

厦门游动网络科技有限公司



公开转让说明书
(反馈修订稿)



主办券商



二〇一六年十一月

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。

重大事项及风险提示

本公司特别提醒投资者注意下列重大事项及风险：

一、政策风险

网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国网络游戏行业目前处于快速发展的过程中。我国的游戏行业受到文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局等部门的共同监管；伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断完善，我国网络游戏行业的法律监管体系也在不断发展和完善。然而，社会中不可避免的出现了因网络游戏而引发的一系列问题，如青少年沉迷于网络游戏而影响学习成绩、游戏中含有拜金和暴力情节影响未成年人的身心健康等，其引起了相关部门的高度重视，并相应出台了相关的法律规章制度，如对开发商和运营商的资质、游戏内容、游戏时间、游戏经营场所等多方面进行更多、更严格的要求，这些法律规章制度的出台对网络游戏行业的发展带来了一定的影响，如果公司在业务管理上不能与监管导向一致，不能取得现有业务资质，或开展新业务时不能取得必要的业务资质，未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对公司的经营发展产生重大不利影响。

二、研发风险

随着网络游戏市场规模的不断扩大，市场竞争的不断加剧，网络游戏行业中的公司需要不断的推出新的符合市场需求的游戏产品，才能维持公司自身的不断发展。报告期内公司主营业务为手机游戏、网页游戏的研发和销售服务。公司成立以来高度重视游戏产品的研发和技术升级创新。近年来，公司投入较高人力物力，成功研发了多款网络游戏产品，使公司得到了快速增长。未来，公司将继续保持对新游戏产品的研发以及优质原游戏产品的升级服务。但是，网络游戏行业涉及新产品数量众多，研发周期较长，市场变化较快，如果公司不能准确把握技术、产品及市场的发展趋势，成功研发符合市场需求的新产品；或公司对产品和市场需求的把握出现偏差、不能及时调整产品的研发方向；或因各种原因造成研发和开发进度的拖延，将会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。

三、收入及利润规模较小的风险

目前网络游戏行业竞争激烈，行业企业数量众多且规模呈两极分化趋势。尤其近两年大量游戏从业者涌入，市场中各类产品呈爆发式增长，但产品类型较为集中且同质化较为严重。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。公司 2014 年、2015 年、2016 年 1-6 月分别实现营业收入 883.86 万元、1,498.20 万元、757.84 万元，实现净利润分别为 179.13 万元、535.15 万元、55.00 万元。从绝对金额上看公司销售规模及盈利能力仍然较小，公司抵御市场风险的能力较弱。

四、内部控制风险

有限公司阶段，公司在生产经营、日常管理等方面虽然制定了基本满足经营所需的内控措施，但尚未形成完善的控制制度体系。有限公司阶段公司对关联交易未进行规范，存在较大的关联方资金拆借行为。公司与关联方之间的往来款已经清理完毕，报告期内公司虽然存在关联方占用公司资金的情况，但尚未对公司的财务状况和经营成果产生重大影响。

目前公司已制定了较为完备的关联交易制度，包括《关联交易决策制度》等内控制度，但新的制度执行时间较短，公司及管理层规范运作意识的提高，相关制度切实执行及完善均需要一定的过程。因此，公司短期内仍可能存在治理不规范、相关内部控制制度不能有效执行的风险。

五、游戏研发数据泄露、技术泄密风险

公司主要从事手机游戏、网页游戏的研发和销售服务，公司自主研发游戏产品的设计思想和技术实现均系公司自主知识产权。如果公司游戏产品研发数据流失或技术泄密，可能会导致公司产品被盗版或模仿，进而降低公司游戏产品市场竞争力，对公司竞争优势的延续和持续经营造成不利影响。

六、核心人员引进及流失风险

网络游戏行业属于文化产业，同时属于轻资产行业，行业对从业人员的专业水准要求较高。报告期内，公司从事手机游戏、网页游戏的研发和销售服务，在产品研发领域，游戏研发人才应具备美术设计、策划设计、程序设计等多领域知识，能整合加以运用。引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本，是公司的核心竞争力所在。随着公司规模的不不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

七、知识产权保护的风险

网络游戏行业中知识产权侵权现象较为常见。例如，行业内一些不法企业将盗用已取得一定市场影响的游戏产品的宣传语或形象来渲染自己的产品，为自己导入游戏玩家；再有，一些企业将利用非法游戏服务器运行未获授权的网络游戏，使得玩家在未付费的情况下进行游戏。知识产权侵权行为将影响公司声誉或给公司造成一定的经济损失，公司存在一定的知识产权保护风险。

八、客户相对集中的风险

受网络游戏平台集中度的影响，国内网络游戏的运营环节主要由游戏平台类公司控制并运营，客户资源大多掌握在平台手中。公司 2014 年、2015 年、2016 年 1-6 月前五名客户销售总额占各期营业收入的比例分别为 81.04%、32.81%、44.23%，客户的集中度相对较高。2014 年，公司对深圳市腾讯计算机系统有限公司的依赖较大，收入占比为 55.32%，随着公司研发策略由页游向手游的转型，公司对深圳市腾讯计算机系统有限公司的依赖降为 2016 年 1-6 月的 4.37%。报告期内尽管公司优化了客户结构，但对主要客户仍存依赖，若公司与主要业务平台合作关系发生不利变化，仍将会对公司的经营造成重大不利影响。

九、税收优惠风险

公司于 2015 年 10 月 12 日取得《高新技术企业证书》，可享受 15%的高新技术企业所得税优惠税率。2015 年上述优惠政策增加了公司收益，若公司未来不能持续享受或获得其他方面企业所得税及增值税税收优惠政策，将对经营业绩

和盈利水平产生一定的不利影响。2015 年为公司首个优惠年度，公司作为网络游戏的研发企业，将持续进行相关游戏的研发投入，且公司目前研发投入占营业收入的比例在 20%左右水平，远高于 5%的高新技术企业申请标准。公司持续的研发投入降低了未来高新技术企业复审的风险。

十、报告期内未取得《网络文化经营许可证》而被处罚的风险

根据文化部相关规定，公司从事手机游戏、网页游戏的研发和销售服务，须取得《网络文化经营许可证》，公司于 2015 年 12 月 17 日方取得福建省文化厅核发的《网络文化经营许可证》。公司“授权金”模式、“分成款”模式、自营模式需取得《网络文化经营许可证》；报告期内，公司存在未取得《网络文化经营许可证》的情况下，从事网络游戏研发和销售服务的情况。

根据相关法律法规，工商行政管理部门、文化部门可根据其职责权限对无《网络文化经营许可证》经营行为进行查处。因此公司存在可能因报告期内无《网络文化经营许可证》经营事项而被工商行政管理部门、文化部门处罚的风险，但公司无《网络文化经营许可证》经营事项未对社会文化、网络环境产生任何不良影响，且已积极配合调查并整改完毕，消除了无《网络文化经营许可证》经营的风险，相关监管法规明确的监管思路也以引导规范为主，工商行政管理部门已出具证明：公司自 2013 年 1 月 1 日至今未发现因违反工商行政管理法规而受到处罚的情形，因此公司受到工商行政管理部门处罚的风险较小。

2016 年 8 月 30 日，厦门市工商行政管理局出具证明：公司自 2013 年 1 月 1 日至今未发现因违反工商行政管理法规而受到处罚的情形。

2016 年 9 月 6 日，厦门市文化市场综合执法大队出具证明：公司自 2013 年 3 月 1 日以来，在从事经营性互联网文化活动方面未受到过支队相关行政处罚。

同时，公司实际控制人付宁作出承诺：如因无证经营的不规范行为导致公司受到损失，相关损失由其承担，保证公司不因此遭受任何损失。

十一、公司部分游戏通过前置审批时间不确定性的风险

根据国家新闻出版广电总局办公厅 2016 年 9 月 19 日颁布的《关于顺延〈关于移动游戏出版服务管理的通知〉有关工作时限的通知》之规定：“《关于移动游

戏出版服务管理的通知》施行以来，各游戏出版服务单位及相关游戏企业能够按照要求，对 2016 年 7 月 1 日前已上网出版运营的移动游戏积极开展相应清理和相关审批手续补办工作。鉴于 2016 年 7 月 1 日前已上网出版运营的移动游戏数量较多、游戏出版服务单位及相关游戏企业人力有限等实际情况，根据部分行业企业的工作建议，现将补办相关审批手续的时限顺延至 2016 年 12 月 31 日。”

截至本说明书出具之日，公司研发的游戏产品《全民红警》、《挂机吧三国》、《烈焰天下》、《无敌大航海》已经取得国家新闻出版广电总局核发的版号；《忍者部落》、《全民挂传奇》、《船长的后裔》等 11 款游戏处于国家新闻出版广电总局/省级新闻出版广电局实质性审核中。目前，公司已将 11 款正在申请版号的游戏做暂时下线处理，待版号办理完成后再上线运营。且公司已出具书面承诺，未来研发的游戏上线前将按照相关规定完成前置审批申请，不对未完成前置审批申请的游戏上线。从游戏产品前置审批、备案等相关法律法规来看，前置审批部门与文化部备案部门对游戏内容的审核重点具有较高的相同性，目前公司主要游戏产品均已经完成文化部备案工作，最终取得游戏版号不存在实质性障碍。由于申请版号手续相对复杂，近期游戏研发商集中大规模申请，公司游戏通过前置审批的时间仍存在一定的不确定性。

目 录

声 明	1
重大事项及风险提示	2
释 义	9
第一节 基本情况	11
一、公司基本情况	11
二、股票挂牌情况	12
三、股东所持股份的限售安排及自愿锁定承诺	12
四、控股股东和主要股东基本情况	14
五、公司股本形成及变化和资产重组情况	22
六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况	28
七、最近两年一期的主要会计数据和财务指标简表	31
八、本次挂牌的相关机构	32
第二节 公司业务	35
一、主营业务及主要产品和服务	35
二、公司内部组织结构及业务流程	48
三、与业务相关的关键资源要素	51
四、主要供应商、客户及成本构成情况	64
五、公司商业模式	71
六、公司所处行业概况	80
七、公司所处行业地位和竞争优势	92
八、公司持续经营能力分析	94
第三节 公司治理	98
一、公司管理层关于公司治理情况的说明	98
二、公司独立经营情况	108
三、同业竞争情况及其承诺	110
四、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的情况说明	111
五、公司及控股股东、实际控制人报告期存在的违法违规及受处罚情况	115
六、董事、监事、高级管理人员有关情况说明	115

七、公司董事、监事、高级管理人员最近两年一期的变动情况和原因.....	119
第四节 公司财务.....	121
一、最近两年一期经审计的财务报表.....	121
二、公司主要会计政策、会计估计及其变更.....	134
三、主要会计数据和财务指标.....	161
四、关联方、关联方关系及关联交易.....	193
五、期后事项、或有事项及其他重要事项.....	198
六、资产评估情况.....	198
七、股利分配政策.....	199
八、风险因素.....	199
九、经营目标和计划.....	200
第五节 董事、监事、高管人员及中介机构声明.....	202
一、公司全体董事、监事、高级管理人员声明.....	202
二、主办券商声明.....	203
三、律师事务所声明.....	204
四、审计机构声明.....	205
五、资产评估机构声明.....	206
第六节 附录和备查文件.....	207
一、备查文件目录.....	207
二、备查文件查阅时间.....	207
三、备查文件查阅地址.....	207

释 义

本说明书中，除非另有说明，下列简称具有如下含义：

游动网络、股份公司、本公司或公司	指	厦门游动网络科技有限公司
游动科技、有限公司	指	厦门游动网络科技有限公司（本公司前身）
本说明书	指	厦门游动网络科技有限公司公开转让说明书
控股股东、实际控制人	指	付宁
小伙伴基金	指	成都小伙伴股权投资基金合伙企业（有限合伙）
西二旗投资	指	厦门西二旗投资管理合伙企业（有限合伙）
金沙会投资	指	厦门金沙会投资合伙企业（有限合伙）
昱之源贸易	指	厦门昱之源贸易有限公司
隆领投资	指	隆领投资股份有限公司
游动之家	指	厦门游动之家信息科技有限公司
成都炫游	指	成都炫游网络科技有限公司
点击网络	指	厦门鑫点击网络科技有限公司
金悦网络	指	厦门天星金悦网络科技有限公司
厦门西堤汇	指	厦门西堤汇资产管理合伙企业（有限合伙）
基点价值	指	基点价值（厦门）投资管理有限公司
深圳光年	指	深圳光年成长壹期股权投资基金企业（有限合伙）
《公司章程》	指	厦门游动网络科技有限公司章程
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
全国股份转让系统公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
《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》
企业会计准则	指	财政部于 2006 年颁布的《企业会计准则》（2014 年修订）
主办券商、首创证券	指	首创证券有限责任公司
元	指	人民币元
报告期	指	2014 年度、2015 年度、2016 年 1-6 月
审计机构	指	中审华寅五洲会计师事务所(特殊普通合伙)
资产评估机构	指	北京亚超资产评估有限公司
律师事务所	指	北京市竞天公诚律师事务所上海分所
三会	指	股东大会、董事会、监事会
PC	指	Personal Computer 的缩写，即个人电脑。
网络游戏	指	由相应的软件程序和息数据构成，通过互联网、移动通信网等息网络提供的游戏产品和服务，主要包括移动网络游戏和互联网游戏。
网页游戏	指	基于网站开发技术，无需客户端，游戏玩家可以直接通过互联网浏览器进行的一种网络游戏，又称“页游”。
客户端游戏	指	游戏玩家需要将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，并通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏，又称“端游”。

RPG 游戏	指	Role-playing game, 即角色扮演游戏, 在游戏玩法上, 玩家扮演一位角色在一个写实或虚构的世界中活动。
UC 九游平台	指	广州爱九游信息技术有限公司旗下游戏平台
91 助手	指	跨终端、跨平台的智能手机资源下载中心, 支持安卓(Android)及苹果(iOS)两大主流智能平台。
ARPU 值	指	Average Revenue Per User 的缩写, 即每用户平均收入。ARPU 注重的是一个时间段内运营商从每个用户所得到的收益。
IDC 服务	指	即互联网数据中心服务, 表现形式是资源(包括空间、主机、带宽)出租服务, 其伴随着互联网的发展而出现, 向客户提供数据存储、数据备份、数据交换等服务, 客户可以通过租用 IDC 的服务来建设自身的信息系统。
PHP	指	外文名: Hypertext Preprocessor, 中文名: “超文本预处理器”, 是一种通用开源脚本语言。
UI	指	User Interface (用户界面) 的简称, 泛指用户的操作界面, UI 设计主要指界面的样式, 美观程度。
3G	指	第三代移动通信技术, 是指支持高速数据传输的蜂窝移动通讯技术。
4G	指	第四代移动通信技术, 4G 是集 3G 与 WLAN 于一体, 并能够快速传输数据、高质量、音频、视频和图像等。
WIFI	指	WIFI 是一种可以将个人电脑、手持设备(如 pad、手机)等终端以无线方式互相连接的技术, 它是一个高频无线电信号。

注: 本公开转让说明书除特别说明外所有数值保留两位小数, 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	厦门游动网络科技有限公司
英文名称	Xiamen Youdong Network Technology Co.Ltd
法定代表人	付宁
有限公司设立日期	2011年11月7日
股份公司设立日期	2016年3月11日
注册资本	人民币1,200万元
住所	厦门市思明区霞溪路45号之三251室
邮编	361000
电话	0592-5198786
传真	0592-5198108
网址	www.youdong.com
董事会秘书或信息披露负责人	陈实
电子邮箱	info@youdong.com
统一社会信用代码	91350203581281719G
所属行业	根据《国民经济行业分类》国家标准（GB/T 4754-2011），公司所处行业属于“I6420互联网信息服务”；根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012年修订），公司所处行业属于大类“I信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I64互联网和相关服务”；根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司发布的《挂牌公司管理型行业分类指引》的规定，公司所处行业属于“I6420互联网信息服务”。
经营范围	互联网信息服务（不含药品信息服务和网吧）；信息技术咨询服务；软件开发；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；计算机、软件及辅助设备零售；计算机、软件及辅助设备批发；计算机和辅助设备修理；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；数据处理和存储服务；专业化设计服务；互联网接入及相关服务（不含网吧）；文化、艺术活动策划；广告的设计、制作、代理、发布；互联网销售；其他文化用品零售；其他文化用品批发；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；其他文化及日用品出租；其他娱乐业（不含须经许可审批的项目）；其他未列明专业技术服务业（不含需经许可审批的事项）。
主营业务	报告期内，公司主要从事手机游戏、网页游戏的研发和销售服务。

二、股票挂牌情况

- 1、股份代码：【】
- 2、股份简称：【】
- 3、股票种类：人民币普通股
- 4、每股面值：1.00 元
- 5、股票总量：12,000,000 股
- 6、挂牌日期：【】
- 7、转让方式：协议转让

三、股东所持股份的限售安排及自愿锁定承诺

根据《公司法》第一百四十一条之规定：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。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。

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

除上述规定股份锁定以外，公司股东对其所持股份未作出其他自愿锁定的承诺。

截至本说明书签署日，公司股份限售安排情况如下表所示：

序号	姓名	职务	挂牌前持股数量 (股)	挂牌时限制转让股 份数量(股)	挂牌时可转让股 份数量(股)
1	付宁	董事长、总经理	5,550,000	5,550,000	0
2	隆领投资	-	1,325,000	1,325,000	0
3	小伙伴基金	-	1,300,000	1,300,000	0

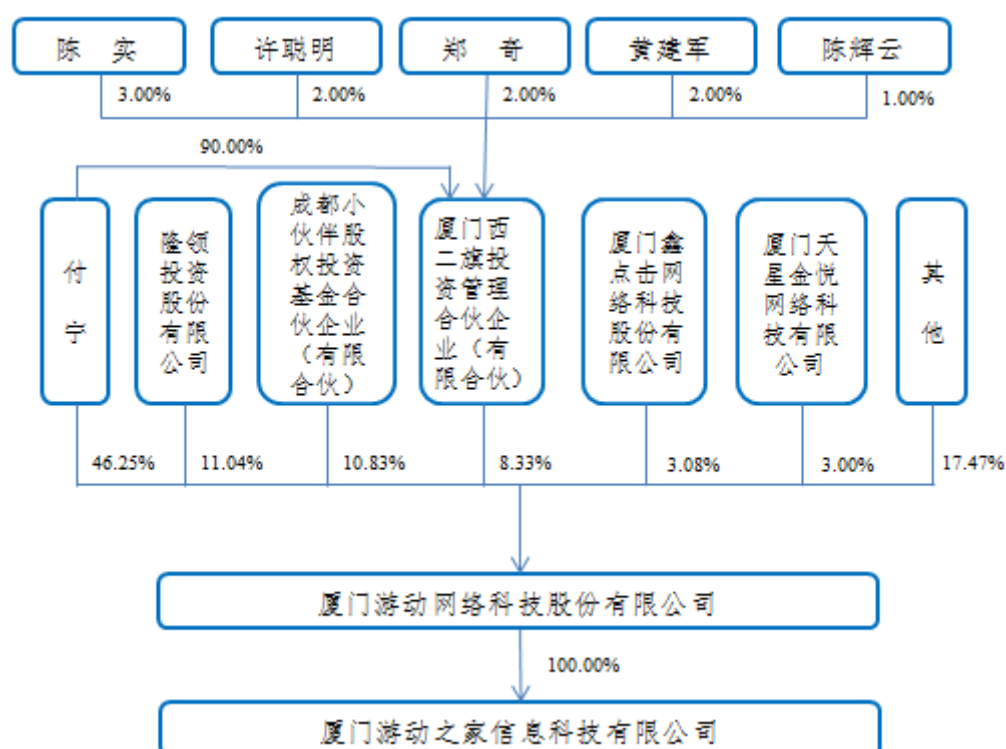
4	西二旗投资	-	1,000,000	1,000,000	0
5	点击网络	-	370,000	0	370,000
6	金悦网络	-	360,000	0	360,000
7	陈宇	-	325,000	325,000	0
8	金沙会投资	-	200,000	200,000	0
9	厦门西堤汇	-	200,000	0	200,000
10	基点价值	-	170,000	0	170,000
11	昱之源贸易	-	100,000	100,000	0
12	唐永锋	-	100,000	100,000	0
13	杨烨华	-	100,000	100,000	0
14	深圳光年	-	100,000	0	100,000
15	何庆泥	-	70,000	0	70,000
16	吴光淼	-	60,000	0	60,000
17	吕雅莉	-	60,000	0	60,000
18	王顺燕	-	50,000	0	50,000
19	熊俊	-	40,000	0	40,000
20	程全喜	-	40,000	0	40,000
21	郭松鹤	公司员工	31,000	0	31,000
22	蔡红义	-	30,000	0	30,000
23	秦晓路	-	30,000	0	30,000
24	李华	-	30,000	0	30,000
25	苏蕊	-	30,000	0	30,000
26	唐敏	-	30,000	0	30,000
27	曾翰彬	-	30,000	0	30,000
28	蒋毅琴	-	20,000	0	20,000
29	张丽丽	-	20,000	0	20,000
30	侯剑光	-	20,000	0	20,000
31	曹蓉君	-	20,000	0	20,000
32	吴美叶	-	20,000	0	20,000
33	胡媛媛	-	20,000	0	20,000
34	郭梅华	-	20,000	0	20,000
35	陈晓君	公司员工	16,000	0	16,000
36	杨晓定	-	15,000	0	15,000
37	林顺福	-	10,000	0	10,000
38	陈层发	-	10,000	0	10,000
39	余安	公司员工	10,000	0	10,000
40	陈书艺	-	10,000	0	10,000
41	姚沁	-	10,000	0	10,000
42	郑武扬	-	10,000	0	10,000
43	林雪娇	监事、公司员工	8,000	6,000	2,000
44	方泓瑩	公司员工	6,000	0	6,000
45	赵运杰	-	5,000	0	5,000
46	许剑锋	公司员工	5,000	0	5,000

47	侯炎平	公司员工	5,000	0	5,000
48	王瀚曦	公司员工	3,000	0	3,000
49	黄建军	董事、副总经理	2,000	1,500	500
50	郑奇	董事、副总经理	1,000	750	250
51	郭耿荣	公司员工	1,000	0	1,000
52	黄鑫	公司员工	1,000	0	1,000
53	吴志翔	公司员工	1,000	0	1,000
合 计			12,000,000	10,008,250	1,991,750

四、控股股东和主要股东基本情况

(一) 公司股权结构图

截至本说明书签署日，公司股权结构如下图所示：



(二) 公司控股股东、实际控制人的基本情况

1、公司控股股东、实际控制人情况

截至本说明书签署日，公司控股股东、实际控制人为付宁先生。

付宁直接持有公司股份5,550,000股，占公司股份总数的46.25%，为公司的控股股东。付宁直接控制公司股份5,550,000股，通过西二旗投资间接控制公司股份

1,000,000股，合计控制公司股份6,550,000股，占公司股份总额的54.58%，为公司的实际控制人。

付宁先生目前担任公司董事长、总经理，身份证号：42068219840808****。付宁先生简历详见本节“六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”。

2、公司实际控制人的情况说明

2011年11月7日至2015年1月6日，付宁合计控制有限公司57.00%股权，为有限公司的实际控制人。

2015年1月6日至2015年9月6日，成都炫游直接持有有限公司100.00%股权；付宁持有成都炫游70.00%的股权，任成都炫游董事长，为成都炫游控股股东、实际控制人，付宁通过成都炫游间接持有有限公司70%的股权，付宁仍为有限公司实际控制人。

2015年9月6日至2015年12月10日，付宁合计控制有限公司70.00%的股权，为有限公司实际控制人。

2015年12月10日至2016年6月16日，付宁直接控制有限公司或公司55.50%股权，通过西二旗投资间接控制10.00%的股权，合计控制有限公司或公司65.50%股权，为公司实际控制人。

2016年6月16日至今，付宁直接控制公司46.25%股权，通过西二旗投资间接控制8.33%的股权，合计控制有限公司或公司54.58%股权，仍为公司实际控制人。

综上所述，报告期内，公司实际控制人始终为付宁，未发生变更。

（三）公司前十名股东及其他持股 5%以上股东基本情况

截至本说明书签署日，公司前十名股东及其他持股 5%以上股东的持股情况如下表所示：

序号	股东姓名	持股数量（股）	持股比例	股东性质	持股方式	股份质押情况
1	付宁	5,550,000	46.25%	自然人	直接	无
2	隆领投资	1,325,000	11.04%	法人	直接	无
3	小伙伴基金	1,300,000	10.83%	有限合伙	直接	无
4	西二旗投资	1,000,000	8.33%	有限合伙	直接	无
5	点击网络	370,000	3.08%	法人	直接	无
6	金悦网络	360,000	3.00%	法人	直接	无

7	陈宇	325,000	2.71%	自然人	直接	无
8	金沙会投资	200,000	1.67%	有限合伙	直接	无
9	厦门西堤汇	200,000	1.67%	有限合伙	直接	无
10	基点价值	170,000	1.42%	法人	直接	无
合计		10,800,000	90.00%	-	-	-

1、付宁先生，直接持有公司 5,550,000 股，占公司股份总数的 46.25%，身份证号：42068219840808****。简历见本节“六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”现任公司董事长、总经理。

2、隆领投资股份有限公司

隆领投资，成立于 2012 年 10 月 31 日，注册资本 13,305 万元（实收资本 13,305 万元），企业类型为股份有限公司（非上市、自然人投资或控股），法定代表人为洪育鹏，经营场所为厦门火炬高新区软件园华讯楼 A 区 1F-B1，经营范围为投资管理（法律、法规另有规定除外）；对第一产业、第二产业、第三产业的投资（法律、法规另有规定除外）；资产管理（法律、法规另有规定除外）；投资咨询（法律、法规另有规定除外）；知识产权服务（不含专利事务）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；会议及展览服务；文化、艺术活动策划；首饰、工艺品及收藏品批发（不含文物）；工艺美术品及收藏品零售（不含文物）；其他文化艺术经纪代理（不含须经许可审批的项目）；其他未列明的教育（不含须经行政许可审批的事项）。

隆领投资持有本公司 1,325,000 股，占本公司总股本的 11.04%。其发起人股权结构如下表所示：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例
1	蔡文胜	96,000,000	72.15%
2	汪东风	4,800,000	3.61%
3	洪育鹏	4,800,000	3.61%
4	倪英伟	3,600,000	2.71%
5	厦门隆领之家投资管理合伙企业（有限合伙）	10,800,000	8.12%
合计		120,000,000	90.19%

3、成都小伙伴股权投资基金合伙企业（有限合伙）

小伙伴基金，成立于 2013 年 12 月 9 日，认缴出资额 8,500 万元，企业类型为有限合伙企业，执行事务合伙人为北京凯旋通投资企业（有限合伙）（委托代表：陈标），经营场所为成都高新区肖家河正街 5 号 4 幢 1 层，经营范围为对非

上市企业的股权、上市公司非公开发行的股权等非公开交易的股权投资以及相关咨询服务。

小伙伴基金现持有本公司股份 1,300,000 股，占本公司总股本的 10.83%。其股权结构如下表所示：

序号	合伙人名称	承担责任方式	认缴出资额（元）	认缴出资比例
1	北京凯旋通投资企业（有限合伙）	无限责任	1,000,000.00	1.18%
2	广州菲音信息科技有限公司	有限责任	64,000,000.00	75.30%
3	西藏瀚博投资管理合伙企业（有限合伙）	有限责任	10,000,000.00	11.76%
4	西藏佳始投资管理有限公司	有限责任	10,000,000.00	11.76%
合计		-	85,000,000.00	100.00%

4、厦门西二旗投资管理合伙企业（有限合伙）

西二旗投资，成立于 2015 年 11 月 5 日，认缴出资额 150 万元（实缴出资额 150 万元），企业类型为有限合伙企业，执行事务合伙人为付宁，经营场所为厦门火炬高新区软件园华讯楼 C 区 B1F-063，经营范围为投资管理（法律、法规另有规定除外）；企业管理咨询；投资咨询（法律、法规另有规定除外）。

西二旗投资主要为公司管理层参与设立的合伙企业，现持有本公司股份 1,000,000 股，占本公司总股本的 8.33%。其股权结构如下表所示：

序号	合伙人名称	承担责任方式	认缴出资额（元）	认缴出资比例	实缴出资额（元）	在公司任职情况
1	付宁	无限责任	1,350,000.00	90.00%	1,350,000.00	董事长、总经理
2	陈实	有限责任	45,000.00	3.00%	45,000.00	董事、董事会秘书、财务总监
3	黄建军	有限责任	30,000.00	2.00%	30,000.00	董事、副总经理
4	郑奇	有限责任	30,000.00	2.00%	30,000.00	董事、副总经理
5	许聪明	有限责任	30,000.00	2.00%	30,000.00	监事会主席
6	陈辉云	有限责任	15,000.00	1.00%	15,000.00	董事
合计		-	1,500,000.00	100.00%	1,500,000.00	-

5、厦门鑫点击网络科技有限公司

点击网络，成立于 2006 年 3 月 10 日，注册资本 13,280.00 万元，企业类型为股份有限公司，法定代表人为蔡立文，经营场所为厦门火炬高新区软件园华讯楼 A 区 B1F-046，经营范围为移动通信服务；互联网接入及相关服务（不含网吧）；软件开发；信息系统集成服务；信息技术咨询服务；其他未列明信息技术

服务业（不含需经许可审批的项目）；广告的设计、制作、代理、发布；计算机、软件及辅助设备零售。

点击网络（证券代码：832571）的股票已在全国股份转让系统公司挂牌并公开转让。点击网络现持有本公司股份 370,000 股，占本公司总股本的 3.08%。根据点击网络在全国股份转让系统公司 2016 年 8 月 29 日披露的《2016 年半年度报告》，点击网络的普通股前十名股东结构如下：

序号	股东名称	持股数（股）	持股比例
1	蔡立文	59,840,000	45.06%
2	陈发树	12,800,000	9.64%
3	米林隆领投资有限公司	12,160,000	9.16%
4	厦门聚沙成塔投资合伙企业（有限合伙）	7,040,000	5.30%
5	厦门赫斯脱投资合伙企业（有限合伙）	3,520,000	2.65%
6	北京知点投资有限公司-知点新三板成长一号	3,200,000	2.41%
7	蔡立成	1,936,000	1.46%
8	韩志伟	1,920,000	1.45%
9	黄茹	1,920,000	1.45%
10	首创证券有限责任公司做市专用账户	1,883,000	1.42%
合计		106,219,000	80.00%

注：该持股数系在《2016 年半年度报告》披露的股东持股数的基础上计算得出。

6、厦门天星金悦网络科技有限公司

金悦网络，成立于 2015 年 12 月 1 日，注册资本 500 万元（实收资本为 500 万元），企业类型为有限责任公司，法定代表人为赖超英，经营场所为中国(福建)自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 604B 单元之一五八，经营范围为其他未列明科技推广和应用服务业；其他未列明专业技术服务业（不含需经许可审批的事项）；其他未列明电信业务；软件开发；计算机、软件及辅助设备批发；其他电子产品零售；信息技术咨询服务；信息系统集成服务。

金悦网络现持有本公司股份 360,000 股，占本公司总股本的 3.00%。其股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额（元）	认缴出资比例	实缴出资额（元）
1	赖超英	5,000,000.00	100.00%	5,000,000.00
合计		5,000,000.00	100.00%	5,000,000.00

7、陈宇先生，直接持有公司 325,000 股，占公司股份总数的 2.71%，身份

证号：51160219920330****。1992 年 3 月生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2010 年 9 月至 2014 年 6 月，就读于电子科技大学成都学院。2014 年 7 月至今，任成都旺小宝科技有限公司销售经理。

8、厦门金沙会投资合伙企业（有限合伙）

金沙会投资，成立于 2015 年 7 月 13 日，认缴出资额 1,000 万元（实缴出资额 430 万元），企业类型为有限合伙企业，执行事务合伙人为王惠引，经营场所为厦门市思明区厦禾路 844 号中厦国际大厦 17A-3，经营范围为对第一产业、第二产业、第三产业的投资（法律、法规另有规定除外）。

金沙会投资现持有本公司股份 200,000 股，占本公司总股本的 1.67%。其股权结构如下表所示：

序号	合伙人名称	承担责任方式	认缴出资额（元）	认缴出资比例	实缴出资额（元）
1	王惠引	无限责任	1,000,000.00	10.00%	430,000.00
2	蔡立文	有限责任	9,000,000.00	90.00%	3,870,000.00
合计		-	10,000,000.00	100.00%	4,300,000.00

9、厦门西堤汇资产管理合伙企业（有限合伙）

厦门西堤汇，成立于 2014 年 9 月 16 日，认缴出资额 1,000 万元（实缴出资额 1,000 万元），企业类型为有限合伙企业，执行事务合伙人为高世威，经营场所为厦门市湖里金山西里 36 号 302 室，经营范围为对第一产业、第二产业、第三产业的投资（法律、法规另有规定除外）；投资管理（法律、法规另有规定除外）；资产管理（法律、法规另有规定除外）；其他企业管理服务；企业管理咨询；投资咨询（法律、法规另有规定除外）。

厦门西堤汇现持有本公司股份 200,000 股，占本公司总股本的 1.67%。其股权结构如下表所示：

序号	合伙人名称	承担责任方式	认缴出资额（元）	认缴出资比例	实缴出资额（元）
1	英奇（厦门）投资管理有限公司	有限责任	1,000,000.00	10.00%	1,000,000.00
2	高世威	无限责任	9,000,000.00	90.00%	9,000,000.00
合计		-	10,000,000.00	100.00%	10,000,000.00

10、基点价值（厦门）投资管理有限公司

基点价值，成立于 2016 年 1 月 6 日，注册资本 10,000 万元，企业类型为有限责任公司，法定代表人为张培鹏，经营场所为中国(福建)自由贸易试验区厦

门片区象屿路 97 号厦门国际航运中心 D 栋 8 层 03 单元 A 之八，经营范围为：投资管理（法律、法规另有规定除外）；受托管理非证券类股权投资及相关咨询服务；受托对股权投资基金进行管理运作及提供相关咨询服务；非证券类股权投资及与股权投资有关的咨询服务（法律、法规另有规定除外）；资产管理（法律、法规另有规定除外）；从事企业购并、投资、资产管理、产权转让的中介服务；投资咨询（法律、法规另有规定除外）；商务信息咨询；企业管理咨询。

基点价值现持有本公司股份 170,000 股，占本公司总股本的 1.42%。其股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额（元）	认缴出资比例	实缴出资额（元）
1	林建家	60,000,000.00	60.00%	30,000,000.00
2	林海滨	40,000,000.00	40.00%	15,000,000.00
合计		100,000,000.00	100.00%	45,000,000.00

（四）公司现有股东之间的关联关系

公司股东付宁系股东西二旗投资的执行事务合伙人，公司股东金沙会投资的执行事务合伙人王惠引与股东点击网络的法定代表人蔡立文为夫妻关系。除上述情况外，公司现有股东之间不存在其他关联关系。

（五）股东持有公司股份是否存在质押或其他争议的情况

截至本说明书签署日，公司股东持有的公司股份不存在质押或其他争议的情况。

（六）股东主体资格的适格性

公司现有 53 名股东分别为：付宁、隆领投资、小伙伴基金、西二旗投资、点击网络、金悦网络、陈宇、金沙会投资、厦门西堤汇、基点价值、昱之源贸易、唐永锋、杨烨华、深圳光年、何庆泥、吴光淼、吕雅莉、王顺燕、熊俊、程全喜、郭松鹤、蔡红义、秦晓路、李华、苏蕊、唐敏、曾翰彬、蒋毅琴、张丽丽、侯剑光、曹蓉君、吴美叶、胡媛媛、郭梅华、陈晓君、杨晓定、林顺福、陈层发、余安、陈书艺、姚沁、郑武扬、林雪娇、方泓堃、赵运杰、许剑锋、侯炎平、王瀚熾、黄建军、郑奇、郭耿荣、黄鑫、吴志翔。报告期内，公司股东中 43 名自然

人不存在法律法规或任职单位规定不适合担任公司股东的情形；西二旗投资、金沙会投资、昱之源贸易、基点价值、点击网络、金悦网络分别系根据我国现行《公司法》、《合伙企业法》等法律、法规、规章及规范性文件的规定而设立并合法有效存续的有限合伙企业或有限公司，均用自有资金增资公司，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）》等规定进行登记备案；隆领投资作为基金管理人，已经按照《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）》等规定进行登记，登记时间为 2015 年 5 月 21 日；厦门西堤汇作为基金管理人，已经按照《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）》等规定进行登记，登记时间为 2015 年 7 月 23 日；小伙伴基金及小伙伴基金的管理人成都好搭档股权投资基金管理有限公司已经按照《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）》等规定分别进行了备案、登记手续，小伙伴基金及小伙伴基金管理人成都好搭档股权投资基金管理有限公司备案、登记时间均为 2015 年 1 月 29 日；深圳光年及深圳光年基金管理人深圳市光年资本管理有限公司已经按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等规定分别进行了备案、登记手续，其中深圳光年基金备案时间为 2016 年 1 月 13 日，深圳光年基金管理人深圳市光年资本管理有限公司登记时间为 2015 年 7 月 9 日。

根据《非上市公众公司监督管理办法》及全国股份转让系统发布的《非上市公众公司监管问答——定向发行（二）》的相关规定，持股平台不得参与非上市公众公司的股份发行，员工持股计划需通过认购私募基金等金融产品方可参与。《投资者适当性管理细则》第七条规定：“公司挂牌前的股东、通过定向发行持有公司股份的股东等，如不符合参与挂牌公司股票公开转让条件，只能买卖其持有或曾持有的挂牌公司股票。”西二旗投资为持股平台，但获得公司股份的时间早于公司申报挂牌时间，不适用于《非上市公众公司监管问答——定向发行（二）》所规定的持股平台不得参与非上市公众公司的股份发行的情形。公司挂牌后，将严格遵守《非上市公众公司监督管理办法》及全国股份转让系统发

布的《投资者适当性管理细则》等相关规定。

五、公司股本形成及变化和资产重组情况

（一）公司股份形成及变化情况

1、2011 年 11 月有限公司设立

有限公司成立于 2011 年 11 月 7 日，由付宁、钟裕、陈艺棠分别货币出资 57 万元、40 万元、3 万元，合计货币出资 100 万元设立。2011 年 10 月 27 日，厦门和正会计师事务所有限公司出具厦和会验字[2011]第 Y710 号《验资报告》，对设立时的出资进行了审验。

2011 年 11 月 7 日，有限公司取得了厦门市工商行政管理局核发的注册号为 350298200015076 的《营业执照》。

有限公司设立时股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例	出资方式
1	付宁	570,000.00	57.00%	货币
2	钟裕	400,000.00	40.00%	货币
3	陈艺棠	30,000.00	3.00%	货币
合计		1,000,000.00	100.00%	-

2、2015 年 1 月有限公司第一次股权转让

2014 年 12 月 10 日，有限公司召开股东会，同意股东付宁将其所持有限公司 57.00%的股权以 57.00 万元价款转让给成都炫游；同意股东钟裕将其所持有限公司 40.00%的股权以 40.00 万元价款转让给成都炫游；同意股东陈艺棠将其所持有限公司 3.00%的股权以 3.00 万元转让给成都炫游，此次股权转让价格为每 1 元出资额 1 元。同日，付宁、钟裕、陈艺棠分别与成都炫游签订《厦门游动网络科技有限公司股权转让协议》。

2015 年 1 月 6 日，有限公司领取了厦门市思明区工商行政管理局核发的注册号为 350298200015076 的《营业执照》。

本次股权转让完成后，有限公司股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例	出资方式
1	成都炫游网络科技有限公司	1,000,000.00	100.00%	货币
合计		1,000,000.00	100.00%	-

3、2015 年 9 月有限公司第二次股权转让

2015 年 8 月 20 日，有限公司召开股东会，同意股东成都炫游将其持有的有限公司 70.00%的股权以 70.00 万元价款转让给付宁；同意股东成都炫游将其持有的有限公司 25.00%的股权以 25.00 万元价款转让给小伙伴基金；同意股东成都炫游将其持有的有限公司 5.00%的股权以 5.00 万元价款转让陈宇，此次股权转让价格为每 1 元出资额 1 元。同日，成都炫游分别与付宁、小伙伴基金、陈宇签订《厦门游动网络科技有限公司股权转让协议》。

2015 年 9 月 6 日，有限公司领取了厦门市思明区市场监督管理局核发的注册号为 350298200015076 的《营业执照》。

本次股权转让完成后，有限公司股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例	出资方式
1	付宁	700,000.00	70.00%	货币
2	小伙伴基金	250,000.00	25.00%	货币
3	陈宇	50,000.00	5.00%	货币
合计		1,000,000.00	100.00%	-

4、2015 年 11 月有限公司第三次股权转让

2015 年 11 月 2 日，有限公司召开股东会，同意股东小伙伴基金将其持有的有限公司 5.00%的股权以 75.00 万元价款转让给隆领投资，此次股权转让价格为每 1 元出资额 15 元。同日，小伙伴基金与隆领投资签订《厦门游动网络科技有限公司股权转让协议》。

2015 年 11 月 9 日，有限公司领取了厦门市思明区市场监督管理局核发的统一社会信用代码为 91350203581281719G 的《营业执照》。

本次股权转让完成后，有限公司股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例	出资方式
1	付宁	700,000.00	70.00%	货币
2	小伙伴基金	200,000.00	20.00%	货币
3	陈宇	50,000.00	5.00%	货币
4	隆领投资	50,000.00	5.00%	货币
合 计		1,000,000.00	100.00%	-

5、2015 年 12 月有限公司第一次增资

2015 年 12 月 3 日，有限公司召开股东会，同意有限公司注册资本由

1,000,000.00 元增加至 1,538,462.00 元。由付宁、隆领投资、西二旗投资、金沙会投资、昱之源贸易、唐永锋、杨烨华分别货币出资 1,500,000.00 元、1,500,000.00 元、1,500,000.00 元、300,000.00 元、150,000.00 元、150,000.00 元、150,000.00 元认购，其中新增注册资本分别为 153,846.00 元、153,846.00 元、153,846.00 元、30,769.00 元、15,385.00 元、15,385.00 元、15,385.00 元，其余计入资本公积，此次增资为每 1 元出资额 9.75 元，此次增资是公司经股东一致商议后，为增强公司经营能力而决定的增资行为，本次增资进一步引进了外部股东，增资价格综合考虑了经营环境、盈利水平并与投资方协商的基础上确定。2015 年 12 月 3 日，厦门欣安华会计师事务所有限公司出具厦欣会验字[2015]第 Y133 号《验资报告》，对本次增资进行审验。

2015 年 12 月 10 日，有限公司领取了厦门市思明区市场监督管理局核发的统一社会信用代码为 91350203581281719G 的《营业执照》。

本次增资完成后，有限公司股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例	出资方式
1	付宁	853,846.00	55.50%	货币
2	隆领投资	203,846.00	13.25%	货币
3	小伙伴基金	200,000.00	13.00%	货币
4	西二旗投资	153,846.00	10.00%	货币
5	陈宇	50,000.00	3.25%	货币
6	金沙会投资	30,769.00	2.00%	货币
7	昱之源贸易	15,385.00	1.00%	货币
8	唐永锋	15,385.00	1.00%	货币
9	杨烨华	15,385.00	1.00%	货币
合 计		1,538,462.00	100.00%	-

6、2015 年 12 月有限公司第二次增资

2015 年 12 月 11 日，有限公司召开股东会，同意有限公司注册资本由 1,538,462.00 元增加至 6,250,000.00 元，本次新增注册资本 4,711,538.00 元系由资本公积转增。转增前后，各股东持股比例不变。2015 年 12 月 16 日，厦门欣安华会计师事务所有限公司出具厦欣会验字[2015]第 Y145 号《验资报告》，对本次增资进行审验。

2015 年 12 月 17 日，有限公司领取了厦门市思明区市场监督管理局核发的统一社会信用代码为 91350203581281719G 的《营业执照》。

本次转增完成后，有限公司股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（元）	出资比例	出资方式
1	付宁	3,468,748.00	55.50%	货币
2	隆领投资	828,124.00	13.25%	货币
3	小伙伴基金	812,499.00	13.00%	货币
4	西二旗投资	624,999.00	10.00%	货币
5	陈宇	203,125.00	3.25%	货币
6	金沙会投资	124,999.00	2.00%	货币
7	昱之源贸易	62,502.00	1.00%	货币
8	唐永锋	62,502.00	1.00%	货币
9	杨烨华	62,502.00	1.00%	货币
合 计		6,250,000.00	100.00%	-

7、2016 年 3 月整体变更为股份有限公司

2016 年 1 月 18 日，中审华寅五洲会计师事务所（特殊普通合伙）出具了 CHW 证审字[2016]0019 号《审计报告》，截至 2015 年 12 月 31 日，有限公司经审计的净资产为 13,316,901.56 元。

2016 年 1 月 19 日，北京亚超资产评估有限公司出具了北京亚超评报字[2016]第 A021 号《评估报告》。以 2015 年 12 月 31 日为评估基准日，有限公司净资产评估值为 1,332.44 万元。

