

汉鼎宇佑互联网股份有限公司

关于深圳证券交易所《关于对汉鼎宇佑互联网股份有限公司的关注函》 的回复

深圳证券交易所创业板公司管理部：

2017年5月18日，贵所向汉鼎宇佑互联网股份有限公司（以下简称“汉鼎宇佑”或“公司”）董事会下发了《关于对汉鼎宇佑互联网股份有限公司的关注函》（创业板关注函【2017】第40号）（以下简称“《关注函》”）。收到《关注函》后，公司就《关注函》所提问题进行了认真讨论分析，现将相关说明汇总如下：

专业词汇释义

移动游戏	指	运行于手机或其他移动终端上,通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏,在目前情况下,移动游戏的运行终端主要为手机和平板电脑等手持设备,故也称手游
网络游戏	指	游戏体验需要连接网络,突出与联网玩家的交互的游戏类型,是相对于单机游戏而言的游戏类型
游戏开发商	指	Content Provider, 游戏内容提供商, 在游戏行业中提供游戏产品的游戏开发公司
Android	指	一种基于 Linux 的自由及开放源代码的操作系统, 主要使用于移动设备, 如智能手机和平板电脑, 由美国 Google 公司和开放手机联盟领导及开发
iOS	指	由美国苹果公司开发的移动操作系统, 专门搭载应用于 iPhone、iPad 等美国苹果公司开发的智能移动终端
AppStore	指	搭载运行在 iOS 操作系统上的服务软件, 可供运行 iOS 系统的 iPhone、iPad 等智能移动终端从服务器端下载应用程序、图书、音乐等数字内容产品
Google Play	指	由谷歌公司为 Android 操作系统产品建立的应用程序在线发布平台, 软件使用者可以在该平台免费或付费下载 Android 版本软件, 并通过该平台充值, 使用下载的软件
独家代理	指	游戏运营商通过向游戏研发商支付游戏分成收入及/或授权金, 获得网页游戏研发商授权, 独家代理运营某款游戏
虚拟道具	指	游戏中非实物道具的全称, 以电磁记录的方式存在于网络游戏程序运行的服务器内, 由游戏经营单位进行自主命名, 可实现游戏程序设定的某项既定功能或体现游戏某项程序运行的特定结果, 并在游戏程序内以文字或图形化等数字商品形式表现的一种电子服务凭证。所有游戏中的道具都是虚拟的, 只能存在游戏中没有实际物体存在
虚拟货币	指	由网络游戏经营单位发行, 网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买, 存在于游戏程序之外, 以电磁记录方式存储于服务器内, 并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具
注册用户	指	填写了身份资料并获得游戏账号的用户
月活跃用户 (MAU)	指	在某个互联网产品当月有登录行为的用户
付费用户	指	在某个互联网产品存在付费消费行为的用户
用户激活	指	同时根据用户和产品去重后的统计指标, 同一用户登录同一个互联网产品记为一次用户激活
账号	指	用户向网游服务企业注册的用于进入网络游戏的一组信息, 包括用户名、密码、个人信息等内容
ARPU 值	指	Average Revenue Per User, 用户平均消费值, 一个衡量互联网产品盈利能力的重要指标, 某个互联网产品的 ARPU 值=阶段用户总消费值/活跃用户数, ARPU 值越高说明盈利能力越强
ARPPU 值	指	Average Revenue Per Paying User, 付费用户平均消费值, 一个衡量互联网产品盈利能力的重要指标, 某个互联网产品的

		ARPPU 值=阶段用户总消费值/付费用户数，ARPPU 值越高说明盈利能力越强
留存率	指	在互联网行业中，开始使用互联网产品一段时间后仍然继续使用的用户占当期新增用户的比例
流量	指	一个衡量互联网产品用户访问量的指标，某个互联网产品流量越大，说明用户数量多
应用商店	指	一个互联网平台，用以展示、下载智能移动终端适用的应用软件，知名的应用商店如 AppStore、GooglePlay 等
RPG	指	角色扮演游戏（Role-playing game），是一种游戏类型。在游戏中，玩家扮演一位角色在一个虚构的世界中活动，并通过一些行动对所扮演角色在一个结构化规则下进行发展
SLG	指	策略游戏（SimulationGame），是一种以取得各种形式胜利为主题的 游戏
CSG	指	战略游戏（Constructible Strategy Game）
IP	指	Intellectual Property 是知识产权的缩写
SDK	指	Software Development Kit。为特定的软件包、软件框架、硬件平台、操作系统等建立应用软件的 开发工具集合

一、公告披露，上海沃势是国内领先的移动游戏发行运营商。请你公司：（1）补充披露上海沃势及子公司所具有的经营资质情况，说明上海沃势以及其运营的游戏是否已取得经营所需的所有必要资质。（2）补充披露上海沃势的游戏发行运营的具体业务模式、盈利模式和营销推广模式。（3）补充披露上海沃势最近两年与前五大客户和前五大供应商的交易金额及占比。（4）补充披露上海沃势旗下游戏平台 PLAY800 的运营情况，包括但不限于平台正在运营的主要游戏名称、游戏类型、游戏开发主体、游戏上线时间和所处生命周期阶段、收费与充值模式、最近两年平台用户数量以及用户获取途径；如上海沃势存在与其他平台联合运营游戏的情况，补充披露联合运营的主要合作平台基本情况和具体合作模式、最近两年从合作平台处获取的流水和收入金额。（5）补充披露上海沃势发行游戏最近两年的主要运营数据，包括但不限于用户数量、活跃用户数、付费用户数量、ARPU 值、充值流水等；如存在联合运营的情况，分别披露自主运营和联合运营模式下的运营数据。（6）补充披露上海沃势目前的员工人数和分类，以及董事、高级管理人员和其他核心技术人员的基本情况。（7）补充披露上海沃势拥有的与主营业务相关的知识产权信息，以及 IP 资源情况。（8）补充披露上海沃势的市场占有份额和主要竞争对手情况，进一步说明认定其为国内领先的依据。（9）补充披露上市公司及子公司与上海沃势最近两年是否存在业务往来，包括但不限于采购、销售、推广、研发、运营等环节。

回复：

（一）上海沃势及子公司所具有的经营资质情况

报告期内，上海沃势和子公司上海沪首网络科技有限公司（以下简称“上海沪首”）从事游戏发行运营业务，具有相应的运营资质；子公司广州捌佰玩网络科技有限公司（以下简称“捌佰玩”）于 2016 年 12 月成立，尚未实质经营，已取得《网络文化经营许可证》，其他相关运营资质正在办理中。

1、网络文化经营许可证

上海沃势及其子公司上海沪首持有的《网络文化经营许可证》情况如下：

序号	公司名称	证书编号	经营范围	有效期	发证机关
1	上海沃势	沪网文【2015】0864-244 号	利用信息网络经营 游戏产品、含网络游 戏虚拟货币发行	2015 年 12 月至 2018 年 12 月	上海市文化 广播影视管 理局

序号	公司名称	证书编号	经营范围	有效期	发证机关
2	上海沪首	沪网文【2016】0048-048号	利用信息网络经营游戏产品、含网络游戏虚拟货币发行	2016年3月至2019年3月	上海市文化广播影视管理局
3	捌佰玩	粤网文【2017】3276-581号	利用信息网络经营游戏产品、含网络游戏虚拟货币发行	2017年5月至2020年5月	广东省文化厅

2、增值电信业务经营许可证

上海沃势及其子公司持有的《增值电信业务经营许可证》情况如下：

序号	公司名称	证书编号	经营范围	有效期	发证机关
1	上海沃势	沪 B2-20160057号	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）	2016年3月4日至2021年3月3日	上海市通信管理局
2	上海沪首	沪 B2-20160233号	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）	2016年12月9日至2021年12月9日	上海市通信管理局

3、游戏产品新闻出版广电总局审批和文化部备案的情况

(1)上海沃势及其子公司主要运营游戏产品获得新闻出版广电总局审批和文化部网络游戏备案手续的情况如下：

序号	名称	版号	备案号
1	乱斗二次元	新广出审[2016]2246号	文网游备字(2016)M-RPG 7194号
2	龙虎门	无	文网游备字(2016)M-CSG 2305号
3	机甲风暴	新广出审[2016]1007号	文网游备字(2016)M-SLG 2402号
4	开心大冒险	新广出审[2017]1814号	文网游备字(2016)M-CSG 2462号
5	名将曲	新出政许数[2016]1627号受理审核	文网游备字(2016)M-CSG 2462号
6	欢乐大作战	新广出审[2017]3339号	文网游备字(2017)M-RPG 0201号
7	蜂鸟五虎将	新广出审[2015]538号	文网游备字(2014)M-SLG119号
8	东邪西毒	新广出审[2016]743号	文网游备字(2016)M-RPG 6769号
9	蜀山天下	新广出审[2016]965号	文网游备字(2016)M-RPG 2348号
10	烈焰龙城	新广出审[2016]1340号	文网游备字(2016)M-RPG0997号
11	塔王之王	新广出审[2014]1057号	文网游备字(2014)M-SLG007号

序号	名称	版号	备案号
12	放开那童年	新广出审[2017]116号	文网游备字(2016)M-SLG 3390号
13	戮仙战纪	新广出审[2016]4288号	文网游备字(2016)M-RPG 4662号
14	风暴觉醒(移动)	新广出审[2016]1339号	文网游备字(2016)M-RPG 0650号
15	钢铁战争	新广出审[2017]3382号	文网游备字(2016)M-SLG 8674号
16	绝世唐门	新广出审[2016]1261号	文网游备字(2016)M-RPG 2478号
17	全民暗黑	新广出审[2016]940号	文网游备字(2016)M-RPG 3203号
18	守望英雄	新广出审[2017]4803号	文网游备字(2017)M-SLG 0150号
19	塔防三国志II	新广出审[2016]4558号	文网游备字(2016)M-SLG5751号

龙虎门是由香港漫画《龙虎门》改编的一款游戏，现已办理完毕文化部网络游戏备案手续，但由于海外引进游戏版号办理的复杂性导致未取得版号，鉴于此，该游戏国内已停运。

名将曲因生命周期结束，已于2016年9月全线停运。

(2) 龙虎门与名将曲下线对上海沃势的影响

报告期内，龙虎门和名将曲的分季度游戏流水如下：

单位：万元

年度	季度	龙虎门	名将曲
2015年度	第1季度	-	-
	第2季度	-	-
	第3季度	-	-
	第4季度	-	805.74
2016年度	第1季度	2,174.99	620.80
	第2季度	2,154.09	116.33
	第3季度	1,351.77	5.34
	第4季度	339.70	-

2016年第四季度龙虎门国内流水只有4.91万元，因此，该游戏国内版本停运对上海沃势影响很小。2016年3季度，名将曲生命周期已基本结束，该游戏停运对公司影响亦较小。

（二）上海沃势的游戏发行运营的具体业务模式、盈利模式和营销推广模式

1、运营模式

上海沃势目前主要采用自主运营和联合运营两种运营模式。

自主运营模式是指上海沃势采用购买流量方式，通过广告投放（如购买拥有流量资源的广告商的展示资源），利用自有平台进行游戏宣传和推广，游戏玩家可直接在自有平台 PLAY800 注册账号并登录游戏，游戏用户账号由上海沃势负责运营、维护。

