

创业板风险提示

本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。创业板公司具有业绩不稳定、经营风险高、退市风险大等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。



绿岸网络

Shanghai Greenshore Network Technology Co., Ltd.

上海绿岸网络科技有限公司

Shanghai Greenshore Network Technology Co., Ltd.



(上海市浦东新区康桥镇康士路 23 号 2010 室)

首次公开发行股票并在创业板上市 招股说明书

(申报稿)

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

保荐人（主承销商）



海通证券股份有限公司

HAITONG SECURITIES CO., LTD.

(上海市广东路 689 号)

发行概况

发行股票类型	境内上市人民币普通股（A 股）
发行数量	发行人本次发行的股票数量不超过 2,161 万股，不涉及股东公开发售股份，公开发售股份数量不低于本次发行后总股本的 25%。
每股面值	人民币 1.00 元
每股发行价格	【】 元
预计发行日期	【】 年 【】 月 【】 日
发行后总股本	不超过 8,641.2395 万股
拟上市证券交易所	深圳证券交易所
保荐机构（主承销商）	海通证券股份有限公司
招股说明书签署日期	【】 年 【】 月 【】 日

发行人声明

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

发行人及全体董事、监事、高级管理人员、发行人的控股股东、实际控制人以及保荐人、承销的证券公司承诺因发行人招股说明书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券发行和交易中遭受损失的，将依法赔偿投资者损失。

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

证券服务机构承诺因其为发行人本次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给他人造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

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

中国证监会对本次发行所作的任何决定或意见，均不表明其对发行人的盈利能力、投资价值或者对投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责；投资者自主判断发行人的投资价值，自主作出投资决策，自行承担股票依法发行后因发行人经营与收益变化或者股票价格变动引致的投资风险。

重大事项提示

本公司特别提请投资者注意，在作出投资决策之前，务必仔细阅读本招股说明书“第四节 风险因素”的全部内容，并特别关注以下重要事项：

一、本次发行前股东所持股份的限售安排及自愿锁定承诺

本次发行前股东所持股份的限售安排、股东对所持股份自愿锁定的承诺如下：

（一）公司实际控制人许帆及股东高讯投资承诺

1、许帆及高讯投资持有的公司股份自公司股票在证券交易所上市之日起 36 个月内，不转让或者委托他人管理，也不由公司回购其持有的公司股份。

公司发行上市后 6 个月内如股票连续 20 个交易日的收盘价均低于本次发行的发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于本次发行的发行价，许帆及高讯投资持有的发行人股票将在上述锁定期限届满后自动延长 6 个月的锁定期。

如因上市后派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定对上述价格作除权除息处理。

2、若未履行上述承诺，许帆及高讯投资将在中国证监会指定报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；如果因未履行上述承诺事项而获得收入的，所得的收入归股份公司所有，许帆及高讯投资将在获得收入的五日内将前述收入支付给股份公司指定账户；如果因未履行上述承诺事项给股份公司或者其他投资者造成损失的，将向股份公司或者其他投资者依法承担赔偿责任。

（二）公司股东邱晓鸣承诺

自发行人股票上市之日起 12 个月内，不转让或者委托他人管理本股东直接和间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行股份，也不由发行人回购该部分

股份。

（三）作为发行人的董事、高级管理人员，许帆、邱晓鸣还承诺

1、所持股份锁定期限届满后，在本人任职期间，每年转让的股份不超过直接或间接持有发行人股份总数的 25%，并且在离职后 6 个月内不转让直接或间接持有的公司股份；

2、如在首次公开发行股票上市之日起 6 个月内申报离职，自申报离职之日起 18 个月内不转让本人直接或间接持有的公司股份；在首次公开发行股票上市之日起第 7 个月至第 12 个月之间申报离职，自申报离职之日起 12 个月内不转让本人直接或间接持有的公司股份；

3、公司发行上市后 6 个月内如股票连续 20 个交易日的收盘价均低于本次发行的发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于本次发行的发行价，所持有的发行人股票将在锁定期届满后自动延长 6 个月的锁定期。如果因公司上市后派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定对发行价作除权除息处理；

4、本人将向公司及时申报所持公司股份及其变动情况；

5、本人不因在公司所任职务变更、离职等原因而放弃履行承诺。如果本人因未履行上述承诺事项而获得收入的，所得收入归发行人所有；如果因本人未履行上述承诺事项给发行人或者其他投资者造成损失的，本人将向发行人或者其他投资者依法承担赔偿责任。

二、关于股价稳定的预案及相关承诺

为切实维护广大中小投资者的利益，现就公司上市后三年内出现股价低于每股净资产的情形，提出稳定股价预案如下：

（一）触发和停止股价稳定预案的条件

发行人首次公开发行并上市后 36 个月内，如出现连续 20 个交易日收盘价低于最近一期经审计每股净资产时，触发股价稳定预案。自股价稳定预案触发之日

起，公司董事会应于 5 日内召开董事会会议并告知稳定预案履行义务人。董事会公告后 3 个交易日内，相关履行义务人将按顺序启动股价稳定预案。

如触发股价稳定预案时点至股价稳定预案尚未正式实施前或股价稳定预案实施后，某日收盘价高于最近一期经审计每股净资产时，则停止实施本阶段股价稳定预案。

（二）股价稳定措施的方式及顺序

1、实际控制人增持公司股票

实际控制人以自有资金在二级市场增持公司流通股份。36 个月内增持数量最大限额为本次发行前持股数量的 5%，增持价格不超过最近一期经审计每股净资产。

2、发行人回购公司股票

发行人以自有资金在二级市场回购公司流通股份。36 个月内回购资金最大限额为本次发行新股募集资金净额的 10%，回购价格不超过最近一期经审计每股净资产。

公司回购股份预案经二分之一以上独立董事及监事会审核同意，并经董事会审议通过后提请股东大会审议，由参加股东大会的股东所持有表决权股份总数的三分之二通过后实施。

3、董事（独立董事除外）、高级管理人员增持公司股票

公司董事（独立董事除外）、高级管理人员以不低于股价稳定预案启动时上一年度从发行人处领取的薪酬在二级市场增持公司流通股份，增持价格不超过最近一期经审计每股净资产。公司上市后新当选的董事（独立董事除外）、高级管理人员须履行该项义务。

（三）增持或回购股票的限定条件

公司股价稳定预案的任何措施都以不影响法律、法规、规范性文件及《深圳证券交易所创业板股票上市规则》中对于上市公司股权分布的要求为前提。

（四）增持或回购股票的启动时点

自股价稳定预案触发之日起，公司董事会应在 3 个交易日内告知实际控制人制定增持方案，在完成相关审批、披露程序之后 3 个交易日内实际控制人启动股票增持措施；如实际控制人按规定增持股份后公司股价仍未达到停止股价稳定预案条件的或实际控制人无法实施增持时，公司董事会应在 5 日内召开董事会会议，审议公司回购股票预案，在股东大会决议公告后 3 个交易日内开始实施股票回购措施；如公司按规定回购后股价仍未达到停止股价稳定预案条件的或公司无法实施回购时，公司董事（独立董事除外）、高级管理人员应制定增持方案并在公司披露方案后 3 个交易日内启动股票增持措施。发行人及相关责任人在执行股价稳定预案时不得违反中国证监会及深圳证券交易所关于增持或回购股票的时点限制。

（五）股价稳定预案的优先顺序

触发股价稳定预案时，实际控制人增持股票为第一顺位，发行人回购公司股票为第二顺位，董事（独立董事除外）和高级管理人员增持股票为第三顺位。实际控制人增持到承诺的最大数量后，公司股价仍未达到停止股价稳定预案条件的，则由发行人实施回购；发行人用尽最大回购资金后，公司股价仍未达到停止股价稳定预案条件的，则由董事（独立董事除外）、高级管理人员承担增持义务。实际控制人履行完强制增持义务后，可自愿增持。

（六）发行人及实际控制人、董事（独立董事除外）、高级管理人员关于执行稳定公司股价预案的承诺

实际控制人许帆承诺：本人将在本次发行前持股数量的 5%以内承担《关于上海绿岸网络科技有限公司在创业板上市后稳定公司股价的预案》中所述增持义务，本人不履行上述义务的，在三年限售期满解禁时由公司零元回购上述数量的股票并注销。

发行人承诺：公司将在本次募集资金净额的 10%以内承担《关于上海绿岸网络科技有限公司在创业板上市后稳定公司股价的预案》中所述回购义务，公

司不履行上述义务的，以其承诺的最大回购金额为限对流通股东承担赔偿责任。

公司董事（独立董事除外）、高级管理人员承诺：本人将承担《关于上海绿岸网络科技有限公司上市后三年内公司股价低于每股净资产时稳定公司股价的预案》中所述增持义务，本人不履行上述义务的，公司可从本人未来的薪酬中扣除其承诺的最大增持金额。

三、本次发行前持股 5%以上股东的持股及减持意向

本次发行前，持有股份超过公司股本总额 5%的股东许帆、高讯投资、邱晓鸣承诺：

1、对于本次公开发行前持有的公司股份，许帆、高讯投资、邱晓鸣将严格遵守已做出的关于所持公司流通限制及自愿锁定的承诺，在锁定期内，不出售本次公开发行前持有的公司股份。

2、许帆、高讯投资、邱晓鸣在上述锁定期届满且没有延长锁定期的相关情形时，可进行减持，减持价格不低于本次发行的发行价（如遇上市后除权除息事项，价格作相应调整）；如有锁定延长期，则顺延。

3、具有下列情形之一的，许帆、高讯投资、邱晓鸣承诺不减持公司股份：

（1）公司或许帆、高讯投资、邱晓鸣因涉嫌证券期货违法犯罪，被中国证监会立案调查或者司法机关立案侦查期间，以及在行政处罚决定、刑事判决作出之后未满 6 个月的；

（2）许帆、高讯投资、邱晓鸣因违反深圳证券交易所规则，被深圳证券交易所公开谴责未满 3 个月的；

（3）公司因欺诈发行或因重大信息披露违法受到中国证监会行政处罚，自相关决定作出之日起至公司股票终止上市或者恢复上市前；

（4）公司因涉嫌欺诈发行罪或者因涉嫌披露、不披露重要信息罪被依法移送公安机关，自相关决定作出之日起至公司股票终止上市或者恢复上市前；

（5）法律、行政法规、部门规章、规范性文件以及中国证监会和深圳证券

交易所业务规则规定的其他情形。

4、许帆、高讯投资、邱晓鸣如计划通过深圳证券交易所集中竞价交易减持股份，承诺将在首次卖出的 15 个交易日前向深圳证券交易所报告并预先披露减持计划，并报深圳证券交易所备案。

减持计划的内容将包括：拟减持股份的数量、来源、原因、方式、减持时间区间、价格区间等信息。

每次披露减持时间区间不超过 6 个月，在预先披露的减持时间区间内，将按照深圳证券交易所的规定披露减持进展情况。减持计划实施完毕后，将在两个交易日内向深圳证券交易所报告，并予以公告；在预先披露的减持时间区间内，未实施减持或者减持计划未实施完毕的，将在减持时间区间届满后的两个交易日内向深圳证券交易所报告，并予以公告。

减持达到公司股份总数 1%的，将在该事实发生之日起 2 个交易日内就该事项公告。

5、在任意连续 90 个自然日内，通过深圳证券交易所集中竞价交易减持股份的总数，不超过公司股份总数的 1%。

6、在任意连续 90 个自然日内，通过大宗交易方式减持股份的总数，不超过公司股份总数的 2%。

通过大宗交易方式减持股份时，将明确告知买卖股份的性质、数量、种类、价格，以及受让方在受让后 6 个月内，不得转让其受让的股份，并遵守《深圳证券交易所上市公司股东及董事、监事、高级管理人员减持股份实施细则》等相关规定。

7、许帆、高讯投资、邱晓鸣承诺采取协议转让方式减持股份的，单个受让方的受让比例不低于公司股份总数的 5%。转让价格下限比照大宗交易的规定执行，法律、行政法规、部门规章、规范性文件及深圳证券交易所业务规则等另有规定的除外。

8、约束措施：如未履行上述减持承诺，将在中国证监会指定报刊上公开说

明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉，该部分出售股票所取得的收入归公司所有。

四、有关责任主体关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺

（一）发行人的承诺

1、如发行人本次公开发行招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断本公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本公司将在中国证监会认定有关违法事实后 30 天内启动依法回购首次公开发行的全部新股工作。回购价格以本公司股票发行价格和有关违法事实被中国证监会认定之日前 30 个交易日本公司股票交易均价的孰高者确定。如果因公司上市后派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，上述发行价格及回购股份数量将做相应调整。

2、如发行人本次公开发行招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，将依法赔偿投资者损失。本公司将在该等违法事实被中国证监会认定后 30 天内依法赔偿投资者损失。

3、若本公司违反上述承诺，则将在股东大会及中国证监会指定报刊上公开就未履行上述赔偿措施向股东和社会公众投资者道歉，并按中国证监会及有关司法机关认定的实际损失向投资者进行赔偿。

（二）公司实际控制人许帆的承诺

1、如发行人本次公开发行招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本人将利用发行人的控股股东地位促成发行人在中国证监会认定有关违法事实后 30 天内启动依法回购发行人首次公开发行的全部新股工作。购回价格以发行人股票发行价格和有关违法事实被中国证监会认定之日前 30 个交易日发行人股票交易均价的孰高者确定。如果因公司上市后派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，上述发行价格及购回股份数量将作相应调整。

2、如发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将在该等违法事实被中国证监会认定后 30 天内依法赔偿投资者损失。

3、若本人违反上述承诺，则将在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开就未履行上述赔偿措施向发行人股东和社会公众投资者道歉，并在违反上述承诺发生之日起 5 个工作日内，停止在发行人处领取薪酬及股东分红，同时本人持有的发行人股份将不得转让，直至本人按上述承诺采取相应的购回或赔偿措施并实施完毕时为止。

（三）公司董事、监事和高级管理人员的承诺

1、如发行人本次公开发行招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将在该等违法事实被中国证监会认定后 30 天内依法赔偿投资者损失。

2、若本人违反上述承诺，将在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开就未履行上述赔偿措施向发行人股东和社会公众投资者道歉；并在违反上述赔偿措施发生之日起 5 个工作日内，停止在发行人处领取薪酬（或津贴）及股东分红（如有），同时本人持有的发行人股份（如有）将不得转让，直至本人按上述承诺采取相应的赔偿措施并实施完毕时为止。

（四）本次发行相关中介机构的承诺

发行人保荐机构海通证券股份有限公司承诺：“海通证券为发行人首次公开发行股票并在创业板上市制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏；如因海通证券为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，海通证券承诺将先行赔偿投资者损失。”

发行人律师北京大成律师事务所、发行人会计师立信会计师事务所（特殊普通合伙）、发行人验资机构上会会计师事务所（特殊普通合伙）、发行人评估机构上海众华资产评估有限公司承诺：“本机构为发行人首次公开发行股票并在创

业板上市制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏；若因制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将在该等事实被中国证监会或有管辖权的人民法院作出最终认定或生效判决后，依法赔偿投资者损失。”

发行人验资机构天健会计师事务所（特殊普通合伙）承诺：“因本所为发行人首次公开发行股票并在创业板上市制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失，如能证明本所没有过错的除外。”

五、对相关责任主体承诺事项的约束措施

（一）发行人未能履行承诺时的约束措施

本公司将严格履行本公司就股份公司首次公开发行股票并上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

1、如非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺（相关承诺需按法律、法规、公司章程的规定履行相关审批程序）并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；

（2）对公司该等未履行承诺的行为负有个人责任的董事、监事、高级管理人员调减或停发薪酬或津贴；

（3）如投资者造成损失的，本公司将向投资者依法承担赔偿责任。

2、如因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺（相关承诺需按法律、法规、公司章程的规定履行相关审批程序）并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；

（2）尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护股份公司投资者利益。

（二）控股股东、实际控制人许帆及其控制的企业高讯投资，现任董事邱晓鸣、吴海明、王勇、张培骞、何植松、尚志强，高级管理人员王琼未能履行承诺时的约束措施

许帆及其控制的企业高讯投资，现任董事邱晓鸣、吴海明、王勇、张培骞、何植松、尚志强，高级管理人员王琼，将严格履行其就公司首次公开发行股票并上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

1、如非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；

（2）不得转让股份公司股份（如有）。因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转股的情形除外；

（3）暂不领取股份公司分配利润中归属于本人/本企业的部分（如有）；

（4）主动申请调减或停发薪酬或津贴（如有）；

（5）如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归股份公司所有，并在获得收益的五个工作日内将所获收益支付给股份公司指定账户；

（6）未履行承诺事项给投资者造成损失的，依法赔偿投资者损失。

2、如因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

（1）在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；

（2）尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护股

份公司投资者利益。

六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

（一）公开发行股票摊薄即期回报的填补措施

为维护中小投资者利益，公司将采取以下措施降低即期回报被摊薄的风险，但本公司制定的填补回报措施不等于对发行人未来利润做出保证：

1、公司现有业务的运营状况和主要风险

公司作为一家集研发制作和运营服务为一体的网络游戏公司，报告期内，公司的营业收入主要来源于客户端游戏《蜀门》、《醉逍遥》、《天之禁》和移动游戏《六扇门》的运营收入。虽然公司主要产品获得了市场和玩家的广泛认可，且公司亦一直致力于不断提升和完善游戏品质，以增强对广大玩家的吸引力，但如果公司不能开发新的利润增长点，将导致公司营业收入及经营业绩的下滑。

现阶段公司所面临的风险主要是公司核心产品收入下降和新产品研发失败的风险。

2、填补被摊薄即期回报的措施

（1）积极实施募投项目，尽快获得投资回报

本次募集资金拟投于公司全平台游戏引擎项目、客户端游戏开发项目、移动端游戏开发项目以及客户端游戏代理运营项目，可有效优化公司产品结构，开辟业务新增长点，覆盖更广泛的玩家群体。公司已对上述募投项目进行可行性研究论证，符合行业发展趋势，若募投项目顺利实施，将大幅提高公司的盈利能力。公司将积极实施募投项目，尽快获得投资回报，降低上市后即期回报被摊薄的风险。

（2）制定运营策略，运用自有资金拓展现有产品的市场规模

目前，针对公司现有的不同核心产品，公司分别制定了不同的运营战略，并配以专门的运营团队。在不同的时间节点，运营团队通过促销、广告、举办运营活动、版本更新等多种不同的运营手段对相关游戏产品进行运营推广，吸引游戏

用户，努力拓展公司核心产品的市场规模。

（3）完善新产品的研发工作，及时推出受到市场欢迎的新产品

目前，本公司积极从事新游戏产品的研发，其立项均经过公司严格可行性论证，并充分考虑了市场需求、玩家偏好等因素。公司新游戏产品正式推出后，预计公司的业绩水平会有较大幅度提高。

（4）强化募集资金管理

为规范募集资金的管理和使用，确保本次发行募集资金专款专用，公司已经根据《公司法》、《证券法》等法律法规和《深圳证券交易所股票上市规则》等业务规则的要求，制定了《募集资金管理制度》，明确规定公司对募集资金采用专户存储制度，以便于对募集资金的管理、使用和监督。公司将及时存放募集资金于董事会决定的专项账户。

（5）其他方式

公司未来将根据中国证监会、深圳证券交易所等监管机构出台的具体法规及要求，并参照上市公司较为通行的惯例，继续补充、修订、完善公司投资者权益保护的各項制度并予以实施。

（二）公司实际控制人、董事、高级管理人员对履行填补回报措施的相关承诺

1、本公司控股股东、实际控制人许帆先生承诺：

“不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益”。

2、本公司董事、高级管理人员根据中国证监会相关规定，对公司填补回报措施能够得到切实履行作出如下承诺：

“（1）不得无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；

（2）对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束；

（3）不动用公司资产从事与履行职责无关的投资、消费活动；

（4）由董事会或薪酬委员会制订的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

（5）本人承诺如公司拟实施股权激励，拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

（6）本人承诺出具日后至公司本次发行实施完毕前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，其上述承诺不能满足中国证监会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺；

（7）本人承诺切实履行公司指定的有关填补回报措施以及本人对此做出的任何有关填补回报措施的承诺，若本人违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的，本人愿意依法承担对公司或者投资者的补偿责任。

作为填补回报措施相关责任主体之一，本人若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本人同意中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构按照其制定或发布的有关规定、规则，对本人做出相关的处罚或采取相关监管措施。”

七、发行前滚存利润分配方案

经公司 2017 年第三次临时股东大会审议通过，本次首次公开发行人民币普通股股票并上市前公司滚存的未分配利润由本次公开发行上市后的新老股东按本次公开发行上市后的各自持股比例共享。

八、本次发行上市后的股利分配政策

根据公司 2017 年第三次临时股东大会审议通过的上市后适用的《公司章程（草案）》，本次发行后的股利分配政策为：

（一）利润分配原则

公司利润分配应充分重视投资者的合理投资回报，利润分配政策应保持连续性和稳定性并兼顾公司的可持续发展，公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围，并坚持按照法定顺序分配利润和同股同权、同股同利的原则。

（二）利润分配形式

公司可以采取现金方式、股票方式、现金与股票相结合的方式或法律允许的其他方式分配股利，其中优先以现金分红方式分配股利。具备现金分红条件的，应当采用现金分红进行利润分配。采用股票股利进行利润分配的，应当具有公司成长性、每股净资产的摊薄等合理因素。

（三）利润分配的期间间隔

公司原则上每年进行一次年度利润分配，公司可以根据公司盈利及资金需求等情况进行中期利润分配。

（四）利润分配的条件

1、现金分红的比例：公司的利润分配方案由董事会根据公司业务发展情况、经营业绩拟定并提请股东大会审议批准。如无重大投资计划或重大现金支出等事项发生，公司每年以现金股利形式分配的股利不少于当年实现的可分配利润的20%。

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

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

重大资金支出是指：公司在一年内购买资产、对外投资、进行固定资产投资等交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产 30%以上的事项，同时存在

账面值和评估值的，以高者为准。

2、发放股票股利的具体条件：若公司业绩增长快速，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配时，可以在上述现金股利分配之余，提出并实施股票股利分配预案。

（五）利润分配方案的决策程序和机制

1、董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例，提出利润分配方案，独立董事应当发表明确意见。对当年实现的可供分配利润中未分配部分及以股票股利形式分配的部分，董事会应说明使用计划安排或原则，独立董事对此应发表独立意见。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。股东大会对利润分配具体方案进行审议前，公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题，并经出席股东大会的股东所持表决权的 1/2 以上通过。

2、公司的利润分配政策由董事会拟定并经三分之二以上董事及二分之一以上独立董事同意提请股东大会审议；股东大会审议制定利润分配政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过，独立董事及监事会对提请股东大会审议的利润分配政策进行审核并出具书面意见。

（六）利润分配政策调整

公司因生产经营情况发生重大变化、投资规划和长期发展的需要等原因需调整利润分配政策的，应由公司董事会根据实际情况提出利润分配政策调整议案，并在议案中详细论证和说明原因，提请股东大会审议并经出席股东大会的股东所持表决权的 2/3 以上通过；调整后的利润分配政策应以股东权益保护为出发点，且不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定；独立董事、监事会应当对此发表审核意见；公司应当提供网络投票等方式以方便社会公众股股东参与股东大会表决。

（七）其他事项

存在股东违规占用公司资金情况的，公司在进行利润分配时，应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

公司根据实际经营情况，可以进行中期分配。由董事会拟定方案，股东大会通过。非因特别事由（如公司进行重大资产重组等），公司不进行除年度和中期分配以外其他期间的利润分配。公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围。

九、保荐机构对发行人持续盈利能力的核查结论意见

报告期内发行人已实现良好的财务状况和盈利能力，根据行业未来发展趋势以及对发行人未来经营业绩的判断，发行人所处行业发展前景较好，发行人具有较强的市场竞争力，具有良好的持续盈利能力，详情参见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十一、盈利能力分析”之“（十一）对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐人对公司是否具备持续盈利能力的核查结论意见”。

十、本公司特别提醒投资者注意“风险因素”章节内容

公司存在的风险包括但不限于：公司核心产品盈利能力下降的风险、新游戏产品研发失败的风险、供应商集中度较高的风险、知识产权风险等。公司已在本招股说明书“第四节 风险因素”中充分披露了公司可能存在的风险，请投资者认真阅读该节的全部内容，慎重考虑各项风险因素。

目 录

发行概况	1
发行人声明	2
重大事项提示	3
一、本次发行前股东所持股份的限售安排及自愿锁定承诺	3
二、关于股价稳定的预案及相关承诺	4
三、本次发行前持股 5%以上股东的持股及减持意向	7
四、有关责任主体关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺	9
五、对相关责任主体承诺事项的约束措施	11
六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺	13
七、发行前滚存利润分配方案	15
八、本次发行上市后的股利分配政策	15
九、保荐机构对发行人持续盈利能力的核查结论意见	18
十、本公司特别提醒投资者注意“风险因素”章节内容	18
目 录	19
第一节 释义	24
第二节 概览	27
一、发行人简介	27
二、发行人控股股东、实际控制人简介	28
三、发行人主要财务数据	28
四、募集资金用途	30
第三节 本次发行概况	32
一、本次发行基本情况	32
二、与本次发行有关的机构	32
三、发行人与本次发行有关中介机构的关系等情况	34
四、与本次发行上市有关的重要日期	34
第四节 风险因素	35

一、公司核心产品收入下降风险	35
二、新产品研发失败风险	35
三、供应商集中度较高的风险	35
四、知识产权侵权风险	36
五、核心人员流失风险	36
六、政策监管风险	36
七、税收优惠政策变动风险	36
八、市场竞争风险	37
九、互联网系统风险	37
十、募集资金风险	37
十一、公司管理风险	38
十二、实际控制人风险	38
十三、经营场地租赁风险	38
十四、净资产收益率下降风险	38
第五节 发行人基本情况	39
一、发行人基本情况	39
二、发行人改制及设立情况	39
三、发行人设立以来的重大资产重组情况	40
四、发行人在全国股份转让系统挂牌公开转让情况	41
五、发行人的股权结构及组织结构	41
六、发行人控股子公司及参股公司情况	42
七、持有 5%以上股份的主要股东及实际控制人基本情况	49
八、发行人股本情况	51
九、发行人员工情况	67
十、相关主体的重要承诺、履行情况及未能履行承诺的约束措施	68
第六节 业务和技术	70
一、发行人的主营业务、主要产品和服务	70
二、发行人所处行业的基本情况	93
三、发行人在行业中的竞争地位	126

四、公司销售情况和主要客户	134
五、公司采购情况和主要供应商	137
六、与发行人业务相关的主要固定资产和无形资产	138
七、特许经营许可权	146
八、发行人的核心技术和研发情况	147
九、发行人境外经营情况	150
十、发行人未来发展与规划	150
第七节 同业竞争与关联交易	154
一、独立运行情况	154
二、同业竞争	155
三、关联方及关联关系	157
四、关联交易情况	159
五、报告期内关联交易制度的执行情况及独立董事意见	161
六、发行人减少和规范关联交易的措施	161
第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理	163
一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况	163
二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员对外投资情况	169
三、报告期内董事、监事、其近亲属直接或间接持有发行人股份情况	169
四、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况	170
五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员与公司签订的协议及其履行情况	172
六、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员作出的重要承诺	172
七、董事、监事、高级管理人员近两年内的变动情况	172
八、公司治理情况	173
九、发行人内部控制制度情况	178
十、发行人最近三年的合法合规经营情况	179
十一、发行人近三年内的资金占用和对外担保情况	179
十二、公司资金管理、对外投资、担保事项的制度安排及近三年的执行情况	179

十三、本公司对投资者权益保护情况	183
第九节 财务会计信息与管理层分析	187
一、合并财务报表	187
二、财务报表编制基础及审计意见	190
三、影响公司盈利能力的主要因素	191
四、审计基准日至招股书签署日之间的经营状况	192
五、重要会计政策及会计估计	192
六、主要税种、税率与税收政策	212
七、合并报表范围	213
八、非经常性损益	213
九、主要财务指标	214
十、期后事项、或有事项及其他重要事项	215
十一、盈利能力分析	217
十二、财务状况分析	239
十三、现金流量分析	261
十四、股利分配政策和实际股利分配情况	264
十五、关于摊薄即期回报风险提示和采取措施的情况	271
第十节 募集资金运用	277
一、本次发行募集资金总量及其使用计划	277
二、募投项目的必要性与可行性	279
三、募集资金投向的具体情况	283
四、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响	309
五、公司使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目情况	311
第十一节 其他重要事项	312
一、重大合同	312
二、对外担保事项	316
三、其他涉诉和仲裁事项	316
第十二节 有关声明	319

一、发行人全体董事、监事及高级管理人员的声明	319
二、保荐人（主承销商）声明	320
三、发行人律师声明	321
四、会计师事务所声明	322
五、验资机构声明	323
六、评估机构声明	325
第十三节 附件	326

