏通常具有较好的游戏平衡性，目前仍是部分游戏采用的收费模式，如网易运营的《魔兽世界》、《梦幻西游》和《大话西游 2》等。

按道具收费（FTP）模式是指玩家可以免费进入游戏，运营商主要通过在游戏中出售虚拟道具的收费模式盈利。按道具收费（FTP）是目前中国网络游戏广泛采取的盈利模式。对游戏运营商来说，该种模式可以充分开发游戏玩家的付费意愿，提高游戏用户的 ARPU 值，目前网络游戏市场中绝大部分游戏产品采用此类收费模式。

游戏内置广告（IGA）是指游戏运营商以游戏用户群为基础吸引厂家付费在

游戏中内置商业广告，主要表现形式包括游戏场景内置广告、游戏道具赞助、游戏内文字广播、游戏登录退出时的弹出广告，以及游戏官方网站广告和游戏形象授权等形式。

2、运营模式

中国网络游戏运营模式主要有自主运营、授权运营及联合运营三种运营模式。其中，自主运营是指网络游戏公司自主研发产品，版权归自己所有，并自主运营游戏产品。授权运营是由网络游戏研发商负责游戏产品的研发及后期技术维护，运营商则负责网络游戏的推广发行，用户开拓维护等，双方通过支付版权费用或授权金和游戏分成的模式进行利益分配。联合运营则是指游戏研发商和运营商联合运营游戏，通常通过共同分担运营费用的方式实现联合运营。

在网络游戏行业研运一体化的趋势下，大型的平台类网络游戏公司如腾讯、网易、畅游等都具有网络游戏开发和运营双重运作能力，一方面利用自身的技术和资金优势自主研发游戏产品并自主运营，同时利用互联网平台优势代理运营其他公司的网络游戏产品。一些成长型网络游戏企业近年来也开始从研发或运营单一经营模式向研发、运营一体化经营转变，向产业链下游延伸，提高在行业内的竞争力。

（十一）行业的周期性、区域性或季节性特征

1、周期性特征

我国的网络游戏行业受益于互联网技术的发展，互联网用户的数量逐年上涨，从而带动网络游戏行业的整体发展。未来随着互联网技术不断更新，3G、4G网络的升级换代，网络支付环境的不断改善，网络游戏行业受国家宏观经济波动的影响较小，不存在明显的周期性。

2、季节性特征

作为互联网新兴产业，网络游戏行业的用户（游戏玩家）消费基本不受天气、季节等因素的影响。在传统节日和法定假日来临的时候，网络游戏的收入会有阶段性增长，但行业内企业的营收不存在明显的季节性特征。

3、区域性特征

网络游戏行业的发展与互联网普及率以及地区经济发展水平有较大的关系。文化部《2012 中国网络游戏市场年度报告》显示，在区域网络游戏用户消费规模中，广东、江苏、四川和浙江 4 个经济较为发达的省份位居前 4 位，这四个省份总共占据了 中国网络游戏市场总体消费规模的 41%，较 2011 年提升了 0.7 个百分点。排名前十的省市还有上海、山东、北京、辽宁、河北和河南，前十个省市总共占据了 75.1% 的市场份额。因此，网络游戏行业市场与我国地区经济发展水平息息相关，存在一定的区域性特征。



数据来源：GPC, IDC and CNG

（十二）公司所处行业与上下游行业的关系

网络游戏研发商处于行业的上游地位，负责网络游戏的策划、开发及测试工作，随着我国对知识产权保护力度的加大，拥有包括小说、影视、动画等文化内容版权的内容供应商逐渐变成网络游戏研发商的上游行业。网络游戏研发商购买内容提供商的文化产品版权进行设计开发成网络游戏产品，运营商再通过取得授权或购买的方式运营网络游戏产品。网络游戏运营商则直接面对游戏玩家，不存在下游行业。

（十三）行业发展趋势

1、研运一体化成为行业发展的主流趋势

网络游戏行业在发展初期，运营商利用自身网络渠道的优势打开网络游戏市场。国内大部分网络游戏运营商都是以代理运营国外知名网络游戏开始介入网络游戏市场，随着国外知名网络游戏代理经营权的争夺日趋激烈，单纯依靠代理网络游戏运营已经很难获得较高的利润和发展空间。一部分具备实力的网络游戏运营商开始自主研发原创游戏，另一方面网络游戏行业的持续景气也吸引各类专业人才进入，国内网络游戏的自主研发水平得到很大提升，行业内出现了一批高质量的自主网络游戏产品，而为了更好地推广自己的网络游戏产品，更好地理解 and 把握网络游戏玩家的需求，网络游戏研发商也纷纷开始介入运营市场，研发、运营一体化成为整个网络游戏行业的一大显著特征。

2、自研实力日趋重要，产品品质成为核心要素

网络游戏的核心是游戏品质，而决定游戏品质的因素是企业的自主研发实力。自研技术实力不足，底层程序不稳定所带来的服务器频繁宕机，程序 BUG⁸丛生，外挂横行，会使得游戏玩家大面积流失。网络游戏产品目前同质化严重，产品质量参差不齐，与网络游戏企业自研实力不足有很大关系。未来只有具有较强创新能力、研发实力及执行力的网络游戏企业才能在激烈的市场竞争中占领市场。

3、产品跨平台、业务多平台趋势明显

近年来移动互联网的快速发展推动了网络游戏行业特别是移动游戏的爆发式增长，移动游戏成为整个网络游戏行业新的增长亮点。行业内许多以端游、页游为主的网络游戏研发商纷纷开始进入移动游戏市场，推出自己的移动游戏产品，丰富自身的业务产品线。同时，网络游戏产品技术水平的提高推动游戏产品的转型，轻载体、跨终端成为行业技术发展的一大趋势。预计未来几年，在研发技术、网络环境等多方因素的带动下，客户端游戏将逐步向云端发展，即不需要用户下载客户端即可进行游戏，终端的融合给产品跨平台提供了技术保障，未来客户端游戏、网页游戏和移动游戏产品之间的界限将逐渐模糊，产品跨平台、业

⁸ 指游戏漏洞

务多平台的趋势日益明显。

4、3D 网络游戏将成为行业主流

中国网络游戏呈现形式日趋多样化,3D 技术的发展增强了用户的感官体验,使用户产生更强的游戏带入感和游戏互动。另一方面,3D 技术的发展为网络游戏提供了更为广阔的创意与发展空间,游戏故事情节的策划及展现有了更大的发挥空间,游戏故事场景更逼真,画面感更强。网络游戏 3D 化已经成为网络游戏发展的趋势,各大厂商都已经推出或准备推出各自的 3D 网络游戏产品。

5、行业内兼并收购持续增多

网络游戏行业经过近十年的发展,已经拥有像腾讯、网易、盛大等一批具有较强实力的网络游戏企业,一方面这些拥有雄厚研发实力的公司持续自主研发新产品,另一方面这些企业也加快了对众多中小型网络游戏企业的兼并收购以巩固自身的市场地位。近年来网络游戏行业的高景气度与传统行业的持续低迷形成鲜明对比,许多传统企业通过收购或战略投资进入网络游戏行业。2013 年,国内 A 股市场发生多宗网络游戏行业的收购案例。预计未来几年,国内网络游戏行业的兼并收购还将持续增多。

三、发行人在行业中的竞争地位

(一) 公司的行业地位

报告期内,公司专注网络游戏的研发运营业务,成功推出了《问道》、《问道外传》、《斗仙》等客户端游戏,其中公司代表作《问道》在 2006 年一经推出,当年便获得腾讯 2006 年中国网络游戏风云榜评选的“2006 最受欢迎网络游戏”,最高在线玩家人数达近百万。报告期内多次获得中国游戏产业年会“十大最受欢迎网络游戏”和“十大最受欢迎的民族网络游戏”称号。报告期内,《问道》充值额占国内角色扮演类客户端游戏市场实际销售收入的比例如下:

	2013年度	2014年度	2015年度
--	--------	--------	--------

角色扮演类客户端游戏市场总量 (亿元) ⁹	352.9	389.1	611.6
《问道》市场占有率	2.60%	2.32%	1.47%

注：2015 年度角色扮演类客户端游戏市场数据未披露，市场总量数据为客户端游戏总量数据（客户端游戏总量数据包括角色扮演类客户端游戏和休闲竞技类客户端游戏）。

公司作为一家网络游戏的研发运营商，成功研发了《问道》游戏，研发并自主运营《斗仙》游戏，建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展，到客户服务等完整的运营体系，公司的网络游戏运营能力得到迅速的提高，并已走向成熟。未来公司将利用丰富的端游技术开发经验重点向移动游戏拓展，扩充公司的产品类型和数量，同时利用研运一体的优势扩大盈利增长点，进一步提高公司的行业竞争力。

（二）公司主要竞争对手情况

中国国内主要网络游戏公司的基本情况如下：

1、腾讯控股有限公司

腾讯控股有限公司成立于 1998 年 11 月，于 2004 年 6 月在香港联交所主板上市，是目前中国最大的互联网综合服务提供商之一，也是中国服务用户最多的互联网企业之一，提供互联网增值服务、移动及电信增值服务和网络广告服务。腾讯控股有限公司打造了游戏自研平台，拥有《QQ 仙侠传》、《QQ 自由幻想》、《QQ 西游》、《QQ 飞车》、《QQ 堂》、《NX 飞行战记》、《轩辕传奇》、《烽火战国》、《QQ 三国》、《御龙在天》、《斗战神》等多款自研游戏产品，同时也代理国外众多知名游戏，如《地下城与勇士》、《穿越火线》、《英雄联盟》等，在国内网络游戏市场占据领导地位。

2、网易公司

网易公司是国内领先的互联网技术公司，是中国主要门户网站之一，于 2000 年在美国纳斯达克上市。目前提供网络游戏、电子邮件、新闻、博客、搜索引擎、论坛、虚拟社区等服务。网易在线游戏在中国 MMORPG 游戏市场保持领先地位，

⁹ 数据来源：《2014 年中国游戏产业报告（摘要版）》、《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》

是网络游戏自主开发和成功运营的市场领导者，在开发实力、产品线和市场占有率上是国产原创网络游戏的领军者。正在运营的游戏包括《大话西游 II》、《梦幻西游》、《大话西游 3》、《大唐豪侠》、《天下三》、《新飞飞》等。

3、畅游有限公司

畅游有限公司是中国领先的网络游戏研发和运营商，于 2009 年 4 月在美国纳斯达克上市，前身是 2002 年 7 月成立的搜狐公司游戏事业部。其目前运营中的游戏有《天龙八部》、《鹿鼎记》、《古域》、《刀剑英雄》等。

4、盛大游戏有限公司

盛大游戏有限公司是中国领先的网络游戏研发商、运营商和发行商，向用户提供基于 PC 客户端、浏览器以及智能移动终端等多平台 70 多款网络游戏产品。该公司旗下运营的游戏包括大型游戏《热血传奇》、《传奇世界》、《永恒之塔》等；高级休闲游戏《泡泡堂》、《冒险岛》等；网页游戏《悍将传世》、《冠军足球经理》等；手机游戏《百万亚瑟王》等。

5、完美世界有限责任公司

完美世界有限责任公司成立于 2004 年，是中国网络游戏研发商和运营商之一，于 2007 年在美国纳斯达克上市。其网络游戏产品主要有《完美世界》、《武林外传》、《诛仙》、《赤壁》、《倚天屠龙记》、《神雕侠侣》、《圣斗士星矢 Online》、《笑傲江湖 OL》等产品。

6、巨人网络集团有限公司

巨人网络集团有限公司，原名上海征途网络科技有限公司，成立于 2004 年 11 月 18 日，是一家综合性互动娱乐企业。该公司以网络游戏为发展起点，主要从事网络娱乐的研发、运营及销售。目前巨人运营多款游戏，包括《征途》、《征途 2》、《绿色征途》、《巨人》、《万王之王 3》、《黄金国度》和《艾尔之光》等。

7、金山软件有限公司

金山软件是国内最早的互联网软件企业之一，从 2003 年起进入网络游戏行

业，于 2007 年在香港主板上市，其自主研发的网络游戏产品包括《剑侠情缘》系列、《封神榜》系列、《春秋 Q 传》、《反恐行动》等，目前金山游戏旗下共有 10 余款自主研发及代理的游戏产品同时在线运营。

8、网龙网络有限公司

网龙网络有限公司成立于 1999 年，2007 年 11 月于香港创业板上市，2008 年 6 月以介绍形式转至港交所主板上市。其成功开发并运营多款网络游戏，包括《魔域》、《征服》、《机战》等，以及手机游戏《战国天下》、《妖界》、《疯狂部落》等。网龙还拥有安卓资讯资源门户网站安卓网。旗下的第三方应用分发平台 91 无线于 2013 年 10 月以 19 亿美元出售予百度股份有限公司。

9、北京空中信使信息技术有限公司

北京空中信使信息技术有限公司是中国领先的无线及互联网公司，于 2004 年在美国纳斯达克上市。2009 年正式进军互联网游戏领域，其自主研发的产品主要有《龙》、《圣魔之血》等，还取得包括《坦克世界》、《战机世界》、《激战 2》等在内的多款游戏在中国大陆地区的独家运营权。旗下手机游戏主要有《魔界勇士》、《王国创世录》、《合金要塞》等。

10、深圳中青宝互动网络股份有限公司

深圳中青宝互动网络股份有限公司成立于 2003 年，是一家具有自主研发、运营能力、代理能力的专业化网络游戏公司。2010 年 2 月 11 日，该公司登陆深圳证券交易所创业板。该公司曾先后自主研发运营《战国英雄》、《抗战英雄传》以及《天道》、《亮剑 OnLine》、《梦回山海》、《天朝》、《抗战 2》等多款产品。其代理运营的手机游戏主要有《仙战》、《冰火王座》等。

11、北京掌趣科技股份有限公司

北京掌趣科技股份有限公司成立于 2004 年 8 月，是中国领先的移动终端游戏研发商、发行商和运营商。2012 年 5 月 11 日，该公司在深圳证券交易所创业板挂牌上市。该公司主要业务包括移动终端游戏、互联网页面游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护。其具有代表性的游戏产品有：手机智能游戏《石器时代 OL》、《热血足球经理》、《玩具战场》等，网页游戏《九州战魂》、

《古神开天》等。

12、北京北纬通信科技股份有限公司

北京北纬通信科技股份有限公司是一家致力于提供移动互联网优质产品与服务的移动互联网服务集成商。该公司于 2007 年在深圳证券交易所成功挂牌上市，是中国首家登陆 A 股市场的移动互联网企业。手机游戏是该公司的重点发展方向，旗下 GC 蜂巢游戏目前开发的手机游戏包括《大掌门》和《末日之光 OL》等。

13、北京昆仑万维科技股份有限公司

北京昆仑万维科技股份有限公司是一家定位于全球化的综合性互联网集团，主营包括网络游戏的开发和发行、软件应用商店的运营等业务，于 2015 年 1 月在深圳证券交易所创业板挂牌上市。该公司自主研发了《三国风云 1、2》、《千军破 1、2》、《武侠风云》等网页游戏和移动网络游戏《风云三国》，并代理运营了《啪啪三国》、《时空猎人》、《君王 2》、《傲剑》等游戏。

（三）公司的竞争优势

1、强大的自主研发实力

研发能力是决定一款网络游戏品质的核心要素，直接决定着产品的稳定性、可玩性及平衡性，而稳定性、可玩性和平衡性又是网络游戏产品成功的最重要因素。同时游戏中角色能力的设计，收费道具的开发等一系列游戏数值策划对一款游戏的可玩性和平衡性也有重大影响，这些都依赖于游戏团队的自主研发能力。公司拥有一支充满激情和富有创造力的研发团队，截至 2016 年 6 月 30 日，公司共有 203 名研发人员，占公司员工总数的 55.92%。公司中高层管理人员工作经验丰富，且多人具有海外留学、工作的经历，其中研发核心层人员都是具有多年游戏开发及团队管理经验的资深人士，为公司持续推出新游戏产品打下良好的基础。在研发费用投入方面，报告期内公司每年的研发费用投入分别占公司收入总额的 16.43%、17.21%、16.20% 和 11.59%。持续的高研发投入为公司自主创新研发提供了坚实保障。

公司的研发团队经过近十年的开发和探索，形成了众多的游戏技术创新和设计及应用创新，积累了对不同类型游戏的开发平台和开发框架，可以实现搭积木式的快速构建游戏，从而提高游戏的开发效率和游戏质量。

(1) 游戏技术创新

	名称	作用	详细说明
原始创新	系统兼容通用封装接口	跨平台操作	不用修改游戏代码，可直接将游戏 LPC ¹⁰ 语言环境应用于不同的操作系统（Windows、Mac、Linux 等）
	服务器授权密码认证	反私服	通过向游戏服务器发送授权验证码判定服务器是否为官方认可，如果服务器端未反馈客户端需要的信息，客户端则认为当前连接的服务器端为非官方的服务器端，此时客户端将退出
	玩家挑战认证模块	反脱机外挂	1、不定时向游戏玩家发送挑战指令 2、如果不能得到有效回复，将进行累进式惩罚 3、如果出现机器误判情况，允许玩家上诉
	汉字图形化校验系统	反内挂及按键精灵类辅助工具	在《问道》中结合游戏内容，利用老君查岗系统进行巡检，在不影响玩家游戏的前提下，有效消除了内挂及按键精灵类辅助工具的使用
	分布式服务器实现方法	提高游戏用户数量负荷力	可容纳万人在同一个游戏世界游戏、聊天，并支持动态增减服务器线数，在不影响玩家数据的前提下，方便运营商随时调整服务器布局及数量，排除数据库性能的限制，理论上支持无限扩充线路，增加容纳人数。 1、消除多服务器结构缺陷： （1）针对按地图划分服务器，避免因玩家不平均分布在每个地图上带来的资源浪费，同时在总控服务器（负责地图服务器间的分配管理的服务器）停机的情况下，也不会导致所有的地图服务器无法正常工作，有效保障了数据安全性 （2）针对按功能划分服务器，将游戏逻辑中某些常用密集型的功能分离开来，单独作为一个服务器进行控制操作，避免因为各模块之间有直接或间接联系而导致的服务器调试难度较大 2、将网络游戏系统的所有服务器分为目录服务器及其下属的承载域服务器（即物理主机），然后将游戏中的数据对象分散到各个承载域的服务器中，通过远程调用实现该数据对象通信。 3、远程调用是指通过特定的字符串结构来定义和鉴别数据对象，可跨服务器、上溯目录服务器查找 4、数据对象针对网络游戏的种类主要有：用户角色、宠物、NPC、地图、仓库、服务（拍卖、寄售等）

¹⁰ LPC 是根据 C 语言开发的编程语言，主要是用来编写 MUD 游戏

	名称	作用	详细说明
	64 位技术系统兼容虚拟机	低成本跨平台操作	1、实现专用游戏语言的一次编译，多次使用，降低开发成本 2、游戏上层编码的跨平台应用和实现
集成创新	嵌入式指令备份数据库	避免用户指令丢失	1、将一个数据库对应一个游戏服务器模式改为不同游戏服务器对应一个大型游戏数据库，实现游戏玩家在一个共同的游戏世界交流 2、克服网络连接突发性问题带来的数据库指令丢失，为每一个游戏服务器嵌入一个指令备份数据库，记录下突发事件前游戏玩家已经发出但尚未得到回应和实现的指令，并在恢复连接后，自动恢复存档，尽最大可能避免网络及硬件故障造成的回档问题
引进消化吸收再创新	LPC 语言	节约开发成本	1、适用于游戏开发的语言 2、在线实时更新，解决 BUG，避免了停机升级带来的损失 3、高标准的游戏底层设计，服务稳定安全。服务器采用 LPC 脚本语言编写，如非硬件调整及游戏版本更新，理论上可以做到永不停机维护，大大减少维护成本及游戏停机维护带来的损失，且游戏支持服务端后台支持在线更新，以进行必要的细节调整
	3D 图形引擎 OGRE ¹¹	提高游戏质量	OGRE3D 是一个被广泛使用的开源三维图形渲染库，成功地被应用于诸多三维仿真领域，其中包括网络游戏和一些商业的三维仿真项目。 1、简单易用的跨平台面向对象接口设计，最小化渲染 3D 场景所需的工作，做到与 Direct3D，OpenGL，Glide 等 3D 实现平台无关 2、可扩展的例子框架令程序运行更快简单 3、诸如渲染状态管理，结构包围，透明处理等一般需求已经自动完成，节省开发时间 4、引擎中所有的类全都设计简洁，文档完整 5、完全的面向对象设计允许通过插件和子类扩展引擎的功能

(2) 游戏设计及应用创新

	名称	作用	特点
游戏设计创新	角色职业价值体现机制	增强游戏平衡性	摒除一般网络游戏产品将不同职业背景角色能力简单平衡的模式，采用动态追踪角色普及度（每种职业有超过 5% 的玩家）的方式实时验证角色设定的合理性，并及时更改相应游戏设置，以达到职业均衡
	游戏背景建设机制	民族文化网络游戏建设	对大量文化古籍史料的研读，将历史文化融入游戏剧情和副本、装备、修为、药品、地图等的设计中

¹¹ OGRE: Object-Oriented Graphics Rendering Engine，即面向对象图形渲染引擎，是一款成熟稳定的开源 3D 图形渲

	战斗模式触发机制	增强游戏体验	摒除一般回合制网络游戏“踩地雷”式的被动战斗触发机制，引进单机游戏的“投骰子+走格子+BOSS”模式，最大限度赋予玩家自由选择能力，改善了回合制网络游戏的缺点
	反常规逆向经济系统设计	保证游戏世界经济系统的稳定有序	游戏初期玩家经济宽裕，容易发展，中后期则日渐紧缩，以保证具有更多的运营策略空间
	预警机制	维护游戏环境公平及秩序	游戏非重叠道具、宠物均有唯一 ID 检验，如果出现复制，则会自动限制携带复制物品的玩家登录进行预警，并可以采用自动清除、忽略等多种处理措施，将损失降低到最小的程度，并可针对可疑玩家进行自动全程后台录像，以方便核查原因
应用创新	QA 标准	质量控制	将著名项目缺陷追踪软件系统 JIRA ¹² 全程引入游戏产品开发流程
	聊天信息内容专项过滤	保证游戏合法、健康	对游戏世界内全部聊天窗口进行实时关键字监控及追踪，有效避免了反动、色情、盗号、欺诈链接的传播，并维持了游戏世界的环境文明

2、庞大的游戏用户基础和强大的创收能力

公司代表作《问道》自商业化运营以来，深受游戏玩家喜爱，PCU 一度接近百万，报告期内 PCU 依旧维持在 30-60 万左右，保持着较高的在线用户水平。根据公司运营数据显示，报告期内《问道》每月新增游戏用户账号数量保持稳定，截至 2016 年 9 月末，《问道》累计注册用户数超过 3.8 亿。同时《问道》保持了良好的盈利能力，报告期内游戏用户的每月充值金额保持稳定增长。庞大、稳定的游戏用户基础和强大的创收能力，为公司的业绩增长提供保障，为公司未来的发展奠定了基础。

3、快速的市场响应能力和强大的数据挖掘能力

网络游戏行业市场竞争激烈，每年都有大量的新游戏问世，新兴模式和新颖的玩法层出不穷，游戏玩家的需求和喜好也会随着玩家的年龄结构、消费习惯变化而变化。只有具有快速的市场反应能力，时刻紧跟用户需求的网络游戏企业才能在激烈的市场竞争中占据优势地位。

公司始终高度重视用户需求和市场变化，逐步建立综合用户数据的数据仓库¹³体系，能够记录用户注册、登录、充值、消费、使用、社交、交易、角色属性、

¹² JIRA 是 Atlassian 公司出品的项目与事务跟踪工具，被广泛应用于缺陷跟踪、客户服务、需求收集、流程审批、任务跟踪、项目跟踪和敏捷管理等工作领域。

¹³ 数据仓库是面向主题的、集成的、相对稳定的、随时间不断变化（不同时间）的数据集合，用以支持经营管理中的决策制定过程、数据仓库中的数据面向主题，与传统数据库面向应用相对应。

任务完成情况、奖励获得情况等用户行为信息。产品研发部门设有专业人员做产品运营的数据分析，建立周、月报的数据监控体系，对游戏运营中的日常数据、道具销售、用户充值等相关数据进行全面跟踪；对游戏研发及升级的各测试版本进行跟踪，了解游戏中的任务、奖励、经济系统、经验产出等内容设置是否合理；发现异常数据将进行专题分析，总结原因和改进措施。

通过对游戏相关数据的挖掘整理，公司可以跟踪分析游戏玩家的行为和喜好的变化，以及游戏设计的平衡性、游戏系统和内容的合理性、玩家的付费特征等。通过这些基础数据，综合应用各种分析手段实现对游戏进行全面的分析，并将分析结果作为相关决策的数据依据，在第一时间传达给产品研发人员，针对性的改进或更新游戏产品设计，提升游戏玩家的满意度。

公司多年来的游戏开发和运营积累了庞大的游戏玩家群体，为定性及定量分析玩家的需求提供了大量的样本。利用游戏运营过程中玩家真实行为产生的数据还原玩家的行为模式和行为倾向，而非设计时的主观猜测，并以此数据作为基础进一步改良游戏设计机制，提供更受欢迎的游戏内容和玩法，从而更好地满足游戏玩家的需求，提高游戏的满意度和市场占有率。

《问道》游戏作为一款 2006 年推出的经典游戏，为适应市场变化，根据市场的实际情况及玩家的反馈，公司在做日常维护的同时，每年都会针对性地对其进行升级开发，增加游戏新内容，并对游戏中现有内容进行修改和调整，从而保持了游戏玩家持续的新鲜感，这也是《问道》游戏至今依旧保持较高人气的重要原因。

4、以玩家为本的美好游戏体验

本公司长久以来坚持以玩家为本的设计理念，致力于为玩家提供美好的游戏体验。公司的游戏设计理念围绕着用户如何能够完成任务、希望任务和需要任务来优化用户交互界面，而不是强迫用户改变他们的使用习惯来适应游戏研发的想法。公司在游戏中设计提供极具感染力的游戏玩法、场景设置及功能，设置挑战性的游戏任务，在任务完成时向玩家发放奖励。为满足玩家的社交及交流需求，在游戏中加入游戏内实时交流功能，使得游戏更具互动性，并可以通过玩家的社交网络不断拓宽游戏的覆盖面。同时公司的用户行为分析系统持续跟踪分析玩家

行为数据，持续的优化改进游戏设计及提升玩家体验。另外，公司还为玩家提供了不间断客户服务，随时处理玩家反馈的紧急问题。

优秀的游戏设计需要具有相对的内容确定性和极大范围的动态平衡性（包括游戏中各类固态属性、玩法策略、收益损耗等），以期在游戏不断发展变化的过程中带来的多种因素下维持主体平衡。相对的内容确定性是指游戏的概念、框架、发展思路需要在游戏设定初期予以确定，而后续不断完善更新的游戏内容需要相对原有的世界观、历史观、价值观保证其一一致性。从而在玩家的思想体验上起到桥梁的作用，保证了玩家对游戏的直观感受深刻且连续，间接延伸了游戏的生命周期。优秀的平衡性设计可以保证游戏不断发展变化下的稳定性及多样性，包括玩家的游戏方式选择，游戏内容选择等。在稳定平衡的基础上才能更加充分的调动玩家的主观能动性，强化玩家之间的真实互动性，增加游戏本身的多种娱乐性；相反如果游戏未在平衡性上做到动态平衡和稳定可扩展，小到玩家的游戏策略战术选择等玩法会逐渐趋于固化从而丧失对游戏的乐趣，大到游戏无法真正扩展出特色时尚的各类玩法，甚至基于公平合理的游戏内部世界在运作初期就会直接崩盘。除平衡性外，随机性也是一款优秀游戏的另一项重要属性。随机性广泛地存在游戏中，良好的随机性设计可以有效地降低网络游戏的枯燥感，提升玩家游戏体验，同时也能更好地引导玩家进行消费。

公司在游戏设计过程中通过积极的市场调研以及玩家心理分析，并充分估计在游戏发展过程中可能存在的问题，包括内容本身的突变、数值框架的扩展、盈利方式的持续等问题，综合各种因素之后，将各种需要设定的因素归纳为数学模型展开推导求解，并根据大量的玩家进入游戏进行真实的游戏测试的反馈，进行预期比对、数据分析、成因分析等，并快速直接地根据用户反馈进行游戏开发迭代，从而保证游戏的平衡性和随机性。

2013年11月28日，第五届CGDA（中国优秀游戏制作人评选大赛）中，由公司研发的经典2D回合网络游戏《问道》荣获“专业组最佳游戏2D美术设计奖”及“最佳游戏数值平衡设计奖”两项殊荣，获得了业内的肯定。

《斗仙》是公司自主研发的首款3D即时制网络游戏，融合多项创新技术，采用了开源3D渲染引擎OGRE，并针对OGRE进行了大量的拓展开发；使用的

分布式服务器技术，并在应用过程中进一步的提升和优化了分布式服务器的性能，为玩家提供美好的游戏体验。《斗仙》凭借精良的制作和原创的态度获得第十届中国游戏风云榜的“十大新锐网络游戏”、第十一届中国游戏风云榜“十大新锐网络游戏”、第五届中国网吧游戏盛典“产品研发创新奖”、2013 年度中国游戏产业年会(Game Show)“端游产品状元奖”和中国音像与数字出版协会“2014 年度十大最受欢迎原创客户端网络游戏”等多项殊荣，并成功入选第八批“中国民族网游出版工程”选题，深受玩家和同行好评。

5、经验丰富的管理团队

公司实际控制人卢竑岩及一致行动人陈拓琳，均从事 IT 行业近十余年，拥有丰富的团队管理经验，公司的管理团队多由从事网络游戏行业多年的资深人士担任，拥有很强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业有着深刻的理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。具体情况详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与其他核心技术人员”。

公司拥有高效的项目管理团队，核心项目管理团队保持长期稳定，经过近十年的探索学习，在游戏设计、版本制作、外挂及私服的防范与打击、运营管理等方面，都已经形成一整套成熟的方案。

同时，公司对专业人才高度重视，通过营造良好的企业文化、采取有效的激励机制培养员工的忠诚度，有效保证了核心人才队伍的稳定，使公司的各项业务能够持续运作，保障公司的稳定发展。

6、公司丰富的端游开发经验逐步扩展到网页和移动游戏开发

根据游戏工委(GPC)《2013 年 10~12 月移动游戏产业报告》统计，截至 2013 年 12 月底，在中国移动游戏用户中，核心用户(日均游戏时间超过 1 小时的用户)占整体比例约为 28%，说明移动游戏用户每天使用游戏产品的习惯日渐养成，移动游戏的使用时长也在逐渐增加，移动游戏作为日常娱乐方式正在被更多用户接受。截至 2013 年 12 月底，中国移动游戏用户的充值行为主要发生在晚上和夜间(18-24 点)。用户选择晚间进行游戏，说明用户对于游戏的需求逐渐

向重度游戏靠拢,对游戏时间的选择也逐渐从零散的碎片化时间向整段空闲时间过渡。基于用户习惯的改变,精品化重度网络游戏产品将成为移动游戏未来市场的发展方向。

相较于网页游戏和移动游戏,客户端游戏的开发具有更高的技术门槛和更全面的研发能力要求。公司多年来坚持深耕网络游戏市场,积累了丰富的研发技术经验及庞大的玩家群体,积蓄了强大的网络游戏产业链顶端势能。目前公司已开发完成多款网页和移动游戏,积累了一定的从产品测试、导入量规划、产品分析建议、活动规划执行以及客服等网页和移动游戏研发运营经验。未来重度网页游戏和移动游戏的开发将需要更强的客户端游戏开发经验的支撑,公司多年端游开发积累的编程、设计、美术、音效及测试等研发技术优势正在逐步地拓展到网页游戏和移动游戏的开发中,在今后的业务拓展中将更具游戏底蕴和技术优势。

(四) 公司的竞争劣势

1、产品数量较少,收入结构单一

公司目前拥有《问道》、《问道手游》、《斗仙》、《乱战》等十余款游戏。从游戏产品数量上来看,与业内大的网络游戏公司相比,目前公司的产品数量较少。未来公司的战略规划中,将把更多的研发资源投入到移动游戏的开发中,依靠公司强大的网络游戏研发经验,未来在游戏产品的数量上将会有较大的突破。另外,从收入规模来看,报告期内,客户端游戏《问道》占公司营业收入比重较大,收入结构相对单一,随着《斗仙》、《问道手游》等的商业化运营以及众多移动游戏的持续开发,公司的收入结构单一的情况将会得到改善。

2、资金实力较薄弱

网络游戏行业是一个资金密集型行业,游戏的开发、运营投入巨大,需要大量的资金维持公司的正常运营,公司自2006年成功推出《问道》游戏以来,以稳健经营为宗旨,资金储备可以维持公司的正常经营,但限于融资渠道的不足以及规模较小,发展速度较为缓慢。如果公司通过上市募集足够的资金,结合公司较强的自主研发实力,公司将取得更大的发展空间。

3、缺乏完善的运营保障机制

随着网络游戏产业的发展，游戏运营的后援保障机制变得越来越重要，已经成为决定游戏产品用户满意度的关键性因素。公司一直以来以高质量产品，高效率的技术服务，快速的客户反应能力，积累了丰富而稳定的客户资源，在客户心中树立了良好的品牌形象，具有成熟的客户关系基础。但由于公司介入网络游戏运营业务的时间尚短，涉及游戏运营的相关支撑平台如客户服务中心、数据分析平台及安全技术平台等建设还不完善及成熟。如果公司通过上市募集到足够的资金，逐步完善公司的运营保障机制，公司的品牌美誉度及客户满意度还将得到进一步提升。

四、发行人的主营业务情况

（一）公司主要产品

1、2D MMORPG 《问道》

（1）游戏简介

《问道》是公司在 2006 年推出的回合制 MMORPG 游戏，以博大精深的中国传统道家文化为背景，倡导轻松、休闲、交友等社区概念。《问道》除延续回合制网络游戏的轻松性和策略性外，还引入了文字 MUD¹⁴和即时网络游戏的特色，战斗突发事件及实时自动开启的对战系统使玩家在回合制网络游戏中也能随时随地感受到紧张和刺激。

¹⁴ MUD 的全称是 Multiple User Dimension（多用户层面），也称为 Multiple User Dungeon（多用户地牢），是多用户参与互动的一种计算机程序。



(2) 游戏运营情况

《问道》由光宇在线负责游戏运营业务，自 2006 年开始商业化运营，当年便获得腾讯 2006 年中国网络游戏风云榜评选的“2006 最受欢迎网络游戏”。商业化运营 10 年来，《问道》各项运营指标保持健康，积累了大量的游戏用户群体及良好的业内口碑。

首先，庞大的用户基础为《问道》提供了持续运营的保障。《问道》商业化

以来 PCU 最高曾接近百万，报告期内仍保持着较高的在线用户水平，PCU 依旧维持在 30-60 万左右，ACU 长期保持在 20 万以上。《问道》玩家保持了较高的活跃度，月度活跃用户数保持在 500 万左右。

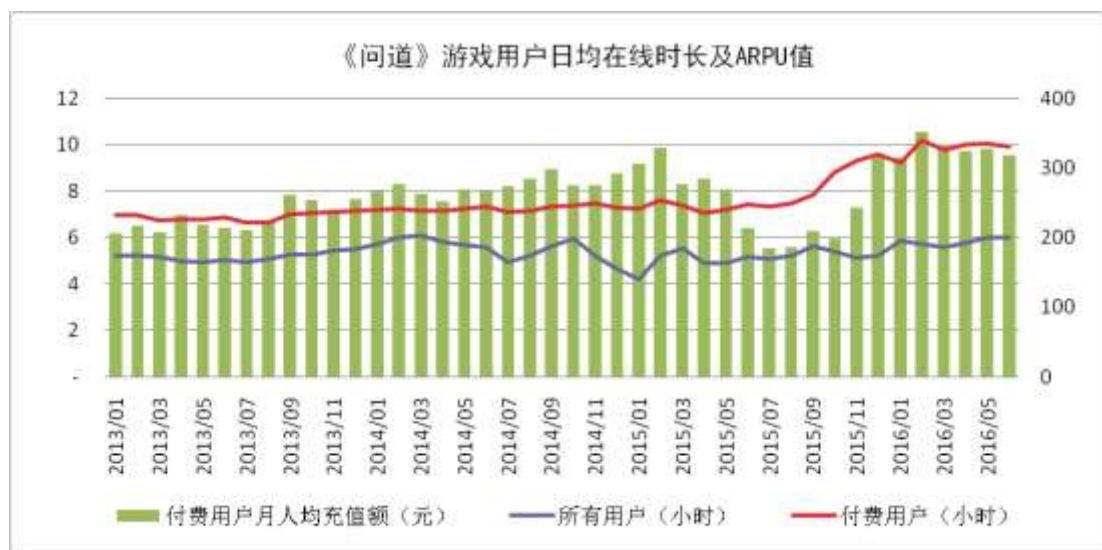


随着游戏市场的快速发展，游戏人口红利逐步消失，传统游戏的付费转化率¹⁵呈现下降趋势，《问道》付费用户数量也呈现下降趋势，首先是《问道》作为一款已经运营 10 年的 2D 回合制游戏，由于 2D 技术的限制以及可选择游戏的增加，难以避免会存在一定的忠诚度较低的付费玩家流失的情况，以经典的网络游戏《魔兽世界》为例，其于 2004 年开始运营，全球玩家由 2010 年的最高峰 1,200 万逐步下滑至 2015 年第三季度的 550 万，这是老游戏运营过程中的正常现象；其次游戏账户数与游戏玩家通常并非一一对应的关系，出于游戏中任务积分、道具储存、战斗需要、社区交友等众多原因，同一游戏玩家可能注册多个游戏账户，在相关需求消失后，玩家可能会放弃相应的游戏账户或者不再使用其进行充值消费，因而会放大游戏账户数量的波动；再者公司为维护游戏世界的虚拟生态平衡，保证其他玩家的公平游戏体验，对采用外挂等恶意程序作弊的游戏用户进行封号或列入黑名单的处罚，从而减少了《问道》游戏充值账户数量。

游戏对于忠实玩家而言已不仅仅是一个游戏竞技的平台，更是一个交友、娱乐、休闲于一体的综合化娱乐平台，相对而言回合制游戏的社交属性更强。作为一款运营时间长达 10 年的游戏，《问道》游戏中已经沉淀了相当大的固定玩家群体，通过团队协作修炼升级、交友等游戏设计，这些游戏玩家在游戏中形成了相

¹⁵ 月付费转化率=月付费用户数/月活跃用户数。

对稳定的社交网络关系，用户黏性较强，在游戏中投入的时间、精力更多，付费意愿也更强。



其次，除了庞大的用户基础外，良好的资金流水也是一款游戏生命力旺盛的标志之一。报告期内《问道》保持了良好的盈利能力，月度充值金额和消费金额基本在 6000-9000 万元左右，保持稳中有升的态势。并且，在报告期内每月用户的消费金额与每月充值金额几乎相同，“充值即消费”的特点非常明显，游戏玩家在游戏中的消费欲望强烈，体现了《问道》这款游戏经久不衰、吸引力强的特点。

(3) 每月充值金额与每月活跃用户数量的趋势对比

报告期内，《问道》每月充值金额与每月活跃用户数量的趋势对比如下：



报告期内,《问道》的月活跃用户数基本稳定,大致保持在 600 万-900 万之间。2014 年 12 月-2015 年 2 月,一方面由于公司推出了游戏新版本、运营商光宇在线开展了多种推广活动吸引游戏玩家回归,另一方面由于运营商光宇在线新开年度大服等服务器区组,从而导致该期间《问道》MAU 数值大幅增长。2015 年 6 月-2016 年 6 月,活跃用户数量的下降主要受发行人与运营商光宇在线联合批量打击外挂账号的影响。

报告期内,《问道》每月的充值金额也基本稳定,大致保持在 6000-9000 万元之间。2015 年 1 月和 2016 年,随着游戏新版本的推出和新年相关游戏推广活动的开展,当月充值额均突破破亿元,创单月充值新高。

经对比分析,《问道》月活跃用户数与月充值金额的数据趋势基本一致,两者是相匹配的。

作为一款已经运营 10 年的经典游戏,《问道》依然表现出强劲的生命力,且各项运营指标基本保持稳定的趋势,主要原因有以下三点:

①游戏整体完成度高

公司通过在游戏内、产品及开发论坛内、玩家用户群、客服电话访谈及实地玩家见面会等沟通方式,虚心听取游戏玩家反馈和建议,持续对玩家提出的需求进行及时修正。在经过数十次较大版本的改动及更新后,目前《问道》玩法全面,系统完成度高,游戏程序稳定。

②游戏内社交网络已经形成,用户黏性强

作为一款运营时间长达 10 年的游戏,游戏中已经沉淀了相当大的固定玩家群体,通过团队协作修炼升级、交友等游戏设计,这些游戏玩家在游戏中形成了相对稳定的社交网络关系,用户黏性较强。游戏对于玩家来说已经不仅仅是一个游戏竞技的平台,而且变成了一个集交友、娱乐、休闲于一体的综合化娱乐平台。

③游戏持续完善更新,体验持续升级

《问道》作为已经商业化运营 10 年的游戏,游戏画面饱含浓厚的中国古典美术风格,但由于当时技术的限制,在游戏表现力上相对一般,公司通过改

善客户端技术，优化新的场景、人物及 UI 等美术表现方式，逐渐改善玩家的游戏画面表现体验。为适应市场变化，根据市场的实际情况及玩家的反馈，不断推出资料片，增加新玩法、新活动，改善系统体验，并与运营商一起进行游戏全新包装等推广形式，增强对新玩家的吸引力。2010 年以来，公司对《问道》进行的资料片更新情况如下图所示。公司后续还将继续按照每年 3-4 个资料片的计划更新，提高游戏吸引力。

2010/02/01	新增力系技能“力破千军”，新增检定系统 调整飞升角色仙魔属性、水系门派技能、试道大会、十绝阵系统、主线任务及其他平衡性调整 增强装备改造效果，改善装备改造体验
2010/10/28	新增可以直接加入战斗的设置、收购平台系统、比武大会系统等 全新改版门派系统，改版天降大任务，改版除魔任务，改版1-79级新手指引，改版答题系统，改版界面表现等
2011/01/26	新增2010年寒假活动 新增2011兔年新春贺岁系列活动 开放养兽系统
2011/07/28	新增飞行系统、地府系统、跨服竞技场系统、种植系统、帮派资源争夺战系统、宠物六道轮回系统、漂流瓶系统 新增争分夺秒活动、暑假系列活动 新增问道点歌台
2011/10/20	新增新版养兽系统、装备金属性炼化系统、超级大BOSS系统、宠物幻化系统、全新精英 调整通天塔系统、虎豹争霸活动、日常领取活动 新增六周年庆典活动、节日活动
2012/06/20	新增超级大BOSS成员、全新制作玩法：法宝 新增玩法：拜祭、成亲、娃娃日常活动、擂台金银决、擂台小霸王、门派护宝大战、天罡十绝阵 新增活动：地府总动员活动、端午节活动 新增功能：《问道》内置微博、超级大表情
2012/10/17	开放150级内容，新增宠物羽化系统、引灵幡系统、装备共鸣系统 重新设定宠物家具功能，新增帮派任务、仙人指路、高阶绑定融合、多人坐骑系统、增加观战系统、调整帮战 新增龙宫献艺活动、开放仙人遨游活动
2013/03/28	全面开放150级相关内容，新增七周年系列活动 新增宠物锁链玩法、打造修炼系统、封神榜系列剧情、七星聚会挑战、娃娃进阶技能 新增商城道具、地府十大鬼差系统
2013/09/05	优化中洲争霸战系统，开放1-79级全新新手剧情任务，坐骑天赋、法宝封印、人宠合体系统 优化再续问道缘活动、问道嘉年华、开启问道捕禽、夺宝奇兵、新手花车巡游和好友祝福系统 增加玩家交互任务“相濡以沫为霖饮”，探索世界休闲玩法、好友心魔玩法、新增四级居所和家具 新增英雄BOSS一绝狱洞窟，挑战150级鬼差系列、物理合击与法术合击技能
2013/12/18	新增五大门派角色和分支技能，以及新增桃花谷和古树仙境副本 新增创建副本后立即传入副本的设置和防御性装备——腰带 增加紫微星降世玩法和娃娃变身绝技 新增探索世界事件
2014/06/15	新增问道政研系统 新增神级BOSS—雷地BOSS 新增活动斗变大会、六星成就和30环连环活动 开放角色和宠物等级至159级；开放封神榜九至十二回合剧情任务
2014/06/13	制作全新暑假系列活动 制作宠物经验继承系统
2014/09/05	制作全新工艺技术，包括：采集、打孔、镶嵌 制作全新休闲小游戏：休闲钓鱼、守卫凤塔、大象吃小象 制作全新国庆节活动，增加全新十阶坐骑 开放全新跨服PK赛事：全民PK赛，增加系列日常任务二星模式
2014/12/25	新增宠物心法系统 新增136-145全新剧情任务 新增封神榜十三至十六回合剧情 新增天罡地煞星、变异星、紫微星、四圣真君、十大鬼差系列挑战系统的二星模式
2015/04/02	红包贺喜 跨服奇宝交易 跨服竞速
2015/05/14	新增180级地图太极圣境、玉清山前 新增团队副本七杀阵 首饰新增三合一功能 新增异兽修炼系统
2015/09/10	新增天书玩法 新增神级BOSS傀儡王挑战 开放宠物升级到165级 新增部分六星成就 新增160级地图和大BOSS金角大仙 优化部分前门技能
2015/12/24	新增人物境界系统 新增跨服炼级系统 新增全新的10阶坐骑系统 新增月度天梯竞技场活动 新增春节活动 新增元宵节活动
2016/01/21	新增组队完成仙魔录、伏羲记等任务，组队人员可一并完成 开放元灵/血灵的仙人指路参与等级至129级 新增八阵图任务星级模式转换的功能 新增鬼才试炼的闪避属性 新增悟道系统触发指引内容
2016/04/14	新增西域古城及相关剧情任务 新增西域古城阵营玩法 开放三个新法宝的产出 超级大BOSS增加二星模式 调整各门派的平衡 新增探寻神石活动
2016/06/23	开放自由竞技场，玩家可在指定时间内进入竞技场自由选择对象进行PK活动 新增新的退出游戏界面，原幸运转转乐界面移除 新增2016年奥运会封事预览内容 提升二十八星宿挑战的奖励且双倍、三倍、全局奖励均无效 优化守护系统：大幅度提升守护能力，守护可在战斗中使用辅助技能 增加悟道系统相关

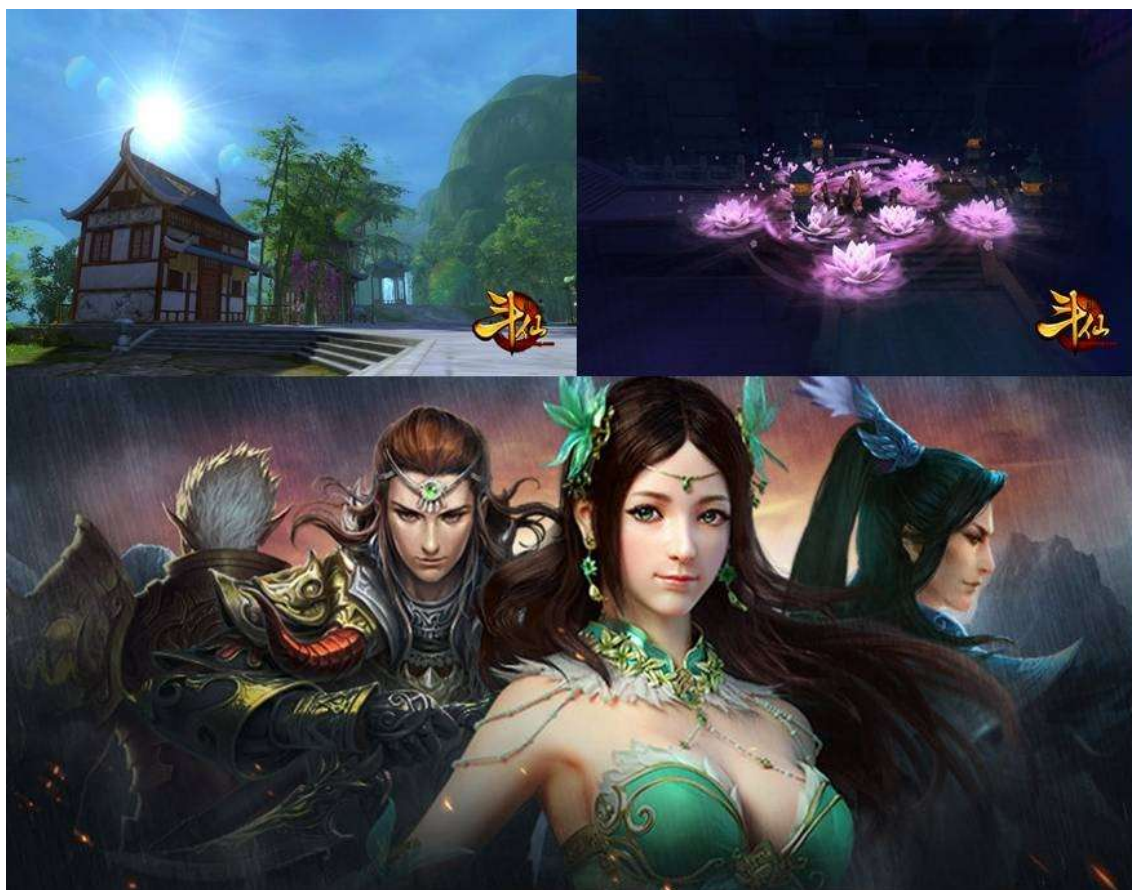
综上所述,《问道》游戏作为公司目前重要收入来源,预计在未来几年依然可以保持较强的盈利能力,继续为公司贡献稳定的收入。

2、3D MMORPG《斗仙》

(1) 游戏简介

《斗仙》是公司自主研发的一款 3D 大型角色扮演类 (MMORPG) 网络游戏,以上古神话为背景,演绎了天地初开不久仙、妖、巫、人之间的一场洪荒大战。

《斗仙》采用了开源 3D 渲染引擎 OGRE,并针对 OGRE 进行了大量的拓展开发,完善并加强引擎的技术表现。《斗仙》有着清新亮丽的画面、畅快淋漓的战斗、简单便捷的操作、适度的团队 PK 等特点,自 2013 年 7 月商业化运营以来游戏玩家数量、消费情况良好。



《斗仙》作为公司第一款 3D 即时制 MMORPG 网络游戏,在诸多方面进行了技术创新,独具特色。《斗仙》依靠清新明亮的画风和富有打击感的战斗吸引游戏玩家进入游戏。同时,为让新手玩家在游戏中能够轻松顺利地升级、交友及

了解游戏,《斗仙》在基础功能的操作规则设计中以给用户提供良好的感受为设计目标,游戏技能门派平衡采用经典的门派设置,属性设置简单明了,易于上手。在过渡新手阶段了解游戏之后,丰富的游戏内容是吸引游戏玩家的重要环节,《斗仙》将不断丰富各类任务、副本、活动方面的内容,同时不断优化交友、聊天等系统,增加游戏的社交属性。同时为了让游戏玩家能够体验到稳定舒适的操作感受,《斗仙》游戏战斗以打击感为核心,取代以往网络游戏产品只能通过光效渲染战斗氛围的局限,并且依靠突破服务器物理限制的分布管理的技术,提高了服务器的承载能力,提升玩家的游戏体验。

在开发技术上,《斗仙》拥有多项技术创新,具体内容如下图所示。

创新点	具体内容
分布式服务器架构技术	分布式服务器分治管理技术,将游戏数据按规划分发到多台服务器分工处理和运算,大大提高服务器承载能力,提供无限扩充游戏世界的支持
动态加载游戏线路技术	可动态增减服务器线路,在不停止游戏服务器和不影响玩家数据的前提下,开放新的游戏场景,提高游戏承载人数,方便运营商针对用户情况随时调整服务器布局及数量
智能动态视野调节技术	当玩家附近的角色数量超过设定阈值,服务器自动根据玩家视野和关系等数据,通过算法过滤消息,降低了服务器的资源消耗和负载,极大减少了服务器与服务器、服务器与客户端的通信量,大大提高游戏服务器的承载能力,节省游戏运营的带宽支出
消息缓存和代理分发技术	针对国内玩家喜欢扎堆、聚集的特点,根据一套特定的算法计算服务器信息缓存与否,由专门的代理模块负责分发广播,极大减少了服务器与服务器、服务器与客户端的通信量,大大提高单组游戏服务器的承载能力。同时,还节省了游戏在运行阶段机房带宽上的费用开支
跨区组数据互通技术	根据玩家行为偏好和游戏题材的设定,开发了多个游戏区组数据互通技术,实现玩家不需要做其他操作,即可与其他区组的玩家直接交互,丰富游戏的玩法和趣味
热更新技术	在不中止游戏服务过程和不影响玩家游戏的前提下,动态更新游戏内容,修正游戏问题,为用户创造持续和稳定的游戏体验
快速启动技术	服务器快速部署方案,结合合理的架构和数据处理方案,利用操作系统进程复制的功能特性,快速启动并完成多个游戏服务器进程的部署,节省游戏服务器的维护时间
双版本支持	通过双版本支持技术,可以实现同一个客户端支持两个版本,不同区组不同版本支持

(2) 游戏运营情况

《斗仙》游戏以 PK、竞技为主要玩法,以全新阵营系统、独创的斗魂系统

为依托，通过逼真的震撼打击感和战斗体验，加上 HDR¹⁶电影级的画面，为玩家提供了美好的游戏体验。

《斗仙》在雷霆互动游戏平台运营，自商业化运营以来先后获得了第五届中国网吧游戏盛典“产品研发创新奖”、2013年度中国游戏产业年会（Game Show）“端游产品状元奖”、第十届中国游戏风云榜“十大新锐网络游戏”、第十一届中国游戏风云榜“十大新锐网络游戏”、“第七届中国技术市场协会金桥奖”、中国音像与数字出版协会“2014年度十大最受欢迎原创客户端网络游戏”、第五届中华优秀出版物奖游戏出版物提名奖等多项殊荣，并成功入选新闻出版广电总局第八批“中国民族网游出版工程”选题。

《斗仙》自开始运营以来，以其精良的制作品质受到用户的喜爱和热捧，由于客户端游戏与推广节点关联较大，通常的推广期后会出现大幅增长，因此用户规模一般呈现螺旋式增长态势。《斗仙》自商业化运营以来，PCU 增长较为迅速，并保持较好的用户留存水平。



《斗仙》在保持较高人气的同时，也表现出较强的付费玩家转化能力，付费转化率保持在较高水平。

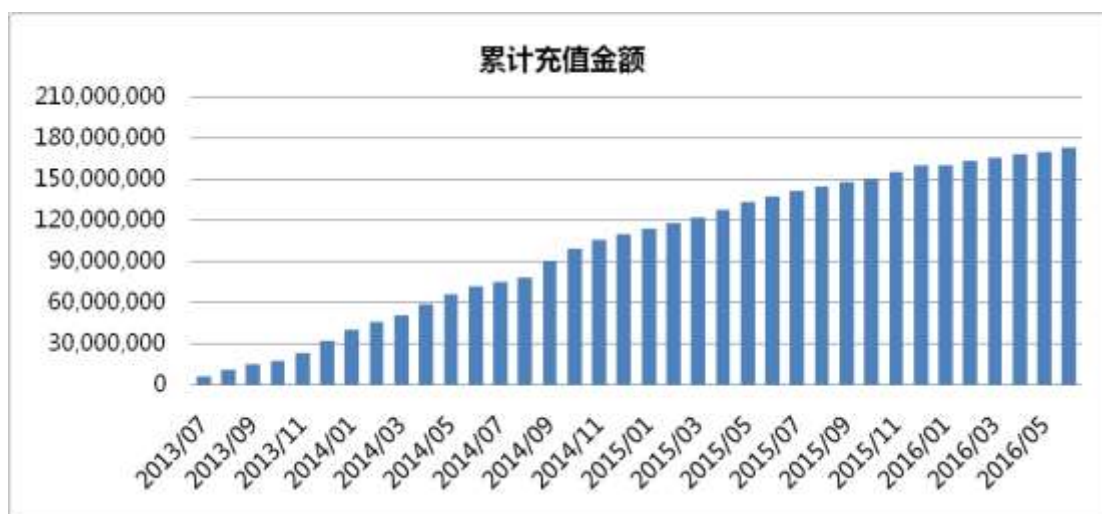
¹⁶ HDR 是 High-Dynamic Range 的缩写，即高动态范围。相比普通的图像，高动态范围图像可以提供更多的动态范围和图像细节。



平均在线时长指一款游戏的玩家在一定时间段内的平均游戏时间长度，可以反映该游戏的可玩性和对玩家的吸引力。《斗仙》自商业化运营以来，凭借丰富的游戏内容、畅快的打击体验获得了众多游戏玩家的喜爱，平均在线时长一直稳定在较高水平。



《斗仙》自 2012 年 11 月份开始测试以来，累计充值金额不断增长，自 2013 年 7 月份开始商业化运营之后，经其首次大规模的市场活动，充值额迅速攀升，自 2014 年 9 月开始进入公测，当月充值突破 1,000 万元。截至 2016 年 9 月末，《斗仙》的累计注册用户数超过 340 万，累计充值金额超过 1.8 亿元，取得了良好的运营效果。



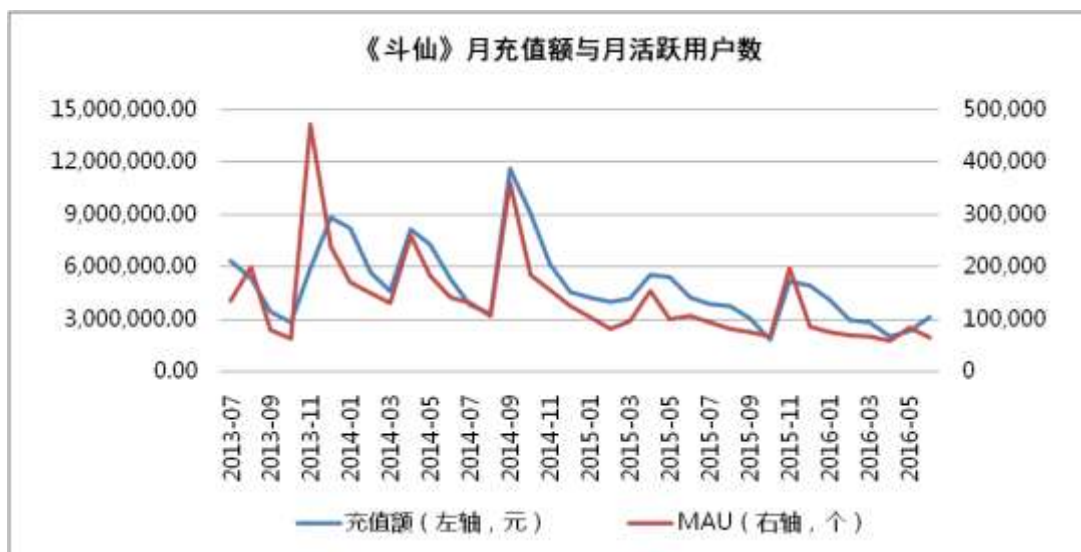
此外，APRU 值也是业内衡量一款游戏盈利能力的重要指标之一。《斗仙》游戏的月度 APRU 随着公司相关版本更新及推广活动的开展而波动，但均保持在 250 元以上，体现出自身的制作品质和游戏玩家的认同。



《斗仙》自 2013 年 7 月份开始商业化运营以来，表现出很强的发展能力和盈利能力。相比于网页和移动游戏，客户端游戏更具有社区性，运营初期需要一定时间的培养和维护，通过一定时期的积累后，才有可能将会呈现突破和提升的态势，后续的收入会形成较为明显的长尾效应。

(3) 每月充值金额与每月活跃用户数的趋势对比

报告期内，《斗仙》每月充值金额与每月活跃用户数的趋势对比如下：



《斗仙》自 2013 年 7 月正式商业化运营，由上图可见，报告期内其每月活跃用户数量与每月充值金额的数据趋势基本一致，两者是相匹配的。

3、《问道手游》

(1) 游戏简介

《问道手游》是由公司自主研发的一款大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG），于 2016 年 4 月正式上线。游戏沿用吉比特自主研发的第一款客户端网络游戏《问道》的故事背景与世界观，以东方神话修仙题材为主旨，采取新的玩法，采用幽默搞笑的语言描写手法，讲述初出茅庐的懵懂少年经过江湖中的一番历练后终成一代道家宗师的故事。《问道手游》整体画面清新可爱，操作简单，玩法休闲，游戏主打宠物收集与养成，游戏战斗系统引入五行相克概念，在回合制战斗的基础上增强了游戏的策略性，丰富了战斗的趣味性。



(2) 游戏运营情况

《问道手游》由经典客户端游戏改编而来，沿用《问道》客户端游戏的故事背景与世界观，依托客户端游戏十年来积累的强大用户群体和 IP 价值为基础，通过对用户深度调研后，在原有玩法的基础上做了大量的调整，既保留了客户端游戏原有的五行、刷道、杀星等经典核心玩法，又根据移动端做了适合手机操作的功能适配等，并持续听取用户意见快速迭代，及时满足玩家的体验需求。

截至 2016 年 9 月 30 日，《问道手游》累计注册用户约 1,200 万，累计付费用户约 290 万，月度 PCU 最高突破 50 万，累计充值金额超过 12 亿元。

(二) 公司主营业务的具体流程

1、公司主营业务所需履行的审批手续及流程

要具备独立地开展网络游戏业务经营活动的条件，公司需取得相关的经营资质包括：由福建省通信管理局审批的《增值电信业务经营许可证》、新闻出版广电总局审批的《互联网出版许可证》、福建省文化厅审批的《网络文化经营许可证》。

具体到游戏产品的研发运营业务所需履行的手续主要包括：国家版权局的软件著作权登记以及新闻出版广电总局要求的游戏出版备案（包括审查批准文号和网络游戏出版物号）和文化部要求的游戏运营备案。

2、公司具体的业务流程

公司从事网络游戏的策划、研发及运营业务，涉及项目策划、项目立项、美术资源开发、程序开发、验收测试及商业化运营等多个业务流程。

一款网络游戏的制作研发首先需要在公司内部立项，由项目主策划主管提出大概的游戏开发内容及版本计划草案，并会同程序开发负责人、美术负责人讨论并形成初步的项目开发计划并向评审小组提交项目立项申请书。

在评审小组通过评审批准项目立项后，程序开发负责人根据项目总体的计划安排制定程序开发计划并对开发任务分解，分配至各程序开发人员。美术开发负责人根据项目制定的美术风格，制定美术资源开发计划并做任务分配。

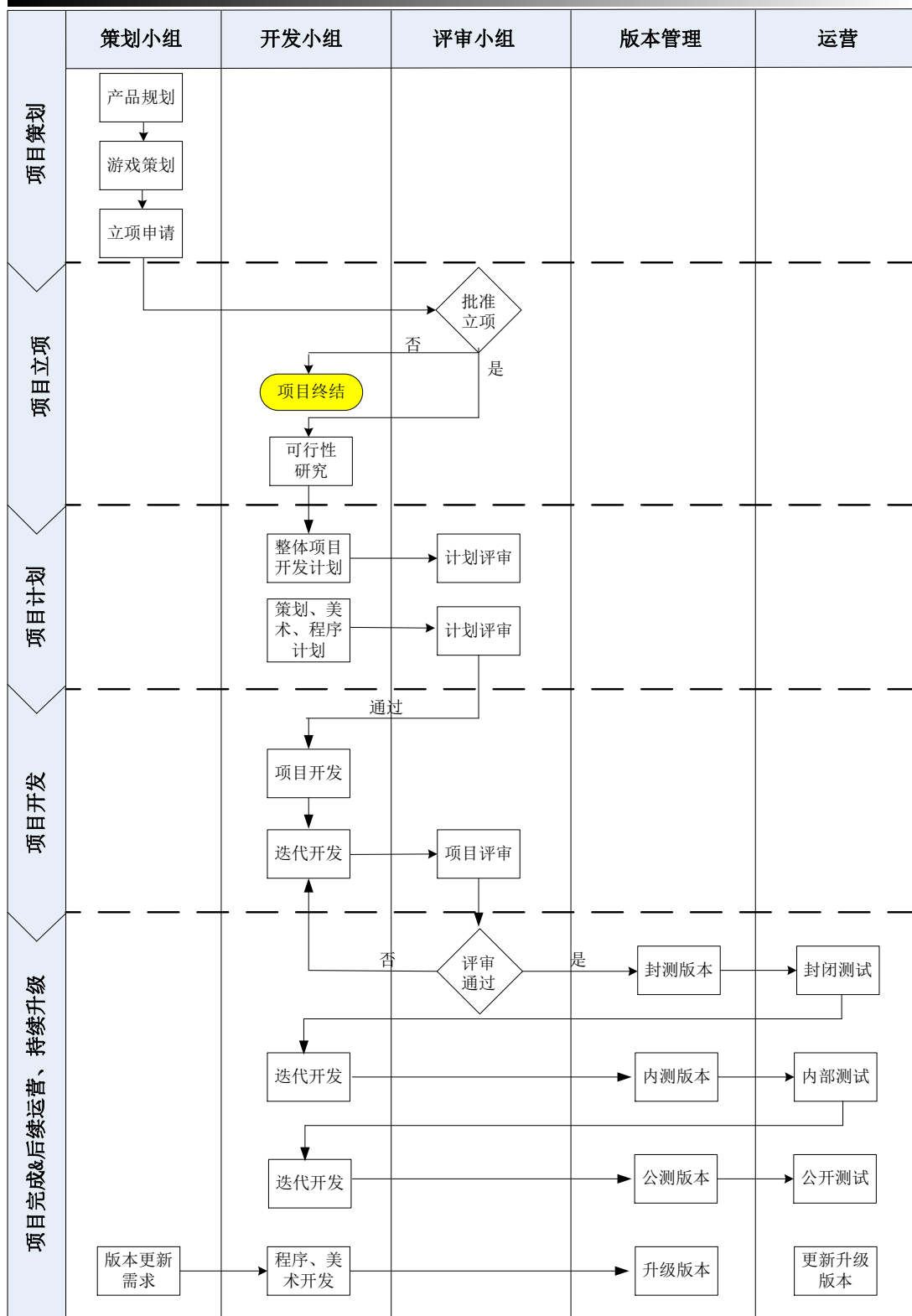
程序开发计划和美术资源开发计划在通过评审小组评审后，项目组开始具体开发工作。在项目程序开发及美术开发完成后，由测试组对整个项目做验收测试。