联合运营模式是上海沃势负责游戏运营，第三方游戏平台渠道商（如 360 助手、百度、UC、小米等）负责用户推广的一种运营模式。在这种模式下，第三方游戏平台渠道商通过游戏的推广获取游戏玩家，游戏玩家在游戏平台渠道商处注册账号并通过该账号登录游戏；游戏平台渠道商负责充值服务以及计费系统的管理，上海沃势负责与游戏研发商沟通游戏版本的更新及技术支持和维护工作，并提供客户服务；游戏玩家在游戏平台渠道商的充值系统中进行充值，游戏平台渠道商将游戏玩家实际充值的金额按协议约定的比例向上海沃势计算分成。

2、盈利模式

手机游戏市场中主要存在虚拟道具销售收费和下载收费两种类型的盈利模式。虚拟道具销售收费模式是指手机游戏可免费提供下载和娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。下载收费模式是指游戏玩家通过苹果 AppStore、GooglePlay 等手机游戏应用市场下载游戏时，向应用市场支付相应的费用，应用市场再与开发商就收取的下载费用进行分成的盈利模式。

上海沃势游戏的盈利模式主要是虚拟道具销售收费。玩家可免费下载参与游戏并无须支付任何费用，但若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中相关的虚拟道具、装备等，上海沃势参与游戏内虚拟道具的销售分成。

3、营销推广模式

上海沃势通过多种营销推广相结合的方式进入游戏的相关宣传，主要分为线上推广和线下推广两种，线上推广指的通过互联网进行推广，比如通过今日头条、B 站等热门 APP 的广告资源位推荐下载，通过腾讯、360 助手、百度等联运渠道的资源位置的推广，通过手游渠道平台的玩家预热活动，通过热门的游戏网站新

闻宣传、专业的网游媒体平台宣传、微信微博等社交渠道宣传等；线下推广指的是传统的地面推广，比如和其他行业合作进行游戏的展示和宣传、参与游戏行业内的展会、户外活动宣传等。上海沃势在营销推广过程中会根据发行市场特点、目标玩家群的分布和媒体喜好，合理组合有效的推广渠道，在有效推广游戏的同时，合理控制推广成本。目前，上海沃势主要的营销推广模式以线上推广为主。

（三）上海沃势最近两年与前五大客户和前五大供应商的交易金额及占比

1、前五大客户（不含税）

2016 年度

序号	客户名称	销售金额(万元)	销售占比
1	Apple Inc	3,020.61	31.61%
2	天津百度紫桐科技有限公司	1,338.39	14.00%
3	北京世界星辉科技有限责任公司	1,066.22	11.16%
4	深圳市爱贝信息技术有限公司	550.88	5.76%
5	上海锐玩网络科技有限公司	432.87	4.53%
合计		6,408.97	67.06%

2015 年度

序号	客户名称	销售金额(万元)	销售占比
1	Apple Inc	1,844.57	23.87%
2	SOFT-WORLD INTERNATIONAL CORPORATION	576.53	7.46%
3	61 Game Limited	520.46	6.73%
4	广州爱九游信息技术有限公司	440.44	5.70%
5	北京世界星辉科技有限责任公司	419.76	5.43%
合计		3,801.76	49.19%

2、前五大供应商（不含税）

2016 年度

序号	供应商名称	采购金额(万元)	采购占比
1	上海冰动信息技术有限公司	953.59	20.34%
2	苏州趣魔方信息科技有限公司	381.75	8.14%
3	深圳市宜搜科技发展有限公司	283.02	6.04%
4	西安即特网络信息科技有限公司	219.75	4.69%
5	广州越川网络科技有限公司	185.68	3.96%
合计		2,023.79	43.17%

2015 年度

序号	供应商名称	采购金额(万元)	采购占比
1	上海冰动信息技术有限公司	1,965.42	41.82%
2	北京无忧互通网络科技有限公司	683.45	14.54%
3	武汉热游信息技术有限公司	245.30	5.22%
4	北京世通宝网络科技公司	221.70	4.72%
5	成都艾塔科技有限公司	190.10	4.04%
合计		3,305.97	70.34%

(四) 上海沃势旗下游戏平台 PLAY800 的运营情况

上海沃势拥有整合手游渠道和研发的 PLAY800 SDK 平台，通过 SDK 平台能够实现与研发以及手游渠道的顺利对接，以保证玩家能够顺畅的体验游戏。2015 年度及 2016 年度，在 PLAY800 平台下，上海沃势运营的主要游戏产品累计新增注册用户数为 337 万，各主要游戏的具体情况如下：

1、自主运营

游戏名称	游戏类型	开发主体	游戏上线时间	所处生命周期	收费与充值模式	用户数量(人)	用户获取途径
乱斗二次元	RPG	上海冰动信息技术有限公司	2015 年 4 月	运营中	道具付费	1,472,252	线上推广、App Store、Google Play 自然下载
龙虎门	CSG	苏州趣魔方信息科技有限公司	2016 年 1 月	国内停运	道具付费	113,411	
机甲风暴	SLG	成都艾塔科技有限公司	2015 年 8 月	运营中	道具付费	349,797	

游戏名称	游戏类型	开发主体	游戏上线时间	所处生命周期	收费与充值模式	用户数量(人)	用户获取途径
开心大冒险	CSG	成都有意思科技有限公司	2016年2月	运营中	道具付费	667,801	
名将曲	CSG	北京畅游天下网络技术有限公司	2015年11月	停运	道具付费	208,376	
欢乐大作战	RPG	成都有意思科技有限公司	2016年4月	运营中	道具付费	450,524	
蜂鸟五虎将	SLG	上海游爱之星信息科技有限公司	2016年4月	运营中	道具付费	110,192	

备注:

- 1、游戏上线时间是以正式公测为标准
- 2、用户数量指的是2015年和2016年累计新增的注册量

2、联合运营部分

游戏名称	合作平台	合作模式	流水(万元)	收入(万元)
乱斗二次元	国内第三方安卓平台(腾讯、UC、360、百度、小米等)	联合运营	8,444.15	3,585.36
龙虎门	国内第三方安卓平台(腾讯、UC、360、百度、小米等)、海外联运商	联合运营	5,809.80	2,184.79
机甲风暴	国内第三方安卓平台(UC、360、百度、小米、华为、联想等)	联合运营	1,273.22	558.97
名将曲	国内第三方安卓平台(腾讯、UC、360、百度、小米等)	联合运营	1,073.60	470.96

(五) 上海沃势发行游戏最近两年的主要运营数据

1、最近两年的主要游戏运营数据

上海沃势及子公司的游戏运营模式分为自主运营和联合运营两种,最近两年,上海沃势及子公司主要游戏的运营情况如下:

(1) 自主运营

游戏	运营数据	2015年度	2016年度
乱斗二次元 (2015年4月上线)	当期充值流水(元)	32,176,851	16,165,266
	当期月均付费人数(人)	2,552	1,021
	累计用户数量(人)	618,126	854,126
	当期月均活跃用户数(人)	84,635	70,219
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	573.05	359.88

游戏	运营数据	2015 年度	2016 年度
机甲风暴 (2015 年 8 月上线)	当期充值流水 (元)	6,299,702	1,387,877
	当期月均付费人数 (人)	2,800	253
	累计用户数量 (人)	224,866	124,931
	当期月均活跃用户数 (人)	47,454	10,653
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	450.04	391.5
龙虎门 (2016 年 1 月上线)	当期充值流水 (元)	-	2,107,321
	当期月均付费人数 (人)	-	336
	累计用户数量 (人)	-	113,411
	当期月均活跃用户数 (人)	-	5,812
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	-	330.25
欢乐大作战 (2016 年 4 月上线)	当期充值流水 (元)	-	7,408,318
	当期月均付费人数 (人)	-	4,140
	累计用户数量 (人)	-	450,524
	当期月均活跃用户数 (人)	-	61,395
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	-	198.83
开心大冒险 (2016 年 2 月上线)	当期充值流水 (元)	-	12,523,450
	当期月均付费人数 (人)	-	3,629
	累计用户数量 (人)	-	667,801
	当期月均活跃用户数 (人)	-	43,489
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	-	181.62
名将曲 (2015 年 11 月上线)	当期充值流水 (元)	4,025,051	720,913
	当期月均付费人数 (人)	2,115	180
	累计用户数量 (人)	195,231	13,145
	当期月均活跃用户数 (人)	19,547	1,937
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	271.82	307.82
蜂鸟五虎将 (2016 年 4 月上线)	当期充值流水 (元)	-	5,320,321
	当期月均付费人数 (人)	-	749
	累计用户数量 (人)	-	110,192
	当期月均活跃用户数 (人)	-	15,195

游戏	运营数据	2015 年度	2016 年度
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	-	788.78

(2) 联合运营

游戏	运营数据	2015 年度	2016 年度
乱斗二次元 (2015 年 4 月上线)	当期充值流水 (元)	50,190,742	34,250,721
	当期月均付费人数 (人)	22,447	7,980
	累计用户数量 (人)	4,440,892	1,141,978
	当期月均活跃用户数 (人)	542,723	148,889
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	223.6	357.68
机甲风暴 (2015 年 8 月上线)	当期充值流水 (元)	7,254,479	5,477,734
	当期月均付费人数 (人)	6,406	1,782
	累计用户数量 (人)	1,445,768	813,108
	当期月均活跃用户数 (人)	275,946	79,196
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	187.44	256.16
龙虎门 (2016 年 1 月上线)	当期充值流水 (元)	-	58,098,040
	当期月均付费人数 (人)	-	6,004
	累计用户数量 (人)	-	1,737,500
	当期月均活跃用户数 (人)	-	109,416
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	-	509.33
名将曲 (2015 年 11 月上线)	当期充值流水 (元)	4,032,358	6,703,682
	当期月均付费人数 (人)	7,776	2,338
	累计用户数量 (人)	311,653	133,541
	当期月均活跃用户数 (人)	28,754	16,647
	付费玩家月平均消费值 ARPPU	129.64	358.43

3、游戏流水下降的原因

2016 年，乱斗二次元和机甲风暴的游戏流水相较于 2015 年有所下降，这两款游戏流水分季度情况如下：

单位：万元

年份	时间	乱斗二次元	机甲风暴
2015 年度	第 1 季度	-	-
	第 2 季度	2,035.06	-
	第 3 季度	3,597.50	787.90
	第 4 季度	2,604.19	567.52
2016 年度	第 1 季度	2,450.19	397.50
	第 2 季度	1,114.64	238.54
	第 3 季度	864.05	33.99
	第 4 季度	612.71	16.54

上述两款游戏为卡牌类游戏或策略类游戏，该类型游戏的生命周期通常为 1—1.5 年，乱斗二次元游戏品质相对较高，故其生命周期较长。乱斗二次元和机甲风暴分别于 2015 年 4 月和 2015 年 8 月上线，从各游戏的流水季度分布来看，此两款游戏生命周期符合行业特征，其流水下降主要系其逐渐进入其生命周期后期所致。