第一节 释义

本招股说明书中，除文义另有所指，下列词语或简称具有如下含义：

（一）普通术语		
发行人、公司、本公司、绿岸网络、股份公司	指	上海绿岸网络科技有限公司
绿岸有限	指	上海绿岸网络科技有限公司
高讯投资	指	上海高讯投资有限公司，发行人股东
香港绿岸	指	绿岸网络科技（香港）股份有限公司，发行人全资子公司
飞溢网络	指	上海飞溢网络科技有限公司，报告期内发行人全资子公司
绿岸闸北分公司	指	上海绿岸网络科技有限公司闸北分公司
绿岸北京分公司	指	上海绿岸网络科技有限公司北京分公司
豹风网络	指	深圳市豹风网络股份有限公司，发行人参股公司
麟龙新材	指	江苏麟龙新材料股份有限公司，发行人参股公司
数位互动	指	中国数位互动科技集团有限公司，香港绿岸参股公司
富海基金	指	富海深湾（芜湖）移动创新股权投资基金（有限合伙），报告期内发行人参股公司
云蟾网络	指	上海云蟾网络科技有限公司，发行人供应商
雨墨科技	指	成都雨墨科技有限公司，发行人供应商
乐核互动	指	乐核互动有限公司，由香港绿岸授权在韩国地区代理移动游戏《六扇门》
开心有限	指	北京开心就好科技有限公司
财付通	指	深圳市财付通科技有限公司
支付宝	指	支付宝（中国）网络技术有限公司
游戏工委	指	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会
中国证监会、证监会	指	中国证券监督管理委员会
保荐人、主承销商、保荐机构、海通证券	指	海通证券股份有限公司
发行人律师、律师	指	北京大成律师事务所
发行人会计师	指	立信会计师事务所（特殊普通合伙）
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《公司章程》	指	《上海绿岸网络科技有限公司章程》

《公司章程（草案）》	指	《上海绿岸网络科技有限公司章程（草案）》
（二）专业术语		
客户端网络游戏、客户端游戏、端游	指	以个人电脑为载体，通过光盘或下载的方式在个人电脑上安装游戏客户端，并在网络连接状态下进入客户端进行的网络游戏
网页游戏	指	不需要通过光盘或下载客户端，直接通过个人电脑打开网页的方式进行游戏
移动网络游戏、移动游戏、手游	指	以用户个人移动设备（包括手机、平板电脑等）为载体进行的游戏品种
主机网络游戏、主机游戏	指	也称电视游戏，是指通过游戏主机（如微软公司Xbox系列或者索尼公司PlayStation系列等）与电视机相连或通过接入电视游戏机顶盒等方式在电视上进行的游戏品种
全平台游戏引擎	指	已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，为开发者提供功能强大、工具链完整的2D/3D跨平台开发工具
《蜀门》、《醉逍遥》、《天之禁》	指	本公司运营的客户端游戏
《六扇门》	指	本公司运营的移动网络游戏
《权御天下》、《守护神之觉醒》、《天之禁2》	指	本公司开发测试中的游戏
资料片	指	通过持续研发投入形成的，在原有游戏基础上增加剧情、玩法和任务的一种游戏素材
PVP	指	Player Vs Player，即玩家对战玩家
PVE	指	Player Vs Environment，即玩家对战环境
MMO	指	Massive Multiplayer Online，即大型多人在线
MMORPG	指	Massive Multiplayer Online Role-Playing Game，即大型多人在线角色扮演类网络游戏
STG	指	Shooting Game，即射击类游戏
MOBA	指	Multiplayer Online Battle Arena，即多人在线战术竞技游戏
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写，即在一段时间内，每个活跃账户平均消费值。
ARPPU	指	“Average Revenue Per Paying User”的缩写，即在一段时间内，每个付费账户平均消费值。
活跃账户	指	在一段时间内，登陆某游戏的次数为一次或以上的账户视为活跃账户
付费账户	指	在一段时间内，发生一次或多次付费交易的账户
2D	指	Two-Dimensional，二维
3D	指	Three-Dimensional，三维
VR	指	Virtual Reality，即虚拟现实，是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统

IP	指	Intellectual Property，即知识产权
IDC	指	即互联网数据中心（Internet Data Center）的简称，一般指电信部门利用已有的互联网通信线路、带宽资源，建立标准化的电信专业级机房环境，为客户提供如服务器托管租用，带宽及其他互联网资源等电信增值服务。
ICP	指	Internet Content Provider，即网络内容服务商
外挂	指	利用网络游戏程序漏洞对客户端软件进行修改的作弊程序
私服	指	未经版权拥有者授权，非法获得服务器端安装程序之后私自架设的游戏服务器，属于盗版行为
自主研发运营、自主开发运营	指	公司同时从事游戏开发和运营工作
代理运营	指	公司代理游戏开发商的网络游戏产品，向游戏开发商支付版权使用费和分成收入
独立运营	指	公司独立承担游戏的运营工作
联合运营	指	公司和联合运营商共同负责游戏的运营工作

敬请注意：本招股说明书中若出现总计数与所列数值总和不符，均为四舍五入所致。

第二节 概览

本概览仅对招股说明书全文作扼要提示。投资者作出投资决策前，应认真阅读招股说明书全文。

一、发行人简介

（一）概况

公司名称：上海绿岸网络科技股份有限公司

英文名称：Shanghai Greenshore Network Technology Co., Ltd.

注册资本：6480.2395 万元

法定代表人：许帆

成立日期：2008 年 11 月 28 日

整体变更日期：2012 年 12 月 8 日

公司住所：上海市浦东新区康桥镇康士路 23 号 2010 室

经营范围：利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行、凭许可证经营），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，凭许可证经营），计算机软硬件、系统集成及信息技术领域内的技术咨询、技术转让、技术开发、技术服务，计算机软硬件及配件、电子产品的销售，商务信息咨询、投资信息咨询、企业管理信息咨询（以上咨询类除经纪），企业形象设计（除广告），图文设计、制作，会展会务服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（二）设立情况

公司前身是 2008 年 11 月 28 日设立的上海绿岸网络科技有限公司。2012 年 12 月 5 日，全体发起人召开创立大会暨第一次股东大会，一致同意绿岸有限整体变更为股份公司。2012 年 12 月 8 日，公司在上海市工商行政管理局办理完成

变更登记手续，取得注册号为 310225000622325 的《企业法人营业执照》。

（三）主营业务

发行人是一家集研发制作和运营服务为一体的网络游戏公司，专注于精品网络游戏的研发和运营。目前，公司正在运营的产品以客户端游戏为主，并涵盖了移动游戏、移动游戏联运平台等业务。公司客户端游戏包括《蜀门》、《醉逍遥》和《天之禁》等，移动游戏为《六扇门》。公司另有数款开发中的客户端游戏，其中《权御天下》、《守护神之觉醒》和《天之禁 2》为公司重点在研产品。除此之外，公司在研的项目还包括 VR 游戏等。

二、发行人控股股东、实际控制人简介

截至本招股说明书签署日，许帆直接持有发行人 38,245,000 股股份，占本次发行前总股本的 59.02%，并通过持有发行人第二大股东高讯投资 85%的股权间接控制发行人 15.44%的股份，许帆直接与间接合计控制发行人 74.46%股份，为发行人控股股东及实际控制人。

许帆，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码 52010319700314xxxx。现任公司董事长、总经理。许帆简历参见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（一）董事基本情况”。

三、发行人主要财务数据

（一）合并资产负债表主要数据

单位：元

资产负债表	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
流动资产	298,572,116.45	353,193,862.19	286,926,909.72
非流动资产	120,455,439.25	73,638,575.11	6,990,463.56
资产总额	419,027,555.70	426,832,437.30	293,917,373.28
流动负债	56,021,585.63	27,011,052.03	28,262,629.15
负债总额	56,021,585.63	27,011,052.03	28,262,629.15

所有者权益总额	363,005,970.07	399,821,385.27	265,654,744.13
---------	----------------	----------------	----------------

（二）合并利润表主要数据

单位：元

利润表	2016 年度	2015 年度	2014 年度
营业收入	244,780,551.45	206,483,002.07	226,389,386.39
营业利润	53,658,637.29	45,238,413.50	46,811,931.53
利润总额	56,586,480.92	48,906,184.62	52,651,258.59
净利润	50,054,973.99	45,189,180.13	45,378,758.66
归属于母公司股东的净利润	50,054,973.99	45,189,180.13	45,378,758.66
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	31,486,391.21	28,702,349.12	34,100,873.73

（三）合并现金流量表主要数据

单位：元

现金流量表	2016 年度	2015 年度	2014 年度
经营活动现金流量净额	40,461,737.74	32,323,454.08	45,279,772.47
投资活动现金流量净额	195,531,831.71	-308,187,483.89	2,077,824.42
筹资活动现金流量净额	-89,427,305.10	89,913,987.75	49,999,955.40
汇率变动对现金及现金等价物的影响	2,518,236.60	-1,526.74	-117.30
现金及现金等价物的净增加额	149,084,500.95	-185,951,568.80	97,357,434.99

（四）主要财务指标

财务指标	2016 年度/2016 年 12 月 31 日	2015 年度/2015 年 12 月 31 日	2014 年度/2014 年 12 月 31 日
流动比率	5.33	13.08	10.15
速动比率	5.33	13.08	10.15
资产负债率（母公司）	11.01%	6.32%	9.61%
应收账款周转率	22.59	205.83	389.77
存货周转率	-	-	-
息税折旧摊销前利润 （万元）	6,145.48	5,198.96	6,509.60
归属于发行人股东的净	5,005.50	4,518.92	4,537.88

利润（万元）			
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	3,148.64	2,870.23	3,410.09
利息保障倍数	-	-	-
每股经营活动产生的现金流量（元/股）	0.62	0.50	0.76
每股净现金流量（元）	2.30	-2.87	1.63
基本每股收益（元）	0.77	0.71	0.77
稀释每股收益（元）	0.77	0.71	0.77
归属于发行人股东的每股净资产（元/股）	5.60	6.17	4.46
无形资产（土地使用权除外）占净资产比例	0.98%	0.26%	0.23%

表中指标计算公式：

流动比率=流动资产÷流动负债

速动比率=（流动资产-存货）÷流动负债

资产负债率=（负债总额÷资产总额）×100%

应收账款周转率=营业收入÷应收账款平均余额

存货周转率=营业成本÷存货平均余额

息税折旧摊销前利润=利润总额+利息支出+固定资产折旧费用+摊销

利息保障倍数=息税前利润÷利息费用

每股经营活动产生的现金流量=经营活动产生的现金流量÷期末股本

每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额÷期末股本

归属于发行人股东的每股净资产=归属于母公司股东权益÷期末股本

无形资产（扣除土地使用权）占净资产的比例=（无形资产-土地使用权）÷期末净资产

四、募集资金用途

本次募集资金到位后，根据重要性原则，按轻重缓急顺序投入以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	总投资额	拟投入募集资金	备案情况
1	全平台游戏引擎项目	11,856.00	11,856.00	沪浦发改张备（2015）103 号
2	客户端游戏开发项目	24,228.00	24,228.00	沪浦发改张备（2015）106 号
3	移动端游戏开发项目	6,314.78	6,314.78	沪浦发改张备（2015）104 号
4	客户端游戏代理运营项目	5,601.22	5,601.22	沪浦发改张备（2016）166 号
合计		48,000.00	48,000.00	

以上各募集资金投资项目情况参见本招股说明书“第十节 募集资金运用”之“三、募集资金投向的具体情况”。

若本次实际募集资金不能满足投资项目的资金需求，公司将通过自筹资金解决。本次募集资金到位前，如投资项目有实际资金需求，公司将以自筹资金先行投入，待募集资金到位后予以置换。

第三节 本次发行概况

一、本次发行基本情况

股票种类	境内上市人民币普通股（A股）
每股面值	人民币 1.00 元
发行股数	发行人本次发行的股票数量不超过 2,161 万股，不涉及股东公开发售股份，公开发售股份数量不低于本次发行后总股本的 25%。
每股发行价格	由董事会按照公司股东大会授权与保荐机构通过推介和初步询价确定价格区间，然后按照符合国家法律、法规和中国证监会要求的方式确定发行价格
发行市盈率	【】倍（按发行后每股收益计算，发行后每股收益按照【】年经审核的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后的总股本计算）
发行前每股净资产	【】元/股（以经审计的【】年【】月【】日净资产除以发行前总股本计算）
发行后每股净资产	【】元/股（以经审计的【】年【】月【】日净资产与本次筹资净额之和除以本次发行后总股本计算）
发行市净率	【】倍（以发行价格除以发行后每股净资产）
发行方式	采用网下向询价对象询价配售和网上按市值申购相结合的方式，或中国证监会认可的其他发行方式。
发行对象	符合国家法律法规和监管机构相关规范性文件规定的询价对象和已经在拟上市证券交易所开立股票账户的境内自然人、法人、合伙企业和其他投资者（国家法律、法规禁止者除外）。
拟上市证券交易所	深圳证券交易所
承销方式	主承销商以余额包销方式承销
预计募集资金总额	【】万元
预计募集资金净额	【】万元
发行费用概算	预计发行费用总额为【】万元
(1) 保荐与承销费用	【】万元
(2) 审计、验资费用	【】万元
(3) 律师费用	【】万元
(4) 信息披露费	【】万元
(5) 其他费用	【】万元

二、与本次发行有关的机构

（一）保荐人（主承销商）

名称	海通证券股份有限公司
法定代表人	周杰

住所	上海市广东路 689 号
邮政编码	200001
联系电话	021-23219000
传真	021-63411627
保荐代表人	郑乾国、黄晓伟
项目协办人	邬凯丞
项目经办人	薛阳、冷筱菡、刘勃延、舒昕、贾晨栋、郭嘉琳、王嘉闻

（二）律师事务所

名称	北京大成律师事务所
负责人	彭雪峰
住所	北京市朝阳区东大桥路 9 号侨福芳草地 D 座 7 层
电话	010-58137610
传真	010-58137711
经办律师	王汉齐、范建红、卢跃峰、郭梦媛

（三）会计师事务所

名称	立信会计师事务所（特殊普通合伙）
负责人	朱建弟
住所	上海市黄浦区南京东路 61 号四楼
电话	021-63391166
传真	021-63392558
经办注册会计师	唐国骏、孙丞润

（四）资产评估机构

名称	上海众华资产评估有限公司
法定代表人	左英浩
住所	上海市徐汇区宛平南路 381 号 1 号楼 308-309 室
电话	021-62893366
传真	021-64391299
经办注册资产评估师	董毅强、王成全

（五）股票登记机构

名称	中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司
住所	深圳市深南中路 1093 号中信大厦 18 楼
电话	0755-25938000
传真	0755-25988122

（六）保荐人（主承销商）收款银行

名称	
住所	
账号	

（七）申请上市证券交易所

名称	深圳证券交易所
住所	深圳市福田区深南大道 2012 号
电话	0755-88668888
传真	0755-88668888

三、发行人与本次发行有关中介机构的关系等情况

发行人与本次发行有关的保荐人、承销机构、证券服务机构及其负责人、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。

四、与本次发行上市有关的重要日期

序号	发行工作	日期
1	刊登发行公告的日期	【】年【】月【】日
2	开始询价推介的日期	【】年【】月【】日
3	刊登定价公告的日期	【】年【】月【】日
4	申购日期和缴款日期	【】年【】月【】日
5	股票上市日期	本次股票发行结束后将尽快申请在深圳证券交易所挂牌交易

第四节 风险因素

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

一、公司核心产品收入下降风险

报告期内，公司核心游戏产品《蜀门》和《醉逍遥》合计实现收入分别为 22,544.18 万元、17,512.82 万元和 18,523.11 万元，占主营业务收入比重分别为 99.58%、84.99%和 75.70%，为报告期内公司主要收入来源。若公司未来不能准确把握市场需求，及时对《蜀门》和《醉逍遥》进行版本优化和更新，不断提升现有玩家的游戏体验，或公司新研发产品未能及时推出并获得市场认可，则可能面临游戏玩家流失、产品收入下降的风险，从而对公司盈利能力产生影响。

二、新产品研发失败风险

公司高度重视新游戏产品的研发工作。报告期内，公司研发支出分别达到 3,274.84 万元、3,578.88 万元和 3,104.76 万元，占营业收入比重分别达到 14.47%、17.33%和 12.68%。但新产品能否研发成功，除受到研发投入影响外，还受到产品推出时机、市场竞争状况、目标受众喜好等多方面因素的影响，因此公司客观上面临新产品研发失败的风险。一旦新研发的游戏产品不能取得较好的市场反应，可能会削弱公司盈利能力。

三、供应商集中度较高的风险

报告期内公司向第一大供应商上海云蟾网络科技有限公司采购金额占公司总采购的比例分别为 68.46%、58.08%和 49.97%，虽占比逐年下降，但公司对第一大供应商云蟾网络依然存有一定的依赖性。若公司与云蟾网络合作关系终止，短期内将在一定程度上削弱公司盈利能力，客观上公司面临供应商集中度较高的风险。

四、知识产权侵权风险

公司所处网络游戏行业为知识和技术密集型行业，公司的正常经营依赖于商标权、计算机软件著作权等知识产权的合法存续。若出现自有知识产权受到第三方侵害的情形，例如被不法分子利用“私服”、“外挂”等方式侵权而造成的游戏产品生命周期缩短和用户流失等危害，或出现第三方未经公司许可擅自使用公司的知识产权等情形，则可能对公司声誉造成损害，并在一定时间内影响公司正常经营。

五、核心人员流失风险

核心人员对游戏产品的开发和运营起到重要作用，因此，能够吸引优秀的核心人员并保障其稳定性是企业发展的重要因素。但伴随网络游戏行业竞争加剧，对人才的需求不断加大，企业间相互猎取人才的现象日益普遍。若公司在企业文化、薪酬福利机制、人才引进机制和相关激励机制等方面和同行业相比缺乏竞争力，将有可能面临核心人员流失的风险。

六、政策监管风险

网络游戏受到包括工业和信息化部、文化部和新闻出版广电总局的国家相关行政主管部门严格监督和管理。近年来，网络游戏行业得到了快速发展，但同时也导致未成年人沉迷网络游戏等社会问题的频发。为应对此类问题，有关监管部门出台系列措施加强网络游戏行业监管，如对所有网络游戏实行实名制登记，设置网络游戏防沉迷系统等，并通过行政许可进入、产品前置审批和后续运营监管等措施加强对网络游戏企业和产品资质的审查。

公司目前已获得合法经营所需的网络文化经营许可证、增值电信业务经营许可证和互联网出版许可证。公司运营产品均已取得国家新闻出版广电总局的前置审批。若未来公司无法继续获得前述业务许可、取得主管部门要求的新的营业资质，或公司新产品未能通过监管部门的审批，则可能面临业务范围被限制或游戏运营被暂停的风险，从而对公司经营产生不利影响。

七、税收优惠政策变动风险

公司于 2012 年 9 月 23 日取得了由上海市科学技术委员会、上海市财政局、上海市国家税务局、上海市地方税务局联合核发的编号为 GR201231000164 的《高新技术企业证书》。根据《国家税务总局关于实施高新技术企业所得税优惠有关问题的通知》（国税函[2009]203 号）的规定以及主管税务机关的批准，公司自 2012 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日止减按 15% 税率缴纳企业所得税。2015 年 8 月 19 日，公司通过高新技术企业复审，取得了编号为 GF201531000246 号的《高新技术企业证书》，公司自 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日止减按 15% 税率缴纳企业所得税。

报告期内，该企业所得税优惠政策使公司享受的税收优惠金额占公司净利润的比例分别为 7.65%、6.30% 和 9.29%。但若上述税收优惠政策将来发生重大变化，公司不能继续享受税收优惠，公司的经营业绩将会受到不利影响。

八、市场竞争风险

国内网络游戏行业内企业数量较多，市场竞争较为激烈。一方面，行业内现有企业不断加大研发和市场推广投入；另一方面，部分行业外企业也因追求网络游戏行业高利润率而进入该行业。此外，网络游戏日益趋同，行业内产品被模仿、用户被分流的风险增加，从而加剧了市场竞争风险。若公司未来不能持续开发出或运营受到市场欢迎的游戏产品，可能会造成用户流失并对新用户吸引力下降，进而影响到公司业务和行业地位。

九、互联网系统风险

公司业务的顺利开展依托于互联网系统的安全可靠运行，而互联网系统易受网络设施故障、计算机病毒等问题的影响，从而影响游戏的正常运行。此外，还存在部分恶意第三方利用程序的未知缺陷干扰网络游戏运行，或利用黑客技术侵入玩家账户的情形。以上问题均会影响玩家的游戏体验，降低玩家满意度甚至造成玩家流失。若公司未来不能及时妥善处理上述问题，可能将对公司的游戏运营及客户维护造成不利影响。

十、募集资金风险

本次募集资金拟投入全平台游戏引擎项目、客户端游戏开发项目、移动端游戏开发项目及客户端游戏代理运营项目，项目投资总额分别为 11,856.00 万元、24,228.00 万元、6,314.78 万元和 5,601.22 万元。项目具体实施时可能面临开发技术升级、行业政策变化、市场环境变化以及人才储备不足等不确定性因素，因而存在募投项目无法达到预期效果的风险。一旦募集资金不能实现预期收益，将对公司持续盈利能力造成不利影响。

十一、公司管理风险

本次发行后，伴随募投项目的实施，公司资产规模与员工数量预计将进一步扩大，公司在战略规划、资源整合、产品开发、市场推广、运营维护、财务管理和内部控制等方面将面临更大的挑战。若公司管理层不能及时合理地调整和优化现有管理体系，将可能延缓游戏产品的开发和运营效率，影响公司的长远发展。

十二、实际控制人风险

本次发行前，许帆先生直接和间接控制公司 74.46% 的股份，为公司实际控制人；本次发行后，许帆先生直接和间接控制公司 55.83% 的股份，仍为公司实际控制人。若出现实际控制人利用其控股地位对公司经营决策、利润分配等重大事项进行干预的情形，将可能损害公司其他股东的利益，影响公司正常经营。

十三、经营场地租赁风险

本公司目前主要经营场所系租赁取得。虽然公司在租赁期限届满前可以与出租方提前商定续租事宜或另行租赁其他经营场所，但若发生出租方违约提前收回租赁场地的情形，将在短期内对本公司正常经营活动造成影响。

十四、净资产收益率下降风险

本次发行后公司净资产将大幅增加，而募投项目大部分为研发类项目，受研发周期和产品推广周期等因素的影响，难以在短期内显著提升公司盈利水平，因此本公司存在短期内净资产收益率下降的风险。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

中文名称	上海绿岸网络科技股份有限公司
英文名称	Shanghai Greenshore Network Technology Co., Ltd.
法定代表人	许帆
注册资本	6,480.2395 万元人民币
有限公司成立日期	2008 年 11 月 28 日
股份公司成立日期	2012 年 12 月 8 日
注册地址	上海市浦东新区康桥镇康士路 23 号 2010 室
办公地址	上海市静安区永和路 201 号 B 座
邮政编码	200072
公司电话	021-66318503
公司传真	021-66313900
互联网网址	www.lvanol.com
电子邮箱	greenshore@iwgame.com
信息披露部门	证券部
信息披露部门负责人	王勇
信息披露部门联系电话	021-66318503

二、发行人改制及设立情况

（一）绿岸有限设立方式

公司前身绿岸有限成立于 2008 年 11 月 28 日，由许帆、张明、张平源、火玉兰四位自然人共同以货币出资设立，注册资本 200 万元。2008 年 11 月 24 日，经上海新宁会计师事务所有限公司出具“新宁验字（2008）第 2586 号”《验资报告》审验，绿岸有限收到全体股东缴纳的首期注册资本合计人民币 50 万元。2009 年 2 月 18 日，经上海永得信会计师事务所有限公司出具“永得信验（2009）10153 号”《验资报告》审验，绿岸有限收到全体股东缴纳的第二期注册资本合计人民币 150 万元。

2008 年 11 月 28 日，上海市工商行政管理局南汇分局为绿岸有限办理了设

立登记，核发了注册号为 310225000622325 的《企业法人营业执照》。绿岸有限设立时的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资（万元）	出资比例（%）	出资形式
1	许帆	50.00	25.00	货币
2	张平源	50.00	25.00	货币
3	张明	50.00	25.00	货币
4	火玉兰	50.00	25.00	货币
	合计	200.00	100.00	-

（二）绿岸网络设立方式

发行人是由绿岸有限整体变更设立的股份有限公司。经 2012 年 12 月 5 日公司创立大会暨第一次股东大会决议批准，由绿岸有限原有股东作为发起人，以经天健会计师事务所（特殊普通合伙）审计的绿岸有限截至 2012 年 9 月 30 日账面净资产 61,951,567.32 元为基数，以 1: 0.16142 的比例折合 1,000 万股，每股面值人民币 1 元，其余 51,951,567.32 元计入资本公积，绿岸有限整体变更为股份有限公司。2012 年 12 月 3 日，天健会计师事务所（特殊普通合伙）对上述变更出具了“天健验（2012）380 号”《验资报告》进行审验。

2012 年 12 月 8 日，公司在上海市工商行政管理局办理完成变更登记手续，取得注册号为 310225000622325 的《企业法人营业执照》，注册资本为 1,000.00 万元。股份公司设立时的股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）
1	许帆	6,750,000	67.50
2	高讯投资	1,750,000	17.50
3	邱晓鸣	1,500,000	15.00
	合计	10,000,000	100.00

三、发行人设立以来的重大资产重组情况

发行人自设立以来未发生重大资产重组情况。

四、发行人在全国股份转让系统挂牌公开转让情况

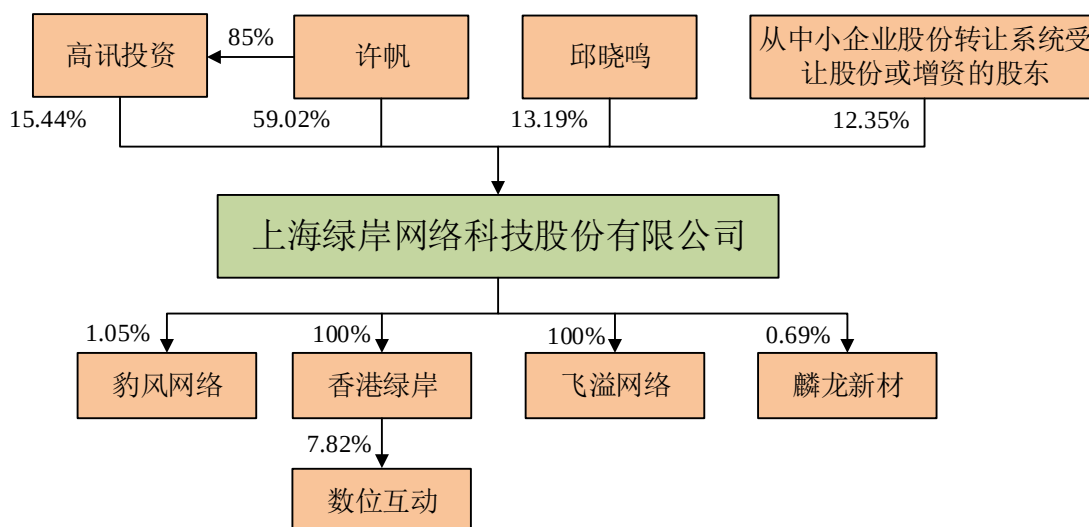
2013年6月5日，全国中小企业股份转让系统有限责任公司出具《关于同意上海绿岸网络科技有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌的函》（股转系统函[2013]398号），同意绿岸网络股票在全国中小企业股份转让系统挂牌。2013年6月21日，中国证券监督管理委员会出具《关于核准上海绿岸网络科技有限公司股票在全国中小企业股份转让系统公开转让的批复》（证监许可[2013]814号），核准绿岸网络股票在全国中小企业股份转让系统公开转让并纳入非上市公众公司监管。2013年7月5日，发行人股份在全国中小企业股份转让系统挂牌公开转让，证券简称“绿岸股份”（2014年12月22日变更为“绿岸网络”），证券代码为“430229”。

公司自在全国股份转让系统挂牌公开转让以来，股票交易相对活跃，在册股东人员构成情况变化较大。公司截至2017年5月31日的股权结构参见本节“八、发行人股本情况”之“（五）最近一年发行人新增股东情况”。

五、发行人的股权结构及组织结构

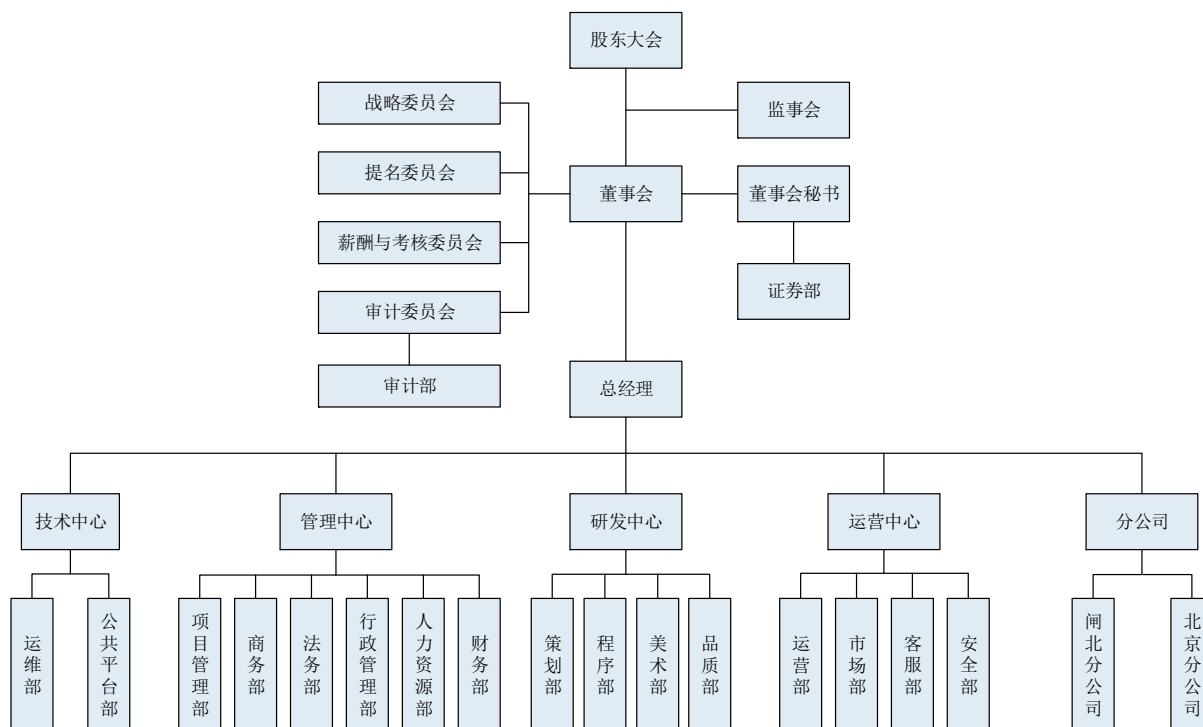
（一）发行人股权结构图

截至本招股说明书签署日，发行人的股权结构如下：



（二）发行人组织结构图

截至本招股说明书签署日，发行人的内部组织结构图如下：



六、发行人控股子公司及参股公司情况

截至本招股说明书签署日，发行人共拥有 2 家控股子公司和 3 家参股公司，其中控股子公司飞溢网络正在办理注销手续，参股公司数位互动由发行人子公司香港绿岸参股。

（一）发行人控股子公司情况

1、香港绿岸

（1）基本情况

公司名称	绿岸网络科技（香港）股份有限公司
英文名称	Greenshore Network Technology (HK) Co.,Ltd
成立时间	2014 年 2 月 6 日
注册资本	港币 8,000 万元
实收资本	港币 8,000 万元
注册地	香港中环永和街 23-29 号俊和商业中心 18 楼

