



天之游
TNYOO

云南天之游科技股份有限公司

公开转让说明书

主办券商



中信建投证券股份有限公司
CHINA SECURITIES CO., LTD.

二零一六年十二月

声明

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

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

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

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

重大事项提示

本节扼要披露特别提醒投资者注意的风险因素。投资者应认真阅读公开转让说明书“第四节公司财务”之“十二、风险因素”的全部内容，充分了解本公司所披露的风险因素。

一、市场风险

中国网络游戏从上世纪 90 年代末发展至今近 20 个年头，市场相对较新，但发展迅速，游戏行业容量与从业公司基数巨大，并处在不断演变过程中。随着市场的逐步细分，未来行业资源趋于集中，竞争变得异常激烈，规模呈两极分化。行业内如腾讯、网易、盛大、完美世界等大型网络游戏公司均已上市并且建立了通畅的资本市场融资渠道，具备雄厚的资金实力，及丰富的网络游戏开发及运营经验，不论在经营规模还是市场占有率方面均存在优势。此外，其他中小型网络游戏企业众多，每年推出数百款新产品，尤其近两年大量游戏从业者涌入，市场产品呈爆发式增长，但产品类型集中，同质化严重，创新不足，市场竞争日益激烈。

2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度，公司的营业收入分别为 777.46 万元、1,300.74 万元和 279.73 万元；报告期各期末，资产总额分别为 2,359.60 万元、2,218.29 万元和 5,101.62 万元，与行业内大型网络游戏公司相比，公司业务规模较小。若公司未来不能持续推出有影响力的网络游戏产品、进一步提高运营管理水平 and 效率，可能会影响公司经营业绩的增长，进而影响公司的盈利水平和行业地位。

二、政策风险

网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，受到政府的严格监管，包括工信部、文化部、国家新闻出版总署、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。我国乃至全球网络游戏行业处于快速发展的过程中，伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系也正处于不断发展和完善的过程中。目前，国家在政策上大力支持网络游戏产业的健康发展，但如果未来国家支持网络游戏产业发展的政策环境发生重大变化，对游戏企业的经营准入增加新的资质要求，则可能对游戏企业产生不利影响。

若公司未能维持目前已取得的相关批准和许可、或未能取得相关主管部门未来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，对公司的业务产生不利影响。此外，公司新开发的游戏产品需经相关部门进行审批，若无法通过备案审核，则可能存在新游戏无法顺利上线的风险；在产品的运营过程中，若公司违反法律法规的有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

三、境外运营风险

公司游戏涉及地域范围较广，部分游戏与海外运营公司联合运营，如公司与马来西亚 CIB 公司联合运营《刀塔西游》。各个国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异，若公司对当地政局风险的把握不够，对相关法律法规、税务政策的了解不够全面，可能会面临境外合作的产品无法满足当地监管政策要求的风险。另外，各个国家或地区的文化背景和市场情况亦各有不同，对于网络游戏类型和题材的不同偏好可能导致在境内运营成功的产品不能很好的适应境外市场需求。

四、新产品研发风险

公司自成立以来专注于网络游戏的研发与运营，通过多年的研发投入，积累了丰富的研发经验并培育了雄厚的研发实力，为公司游戏研发提供了必要的保障，但游戏研发是一项文化创意活动，是否成功取决于公司对于消费者需求的理解和把握是否准确及游戏产品的推广方式和程度等诸多因素。如果公司不能准确把握市场发展趋势，未能持续成功研发符合市场需求的游戏产品，则可能使公司丧失产品和市场优势，对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

五、知识产权风险

游戏研发需要投入大量的人力和物力，在产品研发成功之后，公司会申请相关的技术专利和软件著作权证书，但从研发开始到取得著作权证书的周期较长，一旦研发过程中的重要资料丢失或者被竞争对手获取，公司面临核心技术外泄的风险。尽管政府有关部门近年来通过逐步完善知识产权保护体系、加强打击盗版的执法力度，在保护知识产权方面取得了明显成效，但由于游戏行业的“外挂”、“私服”以及行业内的盗版现象长期存在，打击盗版侵权、规范市场秩序是一个长期的过程，公司仍将面临产品知识产权被侵害的风险。

六、产品单一风险

网络游戏行业具有产品更新换代快、生命周期有限、用户偏好转换快等特点，网络游戏开发必须及时掌握用户的消费心理及新兴的开发技术，不断更新游戏版本，并推出新的游戏产品以满足用户的兴趣爱好和消费意愿。报告期内，公司主营业务收入主要来源于《刀塔西游》、《幻城online》两款游戏，其中《幻城online》尚未上线运营。与其他大型游戏公司相比，公司游戏产品数量较为单一，如果公司未来对于游戏的运营能力下降或不能研发出能有效满足游戏玩家兴趣及体验的新产品，公司将面临游戏用户逐步减少、经营业绩下降的风险。

七、互联网系统安全性风险

网络游戏的运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与本公司服务器的分布、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，降低玩家的满意度。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，如果本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，本公司所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。

八、高新技术企业资格复审不通过风险

公司于2013年7月30日取得云南省科学技术厅、云南省财政厅、云南省国家税务局、云南省地方税务局联合颁布的《高新技术企业证书》，证书编号GR201353000047，有效期三年。2016年7月29日高新技术企业认证有效期届满，公司积极对待复审工作，资格复审材料已经递交审核部门，评审工作将于近期开始，截至公开转让说明书签署之日，公司尚未收到云南省2016年认定高新技术企业复审通过高新技术企业名单的通知，虽然按照现行的《高新技术企业认定管理办法》公司不能通过高新技术企业复审的风险较小，但是仍不排除《高新技术企业认定管理办法》中认定标准重新修订，存在公司相关指标达不到相应认定标准而不能通过高新技术企业资格复审的风险。

九、现有游戏盈利能力下降的风险

公司近年来自主研发了《出发Online》和《刀塔西游》、《幻城Online》三款游戏，其中《刀塔西游》已在中国大陆及马来西亚、越南、泰国、新加坡、印度尼西亚、菲律宾等东南亚地区上线运营。

2014年度、2015年度和2016年1-6月，公司的收入分别为279.73万元、1,300.74万元、777.46万元。网络游戏产品本身存在生命周期，若公司不能及时对现有游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场宣传与推广，或游戏玩家的需求发生重大变化，导致目前做为主要收入和利润来源的主力游戏产品进入生命周期的衰退期，且公司后续研发或运营的游戏没有获得良好的市场表现，则可能导致公司整体营收情况下降，对公司未来的经营业绩造成不利影响。

十、版权金收入的不确定性导致的业绩波动风险

报告期内，公司业绩呈稳定发展趋势，这主要得益于公司拥有丰富的市场经验，能够较为准确的判断游戏玩家偏好并推出具有较好适销性的游戏产品，同时经过多年技术沉淀和经验积累，公司具备了较强的网络游戏研发实力，能够开发技术难度较大的产品。2016年1-6月、2015年度、2014年度，公司的营业收入分别为777.46万元、1,300.74万元和279.73万元，其中版权金收入占营业收入的比重分别为0.00%、58.77%和68.92%。版权金收入单笔金额较大、来源具有一定不确定性的特点将导致公司存在未来经营业绩波动的风险。

十一、财务管理风险

公司已建立了较为完善的财务管理制度和内部控制制度，本次挂牌成功后，随着知名度的提升和市场的开发，公司的资产、业务和经营规模都将大幅扩张；若公司在资金管理、财务监控等方面不能与之相适应，将会存在一定的财务管理和内部控制风险。

十二、公司改变土地用途存在被土地管理部门行政处罚的风险

公司住所为自有房产，该房产为公司生产、行政办公及生活服务场所使用。上述房产为电子信息产品厂房，用地性质为M1-一类工业用地。根据《城市用地分类与规划建设用地标准》“一类工业用地”是指对居住和公共设施等环境基本无干扰和污染的工业用地，如电子工业、缝纫工业、工艺品制造工业等用地。由于电子信息产业的特性，公司使用该房屋进行网络游戏的研发及运营符合该土地用

地性质。为提高资产使用效率，公司将部分闲置场地对外租赁，承租人中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司、中国移动通信集团云南有限公司昆明分公司使用该房屋进行系统集成、基站维护等亦符合该土地用地性质。但另有部分承租人将承租的公司房屋用于办公、经营小卖部等商业用途，改变了用地性质，导致公司土地用途存在一定瑕疵。2016年1-6月、2015年度和2014年度，公司通过房屋租赁业务获取的收入分别为70.92万元、144.13万元和78.19万元，占当期营业收入比重分别为9.12%、11.08%和27.95%。

2016年9月21日，公司取得昆明市经济开发区国土资源局开具的守法证明：公司自2014年1月1日以来，遵守在《中华人民共和国土地管理法》等有关法律法规，土地的使用均符合国家和地方有关土地管理的法律法规和标准，不存在违法行为、不良记录或与本局之间业务的任何争议，没有因违反相关法律、法规及规范性文件而受到行政处罚。

尽管如此，仍不能排除未来昆明市国土资源局经济开发区分局认定公司将部分工业房屋出租用作商业用途而对公司进行行政处罚或要求其规范土地用途而解除部分租赁合同的可能，公司存在因改变土地用途受到行政处罚或解除部分租赁合同导致业绩波动的风险。

十三、人力资源风险

新游戏的开发是游戏公司保持生命力的源泉。公司一直以研发为导向，拥有稳定、高素质的游戏开发人才队伍是公司保持技术领先优势的重要保障。如果未能制定合理的薪酬体系与激励机制，将无法保证核心开发人员的稳定性与积极性，将会对公司的经营运作、发展空间及盈利水平带来不利的影响。

十四、税收优惠风险

公司于2013年7月30日取得云南省科学技术厅、云南省财政厅、云南省国家税务局、云南省地方税务局联合颁布的《高新技术企业证书》，证书编号GR201353000047，有效期三年。根据税收相关规定，公司可享受10%的所得税优惠，即按15%的税率缴纳所得税。税收优惠对公司发展起到了积极的推动作用，如果国家的有关税收政策发生变化，或由于公司无法持续满足高新技术企业认证要求，不再享受税收优惠，将对公司的经营业绩产生一定的影响。

十五、实际控制人控制不当的风险

公司股东谢天先生直接持有公司7,221,000股股份，持股比例为72.21%，为公司控股股东。谢地先生直接持有公司1,900,000股股份，持股比例为19.00%，并通过员工持股平台天蒙合伙间接控制公司5.04%股份。两人系兄弟关系，并签署了《一致行动人协议》，合计持有公司股东大会96.25%的表决权，为公司的共同实际控制人。此外，公司其他三位自然人股东谢艳香、谢德高、邹建珍与实际控制人谢天、谢地均存在亲属关系，谢天、谢地、谢艳香、谢德高、邹建珍五位股东合计持有的表决权占比为98.00%。若公司实际控制人利用其特殊地位，通过行使表决权或其他方式对公司的经营决策、人事财务、利润分配、对外投资等进行不当控制，可能对公司及公司其他股东的利益产生不利影响。

十六、公司治理的风险

公司于2016年7月1日整体变更为股份公司。股份公司设立后，公司建立健全了法人治理结构，逐步完善了现代企业发展所需的内部控制体系，制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》等制度。但是，由于股份公司成立时间较短，同时，随着公司的快速发展，经营规模的不断扩大，对公司治理提出更高的要求。公司短期内仍然可能存在因公司治理不规范、内部控制制度不能有效执行的风险。

目 录

释 义	10
第一节 基本情况	13
一、公司基本情况.....	13
二、本次挂牌情况.....	14
三、公司股权结构图.....	15
四、公司控股股东、实际控制人及其他股东情况.....	16
五、历史沿革	19
六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况.....	23
七、最近两年一期主要会计数据和财务指标.....	26
八、与本次挂牌有关的机构.....	27
第二节 公司业务	30
一、公司主营业务、主要产品或服务及其用途.....	30
二、公司组织结构及主要运营流程.....	41
三、公司与业务相关的关键资源要素.....	50
四、与主营业务相关情况.....	61
五、公司商业模式.....	66
六、挂牌公司所处行业基本情况.....	72
第三节 公司治理	97
一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况.....	97
二、公司投资者权益保护情况.....	101
三、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果.....	101
四、公司及控股股东、实际控制人报告期内违法违规情况.....	102
五、公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业相关资产的分开情况	102
六、同业竞争	103
七、公司报告期内资金占用和对外担保情况.....	104
八、董事、监事、高级管理人员.....	105
第四节 公司财务	109

一、最近两年一期的财务会计报表.....	109
二、最近两年一期财务会计报告的审计意见.....	123
三、报告期内采用的主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响 ..	123
四、报告期利润形成的有关情况.....	148
五、财务状况分析.....	157
六、管理层对公司最近二年一期盈利能力、偿债能力、营运能力和现金流量的分析	184
七、关联方、关联方关系及关联交易.....	187
八、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项	195
九、报告期内资产评估情况.....	195
十、报告期内股利分配政策、实际股利分配情况及公开转让后的股利分配政策	196
十一、风险因素	197
十二、公司未来两年内的发展计划.....	205
第五节 有关声明	207
一、申请挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明.....	207
二、申请挂牌公司主办券商声明.....	208
三、申请挂牌公司律师事务所声明.....	209
四、申请挂牌公司会计师事务所声明.....	210
五、申请挂牌公司资产评估机构声明.....	211
第六节 附件	212
一、主办券商推荐报告.....	212
二、财务报表及审计报告.....	212
三、法律意见书	212
四、公司章程	212
五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见及中国证监会核准文件	212
六、其他与公开转让有关的重要文件.....	212

释 义

在本说明书中，除非另有所指，下列词语具有如下含义：

一、普通名词释义

公司、天之游、股份公司	指	云南天之游科技股份有限公司
天游科技、有限公司	指	云南天游科技发展有限公司
天蒙合伙	指	昆明天蒙企业管理咨询合伙企业（有限合伙）
杰尼尔	指	昆明杰尼尔服饰有限公司
律师事务所、德恒昆明	指	北京德恒（昆明）律师事务所
会计师事务所、中审众环	指	中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）
中企华评估	指	北京中企华资产评估有限责任公司
昆明市工商局经开区分局	指	昆明市工商行政管理局经济技术开发区分局
报告期	指	2014 年度、2015 年度、2016 年 1-6 月
证监会	指	中国证券监督管理委员会
股转公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
CIB	指	CIB DEVELOPMENT SDN BHD
智傲集团	指	智傲集团有限公司
亚洲软件	指	Asiasoft Corporation Public Company Limited
越南 VTC 游戏公司	指	VTC GAME
《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》
《公司章程》	指	公司制定并不定期修订的《云南天游科技发展有限公司章程》、《云南天之游科技股份有限公司章程》
三会	指	股东（大）会、董事会、监事会
三会议事规则	指	《云南天之游科技股份有限公司股东大会议事规则》、 《云南天之游科技股份有限公司董事会议事规则》、《云南天之游科技股份有限公司监事会议事规则》

元、万元	指	人民币元、人民币万元
------	---	------------

二、专业名词释义

IP	指	“intellectual property”的缩写，知识产权，指人们就其智力劳动成果所依法享有的专有权利，通常是国家赋予创造者对其智力成果在一定时期内享有的专有权或独占权
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
MOBA	指	“Multiplayer Online Battle Arena”的缩写，多人在线战术竞技游戏，也被称为 Action real-time strategy（Action RTS，ARTS）
FPS	指	“First-person shooting game”的缩写，第一人称射击类游戏
APA	指	“Active Paying Accounts”的缩写，活跃付费用户（账户）
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写，每用户平均收入
FTP	指	“Free To Play”的缩写，按道具收费模式，又称“免费模式”
PTP	指	“Pay To Play”的缩写，按时间收费模式，又称“收费模式”
PRG	指	“Role Play Game”的缩写，角色扮演游戏
APRG	指	“Action Role Play Game”的缩写，动作类角色扮演游戏
VR	指	“Virtual Reality”的缩写，虚拟现实，即利用电脑模拟产生一个三度空间的虚拟世界，提供用户关于视觉、听觉、触觉等感官的模拟，让用户如同身历其境一般，可以及时、没有限制地观察三度空间内的事物
游戏引擎	指	用于控制所有游戏功能的主程序，从计算碰撞、物理系统和物体的相对位置，到接受玩家的输入，以及按照正确的音量输出声音等等。由多个子系统共同构成的复杂系统，从建模、动画到光影、粒子特效，从物理系统、碰撞检测到文件管理、网络特性，还有专业的编辑工具和插件，几乎涵盖了开发过程中的所有重要环节

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
游戏编辑器	指	用于制作和编辑游戏中特效、模型、场景和关键帧动画，优化美术资源制作流程
端游	指	互联网客户端游戏
封测	指	包括删档封测和不删档封测，删档封测由筛选出来的代表性玩家进行游戏可玩性测试，对游戏产品进行初步验证，删档封测一般不开放充值服务；不删档封测由更大规模数量的玩家进行游戏可玩性测试，该阶段后期会增开服务器和增发激活码
内测	指	即内部测试，本阶段会在控制规模的前提下，面对更多游戏用户进行测试，后期会发放更多的激活码或者取消激活码，目的是在大规模宣传之前进一步的吸取玩家的意见进行必要的修改，为公测进行准备
公测	指	对所有用户开放的游戏测试
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具的全称，所有游戏中的道具都是虚拟的，只能存在游戏世界中，没有实际物体存在
虚拟货币	指	由网络游戏运营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换游戏企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具

注：本公开转让说明书除特别说明外均以“元”为单位，所有数值保留 2 位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

第一节 基本情况

一、公司基本情况

中文名称：云南天之游科技股份有限公司

英文名称：Tnyoo Interactive Entertainment Co.,LTD

法定代表人：谢天

公司类型：股份有限公司（非上市、自然人投资或控股）

有限公司设立日期：2007 年 10 月 18 日

股份公司设立日期：2016 年 7 月 1 日

统一社会信用代码：9153010066554730XF

股本：10,000,000 股

住所：云南省昆明市经济技术开发区民云路 85 号

邮编：650217

董事会秘书、信息披露事务负责人：马晓

电话：0871- 66089587

传真：0871- 66089587

电子邮箱：ma906494389@163.com

网站地址：[http:// www.tnyoo.com](http://www.tnyoo.com)

所属行业：根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司所处行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”中的“互联网和相关服务（I64）”；根据《国民经济行业分类指引》（GB/T4754-2011），公司所处行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”中的“互联网信息服务（I6420）”；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”中的“互联网信息服务（I6420）”；根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所处行业属于“信息技术”中的“家庭娱乐软件（17101212）”。

经营范围：第二类增值电信业务中的信息服务业（仅限互联网信息服务）；计算机软硬件的开发、应用及技术咨询；计算机网络系统集成及综合布线；网页

的图文设计与开发；电子产品的开发；货物及技术进出口；网络游戏的研发、利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏及虚拟货币发行）、动漫产品；**自有房屋租赁**（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）。

二、本次挂牌情况

（一）挂牌股票情况

股票代码：**【】**

股票简称：天之游

股票种类：人民币普通股

每股面值：1.00 元

股票总量：10,000,000 股

挂牌日期：**【】** 年 **【】** 月 **【】** 日

转让方式：协议转让

（二）股票限售安排

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

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

因司法裁决、继承等原因导致有限售期的股票持有人发生变更的，后续持有人应继续执行股票限售规定。”

《公司章程》第二十六条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司其他股东自愿锁定其所持股份的，锁定期内不得转让其所持公司股份。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。

截至公开转让说明书签署之日，股份公司成立未满一年，公司现有股东持股情况及本次可进入全国中小企业股份转让系统报价转让的股票数量如下：

序号	股东姓名	持股数（股）	持股比例（%）	限售股份数量（股）	可转让股份数量（股）	限售原因
1	谢天	7,221,000	72.21	7,221,000	-	发起人
2	谢地	1,900,000	19.00	1,900,000	-	发起人
3	杨国峰	200,000	2.00	200,000	-	发起人
4	谢艳香	67,000	0.67	67,000	-	发起人
5	谢德高	64,000	0.64	64,000	-	发起人
6	邹建珍	44,000	0.44	44,000	-	发起人
7	天蒙合伙	504,000	5.04	504,000	-	发起人
合计		10,000,000	100.00	10,000,000	-	--

除上述披露情况之外，截至公开转让说明书签署之日，公司全体股东所持股份无冻结、质押或其他限制转让情形。

（三）股东对所持股份自愿锁定的承诺

公司股东未就所持股份作出严于公司章程和相关法律法规规定的自愿锁定承诺。

三、公司股权结构图



四、公司控股股东、实际控制人及其他股东情况

(一) 控股股东及实际控制人基本情况

谢天先生，董事长、总经理、法定代表人，1982 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2004 年 7 月毕业于昆明理工大学计算机系，本科学历；2004 年 8 月至 2007 年 9 月，自由职业；2007 年 10 月成立天游科技，现任天之游董事长、总经理。

谢地先生，董事、副总经理、财务总监，1984 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2006 年 9 月毕业于合肥学院土木工程专业，本科学历；2006 年 10 月至 2007 年 9 月，自由职业；2007 年 10 月至今就职于天游科技，担任副总经理职务，现任天之游董事、副总经理、财务总监。

截至公开转让说明书签署之日，公司股东谢天先生直接持有公司 7,221,000 股股份，持股比例为 72.21%，系公司的控股股东。谢地先生直接持有公司 1,900,000 股股份，持股比例为 19.00%，并作为天蒙合伙的普通合伙人、执行事务合伙人，间接控制公司 5.04% 股份。两人系兄弟关系，签署了《一致行动人协议》，合计持有公司股东大会 96.25% 的表决权。此外，谢天、谢地兄弟作为公司创始人，共同创办公司并直接参与公司的重大经营决策。谢天现任公司董事长、总经理，谢地现任公司董事兼副总经理、财务总监，实际履行公司的经营管理权，为公司的共同实际控制人。

（二）公司股东及股东持股情况

截至公开转让说明书签署之日，公司股东及其持股情况如下表所示：

序号	股东姓名	持股数（股）	持股比例（%）	出资方式	股东性质
1	谢天	7,221,000	72.21	净资产折股	自然人
2	谢地	1,900,000	19.00	净资产折股	自然人
3	杨国峰	200,000	2.00	净资产折股	自然人
4	谢艳香	67,000	0.67	净资产折股	自然人
5	谢德高	64,000	0.64	净资产折股	自然人
6	邹建珍	44,000	0.44	净资产折股	自然人
7	天蒙合伙	504,000	5.04	净资产折股	非法人企业 (有限合伙)
合计		10,000,000	100.00	--	--

公司自然人股东具体情况如下：

谢天先生，董事长、总经理、法定代表人，具体情况详见上文“四、公司控股股东、实际控制人及其他股东情况”之“（一）控股股东及实际控制人基本情况”。

谢地先生，董事、副总经理、财务总监，具体情况详见上文“四、公司控股股东、实际控制人及其他股东情况”之“（一）控股股东及实际控制人基本情况”。

杨国峰先生，董事，1967 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。1984 年 7 月毕业于新疆昌吉州高级职业中学，高中学历；1984 年 8 月至 1985 年 2 月，自由职业；1985 年 3 月至 2014 年 7 月就职于新疆毛纺厂，历任驻昆明办事处业务员、经理；2014 年 7 月自主创业（个体经营），2016 年 7 月担任公司董事。

谢艳香女士，1965 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。

谢德高先生，1974 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。

邹建珍先生，1969 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。

公司非法人企业股东具体情况如下：

天蒙合伙为公司之员工持股平台，具体情况如下：

名称	昆明天蒙企业管理咨询合伙企业（有限合伙）
成立时间	2016 年 4 月 25 日
企业类型	有限合伙企业
执行合伙事务合伙人	谢地
出资额	252.00 万元
统一社会信用代码证	91530100MA6K5Q4A18
经营范围	企业管理咨询（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展

	经营活动)
合伙期限	2016 年 4 月 25 日至 2036 年 4 月 25 日
住所	云南省昆明市高新区水逸康桥 8 号商铺
登记机关	云南省昆明市工商行政管理局

天蒙合伙之合伙人及出资份额如下：

序号	合伙人姓名	持有份额比例 (%)	合伙人性质	间接持有天之游股份比例 (%)
1	冯旭伟	23.81	有限合伙人	1.20
2	邢江锐	11.90	有限合伙人	0.60
3	谢华	9.92	有限合伙人	0.50
4	张焱	9.52	有限合伙人	0.48
5	夏科	6.94	有限合伙人	0.35
6	牟亚龙	3.97	有限合伙人	0.20
7	何甜	3.97	有限合伙人	0.20
8	武文俊	2.98	有限合伙人	0.15
9	陆戔	2.98	有限合伙人	0.15
10	张伟浩	2.98	有限合伙人	0.15
11	吴涛	1.98	有限合伙人	0.10
12	董清	1.98	有限合伙人	0.10
13	夏曦煜	1.98	有限合伙人	0.10
14	由郡	1.98	有限合伙人	0.10
15	毛照华	1.59	有限合伙人	0.08
16	徐飞	1.49	有限合伙人	0.07
17	黄显华	1.19	有限合伙人	0.06
18	杨浩	1.19	有限合伙人	0.06
19	叶远宏	0.99	有限合伙人	0.05
20	耿冰洋	0.99	有限合伙人	0.05
21	唐汇旁	0.99	有限合伙人	0.05
22	杨舒童	0.99	有限合伙人	0.05
23	杨臻	0.79	有限合伙人	0.04
24	余敏	0.79	有限合伙人	0.04
25	朱林	0.60	有限合伙人	0.03
26	谢地	0.41	普通合伙人	0.02
27	王开军	0.40	有限合伙人	0.02
28	万世圆	0.40	有限合伙人	0.02

29	郭鑫淋	0.20	有限合伙人	0.01
30	刘旭皎	0.05	有限合伙人	0.002
31	薛亮	0.04	有限合伙人	0.002
合计		100.00	-	5.04

公司的各股东均具有法律、法规和规范性文件规定的担任股份公司股东的主体资格，且住所均在中国境内。公司的股东人数、住所、出资比例符合现行有效的有关法律、法规和规范性文件的规定，不存在法律法规或任职单位规定不适合担任股东的情形。

公司股东未涉及私募投资基金管理人或私募投资基金，无需按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定履行登记备案程序。

（三）公司股东间的关联关系

截至公开转让说明书签署之日，股东谢天和股东谢地系兄弟关系；股东邹建珍与股东谢天、股东谢地系舅甥关系；股东谢德高、股东谢天、股东谢地系堂兄弟关系；股东谢艳香和股东谢天、股东谢地、股东谢德高系堂兄弟姐妹关系；股东谢地是股东天蒙合伙的执行事务合伙人，除此之外，公司股东之间无其他关联关系。

五、历史沿革

（一）有限公司阶段

1、公司的设立

2007年8月23日，云南省昆明市工商行政管理局下发（昆）登记内核名预核字[2007]第530100D000563016号《企业名称预先核准通知书》，审核通过公司名称为“云南天游科技发展有限公司”。

2007年10月18日，有限公司召开股东会并作出决议：（1）审议通过《云南天游科技发展有限公司章程》；（2）选举黄天祥为公司第一届执行董事，任期三年，任期届满，可连选连任；（3）选举谢地为公司第一届监事，任期三年，任期届满，可连选连任；（4）聘任黄天祥为公司经理；（5）根据《公司章程》的有关规定，执行董事黄天祥为公司法定代表人。

2007年10月18日，云南平云会计师事务所有限公司出具云平设验字【2007】第0047号《验资报告》，对本次注册资本实缴情况进行了审验。根据该报告，截

至 2007 年 10 月 18 日，公司已收到全体股东缴纳的出资合计人民币壹仟万元。出资方式为货币出资。其中收到黄天祥货币出资 510 万元，收到谢地货币出资 190 万元，收到谢天货币出资 300 万元。截至 2007 年 10 月 18 日，公司累计实收注册资本为 1000 万元。

2007年10月18日，公司取得了云南省昆明市工商行政管理局核发的注册号为 530100100025751 的《企业法人营业执照》。

有限公司设立时，股东出资情况如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例（%）	出资方式
1	黄天祥	5,100,000.00	51.00	货币
2	谢天	3,000,000.00	30.00	货币
3	谢地	1,900,000.00	19.00	货币
合计		10,000,000.00	100.00	

2、有限公司历次变更

（1）第一次工商变更（2008年1月有限公司第一次股权转让）

2008年1月26日经有限公司股东会决议，同意黄天祥将其持有的510万元的股权以510万元的价格转让给谢天，其他股东放弃优先购买权；黄天祥不再担任有限公司法定代表人、执行董事兼经理的职务，任命谢天担任有限公司法定代表人、执行董事兼经理。

2008年1月26日黄天祥和谢天签署《股权转让协议》，将其持有的天游科技510万股权以510万元的价格转让给谢天。有限公司就上述事项办理了工商变更登记。

本次股权转让行为实际系股权代持还原。2007年10月公司设立时，黄天祥出资510万元之实际出资人为谢天，由黄天祥代谢天持有相应股权。股权代持的原因为公司设立时谢天年纪较小，从商经验欠缺，黄天祥系谢天姨父，故谢天请黄天祥代其持有公司部分股权，并代其行使相应的股东权利，在公司起步期指导其开展经营活动。

2008年1月26日，因黄天祥个人及家庭原因，谢天与黄天祥协商解除了股权代持，双方签订了《股权转让协议》，黄天祥将其对有限公司的全部出资510万元转让给谢天。根据代持双方的声明，本次股权转让并未实际支付股权转让对价，且本次股权转让并后，黄天祥与谢天的股权代持关系解除，不再存在任何股权代持行为，不存在股权纠纷。

本次变更后有限公司股权结构如下：

序号	股 东	出资金额（元）	出资比例（%）	出资方式
1	谢 天	8,100,000	81.00	货币
2	谢 地	1,900,000	19.00	货币
合计		10,000,000	100.00	-

（2）第二次工商变更（2012年5月有限公司第一次住所变更）

2012年4月28日，经有限公司股东会决议：同意将公司住所由昆明经济技术开发区经开路3号科技创新园C-19室变更为昆明经济技术开发区民云路85号，并修改公司章程相关条款。

2012年5月2日，公司就上述事项办理了工商变更登记。

（3）第三次工商变更（2013年5月有限公司第一次经营范围变更）

2013年5月14日，经有限公司股东会决议，同意将有限公司公司的经营范围变更为：第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）；计算机软硬件的开发、应用及技术咨询；计算机网络系统集成及综合布线；网页的图文设计与开发；电子产品的开发（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）。

2013年5月15日，上述变更经工商登记确认，有限公司取得昆明市工商局换发的《企业法人营业执照》。

（4）第四次工商变更（2016年4月有限公司第二次股权变更）

2016年4月20日，有限公司召开股东会会议，同意谢天将其对有限公司的部分出资20万元转让给杨国峰，转让的价格为100万元；同意谢天将其对有限公司的部分出资4.4万元转让给邹建珍，转让的价格为22万元；同意谢天将其对有限公司的部分出资6.4万元转让给谢德高，转让的价格为32万元；同意谢天将其对有限公司的部分出资6.7万元转让给谢艳香，转让的价格为33.5万元；同意谢天将其对有限公司的部分出50.4万元转让给天蒙企业管理，转让的价格为252万元；同意修改《公司章程》。

2016年4月20日，谢天分别与杨国峰、邹建珍、谢德高、谢艳香、天蒙企业管理签订了《股权转让协议》。

2016年4月27日，昆明市经开区工商局核准了此次变更。此次变更后，有限公司的股权结构如下：

序号	股 东	出资金额（元）	出资比例（%）	出资方式
1	谢 天	7,221,000	72.21	货币

2	谢 地	1,900,000	19.00	货币
3	昆明天蒙企业管理咨询合伙企业 (有限合伙)	504,000	5.04	货币
4	杨国峰	200,000	2.00	货币
5	谢艳香	67,000	0.67	货币
6	谢德高	64,000	0.64	货币
7	邹建珍	44,000	0.44	货币
合计		10,000,000	100.00	-

2016年5月12日，谢天向昆明市地方税务局经济技术开发区分局缴纳了此次股权转让溢价的个人所得税共计703,200.00元。

（二）股份有限公司阶段

1、股份公司的设立

2016年5月16日，中审众环会计师事务所出具众环审字（2016）161501号《审计报告》，确认截至2016年4月30日有限公司经审计的净资产为18,269,073.51元。

2016年6月5日，北京中企华资产评估有限责任公司以2016年4月30日作为评估基准日，对有限公司的全部资产和负债进行了评估，并出具了中企华评报字(2016)第3597号《云南天游科技发展有限公司拟进行股份制改造涉及其股东权益项目评估报告》，报告显示：截至评估基准日2016年4月30日，云南天游科技发展有限公司总资产账面价值为2,406.01万元，负债账面价值为579.10万元，股东全部权益账面价值为1,826.91万元(账面值已经中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）审计)，评估后净资产价值为2,470.00万元，增值643.09万元，增值率35.20%。

2016年6月16日，有限公司召开股东会并作出决议，公司类型由有限责任公司整体变更为股份有限公司，变更后的公司名称拟定为“云南天之游科技股份有限公司”；同意按照净资产折股方式整体变更设立股份有限公司；同意北京中企华资产评估有限责任公司以2016年4月30日作为股改基准日对公司整体变更设立股份公司进行资产评估并出具编号为中企华评报字(2016)第3597号《评估报告》。

2016年6月30日，中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）出具了《验资报告》，截至2016年6月30日，公司已将截至2016年4月30日经审计的净资产人民币18,269,073.51元按1:0.5474的比例折为公司股本10,000,000.00元（人民币壹仟万元整），变更后股份公司的总股本为人民币10,000,000.00元，注册资本为人民币

10,000,000.00元，云南天游科技发展有限公司原股东按照原比例持有；净资产折股后的余额8,269,073.51元转作公司的资本公积。

2016年7月1日，股份公司召开创立大会暨第一次股东大会，全部发起人出席，代表股份公司有表决权的股份总数的100.00%，同意以有限公司2016年4月30日经审计的账面净资产18,269,073.51元，按照1: 0.5474的比例折股，折合为股份1000万股（每股面值1元），净资产高于股本部分计入股份公司资本公积，将有限公司整体变更为股份有限公司。会议审议通过了《公司章程》，选举产生了公司第一届董事会及第一届监事会成员。选举谢天、谢地、杨国峰、邢江锐、冯旭伟为董事组成股份公司第一届董事会，股份公司第一届董事会第一次会议作出决议，选举谢天为第一届董事会董事长；选举谢华、夏曦煜为监事，上述两位监事与职工代表大会选出的监事牟亚龙共同组成股份公司第一届监事会，股份公司第一届监事会第一次会议选举谢华为监事会主席；会议审议通过了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易决策与控制制度》、《对外投资管理办法》、《对外担保管理办法》、《投资者关系管理办法》、《信息披露管理制度》等公司治理管理制度。

2016年7月1日，股份公司在昆明市工商局经开区分局完成变更登记注册手续，并领取了统一社会信用代码9153010066554730XF的《营业执照》。

有限公司整体变更为股份公司时股东及股权结构如下：

序号	股 东	出资金额 (元)	出资比例 (%)	出资方式
1	谢 天	7,221,000	72.21	净资产折股
2	谢 地	1,900,000	19.00	净资产折股
3	昆明天蒙企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	504,000	5.04	净资产折股
4	杨国峰	200,000	2.00	净资产折股
5	谢艳香	67,000	0.67	净资产折股
6	谢德高	64,000	0.64	净资产折股
7	邹建珍	44,000	0.44	净资产折股
合计		10,000,000	100.00	-

2、股份公司的历次变更

（1）股份公司第一次工商变更（经营范围变更）

2016年11月24日，股份公司召开股东大会决议修改公司经营范围为：“第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）；计算机软硬件的

开发、应用及技术咨询；计算机网络系统集成及综合布线；网页的图文设计与开发；电子产品的开发货物及技术进出口；网络游戏的研发、利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）、动漫产品；自有房屋租赁（依法需经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）”。2016年11月24日，昆明市工商局经开区分局核准了此次变更。

六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况

（一）董事基本情况

公司董事会由5名董事组成，本届董事会成员任期三年，任期自2016年7月1日至2019年6月30日。公司现任董事简历如下：

谢天先生，董事长、总经理、法定代表人。具体情况详见上文“四、公司控股股东、实际控制人及主要股东情况”之“（一）控股股东及实际控制人基本情况”。

谢地先生，董事、副总经理、财务总监，具体情况详见上文“四、公司控股股东、实际控制人及主要股东情况”之“（一）控股股东及实际控制人基本情况”。

冯旭伟先生，董事、副总经理，1986年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2008年3月毕业于成都东软信息学院，大专学历。2008年3月至今就职于公司，历任程序员、项目总监，研发一、三部负责人。现任董事、副总经理。

邢江锐先生，董事、副总经理，1984年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2003年6月毕业于大理市下关一中，高中学历。2003年9月至2005年9月，自由职业。2005年9月至2006年9月，于上海CIA游戏学院进行游戏职业技能培训；2006年9月至2007年9月就职于上海梯三有限公司，担任3D设计师职务；2007年10月至今就职于公司，担任美术部负责人。现任董事、副总经理。

杨国峰先生，董事，具体情况详见上文“四、公司控股股东、实际控制人及主要股东情况”之“（二）公司股东及其持股情况”。

（二）监事基本情况

公司监事会设监事3人，其中职工代表监事1人，本届监事会成员任期三年，任期自2016年7月1日至2019年6月30日。公司现任监事简历如下：

谢华先生，监事会主席，1977年出生，中国国籍，无境外永久居留权。微软认证系统工程师（Microsoft Certified Systems Engineer）、Adobe 中国认证设计

师（Adobe China Certified Designer），具有 15 年软件工程行业从业经验。1999 年 8 月毕业于云南大学信息学专业，本科学历。1999 年 9 月至 2000 年 3 月，就职于昆明市盘龙新维高新技术开发有限公司，历任系统维护员、客户培训专员职务；2000 年 4 月至 2003 年 5 月，就职于云南爱因森教育集团，历任系统维护员、系统开发员、文教部副主任、首席讲师；2003 年 6 月至 2009 年 5 月，就职于云南大学信息管理学系培训部，担任培训部主任职务；2009 年 6 月至今就职于公司，现任监事会主席。

夏曦煜先生，监事，1988 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。网络工程师，拥有 6 年游戏开发从业经验。2010 年 7 月毕业于云南民族大学计算机应用技术专业，专科学历。2010 年 7 月至今，就职于公司，担任程序员职务。现任监事、项目总监。

牟亚龙先生，职工代表监事，1988 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2012 年 6 月毕业于昆明理工大学津桥学院工商管理专业，本科学历。2012 年 7 月至今就职于公司，现任职工代表监事。

（三）高级管理人员基本情况

公司高级管理人员共 7 人，其中总经理 1 人，副总经理 5 人，董事会秘书 1 人，本届高级管理人员任期三年，任期为 2016 年 7 月 1 日至 2019 年 6 月 30 日。公司现任高级管理人员简历如下：

谢天先生，董事长、总经理。具体情况详见上文“四、公司控股股东、实际控制人及其他股东情况”之“（一）控股股东及共同实际控制人基本情况”。

谢地先生，董事、副总经理、财务总监，具体情况详见上文“四、公司控股股东、实际控制人及其他股东情况”之“（一）控股股东及共同实际控制人基本情况”。

冯旭伟先生，董事、副总经理，具体情况详见上文“六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况”之“（一）董事基本情况”。

邢江锐先生，董事、副总经理，具体情况详见上文“六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况”之“（一）董事基本情况”。

张焱先生，副总经理，1979 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2009 年 3 月毕业于昆明理工大学，硕士研究生学历。2002 年 9 月毕业于昆明理工大

学工程造价专业，获学士学位；2002年9月至2005年9月就职于昆明官房地产，担任项目经理职务；2005年9月至2007年5月就职于昆明三龙工程有限公司，担任造价部经理职务；2007年7月至2009年3月就读于昆明理工大学，完成硕士学位；2008年5月至2009年3月，就职于育碧成都分公司，担任程序员职务；2009年5月至今就职于公司，研发二部负责人。现任副总经理职务。

杨臻先生，副总经理，1983年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2006年7月毕业于云南师范大学文理学院，大专学历。2006年7月至2007年4月自由职业；2007年4月至2007年11月就职于创创网，担任网站编辑人员；2007年11月至今就职于公司，担任运营部负责人，现任副总经理职务。

马晓先生，董事会秘书，1991年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2014年12月毕业于澳洲国立大学金融管理专业，硕士研究生学历。2015年1月至2015年8月，就职于兴业银行昆明分行，担任企业金融直属业务十二部客户经理职务；2015年8月至2016年5月，就职于九州证券有限公司云南分公司，担任投行中心项目经理职务；2016年6月至今就职于公司，现任董事会秘书职务。

七、最近两年一期主要会计数据和财务指标

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
资产总计（万元）	2,359.60	2,218.29	5,101.62
股东权益合计（万元）	1,860.07	1,534.69	1,061.28
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	1,860.07	1,534.69	1,061.28
每股净资产（元）	1.86	1.53	1.06
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	1.86	1.53	1.06
资产负债率（母公司）（%）	21.17	30.82	79.20
流动比率（倍）	1.73	0.83	0.83
速动比率（倍）	1.70	0.82	0.83
项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
营业收入（万元）	777.46	1,300.74	279.73
净利润（万元）	325.38	473.41	-249.21
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	325.38	473.41	-249.21
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	316.88	447.91	-274.21

归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（万元）	316.88	447.91	-274.21
毛利率（%）	97.35	96.69	92.83
净资产收益率（%）	19.17	36.47	-21.01
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	18.67	34.51	-23.12
基本每股收益（元/股）	0.33	0.47	-0.25
稀释每股收益（元/股）	0.33	0.47	-0.25
应收账款周转率（次）	12.81	16.54	49.36
存货周转率（次）	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	605.55	1,777.82	-278.45
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	0.61	1.78	-0.28

注：计算上述指标时，有限公司期间以实收资本模拟股本进行计算。

- 1、毛利率按照“（当期营业收入-当期营业成本）/当期营业收入”计算；
- 2、净资产收益率按照“当期净利润/加权平均净资产”计算；
- 3、扣除非经常性损益后的净资产收益率按照“当期扣除非经常性损益后的净利润/加权平均净资产”计算。
- 4、应收账款周转率按照“当期营业收入/((期初应收账款+期末应收账款)/2)”计算；
- 5、存货周转率按照“当期营业成本/((期初存货+期末存货)/2)”计算。
- 6、基本每股收益按照“当期净利润/加权平均股本”计算；报告期内，公司未发行可转换债券、认股权等潜在普通股，稀释每股收益同基本每股收益。
- 7、每股经营活动产生的现金流量净额按照“当期经营活动产生的现金流量净额/期末实收资本”计算；
- 8、每股净资产按照“期末净资产/期末实收资本”计算；
- 9、归属于母公司的每股净资产按照“归属于母公司的期末净资产/期末实收资本”计算；
- 10、资产负债率按照“当期负债/当期总资产”计算；
- 11、流动比率按照“当期流动资产/当期流动负债”计算；
- 12、速动比率按“（当期流动资产-当期存货-预付款项）/当期流动负债”计算。