4、风险提示

手游游戏的生命周期相对较短，受游戏品质和游戏类型的影响较大，游戏发行商对游戏品质的判断能力和自身发行运营能力是一款游戏能否发行成功的重大影响因素。若发行商判断游戏品质或发行运营能力不强，将会导致游戏生命周期较短或游戏流水下降较快的风险。

（六）上海沃势目前的员工人数和分类，以及董事、高级管理人员和其他核心技术人员的基本情况

1、上海沃势员工情况

截至 2016 年 12 月 31 日，上海沃势及其子公司员工情况如下：

（1）员工职能

职能	人数	占比
总裁办	5	5.81%
运营中心	19	22.09%
营销中心	12	13.95%

职能	人数	占比
产品中心	24	27.91%
支持中心	4	4.65%
职能中心	22	25.58%
合计	86	100.00%

(2) 员工年龄

年龄	人数	占比
25 岁以下	22	25.58%
25 岁至 29 岁	43	50.00%
30 岁至 34 岁	15	17.44%
35 岁至 40 岁	6	6.98%
合计	86	100.00%

(3) 员工学历

学历	人数	占比
硕士	2	2.33%
本科	56	65.12%
大专及以下	28	32.56%
合计	86	100.00%

2、董事、高级管理人员和其他核心技术人员的基本情况

(1) 执行董事

上海沃势未设董事会，设执行董事一名，许波任上海沃势执行董事。

许波：上海沃势执行董事、法定代表人兼 CEO，毕业于天津商学院。曾任职上海人人游戏高级运营及营销总监、北京千橡网景市场总监、北京搜狐新时代市场经理。

(2) 高级管理人员

上海沃势 CEO 许波先生的情况见上述董事简介，除许波外，其他高级管理

人员情况如下：

何钿：现任上海沃势总经理，毕业于广东工业大学电子商务专业，曾任职上海人人游戏渠道总监、北京千橡网景市场总监。

陈晓军：现任上海沃势副总裁，毕业于湖北经济学院统计学专业，曾任职北京新娱兄弟网络科技有限公司市场总监。

杨日森：现任上海沃势总裁助理，毕业于广东工业大学财务管理专业，曾任职上海易娱网络、广州唯思软件财务经理。

贺楠楠：现任上海沃势总裁助理，毕业于东北林业大学工商管理专业，曾任职北京畅游天下高级经营分析师、北京海量数据人力资源主管。


黄敏：现任上海沃势法务总监，毕业于中山大学法律专业，曾任职广州要玩网络高级法务主管、广州泰亿商贸有限公司法务主任。

(3) 核心技术人员

上海沃势的核心技术人员为许波、何钿和陈晓军，具体简介详见上述执行董事和高级管理人员的相关披露。

(七) 上海沃势拥有的与主营业务相关的知识产权信息，以及 IP 资源情况

1、注册商标

序号	商标注册人	商标注册号	注册商标	类别	注册日期	有效期限
1	上海沃势	17219276		41	2016/8/28	2026/8/27

2、软件著作权

序号	证书号	软件名称	著作权人	登记号
1	软著登字第 1018344 号	沃势 play800 游戏平台软件	上海沃势	2015SR131258
2	软著登字第 1067123 号	通用 SDK 自动打包软件	上海沃势	2015SR180037
3	软著登字第 1091840 号	play800 平台脚本自动生成软件	上海沃势	2015SR204754
4	软著登字第 1091750 号	play800 游戏平台活跃度数据统计软件	上海沃势	2015SR204664
5	软著登字第 1091858 号	play800 游戏平台运营系统	上海沃势	2015SR204772
6	软著登字第 1091880 号	手游智能 AI 开发软件	上海沃势	2015SR204794

序号	证书号	软件名称	著作权人	登记号
7	软著登字第 1091842 号	通用虚拟货币运营平台	上海沃势	2015SR204756
8	软著登字第 1350411 号	沃势《胭脂》手机游戏软件	上海沃势	2016SR171824
9	软著登字第 1609423 号	沪首《龙虎门》手机游戏软件	上海沪首	2017SR024139
10	软著登字第 1101831 号	沃势《机甲少女》手机游戏软件	上海沃势	2015SR214745
11	软著登字第 1154853 号	沃势《战神学院》手机游戏软件	上海沃势	2015SR267767
12	软著登字第 1101875 号	沃势《机甲风暴》手机游戏软件	上海沃势	2015SR214789
13	软著登字第 1214689 号	沪首《死神也疯狂》手机游戏软件	上海沪首	2016SR036072
14	软著登字第 1506285 号	沪首《欢乐大作战》手机游戏软件	上海沪首	2016SR327668
15	软著登字第 1374828 号	沃势《开心大冒险》手机游戏软件	上海沃势	2016SR196211
16	软著登字第 1548483 号	沪首《热血新三国》手机游戏软件	上海沪首	2016SR369867

3、域名

序号	注册者	域名	注册编号/申请号
1	上海沃势	play800.cn	沪 ICP 备 12045984 号-1
2	上海沃势	weixiao800.com	沪 ICP 备 12045984 号-8
3	上海沪首	myshow800.com	沪 ICP 备 16003885 号-1
4	捌佰玩	www.8baiwan.cn	粤 ICP 备 17020840 号-1

4、IP 资源

上海沃势取得的 IP 资源情况如下：

(1) 《东邪西毒》

“射雕三部曲”是当代著名作家金庸《射雕英雄传》、《神雕侠侣》、《倚天屠龙记》三部武侠小说的合称。《射雕英雄传》主要讲述了郭靖背负着家恨国仇闯入江湖，在红颜知己黄蓉的帮助下通过无数历练，最终成长为“侠之大者”的民族英雄的武林故事。《神雕侠侣》重心在于“至情至性”，塑造了杨过、小龙女这一传世千古的经典爱情故事。《倚天屠龙记》以群雄纷起、江湖动荡为广阔背景，

叙述张无忌波澜壮阔的江湖生涯，展现其不可替代的人格力量。

《东邪西毒》手机游戏即是以射雕三部曲为背景改编而成的武侠类卡牌动作手游。游戏构建了一个充满武侠气息的世界，为亿万金庸迷、武侠迷缔造一个真实、恢宏的武侠江湖。

(2) 《胭脂》

《胭脂》是徐纪周执导的抗战剧，由赵丽颖、陆毅、陶昕然、袁文康领衔主演。该剧讲述了在抗战时期的上海，极具天赋的蓝胭脂对特工这一职业充满向往，并误打误撞结识了三重间谍周宇浩，两人从亦敌亦友的关系逐渐成为欢喜冤家，一同为抗战奋斗维护国家大义的故事。游戏是根据同名谍战剧《胭脂》改编的民国风 RPG 手游作品，以电视剧为蓝本设置游戏的时代背景、人物角色与故事剧情。

(3) 《龙虎门》

《龙虎门》为香港漫画宗师黄玉郎的长篇连载武打漫画作品，创刊于 1970 年，漫画塑造的王小虎和王小龙等形象有血有肉，深入人心。游戏改编自同名经典港漫 IP《龙虎门》，还原漫画情节且技能招式绚丽。游戏上线后，即跻身苹果榜单前十，更斩获香港地区 Google Play 创收榜第 16 名、香港地区 App Store 畅销榜第 3 名的位置。

(4) 《幻想三国》

《幻想三国》为知名页游 IP，由知名游戏制作人王麒杰先生领衔打造。《幻想三国》页游自 2009 年上线运营，风靡中国以及整个亚洲，多年以来经久不衰，获得国内外众多玩家追捧。《幻想三国》手游版传承于页游版，并持续改进与创新。

(八) 上海沃势的市场占有份额和主要竞争对手情况，进一步说明认定其为国内领先的依据

上海沃势经过几年的精耕细作，从一家初创企业成长为一家新锐游戏公司，主要的竞争对手有广州君海网络科技有限公司（以下简称“君海网络”）、成都哆可梦网络科技有限公司（以下简称“哆可梦”）等游戏公司。君海网络成立于 2014 年，是一家专注于手机游戏发行和运营服务的游戏公司，君海网络目前主要专注于中国国内市场，已相继成功发行了《剑仙缘》、《全民神魔》、《奇迹西游》、《我

欲封仙》、《通天西游》等手机网游，并致力于拓展港澳台、东南亚、北美洲、欧洲、日本、韩国等地市场。哆可梦成立于 2009 年 6 月，主营业务为基于大数据精细化营销的流量经营业务和移动游戏的研发、发行及游戏平台的运营业务。哆可梦研发团队从 2014 年开始进行智能机产品的研发，已经完成并上线十数款产品，包括《浩天奇缘》、《宠物大冒险》、《兽人战争》、《斗罗大陆神界传说》、《神话大陆》、《天地豪侠》等产品。

上海沃势顺应移动网络游戏的发展趋势，成立至今坚持走精品化移动游戏路线，专注于与优质研发商整合 IP 资源打磨精品游戏、同时采取自主运营以及与业内知名渠道联运平台共同推广精品游戏，先后推出《乱斗二次元》、《龙虎门》等多个成功产品，所代理的产品多次进入苹果榜单前十，获得过苹果的优质资源位的推荐，累计合作国内知名渠道及媒体 70 余家，探索出一条 IP 与游戏相结合的泛娱乐发展模式，在行业内具有一定的领先优势。

上海沃势主要游戏产品的业绩如下：

游戏名称	整合 IP	开发商	发行业绩	发行渠道
《乱斗二次元》		上海冰动信息技术有限公司（国内领先的游戏公司搜狐畅游（NASDAQ: CYOU）的全资子公司）	App Store 榜单前十、月流水超过千万	累计合作知名渠道 50 余家，获得各渠道的优质资源位推荐，例如腾讯、360 手机助手、百度、UC 平台、小米游戏平台、等；累计曝光主流游戏媒体 10 余家。
《名将曲》		北京畅游天下网络技术有限公司（国内领先的游戏公司搜狐畅游(NASDAQ: CYOU)）	App Store 榜单前十、获得过苹果优质资源位推荐	
《龙虎门》	港漫经典 IP《龙虎门》	苏州趣魔方信息科技有限公司	App Store 榜单前十、Google Play 创收榜前 20、获得过苹果优质资源位推荐	
《东邪西毒》	金庸经典 IP 射雕三部曲	广州越川网络科技股份有限公司	App Store 榜单前十	

（九）上市公司及子公司与上海沃势最近两年是否存在业务往来，包括但不限于采购、销售、推广、研发、运营等环节

最近两年，上市公司及其子公司与上海沃势不存在任何业务往来。

二、公告披露，上海沃势 2016 年度资产负债规模有所下降；净利润增速大

幅高于收入增速。请你公司：（1）补充披露上海沃势 2015 年末其他应收款的构成，说明金额较大的原因，以及是否存在关联方非经营性占用资金的情况。（2）补充披露上海沃势最近两年的分红情况。（3）补充披露上海沃势与上海乐堂网络科技有限公司和武汉热游信息技术有限公司与进行关联交易的背景、交易内容、交易必要性和公允性。（4）补充披露上海沃势 2016 年度主营业务成本的构成，说明营业成本下降的原因和合理性，以及与收入变动趋势的匹配性。（5）补充披露上海沃势 2016 年度所得税费用的计算过程，说明相比 2015 年度大幅下降的原因，以及与净利润变动趋势的匹配性。（6）审计报告披露内容缺少上海沃势财务报表，请补充披露完整的财务报表。（7）请补充披露上海沃势 2016 年度主要财务指标占上市公司相应指标的比例。