主要生产经营地	香港
公司董事	许帆

（2）股权结构

截至本招股说明书签署日，绿岸网络持有香港绿岸 100% 股权。

（3）主营业务

绿岸网络是《六扇门》在大陆地区的代理商；香港绿岸是《六扇门》在韩国地区的代理商，并由香港绿岸授权乐核互动在韩国地区运营《六扇门》。

（4）最近一年的简要财务数据

香港绿岸最近一年的财务状况如下：

单位：港元

项目	2016 年 12 月 31 日/2016 年度
总资产	130,597,749.58
净资产	83,414,207.89
净利润	3,484,241.91

注：上述财务数据已经立信会计师事务所（特殊普通合伙）审计并纳入合并报表。

2、飞溢网络

（1）基本情况

公司名称	上海飞溢网络科技有限公司
成立时间	2014 年 3 月 19 日
注册资本	1,000 万元人民币
实收资本	10 万元人民币
注册地及主要生产经营地	上海市嘉定区陈翔路 768 号 6 幢 B 区 1099 室
法定代表人	许帆
经营范围	从事网络技术及计算机技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，设计、制作、代理各类广告，文化艺术交流策划，会务服务，展览展示服务，投资管理，实业投资，商务咨询，企业管理咨询【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

（2）股权结构

报告期内，绿岸网络持有飞溢网络 100%股权。

（3）主营业务

飞溢网络自设立至今未实际开展经营。截至招股说明书签署日，飞溢网络正在办理注销手续。

（4）最近一年的简要财务数据

飞溢网络最近一年的财务状况如下：

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日/2016 年度
总资产	99,594.08
净资产	99,257.08
净利润	-187.80

注：上述财务数据已经立信会计师事务所（特殊普通合伙）审计并纳入合并报表。

（二）发行人参股公司情况

1、数位互动

（1）基本情况

截至本招股说明书签署日，数位互动的简要情况如下：

公司名称	中国数位互动科技集团有限公司
英文名称	China Digital Interactive Technology Group Co.,Ltd
成立时间	2013 年 10 月 21 日
注册资本	900,000,000 元新台币
实收资本	150,000,000 元新台币
总股本	15,000,000 股
注册地址	英属开曼群岛
经营范围	电视游戏、电视在线教育、公共技术（电视机顶盒平台架设、咨询、技术维护）的研发、咨询、维护和销售及广告业务

（2）股权结构

截至 2017 年 4 月 30 日，数位互动的股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）
1	ALU-joy Investments Limited	6,330,000	42.20
2	骅威香港文化发展有限公司	1,800,000	12.00
3	Familyfans Genesis Investments Limited	1,792,500	11.95
4	绿岸网络科技（香港）股份有限公司	1,173,000	7.82
5	ACUMEN LEADER INTERNATIONAL CO.,LTD	844,500	5.63
6	ELEKTONI TART LTD	730,500	4.87
7	Friendly Holding (HK) CO. LIMITED	700,500	4.67
8	Billion Time Investments Ltd.	499,500	3.33
9	PARTNER LINK INVESTMENTS LIMITED	480,000	3.20
10	北京华睿互联创业投资中心（有限合伙）	300,000	2.00
11	其他汇总	349,500	2.33
合计		15,000,000	100.00

（3）主营业务

数位互动是一家从事互动电视内容、应用及营运服务全流程方案的解决商，目前主要覆盖 IPTV/互动电视、OTT TV 及其它智能终端，形成了电视互动游戏、在线教育、系统服务和广告业务四个业务板块。

（4）最近一年的简要财务数据

数位互动最近一年的主要财务状况如下：

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日/2016 年度
总资产	138,225,502.59
净资产	114,278,190.31
净利润	27,372,838.09

注：上述财务数据经深圳长江会计师事务所（普通合伙）审计。

2、豹风网络

（1）基本情况

公司名称	深圳市豹风网络股份有限公司
英文名称	Shenzhen Istorm Network Co.Ltd

成立时间	2008 年 12 月 8 日
注册资本	3,180.6666 万元人民币
实收资本	3,180.6666 万元人民币
注册地址	深圳市南山区南头关口湖滨中路智恒产业园 E 区 1 栋 5 楼
法定代表人	沈练
经营范围	网络游戏的开发；电子产品、计算机及通讯软件、游戏软件的技术开发与销售；经营进出口业务；国内贸易（以上均不含法律、行政法规、国务院决定规定需前置审批和禁止的项目）。第二类增值电信业务中的信息服务业务。

（2）股权结构

截至 2017 年 5 月 31 日，绿岸网络持有豹风网络 1.05% 股权，豹风网络的股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）
1	沈练	16,274,997	51.17
2	深圳市豹风投资管理企业（有限合伙）	4,362,369	13.72
3	刘丹	1,450,555	4.56
4	闫相斌	1,450,555	4.56
5	苏州市历史文化名城发展集团创业投资有限公司	1,333,333	4.19
6	王以丽	1,156,162	3.63
7	北京乐动卓越科技有限公司	900,380	2.83
8	北京华盖卓信股权投资合伙企业（有限合伙）	848,873	2.67
9	上海顽迦网络科技有限公司	778,873	2.45
10	昆山分享阳光投资中心（有限合伙）	778,803	2.45
11	深圳市分享创业投资管理有限公司	778,803	2.45
12	青岛蓝海方舟创业投资基金合伙企业（有限合伙）	768,873	2.42
13	刘超	580,757	1.83
14	上海绿岸网络科技有限公司	333,333	1.05
15	卞广洲	5,000	0.02
16	陈麒元	3,000	0.01
17	钱祥丰	2,000	0.01
合计		31,806,666	100.00

（3）主营业务

豹风网络主营业务为移动终端网络游戏的设计、研发及运营。

（4）最近一年的简要财务数据

豹风网络最近一年的主要财务状况如下：

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日/2016 年度
总资产	75,347,554.68
净资产	58,105,172.28
净利润	7,195,293.75

注：上述财务数据已经大华会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

3、麟龙新材

（1）基本情况

公司名称	江苏麟龙新材料股份有限公司
英文名称	Jiangsu Linlong New Materials Co., Ltd
成立时间	2002 年 12 月 20 日
注册资本	7,060 万元人民币
实收资本	7,060 万元人民币
注册地址	无锡惠山经济开发区玉祁配套区（曙光村）
法定代表人	冯立新
经营范围	有色金属合金新材料的研发；有色金属铸造；有色金属合金的制造、加工、销售；金属表面处理（不含国家限制及禁止类项目）；普通货运；自营和代理各类商品及技术的进出口业务（国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

（2）股权结构

截至 2017 年 5 月 31 日，绿岸网络持有麟龙新材 0.69% 股权，麟龙新材的股权结构如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）
1	冯立新	23,591,200	33.42

2	张敏燕	22,688,000	32.14
3	徐伟宇	2,410,000	3.41
4	申万宏源证券有限公司做市专用证券账户	2,285,000	3.24
5	上海恒畅企业管理咨询有限公司	2,160,000	3.06
6	张晶	1,920,000	2.72
7	上海宏流投资管理有限公司-宏流招财猫新三板 1 期基金	1,730,000	2.45
8	吴小勇	1,281,000	1.81
9	丁晔	1,080,000	1.53
10	尹国贤	1,015,200	1.44
11	上海绿岸网络科技有限公司	490,000	0.69
12	其他社会公众股	9,949,600	14.09
合计		70,600,000	100.00

（3）主营业务

麟龙新材主营业务为有色合金材料的制造、加工与销售。

（4）最近一年的简要财务数据

麟龙新材最近一年的主要财务状况如下：

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日/2016 年度
总资产	471,088,729.51
净资产	201,303,275.35
净利润	14,716,200.10

注：上述财务数据已经立信会计师事务所（特殊普通合伙）审计。

（三）其他分支机构

报告期内，发行人共拥有 2 家分公司，分别为绿岸闸北分公司和绿岸北京分公司，具体情况如下：

1、绿岸闸北分公司

公司名称	上海绿岸网络科技有限公司闸北分公司
成立时间	2009 年 10 月 23 日

负责人	许帆
营业场所	上海市静安区永和路 201 号 7 幢 101 室
经营范围	计算机软硬件、系统集成及信息技术领域内的技术咨询、技术开发、技术转让、技术服务，商务信息咨询，企业管理咨询，图文设计、制作。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2、绿岸北京分公司

公司名称	上海绿岸网络科技有限公司北京分公司
成立时间	2011 年 1 月 12 日
负责人	许帆
营业场所	北京市海淀区上地八街 7 号院 4 号楼 403A 室
经营范围	计算机软硬件、系统集成及信息技术领域内的技术咨询、技术开发、技术转让、技术服务，企业管理咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）

七、持有 5%以上股份的主要股东及实际控制人基本情况

（一）发行人控股股东、实际控制人基本情况

截至本招股说明书签署日，许帆直接持有发行人 38,245,000 股股份，占本次发行前总股本的 59.02%，并通过持有发行人第二大股东高讯投资 85%的股权间接控制发行人 15.44%的股份，许帆直接与间接合计控制发行人 74.46%股份，为发行人控股股东及实际控制人。

许帆，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码 52010319700314xxxx。现任公司董事长、总经理。许帆简历参见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（一）董事基本情况”。

（二）持有 5%以上股份的其他股东情况

截至 2017 年 5 月 31 日，持有发行人 5%以上股份的其他股东情况如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）
1	高讯投资	10,003,000	15.44
2	邱晓鸣	8,550,000	13.19

1、高讯投资

（1）基本情况

截至 2017 年 5 月 31 日，高讯投资持有发行人 10,003,000 股股份，占发行人总股本的 15.44%，高讯投资基本情况如下：

企业名称	上海高讯投资有限公司
注册地址	宝山区淞兴西路 234 号 3F-663
法定代表人	许帆
注册资本	2,500 万元
实收资本	2,500 万元
公司类型	有限责任公司（国内合资）
成立日期	2012 年 7 月 16 日
经营范围	投资管理；实业投资；资产管理；市场营销策划；文化艺术交流策划；体育用品、办公用品的销售；酒店管理。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（2）股权结构

截至本招股说明书签署日，高讯投资出资情况如下：

序号	股东	持有出资（元）	出资比例（%）
1	许帆	21,250,000	85.00
2	李源	3,750,000	15.00
合计		25,000,000	100.00

（3）主营业务

高讯投资主要从事投资管理及实业投资。

（4）最近一年的简要财务数据

高讯投资最近一年的主要财务状况如下：

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日/2016 年度
总资产	40,242,864.94
净资产	40,229,279.74

净利润	13,613,001.47
-----	---------------

注：上述财务数据未经审计

2、邱晓鸣

截至 2017 年 5 月 31 日，邱晓鸣直接持有发行人 8,550,000 股股份，占发行人总股本的 13.19%。邱晓鸣，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码 33010519690825xxxx，现任公司董事。邱晓鸣简历参见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（一）董事基本情况”。

（三）控股股东、实际控制人控制的其他企业情况

截至本招股说明书签署日，除发行人及其下属子公司外，公司控股股东、实际控制人许帆控制的其他企业为高讯投资，该公司详细情况参见本节“七、持有 5%以上股份的主要股东及实际控制人基本情况”之“（二）持有 5%以上股份的其他股东情况”。

（四）股份的权利限制

截至本招股说明书签署日，发行人控股股东、实际控制人许帆直接或间接持有本公司的股份不存在质押或其他有争议的情况。

八、发行人股本情况

（一）本次发行前后股本变动情况

本次发行前，公司总股本为 64,802,395 股，本次拟向社会公众公开发行不超过 21,610,000 股，本次公开发行股份不低于发行后总股本的 25%。

以截至 2017 年 5 月 31 日的股权结构及本次拟公开发行股数的上限为基础进行测算，本次发行前后的股本结构如下：

股东	发行前		发行后	
	持股数量（股）	持股比例（%）	持股数量（股）	持股比例（%）

前十名股东	1	许帆	38,245,000	59.02	38,245,000	44.26
	2	上海高讯投资有限公司	10,003,000	15.44	10,003,000	11.58
	3	邱晓鸣	8,550,000	13.19	8,550,000	9.89
	4	阮寿国	683,000	1.05	683,000	0.79
	5	广发证券股份有限公司	551,000	0.85	551,000	0.64
	6	黄悦	372,000	0.57	372,000	0.43
	7	保蓉	330,658	0.51	330,658	0.38
	8	赵春善	321,000	0.50	321,000	0.37
	9	冷珊珊	298,000	0.46	298,000	0.34
	10	北京君励投资管理中心（有限合伙）	291,000	0.45	291,000	0.34
其他从中小企业股份转让系统受让股份及增资的股东			5,157,737	7.96	5,157,737	5.97
社会公众股东			-	-	21,610,000	25.01
合计			64,802,395	100.00	86,412,395	100.00

（二）前十名股东持股情况

本次发行前（截至 2017 年 5 月 31 日），发行人前十名股东持有公司股份数及股份比例参见本小节之“（一）本次发行前后股本变动情况”。

（三）发行人前十名自然人股东及其在发行人处担任的职务

本次发行前（截至 2017 年 5 月 31 日），发行人前十名自然人股东及其在发行人处担任职务情况如下：

序号	股东名称	持股数量（股）	持股比例（%）	任职情况
1	许帆	38,245,000	59.02	董事长、总经理
2	邱晓鸣	8,550,000	13.19	董事
3	阮寿国	683,000	1.05	无
4	黄悦	372,000	0.57	无
5	保蓉	330,658	0.51	无
6	赵春善	321,000	0.50	无
7	冷珊珊	298,000	0.46	无
8	林仁春	206,000	0.32	无

9	钱祥丰	200,000	0.31	无
10	古雪	142,000	0.22	无
	合计	49,347,658	76.15	

（四）国有股份、外资股份情况

截至 2017 年 5 月 31 日，发行人股东中不存在国有及外资股份。

（五）最近一年发行人新增股东情况

截至 2017 年 5 月 31 日，公司最近一年新增股东情况如下：

序号	股东全称	持有数量（股）	持股比例（%）	是/否
1	许帆	38,245,000	59.02	否
2	上海高讯投资有限公司	10,003,000	15.44	否
3	邱晓鸣	8,550,000	13.19	否
4	阮寿国	683,000	1.05	否
5	广发证券股份有限公司	551,000	0.85	否
6	黄悦	372,000	0.57	否
7	保蓉	330,658	0.51	否
8	赵春善	321,000	0.50	是
9	冷珊珊	298,000	0.46	是
10	北京君励投资管理中心（有限合伙）	291,000	0.45	否
11	林仁春	206,000	0.32	否
12	钱祥丰	200,000	0.31	否
13	北京企巢简道科技发展中心（有限合伙）	185,000	0.29	是
14	古雪	142,000	0.22	否
15	舒逸民	135,000	0.21	否
16	王迁唐	120,000	0.19	是
17	陈竹华	102,000	0.16	否
18	谢莉	100,000	0.15	否
19	施建跃	94,000	0.15	否
20	东吴证券股份有限公司	92,684	0.14	是
21	广州证券—中信证券—广州证券新	90,000	0.14	是

	兴 1 号集合资产管理计划			
22	简道众创投资股份有限公司	78,000	0.12	是
23	侯军权	73,000	0.11	否
24	王翠云	72,000	0.11	否
25	中科招商投资管理集团股份有限公司—金钥匙中科新三板一号基金	68,000	0.10	否
26	刘小亮	64,000	0.10	否
27	李红亮	62,000	0.10	否
28	钱永茂	60,000	0.09	否
29	高维平	59,093	0.09	否
30	新余中鼎创富投资管理中心（有限合伙）—中鼎创富鼎创进取投资基金	56,000	0.09	是
31	庞梅凤	53,000	0.08	否
32	郭广征	50,000	0.08	否
33	万宝林	50,000	0.08	否
34	翁芬莲	42,000	0.06	否
35	吴俊锋	40,960	0.06	否
36	蔡高堂	40,000	0.06	否
37	周亚华	40,000	0.06	是
38	蔡俊	39,000	0.06	否
39	天弘基金—齐鲁证券—天弘恒天弘牛新三板 1 号资产管理计划	39,000	0.06	否
40	林维勤	38,000	0.06	是
41	陈建勇	38,000	0.06	否
42	马帅	37,000	0.06	是
43	鹏程	36,000	0.06	否
44	赵冰	36,000	0.06	是
45	吕传经	35,000	0.05	是
46	马小林	35,000	0.05	否
47	方红斌	34,000	0.05	否
48	肖开福	34,000	0.05	否
49	深圳嘉石大岩资本管理股份有限公司—大岩坐标系私募投资基金	34,000	0.05	是
50	陈亦素	33,000	0.05	是

51	胡孝香	33,000	0.05	是
52	马红厅	32,000	0.05	否
53	杨海	32,000	0.05	是
54	金艳红	31,000	0.05	是
55	郝照普	30,000	0.05	是
56	周月仙	30,000	0.05	否
57	朱一飞	30,000	0.05	是
58	王亚梅	30,000	0.05	是
59	刘坤	29,000	0.04	否
60	屠国俊	29,000	0.04	否
61	彭燕华	29,000	0.04	否
62	查佐良	28,000	0.04	否
63	何玉娇	28,000	0.04	是
64	华晨	24,000	0.04	否
65	唐文华	23,000	0.04	否
66	罗治仁	22,000	0.03	否
67	黄堂清	21,000	0.03	否
68	李林中	21,000	0.03	是
69	叶杏珊	21,000	0.03	否
70	虞志杰	20,000	0.03	是
71	李晓华	20,000	0.03	是
72	单贡华	20,000	0.03	否
73	王荣华	20,000	0.03	是
74	唐建光	20,000	0.03	是
75	张欣秋	20,000	0.03	是
76	叶沛霞	20,000	0.03	否
77	汪天星	20,000	0.03	是
78	沈永潮	20,000	0.03	否
79	黄聪明	20,000	0.03	是
80	蔡晓航	20,000	0.03	否
81	刘富兵	19,000	0.03	否
82	天风证券股份有限公司做市专用证券账户	19,000	0.03	是
83	余洪杰	18,000	0.03	是

84	陈世康	18,000	0.03	否
85	张向东	18,000	0.03	否
86	谢大钊	18,000	0.03	否
87	林英典	17,000	0.03	否
88	王金标	17,000	0.03	否
89	梁小波	16,000	0.02	是
90	万山	15,000	0.02	否
91	商泽民	15,000	0.02	是
92	徐浩	15,000	0.02	否
93	彭柏义	14,000	0.02	否
94	李宪庆	13,000	0.02	否
95	萧棋仲	13,000	0.02	否
96	孙飏	13,000	0.02	否
97	李建新	13,000	0.02	是
98	黄永钊	13,000	0.02	否
99	王艳红	13,000	0.02	是
100	天弘基金—齐鲁证券—天弘大唐弘牛新三板2号资产管理计划	13,000	0.02	否
101	于波	12,000	0.02	否
102	周华	12,000	0.02	是
103	邹晓春	12,000	0.02	是
104	王瑞琴	12,000	0.02	否
105	张玥	12,000	0.02	是
106	黎泳琴	12,000	0.02	否
107	王红星	11,000	0.02	否
108	吴海丽	11,000	0.02	是
109	何素萍	11,000	0.02	是
110	岭南金融控股(深圳)股份有限公司	11,000	0.02	是
111	梁绪伟	10,000	0.02	否
112	朱英	10,000	0.02	是
113	曹立	10,000	0.02	否
114	李勇德	10,000	0.02	否
115	仲军	10,000	0.02	否
116	王煌英	10,000	0.02	否

117	项永和	10,000	0.02	否
118	李玉兰	10,000	0.02	否
119	李瑞仪	10,000	0.02	是
120	肖其民	10,000	0.02	是
121	郝晶	10,000	0.02	否
122	张湖真	10,000	0.02	否
123	李宗	10,000	0.02	否
124	唐善勇	10,000	0.02	是
125	叶钧	10,000	0.02	是
126	黑龙江省安兴投资管理有限公司	10,000	0.02	是
127	常州众利简道信息科技中心（有限合伙）	10,000	0.02	是
128	陕西安泽投资有限公司—安泽信长一号基金	10,000	0.02	否
129	王照文	9,000	0.01	否
130	李颖	9,000	0.01	是
131	陈莉琳	9,000	0.01	否
132	孙昱星	9,000	0.01	否
133	彭仁爱	9,000	0.01	否
134	于金义	9,000	0.01	是
135	平学兵	8,000	0.01	否
136	陈宁	8,000	0.01	是
137	钟小贞	8,000	0.01	否
138	陈为强	8,000	0.01	是
139	康淑娴	8,000	0.01	是
140	康桂芝	8,000	0.01	否
141	赵元江	8,000	0.01	否
142	叶剑敏	8,000	0.01	是
143	王绍宇	8,000	0.01	否
144	陈玉秀	8,000	0.01	是
145	范满	8,000	0.01	否
146	史继云	8,000	0.01	是
147	王佩华	7,000	0.01	否
148	钟用付	7,000	0.01	是

149	韩希民	7,000	0.01	是
150	汪新民	7,000	0.01	是
151	殷亮	7,000	0.01	是
152	钱丰峰	7,000	0.01	否
153	陈彬	7,000	0.01	否
154	卢绍东	7,000	0.01	否
155	陈传荣	7,000	0.01	是
156	陈晓燕	7,000	0.01	否
157	谢悦钦	7,000	0.01	否
158	谌贻胜	7,000	0.01	否
159	丁克锋	7,000	0.01	是
160	江佩兰	7,000	0.01	是
161	符宇赤	7,000	0.01	否
162	谭希宁	7,000	0.01	是
163	吴昌煜	7,000	0.01	否
164	陈明新	6,000	0.01	否
165	包晓青	6,000	0.01	否
166	林月平	6,000	0.01	否
167	林惠盛	6,000	0.01	是
168	程海涛	6,000	0.01	否
169	陆青	6,000	0.01	否
170	团军	6,000	0.01	否
171	杨江	6,000	0.01	否
172	殷飞	6,000	0.01	是
173	胡丽英	6,000	0.01	是
174	狄卫	6,000	0.01	否
175	朱萍	6,000	0.01	否
176	关丽娜	5,000	0.01	否
177	王松良	5,000	0.01	是
178	李军	5,000	0.01	否
179	徐志晖	5,000	0.01	是
180	王强	5,000	0.01	否
181	潘维锰	5,000	0.01	是

182	吴慧琴	5,000	0.01	否
183	蔡庆宣	5,000	0.01	是
184	祝敬兵	5,000	0.01	否
185	孟晓东	5,000	0.01	否
186	梁圣谦	5,000	0.01	否
187	龚明	5,000	0.01	否
188	董礼蔚	5,000	0.01	否
189	吴运熙	5,000	0.01	否
190	陈平	5,000	0.01	否
191	赵建林	5,000	0.01	否
192	冯红红	5,000	0.01	否
193	王仁爱	5,000	0.01	否
194	杨君	5,000	0.01	否
195	严静	5,000	0.01	否
196	薛金涛	5,000	0.01	否
197	沈爱君	5,000	0.01	否
198	黄峥	5,000	0.01	否
199	许樑	5,000	0.01	否
200	张臻毅	5,000	0.01	否
201	杨旭	5,000	0.01	是
202	袁伟琴	5,000	0.01	是
203	谭防勒	5,000	0.01	否
204	夏吉晶	5,000	0.01	否
205	李虎生	5,000	0.01	是
206	肖荣超	5,000	0.01	否
207	谢春文	5,000	0.01	是
208	沈晓君	5,000	0.01	是
209	苏小林	5,000	0.01	是
210	北京羽人资本管理有限公司	5,000	0.01	是
211	圣商资本管理有限公司	5,000	0.01	否
212	宋淳	4,000	0.01	否
213	王锐	4,000	0.01	否
214	孙宏	4,000	0.01	是

215	朱楠	4,000	0.01	是
216	谢添颖	4,000	0.01	是
217	刘浏浏	4,000	0.01	是
218	蔡建杏	4,000	0.01	否
219	沈伟中	4,000	0.01	是
220	王淳	4,000	0.01	否
221	易建松	4,000	0.01	是
222	徐威	4,000	0.01	否
223	詹家富	4,000	0.01	是
224	管正捷	4,000	0.01	否
225	李娜	4,000	0.01	是
226	陈琛	4,000	0.01	否
227	朱木金	4,000	0.01	否
228	孟涛	4,000	0.01	是
229	陈奇峰	4,000	0.01	是
230	黎翔	4,000	0.01	是
231	钱功文	4,000	0.01	是
232	陈春生	4,000	0.01	是
233	沈建军	4,000	0.01	否
234	郑伟瑾	4,000	0.01	否
235	真宏权	3,000	0.00	是
236	杜丰生	3,000	0.00	否
237	吴春兰	3,000	0.00	是
238	陈全土	3,000	0.00	否
239	赵荷英	3,000	0.00	是
240	陈静	3,000	0.00	是
241	赵秀君	3,000	0.00	是
242	李志锋	3,000	0.00	是
243	廖述斌	3,000	0.00	是
244	廖宜勤	3,000	0.00	否
245	牟元霞	3,000	0.00	否
246	裘玉梅	3,000	0.00	是
247	邹彤	3,000	0.00	否

248	牛丽华	3,000	0.00	否
249	曹忠辉	3,000	0.00	是
250	严拱汉	3,000	0.00	否
251	袁丽华	3,000	0.00	是
252	谢伟平	3,000	0.00	是
253	巫厚贵	3,000	0.00	是
254	蔡美丽	3,000	0.00	否
255	金丽慧	3,000	0.00	否
256	张雷	3,000	0.00	是
257	张娜	3,000	0.00	是
258	陈永民	3,000	0.00	是
259	盛娟娟	3,000	0.00	否
260	叶永珍	3,000	0.00	否
261	刘志军	3,000	0.00	是
262	王鸿艳	3,000	0.00	否
263	刘丽莉	3,000	0.00	是
264	李上杰	3,000	0.00	是
265	孙方法	3,000	0.00	否
266	闫耀东	2,000	0.00	是
267	管光明	2,000	0.00	否
268	张泽华	2,000	0.00	是
269	赵斌雄	2,000	0.00	否
270	邬文龙	2,000	0.00	否
271	张丽清	2,000	0.00	是
272	高鹤荣	2,000	0.00	否
273	周勤	2,000	0.00	是
274	蔡渊渊	2,000	0.00	是
275	陈协清	2,000	0.00	是
276	陆军	2,000	0.00	是
277	陈剑兴	2,000	0.00	否
278	黄秋英	2,000	0.00	是
279	张海艳	2,000	0.00	否
280	陆文建	2,000	0.00	是

281	万淑凤	2,000	0.00	是
282	李彩绘	2,000	0.00	否
283	许庆忠	2,000	0.00	否
284	李璵	2,000	0.00	否
285	于华文	2,000	0.00	否
286	黄立波	2,000	0.00	是
287	俞丽萍	2,000	0.00	否
288	王敏	2,000	0.00	否
289	徐昌俊	2,000	0.00	否
290	杨智勇	2,000	0.00	否
291	李志密	2,000	0.00	否
292	余淑兰	2,000	0.00	否
293	林强	2,000	0.00	否
294	叶遐	2,000	0.00	是
295	孔大虎	2,000	0.00	否
296	黄雅卿	2,000	0.00	是
297	刘凤娣	2,000	0.00	否
298	郭伯豪	2,000	0.00	否
299	邱美姣	2,000	0.00	是
300	顾梅	2,000	0.00	否
301	刘惠明	2,000	0.00	是
302	沈燕珺	2,000	0.00	是
303	张旭	2,000	0.00	否
304	李剑辉	2,000	0.00	否
305	陈飞	2,000	0.00	是
306	睢卫亮	2,000	0.00	是
307	何敏	2,000	0.00	是
308	王亮	2,000	0.00	否
309	戴继鸿	2,000	0.00	否
310	朱坚维	2,000	0.00	否
311	刘慨	2,000	0.00	是
312	费莹	2,000	0.00	是
313	叶志鸿	2,000	0.00	是