八、与本次挂牌有关的机构

（一）主办券商：中信建投证券股份有限公司

法定代表人：王常青

注册地址：北京市朝阳区安立路 66 号 4 号楼

办公地址：北京市东城区朝阳门内大街 2 号凯恒中心 B 座 2 层投资银行部

联系电话：010-65608300

传 真：010-65608450

项目负责人：石云

项目组成员：陈彦斌、李爱东、邓海灵

（二）律师事务所：北京德恒（昆明）律师事务所

负责人：伍志旭

联系地址：云南省昆明市西山区西园路 126 号融城优郡 B5 座 3 层

联系电话：0871-63172192

传 真：0871-63172192

经办律师：王晓东、张伟杰

（三）会计师事务所：中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：石文先

联系地址：武汉市武昌区东湖路 169 号 2-9 层

联系电话：027-86770549

传 真：027-85424329

经办注册会计师：徐毅、雷小兵

（四）资产评估机构：北京中企华资产评估有限责任公司

负责人： 权忠光

联系地址：北京市东城区青龙胡同 35 号

联系电话：010-65882651

传 真：0871-63328419

经办注册资产评估师：杨国生、李枝启

（五）证券登记结算机构：中国证券登记结算有限公司北京分公司

联系地址：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

邮编：100033

电话：010-58599890

传真：010-58598977

(六) 申请挂牌证券交易场所：全国中小企业股份转让系统有限责任公司

法定代表人：杨晓嘉

住所：北京市西城区金融大街丁 26 号

联系电话：010-63889512

邮编：100033

第二节 公司业务

一、公司主营业务、主要产品或服务及其用途

（一）主营业务

公司核定的经营范围为：第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）；计算机软硬件的开发、应用及技术咨询；计算机网络系统集成及综合布线；网页的图文设计与开发；电子产品的开发；货物及技术进出口；网络游戏的研发、利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）、动漫产品。

公司主营业务系网络游戏的研发及运营。在游戏开发前期，公司通过对市场进行专业调研，依据调研的结果策划详细的开发计划。根据开发计划，运用自主研发或二次开发的游戏引擎，以及专业的策划、美术、程序团队，开发出具有竞争力的、符合市场需求的游戏产品。公司游戏产品通过联合运营、自主运营等方式与运营商和第三方结算平台合作，以游戏虚拟道具充值收入、分成收入及游戏版权金获取收益。自成立以来，公司一直致力于游戏的研发和运营，积累了丰富的研发经验和众多忠实用户，在国内游戏行业逐步建立了一定的市场地位。公司拥有电信经营许可和网络文化经营许可，获得了国家高新技术企业认证、软件产品认证，并已取得 32 项软件著作权。

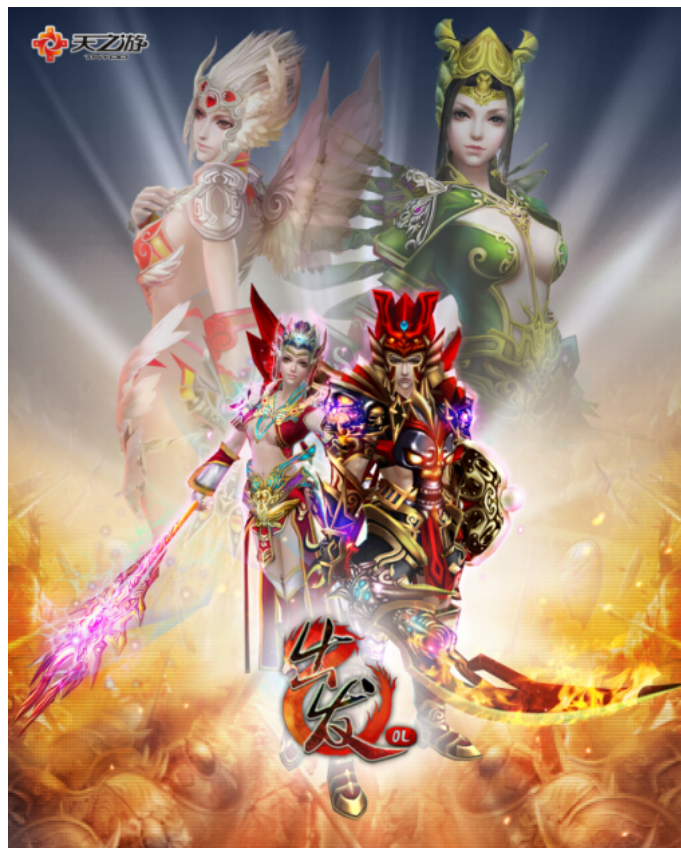
公司自设立以来，主营业务未发生重大变化。

（二）主要产品或服务及其用途

目前，公司已自主研发《出发 Online》、《刀塔西游》和《幻城 Online》三款游戏，正在研发的游戏包括即时战略、卡牌类手游《守望战场》、FPS 类对战手游《王者军团》和动作类手游《战神传奇》。

1、公司已研发产品情况

（1）《出发 online》



①主要特点

《出发 Online》是一款大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG），是公司自主研发的游戏引擎“盘古”的开山之作。游戏以中华传统民间鬼狐怪谈为基础，以《聊斋志异》及《山海经》为蓝本，将诡异离奇的故事和云南神秘的风光完美结合，构建出一个神魔鬼魅的世界。游戏采用法线贴图、颜色贴图、高光贴图、动态光影效果等技术展现了次世代画面质感，游戏地图采用无缝链接技术，使其形成无缝地图巨型场景。此外，游戏画面零压缩，能够在细节丰富的全视角 3D 场景中保障万名角色流畅同屏。2015 年 4 月 30 日，《出发 Online》已正式下线。

②游戏类型

多人在线角色扮演（MMORPG）客户端游戏。

③收费模式

游戏为免费游戏，游戏中存在收费类道具。

④运营地区

《出发 Online》的运营地区包括：中国大陆、台湾、马来西亚和香港，其

中，中国大陆的上线日期为 2012 年 8 月，台湾上线日期为 2011 年 11 月，马来西亚上线日期为 2012 年 1 月，香港上线日期为 2012 年 2 月。2015 年 4 月 30 日，《出发 Online 》各地运营均已停服。

⑤开发历程

开发阶段	时间
游戏立项并组建研发团队	2010 年 5 月
游戏研发	2010 年 5 月—2011 年 3 月
技术封测	2011 年 3 月—2011 年 7 月
内部测试	2011 年 7 月—2012 年 8 月
不删档测试	2012 年 8 月 17 日—2012 年 9 月 13 日
公测	2012 年 9 月—2015 年 4 月

⑥运营方式

《出发 Online》在中国大陆为联合运营，在港台改名为《乱战天下》上线，联合运营；在马来西亚改名为《王道》上线，联合运营。

⑦分成比例

公司分成比例为 28%，运营方分成比例为 72%。

⑧游戏运营指数

2015 年 4 月 30 日，《出发 Online 》各地运营均已停服，不再产生数据运营数据。

(2)《刀塔西游》



①主要特点

《刀塔西游》是基于 Unity 3D 的基础上改良开发了新的游戏引擎

——LittleBoy 所开发的 MOBA（多人在线战术竞技）类移动端游戏，以“西游记”为题材，具有丰富的内容、生动活泼的人物形象、华丽酷炫的对战技能、清晰唯美的画面效果，简单快捷的操作模式。《刀塔西游》拥有多个游戏模式，包括游戏的核心 MOBA 类的对战模式、3V3 竞技模式、5V5 竞技模式，具有快节奏、高策略性等特点，玩家在游戏中可以享受到各种不同的游戏模式所带来的不同的游戏体验。游戏采用 Q 版画风，目前已推出 51 个英雄角色，技能多样化，玩家可以操作不同角色战斗，尝试多种战术组合，游戏拥有大批稳定的用户。

《刀塔西游》将 MOBA 的玩法在移动设备上实现，可玩性强，目前市场上同类型游戏较少，是公司的主打产品之一。

《刀塔西游》于 2015 年在中国大陆上线（自主运营）；于 2016 年 7 月在新加坡、马来西亚、泰国、越南、印度尼西亚、菲律宾等地上线（与 CIB 联合运营）。

②游戏类型

移动平台的 MOBA（多人在线战术竞技）类游戏。

③收费模式

游戏为免费游戏，游戏中存在收费类道具，包括英雄皮肤道具和帐号辅助道具。

④运营地区

刀塔西游当前运营区域包括：中国大陆（已上线）、港澳台（即将上线）、东南亚（已上线）。

⑤开发历程

开发阶段	时间
游戏立项并组建研发团队	2013 年 3 月
游戏研发	2013 年 3 月-2014 年 3 月
第一次技术封测	2014 年 3 月-2014 年 4 月
第二次技术封测	2014 年 5 月-2014 年 6 月
第三次技术封测	2014 年 7 月-2014 年 8 月
删档内测	2014 年 9 月-2014 年 11 月
不删档测试	2014 年 12 月-2015 年 11 月
公测	2015 年 12 月至今

⑥运营方式

《刀塔西游》在中国大陆为自营运营，在港澳台为联合运营，在东南亚为

联合运营。

⑦分成比例

东南亚代理分成比例为代理方 72%，公司 28%。

⑧游戏运营指数

《刀塔西游》是公司目前核心产品，报告期内平稳运营，其主要运营指标如下表：

年	月	阶段	新增注册数	活跃人数	次月留存率	流失率	付费用户	ARPU(人均消费额)	ARPPU(平均每日活跃用户收入=平均每日收入/平均每日活跃)	ARPPU(平均每付费用户收入)	PUR(付费转化率)	LTV(用户终身价值=留存率*ARPU)	DAOT(平均每日在线时长[秒])	PCU(在线人数峰值)	平均每用户获取成本和付费用户获取成本
2014	3	封测 1	1,528	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	低
2014	4	封测 1	1,644	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	低
2014	5	封测 2	1,346	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	低
2014	6	封测 2	666	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	低
2014	7	封测 3	1,239	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	低
2014	8	封测 3	2,513	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	低
2014	9	内测 1	21,174	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	低
2014	10	内测 1	47,413	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	低
2014	11	内测 1	83,347	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	低
2014	12	内测 2	90,279	115,977	23.13%	76.87%	-	-	-	-	-	-	5,676	2,704	低
2015	1	内测 2	165,420	202,754	21.84%	78.16%	-	-	-	-	-	-	6,238	4,276	低
2015	2	内测 2	131,951	190,668	21.36%	78.64%	4,691.00	1.42	0.29	57.56	2.46%	0.30	6,036	4,427	低
2015	3	内测 2	152,193	216,378	23.32%	76.68%	7,125.00	1.56	0.28	47.24	3.29%	0.36	4,712	5,403	低
2015	4	内测 2	139,475	220,045	23.16%	76.84%	5,850.00	1.19	0.20	44.90	2.66%	0.28	4,633	5,915	低
2015	5	内测 2	178,719	269,941	22.62%	77.38%	5,222.00	1.10	0.20	56.95	1.93%	0.25	4,778	6,274	低
2015	6	内测 2	194,422	296,101	23.57%	76.43%	4,854.00	1.02	0.17	62.12	1.64%	0.24	4,800	6,721	低

2015	7	内测 2	264,941	385,533	22.96%	77.04%	5,507.00	1.04	0.17	72.62	1.43%	0.24	5,498	9,005	低
2015	8	内测 2	232,139	378,917	20.56%	79.44%	4,956.00	1.30	0.20	99.37	1.31%	0.27	5,891	11,854	低
2015	9	内测 2	148,883	292,935	24.06%	75.94%	4,124.00	1.39	0.21	98.76	1.41%	0.33	4,783	9,941	低
2015	10	内测 2	152,188	302,937	22.99%	77.01%	3,991.00	0.92	0.12	70.07	1.32%	0.21	4,671	11,769	低
2015	11	内测 2	184,736	378,008	20.94%	79.06%	4,701.00	1.21	0.22	97.30	1.24%	0.25	4,953	8,840	低
2015	12	公测	439,608	766,105	15.33%	84.67%	12,188.00	1.93	0.48	121.31	1.59%	0.30	4,098	23,148	低
2016	1	公测	411,173	722,495	16.21%	83.79%	10,906.00	1.81	0.45	119.91	1.51%	0.29	5,127	22,749	低
2016	2	公测	404,436	814,245	16.08%	83.92%	15,222.00	2.95	0.93	157.80	1.87%	0.47	6,293	19,620	低
2016	3	公测	376,362	774,079	16.52%	83.48%	9,476.00	2.01	0.62	164.19	1.22%	0.33	4,451	16,749	低
2016	4	公测	294,777	678,369	17.43%	82.57%	8,604.00	1.96	0.59	154.53	1.27%	0.34	4,908	14,490	低
2016	5	公测	248,479	520,994	17.42%	82.58%	5,961.00	1.97	0.56	172.18	1.14%	0.34	4,994	12,399	低
2016	6	公测	194,555	398,069	16.57%	83.43%	4,996.00	1.83	0.50	145.81	1.26%	0.30	5,362	9,441	低

(3) 《幻城 online》



①主要特点

《幻城 Online》基于郭敬明小说《幻城》授权改编，以小说中的世界设定为背景，对原著内容高度还原并延伸，游戏采用全新 3D 引擎开发，采用次世代游戏美术的法线贴图技术，游戏内各场景 24 小时动态变化，建筑及资源全部采用实时光影，当树木在摇动的同时，它在地上的投影也在发生变化，使玩家体验高画质高品质的游戏效果。游戏中任务会应用大量相位技术，即当玩家在完成任务之后，玩家所见场景会暂时或永久变化。

游戏采用双操作模式：普通模式和动作模式。普通模式，采用一般游戏的操作流程，让休闲玩家能够轻松的上手操作。动作模式，为喜欢动作游戏的玩家提供了条件。动作模式下玩家可以快速走位和释放攻击技能，体验操作乐趣。为了更多的突出动作模式的功能特点，公司为每个技能设计了独有的快捷组合

键。

②游戏类型

多人在线角色扮演（MMORPG）客户端游戏。

③收费模式

《幻城 online》采用道具收费模式。游戏中设置了商城，玩家可以在商城中购买宝石、魂魄、材料、御灵等物品。游戏商城分为水晶币商城和绑定水晶币商城，绑定水晶币由玩家在游戏内活动取得，属于系统赠送类，此类水晶币只可以在绑定水晶币商城进行消费。水晶币则可在水晶币商城进行消费。除了商城外，游戏也提供了各种各样的商店，在各个城镇都有相对应的商店，玩家可以使用金币购买相应的物品。

游戏中货币的兑换比例为 1 元 = 100 水晶币，当绑定水晶币不足时，可以使用水晶币来购买指定道具。

④运营地区

目前，游戏尚处于技术封测阶段。

⑤开发历程

2011 年底，公司经过市场调研发现，3D 多人在线角色扮演游戏(MMORPG)具有很强的市场潜力。中国网络游戏用户在游戏画面类型上偏好 3D 画面类型，此类游戏用户占比约 68.2%。其中，64%的中国网络游戏用户偏好于拟真风格，而偏好 Q 版风格的用户只占 8.3%。角色扮演类游戏仍是中国网络游戏用户钟爱的游戏类型，目前约有 58.8%的用户偏好该游戏类型。

2012 年初，公司组织程序、策划、美术人员开始《幻城 online》的前期内容准备工作，初步完成团队构建。

2012 年底，初步完成《幻城 online》的 Demo 版本，实现游戏场景、角色和战斗核心系统的内容演示。

2013 年初，公司快速推进游戏的各项游戏内容，将剧情任务、星核系统、御灵系统、生活系统、军团系统等诸多系统内容和界面逐步添加到游戏内，为后续测试打下坚实的基础。

2014 年初，公司组织了一次内部测试，此次测试以压力测试为主，测试服务器稳定性。

2014 年 5 月公司与百度公司进行运营版本对接，针对游戏内界面、系统结构和数值、战斗体验、副本和商业化内容进行整体优化。于 2014 年 9 月针对核心玩家进行小规模内部测试，同时收集玩家意见和反馈，10 月开始对游戏进行进一步优化。

此外，百度公司也组织进行了数次测试：

测试	时间
第一次技术测试	2015 年 3 月 20 日
第二次技术测试	2015 年 5 月 20 日
第三次技术测试	2015 年 6 月 26 日
更新版本，第四次技术测试	2015 年 8 月 26 日
更新版本，第五次技术测试	2015 年 9 月 24 日

⑥运营方式

公司作为客户端游戏《幻城 online》的研发商，拥有《幻城 online》的品牌所有权及相关知识产权，与北京百度网讯科技有限公司合作，在中国大陆地区联合运营客户端游戏《幻城 online》。

⑦分成比例

目前游戏尚处于技术封测阶段，暂无分成部分。

⑧游戏运营指数

《幻城 Online》开发结束于 2015 年交付运营商百度，至今仍处于技术测试阶段，没有上线运营，无运营指数数据。

2、公司正在研发产品情况

（1）《王者军团》

《王者军团》是一款FPS类对战手游，与传统的第一人称射击类游戏不同，《王者军团》结合了MOBA的玩法，将射击和“英雄”角色结合，每个英雄都拥有自己标志性的武器和技能。公司独创性地开发了多张游戏地图，设计了多个具有独特个性的人物形象。目前手游中还没有出现同类型产品。

目前，公司已在开展《王者军团》软件著作权办理、筹备游戏前置审批等事宜，预计将于**2017年4月**正式上线运营。

（2）《战神传奇》

《战神传奇》是次世代 RPG 手机游戏，拥有华丽的视觉效果、刺激的战斗体验和全三维游戏界面。游戏的场景设置为全 3D 城堡，全程通过触摸屏操作，

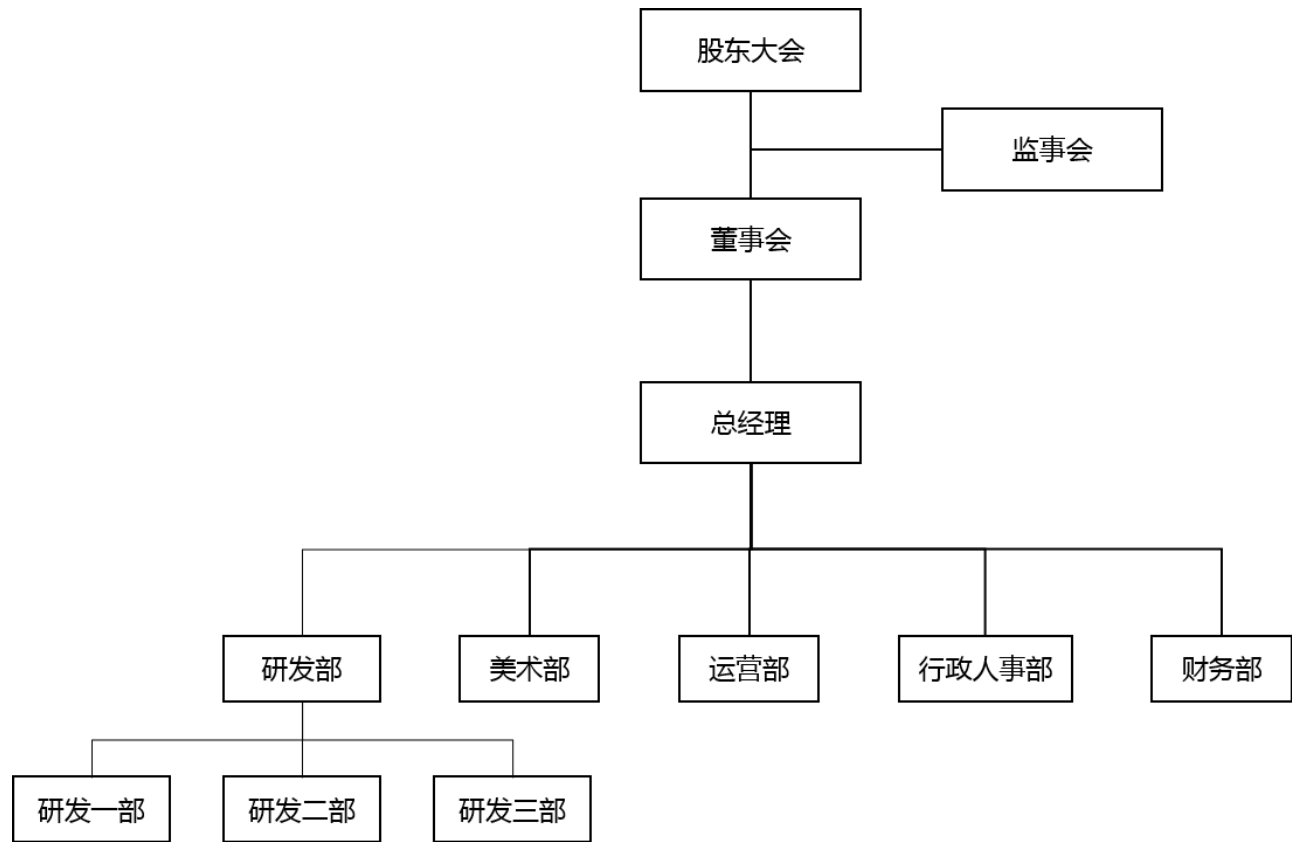
玩家可以通过点击控制角色移动，通过拖拽控制视角移动、寻找物品，通过战斗来获得经验和道具、提升等级。传统游戏以大量的手绘纹理为主，而《战神传奇》通过对次世代技术的应用，使用真实照片素材绘制，通过增加模型和贴图的数据量、使用次世代游戏引擎来改善手机游戏的画面效果。此外，在游戏研发过程中，公司还运用了大量的新技术和新软件，如：ZBrush 雕刻高模技术、Normal map 的接缝处理、ZBrush3 拓扑工具、Bodypaint、Crazybump 等，大大提高了游戏质量。

（3）《守望战场》

《守望战场》是一款即时战略、卡牌类手游，具有欧美魔幻的游戏风格。在游戏中，玩家可配置自己的卡组，不同卡组将呈现不同的效果，赋予了游戏多样性的特点。玩家使用自己配置的卡组和其他玩家进行一对一的对战，并根据卡组英雄或小兵单位摧毁敌方基地，优先摧毁敌方基地的一方获得战斗的胜利。

二、公司组织结构及主要运营流程

(一) 公司内部组织结构图



各部门职责如下：

1、研发部

研发部内部分为策划组和程序组，负责游戏开发项目的策划、研发、测试等核心开发工作。

其职责主要包括：前期预测与调研，确定游戏开发项目可行性；制定项目开发计划，确定开发工具，模块需求，开发周期；完成项目内部品控流程，确保项目质量；制定游戏版本更替目录，确定游戏更新迭代周期与内容；配合运营部门或运营商制作运营活动所需求的游戏扩展等额外追加内容；确定详细的采购外包资源需求，与相关部门做好外包资源的验收与审核。

2、美术部

美术部内部分为 UI 组、贴图组、角色组、场景组、特效组、动作组、后期组，负责游戏产品的整体美术创意与加工制作。

其职责主要包括：根据游戏开发项目确定的美术风格制作整体美术创意；根据游戏项目需求与美术创意基础制作游戏的交互界面、角色形象、场景样式等画面内容；完成美术制作内部品控流程，确保所有美术制作部分的质量与效率；根据游戏版本更替目录预设计后期版本美术内容；配合运营部门或运营商制作运营活动所需的宣传图、视频、动画等视觉要素。

3、运营部

运营部下设运营管理中心（简称运营组）和商务媒体中心（简称商务组），负责手机游戏的运营与发行，为每个运营产品制定公关与推广计划，维护各大手机游戏用户渠道与媒体渠道，培养良好的运营圈公共关系。

其职责主要包括：评估每一款接入运营游戏的游戏特性与市场行情，制作运营预测草案；根据运营预测草案制定运营计划确定渠道宣传与广告投放等运营预算；维护与对接各大游戏用户渠道，确保游戏接入每个渠道的接入质量和效果；维护与对接各大媒体渠道，根据运营预算制定媒体广告投放详细方案与效果预测；根据内部预算稽核流程，严格审核所有运营投入的最终效果，并制定效果审核报告；分阶段统计与总结运营计划与市场行情，根据实际情况不断调整运营计划已达到最优化效果定期按计划参与游戏产业展览、峰会、论坛等活动，紧盯市场前沿扩大公司知名度。

4、行政人事部

行政人事部下设行政管理中心和人力资源中心，负责公司日常行政后勤事务、公司文化建设、人力资源管理的规划与计划、员工招聘、绩效管理与考核、员工培训、薪酬福利管理、外事管理、办理相关事务及对子公司人力资源管理工作进行检查和指导。

其职责主要包括：负责制定公司人力资源计划和规划；公司日常行政管理制度和规章的制定以及后勤事务的监督管理；开展工作分析，建立、完善部门和岗位职责说明书；负责员工招聘管理工作和组织绩效管理；负责公司文化的建设和文化活动的组织；开展员工培训、关注员工发展，做好人才的考察、培养；负责薪酬、福利管理工作；负责日常劳动人事以及后勤管理。

5、财务部

财务部下设会计处与出纳处，是企业财务工作的管理、核算、监督指导部门，其管理职能是根据企业发展规划编制和下达企业财务预算，并对预算的实施情况进行管理；其核算职能是对公司的生产经营、资金运行情况进行核算；其预警提示职能是对于董事长、总经理反馈公司资金的营运预警和提示。

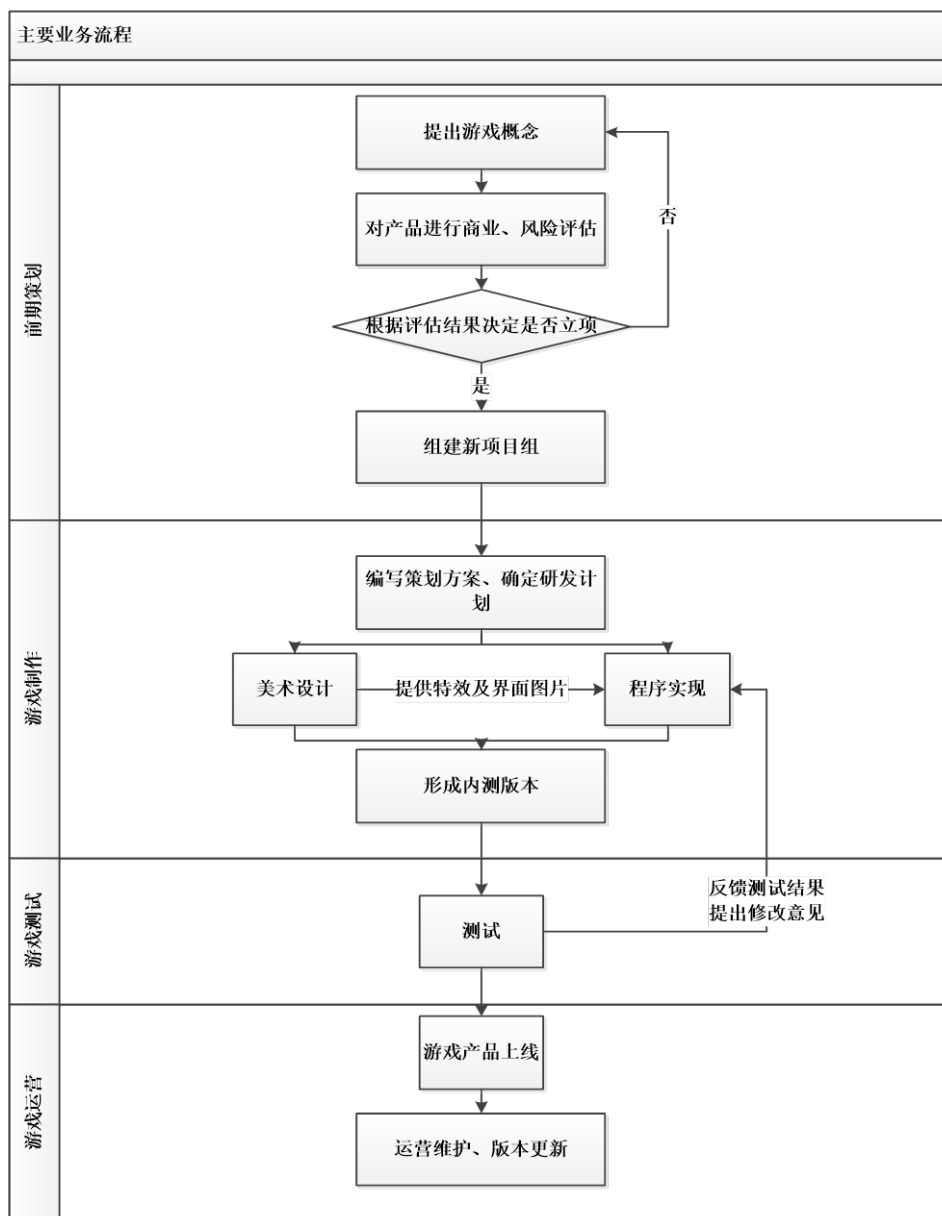
其职责主要包括：贯彻执行《会计法》及国家有关各项法规和规章制度。严格执行国家的《企业会计准则》、和上级的《会计核算办法》、《投融资资管理办法》；制定企业财务管理的各项规章制度并监督执行；配合协助企业年度目标任务的制订与分解，编制并下达企业的财务计划，编制并上报企业年度财务预算，指导企业司的财务活动；负责企业的财务管理、资金筹集、调拨和融通，制定资金使用管理办法，合理控制使用资金；负责成本核算管理工作，建立成本核算管理体制系，制定成本管理和考核办法，探索降低目标成本的途径和方法；负责企业网上银行的安全与正常运营，负责下属各企业应上缴费用、下达与收缴工作；负责企业的资产管理、债权债务的管理工作，参与企业的各项投资管理；负责企业年度财务决算工作，审核、编制上级有关财务报表，并进行综合分析；负责企业的会计电算化管理工作，制定相关规章制度，保证会计信息真实、准确和完整；负责企业的纳税管理，运用税收政策，依法纳税，合理避税；负责财务会计凭证、账簿、报表等财务档案的分类、整理。

（二）公司子公司及分公司情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司无子公司和分公司。

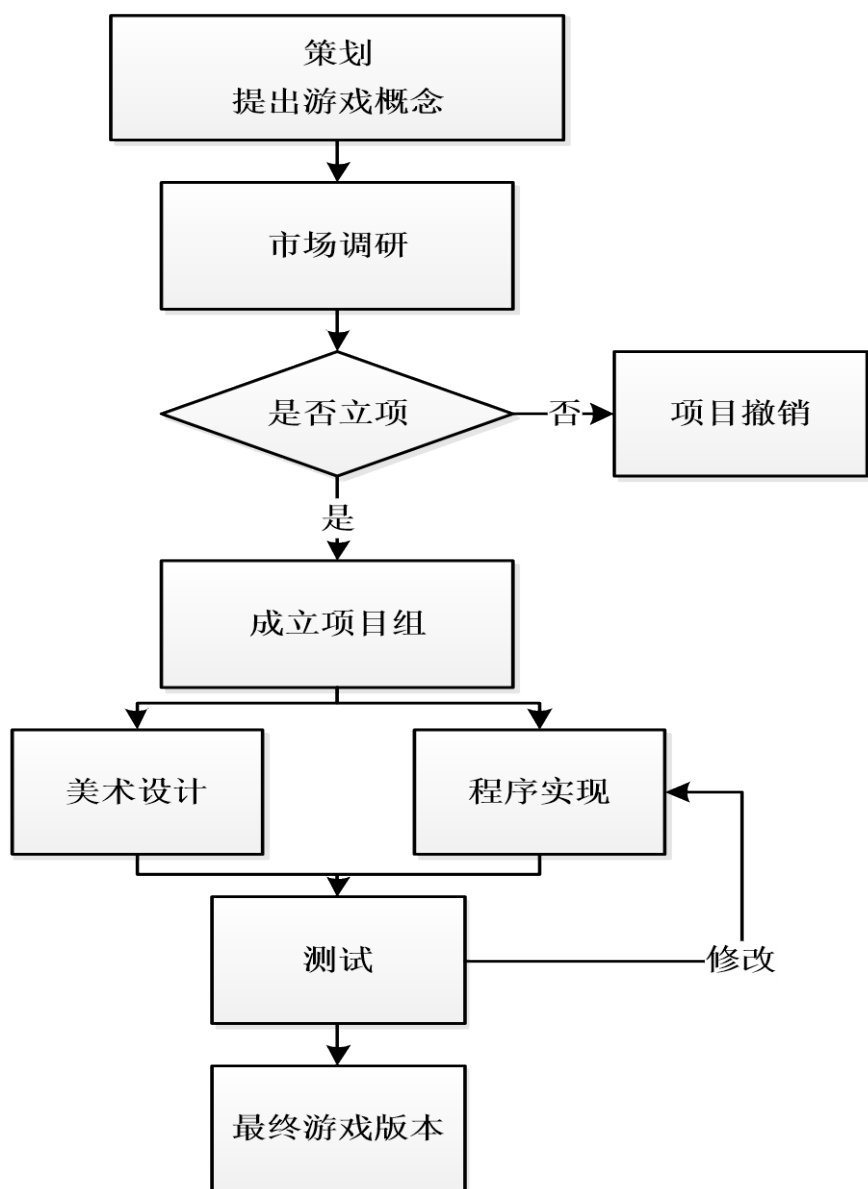
（三）主要业务流程

公司拥有经验丰富的开发和运营团队，具有较强的产品自主研发能力，主要开发手机端和 PC 端游戏产品。主要的业务流程涉及前期策划、游戏制作、游戏测试、游戏运营 4 个环节。



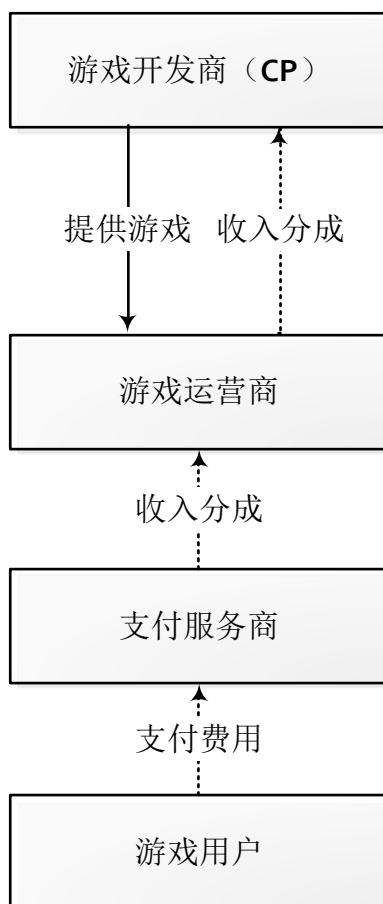
1、研发流程

公司的主要开发方式为自主研发，即利用自有的研发团队、自有技术及自有资金独立进行游戏产品的设计开发。游戏产品研发主要经历前期策划、游戏制作、游戏测试 3 个阶段，具体而言，研发部的策划人员先提出新游戏的概念，通过深入的市场调研，综合美术、程序、财务、运营等部门的意见确定是否立项，立项后会成立新的项目小组，实施研发计划，游戏测试版本研发出来后进行一系列的测试，根据测试结果将修改意见反馈给研发团队修改，测试通过后正式上线运营。



2、游戏运营流程

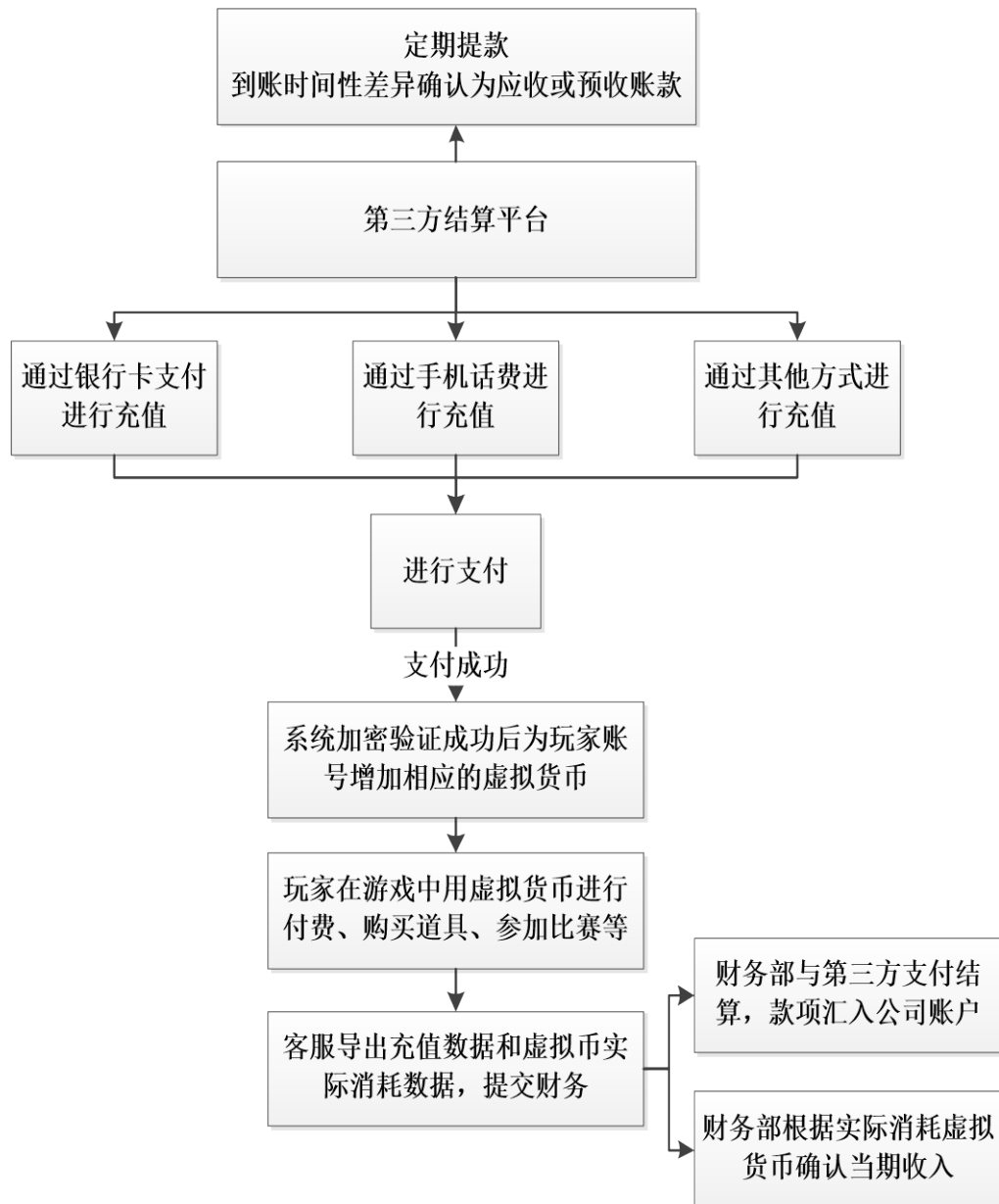
游戏运营流程涉及：游戏开发商（CP）、游戏运营商、支付服务商、游戏用户等。目前公司作为游戏的开发商和发行商，拥有经验丰富的研发和运营团队。



3、计费系统流程

公司与深圳市爱贝信息技术有限公司进行结算，玩家可以通过银行卡、手机话费及其他支付方式（支付宝、微信等）在第三方结算平台（即深圳市爱贝信息技术有限公司）进行游戏虚拟货币的充值，支付成功后系统自动加密验证订单为玩家增加相应数量的虚拟货币，游戏玩家持虚拟货币即可在游戏平台中任何场景消耗使用，计费系统实时抓取游戏币充值及消耗数据，并生成数据报表，与第三方结算平台核对充值数据，与技术人员核对消耗数据的完整性，核对无误后提交财务部，财务部与第三方结算平台结算，并通过数据报表的实际虚拟货币消耗量确认收入。公司与深圳爱贝信息技术有限公司每月进行结算，爱贝将款项付至公司基本户账户，不存在以个人名义开具的银行账户进行收款

的情形，收付行为符合公司内部资金管理规定。

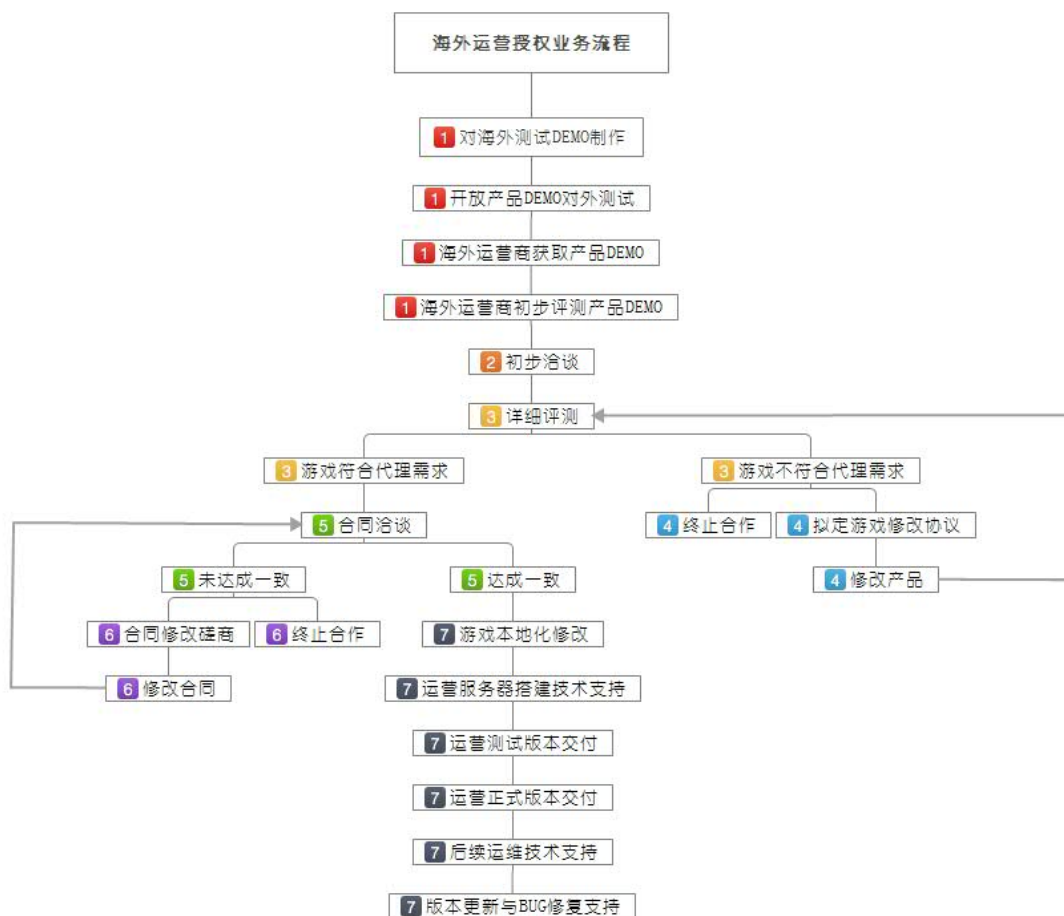


4、公司海外运营授权业务流程

公司境外业务订单来源于参加各国的游戏展会，如 China Joy、科隆（德国）、Gstar（韩国）等，此类展会有大量游戏研发公司和游戏厂商参加。公司会在展会上展示新研发的游戏，参展厂商如对新游戏有进一步了解意向，则可联系公司进行深入洽谈。