回复：

（一）2015 年末其他应收款情况

截至 2015 年 12 月 31 日，上海沃势合并报表其他应收款明细如下：

序号	单位名称	账面余额（万元）	占比
1	新余广沃投资管理有限公司	1,966.15	61.16%
2	上海乐堂网络科技有限公司	985.37	30.65%
3	北京傲视创想科技有限公司	62.96	1.96%
4	备用金	143.46	4.46%
5	押金	19.98	0.62%
6	其他	37.00	1.15%
	合计	3,214.93	100%

上海沃势 2015 年末其他应收款余额较大的原因：

（1）上海沃势 2015 年末对新余广沃投资管理有限公司（以下简称“新余广沃”）形成其他应收款的原因：2014 年 2 月，广东长城集团股份有限公司（以下简称“长城集团”）对上海沃势增资 2,000 万元，其中 33.8462 万元计入实收资本，1966.1538 万元计入资本公积。2014 年末，长城集团退出上海沃势，原计划采取减资方式退出，由上海沃势支付退股款；但由于减资程序复杂，为保证股权转让款及时支付给长城集团，故采用先股权转让后减资的方式，即长城集团按原始投资价格 2,000 万元转让其所持有的上海沃势所有股权，由新余广沃受让该部分股权，其中新余广沃向长城集团支付股权转让款 33.8462 万元，上海沃势代新余广

沃向长城集团支付 1,966.1538 万元，前述处理方式致使上海沃势 2015 年末账面形成对新余广沃的大额其他应收款。2016 年，上海沃势办理了减资程序，减少实收资本及资本公积，同时冲减其他应收款。新余广沃与上海沃势大额往来款是因为上海沃势股权调整的特殊事项产生，故不存在关联方占用情况。

(2) 2015 年末，上海沃势对上海乐堂网络科技有限公司（以下简称“上海乐堂”）的其他应收款系上海乐堂因经营周转向上海沃势拆借款。2016 年 3 月末，该笔资金占用清理完毕，且之后未再发生新的关联方资金占用。2016 年 6 月起，上海乐堂未再开展实际经营，截至目前，上海乐堂拟进入清算注销程序。

(3) 2015 年末，上海沃势对北京傲视创想科技有限公司（以下简称“北京傲视”）的其他应收款系预付的广告费，北京傲视已于 2016 年退回，之后双方未发生新的资金往来。北京傲视与上海沃势及其子公司不存在关联关系，故不存在关联方资金占用情况。

(二) 最近两年分红情况

2016 年 1 月 5 日，经上海沃势股东会审议批准分配现金股利（含税）300 万元，该利润分配方案已实施完毕。

2016 年 12 月 27 日，经上海沃势股东会审议批准分配现金股利（含税）2500 万元，该利润分配方案已实施完毕。

最近两年，上海沃势累计分红 2,800 万元。

(三) 上海沃势与上海乐堂网络科技有限公司、武汉热游信息技术有限公司关联交易情况

1、最近两年关联交易基本情况

最近两年，上海沃势与上海乐堂、武汉热游信息技术有限公司（以下简称“武汉热游”）之间发生的经营性业务交易情况如下：

单位：万元

关联方名称	关联交易类型	关联交易内容	2016 年发生额			2015 年发生额		
			金额	同类交易占比	定价政策及决策程序	金额	同类交易占比	定价政策及决策程序
武汉热游	采购商品	信息技术	66.72	2.84%	参照市场价格协商定价	245.30	6.50%	参照市场价格协商定价

关联方名称	关联交易类型	关联交易内容	2016年发生额			2015年发生额		
			金额	同类交易占比	定价政策及决策程序	金额	同类交易占比	定价政策及决策程序
上海乐堂	销售商品	信息技术	98.51	1.03%	参照市场价格协商定价	-	-	
合计			165.23			245.30		

2、与上海乐堂交易情况

2015年8月，上海沪首与上海乐堂签订协议，上海沪首授权上海乐堂在中国大陆地区联合运营《龙虎门》，双方约定上海沪首按上海乐堂运营产生的净收入的40%从上海乐堂取得分成款。

该关联交易系上海沪首考虑到上海乐堂拥有一定的渠道资源，上海沪首为了增加渠道的覆盖率，通过授权上海乐堂发行达到资源互补的目的。

可比交易的分成比例对比分析如下：

发行商	联运商	游戏名称	合同约定的分成条款
上海沪首	上海乐堂	龙虎门	上海沪首应得收益=（游戏流水-支付渠道成本-渠道分成收益）*40%
上海沪首	厦门立马耀网络科技有限公司	塔王之王	上海沪首分成收益=（游戏流水-支付渠道成本-渠道分成收益）*30%

从上述对比来看，上海沃势与上海乐堂的关联交易价格具有公允性。

2016年6月起，上海乐堂未再开展实际经营，截至目前，拟进入清算注销程序。

3、与武汉热游交易情况

武汉热游系上海乐堂参股的一家游戏研发公司，具有较强的研发实力，上海沃势与武汉热游的合作，有利于丰富上海沃势的产品线，增强公司的市场竞争力。

最近两年，上海沃势与武汉热游的主要关联交易详情如下：

游戏名称	签约年份	游戏开发商	分成基数	研发商分成比例
放开那童年	2015年	武汉热游	净收入	50%
风暴觉醒	2015年	武汉热游	净收入	50%
格斗无双	2015年	武汉热游	净收入	50%
漫画英雄	2015年	武汉热游	净收入	50%

游戏名称	签约年份	游戏开发商	分成基数	研发商分成比例
游戏王联盟	2016年	武汉热游	净收入	30%

同期，上海沃势与非关联的游戏开发商发生的可比交易情况如下：

游戏名称	签约年份	游戏开发商	分成基数	研发商分成比例
乱斗二次元	2015年	上海冰动信息技术有限公司	净收入	50%
一统天下	2016年	北京开心人信息技术有限公司	净收入	30%

上海沃势向合作游戏研发商的分成比例一般为净收入的 30%~50%之间，上海沃势向武汉热游的关联交易价格在此范围内，二者之间的关联交易价格具有公允性。

（四）上海沃势 2016 年度主营业务成本的构成及变动分析

报告期内，上海沃势的营业成本构成如下：

序号	按性质分类	2016 年度		2015 年度	
		金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
1	与游戏研发商的分成款	2,461.35	94.28%	3,226.19	85.52%
2	游戏授权金的摊销	149.37	5.72%	546.38	14.48%
	合计	2,610.72	100%	3,772.58	100%

上海沃势营业成本主要为向游戏研发商分成，2016 年度营业成本较 2015 年度下降 1,161.86 万元，其中向游戏开发商的分成款下降 764.84 万元，游戏授权金摊销下降 397.01 万元。

2016 年的营业成本较 2015 年有所下降的原因：2016 年，手游行业整体呈现研发商分成比例下降的趋势；另外，随着上海沃势经营规模扩大，发行运营能力的提升，其与游戏研发商的谈判话语权相应增强，上海沃势新签订的游戏产品向研发商分成的比例明显降低，同时，上海沃势先期支付给游戏研发商的游戏版权金支出也相应减少。2015 年，根据主要游戏的合同约定，上海沃势向游戏研发商分成比例为净收入的 40%-50%；2016 年，根据主要游戏的合同约定，上海沃势向游戏研发商分成比例下降为净收入的 20%-30%。

报告期内各年度，上海沃势的游戏研发商的分成款占营业收入比例如下：

项目	2016 年度	2015 年度
----	---------	---------

项目	2016 年度	2015 年度
与游戏研发商的分成款（万元）	2,461.35	3,226.19
营业收入（万元）	9,556.67	7,728.70
占比	25.76%	41.74%

上海沃势报告期内各年游戏研发商的分成款占营业收入占比与合同约定分成比例基本匹配，故上海沃势报告期内营业成本与营业收入变动趋势相匹配。

（五）上海沃势 2016 年度所得税费用的计算过程及变动分析

1、2016 年所得税费用的计算过程及匹配性分析

2016 年企业所得税费用计算过程如下：

项目	金额（万元）
审定后税前利润总额	4,008.09
按法定/适用税率计算的所得税费用	501.01
适用不同税率的影响	-345.48
调整以前期间所得税的影响	-
非应税收入的影响	-
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	-37.15
使用前期未确认递延所得税资产的可抵扣亏损的影响	-
本期未确认递延所得税资产的可抵扣暂时性差异或可抵扣亏损的影响	-42.35
审定所得税费用	76.03

2016 年所得税费用大幅减少的主要原因如下：

（1）根据上海市地方税务局宝山区分局下发的沪地税宝一通（2016）12499 号文，上海沪首获批企业所得税定期减免的优惠政策。自 2016 年 1 月 1 日-2016 年 12 月 31 日免征企业所得税。

（2）上海沃势研发费用经主管税务机关审批备案通过，2016 年可享受研发费用加计扣除税收优惠政策。

（3）前期计提的资产减值损失本期冲回，作为纳税调减事项处理。

根据上述所得税费用计算过程及所得税费用减少的原因来看，本期所得税费用与净利润相匹配。

2、2016 年净利润上升较快的原因

(1) 报告期内，主要财务数据/指标变动情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度
营业收入	9,556.67	7,728.70
营业成本	2,610.72	3,772.58
销售费用	1,556.97	1,453.05
管理费用	1,743.44	1,205.50
资产减值损失	-304.68	240.20
利润总额	4,008.09	1,072.89
所得税费用	76.03	312.03
净利润	3,932.07	760.87

(2) 2016 年净利润增长较快的原因分析

①2016 年营业收入较 2015 年增加 1,827.97 万元，主要原因系上海沃势游戏发行运营能力逐年增强，游戏发行数量相应增加，其中年流水超五百万的游戏数量从 2015 年的四款增加至 2016 年的八款，营业收入相应增加。

②2016 年营业成本较 2015 年下降 1,161.86 万元，主要系随着上海沃势经营规模扩大，发行运营能力的提升，其与游戏研发商的谈判话语权相应增强，上海沃势新签订的游戏产品向研发商分成的比例明显降低所致。营业成本的具体变动原因请详见本回复“二、(四)上海沃势 2016 年度主营业务成本的构成及变动分析”。

③2016 年，上海沃势加强应收账款的回款管理，并对其他应收款进行清理，期末应收账款余额和其他应收账款余额大幅减少，致使当期资产减值损失较上年减少 544.89 万元。

综上所述，上海沃势 2016 年净利润增长较快系营业收入增加、营业成本和资产减值损失下降综合影响所致。

(六) 上海沃势财务报表

1、上海沃势 2017 年第 1 季度未经审计的简要财务数据如下(单位：万元)：

(1) 简要合并资产负债表

项目	2017-3-31
流动资产	5,601.51
非流动资产	341.82
资产合计	5,943.32
流动负债	2,582.89
非流动负债	-
负债合计	2,582.89
所有者权益合计	3,360.43