2016 年 2 月 29 日，公司全体发起人召开创立大会暨第一次股东大会，通过设立股份公司的议案，同意以有限公司截至 2015 年 12 月 31 日经审计后的账面净资产 13,316,901.56 元为基础，按 1: 0.7509 比例折成股本 10,000,000 股，剩余净资产人民币 3,316,901.56 元计入资本公积，整体变更为股份有限公司。

本次整体变更经中审华寅五洲会计师事务所（特殊普通合伙）出具的 CHW 京验字[2016]0002 号《验资报告》审验确认。2016 年 3 月 11 日，公司取得了厦门市思明区市场监督管理局核发的统一社会信用代码为 91350203581281719G 的《营业执照》。

本次股份制改造完成后，公司股权结构如下：

序号	股东名称	股本（股）	出资比例	出资方式
1	付宁	5,550,000	55.50%	净资产折股
2	隆领投资	1,325,000	13.25%	净资产折股
3	小伙伴基金	1,300,000	13.00%	净资产折股
4	西二旗投资	1,000,000	10.00%	净资产折股

5	陈宇	325,000	3.25%	净资产折股
6	金沙会投资	200,000	2.00%	净资产折股
7	昱之源贸易	100,000	1.00%	净资产折股
8	唐永锋	100,000	1.00%	净资产折股
9	杨烨华	100,000	1.00%	净资产折股
合 计		10,000,000	100.00%	-

8、2016年6月股份公司第一次增资

2016年5月24日，公司召开临时股东大会，同意公司注册资本由1,000.00万元增加到1,200.00万元。新增注册资本由点击网络、金悦网络、厦门西堤汇、基点价值、深圳光年、何庆泥、吴光淼、吕雅莉、王顺燕、熊俊、程全喜、郭松鹤、蔡红义、秦晓路、李华、苏蕊、唐敏、曾翰彬、蒋毅琴、张丽丽、侯剑光、曹蓉君、吴美叶、胡媛媛、郭梅华、陈晓君、杨晓定、林顺福、陈层发、余安、陈书艺、姚沁、郑武扬、林雪娇、方泓堃、赵运杰、许剑锋、侯炎平、王瀚熹、黄建军、郑奇、郭耿荣、黄鑫、吴志翔以货币增资，合计增资2,400.00万元，其中新增注册资本200.00万元，其余计入资本公积。此次增资价格为12元/股，此次增资是公司经股东大会一致商议后，为增强公司经营能力而决定的增资行为，本次增资进一步引进了外部股东，增资价格综合考虑了经营环境、盈利水平并与投资方协商的基础上确定。2016年6月6日，中审华寅五洲会计师事务所（特殊普通合伙）出具的CHW验字[2016]0063号《验资报告》，对本次增资进行审验。

2016年6月16日，公司领取了厦门市思明区市场监督管理局核发的统一社会信用代码为91350203581281719G的《营业执照》。

本次增资完成后，公司股权结构如下：

序号	股东名称	股本（股）	出资比例	出资方式
1	付宁	5,550,000	46.25%	净资产折股
2	隆领投资	1,325,000	11.04%	净资产折股
3	小伙伴基金	1,300,000	10.83%	净资产折股
4	西二旗投资	1,000,000	8.33%	净资产折股
5	点击网络	370,000	3.08%	现金
6	金悦网络	360,000	3.00%	现金
7	陈宇	325,000	2.71%	净资产折股
8	金沙会投资	200,000	1.67%	净资产折股
9	厦门西堤汇	200,000	1.67%	现金
10	基点价值	170,000	1.42%	现金

11	昱之源贸易	100,000	0.83%	净资产折股
12	唐永锋	100,000	0.83%	净资产折股
13	杨烨华	100,000	0.83%	净资产折股
14	深圳光年	100,000	0.83%	现金
15	何庆泥	70,000	0.58%	现金
16	吴光森	60,000	0.50%	现金
17	吕雅莉	60,000	0.50%	现金
18	王顺燕	50,000	0.42%	现金
19	熊俊	40,000	0.33%	现金
20	程全喜	40,000	0.33%	现金
21	郭松鹤	31,000	0.26%	现金
22	蔡红义	30,000	0.25%	现金
23	秦晓路	30,000	0.25%	现金
24	李华	30,000	0.25%	现金
25	苏蕊	30,000	0.25%	现金
26	唐敏	30,000	0.25%	现金
27	曾翰彬	30,000	0.25%	现金
28	蒋毅琴	20,000	0.17%	现金
29	张丽丽	20,000	0.17%	现金
30	侯剑光	20,000	0.17%	现金
31	曹蓉君	20,000	0.17%	现金
32	吴美叶	20,000	0.17%	现金
33	胡媛媛	20,000	0.17%	现金
34	郭梅华	20,000	0.17%	现金
35	陈晓君	16,000	0.13%	现金
36	杨晓定	15,000	0.13%	现金
37	林顺福	10,000	0.08%	现金
38	陈层发	10,000	0.08%	现金
39	余安	10,000	0.08%	现金
40	陈书艺	10,000	0.08%	现金
41	姚沁	10,000	0.08%	现金
42	郑武扬	10,000	0.08%	现金
43	林雪娇	8,000	0.07%	现金
44	方泓堃	6,000	0.05%	现金
45	赵运杰	5,000	0.04%	现金
46	许剑锋	5,000	0.04%	现金
47	侯炎平	5,000	0.04%	现金
48	王瀚熹	3,000	0.03%	现金
49	黄建军	2,000	0.02%	现金
50	郑奇	1,000	0.01%	现金
51	郭耿荣	1,000	0.01%	现金
52	黄鑫	1,000	0.01%	现金
53	吴志翔	1,000	0.01%	现金

合 计	12,000,000	100.00%	-
-----	------------	---------	---

公司股份形成及变化过程中，历次出资真实且已缴足，出资程序完备、合法 合规。

（二）公司重大资产重组情况

报告期内，公司不存在重大资产重组的情况。

（三）下属子公司情况

截至本说明书签署日，公司下设 1 家全资子公司，为厦门游动之家信息科技有限公司，具体情况如下：

（1）基本情况

游动之家成立于 2015 年 12 月 17 日，注册资本 100 万元（实缴出资额 100 万元），企业类型为有限责任公司（非自然人投资或控股的法人独资），经营场所为厦门火炬高新区软件园华讯楼 C 区 B1F-081，法定代表人为付宁，经营范围为软件开发；信息技术咨询服务；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；计算机、软件及辅助设备批发；信息系统集成服务；其他电子产品零售；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；其他机械设备及电子产品批发。

报告期内，游动之家未开展任何业务。

（2）游动之家出资及股权演变情况

游动之家于 2015 年 12 月经厦门市市场监督管理局依法核准设立，注册资本 100 万元人民币（实缴出资额 100 万元），全部由游动网络认缴。2015 年 12 月 17 日，游动之家取得了厦门市市场监督管理局核发的统一社会信用代码为 91350200MA34536C8A 的《企业法人营业执照》。

六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况

（一）公司董事

1、付宁先生，1984 年 8 月生，中国国籍，无境外永久居留权，研究生学历。2008 年 6 月至 2009 年 11 月，任百度在线网络技术（北京）有限公司研发

工程师；2009年12月至2011年10月，以创始人身份筹备有限公司前期准备工作，积极组建有限公司；2011年11月至2015年8月，任有限公司执行董事；2015年9月至2016年3月，任有限公司董事长、总经理；2015年12月至今，任游动之家执行董事；2013年12月31日至2014年5月19日，任成都炫游执行董事；2014年5月19日至2015年10月15日，任成都炫游董事长；2016年3月至今，任股份公司董事长、总经理。

2、郑奇先生，1985年8月生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2004年9月至2008年7月，就读于甘肃农业大学。2008年8月至2008年9月，任厦门安普利生物工程有限公司技术支持人员；2008年10月至2009年5月，任金德管业集团销售业务员；2009年5月至2009年6月，自由职业；2009年7月至2009年8月，任泉州市功夫动漫设计有限公司动漫剧本编辑；2009年8月至2010年2月，任厦门市翔安区大嶝街道民政办公室实习人员；2010年2月至2011年10月，任厦门游家网络有限公司游戏开发前端技术人员；2011年11月至2016年2月，任有限公司游戏开发前端技术人员；2016年3月至今，任股份公司董事、副总经理、游戏开发前端技术人员。

3、黄建军先生，1985年8月生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历；2006年2月至2006年6月，任南安市新兰天计算机系统集成有限公司综合布线工程师；2006年7月至2008年3月，任福建晋江市深沪键升印刷有限公司平面设计师；2008年3月至2009年1月，在福州博洋教育信息咨询有限公司接受C/C++培训；2009年2月至2010年1月，任四三九九网络股份有限公司C语言工程师；2011年11月至2016年3月，任有限公司PHP开发工程师；2016年3月至今，任股份公司董事、副总经理、PHP开发工程师。

4、陈实先生，1986年8月生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2003年9月至2007年7月，就读于江西财经大学；2007年7月至2013年10月，任致同会计师事务所（特殊普通合伙）项目经理；2013年11月至2015年10月，任厦门国际银行股份有限公司总行风险评估部授信评审；2015年11月至2016年3月，任有限公司财务总监；2016年3月至今，任股份公司董事、财务总监、董事会秘书。

5、陈辉云先生，1987年10月生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学

历。2006年10月至2010年7月，就读于集美大学。2010年8月至2011年3月，任厦门立友信信息科技有限公司PHP程序员；2011年4月至2013年3月，任厦门三五互联科技股份有限公司PHP工程师；2013年4月至2016年3月，任有限公司PHP高级工程师、项目负责人；2016年3月至今，任股份公司董事、PHP高级工程师、项目负责人。

公司董事任期自2016年2月29日起至2019年2月28日止。

（二）公司监事

1、许聪明先生，1986年3月生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2005年9月至2009年7月，就读于北京工商大学；2009年7月至2010年8月，任北京市玛吉科技有限公司项目经理；2010年9月至2011年10月，任职厦门游家网络有限公司产品策划；2011年11月至2013年9月，任有限公司产品策划；2013年9月至2015年9月，任有限公司产品经理；2015年9月至2016年3月，任有限公司产品总监、监事；2016年3月至今，任股份公司产品总监、监事会主席。

2、傅要兰女士，1990年12月生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。2008年9月至2010年7月，就读于厦门软件学院动漫游戏设计专业；2010年8月至2010年12月，任厦门精深联合科技有限公司UI设计师；2010年12月至2011年10月任厦门游家网络有限公司UI设计师；2011年11月至2016年3月，任有限公司UI设计师；2016年3月至今，任股份公司职工代表监事、UI设计师。

3、林雪娇女士，1985年12月生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2004年9月至2006年7月，就读于厦门华夏学院涉外会计与电算化专业；2012年3月至2014年7月，就读于厦门大学会计专业。2006年7月至2008年3月，任泉州南新漂染有限公司财务部会计助理；2008年4月至2010年6月，任厦门市鑫华宝硅橡胶杂件制品有限公司财务部会计；2010年7月至2012年6月，任巨路贸易（厦门）有限公司财务部主办会计；2012年6月至2016年3月，任有限公司主办会计；2015年12月至今，任游动之家出纳；2016年3月至今，任股份公司监事、主办会计。

公司监事任期自2016年2月29日起至2019年2月28日止。

（三）公司高级管理人员

1、付宁先生，简历同上，详见本节“六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”，现任公司总经理。

2、郑奇先生，简历同上，详见本节“六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”，现任公司副总经理、游戏开发前端技术人员。

3、黄建军先生，简历同上，详见本节“六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”，现任公司副总经理、PHP 开发工程师。

4、陈实先生，简历同上，详见本节“六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”，现任公司财务总监、董事会秘书。

七、最近两年一期的主要会计数据和财务指标简表

主要会计数据和财务指标	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产总计（万元）	3,967.41	1,707.83	572.03
股东权益合计（万元）	3,785.11	1,331.59	271.45
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	3,785.11	1,331.59	271.45
每股净资产（元/股）	3.15	2.13	2.71
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	3.15	2.13	2.71
资产负债率（母公司）（%）	4.55	22.03	52.55
流动比率（倍）	20.94	4.20	1.88
速动比率（倍）	20.86	4.11	1.88
主要会计数据和财务指标	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
营业收入（万元）	757.84	1,498.20	883.86
净利润（万元）	55.00	535.15	179.73
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	55.00	535.15	179.73
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	52.43	535.49	179.65
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）	52.43	535.49	179.65
毛利率（%）	69.49	77.96	76.66
净资产收益率（%）	4.05	99.28	104.64
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	3.86	99.34	104.60
基本每股收益（元/股）	0.07	5.35	1.80
稀释每股收益（元/股）	0.07	5.35	1.80
应收账款周转率（次）	3.75	16.33	19.22
存货周转率（次）	-	-	-

经营活动产生的现金流量净额（万元）	-359.08	757.29	107.15
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-0.44	1.21	1.07

注： 1、毛利率（综合毛利率）=（营业收入-营业成本）/营业收入；

2、每股经营活动产生的现金流量净额=经营活动产生的现金流量净额/发行在外的普通股加权平均数；

其中，发行在外的普通股加权平均数 $S=S_0+S_1+S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k$ ， S_0 为期初股份总数； S_1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数； S_i 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数； S_j 为报告期因回购等减少股份数； S_k 为报告期缩股数； M_0 为报告期月份数； M_i 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数； M_j 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

3、每股净资产=所有者权益/期末股份总数；

4、（母公司）资产负债率=期末负债总额/期末资产总额；

5、流动比率=期末流动资产/期末流动负债；

6、速动比率=（期末流动资产-期末存货-期末预付账款-期末其他流动资产）/期末流动负债；

7、应收账款周转率=主营业务收入/期初期末应收账款账面价值平均值；

8、加权平均净资产收益率 $= P_0 / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0 \pm E_k \times M_k \div M_0)$

其中： P_0 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润； NP 为归属于公司普通股股东的净利润； E_0 为归属于公司普通股股东的期初净资产； E_i 为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产； E_j 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产； M_0 为报告期月份数； M_i 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数； M_j 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数； E_k 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动； M_k 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

八、本次挂牌的相关机构

（一）主办券商

名称：首创证券有限责任公司

法定代表人：吴 涛

地址：北京市西城区德胜门外大街 115 号

电话：010-59366289

传真：010-59366280

项目负责人：聂朝辉

项目小组成员：刘新龙、杨欣欣、袁笑颜、杜浩

（二）律师事务所

名称：北京市竞天公诚律师事务所上海分所

负责人：陆琛

地址：中国上海市淮海中路 1010 号嘉华中心 1202-1204 室

电话：021-54049930

传真：021-54049931

经办律师：叶玉盛、傅琴琴

(三) 会计师事务所

名称：中审华寅五洲会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：方文森

地址：天津开发区广场东路 20 号滨海金融街 E7106 室

电话：022-23193866

传真：022-23193866

经办注册会计师：王冻、王跃华

(四) 资产评估机构

名称：北京亚超资产评估有限公司

负责人：罗林华

地址：北京市海淀区复兴路 47 号天行健商务大厦 20 层 2201-2206

电话：010-51921039

传真：010-51921050

经办注册评估师：钟双梅、刘光涛

(五) 证券登记结算机构

名称：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

住所：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

电话：010-58598980

传真：010-58598977

(六) 证券交易场所

名称：全国中小企业股份转让系统

住所：北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦

邮编：100033

电话：010-63889512

公司与本次挂牌及公开转让有关的中介机构及其负责人、高级管理人员及经办人员之间不存在直接或者间接的股权关系或其他权益关系。

第二节 公司业务

一、主营业务及主要产品和服务

（一）主营业务概况

公司主营业务为手机游戏、网页游戏的研发和销售服务。报告期内公司自主研发的手游产品在腾讯应用平台、UC九游平台、百度手机助手、91助手等第三方应用平台上线销售；自主研发的页游产品在腾讯QQ空间平台、开心网等第三方平台上线销售。

报告期内公司有一家子公司游动之家，成立于2015年12月17日，报告期内未投入实际经营，无收入。

报告期内，公司主营业务未发生变动。

（二）主要产品服务及其用途

公司的自主研发的游戏产品主要包括：

（1）忍者部落（报告期内曾用名《梦想忍者》）

游戏名称	忍者部落
游戏介绍	以忍者为题材的一款卡牌游戏，是一款日式风格+策略类游戏，能够带领玩家体验丰富多彩的忍者世界。
游戏界面/截图	
开发历程	2013年2月组建团队，2013年2月至2013年7月为游戏开发阶段，2013年7月进行删档测试，2013年8月内测，2013年10月正式开启公测。
游戏类型	卡牌游戏
收费模式	下载免费，道具收费
销售区域	中国内地

(2) 全民挂传奇（报告期内曾用名《挂个传奇》）

游戏名称	全民挂传奇
游戏介绍	一款24小时自动挂机 RPG 游戏。传承经典传奇故事背景与三大职业，搭配多人竞技，万人团战，行会系统等特色玩法，还原传奇世界的战斗画面。杜绝微操，不管玩家在线还是离线，均可体验。
游戏界面/截图	
开发历程	2014年9月组建团队，2014年9月至2014年11月为游戏开发阶段，2014年12月进行删档测试，2015年1月份初开启内测，2015年1月下旬正式开启公测。
游戏类型	挂机游戏
收费模式	下载免费，道具收费
销售区域	中国内地

(3) 全民神龙（报告期内曾用名《悟空传奇》）

游戏名称	全民神龙
游戏介绍	一款精品卡牌游戏，画面精美，游戏系统丰富有趣，战斗模式独特，拥有完美的伙伴培养系统，新颖的羁绊设定，游戏中玩家通过收集卡牌，体验游戏乐趣。
游戏界面/截图	
开发历程	2013 年 6 月组建团队，2013 年 7 月至 2014 年 1 月为游戏开发阶段，2014 年 2 月进行游戏删档测试，2014 年 3 月进行游戏内测，2014 年 5 月游戏正式公测
游戏类型	卡牌游戏
收费模式	下载免费，道具收费
销售区域	中国内地

(4) 《船长的后裔》（报告期内曾用名《航海传奇》）

游戏名称	船长的后裔
游戏介绍	以海盗为题材的一款卡牌战斗、策略类游戏，为玩家带来丰富多彩的航海世界体验。
游戏界面/截图	
开发历程	2013 年 5 月组建团队，2013 年 6 月至 2013 年 11 月为游戏开发阶段，2013 年 12 月进行删档测试，2014 年 2 月内测，2014 年 4 月份正式开启公测。
游戏类型	卡牌游戏
收费模式	下载免费，道具收费
销售区域	中国内地

(5) 全民红警（报告期内曾用名《红警 5-终极坦克》）

游戏名称	全民红警
游戏介绍	一款以现代军事题材写实风格的即时战略游戏。游戏收纳了二战的经典战役，设计了几十种涵盖步兵、空军、装甲部队等领域的兵种。
游戏界面/截图	
开发历程	2014 年 9 月组建团队，2014 年 9 月至 2015 年 1 月为游戏开发阶段，2015 年 2 月进行删档测试，2015 年 3 月内测，2015 年 4 月正式开启公测。
游戏类型	军事游戏
收费模式	下载免费，道具收费
销售区域	中国内地

(6) 《挂机吧三国》

游戏名称	挂机吧三国
------	-------

游戏介绍	一款全新 Q 版三国放置类 RPG 精品手游，离线也能打怪、升级、爆装备，游戏关卡真实结合三国历史战役，游戏中设置三大职业、六大人物供玩家选择。
游戏界面/截图	
开发历程	2015 年 3 月组建团队，2015 年 3 月至 2015 年 6 月为游戏开发阶段，2015 年 7 月进行删档测试，2015 年 9 月进行内测，2015 年 11 月正式开启公测。
游戏类型	挂机游戏
收费模式	下载免费，道具收费
销售区域	中国内地

(7) 剑圣挂机

游戏名称	剑圣挂机
游戏介绍	一款刀塔 RPG 题材的经典放置类游戏，玩法简单。从玩家创建角色开始，过程中不停地刷图通过关卡，即使下线退出，游戏依然后台运行。在游戏过程中，玩家拥有强大英雄人物选择，通过雇佣不同职业人员为自己效劳。
游戏界面/截图	
开发历程	2014 年 11 月组建团队，2014 年 12 月至 2015 年 1 月为游戏开发阶段，2015 年 1 月进行删档测试，2015 年 1 月中旬开启内测，2015 年 2 月份正式开启公测。
游戏类型	挂机游戏
收费模式	下载免费，道具收费

销售区域	中国内地
------	------

(8) 《酋长挂机》

游戏名称	酋长挂机
游戏介绍	一款放置类 RPG 游戏，以挂机诠释经典，游戏玩法简单，冒险副本、BOSS、神器装备更是让玩家微操全局省时省力。
游戏界面/截图	
开发历程	2014 年 7 月组建团队，2014 年 7 月至 2014 年 9 月为游戏开发阶段，2014 年 10 月进行删档测试，2014 年 11 月内测，2014 年 12 月份正式开启公测。
游戏类型	挂机游戏
收费模式	下载免费，道具收费
销售区域	中国内地

(9) 全民假面（报告期内曾用名《梦想死神》）

游戏名称	全民假面
游戏介绍	一款充满虚幻色彩的卡牌类、益智休闲的策略类手机游戏，拥有上百名 Q 版角色形象及英雄装备和丰富的游戏道具。游戏界面秉承着简单、方便、易操作的理念，给与玩家一个完美的游戏体验。
游戏界面/截图	
开发历程	2013 年 7 月组建团队，2013 年 7 月至 2013 年 12 月为游戏开发阶段，2014 年 1 月进行删档测试，2014 年 3 月内测，2014 年 5 月正式开启公测。

游戏类型	卡牌游戏
收费模式	下载免费，道具收费
销售区域	中国内地及海外

(10) 江山之战（报告期内曾用名《塔防武侠》）

游戏名称	江山之战
游戏介绍	一款以武侠为题材背景的塔防游戏。在该游戏中有大家耳熟能详的武侠人物，玩家可以通过招募武侠人物作为弟子，来提升自己掌门的实力，让玩家收获自己实力提高的喜悦心情，以及收集弟子的乐趣。
游戏界面/截图	
开发历程	2013年1月组建团队，2013年1月至2013年6月为游戏开发阶段，2013年7月进行删档测试，2013年8月内测，2013年8月正式开启公测。
游戏类型	塔防游戏
收费模式	下载免费，道具收费
销售区域	中国内地及海外

（三）主要产品游戏指数

（1）忍者部落

项目	2014 年											
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
总注册用户（人）	23,278	37,548	60,595	80,942	94,740	105,724	121,438	134,712	147,275	159,887	169,330	181,971
新增注册（人）	11,083	14,270	23,047	20,347	13,798	10,984	15,714	13,274	12,563	12,612	9,443	12,641
新增注册用户增长率（%）	20.45	28.76	61.51	-11.72	-32.19	-20.39	43.06	-15.53	-5.36	0.39	-25.13	33.87
月活跃用户（人）	5,450	5,667	7,026	7,026	5,837	4,764	5,269	4,467	4,452	4,578	3,939	4,108
月活跃用户付费率（%）	14.24	10.01	11.22	10.55	11.58	10.14	10.69	16.50	15.93	16.03	15.38	17.11
付费用户数（人）	776	567	788	741	676	483	563	737	709	734	606	703
ARPU 值（元/人）	222.54	275.75	412.65	457.97	502.92	414.91	329.05	300.33	361.24	346.27	299.50	205.88
月流水（元）	172,691	156,352	325,166	339,356	339,977	200,401	185,253	221,341	256,118	254,160	181,497	144,736

项目	2015 年											
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
总注册用户（人）	193,364	201,973	210,567	226,070	235,531	245,201	253,176	262,264	270,711	279,439	288,285	295,920
新增注册（人）	11,393	8,609	8,594	15,503	9,461	9,670	7,975	9,088	8,447	8,728	8,846	7,635
新增注册用户增长率（%）	-9.87	-24.44	-0.17	80.39	-38.97	2.21	-17.53	13.96	-7.05	3.33	1.35	-13.69
月活跃用户（人）	4,068	3,782	3,237	3,963	3,818	3,511	3,495	3,286	3,809	4,427	4,423	5,483
月活跃用户付费率（%）	16.40	14.30	17.08	25.21	20.51	21.33	18.74	21.88	20.61	22.27	23.93	26.77
付费用户数（人）	667	541	553	999	783	749	655	719	785	986	1,059	1,468
ARPU 值（元/人）	212.32	263.87	314.77	258.46	377.05	374.84	347.05	421.61	367.49	428.46	498.35	529.64
月流水（元）	141,616	142,755	174,069	258,205	295,233	280,756	227,316	303,134	288,479	422,461	527,755	777,510

项目	2016 年 1-6 月					
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月
总注册用户（人）	304,021	312,122	319,341	326,262	332,747	338,710
新增注册（人）	8,101	8,101	7,219	6,921	6,485	5,963
新增注册用户增长率（%）	6.10	0.00	-10.89	-4.13	-6.30	-8.05
月活跃用户（人）	4,284	4,250	4,077	4,237	4,329	4,335
月活跃用户付费率（%）	22.18	22.56	25.71	22.87	22.29	20.23
付费用户数（人）	950	959	1,048	969	965	877
ARPU 值（元/人）	361.97	477.08	412.38	524.54	392.08	484
月流水（元）	343,873	457,524	432,170	508,278	378,357	424,471

（2）全民挂传奇

项目	2015 年											
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
总注册用户（人）		49,276	110,568	156,623	296,090	354,131	378,886	393,459	403,019	412,640	420,805	428,098
新增注册（人）		49,276	61,292	46,055	139,467	58,041	24,755	14,573	9,560	9,621	8,165	7,293
新增注册用户增长率（%）		-	24.39	-24.86	202.83	-58.38	-57.35	-41.13	-34.40	0.64	-15.13	-10.68
月活跃用户（人）		50,142	69,192	58,677	154,527	85,354	47,496	31,794	22,602	20,243	17,365	15,907
月活跃用户付费率（%）		3.80	3.41	3.16	3.49	2.97	2.91	2.22	2.11	3.10	3.01	3.54
付费用户数（人）		1,906	2,357	1,856	5,388	2,535	1,384	707	476	628	523	563
ARPU 值（元/人）		137.37	152.28	163.24	182.24	211.62	193.17	238.19	185.21	176.83	187.19	221.85
月流水（元）		261,820	358,922	302,972	981,910	536,450	267,350	168,400	88,160	111,050	97,900	124,900

项目	2016 年 1-6 月					
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月
总注册用户（人）	433,368	437,570	439,863	445,154	450,763	453,960
新增注册（人）	5,270	4,202	2,293	5,291	5,609	3,197
新增注册用户增长率（%）	52.26	-20.27	-45.43	130.75	6.01	-43.00
月活跃用户（人）	37,890	30,068	29,220	29,691	25,638	18,841
月活跃用户付费率（%）	1.09	1.47	1.41	0.97	0.94	0.69
付费用户数（人）	413	442	412	288	241	130
ARPU 值（元/人）	319.64	279.77	275.46	239.17	218.13	222.46
月流水（元）	132,010	123,660	113,490	68,880	52,570	28,920

（3）全民神龙

项目	2014 年							
	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
总注册用户（人）	20,555	53,713	91,433	122,975	144,649	186,165	218,267	248,226
新增注册（人）	20,555	33,158	37,720	31,542	21,674	41,516	32,102	29,959
新增注册用户增长率（%）	-	61.31	13.76	-16.38	-31.29	91.55	-22.68	-6.68
月活跃用户（人）	2,079	2,557	2,961	2,904	2,218	3,145	3,073	2,905
月活跃用户付费率（%）	5.44	7.00	6.25	7.54	9.20	9.57	9.73	8.26
付费用户数（人）	113	179	185	219	204	301	299	240
ARPU 值（元/人）	282.04	491.45	351.95	254.93	309.71	227.24	257.06	427.38
月流水（元）	31,870	87,970	65,110	55,830	63,180	68,400	76,860	102,570

项目	2015 年											
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
总注册用户（人）	274,868	298,732	315,040	327,785	348,108	361,548	378,298	393,232	400,820	410,701	434,879	445,716
新增注册（人）	26,642	23,864	16,308	12,745	20,323	13,440	16,750	14,934	7,588	9,881	24,178	10,837
新增注册用户增长率（%）	-11.07	-10.43	-31.66	-21.85	59.46	-33.87	24.63	-10.84	-49.19	30.22	144.69	-55.18
月活跃用户（人）	2,797	2,637	1,961	1,728	2,073	1,825	1,904	1,785	1,281	1,409	2,014	1,440
月活跃用户付费率（%）	11.33	11.00	12.80	15.05	13.56	9.81	9.82	10.87	18.42	18.10	12.46	17.36
付费用户数（人）	317	290	251	260	281	179	187	194	236	255	251	250
ARPU 值（元/人）	283.34	376.14	376.37	294.00	303.87	359.23	324.65	261.20	219.24	206.32	445.18	334.89
月流水（元）	89,820	109,080	94,470	76,440	85,388	64,302	60,710	50,672	51,740	52,611	111,741	83,723

项目	2016 年 1-6 月					
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月
总注册用户（人）	459,769	472,206	485,311	500,306	516,887	533,502
新增注册（人）	14,053	12,437	13,105	14,995	16,581	16,615
新增注册用户增长率（%）	29.68	-11.50	5.37	14.42	10.58	0.21
月活跃用户（人）	1,608	1,655	1,680	1,780	1,855	1,976
月活跃用户付费率（%）	15.17	16.31	15.30	18.20	13.53	11.74
付费用户数（人）	244	270	257	324	251	232
ARPU 值（元/人）	359.76	398.04	393.66	326.60	470.78	476.81
月流水（元）	87,781	107,470	101,171	105,820	118,165	110,620

（4）船长的后裔

项目	2014 年											
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
总注册用户（人）				4,394	12,849	22,072	33,135	43,162	51,459	61,206	73,637	86,530
新增注册（人）				4,394	8,455	9,223	11,063	10,027	8,297	9,747	12,431	12,893
新增注册用户增长率（%）				-	92.42	9.08	19.95	-9.36	-17.25	17.48	27.54	3.72
月活跃用户（人）				1,505	1,703	2,303	3,301	2,802	3,102	3,503	5,150	5,550
月活跃用户付费率（%）				5.65	15.56	12.33	12.81	16.45	19.15	19.41	11.69	15.66
付费用户数（人）				85	265	284	423	461	594	680	602	869
ARPU 值（元/人）				143.41	275.88	307.22	398.70	313.88	346.60	266.72	345.65	333.89
月流水（元）				12,190	73,108	87,250	168,650	144,700	205,878	181,370	208,084	290,150

项目	2015 年											
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
总注册用户（人）	94,653	103,048	110,706	118,912	126,870	133,382	139,947	146,714	152,793	159,316	170,994	183,981
新增注册（人）	8,123	8,395	7,658	8,206	7,958	6,512	6,565	6,767	6,079	6,523	11,678	12,987
新增注册用户增长率（%）	-37.00	3.35	-8.78	7.16	-3.02	-18.17	0.81	3.08	-10.17	7.30	79.03	11.21
月活跃用户（人）	4,700	4,530	4,550	4,970	5,650	5,100	4,940	5,290	5,280	5,590	5,976	6,237
月活跃用户付费率（%）	15.45	17.68	16.26	17.63	13.70	13.29	12.71	15.05	12.37	14.22	16.00	23.52
付费用户数（人）	726	801	740	876	774	678	628	796	653	795	956	1,467
ARPU 值（元/人）	332.39	330.82	305.15	340.54	322.21	319.87	249.47	258.11	215.59	257.41	351.71	368.36
月流水（元）	241,318	264,983	225,810	298,313	249,393	216,869	156,666	205,453	140,781	204,642	336,232	540,379

项目	2016 年 1-6 月					
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月

总注册用户（人）	198,542	204,531	213,651	235,754	249,543	260,354
新增注册（人）	14,561	5,989	9,120	22,103	13,789	10,811
新增注册用户增长率（%）	12.12	-58.87	52.28	142.36	-37.61	-21.60
月活跃用户（人）	6,521	6,321	7,501	7,231	7,952	8,239
月活跃用户付费率（%）	24.03	22.48	18.18	21.95	20.52	19.21
付费用户数（人）	1,567	1,421	1,364	1,587	1,632	1,583
ARPU 值（元/人）	291.14	342.39	368.3	322.98	297.75	338.41
月流水（元）	456,214	486,531	502,364	512,568	485,931	535,696

（5）江山之战

项目	2014 年											
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
总注册用户（人）	376,216	406,225	439,233	455,337	503,363	546,185	585,838	619,162	634,971	655,814	669,934	687,399
新增注册（人）	50,346	30,009	33,008	16,104	48,026	42,822	39,653	33,324	15,809	20,843	14,120	17,465
新增注册用户增长率（%）	2.72	-40.39	9.99	-51.21	198.22	-10.84	-7.40	-15.96	-52.56	31.84	-32.26	23.69
月活跃用户（人）	68,066	56,918	62,573	48,913	87,762	109,579	87,143	82,152	68,672	60,419	60,849	62,384
月活跃用户付费率（%）	2.63	1.93	1.72	2.12	2.14	2.30	3.31	3.81	5.26	4.47	5.01	6.05
付费用户数（人）	1,787	1,099	1,079	1,035	1,879	2,516	2,882	3,131	3,611	2,700	3,051	3,774
ARPU 值（元/人）	211.41	242.93	221.42	245.10	185.20	134.23	133.14	149.08	127.85	123.47	119.55	137.06
月流水（元）	377,781	266,985	238,914	253,678	347,987	337,718	383,714	466,785	461,682	333,363	364,751	517,279

项目	2015 年											
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月	7 月	8 月	9 月	10 月	11 月	12 月
总注册用户（人）	704,158	715,422	727,401	738,830	748,555	756,816	763,261	768,202	771,323	774,315	793,087	813,104

新增注册（人）	16,759	11,264	11,979	11,429	9,725	8,261	6,445	4,941	3,121	2,992	18,772	20,017
新增注册用户增长率（%）	-4.04	-32.79	6.35	-4.59	-14.91	-15.05	-21.98	-23.34	-36.83	-4.13	527.41	6.63
月活跃用户（人）	66,756	63,800	61,204	62,017	61,915	55,248	50,544	41,815	35,949	9,306	33,243	34,643
月活跃用户付费率（%）	6.15	7.83	4.76	6.87	5.61	6.04	5.10	6.74	4.13	14.75	13.20	12.13
付费用户数（人）	4,104	4,997	2,911	4,261	3,475	3,338	2,576	2,817	1,485	1,373	4,389	4,201
ARPU 值（元/人）	90.5	83.62	85.77	73.77	65.12	67.76	60.71	73.26	79.05	66.79	81.94	162.27
月流水（元）	371,397	417,866	249,681	314,332	226,275	226,182	156,391	206,385	117,395	91,700	359,624	681,702

项目	2016 年 1-6 月					
	1 月	2 月	3 月	4 月	5 月	6 月
总注册用户（人）	815,434	818,129	819,235	820,110	821,314	821,878
新增注册（人）	2,330	2,695	1,106	875	1,204	564
新增注册用户增长率（%）	-88.36	15.67	-58.96	-20.89	37.60	-53.16
月活跃用户（人）	6,360	6,060	5,526	4,707	4,434	3,478
月活跃用户付费率（%）	17.06	17.24	15.82	21.05	22.06	25.88
付费用户数（人）	1,085	1,045	874	991	978	900
ARPU 值（元/人）	60.25	107.91	76.02	70.62	38.95	43.82
月流水（元）	65,373	112,766	66,444	69,982	38,096	39,440

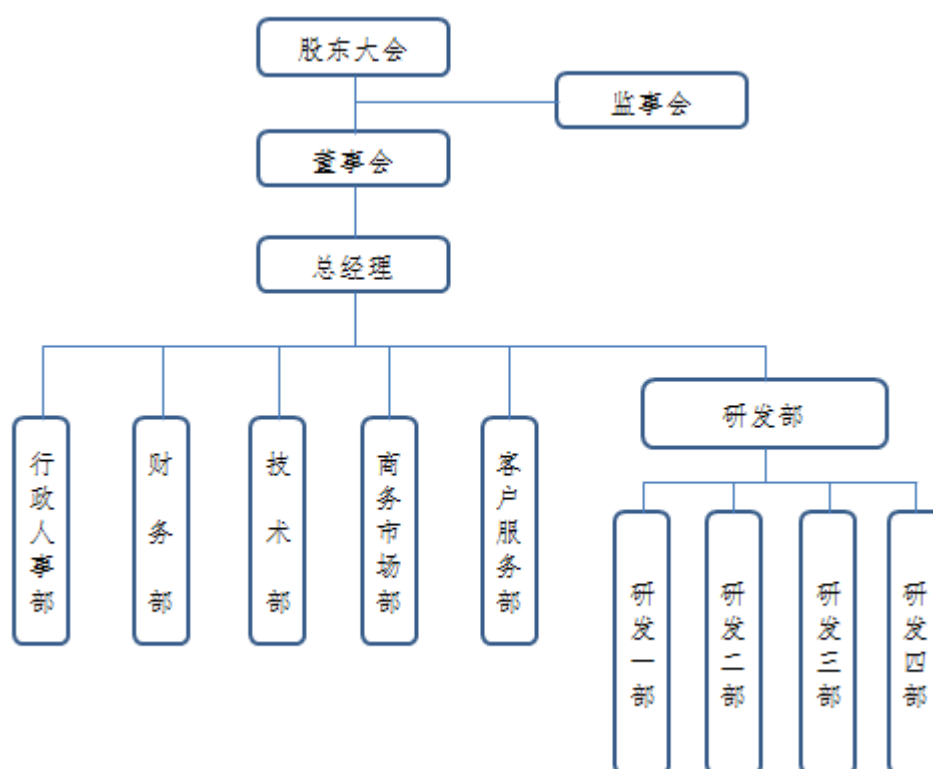
（四）主要荣誉资质

近年来，公司所取得的荣誉证书如下：

序号	公司所获得的荣誉与认证	颁发部门	颁发时间
1	厦门市高新技术发展协会普通会员单位	厦门市高新技术发展协会	2015 年 11 月
2	软件企业证书	厦门市软件行业协会	2016 年 04 月
3	厦门市动漫企业认定证书	厦门市动漫企业认定管理工作办公室	2016 年 04 月
4	厦门市成长型中小微企业	厦门市经济和信息化局、 厦门市中小企业管理办公室	2016 年 05 月

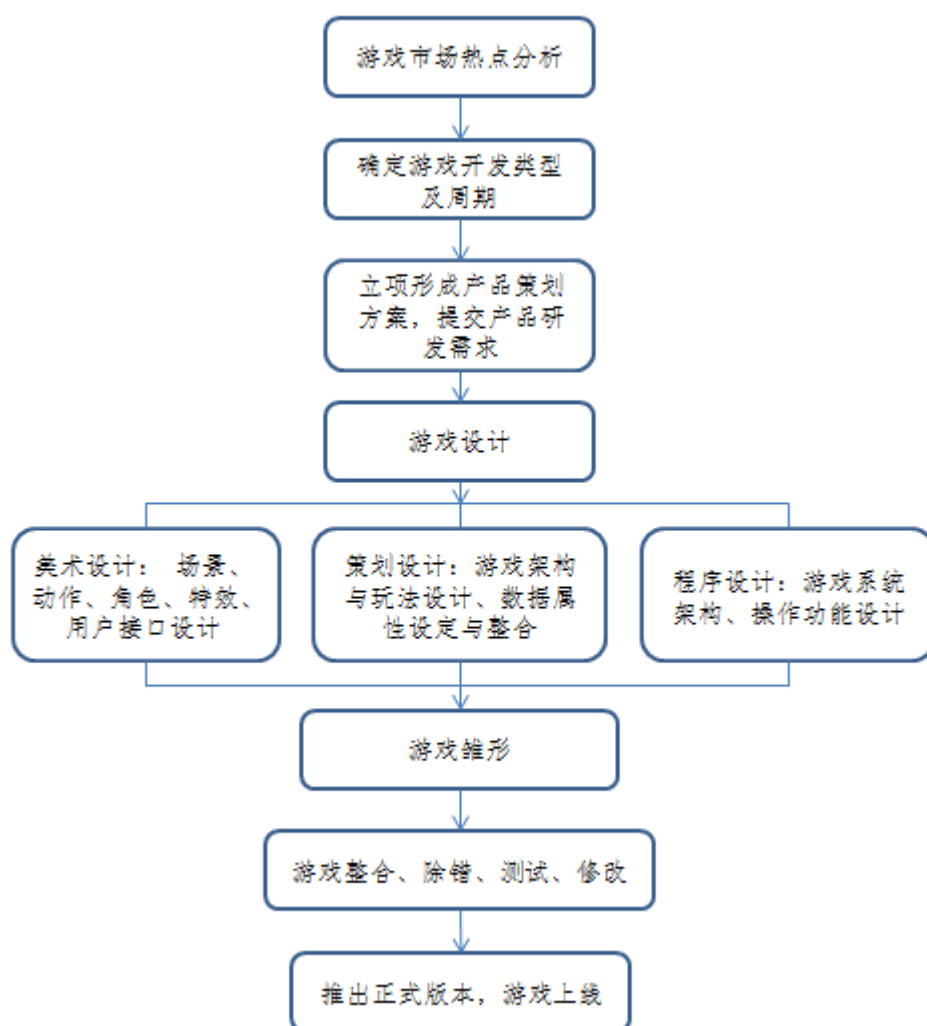
二、公司内部组织结构及业务流程

（一）公司内部组织结构图



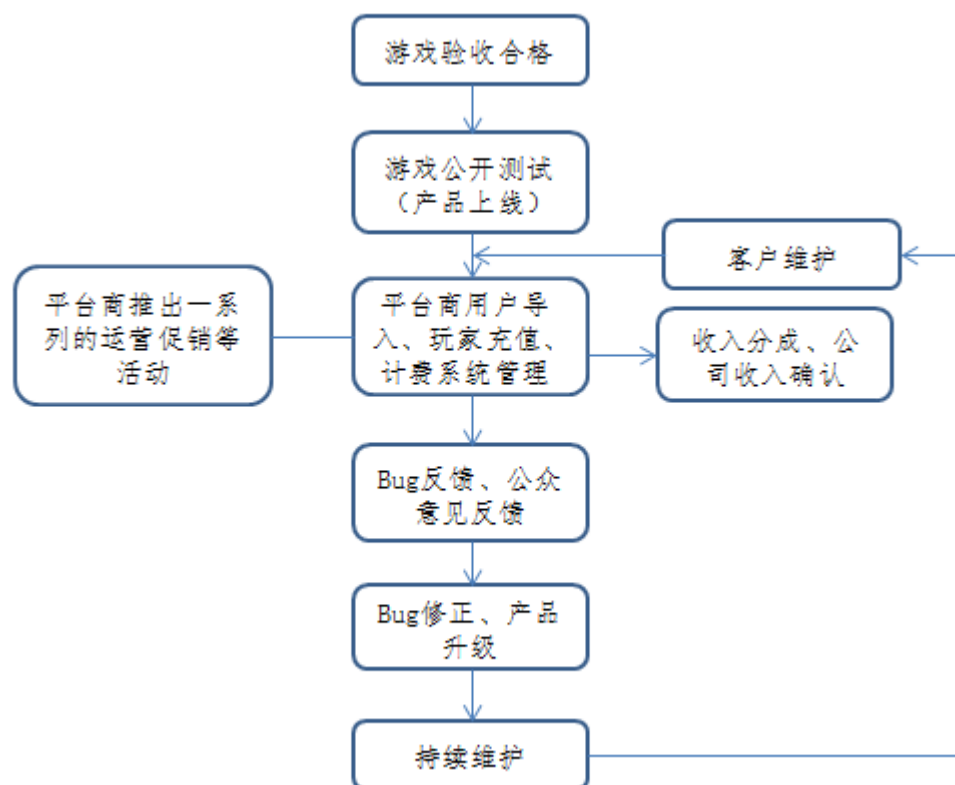
（二）公司主要业务流程

1、研发流程

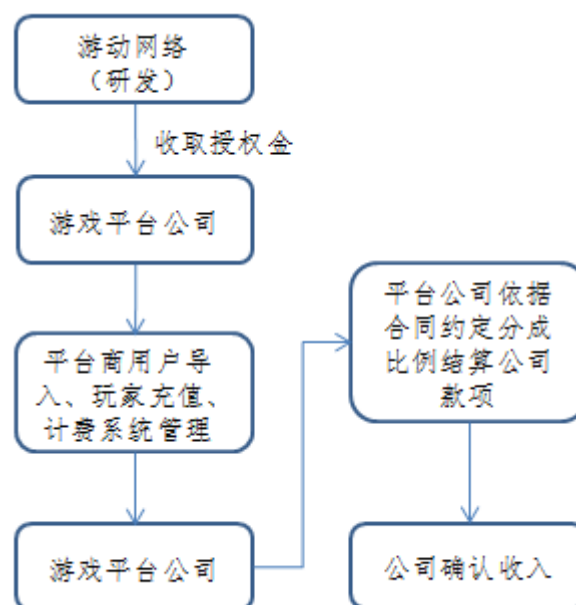


2、销售流程

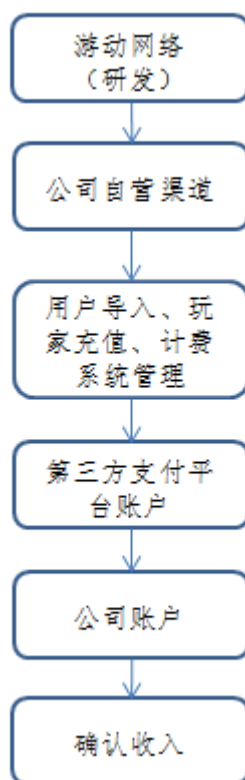
(1) “分成款”模式



(2) “授权金”模式



(3) 自营销售模式



三、与业务相关的关键资源要素

(一) 公司产品和服务使用的主要技术

1、游戏引擎开发技术

公司基于游戏产品的需求和多年游戏开发经验，并借鉴游戏市场的游戏引擎的实用功能，自主研发了多款游戏开发引擎，报告期内一直维护、优化，契合市场需求。公司游戏引擎开发主要包括以下技术：