314	王保卫	2,000	0.00	是
315	倪海军	2,000	0.00	否
316	李敏	2,000	0.00	是
317	李海荣	2,000	0.00	是
318	黄涛	2,000	0.00	是
319	孙明	2,000	0.00	否
320	徐富娟	2,000	0.00	是
321	胡素娟	2,000	0.00	否
322	罗章生	2,000	0.00	否
323	洪井松	2,000	0.00	否
324	孙加锋	2,000	0.00	是
325	颜宝琴	2,000	0.00	是
326	高德漂	2,000	0.00	否
327	胡俊华	2,000	0.00	是
328	张曼	2,000	0.00	是
329	胡江	2,000	0.00	否
330	林爱珍	2,000	0.00	是
331	平静	2,000	0.00	否
332	李连娣	2,000	0.00	否
333	江焱	2,000	0.00	否
334	方磊	2,000	0.00	否
335	李洪瀚	2,000	0.00	是
336	青岛贝升投资股份有限公司	2,000	0.00	否
337	安丰创业投资有限公司	2,000	0.00	是
338	上海新方程股权投资管理有限公司 —新方程启辰新三板指数增强基金	2,000	0.00	否
339	俞顺兴	2,000	0.00	否
340	陈远田	2,000	0.00	是
341	胡雨	1,000	0.00	否
342	曹亦瑶	1,000	0.00	否
343	范艳杰	1,000	0.00	是
344	李秀敏	1,000	0.00	是
345	罗建军	1,000	0.00	否
346	殷海宁	1,000	0.00	否

347	吴灶生	1,000	0.00	是
348	王惠玉	1,000	0.00	否
349	吴月宝	1,000	0.00	否
350	敬香云	1,000	0.00	是
351	潘忠明	1,000	0.00	否
352	陈晓刚	1,000	0.00	否
353	郑晓帆	1,000	0.00	否
354	杜玲芳	1,000	0.00	是
355	金日红	1,000	0.00	是
356	王中柱	1,000	0.00	否
357	刘莉	1,000	0.00	否
358	吴延平	1,000	0.00	是
359	郑新春	1,000	0.00	是
360	吴玲娟	1,000	0.00	否
361	鲁庆华	1,000	0.00	否
362	徐锦雄	1,000	0.00	否
363	周元进	1,000	0.00	是
364	陈亦敏	1,000	0.00	否
365	周炜	1,000	0.00	是
366	侯逸敏	1,000	0.00	否
367	宋群英	1,000	0.00	是
368	李洪波	1,000	0.00	否
369	杨春	1,000	0.00	是
370	林美雅	1,000	0.00	是
371	周静	1,000	0.00	是
372	何伟	1,000	0.00	否
373	范岑君	1,000	0.00	是
374	罗梁生	1,000	0.00	是
375	李三虎	1,000	0.00	是
376	俞月利	1,000	0.00	是
377	翁华吕	1,000	0.00	否
378	王正平	1,000	0.00	是
379	尹维民	1,000	0.00	是

380	曹彩英	1,000	0.00	否
381	张广华	1,000	0.00	是
382	兰木	1,000	0.00	否
383	范振恒	1,000	0.00	否
384	王秀荣	1,000	0.00	否
385	吕晓庄	1,000	0.00	否
386	章桐兴	1,000	0.00	是
387	杨文超	1,000	0.00	否
388	周峰	1,000	0.00	是
389	吴墀衍	1,000	0.00	是
390	张妍	1,000	0.00	是
391	郑播	1,000	0.00	否
392	钱存智	1,000	0.00	否
393	沈义康	1,000	0.00	否
394	庞剑锋	1,000	0.00	否
395	吴润德	1,000	0.00	否
396	詹晓凡	1,000	0.00	否
397	陈艺琴	1,000	0.00	是
398	朱楚芳	1,000	0.00	否
399	杨启明	1,000	0.00	是
400	杨善忠	1,000	0.00	是
401	王珏	1,000	0.00	是
402	高剑晖	1,000	0.00	否
403	张慧	1,000	0.00	否
404	陈耀贯	1,000	0.00	是
405	冯昭华	1,000	0.00	否
406	邓晓梅	1,000	0.00	否
407	何洪国	1,000	0.00	否
408	谢燕群	1,000	0.00	是
409	黄昆荣	1,000	0.00	否
410	蔡锦云	1,000	0.00	否
411	瞿荣	1,000	0.00	是
412	程永萍	1,000	0.00	否

413	黄桂佳	1,000	0.00	否
414	王萍	1,000	0.00	否
415	刘霞	1,000	0.00	是
416	赵敏	1,000	0.00	否
417	郑爱淑	1,000	0.00	否
418	赵金和	1,000	0.00	否
419	黄琳琳	1,000	0.00	否
420	吴修琼	1,000	0.00	是
421	姚刚	1,000	0.00	否
422	沈忱	1,000	0.00	是
423	吴逸帆	1,000	0.00	否
424	张明星	1,000	0.00	是
425	邵希杰	1,000	0.00	是
426	宋海燕	1,000	0.00	是
427	杨岸欢	1,000	0.00	否
428	叶继军	1,000	0.00	是
429	王晓晨	1,000	0.00	否
430	赵润超	1,000	0.00	否
431	林苏煌	1,000	0.00	是
432	田甜	1,000	0.00	是
433	何明春	1,000	0.00	是
434	骆俊	1,000	0.00	是
435	刘旭莉	1,000	0.00	是
436	孙建国	1,000	0.00	否
437	赵小英	1,000	0.00	否
438	林斌	1,000	0.00	是
439	酒泉	1,000	0.00	是
440	林少芬	1,000	0.00	是
441	盈科创新资产管理有限公司	1,000	0.00	是
442	深圳市财滚滚投资发展有限公司	1,000	0.00	否
443	华多创新（武汉）投资管理有限公司	1,000	0.00	否
444	百川财富（北京）投资管理有限公司—嘉兴鑫旺壹号投资合伙企业	1,000	0.00	是

	（有限合伙）			
445	杨剑雄	1,000	0.00	否
446	周长春	1,000	0.00	否
447	陈晓东	1,000	0.00	是
448	赵立忠	1,000	0.00	是
449	蒋纪洪	1,000	0.00	是
450	袁波	1,000	0.00	是

注：本处是/否系指相关股东是否为 2016 年至 2017 年 5 月 31 日期间新晋股东。

上述股东中不含战略投资者。

（六）本次发行前各股东间的关联关系及持股比例情况

本次发行前，公司股东之间的关联关系及各自持股比例如下：公司控股股东、实际控制人许帆直接持有发行人 59.02%的股份，并通过持有发行人第二大股东高讯投资 85%的股权间接控制发行人 15.44%的股份，为高讯投资的控股股东、实际控制人；赵春善和冷珊珊为夫妻关系，合计持有发行人 0.96%的股份；天弘恒天弘牛新三板 1 号资产管理计划、天弘大唐弘牛新三板 2 号资产管理计划分别持有发行人 0.06%和 0.02%的股份，其管理机构均为天弘基金管理有限公司；简道众创投资股份有限公司、北京企巢简道科技发展中心（有限合伙）和常州众利简道信息科技中心（有限合伙）分别持有发行人 0.12%、0.29%和 0.02%的股份，其中后两者为简道众创投资股份有限公司的间接参股公司。

除上述关联关系外，发行人其他股东之间目前未知存在应予以披露的关联关系。

（七）发行人正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况

截至本招股说明书签署日，发行人未制定对公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员、员工实行的股权激励及其他制度安排。

九、发行人员工情况

（一）员工人数

报告期各期末，本公司员工人数分别为 360 人、330 人和 322 人。

（二）员工专业结构

截至 2016 年 12 月 31 日，本公司员工专业结构如下表：

岗位类别	员工人数（人）	所占比例
管理人员	37	11.49%
市场人员	29	9.01%
技术人员	190	59.01%
运营人员	34	10.56%
客服及安全人员	32	9.94%
合计	322	100.00%

十、相关主体的重要承诺、履行情况及未能履行承诺的约束措施

（一）本次发行前股东所持股份的限售安排及自愿锁定承诺

相关承诺参见本招股说明书“重大事项提示”之“一、本次发行前股东所持股份的限售安排及自愿锁定承诺”相关内容。

（二）股价稳定的承诺

相关承诺参见本招股说明书“重大事项提示”之“二、关于股价稳定的预案及相关承诺”相关内容。

（三）本次发行前持股 5%以上股东的持股及减持意向

相关承诺参见本招股说明书“重大事项提示”之“三、本次发行前持股 5%以上股东的持股及减持意向”相关内容。

（四）关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺

相关承诺参见本招股说明书“重大事项提示”之“四、有关责任主体关于招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的承诺”相关内容。

（五）对相关责任主体承诺事项的约束措施

相关承诺参见本招股说明书“重大事项提示”之“五、对相关责任主体承诺事项的约束措施”相关内容。

（六）填补被摊薄即期回报的措施及承诺

相关承诺参见本招股说明书“重大事项提示”之“六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺”相关内容。

（七）利润分配政策的承诺

相关内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“七、发行前滚存利润分配方案”、“八、本次发行上市后的股利分配政策”相关内容。

（八）关于避免同业竞争、规范关联交易的承诺

关于避免同业竞争承诺的内容参见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、同业竞争”之“（二）关于避免同业竞争的承诺”。

关于规范关联交易承诺的内容参见“第七节 同业竞争与关联交易”之“六、发行人减少和规范关联交易的措施”。

第六节 业务和技术

一、发行人的主营业务、主要产品和服务

（一）发行人的主营业务

发行人是一家集研发制作和运营服务为一体的网络游戏公司，专注于精品网络游戏的研发和运营。目前，发行人正在运营的产品以客户端游戏为主，并涵盖了移动游戏、移动游戏联运平台等业务。

公司具有较强的研发实力，拥有自主知识产权的网络游戏开发引擎，并在此基础上研发了数款网络游戏。目前公司拥有多个在研项目，涉及客户端游戏和VR 游戏等领域，正在筹划的项目涉及移动游戏和自研游戏引擎迭代更新等。公司具有较强的游戏运营能力，公司运营模式以独立运营为主。

公司于 2012 年、2015 年连续获得高新技术企业认证，此外，公司拥有较高的行业知名度，公司荣获上海市科技企业联合会“2012 年度上海市百强民营科技企业综合百强”、“2012 年度上海市百强民营科技企业研发百强”等称号。公司自研游戏《天之禁》在 2014 年获中国游戏产业年会“中国游戏年度十大最期待客户端网络游戏”称号，公司自研游戏《权御天下》在 2016 年荣获国家新闻出版广电总局“十大最期待客户端网络游戏”称号。

（二）公司的主要产品

公司运营的游戏产品包括客户端游戏和移动网络游戏，其中以客户端游戏为主。客户端游戏包括《蜀门》、《醉逍遥》和《天之禁》等，移动游戏为《六扇门》。公司另有数款自研的客户端游戏产品，其中《权御天下》、《守护神之觉醒》和《天之禁 2》为公司重点在研产品。除此之外，公司在研的项目还包括 VR 游戏等。

- 1、《蜀门》（游戏官方网站：<http://www.shumenol.com>）



《蜀门》是一款以中国原创武侠文化为背景的 MMORPG 客户端游戏，游戏以蜀山武侠文化为背景，以角色扮演为核心。玩家在游戏中分别扮演不同的角色，通过升级、仙宠、神灵等多种方式提升游戏角色的自身实力，并在《蜀门》游戏世界中与其他玩家进行互动。游戏帮助玩家在虚拟世界中实现行侠仗义、仗剑天涯的梦想。

《蜀门》具备以下特点：①依托较先进的引擎技术，通过对游戏美术资源的深度优化，降低了游戏的终端大小；②完善的游戏体系促进了各类玩家间的动态平衡，通过交易、组队、战斗等方式满足了各类玩家的需求，优化了玩家的游戏体验，提高了游戏留存率；③游戏拥有较完善的辅助系统，通过经济、战斗、社交、装备、生活等五大维度，使得游戏更加真实，提高了游戏的可玩性。

《蜀门》凭借出色的游戏品质获得了行业和玩家的认可，截至 2016 年 12 月 31 日，累计注册账号超过 4,500 万个。《蜀门》自上线以来荣获“年度十佳网络游戏”、“年度十佳国产原创游戏”、“十大新锐网络游戏”等重要奖项。公司自游戏开发商云蟾网络处获得网络游戏产品《蜀门》中国大陆地区的独家永久运营权，该游戏于 2009 年 8 月正式上线运营。

《蜀门》在运营期持续推出的资料片和新版本如下：

运营期	资料片和新版本
2012 年	《蜀门天下版》：在原有热血 PK 的基础上，加入铁血争霸赛。
2013 年	《武魂觉醒》：新版本，推出了八级宝石，灵根系统，乾坤袋等一系列增强个人能力的系统。
2014 年	《大跃进》：资料片，2014 年 6 月 27 日发布，采用了全新的游戏引擎，等级上限也更新至 81 级，为玩家呈现出不同以往的战斗体验。 《天下版》：资料片，2014 年 8 月 16 日发布，版本内容以优化为主，主要对任务流程、玩家体验方面进行了相应的优化。 《旗舰版》：版本主要更新了 77 级副本及相应的拓展内容，同时对融合保底方面加入了天蟾融合系统，增加玩家福利。 《贺岁版》：该版本中增加了玩家互动性的押镖劫镖系统，新增 73 副本的英雄难度；同时对画面进行了升级，完全升级了帮会系统内的所有建筑、地图等场景信息。
2015 年	《灵纪元》：所有门派增设了门派地图，1-30 级的所有新手任务和地图全部优化调整，升级了游戏引擎，主角模型强势升级，同时引入物理引擎、光影效果等高科技技术，加入了新的职业灵狐。 《经典版》：为老玩家专属发布了《蜀门》经典版，峨眉、青城、至尊、百花、仙禽五大职业群重新回归，凝碧崖、天化村等知名场景 100%还原经典，万竹涧、万蛇谷等经典副本再度面世。 《双面武侠》：推出一端双切新画面切换模式，玩家可随心切换选择自己喜欢的人物外观模型、技能动作、时装特效。 《仙魔之战》：等级上限更新至 84 级，开放了新场景、新副本，给予了玩家更多的后期养成，同时版本中加入了防具暗金系统及周 BOSS 系统，在增加玩家对抗、互动的基础上，也增加了玩家对于自身能力提升的渠道。
2016 年	《浴血战魂》：推出全新 3V3 竞技玩法，玩家通过不同职业的相互配合进行 3V3PK。同时在新版本中开放了团队副本系统，增加玩家之间的互动。 《浴血战魂 2.0》：升级了 3V3 竞技的玩法，在保留原有游戏机制的前提下，开放了跨服战斗功能，同时在新版本中，玩家的外观方面全面开放了合成及收纳功能。 《脱凡入圣》：开放全新转生新玩法，并推出相应时装和副本（转生仙殿），同时优化了部分游戏设定。 《神翼降临》：优化了 3V3 竞技玩法，玩家可选择战队模式、跨服赛和大乱斗模式，同时增加新玩法“羽翼袋”，优化了玩家体验。

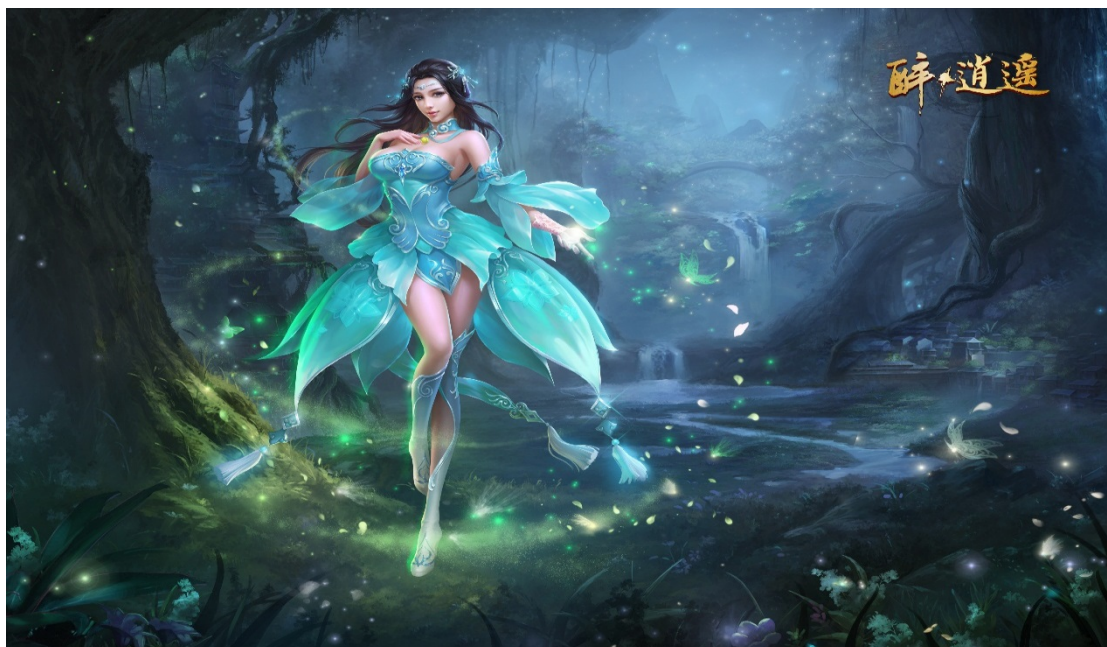
报告期内，《蜀门》相关运营数据统计如下：

项目	蜀门		
	2016 年度	2015 年度	2014 年度
月平均主网页浏览量（万次）	4.35	5.39	6.99
期末注册账户数（万人）	4,510.38	4,354.15	4,233.73
期末服务器数量（组）	16	16	25

月平均活跃账户数（万个）	26.18	27.18	37.85
月平均付费账户数（万个）	1.99	2.24	2.72
月新增注册账户数（万个）	13.02	10.03	20.40
月新增付费账户数（万个）	0.46	0.50	0.64
月均每账户游戏停留时间（小时）	58.96	60.73	58.21
月均转化率	5.49%	5.32%	3.47%
月单个活跃用户平均付费金额（ARPU）（元）	52.95	47.04	44.05
月单个付费用户平均付费金额（ARPPU）（元）	698.21	570.04	613.10

注：月平均主网页浏览量=每月网页流量之和/月数；
 月平均活跃账户数=各月活跃账户数之和/月数；
 月平均付费账户数=各月付费账户数之和/月数；
 月新增注册账户数=各月新增的注册账户数之和/月数；
 月新增付费账户数=各月新增的付费账户数之和/月数；
 月均每账户游戏停留时间=（各月每个游戏帐户游戏停留时间累计数/该月活跃账户数）之和/月数；
 月均转化率=（各月新增付费账户数/该月新增注册账户数）之和/月数；
 月单个活跃用户平均付费金额（ARPU）=月平均付费金额/月平均活跃人数；
 月单个付费用户平均付费金额（ARPPU）=月平均付费金额/月平均付费人数。

2、《醉逍遥》（游戏官方网站：<http://www.zuixiaoyao.com>）



《醉逍遥》是一款以中国武侠为题材的 MMORPG 客户端游戏，产品以仙魔正邪斗争为背景。游戏定位年轻化的社群，主打叛逆武侠文化，以组队对抗、休闲交友为游戏核心，玩家通过好友、帮派、副本等多种方式进行游戏社交，共同

完成游戏内相关的任务，并获取奖励。让玩家在游戏过程中，感受中国叛逆武侠带来的独特魅力。

《醉逍遥》主要有以下特点：①分布式云服务器数据交换技术：游戏使用自主研发的分布式云服务器数据交换技术，使得单组服务器同时在线人数上限可根据实际需求不断扩展；②三大阵营对抗：游戏以三大阵营对抗为核心，通过阵营对抗促进玩家间的合作与竞技，充分保证了游戏的人气；③付费动态调节机制：免费玩家与付费玩家之间的动态调节机制，使得免费玩家和付费额度较低的玩家可以通过投入更多的游戏时间来缩小与重度付费玩家的差距，实现付费玩家和非付费玩家的动态平衡，保证了游戏的生命力。

《醉逍遥》以其独特的游戏玩法以及创新性的游戏理念得到了众多玩家的认可。截至 2016 年 12 月 31 日，注册账户已超过 2,500 万人。游戏自测试以来获得包括“CGWR 年度最具潜力新游奖”、“网络游戏风云榜十大最受欢迎网游”等诸多行业荣誉。公司自游戏开发商云蟾网络处获得网络游戏产品《醉逍遥》中国大陆地区的独家永久运营权，该游戏于 2012 年 1 月正式上线运营。

《醉逍遥》在运营期持续推出的资料片和新版本如下：

运营期	资料片和新版本
2012 年	《勇闯水世界》：全新资料片，开放 70 级以上等级和新地图，第一次开放水下场景和水下坐骑，带给玩家全新的游戏体验；
2013 年	《叛逆武侠之惊天变》：资料片，推出八级宝石系统，新增宝石雕琢和洗练玩法，新增乾坤袋整合时装系统，让玩家的属性得到全面提升，游戏更加轻松；
2014 年	《醉逍遥之贺岁 5S 版》：开放等级上限至 81 级，增加四块全新地图和新副本；增加押镖系统和帮会押镖系统，极大的促进玩家互动；任务流程和体验全面优化，方便玩家游戏体验；
2015 年	《破魔之旅》：五周年全新升级版本，开放等级上限至 84 级，新增 5 块全新地图和新副本；开放防具暗金系统，提升玩家能力；新增经验平衡系统，让时间少升级慢的玩家更轻松；系统功能多项优化，玩家的建议得到实现；
2016 年	《技动乾坤》：六周年史诗新版，开放 3V3 竞技系统全新技能，丰富玩家的选择和玩法；开放宝石加工上限，提升宝石属性；开放羽翼袋系统，让玩家享受更炫丽的外观和更强大的属性。

报告期内，《醉逍遥》相关运营数据统计如下：

项目	醉逍遥
----	-----

	2016 年度	2015 年度	2014 年度
月平均主网页浏览量（万次）	1.04	2.78	2.28
期末注册账户数（万人）	2,507.51	2,471.15	2,416.77
期末服务器数量（组）	12	9	11
月平均活跃账户数（万个）	9.62	9.92	14.00
月平均付费账户数（万个）	0.78	0.72	0.87
月新增注册账户数（万个）	3.03	4.53	7.25
月新增付费账户数（万个）	0.25	0.17	0.13
月均每账户游戏停留时间（小时）	56.23	54.97	56.47
月均转化率	8.64%	4.36%	2.56%
月单个活跃用户平均付费金额（ARPU）（元）	44.60	39.75	34.62
月单个付费用户平均付费金额（ARPPU）（元）	547.91	548.72	558.26

3、《天之禁》（游戏官方网站：<http://tzj.iwgame.com>）



《天之禁》是一款以玄幻仙侠为题材的 MMORPG 客户端游戏，游戏以中国传统神话故事《山海经》为背景，主打社交玩法，独特社交体系使得玩家通过组队、副本、帮会等方式在进行游戏的同时也可以建立深度社交关系，玩家也将通过锻造、融魂、传承等方式提升游戏角色的战斗能力，并在城池间的对抗争霸中与其他玩家进行同场竞技。

《天之禁》具备以下特点：①创新的游戏玩法：游戏以锻造、融魂、传承为

核心玩法，提高了游戏装备的灵活性，降低了玩家的付费压力；②极简设计理念：游戏采用阶段式升级理念，玩家在通关相应的副本后等级将会有快速的提升，减轻了游戏升级带来的压力；③独创组合技能玩法：游戏独创游戏技能符文化，通过不同技能和符文的组合，玩家将能根据实际情况进行技能组合的切换，增加了游戏的可玩性。

截至 2016 年 12 月 31 日，《天之禁》注册账号超过 180 万人，推出包括“无禁之战”等七个大型资料片更新，当前运营状况良好。同时，为了保证《天之禁》的游戏品质，公司在研运团队建设、客服系统优化、服务器稳定、游戏活动策划等方面给予足够的支持。游戏自测试以来荣获“CGDA 优秀游戏制作团队”、“金浪奖年度最佳自研网络游戏”、“中国游戏产业年会十大最受期待客户端网游”等游戏行业权威奖项。

《天之禁》是公司首款自主研发的网络游戏，于 2014 年 11 月正式上线。《天之禁》在商业化运营前的研发周期为 2 年，商业化运营后持续推出资料片和新版本，如下表所示：

研发期	
2012 年	技术预研
2013 年	4 月，立项开发 10 月，原型系统开发完成 之后，游戏内容持续开发
2014 年	3 月，公司内测 7 月，对外删档内测 11 月 28 日，限号不删档测试--商业化运营开启
运营期	
2015 年	《无禁之战》：新版本，2015 年 3 月发布，推出新职业、新挑战、新副本和新战场等； 《战无止禁》：新版本，2015 年 5 月发布，推出新界面、新 boss 和新剧情等； 《四城之战》：新版本，2015 年 7 月发布，推出新玩法、新体验等； 《女主天下》：新版本，2015 年 9 月发布，推出新养成、新系统、新副本和新职业等。
2016 年	《速度激情》：新版本，2016 年 1 月发布，推出新模式、新战斗和新视觉等； 《浴血破禁》：新版本，2016 年 5 月发布，全职业技能革新，推出神秘职业和千人大战等； 《九门绝技》：首部资料片，2016 年 9 月发布，推出新地图新 BOSS 和新技能等。

报告期内，《天之禁》相关运营数据统计如下：

项目	天之禁		
	2016 年度	2015 年度	2014 年度
月平均主网页浏览量（万次）	1.23	2.19	2.33
期末注册账户数（万人）	181.76	134.86	17.58
期末服务器数量（组）	4	3	2
月平均活跃账户数（万个）	4.81	8.13	2.44
月平均付费账户数（万个）	0.34	0.35	0.07
月新增注册账户数（万个）	3.91	9.77	1.95
月新增付费账户数（万个）	0.11	0.12	0.02
月均每账户游戏停留时间（小时）	31.12	42.27	32.71
月均转化率	2.81%	1.50%	0.54%
月单个活跃用户平均付费金额（ARPU）（元）	35.14	36.04	21.85
月单个付费用户平均付费金额（ARPPU）（元）	503.06	841.26	789.16

4、《六扇门》（游戏官方网站：<http://6.iwgame.com>）



《六扇门》是公司首款独家代理运营的以正史悬疑武侠为题材的 MMORPG 移动游戏，游戏研发商获得同名电视剧 IP 正版授权。游戏以明朝中期动荡的朝堂为背景，高度还原六扇门侦查皇城要案而揭露陈年宫廷旧案的故事情节。在游戏中，玩家将化身六扇门精英，通过好友、师徒、组队等方式探索案情真相，同

时，通过获得稀有神兵、绝世坐骑、唯美披风等不断提升自身实力。

《六扇门》主要有以下特点：①影游联动 3D 悬疑破案武侠大作：游戏高度还原同名电视剧的剧情，并在此基础上进行演绎，让玩家体验“当名捕、破大案”悬疑游戏带来的独特魅力；②高度自由世界：游戏具备自由交易、自由战斗、自由对抗、360 度全视角等特点，让玩家真正体验无束缚的武侠世界；③游戏画面精美：游戏采用 Unity3D 引擎打造，从场景、人物、技能特效、动态光影等方面为玩家呈现一个古朴典雅的王朝。

公司自游戏开发商雨墨科技处获取授权，在大陆地区和韩国地区独家运营手游产品《六扇门》（韩文名《미인강호》）。该款游戏于 2016 年 6 月正式上线运营。

报告期内，《六扇门》相关运营数据统计如下：

项目	六扇门 (中国大陆)	六扇门 (韩国)
	2016 年度	2016 年度
期末注册账户数（万人）	127.75	85.80
期末服务器数量（组）	12	8
月平均活跃账户数（万个）	18.20	15.32
月平均付费账户数（万个）	1.51	1.26
月新增注册账户数（万个）	18.13	12.26
月新增付费账户数（万个）	1.19	0.85
月均转化率	6.97%	6.61%
月单个活跃用户平均付费金额（ARPU）（元）	48.62	40.28
月单个付费用户平均付费金额（ARPPU）（元）	583.51	490.20

（三）主营业务收入构成

1、按产品分类的主营业务收入构成

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
蜀门	14,081.43	57.55%	13,391.46	65.00%	17,417.56	76.93%

醉逍遥	4,441.68	18.15%	4,121.36	20.00%	5,126.62	22.65%
天之禁	1,779.21	7.27%	3,086.99	14.98%	94.76	0.42%
六扇门	3,995.53	16.33%	-	-	-	-
其他	170.05	0.69%	4.97	0.02%	-	-
合计	24,467.90	100.00%	20,604.77	100.00%	22,638.94	100.00%

2、按业务模式分类的主营业务收入构成

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
代理运营	22,688.69	92.73%	17,517.78	85.02%	22,544.18	99.58%
自主开发运营	1,779.21	7.27%	3,086.99	14.98%	94.76	0.42%
合计	24,467.90	100.00%	20,604.77	100.00%	22,638.94	100.00%

3、按游戏类型分类的主营业务收入构成

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
客户端游戏	20,302.32	82.98%	20,599.81	99.98%	22,638.94	100.00%
移动端游戏	3,995.53	16.33%	0.15	0.00%	-	-
其他	170.05	0.69%	4.82	0.02%	-	-
合计	24,467.90	100.00%	20,604.77	100.00%	22,638.94	100.00%