(2) 简要合并利润表

项目	2017年1-3月
营业收入	2,802.16
营业成本	574.46
利润总额	1,344.22
所得税费用	-
净利润	1,344.25

2、报告期完整的财务报表请详见本回复的附件

(七) 上海沃势 2016 年度主要财务指标

单位：万元

项目	上海沃势	汉鼎宇佑	指标占比
总资产	4,130.29	351,951.47	1.17%
净资产	1,718.70	218,704.25	0.79%
收入	9,556.67	42,882.89	22.29%
净利润	3,932.07	3,943.51	99.71%

三、公告披露，评估机构采用收益法对上海沃势进行评估，评估增值率较高。请你公司：(1) 补充披露上海沃势最近三年股权转让、增资入股、回购股份的作价情况，说明前述作价情况与本次交易作价的差异原因，以及本次作价的合理性。(2) 补充披露收益法评估明细表，说明收益法评估主要参数和指标

的选取依据，包括但不限于未来年度收入增长率、成本费用预测情况等。(3) 结合上海沃势报告期的财务状况和经营成果，以及平台游戏经营情况，并对比近期同类交易案例情况，补充披露本次交易评估增值率和市盈率较高的原因以及合理性。

回复：

(一) 上海沃势最近三年股权转让、增资入股、回购股份的作价情况

日期	交易事项	交易作价	作价依据
2014年1月	还原代持	1元/股	本次股权转让系解除代持，无商业实质，转让价格按原始出资价格1元/股
2014年1月	长城集团增资入股	54.55元/股	以上海沃势2014年承诺利润1200万元的10倍市盈率，估值1.2亿元
2014年5月	新余广沃受让许波、何钿股份	1.48元/股	新余广沃为许波、何钿共同设立，本次交易系同一控制人下的股权转让
2014年12月	新余广沃受让长城集团股权	54.55元/股	长城集团按原始投资价格转让持有的13.33%股权，由新余广沃受让
2016年10月	减资	54.55元/股	上海沃势回购新余广沃持有的公司13.33%股权，与取得股权价格一致
2016年12月	遂川广游受让新余广沃股份	1元/股	新余广沃与遂川广游的股权结构一致，属同一控制人下的转让，无商业实质
2017年5月	汉鼎宇佑收购100%股份	272.73元/股	参考评估值以及业绩承诺，经交易各方友好协商，确定本次股权交易按10倍动态PE即6亿元作为交易价格

2014年1月，长城集团以54.55元/股增资上海沃势，系以上海沃势2014年承诺净利润1200万元的10倍PE倍数整体估值。

2017年5月，本次交易以272.73元/股转让股权，系以上海沃势2017年承诺净利润6000万元的10倍PE倍数整体估值。

前后两次交易的估值方法均为市盈率法，且两次交易的市盈率倍数均为10倍。两次整体估值的差异体现在业绩承诺之不同。

上海沃势创立于2013年，2014年尚处初创期，业绩表现仍未进入稳定状态，经过4年的成长，在游戏产业链各环节积累了宝贵的经验和资源，且业绩表现持续稳定增长，在此基础上对2017年业绩做出了承诺，股权整体价值提升。

上海沃势历次股权转让、增资入股、回购股份的作价具有合理性。

(二) 收益法评估主要参数和指标的选取依据

对评估基准日至 2021 年收益的预测是由被评估单位管理当局根据其中长期规划提供，评估人员分析了管理当局提出的预测数据并与管理当局讨论了有关预测的假设、前提及预测依据，最终以管理当局提供的评估人员认为合理的预测进行估算。

1、营业收入预测

上海沃势的主营业务收入为发行和运营，移动网络游戏市场中主要存在虚拟道具销售收费、下载收费两种类型的盈利模式。上海沃势未来收入主要与游戏的生命周期迭代规律、发行运营游戏的数量直接相关。

上海沃势将发行的游戏按照游戏的生命周期迭代规律将 2017 年及以后年度发行运营的游戏分成老游戏与新游戏：老游戏指非当年上线的产品，如 2017 的老游戏定义为 2017 年 1 月 1 日之前上线的产品；新游戏为 2017 年当年新上线的产品。上海沃势未来五年游戏发行规划如下表所示：

单位：个

产品数量	版本	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
新游戏	IOS	15	18	20	22	24
	安卓	6	8	12	12	12
老游戏	IOS	10	12	12	15	19
	安卓	4	5	6	8	8
合计		25	30	32	37	43

上海沃势管理层建立业务预测模型，将发行的每款游戏对应测算游戏充值流水，扣除渠道分成及应交增值税额后确认企业的营业收入。业务预测建模的具体逻辑为：

(1) 通过对游戏的导入量和留存预估，建立模型生成游戏月度DAU（日活跃用户数量），再结合游戏的付费率和付费ARPU（每个用户的平均消费水平），预估游戏的流水；

(2) 导入量预估依据：主要根据游戏类型、IP强度、画风、游戏题材、目标人群定向等，同时结合公司历史数据、市场相类似产品的数据进行参考预估；

(3) 付费率和ARPU预估依据：主要根据游戏类型、玩法、目标人群特点与相同类型产品的数据进行预估；

(4) 留存预估：根据游戏的类型、玩法、用户群体、版本等，结合幂函数

去拟合留存曲线，结合留存折损去调整曲线，从而得到完整的留存；

(5) 结合一些外在因素：如研发商的实力和市场的趋势等分析。

上海沃势根据自身企业特点，依据上述规则进行营业收入的预测，具体预测详见下表：

单位：万元

序号	产品名称	预测数据				
		2017	2018	2019	2020	2021
1	新产品发行运营	9,276.32	11,694.05	15,180.75	15,855.13	16,529.50
2	老产品发行运营	4,896.85	5,981.73	6,509.28	8,400.37	9,515.03
3	授权金收入	53.13	3.25	3.25		
	合 计	14,226.30	17,679.03	21,693.28	24,255.50	26,044.53
	增长率	49%	24%	23%	12%	7%

2、营业成本预测

上海沃势的营业成本为向移动游戏研发商的游戏分成成本。近两年来，移动游戏研发商的分成比例逐渐下降，发行商的分成比例逐渐提高。2015年，根据主要游戏的合同约定，上海沃势向游戏研发商分成比例为净收入的40%-50%；2016年，根据主要游戏的合同约定，上海沃势向游戏研发商分成比例下降为净收入的20%-30%。根据2017年签约的主要游戏合同，大部分产品研发商分成比例为净收入的15%至25%。

上海沃势根据自身企业特点，发行运营的模式，按照2016年的历史数据和目前企业已签订的移动游戏研发商代理合同以及正在商谈的业务情况分析，新游戏和老游戏的综合研发商分成比例均为净收入的28%。具体预测如下：

序号	产品名称	未来数据预测				
		2017	2018	2019	2020	2021
1	新产品	2,597.37	3,274.33	4,250.61	4,439.44	4,628.26
2	老产品	1,371.12	1,674.88	1,822.60	2,352.10	2,664.21
3	授权金摊销成本	39.54	31.67	8.09		
	合 计	4,008.03	4,980.89	6,081.30	6,791.54	7,292.47

序号	产品名称	未来数据预测				
		2017	2018	2019	2020	2021
	毛利率	72%	72%	72%	72%	72%

3、营业税金及附加预测

对应税收入，根据其适用税率计算应缴纳的增值税，以此为基数计算城市维护建设税、教育费附加等。税率如下表所示：

税种	计税依据	税率
城市维护建设税	应缴流转税税额	5%
教育费附加	应缴流转税税额	3%
地方教育附加	应缴流转税税额	2%
河道管理费	应缴流转税税额	1%

4、销售费用

上海沃势的销售费用，主要包括职工薪酬、折旧、咨询费差旅费、办公费、业务招待费等，构成较为稳定。本次评估对销售费用的预计在公司管理当局提供的费用预测数据的基础上，通过对公司历史销售费用明细项的分析结合市场状况及管理当局的未来规划进行预测。具体预测如下：

(1) 职工薪酬

职工薪酬主要包含人员固定工资、奖金、社会保险以及福利费用。人员按照管理人员、业务人员、销售人员进行分类。

对人工费的预测从两个方面考虑：

A. 人员配置情况

在基准日现有人员配置的基础上，假设未来年度不考虑人员的流失情况，按照收入规模逐年增加管理、研发、销售需要的人员，业务稳定后不再考虑人员数量的变动，人员数量保持不变。

B. 人工成本测算

人工费主要包括工资、奖金、社保及福利。对工资及奖金，结合管理层未来的薪酬规划，在目前各类人员人均工资及奖金水平基础上，未来年度人均工资及

奖金考虑按一定的增长率增长。对于社保及福利，参照历史年度占工资及奖金的平均比例确定。

(2) 折旧、摊销

我们根据上海沃势提供的资产类别，对于上海沃势评估基准日已有资产和今后每年资本性支出形成的各类资产，以公司现行的折旧/摊销政策进行折旧/摊销的预测，并参考历史年度折旧/摊销分别计入销售费用、管理费用和研发费用的比例确定分摊比例，对计入各费用的折旧/摊销进行分摊。

(3) 推广费

上海沃势的推广费为发行的移动游戏进行宣传推广的费用。2015年推广费占收入的比例为9%，2016年推广费占收入比例为9%，可见历史推广费占收入的比例较稳定，推广费与收入存在正相关，且公司的推广费回报率维持在一个较稳定略有上升的水平。参考历史数据的基础上，按占收入比进行预测。

(4) 咨询费、差旅费、办公费、业务招待费等其他费用

在参考历史的基础上，按占收入比进行预测。

5、管理费用预测

上海沃势的管理费用，主要包括人工费用、房租、物业费、水电费、折旧与摊销、办公费、业务招待费、差旅费等，构成较为稳定。本次评估对管理费用的预计在企业管理当局提供的费用预测数据的基础上，结合市场状况及管理当局的未来规划进行预测。具体预测如下：

(1) 人工费用

根据计入管理费用中的管理人员人数与薪酬标准计算未来年度薪酬及劳务费。

(2) 房租费：

主要为上海沃势广州地区办公用房的租赁费。截至评估基准日，上海沃势经营、办公等用房均为租赁取得，具体情况如下表：

承租方	出租方	坐落	面积 (m ²)	租赁用途	租期	租金 (元/月)
上海沃势	新湖中宝股份有限公司	广州市天河区黄埔大道西路 108 号 801~811 房号	1306.13	办公用房	2016 年 11 月 1 日 ~2019 年 10 月 31 日	146,704 元，4%增长率

本次评估我们采用如下方式预测房屋租金：

租赁合同于预测期内到期，对评估基准日至租赁合同到期日之间的房租按照合同约定租金水平预测实际应支付的租金；租赁期末至预测期末的房租参考其城市所属地域的房屋租金增长率，预测其实际支付的总租金。