公司境外业务开展遵循目前游戏行业公认的“海外游戏代理授权业务流程”，该流程拥有完整的流程顺序和业务体系，获得世界多数国家和地区的认可。

海外运营授权业务流程如下：

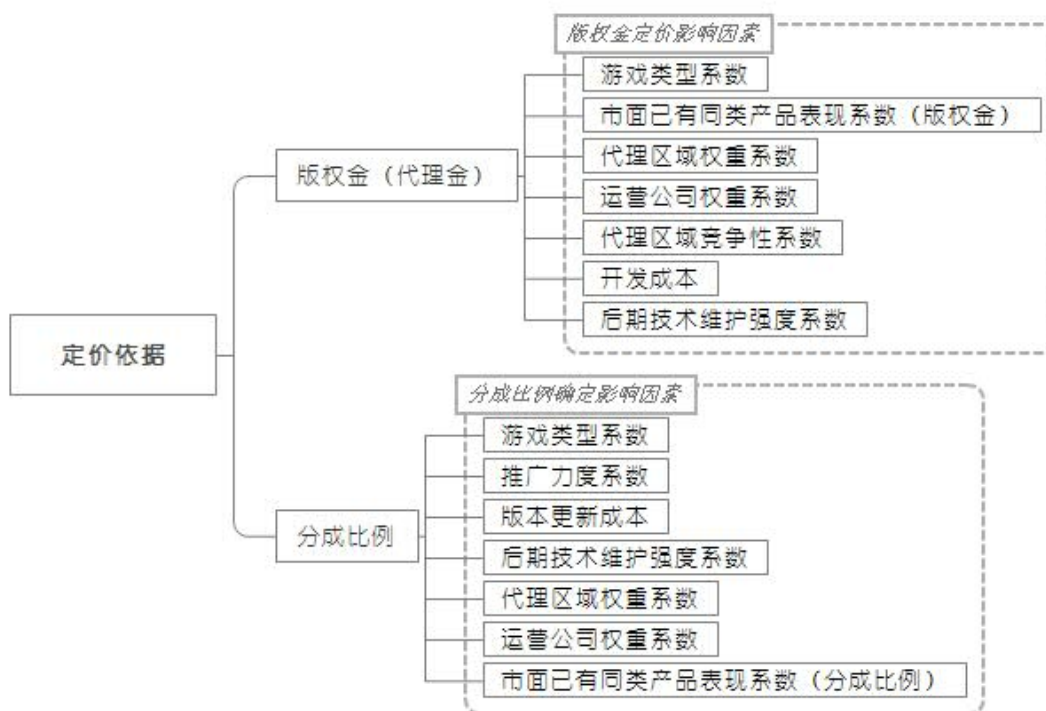


公司报告期内主要境外客户为香港的智傲集团有限公司和马来西亚的 CiB Net Station Sdn Bhd(604166-X)，客户情况及合作形式如下：

序号	客户名称	客户性质	企业所在地	合作形式
1	智傲集团有限公司	香港上市公司智傲控股（8282.HK）的全资子公司	香港	海外地区代理
2	CiB Net Station Sdn Bhd(604166-X)	泰国上市公司 Asiasoft(亚洲软件)的控股子公司	马来西亚	海外地区代理

公司境外业务主要结算货币有两种，分别为：美元（USD），港币（HKD）。

公司境外业务除使用上述流程之外，还拥有完整的定价体系，保证业务规范性。公司境外业务定价影响因素如下：



定价时，公司会根据合作方自身的特点综合考虑涉及的所有定价影响因素（如上图）得出一个参考定价，并以此参考定价与运营商进行磋商，参考定价并非实际价格，最终实际价格可能根据磋商结果在双方可接受范围内发生变动。

报告期内，公司的游戏收入主要源自中国大陆、中国香港、马来西亚等国家或地区运营。目前公司出口的绝大部分国家和地区政局稳定，不存在战争或政治动乱；政治和经济政策具有连续性和一致性；经济政策开放透明，不存在恶意的国际竞争及贸易壁垒等贸易障碍。

报告期内，公司与境外客户的版权金收入主要采取预收款项形式结算，公司不存在较大汇兑损益。公司在收到外币款项时，按照结算当天的牌价，兑换成人民币支付到公司账户，属于即时结汇，因此公司不存在汇兑损益。

三、公司与业务相关的关键资源要素

(一) 产品或服务所使用的主要技术

游戏开发的核心技术主要是引擎。为了提升游戏开发的效率，公司建设了一套适用于自身情况的通信系统，并自主研发了游戏引擎“盘古”，形成了下述核心技术：

序号	技术名称	技术特点	对公司业务的影响
1	即时通讯系统 飞游技术	1、实时通信系统，允许两人或多人使用网络实时的传递文字、文件、语音等。 2、支持完整的企业部门架构。 3、服务器提供通信监控和记录功能，能有效杜绝与工作无关的通信。	建立了员工交流平台，节省了沟通双方的时间与经济成本，有效控制了运营成本，提高企业办公效率；完善的监控功能令通信更加有效。
2	大型 3D 游戏 UI 设计器技术	1、提供窗体、菜单、按钮、标签、编辑框、复选框、列表框、分页栏、滚动条等界面控件，以鼠标拾取、拖放的方式进行控件位置和尺寸设计，并以属性表的方式设置控件属性，实现界面功能与外观的分离，支持换肤。 2、编辑器集成 UI 解析引擎可直接在编辑器内运行好、调试界面。 3、提供优化的中文渲染支持，因 DirectX 提供的字体接口渲染效率较低，此技术专门针对中文渲染设计了高速纹理缓存机制，能有效发挥 GPU 渲染性能。	能够为公司在游戏界面设计与开发上节约大量时间，是公司开发游戏核心技术最重要的组成部分。软件采用一般 Windows 习惯的操作方式，因此一般 Windows 新人可以在很短的时间内熟悉软件的操作，得心应手地着手于实际的设计工作。此外，软件体积小巧，对硬软件环境要求低，运行流畅。软件实现了 Windows 及常见游戏中各种形式的界面组件，可以满足 PC 上各种界面设计要求。
3	大型 3D 游戏 地图编辑器技术	1、用于编辑地形高低落差、地面贴图混合、地表附着物（花草、小石头等），通过一些简单方便的操作和功能，地图制作人员可以快速高质地制作大规模 3D 游戏地形。 2、具有强大的复制功能，可以选择性地将指定区域的地形高度、地面贴图混合、地表附着物复制到另一个指定区域，大大提高了地图的制作速度。	能够为公司在 3D 游戏地图编辑上节约大量时间，是公司开发游戏核心技术最重要的组成部分。真正做到了在三维的空间里画地图，同时还支持无缝拼接技术，平滑过渡地图块之间的交界处，可以制作大规模的无缝的连续的 3D 游戏地图。
4	角色编辑器技术	1、便捷地导入和管理游戏中用到的角色模型、配件及动作。	为公司已研发的大型 3D 游戏提供了丰富的 3D 角色模型，为

		2、支持换装、换皮肤、部件、脸型、发型等。 3、便捷地管理动作文件，并可以在编辑器中对动作文件及各种换装搭配的效果进行直观的查看。	《幻城 Online》、《出发 online》的成功奠定了基础。角色可以在编辑器中更换挂载了节点的部分配件、灯光、动作等，能够实时观看换装效果，为制作者节约了大量的时间。
5	3D 游戏角色动画引擎技术	1、角色采用骨骼动画、四元数蒙皮，支持 4 骨骼混合权重，同时，蒙皮矩阵运算由 GPU 完成，有效减轻了 CPU 的负荷。 2、骨骼运动采用关键帧插值，保证动作流畅性，支持快慢动作、循环动作，不同动作的切换由引擎自动完成平滑过渡，提高肢体动作连贯性。	为公司已研发的大型 3D 客户端游戏（幻城 Online，出发 online，）的角色动画均的设计与开发奠定了基础。
6	3D 游戏角色外观设计器技术	1、角色体征设计，可自由组合肤色、脸型、发型、发色、面部特征（如胡须、饰品等）等五个元素。 2、角色着装设计，可自由为角色挑选帽子、衣服、裤子、腰带、鞋子、护手、披风等服装部件。	在游戏的角色开发中提供了精致的外观，使角色能在游戏中更加精美。设计器简单的操作能够让新人快速熟练，节约了大量的设计成本。
7	3D 粒子编辑器技术	1、主要用于游戏中各种光束动画效果（如火焰、光波、烟雾等效果）。 2、参数以图表方式显示，参数曲线支持鼠标点拽操作，编辑操作直观方便，可以快速高质地制作 3D 游戏粒子特效，提高工作效率。	软件体积小，对硬软件环境要求低，运行流畅。能实现绚丽的粒子特效。目前公司已研发的大型 3D 客户端游戏（幻城 Online、出发 online）的粒子特效均使用此编辑器进行设计与开发，得到了广大玩家的好评。
8	任务编辑器技术	是游戏开发的辅助软件，可以在此软件的集成环境下编辑任务的接取人、完成条件、NPC 对话内容、奖励等关于任务的所有细节，编辑完成后直接生成任务脚本，可以直接在游戏中使用。	编辑器具有最新的向导方式，无须手工书写任务脚本，自主研发的脚本引擎，采用预编译，有效提高解释执行效率。
9	视频编辑器技术	1、将图片、背景音乐、视频等素材经过编辑后，生成视频。 2、不仅仅是对素材的简单合成，还包括了对原有素材进行再加工，实现导出视频独特展示效果，譬如图片间的转场特效、MTV 字幕同步、字幕特效、简单的视频截取等等。	是公司主要使用的视频编辑器，对图片、视频、音频等素材进行编辑处理。工具主要用于公司内部开发用，提供给工作人员进行视频的统一编辑，为公司节省了大量资金。
10	3D 游戏室内场	室内场景编辑器运用 Portal 裁剪	软件可以实现常见的各种形式

	景编辑器技术	技术，将室内场景进行合理的空间划分，然后在划分好的空间里放置场景元素，用于方便游戏引擎快速的剔除看不到的空间和空间里的元素，提升室内场景的实时渲染速度。	的室内场景，可以满足 PC 上各种室内场景设计要求，为以后公司开发游戏在室内场景开发上提供了很好的帮助。
11	3D 游戏室外场景编辑器技术	用于设计大规模开放式的 3D 游戏室外场景。室外场景编辑器主要用于在地图编辑器编好的地图上摆放各种场景元素（如：房子、花草树木、石头、瀑布、光源、特效、声音等）以及一些辅助性的对象和数据（如：NPC 位置、刷怪区域、自动寻路路径等），还可以给场景元素设置运动方式（如：自转、摆动、按轨迹运动等）	可以实现常见的各种形式的室外场景，可以满足 PC 上各种室外场景的设计要求。实时天空环境变化，利用线性插值平滑渐变过渡，利用 ShadowMap 自动生成地面阴影，可为公司节约大量开发资本。
12	3D 特效编辑器技术	1、通过按时间轴组合粒子效果、模型动画、3D 音效等，构成层次丰富的 3D 视觉特效。 2、直观地编辑物体运动轨迹，按关键帧控制物体缩放、旋转、位移以及动画帧位置等运动参数。	是公司核心技术最重要的组成部分，优秀的 3D 特效编辑器拥有高速的运行效率以及丰富的游戏体验。
13	渲染引擎技术	1、渲染器是 3D 引擎的核心部分，它完成将 3D 物体绘制到屏幕上的任务。 2、采用光线追踪的方法进行渲染。拥有很多通用的渲染算法，如光子映射，蒙特卡洛，辐射度等等。	工具主要用于公司内部开发，给非编程人员提供了进行 3D 物体统一编辑的工具。
14	资源管理引擎技术	1、用于开辟一块缓冲区用于磁盘调度，并且有效管理该缓冲区。 2、能够根据资源 ID 获取对应的数据，如果资源不在缓冲区，则需要从磁盘调入。缓冲区空间有限，通过此技术可以实现调度策略。	资源管理器的通用性，能够管理公司各种不同的游戏资源。
15	3D 游戏场景管理引擎技术	1、管理场景节点树，采用时分系统驱动场景对象运动，子节点自动继承父节点世界矩阵。 2、室外采用四叉树进行空间划分，配合视锥裁减能高效筛选可视节点。 3、室内采用 Portal 裁减技术，能	植被分区预排序，可保证在低 CPU 消耗下实现半透明花草按照画家算法由后向前绘制。模型自动合并批次，如树林中相同的大量树木自动合并为一个批次提交 GPU 渲染，能有效降低 CPU-GPU 通信瓶颈损耗。为

		在高复杂度的室内结构中筛选可视节点。 4、天空支持昼夜阴晴变化，云层纹理通过三维柏林噪音动态生成，能模拟风云变幻的动态效果。	公司节约大量的财力和开发时间。
16	游戏引擎深度解析与定制技术	通过这个模块，可以把市面上现有的其他游戏引擎进行深度的解析与改造，并根据解析的结果来定制自己的游戏引擎。	公司基于自主研发的游戏引擎“盘古”，对 UNITY3D 进行了深度解析改造，并定制出了属于《刀塔西游》的引擎 little boy。《刀塔西游》的成功，为公司带来了巨大的利益。

此外，在主打游戏《刀塔西游》的开发过程中，公司研发人员在“盘古”的经验累积之上，对 Unity3D 进行了深度改良，二次开发了游戏引擎 LittleBoy。

Unity3D 是一个全面整合的专业游戏引擎，而 LittleBoy 针对原引擎有超过 100 项改进，深度开发，使开发游戏更为高效。改良后的引擎，用户界面进一步简化，同时降低了对电脑的硬件要求，低端硬件亦可流畅运行广阔茂盛的植被景观，对 DirectX 和 OpenGL 拥有高度优化的图形渲染管道，内置的 NVIDIA PhysX 物理引擎能与开发者更好的互动。在资源导入方面，支持所有主要文件格式，并能和大部分相关应用程序协同工作，提供了具有柔和阴影与烘焙的高度完善的光影渲染系统，着色器系统还整合了易用性、灵活性和高性能。

（二）主要无形资产情况

公司无形资产包括软件著作权、网络域名、注册商标和土地使用权。

1、计算机软件著作权

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有的计算机软件著作权情况如下：

序号	软件名称	登记号	证书号	开发完成日期	首次发表日期
1	云南天游科技 3D 游戏 UI 设计器软件[简称：TYUI]V1.0	2009SR049106	软著登字第 0176105 号	2008-09-01	未发表
2	云南天游科技 3D 游戏场景管理引擎软件[简称：TYSE]V1.0	2009SR048484	软著登字第 0175483 号	2008-09-01	未发表
3	天游科技-《出发 online》游戏软件[简称：TYCF]V0.8	2011SR081896	软著登字第 0345570 号	2011-08-30	未发表
4	天游科技-《刀塔西游》移动端游戏软件[简称：刀	2014SR051764	软著登字第 0721008 号	2013-12-25	2013-12-30

	塔西游IV1.0				
5	天游科技-《刀塔西游》移动终端游戏软件(ios版)[简称：刀塔西游(ios版)]V1.0	2014SR061277	软著登字第0730521号	2013-12-25	2013-12-30
6	云南天游科技 3D 游戏地图编辑器软件[简称：TYME]V2.0	2013SR034274	软著登字第0540036号	2013-02-21	未发表
7	云南天游科技 3D 游戏地形编辑器软件[简称：TYTE]V1.0	2009SR049099	软著登字第0176098号	2008-09-01	未发表
8	云南天游科技飞游即时通讯软件[简称：TYIM]V1.0	2009SR048482	软著登字第0175481号	2008-09-01	未发表
9	云南天游科技即时通信系统飞游软件[简称：TYIM]V2.0	2013SR034282	软著登字第0540044号	2013-02-27	未发表
10	天游科技-《幻城 online》游戏软件[简称：幻城online]V1.0	2013SR072207	软著登字第0577969号	2013-04-25	未发表
11	云南天游科技角色编辑器软件[简称：TYCE]V1.0	2013SR034588	软著登字第0540350号	2013-01-25	未发表
12	云南天游科技 3D 游戏角色动画引擎软件[简称：TYAE]V1.0	2009SR049097	软著登字第0176096号	2008-09-01	未发表
13	云南天游科技 3D 游戏角色外观设计器软件[简称：TYCE]V1.0	2009SR049108	软著登字第0176107号	2008-09-01	未发表
14	云南天游科技 UI(界面)编辑器软件[简称：TYUI]V2.0	2013SR034575	软著登字第0540337号	2013-02-16	未发表
15	云南天游科技 3D 游戏 3D 粒子编辑器软件[简称：TYPE]V1.0	2009SR049102	软著登字第0176101号	2008-09-01	未发表
16	云南天游科技 3D 游戏任务编辑器软件[简称：TYQE]V1.0	2008SR049107	软著登字第0176106号	2008-09-01	未发表
17	云南天游科技任务编辑器软件[简称：TYQE]V2.0	2013SR034178	软著登字第0539940号	2013-02-23	未发表
18	云南天游科技视频编辑器软件[简称：TYVE]V1.0	2013SR034278	软著登字第0540040号	2013-01-18	未发表
19	云南天游科技 3D 游戏室内场景编辑器软件[简称：TYRE]V1.0	2009SR049101	软著登字第0176100号	2008-09-01	未发表

20	云南天游科技 3D 游戏室外场景编辑器软件[简称: TYWE]V1.0	2009SR049095	软著登字第 0176094 号	2008-09-01	未发表
21	云南天游科技 3D 游戏 3D 特效编辑器软件[简称: TYEE]V1.0	2009SR049104	软著登字第 0176103 号	2008-09-01	未发表
22	云南天游渲染引擎软件[简称: TYRP]V1.0	2013SR034394	软著登字第 0540156 号	2013-01-30	未发表
23	云南天游游戏资源管理引擎软件[简称: TYRM]V1.0	2013SR034276	软著登字第 0540038 号	2013-02-05	未发表
24	天游科技-任务编辑器软件[简称: 任务编辑器]V3.0	2016SR105215	软著登字第 1283832 号	2014-05-05	2014-08-15
25	云南天游科技 3D 游戏 3D 粒子编辑器软件[简称: 粒子编辑器]V2.0	2016SR105251	软著登字第 1283868 号	2014-02-21	2014-09-15
26	云南天游科技-3D 游戏室外场景编辑器软件[简称: 室外场景编辑器]V2.0	2016SR105255	软著登字第 1283872 号	2014-03-21	2014-06-10
27	云南天游科技角色编辑器软件[简称: 角色编辑器]V2.0	2016SR105258	软著登字第 1283875 号	2014-07-05	2014-12-20
28	云南天游科技-3D 游戏室内场景编辑器软件[简称: 室内场景编辑器]V2.0	2016SR106882	软著登字第 1285499 号	2014-02-01	2014-05-15
29	天游科技-UI 设计器软件[简称: UI 设计器]V2.0	2016SR106888	软著登字第 1285505 号	2014-05-05	2014-12-15
30	天游科技-3D 游戏地图编辑器软件[简称: 地图编辑器]V3.0	2016SR106893	软著登字第 1285510 号	2014-03-20	2014-06-15
31	天游科技-《战神》移动终端游戏软件 (ios) [简称: 战神 (ios 版)] V1.0	2014SR104402	软著登字第 0773646 号	2014-06-01	2014-06-04
32	天游科技-《战神》移动终端游戏软件[简称: 战神]V1.0	2014SR102276	软著登字第 0771520 号	2014-06-01	2014-06-04

2、网络域名

截至本公开转让说明书签署之日, 公司拥有的网络域名情况如下:

序号	域名	所有者	注册日期	到期日期
1	tnyoo.com	云南天游科技发展有限公司	2007-11-30	2020-11-30

3、注册商标

截至本公开转让说明书签署之日，公司已取得及正在申请中的商标情况如下：

序号	注册商标	注册证号/申请号	核定服务项目	有效期限
1		11142274	组织教育或娱乐竞赛；在线电子书籍和杂志出版；电子桌面排版；提供在线电子出版物（非下载）；除广告以外的版面设计；娱乐；在计算机网络上提供在线游戏；图书出版；书籍出版；除广告外片的影片制作（截止）	2013-11-14—2023-11-13
2		7974069	娱乐；娱乐信息；假日野营娱乐服务；夜总会；现场表演；俱乐部服务（娱乐或教育）；游乐园；演出座位预定；文娱活动；（在计算机网络上）提供在线游戏（截止）	2011-02-28—2021-02-27
3	守望战场	17499348	培训；组织教育或娱乐竞赛；书籍出版；在线电子书籍和杂志的出版；提供在线电子出版物（非下载）；娱乐；电视文娱节目；游戏厅服务；在计算机网络上提供在线游戏；音乐制作	正在申请
4	未来先锋	17499295	培训；组织教育或娱乐竞赛；书籍出版；在线电子书籍和杂志的出版；提供在线电子出版物（非下载）；娱乐；电视文娱节目；游戏厅服务；在计算机网络上提供在线游戏；音乐制作	初审公告中
5	重装战车	18660444	培训；组织教育或娱乐竞赛；书籍出版；在线电子书籍和杂志的出版；提供在线电子出版物（非下载）；娱乐；电视文娱节目；游戏厅服务；在计算机网络上提供在线游戏；音乐制作	正在申请

6	王者军团	19316683	培训；组织教育或娱乐竞赛；书籍出版；电子书籍和杂志的在线出版；提供在线电子出版物（非下载）；体育比赛计时；在计算机网络上提供在线游戏；提供在线音乐（非下载）；娱乐服务；游戏器具出租	正在申请
---	-------------	----------	--	------

4、土地使用权

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有的土地使用权情况如下：

序号	土地坐落	土地证编号	面积（平方米）	终止日期	土地使用权类型	取得方式	他项权利
1	昆明经济技术开发区牛街庄片区民云路 4-13# (4-13-1#)	00093	2,929.56	2058-12-15	工业用地	出让	无

（三）取得的业务许可资格或资质及荣誉情况

1、资质证书

截至本公开转让说明书签署之日，公司取得的业务资质情况如下：

序号	游戏名称	新闻出版总署审批文号	文化部备案号	ISBN 号	著作权登记号
1	《幻城 Online》	新广出审[2015]223 号	文网游备字[2015]C-RPG019 号	ISBN 978-7-89404204-0	2013SR 072207
2	《刀塔西游》	新广出审[2016]1398 号	文网游备字[2016]M-CSG0620 号	ISBN 978-7-7979-0221-2	2014SR 051764

2、业务许可

截至本公开转让说明书签署之日，公司取得的业务许可情况如下：

序号	证书名称	发证机关	编号	业务种类	颁发日期	有效日期
1	对外贸易经营者备案登记表	备案登记机关	02070886	无	2016-07-06	无
2	中华人民共和国增值电信业务经营许可证	云南省通信管理局	滇 B2-20120042	第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）	2012-10-10	2017-10-10
3	网络文化经营许可证	云南省文化厅	滇网文[2016]1067-007	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）、动漫产品	2013-04-24	2019-04-23
4	中华人民共和国	昆明海关	5301266102	进出口货物收发	2016-07-29	长期

	和国海关报 关单位注册 登记证书			货人		
--	------------------------	--	--	----	--	--

3、认证证书

截至本公开转让说明书签署之日，公司取得的认证证书情况如下：

序号	证书名称	证书编号	批准机关	颁发日期	有效日期
1	高新技术企业证书	GR201353000047	云南省科学技术厅 云南省财政厅 云南省国家税务局 云南省地方税务局	2013-07-30	2016-07-29
2	软件产品登记证书	滇 DGY-2012-0062	昆明市工业和信息化委员会	2012-07-09	2017-07-08

注：公司高新企业证书于 2016 年 7 月 29 日到期，2016 年 11 月 29 日，公司高新企业证书复审已处于公示阶段。

4、荣誉证书

截至本说明书签署之日，公司获得的荣誉情况如下：

序号	荣誉名称	荣誉所有者	发证机关	颁发日期
1	云南省文化出口重点企业	云南天之游科技股份有限公司	商务厅	2013 年
2	最具创意性文化企业	云南天之游科技股份有限公司	云南省文化厅	2012 年
3	昆明市十佳成长型文化企业	云南天之游科技股份有限公司	昆明市文化产业发展领导小组	2012 年
4	云南省文化产业博览会最佳展位奖	云南天之游科技股份有限公司	云南文化产业博览会组委会	2013 年
5	《幻城 Online》获腾讯游戏风云榜 2014 十大年度最受期待网络游戏	云南天之游科技股份有限公司	腾讯游戏	2014 年
6	《幻城 Online》2014 年 17173 最佳 IP 改编奖	云南天之游科技股份有限公司	17173	2014 年
7	Unity Awards 游戏及应用大赛原创组优秀奖	云南天之游科技股份有限公司	Unity Technologies	2014 年

（四）固定资产情况

公司固定资产包括房屋、电子设备和办公设备，截至本公开转让说明书签署之日，公司各项主要固定资产运转正常，均处于良好状态。

1、房屋

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有的房屋产权情况如下：

序号	所有者	房产证编号	面积(m ²)	用途	房屋所在地
1	云南天游科技发展有限公司	昆房权证（昆明市）字第 201163217 号	5,923.79	非住宅	昆明经济技术开发区牛街庄片区民云路 4-13-1 号 1 幢 1-6 层
2	云南天游科技发展有限公司	昆房权证（昆明市）字第 201163218 号	1,193.98	非住宅	昆明经济技术开发区牛街庄片区民云路 4-13-1 号 2 幢 1-5 层

上述房产不存在抵押情况。

2、主要设备

截至 2016 年 6 月 30 日，公司的主要设备情况如下：

主要设备	折旧年限	账面原值	累计折旧	账面价值	成新率
电子设备	3	636,114.55	275,034.67	361,079.88	56.76%
其他（办公设备）	5	1,148,885.00	1,052,127.96	96,757.04	8.42%

（五）员工情况

1、员工结构

截至公开转让说明书签署之日，公司共有员工 80 人，人员结构如下：

（1）按岗位结构分类

岗位	人数	占员工总数比例
管理人员	9	11.25%
财务人员	2	2.50%
技术/研发人员	57	71.25%
行政人事人员	5	6.25%
运营人员	7	8.75%
合计	80	100.00%

（2）按教育程度分类

教育程度	人数	占员工总数比例
硕士及以上	3	3.75%
本科	50	62.50%
大专	19	23.75%
大专以下	8	10.00%
合计	80	100.00%

（3）按员工年龄分类

年龄结构	人数	占员工总数比例
26 岁以下	36	45.00%
26 岁至 30 岁	28	35.00%
31 岁至 40 岁	16	20.00%
40 岁以上	-	-
合计	80	100.00%

2、公司核心技术人员情况

公司核心技术人员有 8 人，包括谢天、冯旭伟、邢江锐、张焱、谢华、夏曦煜、万世圆、杨臻，公司核心技术人员持有公司股份情况如下：

序号	姓名	持股数额 (股)	持股比例 (%)	持股方式
1	谢天	7,221,000	72.21	直接持股
2	冯旭伟	120,000	1.20	间接持股
3	邢江锐	60,000	0.60	间接持股
4	张焱	48,000	0.48	间接持股
5	谢华	50,000	0.50	间接持股
6	夏曦煜	10,000	0.10	间接持股
7	万世圆	2,000	0.02	间接持股
8	杨臻	4,000	0.04	间接持股
合计		7,515,000	75.15	--

公司核心技术人员简历如下：

谢天先生，董事长、总经理、法定代表人，具体情况详见上文“第一节基本情况”之“四、公司控股股东、实际控制人及其他股东情况”之“（一）控股股东及实际控制人基本情况”。

冯旭伟先生，董事、副总经理，研发一、三部负责人，具体情况详见上文“第一节基本情况”之“六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况”之“（一）董事基本情况”。

邢江锐先生，董事、副总经理、美术部负责人，具体情况详见上文“第一节基本情况”之“六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况”之“（一）董事基本情况”。

张焱先生，副总经理，研发二部负责人，具体情况详见上文“第一节基本情况”之“六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况”之“（三）高级管理人员基本情况”。

谢华先生，监事会主席，具体情况详见上文“第一节基本情况”之“六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况”之“（二）监事基本情况”。

夏曦煜先生，监事，具体情况详见上文“第一节基本情况”之“六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况”之“（二）监事基本情况”。

万世圆先生，策划人员，1988 年出生，中国国籍，无境外永久居留权。2010 年 7 月毕业于华中农业大学，本科学历。2011 年 5 月至 2012 年 2 月就职于上海杰隆生物制品股份有限公司，担任销售经理职务；2012 年 3 月至今就职于公司，现任研发部策划员职务。

杨臻先生，副总经理，运营部负责人，具体情况详见上文“第一节基本情况”之“六、公司董事、监事和高级管理人员基本情况”之“（三）高级管理人员基本情况”。

四、与主营业务相关情况

（一）主要产品或服务的营业收入情况

1、公司业务收入构成

报告期内，公司营业收入的构成情况如下：

单位：元

分类	2016 年 1-6 月		2015 年		2014 年	
	收入	占比 (%)	收入	占比 (%)	收入	占比 (%)
主营业务收入	7,065,390.39	90.88	11,566,129.86	88.92	2,015,432.03	72.05
其他业务收入	709,201.27	9.12	1,441,280.00	11.08	781,870.00	27.95
合计	7,774,591.66	100.00	13,007,409.86	100.00	2,797,302.03	100.00

各项收入的性质和变动分析请见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“四、报告期主要财务指标比较以及利润形成的有关情况”之“（一）营业收入、利润及毛利率的主要构成、变化趋势及原因分析”。

2、主营业务收入按项目分类情况

单位：元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年		2014 年	
	收入	占比 (%)	收入	占比 (%)	收入	占比 (%)
自营项目	7,065,390.39	100.00	3,919,810.73	33.89	--	--
联营项目	--	--	1,885.12	0.02	87,426.90	4.34
版权金	--	--	7,644,434.01	66.09	1,928,005.13	95.66

合计	7,065,390.39	100.00	11,566,129.86	100.00	2,015,432.03	100.00
----	--------------	--------	---------------	--------	--------------	--------

3、主营业务收入按区域分类情况

单位：元

地区	2016 年 1-6 月		2015 年		2014 年	
	收入	占比 (%)	收入	占比 (%)	收入	占比 (%)
国内	7,065,390.39	100.00	6,742,432.09	58.29	53,537.09	2.66
国外			4,823,697.77	41.71	1,961,894.94	97.34
合计	7,065,390.39	100.00	11,566,129.86	100.00	2,015,432.03	100.00

(二) 公司产品的销售对象及前五名客户情况

1、服务的主要客户群体

公司系网络游戏的开发商和运营商，根据公司报告期内的业务模式，公司主要客户群体包括游戏产品的联合运营商、第三方结算客户和物业租户。

2、报告期内前五名客户情况

(1) 2016 年 1-6 月公司前五名客户情况如下：

序号	客户名称	营业收入（元）	占营业收入总额的比例（%）
1	深圳市爱贝信息技术有限公司	7,065,390.39	90.88
2	中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司 昆明轨道交通首期工程及六号线一期工程通信系统总承包项目经理部	199,433.33	2.57
3	中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司 长昆客专（云南段）四电系统集成项目部	156,240.00	2.01
4	中国移动通信集团云南有限公司昆明分公司	141,714.29	1.82
5	周义善	70,807.94	0.91
	合计	7,633,585.95	98.19

(2) 2015 年度前五名客户情况如下：

序号	客户名称	营业收入（元）	占营业收入总额的比例（%）
1	智傲集团有限公司	4,821,812.65	37.07
2	深圳市爱贝信息技术有限公司	3,919,810.73	30.14
3	北京百度网讯科技有限公司	2,822,621.36	21.70
4	中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司 昆明轨道交通首期工程及六号线一期工程通信系统总承包项目经理部	405,300.00	3.11
5	中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司 长昆客专（云南段）四电系统集成项目部	317,520.00	2.44

序号	客户名称	营业收入(元)	占营业收入总额的比例(%)
	合计	12,287,064.74	94.46

(3) 2014 年度前五名客户情况如下:

序号	客户名称	营业收入(元)	占营业收入总额的比例(%)
1	CIB NET STATION SND BHD	1,928,412.93	68.94
2	中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司 昆明轨道交通首期工程及六号线一期工程通信系统总承包项目经理部	405,300.00	14.49
3	中国移动通信集团云南有限公司昆明分公司	255,000.00	9.12
4	周义善	71,950.00	2.57
5	深圳市泰傲互动科技有限公司	34,650.02	1.23
	合计	2,695,312.95	96.35

(三) 公司采购及前五名供应商情况

1、主要原材料、能源及供应情况

公司主营业务为网络游戏的研发与运营,属于非生产型企业,公司的对外采购主要为租用和购置用于网络游戏研发及运营所需的服务器、电脑等硬件设备,以及音乐、音效的外包采购。

2、报告期内前五名供应商采购情况

(1) 2016 年 1-6 月, 公司前五名供应商采购情况如下:

序号	供应商名称	采购金额(元)	占采购总额的比例
1	中审众环会计师事务所(特殊合伙) 云南亚太分所	175,000.00	22.61%
2	昆明市五华区力延电脑经营部	80,000.00	10.33%
3	中国联合网络通信有限公司昆明市分公司	80,000.00	10.33%
4	北京德恒(昆明)律师事务所	80,000.00	10.33%
5	呈贡县斗南镇先锋园艺场	71,000.00	9.17%
	合计	486,000.00	62.78%

(2) 2015 年度, 公司前五名供应商采购情况如下:

序号	供应商名称	采购金额(元)	占采购总额的比例
1	昆明华信华昆企业管理咨询有限公司	120,000.00	13.67%
2	深圳市跃威科技有限公司	80,010.00	9.12%
3	中国联合网络通信有限公司	80,000.00	9.12%
4	阿里云计算机有限公司	57,238.00	6.52%

序号	供应商名称	采购金额（元）	占采购总额的比例
5	上海讯软信息科技有限公司	39,000.00	4.44%
	合计	376,248.00	42.88%

（3）2014 年度，公司前五名供应商采购情况如下：

序号	供应商名称	采购金额（元）	占采购总额的比例
1	中国联合网络通信公司	80,000.00	14.68%
2	光线时代（北京）数码科技有限公司	71,500.00	13.12%
3	昆明远秋科技有限公司	53,800.00	9.87%
4	昆明科鼎咨询服务公司	50,000.00	9.18%
5	深圳英宝通科技有限公司北京分公司	35,970.00	6.60%
	合计	291,270.00	53.45%

（四）报告期内对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

1、网络游戏销售合同

截至公开转让说明书签署之日，对公司持续经营有重大影响的、合同总金额在 200 万元人民币以上的重大网络游戏销售合同如下：

序号	客户名称	合同名称	合同内容	合同金额	合同签署日期	合同履行情况
1	CIB DEVELOPMENT SDN BHD	多端网络游戏系统技术联合开发合同	天游科技以技术合作伙伴角色与 CIB 在马来西亚、新加坡、菲律宾、越南、泰国、印尼等国家联合运营《刀塔西游》	350,000.00 美元（游戏运营分成、奖励金额依照运营收入按照合同条款执行）	2013-08-05	正在履行
2	北京百度网讯科技有限公司、智傲集团有限公司	《幻城》客户端网络游戏产品合作开发、运营协议	授权方授权小说《幻城》题材给研发方开发完成客户端的网络游戏，运营方负责游戏在中国大陆地区的宣传推广	3,000,000.00 人民币（游戏运营分成金额依照运营收入按照合同条款执行）	2014-05-13	正在履行
3	智傲集团有限公司、漫游移动科技（深圳）有限公司	《幻城》合作开发合同	天游科技与智傲集团、漫游移动科技合作开发网络游戏产品《幻城》	6,180,000.00 港币（游戏运营分成金额依照运营收入按照合同条款执行）	2014-06-01	正在履行

2、采购合同

报告期内，公司对外采购较为零星、单笔合同金额较小。截至公开转让说明书签署之日，对公司持续经营有重大影响或保持常年采购的、单笔金额在 2.3 万元以上的采购合同如下：

序号	供应商名称	合同名称	合同内容	合同金额 (元)	合同签署 日期	合同履行 情况
1	中国联合网络通信有限公司昆明市分公司	互联网专线租用协议	租用联通宽带接入服务，用于公司的互联网接入	80,000.00	2016-06-13	正在履行
2	深圳市跃威科技有限公司	购销合同	购买 KVM 延长器	80,010.00	2014-11-12	履行完毕
3	光线时代(北京)数码科技有限公司	委托开发合同	13 个角色的原画和模型制作	71,500.00	2014-03-25	履行完毕
4	上海迅软信息科技有限公司	软件购销合同	购进数据安全专家(DSE)	39,000.00	2015-07-23	履行完毕
5	昆明科鼎企业管理有限公司	高新技术企业复审服务合同书	国家高新技术企业复审	40,000.00	2015-12-20	正在履行
6	深圳英宝通科技有限公司北京分公司	软件销售合同	购进 Unity Pro 专业版、IOS Pro 专业版、Android Pro 专业版	35,970.00	2014-02-21	履行完毕
7	游堂(上海)商务咨询有限公司	申请《游戏资质》咨询协议	《著作权》、《游戏版号》的办理	23,600.00	2016-03-17	履行完毕

3、第三方结算合同

截至公开转让说明书签署之日，公司在履行的第三方结算合同共 1 份，具体如下：

序号	合同名称	合作方	合同金额	合同签署 日期	合同履行 情况
1	爱贝计费服务协议	深圳市爱贝信息技术有限公司	按照销售净收入的 1.5% 执行	2015-02-05	正在履行

4、借款合同

报告期内，公司实际履行或履行完毕的银行借款合同共 2 份，具体如下：

序号	借款银行	合同期限	金额（万元）	合同履行情况
1	交通银行股份有限公司	2014-10-23 至 2016-4-23	1,500.00	已归还贷款
2	交通银行股份有限公司	2016-03-02 至 2017-09-02	900.00	已归还贷款

5、房屋出租合同

截至公开转让说明书签署之日，公司在履行的所有房屋出租合同情况如下：

序号	承租人	出租人	位置	履行情况	每年租金（元）
1	中国铁路上海工程局集团有限公司	云南天之游科技股份有限公司	昆明经开区民云路 85 号，云南天游科技场地	正在履行	310,800.00
			昆明经开区民云路 85 号云南天游办公楼，四楼	正在履行	94,500.00
2	中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司	云南天之游科技股份有限公司	昆明经开区民云路 85 号，云南天游科技楼三楼	正在履行	317,520.00
3	中国移动通信集团云南有限公司昆明分公司	云南天之游科技股份有限公司	云南省昆明市经济技术开发区牛街庄片区民云路 4-1-3-1 号 1 幢第二层	正在履行	21,600.00
			云南省昆明市经济技术开发区牛街庄片区民云路 4-13-1 号 1 幢第二层	正在履行	288,000.00
4	周义善	云南天之游科技股份有限公司	昆明经开区民云路 4-13-1#电子信息产品厂房 1 栋 1 楼	正在履行	143,900.00
5	云南燊之隆家具有限公司	云南天之游科技股份有限公司	昆明经开区民云路地块号 4-13-1#电子信息产品厂房一栋 4 楼	正在履行	133,200.00
6	云南敦豪物流有限公司	云南天之游科技股份有限公司	昆明经开区民云路 4-13-1#电子信息产品厂房 1 栋 2 楼进门左边	正在履行	131,760.00

五、公司商业模式

公司的核心业务为网络游戏的研发及运营为主，通过对市场进行专业调研，依据调研的结果策划详细的开发计划，公司利用自主研发的游戏引擎，凭借专业的策划团队，通过自主研发出提供具有竞争力的游戏产品，通过联合运营、自主

运营等方式与运营商和第三方结算平台合作，以游戏虚拟道具充值收入分成及游戏版权金获取收益。

（一）采购模式

公司的采购主要分为两类：

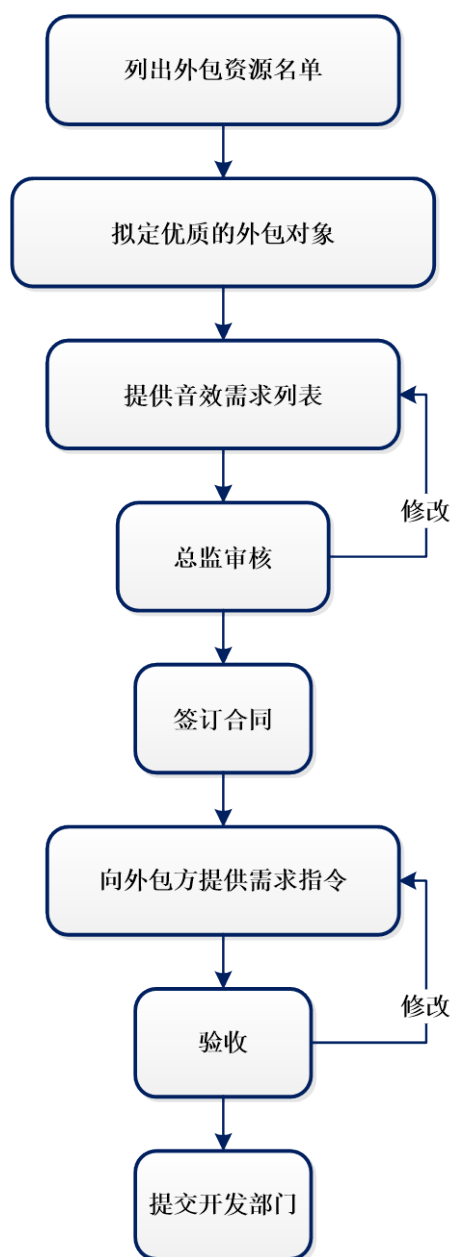
1、设备采购

针对公司用于网络游戏开发、运营及相关服务的电脑等硬件设备和一般办公用品设备的采购，公司遵循采购信息公开、过程公开、多方比价、择优选择的原则，由具体人员或部门提出需求，相关权限部门、职能主管进行审批、采购以及验收登记入库，由需求部门或人员领用。

2、音效外包采购

（1）音效外包采购流程

公司将部分音乐及音效等外包形成外包采购。针对外包采购，公司制定了详细的外包采购流程，严格把控采购的各个环节，形成了以外包调研、流程把控、验收把控为核心的外包采购机制。合作方根据与公司签订的《音乐委托制作合同》，按照公司的技术标准、开发要求等进行音乐音效设计的开发工作，在开发完成并验收合格后，公司向合作方支付服务费。



（2）采用音效外包的原因

为了将公司的人力、财力、物力充分投入到新游戏产品研发中的策划及编程环节，公司充分利用专业化社会分工条件，对于研发过程中涉及的音效制作环节，公司对其内容设计提出思路和要求，以外包形式完成制作，并通过严格的质量标准把控外协制作产品的服务质量，从而实现公司有限资源的优化配置。

（3）外包的质量控制

公司对与音效外包商的合作有严格的内部管控制度，在供应商选择、过程管理控制、质量验证等多方面均设立了严格标准。在确立合作关系前，公司会对供

应商进行前期调研，评估专业能力，将符合条件的外包商加入公司合格供应商准入名单。

（4）与外包商的定价机制

在定价方面，公司根据产品需求及时间要求，参照市场上外包商正常价格进行估价，与外包商在定制成本、数量等方面进行谈判，在考虑项目整体成本的情况下，制定合理的采购价格，再经过比质、比价最终确定合作关系，选择既能达到公司工期要求同时价格较为合理的外包商作为公司的稳定合作对象，公司和外包商不存在关联关系，从而在定价机制上保证了外包采购定价的公允性。

（5）避免对外协供应商造成重大依赖的措施

音效供应商市场充分竞争，且定价透明，外包商的可替代性较高，因此，公司对外包商不会形成重大依赖。此外，随着公司业务规模的扩大，公司亦将不断开发新的外包商，在保持供应稳定的前提下，提高效率，增强公司业务的柔性。

（6）公司音效外包情况

报告期内，公司音效外包采购的情况如下表所示：

2015 年度		2014 年度	
音效采购金额	占当期采购总额的比例	音效采购金额	占当期采购总额的比例
41,791.50	7.67%	63,326.00	11.62%

注：2016 年 1-6 月无音效外包采购发生。

（二）研发模式

公司的主要研发模式为自主研发，即利用自有的研发团队、自有技术及自有资金独立进行游戏产品的设计开发，游戏产品正式上线前须经历前期策划、制作、测试 3 个阶段。

1、项目策划

公司内部定期召开交流讨论会，任何有关新游戏开发的概念均会在讨论会上提出，并由研发部门的策划人员负责对相关概念进行深入的讨论与完善。在详尽的市场调研、分析的基础上，策划人员将汇总研发部门、美术部门、运营部门、财务部门的意见，针对该款游戏的类型、定位和预算等出具初步立项报告，通过的提案的项目将进入项目立项阶段。

研发部的策划人员将对待立项的游戏开发提案进行深入的立项评估，运营部将从产品的目标市场定位对提案进行市场可行性分析，研发部将从公司的研发能力对提案进行技术可行性分析，对于待开发游戏的题材选择和玩法、产品定位、美工效果、开发周期等具体问题进行细化。策划人员将汇总市场分析报告和技术分析报告出具最终的立项报告，研发部门则会成立该款游戏研发的项目小组。