在游戏产品通过内部产品测试后，进入运营阶段。公司将根据不同的游戏产品按照不同的运营模式运营，如《问道》游戏采用授权运营模式，公司不负责游戏的运营推广业务，而采用自主运营模式的游戏（如《斗仙》）则由公司负责游戏产品的运营推广业务。在运营初期，公司通常还将通过封测、内测和公测等三个阶段针对游戏玩家的反馈对游戏进行进一步完善。封测阶段限制游戏用户数量，对游戏玩家的反馈和发现的问题对游戏产品进行修改。经过一阶段时间的封闭测试运营后，即进入内测阶段。内测阶段不再限制游戏玩家的数量，继续对玩家的反馈和问题做修改。在内测阶段，公司根据游戏玩家的人数和意见反馈，决定后续对游戏公测阶段的投入。在公测阶段，公司将开始大规模的游戏推广工作，所投入的宣传推广费用是三个阶段中最大的。后续公司还将根据游戏的市场表现，不定期的做运营推广，全面开展运营业务。

在游戏运营后，公司根据游戏玩家反馈的建议和意见及时对游戏进行升级，同时公司还将根据游戏玩家的喜好变化对游戏进行不定期的版本更新。

吉比特业务流程图

G-bitS 业务流程图



（三）公司主要生产、采购及运营模式

公司游戏产品是计算机软件产品，实行软件行业通用的生产经营模式。产品实行周期管理，分为产品策划与立项、产品开发、产品商业化、产品运维及产品结项五个阶段，产品委员会对各产品周期进行评审，把控产品研发各环节的质量和进度。

1、生产研发模式

公司依靠自主研发设计开发游戏产品。为保证研发质量，公司制订了严格的项目开发管理制度，所有处于开发阶段的产品都需要制定里程碑计划，公司通过里程碑评审的方式实现对产品开发的管理。开发过程由项目经理负责，项目经理针对每个里程碑制定进度安排，新产品开发严格依据在产品立项申请中提交开发过程中的里程碑计划进行。

2、采购模式

公司主营业务是网络游戏的研发和运营，公司主要采购游戏研发和运营所需的服务器、电脑等硬件设备以及租赁机柜和带宽等。业务部门根据业务需要提出明确需求，包括服务器数量、带宽网络具体品质要求等，采购申请单按各类权限报公司各级领导批准后提交采购部，严禁未经批准的采购。采购部门收到业务部门的采购申请后在合格供应商名录中筛选供应商，始终将质优、价廉作为筛选供应商的主要标准，降低采购成本并将根据市场的变化情况对合格供应商名录做动态调整及维护工作。

3、运营模式

公司目前的运营模式可分为授权运营、自主运营和联合运营。

（1）授权运营

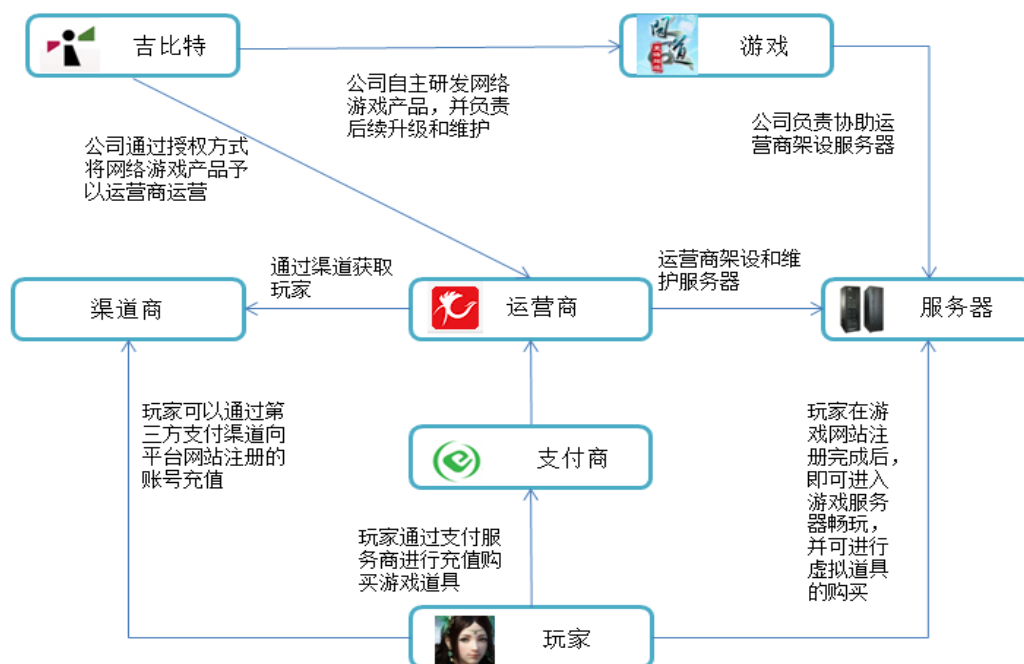
授权运营模式是指公司与网络游戏运营商合作，由公司提供自主研发的网络游戏产品并对游戏产品做持续的版本升级更新，运营商则负责游戏的推广、服务器组架、租赁及维护、客户服务等运营维护工作。在授权运营模式下，运营商负责游戏的计费、充值、玩家账户数据库的管理并同时向公司提供游戏数据接口

以便核对交易数据，公司只负责提供游戏版本的升级更新。

公司在该种运营模式下实际上并不参与游戏的运营业务，游戏玩家是运营商的客户，通常通过运营商提供的第三方支付平台如支付宝、易宝等付费并充值到运营商网站的游戏注册账户中，有效充值金额即可兑换成游戏中的虚拟货币。双方对计费系统中的交易记录按约定时间（通常为每月）进行核对，运营商按游戏玩家在其游戏账户中的充值数和合同约定的分成比例计算分成，并折合成人民币支付给公司。

授权运营模式是精品游戏产品的主流运营方式，在公司运营经验不够充足的情况下，选择与具有丰富网络游戏运营经验的运营商合作可以有效降低公司运营成本及风险。

授权运营业务流程如下图所示：



公司自研游戏产品《问道》、《问道外传》等采用授权运营的模式，与网络游戏运营商光宇在线合作。本公司负责游戏产品的研发及后续版本升级、维护等，并及时将游戏软件交付运营商光宇在线，由光宇在线负责游戏的推广、服务器组架设、租赁及维护、客户服务等运营业务。游戏玩家通过银行或者第三方支付渠道在运营商的充值系统中进行充值后，可以在游戏内购买道具等消费。本公司与

光宇在线按照游戏玩家充值总收入以约定比例进行分成，待双方对账确认无误后，光宇在线将分成款项按月支付本公司。

光宇在线主要从事网络游戏研发和运营业务，是国内最优秀的研发、运营一体化网游公司之一，其运营的《问道》成为国内少数 PCU 近 100 万的网游之一。根据易观智库发布的《中国客户端网络游戏市场季度监测报告 2015 年第 4 季度》数据显示，2015 年第 4 季度中国客户端游戏市场中，光宇游戏市场份额为 1.4%，排名并列第八。

光宇在线的基本情况如下：

公司名称：北京光宇在线科技有限责任公司
注册资本：1000万元
法定代表人：柳洪涛
成立日期：2006年09月15日
公司性质：其他有限责任公司
公司住所：北京市海淀区上地东路1号院1号楼盈创动力大厦A座502室
营业范围：互联网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）；互联网游戏出版物；技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机技术培训；计算机系统服务；数据处理；计算机维修；基础软件服务；应用软件开发服务；货物进出口、技术进出口、代理进出口。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

除其自主研发的网络游戏外，光宇在线目前代理运营的游戏产品主要包括《问道》、《问道外传》、《灵魂战神》等客户端网络游戏，《九阴绝学》、《雄霸九州》、《大战神》、《神仙道》、《盛世三国》等网页游戏及《终极方块》、《终极酷跑》、《绝世武神》、《幻想传说 FL》等手机游戏。2013 年度至 2016 年 1-6 月，《问道》的销售收入占其游戏类业务总销售收入的比例分别为 91.7%、88.5%、82.6% 和 82.9%，其他游戏销售收入占比相对较小。

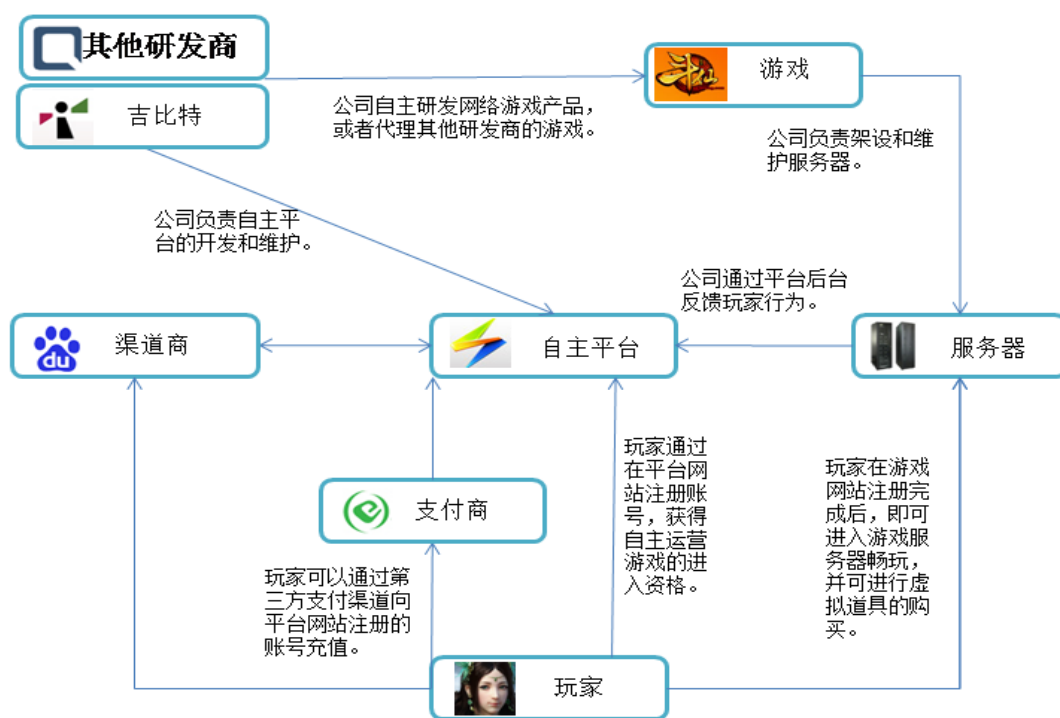
（2）自主运营

自主运营模式是指公司直接负责公司自主研发或代理他人的网络游戏产品

的宣传推广、服务器区组的架设、租赁及维护及客户服务等运营维护工作。公司直接为游戏玩家提供服务，获取玩家的信息数据。游戏玩家在从公司官方网站处通过第三方支付平台（易宝、支付宝、快钱等支付平台）、银行卡在线和预付卡充值到游戏账户中，按规定的比例兑换成游戏虚拟货币。公司通过游戏玩家在网络游戏中用虚拟货币购买虚拟游戏装备的方式取得网络游戏运营收入。

在公司自主运营模式下，游戏玩家账户数据、充值计费系统等重要数据库都由公司负责管理和维护。自主运营模式可以使得公司更加贴近最终用户（游戏玩家）的需求，准确判断游戏玩家的喜好变化，有利于公司更好地把握行业发展的方向。向产业链下游拓展也可以促进公司整体盈利能力的提升，也符合行业研运一体化的发展趋势。公司《斗仙》产品是由公司自主研发并运营的网络游戏产品，游戏自运营以来玩家充值人数、金额及在线时长均实现稳步增长，运营取得了良好的开端。

自主运营业务流程如下图所示：



(3) 联合运营

联合运营模式是指公司与拥有游戏开放平台的一家或多家游戏运营商（如腾讯、苹果公司等）合作，由开放游戏平台提供相应的接口给公司，公司将自主研

发或代理他人的游戏产品上传后由开放平台负责发行，同时公司也会独立开展在自主平台上的游戏发行业务。

目前联合运营较多地运用在网页游戏、移动游戏及少部分大型客户端游戏运营中。在联合运营模式下，由于平台公司具有较大的用户群体，同时承担了联合运营商和渠道商的职能。游戏平台公司负责在各自平台上进行游戏的发行，提供平台租用权、广告位等资源；吉比特负责提供游戏版本、游戏更新包、技术支持和维护等必要资源和自主平台上的游戏发行工作，游戏的推广服务由双方在合同中根据情况具体约定。游戏玩家通常需要在开放平台进行充值兑换平台币（如 Q 币），之后再利用平台币购买游戏中的虚拟道具完成消费，公司与游戏平台运营商根据合同按约定比例分成。

联合运营模式有利于整合多个平台的资源实现强强联合，促进产品资源与运营资源的共享和优势互补，充分发挥联合运营各方的运营经验和用户优势，迅速扩大游戏的覆盖面，从而大大降低网络游戏产品的研发和运营风险，快速增加游戏的盈利机会。

联合运营业务流程如下图所示：



良好的推广渠道和平台是产品成功不可或缺的重要因素。公司与众多的联合运营平台和媒体推广公司保持良好的合作关系，其中包括像 17173、多玩等媒体渠道，腾讯、优酷等多元化的休闲娱乐平台，顺网、易游等网娱平台，百度、360 等搜索引擎及导航网站等。

公司凭借良好的渠道合作关系，成功推广运营了 3D 即时制 MMORPG《斗仙》以及登陆腾讯游戏大厅的网页游戏《乱战》等。

（四）公司主要客户情况

报告期内公司向前五大客户销售情况如下：

1、2016 年 1-6 月公司向前五大客户销售具体情况

序号	客户名称	销售额（元）	占销售收入比重
1	支付宝（中国）网络技术有限公司	151,779,949.41	26.39%
2	APPLE Inc.	143,114,946.23	24.88%
3	北京光宇在线科技有限责任公司	126,974,029.24	22.08%
4	银联商务有限公司厦门分公司	18,368,998.38	3.19%
5	福州靠谱网络有限公司	16,181,410.17	2.81%
	合计	456,419,333.43	79.35%

2、2015 年公司向前五大客户销售具体情况

序号	客户名称	销售额（元）	占销售收入比重
1	北京光宇在线科技有限责任公司	221,963,538.31	73.98%
2	支付宝（中国）网络技术有限公司	28,226,755.19	9.41%
3	天津盘龙科技有限责任公司	24,867,531.71	8.29%
4	易宝支付有限公司	17,562,189.97	5.85%
5	云起游戏代理有限公司	834,205.59	0.28%
	合计	293,454,220.77	97.80%

3、2014 年公司向前五大客户销售具体情况

序号	客户名称	销售额（元）	占销售收入比重
1	北京光宇在线科技有限责任公司	220,603,044.88	68.37%
2	易宝支付有限公司	47,717,311.22	14.79%
3	支付宝（中国）网络技术有限公司	26,952,565.57	8.35%

4	天津盘龙科技有限责任公司	15,119,397.64	4.69%
5	北京汇元网科技股份有限公司	3,052,756.60	0.95%
	合计	313,445,075.91	97.15%

4、2013 年公司向前五大客户销售具体情况

序号	客户名称	销售额（元）	占销售收入比重
1	北京光宇在线科技有限责任公司	245,179,398.25	88.64%
2	易宝支付有限公司	14,562,877.94	5.26%
3	天津盘龙科技有限责任公司	6,719,127.62	2.43%
4	支付宝（中国）网络技术有限公司	4,855,853.35	1.76%
5	深圳市腾讯计算机系统有限公司	1,851,150.55	0.67%
	合计	273,168,407.71	98.76%

其中，易宝支付有限公司、支付宝（中国）网络技术有限公司、北京汇元网科技股份有限公司和银联商务有限公司厦门分公司为支付服务商，销售额为游戏玩家通过前述支付服务商充值到游戏的金额。

2013 年度至 2015 年度，公司向光宇在线及其关联方盘龙科技的销售比例超过年度营业收入的 70%，主要是由于光宇在线代理运营《问道》游戏和盘龙科技运营《问道》道具交易平台所致。随着公司新的客户端游戏《斗仙》的自主运营以及《问道手游》的成功上线运营，公司客户更趋多元化，收入结构更趋合理。

公司董事、监事、高级管理人员及其他核心技术人员，主要关联方或持有发行人 5% 以上股份的股东未在上述客户中占有权益。

（五）公司主要供应商情况

公司主要产品是自主研发的网络游戏产品，与传统的生产型企业所需采购生产原材料有所区别，不存在一般意义上的原材料供应商。公司的对外采购主要是购买或租赁用于游戏运营所需的服务器、机柜、带宽，以及代理游戏而支付的授权金及后续分成款项等。

1、报告期内，发行人向前五大供应商采购情况如下：

（1）2016 年 1-6 月公司向前五大供应商采购具体情况

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占采购总额比例
1	阿里云计算有限公司	带宽费用	2,356,710.21	46.92%
2	北京互联互通网络科技有限公司	带宽费用	314,887.00	6.27%
3	北京森华易腾通信技术有限公司	带宽费用	298,546.00	5.94%
4	北京数据家科技有限公司	带宽费用	177,124.96	3.53%
5	网宿科技股份有限公司	带宽费用	107,299.00	2.14%
合计			3,254,567.17	64.80%

(2) 2015 年公司向前五大供应商采购具体情况

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占采购总额比例
1	厦门淘金互动网络股份有限公司	代理游戏分成款	1,142,147.66	24.51%
2	厦门谷游网络技术有限公司	代理游戏预付分成款	1,000,000.00	21.46%
3	北京互联互通网络科技有限公司	机柜、带宽费用	617,037.00	13.24%
4	北京森华易腾通信技术有限公司	机柜、带宽费用	587,285.00	12.60%
5	厦门量子互动网络有限公司	代理游戏预付分成款	500,000.00	10.73%
合计			3,846,469.66	82.54%

(3) 2014 年公司向前五大供应商采购具体情况

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占采购总额比例
1	广州魔晶客网络科技有限公司	代理游戏授权金及预付分成款	600,000.00	24.08%
2	北京数据家科技有限公司	机柜、带宽费用	397,448.00	15.95%
3	北京森华易腾通信技术有限公司	机柜、带宽费用	373,778.84	15.00%
4	网宿科技股份有限公司	CDN 加速费用	211,127.00	8.47%
5	北京蓝汛通信技术有限责任公司	机柜、带宽费用	169,051.64	6.78%
合计			1,751,405.48	70.29%

(4) 2013 年公司向前五大供应商采购具体情况

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占采购总额比例
1	厦门铭锐新科技有限公司	采购硬件及软件	2,515,575.00	59.04%

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占采购总额比例
2	网宿科技股份有限公司	CDN 加速费用	585,388.00	13.74%
3	厦门乾盛科技有限公司	采购硬件及软件	296,900.00	6.97%
4	北京蓝汛通信技术有限责任公司	机柜、带宽费用	176,193.55	4.14%
5	郑州世纪创联电子科技开发有限公司	机柜、带宽费用	161,828.00	3.80%
合计			3,735,884.55	87.68%

2、报告期内，雷霆游戏运营平台推广服务采购情况如下：

(1) 2016 年 1-6 月向前五大供应商采购推广服务具体情况

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占同类采购总额比例
1	北京新线中视文化传播有限公司	宣传推广费	19,702,024.67	38.27%
2	北京派瑞威行广告有限公司	宣传推广费	5,168,576.64	10.04%
3	北京思恩客广告有限公司	宣传推广费	3,631,881.20	7.06%
4	分众传媒有限公司	宣传推广费	3,000,000.00	5.83%
5	武汉迪派无线科技股份有限公司 北京分公司	宣传推广费	2,594,858.63	5.04%
合计			34,097,341.14	66.24%

(2) 2015 年向前五大供应商采购推广服务具体情况

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占同类采购总额比例
1	北京思恩客广告有限公司	宣传推广费	7,098,858.00	40.68%
2	厦门易尔通网络科技有限公司	宣传推广费	2,800,000.00	16.04%
3	杭州顺网科技股份有限公司	宣传推广费	2,410,030.00	13.81%
4	北京盛世易通广告有限公司	宣传推广费	1,332,726.00	7.64%
5	尊岸广告（上海）有限公司	宣传推广费	1,094,000.00	6.27%
合计			14,735,614.00	84.44%

(3) 2014 年向前五大供应商采购推广服务具体情况

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占同类采购总额比例
1	北京思恩客广告有限公司	宣传推广费	8,444,401.00	34.57%

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占同类采购总额比例
2	厦门易尔通网络科技有限公司	宣传推广费	3,300,000.00	13.51%
3	北京启志传趣广告有限公司	宣传推广费	2,351,624.39	9.63%
4	杭州顺网科技股份有限公司	宣传推广费	1,938,560.00	7.94%
5	广州新颐广告有限公司	宣传推广费	1,653,480.00	6.77%
合计			17,688,065.39	72.42%

(4) 2013 年向前五大供应商采购推广服务具体情况

序号	供应商名称	采购类别	金额（元）	占同类采购总额比例
1	北京思恩客广告有限公司	宣传推广费	9,451,677.00	44.93%
2	厦门易尔通网络科技有限公司	宣传推广费	2,390,000.00	11.36%
3	杭州顺网科技股份有限公司	宣传推广费	1,673,800.00	7.96%
4	湖北盛天网络技术股份有限公司	宣传推广费	1,530,000.00	7.27%
5	尊岸广告（上海）有限公司	宣传推广费	1,266,250.00	6.02%
合计			16,311,727.00	77.54%

公司董事、监事、高级管理人员及其他核心技术人员，主要关联方或持有发行人 5% 以上股份的股东未在供应商中占有权益。

(六) 公司主要资产情况

1、固定资产情况

公司生产经营中使用的主要固定资产为房屋及建筑物、办公家具、电子设备和房屋装修等，上述资产使用状况良好，截至 2016 年 6 月 30 日，公司生产经营所使用的主要固定资产情况如下：

单位：元

资产类别	原值	累计折旧	净值	成新率
房屋及建筑物	35,750,931.62	8,923,288.56	26,827,643.06	75.04%
办公设备	4,179,528.66	3,519,768.02	659,760.64	15.79%
电子设备	9,917,942.44	4,451,809.44	5,466,133.00	55.11%
房屋装修	12,013,610.41	9,518,725.53	2,494,884.88	20.77%
合计	61,862,013.13	26,413,591.55	35,448,421.58	57.30%

2、房屋建筑物情况

截至 2016 年 6 月 30 日，发行人拥有的房产情况如下：

序号	房屋标的	土地房屋权证编号	房屋坐落	建筑面积 (平方米)	取得 方式	他项 权利
1	101 室	厦国土房证第 00833948 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	1,035.38	购买	抵押
2	102 室	厦国土房证第 00833949 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	891.58	购买	抵押
3	201 室	厦国土房证第 00833950 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	1,095.16	购买	抵押
4	202 室	厦国土房证第 00833951 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	1,092.33	购买	抵押
5	301 室	厦国土房证第 00833952 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	1,095.16	购买	抵押
6	302 室	厦国土房证第 00833953 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	1,092.33	购买	抵押
7	401 室	厦国土房证第 00833956 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	1,095.16	购买	抵押
8	402 室	厦国土房证第 00833958 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	1,092.33	购买	抵押
9	501 室	厦国土房证第 00833947 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	1,095.16	购买	抵押
10	502 室	厦国土房证第 00833959 号	厦门软件园二期望 海路 4 号吉比特大厦	1,092.33	购买	抵押

3、无形资产情况

公司的无形资产主要包括土地使用权、计算机软件、商标权等。截至 2016 年 6 月 30 日，公司生产经营所使用的无形资产情况如下：

单位：元

资产类别	原值	累计摊销	净值	成新率
土地使用权	10,355,444.35	628,661.14	9,726,783.21	93.93%
计算机软件	5,374,731.55	3,095,473.33	2,279,258.22	42.41%
商标权	352,374.49	352,374.49	-	-
著作权	10,589.20	10,589.20	-	-
域名	887,000.00	-	887,000.00	100.00%
合计	16,980,139.59	4,087,098.16	12,893,041.43	75.93%

(1) 土地使用权

截至 2016 年 6 月 30 日，发行人共拥有 1 宗土地，土地面积 20,944.02 平方米，以出让方式取得。

序号	土地房屋权证编号	坐落	面积(平方米)	取得方式	批准用途	使用期限
1	厦国土房证第地 00020419 号	集美区软件园三期集美北大道北侧“2012JY02-G 地块”	20944.02	出让	工业(软件研发设计)	2012/12/18-2062/12/17

(2) 专利

截至本招股说明书签署之日，发行人在中国已取得 4 项发明专利，具体情况如下：

序号	专利名称	专利号	类型	专利申请日	专利权人
1	网络游戏反外挂的实现方法	ZL200910111799.0	发明专利	2009 年 5 月 13 日	发行人
2	基于分布式服务器的回合制网络游戏的实现方法	ZL200910113102.3	发明专利	2009 年 12 月 23 日	发行人
3	游戏人物编辑系统和方法	ZL201110183354.0	发明专利	2011 年 7 月 1 日	发行人
4	一种基于硬件加速渲染技术的显存控制处理方法	ZL201110359280.1	发明专利	2011 年 11 月 14 日	发行人

(3) 著作权

①软件著作权

截至本招股说明书签署之日，发行人及其控股子公司在中国取得的软件著作权情况如下：

序号	证书号	登记号	软件名称	著作权人	权利取得方式	权利范围	发证日期
1	软著登字第 046107 号	2005SR14606	《问道》游戏软件 V1.00[简称：问道]	发行人	原始取得	全部权利	2005 年 12 月 05 日
2	软著登字第 104313 号	2008SR17134	吉比特办公自动化系统[简称：OA 系统]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2008 年 08 月 25 日

序号	证书号	登记号	软件名称	著作权人	权利取得方式	权利范围	发证日期
3	软著登字第104314号	2008SR17135	LPC 语言编译器与虚拟机软件[简称:LPC Driver]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2008年08月25日
4	软著登字第110512号	2008SR23333	游戏数据采集分析系统V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2008年10月10日
5	软著登字第078473号	2007SR12478	《逍遥online》游戏软件[简称:逍遥online]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2007年08月22日
6	软著登字第0161355号	2009SR034356	《问道卡牌》网页游戏软件[简称:问道卡牌]1.0	发行人	原始取得	全部权利	2009年08月26日
7	软著登字第0246106号	2010SR057833	霸者无双网络游戏软件[简称:霸者无双]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2010年11月01日
8	软著登字第0512670号	2013SR0069008	斗仙网络游戏软件[简称:斗仙]V1.0	雷霆互动	受让	全部权利	2013年01月22日
9	软著登字第0247115号	2010SR058842	演义网络游戏软件V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2010年11月04日
10	软著登字第0259987号	2010SR071714	《问道外传》游戏软件V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2010年12月23日
11	软著登字第0306164号	2011SR042490	游戏数据采集分析系统[简称:数据中心]V2.0	发行人	原始取得	全部权利	2011年07月02日
12	软著登字第0332465号	2011SR068791	《问道》游戏软件[简称:问道]V1.461	发行人	原始取得	全部权利	2011年09月23日
13	软著登字第0353612号	2011SR089938	《星空塔防》游戏软件[简称:星空塔防]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2011年12月02日
14	软著登字第0355486号	2011SR091812	吉比特办公自动化系统[简称:OA系统]V2.0	发行人	原始取得	全部权利	2011年12月08日
15	软著登字第0385873号	2012SR017837	《超能学院》游戏软件[简称:超能学院]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2012年03月07日
16	软著登字第0387000号	2012SR018964	《乱战》网页版游戏软件[简称:乱战]V0.7	发行人	原始取得	全部权利	2012年03月12日
17	软著登字第0418421号	2012SR050385	《星际防御战》游戏软件[简称:星际防御战]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2012年06月14日
18	软著登字第0514178号	2013SR008416	《问道外传》游戏软件[简称:问道外传]V3.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年01月25日
19	软著登字第0525127号	2013SR019365	《问道界面编辑器》软件[简称:问道界面编辑器]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年03月04日
20	软著登字第0526271号	2013SR020509	《问道》网页版客户端游戏软件[简称:《问道》(网页版)游戏软件]V1.491	发行人	原始取得	全部权利	2013年03月06日
21	软著登字第0546242号	2013SR040480	《墨诛》游戏软件[简称:墨诛]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年05月04日

序号	证书号	登记号	软件名称	著作权人	权利取得方式	权利范围	发证日期
22	软著登字第0546461号	2013SR040699	《问道小秘书》移动游戏软件[简称：问道小秘书]V0.2.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年05月04日
23	软著登字第0582363号	2013SR076601	《亂戰•鬥卡》游戏软件[简称：亂戰•鬥卡]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年07月29日
24	软著登字第0582337号	2013SR076575	《问道》游戏软件[简称：问道]V1.50	发行人	原始取得	全部权利	2013年07月29日
25	软著登字第0432724号	2012SR064688	《精灵守卫战 ELF WAR》游戏软件[简称：精灵守卫战 ELF WAR]V1.0	飓峰科技	原始取得	全部权利	2012年07月17日
26	软著登字第0601439号	2013SR095677	十万个女汉子游戏软件[简称：十万个女汉子]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年09月05日
27	软著登字第0641239号	2013SR135477	问道管理员工具软件[简称：AdminTool]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年11月29日
28	软著登字第0648554号	2013SR142792	二维码安全快速登陆器软件[简称：二维码登陆器]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年12月10日
29	软著登字第0655738号	2013SR149976	客服管理工具系统[简称：Admintool]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年12月19日
30	软著登字第0668423号	2013SR162661	《问道》发包工具软件[简称：PacketTool]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年12月31日
31	软著登字第0653196号	2013SR147434	《问道》巡服工具软件[简称：问道巡服工具]V1.51	发行人	原始取得	全部权利	2013年12月16日
32	软著登字第0650301号	2013SR144539	菜鸟神兵游戏软件[简称：菜鸟神兵]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2013年12月12日
33	软著登字第0703161号	2014SR033917	《口袋问道》手机游戏软件[简称：口袋问道]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2014年03月25日
34	软著登字第0721525号	2014SR052281	《女神觉醒》游戏软件[简称：女神觉醒]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2014年04月30日
35	软著登字第0735593号	2014SR066349	《暴走塔防》游戏软件[简称：暴走塔防]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2014年05月26日
36	软著登字第0820734号	2014SR151495	《地图编辑器》软件[简称：ESEditor]V7.45	雷霆互动	原始取得	全部权利	2014年10月13日
37	软著登字第0820737号	2014SR151498	《游戏编辑器》软件[简称：GameEditor]V3.0	雷霆互动	原始取得	全部权利	2014年10月13日
38	软著登字第0904178号	2015SR017096	《斩将封神》游戏软件[简称：斩将封神]V0.00.1230	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年01月29日

序号	证书号	登记号	软件名称	著作权人	权利取得方式	权利范围	发证日期
39	软著登字第0945411号	2015SR058325	《数据中心数据处理作业调度系统》软件[简称:数据中心调度系统]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2015年04月01日
40	软著登字第0953954号	2015SR066868	《问道》手机游戏软件[简称:问道]V1.1	发行人	原始取得	全部权利	2015年04月22日
	软著变补字第201601184号		《问道》手机游戏软件[简称:问道手游]V1.1	发行人	原始取得	全部权利	2016年01月20日
41	软著登字第1024848号	2015SR137762	《数据中心商业智能报表平台》软件[简称:数据中心报表平台]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2015年07月20日
42	软著登字第1030610号	2015SR143524	《问道》游戏软件[简称:问道]V1.56	发行人	原始取得	全部权利	2015年07月27日
43	软著登字第1045711号	2015SR158625	《冰火三国》游戏软件[简称:冰火三国]V1.0	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年08月17日
	软著变补字第201600803号		《虽远必诛》游戏软件[简称:虽远必诛]V1.0				2016年01月14日
44	软著登字第1051385号	2015SR164299	《问道安装包制作工具》软件[简称:问道安装包制作工具]V1.0	发行人	原始取得	全部权利	2015年08月24日
45	软著登字第1083363号	2015SR196277	《斗仙2》游戏软件[简称:斗仙2]V1.910	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年10月13日
46	软著登字第1095081号	2015SR207995	《本地化词典工具》软件[简称:CSVResTool]V1.0	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年10月28日
47	软著登字第1094591号	2015SR207505	《CSV编辑器》软件[简称:CSV Editor]V1.0	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年10月28日
48	软著登字第1103052号	2015SR215966	《数据库文件系统浏览器》软件[简称:Dbfs Explorer]V1.0	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年11月09日
49	软著登字第1106489号	2015SR219403	《地图编辑器》软件[简称:ESEditor]V7.50	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年11月11日
50	软著登字第1106096号	2015SR219010	《Driver 在线更新工具》软件[简称:服务器在线更新]V1.0	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年11月11日
51	软著登字第1105136号	2015SR218050	《雷霆运营维护平台》软件[简称:雷霆运营维护平台]V1.0	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年11月10日
52	软著登字第1177901号	2015SR290815	《布局编辑器》软件[简称:Layout]V1.0	雷霆互动	原始取得	全部权利	2015年12月31日
53	软著登字第1259655号	2016SR081038	《炽月神域》游戏软件[简称:炽月神域]V1.0	吉比特	原始取得	全部权利	2016年04月19日
54	软著登字第1436578号	2016SR257961	《问道》手机游戏软件[简称:问道手游]V2.0	雷霆互动	原始取得	全部权利	2016年09月12日

序号	证书号	登记号	软件名称	著作权人	权利取得方式	权利范围	发证日期
55	软著登字第1287949号	2016SR109332	《雷霆充值系统》软件[简称：充值系统]V1.0	雷霆网络	原始取得	全部权利	2016年05月18日
56	软著登字第1287954号	2016SR109337	《雷霆广告跟踪系统》软件[简称：广告跟踪系统]V1.0	雷霆网络	原始取得	全部权利	2016年05月18日
57	软著登字第1288979号	2016SR110362	《雷霆图片系统》软件[简称：图片系统]V1.0	雷霆网络	原始取得	全部权利	2016年05月18日
58	软著登字第1288858号	2016SR110241	《雷霆信息系统》软件[简称：信息系统]V1.0	雷霆网络	原始取得	全部权利	2016年05月18日
59	软著登字第1288855号	2016SR110238	《雷霆账号中心系统》软件[简称：账号系统]V1.0	雷霆网络	原始取得	全部权利	2016年05月18日
60	软著登字第1339595号	2016SR160978	《游戏管理者工具》软件[简称：Gm工具]V1.0	雷霆网络	原始取得	全部权利	2016年06月29日

②文字作品及美术作品著作权

截至本招股说明书签署之日，发行人在中国取得的文字作品及美术作品著作权情况如下：


序号	软件产品名称	证书编号	作品完成日期	作品登记日期	颁发单位
1	《问道游戏界面及人物》	闽作登字：13-2007-F-0626	2006年4月22日	2007年7月23日	福建省版权局
2	《问道策划案》	闽作登字：13-2007-A-0604	2004年3月26日	2007年7月23日	福建省版权局
3	《问道游戏界面及人物70级》 《问道游戏界面及人物80级》 《问道游戏界面及人物90级》 《问道游戏界面及人物100级》 《问道游戏界面及人物110级》 《问道游戏界面及人物120级》	闽作登字：13-2007-F-0683； 13-2007-F-0684； 13-2007-F-0685； 13-2007-F-0686； 13-2007-F-0687； 13-2007-F-0688	2006年4月22日	2007年8月21日	福建省版权局
4	《囧葫芦卡通形象系列》	2011-F-042828	2010年12月10日	2011年7月22日	国家版权局

(4) 商标

截至本招股说明书签署之日，公司及其控股子公司拥有的中国境内（不包含台湾及香港地区）商标情况如下：





序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
1	发行人		第 10811993 号	2013 年 07 月 21 日至 2023 年 07 月 20 日	第 9 类
2	发行人		第 7784965 号	2010 年 12 月 28 日至 2020 年 12 月 27 日	第 16 类
3	发行人		第 7784962 号	2011 年 01 月 14 日至 2021 年 01 月 13 日	第 28 类
4	发行人		第 6377425 号	2010 年 07 月 07 日至 2020 年 07 月 06 日	第 35 类
5	发行人		第 8573357 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 36 类
6	发行人		第 6377421 号	2010 年 07 月 07 日至 2020 年 07 月 06 日	第 41 类
7	发行人		第 6377423 号	2010 年 07 月 07 日至 2020 年 07 月 06 日	第 42 类
8	发行人		第 10811975 号	2013 年 07 月 28 日至 2023 年 07 月 27 日	第 9 类
9	发行人		第 8491577 号	2011 年 07 月 28 日至 2021 年 07 月 27 日	第 16 类
10	发行人		第 8573308 号	2014 年 04 月 07 日至 2024 年 04 月 06 日	第 25 类
11	发行人		第 8491616 号	2011 年 07 月 28 日至 2021 年 07 月 27 日	第 28 类
12	发行人		第 8573329 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 35 类
13	发行人		第 8573347 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 36 类
14	发行人		第 8491636 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 38 类
15	发行人		第 8491656 号	2011 年 07 月 28 日至 2021 年 07 月 27 日	第 41 类
16	发行人		第 8491667 号	2011 年 07 月 28 日至 2021 年 07 月 27 日	第 42 类
17	发行人		第 6377426 号	2011 年 02 月 14 日至 2021 年 02 月 13 日	第 35 类
18	发行人		第 6377422 号	2012 年 05 月 14 日至 2022 年 05 月 13 日	第 41 类
19	发行人		第 6377424 号	2010 年 11 月 14 日至 2020 年 11 月 13 日	第 42 类
20	发行人		第 7811777 号	2011 年 03 月 21 日至 2021 年 03 月 20 日	第 9 类
21	发行人		第 7811765 号	2011 年 01 月 07 日至 2021 年 01 月 06 日	第 16 类
22	发行人		第 7811747 号	2011 年 02 月 28 日至 2021 年 02 月 27 日	第 41 类
23	发行人		第 7811789 号	2011 年 03 月 14 日至 2021 年 03 月 13 日	第 42 类
24	发行人		第 7221008 号	2012 年 04 月 21 日至 2022 年 04 月 20 日	第 9 类
25	发行人		第 5978851 号	2010 年 02 月 28 日至 2020 年 02 月 27 日	第 28 类





序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
26	发行人		第 5978850 号	2010年05月21日至 2020年05月20日	第41类
27	发行人		第 10465214 号	2013年03月28日至 2023年03月27日	第42类
28	发行人	问道	第 6180959 号	2011年02月21日至 2021年02月20日	第28类
29	发行人		第 7580173 号	2011年06月28日至 2021年06月27日	第28类
30	发行人		第 7580169 号	2011年12月21日至 2021年12月20日	第41类
31	发行人	问道外传	第 8742262 号	2011年10月21日至 2021年10月20日	第9类
32	发行人		第 8742303 号	2011年10月21日至 2021年10月20日	第18类
33	发行人		第 8742313 号	2011年10月21日至 2021年10月20日	第25类
34	发行人		第 8742319 号	2011年10月21日至 2021年10月20日	第28类
35	发行人	问道外传	第 8742350 号	2012年08月14日至 2022年08月13日	第41类
36	发行人		第 8742371 号	2012年06月07日至 2022年06月06日	第42类
37	发行人		第 8742386 号	2011年11月14日至 2021年11月13日	第45类
38	发行人		第 9545957 号	2012年07月21日至 2022年07月20日	第9类
39	发行人		第 9546001 号	2012年07月28日至 2022年07月27日	第28类
40	发行人		第 9546021 号	2012年09月14日至 2022年09月13日	第41类
41	发行人		第 9546038 号	2012年06月28日至 2022年06月27日	第42类
42	发行人	斗仙	第 8021383 号	2011年03月07日至 2021年03月06日	第9类
43	发行人		第 8021411 号	2011年02月28日至 2021年02月27日	第16类
44	发行人		第 8021431 号	2011年02月14日至 2021年02月13日	第28类
45	发行人		第 8021461 号	2011年03月28日至 2021年03月27日	第38类
46	发行人		第 8021484 号	2011年02月28日至 2021年02月27日	第41类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
47	发行人		第 8021514 号	2011 年 02 月 28 日至 2021 年 02 月 27 日	第 42 类
48	发行人		第 15100258 号	2015 年 9 月 21 日至 2025 年 9 月 20 日	第 35 类
49	发行人	douxian	第 8435429 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 9 类
50	发行人		第 8435449 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 16 类
51	发行人		第 8435493 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 28 类
52	发行人		第 8435524 号	2011 年 08 月 07 日至 2021 年 08 月 06 日	第 38 类
53	发行人		第 8435567 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 41 类
54	发行人		第 8435620 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 42 类
55	发行人		第 15100293 号	2015 年 09 月 21 日至 2025 年 09 月 20 日	第 35 类
56	发行人			第 10315998 号	2013 年 02 月 21 日至 2023 年 02 月 20 日
57	发行人	第 10316058 号		2013 年 02 月 21 日至 2023 年 02 月 20 日	第 41 类
58	发行人	第 10316107 号		2013 年 02 月 21 日至 2023 年 02 月 20 日	第 42 类
59	发行人	修仙	第 7807238 号	2011 年 03 月 21 日至 2021 年 03 月 20 日	第 9 类
60	发行人		第 7807276 号	2011 年 01 月 07 日至 2021 年 01 月 06 日	第 16 类
61	发行人		第 7807346 号	2010 年 12 月 14 日至 2020 年 12 月 13 日	第 28 类
62	发行人	修仙世界	第 7807207 号	2011 年 03 月 21 日至 2021 年 03 月 20 日	第 9 类
63	发行人		第 7807285 号	2011 年 01 月 07 日至 2021 年 01 月 06 日	第 16 类
64	发行人		第 7807339 号	2010 年 12 月 14 日至 2020 年 12 月 13 日	第 28 类
65	发行人	修真	第 7807293 号	2011 年 01 月 07 日至 2021 年 01 月 06 日	第 16 类
66	发行人		第 7807335 号	2010 年 12 月 14 日至 2020 年 12 月 13 日	第 28 类
67	发行人	修真世界	第 7807299 号	2011 年 01 月 07 日至 2021 年 01 月 06 日	第 16 类
68	发行人		第 7807333 号	2010 年 12 月 14 日至 2020 年 12 月 13 日	第 28 类
69	发行人		第 6180719 号	2010 年 03 月 14 日至 2020 年 03 月 13 日	第 9 类
70	发行人		第 6180722 号	2010 年 02 月 14 日至 2020 年 02 月 13 日	第 16 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
71	发行人		第 6180961 号	2010 年 04 月 28 日至 2020 年 04 月 27 日	第 28 类
72	发行人		第 6180972 号	2010 年 03 月 21 日至 2020 年 03 月 20 日	第 38 类
73	发行人		第 6180970 号	2010 年 10 月 21 日至 2020 年 10 月 20 日	第 41 类
74	发行人		第 10632329 号	2013 年 05 月 14 日至 2023 年 05 月 13 日	第 9 类
75	发行人		第 10632358 号	2013 年 08 月 07 日至 2023 年 08 月 06 日	第 42 类
76	发行人		第 8696913 号	2011 年 12 月 14 日至 2021 年 12 月 13 日	第 16 类
77	发行人		第 8696939 号	2012 年 04 月 14 日至 2022 年 04 月 13 日	第 18 类
78	发行人		第 8696968 号	2012 年 01 月 07 日至 2022 年 01 月 06 日	第 28 类
79	发行人		第 8696990 号	2011 年 10 月 07 日至 2021 年 10 月 06 日	第 38 类
80	发行人		第 8697006 号	2014 年 01 月 28 日至 2024 年 01 月 27 日	第 41 类
81	发行人		第 8697028 号	2012 年 03 月 21 日至 2022 年 03 月 20 日	第 42 类
82	发行人		第 8697051 号	2013 年 07 月 14 日至 2023 年 07 月 13 日	第 45 类
83	发行人		第 6196654 号	2010 年 03 月 07 日至 2020 年 03 月 06 日	第 9 类
84	发行人		第 6196656 号	2010 年 03 月 28 日至 2020 年 03 月 27 日	第 28 类
85	发行人		第 10316006 号	2013 年 02 月 21 日至 2023 年 02 月 20 日	第 9 类
86	发行人		第 10382739 号	2013 年 03 月 07 日至 2023 年 03 月 06 日	第 16 类
87	发行人		第 10382783 号	2013 年 03 月 14 日至 2023 年 03 月 13 日	第 18 类
88	发行人		第 10382839 号	2013 年 05 月 21 日至 2023 年 05 月 20 日	第 20 类
89	发行人		第 10382879 号	2013 年 03 月 14 日至 2023 年 03 月 13 日	第 25 类
90	发行人		第 10382910 号	2013 年 03 月 14 日至 2023 年 03 月 13 日	第 28 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
91	发行人		第 10382999 号	2013 年 03 月 07 日至 2023 年 03 月 06 日	第 35 类
92	发行人		第 10383044 号	2013 年 03 月 07 日至 2023 年 03 月 06 日	第 38 类
93	发行人		第 10316045 号	2013 年 02 月 21 日至 2023 年 02 月 20 日	第 41 类
94	发行人		第 10316120 号	2013 年 02 月 21 日至 2023 年 02 月 20 日	第 42 类
95	发行人		第 10383085 号	2013 年 03 月 07 日至 2023 年 03 月 06 日	第 45 类
96	发行人		第 8439913 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 9 类
97	发行人		第 8439931 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 16 类
98	发行人		第 8439954 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 28 类
99	发行人		第 8440000 号	2011 年 08 月 07 日至 2021 年 08 月 06 日	第 38 类
100	发行人		第 8440145 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 41 类
101	发行人		第 8440171 号	2011 年 07 月 14 日至 2021 年 07 月 13 日	第 42 类
102	发行人		第 8416159 号	2011 年 07 月 07 日至 2021 年 07 月 06 日	第 9 类
103	发行人		第 8416181 号	2011 年 07 月 07 日至 2021 年 07 月 06 日	第 16 类
104	发行人		第 8416208 号	2011 年 07 月 07 日至 2021 年 07 月 06 日	第 28 类
105	发行人		第 8419750 号	2011 年 08 月 07 日至 2021 年 08 月 06 日	第 38 类
106	发行人		第 8419778 号	2011 年 07 月 07 日至 2021 年 07 月 06 日	第 41 类
107	发行人		第 8419839 号	2011 年 07 月 07 日至 2021 年 07 月 06 日	第 42 类
108	发行人		第 8625555 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 9 类
109	发行人		第 8625605 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 16 类
110	发行人		第 8625650 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 25 类
111	发行人		第 8625667 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 28 类
112	发行人		第 8625693 号	2011 年 10 月 14 日至 2021 年 10 月 13 日	第 35 类
113	发行人		第 8625725 号	2011 年 10 月 14 日至 2021 年 10 月 13 日	第 36 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
114	发行人		第 8626386 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 38 类
115	发行人		第 8629336 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 41 类
116	发行人		第 8629367 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 42 类
117	发行人		第 8623278 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 9 类
118	发行人		第 8623301 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 16 类
119	发行人		第 8623332 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 25 类
120	发行人		第 8623352 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 28 类
121	发行人		第 8623370 号	2011 年 10 月 21 日至 2021 年 10 月 20 日	第 35 类
122	发行人		第 8623389 号	2011 年 10 月 21 日至 2021 年 10 月 20 日	第 36 类
123	发行人		第 8623403 号	2011 年 09 月 14 日至 2021 年 09 月 13 日	第 38 类
124	发行人		第 8623412 号	2012 年 01 月 28 日至 2022 年 01 月 27 日	第 41 类
125	发行人		第 8494678 号	2013 年 03 月 07 日至 2023 年 03 月 06 日	第 9 类
126	发行人		第 8494710 号	2011 年 07 月 28 日至 2021 年 07 月 27 日	第 16 类
127	发行人		第 8573320 号	2012 年 07 月 07 日至 2022 年 07 月 06 日	第 25 类
128	发行人		第 8494739 号	2012 年 04 月 28 日至 2022 年 04 月 27 日	第 28 类
129	发行人		第 8573335 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 35 类
130	发行人		第 8573354 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 36 类
131	发行人		第 8494755 号	2011 年 08 月 07 日至 2021 年 08 月 06 日	第 38 类
132	发行人		第 8494789 号	2011 年 07 月 28 日至 2021 年 07 月 27 日	第 41 类
133	发行人	第 8494814 号	2011 年 07 月 28 日至 2021 年 07 月 27 日	第 42 类	
134	发行人		第 8642187 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 9 类
135	发行人		第 8642205 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 16 类
136	发行人		第 8645605 号	2012 年 08 月 07 日至 2022 年 08 月 06 日	第 25 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
137	发行人		第 8645639 号	2012 年 03 月 21 日至 2022 年 03 月 20 日	第 28 类
138	发行人		第 8645664 号	2012 年 01 月 14 日至 2022 年 01 月 13 日	第 35 类
139	发行人		第 8645710 号	2011 年 10 月 21 日至 2021 年 10 月 20 日	第 36 类
140	发行人		第 8645745 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 38 类
141	发行人		第 8645782 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 41 类
142	发行人		第 8649993 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 9 类
143	发行人		第 8650019 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 16 类
144	发行人		第 8653936 号	2011 年 11 月 21 日至 2021 年 11 月 20 日	第 28 类
145	发行人		第 8653960 号	2011 年 10 月 28 日至 2021 年 10 月 27 日	第 35 类
146	发行人		第 8653986 号	2011 年 10 月 28 日至 2021 年 10 月 27 日	第 36 类
147	发行人		第 8654025 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 38 类
148	发行人		第 8629413 号	2011 年 12 月 07 日至 2021 年 12 月 06 日	第 9 类
149	发行人		第 8629443 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 16 类
150	发行人		第 8629575 号	2011 年 10 月 07 日至 2021 年 10 月 06 日	第 25 类
151	发行人		第 8633088 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 28 类
152	发行人		第 8633124 号	2011 年 10 月 28 日至 2021 年 10 月 27 日	第 35 类
153	发行人		第 8633144 号	2011 年 10 月 28 日至 2021 年 10 月 27 日	第 36 类
154	发行人		第 8633178 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 38 类
155	发行人		第 8633201 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 41 类
156	发行人		第 8642162 号	2011 年 09 月 21 日至 2021 年 09 月 20 日	第 42 类
157	发行人		第 8671526 号	2011 年 09 月 28 日至 2012 年 09 月 27 日	第 9 类
158	发行人		第 8671543 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 16 类
159	发行人		第 8675110 号	2011 年 11 月 14 日至 2021 年 11 月 13 日	第 25 类
160	发行人		第 8675142 号	2011 年 11 月 14 日至 2021 年 11 月 13 日	第 28 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
161	发行人		第 8675174 号	2011 年 11 月 07 日至 2021 年 11 月 06 日	第 35 类
162	发行人		第 8675196 号	2011 年 11 月 07 日至 2021 年 11 月 06 日	第 36 类
163	发行人		第 8675220 号	2011 年 10 月 07 日至 2021 年 10 月 06 日	第 38 类
164	发行人		第 8675248 号	2012 年 03 月 07 日至 2022 年 03 月 06 日	第 41 类
165	发行人		第 8675271 号	2011 年 10 月 07 日至 2021 年 10 月 06 日	第 42 类
166	发行人		第 8663096 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 9 类
167	发行人		第 8663117 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 16 类
168	发行人		第 8663137 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 25 类
169	发行人		第 8663170 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 28 类
170	发行人		第 8663193 号	2011 年 11 月 07 日至 2021 年 11 月 06 日	第 35 类
171	发行人		第 8667991 号	2011 年 10 月 28 日至 2021 年 10 月 27 日	第 36 类
172	发行人		第 8668015 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 38 类
173	发行人		第 8668039 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 41 类
174	发行人		第 8668058 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 42 类
175	发行人			第 8654058 号	2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日
176	发行人	第 8658432 号		2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 16 类
177	发行人	第 8658451 号		2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 25 类
178	发行人	第 8658475 号		2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 28 类
179	发行人	第 8658496 号		2011 年 10 月 28 日至 2021 年 10 月 27 日	第 35 类
180	发行人	第 8658509 号		2011 年 10 月 28 日至 2021 年 10 月 27 日	第 36 类
181	发行人	第 8658532 号		2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 38 类
182	发行人	第 8663030 号		2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 41 类
183	发行人	第 8663067 号		2011 年 09 月 28 日至 2021 年 09 月 27 日	第 42 类
184	发行人		第 10315985 号	2013 年 02 月 21 日至 2023 年 02 月 20 日	第 9 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
185	发行人		第 10316065 号	2013 年 02 月 21 日至 2023 年 02 月 20 日	第 41 类
186	发行人		第 10316094 号	2013 年 02 月 21 日至 2023 年 02 月 20 日	第 42 类
187	发行人		第 10812054 号	2013 年 07 月 14 日至 2023 年 07 月 13 日	第 9 类
188	发行人		第 10812094 号	2013 年 07 月 21 日至 2023 年 07 月 20 日	第 41 类
189	发行人		第 10812193 号	2013 年 08 月 07 日至 2023 年 08 月 06 日	第 42 类
190	发行人		第 10812041 号	2013 年 07 月 21 日至 2023 年 07 月 20 日	第 9 类
191	发行人		第 10812016 号	2013 年 07 月 21 日至 2023 年 07 月 20 日	第 9 类
192	发行人		第 11216983 号	2013 年 12 月 07 日至 2023 年 12 月 06 日	第 42 类
193	发行人		第 11228120 号	2013 年 12 月 14 日至 2023 年 12 月 13 日	第 9 类
194	发行人		第 11228157 号	2013 年 12 月 14 日至 2023 年 12 月 13 日	第 35 类
195	发行人		第 11228194 号	2013 年 12 月 14 日至 2023 年 12 月 13 日	第 38 类
196	发行人		第 11228232 号	2013 年 12 月 14 日至 2023 年 12 月 13 日	第 41 类
197	发行人		第 11228266 号	2013 年 12 月 14 日至 2023 年 12 月 13 日	第 42 类
198	雷霆互动		第 10718710 号	2013 年 09 月 28 日至 2023 年 09 月 27 日	第 9 类
199	雷霆互动		第 10718757 号	2013 年 10 月 14 日至 2023 年 10 月 13 日	第 35 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
200	雷霆互动		第 10718843 号	2013 年 10 月 14 日至 2023 年 10 月 13 日	第 41 类
201	雷霆互动		第 9874945 号	2014 年 01 月 14 日至 2024 年 01 月 13 日	第 9 类
202	雷霆互动		第 9874997 号	2013 年 07 月 07 日至 2023 年 07 月 06 日	第 41 类
203	雷霆互动		第 9875022 号	2014 年 02 月 21 日至 2024 年 02 月 20 日	第 42 类
204	颯峰科技		第 11156534 号	2013 年 11 月 21 日至 2023 年 11 月 20 日	第 35 类
205	颯峰科技		第 11156584 号	2013 年 11 月 21 日至 2023 年 11 月 20 日	第 38 类
206	颯峰科技		第 11156668 号	2014 年 04 月 07 日至 2024 年 04 月 06 日	第 41 类
207	颯峰科技		第 11156718 号	2014 年 01 月 28 日至 2024 年 01 月 27 日	第 42 类
208	雷霆互动	霸天武神傳	第 11862258 号	2014 年 05 月 21 日至 2024 年 05 月 20 日	第 9 类
209	雷霆互动		第 11862271 号	2014 年 05 月 21 日至 2024 年 05 月 20 日	第 41 类
210	雷霆互动		第 12782445 号	2014 年 11 月 21 日至 2024 年 11 月 20 日	第 38 类
211	雷霆互动		第 12782475 号	2014 年 11 月 21 日至 2024 年 11 月 20 日	第 41 类
212	发行人		第 13153491 号	2014 年 12 月 21 日至 2024 年 12 月 20 日	第 9 类
213	发行人		第 13153544 号	2015 年 01 月 21 日至 2025 年 01 月 20 日	第 35 类
214	发行人		第 13153613 号	2014 年 12 月 28 日至 2024 年 12 月 27 日	第 38 类
215	发行人		第 13153658 号	2014 年 12 月 28 日至 2024 年 12 月 27 日	第 41 类
216	发行人		第 13153715 号	2014 年 12 月 28 日至 2024 年 12 月 27 日	第 42 类
217	发行人		第 12614771 号	2014 年 10 月 14 日至 2024 年 10 月 13 日	第 9 类
218	发行人		第 12614908 号	2015 年 03 月 21 日至 2025 年 03 月 20 日	第 41 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
219	发行人		第 12614944 号	2014 年 10 月 14 日至 2024 年 10 月 13 日	第 42 类
220	发行人		第 12614880 号	2016 年 02 月 28 日至 2026 年 02 月 27 日	第 38 类
221	发行人	我的女神	第 13612588 号	2015 年 02 月 14 日至 2025 年 02 月 13 日	第 9 类
222	发行人	女神大陆	第 13612507 号	2015 年 02 月 14 日至 2025 年 02 月 13 日	第 9 类
223	发行人		第 13612514 号	2015 年 02 月 14 日至 2025 年 02 月 13 日	第 35 类
224	发行人		第 13612527 号	2015 年 02 月 14 日至 2025 年 02 月 13 日	第 38 类
225	发行人		第 13612543 号	2015 年 02 月 07 日至 2025 年 02 月 06 日	第 41 类
226	发行人		第 13612558 号	2015 年 02 月 07 日至 2025 年 02 月 06 日	第 42 类
227	发行人		菜鸟神兵	第 13735473 号	2015 年 02 月 28 日至 2025 年 02 月 27 日
228	发行人	第 13735520 号		2015 年 02 月 21 日至 2025 年 02 月 20 日	第 35 类
229	飓峰科技		第 13031277 号	2015 年 02 月 28 日至 2025 年 02 月 27 日	第 9 类
230	飓峰科技		第 13031328 号	2015 年 02 月 21 日至 2025 年 02 月 20 日	第 41 类
231	飓峰科技		第 13031386 号	2014 年 12 月 21 日至 2024 年 12 月 20 日	第 42 类
232	发行人	十万个女汉子	第 14381075 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 9 类
233	发行人		第 14380994 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 35 类
234	发行人	十万个女汉子	第 14380910 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 38 类
235	发行人		第 14380825 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 41 类
236	发行人		第 14380732 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 42 类
237	雷霆互动		第 14381904 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 9 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
238	雷霆互动	王国幻想	第 14381731 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 35 类
239	雷霆互动		第 14381570 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 38 类
240	雷霆互动		第 14381436 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 41 类
241	雷霆互动		第 14381214 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 42 类
242	雷霆互动	血与刃	第 14381698 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 35 类
243	雷霆互动		第 14381542 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 38 类
244	雷霆互动		第 14381183 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 42 类
245	雷霆互动	暴走西游	第 14389770 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 9 类
246	雷霆互动		第 14389713 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 35 类
247	雷霆互动		第 14389686 号	2015 年 06 月 07 日至 2025 年 06 月 06 日	第 38 类
248	雷霆互动		第 14389640 号	2015 年 06 月 07 日至 2025 年 06 月 06 日	第 41 类
249	雷霆互动		第 14389604 号	2015 年 06 月 07 日至 2025 年 06 月 06 日	第 42 类
250	雷霆互动	斩将封神	第 14481241 号	2015 年 06 月 14 日至 2025 年 06 月 13 日	第 9 类
251	雷霆互动		第 14481254 号	2015 年 06 月 14 日至 2025 年 06 月 13 日	第 35 类
252	雷霆互动		第 14481271 号	2015 年 06 月 14 日至 2025 年 06 月 13 日	第 38 类
253	雷霆互动		第 14481331 号	2015 年 06 月 14 日至 2025 年 06 月 13 日	第 41 类
254	雷霆互动		第 14481345 号	2015 年 06 月 14 日至 2025 年 06 月 13 日	第 42 类
255	雷霆互动		第 14603096 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 9 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
256	雷霆互动		第 14603095 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 16 类
257	雷霆互动		第 14603094 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 28 类
258	雷霆互动		第 14603093 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 35 类
259	雷霆互动		第 14603092 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 38 类
260	雷霆互动		第 14603091 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 41 类
261	雷霆互动		第 14603090 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 42 类
262	发行人	女神幻想	第 14207909 号	2015 年 05 月 28 日至 2025 年 05 月 27 日	第 9 类
263	发行人	福尔摩斯时空之旅	第 14559522 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 9 类
264	发行人		第 14600056 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 9 类
265	发行人		第 14600061 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 16 类
266	发行人		第 14600060 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 35 类
267	发行人		第 14600059 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 38 类
268	发行人		第 14600058 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 41 类
269	发行人		第 14600057 号	2015 年 07 月 21 日至 2025 年 07 月 20 日	第 42 类
270	发行人	女神觉醒	第 14614346 号	2015 年 08 月 07 日至 2025 年 08 月 06 日	第 9 类
271	发行人		第 14614345 号	2015 年 07 月 28 日至 2025 年 07 月 27 日	第 16 类
272	发行人		第 14614344 号	2015 年 08 月 07 日至 2025 年 08 月 06 日	第 28 类
273	发行人		第 14614343 号	2015 年 08 月 07 日至 2025 年 08 月 06 日	第 35 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
274	发行人		第 14614342 号	2015 年 08 月 07 日至 2025 年 08 月 06 日	第 38 类
275	发行人		第 14614341 号	2015 年 07 月 28 日至 2025 年 07 月 27 日	第 41 类
276	发行人		第 14614340 号	2015 年 07 月 28 日至 2025 年 07 月 27 日	第 42 类
277	发行人		第 15351202 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 9 类
278	发行人		第 15353109 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 41 类
279	发行人		第 15351223 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 42 类
280	发行人		第 15351188 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 9 类
281	发行人		第 15351150 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 16 类
282	发行人		第 15352945 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 28 类
283	发行人		第 15351180 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 35 类
284	发行人		第 15351173 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 38 类
285	发行人		第 15353016 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 41 类
286	发行人		第 15351245 号	2015 年 10 月 28 日至 2025 年 10 月 27 日	第 42 类
287	雷霆互动		斗宝斋	第 16335522 号	2016 年 04 月 07 日至 2026 年 04 月 06 日
288	雷霆互动	第 16335523 号		2016 年 06 月 21 日至 2026 年 06 月 20 日	第 35 类
289	雷霆互动	第 16335527 号		2016 年 04 月 07 日至 2026 年 04 月 06 日	第 36 类
290	雷霆互动	第 16335525 号		2016 年 06 月 21 日至 2026 年 06 月 20 日	第 41 类
291	发行人		第 13735562 号	2015 年 04 月 21 日至 2025 年 04 月 20 日	第 38 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
292	发行人	菜鸟神兵	第 13735631 号	2015 年 03 月 07 日至 2025 年 03 月 06 日	第 41 类
293	发行人		第 13735689 号	2015 年 03 月 07 日至 2025 年 03 月 06 日	第 42 类
294	发行人	幻想女神	第 14207964 号	2015 年 04 月 28 日至 2025 年 04 月 27 日	第 9 类
295	发行人	问道	第 17078775 号	2016 年 07 月 28 日至 2026 年 07 月 27 日	第 9 类
296	发行人		第 17078986 号	2016 年 07 月 28 日至 2026 年 07 月 27 日	第 42 类
297	发行人		第 17078570 号	2016 年 08 月 21 日至 2026 年 08 月 20 日	第 38 类
298	发行人	问道	第 17078782 号	2016 年 07 月 28 日至 2026 年 07 月 27 日	第 16 类
299	发行人		第 17078817 号	2016 年 08 月 14 日至 2026 年 08 月 13 日	第 38 类
300	发行人	asktao	第 17078889 号	2016 年 07 月 28 日至 2026 年 07 月 27 日	第 28 类
301	发行人		第 17078838 号	2016 年 08 月 21 日至 2026 年 08 月 20 日	第 35 类
302	发行人		第 17078668 号	2016 年 08 月 21 日至 2026 年 08 月 20 日	第 38 类
303	发行人	斗仙	第 17339651 号	2016 年 09 月 07 日至 2026 年 09 月 06 日	第 9 类
304	发行人		第 17339684 号	2016 年 09 月 07 日至 2026 年 09 月 06 日	第 16 类
305	发行人		第 17339771 号	2016 年 09 月 07 日至 2026 年 09 月 06 日	第 28 类
306	发行人		第 17340065 号	2016 年 09 月 07 日至 2026 年 09 月 06 日	第 35 类
307	发行人		第 17339934 号	2016 年 09 月 07 日至 2026 年 09 月 06 日	第 38 类
308	发行人		第 17340053 号	2016 年 09 月 07 日至 2026 年 09 月 06 日	第 41 类
309	发行人		第 17340191 号	2016 年 09 月 07 日至 2026 年 09 月 06 日	第 42 类

序号	注册人	商标名称	证书号码	注册有效期限	核定服务项目
310	发行人	问道手游	第 17506004 号	2016 年 09 月 21 日至 2026 年 09 月 20 日	第 16 类
311	发行人		第 17506047 号	2016 年 09 月 21 日至 2026 年 09 月 20 日	第 28 类
312	发行人		第 17506075 号	2016 年 09 月 21 日至 2026 年 09 月 20 日	第 38 类
313	发行人		第 17443278 号	2016 年 09 月 14 日至 2026 年 09 月 13 日	第 9 类
314	发行人		第 17443385 号	2016 年 09 月 14 日至 2026 年 09 月 13 日	第 42 类
315	发行人		第 17506112 号	2016 年 09 月 21 日至 2026 年 09 月 20 日	第 9 类
316	发行人		第 17506013 号	2016 年 09 月 21 日至 2026 年 09 月 20 日	第 16 类
317	发行人		第 17506037 号	2016 年 09 月 21 日至 2026 年 09 月 20 日	第 28 类
318	发行人		第 17506115 号	2016 年 09 月 21 日至 2026 年 09 月 20 日	第 38 类
319	雷霆网络	造化之门	第 17737079 号	2016 年 10 月 07 日至 2026 年 10 月 06 日	第 16 类
320	雷霆网络		第 17737277 号	2016 年 10 月 07 日至 2026 年 10 月 06 日	第 28 类
321	雷霆网络		第 17737382 号	2016 年 10 月 07 日至 2026 年 10 月 06 日	第 35 类
322	雷霆网络		第 17738130 号	2016 年 10 月 07 日至 2026 年 10 月 06 日	第 38 类
323	雷霆网络		第 17738499 号	2016 年 10 月 07 日至 2026 年 10 月 06 日	第 42 类