（四）主要经营模式

1、业务模式及盈利模式

（1）业务模式

游戏产业链条包括游戏的开发、发行和平台运营，公司对一款游戏仅从事游戏开发的，该款游戏属于授权运营模式；公司对一款游戏仅从事发行业务或运营游戏平台的，该款游戏属于代理运营模式；公司对一款游戏同时从事游戏开发模式和发行或运营平台的，该款游戏属于自主开发运营模式。按照公司在游戏产品产业链中扮演的角色，公司的业务模式分为代理运营和自主开发运营模式。在代

理运营模式和自主开发运营模式下，公司可独立完成游戏产品的运营工作，即独立运营；也可将游戏产品的运营权授权给联合运营方，即联合运营。

公司主要运营游戏的业务模式如下表：

业务模式	合作方式	主要游戏产品	运营模式
自主开发运营	公司自主开发产品，版权归公司所有，公司负责游戏的运营	《天之禁》	独立运营、联合运营
代理运营	公司代理游戏开发商的网络游戏产品，向游戏开发商支付版权使用费和分成收入	《蜀门》 《醉逍遥》	独立运营
		《六扇门》	独立运营、联合运营

（2）盈利模式

公司盈利的主要来源为游戏产品运营产生的收入。

①充值方式

玩家对客户端游戏的充值方式主要为直接充值和购买点卡充值，其中直接充值方式包括网银转账和通过第三方支付转账。对移动游戏的充值方式为通过移动游戏运营平台直接充值。

②收入确认方式

对于独立运营的游戏产品，公司将虚拟道具分为一次性消耗道具、有限期的道具和永久性道具三类，当游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具后，对于一次性道具，在游戏用户实际使用虚拟货币购买并使用该道具后确认收入；对于有限期道具，在游戏用户购买该道具时计入其他流动负债，并在该有限期内平均结转收入；对于永久性道具，在该道具剩余服务期内按直线法结转收入，道具剩余服务期以合理估计的玩家生命周期和游戏生命周期孰短来确定。

对于联合运营的游戏产品，公司按照联合运营方应支付的分成款项确认收入。

2、运营模式

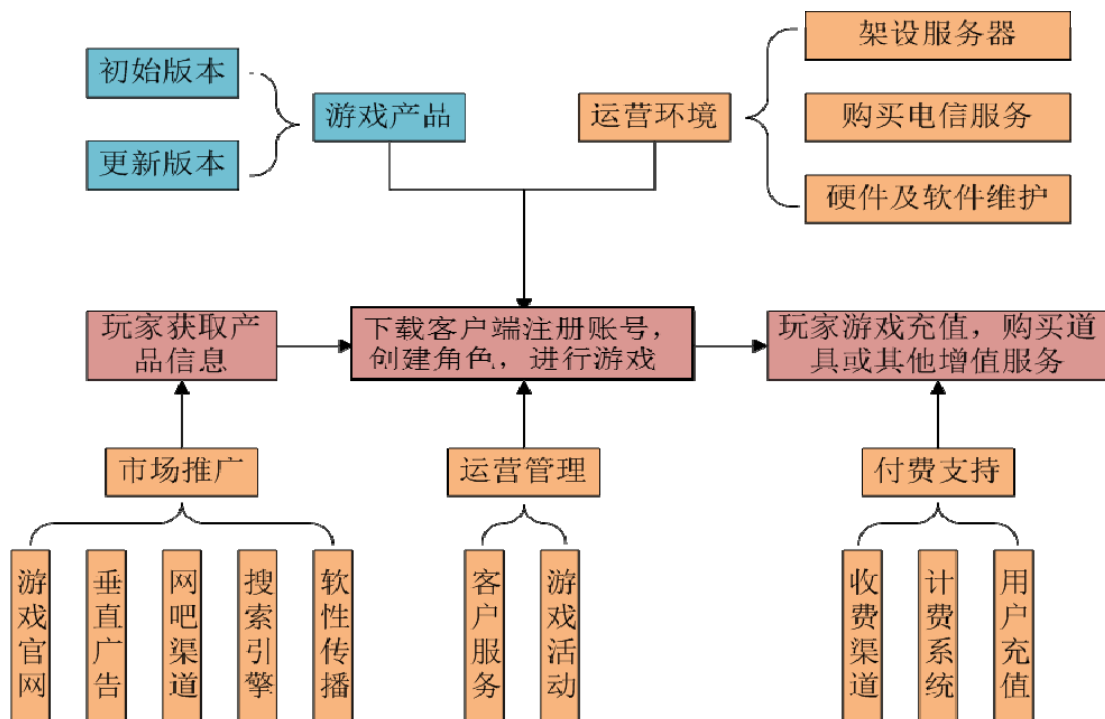
游戏的运营活动主要包括四个职能：第一，为游戏的正常运营提供相应的运

营环境支持，如购买电信服务、服务区组的架设、租赁及维护等；第二，游戏的推广和宣传；第三，建立完善的游戏运营管理系统；第四，游戏的付费支持，包括付费渠道的建设、付费的统计分析等。按照公司在运营活动中负责的职能，公司运营模式可分为独立运营和联合运营模式。

（1）独立运营

独立运营是指公司独立承担游戏的运营工作。在独立运营的模式下，公司负责游戏的所有运营工作。独立运营模式下，游戏运营成本由公司承担，通过向玩家提供道具销售等增值服务的方式获取运营收入。游戏玩家账户数据、充值计费系统等重要数据库都由公司负责管理和维护。公司运营模式以独立运营模式为主，报告期内，公司代理游戏《蜀门》、《醉逍遥》和《六扇门》（中国境内）采用独立运营模式，公司自研游戏《天之禁》也主要采用独立运营模式。

公司独立运营的主要流程如下：



①取得游戏产品

公司取得游戏产品运营权利的方式目前主要有自主开发、代理运营。

②运营环境

运营环境由公司搭建，公司拥有服务器权限。服务器是公司发布游戏产品的平台，一般通过外购或租赁的方式取得，并在 IDC 处托管。玩家通过连接公司的游戏服务器下载客户端并安装后进行游戏，公司根据玩家的登录情况、消费情况和游戏行为提供游戏环境的更新，同时保证游戏玩家的账户安全和游戏环境的稳定。

③市场推广

公司的市场推广渠道如下所示：

推广渠道	简介
垂直广告	通过在游戏垂直类网站，如多玩游戏、新浪游戏、17173 等投放广告，宣传游戏产品，获得用户。
网吧渠道	通过与网吧管理系统供应商顺网、易游等厂商合作，将游戏项目植入用户开机首屏等方式进行展示，来吸引更多目标用户使用。
搜索引擎	通过在百度、360、搜狗等搜索引擎上投放关键词广告，并进行优化，使游戏项目能更容易被用户通过搜索引擎了解，并下载。
软性传播	通过媒体报道、贴吧和论坛话题炒作等形式，为游戏的上线、持续运营造势，形成活跃用户群体，制造舆论影响力。
游戏官网	通过建立独立的项目 web 站点，吸引互联网自然流量用户进行查看，并下载登录使用。

④运营管理

公司设有专门的项目部，同时设有运维部和客服部。公司通过运营管理平台对所运营的游戏产品进行实时监控和管理，并收集相关运营数据，其中包括 ARPU 值、活跃用户数、付费账号数、同时在线人数等。公司项目部进行数据分析，评估游戏产品的运营状况，并据此选择适合的运营活动和及时推出具有针对性的游戏更新版本，以保证游戏产品能够持续吸引新的用户、提高老用户的活跃度。公司的运营管理主要包括对充值系统、计费系统和玩家账户数据库的管理。

公司建立了完善的服务流程和管理制度，客服部为玩家提供 24 小时在线服务，快速响应玩家需求，及时解决玩家反馈问题，同时监控外挂、盗号等不良游戏行为。

⑤付费支持

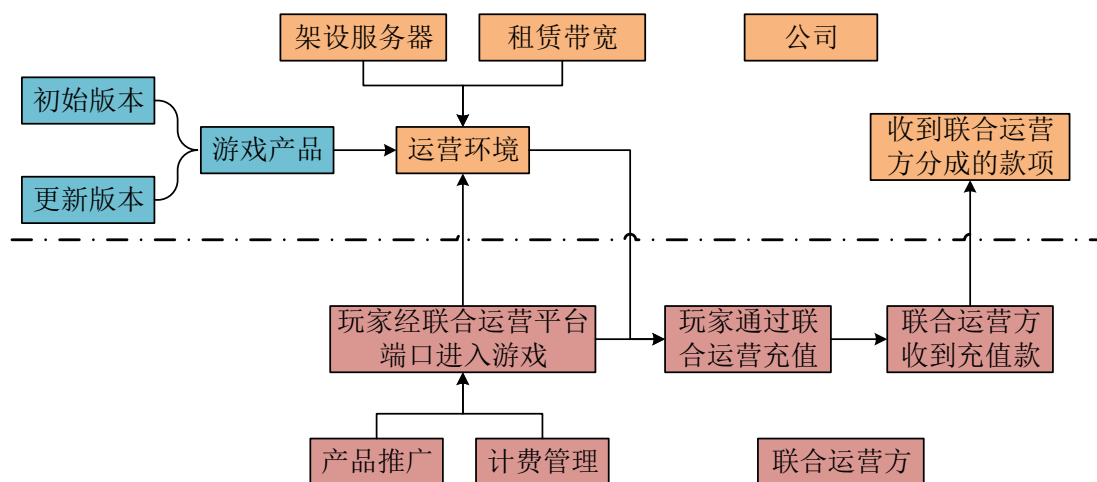
公司通过为用户提供游戏增值服务的方式取得运营收入，增值服务包括游戏内收费道具及其他服务等。

在客户端游戏中，公司提供的付费支持包括付费渠道的建设、付费的统计分析等。但在移动游戏产业链中，渠道平台商掌握着付费渠道，故公司提供的付费支持通常不包括付费渠道的建设。

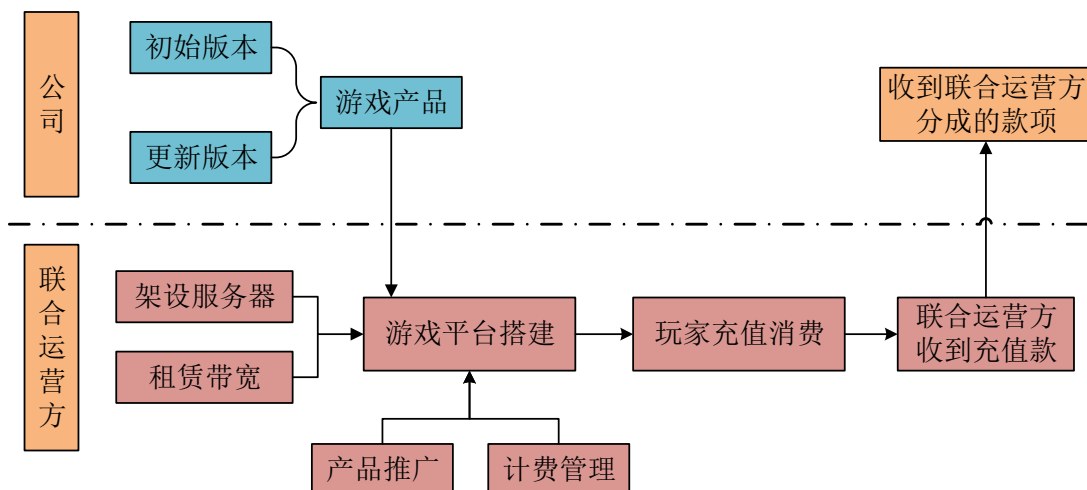
（2）联合运营

在联合运营模式下，公司游戏产品的部分或所有运营职能由联合运营方负责。公司在游戏产品运营中不负责运营职能或只参与部分运营工作，公司与联合运营方按双方约定的比例分享收入。公司在与联合运营方对账后将所得分成款直接计入收入。

公司将《天之禁》部分游戏区服的部分运营权授权给珠海心游科技股份有限公司。下图为公司在《天之禁》联合运营模式中的主要流程：



公司将《六扇门》韩国地区的运营权授权给乐核互动有限公司。公司《六扇门》韩国地区运营的主要流程如下：

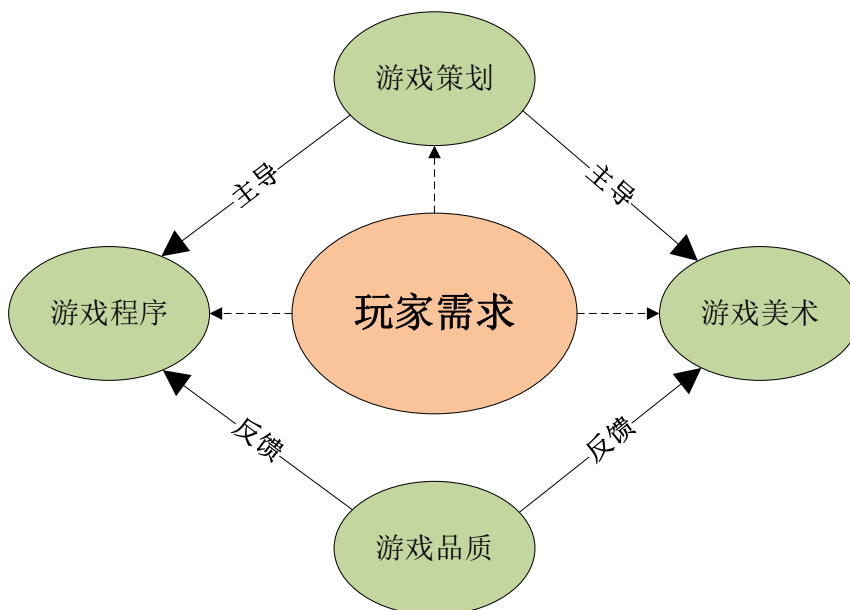


3、研发模式

公司作为一家集研发制作和运营服务为一体的网络游戏公司，其商业模式不同于传统生产型行业，产品的研发对应传统行业的生产环节。公司的研发体系以玩家的需求为核心，以项目团队制的高效管理模式、与运营团队的高效合作为支撑，具有较强的研发实力。

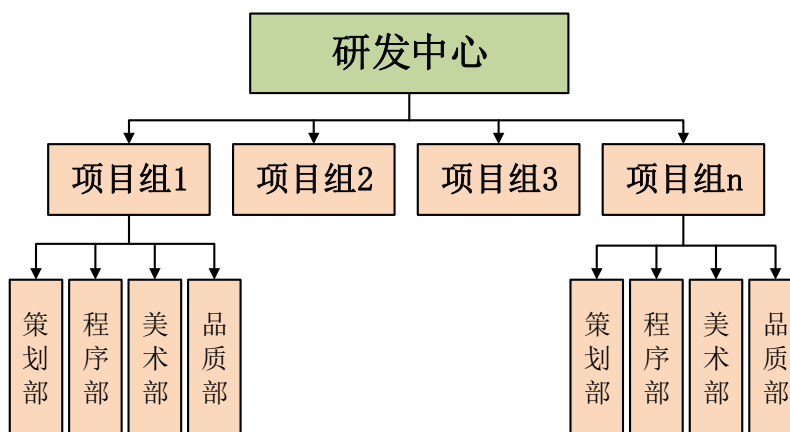
（1）以玩家的需求为核心

公司的产品研发核心是玩家的需求，用户需求的发现与挖掘是公司产品开发活动的首要任务。公司基于研发团队多年的从业经验、大数据分析以及公司运营团队的支持，得到原始用户需求模型。通过信息多次获取与评价反馈机制相结合的方式，不断优化原始用户需求模型，这一过程将不断重复，贯穿策划、程序、美术等研发环节。以玩家的需求为核心的研发模式，能够充分契合市场的需求，大大降低了游戏研发的不确定性，提高了游戏的市场竞争力。



（2）项目团队制的管理模式

公司采取项目团队制的管理模式，各项目团队由项目负责人领导，各项目团队负责各自的游戏研发项目。每个项目团队拥有独立的策划团队、程序团队、美术团队和测试团队。项目组在成立后，在公司的通用引擎基础上根据项目需求进行个性化优化，得到适合项目本身的游戏引擎。其中，游戏策划以市场和玩家需求为出发点，对游戏整体进行设计和规划，并对程序和美术提出相应的制作需求，程序和美术根据策划的需求实现游戏产品的研发。项目团队制的管理模式使得项目组内的策划、程序和美术团队能够实现高效的配合，提高了游戏产品的研发效率。在项目研发进入测试阶段时，项目组的测试团队（即品质部）将测试游戏产品的各项性能和指标，游戏的策划、程序和美术团队将根据测试团队的意见进一步完善游戏产品。



（3）运营团队与研发团队的高效合作

公司的游戏研发采取运营团队与研发团队高效合作的“双驱动”模式。研发项目组在立项初期，游戏策划提出项目需求时，公司运营团队便已参与提供第一手的玩家需求。在游戏测试阶段，运营团队正式介入游戏的研发中，对游戏的各项内容提出修改意见。在研发过程中，双方的合作有效提高了游戏产品的质量，使游戏产品更贴合广大玩家的需求。

4、采购模式

公司的主营业务是网络游戏的开发和运营，主要产品是代理运营和自主研发运营的网络游戏产品，与传统的生产型企业需要采购原材料有很大的区别。公司的经营采购主要包括代理游戏采购、游戏推广服务采购及设备采购。

（1）代理游戏的采购

代理游戏采购主要是指公司购买游戏的经营权。公司结合市场行情选择游戏，经过内部初步测评、运营评测考察游戏品质，在与研发商谈定具体收入分配方式、代理权限及后续服务条款后，与其签订游戏采购合同，支付版权使用费。在游戏正式运营后，公司按照合同约定向游戏研发商支付分成费。

（2）游戏推广服务的采购

公司通过向不同的游戏推广服务商采购游戏推广服务，吸引更多的游戏玩家注册登录本公司游戏，并进行消费。推广服务商主要包括大型门户网站、游戏专业网站、网吧运营平台等，根据公司在推广渠道中的投放数量、投放周期、投放位置与推广服务商或其代理商签订相关广告发布合同。

（3）设备的采购

公司的设备采购主要为购置用于网络游戏研发和运营所需的服务器、电脑、程序开发等软硬件设备以及租赁机柜、带宽等，公司根据产品价格是否合理、服务是否优良选择最适当的供应商。

5、采用目前经营模式的原因、影响因素及变化趋势

发行人目前经营模式以发行人较强的研发能力和运营能力为基础。报告期

内，发行人主营业务和主要产品及服务未发生重大变化，预计未来发行人的经营模式不会发生重大变化。

（五）公司设立以来主营业务、主要产品、经营模式的演变情况

自设立以来，公司一直专注于网络游戏的开发及运营，主营业务未发生变化；公司主要产品一直是网络游戏产品，主要有《蜀门》、《醉逍遥》、《天之禁》和《六扇门》，产品数量逐步丰富。报告期内，公司的主营业务、经营模式未发生重大改变。

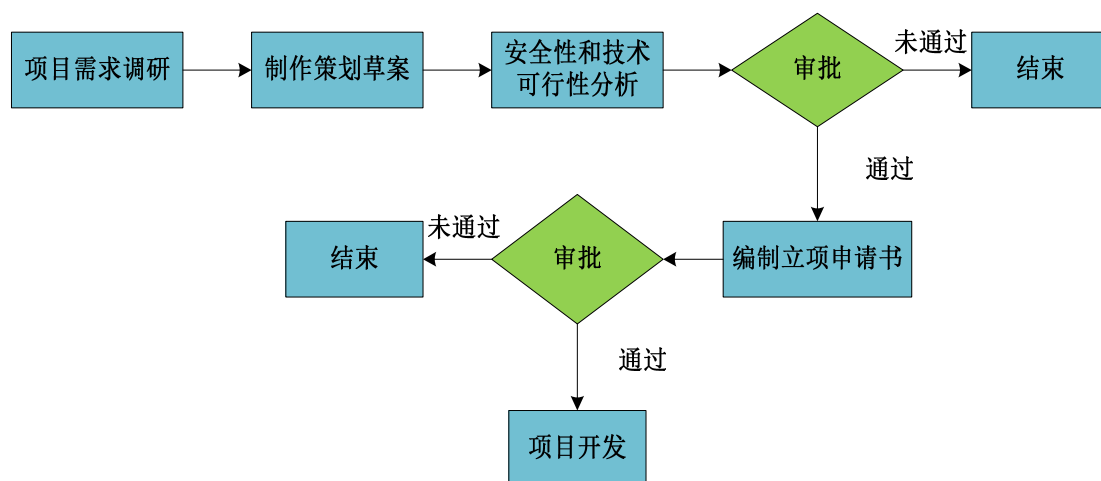
（六）主要业务流程

1、游戏产品研发流程

发行人拥有完整的研发流程，并制定了《网络游戏开发管理制度》。发行人自主研发的游戏都严格按照该制度的要求进行研发。公司的研发流程主要分为项目立项、项目开发、项目测试和项目验收四个环节。每个环节的具体情况如下：

（1）项目立项

项目立项是网络游戏开发的最初阶段，其目标是“全面评估项目可行性和安全性”，是控制项目风险的关键环节。项目立项主要由项目制作申请人和评审委员会负责，项目制作申请人主要包括策划、程序和美术人员；而评审委员会包括发行人高管、其他同类型游戏制作人、运营人员及外部专家等。

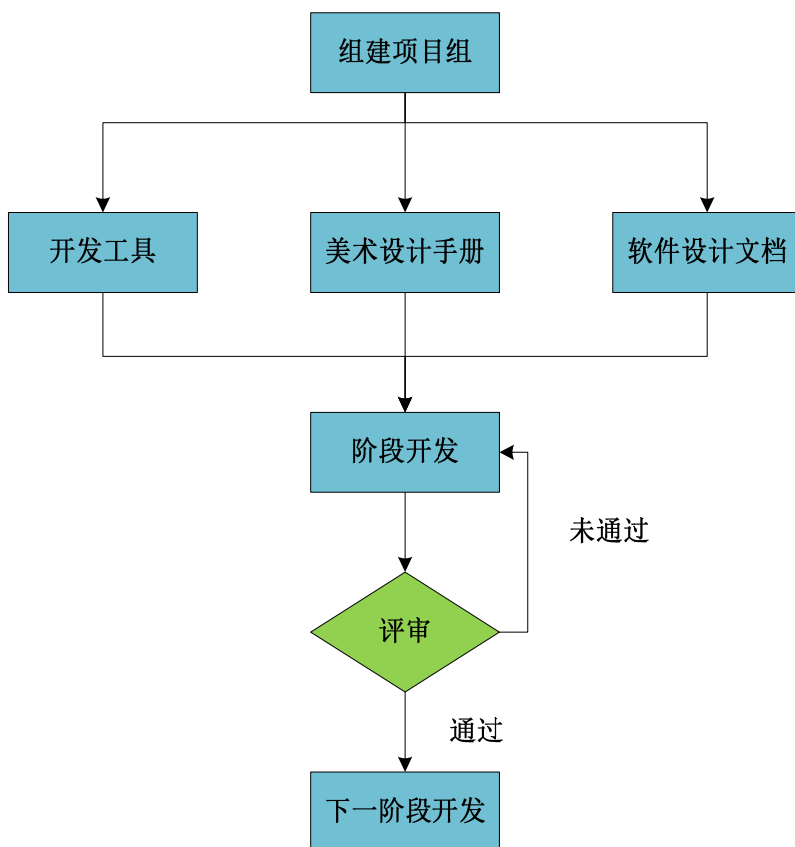


项目制作人一般先通过采用调查问卷、竞品分析等形式对市场进行需求调

研，并制作策划草案。草案中会对游戏世界观、原画风格、游戏规则、核心乐趣、主要亮点等进行设定，并对技术可行性、游戏扩展性和商业模式进行详细分析。项目制作人依据策划草案，进行项目的技术可行性和安全性分析，初步确定服务器架构和客户端架构等。评审委员会委员对策划草案进行审批，经半数以上委员通过后正式进入立项程序。项目制作人参考公司立项书提纲编写立项申请书，并提交给评审委员会进行立项审批，经审批后，进入项目开发阶段。

（2）项目开发

项目开发是网络游戏产品开发流程中最核心的部分，其主要目标是“制作完成可用于测试的产品版本”。项目开发主要由项目组和评审委员会负责。项目组由项目制作人在通过立项审批后负责组建，包括策划、程序和美术等人员。



项目组组建完成后，项目组完成游戏制作所需要的开发工具、美术设计手册和软件设计文档等，并按照立项申请书中的开发计划进行游戏的阶段开发，并于每一节点前提交评审委员会评审，通过评审后方可进行下一阶段的开发。

（3）项目测试

项目测试是网络游戏开发商将游戏向玩家推广之前的关键环节，项目测试的目标在于“调试完成商业运营版本”。项目测试的主要参与者是项目组、发行人内部员工和大众玩家。



在完成了游戏项目的阶段性研发之后，项目组需要对网络游戏进行全面测试。首先，项目组将游戏产品置于外网实际环境中进行内部测试，并修改检测出其中的 Bug；其次，项目组将游戏产品与认证平台、运营平台接通，由发行人的内部员工进行测试；再次，发行人对外邀请公会及少量玩家进行测试，主要测试游戏的玩法、表现等；此后，发行人对外邀请公会和较多玩家在较大压力情况下测试游戏产品的技术稳定情况，并进行改进。最后，由发行人组织人员验收项目。

（4）项目验收

项目验收是网络游戏开发的收官阶段，其目标在于“确认项目研发成果”。项目的验收主要由评审委员会组织进行。项目验收由项目组、项目管理部和法务部参与。

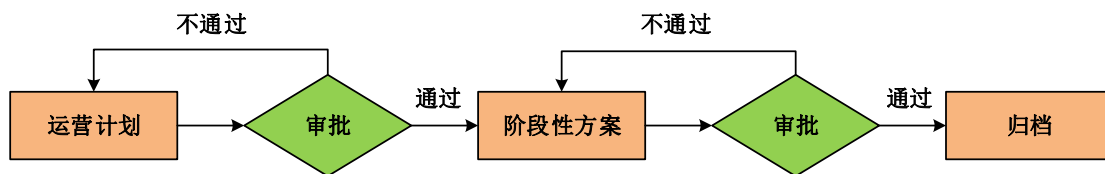


评审委员会根据验收标准对于游戏产品进行验收并填写验收报告，游戏开发的相关档案由项目组收集并交至项目管理部保管，项目组向法务部门提交知识产权申请文件，由法务部门向知识产权管理机构提交申请。

2、日常运营及维护流程

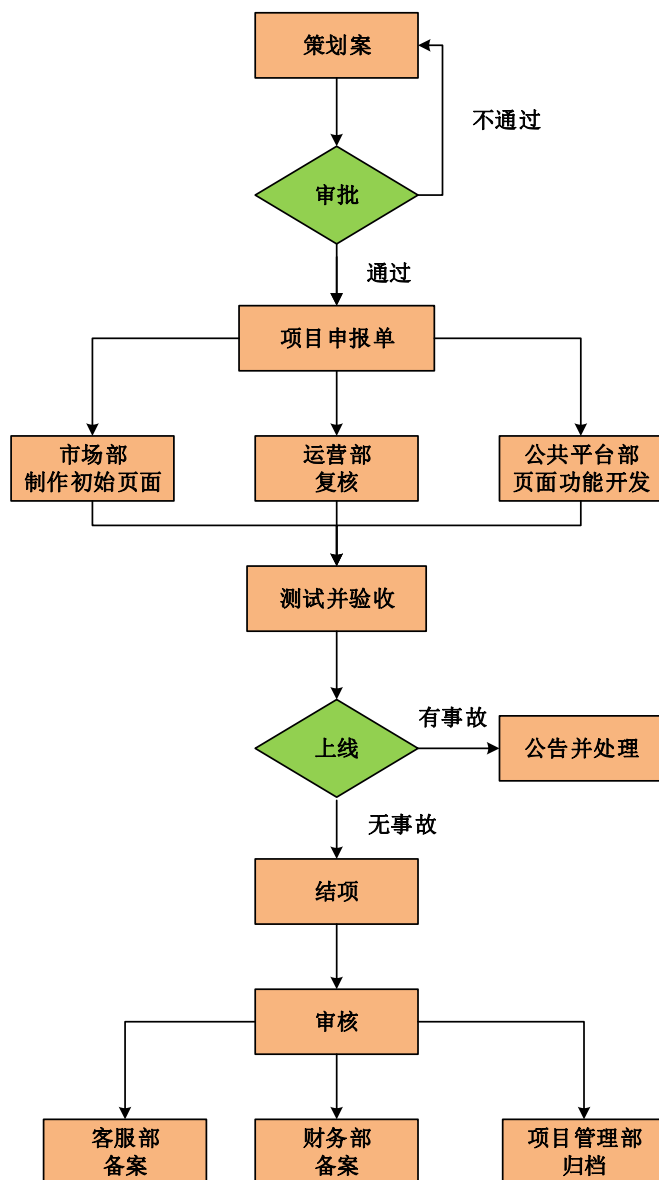
发行人拥有丰富的网络游戏产品运营经验并建立了完善的日常运营及维护体系。公司的日常运营维护流程主要由制定运营计划、运营活动管理、数据监控与分析、服务器管理、版本更新管理、市场推广和客服管理等七部分构成。

（1）制定运营计划



发行人的运营部门结合产品特点、市场表现，综合各方意见，编制运营计划。该计划中包括运营目标、市场推广、运营活动、开服计划、版本计划等内容。运营计划编制完成后，交由分管负责人审批。运营部门结合总体目标，制定运营阶段性方案，并交由分管负责人审批。阶段性方案通过审批后，交由项目管理部门归档。