2、产品制作

游戏研发团队根据《项目工作计划》的要求，完成游戏各功能模块的开发。策划人员对游戏各功能模块的开发提出制作要求，程序小组进行功能规划设计，美术小组完成游戏人物、场景、界面设计，测试人员负责对游戏模块和各游戏版本进行测试。其中，策划小组负责协调各小组间的组织合作，并定期提交项目进度报告，确保项目进度按计划顺利进行，直至产品开发完成。

3、产品测试

开发完成的游戏将经历严密的版本测试，包括公司内部测试、封测、内测和公测。

非公开测试包括内部测试和封闭测试。公司内部测试是建立验收小组对游戏进行测试验收，将验收不通过的内容反馈至游戏研发团队修改。封测包括删档封测和不删档封测，删档封测由筛选出的代表性玩家进行游戏可玩性测试并向公司反馈意见或建议，游戏研发团队汇总问题，其他各小组进行功能修改。不删档封测由更大规模数量的玩家进行游戏可玩性测试，该阶段后期会增开服务器和增发激活码，同时开始为游戏的后续阶段做各类准备。

内测阶段公司通常会发放更多的激活码或者取消激活码，目的是在大规模宣传之前进一步的吸取玩家的意见进行进一步修改，为产品公测进行准备。

公测即游戏对所有用户开放实名制注册。公测后标志着游戏开发的初步完成，游戏研发团队将继续配合运营团队服务客户、解决各类用户的游戏异常问题，并进行后续功能和版本的开发，最大程度保障用户权益，满足玩家需求。

（三）运营模式

1、自主运营

自主运营模式指公司独立宣传推广、运营、更新升级游戏产品，负责游戏服务器的架设和维护及提供客户服务，公司配有专业的运营团队。游戏玩家通过公

公司的推广宣传了解游戏产品，从公司的官方运营网站上通过银行卡、支付宝、手机支付等方式在第三方结算平台进行充值。

公司自主运营的平台有公司自己的官方网站、第三方社区（论坛、贴吧、BBS）、第三方媒体（微信平台、QQ 兴趣部落），不涉及游戏玩家充值消费的平台。游戏玩家充值消费是使用第三方结算平台——深圳市爱贝信息技术有限公司，深圳市爱贝信息技术有限公司是国内最大的计费服务平台之一，围绕数字娱乐、电子商务、社区服务、线上租售、物流贸易等领域，以 SaaS 云服务形式，助开发者实现 APP&HTML5&PC 支付能力一键接入，提供全方位、跨行业的交易解决方案，完整覆盖微信支付/支付宝/银联等所有主流支付通道，与中国移动、三星、360、联想、酷派、百度都有合作。

2、联合运营

联合运营是指公司与其他游戏运营企业共同运营公司游戏的一种模式，在该模式下，公司负责架设服务器、租赁带宽、提供游戏版本的更新及技术支持和维护，联合运营商负责游戏的推广，对注册用户的信息和账户进行维护和管理，确保其账户安全，同时向公司提供计费系统接口以便核对交易数据。

公司一般采取授权运营商在一定区域范围内运营公司游戏的模式，运营商在运营公司游戏之初，向公司一次性支付版权金，同时每月月末运营商与公司对账，根据合作协议约定的分成比例，把归属于公司的分成收入结算给公司。公司与授权运营商的联合运营合作情况如下：

运营商名称	所在地	合作模式	合作期间	结算方式	手续费	关联关系
北京百度网讯科技有限公司	大陆	版权金+分成	2014年5月13—2017年5月14日	按合同约定比例对收入进行结算和分成	无	无
智傲集团有限公司	香港	版权金+分成	2014年6月1日—2018年8月31日	按合同约定比例对收入进行结算和分成	无	无
CIB net station	马来西亚	版权金+分成	2013年8月5日—游戏下线之日	按合同约定比例对收入进行结算和分成	无	无

（四）盈利模式

公司的游戏产品采取“游戏免费，道具收费”的运营模式。玩家可享受免费的游戏下载、注册及体验，但在游戏过程中公司提供虚拟增值服务（如游戏虚拟道具、装备、功能等）供玩家自主选择是否付费购买，提升玩家用户体验的同时，亦可增强玩家的游戏粘性程度。

玩家可通过网银转账、第三方支付等多种方式充值游戏账户，兑换成虚拟货币，并在游戏中使用虚拟货币购买虚拟增值服务消费，公司形成游戏产品收益。

公司只发行一种虚拟货币“元宝”，该虚拟货币适用于公司开发的所有游戏。

1、收费方式

以银行卡、手机话费及支付宝、微信等支付方式通过第三方结算平台充值。

2、兑换比例

1 元人民币=10 元宝。

3、折扣情况

（1）结算平台存在推广折扣活动，该推广折扣是其自发行为，所产生推广折扣费用与本公司无关。

（2）游戏中充值所享受的优惠：

金额（元）	元宝	优惠（赠送元宝）
6	60	0
30	300	赠送 20
100	1,000	赠送 80
198	1,980	赠送 200
368	3,680	赠送 480
618	6,180	赠送 990
998	9,980	赠送 2,020

4、使用用途

元宝可用于购买游戏中的虚拟增值服务，如游戏虚拟道具、装备、功能等。

5、有效期限

元宝无使用期限限制。

6、退换政策

不退换。

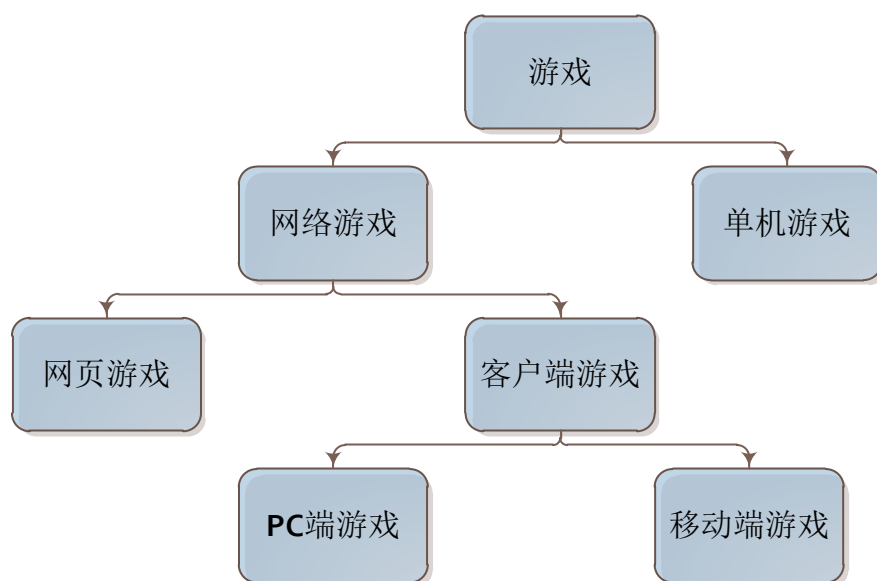
六、挂牌公司所处行业基本情况

（一）行业概况

公司主要从事网络游戏的开发及运营，根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司所处行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”中的“互联网和相关服务（I64）”；根据《国民经济行业分类指引》（GB/T4754-2011），公司所处行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”中的“互联网信息服务（I6420）”；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业属于：“信息传输、软件和信息技术服务业”中的“互联网信息服务（I6420）”；根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所处行业属于“信息技术”中的“家庭娱乐软件（17101212）”。

1、公司所处行业介绍

游戏分为网络游戏和单机游戏，而网络游戏又分为网页游戏和客户端游戏，如下图所示：



网络游戏（Online Game），简称网游，是指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以客户端软件为信息交互窗口，旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的在线游戏。网络游戏产业是一个新兴的朝阳产业，经历了 20 世纪末的初期形成期阶段，及近几年的快速发展，中国的网络游戏产业处在成长期，并快速走向成熟期的阶段，在中国整个网络经济的发展过程中从无到有，发展到成为中国网络经济的重要组成部分。

基于浏览器的游戏，也就是我们通常说到的网页游戏，又称 Web 游戏，简称页游，它不用下载客户端，是基于 Web 浏览器的网络在线多人互动游戏，无需下载客户端，只需打开 IE 网页，10 秒钟即可进入游戏，不存在机器配置不够的问题。客户端游戏简称端游，是由公司所架设的服务器来提供游戏，玩家们通过客户端来连上公司服务器以进行游戏，目前，大多数网络游戏属于此类型，此类游戏的特征是大多数玩家都会有一个专属于自己的角色（虚拟身份），而一切角色资料以及游戏资讯均记录在服务端。根据客户端的不同，端游又分为 PC 端游戏和移动端游戏。

2、公司所处行业的主管部门、监管体制以及相关的法律法规和相关政策

（1）行业主管部门

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

主管部门	职能
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；制定电子信息产品的技术规范；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。具体到游戏行业，其主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。
国家新闻出版广电总局	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。

（2）行业自律组织

中国出版者协会游戏工作委员会是目前中国游戏领域规模最大的行业自律组织，也是每年游戏产业年会的主要组织者，其倡导的游戏健康忠告得到了业内的普遍认可。

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，隶属于工信部，业务上接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导，其主要职责和任务

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

（3）法律法规及相关行业政策

序号	名称	颁布部门	主要内容	时间
1	《中华人民共和国电信条例》	国务院	指出电信业务分为基础电信业务和增值电信业务，且互联网信息服务属于增值电信业务。申请经营增值电信业务，须由国务院信息产业主管部门或省、市、自治区、直辖市电信管理机构审查批准，并取得《增值电信业务经营许可证》。	2000 年 9 月 25 日
2	《互联网信息服务管理办法》	国务院	指出互联网信息服务分为经营性和非经营性两类。从事经营性互联网信息服务，即通过互联网向上网用户有偿提供信息或网页制作等服务的，应当向省、市、自治区、直辖市电信管理机构或者国务院信息产业主管部门申请办理互联网信息服务之电信业务经营许可证。	2000 年 9 月 25 日
3	《互联网出版管理暂行规定》	中国新闻出版总署、中国信息产业部	定义互联网出版业务是指互联网信息服务提供者将自己创作或他人创作的作品经过选择和编辑加工，登载在互联网上或通过互联网发送到客户端，供公众浏览、阅读、使用或下载的在线传播行为。从事互联网出版业务，应当向主办者所在地的新闻出版行政部门提出申请，经审核同意后报新闻出版总署审批。	2002 年 6 月 27 日
4	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	信息产业部、文化部	强调了需加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为、提高我国网络游戏原创水平、促进网络文化产业的健康发展。	2005 年 7 月 12 日
5	《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》	文化部、工商总局、公安部、信息产业部、教育部等 14 部委	强调要严厉打击和防范网络游戏经营活动中的违法犯罪行为；明确需加强对网络游戏中虚拟货币的规范和管理，防范虚拟货币冲击现实经济金融秩序；要加强对网络游戏的管理力度，加快完善网络游戏管理政策法规，大力调整网络游戏产品结构，实现网络游戏产业的良性发展。	2007 年 2 月 15 日

6	《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》	教育部、共青团中央、公安部、信息产业部等 8 部委	强调该系统的研发目的和原则，及开发的标准，明确该系统针对未成年人沉迷网络游戏的诱因，利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制，保护未成年人身心健康，创造绿色网游环境。	2007 年 4 月 15 日
7	《软件产品管理办法》	工业和信息化部	明确定义软件产品，并对软件产品的登记和备案、生产、销售及监管作出明确规定。	2009 年 3 月 1 日
8	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	文化部、商务部	明确虚拟货币的定义；强调文化行政部门要严格市场准入，加强对网络游戏虚拟货币发行主体和网络游戏虚拟货币交易服务提供主体的管理；规范发行和交易行为，防范市场风险；加强市场监管，严厉打击利用虚拟货币从事赌博等违法犯罪行为。	2009 年 6 月 4 日
9	《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》	文化部	明确了游戏业为文化产业发展方向和发展重点之一，要增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。同时鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。	2009 年 9 月 10 日
10	《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	文化部	强调要建立网络游戏经营单位自我约束机制，提高网络游戏产品的文化内涵，改进游戏规则，调整产品结构；完善网络游戏内容监管制度，加强对进口和国产网络游戏内容的审查备案管理及对网络游戏内容的监管；强化网络游戏社会监督与行业自律。	2009 年 11 月 13 日
11	《网络游戏管理暂行办法》	文化部	明确国务院文化行政部门为网络游戏的主管部门，并对网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等形式经营活动的经营单位、内容准则、经营活动及法律责任进行了明确规定。	2010 年 6 月 3 日
12	《进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》	国务院	指出软件产业和集成电路产业是国家战略性新兴产业，是国民经济和社会信息化的重要基础，为进一步优化软件产业和集成电路产业发展环境，继续实施软件增值税优惠政策、对符	2011 年 1 月 28 日

			合条件的企业分别给予营业税和所得税优惠等政策，并在投融资、研发开发、进出口政策等多个方面继续给予大力扶持。	
13	《互联网文化管理暂行规定》	文化部	明确将网络游戏划分为互联网文化产品，并明确经营性互联网文化单位的申请程序及审批流程。并指出经营进口互联网文化产品的应当由取得《网络文化经营许可证》的经营性互联网文化单位实施，并报文化部进行内容审查。	2011 年 2 月 17 日
14	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	国务院	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。	2011 年 12 月 12 日
15	《国家“十二五”时期文化产业倍增计划》	文化部	强调“十二五”期间需重点发展游戏业，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。同时明确了“十二五”期间发展游戏业的目标、主要措施及政策支持。	2012 年 2 月 23 日
16	《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展有关税收政策问题的通知》	财政部、国家税务总局	我国境内新认定的符合条件的软件企业在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，享受“两免三减半”的税收优惠政策。	2012 年 4 月 20 日
17	《互联网行业“十二五”发展规划》	工信部	指出，作为 20 世纪人类最伟大的发明之一，互联网正逐步成为信息时代人类社会发展的战略性基础设施，历经多年发展，我国互联网已成为全球互联网发展的重要组成部分。互联网全面渗透到经济社会的各个领域，成为生产建设、经济贸易、科技创新、公共服务、文化传播、生活娱乐的新型平台和变革力量，推动着我国向信息社会发展。规划还提出了互联网行业发展和管理的六大问题和矛盾，以及“十二五”期间的七项目标。	2012 年 5 月

18	《电信和互联网用户个人信息保护规定》	工信部	进一步完善了用户个人信息保护法律制度,规范电信服务、互联网信息服务过程中收集、使用用户个人信息的活动。同时,该规定也进一步明确了电信业务经营者、互联网信息服务提供者收集、使用用户个人信息的规则和信息安全保障措施。	2013 年 6 月
19	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	文化部	提出增强企业自主管理能力和自律责任,保障网络文化健康快速发展。	2013年08月 13 日
20	《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	国务院	提出将加快数字内容产业发展作为重点任务,深入挖掘优秀文化资源,推动动漫游戏等产业优化升级,打造民族品牌。	2014 年 3 月
21	《互联网用户账号名称管理规定》	国家互联网信息办公室	就账号的名称、头像和简介等,对互联网企业、用户的服务和使用行为进行了规范,涉及在博客、微博客、即时通信工具、论坛、贴吧、跟帖评论等互联网信息服务中注册使用的所有账号。	2015 年 2 月
22	《移动互联网应用程序信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室	移动互联网应用程序提供者应当严格落实信息安全管理责任,建立健全用户信息安全保护机制,依法保障用户在安装或使用过程中的知情权和选择权,尊重和保护知识产权。	2016 年 6 月 28 日
23	《关于移动游戏出版服务管理的通知》	广电总局	进一步明确移动游戏出版服务的管理规定以及具体流程,移动游戏包含在网络出版服务管理范畴,与网络游戏出版流程基本一致,需经新闻出版总署前置审批,才能上线运营。对已经批准出版的移动游戏的升级作品及新资料片,视为新作品,需重新审批。	2016 年 7 月 1 日

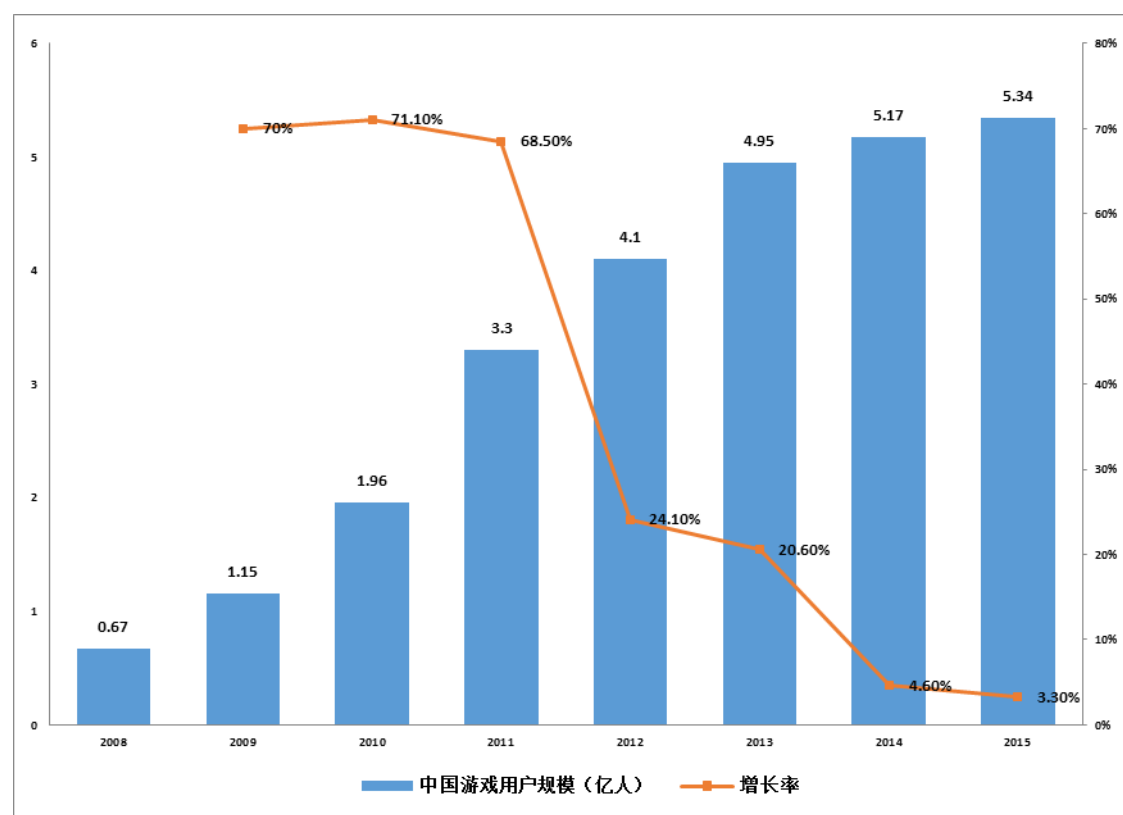
(二) 行业市场规模及发展前景

1、行业市场规模

(1) 中国游戏用户规模

2015 年,中国游戏用户达到 5.34 亿人,同比增长 3.30%。从下图可以明显看出,从 2012 年开始,游戏人数增速明显放缓,2014 年和 2015 年的增幅都不

到 5.00%，说明游戏产业人口红利趋近消失。不过随着二胎政策的开放，或许会带动新一轮人口增长。

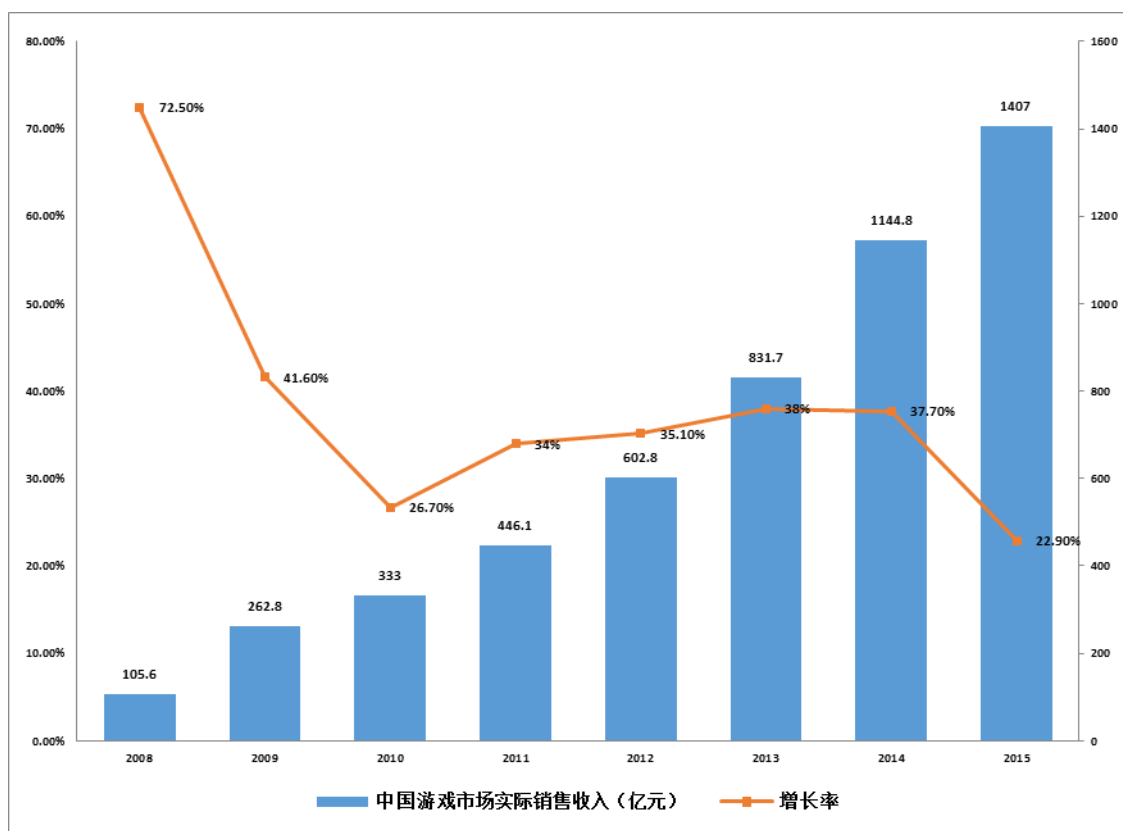


数据来源：《2015 年中国游戏产业报告》

近年来，中国游戏产业规模增速放缓，这主要有两个因素影响。首先，游戏产业多年的高速发展，规模基数增大，保持高速增长难度越来越大。其次，从业务角度来看，缺乏新的增长引擎也是产业收入增速放缓的重要原因。一方面，客户端游戏增长乏力，在缺乏出色新作的同时，经典老游戏收入大部分下降，这直接促使传统的大型 MMORPG 游戏出现负增长，休闲竞技类游戏则是小幅增长；另一方面，经过数年的快速增长，移动游戏增长趋缓，而电视游戏、H5 游戏、移动竞技游戏目前还都处于开拓阶段，市场规模整体偏小，为整个产业增长做贡献能力十分有限。

（2）中国游戏市场实际销售收入

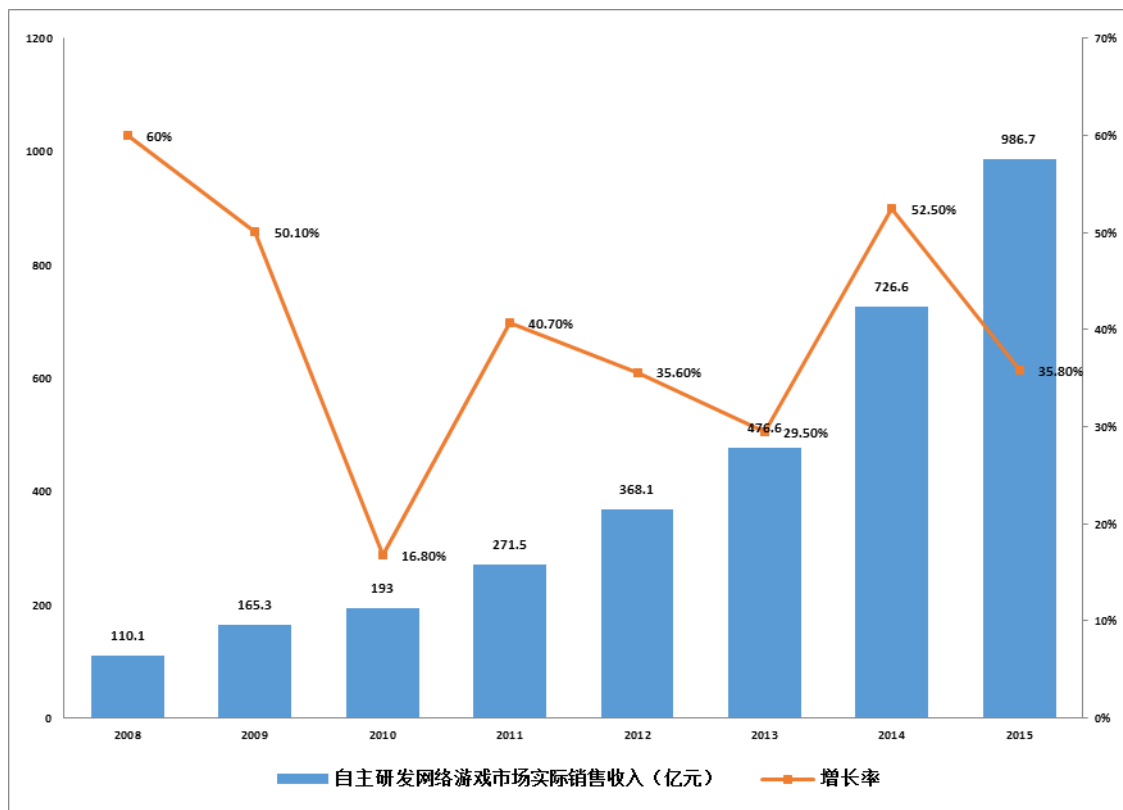
2015 年，中国游戏市场实际销售收入达到 1,407 亿元，同比增长 22.90%。同样，从 2014 年至 2015 年，整个游戏市场增长也出现了放缓的迹象，端游和页游的增长微乎其微。



数据来源：《2015 年中国游戏产业报告》

(3) 自主研发网络游戏市场实际销售收入

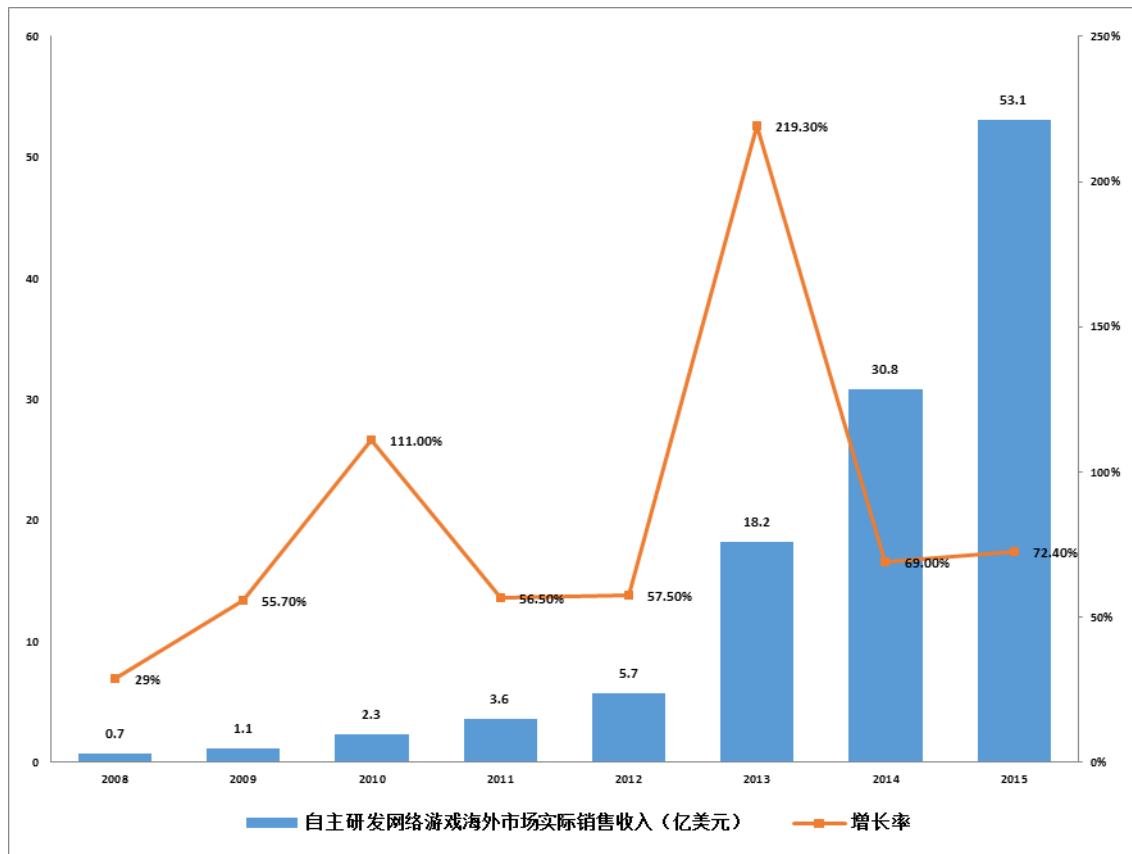
2015 年，中国自主研发网络游戏市场实际销售收入达到 986.70 亿元人民币，同比增长 35.80%。随着 3G、4G 网络的覆盖率提升，对于移动网络游戏的需求也有明显提升。此外，如果说 2014 年是卡牌的爆发年，那么 2015 年就是 RPG 的爆发年了，各种端游改编成手游，RPG 类型成为网游的主要增长点。



数据来源：《2015 年中国游戏产业报告》

（4）自主研发网络游戏海外市场实际销售收入

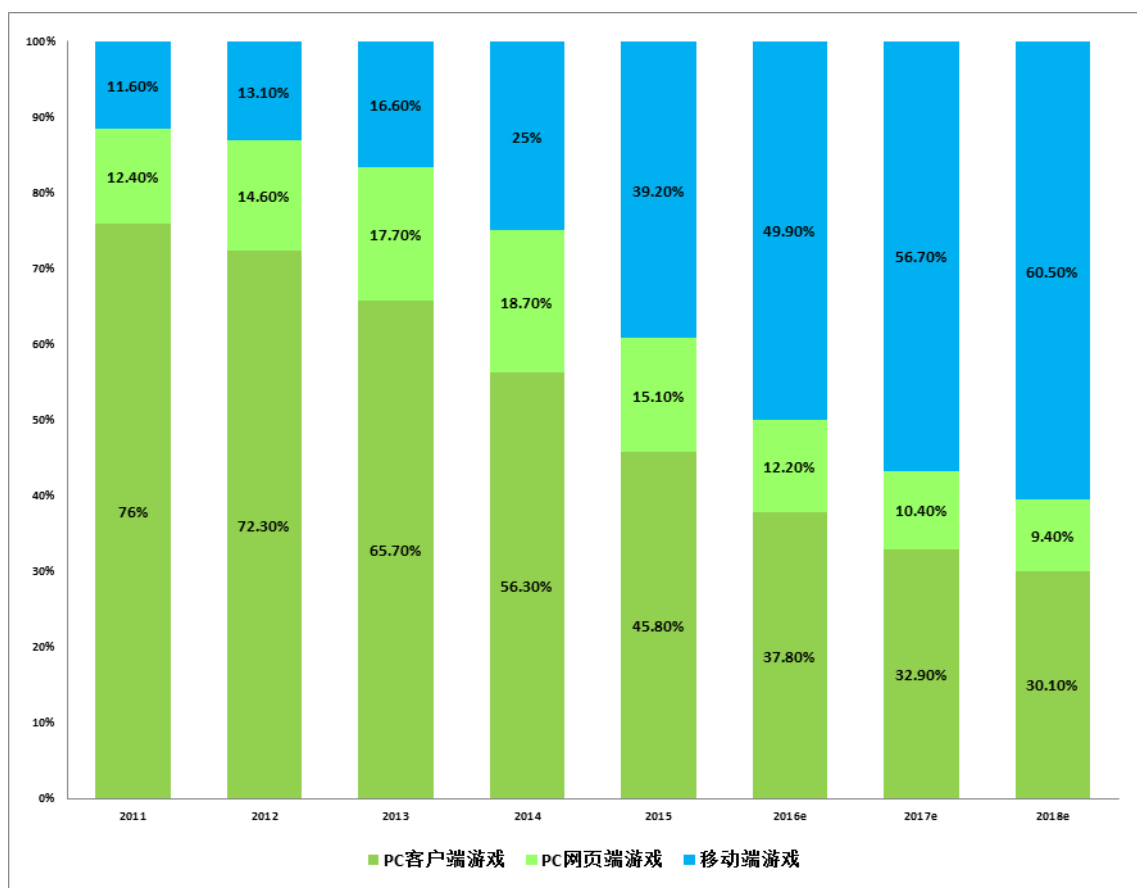
2015 年，自主研发游戏海外市场高速增长，海外市场开拓继续加速，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入达到 53.10 亿美元，同比增长 72.40%，呈现出“保南亚争美欧”的态势。一方面，在较早进入的东南亚市场表现出色，老的游戏依然能够为游戏企业带来不错的收入，新的精品游戏又快速获得成功。本年度，自主研发游戏在韩国市场上开始呈现类似情况。另一方面，一些游戏企业利用外国的 Facebook、google 等渠道，在欧美市场取得新突破，如《COK 列王的纷争》就是典型的成功案例。



数据来源：《2015 年中国游戏产业报告》

（5）中国网络游戏细分市场规模

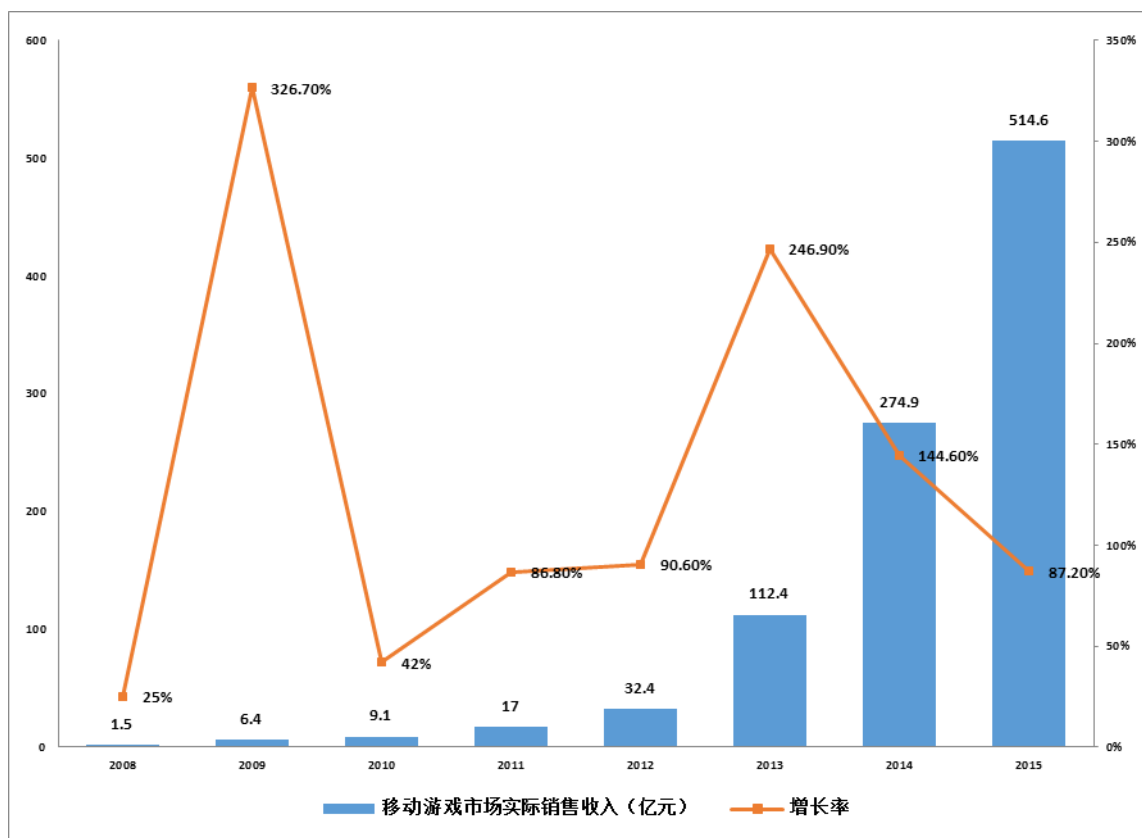
到 2015 年，移动游戏份额增长至 39.20%，端游份额跌落 50.00% 以下，移动游戏成为推动网络游戏行业增长的主要动力。预计整个市场会在 2016 年出现拐点，移动市场份额将首次超过端游，成为最大的细分市场，到 2018 年，移动端游戏份额预计超过 60.00%。



数据来源：艾瑞咨询《2016 中国移动游戏行业研究报告》

（6）移动游戏市场实际销售收入

2010 年，整个中国移动游戏市场规模仅 9.10 亿元，经过 3 年的持续快速增长，到 2013 年，移动游戏市场规模已达到 112.40 亿元，增长率高达 246.90%，虽然 2014 年和 2015 年增长率有所下降，但依然保持稳步增长，到 2015 年，移动游戏市场实际销售规模 514.60 亿元，同比增长 87.20%。



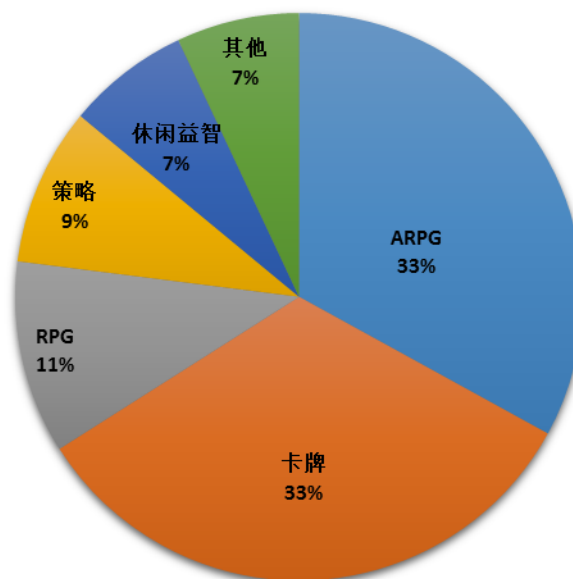
数据来源：《2015 年中国游戏产业报告》

中国的手游发展与智能手机的普及和增长紧密相关，2012 年智能手机增速达到 115.00%，随即手游经历了高增长期。尽管近年来手游行业规模增长率持续下降，但撇去泡沫、回归理性之后的手游行业距离天花板仍有较大增长空间，加上 VR 手游等潜在增长点可望在未来数年内进一步成熟。

（7）移动游戏细分市场规模

2015 年，按移动游戏类型分布看，手机网络游戏中动作角色扮演游戏（ARPG）和卡牌类最多，各占 15 款，如果算 RPG（角色扮演游戏）大类（含 ARPG）则将达到 20 款，超过卡牌类，并占到整体款数的近四成。该分布从一定程度上表明 RPG 大类（含 ARPG）和卡牌类仍是目前手游主流玩法，也符合 2015 年来手游整体重度化的大趋势。

2015年中国手游市场千万流水级网络产品类型分布



数据来源：艾媒咨询《2015-2016 中国手机游戏行业年度研究报告》

2、行业发展前景

（1）游戏行业保持多元化高速增长

由于不同细分市场处于不同发展进程，中国游戏产业在未来将呈现多元发展状态，市场规模总体有望保持高速增长。客户端游戏、网页游戏、单机游戏等发展较为成熟的细分市场，已经处于成熟期，市场规模增幅有限且变动不大。移动游戏依旧处于成长期，市场规模有望保持高增长。电规游戏、H5 游戏等新兴游戏市场处于探索阶段，未来将有机会获得快速发展，或可成为未来的发展引擎。此外，海外市场依然处于成长期，存在极大的机会。

（2）法规及政策规范游戏行业发展

①《广告法》规范游戏推广界限

随着游戏产业的快速发展，宣传推广成为市场成功必不可少的一环。2015年4月颁布的新《广告法》对游戏推广做出了明确规定：在针对未成年人的大众传播媒介上不得发布药品、保健食品、医疗器械、化妆品、酒类、医疗、美容广告，以及不利于未成年人身心健康的网络游戏广告。在广告的用词用语上，该法也进行了相应规范，包括利用互联网发布、发送广告，不得影响用户正常使用网

络；在互联网页面以弹出等形式发布的广告，应当显著标明关闭标志，确保一键关闭等要求。新《广告法》明确了游戏广告、宣传推广的边界，对游戏产业健康发展有重要的推动作用。

②简政放权促进游戏出版业发展

2015 年，“简政放权”促发展成为游戏出版行政监管的核心。国家新闻出版广电总局进一步强化属地管理，大幅度压缩游戏出版审批时限，实现客户端游戏、网页游戏出版审批平均一个月办结，移动游戏等出版审批平均时限则更短。本年度，国家新闻出版广电总局鼓励游戏自主研发，通过“中国民族网络游戏出版工程”、原动力中国原创动漫出版扶持计划，扶持了一批游戏项目，引导企业树立“产品为王”的理念，带动产业提升自主研发能力，增强核心竞争力。同时，还进一步优化游戏出版产业环境，维护游戏企业合法权益，打击侵权、盗版活动；实施网络游戏防沉迷系统，保护未成年游戏消费者身心健康。

③资本市场新规助推游戏资本市场繁荣

2015 年，资本市场的新规拓宽了游戏行业的资本运作通道，提升了游戏资本市场效率。这首先表现在围绕上市公司进行的并购与借壳，《上市公司重大资产重组管理办法》和《关于修改〈上市公司收购管理办法〉的决定》将相关审批权下放，并为游戏企业的资本运作降低了门槛以及审核要求，直接促使今年围绕游戏企业的收并购加速。其次，相关规定也对游戏企业信息披露予以规范。深交所发布的“第 5 号创业板行业信息披露指引”，对游戏企业披露信息做了专门的规定，涉及企业接近 20 家，影响整个行业。游戏企业信息更加透明，既有利于行业融资环境的健康发展，也能够为行业参与者尤其是创业者做出示范。

（3）游戏产业契合经济战略规划

在产业结构调整的背景下，国家推出的“互联网+”、“大众创业、万众创新”等战略为游戏产业提供了良好的宏观发展环境。国务院总理李克强在《政府工作报告》中提到，“制定‘互联网+’行动计划，推动移动互联网、云计算、大数据、物联网等与现代制造业结合”。在该战略引导下，移动互联网、云计算、大数据、物联网等与现代制造业结合则推动了可穿戴智能设备、VR 设备、智能家居的发展。据统计，国内可穿戴智能设备种类已经达到数百种，这些设备将为新兴游戏类型发展提供硬件基础。游戏产业是“大众创业、万众创新”最积极主动的践行者，

伴随着国家、各地相关优惠政策落地，游戏产业的生力军将更加充实。借助于“大众创业、万众创新”的战略背景，地方政府、投资企业通过孵化器等模式为创业企业的发展提供帮助。一些精品游戏诞生于这类企业，并催生了一批优质的研发型企业。

（4）“一带一路”国际文化交融推动游戏行业国际化进程

习近平总书记在今年 2 月提到，积极推进“一带一路”建设，与沿线各国共同打造政治互信、经济融合、文化包容的利益共同体、责任共同体和命运共同体，造福沿线国家人民，促进人类文明进步事业。这一战略的实施将有利于不同文化的交融，给游戏海外出口带来新的机遇。一方面，一些拥有中国文化内涵的精品游戏逐渐得到不同市场的认可，如《少年三国志》；另一方面，游戏企业在研发过程中有意识地将一些跨国家、跨地域的文化元素纳入游戏中，进而帮助产品开拓海外市场，如《太极熊猫》、《COK 列王的纷争》。