(5) 域名

截至本招股说明书签署之日，公司及其控股子公司已办理备案正在使用的网站域名情况如下：

序号	域名	域名注册人	注册时间	到期时间
1	jfun.cn	发行人	2011 年 03 月 14 日	2017 年 03 月 14 日

序号	域名	域名注册人	注册时间	到期时间
2	yezhstudio.com	发行人	2012年02月01日	2017年02月01日
3	roadrich.com	发行人	2007年05月29日	2017年05月29日
4	douxian.net	发行人	2010年02月01日	2017年01月31日
5	g-bits.net	发行人	2004年03月17日	2021年03月17日
6	g-bits.com	发行人	2004年03月17日	2021年03月17日
7	asktaocard.com	发行人	2009年07月14日	2017年07月14日
8	asktaocard.net	发行人	2009年07月14日	2017年07月14日
9	asktaocard.cn	发行人	2009年07月14日	2017年07月14日
10	asktao.com	发行人	2005年05月21日	2017年05月21日
11	asktao.net	发行人	2005年05月21日	2017年05月21日
12	lztcg.com	发行人	2012年04月29日	2017年04月29日
13	leiting.com	雷霆互动	2003年03月08日	2023年03月08日
14	leiting.tv	雷霆网络	2015年06月08日	2018年06月08日
15	wendao.cn	雷霆互动	2007年03月01日	2020年03月01日
16	wendao.com	雷霆互动	2004年10月21日	2020年10月21日
17	wendao.com.cn	雷霆互动	2006年04月22日	2020年04月22日
18	g-bits.com.cn	发行人	2016年04月18日	2026年04月18日
19	g-bits.cc	发行人	2016年04月27日	2026年04月27日
20	gbits.cc	发行人	2016年04月27日	2026年04月27日
21	g-bits.net.cn	发行人	2016年04月26日	2026年04月26日
22	gbits.net.cn	发行人	2016年04月26日	2026年04月26日
23	gbits.cn	发行人	2014年08月04日	2020年08月04日
24	603444.cn	发行人	2012年09月06日	2018年09月06日
25	yezhstudioserver.com	发行人	2016年11月08日	2017年11月08日
26	leitingplay.com	雷霆技术	2016年11月06日	2017年11月06日
27	leitinggame.net	雷霆信息	2016年11月06日	2017年11月06日
28	leitinggame.cn	雷霆信息	2016年11月06日	2017年11月06日
29	leitingplay.cn	雷霆信息	2016年11月06日	2017年11月06日

序号	域名	域名注册人	注册时间	到期时间
30	leitingplay.net	雷霆信息	2016年11月06日	2017年11月06日
31	leitingplay.com.cn	雷霆信息	2016年11月06日	2017年11月06日
32	leitinggame.com.cn	博约互动	2016年11月06日	2017年11月06日
33	boyuegame.cn	博约互动	2016年11月10日	2017年11月10日
34	boyuegame.net	博约互动	2016年11月10日	2017年11月10日
35	boyuegame.biz	博约互动	2016年11月10日	2017年11月10日
36	boyuemobile.com	博约互动	2016年11月12日	2017年11月12日
37	boyuemobile.cn	博约互动	2016年11月12日	2017年11月12日
38	boyuemobile.net	博约互动	2016年11月12日	2017年11月12日
39	boyuemobile.biz	博约互动	2016年11月12日	2017年11月12日
40	boyuetech.net	博约互动	2016年11月12日	2017年11月12日
41	boyuetech.biz	博约互动	2016年11月12日	2017年11月12日

(6) 资产许可及被许可使用情况

截至本招股说明书签署之日，公司正在执行中的主要许可和被许可合同情况如下：

序号	协议名称	许可知识产权	合同方		许可区域	许可类型	许可费用
			许可方	被许可方			
1	《问道》独家代理运营协议	《问道》游戏相关知识产权	吉比特	光宇在线	中国大陆	独占许可	按约定比例享受营运分成
2	《问道外传》专有许可运营协议及补充协议一	《问道外传》游戏相关知识产权	吉比特	光宇在线	中国大陆	独占许可	初始授权金1,000万元，递增授权金最高1,000万元；按约定比例享受营运分成
3	《独家代理运营协议》及续约协议（一）至（六）	《问道》游戏相关知识产权	吉比特	台湾亿泰利多媒体股份有限公司	台湾、香港	台湾：排他许可； 香港：一般许可	授权金35万美元；按约定比例享受营运分成

序号	协议名称	许可知识产权	合同方		许可区域	许可类型	许可费用
			许可方	被许可方			
4	EXCLUSIVE “Dou Xian(斗仙)” LICENSE AND DISTRIBUTION AGREEMENT”及 TRANSFER AGREEMENT	《斗仙》游戏相关知识产权	雷霆互动	J&P GAMES	韩国	排他许可	授权金 30 万美元；按约定比例享受营运分成
5	INTERNET GAME DISTRIBUTION AND SERVICE AGREEMENT	《斗仙》游戏相关知识产权	雷霆互动	PT. Qeon Interactive	印度尼西亚	排他许可	初始授权金 15 万美元、递增授权金 5 万美元；按约定比例享受营运分成
6	《斗仙 2》新马独家代理运营协议	《斗仙 2》游戏相关知识产权	雷霆互动	Attogames Pte.Ltd	新加坡、马来西亚	排他许可	授权金 8 万美元；按约定比例享受营运分成
7	网页网络游戏《乱战》台港澳区域独家代理运营协议	《乱战》游戏相关知识产权	吉比特	艾德网科技股份有限公司	台湾、香港、澳门	排他许可	授权金 9 万美元；按约定比例享受营运分成
8	《女神觉醒》海外代理运营协议	《女神觉醒》游戏相关知识产权	雷霆互动	IGPLAY HONGKONG CO.,LIMITED	泰国、越南	独占许可	授权金 7 万美元；按约定比例享受营运分成
9	作品授权及合作协议、补充协议及补充协议（二）、（四）	小说《造化之门》的游戏改编、开发和运营权	白全明	雷霆网络	全球范围	特定领域排他许可	授权金 300 万元，按约定比例享受营运分成
10	《地下城保》游戏许可与分销协议及修改说明、《地下城堡》游戏分授权与分销协议	授权推广发行《地下城堡游戏》	淘金互动	雷霆互动 雷霆网络	全球范围	特定区域独家许可，其他区域非独家许可	按约定比例享受营运分成
11	《地下城堡》游戏海外代理运营协议	推广销售《地下城堡》游戏	雷霆网络	DIRECTTOUCH MANAGEMENT LIMITED	港澳台和东南亚地区	独占许可	授权金 20 万美元，按约定比例享受营运分成
12	《造化之门》游戏许可与分销协议及补充协议	推广销售《造化之门》游戏	量子互动	雷霆网络	全球范围	独占许可	按约定比例享受营运分成

序号	协议名称	许可知识产权	合同方		许可区域	许可类型	许可费用
			许可方	被许可方			
13	iOS 开发商计划许可协议	使用 Apple 软件开发应用程序并经 Apple 分销	雷霆网络	APPLE		一般许可	按约定比例享受营运分成
14	360 移动开放平台合作协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	北京世界星辉科技有限责任公司		一般许可	按约定比例享受营运分成
15	阿里游戏开放平台合作协议及阿里游戏开放平台技术服务单	推广销售《问道手游》	雷霆网络	广州爱九游信息技术有限公司		一般许可	按约定比例享受营运分成
16	《问道®》手机游戏腾讯移动游戏平台代理协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	福州靠谱网络科技有限公司	中国大陆	一般许可	按约定比例享受营运分成
17	游戏联合运营协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	北京瓦力网络科技有限公司	中国大陆	一般许可	按约定比例享受营运分成
18	百度移动游戏网游联运分成协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	天津百度紫桐科技有限公司	中国大陆	一般许可	按约定比例享受营运分成
19	华为开发者联盟支付协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	华为软件技术有限公司		一般许可	按约定比例享受营运分成
20	游戏推广合作协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	东莞市讯怡电子科技有限公司	中国	一般许可	按约定比例享受营运分成
21	单款游戏联运业务合作协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	广东天宸网络科技有限公司		一般许可	按约定比例享受营运分成
22	手游发行联运协议及补充协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	乐视移动智能信息技术(北京)有限公司	中国大陆	一般许可	按约定比例享受营运分成
23	魅族手机游戏业务推广合作协议及补充协议	推广销售《地下城堡》、《造化之门》游戏、《问道手游》	雷霆网络	珠海市魅族通讯设备有限公司	中国大陆	一般许可	按约定比例享受营运分成
24	网游服务合作协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	深圳市金立通信设备有限公司	中国大陆	一般许可	按约定比例享受营运分成

序号	协议名称	许可知识产权	合同方		许可区域	许可类型	许可费用
			许可方	被许可方			
25	安智手机网游推广合作协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	北京力天无限网络技术有限公司	中国大陆	一般许可	按约定比例享受营运分成
26	手机游戏推广协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	广州华多网络科技有限公司	中国大陆	一般许可	按约定比例享受营运分成
27	游戏联合发行协议及补充协议	推广销售《问道手游》	雷霆网络	北京卓易讯畅科技有限公司	中国大陆	一般许可	按约定比例享受营运分成
28	《不思议迷宫》游戏许可与分销协议及补充协议	推广销售《不思议迷宫》	青瓷数码	雷霆网络	中国大陆	独占许可	授权金 1,000 万元, 按约定比例享受营运分成

（七）公司业务经营许可

公司主要从事网络游戏产品的研发及运营，属于互联网和相关服务业的分支，该行业目前实行工信部、文化部、新闻出版广电总局多部门管理。

根据中国法律的相关规定，公司从事网络游戏产品的开发和推广无需办理专门的业务资质。公司从事网络游戏产品的运营业务，需取得如下资质和许可：通信管理部门颁发的《增值电信业务经营许可证》、文化行政管理部门颁发的《网络文化经营许可证》、新闻出版管理部门颁发的《互联网出版许可证》。公司完成游戏产品开发后，在国内运营该游戏产品时，应在新闻出版广电总局完成该游戏产品前置审批（包括审查批准文号和电子版号）。

截至本招股说明书签署之日，公司及其控股子公司拥有的业务经营许可情况具体如下：

序号	公司名称	证书种类	经营许可证编号	有效期限	发证机关
1	吉比特	增值电信业务经营许可证	闽 B1.B2-20110117	2016/09/12-2021/09/12	福建省通信管理局
2	吉比特	网络文化经营许可证	闽网文[2016]4070-066 号	2016/09/02-2019/09/01	福建省文化厅
3	吉比特	互联网出版许可证	新出网证（闽）字 11 号	2012/04/09-2020/04/08	新闻出版总署
4	雷霆互动	增值电信业务经营许可证	闽 B2-20130030	2015/03/18-2018/07/08	福建省通信管理局

5	雷霆互动	网络文化经营许可证	闽网文许字 [2014]1346-043 号	2014/10/19- 2017/10/19	福建省 文化厅
6	雷霆互动	互联网出版许可证	新出网证（闽）字 14 号	2014/01/09- 2022/01/08	新闻出版 广电总局
7	雷霆网络	网络文化经营许可证	闽网文[2015]1786-034 号	2015/09/17- 2018/09/16	福建省 文化厅
8	雷霆网络	增值电信业务经营许可证	闽 B2-20160040	2016/03/30- 2021/03/30	福建省通 信管理局

公司主要游戏产品的备案情况如下：

序号	产品名称	国家新闻出版广电总局	
		批准文号	电子版号
1	《问道》	科技与数字[2010]331 号	ISBN978-7-89989-097-4
2	《斗仙》	科技与数字[2013]18 号	ISBN978-7-89429-183-7
3	《问道外传》	科技与数字[2011]412 号	ISBN978-7-89989-224-4
4	《乱战》	科技与数字[2012]413 号	ISBN978-7-89429-112-7
5	《女神觉醒》	新广出审[2015]12 号	ISBN978-7-89429-493-7
6	《斩将封神》	新广出审[2015]537 号	ISBN978-7-89988-322-8
7	《造化之门》	新广出审[2015]693 号	ISBN978-7-89988-359-4
8	《问道》手游	新广出审[2015]799 号	ISBN978-7-89988-382-2
9	《地下城堡》	新广出审[2016]308 号	ISBN978-7-89988-573-4
10	《虽远必诛》	新广出审[2016]521 号	ISBN978-7-89988-626-7

报告期内，公司及公司游戏产品的开发及运营业务具备相应资质，且公司研发或运营的游戏产品中不存在赌博性质或其他不符合规定的内容。

（八）发行人技术和研发情况

1、公司研发投入情况

公司高度重视研发创新能力建设，始终将研发创新视为公司发展的核心关键要素，报告期内研发投入占营业收入的比例一直维持在 10% 以上，为公司研发体系的良好运转提供有力保障。

报告期内，公司研发投入占营业收入的比例，如下表所示：

单位：元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
研发费用	66,679,601.95	48,615,432.49	55,522,224.69	45,458,630.85
营业收入	575,157,049.34	300,045,377.53	322,645,201.23	276,607,748.67
占比	11.59%	16.20%	17.21%	16.43%

从上表可以看出，公司研发投入占营业收入比重在报告期内一直维持在较高水平，未来公司将进一步加大研究开发投入，坚持自主创新，推出更多更优秀的原创网络游戏产品。

2、公司正在从事的研发项目情况

序号	暂定名称	游戏类型	进度
1	VR项目	跨PC、主机、移动平台	项目开发
2	百分百骑士团	移动游戏	项目开发
3	秦俑	移动游戏	项目策划
4	究极冒险	移动游戏	项目策划
5	问道TCG	桌游（实体）	项目策划
6	M68	移动游戏	项目策划

3、公司主要核心技术情况

公司的主要核心技术主要是游戏软件开发技术。通过自主创新，公司积累了丰富的游戏软件开发、测试经验，目前已经应用在已商业化运营的游戏产品中。具体的产品技术如下：

序号	产品技术	技术特点	应用对象
1	分布式服务器架构技术	分布式服务器分治管理技术，将游戏数据按规划分发到多台服务器分工处理和运算，大大提高服务器承载能力，提供无限扩充游戏世界的支持	服务器端计算
2	动态加载游戏线路技术	可动态增减服务器线路，在不停止游戏服务器和不影响玩家数据的前提下，开放新的游戏场景，提高游戏承载人数，方便运营商针对用户情况随时调整服务器布局及数量	服务器端计算
3	智能动态视野调节技术	当玩家附近的角色数量超过设定阈值，服务器自动根据玩家视野和关系等数据，通过算法过滤消息，降低了服务器的资源消耗和负载，极大减少了服务器与服务器、服务器与客户端的通信量，大大提高游戏服务器的承载能力，节省游戏运营的带宽支出	服务器端计算

序号	产品技术	技术特点	应用对象
4	消息缓存和代理分发技术	针对国内玩家喜欢扎堆、聚集的特点，根据一套特定的算法计算服务器信息缓存与否，由专门的代理模块负责分发广播，极大减少了服务器与服务器、服务器与客户端的通信量，大大提高单组游戏服务器的承载能力。同时，还节省了游戏在运行阶段机房带宽上的费用开支	服务器端计算
5	跨区组数据互通技术	根据玩家行为偏好和游戏题材的设定，开发了多个游戏区组数据互通技术，实现玩家不需要做其他操作，即可与其他区组的玩家直接交互，丰富游戏的玩法和趣味	服务器端计算
6	热更新技术	在不中止游戏服务过程和不影响玩家游戏的前提下，动态更新游戏内容，修正游戏问题，为用户创造持续和稳定的游戏体验	服务器端更新
7	快速启动技术	服务器快速部署方案，结合合理的架构和数据处理方案，利用操作系统进程复制的功能特性，快速启动并完成多个游戏服务器进程的部署，节省游戏服务器的维护时间	服务器端更新
8	双版本支持	通过双版本支持技术，可以实现同一个客户端支持两个版本，不同区组不同版本支持	客户端更新、计算
9	体形共用贴图的技术	相同的消耗下，有更多的人物换装视觉表现	客户端效果
10	上帝光线技术	模拟现实中光线从树叶、云层等物体中透过的光线效果	客户端效果
11	景深技术	通过景深模拟真实人眼聚焦效果，让表现出来的效果更真实	客户端效果
12	所见即所得的编辑工具	设计人员可以在工具和游戏客户端内直接编辑内容，实时展示和调试表现效果，缩短开发的迭代流程和周期，极大提高了工作效率。并整理出一套完整的设计理论和制作方式，具文成集，申请专利技术《游戏人物编辑系统和方法》	客户端效果
13	刀光效果	通过程序自动对兵器位置进行采样，获得运动轨迹，然后将美术提前制作好的刀光贴图附加上去，就产生了华丽的兵器舞动效果	客户端效果
14	影像残留技术	在人物快速运动时，产生一系列的残影，体现出速度感	客户端效果
15	屏幕扭曲技术	通过屏幕扭曲技术，可以模拟出沙漠中的热浪、水下视线扭曲、类似内力打击引发的空气扭动等效果	客户端效果
16	实时阴影技术	通过ShadowMap技术，营造更为真实的阴影效果，极大地增强场景真实度	客户端效果
17	天气效果模拟技术	通过模拟大雾、下雨、下雪等方式营造不同的天气，让世界更真实	客户端效果
18	点云光照技术	通过点云光照技术，模拟真实世界中人接近光源后受到光源亮度和颜色的效果	客户端效果
19	高动态范围光照	通过高动态范围光照技术（简称HDR），营造真实人眼视觉感受	客户端效果
20	高精度法线贴图	通过高精度法线贴图技术，增强游戏画面立体感	客户端效果

4、技术创新机制

公司非常重视技术创新，始终把技术创新能力作为提升公司核心竞争力的关键。公司以游戏用户需求为导向，坚持自主创新的研发模式，在行业内保持技术的领先性。公司在促进技术创新方面主要采取了以下措施：

(1) 建立一支高效的研发队伍

公司拥有一支充满激情和富有创造力的研发团队，截至 2016 年 6 月 30 日，公司共有 203 名研发人员，占公司员工总数的 55.92%。公司中高层管理人员工作经验丰富，且多人具有海外留学、工作的经历，其中研发核心层人员都是具有多年游戏开发及团队管理经验的资深人士，为公司持续推出新游戏产品打下良好的基础。

(2) 内部设立研发基金，鼓励员工创新

公司为鼓励员工积极研发创新，专门设立了研发基金，制定了《研发基金管理办法》。管理办法规定公司每年提取一定的金额用于投资具有成长性潜力，新领域、新技术的前沿产品。通过内部设立研发基金的方式，调动研发人员的创新积极性，鼓励员工尝试和开发新技术、新产品。

(3) 建立科学、先进的数据分析系统，持续改善用户体验

公司高度重视游戏用户的实时反馈，对产品建立了一整套科学、先进的数据分析系统，专人负责日常的用户数据收集分析和整理，实时紧跟用户需求的变化调整改善游戏产品的设计、功能等。同时借助与用户的互动反馈机制，根据用户的建议和意见对产品实施持续的开发改进和技术创新。

(4) 建立严格的技术保密措施

公司在技术保密措施方面，一方面通过申请专利保护公司的知识产权；另一方面，建立了严格的保密工作制度，与所有核心技术人员签订了《保密协议》，不仅明确了技术人员的保密职责，还对部分关键技术人员离职后作出严格的竞业限制规定。对于公司正在研发的新技术、新产品等机密信息，以及其他涉及公司技术机密的相关文件资料统一存放，专人分类保管，并实行严格的信息隔离墙制

度，保证机密信息的安全存放。

（九）公司境外经营和境外资产情况

报告期内，发行人的《问道》系列、《斗仙》系列、《女神觉醒》等游戏授权境外运营商在中华人民共和国境外地区运营。截至本招股说明书签署日，发行人未在中华人民共和国境外地区拥有资产。

（十）发行人质量控制情况

公司为保证产品的质量制定了细致严密的质量控制措施，建立了完整有效的质量控制体系。公司主要从两大方面对产品的质量进行严密控制，第一，充分利用先进的管理工具，包括使用知识管理与协同软件 Confluence¹⁷来对策划设计文档进行管理，充分保证需求的齐备性和安全性；使用项目与事务跟踪工具 JIRA 来对开发计划进行管理，保证计划的合理性，确保计划及时完成；并对每个需求的设计、开发、测试过程进行跟踪，保证需求从出现到完成的整个过程不会丢失。第二，针对产品立项、开发、结项及运维等多个业务环节，公司制定了包括《产品管理制度》、《产品策划与立项管理办法》、《产品开发与运维管理办法》、《结项管理办法》、《产品商业化管理办法》、《产品委员会工作规则》等在内的一系列内部管理规章制度，并严格按照制度流程进行质量控制。

公司通过严密的质量控制措施，以及持续的技术开发改进，提高公司产品的开发效率和市场竞争力，提升产品的质量，减少因产品质量引发的重大纠纷。报告期内，公司未发生过任何因产品质量而引发的重大纠纷，公司自主研发的游戏产品也不存在知识产权争议或潜在纠纷。

¹⁷ Confluence 是 Atlassian 公司出品的企业知识管理与协同软件，也可以用于构建企业 wiki，通过它可以实现团队成员之间的协作和知识共享。

第七节 同业竞争与关联交易

一、发行人独立运行情况

本公司产权明晰、权责明确、运作规范，在业务、资产、人员、机构和财务等方面均遵循了上市公司规范运作的要求，具备了必要的独立性。本公司业务体系完整，具有面向市场独立经营的能力。

（一）业务独立

公司主要从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营，在生产经营及管理上独立运作，具有独立的业务体系，拥有完整的法人财产权，能够独立支配和使用人、财、物等生产要素，顺利组织和实施经营活动。公司在业务上具备独立面向市场和开展业务的能力，与控股股东不存在竞争关系。

（二）资产完整

公司系由吉比特有限整体变更设立，承继了吉比特有限的所有资产、负债及权益，并已办理了相关资产和产权变更登记。发起人股东投入资产足额到位，公司法人财产与发起人资产产权清晰，公司具备与经营有关的业务体系及相关资产，可以独立完整地用于从事经营活动。公司未以自身资产、权益或信誉为股东提供担保，公司对所有资产有完全的控制支配权，不存在资产、资金被控股股东占用而损害公司利益的情况。

（三）人员独立

公司董事、监事、高级管理人员均严格按照《公司法》、《公司章程》等规定的程序选举或聘任产生；公司总经理、副总经理、财务总监和董事会秘书等高级管理人员均专职在公司工作，未在控股股东、实际控制人控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，未在控股股东、实际控制人控制的其他企业处领薪；公司的财务人员未在控股股东、实际控制人控制的其他企业中兼职。

公司已建立完整独立的劳动人事管理制度，与全体在册员工签署劳动合同；

员工工资由公司发放，社会保险由公司办理。

（四）机构独立

公司根据《公司法》和《公司章程》的要求，设置股东大会作为最高权力机构、设置董事会为决策机构、设置监事会为监督机构，拥有独立的生产经营和办公场所。公司各职能部门分工协作，在机构设置、人员及办公场所方面均独立于控股股东，不受控股股东和实际控制人的干预，与控股股东、实际控制人控制的其他企业间不存在混合经营、合署办公的情形。

（五）财务独立

公司设有独立的财务部门，配备了专职财务管理人员。公司建立了独立、完整的财务核算体系。公司独立进行财务决策，不受控股股东干预。公司独立开立银行账户，独立纳税，不存在与控股股东共用银行账户的情形。

公司根据相关法律法规和《企业会计准则》，结合公司生产经营和管理的特点，制订了各项财务会计制度，对控股子公司实施严格统一的财务监督管理，形成了一套完整、独立的财务管理体系和对控股子公司的财务管理制度。截至本招股说明书签署之日，公司不存在以公司资产、权益或信誉为股东提供担保的情况，不存在资产、资金被控股股东占用而损害公司利益的情况。

保荐机构经核查后认为：发行人在以上独立性方面达到了监管的基本要求，发行人关于独立性的信息披露真实、准确、完整。

二、同业竞争情况

（一）公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争

本公司控股股东及实际控制人控制的其他企业的基本情况见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“七、（四）控股股东、实际控制人控制的其他企业基本情况”。

截至本招股说明书签署日，本公司控股股东及实际控制人卢竑岩控制的其他

企业均未从事与本公司相同或类似业务，不存在同业竞争情况。

（二）避免同业竞争的承诺

为了避免今后因同业竞争损害本公司及其他股东利益，公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳已经分别出具《避免同业竞争承诺函》，承诺内容如下：“于本承诺函签署之日，本人除股份公司外，还投资并控制了深圳鼓浪投资管理有限公司。本人及本人所控制的除股份公司以外的公司目前没有、在今后的任何时间亦不会直接或间接地进行与股份公司及其控股子公司实际从事的相同、相似业务或在商业上构成竞争的业务及活动。如果本人违反上述声明、保证与承诺，本人承担由此给股份公司造成的损失。本声明、承诺与保证自本次发行完成日生效，至本人不再处于股份公司实际控制人/实际控制人的一致行动人地位或股份公司终止在证券交易所上市为止。”

三、关联方及关联关系

根据《公司法》、《企业会计准则第 36 号——关联方披露》和《上市公司信息披露管理办法》(中国证券监督管理委员会令第 40 号)对于关联方披露的要求，并遵循从严原则，本公司报告期内的关联方及关联关系披露如下：

1、控股股东和实际控制人

卢竑岩持有本公司股份 2,162.95 万股，占总股本的 40.53%，是本公司的控股股东和实际控制人。另外，卢竑岩的一致行动人陈拓琳持有本公司股份 824 万股，占总股本的 15.44%。

2、持有公司 5%以上股权的其他股东

截至本招股说明书签署日，持有本公司 5%以上股权的其他股东情况如下：

关联方名称	与本公司的关联关系
湖南文旅	持有本公司 16.29% 股权
和谐成长	持有本公司 10.86% 股权

上述两位股东的基本情况，详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”

之“七、（二）持有发行人5%以上股份的主要股东”。

3、公司的控股子公司及参股子公司

截至本招股说明书签署日，本公司的控股及参股子公司情况如下：

关联方名称	与本公司的关联关系
飓峰科技	本公司持有 100% 股权
雷霆互动	本公司持有 100% 股权
艺帆网络	本公司持有 100% 股权
吉比特投资	本公司持有 100% 股权
千时科技	本公司持有 18.03% 股权
青瓷数码	本公司持有 17.97% 股权
星艺互动	本公司持有 47.37% 股权
南竹手游	本公司持有 22.50% 股权
雷霆数字	雷霆互动持有 100% 股权
雷霆网络	雷霆互动持有 60% 股权
淘金互动	雷霆互动持有 35% 股权
谷游网络	雷霆互动持有 49% 股权
量子互动	雷霆互动持有 30% 股权
雷霆信息	雷霆网络持有 100% 股权
霍尔果斯雷霆	雷霆网络持有 100% 股权
博约互动	雷霆网络持有 100% 股权
深圳雷霆	雷霆网络持有 100% 股权
雷霆技术	雷霆网络持有 100% 股权
香港雷霆	深圳雷霆持有 100% 股权
勇仕网络	吉比特投资持有 20% 股权
飞鼠网络	吉比特投资持有 30% 股权
游戏元素	吉比特投资持有 35% 股权
数字狗	吉比特投资持有 10% 股权
乐旺普	吉比特投资持有 25% 股权

上述公司基本情况，详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人控股及参股子公司情况”，除此之外公司无其他控股及参股公司。

4、公司董事、监事和高级管理人员及其关系密切的家庭成员

本公司的董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员为本公司的关联自然人。公司董事、监事和高级管理人员的情况，详见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员”之“一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的简历”。

5、关联自然人控制或担任董事、高级管理人员的其他企业

截至本招股说明书签署日，本公司的关联自然人控制或担任董事、高级管理人员的其他企业情况如下：

关联自然人	企业名称	与本公司的关联关系
卢竑岩	深圳鼓浪投资管理有限公司	卢竑岩持有 100% 股权
YIHONG GUO	Meitu, Inc.	YIHONG GUO 担任董事
YIHONG GUO	Impression Creative Inc.	YIHONG GUO 担任董事
YIHONG GUO	Beijing Capital Holdings Limited	YIHONG GUO 担任董事
YIHONG GUO	Magnex Inc.	YIHONG GUO 担任董事
YIHONG GUO	Shin Kong International Limited	YIHONG GUO 担任董事
YIHONG GUO	Shusheng International Inc.	YIHONG GUO 担任董事
YIHONG GUO	T3 Entertainment Co.,Ltd	YIHONG GUO 担任董事
YIHONG GUO	Youguu Technology Co.,Ltd	YIHONG GUO 担任董事
YIHONG GUO	中国全聚德（集团）股份有限公司	YIHONG GUO 担任董事
YIHONG GUO	Ripple Labs, Inc	YIHONG GUO 担任董事
卢竑刚	深圳市迅影科技有限公司	卢竑刚（卢竑岩兄弟）持有 50% 股权，并担任执行董事
卢竑刚	深圳市网易通达网吧有限公司	卢竑刚（卢竑岩兄弟）持有 40% 股权
杨灯蕊	厦门凌鑫科技开发有限公司	杨灯蕊（胡兆彬母亲）控制的企业

6、其他关联方

报告期内，本公司其他关联方情况如下：

关联方名称	报告期内与本公司的关联关系	关联关系变化情况
林小清	曾经担任本公司职工代表监事	2013 年 3 月离职
黄志辉	曾经担任本公司副总经理	2014 年 8 月离职
苏华舟	曾经持有本公司 5% 以上股权	2013 年 3 月后苏华舟不再持有本公司股份，且不再担任公司董事职务
渡维科技	2011 年 3 月至 2013 年 12 月陈拓琳持	2013 年 12 月后陈拓琳不再持有渡

关联方名称	报告期内与本公司的关联关系	关联关系变化情况
	有 45% 股权	维科技股权

四、关联交易

（一）经常性关联交易

1、青瓷数码

2013 年 12 月，本公司向青瓷数码投资 1,000 万元，持有青瓷数码 20% 股权。根据关联方及关联交易披露的相关规定，在青瓷数码成为本公司参股子公司前 12 个月内，本公司与青瓷数码的业务交易仍将纳入关联方及关联交易范围予以披露。

（1）向青瓷数码出租房屋

2013 年度，本公司向青瓷数码出租房屋，获取房屋出租收入 14.67 万元；2014 年度，本公司向青瓷数码出租房屋，获取房屋出租收入 50.29 万元；2015 年度，本公司向青瓷数码出租房屋，获取房屋出租收入 65.79 万元；2016 年 1-6 月，本公司向青瓷数码出租房租，获取房屋出租收入 39.50 万元。本公司向青瓷数码出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

（2）向青瓷数码支付佣金

2013 年 2 月，经青瓷数码介绍与接洽，本公司子公司雷霆互动授权 PT.Qeon Interactive 独家代理“客户端网络游戏《斗仙》印度尼西亚版本”，PT.Qeon Interactive 需按约定方式及比例向雷霆互动支付授权费用和营运收入分成，协议有效期至授权作品商业化之日起满三十六个自然月。经协商，雷霆互动将按约定方式及比例向青瓷数码支付授权费用佣金和运营收入分成佣金。

2013 年度，雷霆互动向青瓷数码支付授权费用佣金 14.73 万元；2014 年度，雷霆互动应向青瓷数码支付授权费用佣金和运营收入分成佣金合计 38.42 万元；2015 年度，雷霆互动应向青瓷数码支付授权费用佣金和运营收入分成佣金合计 12.82 万元；2016 年 1-6 月，雷霆互动应向青瓷数码支付授权费用佣金和运营收

入分成佣金合计 0.08 万元。双方遵循合同约定及市场定价原则，且交易金额占本公司当年销售费用的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

(3) 青瓷数码授权推广和销售《不思议迷宫》游戏

2016 年 10 月 8 日，青瓷数码与雷霆网络签订《<不思议迷宫>游戏许可与分销协议》及《补充协议》，青瓷数码独家授权许可雷霆网络运营推广简体中文版本《不思议迷宫》游戏软件，授权代理域为中国大陆地区（不包括香港、澳门和台湾地区），雷霆网络根据约定的支付方式及比例向青瓷数码支付授权金、收入分成及奖励金，授权期限为 40 个自然月。《补充协议》对青瓷数码不删档服务器中既存游戏用户相关收入的分配情况进行了补充约定。合同生效后，雷霆网络应分期向青瓷数码支付授权金合计人民币 1,000 万元。

2、淘金互动

(1) 向淘金互动出租房屋

2014 年度，本公司向淘金互动出租房屋，获取房屋出租收入 1.80 万元；2015 年度，本公司向淘金互动出租房屋，获取房屋出租收入 2.45 万元；2016 年 1-6 月，本公司向淘金互动出租房屋，获取房屋出租收入 1.55 万元。本公司向淘金互动出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

(2) 为淘金互动提供劳务

2015 年 6 月 25 日，淘金互动与雷霆网络签署《<地下城堡>游戏合作推广服务协议》，合作推广的方式为雷霆网络为淘金互动推荐拥有游戏运营资质且具备丰富的游戏发行推广经验的第三方运营商，且积极促成淘金互动与第三方运营商的合作；合作推广的区域为除中国大陆地区以外的国家和地区；合作推广的期限为 3 年，自协议生效之日起计算；服务费用按淘金互动自第三方运营商处获得的收入的一定比例支付。2015 年度，淘金互动应向雷霆网络支付服务费用 27.81 万元（不含税）；2016 年 1-6 月，淘金互动应向雷霆网络支付服务费用 24.43 万元（不含税）。

(3) 淘金互动授权推广和销售《地下城堡》游戏

2015年6月25日，淘金互动与雷霆网络签署《<地下城堡>游戏许可与分销协议》；2015年6月30日，淘金互动向雷霆网络发出了《关于修改<地下城堡>授权许可范围的说明》，并于同日收到了雷霆网络出具的《说明回执》。根据前述文件：淘金互动向雷霆网络授权推广和销售《地下城堡》游戏，对于香港、澳门、台湾、越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、新加坡共计13个国家或地区实行独家许可，独家许可的期限为《地下城堡》游戏在前述任一授权许可区域的国家或地区内产生第一笔最终用户充值之日起计算满两年；除前述13个国家或地区以外的授权许可区域内，实行非独家许可，非独家许可的期限为协议生效之日起三年；经淘金互动同意，雷霆网络可转授权给经资格认证的第三方单独或与雷霆网络共同进行游戏推广的权利；双方按约定比例享受收入分成。

2015年6月25日，淘金互动与雷霆网络、雷霆互动签署《<地下城堡>游戏分授权与分销协议》，淘金互动同意雷霆网络授予雷霆互动在中国大陆拥有有偿的、可撤销的、非独占的、可转授权或分授权的以推广发行合作《地下城堡》游戏为目的的权利；合作期限为40个月，自协议签署之日起计算；三方按约定比例享受收入分成。2015年度，雷霆网络及雷霆互动合计应向淘金互动支付分成款125.20万元（不含税）；2016年1-6月，雷霆网络及雷霆互动合计应向淘金互动支付分成款8.21万元（不含税）。

3、谷游网络

（1）向谷游网络出租房屋

2015年度，本公司向谷游网络出租房屋，获取房屋出租收入2.45万元；2016年1-6月，本公司向谷游网络出租房屋，获取房屋出租收入1.34万元。本公司向谷游网络出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

（2）向谷游网络预付《雷霆火线》游戏分成款

2015年7月27日，谷游网络与雷霆网络签署《<雷霆火线>游戏独家许可与分销协议》，雷霆网络拥有在授权期限和授权区域内在授权硬件终端平台采用授

权游戏运行类型以雷霆网络的名义发行、推广游戏的独家代理权利，经谷游网络同意，雷霆网络可授权经资格认证的第三方单独或与雷霆网络共同进行游戏推广的权利；授权期限为 40 个月，自协议生效之日起计算；授权代理区域为全球范围；双方按约定比例享受收入分成。截至 2016 年 6 月 30 日，雷霆网络已向谷游网络预付分成款 100 万元。

4、量子互动

(1) 向量子互动出租房屋

2015 年度，本公司向量子互动出租房屋，获取房屋出租收入 2.45 万元；2016 年 1-6 月，本公司向量子互动出租房屋，获取房屋出租收入 1.34 万元。本公司向量子互动出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

(2) 向量子互动预付《造化之门》游戏分成款

2015 年 11 月 3 日，量子互动与雷霆网络签署《<造化之门>游戏许可与分销协议》，雷霆网络拥有在授权期限和授权区域内在授权游戏的运行平台上以雷霆网络的名义发行、推广游戏的独家代理权利，经量子互动同意，雷霆网络可授权经资格认证的第三方单独或与雷霆网络共同进行游戏推广的权利；授权期限为 40 个月，自协议生效之日起计算；授权代理区域为全球范围；双方按约定比例享受收入分成。截至 2015 年 12 月 31 日，雷霆网络已向量子互动预付分成款 50 万元。

2016 年 4 月 4 日，量子互动与雷霆网络签署《<造化之门>游戏许可与分销协议》之补充协议，约定雷霆网络向量子互动支付第二笔预付分成款 35 万元，并对原协议约定的研发支持费、预付分成款等条款进行了变更。截至 2016 年 6 月 30 日，雷霆网络已向量子互动支付《造化之门》游戏分成款 85 万元。

5、向飞鼠网络出租房屋

2015 年度，本公司向飞鼠网络出租房屋，获取房屋出租收入 1.03 万元；2016 年 1-6 月，本公司向飞鼠网络出租房屋，获取房屋出租收入 1.54 万元。本公司向飞鼠网络出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司

当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

6、向游戏元素出租房屋

2015 年度，本公司向游戏元素出租房屋，获取房屋出租收入 0.47 万元；2016 年 1-6 月，本公司向游戏元素出租房屋，获取房屋出租收入 1.40 万元。本公司向游戏元素出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

（二）偶发性关联交易

1、报告期内，与目前的关联方之间发生的偶发性关联交易

（1）与青瓷数码的关联交易

①转让软件著作权

2012 年 8 月，本公司与青瓷数码签订协议，将《问鼎》游戏软件 V1.0 版的全部地域范围内的全部著作权转让给青瓷数码；作为转让对价，青瓷数码自转让协议生效之日起按月向本公司支付因《问鼎》游戏软件（包括 V1.0 版、更新版、升级版、修订版）取得收入（包括但不限于游戏运营分成、游戏授权运营的授权金、游戏衍生品的销售收入、游戏广告收入、软件著作权转让的转让价金）的 20%。2014 年 1 月，本公司与青瓷数码签订协议，鉴于自 2013 年 12 月 29 日起本公司成为青瓷数码股东，原与《问鼎》游戏软件著作权转让费用相关的权利义务内容自 2014 年 1 月 1 日起解除；针对《问鼎》游戏软件自 2014 年 1 月 1 日起在全部地域范围内取得的收入，青瓷数码无须再按月向本公司支付该收入的 20% 作为软件著作权转让费。

2012 年 8 月，本公司与青瓷数码签订协议，将本公司拥有的《新问鼎》（双方合作开发创作完成并共有著作权）游戏软件 V1.0 版的全部地域范围内的著作权份额转让给青瓷数码；作为转让对价，青瓷数码自转让协议生效之日起按月向本公司支付因《新问鼎》游戏软件（包括 V1.0 版、更新版、升级版、修订版）取得收入（包括但不限于游戏运营分成、游戏授权运营的授权金、游戏衍生品的销售收入、游戏广告收入、软件著作权转让的转让价金）的 20%。2014 年 1 月，本公

司与青瓷数码签订协议，鉴于自 2013 年 12 月 29 日起本公司成为青瓷数码股东，原与《新问鼎》游戏软件著作权转让费用相关的权利义务内容自 2014 年 1 月 1 日起解除，针对《新问鼎》游戏软件自 2014 年 1 月 1 日起在全部地域范围内取得的收入，青瓷数码无须再按月向本公司支付该收入的 20% 作为软件著作权转让费。

由于公司对青瓷数码 1,000 万元的作价出资已考虑发行人应取得的《问鼎》和《新问鼎》计算机软件著作权转让收入，因此，2014 年 1 月双方签订协议解除了游戏收入分成的相关约定。发行人投资青瓷数码，主要鉴于青瓷数码研发能力较强，具有良好的发展潜力。上述交易为双方真实意思表示，交易价格公允。

2013 年度，本公司从青瓷数码获得的软件著作权转让收入 97.27 万元。上述交易产生的收入占本公司当年收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

②与青瓷数码共同开发游戏及转让著作权

2013 年 8 月，本公司与青瓷数码共同开发《诛邪》游戏软件，双方约定《诛邪》游戏软件（包括 V1.0 版、升级、补丁）及相关作品的全部知识产权均归本公司所有，本公司有权以自身名义申请计算机著作权登记、美术作品等作品著作权登记、商标注册申请、软件产品登记等。2013 年 11 月，本公司与青瓷数码协商后确定，双方共同拥有《<诛邪>游戏软件 V1.0》全部地域范围内的全部著作权。

2014 年 5 月，本公司与青瓷数码协商后确定，将《<诛邪>游戏软件 V1.0》全部地域范围内的全部著作权转让给青瓷数码，转让含税总价款为 112 万元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

③向青瓷数码转让固定资产

2014 年 1 月，雷霆互动与青瓷数码签订《服务器转让合同》，将 6 台服务器转让给青瓷数码，转让价格（含税）共计 12.42 万元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

④委托青瓷数码开发游戏

2014 年 7 月，雷霆互动委托青瓷数码进行《问道》手机游戏软件简体中文版的开发和维护，合同总金额为 150.00 万元，雷霆互动已向青瓷数码支付 75.00 万

元。2015年3月双方签订《终止协议》，约定该游戏开发所产生的研发费为100万元，2015年7月，雷霆互动向青瓷数码支付了剩余研发费25万元。上述交易金额占本公司当年研发费用的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

(2) 向勇仕网络出租房屋

2015年4月，本公司向勇仕网络出租房屋，获取房屋出租收入0.06万元。本公司向勇仕网络出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

(3) 向飞鼠网络转让电子设备

2015年11月，本公司向飞鼠网络转让一批电子设备，转让含税总价款为194,819.58元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

(4) 向游戏元素转让电子设备

2015年11月，本公司向游戏元素转让一批电子设备，转让含税总价款为60,950.33元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

(5) 向淘金互动出售电子设备

2016年3月，本公司向淘金互动转让一批电子设备，转让含税总价款为18,543.59元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

2、报告期内，与曾经的关联方之间发生的偶发性关联交易

(1) 回购苏华舟所持公司股份

报告期内，苏华舟曾经持有本公司5%以上股权，2012年12月及2013年2月，本公司分两次回购苏华舟所持有的全部股份并相应减少注册资本。相关股份回购情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、本公司设立以来的股本形成及其变化和重大资产重组情况”。

(2) 向极致互动让渡资产使用权

2013年9月，本公司永久授予极致互动对“吉比特办公自动化系统V2.0”软件和该软件源代码不可转让的、普通的许可使用权，许可使用费为5.66万元。该项交易所占得占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

(三) 关联方应收应付款项

报告期各期末，本公司与关联方之间的应收应付款项情况如下：

(1) 应收关联方款项

单位：元

项目名称	关联方	2016.06.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
其他应收款	飞鼠网络	194,819.58	-	-	-
	极致互动	-	-	-	327.00
	青瓷数码	-	-	73,255.94	61,103.65
	淘金互动	-	-	807.56	-
	游戏元素	-	4,680.00	-	-
预付款项	谷游网络	1,000,000.00	1,000,000.00	-	-
	量子互动	-	500,000.00	-	-

(2) 应付关联方款项

单位：元

项目名称	关联方	2016.06.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
其他应付款	青瓷数码	18,061.05	83,058.19	-	-
应付账款	淘金互动	71,751.00	165,383.17	-	-
	量子互动	102,297.40	-	-	-

(四) 关联交易履行内部决策程序的情况及独立董事意见

公司的上述关联交易已履行了必要的内部决策程序，并经全体股东同意并确认。

公司独立董事对报告期内的重大关联交易进行了审查，并发表了独立意见。本公司独立董事发表独立意见认为：“公司董事会及股东大会审议该等重大关联

交易议案的程序符合《中华人民共和国公司法》等相关法律、法规及《厦门吉比特网络技术股份有限公司章程》及其附件的规定，关联董事或关联股东依法回避表决，表决程序合法；公司报告期内所发生的关联交易遵循了公平、公开、公正的原则，交易价格公允，不存在通过关联交易操纵利润的情形，也不存在损害公司及其他股东特别是小股东利益的情形，符合公司及全体股东的最大利益。”

（五）规范关联交易的制度安排

为规范公司关联交易行为，《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《独立董事工作制度》及《关联交易管理办法》等制度对关联交易的决策程序、关联交易的信息披露等事项进行了明确规定。

1、《公司章程》关于关联交易决策权限及程序的规定

（1）第三十五条：公司的控股股东、实际控制人不得利用其关联关系损害公司利益。违反规定给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。

（2）第三十七条：公司下列对外担保行为，须经股东大会审议通过：公司及公司控股子公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计净资产的 50% 以后提供的任何担保；公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计总资产的 30% 以后提供的任何担保；为资产负债率超过 70% 的担保对象提供的担保；单笔担保额超过最近一期经审计净资产 10% 的担保；对股东、实际控制人及其关联方提供的担保。

（3）第八十一条：董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足 3 人的，应将该事项提交股东大会审议。

（4）第九十九条：监事不得利用其关联关系损害公司利益，若给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。

2、《股东大会议事规则》关于关联交易决策权限及程序的规定

(1) 第三十四条：股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数。会议主持人应在股东投票前，提醒关联股东须回避表决。

(2) 第三十八条：股东大会对提案进行表决前，应当推举两名股东代表参加计票和监票。审议事项与股东有关联关系的，相关股东及代理人不得参加计票、监票。

3、《董事会议事规则》关于关联交易决策权限及程序的规定

(1) 第二十三条：委托和受托出席董事会会议应当遵循以下原则：在审议关联交易事项时，非关联董事不得委托关联董事代为出席；关联董事也不得接受非关联董事的委托。

(2) 第二十六条：出现下述情形的，董事应当对有关提案回避表决：与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系；董事本人认为应当回避，且能提出充分理由的情形；法律法规和《公司章程》及其附件规定董事应当回避的其他情形。

在董事回避表决的情况下，有关董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，形成决议须经无关联关系董事的过半数通过。出席董事会的无关联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。

4、《独立董事工作制度》关于关联交易决策权限及程序的规定

第十二条：独立董事除具有《公司法》、其他有关法律法规和《公司章程》赋予董事的职权外，还具有以下特别职权：向董事会提议聘用或解聘会计师事务所；向董事会提请召开临时股东大会；提议召开董事会；独立聘请外部审计机构和咨询机构；重大关联交易（指公司与关联自然人发生的交易金额在人民币三十万元以上的关联交易或公司与关联法人发生的交易金额在人民币一百万元以上且占公司最近一期经审计净资产绝对值百分之零点五以上的关联交易）应由独立董事认可后，提交董事会讨论；独立董事做出判断前，可以聘请中介机构出具独立的财务顾问报告，作为其判断的依据；有关法律法规赋予独立董事的其他职权。

独立董事行使上述职权应当取得全体独立董事的二分之一以上同意。

5、《关联交易管理办法》关于关联交易决策权限及程序的规定

根据《公司法》等有关法律、行政法规、部门规章及《公司章程》的有关规定，公司制定并完善了《关联交易管理办法》，对关联交易的原则，关联交易及关联人认定，关联交易决策权限，关联交易回避表决，关联交易审议程序等事项的各个方面都作了详细的规定。

(1) 第十二条：关联交易的定价主要遵循市场价格的原则，有客观的市场价格作为参照的，以市场价格为准；如果没有市场价格，按照成本加成定价；如果既没有市场价格，也不适合采用成本加成价的，按照协议价定价。市场价指以市场价格为准，确定商品或劳务的价格及费率；成本加成价指在交易的商品或劳务的成本基础上加合理的利润确定交易价格及费率；协议价指由交易双方合理协商确定价格及费率。

(2) 第十三条：公司与关联自然人发生的交易金额在人民币三十万元以上的关联交易、公司与关联法人发生的交易金额在人民币一百万元以上且占公司最近一期经审计净资产绝对值百分之零点五以上的关联交易，需提交董事会审议。在此金额以下可由总经理批准。

(3) 第十四条：公司与关联人发生的交易金额在人民币一千万元以上且占公司最近一期经审计净资产绝对值百分之五以上的关联交易、交易金额无法确认的关联交易，需提交股东大会审议。

(4) 第十五条：公司发生的关联交易涉及本办法第六条规定的“提供财务资助”、“提供担保”和“委托理财”等事项时，应当以发生额作为计算标准，并按交易类别在连续十二个月内累计计算，经累计计算达到本办法第十三条、第十四条标准的，适用本办法第十三条、第十四条的规定。已经按照本办法第十三条、第十四条履行相关义务的，不再纳入相关的累计计算范围。

公司在连续十二个月内发生的以下关联交易，应当按照累计计算的原则适用本办法第十三条、第十四条：与同一关联人进行的交易；与不同关联人进行的交易标的类别相关的交易。

(5) 第十六条：需经董事会或股东大会批准的关联交易须获得独立董事事

前认可并出具书面意见，独立董事在作出判断前，可以聘请中介机构出具专门报告，作为其判断的依据。

(6) 第十九条：对于未按上述程序审议的涉及关联董事的关联交易事项，公司股东大会有权撤销有关的合同、交易或者安排，但在对方是善意第三人的情况下除外。

(7) 第二十五条：经股东大会批准的关联交易，董事会和公司经理层应根据股东大会的决定组织实施。经董事会批准后执行的关联交易，公司经理层应根据董事会的决定组织实施。经总经理批准执行的关联交易，由公司相关部门负责实施。

(8) 第二十七条：公司与关联人签订日常关联交易协议的期限超过三年的，应当每三年根据本办法的规定重新履行审议程序。

(9) 第二十八条：公司董事、监事及高级管理人员有义务关注公司是否存在被关联人挪用资金等侵占公司利益的问题。公司独立董事、监事至少应每季度查阅一次公司与关联人之间的资金往来情况，了解公司是否存在被控股股东及其关联人占用、转移公司资金、资产及其他资源的情况，如发现异常情况，及时提请公司董事会采取相应措施。

(10) 第二十九条：公司发生因关联人占用或转移公司资金、资产或其他资源而给公司造成损失或可能造成损失的，公司董事会应及时采取诉讼、财产保全等保护性措施避免或减少损失。

(六) 减少关联交易的措施

公司将严格遵守《公司法》、《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《独立董事工作制度》及《关联交易决策制度》等相关法律法规的规定，规范执行公司相关制度制定的关联交易决策程序、回避制度和信息披露制度，并进一步完善独立董事制度，加强独立董事对关联交易的监督，进一步健全公司治理结构，保证关联交易的公平、公正，避免关联交易损害公司及股东利益。

同时，公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳分别就减少

与规范关联交易事宜向本公司出具了《承诺函》，承诺：“本人未来将减少和规范与吉比特的关联交易。对于无法避免或者有合理原因发生的关联交易，均按照公平、公允和等价有偿的原则进行，交易价格将按照市场公认的合理价格确定，并依法签订书面关联交易协议，严格按照吉比特的《公司章程》和《关联交易管理办法》等对关联交易作出的规定履行审批程序。本人承诺按照有关法律、法规、中国证监会和上海证券交易所制定的规范性文件以及吉比特的《公司章程》和《关联交易管理办法》等管理制度的规定，平等地行使股东权利、履行股东义务，不损害吉比特及其他股东的合法权益。吉比特的独立董事如认为吉比特与本人或本人所控制企业之间的关联交易损害吉比特或其他股东的利益，可聘请独立的具有证券从业资格的中介机构对关联交易进行审计或评估。若审计或评估的结果表明该等关联交易确实损害了吉比特或其他股东的利益，且有证据表明本人不正当地利用了对吉比特的控制力，本人愿意就上述关联交易对吉比特或其他股东所造成的损失依法承担赔偿责任。”

第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员

一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的简历

(一) 董事会成员

本公司现有董事 7 人，其中独立董事 3 人，董事会成员情况如下：

姓 名	在本公司职务	提名人	任职期间
卢竑岩	董事长、总经理	卢竑岩	2016 年 3 月 1 日至 2019 年 3 月 1 日
陈拓琳	副董事长、 副总经理、财务总监	陈拓琳	2016 年 3 月 1 日至 2019 年 3 月 1 日
YIHONG GUO	董事	和谐成长	2016 年 3 月 1 日至 2019 年 3 月 1 日
高岩	董事、董事会秘书、 副总经理	卢竑岩	2016 年 3 月 1 日至 2019 年 3 月 1 日
卢永华	独立董事	卢竑岩	2016 年 3 月 1 日至 2019 年 3 月 1 日
郑甘澍	独立董事	卢竑岩	2016 年 3 月 1 日至 2019 年 3 月 1 日
林志	独立董事	陈拓琳	2016 年 3 月 1 日至 2019 年 3 月 1 日

上述董事简历如下：

卢竑岩先生，1977 年出生，中国国籍，拥有加拿大永久居留权，大学学历。曾担任深圳中兴通讯股份有限公司软件工程师，美国 Salira Optical Network Systems Inc 开发工程师。2004 年创立吉比特有限，现任公司董事长、总经理，颀峰科技执行董事、雷霆互动执行董事、艺帆网络执行董事、星艺互动董事，鼓浪投资执行（常务）董事。

陈拓琳先生，1976 年出生，中国国籍，拥有美国永久居留权，硕士学历。曾任 Robert Bosch Research & Technology Center, North America 软件工程师。2005 年加入吉比特有限，现任公司副董事长、副总经理、财务总监，雷霆网络董事、谷游网络董事、量子互动董事、千时科技董事。

YIHONG GUO 先生，1964 年出生，美国国籍，博士学历。曾任职于纽约索罗斯基金，1999 年加入 IDG 资本投资团队任合伙人，主持多项 IT 投资和融资

项目。2009年12月起任吉比特董事，同时兼任 Meitu, Inc.、Impression Creative Inc.、Beijing Capital Holdings Limited、Magnex Inc.、Shin Kong International Limited、Shusheng International Inc.、T3 Entertainment Co.,Ltd、Youguu Technology Co.,Ltd、Ripple Labs,Inc、中国全聚德（集团）股份有限公司等公司董事。

高岩先生，1981年出生，中国国籍，无永久境外居留权，硕士学历。曾任武汉凡谷电子技术股份有限公司董事会秘书。2009年加入吉比特有限，现任公司董事、董事会秘书、副总经理，飓峰科技监事，雷霆数字执行董事、总经理，吉比特投资监事，艺帆网络经理，飞鼠网络董事，淘金互动董事。

卢永华先生，1954年出生，中国国籍，会计学博士，会计学教授，无永久境外居留权。历任厦门大学会计系助教、厦门大学会计系讲师、厦门大学会计系副教授、厦门大学会计系党总支副书记、厦门大学会计系副主任。现任厦门大学管理学院会计系教授，兼任厦门合兴包装印刷股份有限公司、福建龙溪轴承（集团）股份有限公司、厦门市美亚柏科信息股份有限公司和舒华股份有限公司独立董事。2016年3月起任公司独立董事。

郑甘澍先生，1959年出生，中国国籍，应用经济学博士，教授，无永久境外居留权。曾任职于山东大学外事办公室，厦门大学经济学院国际经济与贸易系。现任厦门大学经济学院国际经济与贸易系教授，兼任福建龙净环保股份有限公司、福建浔兴拉链科技股份有限公司和厦门国贸集团股份有限公司独立董事。2016年3月起任公司独立董事。

林志先生，1970年出生，中国国籍，法学学士，律师，无永久境外居留权。1994年至今任职于北京市天元律师事务所，2003年起成为北京市天元律师事务所合伙人。现任北京华方投资有限公司外部董事，深圳市和宏实业股份有限公司、宁夏中银绒业股份有限公司和大连易世达新能源发展股份有限公司独立董事。2016年3月起任公司独立董事。

（二）监事会成员

本公司现有监事3人，其中职工代表监事1人，由公司职工代表大会选举产生。监事会成员情况如下：

姓名	在本公司职务	提名人	任职期间
徐超	监事会主席	卢竑岩	2016年3月1日至2019年3月1日
胡兆彬	监事	陈拓琳	2016年3月1日至2019年3月1日
何雅专	职工代表监事	职工代表大会	2016年3月1日至2019年3月1日

上述监事简历如下：

徐超先生，1978年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大专学历。曾任职于核工业部国营813厂、吉林省某部队。2004年加入吉比特有限，现任公司监事会主席、审计部经理，勇仕网络董事，南竹手游董事，吉比特投资执行董事兼总经理，乐旺普董事。

胡兆彬先生，1983年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大学学历。曾任厦门翔通信息科技有限公司无线开发工程师，厦门亨联科技有限公司软件工程师。2007年加入吉比特有限，现任公司监事、雷霆互动程序主管、监事。

何雅专女士，1983年出生，中国国籍，无永久境外居留权，硕士学历。曾任福建天胜联盟律师事务所律师助理，北京市中银律师事务所厦门分所律师。2011年加入吉比特，现任公司监事、法律与公共事务部主管。

（三）高级管理人员

本公司现有高级管理人员3人，具体情况如下：

姓名	在本公司职务	任职期间
卢竑岩	董事长、总经理	2016年3月1日至2019年3月1日
陈拓琳	副董事长、副总经理、财务总监	2016年3月1日至2019年3月1日
高岩	董事、董事会秘书、副总经理	2016年3月1日至2019年3月1日

上述高级管理人员简历情况如下：

卢竑岩先生，基本资料见本节“一、（一）董事会成员”部分。

陈拓琳先生，基本资料见本节“一、（一）董事会成员”部分。

高岩先生，基本资料见本节“一、（一）董事会成员”部分。

（四）核心技术人员

本公司核心技术人员情况如下：

卢竑岩先生，基本资料见本节“一、（一）董事会成员”部分。卢竑岩参与完成的“问道”项目获评“2012 年度国家火炬计划项目”、“第五届中国技术市场协会金桥奖优秀项目奖”、“福建省科学技术进步三等奖”、“2011 年度厦门市优秀产品二等奖”；其参与的“网络游戏分布式服务器实现方法的推广”项目获“2011 年厦门市科学技术进步奖三等奖”；其参与的“网络游戏反外挂实现方法的推广”项目获评“厦门市湖里区重点科技计划项目”；其参与的《问道外传》入选第七批“中国民族网络游戏出版工程”选题、获评第四届“中华优秀出版物奖”；2012 年获评福建省“优秀骨干人才承担的软件产业化项目”、“厦门市湖里区重点产业人才”称号。

陈拓琳先生，基本资料见本节“一、（一）董事会成员”部分。陈拓琳参与完成的“问道”项目获评“2012 年度国家火炬计划项目”、“第五届中国技术市场协会金桥奖优秀项目奖”、“福建省科学技术进步三等奖”、“2011 年度厦门市优秀产品二等奖”；其参与的“动漫创意中心平台”项目入选“2014 年度福建省新闻出版改革发展项目库”；其参与的“网络游戏分布式服务器实现方法的推广”项目获“2011 年厦门市科学技术进步奖三等奖”；其参与的“网络游戏反外挂实现方法的推广”项目获评“厦门市湖里区重点科技计划项目”；其参与的《问道外传》入选第七批“中国民族网络游戏出版工程”选题、获评第四届“中华优秀出版物奖”；2013 年荣获“厦门市第七批拔尖人才”称号、“厦门市湖里区重点产业人才”称号。

王呈先生，1980年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大学学历。2004 年加入吉比特有限，现任公司“问道”项目制作人。其参与完成的“问道”项目获评“2012年度国家火炬计划项目”、“第五届中国技术市场协会金桥奖优秀项目奖”、“福建省科学技术进步三等奖”、“2011年度厦门市优秀产品二等奖”、“2007-2008年度湖里区科技进步一等奖”；其参与的“动漫创意中心平台”项目入选“2014年度福建省新闻出版改革发展项目库”；其参与的“网络游戏分布式服务器实现方法的推广”项目获“2011年厦门市科学技术进步奖三等奖”；2014

年荣获“2011-2013年度厦门市劳动模范”称号。

王磊先生，1979年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大学学历。2005年加入吉比特有限，现任公司“问道”项目策划主管。其参与完成的“问道”项目获评“2012年度国家火炬计划项目”、“第五届中国技术市场协会金桥奖优秀项目奖”、“福建省科学技术进步三等奖”、“2011年度厦门市优秀产品二等奖”、“2007-2008年度湖里区科技进步一等奖”；其参与的“动漫创意中心平台”项目入选“2014年度福建省新闻出版改革发展项目库”；其参与的“网络游戏分布式服务器实现方法的推广”项目获“2011年厦门市科学技术进步奖三等奖”。

梁彤女士，1975年出生，中国国籍，无永久境外居留权，大学学历。2004年加入吉比特有限，现任公司“问道”项目美术主管。其参与完成的“问道”项目获评“2012年度国家火炬计划项目”、“第五届中国技术市场协会金桥奖优秀项目奖”、“福建省科学技术进步三等奖”、“2011年度厦门市优秀产品二等奖”；其参与的“网络游戏分布式服务器实现方法的推广”项目获“2011年厦门市科学技术进步奖三等奖”。

（五）董事、监事选聘情况

1、董事的选聘情况

2016年3月1日，发行人召开2016年第一次临时股东大会，选举卢竑岩、陈拓琳、YIHONG GUO、高岩、卢永华、郑甘澍、林志为公司第三届董事会董事。2016年3月1日，发行人召开第三届董事会第一次会议，选举卢竑岩为董事长，选举陈拓琳为副董事长。

2、监事的选聘情况

2016年2月15日，经职工代表大会通过，选举何雅专为公司第三届监事会职工代表监事。

2016年3月1日，发行人召开2016年第一次临时股东大会，选举徐超、胡兆彬为公司监事，与职工代表监事何雅专组成第三届监事会。2016年3月1日，发行人召开第三届监事会第一次会议，选举徐超为监事会主席。

二、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属持有股份及变动情况

(一) 董事、监事、高级管理人员、核心技术人员直接持股情况

截至本招股说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心技术人员直接持有公司股份的情况如下表：

姓名	在本公司职务	直接持股数（万股）	持股比例
卢竑岩	董事长、总经理	2,162.95	40.53%
陈拓琳	副董事长、副总经理、财务总监	824.00	15.44%
高岩	董事、董事会秘书、副总经理	22.36	0.42%
胡兆彬	监事	12.00	0.22%
王呈	问道项目制作人	16.00	0.30%
王磊	项目策划主管	16.00	0.30%
梁彤	项目美术主管	9.00	0.17%
合计		3,062.31	57.38%

除上述持股情况外，其他董事、监事、高级管理人员及核心技术人员未直接持有本公司股份。

(二) 董事、监事、高级管理人员、核心技术人员间接持股情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员未间接持有本公司股份。

(三) 董事、监事、高级管理人员、核心技术人员近亲属持股情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员近亲属未以任何方式直接或间接持有本公司股份。

（四）上述人员持股比例变动及所持股份的质押、冻结情况

报告期内，本公司董事、监事、高级管理人员及其他核心技术人员直接持有本公司股份未发生变动。

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员所持本公司的股份无质押或冻结情况。

三、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的其他对外投资情况

截至本招股说明书签署日，发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的对外投资情况如下：

姓名	公司名称	持股（出资）比例	与发行人的关联关系
卢竑岩	鼓浪投资	100.00%	发行人控股股东、实际控制人

上述已披露的本公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的对外投资，均与发行人不存在利益冲突。

除上述对外投资的情况外，其他董事、监事、高级管理人员及核心技术人员不存在对外投资情况。

四、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的薪酬情况

2015 年度发行人董事（包括原独立董事）、监事、高级管理人员及核心技术人员在本公司领取薪酬（税前）情况如下表：

姓名	职务	薪酬（万元）
卢竑岩	董事长、总经理	59.54
陈拓琳	副董事长、副总经理、财务总监	47.84
高岩	董事、董事会秘书、副总经理	30.26
YIHONG GUO	董事	-
鲍卉芳	原独立董事	10.34

姓名	职务	薪酬（万元）
黄建忠	原独立董事	10.34
毛付根	原独立董事	10.34
徐超	监事会主席	26.26
胡兆彬	监事	41.17
何雅专	监事	10.74
王呈	问道项目制作人	35.93
王磊	项目策划主管	30.41
梁彤	项目美术主管	25.05

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员未享受其他待遇或退休金计划。

五、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的兼职情况

截至本招股说明书签署日，发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的兼职情况如下：

姓名	兼职单位	兼职职务	与发行人的关联关系
卢竑岩	雷霆互动	执行董事	子公司
	飓峰科技	执行董事	子公司
	艺帆网络	执行董事	子公司
	星艺互动	董事	参股公司
	鼓浪投资	执行（常务）董事	实际控制人控制的公司
陈拓琳	雷霆互动	财务负责人	子公司
	飓峰科技	财务负责人	子公司
	艺帆网络	财务负责人	子公司
	雷霆信息	财务负责人	雷霆网络子公司
	海南博约	财务负责人	雷霆网络子公司
	霍尔果斯雷霆	财务负责人	雷霆网络子公司
	深圳雷霆	财务负责人	雷霆网络子公司
	雷霆网络	董事、财务负责人	雷霆互动控股公司
	谷游网络	董事	雷霆互动参股公司