（2）运营活动管理



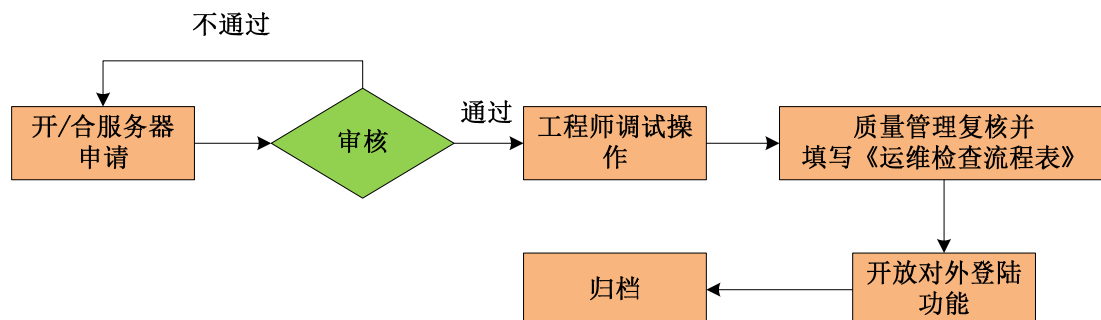
发行人的运营活动管理流程涉及运营部、市场部、公共平台部、财务部、客服部等多个部门。首先由运营部拟定运营活动策划案，并交由分管运营负责人审批，经审批后，填制项目申报单并流转至各执行部门；再由市场部设计并制作运营活动的初始页面，经运营部复核后，由公共平台部对页面功能进行开发；最后由运营部、市场部和公共平台部一同测试，并由市场部专员与运营部测试并验收后，将活动推广上线。在活动运营期间，运营部接到用户的事故反馈时，需立即协调人员处理，并将运营事故进行处理，必要时进行公告。活动完毕后，由运营专员结项，并将结项报告提交运营负责人审核，之后交由客服部、财务部备案，并由项目管理部归档。

（3）数据监控与分析

发行人的运维部在运维监控系统中实现服务器正常运转所需的监控职能，一般由运维部在系统中初设各游戏监控指标，各游戏项目部可以根据游戏的具体情况和实际需求设置额外的监控指标。当达到服务器监控预警条件时，相关责任人会立即收到预警提醒，相关责任人会及时查明原因并进行处理。除此之外，安全部每日会对监控系统中的玩家情况进行监督，查找异常游戏数据，并对违反游戏规则的玩家给予适当处罚。

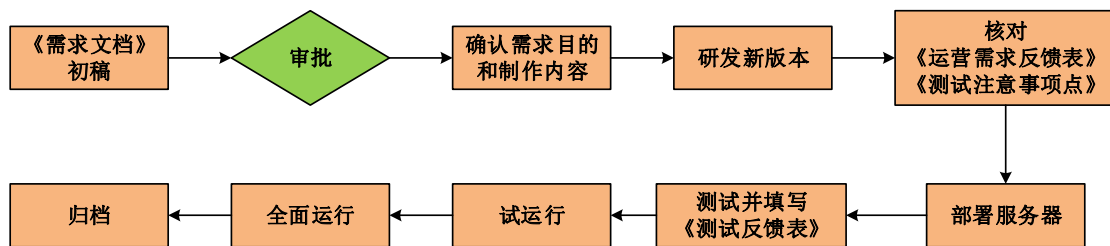
发行人拥有独立的运营分析体系，由全局数据分析系统和个体数据分析系统组成。全局数据分析系统主要包括对注册用户数、活跃用户数、平均同时在线玩家人数、最高同时在线玩家人数等游戏运营数据的分析；个体数据分析系统主要包括职业等级分布统计、任务统计、活动统计、商城统计等。项目部对于获取的数据进行分析，并定期向上汇报审阅，其分析结果将作为游戏运营决策的依据。

（4）服务器管理



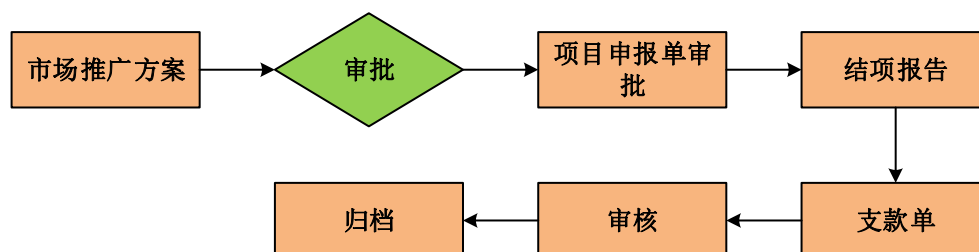
发行人的服务器交由 IDC 托管，但是对服务器的管理主要由运维部负责。首先由项目组的运营人员提出开/合服申请，并交由部门负责人审核，通过后，项目部与运维部沟通，并要求运维部门的工程师按照配置脚本信息和流程表进行调试操作。调试完成后，由运维部的质量管理人员对其操作进行复核并填写《运维检查流程表》。测试无误后，交项目管理部归档。

（5）版本更新管理



发行人的版本更新需求由公司运营团队负责提出。首先，由运营团队编制需求文档初稿，并交由项目部审批，经审批后，运营团队与研发团队确认需求目的和制作内容，交由游戏研发团队开发游戏新版本。新版本研发完成后，运营团队核对游戏研发团队递交的运营需求反馈表和测试注意事项点，核对无误后，运营人员通知运维部接收新版本，部署测试服务器。运营人员测试新版本的性能，并由主管汇总填写测试反馈表并提交运营总监，经核实后，在测试服务器上试运行，稳定运行一定时间，没有出现重大 Bug 后，开启其他大区更新并正式运行。全面运行之后，项目管理部负责对项目的更新材料进行归档。

（6）市场推广

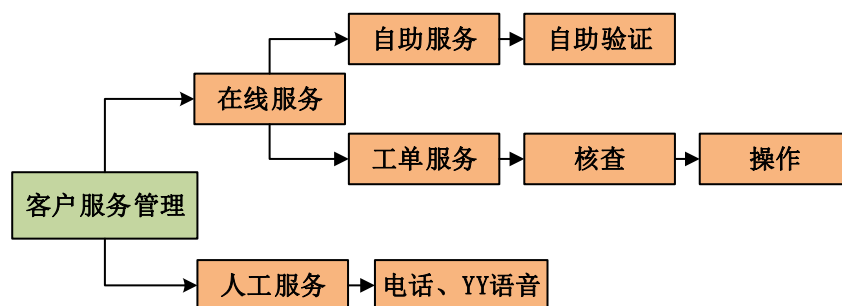


发行人的市场部依据运营计划中已审批的推广目标和推广预算，编制市场推广方案，并提交给分管负责人审批。当预算具体执行时，根据市场推广方案和相应的时间节点，市场部向项目管理部、财务部、法务部等部门发起项目申报。在

申报程序中，市场部需明确活动主题、内容、时间、预算、效果等。完成审批后，在获得上述部门及分管负责人批准后方可执行。市场推广活动执行完毕后，由市场部进行结项报告，汇报市场活动目标的达成情况。在达到结算条件时，由市场部填写支款单，并经分管负责人审批后付款。项目管理部收集相关材料归档。

（7）客服管理

发行人重视客户维护，为了给客户创造一个满意的娱乐环境，专门组建了客服部来解答玩家提出的各类问题。



发行人于在线平台上设置客服中心专区，为用户提供在线服务及人工服务等多种服务方式。

在线服务：玩家可以通过在线服务中的自助服务子系统快速有效的完成涉及帐号安全方面的问题；同时玩家也可以通过在线服务中的工单服务子系统，提交各类需要后台客服人员处理的各类业务，后台客服人员通过工单系统第一时间接单，处理完后即可通过工单系统反馈至玩家。

人工服务：玩家可以通过拨打客服电话、网络接待等方式，直接与客服人员沟通及反馈诉求。人工服务采用全年 7*24 小时服务方式。

二、发行人所处行业的基本情况

（一）发行人所处的行业

根据中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》，公司所处的行业为信息传输、软件和信息技术服务业的“（I64）互联网和相关服务”。公司主营业务为网络游戏的研发与运营，网络游戏行业属于互联网和相关服务业的分支。

（二）行业管理体制、法律法规及产业政策

1、行业主管部门和监管体制

网络游戏行业属于互联网信息服务业的子行业之一，受到相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。行业行政主管单位包括文化部、工业和信息化部和国家新闻出版广电总局等部门，以上相关部门在各自职责范围内依法对涉及特定领域或内容的互联网信息服务实施监督管理。本行业的自律监管机构主要包括中国互联网协会、中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会和中国软件行业协会游戏软件分会。

（1）工业与信息化部

工信部主要负责制定并组织实施工业、通信业的行业规划、计划和产业政策，提出优化产业布局、结构的政策建议，起草相关法律法规草案，制定规章，拟订行业技术规范和标准并组织实施，指导行业质量管理工作。统筹规划公用通信网、互联网、专用通信网，依法监督管理电信与信息服务市场。组织实施有关国家科技重大专项，推进相关科研成果产业化，推动软件业、信息服务业和新兴产业发展。

（2）文化部

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。对于游戏行业，文化部主要负责拟定网络游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调网络游戏产业发展；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）等。

（3）国家新闻出版广电总局

国家新闻出版广电总局主要负责监督管理全国互联网出版工作，制定全国互联网出版规划，并组织实施；制定互联网出版管理的方针、政策和规章；对互联网出版机构实行前置审批；依据有关法律、法规和规章，对互联网出版内容实施

监管，对违反国家出版法规的行为实施处罚。国家新闻出版广电总局负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

（4）中国互联网协会

中国互联网协会是由中国互联网行业及与互联网相关的企事业单位自愿组成，其主要职责是促进政府主管部门与行业内企业之间的沟通，制定并实施互联网行业规范和自律公约，充分发挥行业自律作用等。

（5）中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会

中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会隶属于中国音像与数字出版协会（音数协），是游戏相关产业单位自愿组成的全国性组织，其宗旨是维护游戏出版经营单位的合法权益，促进本行业的产业发展、学术交流和技术进步。

（6）中国软件行业协会游戏软件分会

中国软件行业协会游戏软件分会是隶属于工业和信息化部的全国性行业组织，主要职责是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理。

2、行业主要法律法规

序号	名称	颁发机构	主要内容	生效时间
1	《互联网信息服务管理办法》	国务院	为了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。规定经营增值电信业务须经国务院信息产业主管部门或地方电信管理机构审查批准并取得增值电信业务经营许可证。	2000年9月
2	《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》	文化部	要求凡在中华人民共和国境内在线传播或者移动传播的外国网络游戏产品，必须经文化部内容审查后，方可投入运营，申请进口网络游戏产品的经营单位，需取得文化部核发的《网络文化经营许可证》。同时，禁止非独家授权使用的游戏产品进口。	2004年5月
3	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	文化部、原信息产业部	文化部将严格审批网络游戏等互联网文化经营单位，提高市场准入门槛。对未经文化部许可，擅自利用互联网从事网络游戏等互联网文化经营活动的要依法取缔。网络游戏产品的内容应当符合我国宪法和有关法律法规的规定，弘扬民族文化，大力提倡具有中国特色、民族风格和时代特点的民族	2005年7月

			的、科学的、大众的先进文化产品；严禁含有淫秽、色情、赌博、暴力、迷信、非法交易敛财以及危害国家安全等内容的网络游戏产品在国内的生产和传播。	
4	《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》	文化部、国家工商行政管理总局、公安部及原信息产业部等 14 家部委	要求严格限制网络游戏经营单位发行虚拟货币的总量以及单个网络游戏消费者的购买额；严格区分虚拟交易和电子商务的实物交易，网络游戏经营单位发行的虚拟货币不能用于购买实物产品，只能用于购买自身提供的网络游戏等虚拟产品和服务；消费者如需将虚拟货币赎回为法定货币，其金额不得超过原购买金额；严禁倒卖虚拟货币。	2007 年 2 月
5	《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》	原新闻出版总署、原信息产业部等	各网络游戏运营企业必须严格按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》在所有网络游戏中开发设置网络游戏防沉迷系统，并严格按照配套的《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》加以实施。	2007 年 4 月
6	《电信业务经营许可管理办法》	工业和信息化部	经营电信业务，应当依法取得电信管理机构颁发的经营许可证。《基础电信业务经营许可证》和《跨地区增值电信业务经营许可证》由工业和信息化部审批。省、自治区、直辖市范围内的《增值电信业务经营许可证》由省、自治区、直辖市通信管理局审批。	2009 年 4 月
7	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	文化部、商务部	从事“网络游戏虚拟货币发行服务”和“网络游戏虚拟货币交易服务”业务的，须符合设立经营性互联网文化单位的有关条件，向企业所在地省级文化行政部门提出申请，省级文化行政部门初审后报文化部审批。同一企业不得同时经营以上两项业务。	2009 年 6 月
8	《关于加强进口网络游戏审批管理的通知》	新闻出版总署	任何境外著作权人授权的进口网络游戏作品，未经新闻出版总署审查批准，一律不得在境内提供出版运营服务。在境内举办各种游戏的会展交易节庆活动中，凡涉及境外游戏作品的展示、演示、交易、推广等内容的，必须按进口网络游戏审批规定，事先报新闻出版总署审查批准。	2009 年 7 月
9	《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	文化部	加强对进口和国产网络游戏内容的审查备案管理。实施网络游戏研发技术引导工程。制定技术标准，建设游戏开发及工程管理规范，为国产原创网络游戏提供必要的技术支撑，带动国产精品网络游戏的研发生产。落实网络游戏经营主体属地管理，加强网络游戏产品内容的跟踪监管。	2009 年 11 月
10	《网络游戏管理暂行办法》	文化部	从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应当向省、自治区、直辖市文化行政部门申请并取得《网络文化经营许可证》。	2010 年 8 月

11	《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》	文化部、中央文明办、教育部、工业和信息化部等	要求网络游戏经营单位建立专门的“未成年人家长监护工程”服务页面，公布专线咨询电话，开通专门受理渠道，介绍受理方式，做到“四有”，即有专人负责、有专线电话、有专区设置、有季度报告。	2011年1月
12	《互联网文化管理暂行规定》	文化部	规定申请设立经营性互联网文化单位，应当符合有关规定，并向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门提出申请，由省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门审核批准，经批准后取得《网络文化经营许可证》。	2011年4月
13	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	文化部	网络文化经营单位应当建立健全内容管理制度，设立专门的内容管理部门，配备取得《内容审核人员证书》的人员负责网络文化产品及服务的内容管理，保障网络文化产品及服务内容的合法性。	2013年12月
14	《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》	国家新闻出版广电总局	各级出版行政主管部门要将网络游戏防沉迷实名验证工作水平作为有关出版机构能否从事游戏出版业务的重要指标，在受理网络游戏出版申请时，须要求申报单位所申报出版网络游戏的运营企业完备网络游戏防沉迷实名验证手续，并提供全国公民身份证号码查询服务中心出具的证明文件。	2014年10月
15	《文化部关于加强网络游戏宣传推广活动监管的通知》	文化部	严查违规营销的网络游戏企业，明确第一责任，联合打击违规广告推广联盟。只要是网络游戏企业开展的宣传推广活动，宣传的是网络游戏产品，网络游戏企业都要对其中存在的问题负首要责任，由文化行政部门和文化市场综合执法机构对其进行监管和处罚。	2015年3月
16	《关于移动游戏出版服务管理的通知》	国家新闻出版广电总局	强化出版服务单位的内容质量审核责任。同时，采取诸如分类审批管理、简化审批程序等措施，提高移动游戏审批效率。	2016年7月
17	《移动互联网应用程序信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室	移动互联网应用程序提供者应当严格落实信息安全管理责任，按照“后台实名、前台自愿”的原则，对注册用户进行基于移动电话号码等真实身份信息认证。建立健全用户信息安全保护机制、信息内容审核管理机制。互联网应用商店服务提供者应当对应用程序提供者进行真实性、安全性、合法性等审核，督促应用程序提供者保护用户信息、发布合法信息内容及合法应用程序。	2016年8月

3、行业主要产业政策

序号	名称	颁发机构	主要内容和目的	生效时间
1	《文化产业	国务院	文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、	2009年7月

	振兴规划》		艺术创作、动漫游戏等企业，增强影响力和带动力，拉动相关服务业和制造业的发展；重点扶持具有民族特色的文化艺术、展览、电影、电视剧、动画片、网络游戏、出版物、民族音乐舞蹈和杂技等产品和服务的出口，抓好国际营销网络建设；支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场；支持有条件的文化企业进入主板、创业板上市融资，鼓励已上市文化企业通过公开增发、定向增发等再融资方式进行并购和重组，迅速做大做强。支持符合条件的文化企业发行企业债券。	
2	《文化部关于加强文化产业发展的指导意见》	文化部	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。	2009 年 9 月
3	《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	财政部、文化部、原广电总局、原新闻出版总署等	对于租赁演艺、展览、动漫、游戏、出版内容的采集、加工、制作、存储等相关设备的企业，可发放融资租赁贷款。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。各金融机构应积极培育文化产业消费信贷市场，通过消费信贷产品创新，不断满足文化产业多层次的消费信贷需求。可通过开发分期付款等消费信贷品种，扩大对动漫游戏、数字产品、创意设计等消费信贷投放。	2010 年 3 月
4	《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》	原新闻出版总署	提出大力增强网游动漫出版产品的创作和研发能力的目标，鼓励企业通过自主创新、充分挖掘中华优秀传统文化，开发网游动漫精品，提高国产网游动漫产品的质量和市场占有率。打造网游动漫知名品牌，组织实施民族网游动漫海外推广计划，大力支持国产原创网游动漫产品开发海外市场	2010 年 8 月
5	《新闻出版业“十二五”时期发展规划》	原新闻出版总署	积极发展民族网络游戏产业，鼓励扶持民族原创网络动漫产品的创作和研发，拓展民族网络文化发展的空间。	2011 年 4 月
6	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	国务院	加强数字文化教育产品开发和公共信息资源深化利用，构建便捷、安全、低成本的数字内容服务体系。促进数字内容和信息网络技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用。	2011 年 12 月
7	《国务院关于促进信息消费扩大内需的	国务院	培养信息消费需求，丰富信息消费内容，大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品数字文化内容的消费	2013 年 8 月

	若干意见》			
8	《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	国务院	大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。深入挖掘优秀文化资源推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。	2014 年 2 月
9	《关于深入推进文化金融合作的意见》	文化部、中国人民银行、财政部	要鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。探索开展艺术品、工艺品资产托管，鼓励发展文化消费信贷。鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合，促进文化领域的信息消费。	2014 年 3 月
10	《文化部“一带一路”文化发展行动计划》	文化部	推进“互联网+中华文明”及“文物带你看中国”项目，提高“一带一路”文化遗产与旅游、影视、出版、动漫、游戏、建筑、设计等产业结合度，促进文物资源、新技术和创意人才等产业要素的国际流通。	2016 年 12 月
11	《文化部“十三五”时期文化发展改革规划》	文化部	依托互联网，建立文物信息资源共享机制，开展文物价值挖掘、文物数字化展示利用，推动与教育、文创、动漫、游戏、工业设计、旅游等领域的跨界融合，围绕文明源流、国学经典、传统美德、艺术欣赏、乡土民俗、红色记忆等主题，进行创作、创新、创造，形成一批具有广泛影响和普遍示范效应的优秀文化产品和服务，让文物可见、可感、可亲，讲好中国故事，传播中国声音。	2017 年 2 月

4、对发行人经营发展的影响

我国相关法律、法规及相关行业的监管体制对行业内企业的规范运作、资质认证方面提出了较高的要求，该行业具有一定的进入壁垒。如果行业内企业不能够满足相关要求，则会面临被相关部门处罚的风险。公司需要不断加强在上述方面的管理，以满足国家的相关要求，保证生产经营的正常进行。同时，公司所处的网络游戏产业受到国家产业政策的支持鼓励，会极大推动网络游戏产业发展，加速网络游戏产品升级，公司及相关企业将从中受益。

（三）行业基本情况

1、网络游戏概述

网络游戏，简称“网游”，指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。网络游戏区别于单机游戏的，是玩家必须通过互联网连接来进行多人游戏。一般指由多名玩家通过计算机网络在虚拟的环境下对人物角色及场景按照一定的规则进行操作以达到娱乐和互动目的的游戏产品集合。网络游戏具有以下特点：

（1）技术集成性

网络游戏为实现多人在线共同游戏，需要多种技术的集成共同发挥效果。这些技术包括图像处理技术（在计算机上需要图像渲染技术在有限个像素点的显示下达到更高的图像细腻度和逼真度）、人工智能技术（计算机根据预先的设定针对游戏中玩家的需要进行准确应对）和软件安全技术。

（2）精神娱乐性

网络游戏不同于一般意义的商品，其满足的并非用户的实际物质需求，而是其内在的精神需求。网络游戏从本质上是精神娱乐产品，用户通过网络游戏产品获得诸如成就感之类的精神体验，使其在游戏的过程中能够实现精神层面的需求。

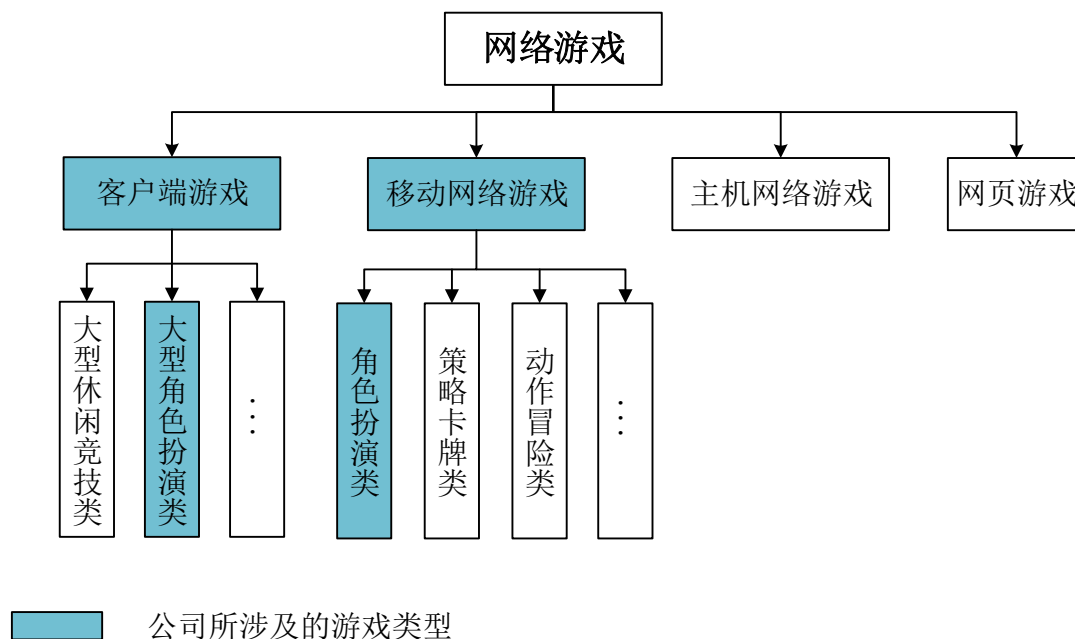
（3）虚拟社区性

互联网时代的到来，大大改变了人与人交往的方式。现实社会中由于地域或其他因素的局限，被互联网所打破，而网络游戏正是互联网时代诸多“虚拟社区”的一种。现实社会中的一切人际交往在这里都能得到体现，每一个网络游戏就像一个独立的“小社会”，玩家之间的关系与现实生活中人与人之间的关系非常相似，既有友谊和互助，也有矛盾与对抗。网络游戏的虚拟社区性，使得玩家的社群交际的需求通过游戏得到满足。

2、网络游戏的分类

网络游戏产品种类繁多，按照游戏提供形式及载体的不同，可将网络游戏主要分为客户端游戏和网页游戏（主要载体为个人 PC 电脑）、移动网络游戏（主要载体为手机和平板电脑）和主机网络游戏（主要载体为游戏主机、智能电视机）

等类型。



（1）客户端游戏

客户端游戏指以个人电脑为载体，通过光盘或下载的方式在个人电脑上安装游戏客户端，并在网络连接状态下进入客户端进行的网络游戏。按照游戏内容的不同，客户端游戏主要分为大型角色扮演类游戏（简称 MMORPG）和大型休闲竞技类游戏等。

大型角色扮演类游戏，是指由众多用户各自扮演一个或者几个特定角色，在同一个虚拟世界中，根据特定故事情节和场景进行交互的一种网络游戏。在游戏中，角色根据不同的游戏情节具有相应的属性，这些属性一般被赋有一定的统计数据（例如力量值、灵敏度、智力值、魔法值等），角色则根据这个赋值具有相应的能力，这些赋值会根据游戏规则不断改变以表现角色和情节的演进。目前网络游戏行业比较有代表性的大型角色扮演类游戏有《魔兽世界》、《传奇》、《大话西游》、《蜀门》、《梦幻西游》等。大型角色扮演类游戏设计精美，故事情节、人物关系复杂，游戏玩家参与度深，用户黏性大，付费习惯好，是目前网络游戏行业主要的盈利游戏种类之一。公司的《蜀门》、《醉逍遥》和《天之禁》都属于这一类型游戏。

在大型休闲竞技类游戏中，用户主要通过游戏卡牌、回合制等方式进行游戏，该类游戏简单、容易上手，单局游戏时间较少，用户在游戏过程中更加注重游戏本身的娱乐性和游戏技巧等。大型休闲竞技类游戏的代表作有：《英雄联盟》、《穿越火线》、《梦三国》、《劲舞团》、《跑跑卡丁车》等。

（2）网页游戏

网页游戏是指用户不需要通过光盘或下载客户端，直接通过个人电脑打开网页的方式进行游戏。网页游戏的主要优点是简单易行，对电脑配置要求低，操作简单，便于上手；主要缺点是游戏画面、音效和操作相应能力等方面均不如客户端游戏，表现力明显不足，游戏内容相对简单、游戏情节相对单一，产品生命周期也相对较短。受限于网络通信质量和个人电脑配置等，仅安装微量的客户端或插件难以运营庞大的 3D 游戏程序，因此目前成功商业化的网页游戏绝大多数为 2D 游戏。

根据游戏内容的不同，网页游戏可以进一步分为战争策略类、角色扮演类和休闲竞技类等不同类型，网页游戏的代表作有《热血三国》、《三国杀—网页版》、《武侠风云》、《帝国文明》等。

（3）移动游戏

移动游戏是以用户个人移动设备（包括手机、平板电脑等）为载体进行的游戏品种，该类型的游戏参与起来较方便，容易上手，玩家一般利用碎片化的时间参与游戏。随着智能手机的快速普及，移动网络游戏画面动感性及游戏品质较之前有了大幅度的提高，移动网络游戏也成为当前规模增长最快的游戏品种。公司运营的《六扇门》便属于移动网络游戏。

根据《2016 年中国游戏产业报告》，2016 年移动游戏市场占比超过客户端游戏市场达到 49.5%，成为份额最大增速最快的细分市场。但是，移动游戏的生命周期普遍较短，如何提高游戏的生命力，带来更持久的经营收入是移动游戏需要克服的最大难题。

移动游戏按照游戏内容的不同可以分为角色扮演类、策略卡牌类和动作冒险类等不同类型，代表作品包括《阴阳师》、《我叫 MT》、《王者荣耀》和《天

天爱消除》等。

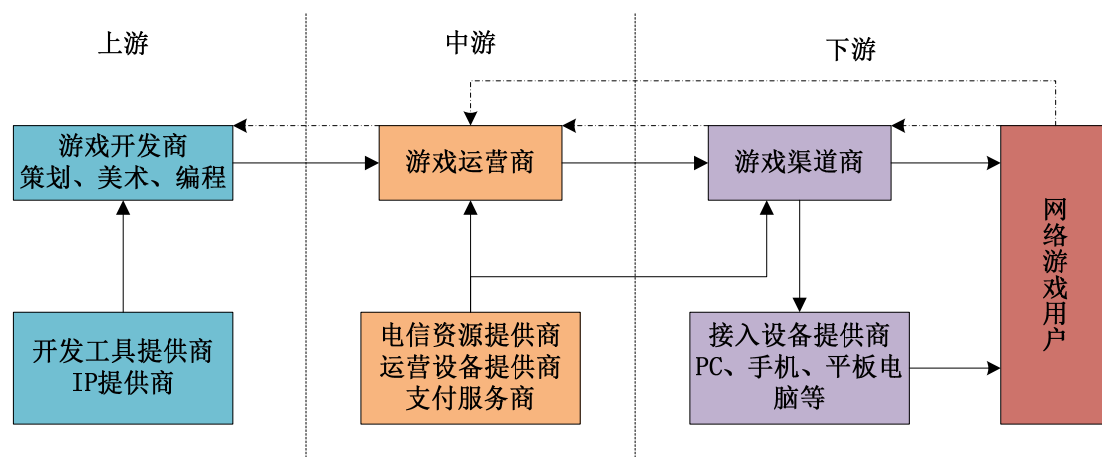
（4）主机网络游戏

主机游戏也称电视游戏，是指通过游戏主机（如微软公司 Xbox 系列或索尼公司 PlayStation 系列等）与电视机相连，或通过接入电视游戏机顶盒等方式在电视上进行的游戏品种。主机游戏最早以单机游戏为主，随着网络技术的不断发展，越来越多的主机游戏增加了互联网对战及网络化运营的方式，主机网络游戏也随之出现。但是现阶段主机游戏在国内并未成为主流，具有代表性的有《最终幻想》和《无冬 OL》。