- (1) 服务端运用 Linux 下 Nginx/PHP/MySQL 架构，成熟高效稳定。
- (2) 服务端使用 Memcache 缓存技术，对数据库的读取和写入进行缓存加速优化，缓解了游戏逻辑频繁的数据操作对数据库的压力。
- (3) 分布式可公用数据存储方案，实现服务器集群化运维，大量降低服务器成本，增加了数据存储的容量上限，提高了可承受的并发压力。
- (4) 游戏服务端使用自主研发的 php 开发框架，加速游戏开发，提高游戏的稳定性，融合了各项服务器优化技术。
- (5) 高效的服务器部署方案，脚本批量化快速部署服务器，定时自动开服。
- (6) 手游客户端基于 cocos2dx 的开源引擎进行了二次开发，支持多态化

SDK 统一管理，自定义方式快速打包，多平台统一更新，加速了游戏的迭代运维。

2、游戏后台管理系统

公司游戏后台管理系统是基于 php 语言，融合游戏管理，游戏数据统计，GM 管理等功能。公司游戏后台管理系统主要功能如下：

(1) 账号管理：可以查询玩家的各项游戏数据。

(2) 排行数据：可以查看游戏公共排行数据，分析玩家数据，并据此灵活进行游戏改进。

(3) 数据分析：采集玩家游戏数据，分析玩家行为习惯，统计游戏数据，并据此进行游戏更新升级，给予游戏玩家更好的游戏体验。

(4) 流水查询：根据玩家的操作流水数据，深入分析玩家行为习惯，为优化游戏体验提供依据，为排除游戏 BUG 提供分析数据。

3、服务器运行环境监控系统

公司使用开源系统 zabbix 和自行开发的服务器监控脚本结合，对服务器实时自动监控、性能预警和故障警报，公司可通过短信、电子邮件等多元化报警渠道及时通知技术人员以解决问题。公司服务器运行环境监控系统主要功能如下：

(1) 部署了开源系统 zabbix 对服务器的各项压力进行定时采集分析，给服务器优化和故障处理提供清晰明了的数据支持。

(2) 服务器逻辑出错报警机制，定时脚本对游戏业务逻辑出错率进行监控，一旦超过设定值，及时通过常用通讯手段进行警报通知。

(二) 主要固定资产

公司固定资产主要包括电子设备、办公设备等。截至 2016 年 6 月 30 日，公司固定资产具体情况如下：

单位：元

项目	资产原值	累计折旧	资产净值	成新率
电子设备	163,944.87	109,511.96	54,432.91	33.20%
办公设备	25,107.85	2,935.43	22,172.42	88.31%
合计	189,052.72	112,447.39	76,605.33	40.52%

(三) 主要无形资产

公司所拥有无形资产主要为商标、软件著作权、备案、版本号、域名，具体情况如下：

1、商标

截至本说明书出具之日，公司正在申请商标 1 项，具体情况如下：

序号	商标图样	类别	申请进程
1		第 41 类	等待受理

2、软件著作权

1) 截至本说明书出具之日，游动网络共拥有软件著作权 62 项，具体情况如下：

序号	软件全称	软件简称	证书编号	登记号	登记日期	取得方式
1	无敌大航海游戏软件	无敌大航海	软著登字第 1400997 号	2016SR222380	2016/08/17	原始取得
2	烈焰天下游戏软件	烈焰天下	软著登字第 1400612 号	2016SR221995	2016/08/17	原始取得
3	西游仙魔传游戏软件	西游仙魔传	软著登字第 1376960 号	2016SR198343	2016/07/29	原始取得
4	船长的后裔游戏软件	船长的后裔	软著登字第 1376653 号	2016SR198036	2016/07/29	原始取得
5	全民假面游戏软件	全民假面	软著登字第 1371187 号	2016SR192570	2016/07/25	原始取得
6	全民神龙游戏软件	全民神龙	软著登字第 1371127 号	2016SR192510	2016/07/25	原始取得
7	忍者部落游戏软件	忍者部落	软著登字第 1367341 号	2016SR188724	2016/07/21	原始取得
8	大海战世界游戏软件	大海战世界	软著登字第 1350928 号	2016SR172311	2016/07/08	原始取得
9	血战沙城游戏软件	血战沙城	软著登字第 1334590 号	2016SR155973	2016/06/24	原始取得
10	三国大乱斗游戏软件	三国大乱斗	软著登字第 1329218 号	2016SR150601	2016/06/22	原始取得
11	热血三国传奇游戏软件	热血三国传奇	软著登字第 1317411 号	2016SR138794	2016/06/12	原始取得
12	全民忍者游戏软件	全民忍者	软著登字第	2016SR123921	2016/05/30	原始取得

			1302538 号			
13	红警战争游戏软件	红警战争	软著登字第 1299926 号	2016SR121309	2016/05/27	原始取得
14	三国挂机传奇手机游戏软件	三国挂机传奇	软著登字第 1298641 号	2016SR120024	2016/05/26	原始取得
15	激情德州扑克游戏软件	激情德州扑克	软著登字第 1266646 号	2016SR088029	2016/04/27	原始取得
16	雷霆战舰游戏软件	雷霆战舰	软著登字第 1262409 号	2016SR083792	2016/04/22	原始取得
17	航海传奇 GO 游戏软件	航海传奇 GO	软著登字第 1261311 号	2016SR082694	2016/04/21	原始取得
18	死神手机游戏软件	死神	软著登字第 1249746 号	2016SR077369	2016/04/14	原始取得
19	血色挂机游戏软件	血色挂机	软著登字第 1249943 号	2016SR071326	2016/04/08	原始取得
20	剑圣挂机游戏软件	剑圣挂机	软著登字第 1248685 号	2016SR070068	2016/04/07	原始取得
21	梦想七龙珠游戏软件	梦想七龙珠	软著登字第 1248681 号	2016SR070064	2016/04/07	原始取得
22	梦想死神游戏软件	梦想死神	软著登字第 1248677 号	2016SR070060	2016/04/07	原始取得
23	全民死神游戏软件	全民死神	软著登字第 1248662 号	2016SR070045	2016/04/07	原始取得
24	全民挂传奇游戏软件	全民挂传奇	软著登字第 1245649 号	2016SR067032	2016/04/01	原始取得
25	卓越玄冰剑游戏软件	卓越玄冰剑	软著登字第 1245643 号	2016SR067026	2016/04/01	原始取得
26	宠物消消游戏软件	宠物消消	软著登字第 1237760 号	2016SR059143	2016/3/22	原始取得
27	烈焰传奇游戏软件	烈焰传奇	软著登字第 1225468 号	2016SR046851	2016/03/07	原始取得
28	挂机吧三国游戏软件	挂机吧三国	软著登字第 1217558 号	2016SR038941	2016/02/26	原始取得
29	梦想木叶游戏软件	梦想木叶	软著登字第 1143476 号	2015SR256390	2015/12/11	原始取得
30	梦幻启航游戏软件	梦幻启航	软著登字第 1140913 号	2015SR253827	2015/12/10	原始取得
31	捉妖记外传游戏软件	捉妖记外传	软著登字第 1139437 号	2015SR252351	2015/12/10	原始取得
32	舰娘挂机游戏软件	舰娘挂机	软著登字第 1097338 号	2015SR210252	2015/10/30	原始取得
33	红警 5-终极坦克游戏软件	红警 5-终极坦克	软著登字第 1085082 号	2015SR197996	2015/10/15	原始取得

34	挂个皮卡丘游戏软件	挂个皮卡丘	软著登字第1066637号	2015SR179551	2015/09/16	原始取得
35	楚汉英雄传游戏软件	楚汉英雄传	软著登字第1047936号	2015SR160850	2015/08/19	原始取得
36	梦想忍者游戏软件	梦想忍者	软著登字第1042231号	2015SR155145	2015/08/11	原始取得
37	奇迹传奇之斩龙传奇游戏软件	斩龙传奇	软著登字第1017254号	2015SR130168	2015/07/10	原始取得
38	奔跑吧船长游戏软件	奔跑吧船长	软著登字第0973077号	2015SR085991	2015/05/20	原始取得
39	全民红警游戏软件	全民红警	软著登字第0959596号	2015SR072510	2015/04/30	原始取得
40	悟空传奇游戏软件	悟空传奇	软著登字第0958821号	2015SR071735	2015/04/29	原始取得
41	巡秦记游戏软件	巡秦记	软著登字第0950219号	2015SR063133	2015/04/14	原始取得
42	刀塔挂机 HD 游戏软件	刀塔挂机 HD	软著登字第0947350号	2015SR060264	2015/04/07	原始取得
43	刀塔挂机游戏软件	刀塔挂机	软著登字第0921292号	2015SR034214	2015/02/17	原始取得
44	红警争霸游戏软件	红警争霸	软著登字第0915972号	2015SR028892	2015/02/10	原始取得
45	挂个传奇游戏软件	挂个传奇	软著登字第0906622号	2015SR018540	2015/01/30	原始取得
46	蛋糕消消乐游戏软件	蛋糕消消乐	软著登字第0897753号	2015SR010671	2015/01/20	原始取得
47	酋长挂机游戏软件	酋长挂机	软著登字第0866806号	2014SR197573	2014/12/17	原始取得
48	全职猎人游戏软件	全职猎人	软著登字第0822328号	2014SR153089	2014/10/15	原始取得
49	妖精的尾巴游戏软件	妖精的尾巴	软著登字第0822313号	2014SR153074	2014/10/15	原始取得
50	航海传奇游戏软件	航海传奇	软著登字第0817728号	2014SR148489	2014/10/9	原始取得
51	激战海贼王游戏软件	激战海贼王	软著登字第0732376号	2014SR063132	2014/05/20	原始取得
52	进击的海贼王游戏软件	进击的海贼王	软著登字第0706970号	2014SR037726	2014/04/03	原始取得
53	梦想火影游戏软件	梦想火影	软著登字第0650675号	2013SR144913	2013/12/13	原始取得
54	塔防武侠游戏软件	塔防武侠	软著登字第0603001号	2013SR097239	2013/09/07	原始取得
55	兵临城下游戏软件	兵临城下	软著登字第	2012SR052498	2012/06/18	原始取得

			0420534 号			
56	星系争霸游戏软件	星系争霸	软著登字第 0420531 号	2012SR052495	2012/06/18	原始取得
57	机甲之战游戏软件	机甲之战	软著登字第 0416076 号	2012SR048040	2012/06/07	原始取得
58	空港达人游戏软件	空港达人	软著登字第 0378828 号	2012SR010792	2012/02/17	原始取得
59	乐蜀三国手机游戏软件	乐蜀三国	软著登字第 1442962 号	2016SR264345	2016/09/19	原始取得
60	巨龙之戒手机游戏软件	巨龙之戒	软著登字第 1444004 号	2016SR265387	2016/09/19	原始取得
61	坦克征途游戏软件	坦克征途	软著登字第 1454296 号	2016SR275679	2016/09/26	原始取得
62	守护圣域游戏软件	守护圣域	软著登字第 1458859 号	2016SR280242	2016/09/29	原始取得

2) 截至本说明书出具之日, 游动之家共拥有软件著作权 9 项, 具体情况如下:

序号	软件全称	软件简称	证书编号	登记号	登记日期	取得方式
1	皇室坦克游戏软件	皇室坦克	软著登字第 1288243 号	2016SR109626	2016-05-18	原始取得
2	木叶疾风传游戏软件	木叶疾风 传	软著登字第 1299913 号	2016SR121296	2016-05-27	原始取得
3	西游记 OL 之三打白骨 精游戏软件	-	软著登字第 1299935 号	2016SR121318	2016-05-27	原始取得
4	忍者狂战游戏软件	忍者狂战	软著登字第 1302534 号	2016SR123917	2016-05-30	原始取得
5	忍者太嚣张游戏软件	忍者太嚣 张	软著登字第 1302645 号	2016SR124028	2016-05-30	原始取得
6	草帽传说游戏软件	草帽传说	软著登字第 1302859 号	2016SR124242	2016-05-30	原始取得
7	武林乱挂游戏软件	武林乱挂	软著登字第 1317447 号	2016SR138830	2016-06-12	原始取得
8	群雄风云游戏软件	群雄风云	软著登字第 1317663 号	2016SR139046	2016-06-13	原始取得
9	江山之战游戏软件	江山之战	软著登字第 1342184 号	2016SR163567	2016-07-01	原始取得

3、备案

截至本说明书出具之日, 公司共完成游戏备案 64 项, 具体情况如下:

序号	游戏名称	备案编号	备案日期
----	------	------	------

1	红警 5-终极坦克	文网游备字（2016）M-SLG 0219 号	2016/03/03
2	塔防武侠	文网游备字（2016）W-CSG 0270 号	2016/03/10
3	梦想忍者	文网游备字（2016）M-RPG 0286 号	2016/03/10
4	酋长挂机	文网游备字（2016）M-RPG 0252 号	2016/03/10
5	红警争霸	文网游备字（2016）M-SLG 0232 号	2016/03/10
6	挂个传奇	文网游备字（2016）M-RPG 0260 号	2016/03/10
7	奔跑吧船长	文网游备字（2016）M-RPG 0259 号	2016/03/10
8	刀塔挂机	文网游备字（2016）M-RPG 0316 号	2016/03/15
9	挂个皮卡丘	文网游备字（2016）M-RPG 0308 号	2016/03/15
10	梦想木叶	文网游备字（2016）M-CSG 0323 号	2016/03/15
11	梦幻启航	文网游备字（2016）M-RPG 0309 号	2016/03/15
12	剑圣挂机	文网游备字（2016）M-RPG 0378 号	2016/04/05
13	梦想死神	文网游备字（2016）M-CSG 0379 号	2016/04/05
14	机甲之战	文网游备字（2016）W-SLG 0374 号	2016/04/05
15	全民死神	文网游备字（2016）M-CSG 0381 号	2016/04/05
16	全民挂传奇	文网游备字（2016）M-RPG 0382 号	2016/04/05
17	悟空传奇	文网游备字（2016）M-CSG 0373 号	2016/04/05
18	梦想七龙珠	文网游备字（2016）M-CSG 0383 号	2016/04/05
19	蛋糕消消乐	文网游备字（2016）M-CSG 0375 号	2016/04/05
20	烈焰传奇	文网游备字（2016）M-RPG 0376 号	2016/04/05
21	挂机吧三国	文网游备字（2016）M-RPG 0377 号	2016/04/05
22	奇迹传奇之斩龙传奇	文网游备字（2016）M-RPG 0380 号	2016/04/05
23	卓越玄冰剑	文网游备字（2016）M-RPG 0449 号	2016/04/07
24	激战海贼王	文网游备字（2016）M-RPG 0513 号	2016/04/08
25	进击的海贼王	文网游备字（2016）M-RPG 0512 号	2016/04/08
26	宠物消消	文网游备字（2016）W-CSG 0486 号	2016/04/08
27	全民红警	文网游备字（2016）M-RPG 0491 号	2016/04/08
28	梦想火影	文网游备字（2016）M-CSG 0490 号	2016/04/08
29	刀塔挂机 HD	文网游备字（2016）M-RPG 0489 号	2016/04/08
30	巡秦记	文网游备字（2016）M-SLG 0488 号	2016/04/08
31	血色挂机	文网游备字（2016）M-RPG 0595 号	2016/04/14
32	死神	文网游备字（2016）M-CSG 0636 号	2016/04/20
33	航海传奇 GO	文网游备字（2016）M-RPG 0832 号	2016/04/29
34	草帽传说	文网游备字（2016）M-RPG 1480 号	2016/05/16
35	路飞新世界	文网游备字（2016）M-RPG 1620 号	2016/05/19
36	雷霆战舰	文网游备字（2016）M-SLG 0831 号	2016/06/02
37	妖精的尾巴 GO	文网游备字（2016）M-RPG 3843 号	2016/06/13
38	武林乱挂	文网游备字（2016）M-RPG 3896 号	2016/06/13
39	血战沙城	文网游备字（2016）M-RPG 4002 号	2016/06/16
40	皇室坦克	文网游备字（2016）M-SLG 4157 号	2016/06/20
41	红警战争	文网游备字（2016）M-SLG 4162 号	2016/06/22
42	木叶疾风传	文网游备字（2016）M-RPG 4281 号	2016/06/24

43	全民忍者	文网游备字〔2016〕M-RPG 4286 号	2016/06/24
44	忍者狂战	文网游备字〔2016〕M-RPG 4346 号	2016/06/27
45	忍者太嚣张	文网游备字〔2016〕M-RPG 4348 号	2016/06/27
46	群雄风云	文网游备字〔2016〕M-SLG 4564 号	2016/06/28
47	西游记 OL 之三打白骨精	文网游备字〔2016〕M-RPG 4690 号	2016/07/07
48	热血三国传奇	文网游备字〔2016〕M-SLG 4707 号	2016/07/08
49	三国挂机传奇 HD	文网游备字〔2016〕M-RPG 4709 号	2016/07/08
50	全职猎人 HD	文网游备字〔2016〕M-RPG 4700 号	2016/07/08
51	江山之战	文网游备字〔2016〕M-SLG 4703 号	2016/07/08
52	三国大乱斗 OL	文网游备字〔2016〕M-RPG 4712 号	2016/07/08
53	大海战世界	文网游备字〔2016〕M-SLG 4766 号	2016/07/12
54	捉妖记外传	文网游备字〔2016〕M-RPG 4809 号	2016/07/14
55	忍者部落	文网游备字〔2016〕M-RPG 5203 号	2016/07/28
56	全民假面	文网游备字〔2016〕M-RPG 5255 号	2016/07/28
57	全民神龙	文网游备字〔2016〕M-RPG 5251 号	2016/07/29
58	船长的后裔	文网游备字〔2016〕M-RPG 5575 号	2016/08/15
59	西游仙魔传	文网游备字〔2016〕M-RPG 5568 号	2016/08/16
60	无敌大航海	文网游备字〔2016〕M-RPG 5708 号	2016/08/22
61	巨龙之戒	文网游备字〔2016〕M-RPG 6405 号	2016/09/22
62	守护圣域	文网游备字〔2016〕M-RPG 6416 号	2016/09/23
63	坦克征途	文网游备字〔2016〕M-SLG 6555 号	2016/09/29
64	烈焰天下 HD	文网游备字〔2016〕M-RPG 7370 号	2016/11/02

4、版号

(1) 公司游戏前置审批情况

截至本说明书出具之日，公司游戏产品前置审批情况如下：

《全民红警》系由公司研发，其计算机软件著作权属于公司（软著登字第 0959596 号），目前已完成前置审批申请，取得版号（新广出审[2016]483 号）。

《挂机吧三国》系由公司研发，其计算机软件著作权属于公司（软著登字第 1217558 号），目前已完成前置审批申请，取得版号（新广出审[2016]1215 号）。

《烈焰天下》系由公司研发，其计算机软件著作权属于公司（软著登字第 1400612 号），目前已完成前置审批申请，取得版号（新广出审[2016]764 号）。

《无敌大航海》系由公司研发，其计算机软件著作权属于公司（软著登字第 1400997 号），目前已完成前置审批申请，取得版号（新广出审[2016]974 号）。

另外，由公司研发且计算机软件著作权属于公司的游戏产品《江山之战》、《酋长挂机》等 11 款已经提交前置审批申请，并获得相关部门受理。具体如下：

序号	游戏名称	省级新闻出版行政管理单位受理通知单	进度
1	江山之战	粤新广数受[2016]92号	一审意见反馈
2	酋长挂机	粤新广数受[2016]94号	一审意见反馈
3	卓越玄冰剑	粤新广数受[2016]95号	一审意见反馈
4	忍者部落	粤新广数受[2016]96号	提交国家新闻出版广电总局
5	全民神龙	粤新广数受[2016]97号	二审意见反馈
6	全民假面	粤新广数受[2016]98号	已受理
7	西游仙魔传	粤新广数受[2016]99号	已受理
8	武林乱挂	粤新广数受[2016]100号	一审意见反馈
9	船长的后裔	粤新广数受[2016]101号	一审意见反馈
10	全民挂传奇	粤新广数受[2016]102号	一审意见反馈
11	三国挂机传奇	粤新广数受[2016]109号	已受理

截至本说明书出具之日，公司已将上述 11 款正在申请版号的游戏做暂时下线处理，待版号办理完成后再上线运营。且公司已出具书面承诺，未来研发的游戏上线前将按照相关规定完成前置审批申请，不对未完成前置审批申请的游戏上线。

(2) 暂未取得版号的游戏下线后公司持续经营能力分析

①2016 年以来，公司逐渐调整了经营策略，由原来同时推广多款游戏上线运营转向力推单款精品游戏为核心，以期提高公司美誉度，获得更大的市场占有率。2016 年 8 月起，公司已逐步力推已取得版号的精品游戏《全民红警》，公司适时以打造精品游戏为核心的经营策略调整有效提高了公司游戏流水，暂未取得版号的游戏下线后不会对公司的持续经营产生重大不利影响。

②公司正积极寻找已经取得前置审批的网络游戏，以期获得联运收入。

③公司目前申请版号的 11 款游戏已进入实质性审核阶段，公司取得相关游戏版号后将会将其作为储备游戏产品并择机上线运营。公司暂未取得版号游戏的下线时间可控，亦不会对公司的持续经营产生重大不利影响。

④公司针对版号申请事项制定了严格的管理制度，配备相应人员，积极配合相关部门完成前置审批工作，以确保公司游戏的持续运营。同时，公司承诺，未来研发的游戏上线前将按照相关规定完成前置审批申请，不对未完成前置审批申请的游戏上线。

综上所述，公司未取得版号的游戏产品下线后，公司具备持续经营能力。

5、域名

截至本说明书出具之日，公司共拥有域名 8 项，具体情况如下：

序号	域名	备案号	注册日期	到期日期
1	redekua.com	闽 ICP 备 12021520 号-1	2007/10/20	2018/10/20
2	youdong.com	闽 ICP 备 12021520 号-2	2005/02/05	2018/02/05
3	tuziyouxi.com	闽 ICP 备 12021520 号-3	2013/09/26	2019/09/26
4	cdxuanyou.com	闽 ICP 备 12021520 号-4	2014/05/16	2018/05/16
5	51youdong.com	闽 ICP 备 12021520 号-5	2015/10/18	2016/10/18
6	wuuwuu.com	闽 ICP 备 12021520 号-6	2013/11/04	2017/11/04
7	96788.com	闽 ICP 备 12021520 号-7	2007/07/14	2017/07/14
8	99975.com	闽 ICP 备 12021520 号-8	2005/09/05	2017/09/05

（四）取得的业务许可资格或资质情况

1、业务许可资格或资质

截至本说明书出具之日，公司已获得的业务许可资格或资质情况如下：

序号	名称	内容/业务种类	证书编号	发证机关	颁发日期	到期时间
1	网络文化经营许可证	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	闽网文（2015）2262-047 号	福建省文化厅	2015/12/17	2018/12/16
2	增值电信业务经营许可证	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）	闽 B2-20160031	福建省通信管理局	2016/02/19	2021/02/19
3	高新技术企业证书	-	GR201535100338	厦门市科学技术局、厦门市财政局、厦门市国家税务局、福建省厦门市地方税务局	2015/10/12	2018/10/11

2、虚拟货币备案

截至本说明书出具之日，公司就网络游戏虚拟货币发行向福建省文化厅进行了备案，情况如下：

企业名称	厦门游动网络科技有限公司
企业许可证	闽网文（2015）2262-047 号

虚拟货币名称	元宝
虚拟货币兑换比例	1:10

3、公司环保情况

公司不涉及需要环保部门批准或备案许可的事项。

4、公司安全生产情况

公司主营业务为手机游戏、网页游戏的研发和销售服务，根据《安全生产法》《安全生产许可条例》等规定，公司无需办理安全许可证。

5、公司质量标准情况

公司产品及服务采取的质量标准按照客户要求所定，公司严格管理产品及服务质量，相关产品及服务均获得了客户的确认。公司相关服务满足行业标准，公司所从事的手机游戏、网页游戏的研发和销售服务符合法律法规规定。

（五）特许经营权的取得、期限、费用标准

报告期内，公司不存在特许经营权。

（六）公司员工及核心技术人员情况

1、公司员工情况

截至 2016 年 9 月 9 日，公司在职员工的专业结构、受教育程度、年龄情况分别如下：

（1）员工专业结构

专业分工	人数	占员工总数的比例
研发	22	50.00%
技术	10	22.73%
行政人事	5	11.36%
财务	3	6.82%
商务市场	4	9.09%
合计	44	100.00%

（2）员工受教育程度

受教育程度	人数	占员工总数的比例
本科及以上	25	56.82%
大专及以下	19	43.18%

合计	44	100.00%
----	----	---------

(3) 员工年龄分布

年龄区间	人数	占员工总数的比例
25 岁及以下	4	9.09%
25-30 岁（含 25 岁）	28	63.64%
30 岁及以上	12	27.27%
合计	44	100.00%

2、公司员工社保、公积金缴纳情况

截至 2016 年 9 月 9 日，公司共有员工 44 人（其中全资子公司游动之家 5 人），公司为 42 人缴纳社保，44 人缴纳住房公积金。

报告期内，公司为全部员工缴纳了住房公积金，但存在未全员缴纳社保的情况，公司未缴纳社保员工为公司新入职员工，公司正为其积极办理相关社保事宜。根据厦门市人力资源和社会保障局、厦门市住房公积金管理中心分别出具的证明，证实报告期内公司没有因未缴纳社保、住房公积金而受到相关部门处罚的情形。同时，公司实际控制人付宁出具《承诺函》承诺：如应有权部门要求或决定，公司需要为公司员工补缴社保、住房公积金或未缴纳社保、住房公积金而承担罚款或损失，本人承诺无条件代公司承担上述所有补缴金额、承担任何相关罚款或损失的赔偿责任，保证公司不因此受到损失。

3、公司核心技术人员及持股情况

公司核心技术人员为黄建军、郑奇、陈辉云、颜毅赟。报告期内，除新增颜毅赟为核心技术人员外，未有其他变动情形。

(1) 核心技术人员持有公司股份情况

截至本说明书出具之日，公司核心技术人员持有公司股份情况如下：

序号	姓名	持股数量（股）	持股比例	持股方式
1	黄建军	22,000	0.18%	直接或间接
2	郑 奇	21,000	0.18%	直接或间接
3	陈辉云	10,000	0.08%	间接
合计		53,000	0.44%	-

(2) 公司核心技术人员简历

黄建军先生，详见“第一节 基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员

基本情况/（一）公司董事。

郑奇先生，详见“第一节 基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事。

陈辉云先生，详见“第一节 基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事。

颜毅赟先生，1981 年 3 月生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2000 年 7 月至 2004 年 7 月，就读于福州大学应用物理专业。2004 年 9 月至 2007 年 4 月，任厦门二进制数码科技有限公司技术部逻辑程序员；2007 年 8 月至 2008 年 8 月，任厦门荣耀科艺软件开发有限公司技术部服务器主程；2008 年 8 月至 2009 年 9 月，任久之游信息技术有限公司厦门分公司技术部高级程序员；2009 年 10 月至 2012 年 12 月，任厦门三五互联信息技术有限公司程序主管及项目负责人；2013 年 1 月至 2014 年 10 月，任厦门晟世游龙科技有限公司前端主程；2014 年 11 月至 2016 年 3 月，任有限公司军事手游事业部前端开发人员；2016 年 3 月至今，任股份公司研发部前端开发人员。

（七）人员、资产、业务的匹配性

（1）员工状况与公司业务的匹配性、互补性

报告期内，公司主营业务为手机游戏、网页游戏的研发和销售服务。截至本说明书出具之日，公司申请中商标 1 项，域名 8 项，软件著作权 71 项，游戏备案 64 项；公司拥有员工 44 人，其中本科及以上学历占比 56.82%，研发人员占比 50.00%，高素质的人才团队保证了公司产品的创新性，维持了公司业务的持续发展。

公司高级管理人员及核心技术人员具有丰富的行业经验，研发人员具有较高的研发创新能力，确保了公司的游戏产品及服务能够满足市场和玩家需求。公司现有员工状况能够较好地支撑公司业务的正常开展，人员与公司业务匹配合理，具有较强互补性。

（2）公司主要资产与业务、人员的匹配性、关联性

公司经营用主要资产（如电子设备、办公设备、域名、软件著作权等）均为

公司合法取得，具备独立开展手机游戏、网页游戏的研发和销售业务的条件及能力，公司主要资产与业务、人员匹配合理，关联性较强。

四、主要供应商、客户及成本构成情况

（一）收入构成

1、按销售模式收入构成情况

单位：元

名称	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	比例	营业收入	比例	营业收入	比例
“分成款”模式	2,644,828.22	34.90%	6,845,384.64	45.69%	8,207,381.64	92.86%
“授权金”模式	2,674,962.72	35.30%	4,749,909.78	31.70%	67,544.50	0.76%
自营销售模式	2,258,597.35	29.80%	3,386,709.69	22.61%	563,681.97	6.38%
合计	7,578,388.29	100.00%	14,982,004.11	100.00%	8,838,608.11	100.00%

2、按产品来源收入构成情况

单位：元

名称	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	比例	营业收入	比例	营业收入	比例
自主研发游戏产品	7,488,530.78	98.81%	14,024,586.62	93.61%	7,384,534.86	83.55%
代理游戏产品	89,857.51	1.19%	957,417.49	6.39%	1,454,073.25	16.45%
合计	7,578,388.29	100.00%	14,982,004.11	100.00%	8,838,608.11	100.00%

3、按运行平台收入构成情况

单位：元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	比例	营业收入	比例	营业收入	比例
手机游戏	7,166,365.40	94.56%	12,472,043.59	83.25%	2,578,845.54	29.18%
网页游戏	412,022.89	5.44%	2,509,960.52	16.75%	6,259,762.57	70.82%
合计	7,578,388.29	100.00%	14,982,004.11	100.00%	8,838,608.11	100.00%

4、按销售区域收入构成情况

单位：元

地区名称	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	比例	营业收入	占比	营业收入	占比
国内收入	7,487,211.18	98.80%	13,915,408.97	92.88%	8,117,587.61	91.84%
国外收入	91,177.11	1.20%	1,066,595.14	7.12%	721,020.50	8.16%

合计	7,578,388.29	100.00%	14,982,004.11	100.00%	8,838,608.11	100.00%
----	--------------	---------	---------------	---------	--------------	---------

公司主要从事手机游戏及网页游戏的研发和销售业务。2015 年度公司营业收入同比增长 69.51%的主要原因系公司不断加强游戏产品的研发能力，在 2014 年原有游戏产品收入保持稳定的基础上，2015 年《酋长挂机》、《挂个传奇》、《刀塔挂机》等多款手游新产品逐步投入市场，公司收入规模相应获得大幅增长。2016 年 1-6 月，随着公司部分未取得版号的游戏下架，公司收入增速有所放缓。

从销售模式来看，公司 2014 年主要采取“分成款”的销售模式，2015 年及 2016 年上半年，随着公司多款新游戏产品的研发成功，公司逐渐意识到依靠单一“分成款”为主的销售模式已不能满足公司日益发展的需求。为此，公司管理层积极寻求多方合作伙伴，在销售渠道上积极拓展，寻求多样化销售模式，在原有“分成款”为主销售模式的基础上，逐渐提高“授权金”模式、自营销售模式比例。

从产品来源来看，公司以自主研发游戏产品为主，报告期内营业收入增长较快。由于代理游戏业务毛利率较低，公司逐步降低代理游戏产品的销售比重。

从运行平台来看，公司手游收入明显逐步提升。主要系随着移动设备的普及，市场环境的变化，公司逐步意识到手游的广阔市场，为此，公司在 2014 年末进行了研发策略转型，将人力、物力投入到市场需求量较大的手游市场，战略性降低页游的研发力度。公司尽管页游收入逐年有所下降，但是手游收入大幅提升。

从销售区域来看，公司游戏产品主要以国内销售为主。

（二）产品（或服务）的主要消费群体及前五名客户情况

1、产品（或服务）的主要消费群体

报告期内，根据公司的商业模式，公司下游市场主要是各大第三方运营平台和游戏玩家，第三方运营平台拥有较强的用户资源和运维能力；公司产品的最终消费者为广大的游戏玩家，其数量众多，单个用户支付金额较小。

2、公司对前五名客户的销售情况

（1）2016 年 1-6 月前五名客户情况

单位：元

序号	客户名称	主要产品	营业收入	比例
1	深圳市乐土信息技术有限公司	红警 5-终极坦克等	1,867,871.73	24.65%

2	厦门嘉游互动科技有限公司	挂机吧三国等	502,241.35	6.63%
3	江苏名通信息科技有限公司	航海传奇等	335,881.46	4.43%
4	深圳市腾讯计算机系统有限公司	塔防武侠、宠物消 消等	330,877.88	4.37%
5	广州爱九游信息技术有限公司	航海传奇等	314,737.84	4.15%
合计			3,351,610.26	44.23%

(2) 2015 年前五名客户情况

单位：元

序号	客户名称	主要产品	营业收入	比例
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	塔防武侠、宠物消 消等	2,089,134.57	13.94%
2	广州君海网络科技有限公司	挂个传奇等	761,677.72	5.08%
3	MFACE INTERNATLONAL,SDN DHD	梦想死神等	742,989.48	4.96%
4	天津百度紫桐科技有限公司	航海传奇等	677,111.18	4.52%
5	广州爱九游信息技术有限公司	航海传奇等	645,126.12	4.31%
合计			4,916,039.07	32.81%

(3) 2014 年度前五名客户情况

单位：元

序号	客户名称	主要产品	营业收入	比例
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	塔防武侠、宠物 消消等	4,889,609.59	55.32%
2	福建博瑞网络科技有限公司	激战海贼王等	799,995.03	9.05%
3	北京开心人信息技术有限公司	塔防武侠等	508,934.25	5.76%
4	广州游爱网络技术有限公司	航海传奇等	491,386.68	5.56%
5	SunVy 株式会社	宠物消消等	473,056.08	5.35%
合计			7,162,981.63	81.04%

截至本说明书出具日，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、主要关联方、持有公司 5%以上股份的股东均未在上述客户中占有权益。

(三) 主要供应商

1、公司前五名供应商

(1) 2016 年 1-6 月前五名供应商

单位：元

序号	供应商	类型	金额	占比
----	-----	----	----	----

1	厦门聚智科技有限公司	服务器	358,575.47	17.14%
2	厦门新华智业文化传媒有限公司	美术制作费	251,941.74	12.04%
3	厦门市亮点科技有限公司	服务器	246,855.38	11.80%
4	厦门瀚游网络服务有限公司	服务器	231,132.08	11.05%
5	南京兄游信息科技有限公司	分成款	223,901.16	10.70%
合计			1,344,004.67	62.74%

(2) 2015 年前五名供应商

单位：元

序号	供应商	类型	金额	占比
1	厦门新华智业文化传媒有限公司	美术制作费	1,456,310.68	33.82%
2	腾讯云计算（北京）有限责任公司	服务器	510,214.14	11.85%
3	厦门市巨风数字网络技术有限公司	服务器	462,264.15	10.73%
4	厦门聚智科技有限公司	服务器	451,977.98	10.50%
5	厦门市亮点科技有限公司	服务器	428,065.99	9.94%
合计			3,308,832.94	76.84%

(3) 2014 年度前五名供应商

单位：元

序号	供应商	类型	金额	占比
1	腾讯云计算（北京）有限责任公司	服务器	472,188.77	25.46%
2	厦门聚智科技有限公司	服务器	276,239.00	14.90%
3	南京正辉信息技术有限公司	分成款	264,297.26	14.25%
4	深圳市牵手互动网络科技有限公司	分成款	248,376.29	13.39%
5	江苏名通信息科技有限公司	分成款	216,774.61	11.69%
合计			1,477,875.93	79.69%

公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、主要关联方、持有公司5%以上股份的股东均未在上述供应商中占有权益。

(四) 公司成本构成

1、报告期内公司成本系服务器费用、代理分成、人工成本及固定资产折旧费构成，如下表：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	营业成本	比例	营业成本	比例	营业成本	比例
服务器费用	1,299,053.88	56.19%	2,276,596.42	68.94%	975,289.69	47.29%
代理分成	722,678.81	31.26%	573,448.82	17.37%	874,089.28	42.38%
人工成本	286,679.96	12.40%	446,317.62	13.52%	205,916.55	9.98%

固定资产折旧	3,640.20	0.16%	5,532.67	0.17%	7,270.61	0.35%
合计	2,312,052.85	100.00%	3,301,895.53	100.00%	2,062,566.13	100.00%

2、成本的归集与结转

(1) 成本归集方法

A、服务器费用根据实际租用云服务器的充值额归集；

B、代理分成系公司将产品交由运营平台代理运营，根据与平台间的对账情况，结算与代理业务游戏供应商、第三方运营公司之间的分成款；

C、人工成本为游戏产品上线后的维护成本，为提升玩家游戏体验及促进其消费，公司将通过配合运营平台的活动策划或平台组织的玩家论坛、群讨论等提供后续服务，该部分人员的职工薪酬归集到主营业务成本；

D、固定资产折旧费为产品维护人员使用的固定资产按照相关固定资产折旧的计提政策确认为成本。

(2) 成本结转方式

A、结转时按照不同收入模式，除授权金业务无需提供服务器支持外，代理业务中部分游戏研发商自行提供服务器支持，以自营收入、分成收入为基础，确认相应服务器费用成本；

B、代理分成需支付给第三方游戏研发公司、第三方运营公司的分成款确认为代理分成成本；

C、人工成本的结转同样根据不同的收入模式分别确定，在分成模式下公司只需配合游戏运营平台的活动，以分成收入、授权金收入、自营收入为基础，确认相应的人工成本。

D、固定资产折旧费结转方法与人工成本的分配方法一致。

(五) 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、重大销售合同

截止本说明书出具日，公司签订的金额在 40 万元以上的大额销售合同如下：

序	合同对方	合同内容	协议期限	签订日期	履行
---	------	------	------	------	----

号					情况
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	塔防武侠、宠物消消	注 ¹	2014/07/21	正在履行
2	广州君海网络科技有限公司	挂个传奇（安卓+IOS 版）	2015/01/16-2017/01/15	2015/01/16	正在履行
3	MFACE INTERNATIONAL,SDN BHD	梦想死神	2014/12/04-2015/12/03	2014/11/04	履行完毕
4	天津百度紫桐科技有限公司	航海传奇	2015/01/01-2015/12/31	2015/01/01	履行完毕
5	广州爱九游信息技术有限公司	手机游戏	2014/01/01-2018/12/31	2014/01/01	正在履行
6	北京开心人信息技术有限公司	塔防武侠	2013/08/01-2014/08/01	2013/08/01	履行完毕
7	广州游爱网络技术股份有限公司	航海传奇	2014/05/01-2016/04/30	2014/05/01	履行完毕
8	SunVy 株式会社	宠物消消	2013/05/20-2018/05/19	2013/05/20	正在履行
9	深圳市乐土信息技术有限公司	红警争霸	2015/03/01-2016/02/29	2015/02/27	履行完毕
10	厦门点触信息科技有限公司	酋长挂机	2014/12/25-2015/12/24	2014/11/23	履行完毕
11	厦门嘉游互动科技有限公司	挂机吧三国、剑圣挂机、悟空传奇等	2 年，自游戏发布之日起	2016/01/16	正在履行
12	深圳市乐土信息技术有限公司	红警 5-终极坦克	2016/01/01-2016/12/31	2016/02/01	正在履行
13	深圳市乐土信息技术有限公司	悟空传奇	2016/01/01-2016/12/31	2016/03/19	正在履行

2、重大采购合同

截止本说明书出具日，公司签订的金额在 20 万元以上的大额采购合同如下：

序号	合同金额	合同对方	合同内容	协议期限	签订日期	履行情况
1	150 万	厦门新华智业文化传媒有限公司	游戏动漫形象制作合同	公司提出需求后 3 个月内	2015/03/01	履行完毕
2	框架协议	腾讯云计算（北京）有限责任公司	腾讯云	2014/08/18-2015/08/18	2014/08/18	履行完毕

¹公司与深圳腾讯计算机系统有限公司约定：双方在 2014 年 7 月 1 日至 2015 年 6 月 30 日期间按照补充协议约定执行，若期限届满前一个月内，任何一方均未提出书面终止要求的，则本协议有效期顺延一年，顺延次数不限。目前该合同于 2015 年 6 月 30 日到期，且双方未提出终止，因此顺延。

3	框架协议	腾讯云计算（北京）有限责任公司	腾讯云	2015/10/27-2016/12/31	2015/11/11	正在履行
4	49 万	厦门市巨风数字网络技术有限公司	云服务器	2015/09/01-2015/12/31	2015/09/01	履行完毕
5	53.5 万	厦门聚智科技有限公司	云服务器	2014/09/01-2015/08/31	2014/09/01	履行完毕
6	49.5 万	厦门市亮点科技有限公司	云服务器	2015/02/01-2016/01/31	2015/02/01	履行完毕
7	框架协议	南京正辉信息技术有限公司	游戏推广	2014/05/01-2015/04/30	2014/05/01	履行完毕
8	框架协议	深圳市牵手互动网络科技有限公司	《牵手德州扑克》发行代理	游戏正式发布起 2 年；到期若无违约，则自动延期 2 年	2013/01/24	履行完毕
9	框架协议	江苏名通信息科技有限公司	航海传奇	2014/11/08-2015/11/07	2014/11/06	履行完毕
10	框架协议	江苏名通信息科技有限公司	梦想火影	2014/01/01-2015/01/01	2013/12/30	履行完毕
11	78.7 万	厦门聚智科技有限公司	云服务器	2016/01/01-2016/12/31	2016/03/20	正在履行
12	52.9 万	厦门市亮点科技有限公司	云服务器	2016/02/01-2017/01/31	2016/03/21	正在履行
13	49 万	厦门市瀚游网络服务有限公司	云服务器	2016/03/01-2017/02/28	2016/03/25	正在履行

3、房屋租赁合同

截至本说明书出具之日，公司及下属子公司房屋租赁情况如下：

序号	承租方	租金（元/月）	租赁期限	租赁地址	出租方
1	有限公司	3,120.4	2015 年 08 月 26 日 -2016 年 08 月 25 日	厦门市前埔工业园 55 号 （思明光电大楼）207、 208、209	厦门市思明区生 产促进中心
2	有限公司	免费	2014 年 09 月 01 日 -2015 年 08 月 31 日	腾讯众创空间（厦门）基 地	厦门神仙网络科 技有限公司
3	有限公司	12,600	2012 年 11 月 07 日 -2013 年 11 月 07 日	厦门市软件园二期望海 路 30 号楼 508B 室	赖丽珍
		13,000	2013 年 11 月 07 日 -2014 年 11 月 07 日		
4	游动之家	2,800	2015 年 12 月 01 日 -2017 年 12 月 31 日	厦门火炬高新区软件园 华讯楼 C 区 B1F-081	厦门软件产业投 资发展有限公司
5	有限公司	1971.5	2016 年 01 月 01 日 -2016 年 08 月 31 日	厦门市前埔工业园 55 号 （思明光电大楼）202 单	厦门市思明区生 产促进中心

				元半间、203 单元	
6	股份公司	12,107	2016 年 08 月 26 日 -2017 年 08 月 25 日	202 单元半间、203 单元、 207 单元、208 单元、209 单元、401 单元	厦门市思明区生 产促进中心

五、公司商业模式

公司致力于网络游戏服务行业，从事手机游戏、网页游戏产品的研发和销售服务。公司在整个网络游戏产业链中，承担着游戏产品的研发和销售两个核心角色。公司拥有高水平的技术研发人员，研发团队具有多年的游戏研发经验，熟知游戏市场的消费需求，发现市场空缺，并能够自主开发受市场欢迎的游戏产品。公司采用“分成款”、“授权金”等多种销售模式，充分利用各种销售渠道扩大消费群体，同时公司建立了成熟的研发销售团队，可以为游戏的持续稳定研发销售提供保障。