姓名	兼职单位	兼职职务	与发行人的关联关系
	量子互动	董事	雷霆互动参股公司
	千时科技	董事	吉比特参股公司
YIHONG GUO	Meitu, Inc.	董事	有共同董事
	Impression Creative Inc.	董事	有共同董事
	Beijing Capital Holdings Limited	董事	有共同董事
	Magnex Inc.	董事	有共同董事
	Shin Kong International Limited	董事	有共同董事
	Shusheng International Inc.	董事	有共同董事
	T3 Entertainment Co.,Ltd	董事	有共同董事
	Youguu Technology Co.,Ltd	董事	有共同董事
	中国全聚德（集团）股份有限公司	董事	有共同董事
	Ripple Labs, Inc	董事	有共同董事
高岩	颶峰科技	监事	子公司
	艺帆网络	经理	子公司
	淘金互动	董事	雷霆互动参股公司
	飞鼠网络	董事	吉比特投资参股公司
	吉比特投资	监事	子公司
	雷霆数字	执行董事、总经理	雷霆互动全资子公司
卢永华	厦门大学管理学院	教授	--
	厦门合兴包装印刷股份有限公司	独立董事	--
	福建龙溪轴承（集团）股份有限公司	独立董事	--
	厦门市美亚柏科信息股份有限公司	独立董事	--
	舒华股份有限公司	独立董事	
郑甘澍	厦门大学经济学院	教授	--
	福建龙净环保股份有限公司	独立董事	--
	福建浔兴拉链科技股份有限公司	独立董事	--
	厦门国贸集团股份有限公司	独立董事	
林志	北京市天元律师事务所	合伙人	--
	北京华方投资有限公司	外部董事	--

姓名	兼职单位	兼职职务	与发行人的关联关系
	深圳市和宏实业股份有限公司	独立董事	--
	宁夏中银绒业股份有限公司	独立董事	--
	大连易世达新能源发展股份有限公司	独立董事	
胡兆彬	雷霆互动	监事	子公司
徐超	勇仕网络	董事	吉比特投资参股公司
	南竹手游	董事	参股公司
	乐旺普	董事	吉比特投资参股公司
	吉比特投资	执行董事兼总经理	子公司

除上述对外兼职的情况外，其他董事、监事、高级管理人员及核心技术人员不存在对外兼职情况。

六、发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间存在的亲属关系

发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间不存在亲属关系。

七、发行人与董事、监事、高级管理人员及核心技术人员签订的协议与重要承诺

（一）签订的协议

发行人通过合法程序聘任了董事、监事、高级管理人员及核心技术人员并与其签订了劳动合同。公司与高级管理人员、核心技术人员均签订了《知识产权保密协议》，同时公司与卢竑岩、陈拓琳签订了《雇员保密、竞业禁止和权利转让确认书》，对上述人员的诚信义务，特别是知识产权和商业秘密方面的义务进行了严格的规定。

截至本招股说明书签署日，上述合同、协议等均履行正常，不存在违约情形。

（二）作出的重要承诺

避免同业竞争的承诺详见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“一、（二）避免同业竞争的承诺”。

其他承诺详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“十、持有 5% 以上股份的主要股东以及作为股东的董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺”。

八、董事、监事、高级管理人员任职资格

发行人董事、监事、高级管理人员符合《公司法》等有关法律法规和发行人《公司章程》规定的任职资格。

九、发行人董事、监事、高级管理人员变动情况

最近三年发行人董事、监事、高级管理人员变动情况如下：

（一）董事的变化

时间段	董事会成员	变动原因
2013 年 1 月至 2013 年 3 月	卢竑岩、苏华舟、陈拓琳、YIHONG GUO、鲍卉芳、黄建忠、毛付根	--
2013 年 3 月 2016 年 3 月	卢竑岩、陈拓琳、YIHONG GUO、高岩、鲍卉芳、黄建忠、毛付根	第一届董事会于 2013 年 1 月届满，发行人对董事会进行换届选举
2016 年 3 月至今	卢竑岩、陈拓琳、YIHONG GUO、高岩、卢永华、郑甘澍、林志	第二届董事会于 2016 年 3 月届满，发行人对董事会进行换届选举

因第一届董事会于 2013 年 1 月届满，2013 年 3 月 29 日发行人召开 2013 年第二次临时股东大会，选举卢竑岩、陈拓琳、YIHONG GUO、高岩、鲍卉芳、黄建忠、毛付根为公司第二届董事会董事。因第二届董事会于 2016 年 3 月届满，2016 年 3 月 1 日发行人召开 2016 年第一次临时股东大会，选举卢竑岩、陈拓琳、YIHONG GUO、高岩、卢永华、郑甘澍、林志为公司第三届董事会董事。除此之外，近三年董事未有变动。

因公司独立董事鲍卉芳、黄建忠、毛付根任职已满两届，第三届董事会对全部独立董事进行了改选。

公司原股东苏华舟作为公司创始股东之一，在公司发展初期主要负责行政、

人事（社保、公积金管理等工作）、财务及商务沟通工作。2010年5月，因个人理念与公司发展方向的选择存在较大分歧，经公司当时股东一致同意，苏华舟不再参与公司经营管理，其相关工作由卢竑岩及一致行动人陈拓琳负责。发行人自创立以来一直主要以从事游戏研发业务为主，卢竑岩主导了发行人公司的业务发展方向、技术开发及团队建设，其专业背景、技术研发能力、经营管理水平使其在发行人管理团队中具有很强的凝聚力、影响力和支配力。卢竑岩在发行人发展战略、业务规划、产品开发、重大经营决策、财务决策等方面起了核心作用并具有实质决策权。原股东苏华舟退出公司后，发行人人员整体稳定，技术研发和生产经营正常有序开展，营业收入和利润稳定增长。综上，原股东苏华舟退出公司，对发行人人员、技术、业务运营不存在影响。

（二）监事的变化

时间段	监事会成员	变动原因
2013年1月至 2013年3月	徐超、胡兆彬、林小清	--
2013年3月至今	徐超、胡兆彬、何雅专	职工代表监事林小清于2013年3月离职，不再担任公司职务

因职工监事林小清离职且不再担任公司职务，2013年3月15日发行人召开第一届职工代表大会第四次会议，选举何雅专为职工代表监事。因第一届监事会于2013年1月届满，2013年3月29日发行人召开2013年第二次临时股东大会，选举徐超、胡兆彬为公司监事，与职工代表监事何雅专组成第二届监事会。因第二届监事会于2016年3月届满，2016年3月1日发行人召开2016年第一次临时股东大会，选举徐超、胡兆彬为公司监事，与职工代表监事何雅专组成第三届监事会。

除此之外，近三年监事未有变动。

（三）高级管理人员的变化

时间段	高级管理人员	变动原因
2013年1月至 2014年8月	总经理：卢竑岩 副总经理：陈拓琳、黄志辉、高岩	--

时间段	高级管理人员	变动原因
	董事会秘书：高岩 财务总监：陈拓琳	
2014年8月至今	总经理：卢竑岩 副总经理：陈拓琳、高岩 董事会秘书：高岩 财务总监：陈拓琳	2014年8月，黄志辉因个人原因离职

2014年8月，黄志辉因个人原因离职，除此之外，近三年高级管理人员未有变动。

公司原副总经理、核心技术人员黄志辉自2010年1月起开始担任问道工作室制作人，主要负责项目日常管理、行政审批、人员招聘和培养、《问道》版本内容审核、与光宇在线就《问道》运营事宜沟通协调、新项目的技术方案选定等工作。问道工作室前身为《问道》产品项目组，原系卢竑岩组建和带领的团队，现有骨干人员均为卢竑岩在任时招聘和培养；在黄志辉继任卢竑岩成为问道工作室制作人之前，问道工作室已经形成了完善的内部管理制度、研发流程、核心开发团队和奖励机制，并培养出由王呈、王磊、梁彤等组成的核心骨干人员。2014年8月黄志辉离职后，由王呈接任问道工作室制作人职务，问道项目组 and 运维团队人员结构未发生变化，团队整体非常稳定，《问道》各项运营事项有序开展，游戏各项运营指标保持稳定，未因黄志辉离职而受到重大影响。因此，黄志辉离职对发行人人员、技术、业务运营未产生重大影响。

综上，发行人最近三年董事、高级管理人员的变化均为公司正常经营发展的需要，没有发生重大变化，未对公司重大事项、生产经营的决策与执行构成实质性影响。

第九节 公司治理结构

本公司按照“三会分设、三权分开、有效制约、协调发展”的标准，根据《公司法》、《上市公司章程指引》、《上市公司治理准则》、《上市公司股东大会规则》等法律、法规和规范性文件建立了法人治理结构，制定了《公司章程》。同时根据有关法律、法规及《公司章程》，公司制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》及《监事会议事规则》，完善了由股东大会、董事会、监事会和高级管理人员组成的治理结构，形成了权力机构、决策机构、监督机构和管理层之间的相互协调和相互制衡机制，为本公司高效经营提供了制度保证。

公司还建立了《独立董事工作制度》，并在董事会下设立了战略委员会、审计委员会、提名委员会与薪酬与考核委员会；建立了《董事会秘书工作制度》，董事会秘书负责公司信息披露事务，负责公司投资者关系管理和股东资料管理工作，组织筹备董事会会议和股东大会，参加股东大会、董事会会议、监事会会议及高级管理人员相关会议。

本公司股东大会、董事会、监事会和高级管理人员的职责及制衡机制有效运作，并且建立了民主、透明的决策程序和议事规则，内部监督和反馈系统健全有效。

一、发行人股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度的建立及运行情况

（一）股东大会制度的建立健全及运行情况

本公司依法建立了股东大会制度。2010年8月29日，公司2010年第一次临时股东大会审议通过了《股东大会议事规则》，对股东大会的召集、提案与通知、召开、审议与表决、决议等内容制定了较为详细的规定。

1、股东大会的职权

股东大会是公司的权力机构，依法行使下列职权：决定公司经营方针和投资计划；选举和更换非由职工代表担任的董事、监事，决定有关董事、监事的报酬事项；审议批准董事会的报告；审议批准监事会的报告；审议批准公司的年度财务预算方案、决算方案；审议批准公司的利润分配方案和弥补亏损方案；对公司增加或者减少注册资本作出决议；对发行公司债券作出决议；对公司合并、分立、解散、清算或者变更公司形式作出决议；修改《公司章程》；对公司聘用、解聘会计师事务所作出决议；审议公司在一年内购买、出售重大资产超过公司最近一期经审计总资产 30% 的事项；审议批准变更募集资金用途事项；审议股权激励计划；审议法律、行政法规、有权的部门规章或《公司章程》规定应当由股东大会决定的其他职权。

公司下列对外担保行为，须经股东大会审议通过：公司及公司控股子公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计净资产的 50% 以后提供的任何担保；公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计总资产的 30% 以后提供的任何担保；为资产负债率超过 70% 的担保对象提供的担保；单笔担保额超过最近一期经审计净资产 10% 的担保；对股东、实际控制人及其关联方提供的担保。

2、股东大会议事规则

股东大会分为年度股东大会和临时股东大会。年度股东大会每年召开一次。召集人应在年度股东大会召开 20 日前、临时股东大会召开 15 日前书面通知各股东。公司应当在股东大会通知中确定的时间与地点召开股东大会。股东大会决议分为普通决议和特别决议。股东大会作出普通决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的过半数通过。股东大会作出特别决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上通过。股东（包括股东代理人）以其所代表的有表决权的股份数额行使表决权，每一股份享有一票表决权。公司股东大会在审议关联交易事项时，会议主持人应在股东投票前，提醒关联股东须回避表决。股东大会对提案进行表决前，应当推举两名股东代表参加计票和监票。审议事项与股东有关联关系的，相关股东及代理人不得参加计票、监票。

3、股东大会运行情况

自股份公司设立以来，股东大会一直按照《公司法》和《公司章程》的相关规定规范运作。2013年1月至今，公司共召开了18次股东大会，会议的召集、提案、出席、议事、表决、决议均符合《公司法》、《公司章程》及《股东大会议事规则》的规定，会议记录完整规范，股东大会依法忠实履行了《公司法》和《公司章程》所赋予的权利和义务。

（二）董事会制度的建立健全及运行情况

本公司依法建立了董事会制度。2010年8月29日，公司2010年第一次临时股东大会审议通过了《董事会议事规则》。2013年3月29日，公司2013年第二次临时股东大会，选举产生了公司第二届董事会。2016年3月1日，公司2016年第一次临时股东大会，选举产生了公司第三届董事会。

董事会对股东大会负责。董事会应由7人组成，其中3人为独立董事。董事每届任期为三年，董事任期届满，连选可以连任。

1、董事会的职权

董事会行使下列职权：负责召集股东大会，并向股东大会报告工作；执行股东大会的决议；决定公司的经营计划和投资方案；制订公司的年度财务预算方案、决算方案；制订公司的利润分配方案和弥补亏损方案；制订公司增加或者减少注册资本、发行债券或其他证券及上市方案；拟订公司合并、分立、解散及变更公司形式的方案；在股东大会授权范围内，决定公司对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易等事项；决定公司内部管理机构的设置；聘任或者解聘公司总经理、董事会秘书；根据总经理的提名，聘任或者解聘除总经理、董事会秘书之外的其他高级管理人员；决定前述人员的报酬事项；制订公司的基本管理制度；制订《公司章程》的修改方案；向股东大会提请聘请或更换为公司审计的会计师事务所；听取公司总经理的工作汇报并检查总经理的工作；法律、行政法规、有权的部门规章、《公司章程》或股东大会授予的其他职权。

2、董事会议事规则

董事会每年至少召开两次会议，由董事长召集，于会议召开 10 日以前通知全体董事和监事。有下列情形之一的，董事会应当召开临时会议：董事长认为必要时；代表十分之一以上表决权的股东提议时；三分之一以上董事提议时；二分之一以上独立董事联名提议时；监事会提议时；有关法律法规和《公司章程》及其附件规定的其他情形。董事长应当自接到提议后 10 日内，召集和主持董事会会议。公司召开临时董事会会议，应当在会议召开 7 日之前通知所有董事和监事。

董事会会议应有过半数的董事出席方可举行。董事会作出决议，必须经全体董事的过半数通过。董事会决议的表决，实行一人一票。董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足 3 人的，应将该事项提交股东大会审议。

3、董事会运行情况

公司第二届董事会共召开 15 次会议；自第三届董事会成立以来，共召开了 7 次董事会，历次董事会会议的召集、提案、出席、议事、表决、决议均符合《公司法》和《公司章程》的规定，会议记录完整规范，董事会依据《公司法》和《公司章程》规定，对公司高级管理人员的考核选聘、公司重大生产经营计划、投资方案、主要管理制度等作出了有效决议。

（三）监事会制度的建立健全及运行情况

本公司依法建立了监事会制度。2010 年 6 月 6 日，公司 2009 年度股东大会审议通过了《监事会议事规则》。2013 年 3 月 29 日，公司 2013 年第二次临时股东大会选举产生公司股东代表监事，与职工代表监事组成了第二届监事会。2016 年 3 月 1 日，公司 2016 年第一次临时股东大会选举产生公司股东代表监事，与职工代表监事组成了第三届监事会。

监事会由三名监事组成，包括二名股东代表和一名职工代表，其中：股东代

表监事经股东大会选举产生和罢免，职工代表由公司职工通过职工代表大会、职工大会或者其他形式民主选举产生和罢免。监事会设主席一人，监事会主席由全体监事过半数选举产生。监事的任期每届为三年，监事任期届满，连选可以连任。

1、监事会的职权

监事会行使下列职权：检查公司财务；对董事、高级管理人员执行公司职务的行为进行监督，对违反法律、行政法规、《公司章程》或者股东大会决议的董事、高级管理人员提出罢免的建议；当董事、高级管理人员的行为损害公司的利益时，要求其予以纠正；提议召开临时股东大会，在董事会不履行《公司法》规定的召集和主持股东大会职责时召集和主持股东大会；向股东大会会议提出提案；依照《公司法》第一百五十二条的规定，对董事、高级管理人员提起诉讼；发现公司经营情况异常，可以进行调查；必要时，可以聘请会计师事务所、律师事务所等专业机构协助其工作，费用由公司承担；《公司章程》规定的其他职权。

2、监事会议事规则

监事会每 6 个月至少召开一次会议。监事可以提议召开临时监事会会议。召开监事会定期会议和临时会议，会议通知应当分别提前十日和五日提交全体监事。监事会会议由监事会主席召集和主持；监事会主席不能履行职务或者不履行职务的，由半数以上监事共同推举一名监事召集和主持。

监事会会议应当有过半数的监事出席方可举行。监事的表决意向分为同意、反对和弃权。与会监事应当从上述意向中选择其一，未做选择或者同时选择两个以上意向的，会议主持人应当要求该监事重新选择，拒不选择的，视为弃权；中途离开会场不回而未做选择的，视为弃权。所有决议必须经全体监事的过半数表决同意方为有效。

3、监事会运行情况

公司第二届监事会共召开 9 次会议；自第三届监事会成立以来，共召开了 5 次监事会，历次监事会会议的召集、提案、出席、议事、表决、决议均符合《公司法》和《公司章程》的规定，会议记录完整规范。监事会履行了《公司法》和《公司章程》赋予的职责，对公司董事会、高级管理人员工作、公司重大生产经

营决策、财务状况、重大投资等重要事宜实施了有效监督。

（四）独立董事制度建立健全及运行情况

1、独立董事的构成

根据《公司法》、中国证监会《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《上海证券交易所股票上市规则》、《公司章程》以及其他相关规定，本公司建立了独立董事制度。2010年8月12日，公司第一届董事会第三次会议审议通过了《独立董事工作制度》。2013年3月29日，经2013年第二次临时股东大会审议通过，聘请鲍卉芳、黄建忠、毛付根为公司第二届董事会独立董事，其中毛付根为会计专业人士，独立董事占公司董事总人数的比例超过三分之一。2016年3月1日，经2016年第一次临时股东大会审议通过，聘请卢永华、郑甘澍、林志为公司第三届董事会独立董事，其中卢永华为会计专业人士，独立董事占公司董事总人数的比例超过三分之一。

2、独立董事的职权

独立董事除具有《公司法》、其他有关法律法规和《公司章程》赋予董事的职权外，还具有以下特别职权：向董事会提议聘用或解聘会计师事务所；向董事会提请召开临时股东大会；提议召开董事会；独立聘请外部审计机构和咨询机构；重大关联交易（指公司与关联自然人发生的交易金额在人民币三十万元以上的关联交易或公司与关联法人发生的交易金额在人民币一百万元以上且占公司最近一期经审计净资产绝对值百分之零点五以上的关联交易）应由独立董事认可后，提交董事会讨论；独立董事做出判断前，可以聘请中介机构出具独立的财务顾问报告，作为其判断的依据；有关法律法规赋予独立董事的其他职权。独立董事行使上述职权应当取得全体独立董事的二分之一以上同意。

独立董事除履行上述职责外，还应当对以下事项向董事会或股东大会发表独立意见：提名、任免董事；聘任或解聘高级管理人员；公司董事、高级管理人员的薪酬；对外担保事项。独立董事应当就上述事项发表以下几类意见之一：同意；保留意见及其理由；反对意见及其理由；无法发表意见及其障碍。

3、独立董事制度运行情况

公司建立的独立董事制度，进一步完善了公司治理结构，促进了公司规范运作。独立董事自接受聘任以来，忠实履行职权，积极参与公司重大事项决策，独立董事所具备的丰富的专业知识和勤勉尽责的职业道德在董事会制定公司发展战略、发展计划和生产经营决策，以及确定募集资金投资项目等方面发挥了良好的作用，有力地保障了公司经营决策的科学性。

公司第二届董事会共召开 15 次会议；自第三届董事会成立以来，共召开了 7 次董事会，公司独立董事均全部亲自出席了董事会，按照《公司章程》、《董事会议事规则》及《独立董事工作制度》等相关规定独立行使表决权，并对关联交易等事项发表独立意见。

（五）董事会秘书制度的建立健全及运行情况

1、董事会秘书制度安排

本公司设董事会秘书 1 名，经董事会聘任或者解聘。董事会秘书为公司的高级管理人员。2013 年 3 月 30 日，经第二届董事会第一次会议审议通过，聘任高岩担任董事会秘书。2016 年 3 月 1 日，经第三届董事会第一次会议审议通过，聘任高岩担任董事会秘书。

2、董事会秘书的职责

2010 年 8 月 12 日，公司第一届董事会第三次会议审议通过了《董事会秘书工作制度》。根据《董事会秘书工作制度》，董事会秘书的主要职责包括：

董事会秘书应当对公司和董事会负责，履行如下职责：负责组织和协调公司信息披露工作，包括健全和完善公司信息披露事务管理制度，确保公司信息披露的真实性、准确性、完整性与及时性，以营造公司正面形象；负责协调公司与主管机关、媒体等之间的信息沟通；负责主导主管机关来访的接待工作，组织人员准备相关宣讲材料；关注公共媒体报道并主动求证真实情况，督促董事会及时回复主管机关的所有问询；组织筹备董事会会议和股东大会并做好会议记录，参加股东大会、董事会会议及高级管理人员相关会议；督促董事、监事和高级管理人

员遵守有关法律法规、主管机关的其他相关规定及《公司章程》，切实履行其所作出的承诺；在知悉公司作出或者可能作出违反有关规定的决议时，应当予以提醒；有关法律法规、主管机关及《公司章程》要求履行的其他职责。

公司应当为董事会秘书履行职责提供便利条件，保证董事会秘书的知情权，董事、监事、财务总监及其他高级管理人员和相关工作人员应当支持、配合董事会秘书的工作。

3、董事会秘书履行职责情况

公司董事会秘书自被聘任以来，严格按照《公司章程》、《董事会秘书工作制度》有关规定筹备董事会和股东大会，认真做好会议记录，并积极配合独立董事履行职责，在其任职期间忠诚地履行了相关职责。

（六）专门委员会的设置情况

根据《公司法》、《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《公司章程》以及其他相关规定，经公司 2010 年 8 月 12 日第一届董事会第三次会议审议通过了《董事会战略委员会工作规则》、《董事会审计委员会工作规则》、《董事会提名委员会工作规则》及《董事会薪酬与考核委员会工作规则》等议案，并选举了各专门委员会成员，设立情况及其相应工作规则具体如下：

1、战略委员会

（1）人员组成

战略委员会至少由三名公司董事组成。委员会设主任委员（召集人）一名，由委员会全体委员过半数推举产生。目前战略委员会由卢竑岩、陈拓琳和 YIHONG GUO 组成，其中卢竑岩为主任委员。

（2）职责权限

战略委员会的主要职责权限包括：对公司中长期发展战略规划进行研究并提出建议；对《公司章程》规定须经董事会批准的重大投资、融资方案进行研究并提出建议；对《公司章程》规定须经董事会批准的重大资本运作、资产经营项目进行研

究并提出建议；对其他影响公司发展的重大事项进行研究并提出建议；对以上事项的的实施情况进行检查、评价，并适时提出调整建议；董事会授权的其他事宜。

(3) 运行情况

公司第二届董事会战略委员会共召开 4 次会议，自第三届董事会战略委员会成立以来，共召开了 2 次战略委员会会议，历次会议的召集、提案、出席、议事、表决、决议均符合《公司章程》和《董事会战略委员会工作规则》的规定，会议记录完整规范。

2、审计委员会

(1) 人员组成

审计委员会至少由三名公司董事组成，独立董事应占多数，且至少一名独立董事是会计专业人士并担任召集人。委员会设主任委员（召集人）一名，主任委员（召集人）需由独立董事担任，并由委员会全体委员半数以上推举产生。目前审计委员会由卢永华、郑甘澍、林志组成，其中卢永华为主任委员。

(2) 职责权限

审计委员会的主要职责权限包括：提议聘请或更换外部审计机构；监督公司的内部审计制度及其实施；提名审计部门负责人，报董事会或其授权的机构批准；审核并批准内部审计计划、审计范围，定期听取内部审计汇报，对于发现的问题做出反应，必要时责成管理层改进并跟踪结果；负责内部审计与外部审计之间的沟通；审核公司的财务信息及其披露；审查公司的内控制度的有效性；公司董事会授予的其他职责。

(3) 运行情况

公司第二届董事会审计委员会共召开 9 次会议；自第三届董事会审计委员会成立以来，共召开 3 次审计委员会会议，历次会议的召集、提案、出席、议事、表决、决议均符合《公司章程》和《董事会审计委员会工作规则》的规定，会议记录完整规范。

3、提名委员会

（1）人员组成

提名委员会至少由三名公司董事组成，其中独立董事应占多数。委员会设主任委员（召集人）一名，由独立董事担任并由委员会全体委员半数以上推举产生。目前提名委员会由林志、郑甘澍和 YIHONG GUO 组成，其中林志为主任委员。

（2）职责权限

提名委员会的主要职责权限包括：研究董事、高级管理人员的选择标准、程序及方法，提交董事会审议；对董事候选人提出建议和对总经理候选人选进行审查；对须提请董事会聘任的其他高级管理人员候选人进行审查并提出建议；对公司的全资子公司、控股子公司董事、股东代表监事、高级管理人员的候选人提出建议；在国内外人才市场以及公司内部搜寻合格的董事和高级管理人员人选并向董事会提出建议；公司董事会授予的其他职责。

（3）运行情况

公司第二届董事会提名委员会共召开 1 次会议；自第三届董事会提名委员会成立以来，共召开 1 次提名委员会会议，历次会议的召集、提案、出席、议事、表决、决议均符合《公司章程》和《董事会提名委员会工作规则》的规定，会议记录完整规范。

4、薪酬与考核委员会

（1）人员组成

薪酬与考核委员会至少由三名公司董事组成，其中独立董事应占多数。委员会设主任委员（召集人）一名，由独立董事担任并由委员会全体委员半数以上推举产生。目前薪酬与考核委员会由郑甘澍、卢永华和 YIHONG GUO 组成，其中郑甘澍为主任委员。

（2）职责权限

薪酬与考核委员会的主要职责权限包括：根据董事及高级管理人员管理岗位的主要范围、职责和重要性，研究、制定和审查其薪酬政策、计划或方案；研究董事、高级管理人员的考核标准与程序；根据公司的实际经营情况进行考核并提

出建议；负责对公司董事、监事及高级管理人员薪酬制度执行情况进行监督；研究、制定高级管理人员的激励方案；对公司的全资子公司、控股子公司董事、股东代表监事、高级管理人员的薪酬及考核标准提出建议；公司董事会授予的其他职责。

二、发行人近三年违法违规行为情况

公司已依法建立健全股东大会制度、董事会制度、监事会制度、独立董事制度和董事会秘书制度，严格按照《公司法》及相关法律法规和《公司章程》的规定规范运作、依法经营，不存在重大违法违规行为，也未受到过重大处罚。

三、发行人与控股股东资金占用和担保情况

报告期内，发行人不存在对外拆借资金、资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或其他方式占用情形；不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情形。

四、内部控制完整性、合理性和有效性的自我评估意见

经过核查和评价，公司董事会认为：截至 2016 年 6 月 30 日，公司根据实际情况建立起了一整套满足经营需要的内部控制体系，并贯穿于公司经营活动的各层面和各环节，公司的内部控制在所有重大方面是有效的。

综上所述，本公司于 2016 年 6 月 30 日日在所有重大方面保持了《企业内部控制基本规范》规定的与财务报表相关的有效的内部控制。

五、注册会计师对公司内部控制的鉴证意见

致同出具的《内部控制鉴证报告》（致同专字（2016）第 350ZA0260 号）对发行人内部控制设计的合理性和执行的有效性进行了审核，认为：发行人于 2016 年 6 月 30 日在所有重大方面有效地保持了按照《企业内部控制基本规范》建立的与财务报表相关的内部控制。

第十节 财务会计信息

本节所引用的财务会计数据，非经特别说明，均引自公司经致同出具的《审计报告》（致同审字（2016）第 350ZA0209 号）或据此计算所得。投资人欲详细了解本公司的财务状况、经营成果和会计政策，请阅读本公司的财务报告和审计报告全文。

一、审计意见类型

公司聘请的致同对本公司 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日、2016 年 6 月 30 日的合并及公司资产负债表，2013 年度、2014 年度、2015 年度、2016 年 1-6 月的合并及公司利润表、合并及公司现金流量表、合并及公司所有者权益变动表以及财务报表附注进行了审计，并出具了标准无保留意见的《审计报告》（致同审字（2016）第 350ZA0209 号）。

二、会计报表的编制基准及合并财务报表范围

（一）会计报表的编制基准

本财务报表按照财政部颁布的企业会计准则及其应用指南、解释及其他有关规定（统称“企业会计准则”）编制。此外，本公司还按照中国证监会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 15 号—财务报告的一般规定》（2014 年修订）披露有关财务信息。

公司申报财务报表以持续经营为基础列报。

公司会计核算以权责发生制为基础，除某些金融工具外，申报财务报表均以历史成本为计量基础。资产如果发生减值，则按照相关规定计提相应的减值准备。

（二）合并财务报表范围

1、报告期内纳入合并报表范围子公司（包括该等子公司控制的孙公司）

子(孙)公司名称	注册地	成立日期	取得方式	持股比例(%)	纳入合并期间
雷霆互动	厦门市	2011.7.11	投资设立	100.00	设立至今
飓峰科技	厦门市	2011.3.11	投资设立	100.00	设立至今
淘金互动	厦门市	2013.6.26	投资设立	100.00	2013年6月至2014年11月
雷霆网络	厦门市	2014.12.10	非同一控制下企业合并	60.00	2015年2月至今
艺帆网络	厦门市	2015.11.16	投资设立	100.00	设立至今
雷霆信息	厦门市	2016.4.8	投资设立	60.00	设立至今
霍尔果斯雷霆	新疆伊犁州	2016.5.31	投资设立	60.00	设立至今
博约互动	海南省	2016.5.16	投资设立	60.00	设立至今

2、报告期内合并报表范围变化情况

(1) 2014年度合并报表范围减少1家孙公司

因本公司子公司雷霆互动处置减少了对淘金互动的投资，自2014年12月1日起，本公司不再将淘金互动公司纳入合并报表范围。

(2) 2015年度合并报表范围增加1家全资子公司和1家控股孙公司

本公司于2015年11月投资设立艺帆网络，艺帆网络自设立之日起纳入合并报表范围。

本公司子公司雷霆互动于2015年2月增资雷霆网络并取得了其60%的股权，自2015年2月1日，本公司将雷霆网络纳入合并报表范围。

本公司孙公司雷霆网络于2016年4月投资设立雷霆信息、2016年5月投资设立霍尔果斯雷霆和博约互动，雷霆信息、霍尔果斯雷霆和博约互动自设立之日起纳入合并报表范围。

三、财务报表

(一) 合并资产负债表

合并资产负债表

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动资产：				
货币资金	646,432,454.69	449,884,564.33	338,929,262.83	219,920,977.62
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产				
应收票据				
应收账款	281,484,167.77	24,570,024.00	21,008,637.97	22,292,571.12
预付款项	1,528,131.53	2,883,559.85	1,818,329.88	1,290,129.36
应收利息	3,927,430.77	2,178,120.04	920,896.40	446,452.24
应收股利				
其他应收款	2,569,210.29	1,149,562.07	1,553,273.48	564,381.99
存货				
划分为持有待售的资产				
一年内到期的非流动资产	1,480,543.60	33,867.90	129,449.88	
其他流动资产	633.96	225,499.02		
流动资产合计	937,422,572.61	480,925,197.21	364,359,850.44	244,514,512.33
非流动资产：				
可供出售金融资产				
持有至到期投资				
长期应收款				
长期股权投资	29,786,495.49	38,253,656.01	21,988,075.55	10,000,000.00
投资性房地产				
固定资产	35,448,421.58	35,942,689.20	40,608,100.46	41,222,093.03
在建工程	37,985,775.34	35,237,992.65	2,241,086.00	705,071.60
工程物资				
固定资产清理				
生产性生物资产				
油气资产				
无形资产	12,893,041.43	11,900,740.57	12,130,195.34	11,083,619.29
开发支出				
商誉	3,808,266.80	3,808,266.80		
长期待摊费用	1,382,912.06	342,744.01	215,749.67	
递延所得税资产	26,250,512.14	13,409,599.19	12,321,023.74	14,102,544.00
其他非流动资产				
非流动资产合计	147,555,424.84	138,895,688.43	89,504,230.76	77,113,327.92
资产总计	1,084,977,997.45	619,820,885.64	453,864,081.20	321,627,840.25

合并资产负债表（续）

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动负债：				
短期借款				
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债				
应付票据				
应付账款	35,062,387.28	8,895,188.23	379,628.50	1,428,638.20
预收款项	773,443.74	760,003.76	828,445.67	433,753.71
应付职工薪酬	83,845,331.56	32,421,471.06	34,181,649.71	30,130,842.08
应交税费	83,939,044.95	12,940,505.24	8,150,163.66	7,155,593.86
应付利息			14,603.95	21,397.45
应付股利				
其他应付款	1,396,143.20	1,539,194.88	991,583.04	925,890.11
划分为持有待售的负债				
一年内到期的非流动负债	12,951,878.25	13,183,619.11	9,654,541.64	9,211,261.85
其他流动负债	74,909,175.72	41,950,069.98	36,190,640.37	34,683,073.35
流动负债合计	292,877,404.70	111,690,052.26	90,391,256.54	83,990,450.61
非流动负债：				
长期借款	1,241,067.14	2,730,353.18	5,708,925.26	8,687,497.34
应付债券				
长期应付款				
长期应付职工薪酬	-	5,310,726.01	13,257,307.32	18,777,608.84
专项应付款				
预计负债				
递延收益	7,233,151.07	8,864,864.15	7,010,617.95	6,036,518.90
递延所得税负债		22,288.43	53,104.70	138,947.87
其他非流动负债		-		
非流动负债合计	8,474,218.21	16,928,231.77	26,029,955.23	33,640,572.95
负债合计	301,351,622.91	128,618,284.03	116,421,211.77	117,631,023.56
股东权益：				
股本	53,370,525.00	53,370,525.00	53,370,525.00	53,370,525.00
资本公积	6,763,975.85	6,763,975.85	6,457,213.85	6,798,424.85
减：库存股				
其他综合收益				
专项储备				
盈余公积	26,685,262.50	26,685,262.50	26,685,262.50	17,230,890.30
未分配利润	644,028,798.79	395,907,594.38	250,929,868.08	126,596,976.54
归属于母公司股东权益合计	730,848,562.14	482,727,357.73	337,442,869.43	203,996,816.69
少数股东权益	52,777,812.40	8,475,243.88		
所有者权益合计	783,626,374.54	491,202,601.61	337,442,869.43	203,996,816.69
负债和股东权益总计	1,084,977,997.45	619,820,885.64	453,864,081.20	321,627,840.25

(二) 合并利润表

合并利润表

单位：元

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
一、营业收入	575,157,049.34	300,045,377.53	322,645,201.23	276,607,748.67
减：营业成本	24,480,020.27	10,694,580.42	10,143,018.40	6,380,811.25
营业税金及附加	3,601,785.84	2,075,136.94	2,806,912.90	1,667,024.99
销售费用	59,118,768.55	25,932,784.42	27,378,403.46	25,582,085.24
管理费用	87,699,244.01	78,494,652.27	83,452,779.95	74,908,467.35
财务费用	-6,719,919.50	-6,364,172.98	-2,212,437.60	-1,188,232.35
资产减值损失	19,569,247.94	166,700.09	-16,213.62	92,640.25
加：公允价值变动收益				
投资收益	-3,505,779.16	-3,559,581.54	-1,115,212.77	
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-3,505,779.16	-4,436,044.48	-334,018.12	
二、营业利润	383,902,123.07	185,486,114.83	199,977,524.97	169,164,951.94
加：营业外收入	2,591,712.97	8,837,530.21	13,174,518.57	9,225,075.46
其中：非流动资产处置利得	36,002.16	2,570.61	867,662.15	972,703.28
减：营业外支出	67,938.57	470,170.40	574,517.95	428,981.03
其中：非流动资产处置损失	13,119.92	109,517.56	163,787.42	12,698.66
三、利润总额	386,425,897.47	193,853,474.64	212,577,525.59	177,961,046.37
减：所得税费用	49,002,124.54	19,798,771.26	19,045,159.87	20,422,148.00
四、净利润	337,423,772.93	174,054,703.38	193,532,365.72	157,538,898.37
归属于母公司所有者的净利润	293,121,204.41	174,977,726.30	193,532,365.72	157,538,898.37
少数股东损益	44,302,568.52	-923,022.92		
五、其他综合收益的税后净额				
归属于母公司股东的其他综合收益的税后净额				
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额				
六、综合收益总额	337,423,772.93	174,054,703.38	193,532,365.72	157,538,898.37
归属于母公司股东的综合收益总额	293,121,204.41	174,977,726.30	193,532,365.72	157,538,898.37
归属于少数股东的综合收益总额	44,302,568.52	-923,022.92		
七、每股收益				
（一）基本每股收益	5.49	3.28	3.63	2.86
（二）稀释每股收益				

(三) 合并现金流量表

合并现金流量表

单位：元

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
一、经营活动产生的现金流量：				
销售商品、提供劳务收到的现金	384,663,515.95	321,082,588.97	341,395,810.36	288,099,906.56
收到的税费返还	-	-	53,770.40	9,232,684.70
收到其他与经营活动有关的现金	5,529,274.86	20,967,317.67	15,660,858.57	11,795,131.40
经营活动现金流入小计	390,192,790.81	342,049,906.64	357,110,439.33	309,127,722.66
购买商品、接受劳务支付的现金	17,545,067.33	12,222,482.17	6,964,891.98	1,220,131.09
支付给职工以及为职工支付的现金	58,129,467.47	82,632,513.17	77,954,927.52	55,954,743.83
支付的各项税费	29,046,922.52	35,395,405.88	36,306,946.22	38,067,542.86
支付其他与经营活动有关的现金	31,266,262.37	25,161,949.74	32,098,043.28	28,886,921.84
经营活动现金流出小计	135,987,719.69	155,412,350.96	153,324,809.00	124,129,339.62
经营活动产生的现金流量净额	254,205,071.12	186,637,555.68	203,785,630.33	184,998,383.04
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		700,000.00		
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	88,938.72	10,264.50	1,181,057.11	1,276,955.39
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	88,938.72	710,264.50	1,181,057.11	1,276,955.39
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	11,406,226.37	28,479,378.42	9,315,672.79	9,982,631.46
投资支付的现金	-	20,218,400.00	12,000,000.00	10,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额				
支付其他与投资活动有关的现金		5,443,571.48	1,080,219.01	
投资活动现金流出小计	11,406,226.37	54,141,349.90	22,395,891.80	19,982,631.46
投资活动产生的现金流量净额	-11,317,287.65	-53,431,085.40	-21,214,834.69	-18,705,676.07
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资收到的现金	-	5,590,000.00		
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金		5,590,000.00		
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		5,590,000.00		
偿还债务支付的现金	1,489,286.04	2,978,572.08	2,978,572.08	2,978,572.08
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	45,115,847.74	30,378,153.44	60,596,029.49	20,798,228.83
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润				
支付其他与筹资活动有关的现金				271,088,699.00
筹资活动现金流出小计	46,605,133.78	33,356,725.52	63,574,601.57	294,865,499.91
筹资活动产生的现金流量净额	-46,605,133.78	-27,766,725.52	-63,574,601.57	-294,865,499.91
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	265,240.67	71,985.26	12,091.14	-14,367.34
五、现金及现金等价物净增加额	196,547,890.36	105,511,730.02	119,008,285.21	-128,587,160.28
加：期初现金及现金等价物余额	444,440,992.85	338,929,262.83	219,920,977.62	348,508,137.90
六、期末现金及现金等价物余额	640,988,883.21	444,440,992.85	338,929,262.83	219,920,977.62

(四) 母公司资产负债表

母公司资产负债表

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动资产：				
货币资金	440,277,453.62	389,051,271.16	306,622,181.76	196,532,323.98
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产				
应收票据				
应收账款	34,248,218.77	22,479,237.03	20,241,925.67	21,182,925.85
预付款项	426,654.16	160,250.00	374,494.66	160,936.52
应收利息	3,714,108.72	2,178,120.04	920,896.40	446,452.24
应收股利				
其他应收款	1,346,810.43	967,635.57	818,769.30	6,851,708.23
存货				
划分为持有待售的资产				
一年内到期的非流动资产	37,688.69	33,867.90		
其他流动资产				
流动资产合计	480,050,934.39	414,870,381.70	328,978,267.79	225,174,346.82
非流动资产：				
可供出售金融资产				
持有至到期投资				
长期应收款				
长期股权投资	113,519,341.27	105,477,973.74	51,933,903.20	40,600,000.00
投资性房地产				
固定资产	31,949,789.77	33,625,131.69	37,919,289.17	37,968,755.12
在建工程	37,985,775.34	35,237,992.65	2,241,086.00	705,071.60
工程物资				
固定资产清理				
生产性生物资产				
油气资产				
无形资产	10,937,548.19	10,871,062.24	10,979,135.46	10,651,244.47
开发支出				
商誉				
长期待摊费用	-	18,844.37		
递延所得税资产	8,226,273.42	12,300,954.26	12,321,459.59	13,997,830.37
其他非流动资产				
非流动资产合计	202,618,727.99	197,531,958.95	115,394,873.42	103,922,901.56
资产总计	682,669,662.38	612,402,340.65	444,373,141.21	329,097,248.38

母公司资产负债表（续）

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动负债：				
短期借款				
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债				
应付票据				
应付账款	5,371,063.90	7,255,309.55	285,852.50	
预收款项		-	471,698.11	
应付职工薪酬	17,008,277.34	18,226,947.21	17,326,879.32	21,843,641.07
应交税费	12,547,120.51	12,642,815.36	7,837,091.30	6,945,896.01
应付利息			14,603.95	21,397.45
应付股利				
其他应付款	1,071,319.98	1,031,639.37	367,092.64	695,869.76
划分为持有待售的负债				
一年内到期的非流动负债	8,589,425.65	9,559,032.76	8,068,130.32	8,833,952.22
其他流动负债	41,325,923.65	35,449,970.62	29,408,638.23	22,879,799.69
流动负债合计	85,913,131.03	84,165,714.87	63,779,986.37	61,220,556.20
非流动负债：				
长期借款	1,241,067.14	2,730,353.18	5,708,925.26	8,687,497.34
应付债券				
长期应付款				
长期应付职工薪酬		4,127,486.08	9,621,957.21	15,866,463.54
专项应付款				
预计负债				
递延收益	3,347,237.67	4,330,243.23	3,594,024.08	3,814,559.63
递延所得税负债		22,288.43	53,104.70	138,947.87
其他非流动负债				
非流动负债合计	4,588,304.81	11,210,370.92	18,978,011.25	28,507,468.38
负债合计	90,501,435.84	95,376,085.79	82,757,997.62	89,728,024.58
股东权益：				
股本	53,370,525.00	53,370,525.00	53,370,525.00	53,370,525.00
资本公积	6,798,424.85	6,798,424.85	6,798,424.85	6,798,424.85
减：库存股				
其他综合收益				
专项储备				
盈余公积	26,685,262.50	26,685,262.50	26,685,262.50	17,230,890.30
未分配利润	505,314,014.19	430,172,042.51	274,760,931.24	161,969,383.65
股东权益合计	592,168,226.54	517,026,254.86	361,615,143.59	239,369,223.80
负债和股东权益总计	682,669,662.38	612,402,340.65	444,373,141.21	329,097,248.38

(五) 母公司利润表

母公司利润表

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、营业收入	159,733,705.02	249,518,551.81	238,940,032.76	256,517,461.26
减：营业成本	1,695,518.51	3,398,203.23	3,110,803.61	2,904,293.73
营业税金及附加	1,136,726.03	1,876,759.96	1,814,933.30	226,907.76
销售费用			366,028.34	765,813.07
管理费用	31,808,880.91	51,981,196.66	53,008,430.20	57,794,502.02
财务费用	-5,114,861.27	-5,170,235.06	-2,182,396.14	-1,194,588.81
资产减值损失	-152,573.85	122,394.68	-41,817.62	28,976.08
加：公允价值变动收益				
投资收益	-1,958,632.47	-2,855,929.46	-666,096.80	
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-1,958,632.47	-2,855,929.46	-666,096.80	
二、营业利润	128,401,382.22	194,454,302.88	182,197,954.27	195,991,557.41
加：营业外收入	3,704,471.28	11,208,807.70	18,906,320.46	12,162,206.52
其中：非流动资产处置利得	1,787,587.57	5,100,689.25	8,963,931.23	4,061,880.91
减：营业外支出	67,392.80	376,787.99	233,104.01	402,332.70
其中：非流动资产处置损失	12,603.50	16,135.15	22,373.48	10,624.15
三、利润总额	132,038,460.70	205,286,322.59	200,871,170.72	207,751,431.23
减：所得税费用	11,896,489.02	19,875,211.32	18,625,250.93	20,526,469.10
四、净利润	120,141,971.68	185,411,111.27	182,245,919.79	187,224,962.13
五、其他综合收益	-	-		
六、综合收益总额	120,141,971.68	185,411,111.27	182,245,919.79	187,224,962.13

(六) 母公司现金流量表

母公司现金流量表

单位：元

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
一、经营活动产生的现金流量：				
销售商品、提供劳务收到的现金	158,362,164.67	264,441,771.51	260,783,821.63	255,177,388.23
收到的税费返还			53,770.40	9,232,684.70
收到其他与经营活动有关的现金	9,318,742.98	16,900,454.57	19,203,739.44	11,570,986.31
经营活动现金流入小计	167,680,907.65	281,342,226.08	280,041,331.47	275,981,059.24
购买商品、接受劳务支付的现金	343,801.75	1,727,934.28	815,855.17	480,702.28
支付给职工以及为职工支付的现金	32,399,707.61	48,909,396.59	51,039,090.29	41,224,013.32
支付的各项税费	19,134,447.23	32,715,797.72	33,307,219.75	36,780,286.11
支付其他与经营活动有关的现金	3,737,800.20	3,612,474.80	10,548,770.39	11,017,395.29
经营活动现金流出小计	55,615,756.79	86,965,603.39	95,710,935.60	89,502,397.00
经营活动产生的现金流量净额	112,065,150.86	194,376,622.69	184,330,395.87	186,478,662.24
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	1,875,616.84	5,484,867.66	8,963,931.23	3,667,561.99
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	1,875,616.84	5,484,867.66	8,963,931.23	3,667,561.99
购置固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	6,110,783.74	27,678,317.10	7,630,528.16	6,530,778.46
投资支付的现金	10,000,000.00	56,400,000.00	12,000,000.00	10,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额				
支付其他与投资活动有关的现金		5,443,571.48		
投资活动现金流出小计	16,110,783.74	89,521,888.58	19,630,528.16	16,530,778.46
投资活动产生的现金流量净额	-14,235,166.90	-84,037,020.92	-10,666,596.93	-12,863,216.47
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资收到的现金	-			
其中：子公司吸收少数股东权益性投资收到的现金				
取得借款收到的现金				
发行债券收到的现金				
收到其他与筹资活动有关的现金	-			
筹资活动现金流入小计		-	-	-
偿还债务支付的现金	1,489,286.04	2,978,572.08	2,978,572.08	2,978,572.08
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	45,115,847.74	30,378,153.44	60,596,029.49	20,798,228.83
支付其他与筹资活动有关的现金				271,088,699.00
筹资活动现金流出小计	46,605,133.78	33,356,725.52	63,574,601.57	294,865,499.91
筹资活动产生的现金流量净额	-46,605,133.78	-33,356,725.52	-63,574,601.57	-294,865,499.91
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	1,332.28	2,641.67	660.41	-2,617.89
五、现金及现金等价物净增加额	51,226,182.46	76,985,517.92	110,089,857.78	-121,252,672.03
加：期初现金及现金等价物余额	383,607,699.68	306,622,181.76	196,532,323.98	317,784,996.01
六、期末现金及现金等价物余额	434,833,882.14	383,607,699.68	306,622,181.76	196,532,323.98

四、主要会计政策和会计估计

（一）收入确认与计量原则

1、提供劳务

（1）游戏收入

①授权运营收入

授权运营收入主要系与运营商合作取得的收入，包括：网络游戏授权金收入和营业分成收入，具体确认方法如下：

1) 授权金收入的确认：本公司将从运营商处收取的授权金收入予以递延，按网络游戏的可使用经济年限或运营协议约定的许可期间（以较短者为准）分期确认收入的实现。

2) 营业分成收入的确认：本公司将按照运营协议约定从运营商处取得的充值额分成予以递延，确认为递延收益；在游戏虚拟货币被实际消费使用时，区分道具的性质分别确认收入的实现。若为消耗性道具，按逐个道具的使用进度确认收入，如无法记录逐个道具的使用进度，则按道具平均消耗周期分期确认；若为永久性道具，则按付费玩家的预计寿命分期确认收入。如消耗性道具与永久性道具无法区分，则统一按付费玩家的预计寿命分期确认收入。

②自主运营收入

自主运营收入主要指本公司通过自己的网络平台（www.leiting.com）发布游戏后从玩家处取得的营业收入。本公司将从玩家处取得的充值额全部予以递延，确认为递延收益；在游戏虚拟货币被实际消费使用时，区分道具的性质分别确认收入的实现。若为消耗性道具，按逐个道具的使用进度确认收入，如无法记录逐个道具的使用进度，则按道具平均消耗周期分期确认；若为永久性道具，则按付费玩家的预计寿命分期确认收入。如消耗性道具与永久性道具无法区分，则统一按付费玩家的预计寿命分期确认收入。

③联合运营收入

联合运营收入主要系与联合运营商联合推广运营取得的收入。本公司将从联合运营商处收取的联合运营分成收入区分道具的性质分别确认收入。若为消耗性道具，按各个道具的使用进度确认收入，如无法逐个记录道具的使用进度，则按道具平均消耗周期分期确认；若为永久性道具，则按付费玩家的预计寿命分期确认收入。如消耗性道具与永久性道具无法区分，则统一按付费玩家的预计寿命分期确认收入。如联合运营的游戏属于单机游戏，则玩家付费时即确认收入。

（2）其他劳务收入

在同一会计年度内开始并完成的劳务，在完成劳务时确认收入；如果劳务的开始和完成分属不同的会计年度，在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，采用完工百分比法确认提供劳务收入。本公司根据已经发生的劳务工作量占预计总工作量的比例确定提供劳务交易的完工进度。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：

1) 已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照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。

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

2、让渡资产使用权

本公司在与让渡其他资产使用权（不含游戏许可使用权）相关的经济利益能够流入和收入的金额能够可靠的计量时确认让渡资产使用权收入。

利息收入按使用货币资金的使用时间和适用利率计算确定。使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

（二）金融工具的确认和计量

金融工具是指形成一个企业的金融资产，并形成其他单位的金融负债或权益工具的合同。

（1）金融工具的确认和终止确认

公司于成为金融工具合同的一方时确认一项金融资产或金融负债。

金融资产满足下列条件之一的，终止确认：

- ①收取该金融资产现金流量的合同权利终止；
- ②该金融资产已转移，且符合下述金融资产转移的终止确认条件。

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，终止确认该金融负债或其一部分。公司（债务人）与债权人之间签订协议，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，终止确认现存金融负债，并同时确认新金融负债。

以常规方式买卖金融资产，按交易日进行会计确认和终止确认。

（2）金融资产分类和计量

公司的金融资产于初始确认时分为以下四类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、持有至到期投资、贷款和应收款项、可供出售金融资产。金融资产在初始确认时以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，相关交易费用直接计入当期损益，其他类别的金融资产相关交易费用计入其初始确认金额。

①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，包括交易性金融资产和初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。对于此类金融资产，采用公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失以及与该等金融资产相关的股利和利息收入计入当期损益。

②持有至到期投资

持有至到期投资，是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且本公司有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产。持有至到期投资采用实际利率法，按照摊余成本进行后续计量，其终止确认、发生减值或摊销产生的利得或损失，均计入当期损益。

③应收款项

应收款项，是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产，包括应收账款和其他应收款等。应收款项采用实际利率法，按摊余成本进行后续计量，在终止确认、发生减值或摊销时产生的利得或损失，计入当期损益。

④可供出售金融资产

可供出售金融资产，是指初始确认时即指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除上述金融资产类别以外的金融资产。可供出售金融资产采用公允价值进行后续计量，其折溢价采用实际利率法摊销并确认为利息收入。除减值损失及外币货币性金融资产的汇兑差额确认为当期损益外，可供出售金融资产的公允价值变动确认为其他综合收益并计入资本公积，在该金融资产终止确认时转出，计入当期损益。与可供出售金融资产相关的股利或利息收入，计入当期损益。

(3) 金融负债分类和计量

公司的金融负债于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债、其他金融负债。对于未划分为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的，相关交易费用计入其初始确认金额。

①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，包括交易性金融负债和初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债。对于此类金融负债，按照公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失以及与该等金融负债相关的股利和利息支出计入当期损益。

②其他金融负债

与在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债，按照成本进行后续计量。其他金融负债采用实际利率法，按摊余成本进行后续计量，终止确认或摊销产生的利得或损失计入当期损益。

（4）金融工具的公允价值

金融资产和金融负债的公允价值确定方法见（三）、公允价值计量。

（5）金融资产减值

除了以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产外，公司于资产负债表日对其他金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，计提减值准备。表明金融资产发生减值的客观证据，是指金融资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预计未来现金流量有影响，且企业能够对该影响进行可靠计量的事项。

（6）金融资产转移

金融资产转移，是指将金融资产让与或交付给该金融资产发行方以外的另一方（转入方）。

公司已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，不终止确认该金融资产。

公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，分别下列情况处理：放弃了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产并确认产生的资产和负债；未放弃对该金融资产控制的，按照其继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

（7）金融资产和金融负债的抵销

当本公司具有抵销已确认金融资产和金融负债的法定权利，且目前可执行该种法定权利，同时本公司计划以净额结算或同时变现该金融资产和清偿该金融负债时，金融资产和金融负债以相互抵销后的金额在资产负债表内列示。除此以外，金融资产和金融负债在资产负债表内分别列示，不予相互抵销。

（三）公允价值计量

公允价值是指市场参与者在计量日发生的有序交易中，出售一项资产所能收

到或者转移一项负债所需支付的价格。

本公司以公允价值计量相关资产或负债，假定出售资产或者转移负债的有序交易在相关资产或负债的主要市场进行；不存在主要市场的，本公司假定该交易在相关资产或负债的最有利市场进行。主要市场（或最有利市场）是本公司在计量日能够进入的交易市场。本公司采用市场参与者在对该资产或负债定价时为实现其经济利益最大化所使用的假设。

存在活跃市场的金融资产或金融负债，本公司采用活跃市场中的报价确定其公允价值。金融工具不存在活跃市场的，本公司采用估值技术确定其公允价值。

以公允价值计量非金融资产的，考虑市场参与者将该资产用于最佳用途产生经济利益的能力，或者将该资产出售给能够用于最佳用途的其他市场参与者产生经济利益的能力。

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，优先使用相关可观察输入值，只有在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。

在财务报表中以公允价值计量或披露的资产和负债，根据对公允价值计量整体而言具有重要意义的最低层次输入值，确定所属的公允价值层次：第一层次输入值，是在计量日能够取得的相同资产或负债在活跃市场上未经调整的报价；第二层次输入值，是除第一层次输入值外相关资产或负债直接或间接可观察的输入值；第三层次输入值，是相关资产或负债的不可观察输入值。

每个资产负债表日，本公司对在财务报表中确认的持续以公允价值计量的资产和负债进行重新评估，以确定是否在公允价值计量层次之间发生转换。

（四）应收款项

应收款项包括应收账款、其他应收款等。

（1）单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准：期末余额达到 200 万元（含 200 万元）

以上的应收账款以及期末余额达到 100 万元（含 100 万元）的其他应收款确定为单项金额重大的应收款项。

单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：对于单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，有客观证据表明发生了减值，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

单项金额重大经单独测试未发生减值的应收款项，再按组合计提坏账准备。

(2) 单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

在资产负债表日，公司对单项金额虽不重大但有充分证据表明难以收回的应收款项单独进行减值测试，按其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，计提坏账准备。

(3) 按组合计提坏账准备应收款项

经单独测试后未减值的应收款项（包括单项金额重大和不重大的应收款项）以及未单独测试的单项金额不重大的应收款项，按以下信用风险特征组合计提坏账准备。

组合类型	确定组合的依据	按组合计提坏账准备的计提方法
账龄组合	账龄状态	账龄分析法
合并范围内关联方	资产类型	不计提坏账准备

对账龄组合，采用账龄分析法计提坏账准备的比例如下：

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	10.00	10.00
2-3 年	30.00	30.00
3-4 年	50.00	50.00
4-5 年	80.00	80.00
5 年以上	100.00	100.00

（五）长期股权投资

公司长期股权投资包括对被投资单位实施控制、重大影响的权益性投资，以及对合营企业的权益性投资。公司能够对被投资单位施加重大影响的，为公司的联营企业。

（1）投资成本确定

对于企业合并形成的长期股权投资：同一控制下企业合并取得的长期股权投资，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份额作为投资成本；非同一控制下企业合并取得的长期股权投资，按照合并成本作为长期股权投资的投资成本。

对于以企业合并以外的其他方式取得的长期股权投资：支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本；发行权益性证券取得的长期股权投资，以发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

（2）后续计量及损益确认方法

公司能够对被投资单位实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对联营企业和合营企业的投资采用权益法核算。

采用成本法核算的长期股权投资，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，被投资单位宣告分派的现金股利或利润，确认为投资收益计入当期损益。

采用权益法核算的长期股权投资，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，不调整长期股权投资的投资成本；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，对长期股权投资的账面价值进行调整，差额计入投资当期的损益。

采用权益法核算时，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；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各项可辨认资产等的公允价值为基础，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。

因追加投资等原因能够对被投资单位施加重大影响或实施共同控制但不构成控制的，按照原持有的股权投资的公允价值加上新增投资成本之和，作为改按权益法核算的初始投资成本。原持有的股权投资分类为可供出售金融资产的，其公允价值与账面价值之间的差额，以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动应当转入改按权益法核算的当期损益。

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权应当改按《企业会计准则第 22 号—金融工具确认和计量》进行会计处理，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，应当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；原股权投资相关的其他所有者权益变动转入当期损益。

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

本公司与联营企业及合营企业之间发生的未实现内部交易损益按照持股比例计算归属于本公司的部分，在抵销基础上确认投资损益。但本公司与被投资单位发生的未实现内部交易损失，属于所转让资产减值损失的，不予以抵销。

（3）确定对被投资单位具有共同控制、重大影响的依据

共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。在判断是否存在共同控

制时，首先判断所有参与方或参与方组合是否集体控制该安排，如果所有参与方或一组参与方必须一致行动才能决定某项安排的相关活动，则认为所有参与方或一组参与方集体控制该安排。其次再判断该安排相关活动的决策是否必须经过这些集体控制该安排的参与方一致同意。如果存在两个或两个以上的参与方组合能够集体控制某项安排的，不构成共同控制。判断是否存在共同控制时，不考虑享有的保护性权利。

重大影响，是指投资方对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。在确定能否对被投资单位施加重大影响时，考虑投资方直接或间接持有被投资单位的表决权股份以及投资方及其他方持有的当期可执行潜在表决权在假定转换为对被投资方单位的股权后产生的影响，包括被投资单位发行的当期可转换的认股权证、股份期权及可转换公司债券等的影响。

当本公司直接或通过子公司间接拥有被投资单位 20%（含 20%）以上但低于 50%的表决权股份时，除非有明确证据表明该种情况下不能参与被投资单位的生产经营决策，不形成重大影响外，均确定对被投资单位具有重大影响；公司拥有被投资单位 20%（不含）以下的表决权股份，一般不认为对被投资单位具有重大影响，除非有明确证据表明该种情况下能够参与被投资单位的生产经营决策，形成重大影响。

（4）减值测试方法及减值准备计提方法

对子公司、联营企业及合营企业的投资，公司计提资产减值的方法见本节“四、（十七）资产减值”。

（六）固定资产

（1）固定资产确认条件

公司固定资产是指为提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用寿命超过一个会计年度的有形资产。

与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业，并且该固定资产的成本能够

可靠地计量时，固定资产才能予以确认。

公司固定资产按照取得时的实际成本进行初始计量。

(2) 各类固定资产的折旧方法

公司采用年限平均法计提折旧。固定资产自达到预定可使用状态时开始计提折旧，终止确认时或划分为持有待售非流动资产时停止计提折旧。在不考虑减值准备的情况下，按固定资产类别、预计使用寿命和预计残值，公司确定各类固定资产的年折旧率如下：

类别	使用年限（年）	预计净残值率（%）	年折旧率（%）
房屋及建筑物	20.00	5.00	4.75
办公设备	5.00	5.00	19.00
电子设备	5.00	5.00	19.00
房屋装修	5.00	0.00	20.00

其中，已计提减值准备的固定资产，还应扣除已计提的固定资产减值准备累计金额计算确定折旧率。

(3) 固定资产的减值测试方法、减值准备计提方法见本节“四、(十七) 资产减值”。

(4) 每年年度终了，公司对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核。使用寿命预计数与原先估计数有差异的，调整固定资产使用寿命；预计净残值预计数与原先估计数有差异的，调整预计净残值。

(七) 在建工程

公司在建工程成本按实际工程支出确定，包括在建期间发生的各项必要工程支出、工程达到预定可使用状态前的应予资本化的借款费用以及其他相关费用等。

在建工程在达到预定可使用状态时转入固定资产。

在建工程计提资产减值方法见本节“四、(十七) 资产减值”。

（八）借款费用

（1）借款费用资本化的确认原则

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

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

②借款费用已经发生；

③为使资产达到预定可使用或者可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

（2）借款费用资本化期间

公司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。在符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之后所发生的借款费用，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在购建或者生产过程中发生非正常中断、且中断时间连续超过3个月的，暂停借款费用的资本化；正常中断期间的借款费用继续资本化。

（3）借款费用资本化率以及资本化金额的计算方法

专门借款当期实际发生的利息费用，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予以资本化；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，确定资本化金额。资本化率根据一般借款的加权平均利率计算确定。

（九）无形资产

公司无形资产包括土地使用权、计算机软件、商标权、著作权和网络域名等。

无形资产按照成本进行初始计量，并于取得无形资产时分析判断其使用寿

命。使用寿命为有限的，自无形资产可供使用时起，采用能反映与该资产有关的经济利益的预期实现方式的摊销方法，在预计使用年限内摊销；无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销；使用寿命不确定的无形资产，不作摊销。

使用寿命有限的无形资产摊销方法如下：

类别	使用寿命（年）	摊销方法
土地使用权	50.00	直线法摊销
计算机软件	5.00	直线法摊销
商标权	5.00	直线法摊销
著作权	5.00	直线法摊销

公司于每年年度终了，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核，与以前估计不同的，调整原先估计数，并按会计估计变更处理。

资产负债表日预计某项无形资产已经不能给企业带来未来经济利益的，将该项无形资产的账面价值全部转入当期损益。

无形资产计提资产减值方法见本节“四、（十七）资产减值”。

使用寿命不确定的无形资产不予摊销。本公司在每个会计期间对使用寿命不确定的无形资产的使用寿命进行复核，当有确凿证据表明其使用寿命是有限的，则估计其使用寿命，按直线法进行摊销。使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年都进行减值测试。

（十）研究开发支出

公司将内部研究开发项目的支出，区分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。

开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能予以资本化，即：完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；具有完成该无形资产并使用或出售的意图；无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，

并有能力使用或出售该无形资产；归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出计入当期损益。

公司研究开发项目在满足上述条件，通过技术可行性及经济可行性研究，形成项目立项后，进入开发阶段。

已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定可使用状态之日转为无形资产。

（十一）长期待摊费用

公司发生的长期待摊费用按实际成本计价，并按预计受益期限平均摊销。对不能使以后会计期间受益的长期待摊费用项目，其摊余价值全部计入当期损益。

（十二）股份支付及权益工具

（1）股份支付的种类

公司股份支付分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。

（2）权益工具公允价值的确定方法

公司对于授予的存在活跃市场的期权等权益工具，按照活跃市场中的报价确定其公允价值。对于授予的不存在活跃市场的期权等权益工具，采用期权定价模型等确定其公允价值。选用的期权定价模型考虑以下因素：A、期权的行权价格；B、期权的有效期；C、标的股份的现行价格；D、股价预计波动率；E、股份的预计股利；F、期权有效期内的无风险利率。

（3）确认可行权权益工具最佳估计的依据

等待期内每个资产负债表日，本公司根据最新取得的可行权职工人数变动等后续信息作出最佳估计，修正预计可行权的权益工具数量。在可行权日，最终预计可行权权益工具的数量应当与实际可行权数量一致。

（4）实施、修改、终止股份支付计划的相关会计处理

以权益结算的股份支付，按授予职工权益工具的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日按照权益工具的公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积。在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的，在等待期内的每个资产负债表日，以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础，按照权益工具授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用和资本公积。在可行权日之后不再对已确认的相关成本或费用和所有者权益总额进行调整。

以现金结算的股份支付，按照公司承担的以股份或其他权益工具为基础计算确定的负债的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日以公司承担负债的公允价值计入相关成本或费用，相应增加负债。在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件以后才可行权的以现金结算的股份支付，在等待期内的每个资产负债表日，以对可行权情况的最佳估计为基础，按照公司承担负债的公允价值金额，将当期取得的服务计入成本或费用和相应的负债。在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

公司对股份支付计划进行修改时，若修改增加了所授予权益工具的公允价值，按照权益工具公允价值的增加相应地确认取得服务的增加；若修改增加了所授予权益工具的数量，则将增加的权益工具的公允价值相应地确认为取得服务的增加。权益工具公允价值的增加是指修改前后的权益工具在修改日的公允价值之间的差额。若修改减少了股份支付公允价值总额或采用了其他不利于职工的方式修改股份支付计划的条款和条件，则仍继续对取得的服务进行会计处理，视同该变更从未发生，除非本公司取消了部分或全部已授予的权益工具。

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

（十三）回购股份

公司回购的股份在注销或者转让之前，作为库存股管理，回购股份的全部支出转作库存股成本。股份回购中支付的对价和交易费用减少所有者权益，回购、

转上或注销本公司股份时，不确认利得或损失。

转让库存股，按实际收到的金额与库存股账面金额的差额，计入资本公积，资本公积不足冲减的，冲减盈余公积和未分配利润。注销库存股，按股票面值和注销股数减少股本，按注销库存股的账面余额与面值的差额，冲减资本公积，资本公积不足冲减的，冲减盈余公积和未分配利润。