主机网络游戏的市场份额在国外仅次于客户端游戏，随着我国对主机游戏政策的放开，未来主机游戏将更多的受到中国玩家的关注。

3、网络游戏行业产业链分布和上下游行业

我国网络游戏产业随着高速网络的普及而迅速发展，已成为信息产业和文化产业的重要组成部分。网络游戏的产业链主要包括游戏开发商、游戏运营商、游戏渠道商及游戏玩家。产业链分布如下图：



（1）游戏开发商

游戏开发商是整个网络游戏产业的基础，决定着一款网络游戏最终的产品品质和体验效果，负责游戏的制作、构架和研发，主要包括网络游戏的编程、设计、美术、声效、生产及测试等工作。游戏开发商也负责游戏版本的后续更新。

（2）游戏运营商

游戏运营商主要负责网络游戏的营销、游戏平台的搭建、运行、维护、客户管理服务等工作，包括研究用户需求，反馈指导游戏研发，规范游戏内容，并按规定向出版及文化主管部门报审报备游戏，对新游戏进行上线测试、推广和销售网络游戏（含虚拟货币发行）、为游戏用户提供客户服务、开发游戏周边产品等。游戏运营商连接游戏开发商、游戏渠道商和网络游戏用户，处于网络游戏产业链的核心。

（3）游戏渠道商及其他市场参与者

游戏渠道商主要通过店面、网吧、网站等将网络游戏及其相关产品向终端用户推广发行，可分为信息渠道和产品渠道。信息渠道包括各类媒体、门户网站等；产品渠道包括游戏点卡销售网站或报亭、网吧等。在移动网络游戏产业链中，游戏渠道商是较为重要的一个环节。渠道商（如 App Store、360 手机助手、91 助手、豌豆荚、应用宝等）通过给移动网络游戏运营商导入用户参与到游戏的运营业务中，并参与运营分成。其中，由于移动游戏的下载安装必须通过移动设备渠道平台实现，移动游戏的渠道平台商成为了移动游戏产业链中必不可少的一环。

其他市场参与者包括支付服务商和电信资源提供商等，这类企业并不直接参与网络游戏行业，而是通过提供必要的技术或硬件支持从而建立与网络游戏行业的联系。支付服务商负责向游戏玩家提供游戏产品消费行为的计费支付渠道（包括手机话费、手机充值卡、银行卡、游戏点卡及支付宝等第三方支付平台）。电信资源提供商为网络游戏提供互联网接入和移动电话等基础电信业务，以及服务器托管、带宽租用、服务器租用等 IDC 服务，目前，中国市场的电信资源提供商主要为中国移动、中国联通、中国电信及 IDC 服务企业。

（4）网络游戏行业产业链与上下游行业

从微观层面看，在游戏产业链环节中，游戏开发商占据了行业上游位置，属于内容产品提供商，是行业发展的源头；游戏运营商及下游游戏渠道商是连接游戏开发商和游戏玩家的重要纽带，是游戏产品价值实现的核心部分。公司处于网络游戏产业链中上游地位，承担着网络游戏内容提供商及运营商两大核心角色，

在整个网络游戏产业链中占据主导地位。

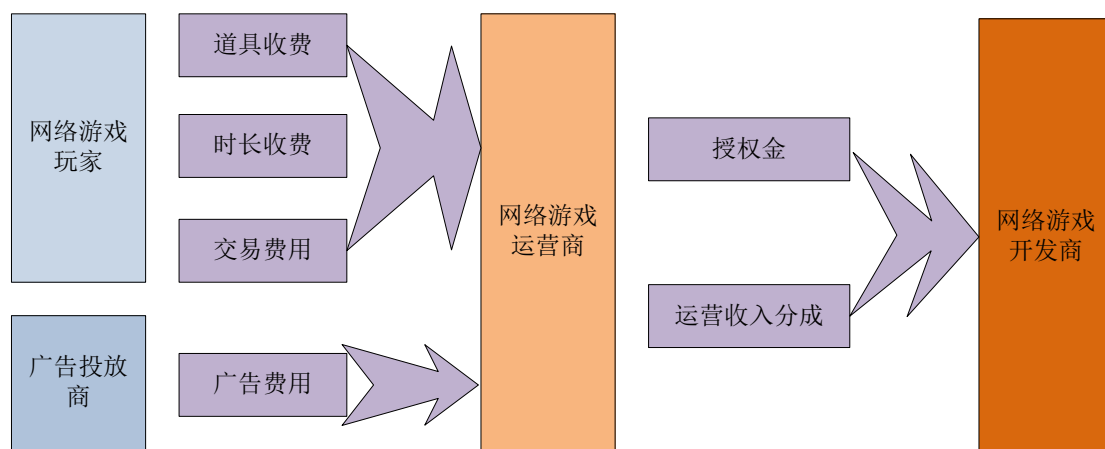
从宏观层面看，网络游戏行业有多个上下游行业，上游行业包括文化传媒（IP提供者）、信息技术、电信通信、教育培训，下游行业包括制造业、服务业（IP变现）等。一方面，网络游戏的行业发展带动了诸如制造业等下游行业的发展及就业水平的提高；另一方面，电信通信、信息技术、文化传媒等上游产业的发展，提升了网络游戏品质，改善了网络通信质量，丰富了游戏推广渠道以及拓宽了游戏充值渠道，从而极大地促进了网络游戏市场的繁荣。

4、网络游戏行业的经营模式

目前，我国网络游戏行业的经营模式主要包括授权运营、代理运营和自主研发运营三种模式。报告期内，公司不存在授权运营业务模式，代理运营和自主研发运营的具体描述参见本节“一、发行人的主营业务、主要产品和服务”之“（四）主要经营模式”。

5、网络游戏行业的盈利模式

网络游戏行业的商业模式不同于传统生产型行业，其产品的研发对应传统行业的生产环节，产品的运营对应销售环节。网络游戏研发商获得收入的方式是通过研发游戏向运营商提供游戏版本来获取授权金以及后续的运营收入分成。网络游戏运营商获得收入的方式主要是通过运营游戏直接从游戏玩家处获得或通过收取广告投放费用获得。



国内网络游戏收费模式主要有按时长收费、按道具收费、按交易收费和游戏

内置广告收费等四种。2005 年以前，网络游戏产品以按时长收费为主；2005 年以后，网络游戏产品以按虚拟道具收费为主。除上述收费以外，部分网络游戏还采用按交易收费和游戏内置广告收费作为补充。目前，我国上线运营及在研的网络游戏以按虚拟道具收费为主。网络游戏各收费模式介绍如下：

收费模式	简介
按道具收费	游戏运营商对用户免费开放游戏，依靠销售虚拟物品、增值服务收费。 典型游戏：《征途》、《传奇》、《蜀门》
按时长收费	按照游戏用户的游戏时长收费，用户采用预付费方式，预先购买一定时长的游戏时间后才能进入游戏。 典型游戏：《魔兽世界》、《梦幻西游》
按交易收费	玩家在游戏平台中进行道具交易，运营商对每笔交易征收一定比例的手续费，通常作为游戏的辅助收费方式。 典型游戏：《征途 2》
游戏内置广告	游戏内置广告是以游戏为媒介进行的广告形式。通过设定条件，在游戏中适当的时间、适当的位置出现广告，收取广告费用。 例如：游戏路牌广告、游戏内文字广播、游戏登录退出时的弹出广告、游戏形象授权等。

6、行业利润水平与变动趋势

发行人属于网络游戏行业，其行业利润水平较高。发行人及同行业上市公司近三年毛利和变动情况参见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“（三）毛利率分析”。

（四）行业发展概况

1、我国网络游戏行业发展历程

我国网络游戏行业的发展与上世纪 90 年代计算机的普及和互联网的规模化扩张密不可分，其发展历程大致可以分为四个主要阶段，具体如下：

发展阶段	时间段	具体表现
培育期	20 世纪末-2004 年	主要为运营型企业 以产品代理为主 开始出现品牌竞争
起步期	2004-2005 年	大量运营商出现 出现自主研发企业 以 MMORPG 为主导产品 品牌竞争加剧 计时收费模式为主

快速发展期	2006-2011 年	自主研发超越进口，并开始出口海外 研发型企业不断涌现 MMORPG 仍为主流 网页游戏、手机游戏等开始出现 道具收费等新型收费模式开始出现
稳定发展期	2011-现在	市场竞争格局趋于稳定 行业进入壁垒提高 游戏题材极大丰富 道具收费模式成为主流收费模式

2、我国网络游戏市场发展概况

①网络游戏市场规模呈现持续增长的态势

自 2009 年以来，我国网民规模特别是智能移动设备用户规模快速扩大，为网络游戏产业提供了大量基础用户，进一步推动了游戏产业的快速增长。根据 2017 年 1 月发布的《中国互联网发展状况统计报告（摘要版）》，截至 2016 年 12 月，我国互联网用户数量已达到 7.31 亿，较 2009 年增加 3.47 亿，互联网普及率由 28.9% 增至 53.2%。我国 2009-2016 年网民规模和互联网普及率如下图：



数据来源：中国互联网信息中心

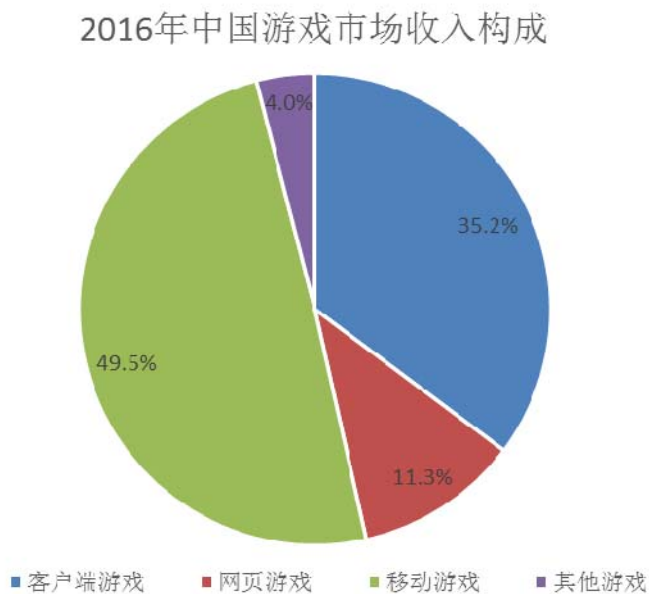
在我国互联网用户持续增加的背景下，伴随着国内网络游戏企业研发能力和运营能力的不断提升，我国网络游戏市场规模呈现持续增长的态势。根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，2008 年以来，我国游戏市场收入规模不断

增长，我国网络游戏市场 2016 年的实际销售收入达到 1,655.7 亿元，较 2015 年增长 17.7%。下图为我国游戏市场销售收入规模：



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

网络游戏主要包括客户端游戏、网页游戏和移动游戏，这三类游戏占据中国游戏市场份额的绝大部分。2016 年中国游戏市场收入构成如下图：



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

②中国自主研发的网络游戏成为市场发展的主导力量

在中国民族网络游戏出版工程等一系列产业政策引导下，国内民族网络游戏原创力量不断壮大，2006 年国产网络游戏销售收入首次超过进口网络游戏销售收入，扭转了网络游戏发展初期进口网络游戏占主导的局面，自主研发的网络游戏逐渐成为市场发展的主导力量。根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，2016 年中国自主研发网络游戏市场实际销售收入达到 1,182.5 亿元，同比增长 19.9%。

中国自主研发网络游戏市场实际销售收入（亿元）



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

③国产网络游戏出口呈上升态势

国产原创网络游戏蕴含着众多中国历史文化的元素，将“中国元素”的文化创意产品成功地输入世界各地，对于传播中国文化意义重大。国家相关部门采取了多种措施鼓励和扶持有条件的网络游戏企业加快“走出去”的步伐。根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，2016 年中国自主研发网络游戏海外市场销售收入为 72.3 亿美元，同比增长 36.2%。

国产网络游戏海外市场实际销售收入（亿美元）



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

3、网络游戏细分行业市场概况

（1）客户端游戏市场概况

根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，我国客户端游戏市场实际销售收入为 582.5 亿元，同比下降 4.8%，逐渐由迅猛发展期过渡至稳定成熟期。

中国客户端游戏市场实际销售收入（亿元）



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

我国客户端游戏市场规模逐渐稳定，行业进入成熟期。客户端游戏较网页游戏和移动游戏内容更加丰富，玩法更具深度，游戏体验更强烈，所以客户端游戏具有更长的生命周期，其玩家也更加稳定。虽然客户端游戏的用户规模已逐渐稳定，但凭借玩家的高黏性和高付费率，市场销售收入亦趋于稳定。由于客户端游戏稳定的用户基础、玩家的高黏度、高付费率和游戏长久的生命周期，未来客户端游戏市场将继续保持稳定发展。

从收入结构来看，客户端游戏企业主要收入来自单一游戏具有行业普遍性。一方面，客户端游戏开发周期长，一般需要 2-5 年，制作难度大，人才长期缺乏；另一方面，客户端游戏的研发需要持续、大量的研发资金为支撑。这些因素导致以客户端游戏为主要产品的企业较难同时拥有多款优秀的游戏产品。

（2）网页游戏市场概况

根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，我国网页市场实际销售收入为 187.1 亿元，同比下降 14.8%。

由于网页游戏具备无需下载，无需安装，打开浏览器即可进行游戏的特性，符合游戏用户时间碎片化的要求，网页游戏的市场实际销售收入在发展之初呈现快速增长的态势。但近年来，网络游戏玩家对游戏精品化的要求不断提升，使得便捷、轻量但画面、特效、情节饱满度等属性明显弱于客户端游戏和移动游戏的网页游戏对玩家的吸引力下降，而网页游戏市场的市场推广费用一直居高不下，且玩家逐年流失，2016 年网页游戏市场规模增幅由 2015 年的 8.3%变为 2016 年的-14.8%。

中国网页游戏市场实际销售收入（亿元）



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

（3）移动游戏市场概况

根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，我国移动游戏市场实际销售收入为 819.2 亿元，同比增长 59.2%，仍处于高速增长阶段。

中国移动游戏市场实际销售收入（亿元）



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

移动游戏较客户端游戏和网页游戏而言，拥有充分利用玩家碎片化时间的特

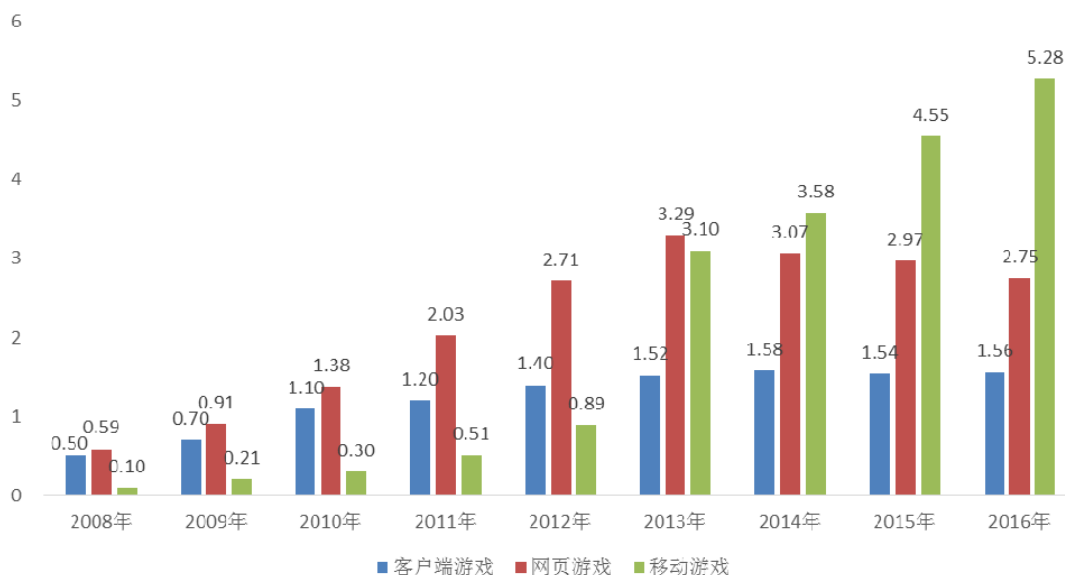
殊优势。随着 3G、4G 网络覆盖范围的扩大、城市 Wifi 等基础设施和网络技术发展，以及智能手机、平板电脑等移动终端产品的普及，我国移动游戏用户数量增长迅猛，成为网络游戏细分市场中增长最快的市场。许多成功的客户端游戏及网页游戏企业也纷纷进军移动游戏市场，增加了移动游戏产品的供给。由于移动网络游戏具有消费用户广、市场潜力大等特点，已成为各方竞相追逐的热点领域，从而成为网络游戏市场高速增长的重要驱动力。

（4）网络游戏细分市场结构正发生变化

中国网络游戏不同细分市场处于不同发展进程，整体产业在未来将呈现多元发展状态，市场规模总体有望保持高速增长。

根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，我国网络游戏市场用户数量为 5.66 亿人，较 2015 年增长 3.3%。其中客户端游戏用户数为 1.56 亿人，较 2015 年增长 1.4%，已连续四年保持 1.5 亿左右规模。网页游戏用户数为 2.75 亿人，较 2015 年下降 7.5%，连续三年保持下降趋势；移动游戏用户数为 5.28 亿人，较 2015 年增长 15.9%，继续保持稳定增长。

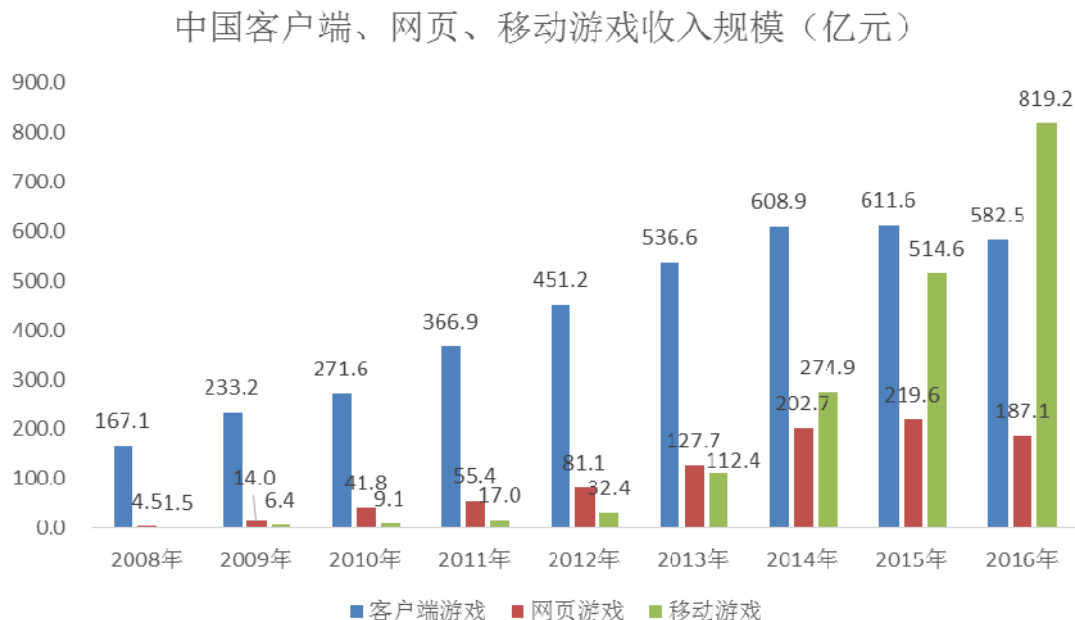
中国客户端游戏、网页游戏、移动游戏用户规模（亿人）



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

客户端游戏市场发展较为成熟，玩家相对稳定且黏度较大，已经处于成熟期，市场规模增幅有限且变动不大，2016 年市场规模略有下降；网页游戏市场则由

于玩家数量减少、推广成本巨大、难以精品化等多种原因造成了增长乏力的状态；移动游戏依旧处于成长期，市场规模有望继续保持高增长。



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

（五）行业技术水平及技术特点

得益于互联网信息技术的飞速进步，网络游戏行业的技术水平也不断进步提升。网络游戏行业的技术可分为研发技术、运营技术两种。

1、研发技术

网络游戏的研发技术主要体现在游戏策划、程序编写和美术制作三个方面。

（1）游戏策划

游戏策划是网络游戏研发的开端与核心，程序编写和美术制作都是围绕游戏策划开展的。游戏策划是游戏开发团队中负责设计策划的人员，主要负责编写游戏背景故事，制定游戏规则，设计游戏交互环节，计算游戏公式，以及设定整个游戏世界的一切细节等。游戏策划分为系统策划、数值策划、文案策划、脚本策划和关卡策划等。

系统策划主要负责游戏规则的设计，例如组队、战斗、帮派、排行榜、好友

等系统，需要提供界面及界面操作、逻辑判断流程图、各种提示信息等。系统策划的目标是在基础体验的基础上，通过降低难度、提高参与度、强化满足感（画面、界面表现，属性等）、优化资源循环、调整兴奋点等途径为玩家带来更佳的游戏体验。

数值策划主要负责游戏平衡性的建设，包括 AI、关卡等，除剧情方面外的内容都需要数值策划负责，如在游戏中所见的武器伤害值、血量值，甚至包括战斗的公式等都由数值策划所设计。数值策划的目标是通过不断优化游戏的体验数据来增强游戏的可操作性、可玩性，从而提高游戏的质量。

文案策划主要负责游戏的剧情策划，例如游戏中的文字内容的设计、世界观架构、主线及支线任务设计、职业物品说明、局部文字润色等。文案策划是团队中使用文字和其他辅助工具设计虚拟世界的角色，是世界观设计、剧情设计以及所有故事相关需求（包括美术和体验）的主要发起者。

脚本策划主要负责游戏中脚本程序的编写，例如任务等脚本的编写以及管理程序提供的各种脚本接口。脚本策划是游戏设计的执行者，是程序与剧本之间的桥梁，是游戏世界得以运行的基石。

关卡策划主要负责游戏场景的设计以及任务流程、关卡难度的设计，其工作包罗万象，包括场景中的怪物分布、AI 设计以及游戏中的陷阱等。简单来说，关卡策划就是游戏世界的主要创造者之一。

一方面，游戏策划富有创意性，不仅体现在其文案策划需要不断地创新，也体现在系统策划的体验优化、数值策划的平衡性优化、关卡设计的创新等方面，一款成功的游戏不仅需要丰满的剧情，也同样需要便捷的操作、人性化的系统及丰富多彩的关卡和任务等多项元素。另一方面，游戏策划具有复杂性，网络游戏就像一个个独立的虚拟社会，游戏策划就是这些虚拟社会的设计师。以大型多人在线角色扮演类游戏为例，游戏策划必须在操作性（战斗系统设计）、平衡性（职业平衡、经济系统设计）、可玩性等多个维度协同作业，共同完成一个虚拟的、但又与现实社会高度类同的游戏世界。

（2）程序编写

网络游戏的程序编写主要负责实现游戏的策划，诸如系统、数值、关卡、剧情等都要通过程序编写来实现。网络游戏程序的技术特点主要体现在稳定性、高效性和表现力三个方面。

网络游戏程序的稳定性体现在其对服务器运行稳定的需求上。网络游戏与单机游戏的区别在于网络游戏需要依托互联网进行，其有效运行主要依赖服务器的正常工作。服务器软件一旦崩溃将导致该服务器全部玩家无法正常登录游戏，因此网络游戏的程序编写对稳定性有更高的要求。首先，网络游戏的服务器需要承受多人同时在线，同时在线人数越多，服务器所承受的负荷就越高，网络游戏程序就越容易出现错误。其次，制作越精美、宏大的网络游戏运行的复杂性就越高，运行出错的可能性就越高。最后，提高网络游戏的稳定性也可以加强抵御来自外挂、黑客攻击的能力。

网络游戏程序的高效性体现在其需要同时处理庞大的玩家数据量。为了保证玩家在制作精良、画面质感优秀的网络游戏中得到良好的游戏体验，游戏程序必须通过不断优化算法、简化运算过程来提高游戏的运转速度，提升游戏的运行效率。程序高效性的难点在于，在简化算法的同时必须保证程序逻辑的严密性，不得损害程序的稳定性。

网络游戏程序的表现力体现在支持的表现功能是否多样，以及表现效果是否达到策划的需求。网络游戏需要向游戏玩家展现角色动作、技能光效和动画场景等各种效果，处理战斗、副本、活动等各项功能。这些效果和功能的表現主要依赖于游戏程序的支持，因此网络游戏要求程序具有较强的表现力。

（3）美术制作

美术制作主要负责游戏中角色、光效、场景和界面的制作，其制作的范围囊括了地形、建筑、植物、人物、动物、动画、特效等。游戏美术制作主要包含五个方面，分别是游戏原画设计、游戏场景设计、游戏角色设计、游戏角色动画和游戏特效设计。游戏原画设计主要负责把概念设计的内容更加具体化和标准化，是后期美术制作的标准和依据，游戏世界里所有角色、场景、道具的设计都属于游戏原画设计的范畴。游戏场景是游戏美术制作中的重要一环，一个制作细腻、精美的游戏场景能烘托整体游戏的气氛，将玩家迅速带入游戏的世界中，获得高

度真实的游戏体验。游戏角色设计与游戏角色动画负责游戏内人物及其相对应动画的设计，其真实性与流畅性直接决定了玩家的游戏体验。游戏特效设计主要负责诸如游戏中人物的刀光、对打产生的火花、爆炸的烟雾、燃烧的火苗、水流的质感一类的特效设计，其精致程度也直接影响着玩家的游戏体验。

美术制作的效果是玩家体验游戏的最直观的感受，游戏世界场景、人物形象、战斗画面、游戏道具等的质量都取决于美术制作的实力。因此，一款网络游戏的质量很大程度上取决于其美术制作的质量。

2、运营技术

网络游戏产品的运营技术主要体现在市场推广、玩家行为分析、运维安全和客户服务四个方面。

（1）市场推广

网络游戏的市场推广主要包括运营方式选择、精准营销管理两个方面。

网络游戏的运营方式包括独立运营和联合运营。在公司运营实力较强的情况下，为了实现更高的收益，公司应当坚持采取独立运营为主的运营方式。但在某些渠道中，部分运营商拥有本公司难以获取或获取成本较大的用户和渠道资源时，采取联合运营方式就能给运营双方带来协同效应。

市场推广费用是网络游戏最主要的运营支出，如何提高效率精准投放是游戏运营的重大课题。网络游戏的精准营销管理技术主要体现在三个方面，第一，游戏运营商应当对游戏本身有准确的市场定位，只有明确自身的定位，才能根据自身的定位来确定推广的方式和渠道；第二，游戏运营商要根据自身游戏特色对各推广渠道进行分析，按曝光能力、进入效果对推广渠道进行分类，并在推广时综合考虑游戏内容、推广时点，对不同渠道分配不同权重，得出效率最高的推广渠道组合，进行重点投放，做到精准营销；第三，游戏运营商需要对历史推广情况做统计分析，并动态分析自身产品与各推广渠道的匹配情况变化，从而不断完善游戏的市场推广体系。

（2）玩家行为分析

网络游戏的最终客户是广大游戏玩家，网络游戏的盈利能力不仅取决于游戏本身的质量和推广程度，也取决于游戏体系的平衡性以及消费体系的合理性。玩家行为分析分为游戏体验分析与游戏消费分析两个维度。

游戏体验分析中，游戏运营商通过分析玩家在游戏世界中的各类标志性行为，不断优化游戏的可玩性、操作性。例如，若发现玩家在使用游戏内的某项功能时，鼠标或键盘的点击频率明显放缓，可能意味着该项功能的操作设计不够方便，存在优化空间；在角色扮演类游戏中，若发现某些职业的玩家明显多于其他职业玩家，或在竞技排名中明显占优，则可能存在职业平衡性的问题需要改进。

游戏消费分析是指游戏运营商通过研究分析玩家的付费结构、付费习惯和付费偏好，不断研究并优化游戏商业化体系的过程。游戏消费分析主要分析的内容包括付费用户结构分析、消费习惯分析、消费偏好分析等。付费用户结构分析主要包括付费用户的性别、年龄、登录频率、时长、时间段、流失等级及变化等数据的分析，该分析有助于公司了解游戏产品的受众群体结构，为公司的运营和推广提供有效支持。消费习惯分析主要包括首次购买等级、首次付费数额、续费情况、忠诚度、受活动及节假日的影响情况等数据的分析。消费偏好分析主要包括道具消费及使用情况、消费目的（个性、增强、互动）等数据的分析。游戏消费分析是游戏运营至关重要的环节，它直接决定了游戏消费体系的合理性和吸引力。通过游戏消费分析，公司能够不断优化游戏的道具价格、优化活动促销方式，提升游戏消费的吸引力。

（3）运维安全

网络游戏运维安全指游戏运营中防止突发情况、外挂及黑客攻击导致的运营问题的行为。网络游戏运营商需要掌握识别外挂、抵御黑客攻击的技术，并建立突发事件应对机制，及时修复程序漏洞、防止数据丢失，保证网络游戏的正常运营。

（4）客户服务

网络游戏的客户服务具有客户数量庞大、直接面对个人玩家以及宣传效应强的特性。网络游戏玩家数量众多，且玩家的客服需求多样，客服体系必须有效解

决问题。游戏世界中，信息传递效率远高于现实社会，玩家对客服体系整体素质的评价会被舆论迅速传播并放大。因此，网络游戏对客服提出了更高的要求，客服的质量也影响了游戏产品本身的质量。游戏运营方应当建立高效的客服体系，确保每一个客服人员都能做到高效、及时、友善、专业。