报告期内，公司盈利主要来源于销售游戏产品所实现的分成款收入、授权金收入以及公司游戏自营平台获得的收入。

（一）研发模式

由于游戏产品具有其特殊性，产品生产过程即产品研发过程。公司采用自主研发的方式进行游戏开发，研发过程中采用严格的项目管理制度，针对新游戏开发和老游戏升级分别成立项目组，负责游戏项目全过程的研发工作，并建立了严密可行的研发管理流程，确保项目全过程的可控性。公司游戏的开发周期因不同游戏有所差异，短则 3-5 个月，长则 1-2 年，主要包括游戏市场热点分析、确定游戏开发类型及周期、立项并提交产品研发需求、游戏设计、游戏整合除错测试修改、游戏上线等阶段；其中，公司设立四个研发团队，针对不同的游戏类型进行研发，每个研发团队均配备美术设计、策划设计、程序设计等人才，游戏设计由不同职责的研发人员合作完成。

研发过程中，针对游戏的框架设计、系统设计、代码编写、UI 设计等核心内容为公司自主研发完成；对于游戏中的美术设计部分公司采用自主设计和外包模式完成。

公司选择研发环节外包第三方时，会通过市场调研初步了解市场中相应厂商的性价比，充分考虑外包第三方的设计能力及与游戏产品的匹配性，择优签订

采购协议。同时，公司向合作的相应外包第三方提供设计指导，外包第三方按照指定的流程进行设计研发，经外包第三方设计研发的环节经公司检验合格后由公司采纳，并嵌入相应的游戏研发环节中。

公司从多个方面加强外包第三方选择标准及质量控制，严格把关：（1）公司与外包第三方进行严格的设计检查、筛选，最终选择具有优质设计研发经验的外包第三方。（2）公司不定时派出技术专员，对外包第三方人员的设计过程进行监督反馈。（3）对于外包第三方提供的设计产品，公司首先从视觉感官进行初步判断，待视觉感合格后，公司会对设计进行功能质量检测，待测试均合格后方可采纳其设计。

尽管美工设计等环节外包第三方竞争充分，公司为保持在整个游戏产业链中的优势地位，公司游戏产品研发过程中的框架设计、系统设计、代码编写、UI 设计等核心内容均由公司自主研发完成，对于美术设计环节等技术含金量较小、不涉及核心技术且工作量较大的环节部分采用外包完成。同时，为保持公司游戏产品的高质量，公司仍较严格的对外包第三方进行选择和质量控制，亦不存在对外包第三方的重大依赖。

（二）销售模式

1、“分成款”模式

公司的游戏产品由第三方游戏运营商进行运营、推广，一般采用“游戏免费，道具收费”的模式。游戏玩家可以免费注册并登录游戏，在游戏体验过程中可以选择购买一些游戏虚拟道具来增加经验、技能或改变外形等，以提升娱乐体验，公司的收益来自于游戏内虚拟道具的销售收入分成。具体为：公司产品由游戏平台类公司运营过程中，游戏玩家一般先将资金充值到游戏平台（或购买游戏平台的虚拟货币），然后购买公司游戏虚拟道具，由平台商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的分成款，在双方核对数据确认无误后，游动网络确认营业收入。

报告期内，公司采取“分成款”模式销售的主要游戏产品情况如下所示：

序号	平台名	公司名称	合作期间	是否需要支付手续费	分成比例	结算方式	游戏名称
----	-----	------	------	-----------	------	------	------

	称						
1	腾讯	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2014/07/01-2015/06/30	渠道技术服务成本费：公司毛收益的 25%；运营支持技术服务成本费：公司毛收益的 5%	月应用收益范围在 0~10 万时，公司 100%； 月应用收益范围在 10 万~100 万时，公司 70%； 月应用收益范围在 100 万~1,000 万时，公司 50%； 月应用收益范围在 1,000 万~3,000 万时，公司 40%； 月应用收益范围在 3,000 万以上时，公司 30%；	按月结算，公司的毛收益根据 PC 端/移动端平台不同，按照《毛收益计算表》比例直接进行计算；公司净收益=公司毛收益-渠道技术服务成本费-运营支持技术服务成本费（如有）-其他成本费（如有）	塔防 武侠、 宠物 消消
2	百度	天津百度紫桐科技有限公司	2015/01/01-2015/12/31	通道费 5%	合作产品收入小于 50 万元，则公司 70%； 合作产品收入大于等于 50 万时，则公司 50%。	按月结算，公司与平台的收入分成方法为：（游戏充值总额-支付通道手续费）×分成比例	航海 传奇
3	UC	广州爱九游信息技术有限公司	2014/01/01-2018/12/31	通道费 5%	公司获取收入的 50%	按月结算，公司与平台的收入分成方法为：（游戏充值总额-支付通道手续费）×分成比例	塔防 江湖
4	开心网	北京开心人信息技术有限公司	2013/08/01-2014/08/01	渠道费用 12%	合作产品在上月产品收入小于 5 万元（含本数），则公司 100%，且此时无渠道成本； 合作产品上月产品收入大于 5 万小于 10 万（含本数）时，则公司 5 万+奖励基金； 合作产品上月产品收入大于 10 万小于 50 万（含本数）时，则公司每月收入=每月总收入×(1-12%)×50%+奖励基金； 合作产品上月产品收入大于 50 万时，则公司每月收入=每月总收入×(1-12%)×60%	按月结算	塔防 武侠
5	913	广州游爱	2014/05/	通道费 4%	扣除通道费后的收入，	按月结算，公司与平	航海

	3	网络技术股份有限公司	01-2016/04/30		公司 50%	台的收入分成方法为: (游戏充值总额-通道费) * 分成比例	传奇
6	-	SunVy 株式会社	2013/05/20-2018/05/19	-	公司获得净收入的 50%	按月结算, 公司与平台的收入分成方法为: 游戏净收入 * 分成比例	宠物消消
7	9133	广州游爱网络技术有限公司	2013/12/01-2015/11/30	通道费 4%	扣除通道费后的收入, 公司 50%	按月结算, 公司与平台的收入分成方法为: (游戏充值总额-通道费) * 分成比例	梦想忍者
8	UC	广州爱九游信息技术有限公司	2015/01/01-2016/12/31	通道费 5%	公司获取收入的 50%	按月结算, 公司与平台的收入分成方法为: (游戏充值总额-支付通道手续费) * 分成比例	剑圣挂机
9	腾讯	深圳市腾讯计算机系统有限公司	2014/11/01-2015/06/30	渠道技术服务成本费: 公司毛收益的 25%; 运营支持技术服务成本费: 公司毛收益的 5%	月应用收益范围在 0~10 万时, 公司 100%; 月应用收益范围在 10 万~100 万时, 公司 70%; 月应用收益范围在 100 万~1,000 万时, 公司 50%; 月应用收益范围在 1,000 万~3,000 万时, 公司 40%; 月应用收益范围在 3000 万以上时, 公司 30%。	按月结算, 公司的毛收益根据 PC 端/移动端平台不同, 按照《毛收益计算表》比例直接进行计算; 公司净收益=公司毛收益-渠道技术服务成本费-运营支持技术服务成本费 (如有)-其他成本费 (如有)	激情扑克牌
10	百度	天津百度紫桐科技有限公司	2016/01/01-2016/12/31	通道费 5%	合作产品收入小于 50 万元, 则公司 70%; 合作产品收入大于等于 50 万时, 则公司 50%。	按月结算, 公司与平台的收入分成方法为: (游戏充值总额-支付通道手续费) * 分成比例	全民死神
11	酷巴士	北京酷巴科技有限公司	2015/05/01-2018/04/30	通道费 2.7%	50%:50%	扣除渠道费用后“授权方”50%、“被授权方”50%的比例, 以自然月为单位, 对“收益总额”进行分配。	全民挂传奇
12	百度	天津百度紫桐科技有限公司	2015/01/01-2015/12/31	通道费 5%	合作产品收入小于 50 万元, 则公司 70%; 合作产品收入大于等于 50 万时, 则公司 50%。	按月结算, 公司与平台的收入分成方法为: (游戏充值总额-支付通道手续费) * 分成比例	梦想七龙珠
13	小	北京瓦力	2015/09/	通道费率	公司分成比例为 50%	扣除渠道费用后“授	卓越

	米	网络科技有限公司	01-2016/ 08/31	2.5%		权方”50%、“被授权方”50%的比例，以自然月为单位，对“收益总额”进行分配。	玄冰剑
14	腾讯	深圳腾讯计算机系统有限公司	2014/11/ 01-2015/ 06/30	渠道技术服务成本费：公司毛收益的 25%；运营支持技术服务成本费：公司毛收益的 5%	月应用收益范围在 0~10 万时，公司 100%； 月应用收益范围在 10 万~100 万时，公司 70%； 月应用收益范围在 100 万~1,000 万时，公司 50%； 月应用收益范围在 1,000 万~3,000 万时，公司 40%； 月应用收益范围在 3,000 万以上时，公司 30%。	按月结算，公司的毛收益根据 PC 端/移动端平台不同，按照《毛收益计算表》比例直接进行计算；公司净收益=公司毛收益-渠道技术服务成本费-运营支持技术服务成本费（如有）-其他成本费（如有）	怪物消灭
15	UC	广州爱九游信息技术有限公司	2015/01/ 01-2016/ 12/31	通道费 5%	公司获取收入的 50%	按月结算，公司与平台的收入分成方法为：（游戏充值总额-支付通道手续费）×分成比例	皮卡丘萌萌哒
16	百度	天津百度紫桐科技有限公司	2014/09/ 01-2015/ 8/31	通道费 5%	合作产品收入小于 50 万元，则公司 70%； 合作产品收入大于等于 50 万时，则公司 50%。	按月结算，公司与平台的收入分成方法为：（游戏充值总额-支付通道手续费）×分成比例	妖精的尾巴
17	腾讯	深圳腾讯计算机系统有限公司	2014/11/ 01-2015/ 06/30	渠道技术服务成本费：公司毛收益的 25%；运营支持技术服务成本费：公司毛收益的 5%	月应用收益范围在 0~10 万时，公司 100%； 月应用收益范围在 10 万~100 万时，公司 70%； 月应用收益范围在 100 万~1,000 万时，公司 50%； 月应用收益范围在 1,000 万~3,000 万时，公司 40%； 月应用收益范围在 3,000 万以上时，公司 30%。	按月结算，公司的毛收益根据 PC 端/移动端平台不同，按照《毛收益计算表》比例直接进行计算；公司净收益=公司毛收益-渠道技术服务成本费-运营支持技术服务成本费（如有）-其他成本费（如有）	幻想都市
18	360 移	北京世界星辉科技	2014/1/2 7-游戏下	5%	非优惠期，5:5，前 3 个月优惠期（收入小等	双方就用户通过计费渠道充值产生的实际	梦想木叶

	动	有限责任 公司	线日		于 50 万则 100%，大于 50 万则 5:5)	收入进行分成	
19	腾 讯	深圳腾讯 计算机系 统有限公 司	2014/11/ 01-2015/ 06/30	渠道技术服 务成本费： 公司毛收益 的 25%；运 营支持技术 服务成本 费：公司毛 收益的 5%	月应用收益范围在 0~10 万时，公司 100%； 月应用收益范围在 10 万~100 万时，公司 70%； 月应用收益范围在 100 万~1,000 万时，公司 50%； 月应用收益范围在 1,000 万~3,000 万时， 公司 40%； 月应用收益范围在 3,000 万以上时，公司 30%。	按月结算，公司的毛 收益根据 PC 端/移动 端平台不同，按照《毛 收益计算表》比例直 接进行计算；公司净 收益=公司毛收益-渠 道技术服务成本费- 运营支持技术服务成 本费（如有）-其他成 本费（如有）	机甲 之战

2、“授权金”模式

游动网络有条件地将自己研发的游戏产品与多家游戏平台类公司合作，共同销售游戏产品，由平台商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入。授权金模式下游戏平台类公司取得公司授权，需向公司支付一定的授权金，公司将授权金分摊至合同期内按月确认收入；另外，部分游戏平台类公司支付授权金外，依据合同约定，与公司亦存在分成关系，具体为每月月末授权运营商与公司对账，合同期内运营游戏过程中获得的收入，按照合同约定向公司支付一定比例的分成款。

报告期内，公司采取“授权金”模式销售的主要游戏产品情况如下所示：

序 号	公司名称（被授权方）	授权内容	合作期间	结算方式
1	广州君海网络科技有限公司	《挂个传奇》（安卓+IOS）简体中文版	2015/01/16-2 017/01/15	公司收取 15 万授权金后，按月结算，公司收入分成=（收入-渠道成本-第三方分成）×40%
2	MFACE INTERNATIONAL SDN BHD	《梦想死神》（安卓+IOS 版）	2014/12/04-2 015/12/03	公司收取 8 万美元授权金后，按月结算，公司收入分成=（收入-渠道成本-第三方分成）×40%
3	深圳市乐土信息技术有限公司	《红警争霸》	2015/03/01-2 016/02/29	授权金 45 万元
4	厦门点触信息科技有限公司	《酋长挂机》	2014/12/25-2	授权金 45 万元

			015/12/24	
5	深圳市乐土信息技术有限公司	《悟空传奇》	2016/01/01-2016/12/31	授权金 65 万元
6	深圳市乐土信息技术有限公司	《红警 5-终极坦克》	2016/01/01-2016/12/31	授权金 60 万元

3、自营销售模式

自营销售模式指公司独立进行游戏产品的研发以及销售，该模式下公司的自主性较强，独占游戏的销售收入，无需与其他游戏平台商进行收入分成；游戏过程中，游戏玩家通过支付宝或者易宝进行游戏充值并购买相关游戏道具。

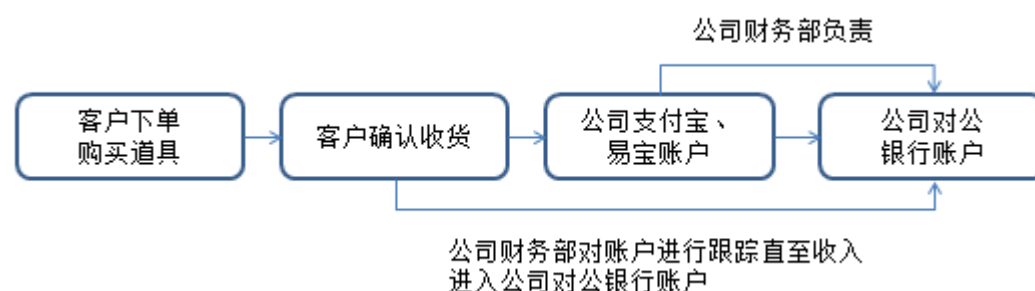
游戏玩家在游戏进行中，通过网银充值到公司在第三方支付平台（支付宝和易宝）开立的账户，公司可以实时查询充值情况。公司每月核对游戏后台充值数据与第三方支付平台充值数据的一致性。同时，公司与第三方支付平台签订服务协议，定期与第三方支付平台结算划款。公司根据各游戏后台的用户每期实际消费数据（购买虚拟道具）确认收入。

报告期内，公司采取自营销售模式合作的第三方支付平台情况如下所示：

序号	公司名称	合作模式	合作期间	费率
1	支付宝（中国）网络技术有限公司	支付渠道	长期	每笔交易流量的 1.2%
2	易宝支付有限公司	支付渠道	长期	每笔交易流量的 2%

游动网络用于自营的收款账户主要系支付宝账户和易宝账户，账户所有人均为公司。其中，支付宝账户开立于 2013 年 9 月，易宝账户开立于 2014 年 5 月。

支付宝、易宝销售、收款流程如下图所示：



报告期内，公司支付宝、易宝账户由公司财务部控制，其账户用于公司自营业务且业务款项及时划转至公司对公银行账户。公司对该账户的管理同对公银行账户一致，不允许坐支款项，账户用于收取自营货款，后均需转入公司的对公银行账户。

财务部通常每周将到账明细发送给商务市场部，由商务市场部核对收款信息，财务部将已核对确认的款项转入公司对公银行账户，并记录销售款项。

为了规范支付宝、易宝账户使用，公司资金管理制度确保了上述账户仅用于公司自营业务需要，由公司保管支配并使用，所获权益归属于公司。

报告期内公司自营游戏平台主要为兔子游戏平台。



“兔子游戏”平台主要面向游戏用户提供游戏产品介绍、游戏下载、游戏资讯、游戏攻略、游戏活动、游戏礼包等服务，直接向手机、PC 等终端用户提供大量的游戏产品下载与使用服务。平台整合多款精品游戏资源，涉及卡牌、挂机、军事、塔防等多种游戏类型。

该平台发行适用于特定游戏的虚拟货币“元宝”。

兑换比例：1 元=10 元宝；

使用用途：虚拟货币可以购买会员服务及功能性道具；

有效期限：虚拟货币无期限限制；

退还政策：虚拟货币不允许退换；

公司制定了虚拟货币兑换比例和促销的基本标准，以《船长的后裔》、《忍者部落》等为例：

兑换比例	1 人民币=10 元宝
折扣情况	购买 100 元宝 赠 10 元宝
	购买 300 元宝 赠 30 元宝
	购买 500 元宝 赠 50 元宝
	购买 1,000 元宝 赠 110 元宝
	购买 2,000 元宝 赠 230 元宝
	购买 5,000 元宝 赠 600 元宝
	购买 10,000 元宝 赠 1,300 元宝
	购买 20,000 元宝 赠 2,800 元宝

除节假日存在如上促销情形外，公司兑换标准基本固定。

公司已就网络游戏虚拟货币发行向福建省文化厅进行了备案，情况如下：

企业名称	厦门游动网络科技有限公司
企业许可证	闽网文〔2015〕2262-047 号
虚拟货币名称	元宝
虚拟货币兑换比例	1:10

根据相关法律法规，对于网络游戏自营销售模式，所需资质包括：《网络文化经营许可证》、《增值电信业务经营许可证》。

截至本说明书出具之日，公司该等资质取得情况如下：公司于 2015 年 12 月 17 日取得《网络文化经营许可证》（证书编号：闽网文〔2015〕2262-047 号）；公司于 2016 年 2 月 19 日取得《增值电信业务经营许可证》（证书编号：闽 B2-20160031）。

此外，根据相关法律法规，在未取得网络游戏出版业务资质情况下，公司的游戏均应委托具有出版资质的第三方机构进行出版，并负责向新闻出版广电局履行审批手续，取得相应游戏的前置审批版号。根据国家新闻出版广电总局办公厅 2016 年 9 月 19 日颁布的《关于顺延〈关于移动游戏出版服务管理的通知〉有关工作时限的通知》的规定：“《关于移动游戏出版服务管理的通知》施行以来，各游戏出版服务单位及相关游戏企业能够按照要求，对 2016 年 7 月 1 日前已上网出版运营的移动游戏积极开展相应清理和相关审批手续补办工作。鉴于 2016 年 7 月 1 日前已上网出版运营的移动游戏数量较多、游戏出版服务单位及相关游戏企业人力有限等实际情况，根据部分行业企业的工作建议，现将补办相关审批手续的时限顺延至 2016 年 12 月 31 日。”截至本说明书出具之日，公司游戏产品《全民红警》、《挂机吧三国》已经取得国家新闻出版广电总局核发的版号；《忍者部落》、《全民挂传奇》、《船长的后裔》等 11 款游戏处于省级新闻出版广电局实质性审核中。由于省级新闻出版广电局负责主要的审核工作，后续递交到国家新闻出版广电总局审核通过概率较大，同时从游戏产品前置审批、备案等相关法律法规来看，前置审批部门与文化部备案部门对游戏内容的审核重点具有较高的相同性，目前公司主要游戏产品均已经完成文化部备案工作，公司预计最终取得游戏版号不存在实质性障碍。

公司于 2016 年 4 月关闭了自营平台，即停止运营平台网站（兔子游戏平台 www.tuziyouxi.com）、游戏更新下载、货币充值渠道，并积极寻找第三方运营平台公司对自营平台玩家进行转移。截至本说明书出具之日，公司尚未启用自营

平台，2016 年 4 月至今，运营平台关闭后，公司与互联网信息发布公司的合作模式由原来推广自营平台获取游戏玩家，变为直接推广游戏获取玩家，玩家仍可在其已经下载的游戏 APP 中继续使用已充值的虚拟货币，不影响原已充值虚拟货币的使用及收入确认。同时，玩家可通过游戏内置的公司支付宝、易宝等渠道进行新增虚拟货币充值。

根据相关法律法规，工商行政管理部门、文化执法部门可根据其职责权限对无《网络文化经营许可证》经营行为进行查处。因此公司存在可能因报告期内无《网络文化经营许可证》经营事项而被工商行政管理部门、文化执法部门处罚的风险，但公司无《网络文化经营许可证》经营事项未对社会文化、网络环境产生任何不良影响，且已积极配合调查并整改，逐步消除无《网络文化经营许可证》经营的风险，相关监管法规明确的监管思路也以引导规范为主，公司该事项并不构成重大违法违规行为，公司受到相关部门处罚的风险较小。

针对该事项：

2016 年 8 月 30 日，厦门市工商行政管理局出具证明：公司自 2013 年 1 月 1 日至今未发现因违反工商行政管理法规而受到处罚的情形。

2016 年 9 月 6 日，厦门市文化市场综合执法大队出具证明：公司自 2013 年 3 月 1 日以来，在从事经营性互联网文化活动方面未受到过支队相关行政处罚。

公司实际控制人付宁作出承诺：如因无证经营的不规范行为导致公司受到损失，相关损失由其承担，保证公司不因此遭受任何损失。

六、公司所处行业概况

（一）公司所处行业概况

1、行业分类

公司属于国内新兴的提供手机游戏、网页游戏研发和销售服务的企业。根据《国民经济行业分类》国家标准（GB/T 4754-2011），公司所处行业属于“I6420 互联网信息服务”；根据中国证监会《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），公司所处行业属于大类“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I64 互联网和相关服务”；根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司发布的《挂牌公司管

理型行业分类指引》的规定，公司所处行业属于“I6420 互联网信息服务”。

2、行业监管体制和监管政策

（1）行业监管部门

国内游戏行业的行政主管部门是工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局。

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）。

国家新闻出版总署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）行业监管政策

1) 近年来公司所在行业的主要法律法规如下：

序号	名称	颁布时间/部门	对行业的相关规定
1	互联网信息服务管理办法	2000 年/国务院	规范互联网信息服务活动，促进互联网信息服务健康有序发展。
2	互联网文化管理暂行规定	2003 年发布，2004 年、2011 年修订/文化部	进口互联网文化产品的活动经营应当取得《网络文化经营许可证》的经营性互联网文化单位实施，且进口互联网文化产品应当报文化部进行内容审查；经营性互联网文化单位经营的国产互联网文化产品应当依照规定报省级以上文化行政部门备案。
3	关于网络游戏发	2005 年 7 月/文化	要加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行

	展和管理的若干意见	部、原信息产业部	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。
4	关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知	2006年4月/国务院	明确了推动动漫产业（包括电子游戏产品生产和经营相关产业）发展的指导思想、基本思路和发展目标，从多方面提出了鼓励动漫产业发展的优惠政策和扶持措施。
5	国家“十一五”时期文化发展规划纲要	2006年9月/中共中央办公厅、国务院	提出要鼓励经济发达、创意人才资源较为丰富的城市发展动漫游戏等文化类创意企业，支持动漫游戏等新兴文化产品进入国际市场。
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	2007年4月/原新闻出版总署、中央文明办与教育部等	要求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。
7	文化部关于加快文化产业发展的指导意见	2009年9月/文化部	明确了游戏业的发展方向与发展重点为：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
8	关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知	2009年6月/文化部、商务部	明确了网络游戏虚拟货币的定义，提出了要充分利用现有的管理手段，建立网络游戏虚拟货币管理工作协调机制，规范市场秩序、保障网络游戏产业的健康发展。
9	文化产业振兴规划	2009年9月/国务院	指出了动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。
10	网络游戏管理暂行办法	2010年6月/文化部	对网络游戏的内容审查、网络游戏的研发生产、上网运营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范。
11	关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见	2010年3月/中央宣传部、中国人民银行与财政部	提出要积极开发适合文化产业特点的信贷产品，加大有效的信贷投放，积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务等。
12	国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见	2011年12月/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。
13	网络文化经营单位内容自审管理办法	2013年08月/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。
14	国务院关于推进	2014年3月/国务院	提出将加快数字内容产业发展作为重点任务，深入挖

	文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见(国发(2014)10号)		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。
15	互联网用户账号名称管理规定	2015年2月/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。
16	网络出版服务管理规定	2016年3月10日/工信部、广电总局	提出从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。从网络出版服务许可、网络出版服务管理、监督管理、保障与奖励、法律责任等角度阐述了网络出版服务的规定。
17	移动互联网应用程序信息服务管理规定	2016年6月28日/国家互联网信息办公室	在中华人民共和国境内通过移动互联网应用程序提供信息服务，从事互联网应用商店服务，应当遵守本规定。本规定所称移动互联网应用程序提供者，是指提供信息服务的移动互联网应用程序所有者或运营者。
18	关于移动游戏出版服务管理的通知	2016年5月24日/国家新闻出版广电总局办公厅	本通知施行前已上网出版运营的移动游戏（含各类预装移动游戏），各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作，确需继续上网出版运营的，按本通知要求于2016年10月1日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续。

2) 2016年8月1日实施的《移动互联网应用程序信息服务管理规定》对公司的影响

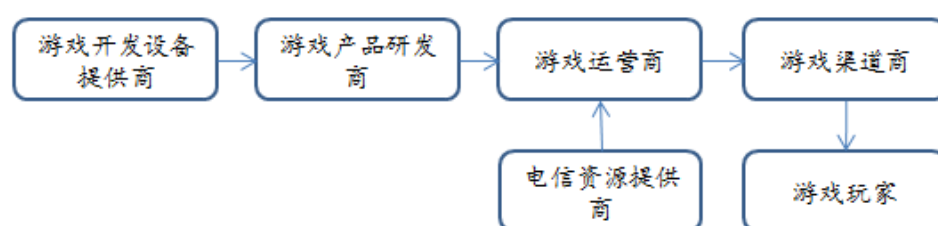
国家互联网信息办公室于2016年6月28日发布《移动互联网应用程序信息服务管理规定》（以下简称《规定》，自2016年8月1日起施行）。根据《规定》第二条：在中华人民共和国境内通过移动互联网应用程序提供信息服务，从事互联网应用商店服务，应当遵守本规定。同时规定所称移动互联网应用程序，是指通过预装、下载等方式获取并运行在移动智能终端上、向用户提供信息服务的应用软件。规定所称移动互联网应用程序提供者，是指提供信息服务的移动互联网应用程序所有者或运营者。规定所称互联网应用商店，是指通过互联网提供应用软件浏览、搜索、下载或开发工具和产品发布服务的平台。

报告期内公司主要从事手机游戏、网页游戏的研发和销售服务。报告期内公司自主研发的游戏产品主要由腾讯应用平台、UC九游平台、百度手机助手、91助手等第三方应用平台提供运营服务。报告期内公司除游戏研发业务外，存在利用自营平台（兔子游戏平台 www.tuziyouxi.com）为用户提供手机游戏下载运营

服务的情况。依照《规定》，公司属于移动互联网应用程序提供者，但不存在互联网应用商店服务。公司作为移动互联网应用程序提供者，其提供的服务符合《移动互联网应用程序信息服务管理规定》，《规定》的实施不会对公司业务构成重大不利影响，不存在被警示、暂停发布、下架应用程序的风险，不会对公司的持续经营能力造成重大不利影响。

3、行业与上下游的关系

游戏产业链主要包括游戏开发设备提供商、游戏产品研发商、游戏运营商、游戏渠道商、游戏玩家以及电信资源提供商等环节，如下图所示：



游戏开发设备提供商主要为游戏研发提供基础设备，例如软件、网络设备和终端设备等供应商。

游戏研发商主要负责游戏产品的策划、开发及上线，通过策划、编程、美工等工序完成产品研发，再经由一系列测试后正式将产品推出上线运营。

游戏运营商主要从事提供游戏运营平台及市场推广工作，为已完成开发的游戏投入带宽及接入平台，同时提供游戏客户端下载链接，并负责运营游戏的宣传推广、升级工作。

游戏渠道商是游戏运营商和最终游戏玩家之间的中间商，通过其销售渠道为游戏运营商提供销售游戏点卡的服务，一般包括游戏支付平台商、游戏分销商等。

游戏玩家为游戏产业的终端消费者，通过运营商或开发商平台以免费或付费的方式体验游戏内容，最终通过购买增值服务或观看广告的方式支付游戏费用。

电信资源提供商是提供互联网接入和移动电话等基础电信业务，以及提供服务器托管、带宽租用，服务器租用等IDC服务的企业，如中国电信、中国移动、中国联通等。

4、行业竞争情况

(1) 竞争参与主体多元化

随着网络游戏市场规模的不断扩大,网络游戏市场潜力巨大,越来越多的手机制造商、游戏开发商、游戏运营商、游戏渠道商逐渐重视网络游戏市场。网络游戏行业的参与者逐渐多元化,除原有的网络厂商以外,中国移动、中国电信相继通过移动终端基地化模式全面切入,苹果、三星等其他领域领先的企业也纷纷抛出移动终端业务,腾讯应用平台、UC 九游平台、百度手机助手、91 助手、开心网等网络游戏应用平台同时不断推出,网络游戏市场参与主体日趋多元化。

(2) 移动互联网信息基础设施日趋完善

2014 年,随着智能手机的普及,3G、4G 网络的快速发展,城市 WIFI 等基础设施加速发展,较大程度的提升了游戏产品的表现效果和用户体验。部分城市电信运营商为降低移动互联网的使用成本,尝试 WIFI 商业模式创新,如本地、闲时网络流量赠送活动,并增加城市 WIFI 热点建设数量和覆盖场所,有效提高了手机利用碎片时间体验游戏的几率。近年来,华为、小米、魅族等国产手机向中小城市快速渗透,进一步扩大了智能手机的市场占有率。根据高德纳咨询公司市场研究,2011 至 2015 年全球智能手机市场占比约由 26%上升至约 47%,这意味着移动终端游戏用户规模得到大幅提升。

(3) 竞争格局不断调整,行业整合悄然进行

当前国内网络游戏市场仍处于快速发展阶段,受多方面因素的影响,市场竞争格局将处于不断调整的状态。随着当前行业内商业模式的不断拓展,产品种类的创新,市场监管力度的逐渐加强,以及用户对产品质量的要求逐步提升,只有紧密跟踪市场发展趋势,规范市场运作,不断加强自主研发能力、提升运营服务质量的企业才能巩固和提升自身的市场竞争地位。而不少中小规模手机游戏企业将因固定用户规模不够,创新能力低而被市场淘汰,行业整合将进一步进行。

(4) 行业逐步规范化

游戏行业的规范化是行业内主流发行商和开发商共同努力的目标,国内电信运营商也在不断探索对游戏发行商和游戏开发商的管理模式,以推进行业的规范化进程。相关行业自律组织的组建和发展,行业监管部门对游戏产业相关法律法规的逐步健全,行业将逐步走向规范化发展。

(5) 跨平台游戏产品将逐步成为市场发展的主流

跨平台游戏产品能够实现在 PC、手机、平板电脑、电视游戏终端等多种游戏终端和系统平台之间的无缝切换,使用户能够不受持有的终端限制而体验游戏产品,因而其具有更为广泛的用户群体。当前跨平台游戏产品已成为全球各大游戏厂商的发展方向之一。对于国内市场而言,3G、4G 网络建设与三网融合的实施将有效推动跨平台游戏市场的发展,产业环境的成熟和市场需求的提出也促使各类游戏厂商进入该细分市场,使其逐步成为市场发展的主流产品。

5、行业壁垒分析

(1) 技术壁垒

随着近年来网络游戏行业的快速发展,网络游戏的竞争压力日趋加大,游戏玩家对于网络游戏在品质、功能性、可玩性上提出了更高的要求。在手机游戏逐渐普及的今天,由于游戏玩家所使用的移动终端在操作系统、屏幕尺寸、感应技术等方面均各不同,不同的移动终端所能匹配的游戏类型有所差异,这就需要游戏研发商熟悉多种移动终端操作系统和平台共享技术的研发。网页游戏在不同网络操作系统、网页技术等方面也各不相同,网页游戏的研发设计需要考虑玩家的不同游戏体验情形。手机游戏和网页游戏的品质若要上升至较高的水准,就需要游戏研发商和运营商具备专业的技术研发实力,且需具备对新技术的持续跟踪和研发能力。同时,为了缩短开发周期,降低开发成本,需对不同类型的游戏形成开发引擎,制作游戏开发工具,游戏发行和运营环节亦须有丰富的运作经验及技术支持,以不断更新、优化其技术,才能满足市场发展的需求。因此,技术研发能力是进入本行业的主要壁垒之一。

(2) 经验壁垒

游戏产品类型多样,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。

(3) 人才壁垒

网络游戏的研发和运营对复合型人才需求较高。网络游戏的研发人员不仅需

要熟悉研发技术，也需要掌握美工技巧；游戏运营、策划、管理人员需要掌握游戏产品特点、电信与互联网增值业务模式、用户心理及行为等多方面的综合性知识。我国游戏相关专业的培训和教育市场尚未成熟，部分企业仅可以招聘计算机专业和动漫专业的学生，其在专业上有所偏重，需要在一定时期的日常业务中将其逐步培育成为满足企业发展需求的综合性人才。再者，国内网络游戏行业的发展时间较短，各类游戏研发和创意策划均需要有一定的技术积累和丰富经验，对人才的培养需要较长的时间周期，随着行业内新进入者的不断增多，高素质人才的稀缺性愈发突出。因此，公司对于高素质、复合型的人才储备是进入本行业的主要壁垒之一。

（4）品牌壁垒

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。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。

（5）资金壁垒

目前网络游戏行业发展速度较快，资金大量涌入，使得游戏研发商对于各类研发运营人才的需求旺盛，从业员工工资水平持续增长，进而公司研发成本不断上升。此外，随着玩家对手机游戏品质要求的不断提升，游戏研发成本逐年上升，研发周期也有所拉长，在研发阶段需要更多的资金投入。新进入的游戏研发商往往受限于资金支持，急于推出产品而忽略了质量，制作出的游戏产品缺乏竞争力。游戏的运营需要投入大量宣传推广费用。一方面，随着网络游戏产品的增加，网络游戏企业对营销渠道的争夺日趋激烈，由于游戏行业的营销渠道相对有限，宣传推广价格逐年攀升；另一方面，由于成熟网络游戏企业的投放量相对稳定，营销渠道的销售价格通常会向成熟游戏企业倾斜，新进入的网络游戏企业需要投入更多的资金才能得到相同的宣传推广服务，进一步提高了资金壁垒。

另外，与传统行业的投资主要体现在固定资产投资不同，网络游戏的投入主要体现为费用化的支出，在开发阶段主要是人员工资支出，在运营阶段主要是推

广费用支出。其特点是创业阶段的高风险性，一旦产品开发或运营失败，全部投资都将无法收回。网络游戏行业创业阶段的高风险性使资金实力较弱、风险偏好较低的企业不敢轻易进入该行业。

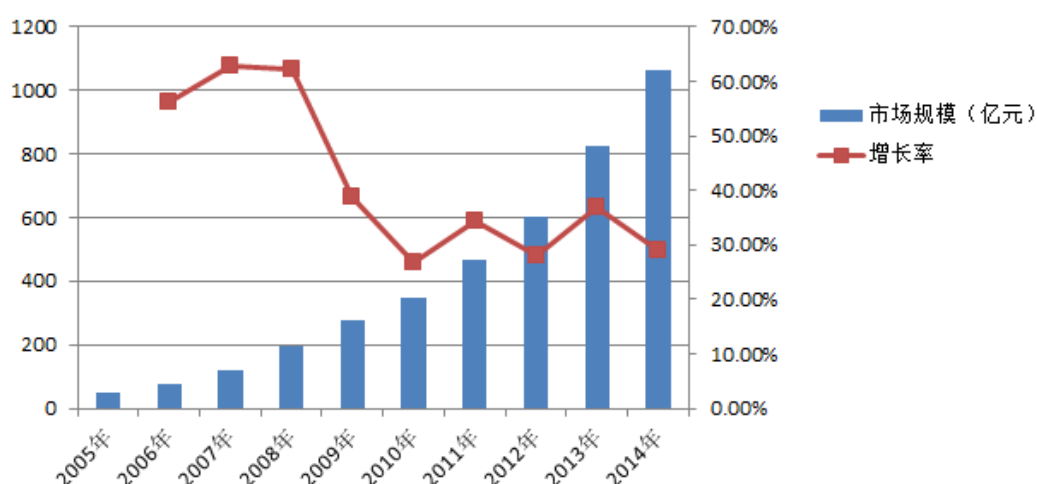
因此，网络游戏的研发和销售均要求进入网络游戏行业的企业具备大量的资金实力，资金壁垒是进入网络游戏行业的一个重要壁垒。

（二）公司所处行业市场规模

1、市场结构持续优化，移动游戏营收实现翻番，整体销售收入持续增长

根据文化部发布的《2014年中国网络游戏市场年度报告》，2014年中国网络游戏市场整体销售收入为1,062.1亿元，同比增长29.1%，首次突破千亿大关。网络游戏规模扩大主要得益于移动游戏的高速增长，中国移动游戏市场销售收入268.6亿元人民币，比2013年增长了109.1%，市场占有率达到24%。

2005-2014年我国网络游戏市场销售收入规模

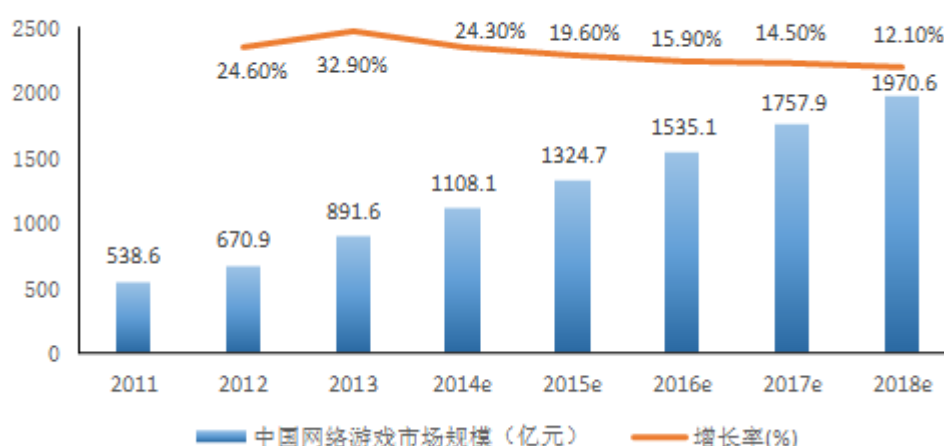


数据来源：文化部《2014年中国网络游戏市场年度报告》

2、整体市场规模空间巨大，移动游戏成长可期

根据艾瑞咨询对最新数据的分析：未来两年内，中国将超过日本，成为全球第一大手游市场。同时，移动游戏将保持30%左右的年复合增长率，远高于页游和端游的增速。而整个市场将在2018年出现拐点，移动游戏的市场份额将首次超过端游，成为最大的细分市场。

2011-2018年中国网络游戏市场规模



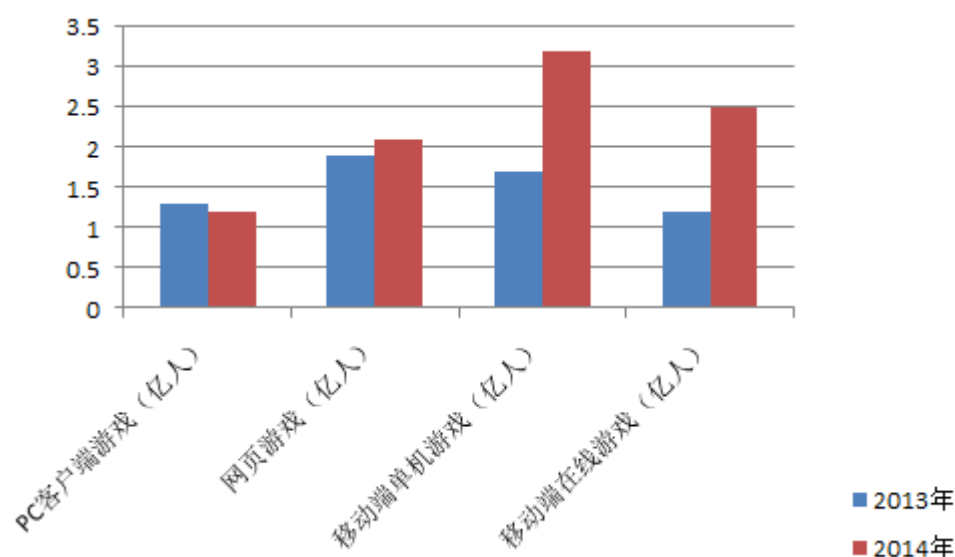
2011-2018年中国网络游戏市场规模结构



数据来源：艾瑞咨询

3、网络游戏消费者群体规模持续增长

网络游戏消费者方面，文化部发布的《2014年中国网络游戏市场年度报告》指出，2014年，我国网络游戏市场用户数量约达到3.8亿人(各类游戏用户存在重合)，比2013年增长了4.6%。其中，客户端游戏用户数量约达到1.2亿人，网页游戏（微博）用户数量约达到2.1亿人，移动单机游戏用户数量约达3.2亿人，移动在线游戏用户2.5亿人。



数据来源：文化部《2014年中国网络游戏市场年度报告》

(三) 公司所处行业基本风险特征

1、宏观经济风险

近年来，随着宏观经济和人们生活水平的不断提高，消费者需求逐渐从物质消费逐步转向文化产品消费。网络游戏行业属于依托于网络形成的信息文化传播领域，其作为一种新兴的文化娱乐产品，具有虚拟经济属性。该行业所依赖的盈利模式与实体经济、消费领域密切相关，同时又与其它游戏等服务领域的发展密切相关。近年来，随着宏观经济和信息文化需求的不断增长，人们对游戏产品的需求也呈现不断增长态势，行业发展与宏观经济状况呈现一定的相关性。因此，如果宏观经济出现波动，经济增长减速，将带动游戏类产品和服务的需求出现一定的波动，将会影响整个网络游戏行业的发展，进而影响行业内企业的业务和经营。

2、市场风险

我国网络游戏行业相对较新，并处在不断演变过程中，随着市场逐步细分，竞争程度不断激烈。首先，大量游戏不断上线，产品同质化现象趋于严重，而游戏玩家的爱好变化较快，导致游戏整体市场的存活率较低。其次，网络游戏市场的特性决定了单款成功的网络游戏可复制性不强，使得游戏厂商无法保障收益的长期稳定性，因此如果公司不能够陆续推出更为成功的游戏产品，或者不断通过

研发进行产品的升级，将对公司未来的经营发展产生一定影响。第三，网络游戏行业依托于互联网，互联网固有的风险如黑客入侵、病毒也有可能给公司带来风险。第四，我国网络游戏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公司分成的议价权，从而也削弱了游戏研发公司的成本控制能力，降低了游戏研发公司的盈利空间。

3、政策风险

网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国网络游戏行业目前处于快速发展的过程中。我国的游戏行业受到工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局等部门的共同监管；伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断完善，我国网络游戏行业的法律监管体系也在不断发展和完善。然而，社会中不可避免的出现了因网络游戏而引发的一系列问题，如青少年沉迷于网络游戏而影响学习成绩、游戏中含有拜金和暴力情节影响未成年人的身心健康等，其引起了相关部门的高度重视，并相应出台了相关的法律规章制度，如对开发商和运营商的资质、游戏内容、游戏时间、游戏经营场所等多方面进行更多、更严格的要求，这些法律规章制度的出台对网络游戏行业的发展带来了一定的影响，如果行业内公司在业务管理上不能与监管导向一致，不能取得现有业务资质，或开展新业务时不能取得必要的业务资质，未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对公司的经营发展产生重大不利影响。

4、研发风险

随着网络游戏市场规模的不断扩大，市场竞争的不断加剧，网络游戏行业中的公司需要不断的推出新的符合市场需求的游戏产品，才能维持公司自身的不断发展。报告期内公司主营业务为手机游戏、网页游戏的研发和销售服务。公司成立以来高度重视游戏产品的研发和技术升级创新。近年来，公司投入较高人力物力，成功研发了多款网络游戏产品，使公司得到了快速增长。未来，公司将继续保持对新游戏产品的研发以及优质原游戏产品的升级服务。但是，网络游戏行业涉及新产品数量众多，研发周期较长，市场变化较快，如果公司不能准确把握技术、产品及市场的发展趋势，成功研发符合市场需求的新产品；或公司对产品和

市场需求的把握出现偏差、不能及时调整产品的研发方向；或因各种原因造成研发和开发进度的拖延，将会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。

七、公司所处行业地位和竞争优势

（一）公司所处行业地位

公司经过多年的发展，已经确立清晰的行业定位，公司主要从事手机游戏、网页游戏的研发和销售服务。公司自成立以来，一直致力于网络游戏的研发和销售，现已成功研发并销售了多款精品游戏，在游戏平台类公司移动终端下载端、网页等方面均取得不俗成绩。公司游戏产品在腾讯应用平台、UC 九游平台、百度手机助手、91 助手、开心网等应用平台上线销售。