上海沃势位于上海、北京、潮州等地办公用房现阶段为免租用房，从 2018 年起，考虑上海、北京、潮州等地的房租合计约 5 万元/年，年增长率为 4%

（3）折旧/摊销费

根据上海沃势提供的资产类别，对于上海沃势评估基准日已有资产和今后每年资本性支出形成的各类资产，以上海沃势现行的折旧/摊销政策进行折旧/摊销的预测，并参考历史年度折旧/摊销分别计入销售费用、管理费用和研发费用的比例确定分摊比例，对计入各费用的折旧/摊销进行分摊。

（4）研发费用-技术服务费

上海沃势的移动游戏产品主要来源于代理和定制开发，其中，定制开发为委托其他研发公司按公司的产品规划研发产品，主要成本为技术服务费；在参考历史和行业数据的基础上，按占收入比进行预测。

（5）其他费用

在参考历史和行业数据的基础上，按占收入比进行预测。

6、财务费用预测

财务费用主要为利息收入、汇兑损益及银行手续费等，由于利息收入和银行手续费较少，对总体收益预测无影响，故不予预测。利息费用根据公司的未来年度的资金需求及目前的资本结构确定。主要根据基准日的借款利率及借款金额考虑利息费用。企业于估值基准日不存在付息债务，预计不需要贷款，故不予预测。因外币汇率变动无法精准预测，所以汇兑损益不予预测。

7、所得税预测

（1）根据上海市宝山区国家税务局下发的沪地税宝十一[2014]000003 号文，上海沃势文化传播有限公司获批新办软件企业优惠政策。自 2014 年 1 月 1 日-2014 年 12 月 31 日免征企业所得税，自 2015 年 1 月 1 日-2017 年 12 月 31 日减半征收

企业所得税。本次收益法评估假设上海沃势 2017 年企业所得税率为 12.5%，优惠期满后适用其他税收优惠政策。

(2) 上海沃势目前持有《高新技术企业证书》(编号: GR201631001262), 适用企业所得税率为 15%，有效期自 2016 年 11 月 24 日起三年。因证书到期后上海沃势是否能够顺利通过有关部门的审批, 资质是否持续有效尚不能确定, 本次收益法评估假设上海沃势 2018 年企业所得税率为 15%，优惠期满后, 企业无其他税收优惠政策, 2019 年至以后年度企业所得税率为 25%。

综上所述, 上海沃势的企业所得税预测按照 2017 年 12.5%，2018 年 15%，2019 年开始无税收优惠, 企业所得税率为 25%。

(三) 本次交易评估增值率和市盈率较高的原因以及合理性

根据《评估报告书》(中同华评报字(2017)第 262 号), 在持续经营的假设条件下, 上海沃势股东全部权益评估价值为 60,000.00 万元, 相比审计后母公司账面净资产 455.06 万元, 增值率为 13,085.06%; 相比审计后合并财务报表账面净资产 1,718.70 万元, 增值率为 3,491.01%。

以下为解释评估增值率较高的原因及合理性分析:

1、报告期, 上海沃势的合并报表财务状况及经营成果

单位: 万元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
资产总额	4,130.29	6,403.93
负债总额	2,411.59	3,817.29
净资产	1,718.70	2,586.64
项目	2016 年度	2015 年度
营业收入	9,556.67	7,728.70
营业成本	2,610.72	3,772.58
营业利润	3,941.82	1,080.65
利润总额	4,008.09	1,072.89
净利润	3,932.07	760.87

2、评估值对比市场同类交易案例分析

近两年市场发生的游戏公司并购交易，我们选取了以下案例，平均交易评估增值率为 10757%，其中 2017 年已经完成交易的天神娱乐现金收购乐玩网络 42% 股权，评估增值率高达 22300%。

市盈率方面，剔除上年亏损和未披露的案例，前述选取的已有交易平均静态市盈率为 28.65 倍，平均动态市盈率为 12.07 倍。本次交易按照 2016 年净利润计算的静态市盈率为 15.26 倍，按照 2017 年业绩承诺的动态市盈率为 10 倍，市盈率低于市场平均值，交易价格处于合理区间。

代码	上市公司	标的公司	完成年份	评估增值率	静态 PE*	动态 PE*
300144.SZ	宋城演艺	灵动时空 100% 股权	2017 年	2549%	未披露	9.50
002354.SZ	天神娱乐	乐玩网络 42% 股权	2017 年	22300%	未披露	未披露
300299.SZ	富春通信	摩奇卡卡 100% 股权	2017 年	2349%	上年亏损	12.57
600715.SH	文投控股	侠聚网络 100% 股权	2016 年	2791%	上年亏损	10.65
300148.SZ	天舟文化	游爱网络 100% 股权	2016 年	2000%	40.20	13.50
002445.SZ	中南重工	值尚互动 100% 股权	2016 年	2524%	39.40	14.50
002425.SZ	凯撒文化	天上友嘉 100% 股权	2016 年	4227%	706.40	14.21
002624.SZ	完美世界	完美世界 100% 股权	2016 年	41202%	19.44	15.89
300051.SZ	三五互联	道熙科技 100% 股权	2015 年	8516%	19.22	11.92
000835.SZ	长城动漫	新娱兄弟 100% 股权	2015 年	12770%	25.00	10.00
000835.SZ	长城动漫	宣诚科技 100% 股权	2015 年	17098%	上年亏损	8.00
	平均值			10757%	28.65	12.07
300300.SZ	汉鼎宇佑	上海沃势 100% 股权		3491%	15.26	10.00

*注：静态 PE=交易额/交易日之上一年净利润；动态 PE=交易额/第一年业绩承诺净利润

3、2016 年股东现金分红导致的净资产减少

2016 年 1 月 5 日，经上海沃势股东会审议批准分配现金股利（含税）300 万元，该利润分配方案已实施完毕。

2016 年 12 月 27 日，经上海沃势股东会审议批准分配现金股利（含税）2500 万元，该利润分配方案已实施完毕。

据此，2016 年上海沃势累计现金分红 2,800 万元。

上海沃势为轻资产运营的游戏发行公司，根据 2015 年、2016 年财务报表显

示，营运资金占营业收入比例较低，公司 2016 年实现净利润 3,932 万元，现金分配股利 2,800 万元后，账面现金足以充分维持正常经营及新增业务开拓。

4、评估增值率整体合理性分析

由于上海沃势是一家轻资产公司，其账面资产价值体现为资产的取得价值，并未完全包含企业经营资质、行业竞争力、人力资源、渠道商资源、游戏研发商资源、公司管理水平、公司发行运营游戏的能力等无形资产，亦无法合理体现公司的盈利能力。

本次评估采用收益法作价，收益法是从未来收益的角度出发，以被评估企业现实资产未来可以产生的收益，进一步估算上海沃势未来可获得的经营净现金流，经过风险折现后的现值和作为被评估企业股权的评估价值，在评估时，不仅考虑了各分项资产是否在企业中得到合理和充分利用、组合在一起时是否发挥了其应有的贡献等因素对企业股东全部权益价值的影响，也考虑了上海沃势经过几年时间的发展，已逐渐形成了自己特有的经营理念、经营策略和经营方法，并拥有相对稳定的营销、管理团队、一定的游戏研发商资源以及发行游戏的平台和渠道等因素对股东全部权益价值的影响。

因此，收益法对企业未来的预期发展因素产生的影响考虑比较充分。结合行业状况、公司自身特性、公司盈利状况、市场对于该类资产的认可程度及溢价水平的综合分析比较，评估机构认为上海沃势全部权益价值的评估增值较为合理。

四、公告披露，本次收购资金全部来自于上市公司自筹资金。请你公司：（1）结合目前上市公司的资金状况和可用授信情况，进一步披露本次交易的资金来源。（2）公司近期曾因资金安排问题推迟受让微贷网股权，请补充披露本次使用现金收购上海沃势对于上市公司资金和财务状况的影响。（3）公司 2016 年非公开发行募投项目包括补充营运流动资金，请补充披露本次交易是否属于高风险投资，如使用自有资金投资是否符合募集资金使用的相关规定。

回复：

（一）本次交易的资金来源

本次收购上海沃势 100% 股权所需资金共计 60,000 万元，全部来自于汉鼎宇佑自筹资金。

(二) 本次使用现金收购上海沃势对于上市公司资金和财务状况的影响

根据公司披露的《2017年第一季度报告》，2017年第一季度公司实现的营业总收入为 9,542.65 万元，较上年同期减少 47.83%；归属于上市公司股东的净利润为 1,833.23 万元，较上年同期减少 19.80%，经营活动产生的现金流量净额 1,688.98 万元，较上年同期增加 136.55%。截至 5 月 19 日，除公司现有现金储备 2.2 亿元以外，公司现有 1.5 亿元已批未用授信，此外尚有专项用于收购上海沃势的 3.6 亿元专项授信正在审批过程中。总体来看，目前上市公司经营活动现金流较好、现金储备较为充足、金融机构给予的授信支持较多，故本次收购资金将全部来自于上市公司自筹资金。对于上市公司资金影响不大。

本次收购后，标的资产原股东许波、何钿作为补偿义务人，承诺上海沃势 2017 年度、2018 年度、2019 年度的净利润（扣除非经常性损益前后归属于母公司的净利润孰低值）分别不低于人民币 6,000 万元、人民币 7,500 万元、人民币 9,375 万元，因此本次交易完成后，将对公司财务状况产生积极影响。

(三) 本次交易不属于高风险投资，使用自有资金投资符合募集资金使用的相关规定

根据《上市公司监管指引第2号—上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《创业板信息披露业务备忘录第1号》、《上市公司监管指引第2号—上市公司募集资金管理和适用的监管要求》以及证监会2016年3月4日对于其中的“财务性投资”的回答。公司本次收购上海沃势100%股权，是公司结合整体发展战略，着眼业务整体协同效应的考虑，对公司整体战略具有一定意义。因此本次投资不属于高风险投资。

“基于智慧城市的互联网金融平台”之募集资金均存放于专户当中；公司前次募集资金补充流动资金后，已用于偿还银行贷款和支付工程项目款项、货款以及其他运营资金，不存在使用募集资金从事《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引（2015年修订）》中规定的使用募集资金从事证券投资、衍生品投资、创业投资等高风险投资的情况。

五、公告披露，本次收购有利于完善公司战略布局、实现协同效应和提高

盈利能力。请你公司：（1）补充披露上海沃势业务与公司目前业务的具体协同作用。（2）你公司目前正在推进收购上海灵娱的重大资产重组事项，补充披露本次交易与收购上海灵娱是否具有关联性，两公司业务相关性的具体体现，两公司最近两年是否存在业务往来。（3）结合报告期业绩和目前在手订单情况补充披露上海沃势未来营业收入和净利润保持稳定增长的依据。

回复：

（一）上海沃势业务与公司目前业务的具体协同作用

截至目前，公司坚持既定的转型发展战略：自建和整合线上线下流量资源，然后通过 O2O 型流量体系进行线上游戏、线下商业等变现，同时通过智能应用和消费金融两个差异化经营要素不断助推和完善线上线下流量体系建设。公司目前正在积极通过体验式商业 MALL、影院等布局线下流量入口，打造线上线下一体化的变现渠道。其中通过线上游戏产业提升公司线下流量的变现能力是现阶段公司业务拓展的重要一环。上海沃势作为国内领先的移动游戏发行运营商，旗下拥有游戏平台 PLAY800，业务涵盖 IP 改编发行、品牌营销、渠道推广等。本次交易将有利于双方发挥各自特长优势，增强公司在线上游戏领域的竞争力，提高线下流量的变现能力，完善公司的战略布局。