（十四）政府补助

政府补助在满足政府补助所附条件并能够收到时确认。

对于货币性资产的政府补助，按照收到或应收的金额计量。其中，对期末有确凿证据表明能够符合财政扶持政策规定的相关条件且预计能够收到财政扶持资金时，按应收金额计量；否则，按照实际收到的金额计量。对于非货币性资产的政府补助，按照公允价值计量；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额1元计量。

与资产相关的政府补助，是指公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助；除此之外，作为与收益相关的政府补助。

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

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用期限内平均分配，计入当期损益。与收益相关的政府补助，如果用于补偿已发生的相关费用或损失，则计入当期损益；如果用于补偿以后期间的相关费用或损失，则计入递延收益，于费用确认期间计入当期损益。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

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

（十五）递延所得税资产及递延所得税负债

所得税包括当期所得税和递延所得税。除由于企业合并产生的调整商誉，或与直接计入所有者权益的交易或者事项相关的递延所得税计入所有者权益外，均作为所得税费用计入当期损益。

公司根据资产、负债于资产负债表日的账面价值与计税基础之间的暂时性差异，采用资产负债表债务法确认递延所得税。

各项应纳税暂时性差异均确认相关的递延所得税负债，除非该应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：

（1）商誉的初始确认，或者具有以下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

（2）对于与子公司、联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，该暂时性差异转回的时间能够控制并且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

对于可抵扣暂时性差异、能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，本公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认由此产生的递延所得税资产，除非该可抵扣暂时性差异是在以下交易中产生的：

①该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

②对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，同时满足下列条件的，确认相应的递延所得税资产：暂时性差异在可预见的未来很可能转回，且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额。

于资产负债表日，公司对递延所得税资产和递延所得税负债，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量，并反映资产负债表日预期收回资产或清偿负债方式的所得税影响。

于资产负债表日，公司对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期

间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，减记的金额予以转回。

（十六）经营租赁与融资租赁

公司将实质上转移了与资产所有权有关的全部风险和报酬的租赁确认为融资租赁，除融资租赁之外的其他租赁确认为经营租赁。

（1）公司作为出租人

经营租赁中的租金，公司在租赁期内各个期间按照直线法确认当期损益。发生的初始直接费用，计入当期损益。

（2）公司作为承租人

经营租赁中的租金，公司在租赁期内各个期间按照直线法计入相关资产成本或当期损益；发生的初始直接费用，计入当期损益。

（十七）资产减值

公司对子公司、联营企业和合营企业的长期股权投资、固定资产、在建工程、无形资产等（存货、递延所得税资产、金融资产除外）的资产减值，按以下方法确定：

公司于资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象，存在减值迹象的，本公司将估计其可收回金额，进行减值测试。对因企业合并所形成的商誉、使用寿命不确定的无形资产和尚未达到可使用状态的无形资产无论是否存在减值迹象，每年都进行减值测试。

可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。公司以单项资产为基础估计其可收回金额；难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。资产组的认定，以资产组产生的主要现金流入是否独立于其

他资产或者资产组的现金流入为依据。

当资产或资产组的可收回金额低于其账面价值时，公司将其账面价值减记至可收回金额，减记的金额计入当期损益，同时计提相应的资产减值准备。

资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

（十八）职工薪酬

（1）职工薪酬的范围

职工薪酬，是指企业为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。企业提供给职工配偶、子女、受赡养人、已故员工遗属及其他受益人等的福利，也属于职工薪酬。

根据流动性，职工薪酬分别列示于资产负债表的“应付职工薪酬”项目和“长期应付职工薪酬”项目。

（2）短期薪酬

本公司在职工提供服务的会计期间，将实际发生的职工工资、奖金、按规定的基准和比例为职工缴纳的医疗保险费、工伤保险费和生育保险费等社会保险费和住房公积金，确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。如果该负债预期在职工提供相关服务的年度报告期结束后十二个月内不能完全支付，且财务影响重大的，则该负债将以折现后的金额计量。

（3）离职后福利

离职后福利系设定受益计划。设定提存计划，是指向独立的基金缴存固定费用后，企业不再承担进一步支付义务的离职后福利计划。

设定提存计划包括基本养老保险、失业保险等。

在职工提供服务的会计期间，根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

(4) 辞退福利

公司向职工提供辞退福利的，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：本公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时；本公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

(5) 其他长期福利

公司向职工提供的其他长期职工福利，符合设定提存计划条件的，按照上述关于设定提存计划的有关规定进行处理。符合设定受益计划的，按照上述关于设定受益计划的有关规定进行处理，但相关职工薪酬成本中“重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动”部分计入当期损益或相关资产成本。

(十九) 同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

(1) 同一控制下的企业合并

对于同一控制下的企业合并，合并方在合并中取得的被合并方的资产、负债，除因会计政策不同而进行的调整以外，按合并日被合并方的原账面价值计量。合并对价的账面价值与合并中取得的净资产账面价值的差额调整资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

通过多次交易分步实现同一控制下的企业合并

在个别财务报表中，以合并日持股比例计算的合并日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作为该项投资的初始投资成本；初始投资成本与原持有投资的账面价值加上合并日新增投资成本之和的差额，调整资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

在合并财务报表中，合并方在合并中取得的被合并方的资产、负债，除因会计政策不同而进行的调整以外，按合并日在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量；原持有投资的账面价值加上合并日新增投资成本之和，与合并中取得的净资产账面价值的差额，调整资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。合并方在达到合并之前持有的长期股权投资，在取得日与合并方与被合并方同处

于同一方最终控制之日孰晚日与合并日之间已确认有关损益、其他综合收益和其他所有者权益变动，应分别冲减比较报表期间的期初留存收益或当期损益。

(2) 非同一控制下的企业合并

对于非同一控制下的企业合并，合并成本为购买日为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。在购买日，取得的被购买方的资产、负债及或有负债按公允价值确认。

对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉，按成本扣除累计减值准备进行后续计量；对合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，经复核后计入当期损益。

通过多次交易分步实现非同一控制下的企业合并

在个别财务报表中，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本。购买日之前持有的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，应当在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理；因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，应当在处置该项投资时转入处置期间的当期损益。购买日之前持有的股权投资按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理的，原计入其他综合收益的累计公允价值变动应当在改按成本法核算时转入当期损益。

在合并财务报表中，合并成本为购买日支付的对价与购买日之前已经持有的被购买方的股权在购买日的公允价值之和；对于购买日之前已经持有的被购买方的股权，按照购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值之间的差额计入当期收益；购买日之前已经持有的被购买方的股权涉及其他综合收益、其他所有者权益变动应当转为购买日当期收益，由于被投资方重新计量设定收益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

(3) 企业合并中有关交易费用的处理

为进行企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关

管理费用，于发生时计入当期损益。作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。

（二十）合并财务报表的编制方法

（1）合并范围

合并财务报表的合并范围以控制为基础予以确定。控制是指公司拥有对被投资单位的权力，通过参与被投资单位的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资单位的权力影响其回报金额。子公司，是指被本公司控制的主体（含企业、被投资单位中可分割的部分，以及企业所控制的结构化主体等）。

（2）合并财务报表的编制方法

合并财务报表以本公司和子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，由本公司编制。在编制合并财务报表时，本公司和子公司的会计政策和会计期间要求保持一致，公司间的重大交易和往来余额予以抵销。

在报告期内因同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，视同该子公司以及业务自同受最终控制方控制之日起纳入本公司的合并范围，将其自同受最终控制方控制之日起的经营成果和现金流量纳入合并利润表和合并现金流量表中。

因非同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，将该子公司以及业务自购买日至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表，将其现金流量纳入合并现金流量表。

子公司的股东权益中不属于本公司所拥有的部分作为少数股东权益在合并资产负债表中股东权益项下单独列示。子公司当期净损益中属于少数股东权益的份额，在合并利润表中净利润项目下以“少数股东损益”项目列示。少数股东分担的子公司的亏损超过了少数股东在该子公司期初所有者权益中所享有的份额，其余额仍冲减少数股东权益。

对于购买子公司少数股权或因处置部分股权投资但没有丧失对该子公司控制权的交易，作为权益性交易核算，调整归属于母公司所有者权益和少数股东权益的账面价值以反映其在子公司中相关权益的变化。少数股东权益的调整额与支

付/收到对价的公允价值之间的差额调整资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

(3) 丧失子公司控制权的处理

因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司控制权的，剩余股权按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量；处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原子公司自购买日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益，同时冲减商誉。

与原有子公司的股权投资相关的其他综合收益、其他所有者权益变动，应当在丧失控制权时转入当期损益，由于被投资方重新计量设定收益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

(4) 分步处置股权至丧失控制权的特殊处理

分步处置股权至丧失控制权的各项交易的条款、条件以及经济影响符合以下一种或多种情况，本公司将多次交易事项作为一揽子交易进行会计处理：

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

分步处置股权至丧失控制权的各项交易，在个别财务报表中，相应结转每一次处置股权相对应的长期股权投资的账面价值，所得价款与处置长期股权投资账面价值之间的差额计入当期投资收益。

在合并财务报表中，分步处置股权至丧失控制权时，剩余股权的计量以及有关处置股权损益的核算比照上述“丧失子公司控制权的处理”。在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额：

①属于“一揽子交易”的，确认为其他综合收益，计入资本公积（其他资本公积）。在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

②不属于“一揽子交易”的，作为权益性交易计入资本公积。在丧失控制权时不得转入丧失控制权当期的损益。

（二十一）合营安排的分类及共同经营的会计处理方法

合营安排，是指一项由两个或两个以上的参与方共同控制的安排。公司合营安排为合营企业。

合营企业是指本公司仅对该安排的净资产享有权利的合营安排。

公司按照长期股权投资有关权益法核算的规定对合营企业的投资进行会计处理。

（二十二）外币业务

本公司发生外币业务，按交易发生日的即期汇率折算为记账本位币金额。

资产负债表日，对外币货币性项目，采用资产负债表日即期汇率折算。因资产负债表日即期汇率与初始确认时或者前一资产负债表日即期汇率不同而产生的汇兑差额，计入当期损益；对以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算；对以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，折算后的记账本位币金额与原记账本位币金额的差额，计入当期损益。

（二十三）重要会计政策、会计估计的变更

1、重要会计政策变更

2014年1月至7月，财政部发布了《企业会计准则第39号——公允价值计量》、《企业会计准则第40号——合营安排》和《企业会计准则第41号——在其他主体中权益的披露》，修订了《企业会计准则第2号——长期股权投资》、《企业会计准则第9号——职工薪酬》、《企业会计准则第30号——财务报表列报》、《企业会计准则第33号——合并财务报表》和《企业会计准则第37号——金融

工具列报》(简称“企业会计准则第 37 号”),除企业会计准则第 37 号在 2014 年年度及以后期间的财务报告中使用外,上述其他准则于 2014 年 7 月 1 日起施行。

本公司已根据上述准则的相关规定对报告期内财务报表进行追溯调整。

2、重要会计估计变更

公司报告期内无重要会计估计变更事项。

五、税项

(一) 主要税种及税率

1、流转税及附加

税 种	计税依据	法定税率 (%)
增值税 ^(注 1、2)	应税收入	3、6
营业税 ^(注 1)	应税收入	3、5
城市维护建设税	应纳流转税额	7
教育费附加	应纳流转税额	3
地方教育附加	应纳流转税额	2

注1: 2014年5月前,公司及子公司自主开发自主运营游戏收入适用3%的营业税税率,自2014年6月起,自主运营游戏收入纳入“营改增”范围,适用6%的增值税税率;

注2: 雷霆互动(2013年9月前)、飓峰科技(2014年6月前)、雷霆网络(2015年5月前)及艺帆网络为小规模纳税人,涉及的增值税业务适用3%的征收率。

2、企业所得税

纳税主体名称	所得税税率%
吉比特	10.00
雷霆互动	25.00
飓峰软件	25.00
雷霆网络	25.00
艺帆网络	25.00
雷霆信息	25.00
霍尔果斯雷霆	25.00

博约互动	25.00
------	-------

注：公司报告期内享受的所得税优惠详见下文“（二）税收优惠及批文”。

（二）税收优惠及批文

1、经本公司申请，国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部、国家税务总局联合审核，本公司被认定为 2013-2014 年度国家规划布局内的重点软件企业（证书编号为 R-2013-266），适用 10% 的所得税税率。据此，本公司 2013-2014 年度的所得税税率均为 10%。

根据《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税[2016]49 号）的相关规定，本公司符合《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件企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）规定的国家规划布局内的重点软件企业。本公司根据《国家税务总局关于发布〈企业所得税优惠政策事项办理办法〉的公告》（国家税务总局公告 2015 年第 76 号）规定向税务机关申请了重点软件企业所得税优惠事项备案，因此本公司 2015 年度适用重点软件企业 10% 的所得税优惠政策。2016 年度税收优惠尚未备案，预期仍适用重点软件企业 10% 的所得税优惠政策。

2、根据财税[2011]111 号《交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点实施办法》、财税[2012]71 号《财政部国家税务总局关于在北京等 8 省市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的通知》和财税[2013]37 号《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》，试点纳税人提供技术转让、技术开发和与之相关的技术咨询、技术服务免征增值税，2013 年本公司从光宇在线取得的《问道》、《问道外传》项目技术转让收入适用该税收优惠政策，免征增值税。

3、根据《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件企业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税 [2012] 27 号）的相关规定，符合条件的软件企业，自获利年度起第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税。雷霆互动 2016 年开始获利，预计 2016 年度境内所得适用该税收减免优惠政策，但尚未进行税收优惠备案。

4、子公司雷霆互动公司于 2015 年 10 月 12 日取得由厦门市科学技术局、厦门市财政局、厦门市国家税务局、福建省厦门市地方税务局联合颁发的《高新技术企业证书》，2015 年度获得的境外所得减按 15% 税率征收企业所得税。2016 年度税收优惠尚未备案，预期仍适用该优惠政策。

六、分部信息

(一) 主营业务按业务类型列示

单位：万元

业务类型	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	收入	成本	收入	成本	收入	成本	收入	成本
授权运营	12,773.31	90.41	22,443.50	174.37	22,534.55	159.89	24,723.85	195.81
自主运营	17,351.43	940.30	4,528.97	547.20	7,865.96	761.20	2,048.54	368.20
联合运营	25,859.70	1,373.49	272.71	248.48	187.52	31.84	193.34	31.46
其他	1,460.17	9.71	2,656.87	29.08	1,626.05	19.76	671.91	-
合计	57,444.61	2,413.90	29,902.04	999.12	32,214.09	972.70	27,637.64	595.47

(二) 主营业务按地区分项列示

单位：万元

地区名称	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	收入	成本	收入	成本	收入	成本	收入	成本
中国大陆	57,366.57	2,412.82	29,442.22	990.83	31,537.05	941.40	27,418.21	554.24
港澳台	21.84	0.07	121.69	1.44	13.22	1.28	34.39	1.50
海外	56.20	1.01	338.14	6.85	663.81	30.02	185.04	39.74
合计	57,444.61	2,413.90	29,902.04	999.12	32,214.09	972.70	27,637.64	595.47

七、非经常性损益

依据致同审核的《非经常性损益的审核报告》(致同专字(2016)第 350ZA0258 号)，公司最近三年及一期的非经常性损益的具体内容、金额及扣除非经常性损益后的净利润金额如下表：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非流动性资产处置损益	22,882.24	769,515.99	-77,319.92	960,004.62
计入当期损益的政府补助,但与公	2,546,199.16	8,535,307.18	11,809,035.72	6,535,327.50

司正常经营业务密切相关,符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外				
处置以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	-	-	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-45,307.00	-61,000.42	87,090.17	1,300,762.31
因股份支付确认的费用	-	-	-15,111.43	-6,274,024.85
非经常性损益合计	2,523,774.40	9,243,822.75	11,803,694.54	2,522,069.58
减:非经常性损益的所得税影响数	373,881.41	1,636,348.95	1,893,501.28	1,215,158.23
非经常性损益净额	2,149,892.99	7,607,473.80	9,910,193.26	1,306,911.35
减:归属于少数股东的非经常性损益净影响数(税后)	5,633.41	3,156.29	-	-
归属于公司普通股股东的非经常性损益	2,144,259.58	7,604,317.51	9,910,193.26	1,306,911.35
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润	290,976,944.83	167,373,408.79	183,622,172.46	156,231,987.02

报告期内,公司非经常性损益主要为收到的政府补助和确认的股份支付费用。2013年度至2016年1-6月,公司分别确认政府补贴收入653.53万元、1,180.90万元、853.53万元和254.62万元。2013年度公司因股东之间的股利转让行为确认股份支付费用627.40万元。

八、主要资产

(一) 最近一期末主要固定资产情况

截至2016年6月30日,公司固定资产构成情况如下:

单位:元

固定资产类别	年限	账面原值	累计折旧	减值准备	账面价值
房屋及建筑物	20年	35,750,931.62	8,923,288.56	-	26,827,643.06
办公设备	5年	4,179,528.66	3,519,768.02	-	659,760.64
电子设备	5年	9,917,942.44	4,451,809.44	-	5,466,133.00
房屋装修	5年	12,013,610.41	9,518,725.53	-	2,494,884.88
合计		61,862,013.13	26,413,591.55		35,448,421.58

报告期各期末，本公司固定资产不存在资产减值的情形，无需计提减值准备。

（二）最近一期末主要对外投资情况

截至 2016 年 6 月 30 日，公司长期股权投资情况如下：

单位：元

被投资单位	核算方法	2016.6.30	2015.12.31	在被投资单位持股比例
青瓷数码	权益法	7,439,159.58	8,531,909.70	17.97%
南竹手游	权益法	1,013,076.93	1,080,027.34	22.50%
星艺互动	权益法	8,798,555.99	9,322,526.37	47.37%
淘金互动	权益法	2,216,163.42	2,353,788.85	35.00%
勇仕网络	权益法	1,103,078.16	1,123,759.79	15.00%
谷游网络	权益法	-	2,137,995.51	30.00%
量子互动	权益法	-	2,806,232.76	30.00%
千时科技	权益法	4,268,548.77	4,543,510.33	18.03%
飞鼠网络	权益法	2,976,484.95	3,695,265.11	30.00%
游戏元素	权益法	1,971,427.69	2,658,640.25	30.00%
合计		29,786,495.49	38,253,656.01	

（三）最近一期末主要无形资产情况

截至 2016 年 6 月 30 日，公司无形资产构成情况如下：

单位：元

类别	摊销年限	账面原值	累计摊销	减值准备	账面价值
土地使用权	50 年	10,355,444.35	628,661.14	-	9,726,783.21
计算机软件	5 年	5,374,731.55	3,095,473.33	-	2,279,258.22
商标权	5 年	352,374.49	352,374.49	-	-
著作权	5 年	10,589.20	10,589.20	-	-
域名	注	887,000.00	-	-	887,000.00
合计		16,980,139.59	4,087,098.16		12,893,041.43

注：公司购买的网络域名只要续费即可使用，预期公司将持续续费，故不能预计未来可使用期限，因此本公司将其作为使用寿命不确定的无形资产。

报告期各期末，本公司无形资产不存在资产减值的情形，因此无需计提减值准备。

九、主要债项

公司负债主要包括应付账款、预收款项、应付职工薪酬、应交税费、一年内到期的非流动负债、其他流动负债、银行借款、其他非流动负债等，主要债项具体如下：

（一）应付账款

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31
推广及运维费	28,447,296.78	1,249,084.19
工程款	4,819,290.95	7,145,419.36
货 款	562,110.41	179,735.24
分成款	688,924.87	170,169.49
其 他	544,764.27	150,779.95
合 计	35,062,387.28	8,895,188.23

应付账款期末余额较期初余额增长较多，主要系应付问道手游推广及运维费增加。

（二）预收款项

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31
游戏充值款	677,865.24	664,425.26
预收分成款	95,578.50	95,578.50
合 计	773,443.74	760,003.76

预收充值款系子公司雷霆互动收到的游戏玩家预存入游戏平台，但尚未兑换成游戏货币的充值款项。

（三）应付职工薪酬

截至 2016 年 6 月 30 日，公司应付职工薪酬明细如下：

单位：元

项 目	2016.01.01	本期增加	本期减少	2016.6.30
-----	------------	------	------	-----------

短期薪酬	27,529,414.73	102,704,477.21	52,326,300.95	77,907,590.99
离职后福利-设定受益计划	-	1,102,535.89	1,102,535.89	-
辞退福利	-	619,768.72	334,728.72	285,040.00
一年内到期的长期应付职工薪酬	4,892,056.33	5,428,340.42	4,667,696.18	5,652,700.57
合计	32,421,471.06	109,855,122.24	58,431,261.74	83,845,331.56

应付职工薪酬期末余额较期初余额增长主要系《问道手游》上线运营，经营情况良好，根据运营收益计提项目奖金所致。

(1) 短期薪酬

单位：元

项目	2016.01.01	本期增加	本期减少	2016.6.30
工资、奖金、津贴和补贴	25,555,468.65	94,378,037.88	46,849,486.14	73,084,020.39
职工福利费	-	2,287,724.30	2,287,724.30	-
社会保险费	-	714,803.30	714,803.30	-
其中：1. 医疗保险费	-	584,512.84	584,512.84	-
2. 工伤保险费	-	31,819.39	31,819.39	-
3. 生育保险费	-	98,471.07	98,471.07	-
住房公积金	-	1,747,209.00	1,747,209.00	-
工会经费和职工教育经费	734,417.98	2,558,271.16	486,854.66	2,805,834.48
短期带薪缺勤	1,184,272.70	769,573.45	24,850.90	1,928,995.25
其他短期薪酬	55,255.40	248,858.12	215,372.65	88,740.87
合计	27,529,414.73	102,704,477.21	52,326,300.95	77,907,590.99

(2) 设定提存计划

单位：元

项目	2016.01.01	本期增加	本期减少	2016.6.30
离职后福利	-	1,102,535.89	1,102,535.89	-
其中：1. 基本养老保险费	-	987,863.46	987,863.46	-
2. 失业保险费	-	114,672.43	114,672.43	-
合计	-	1,102,535.89	1,102,535.89	-

(四) 应交税费

单位：元

税项	2016.6.30	2015.12.31
增值税	18,956,823.92	2,633,302.92
营业税	-	6,742.22
企业所得税	62,422,760.47	9,660,300.71

税 项	2016.6.30	2015.12.31
个人所得税	762,801.27	461,007.00
城市维护建设税	948,992.48	88,537.12
教育费附加	406,711.06	37,944.48
地方教育附加	271,140.72	25,296.32
其他税种	169,815.03	27,374.47
合 计	83,939,044.95	12,940,505.24

(五) 其他应付款

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31
质保金	3,468.01	3,468.01
预提费用	179,963.22	417,021.69
道具交易平台款项	75,927.00	115,472.00
履约保证金	850,000.00	850,000.00
其他	286,784.97	153,233.18
合 计	1,396,143.20	1,539,194.88

(六) 一年内到期的非流动负债

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31
一年内到期的长期借款	2,978,572.08	2,978,572.08
一年内到期的递延收益	9,973,306.17	10,205,047.03
合 计	12,951,878.25	13,183,619.11

一年内到期的递延收益系将于一年内摊销的永久性道具收入、游戏授权金及政府补助。

(七) 其他流动负债

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31
递延收益	74,909,175.72	41,950,069.98

其他流动负债中的递延收益主要系游戏玩家已充值进入游戏但尚未购买道具及已购买尚未使用的消耗性道具余额。

（八）长期借款

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31
抵押借款	4,219,639.22	5,708,925.26
减：一年内到期的长期借款	2,978,572.08	2,978,572.08
合 计	1,241,067.14	2,730,353.18

公司长期借款系本公司因购买厦门市软件园二期望海路 4 号房产而向交通银行股份有限公司厦门分行借入的按揭抵押贷款。

（九）长期应付职工薪酬

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31
长期应付职工薪酬	5,652,700.57	10,393,968.47
未确认融资费用	-	-191,186.13
小 计	5,652,700.57	10,202,782.34
减：一年内到期的长期应付职工薪酬	5,652,700.57	4,892,056.33
合 计	-	5,310,726.01

长期应付职工薪酬系公司以前年度计提的问道的经营效益奖金余额，每年根据业绩情况按比例发放，预计发放至 2017 年。

（十）递延收益

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31
超过 1 年未摊销的授权金	1,723,868.08	2,052,756.39
超过 1 年未分期确认收入的永久性道具余额	4,277,616.30	4,348,774.42
政府补助	1,231,666.69	2,463,333.34
合 计	7,233,151.07	8,864,864.15

十、股东权益

报告期各期末，公司股东权益变动情况如下：

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
-----	-----------	------------	------------	------------

股本	53,370,525.00	53,370,525.00	53,370,525.00	53,370,525.00
资本公积	6,763,975.85	6,763,975.85	6,457,213.85	6,798,424.85
盈余公积	26,685,262.50	26,685,262.50	26,685,262.50	17,230,890.30
未分配利润	644,028,798.79	395,907,594.38	250,929,868.08	126,596,976.54
归属于母公司股东权益合计	730,848,562.14	482,727,357.73	337,442,869.43	203,996,816.69
少数股东权益	52,777,812.40	8,475,243.88	-	-
股东权益合计	783,626,374.54	491,202,601.61	337,442,869.43	203,996,816.69

（一）股本

公司报告期内股本变动情况，详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、本公司设立以来的股本形成及其变化和重大资产重组情况”。

（二）资本公积

报告期各期末，公司资本公积情况如下：

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
股本溢价	6,239,575.85	6,239,575.85	5,932,813.85	6,274,024.85
其他资本公积	524,400.00	524,400.00	524,400.00	524,400.00
合 计	6,763,975.85	6,763,975.85	6,457,213.85	6,798,424.85

2013年2月25日，本公司以每股价格12.5333元回购苏华舟持有的本公司股份10,814,737股，应支付对价135,544,343.22元转入库存股核算；完成工商变更登记后，注销的库存股成本高于对应股本成本10,814,737元的部分，依次冲减资本公积50,088,620元、盈余公积30,653,235.71元、未分配利润43,987,750.51元。

2013年6月28日，股东湖南文旅、和谐成长、平安财智、安兴投资将其应分得的2012年度股利合计6,274,024.85元转给股东兼本公司主要管理人员卢竝岩和黄志辉。本公司将该股利转让行为视同股份支付行为予以处理，确认资本公积6,274,024.85元。

2014年雷霆互动将所持部分淘金互动股权转让予徐安平，丧失对淘金互动

的控制权，丧失控制权之前的处置损失 346,500.00 元作为权益性交易计入资本公积，另外确认淘金互动除净利润外的其他权益变动。

2015 年度发生额系确认淘金互动除净利润外的其他权益变动。

（三）盈余公积

报告期各期末，公司盈余公积余额情况如下：

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
法定盈余公积	26,685,262.50	26,685,262.50	26,685,262.50	17,230,890.30
合 计	26,685,262.50	26,685,262.50	26,685,262.50	17,230,890.30

报告期内，公司按照各年度母公司净利润的 10% 计提法定盈余公积。2013 年法定盈余公积的减少，系因第二次回购苏华舟股份发生的溢价，依次冲减资本公积、盈余公积、未分配利润所致。

（四）未分配利润

报告期各期末，公司未分配利润项目变动情况如下：

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
调整前上期末未分配利润	395,907,594.38	250,929,868.08	126,596,976.54	51,768,324.89
调整期初未分配利润合计数 (调增+, 调减-)	-	-	-	-
调整后期初未分配利润	395,907,594.38	250,929,868.08	126,596,976.54	51,768,324.89
加：本期归属于母公司所有者的净利润	293,121,204.41	174,977,726.30	193,532,365.72	157,538,898.37
减：提取法定盈余公积	-	-	9,454,372.20	18,722,496.21
提取任意盈余公积	-	-	-	-
提取一般风险准备	-	-	-	-
应付普通股股利	45,000,000.00	30,000,000.00	60,000,000.00	20,000,000.00
应付其他权益持有者的股利	-	-	-	-
股份回购冲抵	-	-	-	43,987,750.51
其他	-	-	254,898.02	-
期末未分配利润	644,028,798.79	395,907,594.38	250,929,868.08	126,596,976.54

十一、现金流量情况

报告期内，公司现金流量变动情况如下：

单位：元

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
经营活动产生的现金流量净额	254,205,071.12	186,637,555.68	203,785,630.33	184,998,383.04
投资活动产生的现金流量净额	-11,317,287.65	-53,431,085.40	-21,214,834.69	-18,705,676.07
筹资活动产生的现金流量净额	-46,605,133.78	-27,766,725.52	-63,574,601.57	-294,865,499.91
汇率变动对现金及现金等价物的影响	265,240.67	71,985.26	12,091.14	-14,367.34
现金及现金等价物净增加额	196,547,890.36	105,511,730.02	119,008,285.21	-128,587,160.28
期初现金及现金等价物余额	444,440,992.85	338,929,262.83	219,920,977.62	348,508,137.90
期末现金及现金等价物余额	640,988,883.21	444,440,992.85	338,929,262.83	219,920,977.62

报告期内，公司未发生不涉及现金收支的重大投资和筹资活动。

十二、股份支付

1、2013年6月28日，本公司将2012年度的股利分配中涉及的股利转让支付行为视同股份支付行为予以处理。具体股利转让支付情况为：湖南文旅、和谐成长、平安财智、安兴投资将其应分得的股利合计6,274,024.85元转给卢竑岩和黄志辉。本公司将上述股利转让金额6,274,024.85元确认为费用总额及权益结算金额。具体会计处理为：借记：管理费用，贷记：资本公积——股本溢价。

2、2014年10月及12月雷霆互动与徐安平签订股权转让协议，约定雷霆互动向徐安平转让淘金互动65%的股权。截至2014年12月15日，股权转让协议已履行完毕、相关工商变更手续已全部办理完成。上述股权转让行为系为换取徐安平及其项目组的服务，故将其确认为股份支付。由于当时双方签署的股权转让协议约定有5年的服务期限，构成了股份支付的服务期限条款；授权日为第一次股权转让完成日即2014年10月28日，公允价值根据2014年11月30日股权处置日的净资产确定。上述股份支付事项2014年纳入合并报表范围的具体金额为1.51万元。具体会计处理为：借记：管理费用，贷记：资本公积——股本溢价。

十三、报告期内会计报表附注中或有事项、期后事项及其他重要事项

（一）或有事项

截至 2016 年 6 月 30 日，本公司不存在应披露的未决诉讼、对外担保等或有事项。

（二）资产负债表日后事项

截至财务报告日，本公司不存在应披露的资产负债表日后事项。

（三）重要的承诺事项

截至 2016 年 6 月 30 日，本公司不存在应披露的重大承诺事项。

（四）其他重要事项

截至 2016 年 6 月 30 日，本公司不存在应披露的其他重要事项。

十四、财务指标

（一）主要财务指标

指标名称	2016.6.30/ 2016年1-6月	2015.12.31/ 2015 年度	2014.12.31/ 2014 年度	2013.12.31/ 2013 年度
流动比率	3.20	4.31	4.03	2.91
速动比率	3.20	4.30	4.03	2.91
资产负债率（母公司）	13.26%	15.57%	18.62%	27.26%
资产负债率（合并）	27.77%	20.75%	25.65%	36.57%
应收账款周转率（次）	3.57	12.51	14.16	12.67
息税折旧摊销前利润（万元）	39,001.56	20,129.97	21,951.14	18,406.83
利息保障倍数	3,336.64	534.22	349.13	225.45
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	4.76	3.50	3.82	3.47

指标名称	2016.6.30/ 2016年1-6月	2015.12.31/ 2015 年度	2014.12.31/ 2014 年度	2013.12.31/ 2013 年度
每股净现金流量（元/股）	3.68	1.98	2.23	-2.41
无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）占净资产比例（%）	0.40%	0.42%	0.62%	0.41%

注：因公司所处行业的特点，公司期末无存货，故未计算存货周转率。

各指标计算公式如下：

流动比率=流动资产/流动负债

速动比率=(流动资产-存货-一年内到期的非流动资产-其他流动资产)/流动
负债

资产负债率=负债总额/资产总额

应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额

息税折旧摊销前利润=利润总额+利息支出+计提折旧+摊销

利息保障倍数=(利润总额+利息支出)/利息支出

每股经营活动的现金流量=经营活动产生的现金流量净额/期末股本总额

每股净现金流量=现金流量净额/股本总额

无形资产（土地使用权除外）占净资产的比例=无形资产（土地使用权除外）
/净资产

（二）加权平均净资产收益率和每股收益

报告期利润	报告期间	加权平均净资产 收益率	每股收益（元/股）	
			基本每股收益	稀释每股收益
归属于公司普 通股股东的净 利润	2016年1-6月	48.31%	5.49	5.49
	2015年度	43.74%	3.28	3.28
	2014年度	67.72%	3.63	3.63
	2013年度	101.85%	2.86	2.86
扣除非经常损 益后归属于普 通股股东的净 利润	2016年1-6月	47.95%	5.45	5.45
	2015年度	41.84%	3.14	3.14
	2014年度	64.26%	3.44	3.44
	2013年度	101.00%	2.83	2.83

注：以上指标计算公式如下：

1、加权平均净资产收益率

$$\text{加权平均净资产收益率} = P_0 / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0 \pm E_k \times M_k \div M_0)$$

其中： P_0 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润； NP 为归属于公司普通股股东的净利润； E_0 为归属于公司普通股股东的期初净资产； E_i 为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产； E_j 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产； M_0 为报告期月份数； M_i 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数； M_j 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数； E_k 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动； M_k 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

报告期发生同一控制下企业合并的，计算加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从报告期期初起进行加权；计算扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从合并日的次月起进行加权。计算比较期间的加权平均净资产收益率时，被合并方的净利润、净资产均从比较期间期初起进行加权；计算比较期间扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产不予加权计算（权重为零）。

2、基本每股收益

$$\text{基本每股收益} = P_0 \div S$$

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

其中： P_0 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润； S 为发行在外的普通股加权平均数； S_0 为期初股份总数； S_1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数； S_i 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数； S_j 为报告期因回购等减少股份数； S_k 为报告期缩股数； M_0 为报告期月份数； M_i 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数； M_j 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

（3）稀释每股收益

稀释每股收益= $P_1 / (S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k + \text{认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

其中： P_1 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润，并考虑稀释性潜在普通股对其影响，按《企业会计准则》及有关规定进行调整。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股对归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润和加权平均股数的影响，按照其稀释程度从大到小的顺序计入稀释每股收益，直至稀释每股收益达到最小值。

十五、发行人盈利预测情况

报告期内，公司未作盈利预测报告。

十六、历次评估和验资情况

（一）历次评估

公司整体变更为股份有限公司时，公司委托具有证券期货相关业务资格的厦门市大学资产评估有限公司对公司截至2009年9月30日的净资产进行了评估，并出具了《资产评估报告书》（厦大评估评报字（2009）第0111号）。评估方法采用成本法，本次资产评估仅作为折股参考，公司未根据评估结果进行账务处理。本次具体评估情况如下表：

单位：万元

项目	账面净值	评估价值	增值额	增值率
流动资产	19,340.36	19,400.71	60.35	0.31%
非流动资产	2,984.38	2,963.33	-21.05	-0.71%
其中：固定资产	746.92	734.34	-12.58	-1.68%
固定资产清理	1.83	-	-1.83	-100.00%
无形资产	879.66	879.66	-	-
开发支出	446.56	446.56	-	-
长期待摊费用	103.53	103.53	-	-
递延所得税资产	805.87	799.23	-6.64	-0.82%

资产总计	22,324.74	22,364.05	39.30	0.18%
流动负债	7,419.71	7,419.71	-	-
非流动负债	400.07	400.07	-	-
负债总计	7,819.77	7,819.77	-	-
净资产	14,504.97	14,544.27	39.30	0.27%

由上表所示，公司净资产经评估增值 39.30 万元，增值率 0.27%。本次资产评估增值主要为应收账款评估增值，会计账面于每期末对应收账款按账龄计提坏账准备，而评估时未考虑该部分坏账损失。

（二）历次验资

本公司历次验资情况请，详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“四、发行人历次验资情况”。

第十一节 管理层讨论与分析

公司管理层依据报告期经审计的财务报告，对公司的财务状况、经营成果、现金流量和资本性支出进行了讨论和分析。非经特别说明，以下数据均为经审计的合并财务报表口径。

一、财务状况分析

(一) 发行人资产构成及其变化分析

1、资产构成

单位：万元

项 目	2016.6.30		2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动资产	93,742.26	86.40%	48,092.52	77.59%	36,435.99	80.28%	24,451.45	76.02%
非流动资产	14,755.54	13.60%	13,889.57	22.41%	8,950.42	19.72%	7,711.33	23.98%
资产合计	108,497.80	100.00%	61,982.09	100.00%	45,386.41	100.00%	32,162.78	100.00%

报告期内，公司资产结构呈现以流动资产为主的特点，流动资产占总资产的比重均在 76% 以上，这主要是由公司所处行业特点决定的。公司从事的游戏研发与运营业务，主要依托公司的技术优势、人才优势和资金实力。相较传统行业而言，公司固定资产占比相对较低，符合行业“轻资产”的特征。

2、流动资产构成及其变动分析

单位：万元

项 目	2016.6.30		2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	64,643.25	68.96%	44,988.46	93.55%	33,892.93	93.02%	21,992.10	89.94%
应收账款	28,148.42	30.03%	2,457.00	5.11%	2,100.86	5.77%	2,229.26	9.12%
预付款项	152.81	0.16%	288.36	0.60%	181.83	0.50%	129.01	0.53%
应收利息	392.74	0.42%	217.81	0.45%	92.09	0.25%	44.65	0.18%
其他应收款	256.92	0.27%	114.96	0.24%	155.33	0.43%	56.44	0.23%
一年内到期的非流动资产	148.05	0.16%	3.39	0.01%	12.94	0.04%	-	-
其他流动资产	0.06	0.00%	22.55	0.05%	-	-	-	-
流动资产合计	93,742.26	100.00%	48,092.52	100.00%	36,435.99	100.00%	24,451.45	100.00%

公司流动资产主要包括货币资金、应收账款、预付款项、应收利息和其他应收款等，其中货币资金所占比重较高。

报告期内，公司流动资产具体分析如下：

(1) 货币资金

2013 年末、2014 年末、2015 年末和 2016 年 6 月末，公司货币资金余额分别为 21,992.10 万元、33,892.93 万元、44,988.46 万元和 64,643.25 万元，货币资金占同期流动资产的比重分别为 89.94%、93.02%、93.55%和 68.96%，为公司流动资产的主要组成部分。

公司代表作《问道》凭借其蕴含的深厚中华文化底蕴、强大的研发技术支撑和优良的游戏品质，自 2006 年商业化运营以来，积累了大量的游戏用户群体及良好的业内口碑。强大的研发技术及优良的游戏品质为《问道》游戏提供了持续运营的保障，庞大的用户基础为公司报告期内营业收入的持续稳定增长奠定了基础。公司自主研发、自主运营的 3D 大型角色扮演类网络游戏《斗仙》，凭借其清新亮丽的画面、畅快淋漓的战斗、简单便捷的操作、适度的团队 PK 等特点，自 2013 年 7 月商业化运营以来游戏玩家数量、充值消费情况良好。2016 年 4 月《问道手游》正式上线运营，用户规模及充值流水等运营指标表现良好。在上述因素的积极影响下，报告期内公司拥有持续和稳定的现金流入。2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 18,499.84 万元、20,378.56 万元、18,663.76 万元和 25,420.51 万元。

2014 年末货币资金余额较 2013 年末增长 54.11%，2015 年末货币资金余额较 2014 年末增长 32.74%，2016 年 6 月末货币资金余额较 2015 年末增长 43.69%，均主要由于公司营业收入和现金流入总体稳定增长所致。

报告期各期末，公司货币资金余额较大且占流动资产比重较高，主要原因包括：

一是持续地研发投入需要公司拥有较高的货币资金储备。自主研发能力为游戏企业的核心竞争能力，只有持续地进行研发投入，不断地进行游戏产品的升级换代和推出高质量的游戏产品，才能在行业中得以生存和稳定的发展。

二是自主运营平台的建设需要公司拥有一定的货币资金储备。为进一步完善

公司业务链条，增强公司综合竞争实力，公司正打造自主运营游戏平台。由于自主运营游戏产品需先行支付较多的广告、渠道推广等费用，公司必须保有一定的货币资金储备。

三是游戏行业的快速变革需要公司保持较高的货币资金储备。游戏行业变化发展速度较快，行业的快速发展和变革、行业竞争的加剧、游戏玩家兴趣的变化等都可能影响到公司的正常运营，因此，公司需要保有一定的货币资金储备，以应对行业快速变革和市场环境变化过程中的机遇和挑战。

四是公司的稳健运营需要保持较高的货币资金储备。游戏行业是一个风险相对较高的行业，需要有持续较高的研发投入、运维投入等，而公司“轻资产”的特点和目前融资渠道的单一，决定了公司通过外部融资获取发展资金的难度较大，因此，为保证公司的稳健运营，公司需要保有较高的货币资金储备。

（2）应收账款

报告期内，公司应收账款主要为应向游戏运营商、游戏分发平台或渠道商等收取的游戏分成款项，以及应向支付服务商收取的游戏充值款项等。公司应收游戏分成款或充值款的结算和到账有一定的时间周期，导致报告期各期末形成了一定的应收账款余额。

2013年末、2014年末、2015年末和2016年6月末，公司应收账款净额分别为2,229.26万元、2,100.86万元、2,457.00万元和28,148.42万元，占同期流动资产的比例分别为9.12%、5.77%、5.11%和30.03%。

2016年6月末应收账款余额较之前年度大幅增加，主要原因为：2016年之前，公司营业收入主要来自授权光宇在线运营的客户端游戏《问道》，结算周期为1个月，应收账款规模相对较小；2016年4月《问道手游》正式上线运营，用户规模及充值流水等运营指标表现良好，2016年1-6月实现营业收入4.11亿元，且《问道手游》各分发平台或渠道商的款项结算周期相对较长（如Apple.Inc的平均结算周期为40天左右），导致2016年6月末应收账款余额较之前年度大幅增加。

①应收账款账龄构成分析

报告期公司应收账款账龄情况如下表所示：

单位：万元

账龄	2016.6.30		2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1年以内	29,629.91	100.00%	2,585.90	99.98%	2,211.40	99.998%	2,346.59	99.99%
1-2年	-	-	0.44	0.02%	0.04	0.002%	-	-
2-3年	-	-	-	-	-	-	0.15	0.01%
合计	29,629.91	100.00%	2,586.34	100.00%	2,211.44	100.00%	2,346.74	100.00%

如上表所示，报告期各期末，公司应收账款账龄基本在1年以内，公司应收账款账龄结构良好。2013年末账龄为2-3年的0.15万元，公司已全额计提坏账准备，并于2014年进行了核销，具体情况详见下文“③应收账款坏账准备的计提”。

②应收账款余额前五名单位情况分析

截至2016年6月30日，公司应收账款前五名单位如下：

单位名称	金额（万元）	占应收账款期末余额的比例
Apple.Inc	14,325.61	48.35%
福州靠谱网络有限公司	1,863.83	6.29%
北京光宇在线科技有限责任公司	1,760.60	5.94%
北京世界星辉科技有限责任公司	1,554.21	5.25%
广州爱九游信息技术有限公司	1,414.84	4.78%
合计	20,919.08	70.60%

上述应收账款前五名单位与本公司不存在关联关系。

2016年6月末，应收账款前五名单位除光宇在线外，其他均为运营《问道手游》所致。Apple.Inc、福州靠谱网络有限公司（对接平台为腾讯应用宝）、北京世界星辉科技有限责任公司（对接平台为360移动开放平台）、广州爱九游信息技术有限公司（对接平台为阿里游戏开放平台），上述公司信誉较好，发生坏账损失的风险较小。公司自2006年与光宇在线开展业务合作以来，都能在次月末前收回当月对账确认的分成款项，发生坏账损失的风险较小。另外，公司在选择游戏运营商和支付服务商等合作伙伴时，也非常注重对其行业信誉度、商业信用等方面的考核。

③应收账款坏账准备的计提

报告期各期末，公司计提的应收账款坏账准备的具体情况如下：

单位：万元

账龄	2016.6.30		2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	坏账准备金额	计提比例	坏账准备金额	计提比例	坏账准备金额	计提比例	坏账准备金额	计提比例
1年以内	1,481.50	5.00%	129.30	5.00%	110.57	5.00%	117.33	5.00%
1-2年			0.04	10.00%	0.004	10.00%	-	-
2-3年			-	-	-	-	0.15	100.00%
合计	1,481.50	5.00%	129.34	5.00%	110.57	5.00%	117.48	5.01%

公司将期末余额达到 200 万元（含 200 万元）以上的应收账款作为单项金额重大的应收账款，单独进行减值测试；对单项金额虽不重大但有充分证据表明难以收回的应收款项单独进行减值测试；经单独测试后未减值的应收款项（包括单项金额重大和不重大的应收款项）以及未单独测试的单项金额不重大的应收款项，再按账龄组合计提坏账准备。

2011 年末，公司子公司飓峰科技估计应收广州灵境软件科技有限公司 0.15 万元的款项，收回的可能性较低，因此全额计提了坏账准备，并于 2014 年进行了核销。

综上，公司应收账款账龄结构良好，基本在 1 年以内；公司计提的坏账准备较为充分，应收账款不能收回的可能性较低。

（3）预付款项

2013 年末、2014 年末、2015 年末和 2016 年 6 月末，公司预付款项余额分别为 129.01 万元、181.83 万元、288.36 万元和 152.81 万元，占同期流动资产的比例分别为 0.53%、0.50%、0.60%和 0.16%。2014 年末预付款项余额较 2013 年末增加 52.82 万元，增长 40.94%，主要为预付运营推广费用以及员工福利费的增加所致。2015 年末预付款项余额较 2014 年末增加 106.53 万元，增长 58.59%，主要为预付游戏分成款等的增加所致。2016 年 6 月末预付款项余额较 2015 年末减少 135.54 万元，下降 47.01%，主要由于对部分预付游戏分成款计提减值准备所致。

(4) 应收利息

2013 年末、2014 年末、2015 年末和 2016 年 6 月末，公司应收利息余额分别为 44.65 万元、92.09 万元、217.81 万元和 392.74 万元。报告期各期末，公司应收利息余额主要为按银行同期活期存款利率计提的尚未到期的银行定期存款利息。

(5) 其他应收款

2013 年末、2014 年末、2015 年末和 2016 年 6 月末，公司其他应收款净额分别为 56.44 万元、155.33 万元、114.96 万元和 256.92 万元，占同期流动资产的比例分别为 0.23%、0.43%、0.24%和 0.27%。2014 年末其他应收款净额较 2013 年末增加 98.89 万元，增长 175.21%，主要为应收支付宝（中国）网络技术有限公司平台充值款 61.95 万元和北京思恩客广告有限公司广告费保证金 61.50 万元。2016 年 6 月末其他应收款净额较 2015 年末增加 141.96 万元，增长 123.49%，主要为支付广告框架合同保证金的增加所致。

3、非流动资产构成及其变动分析

报告期各期末，公司非流动资产情况如下：

单位：万元

项 目	2016.6.30		2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
长期股权投资	2,978.65	20.19%	3,825.37	27.54%	2,198.81	24.57%	1,000.00	12.97%
固定资产	3,544.84	24.02%	3,594.27	25.88%	4,060.81	45.37%	4,122.21	53.46%
在建工程	3,798.58	25.74%	3,523.80	25.37%	224.11	2.50%	70.51	0.91%
无形资产	1,289.30	8.74%	1,190.07	8.57%	1,213.02	13.55%	1,108.36	14.37%
商誉	380.83	2.58%	380.83	2.74%	-	-	-	-
长期待摊费用	138.29	0.94%	34.27	0.25%	21.57	0.24%	-	-
递延所得税资产	2,625.05	17.79%	1,340.96	9.65%	1,232.10	13.77%	1,410.25	18.29%
非流动资产合计	14,755.54	100%	13,889.57	100%	8,950.42	100%	7,711.33	100%

由上表所示，公司非流动资产主要为长期股权投资、固定资产、无形资产、递延所得税资产、其他非流动资产等。

公司非流动资产具体分析如下：

（1）长期股权投资

2013年末，公司长期股权投资余额1,000万元，为公司对青瓷数码的投资。公司以1,000万元出资，持有青瓷数码20%的股权。

2014年末，公司长期股权投资余额2,198.81万元，较2013年末增加1,198.81万元，主要由于公司新增对南竹手游和星艺互动的投资所致。2014年公司以120万元出资持有南竹手游22.50%股权，以1,080万元出资持有星艺互动47.37%股权。另外，由于公司子公司雷霆互动处置减少淘金互动部分股权，对淘金互动的股权投资改用品权法进行核算。

2015年末，公司长期股权投资余额3,825.37万元，较2014年末增加1,626.56万元，主要由于公司新增对勇仕网络、谷游网络、量子互动、千时科技、飞鼠网络和游戏元素的投资所致。2015年度，公司子公司雷霆互动以136万元出资持有勇仕网络15.00%股权，以300万元出资持有谷游网络30.00%股权，以400万元出资持有量子互动30.00%股权，以415万元出资持有飞鼠网络30.00%股权，以270.84万元出资持有游戏元素30.00%股权；公司以500万元出资持有千时科技18.03%股权。

2016年6月末，公司长期股权投资余额2,978.65万元，较2015年末减少846.72万元，主要由于根据对联营企业持续经营能力的评估，谷游网络和量子互动相关游戏研发未按计划执行，不具备持续经营能力，对其长期股权投资按2016年6月30日的账面净值全额计提减值准备所致。

（2）固定资产

2013年末、2014年末、2015年末和2016年6月末，公司固定资产余额分别为4,122.21万元、4,060.81万元、3,594.27万元和3,544.84万元，占同期非流动资产的比重分别为53.46%、45.37%、25.88%和24.02%，是公司非流动资产的主要构成部分。公司固定资产主要为房屋及建筑物、房屋及建筑物装修支出、电子设备和办公设备等。

公司办公楼采用按揭付款的方式取得，首期付款40%，贷款期限7年，上述房产已全部抵押给交通银行股份有限公司厦门分行。上述办公楼经装修后投入使

用，装修支出按 5 年单独进行摊销。

报告期内，公司固定资产未出现可收回金额低于账面价值的情形，因此未计提固定资产减值准备。

(3) 在建工程

2013年末、2014年末、2015年末和2016年6月末，公司在建工程余额分别为70.51万元、224.11万元、3,523.80万元和3,798.58万元。报告期各期末，公司在建工程主要为公司软件园三期工程项目所发生。

(4) 无形资产

2013年末、2014年末、2015年末和2016年6月末，公司无形资产余额分别为1,108.36万元、1,213.02万元、1,190.07万元和1,289.30万元。公司无形资产主要包括土地使用权、计算机软件、商标权和著作权、域名等。

公司无形资产中的域名只要续费即可使用，预期公司将持续续费，故不能预计未来可使用期限，因此公司将其作为使用寿命不确定的无形资产。

报告期内，公司无形资产未出现可收回金额低于账面价值的情形。

(5) 商誉

2016年6月末，公司商誉380.83万元，主要系非同一控制下合并雷霆网络产生。

(6) 递延所得税资产

报告期各期末，公司递延所得税资产情况如下：

单位：万元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
资产减值准备	380.49	18.29	10.82	11.38
未发放的员工薪酬	79.27	143.95	151.85	232.62
研发支出税务与会计处理的暂时性差异	173.00	271.36	641.34	799.08
递延收益	1,918.09	750.89	380.92	329.25
会计折旧年限与税法年限差异	74.21	97.80	47.18	31.30
可抵扣亏损	-	27.67		6.62

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
广告费业务宣传费	-	31.00		
合 计	2,625.05	1,340.96	1,232.10	1,410.25

报告期各期末，公司递延所得税资产主要为资产减值准备、研发支出税务与会计处理的暂时性差异、未发放的员工薪酬、递延收益等。

报告期内，公司对于发生的研发支出，采用一次性计入当期损益的会计政策，而在计算缴纳企业所得税时，需采用分期摊销的方式进行纳税调整，因此，产生了研发支出税务与会计处理的暂时性差异。

（二）发行人负债构成及其变化分析

1、负债构成

单位：万元

项 目	2016.6.30		2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动负债	29,287.74	97.19%	11,169.01	86.84%	9,039.13	77.64%	8,399.05	71.40%
非流动负债	847.42	2.81%	1,692.82	13.16%	2,603.00	22.36%	3,364.06	28.60%
合 计	30,135.16	100.00%	12,861.83	100.00%	11,642.12	100.00%	11,763.10	100.00%

报告期内，公司负债结构呈现以流动负债为主的特点。

2、负债构成及其变化分析

报告期各期末，公司负债构成情况如下：

单位：万元

项 目	2016.6.30		2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
应付账款	3,506.24	11.64%	889.52	6.92%	37.96	0.33%	142.86	1.21%
预收款项	77.34	0.26%	76.00	0.59%	82.84	0.71%	43.38	0.37%
应付职工薪酬	8,384.53	27.82%	3,242.15	25.21%	3,418.16	29.36%	3,013.08	25.61%
应交税费	8,393.90	27.85%	1,294.05	10.06%	815.02	7.00%	715.56	6.08%
应付利息	-	-	-	-	1.46	0.01%	2.14	0.02%
其他应付款	139.61	0.46%	153.92	1.20%	99.16	0.85%	92.59	0.79%
一年内到期的非流动负债	1,295.19	4.30%	1,318.36	10.25%	965.45	8.29%	921.13	7.83%
其他流动负债	7,490.92	24.86%	4,195.01	32.62%	3,619.06	31.09%	3,468.31	29.48%

流动负债合计	29,287.74	97.19%	11,169.01	86.84%	9,039.13	77.64%	8,399.05	71.40%
长期借款	124.11	0.41%	273.04	2.12%	570.89	4.90%	868.75	7.39%
长期应付职工薪酬	-	-	531.07	4.13%	1,325.73	11.39%	1,877.76	15.96%
递延收益	723.32	2.40%	886.49	6.89%	701.06	6.02%	603.65	5.13%
递延所得税负债	-	-	2.23	0.02%	5.31	0.05%	13.89	0.12%
非流动负债合计	847.42	2.81%	1,692.82	13.16%	2,603.00	22.36%	3,364.06	28.60%
负债合计	30,135.16	100%	12,861.83	100%	11,642.12	100%	11,763.10	100%

报告期内，公司负债主要包括应付账款、应付职工薪酬、应交税费、其他应付款、银行借款、其他流动负债、其他非流动负债等。公司主要负债具体分析如下：

（1）应付账款

2013年末、2014年末、2015年末和2016年6月末，公司应付账款余额分别为142.86万元、37.96万元、889.52万元和3,506.24万元，占同期负债总额的比重分别为1.21%、0.33%、6.92%和11.64%。2015年末应付账款余额较2014年末增加851.56万元，主要由于软件园三期应付工程款的增长所致。2016年6月末应付账款余额较2015年末增加2,616.72万元，增长294.17%，主要由于2016年《问道手游》上线后宣传推广较多，应付相关广告、宣传推广费用的增加所致。

（2）应付职工薪酬

2013年末、2014年末、2015年末和2016年6月末，公司应付职工薪酬余额分别为3,013.08万元、3,418.16万元、3,242.15万元和8,384.53万元，占同期负债总额的比重分别为25.61%、29.36%、25.21%和27.82%。报告期各期末，公司应付职工薪酬余额主要为应支付的员工工资及奖金。随着公司游戏产品的不断丰富以及经营业绩的不断提升，公司支付给员工的薪酬不断增长。2016年6月末公司应付职工薪酬余额较2015年末的增加5,142.39万元，主要由于《问道手游》上线后表现良好，根据相应的奖金政策计提的应付奖金大幅增加所致。

（3）应交税费

报告期各期末，公司应交税费具体明细如下：

单位：万元

项 目	2016.6.30		2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
增值税	1,895.68	22.58%	263.33	20.35%	262.88	32.25%	-5.07	-0.71%
营业税	-	-	0.67	0.05%	0.60	0.07%	27.80	3.89%
企业所得税	6,242.28	74.37%	966.03	74.65%	500.98	61.47%	652.71	91.21%
个人所得税	76.28	0.91%	46.10	3.56%	33.24	4.08%	34.43	4.81%
城市维护建设税	94.90	1.13%	8.85	0.68%	9.56	1.17%	2.71	0.38%
教育费附加	40.67	0.48%	3.79	0.29%	4.10	0.50%	1.39	0.19%
地方教育费附加	27.11	0.32%	2.53	0.20%	2.73	0.34%	0.54	0.08%
其他	16.98	0.20%	2.74	0.21%	0.91	0.11%	1.05	0.15%
合 计	8,393.90	100.00%	1,294.05	100.00%	815.02	100.00%	715.56	100.00%

报告期内，公司应交税费主要包括应交企业所得税、个人所得税、营业税和增值税等。2014年末应交税费余额较2013年末增加99.46万元，增长13.90%，主要由于应交增值税的增加所致。2015年末应交税费余额较2014年末增加479.03万元，增长58.78%，主要由于公司所得税税率由10%调整为15%，导致年末企业所得税余额增加所致。2016年6月末应交税费余额较2015年末增加7,099.85万元，增长548.65%，主要由于营业收入大幅增加带来的增值税及附加、企业所得税的大幅增加所致。

(4) 其他应付款

2013年末、2014年末、2015年末和2016年6月末，公司其他应付款余额分别为92.59万元、99.16万元、153.92万元和139.61万元。2015年末其他应付款余额较2014年末增长55.23%，主要系收到工程履约保证金的增加所致。

(5) 一年内到期的非流动负债

报告期各期末，公司将于一年内到期的非流动负债如下：

单位：万元

项 目	2016.6.30		2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
一年内到期的长期借款	297.86	23.00%	297.86	22.59%	297.86	30.85%	297.86	32.34%
一年内到期的递延收益	997.33	77.00%	1,020.50	77.41%	667.60	69.15%	623.27	67.66%
合 计	1,295.19	100.00%	1,318.36	100.00%	965.45	100.00%	921.13	100.00%

公司将于一年内到期的非流动负债主要包括一年内到期的长期借款、一年内

到期的递延收益。一年内到期的长期借款的相关分析见下文“(7) 长期借款”，一年内到期的递延收益的相关分析见下文“(9) 递延收益”。

(6) 其他流动负债

报告期各期末，公司其他流动负债具体明细如下：

单位：万元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
递延收益	7,490.92	4,195.01	3,619.06	3,468.31
合 计	7,490.92	4,195.01	3,619.06	3,468.31

公司其他流动负债中递延收益的形成主要由于公司取得的游戏充值收入与会计账面确认收入之间存在的时间性差异所致。公司上述其他流动负债在一般情况下，不会形成对公司未来现金偿付的压力，对公司的经营不会造成负面影响。

(7) 长期借款

报告期各期末，公司银行借款明细如下：

单位：万元

项目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
抵押借款	421.96	570.89	868.75	1,166.61
减：一年内到期的长期借款	297.86	297.86	297.86	297.86
合 计	124.11	273.04	570.89	868.75

公司银行借款主要为公司于2010年11月新购入的位于厦门市思明区软件园二期望海路4号101室、102室、201室、202室、301室、302室、401室、402室、501室、502室的办公用楼所发生的购房按揭抵押借款，本次按揭贷款本金2,085万元，按揭期限为2010年11月30日至2017年11月30日，还款方式为等额本金还款法，抵押借款银行为交通银行股份有限公司厦门分行。公司将于1年内应偿还的本金分类至“一年内到期的非流动负债”列示。

(8) 长期应付职工薪酬

单位：万元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
长期应付职工薪酬	565.27	1,039.40	1,983.52	2,652.95

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
未确认融资费用	-	-19.12	-67.59	-182.25
小计	565.27	1,020.28	1,915.93	2,470.70
减：一年内到期的长期应付职工薪酬	565.27	489.21	590.20	592.94
合 计	-	531.07	1,325.73	1,877.76

报告期各期末，公司长期应付职工薪酬主要为《问道》项目组已计提尚未发放的项目奖金。在《问道》游戏商业化运营的初期，为激发员工工作积极性，保证《问道》游戏的成功商业化运营，公司给予《问道》游戏项目组较高的项目奖金激励。受每年度发放额度等因素影响，报告期各期末形成了长期应付职工薪酬余额。公司预计于 2017 年将上述项目奖金发放完毕。

(9) 递延收益

报告期各期末，公司其他非流动负债具体明细如下：

单位：万元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
超过 1 年待摊销的游戏授权金	172.39	205.28	343.70	440.38
超过 1 年未分期确认收入的永久性道具余额	427.76	434.88	357.37	163.28
政府补助	123.17	246.33		
合 计	723.32	886.49	701.06	603.65

公司将从运营商处收取的授权金收入予以递延，按网络游戏的可使用经济年限或运营协议约定的许可期间（以较短者为准）分期确认收入的实现。报告期内，公司待摊销的游戏授权金主要为《问道》系列、《斗仙》海外版、《女神觉醒》海外版等游戏产品向授权运营商收取的授权金。超过 1 年未分期确认收入的永久性道具余额主要为《问道》、《斗仙》等游戏待摊销永久性道具余额，因待摊销时间在 1 年以上，列为递延收益。

本公司 2015 年收到文化产业发展专项资金 600 万元，根据项目期间按 3 年进行分期确认，已确认营业外收入 300 万元，重分类至一年内到期的非流动负债 200 万元，剩余 100 万元列报为递延收益。

本公司子公司雷霆互动 2015 年收到厦门市现代服务业综合试点项目补助资

金 139 万元，根据项目期间按 3 年进行分期确认，已确认营业外收入 69.50 万元，重分类至一年内到期的非流动负债 46.33 万元，剩余 23.17 万元列报为递延收益。

（三）偿债能力分析

报告期内，公司偿债能力主要指标如下：

财务指标	2016.6.30 /2016年1-6月	2015.12.31 /2015年度	2014.12.31 /2014年度	2013.12.31 /2013年度
资产负债率（母公司）	13.26%	15.57%	18.62%	27.26%
资产负债率（合并）	27.77%	20.75%	25.65%	36.57%
流动比率	3.20	4.31	4.03	2.91
速动比率	3.20	4.30	4.03	2.91
息税折旧摊销前利润（万元）	39,001.56	20,129.97	21,951.14	18,406.83
利息保障倍数	3,336.64	534.22	349.13	225.45
经营活动现金流量净额（万元）	25,420.51	18,663.76	20,378.56	18,499.84

1、资产负债率分析

2013 年末、2014 年末、2015 年末和 2016 年 6 月末，公司资产负债率（母公司）分别为 27.26%、18.62%、15.57% 和 13.26%，呈逐年下降趋势。总体而言，目前公司资产负债率水平与公司经营业务发展是相适应的。

2、流动比率和速动比率

2013 年末、2014 年末、2015 年末和 2016 年 6 月末，公司流动比率分别为 2.91、4.03、4.31 和 3.20，公司速动比率分别为 2.91、4.03、4.30 和 3.20，公司流动比率和速动比率基本一致，公司流动资产变现能力较强。

3、息税折旧摊销前利润和利息保障倍数

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司息税折旧摊销前利润总额分别为 18,406.83 万元、21,951.14 万元、20,129.97 万元和 39,001.56 万元。公司利息保障倍数分别为 225.45、349.13、534.22 和 3,336.64，呈逐年增加趋势。报告期内，公司经营活动状况良好，利息保障倍数处于相对较高水平，公司利润和经营活动现金流量足以支付银行借款利息。

4、同行业上市公司偿债能力对比情况

截至 2015 年 12 月 31 日，公司与同行业上市公司偿债能力对比情况如下：

公司名称	资产负债率 (%)	流动比率	速动比率
掌趣科技	18.48%	0.81	0.81
北纬通信	8.66%	4.99	4.91
中青宝	17.62%	3.24	3.24
昆仑万维	31.08%	1.57	1.57
腾讯	60.20%	1.25	1.25
金山	35.99%	3.93	3.93
网龙	21.78%	2.31	2.19
畅游	40.48%	1.78	0.95
网易	28.75%	2.95	1.05
空中网	25.54%	2.90	0.59
平均值	28.86%	2.57	2.05
吉比特	20.75%	4.31	4.31

数据来源：Wind 资讯；资产负债率为合并口径；网龙、畅游、网易和空中网为保守速动比率。

同行业上市公司由于从事的业务类型、业务规模、运营模式等的差别，各项财务指标差异较大。

由上表可见，公司流动比率和速动比率均高于同行业上市公司平均水平，资产负债率低于同行业上市公司平均水平。公司主要偿债能力指标（资产负债率、流动比率和速动比率）位于同行业上市公司中上水平。

（四）资产周转能力分析

报告期内，公司主要资产周转率指标如下：

指标	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率	3.57	12.51	14.16	12.67
流动资产周转率	0.81	0.71	1.06	0.90

注：公司期末无存货，故未计算存货周转率。

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司应收账款周转率分别为 12.67 次、14.16 次、12.51 次和 3.57 次。2016 年 1-6 月，公司应收账款周转

率的下降主要由于《问道手游》应收款项的结算周期相对较长所致。2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司流动资产周转率分别为 0.90 次、1.06 次、0.71 次和 0.81 次，2015 年度流动资产周转率的降低主要由于流动资产的增加所致。总体而言，公司资产管理和综合运营能力的较强。

截至 2015 年 12 月 31 日，公司与同行业上市公司应收账款周转率和流动资产周转率指标的比较如下：

公司名称	应收账款周转率（次）	流动资产周转率（次）
掌趣科技	6.64	1.09
北纬通信	3.06	0.37
中青宝	2.33	0.66
昆仑万维	6.59	1.20
腾讯	17.66	0.89
金山	8.24	0.61
网龙	8.90	0.42
畅游	10.44	0.73
网易	13.08	0.73
空中网	6.55	0.62
平均值	8.35	0.73
吉比特	12.51	0.71

数据来源：Wind 资讯

由上表所示，公司应收账款周转率高于同行业上市公司平均水平，流动资产周转率与同行业上市公司平均水平基本接近。公司应收账款周转率和流动资产周转率位于同行业上市公司中上水平，公司具备一定的资产综合化运营能力。

二、盈利能力分析

（一）营业收入构成及变动分析

1、营业收入构成分析

报告期内，公司营业收入构成情况如下表所示：

单位：万元

项 目	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	57,444.61	99.88%	29,902.04	99.66%	32,214.09	99.84%	27,637.64	99.92%
其他业务收入	71.09	0.12%	102.50	0.34%	50.44	0.16%	23.13	0.08%
营业收入	57,515.70	100.00%	30,004.54	100.00%	32,264.52	100.00%	27,660.77	100.00%