公司充分发挥自有品牌研发和销售的经验优势，不断扩展业务发展，形成了一定的品牌影响力。经过多年发展，公司逐步赢得市场荣誉，并荣获厦门市高新技术发展协会普通会员单位、厦门市成长型中小微企业、厦门市动漫企业、厦门市软件企业等荣誉与认证，得到行业内的高度认可。

（二）公司竞争优势

1、研发团队优质稳定

公司自成立以来，一直专注于手机游戏和网页游戏的研发工作，游戏产品类型不断丰富完善，游戏研发团队不断壮大，研发团队具有丰富的游戏研发经验，公司研发团队内部分工合作，美术、策划、程序设计等人员配合程度较高，研发团队配合度和执行力较强。截至本说明书出具之日，公司研发人员占比 50.00%，同时，报告期内公司研发投入较高，2014 年、2015 年、2016 年 1-6 月研发投入分别为 246.66 万元、347.78 万元、134.16 万元，占营业收入比例在 20%左右水平。随着公司研发能力和产品质量的不断提升，公司游戏产品形成了一定的市场影响力。面对国内网络游戏市场快速发展的良好机遇，公司研发实力的不断增强将提升其综合实力和盈利能力，进一步巩固和加强公司的行业竞争地位。

2、业务管理团队优秀稳定

公司的管理层和业务骨干拥有较强的技术开发能力和丰富的市场运作、管理

经验，公司总经理付宁先生曾任职于百度公司，积累了丰富的互联网研发和管理经验；财务总监兼董事会秘书陈实先生曾任职于会计师事务所、银行风控部门，积累了丰富的财务管理经验。同时公司拥有四个研发部门，研发团队中多人具备多年互联网工作经验，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。另一方面，公司重视营造良好的企业文化，通过采取有效的激励措施，有效保证了核心人才队伍的稳定，保障了公司长期稳定运作，有利于公司长期发展。

3、行业积淀深厚

公司 2011 年进入网络游戏市场，是国内较早进军网络游戏市场的公司，一直专注于手机游戏、网页游戏的研发和销售，力求打造属于公司的精品网络游戏。多年来，公司一直在积累手机游戏、网页游戏的人才和技术，正是在长期行业积淀的基础上打下了扎实的自研基础，打造了属于行业内自己的游戏品牌，从而为公司现在以及未来的游戏产业的布局打下了良好基础，为公司在网络游戏行业的长足发展建立了基础。

4、游戏题材丰富

公司游戏产品类型和题材丰富全面，涵盖卡牌游戏、挂机游戏、军事游戏、塔防游戏等游戏类型，覆盖了市场上游戏玩家关注度较广的的武侠、玄幻、三国、军事、休闲题材，同时公司针对不同的游戏题材专门成立研发团队，以适应不断变化的市场需求。

（三）公司竞争劣势

1、发展资金不足，公司规模扩张受限

公司成立以来主要以自有资金发展，经过多年的积累公司进入快速发展期，赢得了一定的市场关注度和品牌影响力，但是游戏市场规模较大，竞争激烈，公司面对的竞争对手逐日增加，公司原有的自有资金推动业务发展的模式不具备可持续性，公司在市场营销和拓展上受到较大影响，公司在面临激烈的市场竞争下，要想稳定而持续的发展，必须寻求新的资金来源。

2、综合性人才相对缺乏

目前国内熟悉产品策划、设计开发、数值分析与市场运作的综合性人才较为稀缺。目前公司研发团队内部分工合作，美术、策划、程序设计研发团队虽然具

备较高的配合度和执行力，但是从长远来看，随着公司规模的不断扩展，业务领域的不断延伸，公司需要一批优秀的熟悉美术、策划、程序设计、市场分析等知识的综合性人才。

3、公司缺乏完善的自主运营平台

公司目前并没有一套完整的自主运营平台，公司研发的游戏产品主要依靠腾讯应用平台、UC 九游平台、百度手机助手、91 助手、开心网等应用平台上线运营。公司对游戏平台的依赖度较大，游戏玩家大多掌握在游戏平台手中。

（四）公司采取的市场竞争策略

人才：游戏研发公司的竞争归根结底是人才的竞争，随着网络游戏市场竞争的日趋激烈，公司采取了积极的策略赢得优秀人才。一方面，公司通过有竞争力的薪资福利条件和激励机制，加快引进技术、美术、程序、管理等领域的高层次人才；另一方面，公司鼓励职工参与各种业务培训，通过内部培养在职员工的方式发现人才，为公司未来发展夯实基础。

研发：公司重视企业的研发投入，并注重分析市场需求，研发符合市场需求的游戏产品。公司核心技术来自于自主研发，核心研发团队人员大多拥有多年的互联网研发经验，善于自主创新研发网络游戏，同时具备较高的开发效率。

融资：公司目前处于快速发展期，规模相对国内大型游戏公司还较小，在面临激烈的市场竞争下，公司要想稳定而持续的发展，必须获取新的资金来源，公司希望借助全国中小企业股份转让系统平台募集资金逐步发展壮大企业，加大新游戏的研发力度，丰富公司产品线。

八、公司持续经营能力分析

（一）从产业政策来看，国家政策大力支持

近年来，为支持中国游戏行业发展，国务院、文化部等陆续颁布了一系列政策，鼓励游戏行业的发展，国家的支持对于行业发展具有重要意义。

序号	名称	颁布时间/部门	对行业的相关规定
1	关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知	2006年4月/国务院	明确了推动动漫产业（包括电子游戏产品生产和经营相关产业）发展的指导思想、基本思路和发展目标，从多方面提出了鼓励动漫产业发展的优惠政策和扶持措施。

2	国家“十一五”时期文化发展规划纲要	2006 年 9 月/中共中央办公厅、国务院	提出要鼓励经济发达、创意人才资源较为丰富的城市发展动漫游戏等文化类创意企业，支持动漫游戏等新兴文化产品进入国际市场。
3	文化部关于加快文化产业发展的指导意见	2009 年 9 月/文化部	明确了游戏业的发展方向与发展重点为：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
4	文化产业振兴规划	2009 年 9 月/国务院	指出了动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。
5	国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见	2011 年 12 月/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。
6	国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见(国发〔2014〕10号)	2014 年 3 月/国务院	提出将加快数字内容产业发展作为重点任务，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。

（二）从行业状况来看，行业发展趋势不断向好

第一，市场整体销售收入持续增长。根据文化部发布的《2014 年中国网络游戏市场年度报告》，2014 年中国网络游戏市场整体销售收入为 1,062.1 亿元，同比增长 29.1%。网络游戏规模扩大主要得益于移动游戏的高速增长，中国移动游戏市场销售收入 268.6 亿元人民币，比 2013 年增长了 109.1%。

第二，整体市场规模空间巨大，移动游戏成长可期。根据艾瑞咨询对最新数据的分析：未来两年内，中国将超过日本，成为全球第一大手游市场。同时，移动游戏将保持 30%左右的年复合增长率，远高于页游和端游的增速。

第三，网络游戏消费者群体规模持续增长。网络游戏消费者方面，文化部发布的《2014年中国网络游戏市场年度报告》指出，2014年，我国网络游戏市场用户数量约达到3.8亿人（各类游戏用户存在重合），比2013年增长了4.6%。

（三）从具体公司角度来看，公司具有良好的持续经营能力

1、公司主营业务明确

公司自成立以来，一直从事手机游戏、网页游戏的研发和销售服务，公司已经成功研发出多款游戏产品，并拥有多项核心研发技术，因此公司在长期的发展中有稳定的持续经营基础。根据公司业务发展规划，公司将以网络游戏研发为中心，进行品牌价值的深入挖掘，将自身打造成为专业、稳定、优秀的游戏研发商。公司定位清晰，主营业务明确，不存在影响公司持续经营能力的业务变化。

2、公司治理机制健全

公司自成立以来，公司治理层、管理层始终重视健全公司治理机制和规范运作。公司制定了一系列严格的内控制度，涵盖研发、销售、财务、人力、保密管理等各个环节，在实践中被普通员工认可并坚持执行，并自上而下有效实施。随着公司业务发展，公司治理层、管理层将始终关注公司治理机制与业务协调性，定期或不定期讨论治理机制有效性，就存在的问题进行持续完善。

3、公司具有稳定优秀的管理团队

公司管理层在游戏行业具备较多经验，团队稳定，管理能力较强，有利于公司持续经营。强有力的管理团队是管理制度、业务流程得到切实执行的有利保证，并最大限度的降低经营过程中可能出现的经营管理风险。根据业务发展实际需要，公司适时调整组织架构，并配置适当数量的、具备足够胜任能力的优秀管理人员。公司总经理付宁先生曾任职于百度公司，积累了丰富的互联网研发和管理经验；财务总监兼董事会秘书陈实先生曾先后任职于会计师事务所、银行风控部门，积累了丰富的财务管理经验。同时公司拥有四个研发部门，研发团队中多人具备多年互联网工作经验，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。随着公司业务不断发展，公司将通过内部培养和外部招聘等方式适时增加优秀的管理人才，通过培训、实践等多种方式不断提升管理人员的管理技能。

4、核心研发团队稳定，研发效率逐年提升

公司核心研发团队较为稳定，研发部核心技术人员郑奇先生、黄建军先生、颜毅赟先生、陈辉云先生等均具备5年以上互联网行业工作经验，报告期内一直在公司任职。

报告期内公司研发投入占营业收入情况如下表：

单位：元

时间	研发费用总额	营业收入	占营业收入比例
2016 年 1-6 月	1,341,600.98	7,578,388.29	17.70%
2015 年度	3,477,848.34	14,982,004.11	23.21%
2014 年度	2,466,623.99	8,838,608.11	27.91%

公司研发费用占营业收入比例维持在 20%左右水平，稳中有降，远高于 5% 的高新技术企业申请标准，主要系随着公司研发模式的不断完善，公司研发效率不断提高，减少了不必要的研发费用支出，降低了研发成本。随着公司业务不断发展，公司更加注重研发效率的提高。

综上所述，公司具备手机游戏、网页游戏的研发和销售服务的持续经营能力。

第三节 公司治理

一、公司管理层关于公司治理情况的说明

有限公司初期，公司规模较小、治理结构较为简单，公司未设立董事会，仅设 1 名执行董事，2015 年 8 月，有限公司设立董事会，由 3 名董事组成；未设立监事会，仅设 1 名监事。在此期间，公司能够按照《公司法》、《公司章程》等规定，就公司变更经营范围、增加注册资本、股权转让、整体变更设立股份公司等事项召开股东会，履行了内部决策程序并执行相关决议。但是，有限公司仍然存在一些治理瑕疵，包括但不限于有限公司会议通知多以电话或口头形式，且未保存书面记录；三会文件保存不完整；公司对关联交易未进行严格规范，存在较大的关联方资金拆借等情况。但上述瑕疵不影响决策机构决议的实质效力，也未对有限公司和股东利益造成损害。

针对有限公司阶段存在的不规范之处，公司在整体变更设立股份公司后，加强了公司治理机制的建设。2016 年 2 月 29 日，公司全体发起人依法召开创立大会。根据《公司法》的相关规定，创立大会通过了股份公司的《公司章程》，选举产生了公司第一届董事会成员及第一届监事会中的股东代表监事，2 名股东代表监事与 1 名职工代表监事组成第一届监事会。此外，创立大会还通过了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》；2016 年 3 月 27 日，公司第二次临时股东会通过了《关联交易决策制度》、《对外担保制度》等治理细则。现将有关公司股东大会、董事会、监事会建立健全及运行情况说明如下：

（一）股东大会

1、股东大会的构成及股东权利、义务

公司股东大会由公司股东名册记载的股东构成。公司建立股东名册，并将股东名册置备于公司，股东名册是证明股东持有公司股份的充分证据。股东按其所持有股份的种类享有权利，承担义务；持有同一种类股份的股东，享有同等权利，承担同种义务。

公司股东享有下列权利：（1）依照其所持有的股份份额获得股利和其他形

式的利益分配；（2）依法请求、召集、主持、参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权；（3）对公司的经营进行监督，提出建议或者质询；（4）依照法律、行政法规及本章程的规定转让、赠与或质押其所持有的股份；（5）查阅本章程、股东名册、公司债券存根、股东大会会议记录、董事会会议决议、监事会会议决议、财务会计报告；（6）公司终止或者清算时，按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配；（7）对股东大会作出的公司合并、分立决议持异议的股东，要求公司收购其股份；（8）法律、行政法规、部门规章或本章程规定的其他权利。

公司股东承担下列义务：（1）遵守法律、行政法规和公司章程；（2）依其所认购的股份和入股方式缴纳股金；（3）除法律、法规规定的情形外，不得退股；（4）不得滥用股东权利损害公司或者其他股东的利益；不得滥用公司法人独立地位和股东有限责任损害公司债权人的利益。公司股东滥用股东权利给公司或者其他股东造成损失的，应当依法承担赔偿责任。公司股东滥用公司法人独立地位和股东有限责任，逃避债务，严重损害公司债权人利益的，应当对公司债务承担连带责任；（5）法律、行政法规及公司章程规定应当承担的其他义务。

2、股东大会职权

股东大会的主要职权包括：（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）修改公司章程；（11）对公司聘用、解聘会计师事务所作出决议；（12）审议批准公司在一年内购买、出售重大资产超过公司最近一期经审计总资产 30%的事项；（13）审议批准变更募集资金用途事项；（14）审议股权激励计划；（15）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。

3、股东大会议事规则

根据《股东大会议事规则》，公司股东大会分为年度股东大会和临时股东大

会。年度股东大会每年召开一次，应当于上一会计年度结束后的六个月内举行。发生下列所述情形之一的，公司应当在事实发生之日起两个月内召开临时股东大会：（1）董事会人数不足《公司法》规定的法定最低人数，或者少于《公司章程》所定人数的三分之二时；（2）公司未弥补的亏损达实收股本总额的三分之一时；（3）单独或者合计持有公司 10%以上股份的股东请求时；（4）董事会认为必要时；（5）监事会提议召开时；（6）法律、行政法规、部门规章或《公司章程》规定的其他情形。

召集人将在年度股东大会召开 20 日前以专人送达、邮寄、传真、电子邮件的方式通知各股东，临时股东大会将于会议召开 15 日前通知各股东。

股东大会决议分为普通决议和特别决议。股东大会作出普通决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的 1/2 以上通过。股东大会作出特别决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的 2/3 以上通过。

股东（包括股东代理人）以其所代表的有表决权的股份数额行使表决权，每一股份享有一票表决权。公司持有的本公司股份没有表决权，且该部分股份不计入出席股东大会有表决权的股份总数。董事会和符合相关规定条件的股东可以征集股东投票权。

4、股东大会运行情况

自股份公司设立以来，股东大会一直按照《公司法》、《公司章程》及《股东大会议事规则》规范运作。自公司设立以来，共召开了 3 次股东大会，一次为公司创立大会暨第一次临时股东大会，一次为审议公司挂牌并确定协议转让等事项的 2016 年度第二次临时股东大会、一次为审议公司增资等事项的 2016 年第三次临时股东大会。公司严格按照法律、法规、公司章程及内部制度的要求履行了股东大会召集、通知、召开、表决及记录等完整的会议程序，全体股东均按时参加会议。

（二）董事会

1、董事会构成

本公司第一届董事会由 5 名董事组成，任期自 2016 年 2 月 29 日至 2019 年 2 月 28 日。董事会成员包括付宁、陈实、陈辉云、郑奇、黄建军，其中付宁任

董事长；公司现任董事均由股东大会选举产生。

2、董事会职权

董事会对股东大会负责，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、收购资产、资产处置、资产抵押、委托理财、融资、对外担保及关联交易等事项；（9）决定公司内部管理机构的设置；（10）聘任或者解聘公司经理；根据经理的提名，聘任或者解聘公司财务负责人、董事会秘书等高级管理人员，并决定其报酬事项和奖惩事项；（11）制订公司的基本管理制度；（12）制订本章程的修改方案；（13）向股东大会提请聘请或更换为公司审计的会计师事务所；（14）听取公司经理的工作汇报并检查经理的工作；（15）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；（16）法律、行政法规、部门规章或本章程授予的其他职权。

3、董事会的议事规则

董事会会议分为定期会议和临时会议。董事会每年应当至少在上下两个半年度各召开一次定期会议。在发出召开董事会定期会议的通知前，董事会办公室应当充分征求各董事的意见，初步形成会议提案后交董事长拟定。董事长在拟定提案前，应当视需要征求经理和其他高级管理人员的意见。

代表十分之一以上表决权的股东提议时、三分之一以上董事联名提议时、监事会提议时、董事长认为必要时、经理提议时及《公司章程》规定的其他情形出现时，可以提议召开董事会临时会议。董事长应当自接到提议后十日内，召集和主持董事会会议。召开董事会定期会议和临时会议，董事会办公室应当分别提前 10 日和 5 日将盖有董事会办公室印章的书面会议通知，通过直接送达、传真、电子邮件或者其他方式，提交全体董事和监事以及经理。非直接送达的，还应当通过电话进行确认并做相应记录。情况紧急，需要尽快召开董事会临时

会议的，可以随时通过电话或者其他口头方式发出会议通知，但召集人应当在会议上作出说明。

董事会会议应有过半数的董事出席方可举行。除《董事会议事规则》有关董事回避的情形外，董事会审议通过会议提案并形成相关决议，必须有超过公司全体董事人数之半数的董事对该提案投赞成票。法律、行政法规和《公司章程》规定董事会形成决议应当取得更多董事同意的，从其规定。董事会根据《公司章程》的规定，在其权限范围内对担保事项作出决议，除公司全体董事过半数同意外，还必须经出席会议的三分之二以上董事的同意

董事会决议的表决，实行一人一票。

董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足三人的，应将该事项提交股东大会审议。

董事原则上应当亲自出席董事会会议。因故不能出席会议的，应当事先审阅会议材料，形成明确的意见，书面委托其他董事代为出席，委托书中应载明：①委托人和受托人的姓名；②委托人对每项提案的简要意见；③委托人的授权范围和对提案表决意向的指示；④委托的有效期限；⑤委托人的签字、日期等。委托其他董事对定期报告代为签署书面确认意见的，应当在委托书中进行专门授权。受托董事应当向会议主持人提交书面委托书，在会议签到簿上说明受托出席的情况。

4、董事会运行情况

股份公司设立以来，公司严格按照《公司法》、《公司章程》和《董事会议事规则》规范运作，公司第一届董事会已召开 3 次会议。全体董事均按时参加会议，能够勤勉、尽责地履行董事职责。

（三）监事会

1、监事会的构成

本公司第一届监事会由 3 名监事组成，任期自 2016 年 2 月 29 日至 2019 年 2 月 28 日。公司本届监事会成员包括许聪明、傅要兰、林雪娇，其中许聪明为

监事会主席，傅要兰为职工代表监事。

2、监事会职权

公司监事会行使下列职权：公司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）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；（8）发现公司经营情况异常，可以进行调查；必要时，可以聘请会计师事务所、律师事务所等专业机构协助其工作，费用由公司承担。

3、监事会的议事规则

监事会会议分为定期会议和临时会议。监事会定期会议应当每六个月召开一次，定期会议通知应于会议召开十日前通知全体监事。监事可以提议召开监事会临时会议，临时会议通知应于会议召开五日前发出。

监事会会议以现场召开为原则。必要时，在保障监事充分表达意见的前提下，可用视频、电话、传真或者电子邮件等方式进行并作出决议。监事会非以现场方式召开的，以视频显示在场的监事、在电话会议中发表意见的监事、规定期限内实际收到传真或者电子邮件等有效表决票，或者监事后提交的曾参加会议的书面确认函等计算出席会议的监事人数。

紧急情况下，监事会会议可以通讯方式进行表决，但监事会召集人（会议主持人）应当向与会监事说明具体的紧急情况。在通讯表决时，监事应当将其对审议事项的书面意见和投票意向在签字确认后传真至监事会。监事不应当只写明投票意见而不表达其书面意见或者投票理由。

每一监事享有一票表决权，监事会决议须在获得出席会议监事半数以上表决赞成时，方可通过。监事会决议采取书面记名或举手表决等方式进行。

4、监事会运行情况

股份公司设立以来，公司严格按照《公司法》、《公司章程》和《监事会议

事规则》规范运作，公司第一届监事会已召开 1 次会议。全体监事均按时参见会议，能够履行监事职责。

（四）董事会对公司治理机制执行情况的评估

1、投资者关系管理

公司依据《公司法》、《证券法》等有关规定，结合公司的具体情况制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》和《监事会议事规则》以及《关联交易决策制度》、《对外担保制度》、《信息披露事务管理制度》等健全的法人治理结构制度体系，切实保障了投资者的信息知情权、资产收益权以及重大参与决策权等权利。

（1）投资者信息知情权的保障

《信息披露事务管理制度》对公司信息披露做了基本的规定。公司应严格按照法律、法规、规章和公司章程的规定，真实、准确、完整、及时、持续地披露信息。公司信息披露形式包括定期报告和临时报告。公司定期报告和临时报告以及相关公告文件经全国中小企业股份转让系统登记后，应当在全国中小企业股份转让系统指定的网站上披露，定期报告摘要还应当在全国中小企业股份转让系统指定报刊上披露。公司未能按照既定时间披露，或者在全国中小企业股份转让系统指定媒体上披露的文件内容与报送全国中小企业股份转让系统登记的文件内容不一致的，应当立即向全国中小企业股份转让系统报告。

公司和相关信息披露义务人应当保证在指定媒体上披露的文件与全国中小企业股份转让系统登记的内容完全一致。

（2）投资者资产收益权的保障

2016 年 2 月 29 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，通过了《公司章程》。根据《公司章程》，公司的利润分配的基本原则：1）公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50%以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。股东大会违

反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。公司持有的本公司股份不参与分配利润。2) 公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金将不用于弥补公司的亏损。法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的 25%。

(3) 投资者参与重大决策权的保障

公司具有完善的股东大会制度，《公司章程》和《股东大会议事规则》等制度充分保障了投资者依法享有的股东大会召集权、提案权和表决权。

1) 召集权

《公司章程》对召集权规定为：单独或者合计持有公司 10%以上股份的股东有权向董事会请求召开临时股东大会，并应当以书面形式向董事会提出。董事会应当根据法律、行政法规和本章程的规定，在收到请求后 10 日内提出同意或不同意召开临时股东大会的书面反馈意见。董事会同意召开临时股东大会的，应当在作出董事会决议后的 5 日内发出召开股东大会的通知，通知中对原请求的变更，应当征得相关股东的同意。董事会不同意召开临时股东大会，或者在收到请求后 10 日内未作出反馈的，单独或者合计持有公司 10%以上股份的股东有权向监事会提议召开临时股东大会，并应当以书面形式向监事会提出请求。监事会同意召开临时股东大会的，应在收到请求 5 日内发出召开股东大会的通知，通知中对原提案的变更，应当征得相关股东的同意。监事会未在规定期限内发出股东大会通知的，视为监事会不召集和主持股东大会，连续 90 日以上单独或者合计持有公司 10%以上股份的股东可以自行召集和主持。

2) 提案权

《公司章程》对提案权规定为：公司召开股东大会，董事会、监事会以及单独或者合并持有公司 3%以上股份的股东，有权向公司提出提案。单独或者合计持有公司 3%以上股份的股东，可以在股东大会召开 10 日前提出临时提案并书面提交召集人。召集人应当在收到提案后 2 日内发出股东大会补充通知，向股东告知临时提案的内容

3) 表决权

《公司章程》对表决权规定为：股东（包括股东代理人）以其所代表的有表

决权的股份数额行使表决权，每一股份享有一票表决权。公司持有的本公司股份没有表决权，且该部分股份不计入出席股东大会有表决权的股份总数。董事会及符合相关规定条件的股东可以征集股东投票权。股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议的公告应当充分披露非关联股东的表决情况。

（4）投资者关系管理

《投资者关系管理制度》对投资者关系管理规定为：投资者关系管理是指公司通过信息披露与交流，加强与投资者之间的沟通，增进投资者对公司的了解和认同，提升公司治理水平，以实现公司整体利益最大化和保护投资者合法权益的管理行为。

公司董事会秘书负责公司投资者关系管理工作，在全面深入了解公司运作和管理、经营状况、发展战略等情况下，负责策划、安排和组织各类投资者关系管理活动。公司与投资者沟通的方式包括但不限于：1）公告，包括定期报告和临时报告；2）股东大会；3）公司网站；4）分析师会议和业绩说明会；5）一对一沟通；6）邮寄资料；7）电话咨询；8）广告、宣传单或者其他宣传材料；9）媒体采访和报道；10）现场参观；11）路演。

投资者关系管理的工作内容为，在遵循公开信息披露原则的前提下，及时向投资者披露影响其决策的相关信息，主要内容包括：1）公司的发展战略，包括公司的发展方向、发展规划、竞争战略和经营方针等；2）法定信息披露及其说明，包括定期报告和临时公告等；3）公司依法可以披露的经营管理信息，包括生产经营状况、财务状况、新产品或新技术的研究开发、经营业绩、股利分配等；公司如委托分析师或其他独立机构发表投资价值分析报告的，刊登该投资价值分析报告时应在显著位置注明“本报告受公司委托完成”的字样；4）公司依法可以披露的重大事项，包括公司的重大投资及其变化、资产重组、收购兼并、对外合作、对外担保、重大合同、关联交易、重大诉讼或仲裁、管理层变动以及大股东变化等信息；5）企业文化建设；6）公司的其他相关信息。

2、纠纷解决机制

根据《公司章程》规定，公司、股东、董事、监事、高级管理人员之间涉及本章程规定的纠纷，应当先行通过协商解决；协商不成的，可通过诉讼方式解

决。董事、高级管理人员违反法律、行政法规或者本章程的规定，损害股东利益的，股东可以向人民法院提起诉讼。根据公司章程，股东可以起诉股东，股东可以起诉公司董事、监事、总经理和其他高级管理人员，股东可以起诉公司，公司可以起诉股东、董事、监事、总经理和其他高级管理人员。

3、关联股东和董事回避制度

《公司章程》、《股东大会议事规则》及《董事会议事规则》规定了关联股东和董事回避制度，具体规定为：股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议的公告应当充分披露非关联股东的表决情况。在审议关联交易事项时，非关联董事不得委托关联董事代为出席；关联董事也不得接受非关联董事的委托。出现下述情形的，董事应当对有关提案回避表决：（1）董事本人认为应当回避的情形；（2）有关法律、行政法规及《公司章程》规定的因董事与会议提案有关联关系而须回避的其他情形。在董事回避表决的情况下，有关董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，形成决议须经无关联关系董事过半数通过。出席会议的无关联关系董事人数不足三人的，不得对有关提案进行表决，而应当将该事项提交股东大会审议。

4、风险控制相关的内部管理制度

公司依据法律法规及行业规则等有关规定，结合公司的具体情况制定了《财务管理制度》、《采购管理制度》、《合同管理制度》、《员工手册》等与风险控制相关的内部管理制度，切实保障了公司业务顺利发展，防范法律风险。

5、公司管理层对公司治理评估结果

有限公司时期，公司按照《公司法》、《证券法》等法律法规及《公司章程》规定，初步建立了公司法人治理结构，治理结构较为完善，规范运营意识较强，相关人员能够各司其职。有限公司增资、股权转让和整体变更股份公司等重大事项，均经股东会审议批准。但公司治理也存在一定缺陷，如部分股东会缺少会议记录；个别届次股东会未按章程要求提前 15 天通知；有限公司会议通知多以电话或口头形式，且未保存书面记录；部分股东会届次错误等治理瑕疵。但上述瑕疵不影响决策机构决议的实质效力，也未对有限公司和股东利益造成损害。

2016年2月29日，公司整体变更为股份公司，并建立了由股东大会、董事会、监事会、管理层组成的更为科学规范的法人治理结构。公司相继完善了《公司章程》，先后制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》和《监事会议事规则》以及《关联交易决策制度》、《对外担保制度》、《信息披露事务管理制度》、《投资者关系管理制度》及《总经理工作细则》、《董事会秘书工作制度》等制度性文件，建立健全了公司治理结构，完善了公司内部控制体系。同时，公司完善了股东保护相关制度，注重保护股东表决权、知情权、质询权及参与权，在制度层面切实完善和保护股东尤其是中小股东的权利。《公司章程》及《股东大会议事规则》对股东大会的召集、召开及表决程序、股东参会资格及董事会的授权原则做了明确规定，在制度设计方面确保中小股东与大股东享有平等权利；《公司章程》明确规定了争议解决机制，确定公司、股东、董事、监事、高级管理人员之间发生纠纷时，应当先通过协商解决，协商不成的，可以通过诉讼方式解决；《投资者关系管理制度》中明确了投资者关系管理相关事项，加强了公司与投资者之间的沟通；制定《关联交易决策制度》等规范性文件，对公司关联交易的程序及内容作了细致规定，进一步明确了关联股东及董事回避制度，确保公司能独立于控股股东规范运行。

公司董事会认为，公司现有的治理机制能够提高公司治理水平，保护公司股东尤其中小股东的各项权利。同时，公司内部控制制度的建立，基本能够适应公司现行管理的要求，能够预防公司运营过程中的经营风险，提高公司经营效率、实现经营目标。但随着国家法律法规的逐步深化及公司经营的需要，公司内部控制体系仍需不断调整与优化，满足公司发展的要求。在未来的公司治理实践中，公司将严格执行相关法律法规、《公司章程》及各项内部管理制度；继续强化董事、监事及高级管理人员在公司治理和规范运作等方面的理解能力和执行能力。此外，公司还将注重发挥监事会的监督作用，督促董事、高级管理人员严格按照《公司法》及《公司章程》等相关规定履行职务、勤勉尽责，使公司规范治理更加完善。

二、公司独立经营情况

公司由有限公司整体变更而来，变更后严格遵守《公司法》和《公司章程》

等法律法规和规章制度规范运作，逐步健全和完善公司法人治理结构，在业务、资产、人员、财务、机构方面均独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，具体情况如下：

（一）业务独立

公司主要从事手机游戏、网页游戏的研发和销售服务，拥有独立完整的研发、采购、销售系统，具有直接面向市场独立经营的能力。截至本说明书签署日，公司各项经营业务均不构成对任何股东的依赖关系，与任何股东之间不存在同业竞争关系或业务上依赖其他关联方的情况。

（二）资产独立

公司资产与股东的资产严格分开，并完全独立运营。公司从事业务所必需的办公设备、电子设备、经营资质、软件著作权及其他资产的权属完全由公司独立享有，不存在与股东单位共用的情况，资产产权明晰。公司未以资产、权益或信誉为股东或股东控制的关联方的债务提供担保，公司对所有资产拥有完全的控制和支配权，不存在资产、资金被股东占用而损害公司利益的情况。

（三）人员独立

公司拥有自己独立的行政人事部，独立负责员工劳动、人事和工资管理，并根据《中华人民共和国劳动法》和公司相关制度与公司员工签订劳动合同；公司高级管理人员与核心技术人员均专职在本公司任职，不存在在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业任职或领薪的情形。公司的财务人员也没有在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。

公司董事、监事和高级管理人员均严格按照《公司法》等法律法规、部门规章及《公司章程》等公司规章制度，依据法定程序产生，不存在人事任命受股东或其他单位干扰的情形。

（四）机构独立

公司已建立了适应自身发展和市场竞争需要的职能机构，各职能机构在人员、办公场所和管理制度等方面均独立，独立行使经营管理权。不存在股东和其他单位、个人干预公司机构设置的情况，不存在与股东单位混合经营、合署办公

的情形。

（五）财务独立

公司设立后，已按照企业会计准则的要求建立了一套独立、完整、规范的财务会计核算体系和财务管理制度，并实施严格的财务监督管理。公司设立了独立的财务部门，配备了专职财务人员；独立开设银行账户，依法独立纳税；独立做出财务决策，独立对外签订合同，不受股东或其他单位干预或控制。公司不存在为股东或关联企业、个人提供担保的情形，不存在资产、资金被股东占用的情形。

三、同业竞争情况及其承诺

（一）同业竞争情况分析

报告期内，付宁先生控制的成都炫游与公司及子公司游动之家经营范围部分重合，存在潜在的同业竞争关系，具体情况如下：

序号	公司名称	实际控制人对外投资情况	被投资公司经营范围	实际经营业务
1	成都炫游	付宁持有成都炫游 70.00% 股权	网络技术开发、技术转让、技术咨询；软件研发及销售。	游戏软件的研发

针对上述情况，公司实际控制人付宁采取了将成都炫游股权转让给无关联第三方的解决措施，具体情况如下：

序号	公司名称	解决方案	具体措施
1	成都炫游	转让	2015 年 9 月 15 日，成都炫游召开股东会议，同意付宁将其持有的成都炫游 65%、5%转让给无关联的第三方马坤、戴颖；同意陈宇将其持有的成都炫游 5%转让给无关联的第三方陈诗；同意小伙伴基金将其所持的成都炫游 25%转让给无关联第三方江涛。同日，付宁与马坤、戴颖签订股权转让协议；陈宇与陈诗签订股权转让协议；小伙伴基金与江涛签订股权转让协议。 2015 年 10 月 15 日，成都炫游领取了成都市工商行政管理局核发的《营业执照》。

截止本说明书出具之日，公司与控股股东、实际控制人及其控制的成都炫游之间的同业竞争已有效解决，不会对公司经营造成不利影响。

（二）公司控股股东、实际控制人为避免同业竞争的措施与承诺

为避免今后出现同业竞争情形，公司控股股东、实际控制人付宁出具了《避免同业竞争的承诺函》，表示目前本人或本人控制的其他企业均未从事与公司构成同业竞争或可能构成同业竞争的业务，以后将不从事与股份公司构成竞争或可能构成竞争的业务，且承诺：

1、本人及本人直接或间接控制的子公司、合作或联营企业和/或下属企业，于本人作为公司主要股东期间，不会直接或间接地以任何方式从事竞争业务或可能构成竞争业务的业务（以下称“竞争业务”）；

2、本人及本人直接或间接控制的子公司、合作或联营企业和/或下属企业，将来面临或可能取得任何与竞争业务有关的投资机会或其它商业机会，在同等条件下赋予公司该等投资机会或商业机会之优先选择权；

3、本承诺函在本人作为公司实际控制人和控股股东期间持续有效且不可变更或撤销；

4、本人和/或本人直接或间接控制的子公司、合作或联营企业和/或下属企业如违反上述任何承诺，本人将赔偿公司及公司股东因此遭受的一切经济损失，该等责任是连带责任；

5、本人将督促并确保本人的配偶、父母、子女及其配偶、兄弟姐妹及其配偶，本人配偶的父母、兄弟姐妹，子女配偶的父母，遵守本承诺函之承诺。

四、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的情况说明

（一）控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金情况

报告期内，公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业之间资金拆借的情况详见本说明书“第四节 公司财务/四、关联方、关联方关系及关联交易/（四）关联交易/2、偶发性关联交易”。

除此之外，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或其他方式占用的情形。

（二）为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保情况

公司已明确对外担保的审批权限和审议程序。报告期内不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业进行违规担保的情形。

（三）为防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为发生所采取的具体安排

股份公司成立时，股东大会审议通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等具体规定，制定了《关联交易决策制度》、《对外担保制度》等管理制度，公司在各项制度中明确规定了关联交易公允决策的审批权限和召集、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，可以有效保护公司及中小股东的利益。具体规定如下：

1、《公司章程》的有关规定如下：

公司的控股股东、实际控制人不得利用其关联关系损害公司利益。违反规定的，给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。公司控股股东及实际控制人对公司和公司社会公众股股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东及实际控制人不得利用利润分配、资产重组、对外投资、资金占用、借款担保等方式损害公司和其他股东的合法权益，不得利用其控制地位损害公司和其他中小股东的利益。

董事应当遵守法律、行政法规和公司章程：1）不得利用职权收受贿赂或者其他非法收入，不得侵占公司的财产；2）不得挪用公司资金；3）不得将公司资产或者资金以其个人名义或者其他个人名义开立账户存储；4）不得违反本章程的规定，未经股东大会或董事会同意，将公司资金借贷给他人或者以公司财产为他人提供担保；5）不得违反本章程的规定或未经股东大会同意，与本公司订立合同或者进行交易；6）未经股东大会同意，不得利用职务便利，为自己或他人谋取本应属于公司的商业机会，自营或者为他人经营与本公司同类的业务；7）不得接受与公司交易的佣金归为己有；8）不得擅自披露公司秘密；9）不得利用其关联关系损害公司利益；10）法律、行政法规、部门规章及本章程规定的其他忠实义务。董事违反本条规定所得的收入，应当归公司所有；给公司造成

损失的，应当承担赔偿责任。

2、《股东大会议事规则》的有关规定如下：

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

3、《董事会议事规则》的有关规定如下：

在审议关联交易事项时，出现下述情形的，董事应当对有关提案回避表决：

（1）董事本人认为应当回避的情形；（2）有关法律、行政法规及《公司章程》规定的因董事与会议提案有关联关系而须回避的其他情形。在董事回避表决的情况下，有关董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，形成决议须经无关联关系董事过半数通过。出席会议的无关联关系董事人数不足三人的，不得对有关提案进行表决，而应当将该事项提交股东大会审议。

4、公司《关联交易决策制度》的有关规定

2016年3月27日，股份公司召开2016年第二次临时股东大会，通过了《关联交易决策制度》，其中对关联交易的主要规定如下：

关联交易决策权限：（1）公司与关联人进行日常关联交易时，按以下程序进行审议：对于每年发生的日常性关联交易，公司应当在披露上一年度报告之前，对本年度将发生的关联交易总金额进行合理预计，提交股东大会审议并披露。对于预计范围内的关联交易，由总经理办公会负责批准实施，公司应当在年度报告和半年度报告中予以分类，列表披露执行情况。公司实际执行中预计关联交易金额超过本年度关联交易预计总金额的，公司应当就超出金额所涉及事项依据公司章程提交董事会或者股东大会审议并披露；

（2）除日常性关联交易之外的其他关联交易（含关联担保），公司应当经董事会审议通过后提请股东大会审议；

（3）公司与关联方进行下列交易，可以免于按照关联交易的方式进行审议：

①一方以现金认购另一方发行的股票、公司债券或企业债券、可转换公司债券或者其他证券品种；

②一方作为承销团成员承销另一方公开发行的股票、公司债券或企业债

券、可转换公司债券或者其他证券品种；

③一方依据另一方股东大会决议领取股息、红利或者报酬；

④公司与其合并报表范围内的控股子公司发生的或者上述控股子公司之间发生的关联交易。

公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。公司不得直接或者通过子公司向董事、监事、高级管理人员提供借款。

公司董事会对关联交易的表决程序为：1、总经理向董事会提出审议关联交易报告，报告中应当说明：（1）该笔交易的日期、地点、目的、各方的关联交易、内容、数量、单价、总金额、占同类业务的比例、定价政策及其依据，还应当说明定价是否公允、与市场第三方价格有无差异；（2）该笔交易对公司财务状况和经营成果的影响；（3）该笔交易是否损害公司及中小股东利益。2、公司与关联人达成的关联交易提交董事会审议时，应提请监事会出具意见。3、重大关联交易（指公司拟与关联自然人发生的交易金额在人民币 30 万元以上的关联交易以及公司拟与关联法人发生的交易金额在人民币 300 万元以上、且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5% 以上的关联交易）应由总经理认可后，提交董事会讨论；总经理作出判断前，可以由董事会提请股东大会聘请中介机构出具独立财务顾问报告。4、董事会审议关联交易事项时，公司董事与决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。5、董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。6、出席董事会的非关联董事人数不足三人的，公司应当将该交易提交股东大会审议。

公司股东大会对关联交易的表决程序为：1、关联交易由董事会向股东大会提交议案，经股东大会表决决定。2、股东大会审议时，应听取总经理、监事会关于该事项所出具的意见。3、股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议应当充分披露非关联股东的表决情况。如有特殊情况关联股东无法回避时，公司在征得有权部门的同意后，可以按照正常程序进行表决，并在股东大会决议公告中做出详细说明。

五、公司及控股股东、实际控制人报告期存在的违法违规及受处罚情况

（一）公司违法违规及受处罚情况

报告期内，公司严格按照相关法律法规及《公司章程》的规定开展经营活动，不存在违法违规行为，也不存在被相关政府主管部门处罚的情况。

（二）控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况

报告期内，公司控股股东、实际控制人付宁先生遵守相关法律法规的规定，不存在违法违规行为，也不存在被相关主管机关处罚的情况。

六、董事、监事、高级管理人员有关情况说明

（一）董事、监事、高级管理人员及其直系亲属持股情况

序号	姓名	职务	持股数量（股）	持股比例	持股方式
1	付宁	董事长、总经理	6,450,000	53.75%	直接及间接
2	郑奇	董事、副总经理	21,000	0.18%	直接及间接
3	黄建军	董事、副总经理	22,000	0.18%	直接及间接
4	陈实	董事、财务总监、董事会秘书	30,000	0.25%	间接
5	陈辉云	董事	10,000	0.08%	间接
6	许聪明	监事会主席	20,000	0.17%	间接
7	傅要兰	职工代表监事	-	-	-
8	林雪娇	监事	8,000	0.07%	直接
合计			6,561,000	54.68%	-

截至本说明书签署日，除上述情况外，公司董事、监事、高级管理人员及其直系亲属未以任何方式直接或间接持有本公司股份。

（二）董事、监事、高级管理人员相互之间的亲属关系

本公司董事、监事、高级管理人员相互之间不存在亲属关系。

（三）董事、监事、高级管理人员与公司签订的重要协议及做出的重要承诺

1、签订的重要协议及其履行情况

在公司担任职务的董事、监事、高级管理人员均与公司签订了《劳动合同》，对双方的权利义务进行了约定。截至本说明书签署日，上述有关合同履行正常。

2、重要承诺及其履行情况

为避免与本公司同业竞争，公司的董事、监事和高级管理人员与本公司签署了《关于竞业禁止事项的声明》，具体情况参见本节“六、董事、监事、高级管理人员有关情况说明/（七）竞业禁止情况”；为避免与本公司同业竞争，公司控股股东、实际控制人签订了《避免同业竞争的承诺函》，具体情况请参见本节“三、同业竞争情况及其承诺/（二）公司控股股东、实际控制人为避免同业竞争的措施与承诺”。

为规范与本公司关联交易，公司董事、监事和高级管理人员出具《关于规范与厦门游动网络科技有限公司关联交易的承诺函》，承诺本人未直接或间接与公司发生过任何显失公允的关联交易。同时，为减少并规范未来可能与公司及其所控制企业之间发生的关联交易，确保公司及其全体股东利益不受损害，本人承诺：

（1）不利用自身对公司的关系及影响，谋求公司及其控制的企业在业务合作等方面给予本人、本人的直系亲属及本人（包括直系亲属）控制的企业优于市场第三方的权利。

（2）不利用自身对公司的关系及影响，谋求本人、本人的直系亲属及本人（包括直系亲属）控制的企业与公司及其控制的企业达成交易的优先权利。

（3）杜绝本人、本人的直系亲属及本人（包括直系亲属）控制的企业非法占用公司及其控制的企业资金、资产的行为，在任何情况下，不要求公司及其控制的企业违规向本人、本人的直系亲属及本人（包括直系亲属）控制的企业提供任何形式的担保。

（4）本人、本人的直系亲属及本人（包括直系亲属）控制的企业不与公司及其控制的企业发生不必要的关联交易，如确需与公司及其控制的企业发生不可避免的关联交易，保证：①督促公司按照《中华人民共和国公司法》、《非上市公司公众公司监督管理办法》等有关法律、法规、规范性文件和《厦门游动网络科技有限公司章程》、《厦门游动网络科技有限公司关联交易制度》的规定，

履行关联交易的决策程序；②遵循平等互利、诚实信用、等价有偿、公平合理的交易原则，以市场公允价格与公司进行交易，不利用该等交易从事任何损害公司及其全体股东利益的行为；③根据《中华人民共和国公司法》、《非上市公众公司监督管理办法》等有关法律、法规、规范性文件和《厦门游动网络科技有限公司章程》、《厦门游动网络科技有限公司关联交易制度》的规定，督促公司依法履行信息披露义务和办理有关报批程序。

（四）董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职情况

截至本说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员在其他单位兼任职务情况如下：

序号	姓名	公司任职	兼职单位	对外兼职	兼职单位与公司的关系
1	付宁	董事长、总经理	西二旗投资	执行事务合伙人	公司直接股东
			游动之家	执行董事、总经理	公司子公司
2	许聪明	监事	游动之家	监事	公司子公司

（五）董事、监事、高级管理人员对外投资与公司存在的利益冲突情况

截至本说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员对外投资情况如下表所示：

序号	姓名	本公司任职情况	对外投资情况	被投资公司主营业务
1	付宁	董事长、总经理	持有西二旗投资 90.00%的份额	股权投资
2	郑奇	董事、副总经理	持有西二旗投资 2.00%的份额	股权投资
3	黄建军	董事、副总经理	持有西二旗投资 2.00%的份额	股权投资
4	陈实	董事、财务总监、 董事会秘书	持有西二旗投资 3.00%的份额	股权投资
5	陈辉云	董事	持有西二旗投资 1.00%的份额	股权投资
6	许聪明	监事会主席	持有西二旗投资 2.00%的份额	股权投资