本次交易完成后，上海沃势将与公司形成优势互补，能够有效延伸公司在线上游戏的技术范围，扩大公司相关产品的市场应用领域，开拓新的业务空间，有助于公司在线上游戏发行领域的战略布局，符合公司制定的长期发展战略规划。通过线上游戏产业的发展，与公司体验式商业形成双向导流的效果，在业务结构上形成协同效应。

（二）本次交易与收购上海灵娱关联性分析

上海灵娱主要从事页游研发，属于网络游戏行业。根据证监会《上市公司行业分类指引》，上海灵娱所处的行业属于“信息传输、软件和信息技术服务业”下的“I64 互联网和相关服务”。上海沃势主要从事移动游戏发行运营服务，在行业属性方面与上海灵娱同属于“网络游戏行业”。

上海灵娱主要从事页游研发，上海沃势主要从事手游发行运营，目前，两家公司所从事的业务分属不同的网络游戏领域，不存在直接的业务关联性。近两年，上海灵娱与上海沃势不存在业务往来情况。

(三) 上海沃势未来营业收入和净利润保持稳定增长的依据

1、报告期业绩

报告期内，上海沃势的主要经营业绩情况如下：

项目	2015 年度	2016 年度	增长率
营业收入（万元）	7,728.70	9,556.67	23.65%
净利润（万元）	760.87	3,932.07	416.79%
发行产品数量（个）	14	21	50.00%

上海沃势凭借其市场营销优势和积累的渠道优势，产品发行数量逐年递增，近两年业绩快速增长，具有良好的发展潜力。

2、上海沃势 2017 年已经签约或者达成合作意向的新游戏情况

2017 年初至今，上海沃势已经签约或者达成合作意向的主要新游戏产品发行计划如下表：

游戏名称	预计正式发行日期	状态	项目简介
东邪西毒	2017 年 1 月	正式发行	根据金庸正版 IP《射雕英雄传》《神雕侠侣》《倚天屠龙记》改编打造的精品产品。
钢铁战争	2017 年 2 月	正式发行	以“国战”为核心玩法的战争策略类游戏。
绝世唐门	2017 年 2 月	正式发行	由唐家三少正版同名小说授权制作的 MMO 回合制手游。
全民暗黑	2017 年 2 月	正式发行	暗黑 ARPG 手游，媲美 PC 动作游戏的流畅体验。
守望英雄	2017 年 4 月	正式发行	原创魔幻冒险塔防 RPG 手游，充满西方魔幻风格的美术设计。
塔防三国志 II	2017 年 4 月	正式发行	三国题材 3D 策略塔防手游，承袭累计 1.4 亿注册用户的“塔防三国志”页游 IP。
青云诀	2017 年 5 月	内测	2D 角色扮演即时战斗类仙侠手游，精美的画面效果，丰富的剧情。
热血三国	2017 年 6 月	内测	经典三国正统 SLG 对战手游，20 种建筑，12 大兵种。
主宰苍穹	2017 年 6 月	内测	《大主宰》小说正版授权 3D 玄幻卡牌 ARPG 动作手游。
狂暴之翼	2017 年 7 月	内测	以 PK 竞技为核心的 3D ARPG 手游，在苹果 WWDC 会议上荣获推荐。

游戏名称	预计正式发行日期	状态	项目简介
帝国海战	2017年8月	封测	海战题材 SLG 手游，仿真场景，给玩家身临其境的现实感。
幻想三国	2017年10月	开发中	大型多人在线 SLG 手游。由知名《幻想三国》页游版改编。

截至目前，上海沃势 2017 年已经签约多款月流水预计突破千万级的游戏产品，同时，上海沃势正在与多家有精品研发能力的游戏研发商合作，预计下半年将获得更多的精品游戏发行运营权。

报告期内，上海沃势发行的主要游戏产品流水情况如下表：

单位：万元

游戏名称	游戏上线时间	上线至 2016 年末累计流水
乱斗二次元	2015 年 4 月	13,278
机甲风暴	2015 年 8 月	2,042
名将曲	2015 年 11 月	1,548
龙虎门	2016 年 1 月	6,021
开心大冒险	2016 年 2 月	1,252
欢乐大作战	2016 年 4 月	741
蜂鸟五虎将	2016 年 4 月	544
合计		25,427

从上表来看，上海沃势报告期内运营的几款游戏产品带来的流水较高，运营情况良好。根据上海沃势历史的经营情况，上海沃势已经签约或已达成合作意向的多款新游戏产品，将有利于保证 2017 年营业收入能实现稳定增长。

3、上海沃势未来三年产品发行规划

项目	2017 年度	2018 年度	2019 年度
发行产品数量	30	35	37

未来三年，上海沃势产品发行策略为长线、精品化，提高产品的生命周期和单品流水。

4、上海沃势 2017 年第一季度业绩实现情况

2017 年第一季度，上海沃势发行的几款主要游戏产品运营情况良好，上海沃势第一季度已实现未经审计的营业收入 2802 万元，净利润 1344 万元，预计 2017 年后续三个季度业绩将持续增长。

综上，上海沃势 2017 年已经获得多款优秀的游戏产品发行运营权，截至目前，已经发行的产品收益情况良好，其余产品将在 2017 年陆续发行，为 2017 年业绩稳定增长提供了有力的保障。上海沃势经过几年的积累，业已成长为一家综合水平较高的发行商，产品发行数量逐年增加，发行的产品质量亦逐年提高，上海沃势未来几年营业收入和净利润将保持持续稳定增长。

六、公告披露，本次收购交易对手方做出了业绩承诺。请你公司：（1）结合上海沃势报告期经营业绩的变动趋势、未来业绩的预测情况，以及业绩承诺方的资金实力，说明本次交易业绩承诺金额的设定依据以及可实现性。（2）补充披露公司与交易对手方对于共管账户的具体管理模式，说明共管账户购买上市公司股票的投资决策与交易执行主体，上市公司的内幕信息与共管账户投资决策与交易执行主体是否实现隔离。（3）补充披露交易对手方仅将 60% 的现金对价划入共管账户用于购买上市公司股票的原因，是否存在业绩承诺补偿不足的风险。（4）结合前述情况补充披露本次交易业绩承诺补偿的充分性，并说明相关安排是否有利于维护上市公司和中小投资者的合法权益。

回复：

（一）本次交易业绩承诺金额的设定依据以及可实现性

1、报告期的经营业绩变动趋势

报告期内，上海沃势的主要经营业绩情况如下：

项目	2015 年度	2016 年度	增长率
营业收入（万元）	7,728.70	9,556.67	24%
净利润（万元）	760.87	3,932.07	417%

报告期内，公司经营业绩呈现快速增长趋势。

2、上海沃势未来业绩预测情况

上海沃势未来三年经营业绩预测如下：

单位：万元

项目	2017 年度	2018 年度	2019 年度	复合增长率
营业收入	14,226	17,679	21,693	31%
净利润	4,810	5,780	6,462	18%

以上预测是根据宏观行业发展情况，结合上海沃势内含增长率做出的预测，即假设在公司完全不对外融资的情况下，仅利用留存收益来满足公司发展的前提下，在原有上海沃势业务规模基础上所做出的相对保守预测。

根据本次交易协议，上海沃势原股东的业绩承诺为 2017 年度、2018 年度和 2019 年度的净利润（扣除非经常性损益前后归属于母公司的净利润孰低值）分别不低于人民币 6,000 万元、7,500 万元和 9,375 万元。上海沃势原始股东基于以下原因作出上述业绩承诺：

(1) 从上海沃势报告期业绩分析，2016 年营业收入比 2015 年增长 24%，净利润增长 417%。

上述业绩预测 2016 年至 2019 年，营业收入年均复合增长率为 31%，净利润年均复合增长率为 18%，远低于报告期内增长率。

(2) 收购完成后，公司将基于上海沃势成立专门的 IP 运营公司，加强与影视、动漫、文学等行业内公司合作，签约或共同孵化热门 IP，取得 IP 的游戏改编权，泛娱乐化运营头部 IP 资源。

公司目前投资持有日本知名动漫公司 BIGFACE 株式会社股权，公司将拥有 BIGFACE 所有 IP 在亚洲地区（日韩除外）的排他性使用权。BIGFACE 旗下拥有《妖怪手表》、《进击的巨人》、《巨人中学校》、《面包超人》、《闪电十一人》等一系列高人气动漫 IP。未来，公司计划将 BIGFACE 在日本的相关一系列业务引进国内，在中国市场打造适合中国消费者的泛娱乐系列产品。

同时公司还持有海润影视股权，以期整合影视板块优质 IP 资源。

(3) 收购完成后，公司将与上海沃势协同已有的游戏研发力量，打造融合 IP 文化的精品游戏产品。

在游戏研发方面，公司控股子公司汉动信息科技，主要从事游戏研发，核心团队成员来自于网易等大型公司，具有多年游戏研发经验，代表作品有《封神来了》、《呆鸡点点点》等游戏。

(4) 公司的优势为自建和整合线上线下流量资源，通过 O2O 型流量体系进

行线上游戏、线下商业等变现。这些流量资源未来都会进一步与上海沃势产生协同效应。

(5) 上海沃势的评估是按内含增长率做出预测，本次收购完成后，上海沃势将利用前述上市公司的资金及协同资源优势，增加优质游戏产品的发行，显著提升经营业绩。

综上所述，上海沃势原始股东的业绩承诺金额的设定依据合理，具有可实现性。

(二) 本次交易共管账户的具体管理模式

公司与交易对方设立共管账户的具体管理模式为：为限制交易对方资金的使用范围，故与交易对方设立共管账户，公司仅行使监督义务，不直接参与共管账户的使用。共管账户的投资决策与交易执行主体都是交易对方的投资决策行为，上市公司不参与执行与交易买卖。

(三) 交易对手方仅将 60% 的现金对价划入共管账户用于购买上市公司股票的原因

(1) 股票锁定期安排有利于增强业绩补偿的可实现性

根据《汉鼎宇佑互联网股份有限公司关于支付现金购买上海沃势文化传播有限公司股权的协议》，许波、何钿作为业绩承诺方通过共管账户购买汉鼎宇佑股票起锁定 36 个月，且需在完成保证期间（即 2017 年度、2018 年度、2019 年度）全部税后净利润的业绩承诺或履行完毕全部业绩承诺补偿方可解锁。解锁安排为：自共管账户资金全部用于购买汉鼎宇佑股票完毕之日起 12 个月后，可解锁 30% 数量的股票；自共管账户资金全部用于购买汉鼎宇佑股票完毕之日起 24 个月后，可解锁另外 30% 的股票；自共管账户资金全部用于购买汉鼎宇佑股票完毕之日起 36 个月后，可解锁最后 40% 的股票。通过上述安排，大幅提高了业绩承诺方在全部保证期间三年业绩补偿的可实现性。