报告期内，公司营业收入主要来自主营业务收入。

(1) 按游戏产品划分的主营业务收入

报告期内，公司按游戏产品划分的主营业务收入明细如下：

单位：万元

产品名称	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比	收入	占比
《问道》	12,520.54	21.80%	21,844.43	73.05%	21,793.90	67.65%	24,302.87	87.93%
《问道外传》	64.94	0.11%	140.20	0.47%	145.64	0.45%	215.07	0.78%
《问道手游》	41,058.79	71.48%	-	-	-	-	-	-
《奇宝斋》	1,399.48	2.44%	2,486.75	8.32%	1,511.94	4.69%	671.91	2.43%
《乱战》	35.30	0.06%	71.61	0.24%	127.17	0.39%	181.17	0.66%
《斗仙》	1,911.85	3.33%	4,748.17	15.88%	8,260.62	25.64%	2,043.24	7.39%
其他	453.71	0.79%	610.89	2.04%	374.81	1.16%	223.39	0.81%
合 计	57,444.61	100.00%	29,902.04	100.00%	32,214.09	100.00%	27,637.64	100.00%

由上表所示，报告期内，公司主营业务收入主要来自《问道》、《斗仙》、《问道手游》以及道具交易平台《奇宝斋》。2013年度、2014年度、2015年度和2016年1-6月，《问道》实现的收入占同期主营业务收入的比重分别为87.93%、67.65%、73.05%和21.80%。2013年度至2016年1-6月《问道》的收入占比较以前年度有所降低，主要由于公司2013年度推出了《斗仙》、2016年4月推出了《问道手游》。2013年度、2014年度、2015年度和2016年1-6月《斗仙》分别实现营业收入2,043.24万元、8,260.62万元、4,748.17万元和1,911.85万元，占同期主营业务收入比重分别为7.39%、25.64%、15.88%和3.33%。2016年1-6月，《问道手游》实现收入41,058.79万元，占当期主营业务收入比重为71.48%。《奇宝斋》是基于《问道》的游戏道具等的交易平台，随着交易规模的扩大，公司取得的分成收入不断增加，营业收入占比也有所提高；另外，2014年公司也自主研发并

推出了基于《斗仙》的道具交易增值服务。

(2) 按业务类型划分的主营业务收入

报告期内，公司按业务类型划分的主营业务收入明细如下：

单位：万元

业务类型	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
授权运营	12,773.31	22.24%	22,443.50	75.06%	22,534.55	69.95%	24,723.85	89.46%
自主运营	17,351.43	30.21%	4,528.97	15.15%	7,865.96	24.42%	2,048.54	7.41%
联合运营	25,859.70	45.02%	272.71	0.91%	187.52	0.58%	193.34	0.70%
其他	1,460.17	2.54%	2,656.87	8.89%	1,626.05	5.05%	671.91	2.43%
合计	57,444.61	100.00%	29,902.04	100.00%	32,214.09	100.00%	27,637.64	100.00%

2013年度、2014年度、2015年度和2016年1-6月，公司授权运营模式取得的收入占同期主营业务收入的比重分别为89.46%、69.95%、75.06%和22.24%。公司自主运营的游戏产品主要为《斗仙》、《问道手游》（官方版）¹⁸等，随着公司自主运营平台的逐步建立和完善，以及自主运营能力的不断提高，公司自主运营模式实现的营业收入的占比有所提高。公司联合运营的游戏产品主要为《问道手游》（渠道版）、《乱战》、《星空防御战》、《精灵守卫战》、《地下城堡》等，2013年度至2015年度所占收入比重较小，2016年1-6月，由于联合运营《问道手游》（渠道版）收入的增加，所占收入比重增加至45.02%。其他主要为道具交易增值服务收入，收入占比逐年提高。

(3) 按收费模式划分的主营业务收入

单位：万元

收费模式	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
道具收费	55,860.68	97.24%	27,015.41	90.35%	30,313.94	94.10%	26,844.71	97.13%
授权金	124.29	0.22%	229.77	0.77%	274.09	0.85%	121.02	0.44%
道具交易服务	1,459.64	2.54%	2,656.87	8.89%	1,626.05	5.05%	671.91	2.43%
合计	57,444.61	100.00%	29,902.04	100.00%	32,214.09	100.00%	27,637.64	100.00%

(4) 按地区划分的主营业务收入

¹⁸ 发行人在雷霆游戏平台自主运营《问道手游》的同时，也与众多渠道商开展联合运营。

单位：万元

地区名称	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
中国大陆	57,366.57	99.86%	29,442.22	98.46%	31,537.05	97.90%	27,418.21	99.21%
海外	56.20	0.10%	338.14	1.13%	663.81	2.06%	185.04	0.67%
港澳台	21.84	0.04%	121.69	0.41%	13.22	0.04%	34.39	0.12%
合计	57,444.61	100.00%	29,902.04	100.00%	32,214.09	100.00%	27,637.64	100.00%

由上表所示，报告期内，公司主营业务收入主要来自于国内。2014年度和2015年度来自海外收入占比的提高，主要由于《斗仙》在韩国、印尼和越南等海外市场的商业化运营，带来的分成收入和授权金摊销计入收入的增加所致。

2、营业收入变动分析

2013年度、2014年度、2015年度和2016年1-6月，公司营业收入分别为27,660.77万元、32,264.52万元、30,004.54万元和57,515.70万元，总体保持稳定。

报告期内，影响公司营业收入的主要因素包括：

(1) 网络游戏行业的快速发展

近年来，我国网络游戏市场保持了较快的增长速度。根据中国版协游戏工委（GPC）发布的相关数据，我国网络游戏市场实际销售收入从2008年的183.80亿元增长到2015年的1,345.80亿元，复合增长率达到32.90%，客户端游戏市场实际销售收入从2008年的167.10亿元增长到2015年的611.6亿元。移动游戏市场实际销售收入从2008年的1.5亿元增长至2015年的514.6亿元。受益于网络游戏行业的快速发展，公司自主研发的《问道》自2006年商业化运营以来，保持了持续稳定的增长；2016年4月正式上线的《问道手游》，带动公司营业收入规模的扩大。

(2) 游戏玩家对公司游戏产品认可度的不断提高

公司代表作《问道》自2006年商业化运营以来，凭借其蕴含的深厚中华文化底蕴、强大的研发技术支撑和优良的游戏品质，赢得了游戏玩家的口碑，积累了大量的游戏玩家，最高在线人数近百万，报告期内PCU维持在30至60万，

保持着较高的在线用户水平。报告期内,《问道》以庞大、稳定的游戏用户基础,为公司的业绩增长提供了保障。沿用《问道》端游的故事背景与世界观,依托端游十年来积累的强大用户群体和 IP 价值为基础,《问道手游》自 2016 年 4 月正式上线以来,用户规模及充值金额等指标表现良好,2016 年 1-6 月,实现营业收入 41,058.79 万元。

(3) 持续的研发投入

公司始终高度重视游戏玩家需求和市场的变化,产品研发部门设有专业人员从事产品运营的数据分析,跟踪游戏玩家行为、喜好等的变化,第一时间传达给产品研发人员,改进或更新现有游戏产品,提升游戏玩家的满意度。同时,公司还积极研发新的高质量的游戏产品,不断丰富公司产品类型。

《问道》游戏作为一款 2006 年推出的经典游戏,为适应市场变化,根据市场的实际情况及玩家的反馈,公司在做日常维护的同时,每年都会针对性地推出新版本,并对游戏中现有内容进行修改和调整,保持游戏玩家的新鲜感,这是《问道》游戏至今仍保持较高人气的重要原因,也是公司营业收入保持总体稳定增长的重要基础。2016 年 4 月正式上线的《问道手游》,进一步丰富了公司游戏产品类型,增加了公司来自移动游戏市场的营业收入。

(4) 自主运营能力的提升

为进一步完善公司业务链条,增强公司综合竞争实力,公司正倾力打造自主运营游戏平台,提升自主运营游戏产品的综合实力。2013 年公司自主研发、自主运营的《斗仙》商业化运营,当年度实现营业收入 2,043.24 万元,2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月《斗仙》分别实现营业收入 8,260.62 万元、4,748.17 万元和 1,911.85 万元,成为公司新的业绩增长点。2016 年 4 月《问道手游》的正式上线运营,进一步提升了公司对于移动游戏的自主运营能力。

3、营业收入相关情况说明

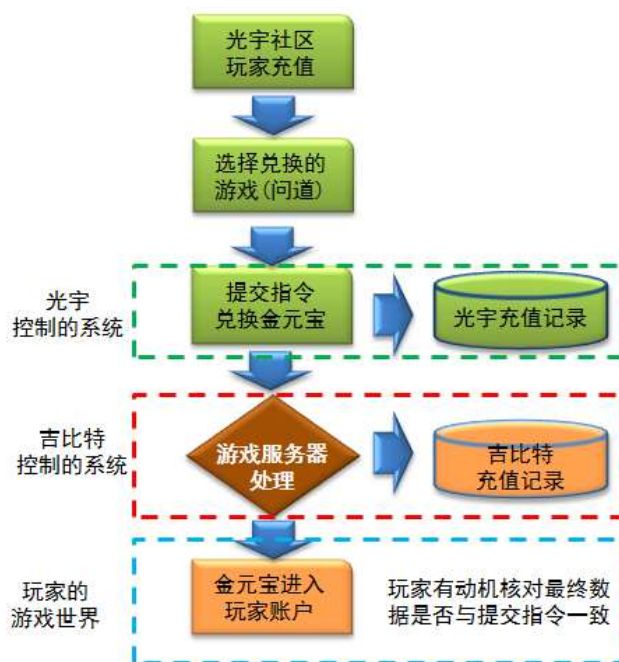
(1) 发行人与运营商就营业分成的相关内控

在授权运营模式下,由授权运营商将其在授权经营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司。

针对与运营商的营业分成业务，公司依据实际情况建立了《销售收入及应收账款管理办法》及配套的游戏对账 SOP 等来约定营业分成相关作业的操作原则、操作流程以及职责分工。下面以《问道》游戏为例具体说明与运营商营业分成的相关内控。

①充值系统的控制

在授权运营模式下，公司会搭建独立的游戏服务器（软件），用来记录相应的充值数据。每月终了，公司根据自身计费系统反映的当期的玩家充值金额与运营商计费系统记录数据进行核对，核对无误后再根据双方约定的分成比率计算营业分金额。具体如下：



a、充值流程的有效分工

如前图所示，游戏充值从玩家提供充值需求到最终完成充值受三方共同控制，即玩家从光宇在线社区提交充值指令，光宇在线发送充值指令，公司确认无误后进行充值，最终由游戏玩家核对充值结果。充值系统设定三方（吉比特、光宇在线、玩家）均无法绕过或跳过系统各环节直接充值进游戏，从充值流程的分工上实现了互相制约、互相监督。

b、充值日志的独立记录

光宇在线充值记录系光宇在线自有的计费系统记录的数据，该数据记录的为光宇在线游戏平台充值进问道游戏的数据。该计费系统吉比特无法修改、删除、干涉、访问。

吉比特充值记录系公司独立开发的游戏服务器软件记录的数据，该数据记录的为收到光宇在线发送的充值指令。充值记录数据经过公司严格的加密处理，光宇在线若单方修改、删除，公司有技术手段可以发现这些未授权的改动。

营业分成数据的核对就是基于双方上述各自单独记录、不受对方干涉，以及经游戏玩家核对后的充值数据进行的。

c、充值日志的校验机制

公司对所存储每条充值日志都设置了 checksum 机制，在营业分成核对时公司可以通过核对充值日志的完整性，来校验存储的数据是否被修改或删除。

另外，公司严格限制了存储数据的接触人员，确保数据安全。

基于上述，充值系统从充值程序的有效分工、独立的日志记录、事后日志的有效校验这三个环节实现了对营业分成强有力的内部控制。

②营业分成对账过程的控制

a、每月结束后 5 个工作日内，光宇在线将上月游戏充值汇总分成报告发送给公司，公司财务部就光宇在线发送的分成报告与公司数据中心汇总数据初步比对，并将初步比对无误的数据，发送给运维部门进行明细核对；

b、运维部门明细核对充值数据时严格以“订单编号”的时间作为统计依据，并通过对充值日志 ID 进行连续性核查来确保订单编号的连续性，通过 checksum 核查确保订单未被修改或删除。

c、经运维部门核对明细后，如有差异，需将差异及可能产生的原因及时反馈给光宇在线，并由光宇在线再次核对，运维部门根据光宇在线二次提供的分成数据再次核对；如无差异，则转由项目负责人进行最终复核。明细核对参与人需在分成报告内部核对表上签字并备注正常差异的原因及处理方式。最后，将该内部核对表交由财务部归档保管。

d、财务部根据分成报告内部核对表重新核对运营商分成报告，核对无误后再由双方盖章确认。

③期后收款的控制

每月 25 日前后跟踪上月营业分成款项是否已及时支付，并将收到的款项与双方盖章的分成报告核对是否有误。

(2) 发行人确认递延收益的时点

报告期内，公司需递延的收益主要包括：政府补助形成的递延收益，从授权运营商处收取的游戏授权金，游戏玩家已充值未购买道具的部分，游戏玩家购买道具后尚未摊销结转收入的部分等。

具体确认时点为：①政府补助形成的递延收益：于实际收到政府补助时确认；②游戏授权金：于实际收到授权运营商支付的授权金时确认；③游戏玩家已充值未购买道具的部分：每月根据充值额与购买道具金额的差额予以确认；④游戏玩家购买道具后尚未摊销结转收入的部分：每月根据虚拟道具的使用情况予以确认。

(3) 收入和应收账款确认时点

①收入确认时点

a、授权运营收入

授权运营收入包括：授权金收入和营业分成收入。

授权金收入的确认：按网络游戏的可使用经济年限或运营协议约定的许可期间（以较短者为准）分期确认收入的实现。一般根据运营协议约定，于授权游戏在授权地区开始商业化运营时摊销计入收入。

营业分成收入的确认：将从运营商处取得的充值额分成予以递延，在游戏虚拟货币被实际消费使用时，区分道具的性质分别确认收入。一般每月根据拟定的收入确认政策进行一次收入确认。

b、自主运营收入

公司将从玩家处取得的充值额全部予以递延，确认为递延收益；在游戏虚拟货币被实际消费使用时，区分道具的性质分别确认收入的实现。一般每月根据拟定的收入确认政策进行一次收入确认。

c、联合运营

公司将取得的联合运营分成收入按付费玩家的预计寿命分期确认收入。如联合运营的游戏属于单机游戏，则玩家付费时即确认收入。一般每月根据拟定的收入确认政策进行一次收入确认。

②应收账款确认时点

公司一般于每月末根据当月已产生的、归属于公司的营业分成款或充值款确认为应收账款。以《问道》游戏为例，公司一般于每月末根据公司独立开发的游戏服务器（软件）记录的充值数据和约定的分成比例确认应收账款，次月对账如有差异，再进行相应调整。

（4）分成的结算时点

公司一般于每月上旬结算之前月份的营业分成，客户端游戏的分成结算周期一般为 1 个月，移动游戏的分成结算周期一般为 3 个月以内。

4、道具交易收费模式的相关情况说明

（1）道具交易收费模式的运营方式

道具交易收费模式的运营方式大体为：①发布商品：卖家发布商品，将商品移交到道具交易平台并生成相应的订单；②商品查看：买家在道具平台查看相应的商品订单信息；③确定订单：买家查找到适合的商品，创建订单；④购买付款：买家根据订单金额完成付款；⑤订单完成：平台收到付款后，扣除各方服务费后，将交易款支付给卖家，同时将商品转移给买家，订单结束。

（2）道具交易平台的收费标准

①奇宝斋（《问道》道具交易平台）

2012 年 9 月 1 日，发行人与盘龙科技、光宇在线共同签订《“奇宝斋”接入

式在线虚拟物品交易三方协议》，约定：盘龙科技将在其拥有的“奇宝斋”虚拟物品交易平台下为《问道》项目提供接入式在线虚拟物品交易服务，吉比特与盘龙科技对奇宝斋问道专区每个自然月“手续费总收入”按照约定比例进行分成。协议自2012年9月1日起生效，在法律允许的范围内永久有效。盘龙科技负责奇宝斋平台的运营，提供的服务包括道具装备宠物交易、角色交易服务等。吉比特主要负责提供技术支持服务等。

盘龙科技在奇宝斋道具交易平台交易服务提供完成，并收取相关交易服务费后，按月与吉比特按照约定的分成比例结算服务费收入分成。

②斗宝斋（《斗仙》道具交易平台）

斗宝斋为雷霆互动自主开发、自主运营的《斗仙》道具交易平台。该平台服务收费标准如下：

类别	收费标准
游戏道具交易	向卖方收取，服务费=订单金额×5%+5元
角色交易	向卖方收取，服务费=订单金额×5%+5元，最低收费为50元

（3）收入确认时点

针对奇宝斋道具交易服务，公司在每月与盘龙科技对账确认无误后，确认交易服务费的分成收入。

针对斗宝斋道具交易服务，公司在玩家交易成功并收取相关服务费后一次性确认交易服务费收入。

（二）营业成本构成及变动分析

报告期内，公司营业成本构成情况如下表所示：

单位：万元

成本	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务成本	2,413.90	98.61%	999.12	93.42%	972.70	95.90%	595.47	93.32%
其他业务成本	34.10	1.39%	70.34	6.58%	41.61	4.10%	42.61	6.68%
营业成本	2,448.00	100.00%	1,069.46	100.00%	1,014.30	100.00%	638.08	100.00%

报告期内，公司营业成本主要为主营业务成本。2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司营业成本分别为 638.08 万元、1,014.30 万元、1,069.46 万元和 2,448.00 万元，其中主营业务成本分别为 595.47 万元、972.70 万元、999.12 万元和 2,413.90 万元。伴随公司主营业务收入规模的不断扩大，主营业务成本亦呈现逐年增长趋势，特别是随着公司自主运营和联合运营游戏收入规模的不断扩大，公司主营业务成本不断增加。

报告期内，公司主营业务成本构成明细如下：

单位：万元

项 目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
职工薪酬	1,453.20	60.20%	509.97	51.04%	563.27	57.91%	352.96	59.27%
游戏分成	167.43	6.94%	112.50	11.26%	1.22	0.13%	0.00	0.00%
运营维护费	473.18	19.60%	186.79	18.70%	163.14	16.77%	117.17	19.68%
充值平台费	223.06	9.24%	42.34	4.24%	97.38	10.01%	54.26	9.11%
折旧与摊销	46.33	1.92%	82.55	8.26%	87.96	9.04%	48.17	8.09%
行政办公费	24.97	1.03%	0.61	0.06%	7.28	0.75%	4.38	0.74%
其他	25.73	1.07%	64.35	6.44%	52.45	5.39%	18.54	3.11%
合 计	2,413.90	100.00%	999.12	100.00%	972.70	100.00%	595.47	100.00%

如上表所示，公司主营业务成本主要由职工薪酬、运营维护费、充值平台费、折旧与摊销、游戏分成等构成，运营维护费包括带宽租用费、CDN 加速费、服务器租用费和托管费、机柜租用费等。报告期内，公司《问道》、《问道外传》等游戏产品主要采用授权运营模式，所发生成本相对较少。2013 年 7 月公司自主研发、自主运营的《斗仙》游戏商业化运营后，职工薪酬、运营维护费、充值平台费、折旧与摊销等主营业务成本相应增加。2016 年 1-6 月，营业成本的大幅增加，主要由于正式上线运营《问道手游》所致。游戏分成主要为联合运营《地下城堡》、《摇摇西游》支付的游戏分成款。

（三）毛利贡献及毛利率分析

1、公司利润的主要来源

报告期内，公司营业利润均主要来源于主营业务，公司各项业务毛利构成情况如下：

单位：万元

项 目	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务毛利	55,030.71	99.93%	28,902.92	99.89%	31,241.39	99.97%	27,042.17	100.07%
其他业务毛利	36.99	0.07%	32.16	0.11%	8.83	0.03%	-19.47	-0.07%
合 计	55,067.70	100.00%	28,935.08	100.00%	31,250.22	100.00%	27,022.69	100.00%

报告期内，公司收入和利润主要来源于主营业务收入。

(1) 按游戏产品类别划分的主营业务毛利

单位：万元

游戏名称	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	毛利额	占比	毛利额	占比	毛利额	占比	毛利额	占比
《问道》	12,432.46	22.59%	21,680.75	75.01%	21,657.59	69.32%	24,160.72	89.34%
《问道外传》	64.49	0.12%	137.80	0.48%	137.18	0.44%	202.64	0.75%
《问道手游》	39,097.97	71.05%	-	-	-	-	-	-
《奇宝斋》	1,399.48	2.54%	2,486.75	8.60%	1,511.94	4.84%	671.91	2.48%
《乱战》	35.30	0.06%	71.61	0.25%	104.86	0.34%	152.23	0.56%
《斗仙》	1,745.12	3.17%	4,200.96	14.53%	7,523.55	24.08%	1,676.84	6.20%
其他	255.90	0.47%	325.04	1.12%	306.27	0.98%	177.81	0.66%
合 计	55,030.71	100.00%	28,902.92	100.00%	31,241.39	100.00%	27,042.17	100.00%

由上表所示，2013年度至2015年度，公司主营业务毛利主要来自《问道》。随着公司《斗仙》等其他游戏产品的不断推出和运营，以及基于游戏的道具交易增值服务规模的不断扩大和内容的不断丰富，《问道》实现的营业毛利占同期主营业务毛利总额的比重有所下降。2016年1-6月，由于《问道手游》的成功上线运营，其成为公司营业毛利的重要来源。

(2) 按业务类型划分的主营业务毛利

报告期内，公司按业务类型划分的主营业务毛利明细如下：

单位：万元

业务类型	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	毛利额	占比	毛利额	占比	毛利额	占比	毛利额	占比
授权运营	12,682.91	23.05%	22,269.13	77.05%	22,374.66	71.62%	24,528.03	90.70%
自主运营	16,411.13	29.82%	3,981.76	13.78%	7,104.76	22.74%	1,680.34	6.21%
联合运营	24,486.21	44.50%	24.23	0.08%	155.68	0.50%	161.88	0.60%
其他	1,450.46	2.64%	2,627.79	9.09%	1,606.29	5.14%	671.91	2.48%
合 计	55,030.71	100.00%	28,902.92	100.00%	31,241.39	100.00%	27,042.17	100.00%

由上表所示，报告期内，公司授权运营模式产生的毛利占主营业务毛利总额的比重分别为 90.70%、71.62%、77.05% 和 23.05%。随着公司自主研发游戏产品的不断增加，游戏产品运营模式的不断丰富，授权运营模式产生的主营业务毛利的占比有所下降。2013 年 7 月公司自主研发、自主运营的《斗仙》商业化运营之后，自主运营模式产生的主营业务毛利占有一定比重。2016 年 4 月《问道手游》的正式上线运营之后，自主运营和联合运营模式产生的主营业务毛利的占比有较大提高。

2、毛利率变动分析

(1) 综合毛利率变动分析

指标名称	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
综合毛利率	95.74%	96.44%	96.86%	97.69%
营业利润率	66.75%	61.82%	61.98%	61.16%
销售净利率	58.67%	58.01%	59.98%	56.95%
营业利润率(剔除股份支付影响后)	66.75%	61.82%	61.99%	63.43%
销售净利率(剔除股份支付影响后)	58.67%	58.01%	59.99%	59.22%

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司综合毛利率分别为 97.69%、96.86%、96.44% 和 95.74%。报告期内，公司综合毛利率基本稳定且保持在较高水平，主要受收入占比较高的《问道》、《问道手游》等游戏的影响。

《问道》游戏较高的毛利率主要得益于其采用的授权运营模式。在授权运营模式下，服务器和带宽支出、宣传推广、游戏维护支出、支付服务商等渠道费用等均由授权运营商负责，公司主要负责游戏版本的后续研发及少量的运维工作等，双方按一定的比例进行收入分成。由于取得此类收入所发生的成本较少，因此公司的毛利率相对较高。《问道手游》凭借《问道》端游十年来积累的强大用户群体和 IP 价值，自 2016 年 4 月正式上线运营以来，深受玩家喜爱，用户规模及充值流水规模处于相对较高水平，展现出较强的盈利能力，使得公司毛利率处于较高水平。

(2) 游戏产品毛利率变动分析

游戏名称	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率	收入占比	毛利率
《问道》	21.80%	99.30%	73.05%	99.25%	67.65%	99.37%	87.93%	99.42%

《问道外传》	0.11%	99.30%	0.47%	98.29%	0.45%	94.19%	0.78%	94.22%
《问道手游》	71.48%	95.22%	-	-	-	-	-	-
《奇宝斋》	2.44%	100.00%	8.32%	100.00%	4.69%	100.00%	2.43%	100.00%
《乱战》	0.06%	100.00%	0.24%	100.00%	0.39%	82.45%	0.66%	84.03%
《斗仙》	3.33%	91.28%	15.88%	88.48%	25.64%	91.08%	7.39%	82.07%
其他	0.79%	56.40%	2.04%	53.21%	1.16%	81.71%	0.81%	79.60%
合计	100.00%	95.80%	100.00%	96.66%	100.00%	96.98%	100.00%	97.85%

由上表所示，2013年至2016年1-6月，作为公司营业收入和利润主要来源的《问道》游戏，其毛利率分别为99.42%、99.37%、99.25%和99.30%，基本稳定且保持在较高水平，主要由于该游戏产品采用了授权运营模式。在授权运营模式下，公司成本支出相对较少。由于《问道》商业化运营已达十年，在版本维护、打击外挂、防私服等方面，都已经形成成熟的方案，因此公司所需承担的运维成本支出也相对较少。

2016年公司新推出的《问道手游》，凭借《问道》端游十年来积累的强大用户群体和IP价值，用户规模及充值流水规模处于相对较高水平，展现出较强的盈利能力，并且公司较好地控制了游戏的运维成本，使其毛利率处于较高水平。

2013年公司新推出的《斗仙》游戏采用自主运营模式，公司承担服务器和带宽支出、游戏维护支出、游戏玩家的关系维护支出、支付服务商等渠道费用等，因此毛利率相对较低。

《奇宝斋》是基于《问道》的游戏道具等的交易平台，公司系统为交易双方提供交割等服务，并按成交金额的一定比例收取费用。报告期内，随着该道具交易规模的不断扩大，公司取得的分成收入不断增加。

3、影响公司盈利能力的主要因素

(1) 网络游戏行业的发展

网络游戏行业能否持续稳定增长，是保证公司未来盈利连续性和稳定性的基础。网络游戏行业在中国是一个年轻的行业，更是一个快速发展的行业。自中国的网络游戏进入商业化运营阶段以来，中国网络游戏市场规模呈现持续快速增长的态势，从2008年的183.8亿元增长到2015年的1,345.80亿元，复合增长率达到32.9%。

(2) 游戏玩家兴趣的变化

公司自主研发的网络游戏能否成功，很大程度上取决于公司能否准确判断游戏玩家的喜好，能否提前预测游戏玩家喜好的转变，并能就此作出积极快速的响应。由于游戏玩家的喜好经常转变，公司不断地进行游戏产品的升级换代和推出新的高质量的游戏产品，以保持营业收入和营业利润得以持续稳定增长。

（3）公司的持续研发能力

公司研发技术能否持续提高，能否持续开发出符合用户需要的高质量的精品游戏，是保证公司未来盈利持续性和稳定性的根本。报告期内，公司保持了持续较高的研发投入，研发费用占同期营业收入的比重均保持在两位数的水平。公司不断地对现有游戏产品进行升级换代和努力推出新的高质量的游戏产品，较好地迎合了游戏玩家喜好的转变。

（4）游戏的运营模式

公司将网络游戏交由运营商进行授权运营，按一定的比例从授权运营商处取得收入。在这种运营模式下，服务器的架设和游戏玩家的关系维护均由授权运营商进行，故取得此类收入发生的成本较少，因此此类业务的毛利率较高。在自主运营模式下，公司需负责架设服务器、租赁带宽、推广游戏、维护玩家关系等，此类业务成本和费用支出规模较大，但能为公司带来较大规模的收入和利润。报告期内，作为公司营业收入和利润主要来源的《问道》游戏，采用授权运营模式，发生的成本费用支出相对较少，使得公司毛利率和销售净利率保持在较高水平。随着公司自主运营游戏产品的不断丰富，毛利率和销售净利率可能会有一定的下降，但公司收入规模将不断扩大，盈利能力将不断提升。

（四）期间费用

单位：万元

项 目	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重
销售费用	5,911.88	10.28%	2,593.28	8.64%	2,737.84	8.49%	2,558.21	9.25%
管理费用	8,769.92	15.25%	7,849.47	26.16%	8,345.28	25.87%	7,490.85	27.08%
财务费用	-671.99	-1.17%	-636.42	-2.12%	-221.24	-0.69%	-118.82	-0.43%
期间费用合计	14,009.81	24.36%	9,806.33	32.68%	10,861.87	33.67%	9,930.23	35.90%

管理费用 (剔除股份支付)	8,769.92	15.25%	7,849.47	26.16%	8,343.77	25.86%	6,863.44	24.81%
期间费用合计 (剔除股份支付)	14,009.81	24.36%	9,806.33	32.68%	10,860.36	33.66%	9,302.83	33.63%

报告期内，公司期间费用具体分析如下：

1、销售费用

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司销售费用金额分别为 2,558.21 万元、2,737.84 万元、2,593.28 万元和 5,911.88 万元，销售费用率分别为 9.25%、8.49%、8.64% 和 10.28%。

(1) 销售费用构成及变动分析

报告期内，公司销售费用的具体构成如下：

单位：万元

项 目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
产品推广费	4,863.42	82.27%	2,125.57	81.96%	2,243.40	81.94%	2,127.88	83.18%
职工薪酬	994.41	16.82%	383.38	14.78%	345.38	12.62%	355.28	13.89%
折旧与摊销	9.32	0.16%	18.22	0.70%	16.69	0.61%	19.34	0.76%
《斗仙》推广佣金	0.12	0.00%	12.78	0.49%	39.34	1.44%	14.73	0.58%
其他费用	44.62	0.75%	53.32	2.06%	93.03	3.40%	40.98	1.60%
合 计	5,911.88	100.00%	2,593.28	100.00%	2,737.84	100.00%	2,558.21	100.00%

报告期内，公司销售费用主要包括产品推广费、职工薪酬、折旧与摊销、《斗仙》印尼运营佣金等。为增加公司在游戏行业的综合竞争力，提高公司游戏产品的运营能力，公司加大了自主运营游戏平台的投入力度，使得报告期内公司产品推广费和职工薪酬等支出金额相对较大。2016 年 1-6 月，销售费用的大幅增加，主要由于运营《问道手游》所致。

报告期内，公司与同行业上市公司销售费用率对比详见本节“二、（六）2、同行业上市公司毛利率、营业利润率、净利率对比情况”。

2、管理费用

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司管理费用金额分别为 7,490.85 万元、8,345.28 万元、7,849.47 万元和 8,769.92 万元，占同期营业收

入比重分别为 27.08%、25.87%、26.16% 和 15.25%。2013 年和 2014 年度剔除股份支付的影响后管理费用金额分别为 6,863.44 万元和 8,343.77 万元，呈增加趋势，占同期营业收入比重分别为 24.81% 和 25.86%。

报告期内，公司管理费用的具体构成如下：

单位：万元

项 目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
研发费用	6,667.96	76.03%	4,861.54	61.93%	5,552.22	66.53%	4,545.86	60.69%
管理部门职工薪酬	1,492.91	17.02%	2,016.09	25.68%	1,560.80	18.70%	1,470.99	19.64%
股份支付	-	-	-	-	1.51	0.02%	627.40	8.38%
中介费用	58.85	0.67%	135.54	1.73%	494.91	5.93%	187.97	2.51%
折旧与摊销	157.24	1.79%	255.11	3.25%	233.48	2.80%	239.45	3.20%
行政办公费	170.92	1.95%	271.59	3.46%	246.08	2.95%	222.53	2.97%
其他费用	222.05	2.53%	309.59	3.94%	256.28	3.07%	196.65	2.63%
合 计	8,769.92	100.00%	7,849.47	100.00%	8,345.28	100.00%	7,490.85	100.00%

报告期内，公司管理费用主要包括研发费用、管理部门职工薪酬、股份支付、中介费用、折旧与摊销等。自主研发能力为游戏开发企业的核心竞争力，只有持续地进行研发投入，不断地进行游戏产品的升级换代和推出新的游戏产品，才能在行业中得以生存和稳定的发展。公司保持了持续较高的研发投入，报告期内，研发费用占同期管理费用（剔除股份支付影响后）的比重在 60% 以上。同时，随着公司业务规模的不断扩大，员工人数不断增加，员工工资水平不断提升，人工成本也不断增加。2016 年 1-6 月管理费用的大幅增加，主要系根据奖金政策计提《问道手游》项目奖金所致。

报告期内，发行人研发费用的构成情况如下

单位：万元

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
职工薪酬-基本薪酬及奖金	6,346.49	4,130.60	4,924.31	4,141.01
职工薪酬-福利费	106.89	170.24	146.83	100.67
行政办公费	14.48	18.73	24.92	20.49
美术外包费	97.26	282.24	192.85	60.13

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
资产折旧与摊销	84.65	246.03	248.88	211.76
其他业务费	18.18	13.69	14.43	11.81
合计	6,667.96	4,861.54	5,552.22	4,545.86
职工薪酬占比	96.78%	88.47%	91.34%	93.31%

2013 年度至 2016 年 1-6 月，研发费用中研发人员薪酬占比分别为 93.31%、91.34%、88.47% 和 96.78%，为研发费用的主要组成部分，符合公司游戏研发业务特点。

3、财务费用

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司财务费用金额分别为 -118.82 万元、-221.24 万元、-636.42 万元和 -671.99 万元，财务费用率分别为 -0.43%、-0.69%、-2.12% 和 -1.17%。

报告期内，公司财务费用的具体构成如下：

单位：万元

项 目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比	金额	占比
利息支出	11.58	-1.72%	36.35	-5.71%	61.06	-27.60%	79.29	-66.73%
减：利息收入	588.74	87.61%	718.95	112.97%	399.01	180.35%	296.93	249.89%
汇兑损益	-116.75	17.37%	-7.80	1.23%	-1.72	0.78%	1.70	-1.43%
手续费及其他	2.79	-0.42%	5.51	-0.87%	3.77	-1.70%	3.54	-2.98%
未确认融资费用	19.12	-2.85%	48.47	-7.62%	114.66	-51.83%	93.58	-78.75%
合计	-671.99	100.00%	-636.42	100.00%	-221.24	100.00%	-118.82	100.00%

公司财务费用为负值，主要由于公司银行存款利息收入较多所致。报告期内，公司加强了对银行存款的管理力度，提高了资金管理效率，使公司拥有较多的银行存款利息收入。2013 年度利息收入相对较少，主要由于公司支付了 2.71 亿元的股权回购款，导致银行存款数额减少所致。报告期内，公司未确认融资费用为延期发放的项目奖金的折现费用。

（五）利润表其他项目分析

1、资产减值损失

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司资产减值损失金额分别为 9.26 万元、-1.62 万元、16.67 万元和 1,956.92 万元。公司资产减值损失主要为计提的应收款项坏账准备。2016 年 1-6 月，资产减值损失的大幅增加，主要由于应收账款坏账准备的增加所致。

2、投资收益

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司投资收益金额分别为 0.00 万元、-111.52 万元、-355.96 万元和-350.58 万元。2013 年度投资收益主要为对青瓷数码的权益投资损益。2014 年度至 2016 年 1-6 月投资收益主要为确认处置长期股权投资损益以及对联营企业按权益法确认的投资损益。

3、营业外收入

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司营业外收入金额分别为 922.51 万元、1,317.45 万元、883.75 万元和 259.17 万元，主要为公司取得的政府补助收入。报告期内，公司取得政府补助明细如下：

单位：万元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度	说明
软件和信息服务业（动漫产业）发展专项资金	-	477.30	214.99	-	厦经信软件[2014]106 号、厦经信软件[2015]104 号、厦经信软件[2015]425 号
社保补贴	9.74	8.80	18.71	-	厦门市人力资源和社会保障局厦门市财政局《关于进一步做好促进本市居民就业和企业用工服务工作的若干意见》
房产税返还	-	-	83.42	-	厦财预（2013）69 号
劳务协作奖励	2.50	2.60	3.94	-	
纳税奖励金	-	1.00	60.00	-	湖江街[2014]69 号、厦湖府[2014]61 号
2012-2013 年度厦门市文化企业贷款贴息补助款	-	-	50.00	-	厦文发办（2013）16 号
2012 年度湖里区总部企业奖励金	-	-	175.23	-	厦湖府（2013）139 号
收优秀骨干人才承担的软件产业化项目“网络游戏反外挂实现方法的推广”补助款	-	-	70.00	-	闽财（建）指（2013）223 号
首批青年创新培养经费	-	-	10.00	-	厦委组（2014）54 号
企业上市工作经费补助	-	-	30.00	-	

退回部分扶持奖金	-	-	-16.08	-	厦信软 2014062701《厦门市信息化局动漫资金审计处理意见书》
上市扶持资金	-	-	350.00	-	厦湖上市办(2014)2号
营改增财政扶持资金	-	-	29.73	-	厦财税(2013)20号
企业人才培训补贴	-	-	0.80	-	厦经信软件(2014)106号
重点文化企业奖励资金	-	-	10.00	-	厦文发办(2014)24号
2016年第一批软件和信息服务 业发展专项资金	40.60	-	-	-	
原创游戏奖励	-	-	0.90	-	厦经信软件(2014)106号
2014年第一批厦门市软件与 信息服务业人才计划支持项目	-	-	0.40	-	厦经信软件(2014)55号
湖里区财政局财政扶持资金	-	-	-	500.40	厦湖财[2013]140号
网络游戏反外挂的科技经费	-	20.00	68.57	11.43	湖里区科技局、财政局厦湖科 [2013]9号
厦门市创新型企业补助	-	-	20.00		2013年创新型企业资助项目 合同书
厦门市信息化局、厦门市财 政局软件和动漫产业发展资 金	-	-	-	65.40	厦信软[2013]173号
厦门市财政局 2013年房产 税奖励金	-	-	-	26.53	厦财预[2013]69号
湖里区人民政府 2012年度 纳税奖励金	-	-	-	17.00	厦湖府[2013]44号
厦门市财政局重点文化企业 奖励资金	-	-	-	10.00	厦门市文化改革发展工作领 导小组证书
福建省新闻出版局奖励金	-	-	-	10.00	
厦门市湖里区人民政府江头 街道办事处纳税奖励金	-	-	-	8.00	湖江街[2013]55号
厦门市人力资源和社会保障局、 厦门市财政局社保补贴	-	-	-	3.18	厦人社(2013)126号
厦门市知识产权局专利申请 费用资助	-	-	0.10	1.60	《厦门市专利申请资助专项 资金管理办法》
2014年第一批软件和信息服务 业发展专项资金扶持项目 及经费	-	-	0.20	-	厦经信软件[2014]106号
2014年度专利奖	-	2.00			厦府[2015]68号
福建省(中国历史)动漫制 作企业工程技术研究中心” 资助款	-	30.00			厦科联[2015]13号
“优秀骨干人才“陈拓琳”承 担的产业化项目一种将网游	-	50.00			闽经信财[2014]690号、厦 经信软件(2015)82号

客户端网页化的实现方法的推广”资助款					
2015 年动漫文化产业扶持资金-动漫文化创意产品与服务出口平台	100.00	200.00			财文资[2015]15 号
中华优秀出版物获奖作品奖励	-	5.00			闽政文[2015]123 号
厦门市现代服务业综合试点项目	23.17	46.33			厦发改服务（2015）836 号
2014 年度福建名牌产品补助奖	-	10.00			《闽经信计财（2015）592 号
湖里区发明专利资助	-	0.50			
“省级创新型企业”资助	10.00	-	-	-	厦科科（2016）19 号
高新技术企业认定奖励金	10.00	-	-	-	
福建省 2015 年促进项目成果转化扶持资金	55.00	-	-	-	
科创红包补贴	3.61	-	-	-	厦科联（2015）71 号
合计	254.62	853.53	1,180.90	653.53	

4、营业外支出

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司营业外支出金额分别为 42.90 万元、57.45 万元、47.02 万元和 6.79 万元。

公司于 2012 年 3 月 6 日与厦门大学签订了设立“吉比特奖学金”协议书，约定公司 2012-2013 年度每年向厦门大学提供奖学金 7.8 万元。

除上述奖学金外，2013 年度公司营业外支出主要为其他对外捐赠支出；2014 年度营业外支出主要为其他对外捐赠支出和固定资产处置损失。2015 年度营业外支出主要为固定资产处置损失和其他支出。2016 年 1-6 月营业外支出主要为对外捐赠支出。

5、所得税费用

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司所得税费用金额分别为 2,042.21 万元、1,904.52 万元、1,979.88 万元和 4,900.21 万元。具体明细如下：

单位：万元

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
按税法及相关规定计算的当期所得税	6,186.53	2,091.82	1,753.03	2,055.73
递延所得税调整	-1,286.32	-111.94	151.48	-13.51
合 计	4,900.21	1,979.88	1,904.52	2,042.21

2016年1-6月，公司所得税费用的大幅增加，主要由于《问道手游》带来的利润大幅增加所致。

（六）经营成果变动及分析

1、经营成果变动及分析

报告期内，公司经营成果及变动情况如下表：

单位：万元

项 目	2016年1-6月	2015年度		2014年度		2013年度
	金额	金额	同比增减	金额	同比增减	金额
营业收入	57,515.70	30,004.54	-7.00%	32,264.52	16.64%	27,660.77
营业利润	38,390.21	18,548.61	-7.25%	19,999.26	14.00%	17,543.90
利润总额	38,642.59	19,385.35	-8.81%	21,259.26	15.39%	18,423.51
净利润	33,742.38	17,405.47	-10.06%	19,354.75	18.15%	16,381.29
归属于母公司股东的净利润	29,312.12	17,497.77	-9.59%	19,354.75	18.15%	16,381.29

注：2013年度和2014年度数据已剔除股份支付的影响。

报告期内，随着游戏玩家对公司游戏产品认可度的不断提高，公司营业收入和营业利润基本保持稳定，总体有所增长。由于作为公司营业收入主要来源的《问道》采用授权运营模式，公司成本费用支出规模相对较小，使得公司盈利水平整体保持在较高水平。报告期内，公司成本费用支出主要为研发费用和人力成本支出等。

2014年度公司营业收入较上年同期增长16.64%，营业利润较上年同期增长14.00%，利润总额较上年同期增长15.39%。2014年度公司营业利润的增长幅度略低于同期营业收入的增长幅度，公司在保持营业收入增长的同时，较好的控制了费用的增长。

2015年度公司营业收入较上年同期减少7%，营业利润较上年同期减少

7.25%，利润总额较上年同期减少 8.81%。2015 年度公司营业收入和利润较 2014 年度的下降，主要受《斗仙》收入同比下降的影响。

2、同行业上市公司毛利率、营业利润率、净利率对比情况

报告期内，同行业上市公司销售毛利率、营业利润率、销售净利率对比情况如下：

公司简称	销售毛利率(%)			营业利润率(%)			销售净利率(%)		
	2015年度	2014年度	2013年度	2015年度	2014年度	2013年度	2015年度	2014年度	2013年度
掌趣科技	61.43	61.75	54.44	45.54	44.74	41.90	44.60	45.23	40.37
北纬通信	42.07	43.49	46.76	-14.55	6.09	23.00	-11.63	5.96	19.99
中青宝	43.08	59.28	68.47	-26.70	-3.79	18.58	18.25	1.32	18.35
昆仑万维	60.95	69.07	71.49	22.50	16.73	27.79	22.65	16.87	28.87
冰川网络	92.55	91.32	90.93	61.58	47.30	48.26	52.94	45.36	46.42
电魂网络	95.06	96.38	97.34	49.64	57.53	69.60	45.69	57.67	64.52
蜗牛		75.73	72.30		14.58	19.81		14.61	18.81
腾讯	59.53	60.89	54.04	35.26	32.88	28.04	28.30	30.26	25.65
金山	76.76	82.40	86.33	13.89	20.59	32.13	6.01	25.86	30.68
网龙	75.31	89.32	90.79	-17.43	10.58	18.40	-14.60	17.75	690.59
网易	58.78	72.15	73.05	31.89	40.68	47.33	29.98	40.94	48.32
畅游	71.54	73.27	82.86	26.48	1.39	41.40	25.03	-2.80	38.82
空中网	22.19	43.20	44.49	-13.30	7.96	8.75	-9.06	9.92	11.90
平均值	63.34	70.64	71.79	17.90	22.87	32.69	19.85	23.77	83.33
本公司	96.44	96.86	97.69	61.82	61.99	63.43	58.01	59.99	59.22

数据来源：Wind 资讯。

注：1、蜗牛 2014 年度数据为 2014 年 1-9 月数据，2015 年数据未披露；2、境外上市公司游戏公司与国内 A 股上市游戏公司营业利润的范畴有一定差异，如境外上市公司营业利润中一般未扣减财务费用。

由上表所示，同行业公司销售毛利率均较高，且各公司毛利率有一定的差异，主要由于各公司游戏运营模式、游戏产品类型、营业规模和收入结构等的不同所致，其中冰川网络、电魂网络、金山、网龙、畅游和本公司毛利率位于行业前列。同行业公司营业利润率和销售净利率各公司之间以及部分公司各年度之间均存在较大的差异，其中掌趣科技、冰川网络、电魂网络、网易和本公司营业利润率和销售净利率位于行业前列。

2013 年度至 2015 年度，公司游戏产品以授权运营为主，收入主要来源于客

户端游戏。同行业公司中客户端游戏收入占比相对较高的包括冰川网络、电魂网络、蜗牛、网龙、完美世界、网易、畅游和盛大游戏等，但其多以自主运营为主。

一般说来，在自主运营模式下，由于游戏运营商需负责架设服务器、租赁带宽、推广游戏、维护玩家关系等，成本费用支出相对较高，且一般按总额法（即游戏运营所得总额）进行收入确认，因此，利润率指标可能相对较低，但盈利绝对数额相对较大。在授权运营模式下，由于游戏研发商承担的成本费用支出相对较少，一般按净额法（即游戏分成所得）进行收入确认，因此，利润率指标相较运营商要高，但盈利绝对数额相比要低。

同行业公司运营模式和收入结构的具体情况如下：

公司简称	运营模式	收入结构
掌趣科技	公司是国内领先的移动终端游戏开发商、发行商和运营商。游戏运营模式以渠道分成推广为主。	2015 年度收入结构：移动终端游戏 62.07%，互联网页面游戏收入占比 34.12%，其他 3.81%。
北纬通信	公司通过与移动通信运营商合作，借助移动通信运营商的网络通道，通过短信、彩信、彩铃、手机上网和语音杂志等形式为用户提供丰富多彩的信息和娱乐服务。	2015 年度收入结构：手机游戏 31.8%，移动增值业务 35.01%，手机视频 14.36%，行业应用业务 15.82%。
中青宝	公司游戏运营模式包括自主运营、联合运营、分服运营、著作权转让和运营权转让等。2015 年度收入占比分别为 25.04%、48.16%、1.09%、11.93% 和 10.15%。	2015 年度收入结构：手机游戏 50.12%，MMO 端游戏 29.06%，网页游戏 17.26%。
昆仑万维	公司游戏运营模式包括自主运营、代理运营和授权运营。2013 年度收入占比分别为 17.22%、73.42% 和 9.36%。	2015 年度收入构成：手机游戏 81.94%，网页游戏 12.66%，客户端游戏 2.92%，软件应用商店 1.23%，其他收入 1.25%。
冰川网络	公司运营模式分为自主运营、联合运营和授权运营。2015 年度收入占比分别为 98.00%、0.66% 和 1.34%，毛利率分别为 92.66%、67.89%、96.40%。	主营客户端游戏，2015 年度主要收入来源于游戏《远征 OL》和《龙武》，毛利率分别为 91.91%、93.90%。
电魂网络	公司运营模式分为自主运营、授权运营和联合运营，2015 年收入占比分别为 96.89%、1.29% 和 1.82%，毛利率分别为 95.11%、100% 和 89.90%。	主营客户端游戏，主要收入来源于游戏《梦三国》，该游戏产品 2015 年收入占比为 89.44%，主营业务毛利率为 95.08%。

公司简称	运营模式	收入结构
蜗牛	公司运营模式分为自主运营、联合运营和授权运营。2014年1-9月收入占比分别为89.86%、7.46%和2.67%。	主营客户端游戏，主要收入来源于游戏《九阴真经》，该游戏产品2014年1-9月收入占比79.15%，毛利率为77.35%。
腾讯	公司提供互联网增值服务、网络广告服务和电子商务服务。网络游戏以自主运营和代理运营为主。	2015年度收入结构：互联网增值78.42%、网络广告16.98%。
金山	公司是国内领先的应用软件和互联网服务提供商，从事网络游戏的研发和运营。网络游戏以自主运营为主。	2015年收入结构：网络游戏24.12%、猎豹移动62.75%、办公软件及其他13.13%。
网龙	公司是中国网络游戏与移动互联网应用的开发商和运营商，也是海外市场上主要的中国运营商之一。2013年将91助手出售给百度（香港）有限公司。	2015年公司实现网络游戏收入9.85亿元，收入占比77.46%，端游是公司最大的收入来源。
完美世界（已退市）	公司是国内领先的网络游戏开发商和运营商之一。网络游戏以自主运营为主。	2014年收入结构：在线游戏93.61%、许可销售4.4%、其他1.99%。
网易	公司主要业务有在线游戏业务、电子邮件、新闻、博客、搜索引擎、论坛、虚拟社区等。网络游戏以自主运营和代理运营为主。	2015年收入结构：在线游戏75.93%、广告服务7.85%、邮件、无线增值服务及其他16.22%。
畅游	公司是国内领先的在线游戏开发和运营商，从事开发、运行和特许大型的多人在线角色扮演游戏。网络游戏以自主运营为主。	2015年收入结构：网络广告7.59%、在线游戏83.62%、英特尔网增值服务3.2%、其他5.59%。
盛大游戏（已退市）	公司是国内领先的网络游戏开发商、运营商和发行商，致力于打造国际化的网游平台。网络游戏以自主运营为主。	2014年收入结构：手机游戏10.66%、互联网游戏88.14%、其他1.20%。
空中网	公司是中国的一家业内领先的无线增值服务供应商和无线媒体公司。网络游戏以代理运营为主。	2015年收入结构：互联网游戏71.75%，移动游戏4.67%、无线增值服务23.58%。

注：昆仑万维2014年度和2015年度收入未按运营模式分类披露。

同行业公司中有单独披露授权运营客户端游戏毛利率的情况为：（1）冰川网络2015年度授权运营毛利率为96.40%，（2）电魂网络授权运营2015年毛利率100%，（3）蜗牛授权运营2014年1-9月毛利率为97.08%。与公司授权运营模式的毛利率基本一致。

此外，同行业公司会计处理的差异也是造成毛利率差异的原因之一，如掌趣科技将市场推广成本计入营业成本，中青宝将无形资产摊销费用计入营业成本

等，使得这些公司毛利率也相对较低。

同行业公司研发费用、销售费用以及三项费用占营业收入比重情况如下：

公司简称	研发费用占收入比 (%)			销售费用占收入比 (%)			三项费用占收入比 (%)		
	2015年度	2014年度	2013年度	2015年度	2014年度	2013年度	2015年度	2014年度	2013年度
掌趣科技	21.97	22.43	22.59	3.22	2.58	2.18	17.90	18.59	8.84
北纬通信	18.03	12.95	7.94	25.74	16.92	9.92	63.93	40.48	21.90
中青宝	38.25	27.73	46.68	26.08	30.91	26.11	59.48	58.23	46.85
昆仑万维	5.20	5.78	6.80	38.13	36.96	39.83	46.82	51.17	53.14
冰川网络	18.19	15.59	14.66	17.67	25.06	23.50	30.33	40.77	39.29
电魂网络	25.61	17.06	11.43	14.20	15.36	10.72	44.18	35.15	23.98
蜗牛	-	27.38	19.64	-	59.55	20.38	-	59.55	50.27
腾讯	-	-	-	7.77	9.88	9.42	25.70	29.31	26.09
金山	23.74	28.54	27.45	30.89	23.80	17.51	60.42	56.36	49.08
网龙	35.08	25.89	18.41	16.07	15.75	11.94	93.86	76.54	72.44
畅游	22.40	25.70	16.25	12.13	31.95	17.46	42.65	69.37	39.61
网易	9.47	10.60	9.43	12.97	16.18	11.89	23.68	24.86	19.18
空中网	13.51	11.03	15.20	14.45	18.68	15.36	31.97	31.85	31.38
平均值	20.68	19.22	18.04	18.22	23.41	16.63	45.08	45.56	37.08
吉比特	16.20	17.21	16.43	8.64	8.49	9.25	32.68	33.67	35.90

数据来源：Wind 资讯，年度报告、半年度报告，招股说明书

注：1、蜗牛 2014 年度为 2014 年 1-9 月数据，2015 年度数据未披露；腾讯研发费用数据未披露；2、为保证可比性，按 A 股上市公司三项费用口径对境外上市公司相关费用进行了汇总。

如上所示，报告期内，公司保持了持续较高的研发投入，研发费用占同期营业收入的比重位于行业中上游水平。

公司三项费用占营业收入比重低于同行业公司平均水平，主要由于公司销售费用低于同行业公司水平所致。报告期内，作为公司营业收入主要来源的《问道》采用授权运营模式，游戏推广和宣传均由运营商光宇在线负责，公司销售费用整体规模相对较小。2013 年度和 2014 年度随着公司自主运营规模的扩大，公司销售费用率较以前年度有所提升，但由于自主运营收入占比仍相对较小，使得公司销售费用率低于同行业公司平均水平。

综上，2013 年度至 2015 年度，公司收入主要来源于授权运营游戏的特点，使得公司销售毛利率、营业利润率和销售净利率高于同行业平均水平。

3、同行业上市公司主要会计估计对比情况

(1) 坏账准备计提

公司制定了稳健的会计政策，应收款项坏账准备计提充分、合理。公司与同行业 A 股上市公司坏账准备计提比例比较如下：

账龄	掌趣科技	北纬通信	中青宝	昆仑万维	本公司
1 年以内	1%	1%	5%	5%	5%
1-2 年	10%	5%	10%	10%	10%
2-3 年	50%	10%	20%	20%	30%
3-4 年	100%	100%	100%	100%	50%
4-5 年	100%	100%	100%	100%	80%
5 年以上	100%	100%	100%	100%	100%

由上表所示，对于账龄在 3 年以内的应收款项，公司坏账准备计提比例与同行业上市公司的计提政策大致相当；账龄在 3-5 年以内的应收款项的坏账准备计提比例低于同行业上市公司。报告期内，公司应收账款账龄基本在 1 年以内，1 年以上应收账款很少；账龄在 3-5 年以内的其他应收款金额较小，占比在 1% 以内，且各期末余额最高金额为 1 万元以内。与同行业 A 股上市公司坏账准备计提比例的差异对公司净利润的影响较小。

(2) 固定资产折旧

公司与同行业 A 股上市公司固定资产残值率的设定基本一致，为 5%，与同行业上市公司固定资产预计使用年限的对比情况如下：

类别	掌趣科技	北纬通信	中青宝	昆仑万维	本公司
房屋及建筑物	20-50 年	50 年	50 年	20 年	20 年
办公设备	5 年	10 年	5 年	3-5 年	5 年
电子设备	5 年	10 年	5 年	3-5 年	5 年
其他设备	5 年	10 年	5 年	2-5 年	5 年

由上表所示，公司与同行业 A 股上市公司固定资产折旧年限基本一致。

(3) 无形资产摊销

公司与同行业 A 股上市公司无形资产预计使用年限的对比情况如下：

类别	掌趣科技	北纬通信	中青宝	昆仑万维	本公司
土地使用权	-	-	50年	-	50年
软件	5年	10年	5年	3-5年	5年
版权或著作权	授权期或3年	-	-	2年	5年
专利权	-	5年	-	-	5年

由上表所示，公司与同行业 A 股上市公司无形资产预计使用年限基本一致。

（七）非经常性损益分析

单位：万元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
非经常性损益（税后）	214.99	760.75	991.02	130.69
净利润	33,742.38	17,405.47	19,353.24	15,753.89
非经常性损益/净利润	0.64%	4.37%	5.12%	0.83%

2013年度、2014年度、2015年度和2016年1-6月，公司非经常性损益占同期净利润的比重分别为0.83%、5.12%、4.37%和0.64%。报告期内非经常性损益对公司净利润影响较小，对公司经营成果无重大影响。

三、现金流量分析

（一）经营活动产生的现金流量分析

报告期内，公司经营活动产生的现金流量情况如下：

单位：万元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
销售商品、提供劳务收到的现金	38,466.35	32,108.26	34,139.58	28,809.99
收到的税款返还	-	-	5.38	923.27
收到的其他与经营活动有关的现金	552.93	2,096.73	1,566.09	1,179.51
经营活动现金流入小计	39,019.28	34,204.99	35,711.04	30,912.77
购买商品、接受劳务支付的现金	1,754.51	1,222.25	696.49	122.01
支付给职工以及为职工支付的现金	5,812.95	8,263.25	7,795.49	5,595.47
支付的各项税款	2,904.69	3,539.54	3,630.69	3,806.75
支付的其他与经营活动有关的现金	3,126.63	2,516.19	3,209.80	2,888.70
经营活动现金流出小计	13,598.77	15,541.24	15,332.48	12,412.93

项 目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
经营活动产生的现金流量净额	25,420.51	18,663.76	20,378.56	18,499.84
销售商品、提供劳务收到的现金/营业收入	0.67	1.07	1.06	1.04
经营活动产生的现金流量净额/净利润*注	0.75	1.07	1.05	1.13
每股经营活动产生的现金流量净额(元/股)	4.76	3.50	3.82	3.47

注：2013年度和2014年度数据已剔除股份支付的影响。

由上表所示，报告期内，公司经营活动现金流量状况良好，公司销售商品、提供劳务收到的现金和经营活动产生的现金流量净额基本稳定。2013年度至2015年度，公司销售商品、提供劳务收到的现金均大于或接近于同期实现的营业收入，经营活动产生的现金流量净额均大于或接近于同期实现的净利润（剔除股份支付影响后），显现公司拥有较强的现金管理能力。2016年1-6月，公司销售商品、提供劳务收到的现金与当期营业收入之比、经营活动产生的现金流量净额与当期净利润之比均较之前年度有所降低，主要由于2016年4月正式上线运营的《问道手游》的应收款项的结算周期相对较长所致。

由于公司所处行业的特点，报告期内，公司经营活动现金支出主要为支付给职工以及为职工支付的现金和支付的各项税款。公司收到的其他与经营活动有关的现金主要包括政府补助收入、利息收入、保证金等，支付的其他与经营活动有关的现金主要包括期间费用支出、营业外支出等。

（二）投资活动产生的现金流量分析

2013年度、2014年度、2015年度和2016年1-6月，公司投资活动产生的现金流量净额分别为-1,870.57万元、-2,121.48万元、-5,343.11万元和-1,131.73万元。报告期内，公司投资活动产生的现金流量净额为负，主要系公司购建固定资产、无形资产和其他长期资产以及股权投资支付的现金相对较多所致。

2013年度、2014年度、2015年度和2016年1-6月，公司购建固定资产、无形资产和其他长期资产支出分别为998.26万元、931.57万元、2,847.94万元和1,140.62万元。2013年度购建长期资产的支出主要包括厦门市集美区软件园三期集美北大道北侧的2012JY02-G宗地国有建设用地使用权购置的剩余款项支出和因自主运营《斗仙》新购置的服务器支出等。2014年度至2016年1-6月，公司

购建长期资产的支出主要为软件园三期工程建设、办公楼装修及计算机软件、办公设备和电子设备等购置支出。

2013 年度，公司以 1,000 万元出资取得青瓷数码 20%的股权；2014 年度，公司以 120 万元出资取得南竹手游 22.50%股权，以 1,080 万元出资取得星艺互动 47.37%股权；2015 年度，公司子公司雷霆互动以 136 万元出资持有勇仕网络 15.00%股权，以 300 万元出资持有谷游网络 30.00%股权，以 400 万元出资持有量子互动 30.00%股权，以 415 万元出资持有飞鼠网络 30.00%股权，以 270.84 万元出资持有游戏元素 30.00%股权，以 500 万元出资持有千时科技 18.03%股权。

（三）筹资活动产生的现金流量分析

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司筹资活动产生的现金流量净额分别为-29,486.55 万元、-6,357.46 万元、-2,776.67 万元和-4,660.51 万元。2013 年度至 2016 年 1-6 月，公司筹资活动产生的现金流量净额为负，主要为向公司股东分配股利所致。2013 年度筹资活动产生的现金流量净额为大额负值，除向股东支付分红款 2,000 万元以外，主要由于公司支付股东苏华舟股权回购款 2.71 亿元所致。

四、资本性支出分析

（一）报告期内重大资本性支出

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司购建固定资产、无形资产和其他长期资产支出分别为 998.26 万元、931.57 万元、2,847.94 万元和 1,140.62 万元。上述支出主要包括办公用楼的装修支出，取得坐落于厦门市集美区软件园三期集美北大道北侧的 2012JY02-G 宗地国有建设用地使用权及软件园三期项目建设支出，以及因运营《斗仙》、《问道手游》等游戏新购置服务器支出等。

2013 年度，公司以 1,000 万元出资取得青瓷数码 20%的股权。2014 年度，公司以 120 万元出资取得南竹手游 22.50%股权；以 1,080 万元出资取得星艺互动

47.37%股权。2015 年度，公司子公司雷霆互动以 136 万元出资持有勇仕网络 15.00%股权，以 300 万元出资持有谷游网络 30.00%股权，以 400 万元出资持有量子互动 30.00%股权，以 415 万元出资持有飞鼠网络 30.00%股权，以 270.84 万元出资持有游戏元素 30.00%股权；公司以 500 万元出资持有千时科技 18.03%股权。

除此之外，报告期内公司无其他重大资本性支出。

（二）发行人未来的重大资本性支出计划以及资金需求量情况

截至本招股说明书签署日，除本次发行募集资金有关投资外，公司还拟利用自有资金适时投资一些研发实力突出、拥有优质产品的中小型企业，以进一步丰富公司产品线和业务类型，提升公司综合竞争实力。本次发行募集资金具体投资计划见本招股说明书“第十三节 募集资金运用”。

五、重大担保、诉讼、其他或有事项或重大期后事项

除本招股说明书“第十节 财务会计信息”之“十一、报告期内会计报表附注中或有事项、期后事项及其他重要事项”外，截至本招股说明书签署日，本公司无重大担保、诉讼、其他或有事项和期后事项。

六、公司财务状况和盈利能力的未来趋势

未来对本公司财务状况和盈利能力有重要影响的主要因素如下：

（一）游戏行业的发展

近年来，在国家相关政策大力扶持的背景下，网络游戏行业保持了较高增长态势。从 2008 年的 183.8 亿元增长到 2015 年的 1,345.8 亿元，复合增长率达到 32.90%，预计未来五年，仍将保持两位数以上的复合增长率。与此同时，随着游戏产业的快速发展，监管部门也逐步加强了对行业的监管力度，针对游戏运营单位的业务资质、游戏内容、审查备案程序等不断出台了相关的管理制度。国家对游戏产业的扶持与引导，是游戏行业健康可持续发展的基础。

公司在中国游戏行业高速增长的背景下，实现了自身持续稳定的增长。为适应行业发展的新趋势，公司将进军移动终端游戏市场，丰富产品类型和盈利模式。在游戏运营方面，公司将加强与玩家的互动以及与现有运营商的沟通，根据来自双方的反馈意见改善玩家体验；此外，公司也将大力提高自身的游戏运营能力，逐渐开拓新的业务模式。同时，公司在业务管理上也将努力与监管导向保持一致，规范运营，以避免监管政策变化对公司持续发展产生的不利影响。

（二）公司研发投入和研发能力

自主研发能力为游戏开发企业的核心竞争能力，只有持续地进行研发投入，不断地进行游戏产品的升级换代和推出新的高品质的游戏产品，才能在行业中得以生存和稳定的发展。2015年，中国自主研发网络游戏市场实际销售收入986.7亿元，同比增长率为35.8%，占国内网游市场收入的73.3%，占据主导地位¹⁹。

公司自成立以来专业从事网络游戏的研发与运营。未来公司将依托强大的研发团队，利用多年积累的宝贵技术经验，通过持续高额的创新研发投入，建设强大的技术和支撑平台，在新的平台上持续推出带有民族文化特色的大型精品网络游戏，使新游戏在画面、音效、故事情节、用户体验等各个方面均具备一流竞争力。此外，针对游戏产业的发展现状，公司还将利用本次募集的部分资金进行网络游戏系列产品升级及移动终端游戏的开发，使其成为公司新的利润增长点，提高公司的盈利能力，持续保持与提升公司的核心竞争力。

（三）公司游戏产品的运营能力

公司将不断加强与国内外一流游戏运营商的合作，拓宽销售渠道，建立完善营销体系和成熟的营销队伍，从而保证公司的品牌影响力和经营管理能力始终处于国内领先水平。一方面维护好与现有游戏运营商的长期合作关系，保证已商业化运营产品的良好运营和持续盈利；另一方面加强与美国、韩国、马来西亚、印度尼西亚、台湾等国家及地区的运营商的合作，全力打造遍布全球华人社区的玩家网络。

¹⁹ 数据来源：《2015年中国游戏产业报告（摘要版）》

同时，公司还将在本次募集资金投资项目建设的基础上，大力提高自身的运营能力，利用现有的软硬件资源做好新游戏的发行推广、数据分析、业务维护、收益结算以及玩家服务等事务，努力开拓新的业务发展模式，使公司尽快成为集游戏研发与运营为一体的优质平台。