本公司董事、监事、高级管理人员的对外投资均不存在与本公司产生利益冲突的情形。

（六）董事、监事、高级管理人员的任职资格及诚信情况

截至本说明书签署日，公司董事、监事和高级管理人员符合《公司法》及国家相关法律法规规定的任职资格。董事、监事、高级管理人员出具了《承诺函》，承诺不存在以下公司董事、监事、高级管理人员任职资格的禁止情形：

（1）无民事行为能力或者限制民事行为能力；

（2）因贪污、贿赂、侵占财产、挪用财产或者破坏社会主义市场经济秩序，被判处刑罚，执行期满未逾 5 年，或者因犯罪被剥夺政治权利，执行期满未逾 5 年；

（3）担任破产清算的公司、企业的董事或者厂长、经理，对该公司、企业的破产负有个人责任的，自该公司、企业破产清算完结之日起未逾 3 年；

（4）担任因违法被吊销营业执照、责令关闭的公司、企业的法定代表人，并负有个人责任的，自该公司、企业被吊销营业执照之日起未逾 3 年；

（5）个人所负数额较大的债务到期未清偿；

（6）被中国证监会处以证券市场禁入处罚，期限未满的；

（7）最近 36 个月内受到中国证监会行政处罚，或者最近 12 个月内受到证券交易所公开谴责；

（8）因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查，尚未有明确结论意见；

（9）法律、行政法规或部门规章规定的不适合担任上市公司董事、监事或其他高级管理人员的其他情形。

（七）竞业禁止情况

公司现任董事、监事、高级管理人员不存在违反关于竞业禁止的约定、法律规定的情形，无有关竞业禁止的纠纷或潜在纠纷；公司现任董事、监事、高级管理人员不存在侵犯原任职单位知识产权、商业秘密的纠纷或潜在纠纷。

公司董事、监事、高级管理人员签署了《关于竞业禁止事项的声明》，表示本人不存在与原任职单位签订竞业禁止协议或其他相关协议的情形，未违反关于竞业禁止的约定、法律规定，不存在与该等事项有关的任何纠纷或潜在纠纷；截至本声明出具之日，本人不存在侵犯本人原任职单位及其他第三方知识产权、商业秘密的情形，亦不存在相关的法律风险或潜在纠纷；上述声明真实、合法、有效，如违反或部分违反上述声明事项，本人将就因此产生的法律问题或者纠纷

等承担全部责任，保证公司不因此遭受损失。

七、公司董事、监事、高级管理人员最近两年一期的变动情况和原因

报告期内董事、监事、高级管理人员任职变化情况如下表所示：

序号	姓名	有限公司阶段	股份公司阶段
1	付宁	执行董事（2011年11月至2015年8月）； 董事长、总经理（2015年9月至2016年2月）	董事长、总经理
2	钟裕	监事（2011年11月至2015年8月）	/
3	陈艺棠	经理（2011年11月至2015年8月）	/
4	冯广坤	董事（2015年9月至2016年2月）	/
5	陈宇	董事（2015年9月至2016年2月）	/
6	许聪明	监事（2015年9月至2016年2月）	监事会主席
7	陈实	/	董事、财务总监、董事会秘书
8	郑奇	/	董事、副总经理
9	黄建军	/	董事、副总经理
10	陈辉云	/	董事
11	傅要兰	/	职工代表监事
12	林雪娇	/	监事

（一）董事变动情况

（1）2011年11月，有限公司选举付宁为执行董事。

（2）2015年8月，有限公司召开股东会，设立董事会，任命付宁、冯广坤、陈宇为董事。同日，有限公司董事会作出决议，选举付宁为董事长。

（3）2016年2月29日，公司创立大会暨第一次股东大会作出决议，选举付宁、陈实、陈辉云、郑奇、黄建军为公司董事；付宁、陈实、陈辉云、郑奇、黄建军组成公司第一届董事会。同日，公司第一届董事会第一次会议作出决议，选举付宁为董事长。

（二）监事变动情况

（1）2011年11月，有限公司设监事一人，由钟裕担任。

（2）2015年8月，有限公司召开股东会，免去钟裕监事职务，选举许聪明

为有限公司监事。

(3) 2016年2月29日，公司创立大会暨第一次股东大会作出决议，选举傅要兰、林雪娇为公司监事；同日，公司职工代表大会选举傅要兰为职工代表监事；许聪明、林雪娇、傅要兰组成公司第一届监事会。同日，公司第一届监事会第一次会议作出决议，选举许聪明为监事会主席。

(三) 高级管理人员变动情况

(1) 2011年11月，陈艺棠任有限公司经理。

(2) 2015年8月，有限公司召开股东会，免去陈艺棠总经理职务，选举付宁为有限公司总经理。

(3) 2016年2月29日，公司第一届董事会第一次会议作出决议，聘任付宁为公司总经理，郑奇、黄建军为公司副总经理，陈实为公司财务总监兼董事会秘书。

公司董事、监事和高级管理人员的变动系因完善股份公司法人治理结构而增选，上述任职变化履行了必要的法律程序，符合相关法律法规和《公司章程》的规定。

虽然公司董事、监事人数和构成变化较大，但公司核心管理团队均自有限公司阶段便在公司任职，股份公司设立后仍然继续担任公司董事长、董事、总经理、副总经理等关键职务，未发生重大变化；最近两年管理层的变化对公司持续经营无重大不利影响。

第四节 公司财务

一、最近两年一期经审计的财务报表

（一）最近两年一期财务报表审计意见

本公司 2014 年度、2015 年度、2016 年 1-6 月份财务报表已经具有从事证券期货审计业务资格的中审华寅五洲会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了 CHW 证审字[2016]0498 号标准无保留意见的《审计报告》。

（二）财务报表的编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部于 2014 年 7 月 23 日颁布的《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”）、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》（2010 年修订）进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。

（三）合并财务报表范围及其变化

1、财务报表合并范围

报告期内，公司新设成立一家子公司。

2、合并范围变化情况

报告期内，纳入合并财务报表范围的主体具体如下：

子公司名称	子公司类型	合并期间	持股比例	表决权比例
厦门游动之家信息科技有限公司	全资子公司	2015 年度、2016 年 1-6 月	100.00%	100.00%

游动之家简介见本说明书“第一节基本情况/五、公司股本形成及变化和资产重组情况/（三）下属子公司情况”。

(四) 最近两年一期的财务报表

1、资产负债表（合并）

单位：元

项目	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	34,367,447.13	14,309,478.82	2,904,309.47
应收账款	2,939,292.77	1,101,961.93	733,442.40
预付款项	90,860.35	230,000.00	-
其他应收款	722,064.72	44,424.75	1,998,685.53
其他流动资产	55,328.19	122,199.97	-
流动资产合计	38,174,993.16	15,808,065.47	5,636,437.40
非流动资产：			
固定资产	76,605.33	62,387.45	74,193.16
无形资产	1,037,735.88	754,717.01	-
长期待摊费用	361,111.10	444,444.44	-
递延所得税资产	23,655.00	8,699.70	9,650.56
非流动资产合计	1,499,107.31	1,270,248.60	83,843.72
资产总计	39,674,100.47	17,078,314.07	5,720,281.12
流动负债：			
应付账款	989,366.99	223,500.00	630,609.10
应付职工薪酬	265,809.53	413,217.19	765,082.62
应交税费	17,847.00	334,729.43	828,861.61
其他应付款	11,523.00	970.00	-
其他流动负债	538,479.66	2,789,965.89	781,266.89
流动负债合计	1,823,026.18	3,762,382.51	3,005,820.22
非流动负债：			
非流动负债合计			
负债合计	1,823,026.18	3,762,382.51	3,005,820.22
所有者权益(或股东权益)：			
实收资本（或股本）	12,000,000.00	6,250,000.00	1,000,000.00
资本公积	25,299,920.43		
盈余公积		714,977.29	179,733.22
未分配利润	551,153.86	6,350,954.27	1,534,727.68
所有者权益合计	37,851,074.29	13,315,931.56	2,714,460.90
负债和股东权益合计	39,674,100.47	17,078,314.07	5,720,281.12

2、资产负债表（母公司）

单位：元

项目	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	33,387,438.79	14,309,478.82	2,904,309.47
应收账款	2,939,292.77	1,101,961.93	733,442.40
预付款项	90,860.35	230,000.00	-
其他应收款	723,356.72	45,394.75	1,998,685.53
其他流动资产	55,328.19	122,199.97	-
流动资产合计	37,196,276.82	15,809,035.47	5,636,437.40
非流动资产：			
长期股权投资	1,000,000.00		
固定资产	76,605.33	62,387.45	74,193.16
无形资产	1,037,735.88	754,717.01	-
长期待摊费用	361,111.10	444,444.44	-
递延所得税资产	23,655.00	8,699.70	9,650.56
非流动资产合计	2,499,107.31	1,270,248.60	83,843.72
资产总计	39,695,384.13	17,079,284.07	5,720,281.12
流动负债：			
应付账款	989,366.99	223,500.00	630,609.10
应付职工薪酬	250,809.53	413,217.19	765,082.62
应交税费	17,820.41	334,729.43	828,861.61
其他应付款	10,600.00	970.00	-
其他流动负债	538,479.66	2,789,965.89	781,266.89
流动负债合计	1,807,076.59	3,762,382.51	3,005,820.22
非流动负债：			
非流动负债合计			
负债合计	1,807,076.59	3,762,382.51	3,005,820.22
所有者权益(或股东权益)：			
实收资本(或股本)	12,000,000.00	6,250,000.00	1,000,000.00
资本公积	25,299,920.43		
盈余公积	-	714,977.29	179,733.22
未分配利润	588,387.11	6,351,924.27	1,534,727.68
所有者权益合计	37,888,307.54	13,316,901.56	2,714,460.90
负债和股东权益合计	39,695,384.13	17,079,284.07	5,720,281.12

3、利润表（合并）

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
一、营业总收入	7,578,388.29	14,982,004.11	8,838,608.11
其中：营业收入	7,578,388.29	14,982,004.11	8,838,608.11
二、营业总成本	6,954,325.96	8,814,298.86	6,373,725.90
其中：营业成本	2,312,052.85	3,301,895.53	2,062,566.13
营业税金及附加	13,205.98	88,324.35	47,173.73
销售费用	486,471.41	1,145,675.47	626,886.87
管理费用	4,048,516.05	4,281,522.07	3,620,541.26
财务费用	-5,622.34	-22,514.33	-1,684.01
资产减值损失	99,702.01	19,395.77	18,241.92
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		-	-
汇兑收益（损失以“-”号填列）		-	-
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	624,062.33	6,167,705.25	2,464,882.21
加：营业外收入	121,771.07	558.47	1,050.00
其中：非流动资产处置利得		-	-
减：营业外支出	77,720.55	4,571.72	
其中：非流动资产处置损失		-	-
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	668,112.85	6,163,692.00	2,465,932.21
减：所得税费用	118,071.23	812,221.34	668,599.96
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	550,041.62	5,351,470.66	1,797,332.25
六、其他综合收益的税后净额			
七、综合收益总额	550,041.62	5,351,470.66	1,797,332.25
八、每股收益：			
（一）基本每股收益	0.07	5.35	1.80
（二）稀释每股收益			

4、利润表（母公司）

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
一、营业总收入	7,578,388.29	14,982,004.11	8,838,608.11
其中：营业收入	7,578,388.29	14,982,004.11	8,838,608.11
二、营业总成本	6,918,062.71	8,813,328.86	6,373,725.90
其中：营业成本	2,312,052.85	3,301,895.53	2,062,566.13
营业税金及附加	13,205.98	88,324.35	47,173.73
销售费用	486,471.41	1,145,675.47	626,886.87
管理费用	4,012,241.84	4,280,552.07	3,620,541.26
财务费用	-5,611.38	-22,514.33	-1,684.01
资产减值损失	99,702.01	19,395.77	18,241.92
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	-	-	-
汇兑收益（损失以“-”号填列）	-	-	-
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	660,325.58	6,168,675.25	2,464,882.21
加：营业外收入	121,771.07	558.47	1,050.00
其中：非流动资产处置利得	-	-	-
减：营业外支出	77,720.55	4,571.72	-
其中：非流动资产处置损失	-	-	-
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	704,376.10	6,164,662.00	2,465,932.21
减：所得税费用	118,071.23	812,221.34	668,599.96
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	586,304.87	5,352,440.66	1,797,332.25
六、其他综合收益的税后净额			
七、综合收益总额	586,304.87	5,352,440.66	1,797,332.25
八、每股收益：			
（一）基本每股收益	0.07	5.35	1.80
（二）稀释每股收益			

5、现金流量表（合并）

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	3,691,364.09	17,625,482.71	9,639,748.62
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金	244,566.64	5,833,169.30	8,535.97
经营活动现金流入小计	3,935,930.73	23,458,652.01	9,648,284.59
购买商品、接受劳务支付的现金	2,515,108.99	6,330,982.51	2,429,063.36
支付给职工以及为职工支付的现金	2,050,539.50	3,117,006.23	2,611,763.94
支付的各项税费	1,228,239.95	2,093,659.12	377,407.37
支付其他与经营活动有关的现金	1,732,887.44	4,344,115.38	3,158,531.49
经营活动现金流出小计	7,526,775.88	15,885,763.24	8,576,766.16
经营活动产生的现金流量净额	-3,590,845.15	7,572,888.77	1,071,518.43
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支付的现金	334,365.90	1,421,675.00	
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	334,365.90	1,421,675.00	
投资活动产生的现金流量净额	-334,365.90	-1,421,675.00	
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	24,000,000.00	5,250,000.00	
取得借款收到的现金			
发行债券收到的现金			
收到其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流入小计	24,000,000.00	5,250,000.00	
偿还债务支付的现金			
分配股利、利润或偿付利息支付的现金			
支付其他与筹资活动有关的现金	18,000.00		
筹资活动现金流出小计	18,000.00		
筹资活动产生的现金流量净额	23,982,000.00	5,250,000.00	
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	1,179.36	3,955.58	10,914.45
五、现金及现金等价物净增加额	20,057,968.31	11,405,169.35	1,082,432.88
加：期初现金及现金等价物余额	14,309,478.82	2,904,309.47	1,821,876.59
六、期末现金及现金等价物余额	34,367,447.13	14,309,478.82	2,904,309.47

6、现金流量表（母公司）

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	3,691,364.09	17,625,482.71	9,639,748.62
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金	242,052.68	5,833,169.30	8,535.97
经营活动现金流入小计	3,933,416.77	23,458,652.01	9,648,284.59
购买商品、接受劳务支付的现金	2,515,108.99	6,330,982.51	2,429,063.36
支付给职工以及为职工支付的现金	2,045,981.88	3,117,006.23	2,611,763.94
支付的各项税费	1,228,239.95	2,093,659.12	377,407.37
支付其他与经营活动有关的现金	1,714,939.44	4,344,115.38	3,158,531.49
经营活动现金流出小计	7,504,270.26	15,885,763.24	8,576,766.16
经营活动产生的现金流量净额	-3,570,853.49	7,572,888.77	1,071,518.43
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支付的现金	334,365.90	1,421,675.00	
投资支付的现金	1,000,000.00		
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流出小计	1,334,365.90	1,421,675.00	
投资活动产生的现金流量净额	-1,334,365.90	-1,421,675.00	
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	24,000,000.00	5,250,000.00	
取得借款收到的现金			
发行债券收到的现金			
收到其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流入小计	24,000,000.00	5,250,000.00	
偿还债务支付的现金			
分配股利、利润或偿付利息支付的现金			
支付其他与筹资活动有关的现金	18,000.00		
筹资活动现金流出小计	18,000.00		
筹资活动产生的现金流量净额	23,982,000.00	5,250,000.00	
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	1,179.36	3,955.58	10,914.45
五、现金及现金等价物净增加额	19,077,959.97	11,405,169.35	1,082,432.88
加：期初现金及现金等价物余额	14,309,478.82	2,904,309.47	1,821,876.59
六、期末现金及现金等价物余额	33,387,438.79	14,309,478.82	2,904,309.47

7、股东权益变动表（合并）

单位：元

项目	实收资本	2016年1-6月 其他权益工具			资本公积	库存股 (减项)	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
		优先股	永续	其他								
一、上年期末余额	6,250,000.00	-	-	-	-	-	-	-	714,977.29	-	6,350,954.27	13,315,931.56
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,082.24	2,082.24
二、本年期初余额	6,250,000.00	-	-	-	-	-	-	-	714,977.29	-	6,353,036.51	13,318,013.80
三、本期增减变动金额（减少以“-”填列）	5,750,000.00	-	-	-	25,299,920.43	-	-	-	-714,977.29	-	-5,801,882.65	24,533,060.49
(一)综合收益总额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	550,041.62	550,041.62
(二)所有者投入和减少资本	2,000,000.00	-	-	-	21,983,018.87	-	-	-	-	-	-	23,983,018.87
1、所有者投入资本	2,000,000.00	-	-	-	21,983,018.87	-	-	-	-	-	-	23,983,018.87
2、其他权益工具持有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、股份支付计入所有者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(三)利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2、提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、对所有者（股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(四)所有者权益内部结转	3,750,000.00	-	-	-	3,316,901.56	-	-	-	-714,977.29	-	-6,351,924.27	-
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	3,750,000.00	-	-	-	3,316,901.56	-	-	-	-714,977.29	-	-6,351,924.27	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	12,000,000.00	-	-	-	25,299,920.43	-	-	-	0.00	-	551,153.86	37,851,074.29

(续)

单位：元

项目	2015 年度											
	实收资本	其他权益工具			资本 公积	库存股 （减项）	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
		优先股	永续债	其他								
一、上年期末余额	1,000,000.00								179,733.22		1,534,727.68	2,714,460.90
加：会计政策变更												
前期差错更正												
其他												
二、本年期初余额	1,000,000.00								179,733.22		1,534,727.68	2,714,460.90
三、本期增减变动金额（减少以“-”填列）	5,250,000.00								535,244.07		4,816,226.59	10,601,470.66
(一)综合收益总额	-								179,733.22		5,351,470.66	5,351,470.66
(二)所有者投入和减少资本	5,250,000.00										-	5,250,000.00
1、所有者投入资本	5,250,000.00										-	5,250,000.00
2、其他权益工具持有者投入资本											-	
3、股份支付计入所有者权益的金额											-	
4、其他											-	
(三)利润分配									535,244.07	-	-535,244.07	
1、提取盈余公积									535,244.07	-	-535,244.07	
2、提取一般风险准备												
3、对所有者（股东）的分配												
4、其他												
(四)所有者权益内部结转												
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.本期提取												
2.本期使用												
（六）其他												
四、本期期末余额	6,250,000.00								714,977.29	-	6,350,954.27	13,315,931.56

(续)

单位：元

项目	2014 年度											
	实收资本	其他权益工具			资本公积	库存股 (减项)	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
		优先股	永续债	其他								
一、上年期末余额	1,000,000.00								-		-181,063.00	818,937.00
加：会计政策变更	-								-		-	
前期差错更正	-								-		98,191.65	98,191.65
其他	-								-			
二、本年期初余额	1,000,000.00								-		-82,871.35	917,128.65
三、本期增减变动金额（减少以“-”填列）									179,733.22		1,617,599.03	1,797,332.25
(一)综合收益总额									-		1,797,332.25	1,797,332.25
(二)所有者投入和减少资本									-		-	-
1、所有者投入资本									-		-	-
2、其他权益工具持有者投入资本									-		-	-
3、股份支付计入所有者权益的金额									-		-	-
4、其他									-		-	-
(三)利润分配									179,733.22		-179,733.22	-
1、提取盈余公积									179,733.22		-179,733.22	-
2、提取一般风险准备												
3、对所有者（股东）的分配												
4、其他												
(四)所有者权益内部结转												
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.本期提取												
2.本期使用												
（六）其他												
四、本期期末余额	1,000,000.00								179,733.22		1,534,727.68	2,714,460.90

8、股东权益变动表（母公司）

单位：元

项目	2016 年 1-6 月											
	实收资本	其他权益工具			资本公积	库存股(减 项)	其他 综合	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
		优先股	永续债	其他								
一、上年期末余额	6,250,000.00	-	-	-	-	-	-	-	714,977.29	-	6,351,924.27	13,316,901.56
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,082.24	2,082.24
二、本年期初余额	6,250,000.00	-	-	-	-	-	-	-	714,977.29	-	6,354,006.51	13,318,983.80
三、本期增减变动金额（减少以“-”填列）	5,750,000.00	-	-	-	25,299,920.43	-	-	-	-714,977.29	-	-5,765,619.40	24,569,323.74
(一)综合收益总额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	586,304.87	586,304.87
(二)所有者投入和减少资本	2,000,000.00	-	-	-	21,983,018.87	-	-	-	-	-	-	23,983,018.87
1、所有者投入资本	2,000,000.00	-	-	-	21,983,018.87	-	-	-	-	-	-	23,983,018.87
2、其他权益工具持有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、股份支付计入所有者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(三)利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1、提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2、提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3、对所有者（股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4、其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(四)所有者权益内部结转	3,750,000.00	-	-	-	3,316,901.56	-	-	-	-714,977.29	-	-6,351,924.27	-
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	3,750,000.00	-	-	-	3,316,901.56	-	-	-	-714,977.29	-	-6,351,924.27	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1.本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2.本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	12,000,000.00	-	-	-	25,299,920.43	-	-	-	0.00	-	588,387.11	37,888,307.54

(续)

单位：元

项目	实收资本	2015 年度 其他权益工具			资本 公积	库存股 (减项)	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
		优先股	永续债	其他								
一、上年期末余额	1,000,000.00								179,733.22		1,534,727.68	2,714,460.90
加：会计政策变更												
前期差错更正												
其他												
二、本年期初余额	1,000,000.00								179,733.22	-	1,534,727.68	2,714,460.90
三、本期增减变动金额（减少以“-”填列）	5,250,000.00								535,244.07	-	4,817,196.59	10,602,440.66
(一)综合收益总额	-								-	-	5,352,440.66	5,352,440.66
(二)所有者投入和减少资本	5,250,000.00								-	-	-	5,250,000.00
1、所有者投入资本	5,250,000.00										-	5,250,000.00
2、其他权益工具持有者投入资本											-	
3、股份支付计入所有者权益的金额											-	
4、其他											-	
(三)利润分配									535,244.07	-	-535,244.07	
1、提取盈余公积									535,244.07	-	-535,244.07	
2、提取一般风险准备												
3、对所有者（股东）的分配												
4、其他												
(四)所有者权益内部结转												
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.本期提取												
2.本期使用												
(六)其他												
四、本期期末余额	6,250,000.00								714,977.29	-	6,351,924.27	13,316,901.56

(续)

单位：元

项目	实收资本	2014 年度 其他权益工具			资本 公积	库存股 (减项)	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
		优先股	永续债	其他								
一、上年期末余额	1,000,000.00								-		-181,063.00	818,937.00
加：会计政策变更	-								-		-	-
前期差错更正	-								-		98,191.65	98,191.65
其他	-								-		-	-
二、本年期初余额	1,000,000.00								-		-82,871.35	917,128.65
三、本期增减变动金额（减少以“-”填列）									179,733.22		1,617,599.03	1,797,332.25
（一）综合收益总额									-		1,797,332.25	1,797,332.25
（二）所有者投入和减少资本									-		-	-
1、所有者投入资本									-		-	-
2、其他权益工具持有者投入资本									-		-	-
3、股份支付计入所有者权益的金额									-		-	-
4、其他									-		-	-
（三）利润分配									179,733.22		-179,733.22	-
1、提取盈余公积									179,733.22		-179,733.22	-
2、提取一般风险准备												
3、对所有者（股东）的分配												
4、其他												
（四）所有者权益内部结转												
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.本期提取												
2.本期使用												
（六）其他												
四、本期期末余额	1,000,000.00								179,733.22		1,534,727.68	2,714,460.90

二、公司主要会计政策、会计估计及其变更

（一）主要会计政策和会计估计

1、遵循企业会计准则的声明

本财务报表符合《企业会计准则》的要求，真实、完整地反映了本公司 2016 年 6 月 30 日、2015 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日的财务状况及 2016 年 1-6 月、2015 年度、2014 年度的经营成果和现金流量等有关信息。

2、会计期间

本公司会计期间采用公历年度，即每年自 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。

3、营业周期

本公司以 12 个月作为一个营业周期，并以其作为资产和负债的流动性划分标准。

4、记账本位币

本公司以人民币为记账本位币。本公司编制本财务报表时所采用的货币为人民币。

5、同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

（1）同一控制下企业合并

公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日在被合并方最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。在合并中本公司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，调整资本公积中的股本溢价；资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

被合并各方采用的会计政策与本公司不一致的，被合并方在合并日按照本公司的会计政策进行调整，并在此基础上按照调整后的账面价值确认。

合并方为进行企业合并发生的各项直接相关费用，包括为进行企业合并而支付的审计费用、评估费用、法律服务费用等，于发生时计入当期损益。

企业合并中发行权益性证券所发生的手续费、佣金等，抵减权益性证券溢价收入，溢价收入不足冲减的，冲减留存收益。

（2）非同一控制下的企业合并

本公司在购买日为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值，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。本公司在购买日对作为企业合并对价付出的资产、发生或承担的负债按照公允价值计量，公允价值与其账面价值的差额，计入当期损益。

本公司对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；本公司对合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额时，应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；经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。

企业合并中取得的被合并方除无形资产外的其他各项资产（不仅限于被合并方原已确认的资产），其所带来的经济利益很可能流入本公司且公允价值能够可靠计量的，单独确认并按公允价值计量；公允价值能够可靠计量的无形资产，单独确认为无形资产并按照公允价值计量；取得的被购买方除或有负债以外的其他各项负债，履行有关义务很可能导致经济利益流出本公司且公允价值能够可靠计量的，单独确认并按照公允价值计量；取得的被购买方或有负债，其公允价值能够可靠计量的，单独确认为负债并按照公允价值计量。

企业合并形成母子公司关系的，母公司编制购买日的合并资产负债表，因企业合并取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债以公允价值列示。

6、合并财务报表的编制方法

合并财务报表的合并范围以控制为基础予以确定。母公司应当将其所控制的全部主体（包括企业、被投资单位中可分割的部分，以及企业所控制的结构化主体等）纳入合并财务报表的合并范围。

企业持有被投资方半数或以下的表决权，但综合考虑下列事实和情况后，判断企业持有的表决权足以使其目前有能力主导被投资方相关活动的，视为企业对被投资方拥有权力：

- 1、企业持有的表决权相对于其他投资方持有的表决权份额的大小，以及其他投资方持有表决权的分散程度。
- 2、企业和其他投资方持有的被投资方的潜在表决权，如可转换公司债券、可执行认股权证等。
- 3、其他合同安排产生的权利。
- 4、企业应考虑被投资方以往的表决权行使情况等其他相关事实和情况。

当表决权不能对被投资方的回报产生重大影响时，如仅与被投资方的日常行政管理活动有关，并且被投资方的相关活动由合同安排所决定，本公司需要评估这些合同安排，以评价其享有的权利是否足够使其拥有对被投资方的权力。

本公司可能难以判断其享有的权利是否足以使其拥有对被投资方的权力。在这种情况下，本公司应当考虑其具有实际能力以单方面主导被投资方相关活动的证据，从而判断其是否拥有对被投资方的权力。本公司应考虑的因素包括但不限于下列事项：

- 1、本公司能否任命或批准被投资方的关键管理人员。
- 2、本公司能否出于其自身利益决定或否决被投资方的重大交易。
- 3、本公司能否掌控被投资方董事会等类似权力机构成员的任命程序，或者从其他表决权持有人手中获得代理权。
- 4、本公司与被投资方的关键管理人员或董事会等类似权力机构中的多数成员是否存在关联方关系。

本公司与被投资方之间存在某种特殊关系的，在评价本公司是否拥有对被投资方的权力时，应当适当考虑这种特殊关系的影响。特殊关系通常包括：被投资方的关键管理人员是企业的现任或前职工、被投资方的经营依赖于本公司、被投资方活动的重大部分有本公司参与其中或者是以本公司的名义进行、本公司自被投资方承担可变回报的风险或享有可变回报的收益远超过其持有的表决权或其他类似权利的比例等。

本公司在判断是否控制被投资方时，应当确定其自身是以主要责任人还是代理人的身份行使决策权，在其他方拥有决策权的情况下，还需要确定其他方是否以其代理人的身份代为行使决策权。

本公司通常应当对是否控制被投资方整体进行判断。但极个别情况下，有确凿证据表明同时满足下列条件并且符合相关法律法规规定的，本公司应当将被投资方的一部分（以下简称“该部分”）视为被投资方可分割的部分（单独主体），进而判断是否控制该部分（单独主体）。

- 1、该部分的资产是偿付该部分负债或该部分其他权益的唯一来源，不能用于偿还该部分以外的被投资方的其他负债；
- 2、除与该部分相关的各方外，其他方不享有与该部分资产相关的权利，也不享有与该部分资产剩余现金流量相关的权利。

所有纳入合并财务报表合并范围的子公司所采用的会计政策、会计期间应与本公司一致。如果子公司采用的会计政策、会计期间与本公司不一致的，在编制合并报表时，按本公司的会计政策、会计期间进行必要的调整。合并财务报表以母公司和其子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，在抵销母公司与子公司、子公司相互之间发生的内部交易后，由母公司编制。

母公司向子公司出售资产所发生的未实现内部交易损益，全额抵销“归属于母公司所有者的净利润”。

子公司向母公司出售资产所发生的未实现内部交易损益，按照母公司对该子公司的分配比例在“归属于母公司所有者的净利润”和“少数股东损益”之间分配抵销。

子公司之间出售资产所发生的未实现内部交易损益，按照母公司对出售方子公司的分配比例在“归属于母公司所有者的净利润”和“少数股东损益”之间分配抵销。

子公司持有母公司的长期股权投资，视为企业集团的库存股，作为所有者权益的减项，在合并资产负债表中所有者权益项目下以“减：库存股”项目列示。子公司相互之间持有的长期股权投资，将长期股权投资与其对应的子公司所有者权益中所享有的份额相互抵销。

因抵销未实现内部销售损益导致合并资产负债表中资产、负债的账面价值与其在所属纳税主体的计税基础之间产生暂时性差异的，在合并资产负债表中确认递延所得税资产或递延所得税负债，同时调整合并利润表中的所得税费用，但与直接计入所有者权益的交易或事项及企业合并相关的递延所得税除外。

少数股东权益，在合并资产负债表中所有者权益项目下以“少数股东权益”项目列示。少数股东损益，在合并利润表中净利润项目下以“少数股东损益”项目列示。子公司少数股东分担的当期亏损超过了少数股东在该子公司期初所有者权益中所享有份额而形成的余额，冲减少数股东权益。

在报告期内因同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，调整合并资产负债表的期初数，并将该子公司以及业务合并当期期初至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表，将该子公司以及业务合并当期期初至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表，同时对比较报表的相关项目进行调整，视同合并后的报告主体自最终控制方开始控制时点起一直存在。

因非同一控制下企业合并或其他方式增加的子公司以及业务，不调整合并资产负债表的期初数，将该子公司以及业务购买日至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表，将该子公司以及业务购买日至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表。通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并时，对于购买日之前持有的被购买方股权，本公司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以及其他所有者权益变动的，与其相关的其他综合收益、其他所有者权益转为购买日所属当期投资收益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

本公司在报告期内处置子公司以及业务，不调整合并资产负债表的期初数；将该子公司以及业务期初至处置日的收入、费用、利润纳入合并利润表；将该子公司期初至处置日的现金流量纳入合并现金流量表。因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司控制权的，对于处置后的剩余股权投资，本公司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或合并日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益、其他所有者权益等，在丧失控制权时转为当期投资收益。

本公司通过多次交易分步处置对子公司股权投资直至丧失控制权的，如果处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，则将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

本公司因购买少数股权新取得的长期股权投资与按照新增持股比例计算应享有子公司的可辨认净资产份额之间的差额，以及在不丧失控制权的情况下因部分处置对子公司的股权投资而取得的处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司净资产份额的差额，均调整合并资产负债表中的资本公积的股本溢价，资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

7、编制现金流量表时现金及现金等价物的确定标准

现金为公司库存现金、可以随时用于支付的存款及其他货币资金；现金等价物为公司持有的期限短（从购买日起三个月内到期）、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

8、金融工具的确认和计量

（1）金融工具的分类

管理层按照取得持有金融资产和承担金融负债的目的，将其划分为：

A、以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，包括交易性金融资产或交易性金融负债、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；

B、持有至到期投资；

C、应收款项；

D、可供出售金融资产；

E、其他金融负债。

（2）金融工具的确认依据和计量标准

1) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

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

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入当期损益。

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

2) 持有至到期投资

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

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

处置时，将所取得价款与该投资账面价值之间的差额计入投资收益。

3) 应收款项

本公司对外销售商品或提供劳务形成的应收债权，以及公司持有的其他企业的不包括在活跃市场上有报价的债务工具的债权，包括：应收账款、其他应收款、

应收票据、预付账款、长期应收款等，以向购货方应收的合同或协议价款作为初始确认金额；具有融资性质的，按其现值进行初始确认。

收回或处置时，将取得的价款与该应收账款账面价值之间的差额计入当期损益。

4) 可供出售金融资产

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

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益。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，在该金融资产终止确认时转出，计入当期损益。但是，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本进行后续计量。

处置时，将取得的价款与该金融资产账面价值之间的差额，计入投资损益；同时，将原计入其他综合收益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入当期损益。

5) 其他金融负债

按其公允价值和相关交易费用之和作为初始确认金额。采用摊余成本进行后续计量。

(3) 金融资产转移的确认依据和计量方法

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。

若本公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，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。

在判断金融资产转移是否满足上述金融资产终止确认条件时，采用实质重于形式的原则。本公司将金融资产转移区分为金融资产整体转移和部分转移。金融

资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：

① 所转移金融资产的账面价值；

② 因转移而收到的对价与原计入其他综合收益的公允价值变动累计额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

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

① 终止确认部分的账面价值；

② 终止确认部分的对价，与原计入其他综合收益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

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

（4）金融资产和金融负债公允价值的确定方法

本公司采用公允价值计量的金融资产和金融负债全部直接参考活跃市场中的报价。

（5）金融资产（不含应收款项）减值损失的计量

本公司在每个资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查，以判断是否有客观证据表明金融资产已由于一项或多项事件的发生而出现减值。减值事项是指在该资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预期未来现金流量有影响的，且公司能对该影响进行可靠计量的事项。

① 持有至到期投资

持有至到期投资减值损失的计量比照应收款项减值损失计量方法处理。

② 可供出售金融资产

期末如果可供出售金融资产的公允价值发生较大幅度下降，或在综合考虑各相关因素后，预期这种下降趋势属于非暂时性的，就认定其已发生减值，将原直接计入其他综合收益的因公允价值下降形成的累计损失一并转出，确认减值损失。可供出售权益工具投资发生的减值损失一经确认，不得通过损益转回。

公司权益类可供出售金融资产，公允价值发生严重下跌，“严重下跌”是指公

允价值下跌幅度累计超过成本的 50%，“非暂时性下跌”是指公允价值连续下跌时间超过 12 个月。

9、应收款项坏账准备

本公司计提坏账准备的应收款项主要包括应收账款和其他应收款，坏账的确认标准为：因债务人破产或者死亡，以其破产财产或者遗产清偿后仍不能收回的应收款项，或者因债务人逾期未履行其偿债义务且有明显特征表明无法收回的应收款项。

对可能发生的坏账损失采用备抵法核算，期末单独或按组合进行减值测试，计提坏账准备，计入当期损益。对于有确凿证据表明确实无法收回的应收款项，经本公司按规定程序批准后作为坏账损失，冲销提取的坏账准备。

在应收款项确认减值损失后，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，本公司将原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。该转回后的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该应收款项在转回日的摊余成本。

（1）单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	期末余额列前 5 位或余额占比 10%（含）以上应收款项为单项金额重大的应收款项。
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	本公司对单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，单独测试未发生减值的金融资产，包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。单项测试已确认减值损失的应收款项，不再包括在具有类似信用风险特征的应收款项组合中进行减值测试。

（2）按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

组合名称	坏账准备计提方法
账龄组合	单项金额重大但经单独测试后未计提坏账准备的应收款项，加上扣除单项计提坏账准备后的单项金额不重大的应收款项，再扣除划入到与交易对象关系组合和特殊款项性质组合的应收账款，以应收款项账龄为类似信用风险特征组合。
特定交易对象组合	交易对象关系组合为关联方往来款及职工备用金。
特殊款项性质组合	特殊款项性质组合为应收保证金、政府事业单位保证金及代员工暂时支付的社保公积金等特殊款项。

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账 龄	应收账款计提比例	其他应收款计提比例
1 年以内	5.00%	5.00%
1 至 2 年	10.00%	10.00%

2 至 3 年	50.00%	50.00%
3 年以上	100.00%	100.00%

特定交易对象组合，不计提坏账准备。

特殊款项性质组合，不计提坏账准备。

(3) 单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项

单独计提坏账准备的理由	本公司对于单项金额虽不重大但有客观证据表明其发生了减值的，如：与对方存在争议或涉及诉讼、仲裁的应收款项、已有明显迹象表明债务人很可能无法履行还款义务的应收款项等。
坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备。

10、外币业务和外币报表折算

外币业务按交易发生日的即期汇率作为折算汇率折算为人民币入账。

外币货币性项目余额按资产负债表日国家外汇管理局公布的基准汇率折算为人民币，所产生的汇兑差额除属于与购建符合资本化条件的资产相关，在购建期间专门外币资金借款产生的汇兑损益按借款费用资本化的原则处理外，其余均直接计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日即期汇率折算，不改变其记账本位币金额。以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，由此产生的汇兑差额计入当期损益或其他综合收益。

11、存货核算方法

(1) 存货的分类

本公司存货均为库存商品。

(2) 存货的计价方法

存货取得时按实际成本核算；发出时库存商品及原材料按加权平均法计价。

(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

期末在对存货进行全面清查的基础上，按照存货的成本与可变现净值孰低的原则提取或调整存货跌价准备。

产成品、库存商品和用于出售的材料等直接用于出售的商品存货，在正常生产过程中，以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；需要经过加工的材料存货，在正常生产经营过程中，以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税

费后的金额，确定其可变现净值；为执行销售合同或劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价值为基础计算，若持有存货的数量多于销售合同订购数量的，超出部分的存货的可变现净值以一般销售价格为基础计算。

期末按照单个存货项目计提存货跌价准备；但对于数量繁多、单价较低的存货，按照存货类别计提存货跌价准备。

以前减记存货价值的影响因素已经消失的，减记的金额予以恢复，并在原已计提的存货跌价准备金额内转回，转回的金额计入当期损益。

（4）存货盘存制度

存货盘存制度采用永续盘存制，资产负债表日，对存货进行全面盘点，盘盈、盘亏结果，在期末结账前处理完毕，计入当期损益。经股东会或董事会批准后差额作相应处理。

12、长期股权投资核算方法

（1）投资成本的初始计量

1) 企业合并中形成的长期股权投资

A. 如果是同一控制下的企业合并，公司以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的合并对价之间的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

合并方以发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。按照发行股份的面值总额作为股本，长期股权投资初始投资成本与所发行股份面值总额之间的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

合并发生的各项直接相关费用，包括为进行合并而支付的审计费用、评估费用、法律服务费用等，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直接相关的交易费用，应当冲减资本公积—资本溢价或股本溢价，资本公积—资本溢价或股本溢价不足冲减的，依次冲减盈余公积和未分配利润；购买方作为合并对价发行的债务性证券直接相关的交易费用，计入债务性证券的初始确认金额。

通过多次交易分步取得同一控制下被投资单位的股权，最终形成企业合并的，判断多次交易是否属于“一揽子交易”，并根据不同情况分别作出处理。

①属于一揽子交易的，合并方应当将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。通过多次交易分步实现的企业合并，各项交易的条款、条件以及经济影响符合以下一种或多种情况，通常表明应将多次交易作为一揽子交易进行会计处理：a、这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的；b、这些交易整体才能达成一项完整的商业结果；c、一项交易的发生取决于至少一项其他交易的发生；d、一项交易单独看是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。

②不属于“一揽子交易”的，在取得控制权日，合并方应按照以下步骤进行会计处理：

a、确定同一控制下企业合并形成的长期股权投资的初始投资成本。在合并日，根据合并后应享有被合并方净资产在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额，确定长期股权投资的初始投资成本。

b、长期股权投资初始投资成本与合并对价账面价值之间的差额的处理。合并日长期股权投资的初始投资成本，与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整资本公积（资本溢价或股本溢价）；资本公积不足冲减的，依次冲减盈余公积和未分配利润。

c、合并日之前持有的股权投资，因采用权益法核算或金融工具确认和计量准则核算而确认的其他综合收益，暂不进行会计处理，直至处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理；因采用权益法核算而确认的被投资单位净资产中除净损益、其他综合收益和利润分配以外的所有者权益其他变动，暂不进行会计处理，直至处置该项投资时转入当期损益。其中，处置后的剩余股权采用成本法或权益法核算的，其他综合收益和其他所有者权益应按比例结转，处置后的剩余股权改按金融工具进行会计处理的，其他综合收益和其他所有者权益应全部结转。

d、编制合并财务报表。合并方在达到合并之前持有的长期股权投资，在取得日与合并方与被合并方同处于同一方最终控制之日孰晚日与合并日之间已确认有关损益、其他综合收益和其他所有者权益变动，应分别冲减比较报表期间的期初留存收益或当期损益。

B、非同一控制下企业合并形成的长期股权投资，以企业合并成本作为初始投资成本。企业合并成本包括购买日购买方为取得被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债、发行的权益性证券的公允价值之和。

购买方为企业合并而发生的审计费用、评估费用、法律服务费用等中介费用以及其他相关管理费用于发生时计入当期损益；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。

通过多次交易分步实现的非同一控制下企业合并，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。

2) 其他方式取得的长期股权投资

以支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本。初始投资成本包括与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出。

以发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。为发行权益性证券支付给有关证券承销机构等的手续费、佣金等与证券发行直接相关的费用，不构成取得长期股权投资的成本。该部分费用应自所发行证券的溢价发行收入中扣除，溢价收入不足冲减的，应依次冲减盈余公积和未分配利润。

通过非货币性资产交换取得的长期股权投资，如非货币性资产交换具有商业实质或换出资产的公允价值能够可靠计量的情况下，换入的长期股权投资按照换出资产的公允价值和应支付的相关税费作为初始投资成本；不满足上述前提的非货币性资产交换，换入的长期股权投资以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为初始投资成本。

通过债务重组取得的长期股权投资，企业应当将享有股份的公允价值确认为投资成本，重组债权的账面余额与股份的公允价值之间的差额，计入当期损益。企业已对债权计提减值准备的，应当先将该差额冲减减值准备，减值准备不足以冲减的部分，计入当期损益。

(2) 后续计量及损益确认

1) 后续计量

本公司对子公司投资采用成本法核算，按照初始投资成本计价。追加或收回投资时调整长期股权投资的成本。

本公司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，除非投资符合持有待售资产的条件。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；长期股权投资的初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益，同时调整长期股权投资的成本。

本公司因追加投资等原因能够对被投资单位施加重大影响或实施共同控制但不构成控制的，按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》确定的原持有的股权投资的公允价值加上新增投资成本之和，作为改按权益法核算的初始投资成本。原持有的股权投资分类为可供出售金融资产的，其公允价值与账面价值之间的差额，以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动转入改按权益法核算的当期损益。

本公司因追加投资等原因能够对非同一控制下的被投资单位实施控制的，在编制个别财务报表时，按照原持有的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。购买日之前持有的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，应当在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。购买日之前持有的股权投资按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理的，原计入其他综合收益的累计公允价值变动应当在改按成本法核算时转入当期损益。

本公司因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权应当改按《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》核算，其在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，应当在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。

本公司因处置部分权益性投资等原因丧失了对被投资单位的控制的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，应当改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响

的，应当改按《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理，其在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。

本公司通过风险投资机构、共同基金、信托公司或包括投连险基金在内的类似主体间接持有一部分对联营企业的权益性投资的，无论以上主体是否对这部分投资具有重大影响，本公司均按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的有关规定，对间接持有的该部分投资选择以公允价值计量且其变动计入损益，并对其余部分采用权益法核算。

权益法核算的被投资单位除净收益和其他综合收益以外所有者权益其他变动的处理：对于被投资单位除净收益和其他综合收益以外所有者权益的其他变动，在持股比例不变的情况下，公司按照持股比例计算应享有或应承担的部分，调整长期股权投资的账面价值，同时增加或减少资本公积（其他资本公积）。

2) 损益调整

成本法下，除取得投资时实际支付的价款或对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或利润外，本公司按照享有被投资单位宣告发放的现金股利或利润确认投资收益，不管有关利润分配是属于对取得投资前还是取得投资后被投资单位实现净利润的分配。