（5）技术的不断提高利好游戏行业

①宽带提速、4G 网络利好游戏行业

网络基础建设是网络游戏发展的前提，网络基础建设优劣影响整个游戏产业的发展。2015 年，国务院办公厅先后下发《关于加快高速宽带网络建设推进网络提速降费的指导意见》和《三网融合推广方案》等文件，提出建设高速畅通、覆盖城乡、质优价廉、服务便捷的宽带网络基础设施和服务体系，推动信息网络基础设施互联互通和资源共享，从而促进信息消费快速增长。这些政策措施为游戏产业发展提供了良好的网络支持，受益面集中于游戏用户覆盖、移动游戏市场、游戏体验、电子竞技等。

②智能硬件性能提升壮大游戏产业发展空间

智能硬件快速发展为游戏产业创新提供了基础条件。国务院发布的《中国制造 2025》提到，新一代信息技术与制造业深度融合，可穿戴智能产品、智能家电、智能汽车等智能终端产品不断拓展制造业新领域，而这对游戏未来的发展将产生直接影响。从移动游戏领域看，智能手机、平板电脑的普及以及迭代，与移动游戏规模持续、快速增长相辅相成；智能电视、智能盒子的快速普及，为电视游戏带来新的契机。此外，可穿戴智能设备、VR、现实加强设备等相关硬件的发展，为下一阶段游戏产业发展提供了新的方向。

（6）文创不同领域互动加速

2015 年，文化创意产业蓬勃发展，影视剧、小说、动漫表现出色，并涌现了一批“既叫好又叫座”的作品，如电影《西游记之大圣归来》、电视剧《琅琊榜》等。而在版权保护越来越被重视的背景下，这些作品成功转化为 IP，为游戏产业提供了血液。游戏产业与其他文创领域互动增多，跨媒体整合加速，并通过联动的方式，探索出一条全新的、围绕娱乐产业进行的产业链。在这条产业链之上，任何一种类型的作品都能转化为其他类型的作品，从而发挥最大价值，如网络小说《花千骨》在包括游戏公司、视频网站在内的几家企业共同运作下，被改编为同名电视剧、同名的不同类型游戏，均成功赢得了市场。

（7）网络直播赛事打造游戏电竞生态圈

2015 年被称作游戏视频直播元年，一系列游戏直播平台涌现。作为游戏产业的一个衍生行业，游戏直播正与专业赛事、游戏俱乐部一起，以赛事为核心，游戏为基础，游戏直播衔接用户、赛事、产品，构建游戏电子竞技生态圈。电子竞技有助于深度挖掘游戏用户的价值，促进游戏的运营。本年度，不仅传统的客户端游戏电子竞技更上一层楼，新兴的移动游戏也呈现明显的竞技化趋势，出现一批以竞技为主打、以赛事为支撑的游戏，如《全民超神》、《乱斗西游》等，基于移动游戏的相关赛事已经超过 10 种。

（三）行业风险特征

1、市场风险

中国网络游戏从上世纪 90 年代末发展至今近 20 个年头，市场相对较新，但发展迅速。目前网络游戏行业竞争激烈，从业企业基数大，且规模呈两极分化。尤其近两年大量游戏从业者涌入，市场产品呈爆发式增长，但产品类型集中，同质化严重，创新不足。部分爆发性增长的企业都依靠几款明星产品迅速霸占市场，但单款明星产品存在周期性短且不具备可复制性的特征，因此后续盈利具有不确定性。此外受到国外优质网络游戏产品冲击，国内用户粘性较低，为国内游戏产品的发展形成不利影响。公司在此种情况下如果不能持续研发出符合市场走向和公司定位的新产品，把握住现有客户及潜在客户，将对公司的盈利情况及未来发展造成不利影响。

2、人力资源风险

游戏研发运营企业的核心竞争力依然是以人为本，人才是游戏企业发展壮大的根本，然而目前，游戏行业尤其是云南地区的专业技术人才依然短缺，游戏厂商之间的人才争夺激烈，核心团队的动荡会导致游戏竞争对手间此消彼长。

3、行业风险

游戏行业是一个大众消费行业，客户数量众多，对社会影响大，政府对其监管力度大，行业法规政策也相对健全，企业一旦违反法律政策，受到处罚，从而给公司业务带来不利影响。

对于网络游戏而言，一方面，行业依托于互联网，互联网固有的风险如黑客入侵、病毒也有可能给企业带来风险；另一方面，中国网游市场绝大部分用户资源处于少数平台掌控之中，这些平台因此形成了对游戏研发企业分成的议价权，从而也削弱了游戏研发企业的成本控制能力，降低了游戏研发企业的盈利空间。

对于移动游戏而言，目前市场尚处于摸索阶段，产业链有待完善，用户付费转换率低。移动互联网行业所依赖的盈利模式与实体经济、消费领域息息相关，同时它又与消费人群、消费习惯等密切联系。宏观经济和实体行业的不断向好会带动移动互联网行业的发展，相反，如果宏观经济和实体行业发生重大恶化，移动互联网行业也会受到重大影响。移动互联网改变了一部分消费者习惯，同时消费者习惯也影响移动互联网的发展，如果消费者习惯发生重大变化，原有的移动互联网企业可能会受到重大影响。

4、政策风险

关于网络游戏的社会争议一直不绝于耳，其中最为广泛关注的例如青少年沉迷网络游戏、网络游戏色情暴力等问题，央视焦点访谈关于网游引发的“沉迷游戏或致吸毒”等的连续报道，更加引起大家对监管部门是否会出台严厉措施整治网络游戏的高度关注。一旦监管力度加强，则对部分游戏厂商影响较大。近些年，移动互联网发展迅速，盈利模式不断创新，社会影响显著提升，但是关于移动互联网的法律法规还有待完善。随着政府和相关部门对移动互联网行业不断加强立法，整个社会对移动互联网的要求会越来越严格和规范，移动互联网企业可能面临现有商业模式不适应未来趋严的法律法规的风险。监管部门会通过加强内容审

核、实名登记、游戏分级等措施来积极引导和推动行业朝着有利于社会的方向健康发展。

5、技术风险

移动互联网具有技术进步较快，产品的生命周期较短，技术迭代频繁等特点。移动互联网企业需要准确判断行业技术和应用发展趋势，及时调整产品发展方向，持续创新，不断推出新产品以满足市场需求。这不仅要求企业能够在市场判断上具有前瞻性，还需要在技术储备及人才队伍建设上具备有力支撑，另外，还需要具有相应的资金实力来支持技术革新的实现。如果企业在技术方向上选择失误，将直接影响企业的持续发展。

6、新游戏领域的拓展风险

互联网行业和网络游戏行业发展迅速，游戏类型和用户需求处于持续发展、演变的过程。在此背景下，为保证经营业绩的可持续快速增长，游戏企业需不断发掘市场增长潜力，开拓游戏领域，推出更丰富、更多元化的游戏产品组合，适应外部环境的变化趋势。

（四）行业壁垒

1、技术壁垒

游戏行业尤其是网络游戏行业属于高新技术行业，技术的发展与更新速度较快，行业技术门槛越来越高。作为一项系统性的工程，网络游戏的研发对策划、程序、美术、测试、运营等各环节均有较高的技术要求，任何一个环节的技术缺失都会影响游戏产品的最终质量。网络游戏行业的技术发展和更新速度较快，随着行业内竞争的日趋激烈，当前网络游戏产品的品质已经上升至较高的水准，游戏企业不仅需要具备专业的技术开发实力，且需同时具备对新技术的持续跟踪和研发能力，不断更新、优化其技术，才能满足市场发展的需求。

行业中具备领先地位的游戏研发商已经积累了一定的游戏引擎和开发工具，可提高后续游戏产品研发的效率，从而缩短整个研发的周期，使得游戏产品能够以适当的节奏推向市场。而行业的新进企业则难以在短时间内完成上述的各项技术积累。

2、品牌壁垒

游戏研发商在长期的行业历练和实战试错过程中得以对自身的发展战略不断修正,能够在掌握游戏用户需求偏好的情况下确定最契合企业当前发展阶段的前进方向,逐步完善业务流程,形成一套成熟的运营体系。该等运营体系为企业优质游戏的诞生提供支撑,为游戏产品的稳定运营提供保障,为用户体验的升级添加助力,最终在市场长期的检验中树立行业口碑和企业品牌,沉淀出一批忠实的游戏用户群体。

一方面,游戏用户非常重视品牌开发商的号召力及影响力,品牌开发商推出的新产品玩家普及率较高,在打造系列产品及产品后续开发及售后服务上具有竞争优势,明星产品现金回流速度快且金额较高,有助于公司对现有产品进行更新升级及广告推广,同时也有助于公司把握市场走向及玩家喜好,迅速开始后续产品研发,形成良性循环。当品牌美誉度建立并逐步强化后,企业品牌不但是其稳定收入的有力保障,亦是产品品质的保障,市场现存网络游戏公司已通过长时间的市场运营及推广形成品牌效应,对新进入的网络游戏公司形成了较高的品牌壁垒。

品牌壁垒的另一方面体现在其渠道优势,即知名开发商在面对游戏运营平台时经验优势、谈判地位和议价能力。相较于行业的新进入者,已推出过优质游戏作品的行业领先者由于更了解用户需求,能够制定适合游戏特点的发行推广策略,因此,能够选择更加合适的运营平台并制定运营策略,在面对游戏运营平台时具有较多的话语权和谈判优势。

3、人才壁垒

在游戏产品的整个研发过程中,从策划、程序、美术、测试以及后续的版本更新和运营等环节均具有一定的技术要求和标准,既需要具备美工和技术功底的综合型人才,亦需要熟悉游戏策划与运营,掌握各产品特点、电信与互联网增值业务模式、用户心理及消费行为等多方面知识的综合型人才。

一方面,我国游戏相关的教育培训市场尚未成熟,行业新进入者仅能招聘动漫或计算机专业的学生,并通过一段时间的业务实战训练将其逐步培育成能满足企业业务发展需求的人才,培训和试错成本构成了新进入者企业需要负担的隐性成本。

另一方面，随着网络游戏行业的高速增长，大量资本涌入行业，直接导致行业对专业人才的需求进一步提高，加剧了人才稀缺的状况。一些规模较小的游戏研发商由于受到品牌、技术和资金实力的制约，无法吸引、留存高素质的游戏研发人才。专业人才的重要地位及其稀缺现状构成了行业新进入者的人才壁垒。

4、资质壁垒

我国网络游戏行业受到工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局共同监管，游戏企业的设立需要取得包括增值电信业务经营许可证、互联网文化经营许可证在内的一系列资质许可及文件备案，同时针对游戏企业还明确了必须满足 1,000 万元注册资本的要求，对从事网络游戏的公司设置了较高的准入门槛。

5、市场壁垒

对于移动游戏行业来说，目前，我国移动终端游戏市场主要采用与电信运营商合作的模式，包括中国移动、中国电信、中国联通“三大运营商”，分设移动基地、移动 MM 商城、电信爱游戏、电信天翼、联通沃商店、联通宽带“六大运营商渠道”。移动终端游戏产品的好坏，很大程度上受到市场的影响，且游戏产品的后续开发和优化，也离不开市场的支撑。随着端游大厂纷纷进入手游行业，复制 PC 端经验，大力开发重度游戏，并采取端游市场推广方式，进一步提升了产品的推广成本和门槛。各种产品发行及运营资质接入，较高的市场推广门槛，让产品发行的壁垒越来越高。

6、经验壁垒

游戏产品可分为角色、动作、体育、射击、策略、休闲、益智、棋牌与冒险等多种类型，每一类型游戏的技术开发和创意策划均需要有一定的技术积累和丰富经验，只有针对不同类型游戏形成开发引擎，才能有效降低游戏产品的开发成本。在游戏发行和运营环节，需要服务商对用户消费行为有深刻的认识，对游戏推广有丰富的运作经验，才能保证游戏产品的下载量和游戏用户的付费转化率，提高单款游戏的收入水平，保障企业的整体盈利水平。

7、资金壁垒

游戏产品只有实际投入运营并且有玩家付费充值时才会产生收入，在此之前的各个研发环节均需要资金的不断投入，需要企业有一定的资金实力给予支持。

随着网游行业竞争激烈程度的增加和对技术应用升级的侧重，制作高质量网游所需投入的研发成本逐步升高，产品上线运营后的后续更新和维护成本亦日益增加，继而对游戏研发商的资金充足情况提出了更高要求。因此，资金需求构成行业新进入者的一道壁垒。

（五）公司在行业中的竞争地位及优势

1、公司行业地位

自成立以来，公司一直致力于游戏的研发和运营，积累了丰富的研发经验和众多忠实用户，在国内游戏行业逐步建立了一定的市场地位。截至 2015 年末，公司已取得 32 项软件著作权、电信经营许可和网络文化经营许可，并获得国家高新技术企业认证、软件产品认证。公司曾被评为“云南省文化出口重点企业”、“云南省文化产业明星单位”、“昆明市十佳成长型文化企业”，是国家重点动漫企业之一。公司已自主研发《出发 Online》、《刀塔西游》和《幻城 Online》三款游戏，其中，《刀塔西游》目前已在稳定运行中，是公司的主要营业收入来源，获得小说原作者郭敬明授权的《幻城 Online》已完成所有审批及备案手续，并已与百度网讯科技有限公司签订了独家运营授权协议。公司正在研发三款新游戏，种类丰富，包括即时战略、卡牌类手游《守望战场》、FPS 类对战手游《王者军团》和动作类手游《战神传奇》。

公司自主研发的《出发 Online》被评为云南民族网游；《幻城 Online》被评为腾讯游戏风云榜 2014 十大年度最受期待网络游戏，并获得 2014 年 17173 最佳 IP 改编奖；《刀塔西游》获得 Unity3D 最佳移动游戏制作奖。

2、企业竞争优势

（1）研发实力优势

目前，公司已取得 32 项软件著作权、电信经营许可和网络文化经营许可，并获得国家高新技术企业认证、软件产品认证。公司自主研发了具有自主知识产权的“盘古引擎”，该项目凝聚了国内领先的 3D 游戏制作技术、服务器框架技术、SDK 二次开发技术、脚本控制技术，并且该引擎衍生开发的服务器端优化及错误调试系统，在新游戏开发工程及程序性能优化中仍起到决定性作用。

从《出发 online》到《刀塔西游》，公司的每一款产品都引领着当时游戏开发技术的最前沿。在 2010 年研发《出发 online》时，公司就已经掌握了堪比《魔

兽世界》的超大型无缝地图制作技术，并直接应用到了游戏当中，这在当时的国内还是不可想象的事情；2012 年的《幻城 Online》直接将次世代游戏开发技术全面融入网络游戏，真正实现了“电影级网游大作”的网络游戏研发，而当时很多国内外厂商都只能将次世代技术用于单机游戏开发；2013 年《刀塔西游》实现了移动竞技游戏，打破了“手机 MOBA”的技术门槛，实现客户端与服务端在移动网络环境下的高速数据互通，在手机等移动客户端创造出了最正宗 MOBA 竞技游戏。未来，公司还要将次世代游戏技术加入到手机游戏，强化“移动电竞”这一新兴的游戏娱乐概念。

（2）运营能力优势

公司依托昆明作为东南亚国家的接口城市，在全东南亚建立了完善的运营与渠道网络，智傲集团、亚洲软件、越南 VTC 游戏公司、马来西亚 CIB 等全球知名媒体与运营商都是公司的战略合作伙伴，公司开发的游戏产品能在第一时间销往整个东南亚，占尽区域市场先机。在获得国外用户与企业喜爱与信赖的同时，公司也积极开拓国内市场，先后与百度游戏、中国手游等国内一线运营商达成深度合作，百度独家代理《幻城 Online》，中国手游独家代理《刀塔西游》。

（3）SDK 接入优势

高效、稳定、成熟的 SDK 体系，是游戏在渠道（360，百度，腾讯等）快速上线、良好运营的有力保证。在以往的工作中，公司已经完成了市场中绝大多数渠道的 SDK 代码接入工作，并逐步形成了一套独立的 SDK 模块体系，该 SDK 模块，可以良好的兼容新的游戏项目，使游戏项目接入单一渠道的时间由原来的 3 个工作日（包含代码接入与游戏测试），缩短到 1 个工作日，为游戏的早日上线，争取了宝贵的时间。同时，公司也熟悉了不同渠道 SDK 的工作原理，了解了游戏运营过程中，游戏登陆、支付等不同 SDK 相关功能的主要结构和重难点。在成熟的 SDK 模块和相关运营经验的支撑下，公司的游戏产品在上线运营的过程中，具有明显的效率优势。

（4）人力资源优势

一方面，公司拥有一支经验丰富的产品策划及研发队伍。在公司创办初期，来自各知名游戏创作工作室的核心技术团队成员们参与了《劲舞团》、《三国之天》等知名游戏的开发与运营流程，在游戏创意、图形美工、数据中心优化、3D 引

擎开发与应用、网络优化及安全等领域有着丰富的行业经验。截至目前，天之游科技已拥近百人的策划、研发、美工团队，平均从业年龄 5 年以上，最长游戏从业经验达到 12 年。

另一方面，公司拥有稳定的核心团队。公司的管理层和业务骨干均在公司工作多年，拥有较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。

此外，公司建立了完善的培训制度，包括岗前培训、入职培训和在职培训。岗前培训是针对“有基础，无经验”的员工，公司采用“无薪培养，保障生活”的培训方式，帮助新员工快速学习专业技能，尽快融入团队。新员工加入公司后，人力资源部和部门负责人会帮助员工了解公司并顺利开展工作。同时为员工进行短期的入职培训，让新员工了解公司的企业文化、规章制度、各项政策等，培养员工综合素质，以提高工作效率。人力资源部每月 5 号以前向各部门收集培训需求，选取可行性较强的一到两个作为培训主题，培训课件由人力资源部提供，及时与需求部门进行沟通，素质培训由人力资源部提供师资，专业技术培训由相关技术部门提供师资，每月 25 号以后进行培训，时间为半天，培训完成后，人力资源部敦促参训者在一周内提交培训心得，并反馈到相关部门。

（5）产品优势

公司数款手游产品，不但画质位居行业前列、游戏立意新颖，更重要的是天游人对游戏市场和玩家心态的把握精准。已公测的《刀塔西游》是竞技类 MOBA 手游，取材“西游”题材，力图全面还原 PC 版 MOBA 的游戏精髓。游戏中融入了地形、走位、反杀等各种流行 MOBA 元素，并且根据手机平台特性，提高娱乐性的同时简化了操作，给玩家带来如影随形般的移动竞技体验。同类（MOBA 多人在线战术竞技游戏）PC 端游戏《英雄联盟》近年来表现突出，2016 年上半年日均玩家超过 2700 万，同时在线人数超 750 万，根据官方 15 年末公开财务数据，《英雄联盟》2015 年收入 16.28 亿美元，问鼎全球游戏收入榜首。

公司将于 **2017 年**推出两款手游新作，包括竞技射击游戏《王者军团》和卡牌塔防游戏《守望战场》，如今都已接近研发收尾阶段。

(6) 资源与设施优势

作为云南最大的游戏开发公司之一，天之游科技得到了云南当地政府的大力支持。公司拥有雄厚的资金基础，自有资产包括占地面积为 9000 平米的研发中心，和现代化的员工居住、娱乐、餐饮的配套设施，聚集顶尖游戏开发人才近百名。

3、企业竞争劣势

(1) 地域劣势

公司地处云南省，相较于北京、上海、广州、深圳等经济发达的地区属于偏远地区，网络游戏行业相对落后，存在地域限制，主要体现在三方面，一是人力资源劣势，由于云南属于偏远地区，行业水平和薪资水平相对落后，大部分 IT 行业人才都倾向于选择北上广深这样的大城市就业，导致公司在人力资源积累方面有所欠缺，难以寻求掌握核心技术的人才；二是信息资源劣势，相较于一线城市的网络游戏企业，公司在信息、数据、市场动态追踪等方面有所滞后；三是产业效应劣势，受地域限制，云南地区经济发展不及沿海，相对落后，导致区域产业效应不足，未能形成产业链，区域产业效应的不足，也导致公司不能及时享受到国家扶持优惠政策。

(2) 规模劣势

公司受自身资本规模的制约，目前自主研发并运营的游戏仅有三款，且其中一款游戏《出发 Online》已经停运，经营规模及市场占有率与已上市的网络游戏公司有着一定差距。由于网络游戏具有一定的生命周期，公司需要不断推出新的游戏产品，丰富产品线以化解主要产品进入生命周期的衰退阶段所带来的负面影响。目前竞争对手多为上市公司或者已经募集到资金的公司，实力雄厚，公司在市场营销和拓展上受到较大影响，尤其后期公司做大做强需要更多的资金支持。

第三节 公司治理

一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况

（一）股东大会制度建立健全及运行情况

1、股东大会制度建立健全情况

根据《公司章程》规定，股东大会是本公司最高权力机构，依法行使下列职权：

- （1）决定公司的经营方针和投资计划；
- （2）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；
- （3）审议批准董事会的报告；
- （4）审议批准监事会报告；
- （5）审议批准公司的年度财务预算方案、决算方案；
- （6）审议批准公司的利润分配方案和弥补亏损方案；
- （7）对公司增加或者减少注册资本作出决议；
- （8）对发行公司债券作出决议；
- （9）对公司合并、分立、解散、清算或者变更公司形式作出决议；
- （10）修改本章程；
- （11）审议公司信息披露平台
- （12）对公司聘用、解聘会计师事务所作出决议；
- （13）审议批准本章程第四十条规定的担保事项；
- （14）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百分之三十的事项；
- （15）审议股权激励计划；
- （16）审议法律、行政法规、部门规章或本章程规定应当由股东大会决定的其他事项。

2、股东大会制度运行情况

有限公司时期，股东会的运行情况存在一定瑕疵，例如股东会的召开程序、会议通知存在瑕疵，未留存除股东会会议决议之外的其他会议记录文件等，2016年7月1日股份公司成立后，公司的治理机制趋于完善，股东大会的召开时间、召开程序、会议通知等根据《公司法》、《公司章程》、《股东大会议事规则》等的规定运作，股份公司创立大会通过了《云南天之游科技股份有限公司股东大会议事规则》、《云南天之游科技股份有限公司董事会议事规则》、《云南天之游科技股份有限公司监事会议事规则》、《云南天之游科技股份有限公司关联交易决策与控制制度》、《云南天之游科技股份有限公司投资者关系管理办法》、《云南天之游科技股份有限公司对外担保管理办法》、《云南天之游科技股份有限公司对外投资管理办法》、《云南天之游科技股份有限公司防止控股股东或实际控制人及关联方占用公司资金管理制度》、《云南天之游科技股份有限公司董事会秘书工作制度》、《云南天之游科技股份有限公司总经理工作细则》等一系列文件。规范了公司的治理，完善了公司的内控制度。

（二）董事会制度建立健全及运行情况

1、董事会制度建立健全情况

根据《公司章程》规定，公司设董事会，对股东大会负责；董事会由5名董事组成，任期三年。公司设董事长1名，由董事会过半数选举产生，任期三年。

董事会行使下列职权：

- （1）召集股东大会，并向股东大会报告工作；
- （2）执行股东大会的决议；
- （3）决定公司的经营计划和投资方案；
- （4）制订公司的年度财务预算方案、决算方案；
- （5）制订公司的利润分配方案和弥补亏损方案；
- （6）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；
- （7）拟订公司重大收购、收购本公司股票或者合并、分立、解散及变更公司形式的方案；

(8) 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；

(9) 决定公司内部管理机构的设置；

(10) 聘任或者解聘公司总经理；根据总经理的提名，聘任或者解聘公司副总经理、财务负责人等高级管理人员，并决定其报酬事项和奖惩事项；

(11) 聘任或解聘公司董事会秘书，并决定其报酬事项和奖惩事项；

(12) 制订公司的基本管理制度；

(13) 制订本章程的修改方案；

(14) 向股东大会提请聘请或更换为公司审计的会计师事务所；

(15) 听取公司总经理的工作汇报并检查总经理的工作；

(16) 对公司治理机制是否给所有的股东提供合适的保护和平等权利，以及公司治理结构是否合理、有效等情况，进行讨论、评估；

(17) 采取有效措施防范和制止控股股东及关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为，以保护公司及其他股东的合法权益；

(18) 法律、行政法规、部门规章或本章程授予的其他职权。

2、董事会制度运行情况

有限公司阶段公司设执行董事一名，未设董事会。报告期内，在中介机构的辅导下，公司的治理机制趋于完善，2016年7月有限公司整体变更为股份公司，股份公司设立以后董事会的召开时间、召开程序、会议通知等根据《公司法》、《公司章程》、《董事会议事规则》等的规定运作，会议记录、会议档案完整，董事会制度运行规范、有效。

(三) 监事会制度建立健全及运行情况

1、监事会制度建立健全情况

根据《公司章程》规定，公司设监事会，由3名监事组成，其中，职工监事一名。高级管理人员不得兼任监事。监事会设主席1人，监事会主席由全体监事过半数选举产生。监事任期三年。监事会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。

监事会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。

监事会行使下列职权：

- （1）应当对董事会编制的公司定期报告进行审核并提出书面审核意见；
- （2）检查公司财务；
- （3）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；
- （4）当董事、高级管理人员的行为损害公司的利益时，要求董事、高级管理人员予以纠正；
- （5）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；
- （6）向股东大会提出提案；
- （7）提议召开董事会临时会议；
- （8）依照《公司法》第一百五十一条的规定，对董事、高级管理人员提起诉讼；
- （9）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；
- （10）要求公司董事、高级管理人员出席监事会会议并解答监事会关注的问题；
- （11）法律、行政法规、部门规章、本章程或股东大会授予的其他职权。

2、监事会制度运行情况

有限公司阶段，公司设监事一名，未设监事会，公司治理情况存在不规范情形，例如未对执行董事、高级管理人员和公司重大生产经营决策等事项未产生有效的监督；监事部分会议未形成书面的监事工作报告等方面存在瑕疵。报告期内，在中介机构的辅导下，公司治理运行逐步规范。2016年7月有限公司整体变更为股份公司，股份公司设立以后，所有监事均出席、列席了股东大会和董事会会议，对公司董事、高级管理人员和公司重大生产经营决策等事项实施了有效监督，监事会制度运行规范、有效。

二、公司投资者权益保护情况

公司根据《公司法》、《证券法》、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》等有关法律法规的规定，制订了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《投资者关系管理办法》、《关联交易决策与控制制度》、《董事会秘书工作制度》、《对外担保管理办法》、《对外投资管理办法》、《信息披露事务管理制度》、《防止控股股东或实际控制人及关联方资金占用管理制度》等规章制度，明确了股东大会、董事会、监事会及经理层的权责范围和工作程序，本公司成立以来股东大会、董事会、监事会的召开、重大决策等行为合法、合规、真实、有效，保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

公司在全国股份转让系统挂牌后将严格按照《公司法》、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》、《全国中小企业股份转让系统挂牌公司信息披露细则（试行）》及中国证监会和全国股份转让系统关于信息披露的有关要求，认真履行信息披露义务。依据信息披露和投资者关系管理制度，公司将通过定期报告与临时公告、股东大会、公司网站、分析师会议和业绩说明会、电话咨询、一对一沟通、媒体采访和报道、现场参观等多种方式与投资者及时、深入和广泛地沟通，并且以充分披露信息、合规披露信息、投资者机会均等、高效低耗和互动沟通等原则，保障投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策和选择管理者等权利。

三、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

报告期内，通过中介机构的辅导，公司的治理机制逐渐趋于规范。股份公司于2016年7月1日设立，股份公司依法建立健全了股东大会、董事会、监事会、董事会秘书制度，制定了规范的《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作制度》、《董事会秘书工作规则》，对三会的职权、议事规则、召开程序、提案、表决程序等都作了相关规定。公司建立了较为完善的内部控制管理制度体系，包括投资者关系管理制度、关联交易决策制度、财务管理制度等。公司建立了与生产经营及规模相适应的组织机构，设立了总工办、监审部等职能部门，建立健全了内部经营管理机构，制定了相应的内部管理制度，比较科学的划分了每个部门的责任权限，形成了互相制衡的机制。公司重要决策能够按照《公司章程》和相关议事规则的规定，通过相关会议审议，公司股东、

董事、监事及高级管理人员均能按照要求出席参加相关会议，并履行相关权利义务。

综上，股份公司设立时间较短，较为完善的公司治理制度建立时间不长，在实际运作中仍需要管理层不断深化公司治理理念，加深相关知识的学习，提高规范运作的意识，以保证公司治理机制的有效运行。

四、公司及控股股东、实际控制人报告期内违法违规情况

公司及控股股东、实际控制人最近二年内没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分；也不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形。

五、公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业相关资产的分开情况

（一）业务分开情况

公司主营业务以网络游戏的研发及运营为主，通过对市场进行专业调研，依据调研的结果策划详细的开发计划。公司运用自主研发或二次开发的游戏引擎，再加上专业的策划团队等等，研发出具有竞争力的产品。通过联合运营、授权运营、自主运营的方式与其他游戏运营商或开发商合作，以游戏虚拟道具充值收入分成及游戏版权金获取收益。公司已经建立完整的业务体系，具有直接面向市场独立经营的能力，不存在依赖控股股东、实际控制人控制的其他企业进行生产经营的情况。公司具有完整的法人财产权，能够独立支配和使用人、财、物等要素。公司股东在业务上与公司之间均不存在竞争关系，且公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业及持有公司 5%以上股份的股东已承诺不经营与公司可能发生同业竞争的业务。

（二）资产分开情况

公司系由有限公司整体变更设立，有限公司的资产和人员全部进入股份公司。整体变更后，公司依法办理相关资产和产权的变更登记。公司合法拥有完整的独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业进行生产经营所需的经营场所、设备、商标、软件著作权等资产。公司没有以资产、权益或信誉为股东及股东下属企业或个人提供担保的行为，也不存在控股股东、实际控制人占用公司经营场所、设备、商标、软件著作权等资产的行为。

（三）人员分开情况

公司已经按照国家有关规定建立了独立的劳动、人事和分配制度。公司的董事、监事、高级管理人员均依照《公司法》及《公司章程》等有关规定产生，不存在股东超越公司董事会和股东大会作出人事任免决定的情况。本公司总经理、财务负责人、董事会秘书等高级管理人员专职在公司工作并领取报酬，不存在在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业兼任除董事之外其他职务及领取薪酬的情形。本公司财务人员不存在在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业兼职的情形。

（四）财务分开情况

公司设立了独立的财务部门，配备了专职的财务人员并进行了适当的分工授权，拥有比较完善的财务管理制度与会计核算体系。公司依法独立纳税，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情况。公司根据生产经营需要独立作出财务决策，不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情形。

（五）机构分开情况

公司具有健全的组织结构，已建立了股东大会、董事会、监事会等完备的法人治理结构。公司具有完备的内部管理制度，设有研发、美术、运营、行政、财务部等职能管理部门。本公司拥有独立的生产经营和办公场所，不存在与控股股东和实际控制人及其控制的其他企业混合经营、合署办公的情况。

六、同业竞争

（一）同业竞争情况

报告期内，公司与关联方云南海之游科技发展有限公司如下经营范围存在重合：“计算机软硬件的开发、应用及技术咨询；计算机网络系统集成及综合布线；网页的图文设计与开发；电子产品的开发”。海之游的主要股东系公司实际控制人谢天、谢地之母亲邹建英，报告期内并未实际开展业务。

2015年12月12日，邹建英将其所持有云南海之游科技发展有限公司全部出资（870万元）作价870万元转让给非关联自然人刘小华。

为彻底解决上述潜在同业竞争，2016年8月4日、2016年8月10日，云南海之游科技发展有限公司分别向昆明市经济技术开发区国家税务局、昆明市地方

税务局提交了注销税务登记申请。目前，税务注销手续已办理完毕，工商注销登记程序尚在办理中。公司控股股东、实际控制人谢天、谢地亦出具了《避免同业竞争的承诺》。

截至公开转让说明书签署日止，控股股东、实际控制人控制的企业与公司不存在同业竞争情形。

（二）避免同业竞争的承诺

为避免潜在的同业竞争，公司的董事、监事及高级管理人员出具了《避免同业竞争承诺函》，承诺：“一、本人不在中国境内外直接或间接或参与任何在商业上对公司构成竞争的业务及活动，或拥有与公司存在竞争关系的任何经济实体、机构、经济组织的权益，或以其他任何形式取得该经济实体、机构、经济组织的控制权，或在该经济实体、机构、经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员；二、本人不存在对外投资与公司存在利益冲突的其他情况；三、本人在担任公司董事（监事、高级管理人员）期间以及辞去上述职务六个月内，本承诺为有效之承诺；四、本人愿意承担因违反上述承诺而给公司造成的全部经济损失。”

公司控股股东、实际控制人及持股 5%以上的股东、已作出如下承诺：“本人及本人控制的其他企业将不直接或间接从事或参与任何在商业上对公司目前或将来相同、相近或类似的业务或项目，不进行任何损害或可能损坏公司利益的其他竞争行为；本人承诺不为自己或他人谋取属于天之游的商业机会，自营或为他人经营与公司同类业务；本人保证不利用股东的地位损害公司其他股东的合法权益；本人保证本人及关系密切的家庭成员也遵守以上承诺。如本人、本人关系密切的家庭成员或本人实际控制的其他企业违反上述承诺和保证，本人将依法承担由此给公司造成的一切经济损失。”

七、公司报告期内资金占用和对外担保情况

（一）资金占用和对外担保情况

报告期内，公司曾存在资金被公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情况，具体情况参见“第四节、公司财务”之“七、关联方、关联方关系及关联交易”之“（二）报告期的关联交易”之“4、关联方资金拆借情况”部分所述。截至公开转让说明书签署日，上述占用资金已全额归还，公司已不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情况。

报告期内，公司不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情形。

同时，公司依照《公司章程》及《关联交易管理制度》制定了《对外担保管理制度》，对关联方定义、关联交易、购买出售重大资产、重大对外担保等事项均进行了相应制度性规定，明确规定了关联交易决策的审批权限、交易定价和召集、表决程序，明确规定了关联方回避制度及相关决策未能有效执行的救济措施，可以有效的保护公司及中小股东的利益。

（二）公司为防止控股股东及其关联方占用或转移公司资金采取的具体安排

为防止控股股东及其关联方占用或转移公司资金，公司所采取的具体制度安排如下：

公司在《公司章程》和《对外担保管理办法》中明确了对外担保的审批权限和审议程序，其中公司下列重大担保行为，须经股东大会审议通过。

- （1）本公司及本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百分之五十以后提供的任何担保；
- （2）连续十二个月内担保金额超过最近一期经审计总资产的百分之三十；
- （3）为资产负债率超过百分之七十的担保对象提供的担保；
- （4）单笔担保额超过最近一期经审计净资产百分之十的担保；
- （5）为股东、实际控制人及其关联方提供的担保。

八、董事、监事、高级管理人员

（一）董事、监事、高级管理人员持股情况

董事、监事、高级管理人员持有公司股份情况如下：

职位	姓名	持股数额 (股)	持股比例 (%)	持股方式
董事长、总经理	谢天	7,221,000	72.21	直接持股
董事、副总经理、财务总监	谢地	1,900,000	19.00	直接持股
		2,050	0.02	间接持股
董事、副总经理	冯旭伟	120,000	1.20	间接持股
董事、副总经理	邢江锐	60,000	0.60	间接持股
董事	杨国峰	200,000	2.00	直接持股
监事会主席	谢华	50,000	0.50	间接持股
监事	夏曦煜	10,000	0.10	间接持股

监事	牟亚龙	20,000	0.20	间接持股
副总经理	张焱	48,000	0.48	间接持股
副总经理	杨臻	4,000	0.04	间接持股
董事会秘书	马晓	--	--	--
合计		9,635,050	96.35	

截至公开转让说明书签署之日，上述董事、监事、高级管理人员直接或间接持有公司股份不存在质押、冻结或权属不清的情况。

（二）董事、监事、高级管理人员之间存在的关联关系

截至公开转让说明书签署之日，董事长、总经理谢天与董事、副总经理、财务总监谢地为兄弟关系，除此之外，公司董事、监事、高级管理人员之间不存在关联关系。

（三）公司与董事、监事、高级管理人员的相关协议、承诺及履行情况

公司董事、监事、高级管理人员均与公司签订了劳动合同。此外，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员均承诺不从事任何有损于公司利益的生产经营活动，在任职期间不从事或发展与公司经营业务相同或相似的业务。

（四）董事、监事、高级管理人员的兼职情况

截至公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的兼职情况如下：

姓名	在公司的职务	兼职单位	在兼职单位的职务	兼职单位与公司的关系	在兼职单位领薪情况
谢地	董事、副总经理、财务总监	昆明天蒙企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	公司股东	否
杨国峰	董事	昆明市西山区新天布料经营部	个体工商户主	关联方	--

截至公开转让说明书签署之日，公司高级管理人员未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领薪；公司的财务人员未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。

（五）董事、监事、高级管理人员的对外投资情况

截至公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员对外投资企业及基本情况如下：

职位	姓名	对外投资企业	出资额（万元）	所持比例（%）
董事、副总经理、财务总监	谢地	昆明天蒙企业管理咨询合伙企业（有限合伙）	1.025	0.41
董事	杨国峰	玉溪张光辉投资管理合伙企业（有限合伙）	40.00	4.33
		玉溪贡润祥天宝投资管理合伙企业(有限合伙)	100.00	3.25
		昆明市西山区新天布料经营部	10.00	100.00

（六）董事、监事、高级管理人员的违法违规情况

公司董事、监事、高级管理人员最近两年内没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分；也不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形；不存在最近两年内对所任职（包括现任职和曾任职）的公司因重大违法违规行为而被处罚负有责任的情形；不存在个人负有数额较大债务到期未清偿的情形；不存在欺诈或其他不诚实行为等情况。

公司董事、监事、高级管理人员最近两年未受到过中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施，未受到过全国股份转让系统公司公开谴责。

（七）董事、监事、高级管理人员报告期内的变动情况

1、报告期内董事变动情况

2014年1月1日至2016年6月30日，公司未设董事会，谢天任执行董事。

2016年7月1日，股份公司创立大会暨第一次股东大会作出决议，选举谢天、谢地、杨国峰、邢江锐、冯旭伟为股份公司董事，上述董事共同组成股份公司第一届董事会，任期三年，自股份公司创立大会选举产生之日起计算。

2016年7月1日，股份公司第一届董事会选举谢天为第一届董事会董事长。

2、报告期内监事变动情况

2014年1月1日至2016年6月30日，公司未设监事会，谢地任监事。

2016年7月1日，股份公司创立大会暨第一次股东大会作出决议，选举谢华、夏曦煜为股东代表监事，上述两位监事与职工代表大会选出的监事牟亚龙共同组成股份公司第一届监事会，任期三年，自本次股份公司创立大会选举产生之日起计算。

2016 年 7 月 1 日，股份公司第一届监事会做出决议，选举谢华为第一届监事会主席。

3、报告期内高级管理人员变动情况

2014 年 1 月 1 日至 2016 年 6 月 30 日，谢天任经理。

2016 年 7 月 1 日，股份公司第一届董事会作出决议，聘任谢天为股份公司总经理；聘任谢地为公司副总经理；聘任谢地为股份公司财务总监；聘任马晓为股份公司董事会秘书。

2016 年 8 月 31 日，股份公司第一届董事会第三次会议作出决议，除第一届董事会第一次会议决定聘任的副总经谢地外，新增聘冯旭伟、邢江锐、杨臻、张焱为公司副总经理。

除此之外，报告期内公司董事、监事、高级管人员未发生变动。

第四节 公司财务

一、最近两年一期的财务会计报表

(一) 资产负债表

资产负债表

单位：元

资产	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金	5,844,178.04	100,991.56	287,700.30
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
衍生金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	889,141.50	1,416,514.59	77,577.47
预付款项	104,291.63	54,939.69	71,188.32
应收利息	-	-	-
应收股利	-	-	-
其他应收款	-	3,736,696.94	33,295,233.56
存货	-	-	-
划分为持有待售的资产	-	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	-	-	-
流动资产合计	6,837,611.17	5,309,142.78	33,731,699.65
非流动资产：			
可供出售金融资产	-	-	-
持有至到期投资	-	-	-
长期应收款	-	-	-
长期股权投资	-	-	-
投资性房地产	7,330,974.70	7,431,231.94	7,631,746.42
固定资产	5,152,101.99	5,091,012.21	5,216,533.71
在建工程	-	-	-
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	4,268,280.55	4,340,319.77	4,435,561.48
开发支出	-	-	-

商誉	-	-	-
长期待摊费用	-	-	-
递延所得税资产	7,019.53	11,183.01	612.45
其他非流动资产	-	-	-
非流动资产合计	16,758,376.77	16,873,746.93	17,284,454.06
资产总计	23,595,987.94	22,182,889.71	51,016,153.71

资产负债表（续）

单位：元

负债和所有者权益	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动负债：			
短期借款	-	-	15,000,000.00
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债	-	-	-
衍生金融负债	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款		14,000.00	1,662,442.10
预收款项	3,055,768.65	3,138,539.15	8,125,787.65
应付职工薪酬	286,394.00	247,747.51	215,895.58
应交税费	611,708.51	833,389.00	32,978.91
应付利息	-	-	59,958.33
应付股利	-	-	-
其他应付款	8,494.87	2,153,250.00	15,306,258.00
划分为持有待售的负债	-	-	-
一年内到期的非流动负债	-	-	-
其他流动负债	-	-	-
流动负债合计	3,962,366.03	6,386,925.66	40,403,320.57
非流动负债：			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-
长期应付款	-	-	-
长期应付职工薪酬	-	-	-
专项应付款	-	-	-
预计负债	-	-	-
递延收益	1,032,898.45	449,030.00	-
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
非流动负债合计	1,032,898.45	449,030.00	-
负债合计	4,995,264.48	6,835,955.66	40,403,320.57
所有者权益（或股东权益）：			
实收资本（或股本）	10,000,000.00	10,000,000.00	10,000,000.00
其他权益工具	-	-	-
资本公积	8,269,073.51	-	-
减：库存股	-	-	-
其他综合收益	-	-	-
专项储备	-	-	-
盈余公积	33,165.00	783,900.58	310,490.49

一般风险准备	-	-	-
未分配利润	298,484.95	4,563,033.47	302,342.65
股东权益合计	18,600,723.46	15,346,934.05	10,612,833.14
负债和股东权益总计	23,595,987.94	22,182,889.71	51,016,153.71

（二）利润表

利润表

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
一、营业收入	7,774,591.66	13,007,409.86	2,797,302.03
减：营业成本	205,673.88	430,525.34	200,514.48
营业税金及附加	113,084.69	99,386.15	54,655.93
销售费用	-	-	-
管理费用	3,894,989.16	6,533,784.66	4,466,927.94
财务费用	63,273.17	1,025,871.33	813,804.82
资产减值损失	-27,756.48	70,470.37	4,083.03
加：公允价值变动收益（损失以“－”号填列）	-	-	-
投资收益（损失以“－”号填列）	-	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
二、营业利润（亏损以“－”号填列）	3,525,327.24	4,847,372.01	-2,742,684.17
加：营业外收入	100,000.00	300,000.00	250,000.00
其中：非流动资产处置利得	-	-	-
减：营业外支出	-	-	-
其中：非流动资产处置损失	-	-	-
三、利润总额（亏损总额以“－”号填列）	3,625,327.24	5,147,372.01	-2,492,684.17
减：所得税费用	371,537.83	413,271.10	-612.45
四、净利润（净亏损以“－”号填列）	3,253,789.41	4,734,100.91	-2,492,071.72
五、其他综合收益的税后净额	-	-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
1.重新计量设定收益计划净负债或净资产的变动	-	-	-
2.权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额	-	-	-
（二）以后能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
1.权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额	-	-	-
2.可供出售金额资产公允价值变动损益	-	-	-
3.持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益	-	-	-
4.现金流量套期损益的有效部分	-	-	-
5.外币财务报表折算差额	-	-	-