(2) 业绩补偿方式为优先补偿 60% 上市公司股票，股份不足补偿部分以现金补偿

如在利润承诺期内，上海沃势任一年度累计实现的实际净利润低于累计承诺

净利润，则业绩承诺方应向汉鼎宇佑进行业绩补偿，业绩承诺方应首先以其持有的汉鼎宇佑股份进行补偿。

在利润承诺期内，若业绩承诺方持有的截至当年剩余的上市公司股份数不足以用于补偿，则当年应补偿的股份数为业绩承诺方剩余的可用于补偿的股份数，当年应补偿金额的差额部分由业绩承诺方以现金进行补偿。

(3) 交易对手方将 60% 现金用于购买上市公司股票，补偿覆盖率高

60%股票 业绩补偿覆盖比例			
每年利润实现比例假设	2017 年度	2018 年度	2019 年度
50%	100%	100%	100%
40%	100%	100%	100%
30%	100%	100%	86%
60%股票+40%现金 业绩补偿覆盖比例			
每年利润实现比例假设	2017 年度	2018 年度	2019 年度
30%	100%	100%	100%
0%	100%	100%	100%

根据上表敏感性测算，60% 现金购买的上市公司股票用于业绩补偿，在极端情形下，假设每年实现净利润为承诺净利润的 40%，2017 年、2018 年、2019 年的业绩补偿股票覆盖比例均为 100%。只有当实现比例进一步下降，2019 年的业绩补偿才开始需要使用现金补偿。

当上市公司股份数不足补偿时，业绩承诺方以本次交易对价获取的 40% 现金补偿，业绩补偿覆盖比例为 100%。

综上所述，本次交易业绩承诺补偿是充分的，且可实现性强。

(四) 本次交易业绩承诺补偿的充分性

(1) 本次交易为市场化交易，业绩补偿安排有利于后续公司经营

本次交易系向独立第三方购买资产，且不构成重组上市，交易双方根据市场化原则自主协商确定了业绩补偿安排。本次交易的业绩补偿方式系交易各方遵循市场交易原则商业谈判的结果，相关安排有助于交易的顺利实施。

标的资产原股东许波、何钿作为补偿义务人，上述人员具有丰富的游戏行业经验、较强的创新能力和较高的经营管理水平，带领标的公司打造了创新的运营体系，形成了优秀稳定的研发团队、持续创新的研发能力、精准完善的客户数据分析系统，更与主流游戏平台保持了长期的合作关系。许波、何钿作为公司的核心管理人员，承担业绩承诺补偿义务，有利于激励标的公司管理团队，提高管理团队工作绩效，进一步增强业绩补偿的充分性。

(2) 净利润承诺方承诺的净利润高于收益法评估中的净利润，有效保护了上市公司和中小股东权益

净利润承诺方承诺的净利润与收益法评估中的净利润对比情况如下表：

单位：万元

项目	2017 年度	2018 年度	2019 年度
净利润承诺方承诺的归属于母公司股东的净利润（扣除非经常性损益后孰低）	6,000	7,500	9,375
收益法评估中的净利润预测结果	4,810	5,780	6,462
差异	1,190	1,720	2,913

本次净利润承诺方对 2016 年、2017 年和 2018 年的业绩补偿承诺高于净利润预测结果，即承诺净利润能足额覆盖收益法评估预测的标的公司净利润。

(3) 实际净利润不足时的补偿义务安排合理，有利于保护上市公司及中小股东的权益

依据净利润承诺方的业绩承诺，本次交易标的资产的未来年度的承诺净利润情况及业绩承诺覆盖率情况如下：

单位：万元

标的公司	承诺利润			合计
	2017 年度	2018 年度	2019 年度	
	6,000	7,500	9,750	23,250
本次交易	交易定价			业绩承诺覆盖率
	60,000			38.75%

本次交易的承诺利润增长率较高，交易定价相比累计业绩承诺的业绩承诺覆盖率较高。

综上所述，本次交易方案的业绩补偿安排有利于保护上市公司和中小股东的权益。

七、请你公司补充披露与交易对手方就本次交易进行筹划的具体时点和进程安排情况，并向我部报备内幕知情人相关数据。

回复：

上市公司与交易对手方就本次交易进行筹划的具体时点和进程安排情况如下：

交易阶段	时间	地点	筹划决策方式	参与机构及人员	商议和决议内容
筹划阶段	2017-02-20	杭州	会议	汉鼎宇佑：吴艳 汉鼎宇佑集团：王麒诚 上海沃势：许波、何钿	初步接触商议，介绍双方情况，探讨合作模式，论证方案。
筹划阶段	2017-02-23	杭州	会议	汉鼎宇佑：吴艳 上海沃势：许波、何钿 北京盈科（杭州）律师事务所：洪兴贤	确定尽调律所，签订律所合同。
筹划阶段	2017-03-15	杭州	会议	汉鼎宇佑：吴艳、方路遥 汉鼎宇佑集团：王麒诚 上海沃势：许波、何钿 大信会计师事务所（特殊普通合伙）：钟永和、范凯 北京中同华资产评估有限公司：贺梅英、徐娜娜	确定审计、评估机构，讨论工作时间安排。上市公司及中介机构就初步的交易方案进行讨论，并根据工作时间进度安排进行较为明细的工作分工。
决策阶段	2017-05-14	/	邮件	公司董事会全体董事 公司监事会全体监事	邮件形式发出董事会、监事会会议通知

八、关于本次交易的风险提示

（一）收购整合风险

本次交易完成后，上海沃势将成为公司的全资子公司。从整体角度来看，公司的资产规模和业务范围都将得到一定程度的扩大，公司与上海沃势需在企业文化、经营管理、业务拓展等方面进行融合，公司和上海沃势之间能否顺利实现有效整合具有不确定性，若公司未能及时制定并实施与之相适应的具体整合措施，

可能会对上海沃势的经营产生不利影响，从而给公司及股东利益造成一定的影响。

为顺利完成本次交易，上市公司目前就上海沃势的经营、管理、业务、财务等与上海沃势达成了初步的共识。同时，随着公司整体业务的发展，也需要对上海沃势管理层、治理层的安排予以细化、调整，使之能够不断适应上市公司总体发展战略与业务、人员、财务、经营等方面的管理。

交易完成后，虽然上市公司从股权方面持有上海沃势 100% 的股权，但是对后续治理层、管理层若未能做出有效的安排，仍然存在无法有效控制的风险，请投资者注意风险。

（二）市场竞争的风险

手机游戏等行业近年呈高速发展的态势，手机游戏行业具有产品更新换代快、用户偏好变化快、生命周期较短的特点，市场容量和行业产值不断增长，导致市场竞争加剧，可能会对上海沃势的市场地位和业务拓展形成冲击，从而可能对公司的经营业务造成影响。

（三）本次交易资产评估增值较大的风险

根据中同华评估出具的《资产评估报告书》，中同华评估根据上海沃势的特性以及评估准则的要求，本次评估分别采用收益法和资产基础法两种方法对上海沃势的股东全部权益价值进行评估。最终采用了收益法评估结果作为本次交易股权的评估结论，在持续经营的假设条件下，上海沃势股东全部权益评估价值为 60,000.00 万元，相比审计后母公司账面净资产 455.06 万元，增值率为 13,085.06%；相比审计后合并财务报表账面净资产 1,718.70 万元，增值率为 3,491.01%。

本次交易估值较上海沃势净资产账面值增值较高，主要是考虑到上海沃势经过近几年时间的发展，公司已逐渐形成了自己特有的经营理念、经营策略和经营方法，并拥有相对稳定的营销、管理团队、一定的游戏研发商资源以及发行游戏的平台和渠道。

评估机构在评估过程中履行了勤勉、尽职的义务，并严格执行了评估的相关规定，但仍可能出现未来实际情况与评估假设不一致的情形，如上述核心资产价值等因素发生变动时，资产估值与内在实际价值可能会不相同。同时，政策法规、市场环境等变化，也有可能导致出现本次交易资产的估值与实际情况不符的情形。

提请投资者注意本次交易存在标的资产定价估值溢价水平较高的风险。

（四）业绩承诺目标增长幅度较大的风险

2016年12月，上海沃势实现合并财务报表账面净利润3,932.07万元。根据业绩承诺，上海沃势2017、2018、2019年度的净利润（扣除非经常性损益前后归属于母公司的净利润孰低值）分别不低于人民币6,000万元、人民币7,500万元、人民币9,375万元，净利润增长幅度较大。

虽然上述业绩承诺为业绩承诺方基于上海沃势自身及与上市公司协同后的经营状况、运营能力和发展前景做出的合理预测，但与标的公司报告期内业绩相比，承诺业绩目标增长幅度相对较大、增速较快，未来存在因市场竞争加剧、技术更新较快等原因可能出现业绩无法达到预期的风险。

（五）业绩补偿承诺实施的违约风险

根据《关于支付现金购买上海沃势文化传播有限公司股权的协议》约定，交易对方对相关标的资产的净利润数额做出了承诺。交易对方将努力经营，尽量确保上述盈利承诺实现。但是，如遇宏观经济波动、不可抗力、市场竞争形势变化等冲击因素，则可能出现业绩承诺无法实现的情况。

尽管《关于支付现金购买上海沃势文化传播有限公司股权的协议》约定的业绩补偿方案可在较大程度上保障公司及广大股东的利益，降低收购风险，但存在业绩补偿方拒绝依照协议约定履行业绩补偿承诺的可能性。

提请投资者注意本次交易业绩补偿承诺实施的违约风险。

（六）本次交易形成的商誉减值风险

本次交易完成后，在公司的合并资产负债表中将会形成一定金额的商誉。

根据《企业会计准则》的规定，上述商誉不作摊销处理，但需要在未来每个会计年度末进行减值测试。如果未来标的公司的经营状况及盈利能力没有达到预期，则公司会存在计提商誉减值的风险；如果发生大额计提商誉减值的情形，则可能会对公司当期的净利润水平造成较大不利影响。

（七）人才流失风险

目标公司上海沃势拥有专业化的管理团队和技术人才队伍，其核心技术人员对移动游戏发行领域有着深入的理解，且在部分区域已经发展建设了稳定的市场营销服务团队。

上海沃势核心管理人员和核心技术人员是公司的重要资源，是公司保持核心竞争力的重要因素。如果无法通过有效激励以保证核心人员的工作积极性和创造热情，可能产生核心人员离职和流失的风险，同时若标的公司不能通过自身培养或外部引进获得充足的优秀人才，可能导致公司后续的业务拓展人员不足。

为了防范人才流失风险，公司将加强沟通与交流，使上海沃势核心技术人员和管理人员认同公司价值观及未来的发展潜力；充分利用上市公司的平台优势，为上海沃势吸引相关人才，建立人才储备；针对核心技术人员和管理人员，公司将不断完善相应的激励机制，充分调动核心技术人员和管理人员的积极性和创造性，最大程度保持人才的稳定。

（以下无正文）

（本页无正文，为《汉鼎宇佑互联网股份有限公司关于深圳证券交易所<关于对汉鼎宇佑互联网股份有限公司的关注函>的回复》盖章页）

汉鼎宇佑互联网股份有限公司

二〇一七年五月二十五日