七、公司未来分红回报分析

（一）公司未来分红规划已履行的决策程序

公司于 2014 年 3 月 21 日、2014 年 4 月 5 日分别召开了第二届董事会第六次会议和 2014 年第一次临时股东大会，审议通过了《关于拟定上市后适用的公司章程及其附件（草案）的议案》和《关于公司股东回报规划的议案》，2014 年第三次临时股东大会修订了《公司章程（草案）》，2014 年度股东大会审议通过了《关于公司股东回报规划的议案》，对公司上市后的股利分配政策进行了明确。

（二）公司未来分红回报规划

股东回报规划的具体内容如下：

公司可以采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利，在符合现金分红的条件下，公司优先采取现金方式分配股利。公司采取股票方式分配股利的，应结合公司的经营状况和股本规模，充分考虑成长性、每股净资产摊薄等因素。公司原则上每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红。

公司实施现金分红时，应综合考虑内外部因素、董事的意见和股东的期望。在公司无重大投资计划、无重大现金支出等事项发生，且公司当年盈利及累计未分配利润为正值、公司现金流可以满足公司正常经营和可持续发展情况下，公司董事会应根据公司的资金情况提议公司进行现金分配，公司每年以现金方式分配的利润（包括年度分配和中期分配）应不低于当年实现的可分配利润（根据相关规定扣除公允价值变动收益等部分）的 20%。若公司因特殊情形需要而不进行现金分红或者现金分红低于规定的比例时，公司应按照法律、行政法规、部门规章

及上海证券交易所的规定履行相关的决策程序和披露义务。

公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要以及外部经营环境的变化，并结合股东（特别是公众投资者）、独立董事的意见，有必要对利润分配政策尤其是现金分红政策作出调整的，相关利润分配政策调整方案需经公司董事会审议后提请股东大会批准，独立董事应当对此发表独立意见。

（三）公司未来分红规划合理性分析

公司确定每年向股东以现金形式分配的利润不低于当年实现的可供分配利润的 20%，主要基于以下原因：

1、公司经营发展状况

报告期内，公司营业收入和利润总体保持稳定。2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司营业收入分别为 27,660.77 万元、32,264.52 万元、30,004.54 万元和 57,515.70 万元，净利润分别为 16,381.29 万元、19,354.75 万元、17,405.47 万元和 33,742.38 万元（2013 年度和 2014 年度净利润已剔除股份支付的影响）。

随着游戏玩家对公司游戏产品认可度的不断提高，以及新游戏产品的不断推出，公司将保持持续、稳定、健康的发展态势，经营业绩能够支撑 20% 的分红比例。

2、公司现金流量状况

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 18,499.84 万元、20,378.56 万元、18,663.76 万元和 25,420.51，与同期实现净利润之比分别为 1.13、1.05、1.07 和 0.75（2013 年和 2014 年度已剔除股份支付的影响），公司经营活动现金流量状况良好。另外，报告期各期末公司留有一定的货币资金储备。公司具备实施每年向股东以现金形式分配的利润不低于当年实现的可供分配利润的 20% 的能力。

3、银行信贷及债权融资环境

持续的资金投入是公司长期发展的重要保证。目前公司融资渠道相对单一，主要通过银行借贷的方式筹集资金。同时由于公司轻资产的特点，融资能力受到一定的限制。

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司资产负债率（母公司）分别为 27.26%、18.62%、15.57%和 13.26%。综合考虑公司当前的资产负债率和资金成本以及外部融资环境，对于未来的资金需求，公司需要更多的通过内源融资来解决，以降低公司的财务风险，使股利分配政策与资本成本相适应。

4、项目投资资金需求和本次发行融资情况

目前公司正处于快速发展阶段，需不断补充流动资金来满足业务发展。公司必须增加适当的资金储备，以实现公司的可持续发展。

本次公开发行股票后，公司的融资渠道得到进一步的拓宽，直接融资能力将进一步加强，公司盈利能力和利润水平将进一步提高，将为股东创造更多的利益。在确保公司持续发展的前提下，综合考虑公司未来资金需求和融资环境，确定了 20%的最低现金分红比例，符合公司经营现状及全体股东利益，有利于保护中小股东权益。

八、关于填补被摊薄即期回报的措施及相关承诺

本次发行预计公司公开发行新股的数量为 1,780 万股，募集资金总额不超过 96,120.00 万元。本次发行完成后，公司总股本和归属母公司股东的权益将有一定幅度的增加。但由于募集资金投资项目效益的产生需要经历一定时间的项目建设，公司净利润的增长在短期内可能不能与公司股本规模增长保持同步。因此本次募集资金到位后公司即期回报（每股收益）存在被摊薄的风险，特此提醒投资者关注本次发行股票可能摊薄即期回报的风险。关于填补被摊薄即期回报的措施及相关事项已经公司 2016 年 3 月 2 日召开的第三届董事会第二次会议、2016 年 3 月 22 日召开的 2015 年度股东大会审议通过。

（一）董事会选择本次融资的必要性和合理性

公司本次发行募集资金拟投资具体情况如下：

序号	项目名称	投资总额 (万元)	拟使用募集资金 (万元)	备案情况	环评审批
1	网络游戏系列产品升级及开发建设项目	18,362.63	9,600.61	厦发改高技函[2013]11号 厦发改高技函[2014]10号 厦湖发改产备[2015]7号	厦环评函[2014]27号
2	运营中心建设项目	15,945.55	15,945.55	厦发改高技函[2014]8号	厦环评函[2014]26号
3	后援及支撑平台建设项目	2,419.99	2,419.99	厦发改高技函[2013]12号 厦发改高技函[2014]9号 厦湖发改产备[2015]6号	厦环评函[2014]27号
4	厦门吉比特集美园区项目	32,005.41	32,005.41	集发展备案[2013]021号 集发展备案[2015]32号	厦环集批[2014]047号
5	其他与主营业务相关的营运资金	30,000.00	30,000.00	-	-
合计		98,733.58	89,971.56		

公司选择本次融资的必要性和合理性详见本招股说明书之“第十三章 募集资金运用”之“二、募集资金投资项目具体情况”。

(二)募集资金运用与公司现有业务的关系以及公司在人员、技术、市场等方面的储备情况

1、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系

公司本次募集资金投资项目顺应游戏市场发展趋势，围绕公司主营业务进行，募集资金投资项目的实施将进一步丰富公司的网络游戏产品、延伸公司业务链条、增强公司的持续增长能力和核心竞争力，对公司抓住市场机遇保持快速发展具有重大战略意义。

2、公司从事募集资金项目在市场、技术、人员等方面的储备情况

近年来，网络游戏受益于整个互联网产业的爆炸式增长而呈现出飞速发展的态势。特别是随着众多移动终端设备的进一步推广以及 3G、4G 网络的逐渐普及，移动游戏市场将是未来发展的趋势，也将逐渐成为整个网游行业最大的增长点。公司自成立以来，经过多年的快速发展和技术积累，规模不断扩大，技术研发实力不断增强，产品结构不断丰富。经过多年的游戏研发和运营，公司也积累了庞

大的玩家群体。截至 2016 年 9 月末，公司游戏累计注册用户数量超过 4 亿，累计充值金额超过 84 亿元。巨大的市场空间和庞大、稳定的游戏用户基础，为公司募投项目的实施和未来的发展奠定了基础。

公司主营业务为网络游戏的研发与运营，是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业。公司自成立以来，已成功开发《问道》、《问道外传》、《问道手游》、《斗仙》、《乱战》等精品游戏，并自主运营《斗仙》。作为一家网络游戏的研发商，已拥有了全面的自主研发能力，在游戏研发团队、游戏研发技术、游戏研发管理等方面具有相当的竞争优势，为募投项目的成功实施提供了技术保证。作为一家网络游戏的运营商，已建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展，到客户服务等完整的运营体系，并已走向成熟，为募投项目实施的提供了保障。

公司的管理层和业务骨干大部分来自于国内外知名的游戏运营商与研发商以及互联网公司，拥有很强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业有着深刻的理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。同时，公司对专业人才高度重视，通过营造良好的企业文化、采取有效的激励机制培养员工的忠诚度，有效保证了核心人才队伍的稳定，使公司的各项业务能够持续运作，保障公司的稳定发展。

（三）公司应对本次发行摊薄即期回报采取的措施

本次首次公开发行可能导致投资者的即期回报被摊薄，考虑上述情况，公司将采取多种措施以提升公司的经营业绩，增强公司的持续回报能力，具体情况如下：

1、保持并发展公司现有业务，提升公司持续盈利能力

公司是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业，自创立以来一直专注于网络游戏的研发和运营，报告期内，公司营业收入和利润总体稳定并呈增长趋势。未来，公司将充分利用网络文化、动漫游戏等新兴文化产业的发展机遇，以产品研发为核心的经营理念，持续加大研发投入，不断研究先进的游戏设计方法、制作技术、研发人员的组织和激励机制，以

形成国内乃至国际领先的游戏内容研发和运营能力，不断为市场提供内容积极、体验良好的网络游戏产品，提升公司盈利能力，以降低上市后即期回报被摊薄的风险。

2、加强募集资金运用管理，争取早日实现项目预期效益

本次募集资金投资项目围绕公司主营业务，包括网络游戏系列产品升级及开发建设项目、运营中心建设项目、后援及支撑平台建设项目、厦门吉比特集美园区项目和其他与主营业务相关的营运资金项目。募投项目的实施将使公司提升网络游戏的研发和运营实力、增强人才吸引力、抵御市场竞争风险、提高综合竞争实力。公司已对上述募投项目进行了可行性研究论证，符合行业发展趋势，若募投项目顺利实施，将有助于提高公司的盈利能力。公司将加快募投项目实施，提升投资回报，降低上市后即期回报被摊薄的风险。

为规范募集资金的管理和使用，公司将根据相关法律、法规和规范性文件的规定以及《厦门吉比特网络技术股份有限公司募集资金使用管理办法》的要求，将募集资金存放于公司董事会决定的专项账户集中管理，做到专款专用、使用规范，并接受保荐机构、开户银行、证券交易所和其他有权部门的监督。

3、加强日常运营管理，降低运营成本

公司在日常运营中将加强内部成本和费用控制，全面提升生产运营效率，降低业务经营成本，节省公司的各项费用支出，持续开展成本改善活动，全面有效地控制公司经营和管理风险。

4、加强游戏研发团队建设，积蓄发展活力

为了提高研发人员的创新能力和工作热情，公司将改进和完善目前已有的项目孵化机制，使其能够同时适用于公司内外部团队，保护团队对游戏创意的主导权和独立性，保证团队能够获得公平和有竞争力的财务回报，同时为产品表现出众、研发能力和财务实力不断提升的团队提供上升通道；公司将把人员专业水平提升计划与产品品质和服务提升目标结合起来，利用各个产品的不同特点和需要，有序、系统、持续地提高人员的专业能力和工作要求，并最终通过产品的市场表现来检验成果。同时，就游戏领域的市场定位、研发工程管理、游戏实现技

术、市场推广方法等专业问题，公司将建立常规化的、面向全体研发人员的横向交流机制，创造更多的提高专业水平的机会。

与此同时，公司还将寻找文化和理念相对一致的外部游戏制作团队，通过并购或者其它合适的合作方式，纳入公司的研发体系，作为内部核心研发团队的重要补充，促进内外团队的交流和加快团队成长。

5、不断完善公司治理，为公司发展提供制度保障

公司根据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律、法规和规范性文件的要求，不断完善公司法人治理结构，充分发挥股东大会、董事会等机构的治理和监督作用，充分保证股东利益。并将在现有基础上细化或者调整业务流程、完善内部控制制度，加强对核心风险的识别和管控，为公司发展提供制度保障。

6、进一步完善现金分红政策，注重投资者回报及权益保护

为切实保护投资者的合法权益，公司已在《公司章程（草案）》、《股东回报规划》中明确了持续稳定的回报机制；在《投资者关系管理制度》和《信息披露管理办法》中制定了保障投资者合法权益的相关条款。公司将在严格遵守上述约定的基础上，根据公司的经营业绩积极采取现金方式分配股利，通过多种方式提高投资者对于公司经营和分配的监督，增加公司投资价值。

综上，本次发行完成后，公司将合理规划使用募集资金，提高资金使用效率，持续采取多种措施改善经营业绩，在符合利润分配条件的情况下，积极推动对股东的利润分配，以保证此次募集资金的有效使用、有效防范即期回报被摊薄的风险、提高公司未来的回报能力。但上述填补即期回报被摊薄的措施并不等同于对未来利润情况作出预测，投资者不应据此进行投资决策，投资者据此进行投资决策造成损失的，公司不承担任何责任。

(四)董事、高级管理对公司填补即期回报措施能够得到切实履行作出的承诺

本公司董事、高级管理人员根据中国证监会相关规定对公司填补回报措施能

够得到切实履行作出承诺，主要内容如下：

- 1、本人承诺忠实、勤勉地履行职责，维护公司和全体股东的合法权益。
- 2、本人承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益。
- 3、本人承诺对自身的职务消费行为进行约束。
- 4、本人承诺不动用公司资产从事与履行职责无关的投资、消费活动。
- 5、本人承诺将积极推进制定并严格遵守与公司填补回报措施的执行情况相挂钩的薪酬制度。
- 6、公司未来如拟筹划公布公司股权激励计划，本人承诺将积极推进设立与公司填补回报措施的执行情况相挂钩的行权条件。
- 7、本人承诺切实履行公司制定的有关填补回报措施以及本人对此作出的任何有关填补回报措施的承诺，若本人违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的，本人愿意依法承担相应责任。同时，公司控股股东、实际控制人还承诺不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益。

九、财务报告审计截止日后主要财务信息及经营状况

（一）会计师的审阅意见

致同对公司 2016 年 9 月 30 日的合并及公司资产负债表，2016 年 7-9 月、2016 年 1-9 月的合并及公司利润表，合并及公司现金流量表，合并及公司的股东权益变动表以及财务报表附注未经审计，但已经致同审阅，并于 2016 年 10 月 24 日出具了致同专字（2016）第 350ZA0316 号《审阅报告》，审阅意见如下：“根据我们的审阅，我们没有注意到任何事项使我们相信财务报表没有按照企业会计准则的规定编制，未能在所有重大方面公允反映吉比特公司的财务状况、经营成果和现金流量。”

(二) 审计截止日后的主要财务数据

1、合并资产负债表主要数据

单位：元

项 目	2016.9.30	2015.12.31
资产总计	1,334,520,519.05	619,820,885.64
负债合计	344,291,140.88	128,618,284.03
股东权益合计	990,229,378.17	491,202,601.61
其中：归属于母公司股东的权益合计	899,271,331.35	482,727,357.73

2、合并利润表主要数据

单位：元

项 目	2016年1-9月	2015年1-9月	2016年7-9月	2015年7-9月
营业收入	920,401,712.57	229,786,153.50	345,244,663.23	72,925,795.34
营业利润	625,440,522.74	149,226,614.97	241,538,399.67	44,124,523.21
利润总额	629,089,056.98	151,726,172.53	242,663,159.51	45,878,581.23
净利润	544,026,776.56	137,138,248.87	206,603,003.63	39,617,513.32
其中：归属于母公司股东的净利润	461,543,973.62	137,500,382.39	168,422,769.21	39,751,032.11

3、现金流量表主要数据

单位：元

项 目	2016年1-9月	2015年1-9月	2016年7-9月	2015年7-9月
经营活动产生的现金流量净额	603,430,524.80	133,727,258.33	349,225,453.68	48,349,157.56
投资活动产生的现金流量净额	-66,516,979.81	-30,713,871.49	-55,199,692.16	-9,104,937.06
筹资活动产生的现金流量净额	-47,775,386.09	-26,950,742.33	-1,170,252.31	-831,095.73
现金及现金等价物净增加额	490,281,123.43	76,097,034.83	293,733,233.07	38,448,240.68

4、非经常性损益的主要项目和金额

项 目	2016年1-9月	2015年1-9月	2016年7-9月	2015年7-9月
非流动性资产处置损益	22,882.24	23,976.18	-	42,380.98
计入当期损益的政府补助	3,620,757.67	2,668,221.98	1,074,558.51	1,583,320.79
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	4,894.33	-56,637.73	50,201.33	173,690.54

非经常性损益合计	3,648,534.24	2,635,560.43	1,124,759.84	1,799,392.31
减：非经常性损益的所得税影响数	554,089.85	956,814.04	180,208.44	419,597.78
非经常性损益净额	3,094,444.39	1,678,746.39	944,551.40	1,379,794.53
减：归属于少数股东的非经常性损益净影响数（税后）	7,434.39	246.29	1,800.98	246.15
归属于公司普通股股东的非经常性损益	3,087,010.00	1,678,500.10	942,750.42	1,379,548.38
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润	458,456,963.62	135,821,882.29	167,480,018.79	38,371,483.73

（三）审计截止日后的主要经营状况

截至 2016 年 9 月 30 日，公司流动资产 113,301.65 万元，资产总计 133,452.05 万元，分别较 2015 年末增长 135.59% 和 115.31%，主要由于 2016 年 4 月新上线运营的《问道手游》用户规模、充值流水等指标表现良好，使得 2016 年 9 月末货币资金、应收账款等科目余额较 2015 年末大幅增长所致。

截至 2016 年 9 月 30 日，公司流动负债 33,842.37 万元，负债合计 34,429.11 万元，分别较 2015 年末增长 203.00% 和 167.68%，主要由于《问道手游》上线运营后的良好表现，相应计提的应付职工薪酬（主要为项目奖）和应交税费、以及递延收益等的增加所致。

2016 年第三季度公司实现营业收入 34,524.47 万元，较 2015 年同期增长 373.42%；净利润 20,660.30 万元，较 2015 年同期增长 421.49%；扣除非经常性损益影响后归属于母公司净利润 16,748.00 万元，较 2015 年同期增长 336.47%。2016 年 1-9 月，公司实现营业收入 92,040.17 万元，较 2015 年 1-9 月增长 300.55%，较 2015 年度增长 206.75%；实现净利润 54,402.68 万元，较 2015 年 1-9 月增长 296.70%，较 2015 年度增长 212.56%；扣除非经常性损益影响后归属于母公司净利润 45,845.70 万元，较 2015 年 1-9 月增长 237.54%，较 2015 年度增长 173.91%。

2016 年第三季度以及 2016 年 1-9 月公司经营业绩的大幅增长得益于《问道手游》的良好市场表现。《问道手游》由经典客户端游戏《问道》改编而来，沿用《问道》客户端游戏的故事背景与世界观，依托客户端游戏十年来积累的强大用户群体和 IP 价值，《问道手游》自 2016 年 4 月正式上线运营以来，用户规模及充值金额增长迅速，月度 PCU 最高突破 50 万人。截至 2016 年 9 月 30 日，《问

道手游》累计注册用户超过 1,200 万，累计付费用户约 290 万；2016 年 1-9 月，实现营业收入 6.89 亿元，占同期营业收入的比重为 74.90%。

2016 年 1-9 月，公司经营活动产生的现金流量净额为 60,343.05 万元，较 2015 年 1-9 月增长 351.24%，较 2015 年度增长 223.32%，主要由于《问道手游》良好运营带来的现金流入的增加所致。

（四）2016 年度经营情况预计

根据公司 2016 年 1-9 月份的经营情况，经公司初步测算，公司预计 2016 年度实现营业收入较 2015 年度变动幅度在 290%至 320%之间，归属于母公司股东净利润（按扣除非经常性损益后孰低）较 2015 年度变动幅度在 200%至 230%之间（上述 2016 年度数据未经注册会计师审计）。

同时，发行人提醒投资者注意：由于《问道手游》上线时间较短，运营情况尚未稳定，业绩可能会存在大幅波动，从而导致经营业绩偏离上述预测期间。

自财务报告审计截止日（2016 年 6 月 30 日）至本招股说明书签署日，公司经营情况稳定，主营业务以及经营模式未发生重大变化，公司在税收政策等其他可能影响投资者判断的重大事项方面未发生重大变化，不存在其他可能影响投资者判断的重大事项。

第十二节 业务发展目标

一、发行人的发展目标和战略

公司的长远目标是跻身世界一流游戏研发商的行列，研发的游戏产品在世界范围内拥有响亮的口碑，在国际市场上拥有一席之地。

自 2004 年创立以来，公司一直奉行以产品研发为核心的经营理念，长期坚持和专注于互联网游戏产品的设计、研发与制作。公司将持续加大研发投入，不断研究先进的游戏设计方法、制作技术、工程管理办法、研发人员的组织和激励机制，以形成国内乃至国际领先的游戏内容研发能力。

公司将创造利于创新和尝试的文化氛围，借鉴国内外创意行业的先进经验，建立切实有效的从创意到产品的孵化机制，吸引游戏行业优秀人才，保证公司长期持续的游戏创意输出能力。依托游戏创意和产品的优势，公司将拓展业务范围，逐步占据产业链中运营渠道、宣传媒体及文学影视等其它较高附加值的环节，以此提升游戏产品的整体质量及服务体验，丰富盈利模式，树立吉比特品牌效应和影响力。同时，公司将持续关注和研究互联网发展趋势，积极进行产品和技术积累，领先进入具有战略价值的新产品领域和互联网应用平台，为公司的发展经营提供长期可靠的动力。

二、未来三年公司发展计划

（一）产品研发

公司将在延续客户端游戏研发优势的同时，加大对移动游戏的研发力度，形成这两个平台的产品体系和收入能力：

1、对现有的客户端游戏产品《问道》和《斗仙》，公司将继续开发新的版本，提升游戏表现力和体验，延长产品生命周期；对于后续产品《问道 2》和《斗仙 2》，公司将在游戏体验、客户端表现、服务器承载能力、与社交和移动平台整合、运营与服务水准等方面寻求突破，完成产品的更新换代，以适应未来市场对客户

端游戏产品的更高要求。

2、公司将集中力量打造多个手游研发团队，滚动开发多款精品手机游戏。公司计划依托已运作多年的平台孵化机制，吸引公司内外部人才加入移动产品研发，建立一个为小团队提供人才、管理、财务和后勤支援服务的可靠平台。

3、利用自主运营平台的经验积累，公司将更加注重运营与研发的结合，提高产品市场定位能力，有计划的针对细分市场领域进行定制开发，增强产品的收入能力。

4、建立严格的产品汰选机制，公司将要求新产品研发运营计划在市场定位、游戏设计、制作方法、技术平台、市场推广策略等至少一个环节有一定的创新元素。

（二）运营中心建设

公司将在现有运营平台基础上整合建立一个面向市场、多层次的网络游戏运营中心，从而提高公司产品的运营效率和用户的游戏体验，并可代理运营市场上的优质网络游戏产品，增加公司新的盈利增长点。依托公司在产品研发方面的优势，公司计划在以下方面进一步提升自主运营平台的品牌效应和收入能力：

1、巩固客户端游戏运营能力，在保证对自研产品提供高水准服务的基础上，扩大代理产品数量，选择海内外比较有特色的高品质客户端游戏，打造雷霆互动品牌，增加游戏代理收入；

2、积极开拓手机游戏运营渠道。通过自研或代理的若干手机游戏建立手游推广、收费渠道；与国内外主流发行平台建立良好的合作关系；摸清移动产品的推广特点，采取多种手段积累用户数据；

3、建立各个渠道用户的行为数据库，组建数据分析团队，针对产品和用户特点进行市场推广，提高投放效率，保持低于市场平均水平的用户获取成本；

4、分析和制定雷霆互动品牌策略，指导自行研发产品的市场定位和外部代理产品的选择，以及整个产品体系的运营推广策略，建立健康适度、趣味性强、注重玩家体验和服务的品牌形象。

（三）游戏研发团队建设

游戏创意产业的核心要素是人，研发团队人员的创新能力、专业水平和工作热情直接影响产品的市场竞争力。为了提高研发人员的创新能力和工作热情，公司将改进和完善目前已有的项目孵化机制，使其能够同时适用于公司内外部团队，保护团队对游戏创意的主导权和独立性，保证团队能够获得公平和有竞争力的财务回报，同时为产品表现出众、研发能力和财务实力不断提升的团队提供上升通道；公司将把人员专业水平提升计划与产品品质和服务提升目标结合起来，利用各个产品的不同特点和需要，有序、系统、持续地提高人员的专业能力和工作要求，并最终通过产品的市场表现来检验成果。同时，就游戏领域的市场定位、研发工程管理、游戏实现技术、市场推广方法等专业问题，公司将建立常规化的、面向全体研发人员的横向交流机制，创造更多的提高专业水平的机会。

与此同时，公司还将寻找文化和理念相对一致的外部游戏制作团队，通过并购或者其它合适的合作方式，纳入公司的研发体系，作为内部核心研发团队的重要补充，促进内外团队的交流和加快团队成长。

（四）技术和支撑平台建设

公司未来三年将着力打造为旗下产品研发、运营提供服务的公共技术和支撑平台。这两个平台负责解决各类游戏研发和运营过程中带有一定共性的技术或者服务的问题，如游戏服务端框架、常见类型游戏的通用原型、基础的游戏内容著作工具和定制接口、游戏测试和模拟工具、网络运营技术中心、数据及用户行为分析支持、客户服务中心等等。技术和支撑平台的建设将大大提高游戏研发效率和产品质量、市场定位准确度，降低制作和市场风险并提高产品的整体体验和服务水平，是公司提升研发实力和水平、建立产品品牌效应不可或缺的基础。

（五）法人治理及内控建设

未来三年内，围绕公司整体发展战略和目标以及具体的实施计划，公司将根据《公司法》、《证券法》等相关法律法规，进一步完善法人治理结构，充分发挥

股东大会、董事会等机构的治理和监督作用，充分保证股东利益。并将在现有基础上细化或者调整业务流程、完善内部控制制度，加强对核心风险的识别和管控。

（六）厦门吉比特集美园区项目（软件园三期研发中心建设项目）

公司未来三年内将完成厦门软件园三期研发中心的设计、土建和装修等工作。该项目将着重于公共空间的设计与利用，最大程度创造公司内各团队横向交流的机会，为创意的碰撞、流动和向产品演化营造最有力的环境。研发中心的建成将为公司提供充裕的研发、运营、会议和交流空间，为未来规模扩张提供有力的保证。

三、发行人拟定上述计划所依据的假设条件

公司拟定上述计划主要依据以下假设条件：

- 1、国家的宏观经济和政治环境平稳发展，游戏行业相关政策稳定，没有对公司发展产生重大不利影响的不可抗力情况发生；
- 2、公司所处的游戏行业及其上下游产业均保持良性发展的态势，没有对公司产生重大不利影响的重大市场突变情形；
- 3、公司本次公开发行股票并上市能够顺利完成，募集资金能够及时足额到位，且募集资金投资项目能够取得预期收益；
- 4、公司与主要运营商之间的合作关系继续保持稳定，未出现重大违约或者其他影响重大合同履行的事项；
- 5、未发生能对公司造成重大不利影响的其它不可预见因素或不可抗力情况。

四、发行人实施上述计划面临的主要困难

1、人力资本因素

游戏产品的研发和游戏平台的建设均需要员工充分发挥创造力和程序编制能力，而发行渠道的拓展需要员工具备相应的营销技巧，后勤服务平台人员需要判断力和临机应对能力，因此上述发展计划的执行必须依靠优秀的人力资本。如

果公司不能合理使用人才或者不能持续引进人才，公司经营规模的扩张和盈利能力的提升有可能会遇到障碍。

2、管理水平因素

公司自成立以来一直以较快的速度发展。在报告期内，公司经营规模和业务范围不断扩大，对管理才能的要求越来越高，公司的人员也有较大规模的扩充，这些变化对公司内部控制制度的完善性将提出更高的要求。虽然公司的管理层在经营游戏产业和控制快速成长的企业方面有着比较丰富的经验，但是仍需不断调整，以适应公司业务发展计划。

3、资金因素

游戏行业属于文化创意领域，产品多具有高风险高收益的市场特点。为保证持续地有高回报的产品出现，需要大量资金支持一定数量的项目，目前依靠公司自有资金无法完全满足研发和运营计划的需要。

五、发展计划与现有业务的关系

公司业务发展计划是在现有业务的基础上，根据行业的发展趋势，结合公司实际情况，经过审慎考虑和严谨的可行性分析后确定的。公司业务发展计划的实施必将大大提高公司整体竞争实力，为公司保持技术领先优势和实现业务规模化发展提供持续的动力源泉，实现公司主营业务稳健快速发展，为公司可持续发展提供坚实的基础。

本次募集资金投资项目旨在夯实现有业务，直接关系到业务发展计划的进程，是实现业务发展计划的有力保障。

第十三节 募集资金运用

一、募集资金运用概况

(一) 募集资金投资项目

经公司股东大会审议通过，本次拟公开发行新股不超过 1,780 万人民币普通股（A 股），募集资金具体使用计划如下：

序号	项目名称	投资总额 (万元)	拟使用募集资金 (万元)	备案情况	环评审批
1	网络游戏系列产品升级及开发建设项目	18,362.63	9,600.61	厦发改高技函[2013]11号 厦发改高技函[2014]10号 厦湖发改产备[2015]7号	厦环评函 [2014]27号
2	运营中心建设项目	15,945.55	15,945.55	厦发改高技函[2014]8号	厦环评函 [2014]26号
3	后援及支撑平台建设项目	2,419.99	2,419.99	厦发改高技函[2013]12号 厦发改高技函[2014]9号 厦湖发改产备[2015]6号	厦环评函 [2014]27号
4	厦门吉比特集美园区项目	32,005.41	32,005.41	集发展备案[2013]021号 集发展备案[2015]32号	厦环集批 [2014]047号
5	其他与主营业务相关的营运资金	30,000.00	30,000.00	-	-
合计		98,733.58	89,971.56		

若本次发行募集资金净额小于上述投资项目的资金需求，资金缺口由公司自筹方式解决；本次募集资金到位后，将按项目的实施进度及轻重缓急安排使用；募集资金未到位前，公司可以利用自筹资金先行投入，待募集资金到位后予以置换。

(二) 募集资金专户存储安排

公司于 2014 年 3 月 21 日召开第二届董事会第六次会议审议通过了《关于审议公司募集资金使用管理办法的议案》，建立了募集资金专项存储制度，募集资金将存放于董事会决定的专项账户，根据需要逐步投入。

公司上市后将在上海证券交易所规定时间内与保荐机构及募集资金存管银

行签订《募集资金三方监管协议》。

（三）保荐机构及律师对于募集资金投资项目的意见

发行人“网络游戏系列产品升级及开发建设项目”、“运营中心建设项目”、“后援及支撑平台建设项目”和“厦门吉比特集美园区项目”均履行了相关的项目备案、环评审批等手续。发行人“其他与主营业务相关的营运资金项目”不涉及项目备案、环境保护、土地管理等事项。

保荐机构及发行人律师经核查后认为：发行人本次募集资金投资项目符合国家产业政策、投资管理、环境保护、土地管理等相关法律法规的规定。

（四）本次募集资金可行性分析意见

公司董事会已对上述募集资金投资项目作出可行性分析，认为公司现有生产经营规模、财务状况、技术水平及管理水平与上述募集资金总额和投资相适应。

（五）本次募集资金投资项目对公司独立性影响

公司上述募集资金投资项目实施后，不会与控股股东之间产生同业竞争或者对本公司的独立性产生不利影响。

二、募集资金投资项目具体情况

公司主营业务为网络游戏的研发与运营，是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业。公司以弘扬中华优秀传统文化为使命，以创造“原创、精品、绿色”网游为宗旨，致力于塑造内容健康向上、具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品中华原创网络游戏。公司成立至今已经成功研发出《问道》、《问道手游》、《问道外传》、《斗仙》、《乱战》等多款广受游戏用户喜爱的网络游戏。

公司本次募集资金投资项目顺应游戏市场发展趋势，围绕公司主营业务进行，募集资金投资项目的实施将进一步丰富公司的网络游戏产品、延伸公司业务

链条、增强公司的持续增长能力和核心竞争力，对公司抓住市场机遇保持快速发展具有重大战略意义。

募集资金投资项目具体情况如下：

（一）网络游戏系列产品升级及开发建设项目

1、项目概述

持续的产品研发和技术升级是网络游戏研发商的核心竞争力。本项目拟对公司现有主要网络游戏产品进行升级和延展开发，并自主研发移动游戏，进一步提升和丰富公司网络游戏产品的质量和数量，增强公司的盈利能力，提升公司的核心竞争力。本项目投资用于《问道》、《斗仙》两款客户端游戏的升级和维护；《问道2》、《斗仙2》两款客户端游戏开发和维护以及在3年内研发30款移动游戏产品。

本项目总投资额 18,362.63 万元，其中：设备购置费 2,406.63 万元，场地装修费 624 万元，开发费用 15,332 万元。建设期三年，建设期内开始游戏产品的研发与测试。

2、项目建设必要性

（1）有利于提高玩家游戏体验，拓展游戏生命周期

游戏产品属于精神文化产品，提供的是体验服务，网游产品提供的是“持续体验”服务，强调与用户之间的互动体验。要保持一款游戏持续旺盛的生命力，就需要不断地优化完善游戏设计，特别是要重视用户的反馈意见，有针对性地修改和增加游戏内容或修复相关技术 BUG，从而改进游戏的不足，完善游戏产品，提高用户的游戏体验好感度，进而不断增强游戏的用户黏度。

《问道》游戏是公司 2006 年推出的经典游戏，为适应市场变化，根据市场的实际情况及玩家的反馈，公司在做日常维护的同时，每年都会针对性地增加游戏新内容，并对游戏中现有内容进行修改和调整，保持游戏玩家的新鲜感，这也是《问道》游戏至今依旧保持较高人气的重要原因。

随着用户使用端电子设备的升级换代，为制作更加精良、画面更为绚丽的游戏运行提供了硬件基础。同时游戏玩家对游戏体验需求不断增长，如 3D 开发等技术升级也成为大势所趋。因此为满足游戏玩家日益增长的游戏体验需求，公司需要对现有游戏进行升级并不断提供新产品体验。通过游戏内容、游戏画面和表现力等升级更新来留住现有玩家，延长既有游戏的生命周期，并不断开发制作新游戏吸引新玩家的加入，增强游戏的盈利能力。

(2) 有利于丰富公司产品线，提高产品市场占有率

公司目前的游戏虽有多款，但与行业领先的大型网络游戏公司相比，游戏数量仍偏少，需要不断推出新的游戏产品。为丰富产品线，本项目拟开发及升级网络游戏系列产品。未来三年内，公司拟在产品规划方面，将《问道》、《问道 2》、《斗仙》、《斗仙 2》及移动游戏等作为公司研发重点；对《问道》进行后期新功能的开发和维护，以保持其对玩家的持续吸引力；对《斗仙》从游戏体验、服务器性能、客户端表现等多个方面进行符合玩家需求的优化；对《问道 2》和《斗仙 2》进行基于新技术的大规模扩展开发；并加大移动游戏开发投入力度，从而打造新的具有原创特色的产品体系，开拓新的市场和盈利增长点，提高市场占有率和增强抵御市场风险能力。

(3) 有利于公司发展战略规划的实施

公司的长远目标是跻身世界一流游戏研发商的行列，研发的游戏产品在世界范围内拥有响亮的口碑，在国际市场上拥有一席之地。

自 2004 年创立以来，公司一直奉行以产品研发为核心的经营理念，长期坚持和专注于互联网游戏产品的设计、研发与制作。公司将持续加大研发投入，不断研究先进的游戏设计方法、制作技术、研发人员的组织和激励机制，以形成国内乃至国际领先的游戏内容研发能力。

公司主要竞争战略是：用专注于研发的竞争策略做专“网游内容提供商”；用差异化的竞争策略做强“传统文化网游”；用规模化优势的竞争策略发展成为集网游内容提供与运营一体的综合型网游企业。

围绕上述战略规划，紧抓网游行业发展趋势，公司计划未来三年，继续将“植

根于中华传统文化，以治学的态度研发产品”的核心理念贯穿于游戏研发的每一个环节之中，完善公司产品体系和研发流程，系统地增强公司游戏研发能力，坚持以服务玩家为核心，不断地丰富公司的游戏数量和提高游戏产品质量，为公司成为引领网游行业发展的优秀企业打下坚实基础。

(4) 项目建设有利于公司紧跟行业发展趋势，构建稳固而具有高成长性的业务结构

得益于对用户碎片化时间的娱乐休闲需求满足的便利性，移动游戏快速崛起，移动终端的特性进一步体现。截至 2014 年 12 月，中国手机网民规模达到 5.57 亿，网民中使用手机上网的人群比例由 2013 年的 81.0% 提升至 85.8%²⁰，手机网民规模超越传统 PC 网民规模，远高于其他设备上网的网民比例，手机网民规模的持续增长促进了手机端游戏应用的发展，成为近年来中国互联网发展的一大亮点。

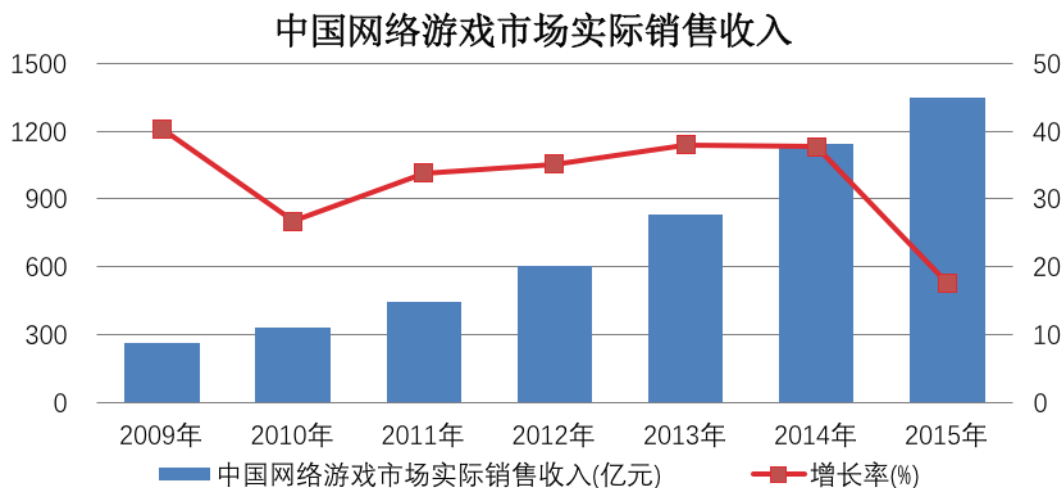
未来随着移动技术的发展完善和大规模普及应用，特别是随着众多移动终端设备的进一步推广以及 3G、4G 网络的逐渐普及，移动游戏市场将是未来发展的趋势，也将逐渐成为整个网游行业最大的增长点。抓住手机游戏快速发展的历史机遇对网游公司未来的发展至关重要。公司通过募集资金投资项目的实施，有利于抓住移动游戏跨越式发展的历史机遇，加大移动游戏的开发支持力度，进一步丰富公司的产品类别，构建稳固而具有高成长性的业务结构，从而增加公司的利润增长点。

3、项目建设的可行性

(1) 网络游戏市场前景广阔，移动游戏行业发展迅速

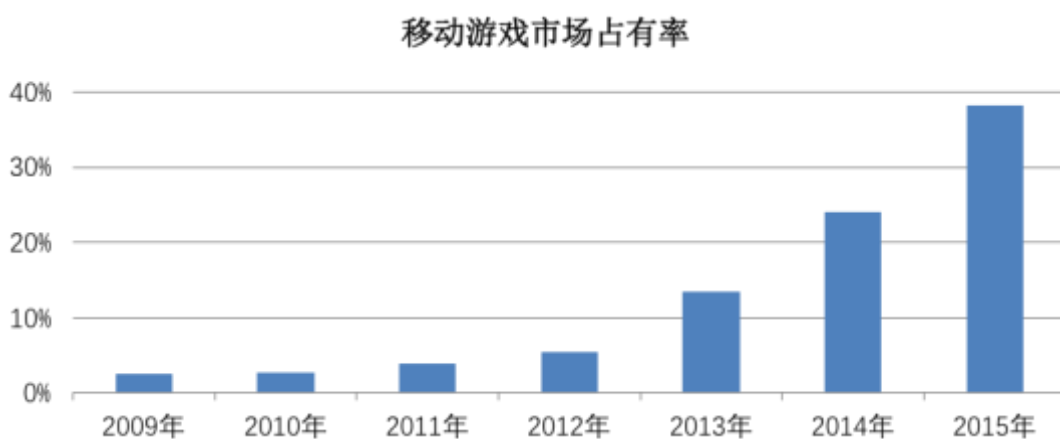
网络游戏兴起于 20 世纪 90 年代，开始在欧美流行并迅速步入产业化进程，国内发展不过短短十余年，网游交互式娱乐的特性被发挥得淋漓尽致，已成为文化产业的新生力量，特别是近些年来，随着互联网的进一步推广普及，游戏用户增长迅速。

²⁰ 数据来源：《第 35 次中国互联网络发展状况统计报告》



资料来源：GPC、IDC、CNG

受智能手机等移动终端设备价格下降和通信运营商 3G、4G 收费降低等因素的影响，2013 年我国移动游戏用户数量大涨 248.5%，已高达约 3.1 亿人，实现市场实际销售收入 112.4 亿元，成为 2013 年增长最为迅猛的游戏细分市场。2014 年，中国移动游戏用户数量约达 3.58 亿人，比 2013 年增长了 15.1%；实际销售收入 274.9 亿元，比 2013 年增长了 144.6，继续保持高速增长态势。未来随着移动技术的发展完善和大规模普及应用，特别是随着众多移动终端设备的进一步推广以及 3G、4G 网络的逐渐普及，移动游戏市场将是未来发展的趋势，也将逐渐成为整个网游行业最大的增长点。



资料来源：GPC、IDC、CNG

关于网络游戏市场具体情况，详见“第六节 业务与技术”之“二、发行人

所处行业的基本情况”。

(2) 国家政策支持民族网络游戏产业的发展

新闻出版广电总局及文化部等政府主管部门，为正确引导产业健康发展，从政策导向等多方面鼓励弘扬民族精神、体现民族文化的绿色网游的发展，以民族题材为主的原创网游将会成为未来网游发展的主导。政府部门也在游戏出版运营规范、提高审批效率、扶植民族企业、海外推广计划等方面，重点采取多项措施，积极引导和大力推动中国游戏产业持续发展。

在 2013 年中国游戏产业年会上，新闻出版广电总局指出，将在新的一年依据产业繁荣发展的客观要求，陆续推出多项措施，积极调整改进管理方式。一是加强法规制度建设，协调相关部门，推进《网络出版服务管理规定》尽快颁布实施；研究制定包括移动游戏在内的网络游戏审批管理办法，规范网络游戏出版运营秩序；二是改进审批管理工作；三是引导企业规范经营，对作品内容优良、质量控制体系健全、社会美誉度高的企业所申报审批的游戏作品，适时开放“绿色通道”；四是扶持产业繁荣发展，降低进入门槛，鼓励和支持非公有制文化企业有序参与网络游戏出版，鼓励和支持网络游戏出版企业与传统出版企业开展多种形式合作。

工信部将把推进实施宽带中国战略作为一项重点工作，提升上网速度，在大力推进社会信息化进程的同时，促进上网资费下降。我国宽带建设将争取国家政策和资金支持，加快 3G、4G 和光纤宽带网络发展，扩大覆盖范围，力争 2015 年末城市家庭带宽达到更高水平。

2013 年 8 月，国务院印发《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，明确提出要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业；2013 年 11 月，中国共产党十八届三中全会继续强调了“文化立国”概念；新闻出版广电总局以及相关行业协会一直坚持鼓励扶持精品力作的宏观政策主线，通过设立中国出版政府奖、中国民族网络游戏出版工程、中国“游戏十强”等扶持与奖励措施，充分调动游戏企业的精品创作积极性，激励游戏企业提升原创游戏艺术价值，在相关政策指引下，我国的网络游戏行业势必迎来发展良机。

(3) 现有的技术积累为项目建设提供了技术保证

公司自成立以来，致力于网络游戏的开发，已拥有了全面的自主研发能力，在游戏研发团队、游戏研发技术、游戏研发管理等方面具有相当的竞争优势，为本项目的成功实施提供了基础保障。

首先，在研发团队建设方面，截至 2016 年 6 月 30 日，公司员工总数 363 人，研发人员 203 人，占员工总数 55.92%，93% 员工年龄在 22-35 岁之间，是一支充满激情和富有创造力的新锐团队。公司中高层管理人员工作经验丰富，且多人具有海外留学、工作的经历，其中研发核心层人员都是具有多年游戏开发及团队管理经验的资深人士，为公司持续推出新游戏产品打下良好的基础。

其次，在研发费用投入方面，2013 年，公司研发经费投入 4,545.86 万元，占公司收入总额的 16.43%；2014 年，公司研发经费投入 5,552.22 万元，占公司收入总额的 17.21%；2015 年度，公司研发经费投入 4,861.54 万元，占公司收入总额的 16.20%；2016 年 1-6 月，公司研发经费投入 6,667.96 万元，占公司收入总额的 11.59%。2010 年 7 月，公司被批准设立“厦门市网络动漫游戏工程技术研究中心”，2013 年 12 月，公司被确定为福建省“第六批省级创新型试点企业”，持续的研发投入为公司自主创新研发提供了保障。

最后，在研发管理经验方面，公司制订了科学高效的开发管理流程。对于新游戏开发的流程，公司制定标准的业务管理流程，可分为项目策划、项目立项、项目实施与执行及项目收尾等阶段，每个阶段由公司产品委员会评审、各个阶段进行系统测试，最终验收完成；对于公司已运营项目的后续改版和升级，公司相关部门根据游戏运营的状况、玩家行为分析和玩家反馈意见，提出游戏改版和升级的计划，项目组根据新需求形成开发计划并获评审小组对项目需求，项目开发计划的评审通过后，组织程序、美术、策划、测试等人员实施，最终验收完成。

(4) 现有的游戏经验为项目建设提供了实施保障

公司作为一家网络游戏的研发商，成功开发《问道》、《问道外传》、《斗仙》等精品游戏，并自主运营《斗仙》，建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展，到客户服务等完整的运营体系，公司的网络游戏运营能力得

到迅速的提高，并已走向成熟，为项目实施提供了保障。

目前公司自主研发的网络文化创意产品包括《问道》、《斗仙》及《问道外传》等，且《问道外传》、《斗仙》各自入选第七批、第八批“中国民族网络游戏出版工程”选题，《问道》多次获得中国游戏产业年会“十大最受欢迎网络游戏”和“十大最受欢迎的民族网络游戏”称号，并被认定为“国家火炬计划项目”，已成为 RPG 客户端游戏的经典游戏之一。公司通过多年的运营积累了大量稳定、优质的游戏用户群体。

	2013年度	2014年度	2015年度
MMORPG游戏市场总量(亿元) ²¹	352.9	389.1	611.6
《问道》市场占有率	2.60%	2.32%	1.47%

注：2015 年度 MMORPG 游戏市场总量数据未披露，市场总量数据为客户端游戏总量数据。

同时，为了满足公司发展的需要，不断研发满足市场及用户需求的优质产品，公司还致力于其他平台的探索和研究，目前已经有 iPad 上的《星际防御战》、《精灵守卫战》和基于网页的集换式卡牌《乱战》、《乱战》海外版、《亂戰 鬥卡》游戏等一系列跨平台文化创意产品，积累的全平台丰富的网络游戏研发经验，可以保障募集资金投资项目的顺利开展。

4、项目实施方案

(1) 项目实施主体

该项目建设由本公司实施。

(2) 项目建设地点

本项目所有建设内容均在位于福建省厦门市思明区软件园二期望海路四号的吉比特大厦内开发完成。吉比特大厦由公司于 2010 年 7 月购置，总建筑面积 10,676.92 平方米，公司拥有其 100% 产权。

(3) 项目建设内容

① 《问道》和《斗仙》的升级开发及维护

²¹数据来源：《2014 年中国游戏产业报告（摘要版）》、《2015 年中国游戏产业报告（摘要版）》

《问道》是公司在 2006 年推出的国内最成功的回合制 MMORPG 游戏之一，以博大精深的中国传统道家文化为背景，倡导轻松、休闲、交友等社区概念。自 2006 年开始商业化运营，当年便获得腾讯 2006 年中国网络游戏风云榜评选的“2006 最受欢迎网络游戏”。商业化运营 10 年来，《问道》各项运营指标保持健康，积累了大量的游戏用户群体及良好的业内口碑。《斗仙》是由公司历时 5 年潜心研发的 3D MMORPG 即时制网络游戏。自 2013 年商业化运营以来，以其精良的制作品质受到用户的喜爱和热捧，游戏 PCU 和 ACU 逐步快速增长，并保持较好的用户留存水平。

本项目拟对《问道》和《斗仙》进行升级开发及维护，针对性地增加游戏新内容，并对游戏中现有内容进行修改和调整。主要包括：每年发布 2-3 个资料片及若干个小版本，对市场上玩家需求进行反馈及对大版本进行补充；对现有的美术资源、声音资源逐步替换或进行完善，制作出更精美的美术效果和更动听的声音效果，为游戏注入新鲜元素，吸引更多的新玩家；将《问道》和《斗仙》拓展到网页平台及 iPhone、iPad、Android、Windows Phone 等移动平台，吸引各个平台上的玩家；完善《问道》和《斗仙》繁体版和海外版，积极拓展海外市场；通过技术手段和策划设定，积极打击外挂，防止恶意刷屏、木马信息等现象的出现。

② 《问道 2》和《斗仙 2》开发及维护

《问道 2》是《问道》的续作，目标是打造一款 3D MMORPG 网游。该游戏将基于 3D 新引擎及相关技术进行开发，讲述的是与《问道》平行发生的故事。《问道 2》将延续《问道》的可爱 Q 版风格、经典系统及特色。

《斗仙 2》是《斗仙》的续作，目标是打造一款大型 3DMMORPG 网游，以中国上古神话为背景，四大部洲为背景舞台，延续了《斗仙》世界的经典故事，描述了上古时代诸神即位之后，仙、佛、道、释的恩怨纷争。

本项目拟对《问道 2》和《斗仙 2》进行开发和维护，主要内容包括：完成游戏的设计和制作开发；游戏研发完成后在运营期保证每年发布 2-4 个资料片和若干小版本；将游戏拓展到网页平台及 iPhone、iPad、Android、Windows Phone 等移动平台，吸引各个平台上的玩家；对游戏的美术资源、声音资源进行不断完善和升级。

③移动游戏产品开发及维护

未来三年公司移动游戏产品开发内容如下：三年共计开发 30 款移动游戏产品；建设期内开始游戏产品的研发、测试及发行推广工作；根据玩家需求，及时对游戏的美术资源、声音资源进行不断完善和升级，制作出更精美的美术效果和更动听的声音效果。

(4) 项目人员配置

本项目的执行共需成立 5 个项目团队；其中客户端游戏的项目团队每个按照产品研发程序、产品研发测试、产品研发策划和产品研发美术配置人员 40~70 人不等，移动游戏产品开发及维护则按照产品研发制作人、产品研发程序、产品研发测试、产品研发策划和产品研发美术配置人员 185 人。人员将在募集资金到位后，根据项目建设情况陆续到位。

5、项目实施进度计划

本项目相关游戏的开发及维护工作在资金到位后三年都将一直持续进行，所需办公用房装修工程预计在项目启动后三个月内完成。

(1) 《问道》升级开发实施进度安排

建设内容	T1 年						T2 年						T3 年					
	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12
资料片 1	■	■	■															
资料片 2				■	■	■												
资料片 3							■	■	■									
资料片 4										■	■	■						
资料片 5													■	■	■			
资料片 6																■	■	■

备注：资料片 1 预计在募集资金到位后的 6 个月发布，开发时间为半年；同时，预计项目期内每两个月发布一份游戏的小版本。
T1 年表示募集资金到位后的 12 个月，T2 年为 T1+12 个月，T3 年为 T2+12 个月，下同。

(2) 《问道 2》开发实施进度安排

序号	阶段	时间
1	项目筹备，开放式讨论	T _{1.1} ~T _{1.2}

2	立项	T _{1.3} ~T _{1.5}
3	策划案大纲编写, 游戏基本系统、界面风格初步设定	T _{1.6} ~ T _{1.9}
4	确定界面风格和美术风格, 完成程序编写	T _{1.10} ~ T _{1.12}
5	确定美术制作规格, 提供初步美术资源, 实现基础游戏系统	T _{2.1} ~T _{2.4}
6	完成封测所需的美术资源, 游戏系统实现完成	T _{2.5} ~ T _{2.8}
7	封测	T _{2.9} ~ T _{2.11}
8	内测	T _{2.12} ~ T _{3.2}
9	公测	T _{3.3}

备注: T_{1.1} 表示募集资金到位的次月, 下同。

(3) 《斗仙》升级开发实施进度安排

建设内容	T1年						T2年						T3年					
	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12
2.01 资料片	■	■																
2.02 资料片			■	■														
2.03 资料片					■	■												
3.01 资料片							■	■										
3.02 资料片									■	■								
3.03 资料片											■	■						
4.01 资料片													■	■				
4.02 资料片															■	■		
4.03 资料片																	■	■

(4) 《斗仙 2》开发实施进度安排

序号	阶段	时间
1	项目筹备, 开放式讨论	T _{1.1} ~T _{1.2}
2	立项	T _{1.3} ~T _{1.5}
3	策划案大纲编写, 游戏基本系统、界面风格初步设定	T _{1.6} ~ T _{1.9}
4	确定界面风格和美术风格, 完成程序编写	T _{1.10} ~ T _{1.12}
5	确定美术制作规格, 提供初步美术资源, 实现基础游戏系统	T _{2.1} ~T _{2.4}
6	完成封测所需的美术资源, 游戏系统实现完成	T _{2.5} ~T _{2.8}
7	封测	T _{2.9} ~T _{2.11}
8	内测	T _{2.12} ~T _{3.2}
9	公测	T _{3.3}

(5) 移动游戏开发实施进度安排

序号	阶段	所需时间
----	----	------

1	项目筹备，开放式讨论	0.5 个月
2	立项	0.75 个月
3	策划案大纲编写，游戏基本系统、界面风格初步设定	1 个月
4	确定游戏的界面风格和美术风格，完成程序编写	0.75 个月
5	确定美术制作规格，提供初步美术资源，实现基础游戏系统	1.25 个月
6	完成封测所需的美术资源，游戏系统实现完成	1 个月
7	封测	0.75 个月
8	内测	0.75 个月
9	公测	0.25 个月
备注：以上为一款移动游戏的预计开发进度安排，公司预计在开发期内每年自主研发 10 款移动游戏。		

6、项目环境影响分析

本项目属网络游戏系列产品升级及开发建设项目，在运营过程中，平台工作人员活动产生少量生活废水与生活垃圾，本项目在运营时不会产生其他废气、废渣、废水等污染物。

本项目运营期间产生的员工生活污水较少，将排入软件园污水处理系统进行处理。

7、项目投资概算

网络游戏系列产品升级及开发建设项目总投资估算表

序号	项目	单位	数量	单位造价 (万元)	投资估算(万元)
1	设备购置费	项	1	2,406.63	2,406.63
2	场地装修费	m ²	3,120	0.20	624.00
3	开发费用	项	1	15,332.00	15,332.00
合计		-	-	-	18,362.63

设备购置费主要包括笔记本电脑及 PC 机、iPad/iPad Mini / SURFACE 等便携电子设备、高性能手机、研发测试服务器、数据库服务器、虚拟机服务器、存储服务器、硬件防火墙、交换机、入侵安全检测设备、SQL 数据库软件、数据库客户端、Adobe Painter、Unity3D 引擎、杀毒软件、集成开发环境、Windows Server 2008、备份软件、视频制作软件、Adobe After Effects 7.0、SecureCRT + SecureFX、

Ultraedit、DreamWeaver、PhotoShop、Windows8、3Dmax、Office2013 专业版、Autodesk beast、umbra 3.0、Incredibuild 等硬件和软件服务的支出。开发费用是与该项目游戏开发有关的人员薪酬及福利、培训费用以及音乐、美术外包费用开支。

8、项目投资的效益分析

项目预期经济效益指标如下表所示：

项目全部资金财务指标表

指标	说明	单位	计算值
财务净现值	折现率 12%	万元	6,270.46
财务内部收益率	-	%	54.53
静态投资回收期	-	年	3.08
动态投资回收期	-	年	3.32

经测算，各项财务数据和评价指标表明，本项目全部投资税后财务内部收益率达到 54.53%，高于评价项目的基准收益率（12%），财务净现值 6,270.46 万元，静态和动态投资回收期分别为 3.08 年和 3.32 年，说明项目具有较好的盈利能力。

（二）运营中心建设项目

1、项目概述

本项目拟在公司现有运营平台雷霆互动的基础上整合建立一个面向市场、多层次的网络游戏运营中心，从而提高公司产品的运营效率和用户的游戏体验，增加公司新的盈利增长点。

本项目为端游及移动游戏运营中心和配套客户服务中心的建设，主要是游戏运营所需的软硬件环境建设和相关人员的增加等。项目总投资额 15,945.55 万元；其中端游运营中心将运营自研产品《斗仙》、《斗仙 2》、《问道 2》，拟投资 6,535.37 万元；移动游戏运营中心计划每年运营自主研发的移动游戏产品 10 款，三年合计 30 款，拟投资 5,713.28 万元；客户服务中心投资 3,696.90 万元。

项目建设期三年，建设期内陆续开始运营自主研发的网游产品。

2、项目建设必要性

(1) 顺应行业研运一体化发展趋势，有利于增强公司核心竞争力

网络游戏企业主要的核心竞争力表现在游戏研发和游戏运营两个方面。网络游戏产业链条关联性强，一款网络游戏的成功，除了强大的研发制作能力外，离不开可靠稳定的网络条件、高质量的运营管理、畅通的销售渠道和优秀的客户服务能力。

网游研发商通过建立自主运营平台，可以使得公司更加贴近最终用户的需求，准确判断游戏玩家的喜好变化，有利于公司更好地把握行业发展的方向。同时研运一体的模式也实际上减少了游戏产品开发到运营之间繁琐的环节，也降低了游戏整体运营成本，并以此整合产业链资源，打通上游向下游扩张的出口，从而促进公司核心竞争力及整体盈利能力的提升。

一款自主研发的网游产品的生命阶段



根据上图可知，随着游戏生命周期的发展，运营工作将占到越来越主导的作用，而单纯研发性质的工作主导性和比例则会逐渐下降。

研发、运营一体化使得网游产业链更趋扁平化，游戏玩家的反馈意见可以直接传输到研发部门，从而更精准快捷的对产品做出优化调整，从而弥补游戏的不足，为完善游戏产品甚至为下一步的研发打下坚实的基础。研运一体化更便于企业精准把握市场脉搏，设计制作更加贴近用户需求的优质产品，增进玩家的游戏体验，增强客户黏性，同时有利于长久保持游戏旺盛吸引力和盈利能力，因而已成为整个网游行业的发展趋势。

公司顺应行业研运一体化的发展趋势，立足自主创新、自主研发并积极向产业链下游延伸网游运营业务。未来公司将利用丰富的端游技术开发经验重点向移

动游戏拓展，扩充公司的产品类型和数量，同时利用研运一体的优势扩大盈利增长点，进一步提高公司的行业竞争力。

(2) 符合网络游戏多端开发的发展趋势，有利于提高公司综合运营能力

随着整个游戏行业的发展趋势以及用户习惯的改变，越来越多的网游研发商在深耕客户端游戏、优化游戏技术设计、丰富游戏内容、提升游戏乐趣的同时，开始更加关注移动端和网页端游戏的开发，注重多种平台（客户端、网页端、移动端）的融合，进行网游资源和平台的整合，同时进行端游、手游、页游的开发和运营布局，充分满足不同玩家人群的体验需求，使得玩家不受时间、地点等因素限制，大大提高用户的游戏体验满意度。这种多端开发的模式逐步成为行业的主流发展趋势之一。

该项目的建设可以整合公司运营资源，有利于夯实公司多端综合运营能力，增强自身的产品发行推广能力，完善自身的服务构架体系，提升自身的商业品牌价值，并将积累的品牌资源和用户资源转化为公司的核心竞争力。

(3) 产业链整合可以增强网游研发企业的选择权和话语权

网络游戏从产业链上看，主要环节包括产品开发、产品运营、产品推广和产品支付四部分。经过十多年的发展，我国的网络游戏企业已经进入到产业链整合发展时期，只有通过强化资源整合和协同管理，打造完整的游戏产业链，才能不断地增强和巩固自身的核心竞争力。

如果游戏企业只做研发而不做游戏运营，将很难获得对渠道商的议价能力，未来利润空间会进一步受到压制，只有通过建立自主运营平台，增强自身发行和运营能力，才能更好地整合网游产业链条，在未来激烈的市场竞争中掌握更多的选择权和话语权。

3、项目建设的可行性

(1) 中国网络游戏产业蓬勃发展，市场前景广阔

详见“第六节 业务与技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”。

(2) 公司和雷霆互动已具备建设运营中心必备的业务资质

公司和雷霆互动已依法获得工信部审批的《增值电信业务经营许可证》、新闻出版广电总局审批的《互联网出版许可证》和文化部审批的《网络文化经营许可证》，依法取得了网络游戏全产业链特许经营资质，其中涵盖设计研发、出版发行、运营推广及信息服务等多类型多层次业务。

公司本次募集资金“运营中心建设项目”实施后将加强公司雷霆互动运营平台的发行推广力度，加强游戏推广和平台运营与产品优化完善的无缝对接，由此进行针对性的宣传、营销和优化升级，积累更多优质用户资源，进而提升游戏产品的收益水平。

(3) 经验丰富的技术团队为项目建设提供了实施保障

公司的管理层和业务骨干大部分来自于国内外知名的游戏运营商与研发商以及互联网公司，拥有很强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业有着深刻的理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。同时，公司对专业人才高度重视，通过营造良好的企业文化、采取有效的激励机制培养员工的忠诚度，有效保证了核心人才队伍的稳定，使公司的各项业务能够持续运作，保障公司的稳定发展。

公司作为一家网络游戏的研发商和运营商，公司拥有多年丰富的网游行业经验，成功开发《问道》、《斗仙》等精品网络游戏，并通过雷霆互动平台自主运营《斗仙》，游戏自运营以来玩家付费用户、充值金额及在线时长均实现稳步增长，运营取得了良好的开端。公司已建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展，到客户服务等完整的运营体系，雷霆互动的网络游戏运营能力得到迅速的提高，并已逐步走向成熟，为项目实施提供了保障。未来随着募投项目的实施，公司的游戏产品线更丰富、研发后续支持力度更大、玩家建议收集和游戏调整更及时，后台数据分析和运营支撑更完善，将真正实现以玩家为本的研运一体化，业务链条将更加完善，盈利能力进一步增强。

(4) 公司与众多推广渠道良好的合作关系为项目持续开展提供了保障

网游市场游戏产品层出不穷，除了产品本身优秀外，良好的推广渠道也是产品成功不可或缺的重要因素。凭借良好的渠道合作关系，雷霆互动成功推广运营

了《斗仙》以及登陆腾讯的网页游戏《乱战》等，积累了一定的运营和推广经验，并积攒了广大的渠道人脉，为未来推广运营公司研发的优秀网游产品奠定了基础。

公司目前与联运平台、游戏媒体、大众媒体、网吧媒体、搜索引擎、导航网站及平面媒体等保持良好的合作关系，其中包括像 17173、多玩等一线游戏媒体渠道，腾讯、优酷等多元化的休闲娱乐平台，顺网、易游等功能完善、安全可靠的网娱平台，百度、360 等全球最大的中文搜索引擎及导航网站，大众网络报、游戏天地等内容涵盖广、发行量大的专业游戏纸质媒体等。

(5) 项目建设符合国家相关政策法规导向

具体内容参见本节之“二、募集资金投资项目具体情况”之“(一) 网络游戏系列产品升级及开发建设项目”之“3、项目建设的必要性”

4、项目实施方案

(1) 项目实施主体

该项目建设由发行人子公司雷霆互动实施，募集资金到位之后，发行人将以现金方式对雷霆互动进行增资。

(2) 项目建设地点

本项目所有建设内容均在位于福建省厦门市思明区软件园二期望海路四号的吉比特大厦内开发完成。吉比特大厦由公司于 2010 年 7 月购置，总建筑面积 10,676.92 平方米，公司拥有其 100% 产权。

(3) 项目建设内容

①运营中心建设具体方案

本项目以雷霆互动为建设和实施主体；计划运营自主研发的《斗仙》、《问道 2》和《斗仙 2》三款客户端游戏；计划每年运营自主研发的 10 款移动游戏。

运营中心将从发行推广和运营推广两方面对游戏产品提供全方位的推广和运营。

为了保证运营效果，每款游戏在研发后期，都将由游戏运营人员和游戏研发

人员共同拟定发行推广方案。涉及游戏版权的产品，如根据同名电影开发的游戏，公司将视需要与游戏内容提供商合作发行推广。公司将根据游戏推广渠道的不同及时调整推广方案，通过多样化的网络广告、网络活动、网络公关等形式对游戏进行全面集中的市场宣传推广，吸引广大玩家加入游戏，已占领更多的市场份额。

游戏产品在运营中心上线后，公司将继续运用多种渠道进行游戏推广，并对游戏的各个运营指标，如点击率、下载率、转化率及 ARPU 值等进行严密监控和分析，凭借“大数据”分析，及时优化产品及调整运营策略。公司客户端游戏产品主要通过公司自有的游戏运营平台运营；移动游戏产品除公司自主运营外，也将与其他渠道（如腾讯 QQ 游戏中心、多玩、百度游戏频道、AppStore 等）联合运营。公司目前与联运平台、游戏媒体、大众媒体、网吧媒体、搜索引擎、导航网站及平面媒体等保持良好的合作关系。

②配套客户服务中心建设方案

据统计，网络游戏产品的用户投诉主要集中在账号被封、客户服务质量差、账号被盗、物品丢失、网络诈骗、霸王条款、服务器问题等几个方面。这些问题如果不能得到及时处理和解决，将会影响玩家的游戏体验，不利于游戏的良性运营。

因此，吉比特拟建立基于游戏研发的高效、专业的客户服务中心，不但可以加强对运营商客服的支持，提高对玩家需求的响应速度；更可积极与玩家互动，快速接收玩家对游戏调整方面的反馈，吸收玩家对于游戏内容的建设性意见，不断改善游戏产品。

（4）项目人员配置

本项目执行需成立端游运营中心、移动运营中心和客户服务中心，计划分别配置 50 人、40 人和 240 人。上述人员配置将在募集资金到位后，根据项目建设情况陆续到位。