6.其他	-	-	-
六、综合收益总额	3,253,789.41	4,734,100.91	-2,492,071.72

(三) 现金流量表

现金流量表

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	8,833,218.11	5,901,052.95	5,012,475.69
收到的税费返还	-	-	-
收到其他与经营活动有关的现金	4,312,861.48	33,495,915.76	11,247,858.52
经营活动现金流入小计	13,146,079.59	39,396,968.71	16,260,334.21
购买商品、接受劳务支付的现金	201,000.00	277,980.87	-
支付给职工以及为职工支付的现金	1,967,177.84	4,076,316.58	3,053,061.54
支付的各项税费	1,307,317.41	369,827.24	239,048.97
支付其他与经营活动有关的现金	3,615,044.90	16,894,655.44	15,752,736.60
经营活动现金流出小计	7,090,540.15	21,618,780.13	19,044,847.11
经营活动产生的现金流量净额	6,055,539.44	17,778,188.58	-2,784,512.90
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所收回的现金净额	-	-	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	-	-	-
投资活动现金流入小计	-	-	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	244,492.96	1,874,397.32	90,880.00
投资支付的现金	-	-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	-	-	-
投资活动现金流出小计	244,492.96	1,874,397.32	90,880.00
投资活动产生的现金流量净额	-244,492.96	-1,874,397.32	-90,880.00
三、筹资活动产生的现金流量：	-	-	-
吸收投资收到的现金	-	-	-
取得借款收到的现金	9,000,000.00	-	15,000,000.00
发行债券收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	9,000,000.00	-	15,000,000.00
偿还债务支付的现金	9,000,000.00	15,000,000.00	12,000,000.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	67,860.00	1,090,500.00	816,750.00
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	9,067,860.00	16,090,500.00	12,816,750.00

筹资活动产生的现金流量净额	-67,860.00	-16,090,500.00	2,183,250.00
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	5,743,186.48	-186,708.74	-692,142.90
加：期初现金及现金等价物余额	100,991.56	287,700.30	979,843.20
六、期末现金及现金等价物余额	5,844,178.04	100,991.56	287,700.30

(四) 股东权益变动表

所有者权益变动表 (2016 年 1-6 月)

单位：元

项 目	股本	其他权益工具	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						783,900.58		4,563,033.47	15,346,934.05
加：会计政策变更										
前期差错更正										
其他										
二、本年初余额	10,000,000.00						783,900.58		4,563,033.47	15,346,934.05
三、本年增减变动金额（减少以“－”号填列）			8,269,073.51				-750,735.58		-4,264,548.52	3,253,789.41
（一）综合收益总额									3,253,789.41	3,253,789.41
（二）所有者投入和减少资本										
1.所有者投入资本										
2.股份支付计入所有者权益的金额										
3.其他										
（三）利润分配							325,378.95		-325,378.95	
1.提取盈余公积							325,378.95		-325,378.95	
2.对所有者（或股东）的分配										
3.其他										

（四）股东权益内部结转			8,269,073.51				-1,076,114.53		-7,192,958.98	
1.资本公积转增资本（或股本）										
2.盈余公积转增资本（或股本）										
3.盈余公积弥补亏损										
4.其他			8,269,073.51				-1,076,114.53		-7,192,958.98	
（五）专项储备										
1.本年提取										
2.本年使用										
（六）其他										
四、本年年末余额	10,000,000.00		8,269,073.51				33,165.00		298,484.95	18,600,723.46

所有者权益变动表（2015 年度）

单位：元

项 目	股本	其他权益工具	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						310,490.49		302,342.65	10,612,833.14
加：会计政策变更										
前期差错更正										
其他										
二、本年初余额	10,000,000.00						310,490.49		302,342.65	10,612,833.14
三、本年增减变动金额（减少以“—”号填列）							473,410.09		4,260,690.82	4,734,100.91
（一）综合收益总额									4,734,100.91	4,734,100.91
（二）所有者投入和减少资本										
1.所有者投入资本										
2.股份支付计入所有者权益的金额										
3.其他										
（三）利润分配							473,410.09		-473,410.09	
1.提取盈余公积							473,410.09		-473,410.09	
2.对所有者（或股东）的分配										
3.其他										
（四）股东权益内部结转										
1.资本公积转增资本（或股本）										

2.盈余公积转增资本(或股本)										
3.盈余公积弥补亏损										
4.其他										
(五) 专项储备										
1.本年提取										
2.本年使用										
(六) 其他										
四、本年年末余额	10,000,000.00						783,900.58		4,563,033.47	15,346,934.05

所有者权益变动表（2014 年度）

单位：元

项 目	股本	其他权益工具	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						310,490.49		2,794,414.37	13,104,904.86
加：会计政策变更										
前期差错更正										
其他										
二、本年初余额	10,000,000.00						310,490.49		2,794,414.37	13,104,904.86
三、本年增减变动金额（减少以“—”号填列）									-2,492,071.72	-2,492,071.72
（一）综合收益总额									-2,492,071.72	-2,492,071.72
（二）所有者投入和减少资本										
1.所有者投入资本										
2.股份支付计入所有者权益的金额										
3.其他										
（三）利润分配										
1.提取盈余公积										
2.对所有者（或股东）的分配										
3.其他										
（四）股东权益内部结转										
1.资本公积转增资本（或股										

本)										
2.盈余公积转增资本（或股本）										
3.盈余公积弥补亏损										
4.其他										
（五）专项储备										
1.本年提取										
2.本年使用										
（六）其他										
四、本年年末余额	10,000,000.00						310,490.49		302,342.65	10,612,833.14

二、最近两年一期财务会计报告的审计意见

（一）最近两年及一期财务会计报告的审计意见

公司聘请的具有证券期货相关业务资格的中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）对公司2016年1-6月、2015年度和2014年度财务会计报告实施审计，并出具了编号为众环审字（2016）161565号的《审计报告》，审计意见为标准无保留意见。

（二）财务报表的编制基础

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

公司报告期末至少12个月内具备持续经营能力，无影响持续经营能力的重大事项。

三、报告期内采用的主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响

（一）报告期内采用的主要会计政策、会计估计

1. 会计年度

公司会计年度为公历1月1日起至12月31日止。

2. 记账本位币

公司以人民币为记账本位币。

3. 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

企业合并，是指将两个或两个以上单独的企业合并形成一个报告主体的交易或事项。企业合并分为同一控制下企业合并和非同一控制下企业合并。

参与合并的企业在合并前后均受同一方或相同的多方最终控制，且该控制并非暂时性的，为同一控制下的企业合并。同一控制下的企业合并，在合并日取得对其他参与合并企业控制权的一方为合并方，参与合并的其他企业为被合并方。合并日，是指合并方实际取得对被合并方控制权的日期。

合并方取得的资产和负债均按合并日在被合并方的账面价值计量。合并方取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值(或发行股份面值总额)的差额,调整资本公积(股本溢价);资本公积(股本溢价)不足以冲减的,调整留存收益。

合并方为进行企业合并发生的各项直接费用,于发生时计入当期损益。

(2) 非同一控制下的企业合并

参与合并的企业在合并前后不受同一方或相同的多方最终控制的,为非同一控制下的企业合并。非同一控制下的企业合并,在购买日取得对其他参与合并企业控制权的一方为购买方,参与合并的其他企业为被购买方。购买日,是指为购买方实际取得对被购买方控制权的日期。

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

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

通过多次交易分步实现的非同一控制下企业合并,根据《财政部关于印发企

业会计准则解释第 5 号的通知》（财会〔2012〕19 号）关于“一揽子交易”的判断标准，判断该多次交易是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，参考本部分前面各段描述及“长期股权投资”进行会计处理；不属于“一揽子交易”的，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：

在个别财务报表中，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，在处置该项投资时将与其相关的其他综合收益转入当期投资收益。

在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，与其相关的其他综合收益应当转为购买日所属当期投资收益。

4. 合并财务报表的编制方法

（1）合并财务报表范围的确定原则

合并财务报表的合并范围以控制为基础予以确定。控制是指公司能够决定被投资单位的财务和经营政策，并能据以从被投资单位的经营活动中获取利益的权力。合并范围包括公司及全部子公司。子公司，是指被公司控制的企业或主体。

（2）合并财务报表编制的方法

从取得子公司的净资产和生产经营决策的实际控制权之日起，公司开始将其纳入合并范围；从丧失实际控制权之日起停止纳入合并范围。对于处置的子公司，处置日前的经营成果和现金流量已经适当地包括在合并利润表和合并现金流量表中；当期处置的子公司，不调整合并资产负债表的期初数。非同一控制下企业合并增加的子公司，其购买日后的经营成果及现金流量已经适当地包括在合并利润表和合并现金流量表中，且不调整合并财务报表的期初数和对比数。同一控制下企业合并增加的子公司，其自合并当期期初至合并日的经营成果和现金流量已经适当地包括在合并利润表和合并现金流量表中，并且同时调整合并财务报表的对比数。

在编制合并财务报表时，子公司与公司采用的会计政策或会计期间不一致的，按照公司的会计政策和会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。对于非同一控制下企业合并取得的子公司，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其

财务报表进行调整。

公司内所有重大往来余额、交易及未实现利润在合并财务报表编制时予以抵销。

子公司的股东权益及当期净损益中不属于公司所拥有的部分分别作为少数股东权益及少数股东损益在合并财务报表中股东权益及净利润项下单独列示。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股东权益中所享有的份额，冲减少数股东权益。

当因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司的控制权时，对于剩余股权，按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日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。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益，在丧失控制权时一并转为当期投资收益。其后，对该部分剩余股权按照《企业会计准则第2号——长期股权投资》或《企业会计准则第22号——金融工具确认和计量》等相关规定进行后续计量，详见“长期股权投资”。

5. 现金及现金等价物的确定标准

列示于现金流量表中的现金是指库存现金及可随时用于支付的存款，现金等价物是指持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金及价值变动风险很小的投资。

6. 外币业务和外币报表折算

（1）外币交易的折算方法

公司发生的外币交易在初始确认时，按交易日的月初汇率（通常指中国人民银行公布的外汇牌价的中间价，下同）折算为记账本位币金额，但公司发生的外币兑换业务或涉及外币兑换的交易事项，按照实际采用的汇率折算为记账本位币金额。

（2）对于外币货币性项目和外币非货币性项目的折算方法

资产负债表日，对于外币货币性项目采用资产负债表日即期汇率折算，由此产生的汇兑差额，除：①属于与购建符合资本化条件的资产相关的外币专门借款产生的汇兑差额按照借款费用资本化的原则处理；以及②可供出售的外币货币性

项目除摊余成本之外的其他账面余额变动产生的汇兑差额计入其他综合收益之外，均计入当期损益。

以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算的记账本位币金额计量。以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，折算后的记账本位币金额与原记账本位币金额的差额，作为公允价值变动（含汇率变动）处理，计入当期损益或确认为其他综合收益并计入资本公积。

（3）外币财务报表的折算方法

编制合并财务报表涉及境外经营的，如有实质上构成对境外经营净投资的外币货币性项目，因汇率变动而产生的汇兑差额，列入股东权益“外币报表折算差额”项目；处置境外经营时，计入处置当期损益。

境外经营的外币财务报表按以下方法折算为人民币报表：资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算；股东权益类项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日所在月的月度平均汇率折算。年初未分配利润为上一年折算后的年末未分配利润；年末未分配利润按折算后的利润分配各项目计算列示；折算后资产类项目与负债类项目和股东权益类项目合计数的差额，作为外币报表折算差额，确认为其他综合收益并在资产负债表中股东权益项目下单独列示。处置境外经营并丧失控制权时，将资产负债表中股东权益项目下列示的、与该境外经营相关的外币报表折算差额，全部或按处置该境外经营的比例转入处置当期损益。

外币现金流量以及境外子公司的现金流量，采用现金流量发生日所在月的月度平均汇率折算。汇率变动对现金的影响额作为调节项目，在现金流量表中单独列报。

年初数和上年实际数按照上年财务报表折算后的数额列示。

7. 金融工具

（1）金融资产和金融负债的公允价值确定方法

公允价值，指在公平交易中，熟悉情况的交易双方自愿进行资产交换或债务清偿的金额。金融工具存在活跃市场的，公司采用活跃市场中的报价确定其公允价值。活跃市场中的报价是指易于定期从交易所、经纪商、行业协会、定价服务

机构等获得的价格，且代表了在公平交易中实际发生的市场交易的价格。金融工具不存在活跃市场的，公司采用估值技术确定其公允价值。估值技术包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融工具当前的公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等。

（2）金融资产的分类、确认和计量

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。金融资产在初始确认时划分为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、持有至到期投资、贷款和应收款项以及可供出售金融资产。初始确认金融资产，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，相关的交易费用直接计入当期损益，对于其他类别的金融资产，相关交易费用计入初始确认金额。

① 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

包括交易性金融资产和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

交易性金融资产是指满足下列条件之一的金融资产：**A.**取得该金融资产的目的，主要是为了近期内出售；**B.**属于进行集中管理的可辨认金融工具组合的一部分，且有客观证据表明公司近期采用短期获利方式对该组合进行管理；**C.**属于衍生工具，但是，被指定且为有效套期工具的衍生工具、属于财务担保合同的衍生工具、与在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生工具除外。

符合下述条件之一的金融资产，在初始确认时可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：**A.**该指定可以消除或明显减少由于该金融资产的计量基础不同所导致的相关利得或损失在确认或计量方面不一致的情况；**B.**公司风险管理或投资策略的正式书面文件已载明，对该金融资产所在的金融资产组合或金融资产和金融负债组合以公允价值为基础进行管理、评价并向关键管理人员报告。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的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

是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且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。

实际利率法是指按照金融资产或金融负债（含一组金融资产或金融负债）的实际利率计算其摊余成本及各期利息收入或支出的方法。实际利率是指将金融资产或金融负债在预期存续期间或适用的更短期间内的未来现金流量，折现为该金融资产或金融负债当前账面价值所使用的利率。

在计算实际利率时，公司将在考虑金融资产或金融负债所有合同条款的基础上预计未来现金流量（不考虑未来的信用损失），同时还将考虑金融资产或金融负债合同各方之间支付或收取的、属于实际利率组成部分的各项收费、交易费用及折价或溢价等。

③ 贷款和应收款项

是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产。公司划分为贷款和应收款的金融资产包括应收票据、应收账款、应收利息、应收股利及其他应收款等。

贷款和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

包括初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除了以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、贷款和应收款项、持有至到期投资以外的金融资产。

可供出售债务工具投资的期末成本按照其摊余成本法确定，即初始确认金额扣除已偿还的本金，加上或减去采用实际利率法将该初始确认金额与到期日金额之间的差额进行摊销形成的累计摊销额，并扣除已发生的减值损失后的金额。可供出售权益工具投资的期末成本为其初始取得成本。

可供出售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，除减值损失和外币货币性金融资产与摊余成本相关的汇兑差额计入当期损益外，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。

可供出售金融资产持有期间取得的利息及被投资单位宣告发放的现金股利，计入投资收益。

（3）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，公司在每个资产负债表日对其他金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明金融资产发生减值的，计提减值准备。

公司对单项金额重大的金融资产单独进行减值测试；对单项金额不重大的金融资产，单独进行减值测试或包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。单独测试未发生减值的金融资产（包括单项金额重大和不重大的金融资产），包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。已单项确认减值损失的金融资产，不包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。

① 持有至到期投资、贷款和应收款项减值

以成本或摊余成本计量的金融资产将其账面价值减记至预计未来现金流量现值，减记金额确认为减值损失，计入当期损益。金融资产在确认减值损失后，如有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，金融资产转回减值损失后的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该金融资产在转回日的摊余成本。

② 可供出售金融资产减值

当综合相关因素判断可供出售权益工具投资公允价值下跌是严重或非暂时性下跌时，表明该可供出售权益工具投资发生减值。其中“严重下跌”是指公允价值下跌幅度累计超过 20%；“非暂时性下跌”是指公允价值连续下跌时间超过 12 个月。

可供出售金融资产发生减值时，将原计入资本公积的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入当期损益，该转出的累计损失为该资产初始取得成本扣除已收回本金和已摊销金额、当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。

在确认减值损失后，期后如有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，可供出售权益工具投资的减值损失转回确认为其他综合收益，可供出售债务工具的减值损失转

回计入当期损益。

在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产的减值损失，不予转回。

（4）金融资产转移的确认依据和计量方法

满足下列条件之一的金融资产，予以终止确认：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；③ 该金融资产已转移，虽然企业既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但是放弃了对该金融资产控制。

若企业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，且未放弃对该金融资产的控制的，则按照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。继续涉入所转移金融资产的程度，是指该金融资产价值变动使企业面临的风险水平。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产的账面价值及因转移而收到的对价与原计入其他综合收益的公允价值变动累计额之和的差额计入当期损益。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产的账面价值在终止确认及未终止确认部分之间按其相对的公允价值进行分摊，并将因转移而收到的对价与应分摊至终止确认部分的原计入其他综合收益的公允价值变动累计额之和与分摊的前述账面金额之差额计入当期损益。

公司对采用附追索权方式出售的金融资产，或将持有的金融资产背书转让，需确定该金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬是否已经转移。已将该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；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，则继续判断企业是否对该资产保留了控制，并根据前面各段所述的原则进行会计处理。

（5）金融负债的分类和计量

金融负债在初始确认时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和其他金融负债。初始确认金融负债，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负债，相关的交易费用直接计入当期损益，对

于其他金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

① 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

分类为交易性金融负债和在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的条件与分类为交易性金融资产和在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的条件一致。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债采用公允价值进行后续计量，公允价值的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。

③ 财务担保合同

不属于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的财务担保合同，以公允价值进行初始确认，在初始确认后按照《企业会计准则第 13 号—或有事项》确定的金额和初始确认金额扣除按照《企业会计准则第 14 号—收入》的原则确定的累计摊销额后的余额之中的较高者进行后续计量。

（6）金融负债的终止确认

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，才能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。

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

（7）衍生工具及嵌入衍生工具

衍生工具于相关合同签署日以公允价值进行初始计量，并以公允价值进行后续计量。衍生工具的公允价值变动计入当期损益。

对包含嵌入衍生工具的混合工具，如未指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，嵌入衍生工具与该主合同在经济特征及风险方

面不存在紧密关系，且与嵌入衍生工具条件相同，单独存在的工具符合衍生工具定义的，嵌入衍生工具从混合工具中分拆，作为单独的衍生金融工具处理。如果无法在取得时或后续的资产负债表日对嵌入衍生工具进行单独计量，则将混合工具整体指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债。

（8）金融资产和金融负债的抵销

当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。

（9）权益工具

权益工具是指能证明拥有公司在扣除所有负债后的资产中的剩余权益的合同。企业合并中合并方发行权益工具发生的交易费用抵减权益工具的溢价收入，不足抵减的，冲减留存收益。其余权益工具，在发行时收到的对价扣除交易费用后增加股东权益。

公司对权益工具持有方的各种分配（不包括股票股利），减少股东权益。公司不确认权益工具的公允价值变动额。

8. 应收款项

应收款项包括应收账款、其他应收款等。

（1）坏账的确认标准

凡因债务人破产，依据法律清偿后确实无法收回的应收款项；债务人死亡，既无遗产可供清偿，又无义务承担人，确实无法收回的应收款项；债务人逾期三年未能履行偿债义务，以及其他发生减值的债权如果评估为不可收回，经股东大会或董事会批准列作坏账的应收款项，则对其终止确认。

（2）坏账损失核算方法

公司采用备抵法核算坏账损失。

（3）坏账准备的计提方法及计提比例

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	单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法
将期末余额达到（含）200 万元以上的	如无客观证据表明其发生减值情况异于其账龄情况

单项金额重大的判断依据或金额标准	单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法
应收款项（包括应收账款和其他应收款）划分为单项金额重大的应收款项	的按照账龄分析法计提的坏账的；否则按照其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独计提坏账准备，确认减值损失。

②按组合计提坏账准备应收款项：

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	按账龄分析法计提坏账准备
关联方组合	关联方关系	除有客观情况表明发生了减值的应收款项外，不计提坏账准备

组合中，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	5%	5%
1—2 年	10%	10%
2—3 年	20%	20%
3—4 年	50%	50%
4—5 年	80%	80%
5 年以上	100%	100%

③单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项：

单项计提坏账准备的理由	坏账准备的计提方法
对有确凿证据表明可收回性存在明显异于其按账龄分析法计提坏账准备的单项金额非重大应收款项	按照其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独计提坏账准备，确认减值损失。

对职工借款形成的备用金除有确凿证据证明其发生减值外，不计提坏账准备；对应收票据、预付款项，公司单独进行减值测试，有客观证据表明其发生减值的，根据未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认为资产损失，计提坏账准备。

9. 存货

（1）存货的分类：存货分为原材料、半成品、库存商品、低值易耗品。

（2）存货的计价方法：存货在取得时按实际成本计价，存货成本包括采购成本、加工成本和其他成本；领用和发出时按加权平均法计价。

（3）存货可变现净值的确定依据及存货跌价准备的计提方法：

可变现净值是指在日常活动中，存货的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用以及相关税费后的金额。在确定存货的可变现净值时，以取得的确凿证据为基础，同时考虑持有存货的目的以及资产负债表日后事项的影响。

在资产负债表日，存货按照成本与可变现净值孰低计量。当其可变现净值低于成本时，提取存货跌价准备。存货跌价准备通常按单个存货项目的成本高于其可变现净值的差额提取。

计提存货跌价准备后，如果以前减记存货价值的影响因素已经消失，导致存货的可变现净值高于其账面价值的，在原已计提的存货跌价准备金额内予以转回，转回的金额计入当期损益。

（4）存货的盘存制度：公司存货盘存制度采用永续盘存制。存货盘亏造成的损失，计入当期损益。存货盘盈作为前期差错，应采用追溯重述法更正重要的前期差错，但确定前期差错累积影响数不切实可行的除外。

（5）低值易耗品的摊销方法：低值易耗品领用时采用一次摊销法。

10. 长期股权投资

（1）投资成本的确定

对于企业合并形成的长期股权投资，如为同一控制下的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股东权益账面价值的份额作为初始投资成本。通过非同一控制下的企业合并取得的长期股权投资，企业合并成本包括购买方付出的资产、发生或承担的负债、发行的权益性证券的公允价值之和；购买方为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用，应当于发生时计入当期损益；购买方作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用，应当计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。

除企业合并形成的长期股权投资外的其他股权投资，按成本进行初始计量，该成本视长期股权投资取得方式的不同，分别按照公司实际支付的现金购买价款、公司发行的权益性证券的公允价值、投资合同或协议约定的价值、非货币性资产交换交易中换出资产的公允价值或原账面价值、该项长期股权投资自身的公允价值等方式确定。与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出也计入投资成本。

（2）后续计量及损益确认方法

对被投资单位具有共同控制或重大影响的长期股权投资，采用权益法核算；对被投资单位不具有控制、共同控制或重大影响的长期股权投资，作为可供出售金融资产或以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产核算。

此外，公司财务报表采用成本法核算能够对被投资单位实施控制的长期股权投资。

① 成本法核算的长期股权投资

采用成本法核算时，长期股权投资按初始投资成本计价，除取得投资时实际支付的价款或者对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或者利润外，当期投资收益按照享有被投资单位宣告发放的现金股利或利润确认。

② 权益法核算的长期股权投资

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

采用权益法核算时，当期投资损益为应享有或应分担的被投资单位当年实现的净损益的份额。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。对于公司与联营企业及合营之间发生的未实现内部交易损益，按照持股比例计算属于公司的部分予以抵销，在此基础上确认投资损益。但公司与被投资单位发生的未实现内部交易损失，按照《企业会计准则第8号——资产减值》等规定属于所转让资产减值损失的，不予以抵销。对被投资单位的其他综合收益，相应调整长期股权投资的账面价值确认为其他综合收益并计入资本公积。

在确认应分担被投资单位发生的净亏损时，以长期股权投资的账面价值和其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限。此外，如公司对被投资单位负有承担额外损失的义务，则按预计承担的义务确认预计负债，计入当期投资损失。被投资单位以后期间实现净利润的，公司在收益分享额弥补未确认的亏损分担额后，恢复确认收益分享额。

③ 收购少数股权

在编制合并财务报表时，因购买少数股权新增的长期股权投资与按照新增持

股比例计算应享有子公司自购买日（或合并日）开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积，资本公积不足冲减的，调整留存收益。

④ 处置长期股权投资

在合并财务报表中，母公司在不丧失控制权的情况下部分处置对子公司的长期股权投资，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司净资产的差额计入股东权益；母公司部分处置对子公司的长期股权投资导致丧失对子公司控制权的，按“合并财务报表编制的方法”中所述的相关会计政策处理。

其他情形下的长期股权投资处置，对于处置的股权，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益；采用权益法核算的长期股权投资，在处置时将原计入股东权益的其他综合收益部分按相应的比例转入当期损益。对于剩余股权，按其账面价值确认为长期股权投资或其他相关金融资产，并按前述长期股权投资或金融资产的会计政策进行后续计量。涉及对剩余股权由成本法转为权益法核算的，按相关规定进行追溯调整。

（3）确定对被投资单位具有共同控制、重大影响的依据

控制是指有权决定一个企业的财务和经营政策，并能据以从该企业的经营活动中获取利益。共同控制是指按照合同约定对某项经济活动所共有的控制，仅在与该项经济活动相关的重要财务和经营决策需要分享控制权的投资方一致同意时存在。重大影响是指对一个企业的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。在确定能否对被投资单位实施控制或施加重大影响时，已考虑投资企业和其他方持有的被投资单位当期可转换公司债券、当期可执行认股权证等潜在表决权因素。

（4）减值测试方法及减值准备计提方法

公司在每一个资产负债表日检查长期股权投资是否存在可能发生减值的迹象。如果该资产存在减值迹象，则估计其可收回金额。如果资产的可收回金额低于其账面价值，按其差额计提资产减值准备，并计入当期损益。

长期股权投资的减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

11. 固定资产

（1）固定资产确认条件

公司固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，使用期限超过一个会计年度的房屋、建筑物、机器、机械、运输工具、设备、器具、工

具等有形资产。

固定资产按购置或新建时的原始成本计价。

（2）固定资产的分类及折旧方法

公司对固定资产在预计使用年限内按直线法计提折旧。各类固定资产的预计使用年限和预计净残值率分别为：

固定资产类别	使用年限（年）	年折旧率（%）
1、房屋建筑物及附属	40	2.425
2、电子设备	3	32.33
3、办公及其他设备	5	19.40

预计净残值率为固定资产原值的 3%。

（3）已达到预定可使用状态、但尚未办理竣工决算的固定资产，应当按照估计价值确认为固定资产，并计提折旧；待办理了竣工决算手续后，再按实际成本调整原来的暂估价值，但不需要调整原已计提的折旧额。

（4）固定资产后续支出的处理：固定资产的后续支出主要包括修理支出、更新改造支出及装修支出等内容，会计处理方法为：

①固定资产日常修理和大修费用发生时直接计入当期费用；

②固定资产更新改良支出，当其包含的经济利益很可能流入企业且成本能够可靠计量时计入固定资产价值；同时将被替换资产的账面价值扣除。

③固定资产装修费用，当其包含的经济利益很可能流入企业且成本能够可靠计量时，在“固定资产”内单设明细科目核算，并在两次装修期间与固定资产尚可使用年限两者中较短的期间内，采用直线法单独计提折旧。

12. 在建工程

（1）在建工程包括施工前期准备、正在施工中的建筑工程、安装工程、技术改造工程、大修理工程等，并按实际发生的支出确定工程成本。其实际成本包括有关建造的资产达到预定可使用状态之前发生的与购置或建造固定资产有关的一切直接或间接成本，包括符合《企业会计准则第 17 号——借款费用》资本化条件的借款费用。

（2）在建工程在达到预定可使用状态时转入固定资产。

13. 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购建或者生产的，应当予以资本化，计入相关资产成本；其他借款费用，应当在发生时根据其发生额确认为费用，计入当期损益。

（2）借款费用资本化期间

① 开始资本化：当以下三个条件同时具备时，借款费用开始资本化：

A、资产支出已经发生；

B、借款费用已经发生；

C、为使资产达到预定可使用状态所必要的购建活动已经开始。

② 暂停资本化：若固定资产的购建活动发生非正常中断，并且中断时间连续超过 3 个月，暂停借款费用的资本化。在中断期间发生的借款费用确认为费用，计入当期损益。

③ 停止资本化：购建或者生产符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态时，借款费用停止资本化。

（3）借款费用资本化金额的计算方法：

在资本化期间内，每一会计期间的利息（包括折价或溢价的摊销）资本化金额，按照下列规定确定：

①为购建或者生产符合资本化条件的资产而借入专门借款的，以专门借款当期实际发生的利息费用，减去将尚未动用的借款资金存入银行取得的利息收入或进行暂时性投资取得的投资收益后的金额确定；

②为购建或者生产符合资本化条件的资产而占用了一般借款的，按下列公式计算：

一般借款利息费用资本化金额=累计资产支出超过专门借款部分的资产支出加权平均数×所占用一般借款的资本化率

所占用一般借款的资本化率=所占用一般借款当期实际发生的利息之和÷所占用一般借款本金加权平均数

所占用一般借款本金加权平均数=Σ（所占用每笔一般借款本金×每笔一般借款在当期所占用的天数/当期天数）

14. 无形资产与开发支出

（1）无形资产

无形资产是指公司拥有或者控制的没有实物形态的可辨认非货币性资产。

无形资产按成本进行初始计量。与无形资产有关的支出，如果相关的经济利益很可能流入公司且其成本能可靠地计量，则计入无形资产成本。除此以外的其他项目的支出，在发生时计入当期损益。

取得的土地使用权通常作为无形资产核算。自行开发建造厂房等建筑物，相关的土地使用权支出和建筑物建造成本则分别作为无形资产和固定资产核算。如为外购的房屋及建筑物，则将有关价款在土地使用权和建筑物之间进行分配，难以合理分配的，全部作为固定资产处理。

使用寿命有限的无形资产自可供使用时起，对其原值在其预计使用寿命内采用直线法摊销。使用寿命不确定的无形资产不予摊销。

附：各类无形资产的使用年限、预计净残值率和年摊销率如下：

类别	摊销年限(年)	预计净残值率%	年摊销率%
软件著作权	5	0	20
外购软件	10	0	10
商标	10	0	10
土地使用权	40	0	2.5

期末，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命和摊销方法进行复核，如发生变更则作为会计估计变更处理。此外，还对使用寿命不确定的无形资产的使用寿命进行复核，如果有证据表明该无形资产为企业带来经济利益的期限是可预见的，则估计其使用寿命并按照使用寿命有限的无形资产的摊销政策进行摊销。

（2）研发支出

公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出与开发阶段支出。

研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。

开发阶段的支出同时满足下列条件的，确认为无形资产，不能满足下述条件的开发阶段的支出计入当期损益：

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

并有能力使用或出售该无形资产；

⑤ 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

无法区分研究阶段支出和开发阶段支出的，将发生的研发支出全部计入当期损益。

鉴于自主开发游戏产品固有风险较大，研发过程中对是否能最终形成可用于商业化运营的产品的判断具有较大的不确定性，故公司遵循谨慎性原则对研发支出不进行资本化，在发生时计入当期管理费用。

15. 资产减值

对子公司、联营企业和合营企业的长期股权投资、固定资产、投资性房地产、在建工程、无形资产、商誉及其他资产等主要类别资产的资产减值准备确定方法：

（1）公司在资产负债表日按照单项资产是否存在可能发生减值的迹象。存在减值迹象的，进行减值测试，估计资产的可收回金额。资产的可收回金额低于其账面价值的，将资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的资产减值准备。资产的可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者。

资产减值损失确认后，减值资产的折旧或者摊销费用应当在未来期间作相应调整，以使该资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的资产账面价值（扣除预计净残值）。资产减值损失一经确认，在以后会计期间不得转回。

（2）存在下列迹象的，表明资产可能发生了减值：

①资产的市价当期大幅度下跌，其跌幅明显高于因时间的推移或者正常使用而预计的下跌。

②公司经营所处的经济、技术或者法律等环境以及资产所处的市场在当期或者将在近期发生重大变化，从而对公司产生不利影响。

③市场利率或者其他市场投资报酬率在当期已经提高，从而影响公司计算资产预计未来现金流量现值的折现率，导致资产可收回金额大幅度降低。

④有证据表明资产已经陈旧过时或者其实体已经损坏。

⑤资产已经或者将被闲置、终止使用或者计划提前处置。

⑥公司内部报告的证据表明资产的经济绩效已经低于或者将低于预期，如资产所创造的净现金流量或者实现的营业利润（或者亏损）远远低于（或者高于）

预计金额等。

⑦其他表明资产可能已经发生减值的迹象。

(3) 资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。

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时，以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。

(4) 因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产以及未探明矿区权益，无论是否存在减值迹象，每年都应当进行减值测试。

16. 长期待摊费用

长期待摊费用按实际发生额核算，在项目的受益期内平均摊销。如果不能再使以后各期受益，将余额一次计入当期损益。

17. 预计负债

(1) 预计负债的确认标准

或有事项相关义务同时符合下列条件，确认为预计负债：

- ①该义务是公司承担的现时义务；
- ②该义务的履行很可能导致经济利益流出企业；
- ③该义务的金额能够可靠计量。

(2) 预计负债的计量方法

预计负债按照清偿该负债所需支出的最佳估计数计量。如果所需支出存在一个金额区间，按该区间的上、下限金额的平均数确定；如果所需支出不存在一个金额区间，预计负债只涉及单个项目时，最佳估计数按最可能发生金额确定；预计负债涉及多个项目时，最佳估计数按各种可能发生额及其发生概率计算确定。如果清偿已确认预计负债所需支出全部或部分预期由第三方或其他方补偿，则补偿金额只能在基本确定能收到时，作为资产单独确认。确认的补偿金额不超过所确认负债的账面价值。

18. 收入

(1) 销售商品的收入确认

在已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给买方，既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售商品实施有效控制，收入的金额能够可靠地计量，相关的经济利益很可能流入企业，相关的已发生或将发生的成本能够可

靠地计量时，确认商品销售收入的实现。

（2）提供劳务的收入确认

在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，于资产负债表日按照完工百分比法确认提供的劳务收入。劳务交易的完工进度按已经提供的劳务占应提供劳务总量的比例确定。

提供劳务交易的结果能够可靠估计是指同时满足：①收入的金额能够可靠地计量；②相关的经济利益很可能流入企业；③交易的完工程度能够可靠地确定；④交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量。

如果提供劳务交易的结果不能够可靠估计，则按已经发生并预计能够得到补偿的劳务成本金额确认提供的劳务收入，并将已发生的劳务成本作为当期费用。已经发生的劳务成本如预计不能得到补偿的，则不确认收入。

（3）让渡资产使用权收入确认

利息收入按照他人使用公司货币资金的时间和实际利率计算确定。

房租收入根据有关合同或协议，按权责发生制确认收入。

（4）游戏收入的确认

①自主运营收入

自主运营是指公司独立运营游戏产品，并向玩家销售虚拟游戏货币；自主运营游戏于游戏玩家在游戏产品中实际使用其购买的虚拟游戏货币时确认营业收入。具体如下：

公司虚拟游戏货币销售渠道主要通过第三方结算平台直销，游戏玩家通过该渠道购买虚拟游戏货币，以用于在公司的游戏产品中购买虚拟道具。公司在将虚拟游戏货币交付给通过第三方结算平台购买的玩家时，将实际收款或应收款（扣除给分销商的折扣后的净收款额）确认为递延收益，在游戏玩家以虚拟游戏货币购买虚拟道具并在游戏中使用后做为收入确认的时点，按照当期游戏玩家实际消耗的道具的金额计算销售收入，从递延收益结转至营业收入。

②联合运营收入

联合运营是指公司有条件的与其他游戏运营商合作运营，并向玩家销售虚拟游戏货币。

公司与网络游戏运营商签订合作运营网络游戏协议，运营商将其运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司，公司在与对方数据核对无误后，经双

方确认后确认营业收入。

③版权金收入（游戏产品著作权、运营权转让收入）

公司版权金收入是指公司按照合同条款将研发的游戏产品交付给游戏购买方而一次性收取的费用。

公司销售的自主研发的游戏产品的收费模式都是采用一次性版权金（版权金收入）+ 运营分成（联合运营收入），由于与收取的版权金对应的义务通常在按照合同条款将游戏产品交付对方后并经对方验收合格后完成；合同约定的运营中的分成收益和维护义务等要在游戏上线之后方才发生，因此公司对于版权金收入在按照合同条款将游戏产品交付游戏购买方后，于对方验收合格后一次性确认营业收入。

19. 政府补助

政府补助，是指公司从政府无偿取得货币性资产或非货币性资产，但不包括政府作为所有者投入的资本。政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

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；与收益相关的政府补助，是指除与资产相关的政府补助之外的政府补助。

只有在能够满足政府补助所附条件以及能够收到时，公司才确认政府补助。公司收到的货币性政府补助，按照收到或应收的金额计量；收到的非货币性政府补助，按照公允价值计量；公允价值不能可靠取得的，按照名义金额计量。

公司收到的与资产相关的政府补助，在收到时确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益。但是，按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

公司收到的与收益相关的政府补助，如果用于补偿公司以后期间的相关费用或损失，则确认为递延收益，并在确认相关费用的期间，计入当期损益；如果用于补偿公司已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

公司已确认的政府补助需要返还的，如果存在相关递延收益，则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时，直接将返还的金额计入当期损益。

20. 递延所得税资产和递延所得税负债

公司所得税费用的会计处理采用资产负债表债务法。

（1）当期所得税

资产负债表日，对于当期和以前期间形成的当期所得税负债（或资产），以按照税法规定计算的预期应交纳（或返还）的所得税金额计量。计算当期所得税费用所依据的应纳税所得额系根据有关税法规定对本年度税前会计利润作相应调整后计算得出。

（2）递延所得税资产及递延所得税负债

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

与商誉的初始确认有关，以及与既不是企业合并、发生时也不影响会计利润和应纳税所得额（或可抵扣亏损）的交易中产生的资产或负债的初始确认有关的应纳税暂时性差异，不予确认有关的递延所得税负债。此外，对与子公司、联营企业及合营企业投资相关的应纳税暂时性差异，如果公司能够控制暂时性差异转回的时间，而且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回，也不予确认有关的递延所得税负债。除上述例外情况，公司确认其他所有应纳税暂时性差异产生的递延所得税负债。

与既不是企业合并、发生时也不影响会计利润和应纳税所得额（或可抵扣亏损）的交易中产生的资产或负债的初始确认有关的可抵扣暂时性差异，不予确认有关的递延所得税资产。此外，对与子公司、联营企业及合营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，如果暂时性差异在可预见的未来不是很可能转回，或者未来不是很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额，不予确认有关的递延所得税资产。除上述例外情况，公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限，确认其他可抵扣暂时性差异产生的递延所得税资产。

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

资产负债表日，对于递延所得税资产和递延所得税负债，根据税法规定，按照预期收回相关资产或清偿相关负债期间的适用税率计量。

于资产负债表日，对递延所得税资产的账面价值进行复核，如果未来很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，则减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，减记的金额予以转回。

（3）所得税费用

所得税费用包括当期所得税和递延所得税。

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

（4）所得税的抵销

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

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

21. 租赁

租赁是指在约定的期间内，出租人将资产使用权让与承租人以获取租金的协议，包括经营性租赁与融资性租赁两种方式。融资租赁为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，其所有权最终可能转移，也可能不转移。融资租赁以外的其他租赁为经营租赁。

（1）公司作为承租人记录经营租赁业务

经营租赁的租金支出在租赁期内的各个期间按直线法计入相关资产成本或当期损益；初始直接费用计入当期损益、或有租金于实际发生时计入当期损益。

（2）公司作为出租人记录经营租赁业务

经营租赁的租金收入在租赁期内的各个期间按直线法确认为当期损益。对金额较大的初始直接费用于发生时予以资本化，在整个租赁期间内按照与确认租金收入相同的基础分期计入当期损益；其他金额较小的初始直接费用于发生时计入

当期损益、或有租金于实际发生时计入当期损益。

（3）公司作为承租人记录融资租赁业务

于租赁期开始日，将租赁开始日租赁资产的公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认融资费用。此外，在租赁谈判和签订租赁合同过程中发生的，可归属于租赁项目的初始直接费用也计入租入资产价值。最低租赁付款额扣除未确认融资费用后的余额分别长期负债和一年内到期的长期负债列示。

未确认融资费用在租赁期内采用实际利率法计算确认当期的融资费用。或有租金于实际发生时计入当期损益。

22. 职工薪酬

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。

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

（2）公司将离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。公司在职工提供服务的会计期间，将根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本；根据预期累计福利单位法确定的公式将设定受益计划产生的福利义务归属于职工提供服务的期间，并计入当期损益或相关资产成本。

（3）公司向职工提供的辞退福利，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：

①企业不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时。

②企业确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

（4）企业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，适用设定提存计划的有关规定进行处理；否则，适用关于设定受益计划的有关规定。

（二）主要会计政策变更、会计估计变更情况和对公司利润的影响

1、会计政策变更

2014年，财政部修订了《企业会计准则第2号-长期股权投资》、《企业会计准则第9号—职工薪酬》、《企业会计准则第30号—财务报表列报》、《企业会计准则第33号—合并财务报表》、以及颁布了《企业会计准则第39号—公允价

值计量》、《企业会计准则第40号—合营安排》、《企业会计准则第41号—在其他主体中权益的披露》等具体准则，并自2014年7月1日起施行。2014年，财政部修订了《企业会计准则第37号—金融工具列报》，在2014年年度及以后期间的财务报告中按照该准则要求对金融工具进行列报。

公司于2014年7月1日起开始执行前述除金融工具列报以外的新修订或颁布的7项企业会计准则，在编制2014年度财务报告时开始执行金融工具列报准则。

上述会计政策变更，对公司2016年6月30日、2015年12月31日和2014年12月31日的净资产，以及2016年1-6月、2015年度和2014年度净利润均未产生影响。

2、会计估计变更

报告期内公司无重要会计估计变更。

四、报告期利润形成的有关情况

（一）营业收入、利润及毛利率的主要构成、变化趋势及原因分析

1、营业收入的主要类别及收入确认的具体方法

公司的营业收入包括游戏收入和房租收入。房租收入根据有关合同或协议，按权责发生制确认收入。游戏收入的具体确认方法如下：

（1）自主运营收入

自主运营是指公司独立运营游戏产品，并向玩家销售虚拟游戏货币；自主运营游戏于游戏玩家在游戏产品中实际使用其购买的虚拟游戏货币时确认营业收入。

公司虚拟游戏货币销售渠道主要通过第三方结算平台直销，游戏玩家通过该渠道购买虚拟游戏货币，以用于在公司的游戏产品中购买虚拟道具。公司在将虚拟游戏货币交付给通过第三方结算平台购买的玩家时，将实际收款或应收款（扣除给分销商的折扣后的净收款额）确认为递延收益，在游戏玩家以虚拟游戏货币购买虚拟道具并在游戏中使用后做为收入确认的时点，按照当期游戏玩家实际消耗的道具的金额计算销售收入，从递延收益结转至营业收入。

（2）联合运营收入

联合运营是指公司有条件的与其他游戏运营商合作运营，并向玩家销售虚拟游戏货币。

公司与网络游戏运营商签订合作运营网络游戏协议，运营商将其运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司，公司在与对方数据核对无误后，经双