权益法下，本公司取得长期股权投资后，应当按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值。投资企业按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应分得的部分，相应减少长期股权投资的账面价值。投资企业确认被投资单位发生的净亏损，以长期股权投资的账面价值以及其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限，投资企业负有承担额外损失义务的除外。被投资单位以后实现净利润的，投资企业在其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。

投资企业在确认应享有被投资单位净损益的份额时，应在被投资单位账面净利润的基础上考虑以下因素：被投资单位与本公司采用的会计政策或会计期间不一致，按本公司会计政策或会计期间对被投资单位的财务报表进行调整；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，对被投资单位的净利润进行调整后确认；对本公司与联营企业及合营企业之间发生的未实现内部交易损益按照应享有的比例计算归属于本公司的部分予以抵销。本公司与被投资单位发

生的未实现内部交易损失，属于资产减值损失的，应当全额确认。

在持有投资期间，被投资单位能够提供合并财务报表的，应当以合并财务报表中的净利润和其他权益变动为基础核算。

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益。采用权益法核算的长期股权投资，在处置该项投资时，采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础，按相应比例对原计入其他综合收益的部分进行会计处理。

(3) 确定对被投资单位具有共同控制、重大影响的依据

共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。合营安排，是指一项由两个或两个以上的参与方共同控制的安排。合营安排分为共同经营和合营企业。

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利，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。在确定能否对被投资单位施加重大影响时，应当考虑本公司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。本公司能够对被投资单位施加重大影响的，被投资单位为联营企业。

(4) 长期股权投资减值测试方法及减值准备计提方法

①在资产负债表日根据内部及外部信息以确定对子公司、合营公司或联营公司的长期股权投资是否存在减值的迹象，对存在减值迹象的长期股权投资进行减值测试，估计其可收回金额。

可收回金额的估计结果表明长期股权投资的可收回金额低于其账面价值的，长期股权投资的账面价值会减记至可收回金额，减记的金额确认为资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的减值准备。

可收回金额是指资产（或资产组、资产组组合，下同）的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者。

资产的公允价值减去处置费用后的净额，是根据公平交易中销售协议价格减去可直接归属于该资产处置费用的金额确定。资产预计未来现金流量的现值，按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量，选择恰当的税前折现率对其进行折现后的金额加以确定。

②长期股权投资减值损失一经确认，在以后会计期间不得转回。

13、固定资产

(1) 固定资产的确认条件

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

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

(2) 固定资产的计价方法

a、购入的固定资产，以实际支付的买价、包装费、运输费、安装成本、交纳的有关税金以及为使固定资产达到预定可使用状态前发生的可直接归属于该资产的其他支出计价；

b、自行建造的固定资产，按建造过程中实际发生的全部支出计价；

c、投资者投入的固定资产，按投资各方确认的价值入账；

d、固定资产的后续支出，根据这些后续支出是否能够提高相关固定资产原先预计的创利能力，确定是否将其予以资本化；

e、盘盈的固定资产，按同类或类似固定资产的市场价格，减去按该项资产的新旧程度估计的价值损耗后的余额，作为入账价值。如果同类或类似固定资产不存在活跃市场的，按该项固定资产的预计未来现金流量现值，作为入账价值；

f、接受捐赠的固定资产，按同类资产的市场价格，或根据所提供的有关凭证计价；接受捐赠固定资产时发生的各项费用，计入固定资产价值。

(3) 固定资产折旧的计算方法

固定资产折旧采用直线法计算，残值率 5%，各类固定资产折旧年限和折旧率如下：

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

融资租赁方式租入的固定资产，能够合理确定租赁期届满时将会取得租赁资产所有权的，在租赁资产尚可使用年限内计提折旧；无法合理确定租赁期届满时能够取得租赁资产所有权的，在租赁期与租赁资产尚可使用年限两者中较短的期间内计提折旧。

固定资产类别	折旧年限(年)	年折旧率
--------	---------	------

电子设备	3	31.67%
办公设备	3	31.67%

(4) 固定资产减值测试方法、减值准备计提方法

本公司在每期末判断固定资产是否发生可能存在减值的迹象。

固定资产存在减值的，估计其可收回金额。可收回金额根据固定资产的公允价值减去处置费用后的净额与固定资产未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

当固定资产的可收回金额低于其账面价值的，将固定资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为固定资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的固定资产减值准备。

固定资产减值损失确认后，减值固定资产的折旧在未来期间做相应的调整，以使该固定资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的固定资产账面价值（扣除预计净残值）。

固定资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

14、借款费用

(1) 借款费用资本化的确认原则

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

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

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

借款费用同时满足以下条件时开始资本化：

- ① 资产支出已经发生，资产支出包括为购建或者生产符合资本化条件的资产而支付的现金、转移非现金资产或者承担带息债务形式发生的支出；
- ② 借款费用已经发生；
- ③ 为使资产达到预定可使用或者可销售状态所必要的估计或生产活动已经开始。

(2) 借款费用资本化期间

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

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

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

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

(3) 暂停资本化期间

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

(4) 借款费用资本化金额的计算方法

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

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

在资本化期间内，外币专门借款本金及其利息的汇兑差额，应当予以资本化，计入符合资本化条件的资产的成本。而除外币专门借款之外的其他外币借款本金及其利息所产生的汇兑差额应当作为财务费用，计入当期损益。

15、无形资产计价和摊销方法

本公司无形资产包括网络域名等。

(1) 无形资产的计价方法

1) 初始计量

无形资产按取得时的实际成本计量，包括购买价款、相关税费以及直接归属

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

2) 后续计量

取得无形资产时分析判断其使用寿命。

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

在每个会计期间对使用寿命不确定的无形资产的使用寿命进行复核。如果有证据表明无形资产的使用寿命是有限的，估计其使用寿命，并在为本公司带来经济利益的期限内按直线法摊销。

本公司无形资产为网络域名，经续费即可无限期使用，故确认为使用寿命不确定的无形资产。每一资产负债表日，本公司根据网络域名使用政策规定对网络域名的使用寿命进行复核确认，同时利用专家工作对网络域名的价值进行评估，若评估价低于账面价值，按其差额确认资产减值损失。

资产负债表日预计某项无形资产已经不能给公司带来未来经济利益的，将该项无形资产的账面价值全部转入当期损益。

(2) 对于使用寿命有限的无形资产的使用寿命的估计

① 专利权法律有规定的从法律，合同有规定的从合同，两者都没有规定的按 10 年摊销；

② 商标权法律有规定的从法律，合同有规定的从合同，两者都没有规定的按 5 年摊销；

③ 非专利技术法律有规定的从法律，合同有规定的从合同，两者都没有规定的按 5 年摊销；

④ 土地使用权按购置使用年限的规定摊销。

对于无形资产的使用寿命按照下述程序进行判断：

① 来源于合同性权利或其他法定权利的无形资产，其使用寿命不应超过合同性权利或其他法定权利的期限；

② 合同性权利或其他法定权利在到期时因续约等延续、且有证据表明企业续约不需要付出大额成本的，续约期应当计入使用寿命。合同或法律没有规定使用寿命的，本公司综合各方面因素判断，以确定无形资产能为企业带来经济利益的期限。

（3）研究与开发支出

本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。

本公司的研发支出主要系与产品相关的发明、实用新型及外观设计方面的研究支出。

本公司将项目调研、项目可行性研究、项目立项至形成阶段性研究成果期间确定为研究阶段，并将发生的费用计入当期损益；将项目形成阶段性研究成果至取得专利授权期间确定为开发阶段，在此期间发生的研究支出计入开发支出，在项目获取专利授权后转入相关无形资产并在受益期内进行摊销。

（4）无形资产减值准备原则

对于使用寿命有限的无形资产，如果有明显的减值迹象的，期末进行减值测试。减值迹象包括以下情形：

- ① 某项无形资产已被其他新技术等所替代，使其为企业创造经济利益的能力受到重大不利影响；

- ②某项无形资产的市价在当期大幅下跌，剩余摊销年限内预期不会恢复；
- ③某项无形资产已超过法律保护期限，但仍然具有部分使用价值；
- ④其他足以证明某项无形资产实质上已经发生了减值的情形。

对于使用寿命不确定的无形资产，每期末进行减值测试。

无形资产存在减值的，估计其可收回金额。可收回金额根据无形资产的公允价值减去处置费用后的净额与无形资产未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

当无形资产的可收回金额低于其账面价值的，将无形资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为无形资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的无形资产减值准备。

无形资产减值损失确认后，减值无形资产的折耗或者摊销费用在未来期间做相应的调整，以使该无形资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的无形资产账面价值（扣除预计净残值）。

无形资产减值损失一经确认，在以后会计期间不得转回。

16、长期待摊费用

（1）长期待摊费用的定义和计价方法

长期待摊费用是指已经发生但应由本期和以后期间负担的摊销期限在一年以上的各项费用。长期待摊费用按实际成本计价。

（2）摊销方法

长期待摊费用在受益期限内平均摊销。租入固定资产改良支出在租赁期限与租赁资产尚可使用年限两者孰短的期限内平均摊销。子公司筹建费用在子公司开始生产经营当月起一次计入开始生产经营当月的损益。

（3）摊销年限

有明确受益期限的按受益期平均摊销；无明确受益期限的按3年平均摊销。如果某项费用不能使以后会计期间受益的，则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

17、职工薪酬

职工薪酬，是指企业为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。企业提供给职工配偶、子女、受赡养人、已故员工遗属及其他受益人等

的福利，也属于职工薪酬。

本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，职工福利费为非货币性福利的，按照公允价值计量。

本公司在职工提供服务从而增加了其未来享有的带薪缺勤权利时，确认与累积带薪缺勤相关的职工薪酬，并以累积未行使权利而增加的预期支付金额计量。本公司在职工实际发生缺勤的会计期间确认与非累积带薪缺勤相关的职工薪酬。

本公司在利润分享计划同时满足下列条件时确认相关的应付职工薪酬：（1）因过去事项导致现在具有支付职工薪酬的法定义务或推定义务；（2）因利润分享计划所产生的应付职工薪酬义务金额能够可靠估计。属于下列三种情形之一的，视为义务金额能够可靠估计：①在财务报告批准报出之前本公司已确定应支付的薪酬金额。②该短期利润分享计划的正式条款中包括确定薪酬金额的方式。③过去的惯例为本公司确定推定义务金额提供了明显证据。

本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。根据设定提存计划，预期不会在职工提供相关服务的年度报告期结束后十二个月内支付全部应缴存金额的，将全部应缴存金额以折现后的金额计量应付职工薪酬。

本公司按照规定的折现率将设定受益计划所产生的义务予以折现，以确定设定受益计划义务的现值和当期服务成本。折现率根据资产负债表日与设定受益计划义务期限和币种相匹配的国债或活跃市场上的高质量公司债券的市场收益率确定。设定受益计划存在资产的，将设定受益计划义务现值减去设定受益计划资产公允价值所形成的赤字或盈余确认为一项设定受益计划净负债或净资产。设定受益计划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。在设定受益计划下，在下列日期孰早日将过去服务成本确认为当期费用：

（1）修改设定受益计划时。（2）本公司确认相关重组费用或辞退福利时。在设定受益计划结算时，确认一项结算利得或损失。

本公司向职工提供辞退福利的，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：（1）本公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时。（2）本公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。本公司按照辞退计划条款的规定，合理预计并确认辞退福

利产生的应付职工薪酬。辞退福利预期在其确认的年度报告期结束后十二个月内完全支付的，适用短期薪酬的相关规定；辞退福利预期在年度报告期结束后十二个月内不能完全支付的，适用其他长期职工福利的有关规定。

本公司向职工提供的其他长期职工福利，符合设定提存计划条件的，适用关于设定提存计划的有关规定进行处理。除此情形外，适用关于设定受益计划的有关规定，确认和计量其他长期职工福利净负债或净资产。在报告期末，将其他长期职工福利产生的职工薪酬成本确认为下列组成部分：（1）服务成本。（2）其他长期职工福利净负债或净资产的利息净额。（3）重新计量其他长期职工福利净负债或净资产所产生的变动。上述项目的总净额应计入当期损益或相关资产成本。

18、收入确认原则

（1）销售商品收入确认和计量原则

本公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；

本公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施控制；

与交易相关的经济利益能够流入本公司；

相关的收入和成本能够可靠地计量。

本公司收入确认的具体原则为：

①分成款收入：根据协议本公司不承担主要的运营责任，按照净额确认收入，每月与客户核对后按照合作运营方支付的分成款项确认收入。

②授权金收入：对于公司一次性取得的授权金收入，在协议约定的期间内按照直线法摊销确认收入。

③自营收入：在自营模式下，公司独立进行游戏的研发和运营，按照从玩家处取得的充值额予以递延，确认为递延收益；在游戏虚拟货币被实际消费使用时，确认收入的实现。

（2）按照完工百分比法确认提供劳务的收入和建造合同收入的确认和计量原则

本公司在同一会计年度内开始并完成的劳务，在完成劳务时确认收入；

本公司劳务的开始和完成分属不同的会计年度，在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，于资产负债表日按完工百分比法确认相关的

劳务收入。提供劳务交易的完工进度，依据已完工作的测量确定。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：

①已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按照相同金额结转劳务成本。

②已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认提供劳务收入。

(3) 让渡资产使用权收入的确认和计量原则

在与交易相关的经济利益能够流入本公司且收入的金额能够可靠地计量时确认收入。

19、政府补助的会计处理

(1) 政府补助的类型

政府补助，是本公司从政府无偿取得的货币性资产与非货币性资产，但不包括政府作为企业所有者投入的资本。根据相关政府文件规定的补助对象，将政府补助划分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

与资产相关的政府补助，是指本公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助。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。

(2) 政府补助的确认

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

政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额（人民币 1 元）计量。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

(3) 会计处理方法

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，按照所建造或购买的资产使用年限分期计入营业外收入；与收益相关的政府补助，用于补偿企业以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，在确认相关费用的期间计入当期营业外收入；用于补偿企业已发生的相关费用或损失的，取得时直接计入当期营业外收入。

已确认的政府补助需要返还时，存在相关递延收益余额的，冲减相关递延收

益账面余额，超出部分计入当期损益；不存在相关递延收益的，直接计入当期损益。

20、递延所得税资产和递延所得税负债

递延所得税资产和递延所得税负债根据资产和负债的计税基础与其账面价值的差额(暂时性差异)计算确认。对于按照税法规定能够于以后年度抵减应纳税所得额的可抵扣亏损，视同暂时性差异确认相应的递延所得税资产。

对于商誉的初始确认产生的暂时性差异，不确认相应的递延所得税负债。对于既不影响会计利润也不影响应纳税所得额(或可抵扣亏损)的非企业合并的交易中产生的资产或负债的初始确认形成的暂时性差异，不确认相应的递延所得税资产和递延所得税负债。在资产负债表日，递延所得税资产和递延所得税负债按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量。

递延所得税资产的确认以公司很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的应纳税所得额为限。对子公司及联营企业投资相关的暂时性差异产生的递延所得税资产和递延所得税负债，予以确认。但本公司能够控制暂时性差异转回的时间且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回的，不予确认。

21、经营租赁、融资租赁

(1) 经营租赁的会计处理

①本公司租入资产所支付的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，计入当期费用。其他方法更为系统合理的，可以采用其他方法。本公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用。

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

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

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

（2）融资租赁的会计处理

①融资租入资产：本公司按租赁开始日租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值中较低者作为租入资产的入账价值，按自有固定资产的折旧政策计提折旧；将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费用。本公司采用实际利率法对未确认融资费用，在资产租赁期内摊销，计入财务费用。本公司发生的初始直接费用计入租入资产价值。

②融资租出资产：本公司在租赁开始日，将应收融资租赁款和未担保余值之和与其现值的差额确认为未实现融资收益，在将来收到租金的各期间内确认为租赁收入。本公司发生的与出租交易相关的初始直接费用，计入应收融资租赁款的初始计量中，并减少租赁期内确认的收益金额。

22、关联方

一方控制、共同控制另一方或对另一方施加重大影响，以及两方或两方以上受同一方控制、共同控制或重大影响的，构成关联方。关联方可为个人或企业。仅仅同受国家控制而不存在其他关联方关系的公司之间不构成本公司的关联方。

本公司的关联方包括但不限于：

- （1） 本公司的母公司；
- （2） 本公司的子公司；
- （3） 与本公司受同一母公司控制的其他企业；
- （4） 对本公司实施共同控制的投资方；
- （5） 对本公司施加重大影响的投资方；
- （6） 本公司的合营企业，包括合营企业的子公司；
- （7） 本公司的联营企业，包括联营企业的子公司；
- （8） 本公司的主要投资者个人及与其关系密切的家庭成员；
- （9） 本公司或其母公司的关键管理人员及与其关系密切的家庭成员；
- （10） 本公司的主要投资者个人、关键管理人员及与其关系密切的家庭成员控制、共同控制的其他企业。

（二）主要会计政策和会计估计变更

1、会计政策变更

本公司已执行财政部于 2014 年颁布的下列新的及修订的企业会计准则：

《企业会计准则—基本准则》（修订）

《企业会计准则第 2 号——长期股权投资》（修订）

《企业会计准则第 9 号——职工薪酬》（修订）

《企业会计准则第 30 号——财务报表列报》（修订）

《企业会计准则第 33 号——合并财务报表》（修订）

《企业会计准则第 37 号——金融工具列报》（修订）

《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》。

执行上述企业会计准则未对本公司产生重大影响。

本报告期公司除上述（1）中的会计政策变更之外，其他主要会计政策未发生变更。

2、会计估计变更

报告期内，公司未发生会计估计变更。

三、主要会计数据和财务指标

（一）主要财务指标分析

1、盈利能力分析

（1）报告期内公司毛利率等指标见下表：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
营业收入	7,578,388.29	14,982,004.11	8,838,608.11
营业成本	2,312,052.85	3,301,895.53	2,062,566.13
毛利润	5,266,335.44	11,680,108.58	6,776,041.98
毛利率	69.49%	77.96%	76.66%

公司 2014 年、2015 年、2016 年 1-6 月份的毛利率分别为 76.66%、77.96% 和 69.49%，公司 2015 年毛利率较 2014 年稳中有升，主要系公司代理游戏产品的毛利率大幅低于自有研发游戏产品，而公司 2015 年代理游戏产品的收入占比降低所致。2016 年 1-6 月，公司毛利率水平有所降低，主要原因系分成款模式下，公司通过第三方运营公司代理推广公司游戏产品，第三方运营公司代理公司游戏产品并推广至腾讯应用平台、UC 九游平台等平台公司上线运营后，公司将从平

台公司获取的游戏分成款按一定的比例分给第三方运营公司，分给第三方运营公司的金额确认为成本（代理分成）。报告期内公司与第三方运营公司的分成比例无明显变化，但是 2016 年 1-6 月公司通过第三方运营公司推广的业务比重有所提高，致使公司分给第三方运营公司的分成款比例提高，公司获取的分成比例有所下降，因此分成款模式下 2016 年 1-6 月公司的毛利率下滑较多。

（2）具体收入构成情况毛利率分析

按照销售模式列示收入、毛利率情况如下：

单位：元

名称	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率
“分成款”模式	2,644,828.22	44.24%	6,845,384.64	66.36%	8,207,381.64	75.82%
“授权金”模式	2,674,962.72	95.44%	4,749,909.78	96.98%	67,544.50	97.59%
“自营销售”模式	2,258,597.35	68.33%	3,386,709.69	74.73%	563,681.97	86.47%
合计	7,578,388.29	69.49%	14,982,004.11	77.96%	8,838,608.11	76.66%

按产品来源列示收入、毛利率情况如下：

单位：元

名称	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率
自主研发游戏产品	7,488,530.78	70.20%	14,024,586.62	82.12%	7,384,534.86	86.57%
代理游戏产品	89,857.51	10.47%	957,417.49	17.01%	1,454,073.25	26.34%
合计	7,578,388.29	69.49%	14,982,004.11	77.96%	8,838,608.11	76.66%

按运行平台列示收入、毛利率情况如下：

单位：元

名称	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率
手机游戏	7,166,365.40	70.98%	12,472,043.59	80.30%	2,578,845.54	78.78%
网页游戏	412,022.89	43.62%	2,509,960.52	66.36%	6,259,762.57	75.79%
合计	7,578,388.29	69.49%	14,982,004.11	77.96%	8,838,608.11	76.66%

按销售区域列示收入、成本、毛利率情况如下：

单位：元

名称	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度	
	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率	营业收入	毛利率
国内收入	7,487,211.18	69.21%	13,915,408.97	76.99%	8,117,587.61	76.56%
国外收入	91,177.11	92.29%	1,066,595.14	90.60%	721,020.50	77.86%

合计	7,578,388.29	69.49%	14,982,004.11	77.96%	8,838,608.11	76.66%
----	--------------	--------	---------------	--------	--------------	--------

根据不同收入分类，具体分析公司各类业务毛利率情况如下：

从销售模式分析，授权金模式毛利率水平很高，报告期内均在 95%以上，分成款模式和自营收入模式毛利率报告期内有所下降。

从产品来源分析，公司自研游戏产品毛利率较高，代理游戏毛利率由 2014 年的 26.34% 下降到 2016 年 1-6 月的 10.47%。

从运行平台分析，公司手机游戏毛利率较高，网页游戏毛利率水平较低，且有下滑趋势。

从销售区域分析，国内收入的毛利率水平稳定，报告期内维持在 70-80% 左右，国外收入部分受代理游戏产品占比降低影响，2015 年、2016 年 1-6 月毛利率有所上升。

(3) 同行业可比公司毛利率见下表：

证券代码	证券简称	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
834597.OC	豌豆互动	99.19%	92.06%	92.50%
834629.OC	大麦互娱	43.12%	20.84%	82.24%
300418.SZ	昆仑万维	53.16%	60.95%	69.07%
均值		65.16%	57.95%	81.27%

数据来源：Wind 资讯

横向来看，公司毛利率水平较为稳定，由于规模较小，游戏公司营业收入对毛利率的拉动作用体现尚不明显。

2、偿债能力分析

报告期内，公司资产负债率、流动比率、速动比率见下表：

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）	4.55%	22.03%	52.55%
流动比率（倍）	20.94	4.20	1.88
速动比率（倍）	20.86	4.11	1.88

报告期内，公司没有非流动负债，流动负债期末余额基本保持稳定，资产负债率主要受资产规模影响。一方面，伴随着营业收入的增长，公司应收账款增多，货币资金期末余额逐年增加；另一方面，报告期内，公司 2015 年 12 月进行了 2 次增资、2016 年 6 月进行了 1 次增资致使公司资产增加。因此公司资产负债率逐年大幅降低，流动比率、速动比率逐年上升。

同行业可比公司资产负债率如下表：

证券代码	证券简称	资产负债率（%）		
		2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
834597.OC	颗豆互动	13.35	8.30	83.77
834629.OC	大麦互娱	18.12	1.59	0.65
300418.SZ	昆仑万维	49.36	31.08	31.08
均值		26.94	13.66	38.50

数据来源：Wind 资讯

同行业可比公司流动比率如下表：

证券代码	证券简称	流动比率（倍）		
		2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
834597.OC	颗豆互动	7.20	11.68	1.72
834629.OC	大麦互娱	2.83	35.83	80.20
300418.SZ	昆仑万维	1.24	1.57	2.49
均值		3.76	16.36	28.14

数据来源：Wind 资讯

横向来看，同行业可比公司资产负债率、流动比率指标波动亦较大。综合来看，公司资产负债率逐年下降、流动比率及速动比率较高，短期偿债能力和长期偿债能力都较强，且公司货币资金充裕，偿债能力有一定保障。

3、营运能力分析

报告期内，公司应收账款周转率见下表：

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
应收账款周转率	3.75	16.33	19.22

报告期内，伴随着收入的增长，公司应收账款期末余额增长较快，应收账款周转率逐年有所降低。公司2016年1-6月应收账款周转率下降较大，主要系公司2016年1-6月授权金模式占比有所增加，授权金模式下，公司部分授权金为年底结算，因此致使应收账款数额较大。

报告期内，公司存货科目期末无余额。

同行业可比公司应收账款周转率见下表：

证券代码	证券简称	应收账款周转率		
		2016年1-6月	2015年度	2014年度
834597.OC	颗豆互动	0.12	1.89	4.30
834629.OC	大麦互娱	2.24	3.89	4.82

300418.SZ	昆仑万维	3.05	6.59	7.98
均值		1.80	4.12	5.70

数据来源：Wind 资讯

横向来看，公司应收账款周转率显著高于同行业平均水平，主要为应收网络游戏运营商款项。分成款模式下，根据合同约定的 N+1 或 N+2 结算周期，游戏平台公司一般会在当月寄送上月或上上月收益分成的结算账单，经核对无误后公司确认收入，对方收到对应发票后支付款项。分成款模式下，公司款项结算周期较短，应收账款周转率高。授权金模式下，公司部分授权金为年底结算，存在一定结算周期，致使应收账款数额较大，应收账款周转率较低。

4、获取现金能力分析

报告期内，公司现金流量情况如下表：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
营业收入	7,578,388.29	14,982,004.11	8,838,608.11
销售商品、提供劳务收到的现金	3,691,364.09	17,625,482.71	9,639,748.62
经营活动产生的现金流量净额	-3,590,845.15	7,572,888.77	1,071,518.43
投资活动产生的现金流量净额	-334,365.90	-1,421,675.00	-
筹资活动产生的现金流量净额	23,982,000.00	5,250,000.00	-
现金及现金等价物净增加额	20,057,968.31	11,405,169.35	1,082,432.88
净利润	550,041.62	5,351,470.66	1,797,332.25

（1）经营活动产生的现金流量波动分析

2015 年，公司经营活动产生的现金流量净额较 2014 年大幅上升，主要受当期销售收入增长影响。2016 年 1-6 月，公司经营活动产生的现金流量净额下降较多，主要系一方面公司结算周期较长的授权金收入比例有所增长，部分授权金为年底结算，致使公司本期销售商品、提供劳务收到的现金较少；另一方面本期公司员工数量和薪酬水平均有提高，致使本期支付给职工以及为职工支付的现金提高。

（2）投资活动产生的现金流量波动分析

公司 2014 年无投资活动现金流量变动，2015 年及 2016 年 1-6 月份购置网络域名、支付办公室装修费用、少量固定资产采购等导致投资活动支出金额较大。

（3）筹资活动产生的现金流量波动分析

公司 2014 年无筹资活动现金流量变动，2015 年，公司吸收投资导致的现金

流入 525 万元，为股东以货币形式的增资。2016 年 1-6 月，公司吸收投资收到的现金为 2,400 万元。

2016 年 1-6 月同行业可比公司获取现金能力情况：

单位：万元

证券代码	证券简称	营业收入	经营活动产生的现金流量净额	净利润
834597.OC	颗豆互动	143.92	-613.56	-1,046.25
834629.OC	大麦互娱	968.33	-452.71	135.21
300418.SZ	昆仑万维	12,257.95	7,445.31	25,197.45
均值		41,230.07	2,126.35	8,095.47

数据来源：Wind 资讯

2015 年同行业可比公司获取现金能力情况：

单位：万元

证券代码	证券简称	营业收入	经营活动产生的现金流量净额	净利润
834597.OC	颗豆互动	2,223.16	-1,242.68	274.24
834629.OC	大麦互娱	1,166.85	-919.00	-2,237.85
300418.SZ	昆仑万维	178,914.06	19,215.33	40,538.84
均值		60,768.02	5,684.55	12,858.41

数据来源：Wind 资讯

2014 年同行业可比公司获取现金能力情况：

单位：万元

证券代码	证券简称	营业收入	经营活动产生的现金流量净额	净利润
834597.OC	颗豆互动	2,265.49	-451.88	668.18
834629.OC	大麦互娱	1,084.86	157.95	496.94
300418.SZ	昆仑万维	193,414.58	39,680.02	32,638.23
均值		65,588.31	13,128.70	11,267.78

数据来源：Wind 资讯

（二）营业收入和营业成本

1、营业收入确认的具体方法

公司营业收入确认的具体方法详见本节“二、公司主要会计政策、会计估计及其变更/（一）主要会计政策和会计估计/18、收入”。

2、营业收入构成及变动分析

（1）公司营业收入构成

公司营业收入构成详见第二节公司业务“四、主要供应商、客户及成本构成情况/（一）收入构成”。

（2）营业收入变动分析

公司营业收入变动分析详见第二节公司业务“四、主要供应商、客户及成本构成情况/（一）收入构成”。

（3）利润总额的变动趋势

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
营业收入	7,578,388.29	14,982,004.11	8,838,608.11
营业成本	2,312,052.85	3,301,895.53	2,062,566.13
营业利润	624,062.33	6,167,705.25	2,464,882.21
利润总额	668,112.85	6,163,692.00	2,465,932.21
净利润	550,041.62	5,351,470.66	1,797,332.25

报告期内，公司 2015 年营业收入和利润总额同比增幅分别为 69.51%和 149.95%。2016 年 1-6 月，公司利润总额大幅降低的主要原因是 2016 年公司申请在全国中小企业股份转让系统挂牌及股份公司定向增资，确认中介费用 193.04 万元，且当期公司管理人员数量及薪酬都有所增长，公司职工薪酬支出增加。

3、经营活动现金流波动分析及其与净利润的匹配分析

公司净利润与经营活动现金净流量的匹配分析如下表所示：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	-3,590,845.15	7,572,888.77	1,071,518.43
净利润	550,041.62	5,351,470.66	1,797,332.25

2014 年、2015 年、2016 年 1-6 月，公司净利润与经营活动产生的现金流量净额相匹配，其差异主要系由于报告期间经营性应收、应付项目增减等影响当期经营活动现金流量造成的。根据“采用间接法将净利润调节为经营活动现金流量”进行分析，报告期内相关报表项目增减变动对当期经营活动现金流量的影响如下：

单位：元

补充资料	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
1.将净利润调节为经营活动现金流量：			
净利润	550,041.62	5,351,470.66	1,797,332.25
加：资产减值准备	99,702.01	19,395.77	18,241.92
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	20,388.59	41,403.23	44,806.79
无形资产摊销			1,008.33

长期待摊费用摊销	83,333.34	55,555.56	
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“-”号填列）			
固定资产报废损失（收益以“-”号填列）		4,380.60	-
公允价值变动损失（收益以“-”号填列）			-
财务费用（收益以“-”号填列）	-10.96		
投资损失（收益以“-”号填列）			-
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-14,955.30	950.86	4,560.48
递延所得税负债增加（减少以“-”号填列）			-
存货的减少（增加以“-”号填列）			
经营性应收项目的减少（增加以“-”号填列）	-5,153,914.79	1,259,634.41	2,561,587.15
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	824,570.34	840,097.68	-3,356,018.49
其他			
经营活动产生的现金流量净额	-3,590,845.15	7,572,888.77	1,071,518.43
2.不涉及现金收支的重大投资和筹资活动：			
债务转为资本			-
一年内到期的可转换公司债券			-
融资租入固定资产			-
3.现金及现金等价物净变动情况：			
现金的期末余额	34,367,447.13	14,309,478.82	2,904,309.47
减：现金的年初余额	14,309,478.82	2,904,309.47	1,821,876.59
加：现金等价物的期末余额			-
减：现金等价物的年初余额			-
现金及现金等价物净增加额	20,057,968.31	11,405,169.35	1,082,432.88

4、其他现金流量表项目

（1）收到的其他与经营活动有关的现金

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
利息收入	24,540.77	9,127.69	6,026.07
往来款	95,191.38	5,824,041.61	2,509.90
员工还借款	2,563.42		
收到退回的保证金、押金	500.00		
营业外收入	121,771.07		
合计	244,566.64	5,833,169.30	8,535.97

报告期内，公司收到的其他与经营活动有关的现金主要由往来款和利息收入构成。其中，2015 年往来款主要包括收回付宁、许聪明借款及收到成都游戏工场本期借款返还。2016 年 1-6 月，公司收到政府补助共计 12.18 万元。

(2) 支付的其他与经营活动有关的现金

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
往来款	93,558.00	4,073,508.06	2,502,316.71
销售费用	4,353.75	344.49	97,000.00
管理费用	1,431,313.36	213,316.42	527,896.35
员工备用金	103,387.00	24,000.00	30,000.00
押金	20,215.40	31,204.40	
银行手续费	2,339.38	1,550.89	1,318.43
营业外支出	77,720.55	191.12	
合计	1,732,887.44	4,344,115.38	3,158,531.49

报告期内，公司支付的其他与经营活动有关的现金主要由往来款、管理费用和员工备用金等构成。其中，往来款主要为员工借款和对关联方资金拆借。

(3) 支付的其他与筹资活动有关的现金

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
验资费用	18,000.00		
合计	18,000.00		

5、成本构成及变动分析

(1) 公司营业成本构成

公司营业成本构成详见第二节公司业务“四、主要供应商、客户及成本构成情况/（四）公司成本构成”。

(2) 公司营业成本变动分析

2015 年营业成本中服务器费用增幅较大，主要由于 9 月份以来上线多款手机游戏，带来营业收入增长的同时服务器成本也相应增长。代理成本为公司从运营平台获得的可分配收入按照合同约定与第三方公司分成的部分，2016 年 1-6 月公司与第三方运营公司的分成款比例增加。

(三) 主要费用

1、公司最近两年一期的期间费用情况

公司最近两年一期的期间费用情况如下表：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
----	--------------	---------	---------

	金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例	金额	占营业收入比例
销售费用	486,471.41	6.42%	1,145,675.47	7.65%	626,886.87	7.09%
管理费用	4,048,516.05	53.42%	4,281,522.07	28.58%	3,620,541.26	40.96%
财务费用	-5,622.34	-0.07%	-22,514.33	-0.15%	-1,684.01	-0.02%
合计	4,529,365.12	59.77%	5,404,683.21	36.07%	4,245,744.12	48.04%

公司期间费用有所增长，2015 年占营业收入的比例较 2014 年有所降低，主要受营业收入增长较快影响。2016 年 1-6 月，公司管理费用增长较大，主要受本期支出的中介费用影响，致使期间费用增幅较大。报告期内，销售费用占营业收入的比例报告期内基本稳定。财务费用主要是汇兑损益及利息收入，占比较小。

（1）销售费用

公司销售费用主要由广告宣传费、运营推广费和信息发布合作费等组成。明细如下：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
广告宣传费	124,167.00	247,500.00	110,000.00
运营推广费	13,322.64	279,894.06	348,886.87
信息发布合作费	256,066.04	582,943.39	168,000.00
员工薪酬	85,594.65	33,118.62	-
折旧费	1,109.70	2,219.40	-
业务招待费	6,211.38	-	-
合计	486,471.41	1,145,675.47	626,886.87

2015 年公司销售费用较 2014 年增长 51.88 万元，增幅为 82.76%，其中信息发布合作费增加 41.49 万元，主要为公司利用互联网信息发布公司，通过设置首页合作、网站跳转合作、浏览器内置合作、hao123 桌面快捷、站群广告推广等形式推广公司产品而支付的流量费。运营推广费主要是为奖励游戏玩家，待其达到一定级别或者通关、邀请一定数量好友加入游戏等赠送的通信充值卡费用。广告宣传费是支付的广告费用及零星线下推广宣传品。2015 年 6 月公司新增客服人员一名、2015 年 12 月新增商务市场人员两名，分别负责跟进玩家反馈及联系维护合作商，员工薪酬相应增加。

2016 年 1-6 月，公司各项销售费用较为稳定，其中公司减少了游戏推广活动，运营推广费显著降低；2015 年 12 月公司增加 2 名商务人员，2016 年公司增加 1 名商务人员，因此公司 2016 年 1-6 月员工薪酬增加较大。

（2）管理费用

1) 管理费用构成情况

管理费用主要由研发费用、员工薪酬、办公费等组成，其中，2014 年、2015 年、2016 年 1-6 月研发费占管理费用的比例分别为 68.13%、81.23%、33.14%，其中 2016 年 1-6 月研发费占比大幅下降主要系新增中介费用 193.04 万元所致，明细如下：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
员工薪酬	472,420.11	408,816.46	586,153.19
办公费	56,684.94	110,665.98	184,626.04
差旅交通费	10,568.30	66,557.90	99,689.10
业务招待费	6,400.80	64,989.00	83,052.00
房租物业费	44,859.08	23,699.00	148,227.40
通讯费	5,626.46	5,436.23	6,806.14
折旧及摊销	6,971.20	14,655.77	18,937.76
研发费	1,341,600.98	3,477,848.34	2,466,623.99
装修费	103,543.34	55,555.56	-
中介费用	1,930,440.04		
其他	69,400.80	53,297.83	26,425.64
合计	4,048,516.05	4,281,522.07	3,620,541.26

2015 年公司管理费用较 2014 年增加 66.10 万元，增幅为 18.26%。其中，研发费增长 101.12 万元，主要是新增游戏动漫形象、动画设计与制作的美术制作费用所致。员工薪酬有所下降，其中 2015 年福利费支出降低较为明显。2015 年，房租物业费有所减少，其中房租减少 11.78 万元，原因是自 2014 年 9 月份公司进驻腾讯众创空间后办公场地、宽带及水电费免费所致。此外，2015 年公司办公费、差旅交通费有小幅降低。2015 年，公司新增装修费 5.56 万元，为办公场所室内装饰装修作为长期待摊费用在本期的摊销。

2016 年 1-6 月，公司新增中介费用 193.04 万元；公司员工薪酬增幅较大，主要系由于公司管理人员数量增加以及管理人员人均薪酬水平的提高，2014 年及 2015 年公司管理人员维持在 3-5 人左右，2016 年 1-6 月公司管理人员在 8 人左右。公司研发费用占比有所下降，主要系新增中介费用 193.04 万元所致。房租物业费、装修费用有所增长。

2) 研发费用

报告期内，公司研发费用明细如下：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
员工薪酬	1,080,991.75	2,003,045.23	2,229,866.13
折旧费	8,667.49	18,492.43	22,957.86
美术制作费	251,941.74	1,456,310.68	213,800.00

研发费用中美术制作费为外包费用，其中 2014 年支付成都浩游网络科技有限公司 20.00 万元、杨德平设计费 1.38 万元，2015 年支付厦门新华智业文化传媒有限公司设计费 145.63 万元，2016 年 1-6 月支付厦门新华智业文化传媒有限公司设计费 25.19 万元。

报告期内，公司研发投入占营业收入比重情况如下：

单位：元

时间	研发费用总额	营业收入	占营业收入比例
2016 年 1-6 月	1,341,600.98	7,578,388.29	17.70%
2015 年度	3,477,848.34	14,982,004.11	23.21%
2014 年度	2,466,623.99	8,838,608.11	27.91%

报告期内，公司研发费用占营业收入比例维持在 20%左右水平，稳中有降，主要原因有两个方面：

1) 公司的营业收入规模快速增长，研发费用占比相对降低。2) 随着公司研发模式的不断完善，公司研发效率不断提高，减少了不必要的研发费用支出，降低了研发成本。

(3) 财务费用

财务费用主要由利息收入、汇兑损益和银行手续费等组成，明细如下：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
利息支出			
减：利息收入	24,540.77	9,127.69	6,026.07
汇兑损益	16,579.05	-19,609.62	-2,541.54
其他	2,339.38	6,222.98	6,883.60
合计	-5,622.34	-22,514.33	-1,684.01

同行业可比上市公司 2014 年度、2015 年度及 2016 年 1-6 月三项期间费用占

营业收入的比例如下：

证券代码	证券简称	销售费用占营业收入比例（%）		
		2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
834597.OC	颗豆互动	130.01	2.30	0.00
834629.OC	大麦互娱	20.12	24.44	3.50
300418.SZ	昆仑万维	29.03	38.13	36.96
均值		59.72	21.62	13.49

数据来源：Wind 资讯

证券代码	证券简称	管理费用占营业收入比例（%）		
		2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
834597.OC	颗豆互动	681.04	76.96	50.40
834629.OC	大麦互娱	38.91	180.83	39.45
300418.SZ	昆仑万维	16.03	12.90	13.66
均值		245.33	90.23	34.50

数据来源：Wind 资讯

证券代码	证券简称	财务费用占营业收入比例（%）		
		2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
834597.OC	颗豆互动	-0.38	-0.32	-0.51
834629.OC	大麦互娱	-0.13	-1.04	-0.06
300418.SZ	昆仑万维	0.59	-4.21	0.55
均值		0.03	-1.86	-0.01

数据来源：Wind 资讯

横向来看，可比公司期间费用占营业收入的比例波动较为明显。综合来看，公司销售费用占营业收入的比例较可比公司平均值低。管理费用主要由研发费用等构成，公司规模较小，管理费用占营业收入的比例相对较高。可比公司财务杠杆普遍较低，公司亦没有对外借款，财务费用主要是银行存款的利息收入及汇兑差异，且报告期为负值，占营业收入的比例较低。

（四）重大投资收益、非经常性损益、纳税情况

1、重大投资收益情况

报告期内，公司无重大投资收益。

2、非经常性损益

报告期内，公司非经常性损益情况如下表所示：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
----	--------------	---------	---------

非流动性资产处置损益,包括已计提资产减值准备的冲销		-4,380.60	-
计入当期损益的政府补助(与公司正常经营业务密切相关,符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外)	121,770.61		
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-77,720.09	367.35	1,050.00
其他符合非经常性损益定义的损益项目		-	-
非经常性损益合计	44,050.52	-4,013.25	1,050.00
减:所得税影响额	18,265.59	-601.99	262.50
非经常性损益净额(影响净利润)	25,784.93	-3,411.26	787.50

3、纳税情况

(1) 公司主要税种和适用税率

税 种	计税依据	税率
增值税	按照税法规定计算的销售货物和应税劳务收入为基础计算	6%、3%
城市维护建设税	按实际缴纳的营业税、增值税、消费税之和计算缴纳	7%
教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税、消费税之和计算缴纳	3%
地方教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税、消费税之和计算缴纳	2%
企业所得税	按应纳税所得额计算缴纳	25%、15%

公司自 2014 年 1—11 月系小规模纳税人,增值税税率 3%;2014 年 12 月起系增值税一般纳税人,增值税税率 6%。

(2) 税收优惠及批文

本公司经厦门市科学技术委员会、厦门市财政局、福建省厦门市国家税务局和福建省厦门市地方税务局批准,于 2015 年 10 月 12 日取得编号为 GR201535100338 的《高新技术企业证书》,有效期从 2015 年 10 月 12 日起至 2018 年 10 月 11 日止三年,根据国家对高新技术企业的所得税优惠政策,企业所得税税率执行 15%,每年在主管税务登记机关备案登记。

(五) 主要资产

报告期内,公司拥有的主要资产及其构成情况如下表所示:

单位:元

项目	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	34,367,447.13	14,309,478.82	2,904,309.47
应收账款	2,939,292.77	1,101,961.93	733,442.40
预付款项	90,860.35	230,000.00	-

其他应收款	722,064.72	44,424.75	1,998,685.53
其他流动资产	55,328.19	122,199.97	-
流动资产合计	38,174,993.16	15,808,065.47	5,636,437.40
非流动资产：			
固定资产	76,605.33	62,387.45	74,193.16
无形资产	1,037,735.88	754,717.01	-
长期待摊费用	361,111.10	444,444.44	-
递延所得税资产	23,655.00	8,699.70	9,650.56
非流动资产合计	1,499,107.31	1,270,248.60	83,843.72
资产总计	39,674,100.47	17,078,314.07	5,720,281.12

公司资产构成以流动资产为主，2014 年末、2015 年和 2016 年 1-6 月公司流动资产合计占总资产的比例分别为 98.53%、92.56%和 96.32%，固定资产及其他非流动资产较少，符合公司轻资产的特征。

1、货币资金

报告期各期末，公司货币资金余额如下表所示：

单位：元

项 目	2016 年 6 月 30 日			2015 年 12 月 31 日			2014 年 12 月 31 日		
	原币	汇率	折合人民币	原币	汇率	折合人民币	原币	汇率	折合人民币
一、现金									
人民币	6,042.60	1.00	6,042.60	2,090.60	1.00	2,090.60	7,520.79	1.00	7,520.79
现金小计	-		6,042.60			2,090.60			7,520.79
二、银行存款									
人民币	34,345,884.59	1.00	34,345,884.59	14,287,868.42	1.00	14,287,868.42	2,863,525.70	1.00	2,863,525.70
美元	0.01	6.63	0.07	0.38	6.49	2.47	0.44	6.12	2.69
日元	-	0.06	-	0.00	0.05	0.00	333,189.00	0.05	17,116.25
银行存款小计			34,345,884.66			14,287,870.89			2,880,644.64
三、其他货币资金									
人民币	15,519.87	1.00	15,519.87	19,517.33	1.00	19,517.33	16,144.04	1.00	16,144.04
其他货币资金小计	-		15,519.87			19,517.33			16,144.04
合 计			34,367,447.13			14,309,478.82			2,904,309.47

公司货币资金余额中其他货币资金系公司存放于第三方支付平台如支付宝、易宝等的货币资金，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
支付宝余额	15,433.63	19,360.83	1,623.82
易宝余额	86.24	156.50	14,520.22
合计	15,519.87	19,517.33	16,144.04