5、项目实施进度计划

（1）运营中心建设进度安排

运营中心包括端游及移动游戏两部分整体建设，建设期为三年：

建设内容	T1年						T2年						T3年					
	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12
人员组建	■	■					■	■					■	■				
硬件软件平台搭建		■	■															
软件服务系统建设				■	■	■	■	■	■	■	■							
SDK 开发					■	■	■											
管理后台开发					■	■	■	■	■	■	■							
移动平台开发							■	■	■	■	■	■						
PC 平台开发											■	■	■	■				
游戏接入，测试及商业化运营							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

(2) 客户服务中心建设进度安排

建设内容	T1年						T2年						T3年					
	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12
CTI 呼叫处理子系统	■	■	■															
IVR 交互式语音应答	■	■	■	■	■	■												
ACD 自动呼叫分配系统			■	■														
呼叫同步转移系统					■	■												
客户档案管理系统						■	■											
电话回访系统							■											
用户评价功能							■											
短信功能							■	■										
统计报表系统								■	■	■								
客服信息管理系统 (CIM)							■	■	■	■	■	■						
坐席系统开发及 CIM 系统对接										■	■	■						
被盗审核及装备找回工具													■	■	■			

6、环境影响分析

本项目属运营中心建设项目，在运营过程中，平台工作人员活动产生少量生活废水与生活垃圾，本项目在运营时不会产生其他废气、废渣、废水等污染物。

本项目运营期间产生的员工生活污水较少，将排入软件园污水处理系统进行处理。

7、项目投资概算

运营中心建设项目总投资估算表

序号	项目	单位	数量	单位造价 (万元)	投资估算 (万元)
一	端游运营中心				6,535.37
1	设备购置费	项	1	2,400.37	2,400.37
2	人力成本	项	1	1,035.00	1,035.00
3	场地装修费	m ²	500	0.20	100.00
4	铺底流动资金	项	1	3,000.00	3,000.00
二	移动运营中心				5,713.28
1	设备购置费	项	1	823.28	823.28
2	人力成本	项	1	810.00	810.00
3	场地装修费	m ²	400	0.20	80.00
4	铺底流动资金	项	10	400	4,000.00
三	客户服务中心				3,696.90
1	设备购置费	项	1	434.40	434.40
2	人力成本	项	1	2,592.00	2,592.00
3	房屋装修	m ²	2,400	0.20	480.00
4	电信接入费	项	1	190.50	190.50
合计		-	-	-	15,945.55

设备购置费主要包括笔记本电脑及 PC 机、服务器、机柜租用、Windows Server 2012 std、Windows 8、视频制作、Adobe After Effects 7.0、DreamWeaver、PhotoShop、Office2013 专业版、Adobe Flash Pro CS6、CorelDraw X6、Illustrator、IDC²²带宽租用、CDN 网站带宽、CDN 下载服务、耳麦电话等坐席成套设备、外呼系统、客服信息管理系统、游戏专用客服工具、杀毒软件、Office2013 专业版等硬件和软件服务支出。

人力成本是与该项目游戏运营有关的人员薪酬及福利、培训费用等开支。

8、项目投资效益分析

项目预期经济效益指标如下表所示：

²²互联网数据中心，可以为用户提供包括：申请域名、租用虚拟主机空间、主机托管等服务

项目全部资金财务指标表

指标	说明	单位	计算值
财务净现值	折现率 12%	万元	17,007.98
财务内部收益率	-	%	55.23
静态投资回收期	-	年	2.98
动态投资回收期	-	年	3.08

经测算，各项财务数据和评价指标表明，本项目全部投资税后财务内部收益率达到 55.23%，高于评价项目的基准收益率（12%），财务净现值 17,007.98 万元，静态和动态投资回收期分别为 2.98 年和 3.08 年，说明项目具有较好的盈利能力。

（三）后援及支撑平台建设项目

1、项目概述

随着市场竞争的不断加剧，公司加大了自主研发的投入，为保证研发成果质量、解决未来三年扩张产生的问题，拟建设一套行之有效的维护及支撑体系，形成运营保障机制。本项目主要内容为数据分析平台和安全技术平台。

本项目总投资额 2,419.99 万元，其中：数据分析平台投资 680.52 万元，安全技术平台投资 1,739.47 万元。本项目建设期三年。

2、项目建设的必要性

（1）游戏数据分析平台建设必要性

游戏数据分析平台是一个综合分析玩家游戏行为的平台，旨在对海量的游戏数据进行采集、挖掘和分析，起到验证游戏设想、把握游戏平衡、指导游戏系统设计和改善，以及监控游戏异常的作用。本项目数据分析平台建设内容主要包括商业智能系统和平台团队建设。

科学和完善的的游戏数据分析平台是一款游戏设计成败的重要因素，通过及时分析游戏数据，能为游戏系统完善和改进提供方向性指引。网游行业市场竞争激烈，每年都有大量的新游戏问世，新兴模式和新颖的玩法层出不穷，游戏玩家的需求和

喜好也会随着玩家的年龄结构、消费习惯变化而变化。只有具有快速的市场反应能力，时刻紧跟用户需求的网游企业才能在激烈的市场竞争中占据优势地位。

通过建立游戏数据分析平台，收集玩家数据和反馈、用户流量来源、玩家行为（包括留存率、付费用户月均收入及付费转化率等）相关的数据，可以对游戏活动进行实时分析，充分了解玩家需求，为目标玩家度身订制游戏内容和实时优化、更新游戏开发，并吸引发行合作伙伴为游戏进行推广，对公司的长期发展有着非常重要的积极影响。

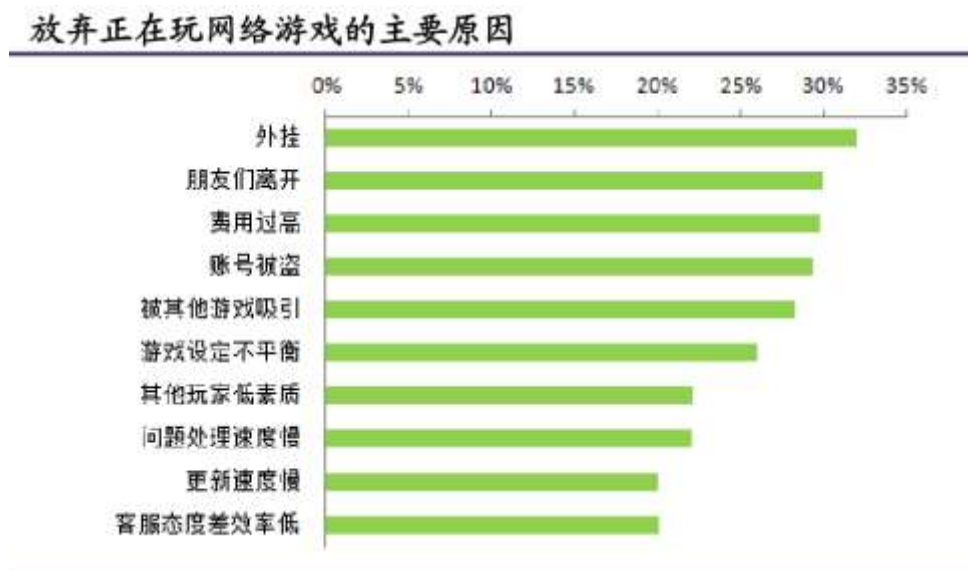
公司对于游戏数据的采集、挖掘和分析已经有一定的积累和探索，但由于游戏行业发展极快，玩家的游戏习惯和行为规律越来越复杂，需要多角度分析和验证的能力，公司目前的数据分析体系现状存在功能局限性、人员依赖性、无扩展性、维护和使用成本高及数据处理能力低下等问题，急需进行数据分析平台的升级改造以保障公司的游戏研发和运营业务开展。

（2）安全技术平台建设必要性

安全技术平台主要是通过反外挂、反盗号、反私服系统的开发和完善运维工具，为公司旗下各项目稳定运营打下基础，为快捷、良好的玩家服务提供保证，包括设立游戏安全运营支持保障及运维工具系统开发两大块内容，其中，游戏安全运营支持保障主要是指通过引进各种技术并实施部署，从而构建游戏安全运营的立体防护体系，保障玩家正常、公平地进行游戏，并保证游戏的稳定运营，主要包括：反外挂、反盗号和反私服；运维工具系统开发与完善主要是指部署冗余服务器系统和开发远程服务器管理系统，保证玩家数据不丢失，快速地进行服务器维护和数据库备份，减少运营中因维护带来的损失。

私服与外挂，是伴随着网络游戏的发展而共同发展起来的非法产物。私服是未经版权拥有者授权，非法获得服务器端安装程序之后设立的网络服务器，本质上属于网络盗版，而盗版的结果是直接分流了运营商的利润，是侵害著作权的行为。外挂则是一种为达到某种目的，修改游戏系统，欺骗服务器的作弊程序。外挂的使用破坏了网络游戏环境本身的公平性，进而造成对网络游戏正常用户的负面影响，最终导致客户群体的流失，网络游戏生命周期的结束。

而盗号则是赤裸裸的网络盗窃行为，通过互联网传播盗号木马，窃取他人的游戏账号及密码，以达到盗窃游戏内虚拟物品的目的，通过各类渠道贩卖赃物获利。



资料来源：艾瑞咨询²³

据艾瑞咨询调查显示，外挂和盗号等是游戏用户放弃一款网络游戏的主要原因之一。可见高效安全的技术平台对于一款游戏的长久运营起到至关重要的作用，它可以防止私服、外挂、盗号等不良网络行为，保障用户的游戏数据及信息和财产安全，增强游戏用户的使用信心，提高网游产品的人气度和美誉度，进而增强客户对游戏产品的忠诚度。

3、项目建设的可行性

公司始终高度重视用户需求和市场变化，建立用户行为分析系统，在产品研发部门设有专业人员做产品运营的数据分析，但存在功能局限、扩展性差、维护和使用成本高及数据处理能力不足等问题，通过本次募集资金投入后进一步改进和完善。

为此，公司挑选出一些具有丰富的游戏相关行业经验和管理能力、对网络游戏的技术与业务发展趋势精通的研发骨干对项目建设进行论证。这些成员对项目管理团队的建设、项目计划的执行、项目成本的控制、项目质量的管理以及项目进度的把控都具备丰富的经验，为项目的顺利实施提供良好的管理和组织保障。

²³艾瑞咨询集团 (iResearch) 是一家专注于网络媒体、电子商务、网络游戏、无线增值等新经济领域，为网络行业客户及传统行业客户提供市场调查研究和咨询服务的专业研究机构。

同时随着网络游戏产业的发展，平台化趋势的推动，以及国家对网络游戏管理等重大决策的部署，后援及支撑平台项目将为产品应用市场提供有力的后援支持。另外，公司一直以来以高质量产品，高效率的技术服务，快速的玩家反应能力，积累了丰富而稳定的玩家资源，在玩家心中树立了良好的品牌形象，具有成熟的玩家关系基础。此外，公司基于网络游戏产业的深度理解及公司发展战略规划，维护现有玩家、挖掘现有玩家的潜在需求，开发新玩家，将为公司进一步拓展新的市场空间，保持稳定的增长奠定坚实的基础。

本项目建设能够为公司游戏研发提供支撑，为公司资产、业务、机构和人员的进一步扩张提供后援，加快公司成为引领网游行业发展的优秀企业的步伐，其实施具有市场可行性。

4、项目实施方案

(1) 项目实施主体

该项目建设由本公司实施。

(2) 项目建设地点

本项目所有建设内容均在位于福建省厦门市思明区软件园二期望海路四号的吉比特大厦内开发完成。吉比特大厦由公司于 2010 年 7 月购置，总建筑面积 10,676.92 平方米，公司吉比特拥有其 100% 产权。

(3) 项目建设内容

本项目建设包括数据分析平台建设方案和安全技术平台建设方案。

游戏数据分析平台是一个综合分析玩家游戏行为的平台，旨在对海量的游戏数据进行采集、挖掘和分析，起到验证游戏设想、把握游戏平衡、指导游戏系统设计与改善以及监控游戏异常的作用。数据分析平台项目的建设目标是拟建设一个具有良好扩展性、功能完善性、服务个性化及数据处理能力强劲的平台，搜集、整理、分析游戏平台数据、经营管理数据、研发数据和运营数据等。

数据分析平台建成后，不仅可以将游戏中的数据进行有效的收集和分析，以便于更好的分析游戏特征和玩家属性、掌握玩家心理及游戏喜好；还可以统计出

具体某款游戏的不同任务的完成率和放弃率，能了解到任务和奖惩设计的合理性，改善游戏系统和内容的合理性；可以得到不同道具的销售、不同道具捆绑销售和单个销售的情况，提高道具销售额等。

安全技术平台的建设包括游戏安全运营支持保障及运维工具系统开发两部分。

A.游戏安全运营支持保障主要是指通过引进各种技术并实施部署，从而构建游戏安全运营的立体防护体系，保障玩家正常、公平地进行游戏，并保证游戏的稳定运营，主要包括：反外挂、反盗号和反私服。

外挂防范技术开发

开发先进网络通信加密、解密技术，防止外挂对数据包进行解析并直接劫持通信。开发反模拟鼠标、键盘操作技术，防止外挂劫持鼠标、键盘操作游戏。建立基于数据中心的海量外挂数据分析系统，通过数据仓库的建立、数据的挖掘应用，对各游戏系统进行体检，并在发现外挂入侵后，准确定位外挂数据，启动打击。

反盗号系统开发和部署

开发游戏账号与密码动态加密技术，防止玩家机器中木马后信息被获取。将开发游戏账号与密码动态加密技术并部署到游戏中，通过操作系统底层的防范，防止玩家机器中木马后信息被获取。

开发并制作硬件密保系统（类似银行系统的U盾），并进行硬件的推广。这种硬件密保系统使玩家只有在相关的硬件密保验证通过后才可以进行相关的操作。硬件密保系统开发完毕后，投入批量生产，并对玩家免费发放，从而达到保护玩家账号的目的。

启动手机号码关联游戏账号系统。当玩家发生重要物品转移等操作时，可以短信通知，并通过短信远程实现游戏安全相关操作，实时保护玩家财产安全；

建立基于数据中心的被盗物品快速找回系统，在玩家物品被盗后，给予找回，减少玩家损失并防止玩家流失，具体包括：首先构筑盗号预警系统，在玩家被盗后，自动向玩家发出预警信息，在得到玩家被盗的确认反馈后，迅速锁定盗号者的账号，并通过数据中心的相关数据，完成被盗后玩家虚拟财产流向的分析模型，

协助玩家找回被盗物品，减少玩家损失并防止玩家流失。

私服跟踪和打击

开发服务器 IP 验证与实时监控核心技术，在私服服务器启动时第一时间发现私服。开发私服启动跟踪技术，并实时变动相关跟踪机制，保证在私服启动时能通过相关的监控系统得知私服的 IP、物理位置、服务器版本等信息，为后续打击提供有效的依据。

开发服务器远程监控系统。该系统可在私服启动后进行监控，并实时对私服进行关闭、清空数据等操作，从而减少私服的危害。

对私服进行物理打击。主要是指对私服经营者进行的打击，协助网络警察定位服务器所在地以及相关非法运营人员，并采取相关措施。

B. 运维工具系统开发与完善

部署冗余服务器系统，在当前服务器出现问题无法正常工作时，备份服务器自动启动工作，包括网络服务器和数据服务器。当主网络出现异常时，服务器自动映射到备份的网络路由线路，并启动工作，保证玩家能正常连接到游戏服务器。数据服务器也要进行同步和冗余备份，当主数据库磁盘出现问题时，备份数据库自动启动，并把玩家的数据保存到冗余服务器上，保证玩家的数据不丢失。

开发远程服务器管理系统，实现远程、实时、快速地对所有游戏服务器进行维护，在游戏服务器运营异常时，可以自动向负责人报警，负责人可以远程对服务器进行各种指令的操控，从而实现了对游戏服务器的维护。当游戏需要例行维护时，可以通过该系统，快速地进行服务器维护和数据库备份，减少运营中因维护带来的损失，并减少维护的人力成本。

(4) 项目人员配置

本项目执行需建立数据分析平台和安全技术平台，计划分别配置 26 人和 67 人。上述人员配置将在募集资金到位后，根据项目建设情况陆续到位。

5、项目实施进度计划

(1) 数据分析平台项目实施进度安排

序号	内容	时间
1	收集项目组及公司其他部门数据分析的需求	T _{1.1} ~ T _{1.2}
2	分析需求, 梳理老数据, 收集新数据	T _{1.3} ~ T _{1.5}
3	整理、挖掘数据	T _{1.6} ~ T _{1.8}
4	建立模型, 分析数据	T _{1.9} ~ T _{1.12}
5	维护	T _{2.1} ~ T _{3.12}

(2) 安全技术平台项目实施进度安排

建设内容	T1 年						T2 年						T3 年					
	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12	2	4	6	8	10	12
收集公司和市场上其他游戏中碰到的外挂、盗号及私服	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
开发先进网络通信加密、解密技术		■	■	■	■													
开发反模拟鼠标、键盘操作技术			■	■	■	■												
建立基于数据中心的海量外挂数据分析系统		■	■															
开发游戏账号与密码动态加密技术				■	■	■												
开发并制作硬件密保系统并推广				■	■	■		■										
启动手机号码关联游戏账号系统					■	■												
建立基于数据中心的被盗物品快速找回系统								■	■									
开发服务 IP 验证与实时监控核心技术				■	■	■		■	■	■								
开发服务器远程监控系统								■	■	■	■							
对私服进行物理打击										■	■	■	■	■	■	■	■	■
部署冗余服务器系统					■	■		■	■									
开发远程服务器管理系统								■	■	■	■							
测试并改进													■	■	■	■	■	■

6、环境影响分析

本项目属后援及支撑平台开发项目, 在开发过程中, 平台工作人员活动产生少量生活废水与生活垃圾, 本项目在开发时不会产生其他废气、废渣、废水等污染物。

本项目开发期间产生的员工生活污水较少, 将排入软件园污水处理系统进行处理。

7、项目投资概算

后援及支撑平台建设项目总投资估算表

序号	项目	单位	数量	单位造价 (万元)	投资估算 (万元)
一	数据分析平台				680.52
1	设备购置费	项	1	130.52	130.52
2	开发费用	项	1	550.00	550.00
二	安全技术平台				1,739.47
1	设备购置费	项	1	215.47	215.47
2	开发费用	项	1	1,524.00	1,524.00
	合计	-	-	-	2,419.99

设备购置费主要包括笔记本电脑及 PC 机、服务器、集成开发环境、远程连接软件、数据库客户端、Ultraedit、EmEditor、杀毒软件、Oracle 数据库、Office2013 专业版等支出。

开发费用是与该项目有关的人员薪酬及福利、培训费用等开支。

8、项目投资的效益分析

此平台不是面向游戏玩家的最终产品，而是公司网络游戏研发和运营中必需的重要基础设施，并不产生直接的经济效益，因此未做具体经济效益预测。

数据分析平台通过收集与分析游戏设计、效果、测试、平衡等方面的信息，掌握玩家需求，使公司制作出符合市场需求和受玩家喜爱的游戏，对公司的长期发展有着非常重要的正面影响。

安全技术平台是游戏安全工作的重要保证，安全技术平台的建设将完善公司的运维工具，提高游戏运营的安全，有利于延长所开发的游戏寿命，保持游戏人气，维持玩家数量，为游戏的健康运营提供强有力的保证。

通过本项目的实施，能够为公司游戏研发提供支撑，为公司资产、业务、机构和人员将进一步扩张提供后援，进一步巩固公司网游行业优秀企业的地位。

（四）厦门吉比特集美园区项目（软件园三期研发中心建设项目）

1、项目概述

本项目拟建设集游戏研发中心、游戏运营推广中心、游戏后勤服务中心和相关配套设施于一体的研发中心。

本项目位于厦门市集美区厦门软件园三期内，拟建总建筑面积 60,132.79 平方米。其中，地上建筑面积为 41,926.54 平方米，地下建筑面积为 18,206.25 平方米。项目建筑地上部分由 A、B、C 三座研发办公楼通过连接过渡空间组成，地下部分为两层地下停车场。

本项目总投资额 32,005.41 万元，预计施工建设期两年。

2、项目建设必要性

（1）建设软件园三期研发中心，满足公司发展的人才需要

游戏研发是文化创意产业，依赖于人才的创意及技术。随着公司的快速发展，目前的办公场所和研发条件已经无法满足公司未来的发展规划。目前软件园一期及二期早已饱和，应运而生的软件园三期将打造成为“高水平、应用性、服务化、开放式”的海西“硅谷”，建成后将成为厦门软件和信息服务行业发展的重要载体，可容纳 20 万人的综合园区。因此，依托软件园三期优越的研发及办公环境，公司的研发中心将有助于吸引优秀的人才，扩大公司的研发及运营规模。

（2）打造游戏研发中心，提升自主研发实力

网络游戏开发周期较长，过程繁琐，也耗费了游戏研发人员的大量时间，本项目建设的游戏研发中心将为公司的网络游戏研发提供一系列的配套工具和共享资源，以实现游戏开发人员从繁重的逻辑开发中解脱出来，从而更加关注游戏的题材、游戏的可玩性、游戏的文化内涵等原创游戏本质方面的内容，节约大量时间、精力，使游戏研发过程更加简单、高效。

（3）建设游戏运营推广中心，提升公司盈利能力

目前公司的游戏产品主要采取授权游戏运营商代理运营的模式，但运营商不

能及时有效地解决用户提出的技术问题，另外公司也需要及时掌握玩家需求和游戏体验的信息。为了保证游戏产品能够紧跟不断变化的玩家需求，公司不仅需要拥有自主研发的技术，更需要对整个游戏市场产业链有一个更深刻的认识，即走“自主研发+自主运营”的模式。只有二者结合，才能使游戏研发商在运营实践中不断地修正自己的研发方向，在研发过程中及时考虑运营的市场需求。

同时，公司将在现有运营经验的基础上，进一步丰富游戏运营平台的合作渠道，采用合作共赢的模式，联合国内外精品游戏研发商，通过多层次、多方位的发行渠道，提升精细化运营水平和服务，打造卓越运营服务，开拓新的市场和盈利增长点，从而对游戏产品实施一体化的研发运营及推广。

(4) 完善游戏后勤服务中心，保障公司可持续发展

网络游戏行业为文化创意产业，竞争的核心在于人才。由于我国网络游戏发展时间比较短，目前游戏人才的数量还无法满足广大游戏厂商的需求。根据行业人才现状，从公司长远发展考虑，为满足未来五年公司业务扩张对人力资源以及专业咨询服务的需求，公司拟建设游戏后勤服务中心，为公司源源不断输送所需的专业人才，保障公司可持续发展。同时也将为社会其他行业培训新鲜血液，为创建有中国特色的创意人才培养机制贡献力量。

3、项目建设的可行性

厦门市为加快发展软件产业，推动厦门经济发展，投资兴建厦门软件园，它是一个专业化的高科技园区，软件园三期位于厦门集美新城核心区以北，总规划面积 12 平方公里，预计可入驻 1,000 家企业，容纳 20 万人，形成 2,000 亿产值。

将研发中心建于厦门市软件园三期，具有以下优势和可行性：

(1) 地理优势

软件园三期区位优势明显，作为集美新城的核心共享新城地理环境、商务运营、生活居住，旅游休闲等资源优势。

(2) 人才优势

园区紧邻集美学村，周围 12 家高校和职业学院聚集，汇集了华侨大学、厦

门理工学院、福州大学厦门工艺美术学院、厦门软件学院等高校和职业学院，师生达 10 余万人，软件相关专业年毕业生近 3,000 人，人才优势突出。

(3) 产业优势

厦门具有良好的城市信息化建设基础，中国移动动漫基地、中国电信海峡通信枢纽中心、中国数码港海西运营中心、雅马哈发动机（厦门）信息系统有限公司、福大自动化、软件职业技术学校等重要项目已落户园区，这些重要项目将带动大批行业企业入驻软件园三期，形成一个涵盖软件研发、动漫游戏、集成电路设计、信息技术服务、嵌入式软件研发等行业的庞大的产业集聚区。

(4) 对台优势

随着两岸商贸往来的日益频繁，软件与信息服务业的交流合作也日趋密切。厦门软件园三期的推进建设，必将为海峡两岸的软件与信息服务业打造一个合作共赢的福地，为两岸业界搭建一个交流发展的平台。

4、项目实施方案

(1) 项目实施主体

该项目建设由本公司实施。

(2) 项目建设地点

项目用地位于厦门市集美区软件园三期集美北大道北侧。根据《厦门市土地房屋权证》(厦国土房证第地 00020419 号)，公司于 2013 年 5 月取得该用地权证，拥有其 100% 产权，总用地面积 20944.02 平方米。

(3) 项目建设内容

本项目拟建总建筑规模 60,132.79 平方米。其中，地上建筑面积为 41,926.54 平方米，地下建筑面积为 18,206.25 平方米。项目建筑地上部分由 A、B、C 三座研发办公楼通过连接过渡空间组成，地下部分为两层地下停车场。

厦门吉比特集美园区项目（软件园三期研发中心）建设内容及规模

序号	建筑名称	建筑楼层	建筑面积 (m ²)
1	A 座办公建筑	10F	23040.85

2	B座办公建筑	4+1F	9010.61
3	C座办公建筑	4+1F	9875.08
4	地下室	-2F	18206.25
5	合计	—	60132.79

5、项目实施进度计划

目前，公司已完成该项目建设前期的各项手续，取得了《厦门市土地房屋权证》、《用地规划许可证》、《县级环境保护行政主管部门审批（审查）意见》、《建设工程规划许可证》、《建筑工程施工许可证》等。项目处于施工建设阶段，预计建设期2年。

6、项目环境分析

（1）项目建设的环境影响

大气环境影响：建设期间，粉尘污染主要来源有：土地平整、挖掘地基、基础工程产生的粉尘；建筑材料装卸运输、堆放过程因风力产生的扬尘；运输、施工车辆产生的扬尘及尾气等。

噪声环境影响：建设期的噪声源主要是各类施工机械所产生的噪声，以及运输车辆的交通噪声。

水环境影响：建设期废水排放主要是施工现场工人生活排放的生活污水，施工活动中排放的各类生产废水。

固体废弃物环境影响：施工期间的固体废弃物包括土建施工的建筑垃圾和施工人员的生活垃圾两类。

（2）项目建设环境保护措施

建设施工对环境的影响主要表现为施工扬尘、噪声、废水和固体废弃物。由于施工期是暂时的、局部的，施工结束以后，就会消除。通过采取适当的污染防治措施，可将施工期不利影响降到最低。

大气污染防治措施：建设期间应注意定期洒水，并加强物料管理，对建筑散材料采取围挡、遮盖、封闭等有效措施，防止扬尘和物料在运输过程中洒落。

噪声污染防治措施：建设期间严格遵守《建筑施工场界噪声标准》（GB12523-90）的规定，优先选用低噪声施工设备，对动力机械设备进行定期的维修、养护；运输车辆进入现场应减速，并减少鸣笛。合理安排施工时间，尽量加快施工进度，缩短整个工期。

水污染防治措施：生活污水经化粪池处理后外排入城市管网。

固体废物防治措施：建设施工期间产生的建筑垃圾和生活废弃物，施工单位应当按城市管理部门规定的时间和地点要求，统一收集后运至规定的建筑垃圾堆放场、处理，不准随便弃置。

7、项目投资概算

厦门吉比特集美园区项目（软件园三期研发中心）造价估算表²⁴

序号	项目名称	单位	工程量	合价（万元）
—	建安工程费用（一）+（二）	总建筑面积m ²	60,132.79	17,618.04
（一）	主体工程=1+2	总建筑面积m ²	60,132.79	16,970.54
1	地下部分=1.1+1.2	地下室建筑面积m ²	18,206.25	5,212.66
1.1	土建工程	地下室建筑面积m ²	18,206.25	4,219.98
1.2	机电设备及安装工程	地下室建筑面积m ²	18,206.25	946.73
2	地上部分=2.1+2.2	地上总建筑面积m ²	41,926.54	11,757.88
2.1	土建	地上总建筑面积m ²	41,926.54	8,319.90
2.2	机电设备及安装工程	地上总建筑面积m ²	41,926.54	3,437.98
（二）	室外工程=1+2+3	总用地面积m ²	20,944.05	647.50
1	道路及广场铺装	道路及广场铺装面积m ²	6,154.44	184.63
2	景观绿化	景观绿化面积m ²	6,911.54	276.46
3	室外管网工程	总用地面积m ²	20,944.05	186.40
二	二次装修费用	装修总面积m ²	60,132.79	12,026.56
三	工程建设其他费用	项	1.00	1,409.44
四	基本预备费	项	1.00	951.37
五	总投资=一+二+三+四	总建筑面积m ²	60,132.79	32,005.41

8、项目投资的效益分析

此项目不是面向游戏玩家的最终产品，为公司网络游戏研发和运营中必需的

²⁴由于本项目所在地的土地使用权已经通过企业自有资金购买取得，因此本造价估算表不含土地出让费用

重要基础设施，并不产生直接的经济效益，因此未做具体经济效益预测。

该项目将着重于公共空间的设计与利用，最大程度创造公司内各团队横向交流的机会，为创意的碰撞、流动和向产品演化营造最有力的环境。该项目的建成将为公司提供充裕的研发、运营、会议和交流空间，为未来规模扩张提供有力的保证。

本项目建成后将为公司游戏研发、运营推广、后勤服务提供基础与支撑，从而满足公司资产、业务、机构和人员的进一步扩张需要。

（五）其他与主营业务相关的营运资金

1、项目概述

网络游戏行业存在行业波动较大、市场竞争激烈、融资渠道相对较窄等特点。公司正处于高速成长期，为了紧抓行业发展的历史机遇，公司计划募集资金30,000.00万元用于补充其他与主营业务相关的营运资金，根据公司发展战略需要和网络游戏行业特点，该部分资金将用于投资参股或收购控股同行业优质公司或投资购买具有较强IP价值的游戏资源。

2、项目建设的必要性和管理运营安排

中国网络游戏行业正处于快速发展的历史机遇期，特别是伴随移动游戏行业的爆发式增长，网络游戏的潜在市场被不断挖掘，市场容量快速增长，同时业内竞争也日趋激烈，行业内企业并购整合步伐也日渐增多。近年来上市公司已完成及正在进行中的投资或收购网络游戏公司的主要情况如下：

单位：万元

序号	收购方	被收购方	收购/增资比例	交易金额	其中：现金对价
1	浙报传媒	杭州边锋	100.00%	290,778.47	290,778.47
		上海浩方	100.00%	29,216.31	29,216.31
2	掌趣科技	动网先锋	100.00%	81,009.00	56,275.50
		玩蟹科技	100.00%	173,900.00	76,760.00
		上游信息	70.00%	81,400.00	46,514.29
		晶合思动	100.00%	213,756.50	112,500.00
		天马时空	80.00%	180,000.00	82,793.77

		上游信息	30.00%	36,600.00	--
3	华谊兄弟	银汉科技	50.88%	67,161.60	44,774.40
4	光线传媒	热锋网络	51.00%	17,646.00	17,646.00
		仙海科技	20.00%	23,000.00	23,000.00
		妙趣横生	26.667%	16,000.00	16,000.00
5	神舟泰岳	天津壳木	100.00%	121,500.00	33,750.00
		中清龙图	20.00%	20,000.00	20,000.00
6	天舟文化	神奇时代	100.00%	125,400.00	36,220.00
7	顺荣三七	三七互娱	60.00%	192,000.00	48,000.00
		三七互娱	40.00%	280,000.00	280,000.00
8	世纪华通	天佑软件	100.00%	95,000.00	39,000.00
		七酷软件	100.00%	85,000.00	
9	拓维信息	火溶信息	90.00%	81,000.00	32,400.00
10	神州高铁	掌娱天下	10.00%	9,000.00	9,000.00
11	巨龙管业	艾格拉斯	100.00%	250,000.00	57,655.50
12	凯撒股份	酷牛互动	100.00%	75,000.00	30,000.00
13	天润控股	点点乐	100.00%	80,000.00	80,000.00
14	群星玩具	星创互联	100.00%	144,000.00	97,944.48
15	大东南	游唐网络	100.00%	56,250.00	22,500.00
16	中技控股	点点互动(北京)	100.00%	9,300.00	9,300.00
		点点互动控股	100.00%	592,776.93	592,776.93
17	任子行	唐人数码	100.00%	60,256.00	21,256.00
18	三五互联	道熙科技	100.00%	71,500.00	32,640.00
19	富春通信	骏梦网络	100.00%	90,000.00	20,700.00
20	中文传媒	智明星通	100.00%	266,000.00	101,080.00

资料来源：根据相关上市公司公告整理

注：杭州边锋指杭州边锋网络科技有限公司；上海浩方指上海浩方在线信息技术有限公司；动网先锋指广州动网先锋网络科技有限公司；玩蟹科技指北京玩蟹科技有限公司；上游信息指上游互动信息有限公司；晶合思动指晶合思动（北京）科技有限公司；天马时空指北京天马时空网络技术有限公司；银汉科技指广州银汉科技有限公司；热锋网络指杭州热锋网络科技有限公司；仙海科技指广州仙海网络科技有限公司；妙趣横生指北京妙趣横生网络科技有限公司；天津壳木指天津壳木软件有限责任公司；中清龙图指北京中清龙图网络技术有限公司；神奇时代指北京神奇时代网络有限公司；三七玩指上海三七玩网络有限公司；天佑软件指上海天游软件有限公司；七酷软件指七酷网络科技有限公司；火溶信息指上海火溶信息科技有限公司；掌娱天下指成都掌娱天下科技有限公司；艾格拉斯指艾格拉斯科技（北京）有限公司；酷牛互动指深圳市酷牛互动科技有限公司；范特西指深圳市范特西科技有限公司；点点乐指上海点点乐信息科技有限公司；星创互联指星创互联（北京）科技有限公司；

游唐网络指上海游唐网络技术有限公司；点点互动（北京）指点点互动（北京）科技有限公司；点点互动控股指 Dian Dian Interactive Holding；唐人数码指苏州唐人数码科技有限公司；道熙科技指深圳市道熙科技有限公司；骏梦网络指上海骏梦网络科技有限公司；智明星通指北京智明星通科技有限公司。

网络游戏作为创意产业，核心要素是人，研发团队人员的创新能力、专业水平和工作热情直接影响产品的市场竞争力，通过投资或收购与公司具有较强互补性的优秀游戏公司及团队，可以实现资源整合和优势互补，进一步增强公司的技术研发实力。通过投资或收购优质的游戏公司及游戏项目，可整合公司研发能力、玩家群体、渠道运营等资源，能够从多方面完善和促进产品的研发和推广，从而提高公司的盈利水平。公司作为业内早期的传统大型客户端网络游戏研发商，凭借多年积累的研发经验和市场先发优势，在网络游戏行业，特别是端游行业树立了较强的品牌影响力。公司希望借此历史机遇期，依托自身品牌影响力，将部分募集资金用于未来投资参股或收购控股同行业优质公司，从而增强公司的经营和盈利能力，实现公司跻身国际一流游戏研发商和运营商行列的战略目标。

3、项目建设可行性

本次补充其他与主营业务相关的营运资金主要用于投资参股或收购控股同行业优质公司或投资购买具有较强 IP 价值的游戏资源，预计需要支出的资金符合公司现有业务情况和行业规律；本次补充营运资金能够有效提升公司资金实力，整合公司研发能力、玩家群体、渠道运营等资源，从多方面完善和促进产品的研发和推广，从而增加公司新的盈利增长点，是公司未来持续快速发展的有力保障。

4、项目建设对公司财务状况及经营成果的影响和对提升公司核心竞争力的作用

作为文化创意产业，网络游戏公司的成长依赖于研发和运营团队的创造力，这一方面需要公司激发员工的创造能力和工作热情等内源性增长，也需要适时投资或收购与优秀游戏团队或者优秀的 IP 资源等外源性扩张，与公司形成优势互补，使公司的游戏研发和运营保持长久、旺盛的生命力。

本次补充其他与主营业务相关的营运资金，能够有效提升公司资金实力，有助于公司及时把握历史机遇，手游优质游戏公司、团队和游戏资源，进一步完善和促进公司的产品的研发和推广，为公司未来的持续快速发展提供有力支撑，进一步提高公司的能力和市场竞争地位。

三、募集资金运用对公司财务状况及经营成果的综合影响

本次发行募集资金投入使用后，对本公司经营和财务状况将产生重大影响。

（一）对公司财务状况的影响

发行人本次募集资金拟投资项目中，将有较大一部分资金用于固定资产投资和开发投入。募集资金投资项目全部建成后合计增加固定资产 34,943.81 万元，增加软件等无形资产 2,067.47 万元，相应地公司每年的折旧和摊销费用也将会上升，因此会给公司经营业绩带来一定的影响。但新项目投入运营后预期将带来营业收入和净利润的大幅增长，足以消除大规模固定资产、无形资产投资而带来的累计折旧、摊销费用增加的影响，从而确保公司盈利水平的稳定增长。

（二）对净资产和每股净资产的影响

本次股票发行后，发行人的净资产和全面摊薄的每股净资产将大幅度增长，优化发行人的财务结构，提高发行人的抗风险能力。

（三）对净资产收益率的影响

净资产收益率存在大幅下降的风险。发行人完成本次发行后，预计净资产将在现有基础上大幅增加，由于募集资金投资项目须有一定的建设周期，募集资金投资项目在短期内难以全部产生效益，所以公司本次发行后净资产收益率在建设期内将有所下降。但募集资金投资项目具有良好的盈利前景，随着募集资金项目的建成，公司竞争力将得到加强，盈利水平将不断提高。

（四）对销售收入及盈利能力的影响

若募集资金项目能按时顺利实施，将有助于完善发行人业务。发行人的研发实力、服务水平、市场竞争能力、市场开拓能力都将得到较大幅度的提高，从而进一步提高发行人的经营规模、盈利能力和抗风险能力。募集资金投资项目全部达产后，发行人的盈利能力也将进一步提高。

（五）对资本结构的影响

本次募集资金到位后，公司将引进较大比例的社会公众股股东，有利于优化公司的股权结构，实现公司投资的主体多元化，进一步完善公司法人治理结构。

第十四节 股利分配政策

一、发行人股利分配的一般政策

根据《公司法》及现行《公司章程》的规定，公司分配当年税后利润时，按以下顺序进行分配：

- 1、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。
- 2、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。
- 3、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。
- 4、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。

公司持有的公司股份不参与分配利润。

公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金将不用于弥补公司的亏损。

法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的 25%。

二、发行人最近三年的股利分配情况

发行人最近三年的股利分配情况如下：

- 1、2014 年 3 月 25 日，公司 2013 年年度股东大会审议通过了《关于审议批准<公司 2013 年度利润分配方案>的议案》，分配现金股利 6,000 万元（含税金）

给公司股东，其余本公司留存。本次利润分配方案已经实施。

2、2015年2月8日，公司2014年年度股东大会审议通过了《关于审议批准<公司2014年度利润分配方案>的议案》，分配现金股利3,000万元（含税金）给公司股东，其余本公司留存。本次利润分配方案已经实施。

3、2016年3月22日，公司2015年年度股东大会审议通过了《关于审议批准<公司2015年度利润分配方案>的议案》，分配现金股利4,500万元（含税金）给公司股东，其余本公司留存。本次利润分配方案已经实施。

三、发行人本次发行完成前滚存利润的分配政策

根据本公司2014年第一次临时股东大会和2014年度股东大会审议通过的《关于公司首次公开发行人民币普通股（A股）之前滚存利润分配方案的议案》，本次发行前的滚存未分配利润由本次发行完成后的新老股东按本次发行完成后各自持有的公司股份比例共享。2016年3月22日，发行人召开2015年度股东大会，审议通过了《关于延长公司首次公开发行人民币普通股（A股）并上市相关决议有效期的议案》，发行完成前滚存利润分配方案未发生变化。

四、发行人本次发行后的股利分配政策

根据本公司2014年第一次临时股东大会审议通过，并经2014年第三次临时股东大会修订的《公司章程（草案）》，本公司发行后的股利分配政策主要如下：

1、公司应重视对股东的合理投资回报，实施积极、持续、稳定的利润分配政策。公司进行利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司的持续经营能力，且不得违反中国证监会和交易所的有关规定。

2、公司可以采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利，在符合现金分红的条件下，公司优先采取现金方式分配股利。公司采取股票方式分配股利的，应结合公司的经营状况和股本规模，充分考虑成长性、每股净资产摊薄等因素。公司原则上每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红。

3、公司实施现金分红时，应综合考虑内外部因素、董事的意见和股东的期

望。在无重大投资计划、重大现金支出等事项发生，且公司当年盈利及累计未分配利润为正值、公司现金流可以满足公司正常经营和可持续发展情况下，公司董事会应根据公司的资金情况提议公司进行年度或中期现金分配，公司每年以现金方式分配的利润(包括年度分配和中期分配)应不低于当年实现的可分配利润(根据相关规定扣除公允价值变动收益等部分)的 20%。

上述重大投资计划或重大现金支出是指以下情形之一：

(1) 公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%，且超过 5,000 万元；

(2) 公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

上述重大投资计划或重大现金支出，应当由董事会批准，报股东大会审议通过后方可实施。

4、公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照本章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

5、公司董事会负责提出利润分配方案，经独立董事发表独立意见并经全体董事过半数通过后，提请股东大会批准。独立董事可以征集中小股东的意见，提出利润分配方案，并直接提交董事会审议。股东大会对具体利润分配方案进行审议前，公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分

听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题。

6、若公司因特殊情形需要而不进行现金分红或者现金分红低于规定的比例时，公司应按照国家法律、行政法规、部门规章及交易所的规定履行相关的决策程序和披露义务。

7、公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要以及外部经营环境的变化，并结合股东（特别是公众投资者）、独立董事的意见，有必要对利润分配政策尤其是现金分红政策作出调整的，相关利润分配政策调整方案需经公司董事会审议后提请股东大会批准，独立董事应当对此发表独立意见。股东大会审议利润分配方案时，公司应当安排通过网络投票系统等方式为公众投资者参加股东大会提供便利。股东大会决议需要经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过。

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

五、未来三年分红回报规划

具体内容详见本招股说明书“第十一节 管理层讨论与分析”之“七、公司未来分红回报分析”。

第十五节 其他重要事项

一、信息披露相关情况

为保护投资者的合法权益，提高公司信息披露管理水平和信息披露的质量，根据《公司法》、《证券法》、《上海证券交易所股票上市规则》、《上市公司信息披露管理办法》、《上市公司与投资者关系工作指引》等法律、法规、规章、规范性文件以及公司章程的相关规定，结合公司的实际，制定了《信息披露事务管理制度》、《投资者关系管理制度》。

本公司负责信息披露和为投资者服务的部门是证券部，主管负责人为董事会秘书高岩，对外咨询电话为 0592-3213580，电子邮件为 ir@g-bits.com，传真为 0592-3180216。

二、正在履行的重大合同

截至本招股说明书签署日，本公司及控股子公司正在履行的交易金额在 500 万元（含）以上或未达到 500 万元但对公司生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同如下：

（一）业务合同

1、《问道》游戏运营合同

2011 年 1 月 10 日，吉比特与光宇在线签订《〈问道〉独家代理运营协议》，协议约定：吉比特授权光宇在线在中华人民共和国地区（香港、澳门及台湾地区除外）独家推广、销售和运营《问道》游戏软件，双方以游戏总收入按约定比例进行分成。协议自 2011 年 1 月 10 日起生效，在法律允许范围内永久有效。

2012 年 9 月 1 日，吉比特与盘龙科技、光宇在线共同签订《“奇宝斋”接入式在线虚拟物品交易三方协议》，协议约定：盘龙科技将在其拥有的“奇宝斋”虚拟物品交易平台下为《问道》项目提供接入式在线虚拟物品交易服务，吉比特与盘龙科技对奇宝斋问道专区每个自然月“手续费总收入”按照约定比例进行分

成。协议自 2012 年 9 月 1 日起生效，在法律允许的范围内永久有效。

2、《问道手游》合作协议

(1) iOS 开发商计划许可协议

雷霆网络等子公司已确认并接受《iOS 开发商计划许可协议》，公司提供符合 Apple 的文档资料和计划要求的应用程序，目前主要为《问道》手机游戏，用户通过 App Store 等渠道获取和下载上述程序，并且向苹果支付相关费用。苹果将用户支付的所有费用按照约定的比例提取作为佣金，其他部分定期汇款至公司指定账户。

(2) 腾讯移动游戏平台代理协议

2016 年 4 月 24 日，雷霆网络与福州靠谱网络有限公司签订《〈问道〉手机游戏腾讯移动平台代理协议》，协议约定：雷霆网络授权福州靠谱网络有限公司在中华人民共和国大陆地区（香港、澳门及台湾地区除外）的腾讯应用宝平台运营推广《问道》手机游戏，双方对游戏实际所得收入按约定比例进行分成。运营推广期限为 2016 年 4 月 24 日至 2017 年 4 月 23 日。

(3) 360 移动开放平台合作协议

2015 年 10 月 8 日，北京世界星辉科技有限责任公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《360 移动开放平台合作协议》，协议约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方平台合作运营，双方对游戏实际收入按约定比例进行分成。合作期限至合作游戏从甲方平台下线之日止。

(4) 阿里游戏开放平台合作协议

2016 年 3 月 25 日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与广州爱九游游戏信息技术有限公司（以下简称“乙方”）签订合作协议，协议约定：甲方将《问道》手机游戏于阿里游戏平台合作运营，双方对游戏实际收入按约定比例进行分成。合作期限为 2016 年 3 月 1 日至 2017 年 2 月 28 日。

(5) vivo 平台合作协议

2016 年 5 月 17 日，广东天宸网络科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订合作协议，协议约定：乙方将《问道》手机游

戏于甲方资源（包括甲方的手机终端、甲方拥有合法运营权的软件或网络）合作运营，双方对游戏实际收入按约定比例进行分成。协议到期日为本协议提交日后1年。

(6) OPPO 平台合作协议

2016年2月1日，东莞市讯怡电子科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订合作协议，协议约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方平台（OPPO 游戏中心）在中华人民共和国境内合作运营，双方按约定比例对结算期内的可分配收益进行分成。协议有效期为2016年2月1日至2017年1月31日。2016年9月8日，由于甲方变更合同文本，双方重新签订了《游戏推广合作协议》，协议有效期变更为2016年9月8日起至2017年9月7日止。

(7) 小米平台合作协议

2016年2月1日，北京瓦力网络科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订合作协议，协议约定：乙方授权甲方在中华人民共和国大陆地区（港澳台除外）优先营销、宣传、推广和运营《问道》手机游戏，适配设备包括但不限于小米网及MIUI官方所公布的小米手机、小米平板、小米电视、小米盒子适配机型列表，双方对游戏实际收益按约定比例进行分成。协议有效期为2016年2月1日至2017年1月31日。

(8) 华为开发者联盟支付协议

雷霆网络已确认并接受《华为开发者联盟支付协议》，使用华为开发者联盟发布、分发、销售产品，目前主要为《问道》手机游戏，对获得的收益（交易额减去支付渠道手续费成本）按约定比例与华为软件技术有限公司进行分成。协议有效期至2014年12月31日，协议到期后如无新约定则自动延期。

(9) 豌豆荚平台合作协议

2016年2月1日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与北京卓易讯畅科技有限公司（以下简称“乙方”）签订《游戏联合发行协议》，协议约定：甲方授权乙方在中国境内（不包括香港、澳门以及台湾地区）于乙方平台（豌豆荚 Android 应用平台以及获得乙方授权的其他平台）合作运营《问道》手机游戏，双方对游戏可分配收益按约定比例进行分成。协议有效期为2016年2月1日至2017年2

月1日。2016年5月21日，双方签订《补充协议》，对原协议约定的分成比例进行了变更。

(10) 百度移动游戏合作协议

2015年11月1日，天津百度紫桐科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《百度移动游戏网游联运分成协议》，协议约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方平台（甲方自有渠道，包括但不限于百度手机助手、91手机助手、安卓市场、baidu.com、duoku.com、duokoo.cn、baidu-mgame.com）在中国大陆地区合作运营，双方对游戏合作产生的收入按约定比例进行分成。合作期限为2015年11月1日至2016年10月31日，截止本协议有效期届满前30日，如双方中任何一方均未以书面形式提出终止合作，本协议自有效期届满的次日起自动延续一年。

(11) 乐视平台合作协议

2016年4月11日，乐视移动智能信息技术（北京）有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《手游发行联运协议》，协议约定：乙方授权甲方对合作的《问道》手机游进行游戏运营及渠道SDK接入，甲方为合作游戏的代理商，合作地域为中华人民共和国大陆地区（不包括香港、澳门及台湾地区），双方对游戏合作产生的收入按约定比例进行分成。合作期限为2016年4月11日至2017年4月10日。

(12) 魅族平台合作协议

2016年2月，珠海市魅族通讯设备有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《魅族手机游戏业务推广合作协议》、《合作游戏清单》，根据约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方平台合作推广运营，授权区域为中国大陆，双方对游戏合作产生的收入按约定比例进行分成。合作期限为2016年2月1日至2016年12月31日。

(13) YY game 平台合作协议

2016年4月15日，广州华多网络科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《手机游戏推广协议》，协议约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方推广平台（包括但不限于多玩饭盒、手机YY、虎牙直播、

YY 视听等) 进行推广运营, 推广区域为中国大陆地区(港、澳、台及海外地区除外), 双方对游戏合作产生的收入按约定比例进行分成。合同有效期为 2016 年 4 月 15 日至 2017 年 4 月 14 日。

3、易宝支付服务合同

2012 年 10 月 15 日, 子公司雷霆互动与易宝支付签订《易宝支付服务协议》, 协议约定: 易宝支付为雷霆互动拟上线运营的客户端游戏《斗仙》提供支付服务, 并收取约定比例的服务费用。协议终止日期为 2013 年 12 月 31 日, 协议期满三十日内, 如双方均未提出终止协议的书面要求, 则协议自动顺延一年。

2014 年 12 月 31 日, 子公司雷霆互动与易宝支付签订《易宝支付续约协议》, 经双方共同商定, 同意在主协议到期日期的基础上续签 2 年, 即从 2015 年 1 月 1 日至 2016 年 12 月 31 日, 终止日期前 30 日, 如双方有意续约, 应另行协商签署新协议。

4、支付宝服务合同

2013 年 3 月 27 日, 雷霆互动与支付宝签订书面协议, 协议约定: 支付宝向雷霆互动提供“支付宝”软件系统及其附随提供的款项收付服务, 并收取约定比例的服务费用。协议有效期自任一服务开通之日起至 2014 年 5 月 31 日。雷霆互动已通过支付宝(企业版)的网络平台就相关服务进行自动续签, 到期时间延至 2016 年 11 月至 2017 年 5 月之间不等。

2015 年 3 月 2 日, 雷霆网络通过支付宝(企业版)的网络平台与支付宝订立《支付服务协议》, 约定支付宝向雷霆网络提供“支付宝”软件系统及其附随提供的款项收付服务, 并收取约定比例的服务费用。协议有效期自任一服务开通之日起 1 年内有效。雷霆网络已通过支付宝(企业版)的网络平台就相关服务进行自动续签, 服务到期时间延至 2017 年 3 月。

5、银联支付服务协议

雷霆互动与银联商务有限公司厦门分公司于 2014 年 12 月 12 日签署了《特约商户互联网/移动互联网业务支付服务协议书》, 银联商务有限公司厦门分公司为雷霆互动提供收单服务, 为雷霆互动开通互联网支付业务及移动互联网支付业务, 雷霆互动按照约定的收费标准和收费方式支付相关费用, 有效期为 2 年,

有效期届满后如双方无任何书面异议，协议将自动延期，每次延期 1 年，延期次数不限。

6、微信支付服务协议

2016 年 3 月 23 日，雷霆网络与深圳市腾讯计算机系统有限公司、财付通支付科技有限公司（以下简称“财付通”）以网签形式签署了《微信支付服务协议》，深圳市腾讯计算机系统有限公司为雷霆网络提供微信公众平台的技术接口和软件服务，财付通为雷霆网络提供货币资金转移服务。雷霆网络根据协议约定支付手续费及可能产生的服务费。该协议的生效时间以商户平台确认的时间为准，有效期一年。若各方均未在有效期届满前一个月以书面形式通知解约，则该协议自动续期一年，续期次数不限。同日，雷霆网络与财付通以网签形式签署了《微信支付商户平台使用协议》，进一步明确约定了雷霆网络使用微信支付商户平台时各方的权利义务等安排。2016 年 7 月 10 日，雷霆网络与财付通签署了《补充协议》，就《微信支付服务协议》约定的手续费率进行了调整。

7、游戏许可与分销协议

2016 年 10 月 8 日，青瓷数码（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《<不思议迷宫>游戏许可与分销协议》，约定：甲方独家授权许可乙方运营推广简体中文版本《不思议迷宫》游戏软件，授权代理域为中国大陆地区（不包括香港、澳门和台湾地区），乙方根据约定的支付方式及比例向甲方支付授权金、收入分成及奖励金，授权期限为 40 个自然月。同日，双方签署《<不思议迷宫>游戏许可与分销协议之补充协议》，对甲方不删档服务器中既存游戏用户相关收入的分配情况进行了补充约定。

（二）广告、服务合同

1、2016 年 4 月 5 日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与北京新线中视文化传播有限公司（以下简称“乙方”）签订《2016 年广告投放框架合同》，约定：甲方委托乙方在 17173 网下所有媒体及移动端平台发布广告，框架合同总额 535 万元，框架合作期间为 2016 年 3 月 27 日至 2016 年 10 月 15 日。2016 年 8 月 4 日，双方签订《补充协议》，对原协议的付款条件和付款时间作出了变更。2016

年9月14日，双方签订《补充协议（二）》，将框架合作期间变更为2016年3月27日至2016年12月31日，同时还变更了付款条件和付款时间。

2、2016年4月21日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与北京新线中视文化传播有限公司（以下简称“乙方”）签订《效果广告投放服务委托合同》，约定：甲方委托乙方在效果广告平台（[admob]/[inmobi]的网站）进行广告投放管理服务，并按照约定比例支付服务费用，合同有效期至2016年12月31日。截至2016年6月30日，共发生广告费用676.60万元。2016年7月4日，双方签署了《<效果广告投放服务委托合同>之补充协议》，就付款方式进行了变更。

3、2016年10月4日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与上海非武将文化传播工作室（以下简称“乙方”）签订《服务合同》，约定：甲方委托乙方提供《问道》游戏产品的形象策划创意顾问服务，包括找寻代言人、组织代言人参加拍摄等宣传活动，代言人形象策划等，具体内容双方另行协商确认。服务费共计（含税）1,020万元。该协议有效期限自协议生效之日起至协议项下的约定义务履行完毕之日止。同日，双方签署《服务合同之补充协议》，确定薛之谦担任代言产品的形象代言人，《服务合同之补充协议》的有效期限自协议生效之日起至协议项下的约定义务履行完毕之日止。

（三）贷款合同

2010年11月30日，吉比特与交通银行股份有限公司厦门分行签订10份《固定资产借款合同》，贷款金额总计2,085万元，贷款利率为基准利率下浮10%。具体贷款合同及抵押合同如下表所示：

序号	合同编号	贷款银行	合同金额 (万元)	期限	对应的抵押合同
1	固定资产借款合同 201001211072	交通银行股份有限公司厦门分行	198.00	2010.11.30至 2017.11.30	抵押合同 201001294004
2	固定资产借款合同 201001211073	交通银行股份有限公司厦门分行	171.00	2010.11.30至 2017.11.30	抵押合同 201001294005
3	固定资产借款合同 201001211074	交通银行股份有限公司厦门分行	212.00	2010.11.30至 2017.11.30	抵押合同 201001294006
4	固定资产借款合同 201001211075	交通银行股份有限公司厦门分行	211.00	2010.11.30至 2017.11.30	抵押合同 201001294007

序号	合同编号	贷款银行	合同金额 (万元)	期限	对应的抵押合同
5	固定资产贷款合同 201001211076	交通银行股份有限公司 厦门分行	214.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294008
6	固定资产贷款合同 201001211077	交通银行股份有限公司 厦门分行	213.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294009
7	固定资产贷款合同 201001211078	交通银行股份有限公司 厦门分行	216.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294010
8	固定资产贷款合同 201001211079	交通银行股份有限公司 厦门分行	215.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294011
9	固定资产贷款合同 201001211080	交通银行股份有限公司 厦门分行	218.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294012
10	固定资产贷款合同 201001211081	交通银行股份有限公司 厦门分行	217.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294013

(四) 建设工程合同

1、2015年3月9日，吉比特（发包方）与福建省地质工程公司（承包方）签订《建设工程施工合同》，约定由福建省地质工程公司承包厦门吉比特集美园区项目桩基、基坑支护及土石方工程，工程内容包括厦门吉比特集美园区项目冲（钻）孔灌注桩、抗浮锚杆、基坑支护及土石方工程施工图范围内的所有内容。合同暂定含税总价 3,629.05 万元，实际合同总价以双方书面盖章确认的工程量清单进行结算。

2015年5月27日，双方根据项目实际情况，签订了《建设工程施工合同》之《补充协议（一）》，对基坑支护分项工程及相关合同条款内容进行了变更，合同暂定含税总价变更为 4,070.41 万元，实际合同总价以双方书面盖章确认的工程量清单进行结算。2015年10月16日，双方根据项目实际情况，签订了《建设工程施工合同》之《补充协议（二）》，对《补充协议（一）》中基坑支护分项工程的付款方式进行了变更。

2015年11月4日，双方根据项目实际情况，签订了《建设工程施工合同》之《补充协议（三）》，根据桩基、土石方分项工程等的相关情况，将原合同暂定含税总价 3,629.05 万元调整为 3,255.89 万元。同时，还对桩基、土石方分项工程的付款方式和原合同的付款方式进行了变更。

（五）房地产认购协议

1、2016年8月23日，深圳市方大置业发展有限公司（以下简称“方大置业”）与雷霆数字签署《深圳市房地产认购书》及《〈深圳市房地产认购书〉补充协议》（12份），雷霆数字自愿认购方大置业的方大广场项目第2栋18层的房屋（1801号-1812号房），土地使用期限为2014年4月10日至2064年4月9日，合计建筑面积2,175.40平方米，套内建筑面积1,472.40平方米，成交总价款为9,244.63万元，雷霆数字已支付首付款共计4,627.63万元。

2、2016年10月26日，方大置业与雷霆数字签署了12份《深圳市房地产认购书》及《〈深圳市房地产认购书〉补充协议》，雷霆数字自愿认购方大置业的方大广场项目的第2栋17层的房屋（1701号房-1712号房），土地使用期限为2014年4月10日至2064年4月9日，合计建筑面积2,175.40平方米，套内建筑面积1,472.40平方米，成交总价款为9,312.19万元（如雷霆数字按时签订买卖合同，则可额外享受99折优惠），雷霆数字已预付定金。

3、2016年10月27日，方大置业与雷霆数字签署了12份《深圳市房地产认购书》及《〈深圳市房地产认购书〉补充协议》，雷霆数字自愿认购方大置业的方大广场项目的第2栋16层的房屋（1601号房-1612号房），土地使用期限为2014年4月10日至2064年4月9日，合计建筑面积2,175.40平方米，套内建筑面积1,472.40平方米，成交总价款为9,157.00万元（如雷霆数字按时签订买卖合同，则可额外享受99折优惠），雷霆数字已预付定金。

三、对外担保情况

截至本招股说明书签署日，公司不存对外担保事项。

四、涉诉或仲裁事项

截至本招股说明书签署日，公司不存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的未决诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署日，公司的控股股东和实际控制人，控股子公司，以及公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员无任何尚未了结的重大诉讼或

仲裁事项。

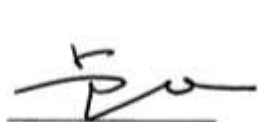
截至本招股说明书签署日，未发生公司董事、监事及高级管理人员及核心技术人员涉及刑事诉讼的情况。

第十六节 董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明

一、全体董事声明

本公司全体董事承诺本招股说明书及其摘要不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

全体董事签名：



卢兹岩



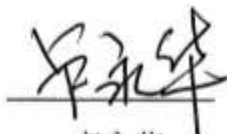
陈拓琳



YIHONG GUO



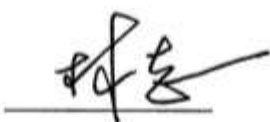
高岩



卢永华



郑甘澍



林志



厦门吉比特网络技术股份有限公司

2016年12月20日

二、全体监事声明

本公司全体监事承诺本招股说明书及其摘要不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

全体监事签名：



徐超



胡兆彬



何雅专

厦门吉比特网络技术股份有限公司

2016年12月20日

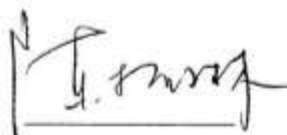
三、全体高级管理人员声明

本公司全体高级管理人员承诺本招股说明书及其摘要不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

全体高级管理人员签名：



卢兹岩



陈拓琳



高岩

厦门吉比特网络技术股份有限公司

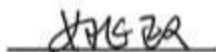


2016年12月20日

四、保荐人（主承销商）声明

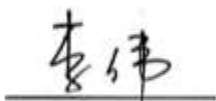
保荐人（主承销商）已对招股说明书及其摘要进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目协办人签名：



姚政

保荐代表人签名：



李伟



奈学雷

保荐机构法定代表人签名：



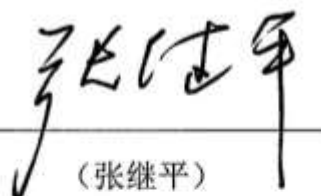
祝献忠



五、发行人律师声明

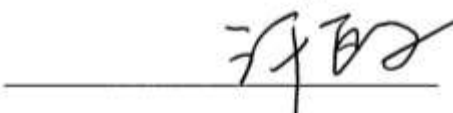
本所及经办律师已阅读发行人招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要引用本所出具的法律意见书和律师工作报告相关内容的部分（以下简称“本所报告内容”）无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书及其摘要中引用法律意见书和律师工作报告相关内容无异议，确认招股说明书及其摘要不致因引用本所报告内容而出现虚假记载、严重误导性陈述或重大遗漏，并对本所报告内容的真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人：


(张继平)

经办律师签名：


(李丽萍)

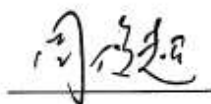

(许敏)



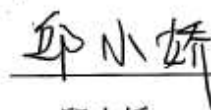
六、会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本所出具的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所核验的非经常性损益明细表无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所核验的非经常性损益明细表的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办会计师签名：



周俊超



邱小娇

会计师事务所执行事务合伙人签名：



徐华

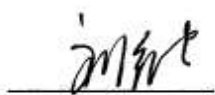
致同会计师事务所（特殊普通合伙）



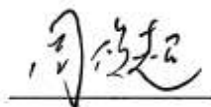
七、验资机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本机构出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办会计师签名：



刘维

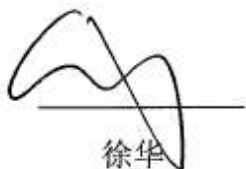


周俊超



陈昭新

会计师事务所执行事务合伙人签名：



徐华

致同会计师事务所（特殊普通合伙）

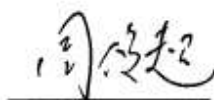
2016年12月20日



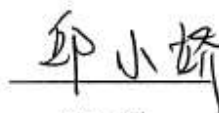
八、验资复核机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本机构出具的验资复核报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的验资复核报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办会计师签名：



周俊超



邱小娇

会计师事务所执行事务合伙人签名：



徐华

致同会计师事务所(特殊普通合伙)

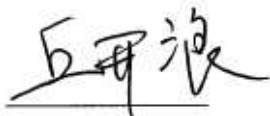
2016年12月20日



九、资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读厦门吉比特网络技术股份有限公司招股说明书及其摘要，确认招股说明书及其摘要与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对发行人在招股说明书及其摘要中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办资产评估师签名：



丘开浪



李玉华

资产评估机构负责人签名：



王健青

厦门市大学资产评估土地房地产估价有限责任公司



2016年12月20日

情况说明

本机构员工李玉华女士曾在本机构出具的《厦门市吉比特网络技术有限公司资产评估报告书》（厦大评估评报字（2009）第0111号）中担任签字注册资产评估师。鉴于李玉华女士现已病故，故无法在《厦门吉比特网络技术股份有限公司首次公开发行股票招股说明书》及其他相关文件中予以签字。

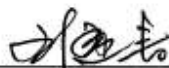
本机构出具《厦门市吉比特网络技术有限公司资产评估报告书》（厦大评估评报字（2009）第0111号）时，本机构法定代表人为梁明锻先生，现已变更为王健青女士。

鉴于本公司申请房地产估价一级资质的需要，本公司名称由“厦门市大学资产评估有限公司”变更为“厦门市大学资产评估土地房地产估价有限责任公司”。

本机构声明继续对《厦门市吉比特网络技术有限公司资产评估报告书》（厦大评估评报字（2009）第0111号）的真实性、准确性和完整性负责。

特此说明。

资产评估机构负责人签名：_____



王健青

厦门市大学资产评估土地房地产估价有限责任公司



2016年2月20日

第十七节 备查文件

一、备查文件

以下文件将存放在公司和保荐人（主承销商）的办公地点，以备投资者查阅：

- （一）发行保荐书和发行保荐工作报告；
- （二）财务报表及审计报告；
- （三）内部控制鉴证报告；
- （四）经注册会计师核验的非经常性损益明细表；
- （五）法律意见书及律师工作报告；
- （六）公司章程（草案）；
- （七）中国证监会核准本次发行的文件；
- （八）其他与本次发行有关的重要文件。

二、查阅时间、地点

（一）查阅时间：

每周一至周五，上午9:00—12:00，下午2:00—5:00。

（二）查阅地点：

发行人： 厦门吉比特网络技术股份有限公司

办公地址： 厦门软件园二期望海路4号101室

联系人： 高岩、梁丽莉、林慧琴

电 话： 0592-3213580

传 真： 0592-3180216

保荐机构： 华融证券股份有限公司

住 所： 北京市西城区金融大街8号

联系人： 梁燕华、李伟、奈学雷、姚政、郭建革、刘佳杰、谭潭

电 话： 010-85556405