方确认后确认营业收入。

（3）版权金收入（游戏产品著作权、运营权转让收入）

公司版权金收入是指公司按照合同条款将研发的游戏产品交付给游戏购买方而一次性收取的费用。

公司销售的自主研发的游戏产品的收费模式都是采用一次性版权金（版权金收入）+ 运营分成（联合运营收入），由于与收取的版权金对应的义务通常在按照合同条款将游戏产品交付对方后并经对方验收合格后完成；合同约定的运营中的分成收益和维护义务等要在游戏上线之后方才发生，因此公司对于版权金收入在按照合同条款将游戏产品交付游戏购买方后，于对方验收合格后一次性确认营业收入。

2、营业收入

（1）按主营业务分类

单位：元，%

分类	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	7,065,390.39	90.88	11,566,129.86	88.92	2,015,432.03	72.05
其他业务收入	709,201.27	9.12	1,441,280.00	11.08	781,870.00	27.95
合计	7,774,591.66	100.00	13,007,409.86	100.00	2,797,302.03	100.00

报告期内，公司营业收入由主营业务收入和其他业务收入构成，2016年1-6月、2015年度、2014年度的营业收入分别为777.46万元、1,300.74万元和279.73万元。公司主营业务突出，报告期内主营业务收入在营业收入中的占比分别为90.88%、88.92%和72.05%，占比较高且逐年增长。

（2）按主营业务模式分类

单位：元，%

分类	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务：						
自营项目	7,065,390.39	100.00	3,919,810.73	33.89	-	-
联营项目	-	-	1,885.12	0.02	87,426.90	4.34
版权金	-	-	7,644,434.01	66.09	1,928,005.13	95.66
合计	7,065,390.39	100.00	11,566,129.86	100.00	2,015,432.03	100.00

公司的主营业务收入包括自营项目收入、联营项目收入、版权金收入，其中自营项目收入占主营业务收入比重2016年1-6月、2015年度、2014年度分别为100.00%、33.89%和0.00%。2014年度，公司主营业务收入主要来源于版权金业务收入。随着自主运营游戏《刀塔西游》2015年在中国大陆上线运营，公司自营项目收入快速增长，占营业收入的比重逐年上升。

(3) 主营业务按销售地域分类

单位：元，%

分类	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
境内	7,065,390.39	100.00	6,742,432.09	58.29	53,537.09	2.66
境外	-	-	4,823,697.77	41.71	1,961,894.94	97.34
合计	7,065,390.39	100.00	11,566,129.86	100.00	2,015,432.03	100.00

公司的境内收入主要源自在中国大陆自主运营的《刀塔西游》游戏收入，2016年1-6月、2015年度、2014年度分别为706.54万元、674.24万元及5.35万元。

公司的境外收入主要为授权 CIB 在马来西亚、新加坡、菲律宾、越南、泰国、印尼等国家或区域联合运营《刀塔西游》游戏收取的版权金及其少量游戏分成收入，以及授权智傲集团在香港、澳门、台湾、新加坡、马来西亚等国家或区域运营《幻城 Online》游戏收取的版权金。2016年1-6月、2015年度、2014年度公司境外收入分别为0.00万元、482.37万元和196.19万元。

3、营业毛利率

(1) 报告期内，营业毛利率情况如下：

报告期内，主营业务毛利率情况如下：

单位：元，%

项目	2016 年 1-6 月						
	收入	占比	成本	毛利	占综合毛利的比重	毛利率	对综合毛利率贡献
自 营 项目	7,065,390.39	100.00	105,416.64	6,959,973.75	100.00	98.51	98.51
联 营 项目	-	-	-	-	-	-	-
版 权 金	-	-	-	-	-	-	-
合 计	7,065,390.39	100.00	105,416.64	6,959,973.75	100.00	98.51	98.51

(续上表)

项目	2015 年度						
	收入	占比	成本	毛利	占综合毛利的比重	毛利率	对综合毛利率贡献
自营项目	3,919,810.73	33.89	230,010.86	3,689,799.87	32.55	94.13	31.90
联营项目	1,885.12	0.02	-	1,885.12	0.02	100.00	0.02
版权金	7,644,434.01	66.09	-	7,644,434.01	67.43	100.00	66.09
合计	11,566,129.86	100.00	230,010.86	11,336,119.00	100.00	98.01	98.01

(续上表)

项目	2014 年度						
	收入	占比	成本	毛利	占综合毛利的比重	毛利率	对综合毛利率贡献
自营项目	-		-	-		-	
联营项目	87,426.90	4.34	-	87,426.90	4.34	100.00	4.34
版权金	1,928,005.13	95.66	-	1,928,005.13	95.66	100.00	95.66
合计	2,015,432.03	100.00	-	2,015,432.03	100.00	100.00	100.00

2016 年 1-6 月、2015 年度及 2014 年度公司的主营业务综合毛利率分别为 98.51%、98.01%、100.00%，公司主营业务综合毛利率处于较高水平。

2016 年 1-6 月，公司自营项目收入占比和毛利占比均为 100.00%，自营项目主营业务收入占比较 2015 年有所增加，主要原因是公司 2016 年 1-6 月尚无新的游戏产品联合运营项目产生或达到交付确认状态，因此本期无版权金项目收入，而公司 2015 年因向智傲集团有限公司交付海外版的《幻城 online》和向北京百度网络技术有限公司交付国内版的《幻城 online》产品确认了《幻城 online》项目的版权金收入。但公司的联合运营模式将一直存在，特别是海外版的联合运营项目，且公司目前有数款游戏产品正在研发和洽谈联合运营事宜，因此并不因为该事项导致对公司业务模式产生持续性影响。

2015 年度，公司自营项目收入占当期主营业务收入比重为 33.89%，较 2014 年增长 33.89 个百分点，版权金项目收入占当期营业收入比重为 66.09%，较 2014 年下降 29.57 个百分点；自营项目毛利占当期主营业务毛利比重为 32.55%，较 2014 年增长 32.55 个百分点，版权金项目毛利占当期营业毛利比重为 67.43%，

较 2014 年下降 28.23 个百分点。上述变动的主要原因是公司 2015 年开始自主运营第一款手机游戏产品《刀塔西游》，自营收入增长较快。

2014 年度，公司自营项目收入、联营项目收入、版权金项目收入占当期主营业务收入比重分别为 0.00%、4.34%、95.66%，版权金收入比重较大的原因是公司 2014 年向 CIB 交付了第一款手机游戏产品《刀塔西游》海外版，确认了该产品的版权金收入。公司 2014 年联合运营项目主要是前期开发的客户端游戏产品产生的运营收入分成，由于该产品已经达到生命周期末尾，产生的收入很少，同时，公司逐渐转型为手机游戏开发，新游戏尚未正式商业化运营未产生新的收入，导致联营项目营业收入较小，且无自营项目收入。

目前公司采用自营和联营相结合的经营模式，产生的收入主要为自营项目收入、联营项目收入和版权金收入，报告期内各项收入占比互有变动，主要原因为公司从端游开发转型为手游开发，同时开始自主运营。公司作为游戏产品开发企业，核心资源要素为能满足公司发展壮大的人力资源储备，特别是游戏产品研发、运营等核心人力资源，公司自成立以来，走过将近十年的历程，积累了丰富的游戏产品开发及运营的经验，培养和吸引了一批游戏产品研发、运营等核心项目的成员，吸引了一定数量的游戏玩家群体和运营伙伴（如百度网讯、CIB、智傲集团等），上述资源要素共同铸就了公司的核心竞争力。

4、营业收入和利润的变动趋势及原因

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
营业收入	7,774,591.66	13,007,409.86	2,797,302.03
营业成本	205,673.88	430,525.34	200,514.48
营业利润	3,525,327.24	4,847,372.01	-2,742,684.17
利润总额	3,625,327.24	5,147,372.01	-2,492,684.17
净利润	3,253,789.41	4,734,100.91	-2,492,071.72

由上表可见，报告期内，公司各年（期）的净利润呈增长趋势，2014 年度亏损 249.21 万元、2015 年度盈利 473.41 万元、2016 年 1-6 月盈利 325.54 万元。净利润的变动系公司收入结构变化及主营业务收入增长所致，2014 年度公司的主营业务收入主要来源于版权金，2015 年随着公司新游戏的推出，且采用了自主运营的模式，公司的主要收入来源逐渐转变为自营项目收入，且收入大幅增长，而相应的运营成本较低，从而造成 2015 年度净利润大幅增长。

（二）期间费用分析

1、报告期内期间费用占营业收入的比重和变化情况

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度		2014 年度
	金额	金额	增长率	金额
营业收入	7,774,591.66	13,007,409.86	365.00%	2,797,302.03
销售费用	-	-	-	-
管理费用	3,894,989.16	6,533,784.66	46.27%	4,466,927.94
财务费用	63,273.17	1,025,871.33	26.06%	813,804.82
三费合计	3,958,262.33	7,559,655.99	43.16%	5,280,732.76
销售费用占营业收入比重	-	-	-	-
管理费用占营业收入比重	50.10%	50.23%	-	159.69%
财务费用占营业收入比重	0.81%	7.89%	-	29.09%
三费占营业收入比重合计	50.91%	58.12%	-	188.78%

公司2016年1-6月、2015年度、2014年度的销售费用、管理费用及财务费用三费合计分别为395.83万元、755.97万元及528.07万元，占营业收入的比重分别为50.91%、58.12%、188.78%。

2016年1-6月三项费用合计占营业收入比重较2015年度有所下降，主要是由于2015年归还银行借款，导致财务费用减少。2015年度三项费用合计占营业收入比重较2014年度减少了130.66%，主要是受到《刀塔西游》境内上线运营和自营收入爆发式增长的影响，2015年度营业收入相比2014年度增长了365.00%，而同期三项费用合计仅增长了43.16%。

2、管理费用

报告期内，公司管理费用主要包括研发支出、职工薪酬、固定资产折旧、差旅办公水电及业务招待费等其他费用等，具体明细如下：

单位：元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
研发支出	2,311,587.39	4,277,831.83	2,852,720.08
职工薪酬	420,636.70	785,537.67	522,575.30
固定资产折旧	163,755.55	305,076.72	320,519.16
无形资产摊销	72,039.22	141,641.71	138,802.02
税金	119,530.32	230,314.02	66,949.20

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
中介机构服务费	290,320.76	149,207.54	77,000.00
苗木园艺费	145,400.00	--	--
差旅办公水电及业务招待费等其他费用	371,719.22	644,175.17	488,362.18
合计	3,894,989.16	6,533,784.66	4,466,927.94

公司 2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度的营业费用分别为 389.50 万元、653.38 万元及 446.69 万元，占营业收入的比重分别为 50.10%、50.23% 及 159.69%。

公司管理费用主要为研发支出及职工薪酬，其中研发支出主要为研发人员的薪酬及福利支出，职工薪酬主要为管理人员的薪酬及福利支出。

公司管理费用占比较大主要因为公司是游戏研发型企业，鉴于自主开发游戏产品固有风险较大、研发过程中对是否能最终形成可用于商业化运营的产品判断具有较大的不确定性而遵循谨慎性原则对研发支出全部费用化；加之公司规模较小、报告期内收入较少，致使公司管理费用呈现占比较大的情况。

首先，公司 2014 年从开发端游为主转型为开发手游，手机游戏相比端游具有研发速度要求快、开发周期要求短的特点，为了加快研发进度，公司人员和人均工资均有所较大增长，游戏产品开发中的软硬件、音效、版权采购金额增加。此外，公司自 2015 年启动新三板挂牌辅导以来，相关的差旅、办公、中介机构服务等费用均有较大增长。

2015 年度管理费用占营业收入比重较 2014 年度大幅下降，主要原因是 2014 年度营业收入较少，而随着 2015 年主打游戏《刀塔西游》的上市，营业收入大幅增长，导致管理费用占比波动较大。

公司的管理费用结构和占比符合公司业务开展的实际情况，是真实、合理的。

公司的费用管理主要是研发支出的管理，即研发人员的薪酬及福利，主要通过严格控制新项目的研发时间来控制费用。具体措施包括：1、在立项阶段即对项目阶段进行预计，形成详细的研发计划；2、研发过程中实施过程控制，严格按照计划执行；3、对项目成员实施激励计划，对于能够按时保质完成任务及能够提前完成任务的员工发放奖金激励。通过上述措施，公司能够较好的控制新产品研发时间及研发费用，有效实现成本控制。

3、财务费用

报告期内，公司财务费用主要是利息支出及手续费支出。具体明细如下：

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
利息支出	67,860.00	1,030,541.67	816,750.00
减：利息收入	6,301.48	6,429.14	4,344.80
汇兑损益	-	-	-
银行手续费	1,714.65	1,758.80	1,399.62
合 计	63,273.17	1,025,871.33	813,804.82

2016年1-6月、2015年度、2014年度，公司的财务费用分别为6.33万元、102.59万元及81.38万元，占营业收入的比重分别为0.81%、7.89%及29.09%。

受到业务扩张、研发速度加快的影响，公司向交通银行世纪城支行申请1500万元流动资金贷款，导致2014年度及2015年度的利息支出增加，此笔借款已于2015年归还。

（三）报告期内重大投资收益情况

报告期内，公司未进行对外投资，未产生投资收益。

（四）报告期非经常性损益情况

单位：元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
非流动资产处置损益	-	-	-
越权审批或无正式批准文件的税收返还、减免	-	-	-
计入当期损益的政府补助（与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外）	100,000.00	300,000.00	250,000.00
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	-	-	-
企业取得子公司、联营企业及合营企业的投资成本小于取得投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值产生的收益	-	-	-
非货币性资产交换损益	-	-	-
委托他人投资或管理资产的损益	-	-	-
因不可抗力因素，如遭受自然灾害而计提的各项资产减值准备	-	-	-
债务重组损益	-	-	-
企业重组费用，如安置职工的支出、整合费用等	-	-	-
交易价格显失公允的交易产生的超过公允价值部分的损益	-	-	-

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益	-	-	-
与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益	-	-	-
除同公司正常经营业务相关的有效套期保值业务外，持有交易性金融资产、交易性金融负债产生的公允价值变动损益，以及处置交易性金融资产、交易性金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	-	-	-
单独进行减值测试的应收款项减值准备转回	-	-	-
对外委托贷款取得的损益	-	-	-
采用公允价值模式进行后续计量的投资性房地产公允价值变动产生的损益	-	-	-
根据税收、会计等法律、法规的要求对当期损益进行一次性调整对当期损益的影响	-	-	-
受托经营取得的托管费收入	-	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-	-	-
非经常性损益合计	100,000.00	300,000.00	250,000.00
减：非经常性损益的所得税影响额	15,000.00	45,000.00	-
少数股东损益影响额（税后）	-	-	-
扣除少数股东损益和所得税影响后的非经常性损益合计	85,000.00	255,000.00	250,000.00

2016年1-6月、2015年度、2014年度，公司的非经常性损益分别为10.00万元、30.00万元及25.00万元，主要为计入当期损益的政府补助。

报告期内，计入当期损益的政府补助的详细情况如下：

单位：元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
科技奖励		300,000.00	50,000.00
2013-2033 文化企业扶持经费			100,000.00
中央外经贸发展补助资金	100,000.00		100,000.00
合计	100,000.00	300,000.00	250,000.00

（五）适用的主要税收政策

1、主要税种及税率

主要税（费）种	税率、费率	计税基数
增值税	3%、6%、5%	公司游戏相关收入自 2013 年 8 月 1 日起由营业税改征增值税，为小规模纳税人，税率为 3%；自 2015 年 9 月 1 日起公司由小规模纳税人变更为一般纳税人，税率为 6%；公司房租收入自 2016 年 5 月 1 日起由营业税改征增值税，税率为 5%，计税依据为应税销售额

主要税（费）种	税率、费率	计税基数
营业税	5%	2016年4月30日之前的房租收入计征营业税，计税依据为应税销售额
企业所得税	15%	公司为高新技术企业，享受所得税税率15%，计税依据为应纳税所得额
城市维护建设税	7%	应纳流转税额
教育费附加	3%	应纳流转税额
地方教育费附加	2%	应纳流转税额

2、税收优惠及批文

公司于2013年7月30日取得云南省科学技术厅、云南省财政厅、云南省国家税务局、云南省地方税务局联合颁布的《高新技术企业证书》，证书编号GR201353000047，有效期三年。根据税收相关规定，公司可享受10%的所得税优惠，即按15%的税率缴纳所得税。

五、财务状况分析

（一）公司主要资产情况

单位：元，%

项目	2016年6月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	5,844,178.04	24.77	100,991.56	0.46	287,700.30	0.56
应收账款	889,141.50	3.77	1,416,514.59	6.39	77577.47	0.15
预付款项	104,291.63	0.44	54,939.69	0.25	71,188.32	0.14
其他应收款	-	-	3,736,696.94	16.84	33,295,233.56	65.26
投资性房地产	7,330,974.70	31.07	7,431,231.94	33.50	7,631,746.42	14.96
固定资产	5,152,101.99	21.83	5,091,012.21	22.95	5,216,533.71	10.23
无形资产	4,268,280.55	18.09	4,340,319.77	19.57	4,435,561.48	8.69
递延所得税资产	7,019.53	0.03	11,183.01	0.05	612.45	0.00
合计	23,595,987.94	100.00	22,182,889.71	100.00	51,016,153.71	100.00

2016年1-6月、2015年度、2014年度，公司资产总额分别为2,359.60万元、2,218.29万元和5,101.62万元。报告期内，公司资产项目主要为货币资金、应收账款、其他应收款、投资性房地产、固定资产以及无形资产等。

1、货币资金

单位：元

类 别	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
现金	15,178.88	1,065.54	2,376.19

类 别	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
银行存款	5,828,999.16	99,926.02	285,324.11
其他货币资金		-	-
合 计	5,844,178.04	100,991.56	287,700.30

2016年6月30日、2015年12月31日和2014年12月31日公司货币资金余额分别为584.42万元、10.10万元及28.77万元。相比2016年6月30日，2015年末公司货币资金余额较小，主要是受到归还银行借款的影响所致。

报告期末，公司货币资金不存在抵押、冻结的情况。

2、应收账款

(1) 应收账款分类

单位：元

类别	2016 年 6 月 30 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的应收账款					
关联方组合	-	-	-	-	-
账龄组合	935,938.42	100.00	46,796.92	5.00	889,141.50
组合小计	935,938.42	100.00	46,796.92	5.00	889,141.50
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
合计	935,938.42	100.00	46,796.92	5.00	889,141.50

(续上表)

类别	2015 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的应收账款					
关联方组合	-	-	-	-	-
账龄组合	1,491,067.99	100.00	74,553.40	5.00	1,416,514.59
组合小计	1,491,067.99	100.00	74,553.40	5.00	1,416,514.59
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
合计	1,491,067.99	100.00	74,553.40	5.00	1,416,514.59

(续上表)

类别	2014 年 12 月 31 日				
	账面余额		坏账准备		账面价值
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
按组合计提坏账准备的应收账款					
关联方组合	-	-	-	-	-
账龄组合	81,660.50	100.00	4,083.03	5.00	77,577.47
组合小计	81,660.50	100.00	4,083.03	5.00	77,577.47
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-	-
合计	81,660.50	100.00	4,083.03	5.00	77,577.47

报告期内无单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款。

组合中，按账龄分析法计提坏账准备的应收账款具体如下：

单位：元

账龄	2016 年 6 月 30 日		
	账面余额	计提比例(%)	坏账准备
一年以内	935,938.42	5.00	46,796.92
合计	935,938.42	5.00	46,796.92

(续上表)

账龄	2015 年 12 月 31 日		
	账面余额	计提比例(%)	坏账准备
一年以内	1,491,067.99	5.00	74,553.40
合计	1,491,067.99	5.00	74,553.40

(续上表)

账龄	2014 年 12 月 31 日		
	账面余额	计提比例(%)	坏账准备
一年以内	81,660.50	5.00	4,083.03
合计	81,660.50	5.00	4,083.03

2016年6月30日、2015年末、2014年末，公司应收账款余额分别是93.59万元、149.11万元、8.17万元。2015年末应收账款余额较2014年末增加140.94万元，增长1,725.09%，公司自2015年自主运营《刀塔西游》，应收账款主要为与结算平台公司结算时间性差异导致。整体而言，公司款项回收情况较好，应收账款账龄均在一年以内。

(2) 按欠款方归集的期末余额较大的应收账款情况

单位：元

单位名称	与本公司关系	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
深圳市爱贝信息技术有限公司	非关联方	709,428.42	1,434,067.49	-
云南桑之隆家具有限公司	非关联方	77,700.00	11,100.00	11,100.00
云南敦豪物流有限公司	非关联方	76,860.00	10,980.00	10,980.00
超市	非关联方	71,950.00	-	-
中国移动通信集团云南有限公司昆明分公司	非关联方	-	34,920.50	33,120.50
中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司	非关联方	-	-	26,460.00
合计	-	935,938.42	1,491,067.99	81,660.50

根据上表，除深圳市爱贝信息技术有限公司之应收账款系《刀塔西游》自营项目应收未收第三方结算平台款项外，其他客户应收账款均为应收房屋租金。

（3）截至2016年6月30日，应收账款余额中无持有公司5%（含5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方的欠款。

3、预付款项

（1）预付款项账龄

单位：元

项目	2016年6月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	比例（%）	金额	比例（%）	金额	比例（%）
一年以内	104,291.63	100.00	54,939.69	100.00	71,188.32	100.00
一至二年	-	-	-	-	-	-
二至三年	-	-	-	-	-	-
三年以上	-	-	-	-	-	-
合计	104,291.63	100.00	54,939.69	100.00	71,188.32	100.00

2016年6月30日、2015年末、2014年末，公司预付款项的余额分别为10.43万元、5.49万元、7.12万元。公司的预付款项金额较小，主要是预付的云计算服务器费及宽带费。

（2）截至2016年6月30日，公司无账龄超过1年的大额预付款项

（3）按预付对象归集的期末余额前五名的预付款情况

单位：元

单位名称	与本公司关系	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
阿里云计算有限公司	非关联方	13,521.35	8,154.57	7,188.32
中国联合网络通信公司	非关联方	80,000.00	40,000.00	40,000.00
腾讯云计算（北京）有限责任公司	非关联方	10,770.28	6,785.12	-
深圳市跃威科技有限公司	非关联方		-	24,000.00
合计	-	104,291.63	54,939.69	71,188.32

（4）截至2016年6月30日，预付款项余额中无预付持公司5%（含5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方的款项。

4、其他应收款

（1）其他应收款分类

单位：元

类别	2016年6月30日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款				
按组合计提坏账准备的其他应收款				
关联方组合				
账龄组合				
组合小计				
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款				
合计				

（续上表）

类别	2015年12月31日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款				
按组合计提坏账准备的其他应收款				
关联方组合	3,736,696.94	100.00		
账龄组合				
组合小计	3,736,696.94	100.00		

类别	2015 年 12 月 31 日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款				
合计	3,736,696.94	100.00		

(续上表)

类别	2014 年 12 月 31 日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款				
按组合计提坏账准备的其他应收款				
关联方组合	33,295,233.56	100.00		
账龄组合				
组合小计	33,295,233.56	100.00		
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款				
合计	33,295,233.56	100.00		

报告期内无单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款。

组合中，采用关联方组合计提坏账准备、按欠款方归集的其他应收款具体情况如下：

单位：元

应收单位	与本公司关系	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
谢天	实际控制人	-	-	3,736,696.94	-	10,821,175.53	-
云南海之游科技发展有限公司	报告期实际控制人近亲属曾持股的公司	-	-	-	-	17,893,490.00	-
昆明杰尼尔服饰有限公司	实际控制人近亲属持股的公司					4,580,568.03	
合计	-	-	-	3,736,696.94	-	33,295,233.56	-

2016 年 6 月 30 日、2015 年末、2014 年末，公司其他应收款的余额分别为 0.00 元、373.67 万元、3,329.52 万元，主要系与实际控制人及其他关联方的往来款项。

报告期内，公司存在与实际控制人及其他关联方相互拆借资金的情况，即当公司出现营运资金短缺时，向关联方无偿拆借资金以补充流动资金；关联公司亦然，上述资金拆借均未约定资金占用费。

截至 2016 年 6 月 30 日，关联方往来款项已清理完毕，公司已不存在资金被实际控制人、控股股东及其控制的其他企业占用的情形。

（2）截至 2016 年 6 月 30 日，其他应收款余额中无应收持公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方的款项。

5、投资性房地产

公司拥有采用成本计量模式的投资性房地产，详细情况如下：

单位：元

项目	2015 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2016 年 6 月 30 日
一、账面原值	余额	外购	转入	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	8,204,302.88									8,204,302.88
其中：房屋及建筑物	8,204,302.88									8,204,302.88
土地使用权										
二、累计折旧	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	773,070.94	100,257.24			100,257.24					873,328.18
其中：房屋及建筑物	773,070.94	100,257.24			100,257.24					873,328.18
土地使用权										
三、减值准备	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置	合并减少	其他	小计	余额
合计										
其中：房屋及建筑物										
土地使用权										
四、账面价值	账面价值									账面价值
合计	7,431,231.94									7,330,974.70
其中：房屋及建筑物	7,431,231.94									7,330,974.70
土地使用权										

(续上表)

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2015 年 12 月 31 日
一、账面原值	余额	外购	转入	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	8,204,302.88									8,204,302.88
其中：房屋及建筑物	8,204,302.88									8,204,302.88
土地使用权										
二、累计折旧	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	572,556.46	200,514.48			200,514.48					773,070.94
其中：房屋及建筑物	572,556.46	200,514.48			200,514.48					773,070.94
土地使用权										
三、减值准备	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置	合并减少	其他	小计	余额
合计										
其中：房屋及建筑物										
土地使用权										
四、账面价值	账面价值									账面价值
合计	7,631,746.42									7,431,231.94
其中：房屋及建筑物	7,631,746.42									7,431,231.94
土地使用权										

(续上表)

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2014 年 12 月 31 日
----	------------------	------	--	--	--	------	--	--	--	------------------

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2014 年 12 月 31 日
一、账面原值	余额	外购	转入	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	8,204,302.88									8,204,302.88
其中：房屋及建筑物	8,204,302.88									8,204,302.88
土地使用权										
二、累计折旧	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	372,041.98	200,514.48			200,514.48					572,556.46
其中：房屋及建筑物	372,041.98	200,514.48			200,514.48					572,556.46
土地使用权										
三、减值准备	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置	合并减少	其他	小计	余额
合计										
其中：房屋及建筑物										
土地使用权										
四、账面价值	账面价值									账面价值
合计	7,832,260.90									7,631,746.42
其中：房屋及建筑物	7,832,260.90									7,631,746.42
土地使用权										

公司的投资性房地产系公司自有的用于出租的办公楼。报告期内，公司 2016 年 6 月 30 日、2015 年末及 2014 年末投资性房地产的账面价值分别为 7,330,974.70 元、7,431,231.94 元、7,631,746.42 元，除计提折旧外并无其他变动。

6、固定资产

(1) 报告期内固定资产明细情况:

单位: 元

项目	2015 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2016 年 6 月 30 日
一、账面原值	余额	外购	转入	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	6,813,640.15	224,845.33			224,845.33					7,038,485.48
其中: 房屋及建筑物	5,253,485.93									5,253,485.93
机器设备										
电子设备	411,269.22	224,845.33			224,845.33					636,114.55
其他(办公设备)	1,148,885.00									1,148,885.00
二、累计折旧	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	1,722,627.94	163,755.55			163,755.55					1,886,383.49
其中: 房屋及建筑物	495,022.84	64,198.02			64,198.02					559,220.86
机器设备										
电子设备	238,844.17	36,190.50			36,190.50					275,034.67
其他(办公设备)	988,760.93	63,367.03			63,367.03					1,052,127.96
三、减值准备	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置	合并减少	其他	小计	余额
合计										
其中: 房屋及建筑物										
机器设备										
电子设备										
其他(办公设备)										
四、账面价值	账面价值									账面价值

项目	2015 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2016 年 6 月 30 日
合计	5,091,012.21									5,152,101.99
其中：房屋及建筑物	4,758,463.09									4,694,265.07
机器设备										-
电子设备	172,425.05									361,079.88
其他(办公设备)	160,124.07									96,757.04

(续上表)

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2015 年 12 月 31 日
一、账面原值	余额	外购	转入	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	6,634,084.93	179,555.22			179,555.22					6,813,640.15
其中：房屋及建筑物	5,253,485.93									5,253,485.93
机器设备										
电子设备	311,858.00	99,411.22			99,411.22					411,269.22
其他(办公设备)	1,068,741.00	80,144.00			80,144.00					1,148,885.00
二、累计折旧	余额	计提	其他		小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	1,417,551.22	305,076.72			305,076.72					1,722,627.94
其中：房屋及建筑物	366,626.80	128,396.04			128,396.04					495,022.84
机器设备										
电子设备	214,527.42	24,316.75			24,316.75					238,844.17
其他(办公设备)	836,397.00	152,363.93			152,363.93					988,760.93
三、减值准备	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置	合并减少	其他	小计	余额
合计										
其中：房屋及建筑物										
机器设备										

电子设备										
其他(办公设备)										
四、账面价值	账面价值									账面价值
合计	5,216,533.71									5,091,012.21
其中：房屋及建筑物	4,886,859.13									4,758,463.09
机器设备										
电子设备	97,330.58									172,425.05
其他(办公设备)	232,344.00									160,124.07

(续上表)

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2014 年 12 月 31 日
一、账面原值	余额	外购	转入	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	6,586,974.93	47,110.00			47,110.00					6,634,084.93
其中：房屋及建筑物	5,253,485.93									5,253,485.93
机器设备										
电子设备	264,748.00	47,110.00			47,110.00					311,858.00
其他(办公设备)	1,068,741.00									1,068,741.00
二、累计折旧	余额	计提	其他		小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	1,097,032.06	320,519.16			320,519.16					1,417,551.22
其中：房屋及建筑物	238,230.76	128,396.04			128,396.04					366,626.80
机器设备										
电子设备	128,933.34	85,594.08			85,594.08					214,527.42
其他(办公设备)	729,867.96	106,529.04			106,529.04					836,397.00
三、减值准备	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置	合并减少	其他	小计	余额
合计										

其中：房屋及建筑物										
机器设备										
电子设备										
其他(办公设备)										
四、账面价值	账面价值									账面价值
合计	5,489,942.87									5,216,533.71
其中：房屋及建筑物	5,015,255.17									4,886,859.13
机器设备										
电子设备	135,814.66									97,330.58
其他(办公设备)	338,873.04									232,344.00

2016年6月30日、2015年末及2014年末，公司固定资产的账面价值分别为5,152,101.99元、5,091,012.21元、5,216,533.71元。公司的固定资产主要是自有房屋、电子设备及办公设备，变动原因是业务的扩张及人员的增加，每年按需添置电子设备和办公设备，以及每年计提的折旧，除此外并无其他重大变动影响。

(2) 截至2016年6月30日，公司各项固定资产使用状态良好，不存在减值迹象，故未计提固定资产减值准备。

(3) 截至2016年6月30日，固定资产无抵押情况。

7、无形资产

单位：元

项目	2015年12月31日	本期增加				本期减少				2016年6月30日
一、账面原值	余额	外购	转入	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	5,302,821.92									5,302,821.92

项目	2015 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2016 年 6 月 30 日
土地使用权	5,150,431.92									5,150,431.92
商标	11,100.00									11,100.00
著作权	24,420.00									24,420.00
软件	116,870.00									116,870.00
二、累计摊销	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	962,502.15	72,039.22			72,039.22					1,034,541.37
土地使用权	915,182.64	64,241.04			64,241.04					979,423.68
商标	1,711.55	524.62			524.62					2,236.17
著作权	16,969.97	1,429.98			1,429.98					18,399.95
软件	28,637.99	5,843.58			5,843.58					34,481.57
三、减值准备	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置	合并减少	其他	小计	余额
合计										
土地使用权										
商标										
著作权										
软件										
四、账面价值	账面价值									账面价值
合计	4,340,319.77									4,268,280.55
土地使用权	4,235,249.28									4,171,008.24
商标	9,388.45									8,863.83
著作权	7,450.03									6,020.05
软件	88,232.01									82,388.43

(续上表)

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2015 年 12 月 31 日
一、账面原值	余额	外购	转入	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	5,256,421.92	46,400.00			46,400.00					5,302,821.92
土地使用权	5,150,431.92									5,150,431.92
商标	3,700.00	7,400.00			7,400.00					11,100.00
著作权	24,420.00									24,420.00
软件	77,870.00	39,000.00			39,000.00					116,870.00
二、累计摊销	余额	计提	其他		小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	820,860.44	141,641.71			141,641.71					962,502.15
土地使用权	786,723.94	128,458.70			128,458.70					915,182.64
商标	1,125.66	585.89			585.89					1,711.55
著作权	14,110.01	2,859.96			2,859.96					16,969.97
软件	18,900.83	9,737.16			9,737.16					28,637.99
三、减值准备	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置	合并减少	其他	小计	余额
合计										
土地使用权										
商标										
著作权										
软件										
四、账面价值	账面价值									账面价值
合计	4,435,561.48									4,340,319.77
土地使用权	4,363,707.98									4,235,249.28
商标	2,574.34									9,388.45
著作权	10,309.99									7,450.03
软件	58,969.17									88,232.01

(续上表)

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加				本期减少				2014 年 12 月 31 日
一、账面原值	余额	外购	转入	其他	小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	5,212,651.92	43,770.00			43,770.00					5,256,421.92
土地使用权	5,150,431.92									5,150,431.92
商标	3,700.00									3,700.00
著作权	20,420.00	4,000.00			4,000.00					24,420.00
软件	38,100.00	39,770.00			39,770.00					77,870.00
二、累计摊销	余额	计提	其他		小计	处置或报废	转出	其他	小计	余额
合计	682,058.42	138,802.02			138,802.02					820,860.44
土地使用权	659,430.40	127,293.54			127,293.54					786,723.94
商标	755.58	370.08			370.08					1,125.66
著作权	10,268.99	3,841.02			3,841.02					14,110.01
软件	11,603.45	7,297.38			7,297.38					18,900.83
三、减值准备	余额	计提	合并增加	其他	小计	处置	合并减少	其他	小计	余额
合计										
土地使用权										
商标										
著作权										
软件										
四、账面价值	账面价值									账面价值
合计	4,530,593.50									4,435,561.48
土地使用权	4,491,001.52									4,363,707.98
商标	2,944.42									2,574.34
著作权	10,151.01									10,309.99

软件	26,496.55									58,969.17
----	-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	-----------

8、递延所得税资产

单位：元

项目	2016年6月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	递延所得税资产/负债	可抵扣/应纳税暂时性差异	递延所得税资产/负债	可抵扣/应纳税暂时性差异	递延所得税资产/负债	可抵扣/应纳税暂时性差异
递延所得税资产	7,019.53	46,796.92	11,183.01	74,553.40	612.45	4,083.40
资产减值准备	7,019.53	46,796.92	11,183.01	74,553.40	612.45	4,083.40
递延所得税负债						
金融资产						
互抵金额						
递延所得税资产净额	7,019.53	46,796.92	11,183.01	74,553.40	612.45	4,083.40

2016年6月30日、2015年12月31日、2014年12月31日，公司的递延所得税资产净额分别为7,019.53元、11,183.01元及612.45元。公司递延所得税资产由计提的坏账准备所产生的计税基础和会计基础之间的可抵扣暂时性差异所致。报告期各期末，公司递延所得税资产余额较小，在资产总额中所占比例较低，对公司财务状况影响较小。

（二）资产减值准备情况

1、各资产减值准备的计提方法

资产减值准备的计提方法详见“第四节 公司财务”之“三、报告期内采用的主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响”。

2、资产减值准备明细

单位：元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
应收账款-坏账准备	46,796.92	74,553.40	4,083.03
合计	46,796.92	74,553.40	4,083.03

（三）公司主要负债情况

单位：元，%

项目	2016年6月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
短期借款	-	-	-	-	15,000,000.00	37.13

应付账款	-	-	14,000.00	0.20	1,662,442.10	4.11
预收款项	3,055,768.65	61.17	3,138,539.15	45.91	8,125,787.65	20.11
应付职工薪酬	286,394.00	5.73	247,747.51	3.62	215,895.58	0.53
应交税费	611,708.51	12.25	833,389.00	12.19	32,978.91	0.08
应付利息			-	-	59,958.33	0.15
其他应付款	8,494.87	0.17	2,153,250.00	31.50	15,306,258.00	37.88
递延收益	1,032,898.45	20.68	449,030.00	6.57		
合计	4,995,264.48	100.00	6,835,955.66	100.00	40,403,320.57	100.00

2016年6月30日、2015年末、2014年末，公司负债总额分别为499.53万元、683.60万元和4,040.33万元。报告期内，公司主要负债项目为短期借款、应付账款、预收款项、应付职工薪酬、应交税费、其他应付款及递延收益等。

1、短期借款

单位：元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
抵押借款	-	-	15,000,000.00
合计	-	-	15,000,000.00

2014年，公司向交通银行世纪城支行以房屋建筑物和土地使用权作为抵押取得借款15,000,000.00元，该笔借款已于2015年归还。

2、应付账款

(1) 公司应付账款明细如下：

单位：元

项 目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
一年以内	-	14,000.00	
一至二年			1,662,442.10
合 计	-	14,000.00	1,662,442.10

截至2016年6月30日、2015年末、2014年末公司的应付账款余额分别为0.00万元、1.40万元、166.24万元，占当期期末总负债的比例分别为0.00%、0.20%和4.11%。

公司应付账款2015年末相比2014年末减少164.84万元，下降了99.16%，主要原因是支付了自建办公楼应付未付工程款。

(2) 报告期内应付账款主要单位如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
云南省玉溪太标太阳能设备有限公司	非关联方	-	14,000.00	-
石林县银利建材经营部	非关联方	-	-	1,500,000.00
陆良县建筑工程队	非关联方	-	-	162,442.10
合计	-	-	14,000.00	1,662,442.10

(3) 截至2016年6月30日，公司无欠持有公司5%（含5%）以上股份的股东及其他关联方应付账款。

3、预收款项

(1) 公司预收账款明细如下：

单位：元

项 目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
一年以内	3,055,768.65	3,138,539.15	3,303,975.00
一至二年			
二至三年			
三年以上			4,821,812.65
合 计	3,055,768.65	3,138,539.15	8,125,787.65

截至2016年6月30日、2015年末、2014年末，公司的预收账款余额分别为305.58万元、313.85元、812.58万元，占当期期末总负债的比例分别为61.17%、45.91%和20.11%。公司的预收账款主要是预收版权金和房屋租金。

公司预收账款主要包括预收版权金款项和房屋租金款项。公司预收账款2015年末较2014年末减少498.72万元，下降了61.38%，主要原因是随着2015年《幻城》游戏产品的交付，于当期结转了对智傲集团和百度网讯预收版权金收入所致。

(2) 报告期内预收款项主要单位如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
成都卓星科技有限公司	非关联方	2,702,264.15	2,702,264.15	-
中国移动通信集团	非关联方	119,879.50	-	-

单位名称	与本公司关系	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
云南有限公司昆明分公司				
中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司高铁项目部	非关联方	115,955.00	303,975.00	303,975.00
中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司通信项目部	非关联方	117,670.00	132,300.00	-
智傲集团有限公司	非关联方	-	-	4,821,812.65
北京百度网讯科技有限公司	非关联方	-	-	3,000,000.00
合计	-	3,055,768.65	3,138,539.15	8,125,787.65

(3) 截至2016年6月30日，公司无欠持有公司5%（含5%）以上股份的股东及其他关联方预收款项。

4、应付职工薪酬

(1) 应付职工薪酬分类列示

单位：元

项目	2015年12月31日	本期增加	本期减少	2016年6月30日
一、短期薪酬	247,747.51	1,907,974.73	1,869,328.24	286,394.00
二、离职后福利	-	97,849.60	97,849.60	-
三、辞退福利	-	-	-	-
四、其他长期职工福利	-	-	-	-
合计	247,747.51	2,005,824.33	1,967,177.84	286,394.00

(续上表)

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
一、短期薪酬	215,895.58	3,947,246.51	3,915,394.58	247,747.51
二、离职后福利	-	160,922.00	160,922.00	-
三、辞退福利	-	-	-	-
四、其他长期职工福利	-	-	-	-
合计	215,895.58	4,108,168.51	4,076,316.58	247,747.51

(续上表)

项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
一、短期薪酬	155,822.96	2,992,664.56	2,932,591.94	215,895.58
二、离职后福利	-	120,469.60	120,469.60	-

项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
三、辞退福利	-	-	-	-
四、其他长期职工福利	-	-	-	-
合计	155,822.96	3,113,134.16	3,053,061.54	215,895.58

(2) 短期职工薪酬情况

单位：元

项目	2015年12月31日	本期增加	本期减少	2016年6月30日
一、工资、奖金、津贴和补贴	247,077.73	1,669,281.50	1,629,965.23	286,394.00
二、职工福利费	-	210,144.70	210,144.70	-
三、社会保险费	669.78	28,548.53	29,218.31	-
其中：1.医疗保险费	-	22,980.40	22,980.40	-
2.工伤保险费	-	1,180.81	1,180.81	-
3.生育保险费	669.78	4,387.32	5,057.10	-
四、住房公积金	-	-	-	-
五、工会经费和职工教育经费	-	-	-	-
六、短期带薪缺勤	-	-	-	-
七、短期利润分享计划	-	-	-	-
八、其他短期薪酬	-	-	-	-
合计	247,747.51	1,907,974.73	1,869,328.24	286,394.00

(续上表)

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
一、工资、奖金、津贴和补贴	215,895.58	3,677,777.92	3,646,595.77	247,077.73
二、职工福利费	-	247,480.00	247,480.00	-
三、社会保险费	-	21,988.59	21,318.81	669.78
其中：1.医疗保险费	-	12,422.10	12,422.10	-
2.工伤保险费	-	3,274.31	3,274.31	-
3.生育保险费	-	6,292.18	5,622.40	669.78
四、住房公积金	-	-	-	-
五、工会经费和职工教育经费	-	-	-	-
六、短期带薪缺勤	-	-	-	-
七、短期利润分享计划	-	-	-	-

项目	2014年12月 31日	本期增加	本期减少	2015年12月 31日
八、其他短期薪酬	-	-	-	-
合计	215,895.58	3,947,246.51	3,915,394.58	247,747.51

(续上表)

项目	2013年12月 31日	本期增加	本期减少	2014年12月 31日
一、工资、奖金、津贴和补贴	155,822.96	2,848,857.62	2,788,785.00	215,895.58
二、职工福利费	-	135,186.30	135,186.30	-
三、社会保险费	-	8,620.64	8,620.64	-
其中：1.医疗保险费	-	-	-	-
2.工伤保险费	-	3,259.15	3,259.15	-
3.生育保险费	-	5,361.49	5,361.49	-
四、住房公积金	-	-	-	-
五、工会经费和职工教育经费	-	-	-	-
六、短期带薪缺勤	-	-	-	-
七、短期利润分享计划	-	-	-	-
八、其他短期薪酬	-	-	-	-
合计	155,822.96	2,992,664.56	2,932,591.94	215,895.58

(3) 离职后福利

单位：元

项目	2015年12月31日	本期增加	本期减少	2016年6月30日
一、基本养老保险费	-	74,637.60	74,637.60	-
二、失业保险费	-	23,212.00	23,212.00	-
三、企业年金缴费	-	-	-	-
合计	-	97,849.60	97,849.60	-

(续上表)

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
一、基本养老保险费	-	160,922.00	160,922.00	-
二、失业保险费	-	-	-	-
三、企业年金缴费	-	-	-	-
合计	-	160,922.00	160,922.00	-

(续上表)

项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
一、基本养老保险费	-	120,469.60	120,469.60	-
二、失业保险费	-	-	-	-
三、企业年金缴费	-	-	-	-
合计	-	120,469.60	120,469.60	-