该其他货币资金（支付宝、易宝金额）的收款模式及管理详见“第二节 公司业务/五、公司商业模式/（二）销售模式/3、自营销售模式”。

截至2016年6月30日，本公司不存在质押、冻结，或有潜在收回风险的款项。

2、应收账款

（1）公司报告期内应收账款余额及占比情况

公司报告期各期末应收账款余额占营业收入、资产总额的比重如下表所示：

单位：元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度
应收账款余额	2,939,292.77	1,101,961.93	733,442.40
营业收入	7,578,388.29	14,982,004.11	8,838,608.11
应收账款余额占营业收入比例（%）	38.79	7.36	8.30
总资产	39,674,100.47	17,078,314.07	5,720,281.12
应收账款占总资产的比例（%）	7.41	6.45	12.82

公司应收账款余额2015年末有所增加，主要是由于营业收入、总资产在当期增幅较大，应收账款占营业收入、总资产的比例在2015年度有所下滑。2016年6月末，公司应收账款账面余额大幅增加，主要是2016年公司与深圳市乐土信息技术有限公司加强了授权金模式的合作，根据合同约定，对方需在2016年12月支付部分授权金。

同行业可比公司应收账款占营业收入、总资产比重见下表：

证券代码	证券简称	2016年1-6月		2015年度		2014年度	
		占营业收入比例	占总资产比例	占营业收入比例	占总资产比例	占营业收入比例	占总资产比例
834597.OC	颗豆互动	627.89%	49.77%	59.02%	45.93%	46.16%	49.18%
834629.OC	大麦互娱	46.88%	14.89%	28.69%	14.45%	24.41%	12.58%
300418.SZ	昆仑万维	42.10%	9.26%	16.13%	7.42%	13.15%	17.32%
均值		238.96%	24.64%	34.61%	22.60%	27.91%	26.36%

数据来源：Wind 资讯

横向来看，公司应收账款总资产占比低于同行业可比公司的平均水平。2014年末、2015年末和2016年6月末，颗豆互动应收账款期末余额相较于营业收入

规模较大。2014 年末和 2015 年末，对比其他两家可比公司，公司应收账款占营业收入的比例仍相对较低，公司应收账款管理水平较好；2016 年 1-6 月公司与第三方运营商合作结算模式致使 2016 年 6 月末应收账款余额较大。

(2) 应收账款按种类列示的情况

单位：元

类别	2016 年 6 月 30 日				
	账面金额		坏账准备		净额
	金额	比例	金额	计提比例	
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					
(1)账龄组合	3,096,992.78	100.00%	157,700.01	5.09%	2,939,292.77
(2)其他组合					
组合小计	3,096,992.78	100.00%	157,700.01	5.09%	2,939,292.77
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款					
合计	3,096,992.78	100.00%	157,700.01	5.09%	2,939,292.77

(续)

单位：元

类别	2015 年 12 月 31 日				
	账面金额		坏账准备		净额
	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					
(1)账龄组合	1,159,959.93	100.00%	57,998.00	5.00%	1,101,961.93
(2)其他组合	-		-		-
组合小计	1,159,959.93	100.00%	57,998.00	5.00%	1,101,961.93
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款			-		-
合计	1,159,959.93	100%	57,998.00	5.00%	1,101,961.93

(续)

单位：元

类别	2014 年 12 月 31 日				
	账面金额		坏账准备		净额
	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					
(1)账龄组合	772,044.63	100.00%	38,602.23	5.00%	733,442.40

(2)其他组合	-		-		-
组合小计	772,044.63	100.00%	38,602.23	5.00%	733,442.40
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款					
合计	772,044.63	100.00%	38,602.23	5.00%	733,442.40

(3) 应收账款中的外币余额

项 目	2016 年 6 月 30 日		
	原币	汇率	折合人民币
美 元	0.00	6.6312	0.00
日 元	53,793.00	0.0645	3,469.16
合 计			3,469.16

(续)

项 目	2015 年 12 月 31 日		
	原币	汇率	折合人民币
美 元	74,483.30	6.493600	483,664.76
日 元	83,418.00	0.053875	4,494.14
合 计			488,158.90

(续)

项 目	2014 年 12 月 31 日		
	原币	汇率	折合人民币
美 元	54,483.30	6.119000	333,383.31
日 元	284,671.00	0.051371	14,623.83
合 计			348,007.14

(4) 组合中，按账龄分析法计提坏账准备的应收账款情况

报告期末，公司按组合计提坏账准备的应收账款账龄分布及坏账准备计提情况如下：

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		
	金额	坏账准备	计提比例	金额	坏账准备	计提比例	金额	坏账准备	计提比例
1 年以内	3,039,985.38	151,999.27	5%	1,159,959.93	57,998.00	5%	772,044.63	38,602.23	5%
1 — 2 年	57,007.40	5,700.74	10%	-	-	10%	-	-	10%
2 — 3			50%	-	-	50%	-	-	50%

年									
3 年以上			100%	-	-	100%	-	-	100%
合计	3,096,992.78	157,700.01		1,159,959.93	57,998.00		772,044.63	38,602.23	

报告期内，公司应收账款账龄结构良好，账龄总体较短。2014 年末、2015 年末应收账款账龄全部处于 1 年以内；2016 年 6 月末，1 年以内应收账款占比 98.16%，1-2 年应收账款占比 1.84%。

公司按照账龄在 1 年以内、1-2 年、2-3 年、3 年以上对应收账款计提坏账准备，计提比例分别为 5%、10%、50% 和 100%。

同行业可比公司应收账款坏账准备计提比例如下：

证券代码	证券简称	账龄					
		1 年以内	1-2 年	2-3 年	3-4 年	4-5 年	5 年以上
834597.OC	颗豆互动	5.00%	10.00%	50.00%	100.00%	100.00%	100.00%
834629.OC	大麦互娱	5.00%	10.00%	20.00%	50.00%	80.00%	100.00%
300418.SZ	昆仑万维	5.00%	10.00%	20.00%	100.00%	100.00%	100.00%

数据来源：Wind 资讯

(5) 报告期内公司应收账款金额前五名

单位：元

单位名称	与本公司关系	2016 年 6 月 30 日	账龄	占应收账款总额的比例
深圳市乐土信息技术有限公司	非关联方	1,829,891.87	1 年以内	59.09%
厦门嘉游互动科技有限公司	非关联方	532,375.83	1 年以内	17.19%
成都晨火科技有限公司	非关联方	152,668.49	1 年以内	4.93%
江苏名通信息科技有限公司	非关联方	125,857.55	1 年以内	4.06%
深圳市腾讯计算机系统有限公司	非关联方	102,279.61	1 年以内	3.30%
合计		2,743,073.35		88.57%

(续)

单位：元

单位名称	与本公司关系	2015 年 12 月 31 日	账龄	占应收账款总额的比例
TECHNOLOGY OF DIGITAL WAVE CO LTD	非关联方	454,552.00	1 年以内	39.19%
广州游爱网络技术有限公司	非关联方	110,704.14	1 年以内	9.54%
天津百度紫桐科技有限公司	非关联方	87,607.14	1 年以内	7.55%
广州爱九游信息技术有限公司	非关联方	81,091.74	1 年以内	6.99%
深圳市腾讯计算机系统有限公司	非关联方	77,000.17	1 年以内	6.64%

合计		810,955.19		69.91%
----	--	------------	--	--------

(续)

单位：元

单位名称	与本公司关系	2014年12月31日	账龄	占应收账款总额的比例
MFACE INTERNATIONAL SDN BHD	非关联方	305,950.00	1年以内	39.63%
福建博瑞网络科技有限公司	非关联方	139,943.93	1年以内	18.13%
广州爱九游信息技术有限公司	非关联方	83,685.36	1年以内	10.84%
天津百度紫桐科技有限公司	非关联方	50,811.64	1年以内	6.58%
北京开心人信息技术有限公司	非关联方	42,509.90	1年以内	5.51%
合计		622,900.83		80.69%

3、预付账款

(1) 预付账款账龄构成分析

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	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1年以内	90,860.35	100.00%	230,000.00	100.00%	-	
合计	90,860.35	100.00%	230,000.00	100.00%	-	

(2) 报告期内公司预付账款金额列示

单位：元

单位名称	与本公司关系	2016年6月30日	款项内容	占预付账款总额的比例
腾讯云计算（北京）有限公司	非关联方	66,000.00	预付云服务费	72.64%
厦门市思明区生产促进中心	非关联方	10,183.80	预付房租	11.21%
四川火炎众智网络科技有限公司	非关联方	8,876.55	预付云服务费	9.77%
颜毅赞	公司员工	4,800.00	预付租车款	5.28%
泉州市星辰信息科技有限公司	非关联方	1,000.00	预付采购款	1.10%
合计		90,860.35		100.00%

(续)

单位：元

单位名称	与本公司关系	2015年12月31日	款项内容	占预付账款总额的比例
厦门旷世亿云网络科技有限公司	非关联方	166,500.00	预付流量费	72.39%
腾讯云计算（北京）有限公司	非关联方	63,500.00	预付云服务费	27.61%
合计		230,000.00		100.00%

(3) 期末预付款项中持有本公司5%以上（含5%）表决权股份的股东单位

欠款情况

无。

4、其他应收款

(1) 报告期内，其他应收款按种类列示

单位：元

类别	2016 年 6 月 30 日				净额
	账面金额		坏账准备		
	金额	比例	金额	计提比例	
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					
(1) 账龄组合					
(2) 特定交易对象组合					
(3) 特殊款项性质组合	722,064.72	100.00%			722,064.72
组合小计	722,064.72	100.00%			722,064.72
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	722,064.72	100.00%			722,064.72

(续)

单位：元

类别	2015 年 12 月 31 日				净额
	账面金额		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					
(1) 账龄组合					
(2) 特定交易对象组合	42,883.44	96.53%	-		42,883.44
(3) 特殊款项性质组合	1,541.31	3.47%	-		1,541.31
组合小计	44,424.75	100.00%	-		44,424.75
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	44,424.75	100.00%	-		44,424.75

(续)

单位：元

类别	2014 年 12 月 31 日				净额
	账面金额		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					
(1) 账龄组合					
(2) 特定交易对象组合	1,990,984.43	99.61%	-		1,990,984.43
(3) 特殊款项性质组合	7,701.10	0.39%	-		7,701.10
组合小计	1,998,685.53	100.00%	-		1,998,685.53
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	1,998,685.53	100.00%	-		1,998,685.53

(2) 报告期内实际核销的其他应收款情况

无。

(3) 期末其他应收款中持本公司 5%以上（含 5%）表决权股份的股东单位欠款情况

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	
		金额	比例	金额	比例	金额	比例
付宁	本公司实际控制人	-	-	-	-	1,989,000.00	99.52%

(4) 报告期内公司其他应收账款列示

单位：元

单位名称	款项内容	与本公司关系	2016 年 6 月 30 日	账龄	占其他应收款总额的比例
厦门市思明区国家税务局	退税款	非关联方	629,989.83	1 年以内	87.25%
厦门市思明区生产促进中心	房租押金	非关联方	50,919.80	1-2 年	7.05%
余安	备用金	公司职工	15,000.00	1 年以内	2.08%
陈淑燕	备用金	公司职工	11,028.05	1 年以内	1.53%
公积金	代垫款	员工公积金	5,056.00	1 年以内	0.70%
合 计			711,993.68		98.61%

(续)

单位：元

单位名称	款项内容	与本公司关系	2015 年 12 月 31 日	账龄	占其他应收款总额的比例
厦门市思明区生产促进中心	房租押金	非关联方	31,204.40	1 年以内	70.23%
社医保	代垫款	员工社保	6,400.00	1 年以内	14.41%
公积金	代垫款	员工公积金	6,249.04	1 年以内	14.07%
黄婷婷	备用金	公司职工	571.31	1 年以内	1.29%
合 计			44,424.75		100.00%

(续)

单位：元

单位名称	款项内容	与本公司关系	2014 年 12 月 31 日	账龄	占其他应收款总额的比例
付宁	往来款	实际控制人	1,989,000.00	1 年以内	99.52%
社医保	代垫款	员工社保	4,901.10	1 年以内	0.24%
公积金	代垫款	员工公积金	2,800.00	1 年以内	0.14%
许聪明	备用金	公司职工	1,984.43	1 年以内	0.10%
合 计			1,998,685.53		100.00%

(5) 其他应收关联方款项情况

见本节“四、关联方、关联方关系及关联交易/（四）关联方往来款项余额/2、其他应收款”。

5、其他流动资产

单位：元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
房 租		6,240.80	
服务器租赁费		115,959.17	
预交企业所得税	52,350.82		
未抵扣的增值税	2,977.37		
合 计	55,328.19	122,199.97	-

6、固定资产

(1) 固定资产的折旧年限及折旧方法

公司各类固定资产的折旧年限和折旧方法具体详见本节“二、公司主要会计政策、会计估计及其变更/（一）主要会计政策和会计估计/13、固定资产”。

(2) 固定资产原值、累计折旧及净额明细表

单位：元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
一、原值			
电子设备	163,944.87	140,154.25	120,468.10
办公设备	25,107.85	14,292.00	21,027.00
合 计	189,052.72	154,446.25	141,495.10
二、累计折旧			
电子设备	109,511.96	90,927.35	56,759.24
办公设备	2,935.43	1,131.45	10,542.70
合 计	112,447.39	92,058.80	67,301.94
三、减值准备			
电子设备		-	

办公设备			
合计		-	
四、账面价值			
电子设备	54,432.91	49,226.90	63,708.86
办公设备	22,172.42	13,160.55	10,484.30
合计	76,605.33	62,387.45	74,193.16

公司固定资产主要为计算机等电子设备和办公设备。报告期内公司固定资产不存在抵押、担保等受限情况。公司固定资产使用情况良好，不存在减值情形，尚未提取固定资产减值准备。

7、无形资产

（1）无形资产的折旧年限及折旧方法

公司各类无形资产的折旧年限和折旧方法具体详见本节“二、公司主要会计政策、会计估计及其变更/（一）主要会计政策和会计估计/14、无形资产计价和摊销方法”。

（2）无形资产原值、累计摊销及净额明细表

单位：元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
一、原值			
软件	3,300.00	3,300.00	3,300.00
域名	1,037,735.88	754,717.01	
合计	1,041,035.88	758,017.01	3,300.00
二、累计摊销			
软件	3,300.00	3,300.00	3,300.00
域名			
合计	3,300.00	3,300.00	3,300.00
三、减值准备			
软件			
域名			
合计			
四、账面价值			
软件		754,717.01	
域名	1,037,735.88		
合计	1,037,735.88	754,717.01	

公司无形资产主要网络域名，由于网络域名每年仅需续费就可以无限期使用，故将其确认为使用寿命不确定的无形资产，不计摊销。

8、长期待摊费用

单位：元

项目	2015年12月31日	本期增加额	本期摊销额	本期其他减少额	2016年6月30日
装修费	444,444.44		83,333.34		361,111.10
合 计	444,444.44		83,333.34		361,111.10

(续)

单位：元

项目	2014年12月31日	本期增加额	本期摊销额	本期其他减少额	2015年12月31日
装修费	-	500,000.00	55,555.56	-	444,444.44
合 计	-	500,000.00	55,555.56	-	444,444.44

2015年7月，公司委托厦门悦目装饰工程有限公司对办公场所进行室内装饰装修，合同价款50万元，工程于同年8月竣工验收，相关款项已支付。

9、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	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
可抵扣亏损						
资产减值准备	157,700.01	23,655.00	57,998.00	8,699.70	38,602.23	9,650.56
合计	157,700.01	23,655.00	57,998.00	8,699.70	38,602.23	9,650.56

10、资产减值准备

资产减值准备的计提与转回情况：

单位：元

项 目	2015年12月31日	本期增加额	本期减少额		2016年6月30日
			转回	转销	
坏账准备	57,998.00	99,702.01			157,700.01

(续)

单位：元

项目	2014年12月31日	本期增加额	本期减少额		2015年12月31日
			转回	转销	
坏账准备	38,602.23	19,395.77			57,998.00

(续)

单位：元

项目	2013 年 12 月 31 日	本期增加额	本期减少额		2014 年 12 月 31 日
			转回	转销	
坏账准备	20,360.31	18,241.92			38,602.23

截至 2016 年 6 月 30 日，公司除对应收账款计提坏账准备外，其他资产未发生减值情况，未计提资产减值准备。

（六）主要负债

报告期内，公司的主要负债及其构成情况如下表所示：

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	占总负债比例	金额	占总负债比例	金额	占总负债比例
应付账款	989,366.99	54.27%	223,500.00	5.94%	630,609.10	20.98%
应付职工薪酬	265,809.53	14.58%	413,217.19	10.98%	765,082.62	25.45%
应交税费	17,847.00	0.98%	334,729.43	8.90%	828,861.61	27.58%
其他应付款	11,523.00	0.63%	970.00	0.03%	-	0.00%
其他流动负债	538,479.66	29.54%	2,789,965.89	74.15%	781,266.89	25.99%
流动负债合计	1,823,026.18	100.00%	3,762,382.51	100.00%	3,005,820.22	100.00%
非流动负债合计						
负债合计	1,823,026.18	100.00%	3,762,382.51	100.00%	3,005,820.22	100.00%

报告期内，公司负债主要为应付账款、应付职工薪酬、应交税费等经营性负债构成的流动负债。

1、应付账款

（1）应付账款账龄构成分析

单位：元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
1 年以内	989,366.99	223,500.00	545,139.00
1 至 2 年			85,470.10
合计	989,366.99	223,500.00	630,609.10

（2）应付关联方款项

无。

（3）期末余额中欠持本公司 5%以上（含 5%）表决权股份的股东单位款项情况

无。

(4) 应付账款金额列示

单位：元

债权人名称	与本公司关系	款项性质	2016年6月30日	账龄	占应付帐款总额的比例
厦门聚智科技有限公司	非关联方	服务器费用	393,500.00	1年以内	39.77%
厦门市亮点科技有限公司	非关联方	服务器费用	220,416.67	1年以内	22.28%
厦门瀚游网络服务有限公司	非关联方	服务器费用	163,333.32	1年以内	16.51%
厦门旷世亿云网络科技有限公司	非关联方	信息发布费	123,117.00	1年以内	12.44%
厦门印了么信息科技有限公司	非关联方	宣传费	89,000.00	1年以内	9.00%
合计			989,366.99	1年以内	100.00%

(续)

单位：元

债权人名称	与本公司关系	款项性质	2015年12月31日	账龄	占应付帐款总额的比例
厦门聚智科技有限公司	非关联方	服务器费用	223,500.00	1年以内	100.00%
合计			223,500.00		100.00%

(续)

单位：元

债权人名称	与本公司关系	款项性质	2014年12月31日	账龄	占应付帐款总额的比例
厦门聚智科技有限公司	非关联方	服务器费用	276,239.00	1年以内	43.81%
厦门沸腾网络科技有限公司	非关联方	服务器费用	168,000.00	1年以内	26.64%
南京正辉信息技术有限公司	非关联方	采购款	90,000.00	1年以内	14.27%
厦门融钜商贸有限公司	非关联方	采购款	85,470.10	1-2年	13.55%
江苏名通信息科技有限公司	非关联方	分成款	10,000.00	1年以内	1.59%
合计			629,709.10		99.86%

2、应付职工薪酬

(1) 报告期内，公司应付职工薪酬明细情况如下：

2016年1-6月

单位：元

项目	期初数	本年增加	本年减少	期末数
一、短期薪酬	413,217.19	1,858,429.33	2,005,836.99	265,809.53
二、离职后福利-设定提存计划		68,502.31	68,502.31	
三、辞退福利				
四、一年内到期的其他福利				

合 计	413,217.19	1,926,931.64	2,074,339.30	265,809.53
-----	------------	--------------	--------------	------------

2015 年度

单位：元

项目	期初数	本年增加	本年减少	期末数
一、短期薪酬	765,082.62	2,757,087.46	3,108,952.89	413,217.19
二、离职后福利-设定提存计划		132,253.01	132,253.01	
三、辞退福利				
四、一年内到期的其他福利				
合 计	765,082.62	2,889,340.47	3,241,205.90	413,217.19

2014 年度

单位：元

项目	期初数	本年增加	本年减少	期末数
一、短期薪酬	332,891.74	2,934,750.07	2,502,559.19	765,082.62
二、离职后福利-设定提存计划		90,537.09	90,537.09	
三、辞退福利				
四、一年内到期的其他福利				
合 计	332,891.74	3,025,287.16	2,593,096.28	765,082.62

(2) 短期薪酬

2016 年 1-6 月

单位：元

短期薪酬项目	期初应付未付金额	本期应付	本期支付	期末应付未付金额
一、工资、奖金、津贴和补贴	413,000.19	1,732,724.42	1,879,915.08	265,809.53
二、职工福利费	217.00	38,444.73	38,661.73	-
三、社会保险费		44,128.18	44,128.18	
其中：1. 医疗保险费		37,350.10	37,350.10	
2. 工伤保险费		948.48	948.48	
3. 生育保险费		5,829.60	5,829.60	
四、住房公积金		32,932.00	32,932.00	
五、工会经费和职工教育经费		10,200.00	10,200.00	
六、非货币性福利				
七、短期带薪缺勤				
八、短期利润分享计划				
九、其他短期薪酬				
其中：以现金结算的股份支付				
合 计	413,217.19	1,858,429.33	2,005,836.99	265,809.53

2015 年度

单位：元

短期薪酬项目	期初应付未付金额	本期应付	本期支付	期末应付未付金额
一、工资、奖金、津贴和补贴	765,082.62	2,576,117.08	2,928,199.51	413,000.19
二、职工福利费		47,994.89	47,777.89	217.00
三、社会保险费		84,575.49	84,575.49	-
其中：1. 医疗保险费		70,645.80	70,645.80	-
2. 工伤保险费		3,581.40	3,581.40	-
3. 生育保险费		10,348.29	10,348.29	-
四、住房公积金		48,400.00	48,400.00	-
五、工会经费和职工教育经费				
六、非货币性福利				
七、短期带薪缺勤				
八、短期利润分享计划				
九、其他短期薪酬				
其中：以现金结算的股份支付				
合 计	765,082.62	2,757,087.46	3,108,952.89	413,217.19

2014 年度

单位：元

短期薪酬项目	期初应付未付金额	本期应付	本期支付	期末应付未付金额
一、工资、奖金、津贴和补贴	332,891.74	2,638,135.59	2,205,944.71	765,082.62
二、职工福利费		195,947.24	195,947.24	-
三、社会保险费		57,267.24	57,267.24	-
其中：1. 医疗保险费		46,865.66	46,865.66	-
2. 工伤保险费		2,783.93	2,783.93	-
3. 生育保险费		7,617.65	7,617.65	-
四、住房公积金		38,900.00	38,900.00	-
五、工会经费和职工教育经费		4,500.00	4,500.00	-
六、非货币性福利				
七、短期带薪缺勤				
八、短期利润分享计划				
九、其他短期薪酬				
其中：以现金结算的股份支付				
合 计	332,891.74	2,934,750.07	2,502,559.19	765,082.62

(3) 离职后福利——设定提存计划

2016 年 1-6 月

单位：元

设定提存计划项目	期初应付未付金额	本期应缴	本期缴付	期末应付未付金额
一、基本养老保险费	-	61,329.61	61,329.61	-
二、失业保险费	-	7,172.70	7,172.70	-
三、企业年金缴费	-			-
合 计	-	68,502.31	68,502.31	-

2015 年度

单位：元

设定提存计划项目	期初应付未付金额	本期应缴	本期缴付	期末应付未付金额
一、基本养老保险费	-	117,515.59	117,515.59	-
二、失业保险费	-	14,737.42	14,737.42	-
三、企业年金缴费	-	-	-	-
合 计	-	132,253.01	132,253.01	-

2014 年度

单位：元

设定提存计划项目	期初应付未付金额	本期应缴	本期缴付	期末应付未付金额
一、基本养老保险费	-	79,402.15	79,402.15	-
二、失业保险费	-	11,134.94	11,134.94	-
三、企业年金缴费	-	-	-	-
合 计	-	90,537.09	90,537.09	-

3、应交税费

报告期内，公司应交税费明细情况如下：

单位：元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
增值税	-	122,138.43	213,530.92
企业所得税	-	176,437.17	584,396.76
城市维护建设税	5,790.41	12,232.32	14,836.44
教育费附加	4,136.02	8,737.38	10,597.47
代扣代缴个人所得税	7,920.57	2,992.59	2,768.45
其他	-	12,191.54	2,731.57
合计	17,847.00	334,729.43	828,861.61

4、其他应付款

(1) 其他应付款账龄构成分析

单位：元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
----	-----------------	------------------	------------------

1 年以内	11,523.00	970.00	
合计	11,523.00	970.00	

(2) 期末余额中欠持本公司 5%以上（含 5%）表决权股份的股东单位款项无。

(3) 期末余额中欠关联方款项情况无。

5、其他流动负债

单位：元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
递延收益—授权金	253,537.58	1,644,517.86	742,989.47
递延收益—未消耗的游戏货币	284,942.08	1,145,448.03	38,277.42
合计	538,479.66	2,789,965.89	781,266.89

“递延收益—授权金”系授权游戏运营公司推广运营本公司研发的游戏而一次性收取固定数额的版权费，公司在授权期限内平均摊销计入营业收入，余额在“其他流动负债”项目列示。

“递延收益—未消耗的游戏货币”系玩家已充值但尚未购买消耗性道具的游戏货币及未在期间内确认收入的周期性道具对应的游戏货币。

报告期内公司自营游戏币销售收到款项后确认为递延收益，月末以实际消耗情况结算的金额冲减“其他流动负债——递延收益”，计入当月营业收入。

报告期内，公司自营销售模式下玩家虚拟货币充值情况、消耗情况与实际收入结转情况及递延收益情况如下表所示：

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度
本期充值的金额	1,481,976.88	4,763,513.11	638,076.96
上期末消耗的金额	1,214,174.91	40,574.07	-
本期已消耗金额	2,394,113.19	3,589,912.27	597,502.89
本期未消耗金额	302,038.60	1,214,174.91	40,574.07
自营收入（不含税）	2,258,597.35	3,386,709.69	563,681.97
递延收益（不含税）	284,942.08	1,145,448.03	38,277.42

（七）股东权益

1、股东权益构成情况

单位：元

股东名称	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
付宁	5,550,000	3,468,748	570,000
钟裕		-	400,000
陈艺棠		-	30,000
隆领投资股份有限公司	1,325,000	828,124	-
成都小伙伴股权投资基金合伙企业（有限合伙）	1,300,000	812,499	-
厦门西二旗投资管理合伙企业（有限合伙）	1,000,000	624,999	-
陈宇	325,000	203,125	-
厦门金沙会投资合伙企业（有限合伙）	200,000	124,999	-
厦门昱之源贸易有限公司	100,000	62,502	-
杨烨华	100,000	62,502	-
唐永锋	100,000	62,502	-
厦门鑫点击网络科技有限公司	370,000		
厦门天星金悦网络科技有限公司	360,000		
厦门西堤汇资产管理合伙企业（有限合伙）	200,000		
基点价值（厦门）投资管理有限公司	170,000		
深圳光年成长壹期股权投资基金企业（有限合伙）	100,000		
何庆泥等 36 名自然人股东	800,000		
合计	12,000,000	6,250,000	1,000,000

2、股本情况

公司实收资本（股本）变动情况，详见本说明书“第一节 基本情况/五、公司股本形成及变化和资产重组情况/（一）公司股份形成及变化情况”。

3、资本公积情况

单位：元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
资本溢价（股本溢价）	21,983,018.87	-	-
其他资本公积	3,316,901.56	-	-
合计	25,299,920.43	-	-

2016年5月24日，公司召开第三次临时股东大会，审议通过增资相关议案，同意厦门鑫点击网络科技有限公司和何庆泥等 44 位机构投资者和自然人投资者认购公司新增股份 200 万股，发行价格为 12.00 元/股，其中 200 万元作为股本，溢价冲减验资费用后 2,198.30 万元计入资本公积。

4、盈余公积情况

单位：元

项目	2016年6月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
----	------------	-------------	-------------

法定盈余公积	-	714,977.29	179,733.22
合计	-	714,977.29	179,733.22

根据《公司法》规定，公司按当期实现利润的 10%提取盈余公积。

5、未分配利润变动情况

公司报告期内未进行过利润分配。截至 2016 年 6 月 30 日公司未分配利润为 551,153.86 元。

6、尚未实施完毕的股权激励计划

报告期内，公司无尚未实施完毕的股权激励计划。

四、关联方、关联方关系及关联交易

（一）公司主要关联方及关联方关系

根据《公司法》、《企业会计准则第 36 号——关联方披露》等有关规定，公司主要关联方如下：

1、本公司的控股股情况

控制关联方	直接持股比例	关联关系
付宁	46.25%	控股股东、实际控制人、董事长，直接持有公司 46.25%的股权，直接持有西二旗投资 90.00%的份额

付宁先生，简历详见本说明书“第一节 公司基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”。

2、本公司的其他关联方情况

关联方名称	直接持股比例	与本公司关系
隆领投资股份有限公司	11.04%	持股 5%以上的股东
成都小伙伴股权投资基金合伙企业（有限合伙）	10.83%	持股 5%以上的股东
厦门西二旗投资管理合伙企业（有限合伙）	8.33%	持股 5%以上的股东
成都游戏工场科技有限公司		股东控制的企业
成都炫游网络科技有限公司		报告期内 2015 年 1-9 月公司实际控制人付宁控制的企业，且该期间为公司控股股东
郑奇	0.01%	董事、副总经理
黄建军	0.02%	董事、副总经理
陈实		董事、董事会秘书、财务总监

陈辉云		董事
许聪明		监事会主席
傅要兰		监事
林雪娇	0.07%	监事

隆领投资股份有限公司，简介详见本说明书“第一节 公司基本情况/四、控股股东和主要股东情况/（三）公司前十名股东及其他持股 5%以上股东基本情况”。

成都小伙伴股权投资基金合伙企业（有限合伙），简介详见本说明书“第一节 公司基本情况/四、控股股东和主要股东情况/（三）公司前十名股东及其他持股 5%以上股东基本情况”。

厦门西二旗投资管理合伙企业（有限合伙），简介详见本说明书“第一节 公司基本情况/四、控股股东和主要股东情况/（三）公司前十名股东及其他持股 5%以上股东基本情况”。

成都游戏工场科技有限公司，成立于 2013 年 7 月 17 日，注册资本为 1,000 万元，企业类型为有限责任公司（自然人投资或控股），法定代表人为陈静，住所为成都市高新区天府大道中段 1366 号 2 栋 5 层 15-21 号房，经营范围为开发、销售游戏软件；研发、销售通讯产品（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）；计算机软硬件技术咨询、技术服务；计算机系统集成；房屋租赁；企业管理咨询；软件开发服务；企业登记代理服务；物业管理（凭资质许可证从事经营）；（以上经营项目已发须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。其现有股权结构如下：

序号	股东姓名或名称	认缴出资额（元）	认缴出资比例
1	陈静	1,000,000.00	10.00%
2	成都小伙伴股权投资基金合伙企业（有限合伙）	9,000,000.00	90.00%
合 计		10,000,000.00	100.00%

郑奇，简历详见本说明书“第一节 公司基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”。

黄建军，简历详见本说明书“第一节 公司基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”。

陈实，简历详见本说明书“第一节 公司基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”。

陈辉云，简历详见本说明书“第一节 公司基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（一）公司董事”。

许聪明，简历详见本说明书“第一节 公司基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（二）公司监事”。

傅要兰，简历详见本说明书“第一节 公司基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（二）公司监事”。

林雪娇，简历详见本说明书“第一节 公司基本情况/六、公司董事、监事、高级管理人员基本情况/（二）公司监事”。

（二）关联方是否在主要客户和供应商中占有权益

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员、主要关联方、持有公司 5%以上股份的股东均未在公司主要客户及供应商中占有权益。

（三）关联交易的决策权限和决策程序

公司专门制定了《关联交易决策制度》，经股东大会审议通过，从制度层面对关联交易进行规范管理。

公司关于关联交易的决策权限、决策程序、定价机制、交易的合规性和公允性以及减少和规范关联交易的具体安排，详见本说明书“第三节 公司治理”之“四、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的情况说明”之“（三）为防止股东及其关联方占用或转移公司资金、资产及其他资源行为发生而采取的具体安排”。

（四）关联交易

1、经常性关联交易

（1）报告期内公司向关联方采购商品、接受劳务的情况

无。

（2）报告期内公司向关联方销售商品、提供劳务的情况

单位：元

关联方	交易内容	定价方式	2015 年	
			金额	占同类交易比例
成都游戏工场科技有限公司	信息技术服务费	市场价	5,035.33	0.03%

2、偶发性关联交易

(1) 报告期内，公司向关联方拆入资金的情况

无。

(2) 报告期内，公司向关联方拆出资金的情况

单位：元

关联方	2016 年 1-6 月	2015 年	2014 年
付宁	-	337,791.46	1,989,000.00
许聪明	-	1,075,716.60	-
成都游戏工场科技有限公司	-	1,500,000.00	-
合计	-	2,913,508.06	1,989,000.00

3、关联交易的必要性

公司与成都游戏工场的经常性关联交易，系利用其网站、游戏平台及所掌握的资源对公司产品进行推广所需，游戏工场能够利用自身收费渠道向其平台上使用公司游戏产品在线服务的终端用户收取费用，并按照合同约定比例与公司进行收益分配。

公司与成都游戏工场的偶发性关联交易，系临时性资金拆借，该笔资金已于借出 3 个月后收回。

公司与控股股东付宁、监事许聪明发生的资金往来，主要是向本公司的借款及备用金，员工借款现已清理完毕。作为公司员工的董监高人员支取的备用金，主要是为了满足公司业务开展的需要。公司现已制定《内部控制手册》，对现金、备用金管理及费用报销管理做出了明确规定。

截至本公开说明书签署日，公司与关联方之间的往来款已经清理完毕，报告期内虽然存在关联方占用公司资金的情况，但尚未对公司的财务状况和经营成果产生重大影响。公司在整体变更设立后通过的《公司章程》、《关联交易决策制度》、《防范控股股东及其关联方资金占用管理制度》中对防范关联方占用资源（资金）做出了明确规定，公司管理层承诺严格遵守并执行相关规定。

4、关联交易的公允性

报告期内，公司与关联方成都游戏工场科技有限公司签署联合运营协议，就手机游戏《全民拳皇》在其平台运营产生的可分配收入五五分成，符合现行市场价，不存在严重损害公司及其他股东利益的情形。

报告期内，公司与关联方游戏工场之间的资金往来签订的是无息借款合同，该笔款项已到期收回。公司与控股股东付宁、监事许聪明发生的资金往来，未签订借款合同，相关款项已全部收回。

公司在有限公司变更为股份有限公司时，对今后可能发生的关联交易已进行了制度性规范。详见本说明书之“第三节 公司治理”之“四、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的情况说明”之“（三）为防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为发生所采取的具体安排”。

5、关联交易对财务状况和经营成果的影响

（1）经常性关联交易

公司与关联方之间的经常性业务，双方当事人在平等自愿、公平合理、等价有偿的原则下署了对应的合同，系正常商业交易行为，内容合法有效，其价格均按市场价协议确定，未严重损害公司及其他股东利益，对财务状况和经营成果不构成重大影响。

（2）偶发性关联交易

报告期内，公司与关联方之间有资金拆借业务，借款期限较短且对方已按时偿还，虽未收取利息，对公司财务状况和经营成果尚不构成重大影响。

总体而言，公司关联交易对公司财务状况和经营成果不构成重大影响。

（五）关联方往来款项余额

1、应收账款

单位：元

关联方名称	2016年6月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	账面金额	坏账准备	账面金额	坏账准备	账面金额	坏账准备
成都游戏工场科技有限公司			5,035.33			

2、其他应收款

单位：元

关联方名称	2016年6月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	账面金额	坏账准备	账面金额	坏账准备	账面金额	坏账准备
付宁					1,989,000.00	

截至本说明书签署日，公司关联方已将上述款项全部归还。

（六）关联方担保情况

无。

五、期后事项、或有事项及其他重要事项

（一）资产负债表日后事项的非调整事项

截至本说明书签署日，公司无重大资产负债表日后事项。

（二）或有事项

无。

（三）其他重要事项

截至本说明书签署日，本公司不存在应披露的其他重要事项。

六、资产评估情况

公司2016年3月整体变更设立股份公司时，北京亚超资产评估有限公司对有限公司2015年12月31日的资产负债情况进行了评估，并于2016年1月19日出具了《厦门游动网络科技有限公司拟进行企业股改所涉及的厦门游动网络科技有限公司净资产评估报告》（北京亚超评报字[2016]第A021号）。本次资产评估采用资产基础法。根据评估结果，本公司的净资产账面价值1,331.69万元，评估价值1,332.44万元，评估增值0.75万元，增值率0.06%。资产评估结果汇总表如下：

单位：万元

项 目	账面价值	评估价值	增减值	增值率%
	A	B	C=B-A	D=C/A×100%
1 流动资产	1,580.90	1,580.90	0.00	0.00
2 非流动资产	127.03	127.78	0.75	0.59
4 其中：固定资产	6.24	6.99	0.75	12.02
5 无形资产	75.47	75.47	0.00	0.00
6 长期待摊费用	44.45	44.45	0.00	0.00
7 递延所得税资产	0.87	0.87	0.00	0.00
8 资产总计	1,707.93	1,708.68	0.75	0.04
9 流动负债	376.24	376.24	0.00	0.00
10 非流动负债				
11 负债合计	376.24	376.24	0.00	0.00
12 净资产	1,331.69	1,332.44	0.75	0.06

七、股利分配政策

（一）股利分配政策

根据股东大会审议通过的《公司章程》规定，报告期内公司每年的税后利润按如下顺序进行分配：

- 1、弥补以前年度亏损；
- 2、提取法定盈余公积金。法定盈余公积金按税后利润的 10% 提取，法定盈余公积金达到注册资本 50% 时不再提取；
- 3、提取任意盈余公积金；
- 4、分配股利。公司董事会提出预案，提交股东大会审议通过后实施。

公司经批准在全国股份转让系统挂牌公开转让后，仍将执行上述股利分配政策。

（二）实际股利分配情况

报告期内，公司未向股东分配股利。

八、风险因素

（一）收入及利润规模较小的风险

目前网络游戏行业竞争激烈，行业企业数量众多且规模呈两极分化趋势。尤其近两年大量游戏从业者涌入，市场中各类产品呈爆发式增长，但产品类型较为集中且同质化较为严重。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。公司 2014 年、2015 年、2016 年 1-6 月分别实现营业收入 883.86 万元、1,498.20 万元、757.84 万元，实现净利润分别为 179.13 万元、535.15 万元、55.00 万元。从绝对金额上看公司销售规模及盈利能力仍然较小，公司抵御市场风险的能力较弱。

（二）内部控制风险

有限公司阶段，公司在生产经营、日常管理等方面虽然制定了基本满足经营所需的内控措施，但尚未形成完善的控制制度体系。有限公司阶段公司对关联交

易未进行规范，存在较大的关联方资金拆借行为。公司与关联方之间的往来款已经清理完毕，报告期内公司虽然存在关联方占用公司资金的情况，但尚未对公司的财务状况和经营成果产生重大影响。

目前公司已制定了较为完备的关联交易制度，包括《关联交易决策制度》等内控制度，但新的制度执行时间较短，公司及管理层规范运作意识的提高，相关制度切实执行及完善均需要一定的过程。因此，公司短期内仍可能存在治理不规范、相关内部控制制度不能有效执行的风险。

（三）税收优惠风险

公司于2015年10月12日取得《高新技术企业证书》，可享受15%的高新技术企业所得税优惠税率。2015年上述优惠政策增加了公司收益，若公司未来不能持续享受或获得其他方面企业所得税及增值税税收优惠政策，将对经营业绩和盈利水平产生一定的不利影响。2015年为公司首个优惠年度，公司作为网络游戏的研发企业，将持续进行相关游戏的研发投入，且公司目前研发投入占营业收入的比例在20%左右水平，远高于5%的高新技术企业申请标准。公司持续的研发投入降低了未来高新技术企业复审的风险。

九、经营目标和计划

（一）业务拓展目标

未来，公司将以网络游戏研发为中心，进行品牌价值的深入挖掘，将自身打造成为专业、稳定、优秀的游戏研发商，力争进入中国网络游戏研发行业领先地位。在网络游戏产品方面，公司将进一步丰富完善研发线，不断加大游戏研发投入力度，打造国内领先的精品游戏；并适时推出游戏运营渠道，扩展游戏产业链，整合现有资源和产业价值链，不断丰富公司的产品线。

（二）公司经营计划

1、适时建设运营渠道

公司以手机游戏和网络游戏研发为中心，以销售为支点，运营环节主要由游戏平台类公司控制并运营，客户资源大多掌握在平台手中。目前，公司正积极申请游戏运营相关的资质，公司已经取得网络文化经营许可证、增值电信业务经营许可证

许可证，未来公司适时推出游戏运营渠道，扩展游戏产业链，整合现有资源和产业价值链，逐步增强企业的盈利能力。

2、人力资源战略规划

网络游戏行业属于文化产业，同时属于轻资产行业，行业对从业人员的专业水准要求较高。报告期内，公司从事手机游戏、网页游戏的研发和销售服务，在产品研发领域，游戏研发人才应具备美术设计、策划设计、程序设计等多领域知识，能整合加以运用。引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本，是公司的核心竞争力所在。随着公司业务的不断发展和规模的不断壮大，公司将逐步建立人才引进机制，创新用工模式，考核和激励机制，约束机制，末位淘汰机制，逐步改善公司人力资源结构，为公司引入更多优秀人才。

3、融资规划

公司将逐步引入战略投资，优化股东结构，巩固在网络游戏行业的优势，逐步提高公司市场占有率，推动公司在网络游戏行业的持续发展。公司成立至今，并未利用银行贷款进行企业经营，随着公司在全国中小企业股份转让系统挂牌，公司将增强自身信用，适时申请银行贷款以获得公司长期发展的资金需求。

4、垂直并购

在公司现有业务的基础上，本着股东价值最大化的基本原则，在条件具备时公司将寻求与主营业务发展相关的企业或各类垂直行业内的可行性标的作为收购、兼并对象。在公司现有的业务的基础上，适当扩大企业规模，增加企业营收能力，降低经营风险，实现快速发展。

第五节 董事、监事、高管人员及中介机构声明

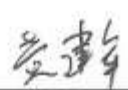
一、公司全体董事、监事、高级管理人员声明

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

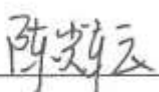
全体董事签名：


付 宁

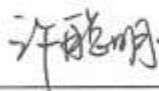

郑 奇

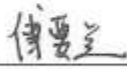

黄建军

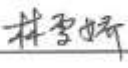

陈 实


陈辉云

全体监事签名：


许聪明

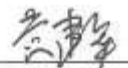

傅要兰


林雪娇

高级管理人员签名：


付 宁


郑 奇


黄建军


陈 实

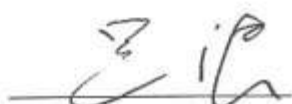
厦门游动网络科技有限公司



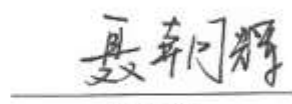
二、主办券商声明

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

法定代表人：

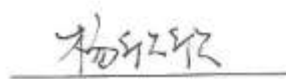

吴 涛

项目负责人：

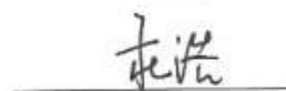

聂朝辉

项目经办人：


刘新龙


杨欣欣


袁笑颜

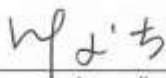

杜 浩



三、律师事务所声明

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

经办律师：


叶玉盛


傅琴琴

律师事务所负责人：


陆坚

北京市竞天公诚律师事务所上海分所



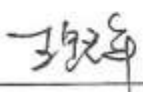
2016年11月7日

四、审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读本说明书, 确认本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公司在本说明书中引用的审计报告的内容无异议, 确认本说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏, 并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册会计师:


【王冻】


【王跃华】

法定代表人:


【方文森】

中审华寅五洲会计师事务所(特殊普通合伙)

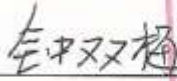
2016年11月7日



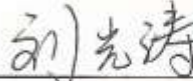
五、资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读本说明书，确认本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公司在本说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认本说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册资产评估师：

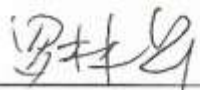

钟双梅




刘光涛



法定代表人：


罗林华



第六节 附录和备查文件

一、备查文件目录

投资者可以查阅与本次公开转让有关的所有正式文件，该等文件也在指定网站上披露，具体如下：

- （一）主办券商推荐报告；
- （二）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公司股票挂牌的审查意见；
- （六）其他与本次公开转让有关的重要文件。

二、备查文件查阅时间

每周一至周五上午 9:00-11:00，下午 3:00-5:00

三、备查文件查阅地址

1、厦门游动网络科技有限公司

地址：厦门市思明区霞溪路 45 号之三 251 室

电话：0592-5198786

传真：0592-5198108

联系人：付宁

2、首创证券有限责任公司

地址：北京市西城区德胜门外大街 115 号

电话：010-59366165

传真：010-59366280

联系人：聂朝辉