5、应交税费

单位：元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
企业所得税	411,284.13	423,841.66	-
增值税	-30,775.41	218,944.92	32,978.91
房产税	125,538.87	96,146.74	-
土地使用税	9,218.42	3,115.07	-
印花税	-	-	-
个人所得税	65,385.96	65,573.67	-
营业税	23,449.33	21,766.00	-
城市维护建设税	4,437.54	2,333.88	-
教育费附加	2,476.45	1,000.24	-
地方教育费附加	693.22	666.82	-
合计	611,708.51	833,389.00	32,978.91

公司应交税费主要包括应交企业所得税、增值税和房产税等。截至2016年6月30日、2015年末、2014年末，公司的应交税费余额分别为61.17万元、83.34元、3.30万元，占当期期末总负债的比例分别为12.25%、12.19%和0.08%。

6、其他应付款

(1) 其他应付款按账龄分类如下：

单位：元

账龄结构	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
1年以内（含1年）	8,494.87	2,153,250.00	10,011,258.00
1年至2年（含2年）	-	-	5,295,000.00
2年至3年（含3年）	-	-	-
3年以上	-	-	-
合计	8,494.87	2,153,250.00	15,306,258.00

公司其他应付款主要系与关联方往来款项。截至2016年6月30日、2015年末、2014年末，公司的其他应付款分别为0.85万元、215.33万元和1,530.63万元，占当期期末总负债的比例分别为0.17%、31.50%和37.88%。

(2) 按欠款方归集的期末余额前五名其他应付款情况

单位：元

应付单位	与本公司关系	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
谢地	股东	856.81	256,740.00	120,540.00
谢天	股东	1,503.06	-	-
云南海之游科技发展有限公司	实际控制人近亲属曾持股的公司	-	1,896,510.00	-
昆明市西山区新天利布料经营部	董事为此个体工商户经营者			5,295,000.00
昆明市西山区南方纺织品经营部	无关联关系			9,890,718.00
合计	-	2,359.87	2,153,250.00	15,306,258.00

(3) 期末其他应付款余额中应付关联方的款项详见“第四节、公司财务”之“七、关联方、关联方关系及关联交易”。

7、递延收益

单位：元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
刀塔西游	1,032,898.45	449,030.00	-
合计	1,032,898.45	449,030.00	-

截至2016年6月30日、2015年末、2014年末，公司的递延收益余额分别为103.29万元、44.90万元和0.00万元，占当期期末总负债的比例分别为20.68%、6.57%和0.00%。公司的递延收益系自主运营《刀塔西游》游戏中玩家已购买尚未实际消费的游戏虚拟货币。报告期内，随着《刀塔西游》游戏玩家数量的增多，相应已购买但尚未实际消费的虚拟货币金额增加。

(四) 公司股东权益情况

1、股本

具体情况见本文“第一节 基本情况”之“五、历史沿革”。

2、资本公积

单位：元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
股本溢价	-	-	-
其他资本公积	8,269,073.51	-	-
合计	8,269,073.51	-	-

2016年6月30日，公司其他资本公积较上年末增加826.91万元，主要是由于云南天游科技发展有限公司按照净资产折股整体变更为云南天之游科技股份有限公司，将公司至2016年4月30日的净资产高于股本部分的金额计入资本公积所致。

3、盈余公积

单位：元

项目	2015年12月31日	本期增加	本期减少	2016年6月30日
法定盈余公积	783,900.58	325,378.95	1,076,114.53	33,165.00
任意盈余公积	-			
合计	783,900.58	325,378.95	1,076,114.53	33,165.00

(续上表)

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
法定盈余公积	310,490.49	473,410.09	-	783,900.58
任意盈余公积	-	-	-	-
合计	310,490.49	473,410.09	-	783,900.58

(续上表)

项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
法定盈余公积	310,490.49	-	-	310,490.49
任意盈余公积	-	-	-	-
合计	310,490.49	-	-	310,490.49

注：公司2014年度净利润为负，未计提盈余公积。

公司按照税后利润的10%提取法定盈余公积。

4、未分配利润

单位：元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
上年年末余额	4,563,033.47	302,342.65	2,794,414.37

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
加：年初未分配利润调整数	-	-	-
其中：会计政策变更	-	-	-
重大会计差错	-	-	-
本年年初余额	4,563,033.47	302,342.65	2,794,414.37
本年增加数	3,253,789.41	4,734,100.91	-2,492,071.72
其中：本年净利润转入	3,253,789.41	4,734,100.91	-2,492,071.72
其他增加	-	-	-
本年减少数	7,518,337.93	473,410.09	-
其中：本年提取盈余公积数	325,378.95	473,410.09	-
本年分配现金股利数	-	-	-
本年分配股票股利数	-	-	-
其他减少	7,192,958.98	-	-
本年年末余额	298,484.95	4,563,033.47	302,342.65

六、管理层对公司最近二年一期盈利能力、偿债能力、营运能力和现金流量的分析

（一）盈利能力分析

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
净利润（万元）	325.38	473.41	-249.21
毛利率（%）	97.35	96.69	92.83
净资产收益率（%）	19.17	36.47	-21.01
每股收益（元/股）	0.33	0.47	-0.25

2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度，公司净利润分别为 325.38 万元、473.41 万元及-249.21 万元；毛利率分别为 97.35%、96.69%及 92.83%；净资产收益率分别为 19.17%、36.47%及-21.01%；每股收益分别为 0.33 元、0.47 元及-0.25 元。

相比2014年度，2015年度公司净利润、净资产收益率、每股收益均大幅增长，主要是由于版权金收入的实现导致公司扭亏为盈。

2016年1-6月，公司业务继续保持稳步定发展，主打游戏《刀塔西游》每月收入稳定、市场认可度较高，2016年1-6月的净利润已达到2015全年净利润的68.73%。

总体而言，随着公司自营项目收入的逐步释放，公司盈利能力逐年增强。

（二）偿债能力分析

项 目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产负债率(母公司)(%)	21.17	30.82	70.20
流动比率(倍)	1.73	0.83	0.83
速动比率(倍)	1.70	0.82	0.83

2016 年 6 月 30 日、2015 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日公司资产负债率分别为 21.17%、30.82%及 70.20%。资产负债率报告期末处于较低水平，且逐年下降。公司 2014 年末资产负债率较高，主要原因是向交通银行世纪城支行申请 1,500.00 万元流动资金借款，该笔借款已于 2015 年归还。

2016 年 6 月 30 日、2015 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日公司流动比率分别为 1.73、0.83、0.83，速动比率分别为 1.70、0.82、0.83。随着《刀塔西游》自主运营收入的快速增长，公司短期偿债能力日益增强。

综上所述，公司的偿债能力较强，偿债风险较低。

（三）营运能力分析

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
应收账款周转率(次)	12.81	16.54	49.36
存货周转率(次)	-	-	-

2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度，公司应收账款周转率分别为 12.81、16.54 及 49.36。公司应收账款主要系与第三方结算平台因结算时间性差异导致。公司自营游戏《刀塔西游》自 2015 年上线运营，应收结算款项的增长导致应收账款周转率有所下降。公司应收账款账龄均在一年以内且回收情况较好，对公司的营运能力不构成重大影响。

综上所述，报告期内公司营运能力较强，营运风险较低。

（四）现金流量分析

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
经营活动现金流入	13,146,079.59	39,396,968.71	16,260,334.21
经营活动现金流出	7,090,540.15	21,618,780.13	19,044,847.11
经营活动产生的现金流量净额	6,055,539.44	17,778,188.58	-2,784,512.90
投资活动产生的现金流量净额	-244,492.96	-1,874,397.32	-90,880.00
筹资活动产生的现金流量净额	-67,860.00	-16,090,500.00	2,183,250.00

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
现金及现金等价物净增加额	5,743,186.48	-186,708.74	-692,142.90
期末现金及现金等价物余额	5,844,178.04	100,991.56	287,700.30

2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 605.55 万元、1,777.82 万元、-278.45 万元。受到版权金收入和自营游戏上线、关联方归还拆借款项的影响，公司实现扭亏为盈，业务经营日益稳定、规范，经营活动现金流入相比 2014 年度大幅增长。

2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度，公司投资活动产生的现金流量净额分别为-24.45 万元、-187.44 万元、-9.09 万元。投资活动产生的现金流量主要是公司购建长期资产支付的现金。

2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度，公司筹资活动产生的现金流量净额分别为-6.79 万元、-16.09 万元、218.33 万元。筹资活动产生的现金流量主要包括银行借款借入和归还、利息偿付等事项。

七、关联方、关联方关系及关联交易

（一）关联方和关联关系

根据《公司法》和《企业会计准则》的相关规定，公司报告期内的主要关联方如下：

1、公司控股股东及实际控制人

名称	与公司关系
谢天	控股股东、实际控制人、董事长、总经理
谢地	控股股东、实际控制人、董事、副总经理、财务总监

控股股东、实际控制人谢天先生、谢地先生的基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“四、公司控股股东、实际控制人及其他股东情况”之“（一）控股股东及实际控制人基本情况”。

2、其他持有公司 5%以上股份的股东

截至本公开转让说明书签署之日，昆明天蒙企业管理咨询合伙企业（有限合伙）持有公司 5.04%的股份，具体情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“四、公司控股股东、实际控制人及其他股东情况”之“（二）公司股东及股东持股情况”。

3、公司董事、监事、高级管理人员

详见本公开转让说明书“第三节 公司治理”之“八、董事、监事、高级管理人员”。

除上述关联自然人外，上述人士的配偶、父母、配偶的父母、年满 18 周岁的子女及其配偶、兄弟姐妹及其配偶、配偶的兄弟姐妹、子女配偶的父母等，均为公司的关联自然人。

4、公司其他关联方

序号	关联方姓名或名称	与本公司关系
1	云南海之游科技发展有限公司	报告期内实际控制人近亲属曾持股的公司
2	昆明杰尼尔服饰有限公司	实际控制人近亲属持股的公司
3	昆明市西山区新天利布料经营部	董事为此个体工商户经营者

注：云南海之游科技发展有限公司的控股股东、实际控制人邹建英系公司实际控制人谢天、谢地的母亲，邹建英已于 2015 年 12 月 12 日将全部股权转让给非关联自然人刘小华。目前该公司已启动注销程序并已办理完毕税务注销手续。

（二）报告期的关联交易

1、经常性关联交易

报告期内，公司不存在与关联方发生的经常性关联交易。

2、偶发性关联交易

报告期内，公司不存在与关联方发生的偶发性关联交易。

3、关联担保情况

报告期内，公司不存在与关联方发生的关联担保。

4、关联方资金拆借情况

报告期内，公司存在与关联方相互拆借资金的情况，当公司出现营运资金短缺时，向关联方无偿拆借资金以补充流动资金；关联公司亦然。相关资金拆借均未约定资金占用费。截至公开转让说明书签署之日，公司与关联方资金拆借已清理完毕，公司已不存在资金、资源被实际控制人、控股股东及其控制的其他企业占用的情况。

报告期内，具体拆借资金明细情况如下：

单位：元

关联方	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	备注
谢天	-3,738,200.00	-7,084,478.59	-478,945.72	往来款支出 净增加为正
谢地	255,883.19	-136,200.00	-133,640.00	往来款支出 净增加为正
昆明杰尼尔服饰有限公司	-	-4,580,568.03	9,783,980.46	往来款支出 净增加为正
云南海之游科技发展有限公司	1,896,510.00	-19,790,000.00	5,121,500.00	往来款支出 净增加为正
昆明市西山区新天利布料经营部	-	5,295,000.00	-	往来款支出 净增加为正

报告期内，各期末关联方往来款余额如下：

单位：元

关联方	2016 年 6 月 30	2015 年 12 月 31	2014 年 12 月 31	备注
-----	---------------	----------------	----------------	----

	日	日	日	
谢天	-	3,736,696.94	10,821,175.53	其他应收款
云南海之游科技发展有限公司	-	-	17,893,490.00	其他应收款
昆明杰尼尔服饰有限公司	-	-	4,580,568.03	其他应收款
谢天	1,503.06	-	-	其他应付款
谢地	856.81	256,740.00	120,540.00	其他应付款
云南海之游科技发展有限公司	-	1,896,510.00	-	其他应付款
昆明市西山区新天利布料经营部	-	-	5,295,000.00	其他应付款

报告期内，公司存在控股股东、实际控制人及其关联方占用公司资金情况，但不存在违反相应承诺、规范的情况。公司被关联方占用资金变动情况如下：

①2014 年度公司被关联方占用资金变动情况

单位：元

关联方	2014 年度公司被关联方占用资金变动情况				发生的时间 与次数情况说明	决策程 序的完 备性说 明	资金占用费的 支付情况说明
	期初金额	当期新增 (借出)	当期归还 (收回)	期末金额			
谢天	11,300,121.25	--	478,945.72	10,821,175.53	期初被占用金额主要为对方向公司借支业务筹办费形成，发生的时间主要在 2007 年，主要金额的形成成为一次借支形成	未履行决策程序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
谢地	13,100.00	--	13,100.00	0.00	期初被占用金额为借支备用金形成	未履行决策程序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
昆明杰尼尔服饰有限公司	-5,203,412.43	12,290,000.00	2,506,019.54	4,580,568.03			
其中： 期初	-5,203,412.43	--	-5,203,412.43	0.00	期初金额为负代表公司占用对方资金，本期归还数为负代表公司归还对方资金	未履行决策程序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
其中： 本期新增 1	--	2,200,000.00	--	2,200,000.00	2014 年 2 月对方向公司一次性借支该款项	未履行决策程序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况

其中： 本期新增 2	--	1,000,000.00	--	1,000,000.00	2014 年 4 月对方向公司一次性借支该款项	未履行 决策程 序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
其中： 本期新增 3	--	4,090,000.00	--	4,090,000.00	2014 年 4 月对方向公司一次性借支该款项	未履行 决策程 序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
其中： 本期新增 4	--	5,000,000.00	--	5,000,000.00	2014 年 11 月对方向公司一次性借支该款项	未履行 决策程 序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
其中： 本期归还	--	-	7,709,431.97	-7,709,431.97	本期对方归还占用公司资金情况	未履行 决策程 序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
云南海之 游科技发展 有限公司	12,771,990.00	15,121,500.00	10,000,000.00	17,893,490.00			
其中： 期初	12,771,990.00	--	--	12,771,990.00	期初被占用金额主要为对方向公司借支运营资金形成，发生的时间主要在 2012 年、2013 年，属于多笔借支和归还行为累计形成	未履行 决策程 序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
其中： 本期新增 1	--	15,000,000.00	--	15,000,000.00	2014 年 11 月对方向公司一次性借支该款项	未履行 决策程 序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
其中： 本期新增 2	--	121,500.00	--	121,500.00	全年零星款项往来	未履行 决策程 序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况

其中： 本期归还	--	--	10,000,000.00	-10,000,000.00	本期对方归还占用公司资金情况	未履行 决策程 序	没有约定资金占用费，没 有资金占用费的收付情 况
-------------	----	----	---------------	----------------	----------------	-----------------	--------------------------------

②2015 年度公司被关联方占用资金变动情况

单位：元

关联方	2015 年度公司被关联方占用资金变动情况				发生的时间与次数情况说明	决策程序 的完备性 说明	资金占用费的支付情况 说明
	期初金额	当期新增 (借出)	当期归还 (收回)	期末金额			
谢天	10,821,175.53	--	7,084,478.59	3,736,696.94	期初被占用金额主要为对方向公司借支业务筹办费形成，发生的时间主要在 2007 年，主要金额的形成成为一次借支形成	未履行决 策程序	没有约定资金占用费，没 有资金占用费的收付情 况
昆明杰尼 尔服饰有 限公司	4,580,568.03	11,270,000.00	15,850,568.03	0.00			
其中： 期初	4,580,568.03	--	--	4,580,568.03	期初被占用金额 2014 年的资金占用和归还行为形成	未履行决 策程序	没有约定资金占用费，没 有资金占用费的收付情 况
其中： 本期新增 1	--	8,000,000.00	--	8,000,000.00	2015 年 1 月对方向公司一次性借支该款项	未履行决 策程序	没有约定资金占用费，没 有资金占用费的收付情 况
其中： 本期新增 2	--	3,200,000.00	--	3,200,000.00	2015 年 2 月对方向公司一次性借支该款项	未履行决 策程序	没有约定资金占用费，没 有资金占用费的收付情 况

其中： 本期新增 3	--	70,000.00	--	70,000.00	2015年6月对方向公司一次性借支该款项	未履行决策程序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
其中： 本期归还	--	--	15,850,568.03	-15,850,568.03	本期对方归还占用公司资金情况	未履行决策程序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况
云南海之游科技发展有限公司	17,893,490.00	--	17,893,490.00	0.00		未履行决策程序	

③2016年1-6月公司被关联方占用资金变动情况

单位：元

关 联 方	2016年1-6月公司被关联方占用资金变动情况				发生的时间与次数情况说明	决策程序的完备性说明	资金占用费的支付情况说明
	期初金额	当期新增（借出）	当期归还（收回）	期末金额			
谢天	3,736,696.94	--	3,736,696.94	0.00	期初被占用金额主要为对方向公司借支业务筹办费形成，发生的时间主要在2007年，主要金额的形成成为一次借支形成	未履行决策程序	没有约定资金占用费，没有资金占用费的收付情况

上述资金占用发生在有限公司阶段，公司治理机制相对薄弱，未形成关联交易、防范关联方资金占用等相关规章制度，发生上述关联方资金占用时未履行决策程序；有限公司未与上述关联方约定利息或资金占用费，实际亦未支付利息或费用。

截至 2016 年 6 月 30 日，上述资金占用的情形已经全部清理、规范。2016 年 7 月 19 日，公司第一次临时股东大会审议通过了《关于公司 2014 年、2015 年、2016 年 1-4 月日常关联交易确认的预案》，对公司 2014 年、2015 年、2016 年 1-4 月关联交易情况进行了补充确认。

为防止股东及其关联方占用或者转让公司资金、资产及其他资源，有限公司变更为股份公司时，公司制定了《公司章程》、《关联交易决策制度》，就关联交易的定价、决策程序、信息披露规范原则等进行了细化规定。各项制度符合法律、法规的规定，合法有效，能够有效防范主要股东及其关联方占用公司资金行为的发生，报告期末至本反馈回复出具之日没有再发生此类情形，公司亦承诺将严格按照关联交易管理制度履行内部决策程序，将来不会发生关联方资金占用的情形。

5、关联交易对公司财务状况和经营成果的影响

报告期内，公司无经常性、偶发性关联交易。截至公开转让说明书签署之日，公司与关联方往来款目前已清理完毕，不存在关联方损害公司利益的情况。上述款项不会对公司的财务状况和经营成果产生重大影响。

（三）关联交易的规范制度

1、公司对关联交易决策的相关规定

为防范关联方占用公司资源（资金），公司在《公司章程》、《防止控股股东或实际控制人及关联方占用公司资金管理制度》中已明确了资金使用的审批权限和审议程序，同时在《总经理工作细则》、《关联交易决策与控制制度》、《防止控股股东或实际控制人及关联方占用公司资金管理制度》，建立了严格的资金管理制度。同时，《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》等公司治理文件中已明确了关联交易决策的程序和防范措施。

2、公司全体董事、监事及高级管理人员对关联交易出具的承诺

公司全体董事、监事、高级管理人员签署了《关于对外担保、重大投资、委托理财、关联交易等相关事项的声明》，承诺不会在对外担保、关联交易等事项中损害公司及其股东的合法权益。

八、提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项

（一）期后事项

截至公开转让说明书签署之日，公司无提请投资者关注的期后事项。

（二）或有事项

公司于2015年6月30日就游戏产品《刀塔西游》与成都卓星科技有限公司签订了《独家运营发行合同》，约定合同签订后对方预付版权金及运营分成款2,800,000.00元，公司在收到预付款之后应及时开具销售开票给对方，由于开票时公司尚为小规模纳税人，对方扣除了税率差异产生的金额后实际预付2,702,264.15元给公司，公司在收到该笔款项时作为了预收账款处理。后经双方协商一致，同意于2015年11月1日起终止原《独家运营发行合同》，公司收回《刀塔西游》产品的一切权利，对于成都卓星科技有限公司支付的预付款2,800,000.00元，本公司需在协议生效后15日内退回对方200,000.00元、剩余的2,600,000.00元在本公司自主运营该游戏产品并且累计充值流水达到35,000,000.00元之后的10日内退回。截至2016年6月30日，公司自主运营的《刀塔西游》产品的累计充值流水尚未达到合同约定之3,500万元，尚无法判断公司收取的上述预收款项是否会形成公司的利得，因此在财务报表项目列示中作为负债类项目列入预收款项项下。

（三）其他重要事项

截至公开转让说明书签署之日，公司无提请投资者关注的其他重要事项。

九、报告期内资产评估情况

2016年5月2日，北京中企华资产评估有限责任公司接受有限公司委托，以2016年4月30日为基准日，对有限公司的全部资产和负债进行了评估，并出具了中企华评报字（2016）第3597号评估报告，具体评估结果如下：

单位：万元

项目	账面价值	评估价值	增减值	增值率（%）
流动资产	726.14	726.14	-	-
非流动资产	1,679.87	2,322.96	643.09	38.28
固定资产	1,249.54	1,726.04	476.50	38.13
无形资产	429.24	595.83	166.59	38.81
递延所得税资产	1.09	1.09	-	-
资产总计	2,406.01	3,049.10	643.09	26.73
流动负债	476.63	476.63	-	-
非流动负债	102.47	102.47	-	-
负债合计	579.10	579.10	-	-
净资产	1,826.91	2,470.00	643.09	35.20

十、报告期内股利分配政策、实际股利分配情况及公开转让后的股利分配政策

（一）报告期内公司股利分配政策

根据《公司法》和《公司章程》的规定，公司交纳所得税后的利润，按下列顺序分配：

（1）弥补以前年度亏损；

（2）提取法定公积金10%；

（3）提取任意盈余公积；

（4）按照股东持有的股份比例分配股利，公司持有的公司股份不参与分配利润。

公司法定公积金累计额为公司注册资本的50%以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司公积金转为股本时，按股东原有股份比例派送新股。但法定公积金转为股本时，所留存的该项公积金不得少于转增前公司注册资本的25%。

公司采用现金、股票或者现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式分配股利。

（二）报告期内股利分配情况

报告期内公司未进行过股利分配。

（三）公开转让后的股利分配政策

公开转让后的股利分配政策与报告期内一致。

十一、公司控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

报告期内，公司无控股子公司及纳入合并报表范围的其他企业。

十二、风险因素

（一）市场风险

中国网络游戏从上世纪 90 年代末发展至今近 20 个年头，市场相对较新，但发展迅速，游戏行业容量与从业公司基数巨大，并处在不断演变过程中。随着市场的逐步细分，未来行业资源趋于集中，竞争变得异常激烈，规模呈两极分化。行业内如腾讯、网易、盛大、完美世界等大型网络游戏公司均已上市并且建立了通畅的资本市场融资渠道，具备雄厚的资金实力，及丰富的网络游戏开发及运营经验，不论在经营规模还是市场占有率方面均存在优势。此外，其他中小型网络游戏企业众多，每年推出数百款新产品，尤其近两年大量游戏从业者涌入，市场产品呈爆发式增长，但产品类型集中，同质化严重，创新不足，市场竞争日益激烈。

2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度，公司的营业收入分别为 777.46 万元、1,300.74 万元和 279.73 万元；报告期各期末，资产总额分别为 2,359.60 万元、2,218.29 万元和 5,101.62 万元，与行业内大型网络游戏公司相比，公司业务规模较小。若公司未来不能持续推出有影响力的网络游戏产品、进一步提高运营管理水平 and 效率，可能会影响公司经营业绩的增长，进而影响公司的盈利水平和行业地位。

针对上述风险，公司将通过本次挂牌，增加资本市场融资渠道，进一步引入资金和人才、提高公司的网络游戏开发及运营能力、扩大业务规模。未来，公司将不断加大研发力度，开发创新产品，提高产品的市场竞争力，提升公司的盈利能力。

（二）政策风险

网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，受到政府的严格监管，包括工信部、文化部、国家新闻出版总署、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。我国乃至全球网络游戏行业处于快速发展的过程中，伴随着技术的

持续创新、游戏内容和形式的不断升级，我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系也正处于不断发展和完善的过程中。目前，国家在政策上大力支持网络游戏产业的健康发展，但如果未来国家支持网络游戏产业发展的政策环境发生重大变化，对游戏企业的经营准入增加新的资质要求，则可能对游戏企业产生不利影响。若公司未能维持目前已取得的相关批准和许可、或未能取得相关主管部门未来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，对公司的业务产生不利影响。此外，公司新开发的游戏产品需经相关部门进行审批，若无法通过备案审核，则可能存在新游戏无法顺利上线的风险；在产品的运营过程中，若公司违反法律法规的有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

针对上述风险，一方面，公司将密切关注并加强对监管政策的学习和研究，合法规范经营。另一方面，公司新开发的游戏产品将会严格遵守相关部门备案、审批规范要求，确保新游戏顺利上线。

（三）境外运营风险

公司游戏涉及地域范围较广，部分游戏与海外运营公司联合运营，如公司与马来西亚 CIB 公司联合运营《刀塔西游》。各个国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异，若公司对当地政局风险的把握不够，对相关法律法规、税务政策的了解不够全面，可能会面临境外合作的产品无法满足当地监管政策要求的风险。另外，各个国家或地区的文化背景和市场情况亦各有不同，对于网络游戏类型和题材的不同偏好可能导致在境内运营成功的产品不能很好的适应境外市场需求。

针对上述风险，一方面，公司不断完善内部管理体系和风控体系；另一方面，公司将加强与海外企业的沟通联络，包括智傲集团、亚洲软件、越南 VTC 游戏公司、马来西亚 CIB 等全球知名媒体与运营商，进一步加深对海外市场环境的了解。

（四）新产品研发风险

公司自成立以来专注于网络游戏的研发与运营，通过多年的研发投入，积累了丰富的研发经验并培育了雄厚的研发实力，为公司游戏研发提供了必要的保障，但游戏研发是一项文化创意活动，是否成功取决于公司对于消费者需求的理解和把握是否准确及游戏产品的推广方式和程度等诸多因素。此外，公司计划进

军 VR 游戏领域，进行 VR 游戏的开发，目前 VR 硬件仍在飞速更新换代，VR 游戏领域还未形成成熟的商业模式，对新领域的探索存在较大的不确定性。如果公司不能准确把握市场发展趋势，未能持续成功研发符合市场需求的游戏产品，则可能使公司丧失产品和市场优势，对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

针对上述风险，公司在加大新产品研发力度、推出更多元化的游戏产品组合以应对外部市场环境的变化变化的同时，亦制定了完善的市场调研流程，在立项初期严格把控项目可行性、分析市场前景，降低研发产品不能满足用户兴趣爱好和消费意愿从而导致市场占有率下降的风险。对于 VR 领域，公司将专注于 VR 应用开发，前期采用订单销售的业务模式，为有需求的公司定制开发 VR 游戏，在迅速积累开发经验的同时获取较为稳定的收入。

（五）知识产权风险

游戏研发需要投入大量的人力和物力，在产品研发成功之后，公司会申请相关的技术专利和软件著作权证书，但从研发开始到取得著作权证书的周期较长，一旦研发过程中的重要资料丢失或者被竞争对手获取，公司面临核心技术外泄的风险。尽管政府有关部门近年来通过逐步完善知识产权保护体系、加强打击盗版的执法力度，在保护知识产权方面取得了明显成效，但由于游戏行业的“外挂”、“私服”以及行业内的盗版现象长期存在，打击盗版侵权、规范市场秩序是一个长期的过程，公司仍将面临产品知识产权被侵害的风险。

针对上述风险，一方面，公司安排员工专职负责申请技术专利和软件著作权证书，加强产品研发成功后知识产权申请的及时性。另一方面，公司通过外购 USSE 系统、第三只眼系统以增强公司内部资料的保密性，严格控制内部信息的外流。此外，公司与所有员工均签署了保密协议，并在日常工作中通过培训等方式增强员工知识产权的保护意识。

（六）产品单一风险

网络游戏行业具有产品更新换代快、生命周期有限、用户偏好转换快等特点，网络游戏开发必须及时掌握用户的消费心理及新兴的开发技术，不断更新游戏版本，并推出新的游戏产品以满足用户的兴趣爱好和消费意愿。报告期内，公司主营业务收入主要来源于《刀塔西游》、《幻城online》两款游戏，其中《幻城online》

尚未上线运营。与其他大型游戏公司相比，公司游戏产品数量较为单一，如果公司未来对于游戏的运营能力下降或不能研发出能有效满足游戏玩家兴趣及体验的新产品，公司将面临游戏用户逐步减少、经营业绩下降的风险。

针对上述风险，公司一直致力于研发新的游戏产品以满足玩家的需求，目前公司正在研发的游戏包括竞技射击游戏《王者军团》、卡牌塔防游戏《守望战场》和《战神传奇》。目前，公司已在开展《王者军团》软件著作权办理、筹备游戏前置审批等事宜，预计将于**2017年4月**正式上线运营。

（七）互联网系统安全性风险

网络游戏的运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与本公司服务器的分布、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，降低玩家的满意度。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，如果本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，本公司所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。

针对上述风险，公司拟在不同的地区分散租用服务器以避免自然灾害或认为灾害，同时增加对网络带宽等网站系统的投入以及游戏产品运营的安全防护。

（八）高新技术企业资格复审不通过风险

公司于2013年7月30日取得云南省科学技术厅、云南省财政厅、云南省国家税务局、云南省地方税务局联合颁布的《高新技术企业证书》，证书编号GR201353000047，有效期三年。2016年7月29日高新技术企业认证有效期届满，公司积极对待复审工作，资格复审材料已经递交审核部门，评审工作将于近期开始，截至公开转让说明书签署之日，公司尚未收到云南省2016年认定高新技术企业复审通过高新技术企业名单的通知，虽然按照现行的《高新技术企业认定管理办法》公司不能通过高新技术企业复审的风险较小，但是仍不排除《高新技术企业认定管理办法》中认定标准重新修订，存在公司相关指标达不到相应认定标准而不能通过高新技术企业资格复审的风险。

科技部、财政部、国家税务总局联合下发的国科发火〔2016〕32号文件对《高新技术企业认定管理办法》进行了修订，对照修订后的认定标准：公司成立于2007年10月，注册成立一年以上，符合《高新技术企业认定管理办法》第十一条（一）项的规定；公司目前拥有32项软件著作权，对其主要产品的核心技术拥有自主知识产权，符合《高新技术企业认定管理办法》第十一条（二）项的规定；公司主营业务未发生变化，公司业务所属行业属于《国家重点支持的高新技术领域》规定的范围，符合《高新技术企业认定管理办法》第十一条（三）项的规定；公司研发人员占职工总数的71.25%，符合《高新技术企业认定管理办法》第十一条（四）项的规定；公司近三个会计年度研发费用较高，研发费用均发生在国内，符合《高新技术企业认定管理办法》第十一条（五）项的规定；近一年高新技术产品（服务）收入占企业同期总收入的比例高于60%，符合《高新技术企业认定管理办法》第十一条（六）项的规定，公司不能通过高新技术企业复审的风险较小。

（九）现有游戏盈利能力下降的风险

公司近年来自主研发了《出发Online》和《刀塔西游》、《幻城Online》三款游戏，其中《刀塔西游》已在中国大陆及马来西亚、越南、泰国、新加坡、印度尼西亚、菲律宾等东南亚地区上线运营。

2014年度、2015年度和2016年1-6月，公司的收入分别为279.73万元、1,300.74万元、777.46万元。网络游戏产品本身存在生命周期，若公司不能及时对现有游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场宣传与推广，或游戏玩家的需求发生重大变化，导致目前做为主要收入和利润来源的主力游戏产品进入生命周期的衰退期，且公司后续研发或运营的游戏没有获得良好的市场表现，则可能导致公司整体营收情况下降，对公司未来的经营业绩造成不利影响。

针对上述风险，公司将继续加大研发投入，在现有研发与运营游戏的基础上，不断推出新产品，丰富产品类型，以提高产品市场竞争力，提升公司的盈利能力。目前公司正在研发的游戏产品包括及时战略、卡牌类手游《守望战场》、FPS类对战手游《王者军团》和动作类手游《战神传奇》等，其中《王者军团》预计将于**2017年4月**正式上线运营。

（十）版权金收入的不确定性导致的业绩波动风险

报告期内，公司业绩呈稳定发展趋势，这主要得益于公司拥有丰富的市场经验，能够较为准确的判断游戏玩家偏好并推出具有较好适销性的游戏产品，同时经过多年技术沉淀和经验积累，公司具备了较强的网络游戏研发实力，能够开发技术难度较大的产品。2016年1-6月、2015年度、2014年度，公司的营业收入分别为777.46万元、1,300.74万元和279.73万元，其中版权金收入占营业收入的比重分别为0.00%、58.77%和68.92%。版权金收入单笔金额较大、来源具有一定不确定性的特点将导致公司存在未来经营业绩波动的风险。

针对上述风险，公司将继续加强研发人员培训，积极进行市场调研，了解玩家需求，以保持较强的研发能力及市场敏锐程度。此外，公司还将继续探索业务模式，加强渠道推广建设，提升游戏运营能力，以减少版权金收入波动对公司业绩的影响。

（十一）财务管理风险

公司已建立了较为完善的财务管理制度和内部控制制度，本次挂牌成功后，随着知名度的提升和市场的开发，公司的资产、业务和经营规模都将大幅扩张；若公司在资金管理、财务监控等方面不能与之相适应，将会存在一定的财务管理和内部控制风险。

针对上述风险，公司将加强人员培训，同时为重要、关键的流程节点配备专人负责，确保财务制度和内部控制制度真正有效实施。

（十二）公司改变土地用途存在被土地管理部门行政处罚的风险

公司住所为自有房产，该房产为公司生产、行政办公及生活服务场所使用。上述房产为电子信息产品厂房，用地性质为M1-一类工业用地。根据《城市用地分类与规划建设用地标准》“一类工业用地”是指对居住和公共设施等环境基本无干扰和污染的工业用地，如电子工业、缝纫工业、工艺品制造工业等用地。由于电子信息产业的特性，公司使用该房屋进行网络游戏的研发及运营符合该土地用地性质。为提高资产使用效率，公司将部分闲置场地对外租赁，承租人中国铁路通信信号上海工程局集团有限公司、中国移动通信集团云南有限公司昆明分公司使用该房屋进行系统集成、基站维护等亦符合该土地用地性质。但另有部分承租人将承租的公司房屋用于办公、经营小卖部等商业用途，改变了用地性质，导致

公司土地用途存在一定瑕疵。2016年1-6月、2015年度和2014年度，公司通过房屋租赁业务获取的收入分别为70.92万元、144.13万元和78.19万元，占当期营业收入比重分别为9.12%、11.08%和27.95%。

2016年9月21日，公司取得昆明市经济开发区国土资源局开具的守法证明：公司自2014年1月1日以来，遵守在《中华人民共和国土地管理法》等有关法律法规，土地的使用均符合国家和地方有关土地管理的法律法规和标准，不存在违法行为、不良记录或与本局之间业务的任何争议，没有因违反相关法律、法规及规范性文件而受到行政处罚。

尽管如此，仍不能排除未来昆明市国土资源局经济开发区分局认定公司将部分工业房屋出租用作商业用途而对公司进行行政处罚或要求其规范土地用途而解除部分租赁合同的可能，公司存在因改变土地用途受到行政处罚或解除部分租赁合同导致业绩波动的风险。

针对上述存在问题，公司实际控制人作出承诺，若因上述土地使用用途瑕疵问题导致公司被有权政府部门处罚的，由实际控制人全额承担公司由此产生的费用或损失，确保公司利益不受影响。

（十三）人力资源风险

新游戏的开发是游戏公司保持生命力的源泉。公司一直以研发为导向，拥有稳定、高素质的游戏开发人才队伍是公司保持技术领先优势的重要保障。如果未能制定合理的薪酬体系与激励机制，将无法保证核心开发人员的稳定性与积极性，将会对公司的经营运作、发展空间及盈利水平带来不利的影响。

针对上述风险，公司十分注重人力资源的管理，建立了较好的薪酬体系与福利制度，设计了合理的股权激励体系，亦通过设立员工持股平台，公司的核心技术人员均已间接持有公司股份。同时，公司还建立了一套完善的培训体系，通过以老带新和定期交流的方式将公司的多年的研发积累进行传承，不断为公司培养技术及运营人才，输送新鲜血液，保持公司的研发技术实力。

（十四）税收优惠风险

公司于2013年7月30日取得云南省科学技术厅、云南省财政厅、云南省国家税务局、云南省地方税务局联合颁布的《高新技术企业证书》，证书编号GR201353000047，有效期三年。根据税收相关规定，公司可享受10%的所得税

优惠，即按15%的税率缴纳所得税。税收优惠对公司发展起到了积极的推动作用，如果国家的有关税收政策发生变化，或由于公司无法持续满足高新技术企业认证要求，不再享受税收优惠，将对公司的经营业绩产生一定的影响。

针对上述风险，公司将继续坚持规范经营、依法纳税的同时，致力于业务发展，进一步扩大经营规模与经营范围，在持续满足高新技术企业认证要求的同时，不断降低对所得税优惠政策的依赖。

（十五）实际控制人控制不当的风险

公司股东谢天先生直接持有公司7,221,000股股份，持股比例为72.21%，为公司控股股东。谢地先生直接持有公司1,900,000股股份，持股比例为19.00%，并通过员工持股平台天蒙合伙间接控制公司5.04%股份。两人系兄弟关系，并签署了《一致行动人协议》，合计持有公司股东大会96.25%的表决权，为公司的共同实际控制人。此外，公司其他三位自然人股东谢艳香、谢德高、邹建珍与实际控制人谢天、谢地均存在亲属关系，谢天、谢地、谢艳香、谢德高、邹建珍五位股东合计持有的表决权占比为98.00%。若公司实际控制人利用其特殊地位，通过行使表决权或其他方式对公司的经营决策、人事财务、利润分配、对外投资等进行不当控制，可能对公司及公司其他股东的利益产生不利影响。

针对上述风险，公司已经建立了较为完善的法人治理结构和规章制度体系，在组织和制度上对实际控制人的行为进行了规范，以保护公司及公司其他股东的利益，同时谢天先生、谢地先生亦出具了避免同业竞争、规范关联交易的承诺，公司将严格执行相关内控制度。

（十六）公司治理的风险

公司于2016年7月1日整体变更为股份公司。股份公司设立后，公司建立健全了法人治理结构，逐步完善了现代企业发展所需的内部控制体系，制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》等制度。但是，由于股份公司成立时间较短，同时，随着公司的快速发展，经营规模的不断扩大，对公司治理提出更高的要求。公司短期内仍然可能存在因公司治理不规范、内部控制制度不能有效执行的风险。

针对上述风险，公司及董事、监事、高级管理人员均承诺将严格遵守《公司法》及《公司章程》等内部管理制度的规定，履行相关审批及信息披露程序，不断提升规范治理水平。

十三、公司未来两年内的发展计划

（一）新游戏开发计划

公司目前正在开发三款新产品，其中竞技射击游戏《王者军团》、卡牌塔防游戏《守望战场》两款游戏预计将于**2017年**推出。

（二）产业链延伸计划

公司将从“创造公平开放的游戏环境”的理念出发，通过为符合“尊重玩家，公平竞技”标准的游戏内容提供商、独立开发者提供跨平台的综合社区服务，进而形成聚集各移动竞技爱好者的移动电竞社区。

在此电子竞技社区中，中小型竞技游戏内容提供商可共享社区服务体系。社区内实现玩家帐号充值、成就分享、资讯推送、游戏讨论、虚拟资产交易、游戏视频直播点播、竞技赛事举办、游戏衍生数字内容（音视频、皮肤、游戏插件等）分享等功能，成为大众玩家、专业战队、游戏工会、游戏开发及发行厂商联系的纽带。



此外，在上述功能基础上，社区将联合第三方内容提供商、在线广告媒体商、游戏赞助商、视频内容、及游戏周边提供商，深耕内容广度及深度，逐步丰富移

动电竞平台内容，提高生态圈商业价值。随着优质的社区服务及高品质竞技游戏的入驻规模的扩大，平台游戏产品线将得以快速扩充。同时，竞技社区将获得游戏用户充值及交易资源。天之游将借此进入游戏渠道分发领域，为公司后续游戏发行提供有效的分销渠道，大幅提高游戏经营利润。

（三）业务领域拓展计划

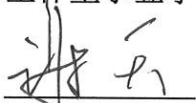
公司将积极与VR业界前沿软、硬件研发企业合作，实践并探索VR平台上前沿3D交互技术（如大视角VR显示、景深摄像构建、空间跟踪定位，惯性动作捕捉、模拟力反馈、手势识别与交互、语音识别技术等），以及在VR内容制作领域的应用技巧。通过上游与VR硬件开发平台推广厂商、VR系统提供商、VR相关交互传感器与捕捉技术提供商的大力合作，公司充分融合各家硬件性能长处，借鉴行业SDK集成开发经验，结合最新的硬件研究成果，充分利用3D网游开发技术与团队资源，将多人在线互动、大场地玩家跟踪定位、行动姿态捕捉拟真、沉浸界面交互、游戏拟真场地设计、竞技运动、社交休闲等元素融入最新的VR应用中，为商业应用和商业娱乐创造一流的VR体验，为下游商用VR市场提供高品质的内容输出。

第五节、有关声明

一、申请挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明

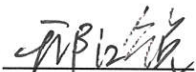
本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开转让说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

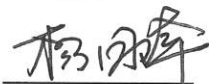
全体董事签字：


谢天

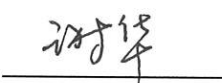

谢地

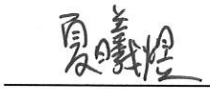

冯旭伟

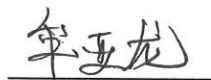

邢江锐


杨国峰

全体监事签字：


谢华


夏曦煜


牟亚龙

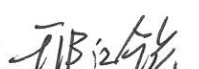
全体高级管理人员签字：


谢天

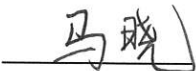

谢地


冯旭伟


杨臻


邢江锐


张焱


马晓

云南天之游科技股份有限公司

2016年12月9日



二、主办券商声明

本公司已对公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目负责人签字



石云

项目小组成员签字



陈彦斌



李爱东



邓海灵

法定代表人签字



王常青



三、申请挂牌公司律师声明

本所及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的法律意见书无矛盾之处。本所及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人签名： 伍志旭

伍志旭

经办律师签名： 王晓东

王晓东

张伟杰

张伟杰

北京德恒（昆明）律师事务所（公章）

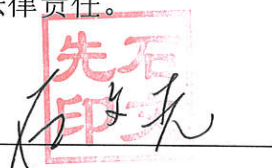


2016年12月9日

四、会计师事务所声明

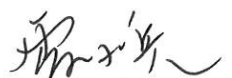
本所及签字注册会计师已阅读云南天之游股份有限公司公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的审计报告无矛盾之处。本所及签字注册会计师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的审计报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人签名：


石文先

经办注册会计师签名：


徐毅


雷小兵

中审众环会计师事务所（特殊普通合伙）

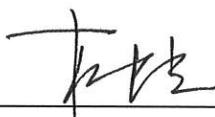
2016年12月9日



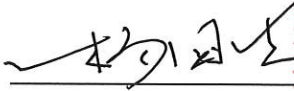
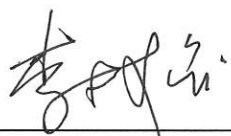
五、评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对申请挂牌公司（云南天之游科技股份有限公司）在公开转让说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

评估机构负责人签名：


权忠光

注册评估师签名：

   
杨国生 李枝启

北京中企华资产评估有限责任公司（公章）



2016年12月9日

第六节 附件

- 一、主办券商推荐报告
- 二、财务报表及审计报告
- 三、法律意见书
- 四、公司章程
- 五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见及中国证监会核准文件
- 六、其他与公开转让有关的重要文件