3、技术发展趋势

近年来，网络游戏的技术发展趋势主要有 VR 技术产业化、支付手段多样化和游戏运营分析大数据化：

（1）VR 技术产业化

VR（Virtual Reality），又称为虚拟现实，是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统。它利用计算机生成一种模拟环境，是一种多源信息融合的交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真。VR 硬件的逐渐成熟，提升了对 VR 内容的需求。近年来，VR 游戏成为游戏创业创新的重点领域，不少 VR 游戏团队诞生，大的游戏企业也纷纷成立 VR 游戏部门，布局 VR 游戏研发。目前，VR 游戏线下体验店已逐渐走入了人们的视线。公司也成立了 VR 游戏项目组，积极寻求这一新兴领域的技术突破，将这一技术运用到新产品中。

（2）支付手段多样化

随着支付技术的发展，许多新型的支付手段正在出现，曾经的购买点卡、银行转账已不再满足用户的便捷性需求。微信支付、支付宝支付和二维码支付等技术的广泛应用使得游戏的支付渠道越来越方便、安全、多样化。新兴支付方式的普及对于游戏产业有着非常积极的影响，不仅为用户提供了更加快速、安全的消费渠道，大大提升用户的消费可能性，也为企业降低了支付方面的运营成本。

（3）游戏运营分析大数据化

大数据产业的迅速发展，正在逐渐改变网络游戏的运营体系。网络游戏发展的初期，行业的侧重点主要在于游戏研发，而随着网络游戏付费方式的多样化和普及，游戏运营对于游戏产品的成功与否发挥的作用并不比游戏研发低。公司在游戏产品的运营中利用大数据进行运营分析，其分析结果将作为未来运营方向的重要参考依据。随着大数据产业的逐渐成熟，游戏运营数据的系统性分析成为可

能。未来，大数据分析将更广泛地应用到游戏运营体系的方方面面。

（六）行业壁垒

1、市场准入壁垒

网络游戏行业属于互联网和相关服务业的子行业，受到相关政府部门和相关行业协会的监管。行业行政主管单位包括文化部、工业和信息化部和国家新闻出版广电总局等部门，行业的自律监管机构主要包括中国互联网协会、中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会和中国软件行业协会游戏软件分会。新进入企业需要取得《网络文化经营许可证》、《增值电信业务经营许可证》等一系列许可和备案方可依法经营，同时受到上述部门的严格监管，因此对潜在的市场参与者形成了市场准入壁垒。

2、资金壁垒

网络游戏在研发和运营阶段都需要较高的资金投入。在产品研发环节，游戏产品研发周期长，公司不仅需要提供持续的研发支出，对专业人才的培养也将消耗大量的时间和资金成本。随着玩家对网络游戏提出越来越高的品质要求，网络游戏的研发成本不断上升，研发周期也不断变长，对资金的需求也不断增加。新进入的网络游戏企业往往在游戏研发阶段受限于资金投入规模，难以推出具有竞争力的网络游戏产品。在产品运营环节，游戏的市场推广也需要大量的资金投入。新进入的网络游戏企业缺乏用户基础和运营渠道等资源的积累，其产品的推广往往要耗费更多的资金。

3、技术壁垒

网络游戏技术包括研发技术和运营技术。其中，研发技术包括游戏策划技术、程序编写技术和美术制作技术，运营技术包括市场推广技术、玩家行为分析技术、运维安全技术和客户服务技术。网络游戏研发过程中，需在体验优化、平衡性优化及关卡设计中体现其游戏策划技术，而实现这些策划的，是高效但复杂的程序编写与精致的美术制作。而在网络游戏的运营过程中，不仅需要精准高效的市场推广、过硬的运维安全技术和专业的客户服务，还需要健全的玩家行为分析体系。上述技术大都需要从日常经营中积累并完善，新进入的企业往往缺乏完整的技术

支持和经验积累。

4、人才壁垒

网络游戏行业是专业性很强的行业，对人才的专业素质要求非常高，未经专业培训的人员难以胜任游戏的研发和运营工作。我国网络游戏行业起步较晚，虽然在近几年取得了许多突破，但专业人才的数量难以满足行业日益增长的需求。目前我国高校教育对游戏行业涉猎较少，专业培训机构数量亦不足，造成网络游戏行业专业人才的稀缺。因此，人才壁垒是网络游戏行业的一个重要壁垒。

（七）影响发行人发展的行业因素

1、有利因素

（1）需求不断扩大，带来市场新机遇

从需求端来看，近年来我国居民消费需求不断扩大，宽带环境不断改善，互联网用户持续增加，对网络游戏市场的需求也随之增加。

国家统计局的数据显示，2016年全国居民人均可支配收入23,821元，比上年名义增长8.4%，扣除价格因素实际增长6.3%。全国居民人均消费支出17,111元，名义增长8.9%，扣除价格因素实际增长6.8%。居民可支配收入及消费水平增长带来的消费结构升级，有利于进一步扩大市场对网络游戏等文化产品的需求，带动网络游戏产业的持续发展。

宽带环境方面，工信部《2016年通信运营统计公报》数据显示，2016年互联网宽带接入端口数量达到6.9亿个，比上年净增1.14亿个，同比增长19.8%。光纤接入（FTTH/O）端口达到5.22亿个，占互联网接入端口的比重为75.6%。互联网基础的全面覆盖与升级扩大了网络游戏潜在玩家规模，为网络游戏市场发展带来新机遇。

网络用户基数方面，中国互联网络信息中心（CNNIC）第39次《中国互联网络发展状况统计报告》数据显示，截至2016年12月，我国网民规模达7.31亿，互联网普及率超过50%。网民基数的持续扩大，为整个网络游戏产业提供了坚实的基础。

（2）国家大力支持文化产业，相关行业政策应运而生

伴随我国经济社会转型期的到来，文化创意产业的兴起和发展受到政府的高度关注。

近年来，《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》（国发[2013]32号）、《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）、《关于深入推进文化金融合作的意见》（文产发[2014]14号）、《关于加快构建现代公共文化服务体系的意见》、《关于加快高速宽带网络建设推进网络提速降费的指导意见》（国办发[2015]41号）等一系列政策措施相继颁布，在宏观指引、金融支持、配套建设等多个层面为网络游戏行业创造了良好的外部政策环境。另外，2015年，国家出版广电总局加强了游戏审批的属地化管理，大大缩短了审批时间，客户端游戏、网页游戏平均审批时间均在一个月之内，移动游戏审批时间则更短。“简政放权”式的改变使得游戏产品投入周期缩短，进一步提升了行业活跃度，促进市场繁荣。

未来几年，新常态的现实背景将促使国家不断优化产业生态，以网络游戏为代表的新兴行业有望持续获得政策加码，带动行业蓬勃发展。

（3）主管部门规范行业发展环境，保证行业健康发展

游戏行业产业行政主管部门包括文化部、工业和信息化部、国家新闻出版广电总局等，这些部门的引导、监督对网络游戏产业的健康发展有着重要作用。

立法监管方面，相关部门相继出台了《关于网络游戏发展和管理的若干意见》（文市发[2005]21号）、《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》（文市发[2009]46号）等规定，并于2010年出台了《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号）。这些政策法规对网络游戏行业中部分企业的不规范行为，以及不法分子对网络游戏企业和游戏玩家的侵权行为，均起到了较强的抑制作用。

日常监管方面，主管部门国家新闻出版广电总局和文化部分别在游戏前置审批、运营市场监管环节不断加强监管力度，有效地净化了行业环境，保护了玩家和游戏企业的合法权益。

（4）行业技术不断提高，大量创新推动行业持续发展

智能终端技术的不断提升为游戏产业创造基础。2015 年国务院发布的《中国制造 2025》指出，加快推动新一代信息技术与制造技术融合发展，着力发展智能装备和智能产品。2015 年，商用引擎和游戏公司自有引擎进行了大规模迭代，包括虚幻引擎、Unity3D 等，较大地促进了研发技术的提升。游戏引擎的更新带来了游戏表现能力的大幅提升，增加了游戏的吸引力。VR 硬件的逐渐破局，也向市场提出了更高的内容要求，使 VR 技术在游戏的应用成为可能。此外，网络支付技术不断进步，提高了网络消费的安全性和稳定性，培养了互联网用户的消费习惯，有利于进一步提高游戏企业的盈利能力。

2、不利因素

（1）专业人才相对缺乏

游戏设计开发需要大量熟悉游戏策划、美术、编程技术，拥有行业游戏产品开发及运营经验、掌握用户心理及行为等各项专业人才。目前我国高校相关产业的教育体系尚不完善，相关高端专业人才较为紧缺，企业经过长时间培训才能使其成长为所需要的人才，长期缺乏综合型人才使整个行业流动性较高。

（2）网络游戏产品同质化严重

目前我国许多游戏开发商为追求短期利益，采用“短、平、快”（开发周期短、内容平淡、快速投入运营）的研发策略，盲目跟风市场上的成熟产品，导致抄袭现象严重，开发同质化，许多 IP 雷同、玩法雷同的游戏被大量生产。这不仅导致网络游戏市场各类鱼目混珠的劣质产品横行而精品数量较少，而且还打击了创新型游戏开发商的创作意愿。网络游戏产品的同质化不利于网络游戏行业向着精品化道路的发展。

（3）侵权行为影响了网络游戏产业的发展

网络游戏行业中的侵权行为主要有外挂、私服和盗号行为。盗号行为侵犯了玩家的虚拟财产权益。私服是未经游戏运营商授权私自架设的游戏服务器，外挂则是不法分子利用游戏漏洞开发的作弊程序。盗号、私服和外挂不仅破坏了游戏的公平性，也损害了游戏开发商和运营商的经济利益。虽然网络游戏企业已在不断加强反侵权的技术支持，但网络游戏的侵权现象仍然时有发生。

（八）行业周期性、区域性和季节性特征

1、行业的周期性特征

网络游戏行业周期性不明显。由于网络游戏作为一种大众娱乐的休闲方式，普及率高，人均成本较低，用户消费能力受经济周期的影响小。国内网络游戏市场规模一直呈现上升态势，并未出现明显的周期性。

2、行业的区域性特征

网络游戏行业区域性不明显。互联网消除了用户之间的地域性限制，游戏玩家可以通过通信网络实现互通互联，因此，网络游戏行业无明显的地域性。

3、行业的季节性特征

网络游戏行业不存在明显的季节性特征。网络游戏行业除了在传统节日和法定节假日会受到游戏促销优惠等政策的影响外，一般不存在明显的季节性特征。

（九）行业的未来发展趋势

1、网络游戏行业结构面临调整

中国网络游戏行业总体市场规模有望保持快速增长态势，但不同细分市场已呈现不同的发展趋势。

客户端游戏行业是发展较为成熟的细分市场。根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，2016 年客户端网络游戏市场实际销售收入为 582.5 亿元，同比下降 4.8%。客户端游戏市场实际销售收入已连续三年维持在 600 亿元左右。造成客户端游戏市场趋于稳定的因素主要有两个：第一，客户端游戏行业发展多年，以往的快速发展主要得益于客户端游戏用户规模的快速增长，然而近年来，随着客户端游戏行业的成熟，客户端游戏用户连续四年维持在 1.5 亿人的水平，导致客户端游戏行业需求端趋于平稳发展；第二，大量客户端游戏的移动化造成了用户消费的分流。未来，我国客户端游戏市场将保持平稳态势。

网页游戏市场出现下滑趋势。根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，网页游戏市场实际销售收入在经历自 2008 年至 2014 年 88.6% 的年均增长率后，

近两年增长率大幅下滑。2016 年中国网页游戏市场实现销售收入 187.1 亿元，同比下降 14.8%，增速较 2015 年的 8.3% 下降了 23.1 个百分点。受限于成本投入、运营模式、市场竞争格局等因素，网页游戏经营创新程度不高、同质化比较明显，新品市场效果减弱。

移动游戏市场受益于 4G 技术、智能手机、移动支付的快速发展和普及，发展势头强劲。相较于客户端游戏与网页游戏，移动游戏的优势在于用户基数更大、用户可以利用碎片化时间游戏。根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，2016 年中国移动游戏市场实际销售收入为 819.2 亿元，同比增长 59.2%。移动游戏市场竞争激烈，产品格局变动较大，但新类型产品不断脱颖而出，对移动游戏市场销售收入增长做出了贡献。预计未来几年，移动游戏仍将保持稳定增长。发行人在准确把握市场动态的基础上，积极布局移动游戏产业链，其移动游戏产品《六扇门》于 2016 年 6 月上线。公司在保证客户端游戏收入稳定的情况下，顺应行业的发展变化，使公司的收入来源更多元化，进一步加强了公司的可持续发展能力。

2、网络游戏精品化

网络游戏是具有个性化的文化产品，产品差异化是行业内在的本质要求。近年来，我国游戏玩家对游戏的偏好已从轻中度、休闲类逐渐转变为重度、精品类，对游戏的品质要求逐渐提高。网络游戏的精品化成为促进网络游戏市场的主要推动力。精品化的网络游戏有着比一般游戏更长的生命周期。一方面，由于游戏研发具有高投入、高时间成本的特性，游戏厂商可以凭借产品较长的生命周期降低公司的研发风险，同时，也可降低游戏产品的市场推广成本。另一方面，精品化网络游戏可以依靠这一优势形成固定的玩家群，以深度玩家为核心，不断培养固定玩家群的付费习惯、提高玩家的留存率和付费率。

3、研运一体化

近年来，研运一体化是网络游戏企业的发展方向，包括公司在内，许多游戏企业都完成了由单一的研发商或运营商过渡成为研运一体化游戏厂商。研运一体化企业掌握了研发、运营环节的核心优势，业务体系相对完整，不仅拓宽了游戏厂商的产业纵深，还可以保证研发、运营两大体系的密切配合，提高游戏产业的

经营效率。

4、国产网游逐渐进军海外

随着国内游戏市场逐渐走向成熟，许多网络游戏企业已将目光转向海外。虽然海外市场已是国内网络游戏企业进军的方向之一，但由于文化、行业发展历程等差异，海外网络游戏市场与国内市场有很大区别。例如，一些国内传统的市场推广模式在国外则不适用，一些国内玩家喜闻乐见的游戏方式，在国外却不被接受。然而近年来，国产网游在海外的市场份额不断扩大，根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，国产网游海外市场实际销售收入由 2008 年的 0.7 亿美元升至 2016 年的 72.3 亿美元。中国网络游戏行业在发展之初只能代理运营国外游戏产品，经历二十余年发展，如今海外市场已是各大网络游戏企业的“必争之地”。未来，国产网络游戏进军海外将是网络游戏行业的另一重要趋势。发行人的移动游戏产品《六扇门》已于 2016 年 6 月在韩国成功上线运营，迈出发行人布局海外市场的重要一步。

三、发行人在行业中的竞争地位

（一）行业整体竞争格局和市场化程度

国内网络游戏行业内企业数量较多，市场化程度较高。网络游戏市场竞争较为激烈，但经过多年的发展已形成了相对清晰的市场竞争格局，以网络游戏营业收入为标准，中国网络游戏企业大致可以分为三个梯队：

第一梯队为年营业收入规模在 20 亿元人民币以上的企业，包括腾讯、网易等公司。这些企业产品类型丰富，运营实力较强，研发团队经验丰富，大多资金充足，其经营范围通常涉及网络游戏行业产业链的多个领域。

第二梯队为年营业收入规模在 2-20 亿元人民币之间的企业，包括电魂网络、冰川网络、绿岸网络等几十家企业。这些企业大都拥有一款或数款成功的游戏产品，在游戏产品的研发、运营或渠道方面有自身的核心竞争力。该梯队的企业凭借自身较强的研发或运营实力，在众多游戏企业中脱颖而出，突破了网络游戏行业的进入壁垒。

第三梯队为年营业收入规模为 2 亿元人民币以下的企业，行业内大部分企业属于此梯队。这一梯队的企业由于研发或运营能力有限，大多缺乏有竞争力的产品，营业收入较少，盈利能力较弱，一般处于微利甚至亏损的状态。

（二）公司主要竞争对手情况

公司目前主要产品为网络游戏《蜀门》、《醉逍遥》、《天之禁》和《六扇门》，公司的竞争对手情况如下表所示：

竞争对手	公司介绍
巨人网络	上海巨人网络科技有限公司成立于 2004 年 11 月，主要从事网络游戏的开发与运营。主要产品为《征途》、《征途 2》、《绿色征途》、《巨人》等。巨人网络于 2007 年在纽约证券交易所上市，2016 年借壳世纪游轮在 A 股上市。
麒麟游戏	北京麒麟网文化股份有限公司成立于 2007 年 9 月，主要从事网络游戏的开发和运营。主要产品为《成吉思汗 1、2、3》、《画皮世界》等。
中青宝	深圳中青宝互动网络股份有限公司成立于 2003 年，主要网游产品为《战国英雄》、《抗战英雄传》等。中青宝于 2010 年在深交所创业板上市。
网易	广州网易计算机系统有限公司成立于 1997 年 6 月，主要网游产品为《大话西游 II》、《梦幻西游》、《倩女幽魂》、《阴阳师》等，2000 年在美国纳斯达克挂牌上市。
畅游	北京畅游时代数码技术有限公司成立于 2007 年 8 月，前身是 2002 年 7 月成立的搜狐公司游戏事业部，主要从事网络游戏的开发和运营，主要产品为《天龙八部》、《鹿鼎记》等，2009 年在美国纳斯达克挂牌上市。
金山游戏	成都金山数字娱乐科技有限公司成立于 2006 年 4 月，主要从事网络游戏的开发与运营，主要产品为《剑侠情缘》系列、《剑侠世界》等，其母公司金山软件于 2007 年在香港主板上市。
冰川网络	深圳冰川网络股份有限公司成立于 2008 年 1 月，是开发运营一体化网络游戏企业，主要产品为《远征 OL》、《龙武》等。冰川网络于 2016 年在深交所创业板上市。
电魂网络	杭州电魂网络科技股份有限公司成立于 2008 年 9 月，主营网络游戏的开发和运营，主要产品为《梦三国》、《梦塔防》等。杭州电魂于 2016 年在上交所主板上市。
苏州蜗牛	苏州蜗牛数字科技股份有限公司成立于 2000 年 10 月，是开发运营一体化网络游戏企业，主要产品为《九阴真经》、《航海世纪》等。
昆仑万维	北京昆仑万维科技股份有限公司成立于 2008 年 3 月，是一家定位于全球化的综合型互联网公司，昆仑万维采用研运一体化模式，主要产品为《三国风云》、《千军破》、《武侠风云》、《时空猎人》等。昆仑万维于 2015 年在深交所创业板上市。
掌趣科技	北京掌趣科技股份有限公司成立于 2004 年 8 月，主营游戏开发、代理发行和运营，是移动终端及互联网页面游戏开发商、发行商和运营商。2012 年掌趣科技在深圳证券交易所创业板挂牌上市。主要产品为《全民奇迹》、《拳皇 98 终极之战 OL》等。
游族网络	游族网络股份有限公司成立于 2009 年，主营网页游戏、移动游戏的研发与运营，游族网络于 2014 年在上海证券交易所主板上市。主要产品为《女神联盟》、《大皇帝》等。

（三）发行人的行业地位

发行人具备较强的自主研发能力和运营能力，盈利能力较强。公司于 2012 年 9 月，经上海市科学技术委员会、上海市财政局、上海市国家税务局和上海市地方税务局等部门认定为高新技术企业，证书编号 GR201231000164，2015 年经上述部门复审取得高新技术企业证书，证书编号 GF201531000246。公司专注于网络游戏技术和产品的研发、运营，多次获得业内荣誉。

公司主要获奖情况如下表所示：

获奖年度	所获荣誉	授予单位
2009	金凤凰-2009 年度中国游戏企业新锐奖	中国游戏产业年会
2010	最佳整合营销奖	百度
2010	游戏行业防艾公益广告创意大赛三等奖	国务院防治艾滋病工作委员会办公室
2011	防艾公益奖	中国网吧游戏盛典
2011	风雨同舟奖	中国网吧游戏盛典
2011	泥城镇 2011 年度经济发展杰出贡献奖	中共浦东新区泥城镇委员会浦东新区泥城镇人民政府
2012	泥城镇 2012 年度经济发展杰出贡献奖	中共浦东新区泥城镇委员会浦东新区泥城镇人民政府
2012	风雨同舟奖	中国网吧游戏盛典
2013	2012 年度上海市百强民营科技企业综合百强	上海市科技企业联合会
2013	2012 年度上海市百强民营科技企业研发百强	上海市科技企业联合会
2013	泥城镇 2013 年度千万创税奖	中共浦东新区泥城镇委员会浦东新区泥城镇人民政府
2014	2014 年度最佳自研网络游戏厂商	新浪游戏
2015	2015 年第二届金浪奖-最佳端游厂商奖	新浪游戏
2015	2015 年度 17173 游戏风云榜-年度黑马奖	17173
2015	第一届创客杯中国最具投资价值企业 50 强	清华五道口/清华金融评论/清大益讯
2015	泥城镇 2014 年度创税贡献奖	中共浦东新区泥城镇委员会浦东新区泥城镇人民政府
2016	2016 新三板未来之星总评榜创业领袖之星	每日经济新闻
2016	游鼎奖-最具影响力游戏运营企业	2016 年游联社高峰论坛

公司主要游戏产品获奖情况如下表所示：

产品	时间	所获荣誉
《蜀门》	2009 年	17173 中国网游风云榜：“2009 年中国十佳国产原创网游” 17173 中国网游风云榜：“2009 年中国十佳 2D 网游” 腾讯中国网络游戏风云榜：“十大最受欢迎网络游戏” 腾讯中国网络游戏风云榜：“十大新锐网游” 顺网星传媒：“网吧网络游戏排行榜玄幻榜 TOP 10” 网上交易保障中心：“2009 最佳绿色反盗号网络游戏 5 强”
	2010 年	百度游戏风云榜：“十大新锐网络游戏” 中国出版工作者协会：第三届中华优秀出版物奖-游戏奖 中国游戏产业年会：金凤凰奖“2010 年度十大最受欢迎民族网络游戏” 中国网吧游戏盛典：“最佳新锐游戏奖”
	2011 年	17173 中国网游风云榜：“中国年度最受欢迎 2.5D 网络游戏” 中国网络游戏服务网：年度安全网游
	2012 年	17173 中国网游风云榜：“中国年度最佳 2.5D 网络游戏”
	2014 年	上海市信息网络安全管理协会：上海市 AA 级安全网站
《醉逍遥》	2010 年	百度游戏风云榜：“十大新锐网络游戏” 新浪（CGWR）排行榜：“年度最具潜力新游奖” 腾讯中国网络游戏风云榜：“十大最受欢迎网络游戏”
	2011 年	5173 网络游戏英雄榜：“2011 年度安全网游” 新华游戏：2011 上半年度最受欢迎 2.5D 网络游戏
	2012 年	骄阳网：“2012 年度最佳角色扮演奖”
《天之禁》	2014 年	中国游戏产业年会：“2015 年度十大最期待客户端网络游戏” 腾讯中国游戏风云榜：“十大最受期待网络游戏” 天极游戏大赏：“年度编辑推荐网游” Pubwin Media:第六届中国网吧游戏盛典-最佳营销奖
	2015 年	766 齐乐乐杯：“2014 年度十大最受期待端游” 17173 游戏风云榜：“2014 年度十大最受期待网络游戏” 17173 游戏风云榜：“年度黑马奖” 新浪游戏：“年度十大新锐网游” 中国优秀游戏制作大赛（CGDA）：“最佳游戏 3D（人物/场景）美术设计奖”
《权御天下》	2016 年	北京市文化局：“金翼奖-最具投资价值 VR 游戏奖” 2016 年中国数字娱乐产业年度高峰会：“金翎奖-玩家最期待的网络游戏” 中国优秀游戏制作大赛（CGDA）：“最佳游戏 3D 美术设计奖” 国家新闻出版广电总局：“中国‘游戏十强’：2017 年度十大最期待客户端网络游戏” 特玩网畅玩游戏风云榜：最受期待游戏 U9 网风云游戏/人物评奖：最受欢迎客户端游戏 17173 游戏风云榜：年度 17173 编辑推荐网络游戏

从收入规模看，公司 2014 年、2015 年和 2016 年的营业收入分别为 2.26 亿元、2.06 亿元和 2.45 亿元，属于行业第二梯队，且收入规模连续 3 年保持在 2

亿元以上，具有较强的稳定性。公司作为一家网络游戏的研发运营商，成功代理运营了《蜀门》、《醉逍遥》和《六扇门》等游戏，自主研发运营《天之禁》游戏，建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展到客户服务等完整的运营体系。未来三年，公司将不断升级自有的网络游戏研发技术，并不断地开发精品化的网络游戏产品，不断优化自身运营能力，将在研产品培养为盈利产品，优化公司的盈利结构，提升公司盈利的可持续性，进一步提高公司的行业竞争力。

（四）发行人的竞争优势及劣势

1、发行人的竞争优势

（1）产品优势

公司自成立以来致力于为用户打造精品化的网络游戏，让玩家享受最优质的游戏体验。公司早期产品《蜀门》和《醉逍遥》自问世起至今保持着较高的收入规模，报告期内推出的产品《天之禁》和《六扇门》也取得了较好的运营成绩。

《蜀门》、《醉逍遥》和《天之禁》自上线运营以来获得多项行业荣誉或奖项，公司另一款自主研发的 3D 客户端游戏《权御天下》在上线运营之前便获得了业内的广泛关注，并获得了 2016 年度金翎奖“玩家最期待的网络游戏”、CGDA“最佳游戏 3D 美术设计奖”和游戏工委“2017 年度十大最期待客户端网络游戏”等多项行业大奖，详细获奖情况参见本节“三、发行人在行业中的竞争地位”之“（三）发行人的行业地位”。

公司产品拥有较长的生命周期，且不断推出新产品，体现了公司产品较强的持续盈利能力以及公司的持续创新能力。同时，公司还拥有多款研发中的游戏产品，具有丰富的产品储备。

（2）研发优势

①研发投入优势

公司将研发实力作为企业的发展基础，注重培养属于企业自身的核心竞争力。经过多款游戏的研发和运营后，公司不仅培养了大批专业素质过硬的研发人

才，而且积累了大量的游戏研发基础。截至 2016 年 12 月 31 日，公司拥有研发人员 140 人，占公司员工总人数的比例为 43.48%。公司的核心研发人员拥有丰富的研发经验，具备较强的持续创新能力。此外，为确保研发工作能够顺利得到开展，公司也非常重视研发费用的持续投入。报告期内，公司研发费用的支出分别为 3,274.84 万元、3,578.88 万元和 3,104.76 万元，研发费用占公司营业收入的比例为 14.47%、17.33%和 12.68%。

②研发技术优势

公司经过长期的经营积累，已拥有一支专业的技术研发团队，拥有多项专利和软件著作权。公司的核心研发团队长期从事网络游戏的研发，已具备多项形成核心竞争力的相关技术，其中，包括运维自动化维护管理系统、游戏认证及计费体系、数据采集平台、游戏运营管理平台、分布式服务访问框架和 MMORPG 游戏引擎平台等。

公司拥有自主知识产权的 MMORPG 网络游戏引擎，并使用此引擎自主开发《天之禁》、《权御天下》、《守护神之觉醒》等 MMORPG 网络游戏，该引擎具有以下技术优势：A.灵活性高：服务端可支持多种 MMORPG 服务端架构，如单线、分线、分地图等，根据游戏的需求可灵活使用，可根据不同游戏的人数承载要求提供灵活的服务器部署方案；B.承载能力高：内部集成高效的算法和经过优化处理的代码库可满足大规模用户同时在线的需求，响应时间小于 50ms，并可同时满足超过上万人在一个游戏世界中进行互动；C.二次开发快速：拥有可快速实现主角系统、物品系统、装备系统等 MMO 游戏的主要系统；可提供接口供不同游戏的特色系统以插件的方式加入；可缩短游戏在程序上开发的周期；D.表现力强：高性能客户端 3D 游戏引擎，可为游戏提供流畅且充满张力的画面效果，可满足超过 500 人同屏战斗的需求；客户端引擎在提供传统的光照、阴影、纹理、动画和特效系统的图形引擎基础上还提供如人工智能、剧情编辑、资源管理等游戏特有的功能支持；E.开放的游戏平台，突破了传统的 MMO 端游概念，可支持客户端、浏览器、手机等不同方式的接入，让玩家可以在任何时候进行游戏。根据不同端的特点和玩家的最佳体验对游戏的内容进行调整，同时支持第三方应用开发接口，通过这些接口，可对游戏内容进行扩展，为玩家提供了更多样

化的互动平台。

公司还开发了拥有统一运行框架技术的游戏运营管理平台，通过可热插拔插件式（plugin）接入技术，统一管理游戏运营平台各种业务应用模块。该运行框架技术极大提高了游戏运营平台多种应用系统开发、运行维护的效率。该平台应用云技术处理海量数据，可支持分布式的数据采集、存储、计算、分析，满足不同游戏海量数据、高并发等要求下的各类数据处理需求。该平台还应用自动化运维平台，可满足大规模、分布式服务器的运维管理需求，同时通过实时监控、安全审计等措施来保证各类游戏及运营服务稳定、安全、可靠地运行。

（3）运营优势

公司拥有丰富的网络游戏运营经验，成功运营了多款网络游戏产品。经过数年的沉淀和积累，公司在用户资源、运营渠道资源和运营分析技术等方面具备较强的竞争力。

在用户资源方面，公司凭借多年的游戏运营发展，积累了庞大而稳定的用户群体，这不仅为现有产品带来了持续而稳定的活跃人数和收入流水，更为新产品带来了优质的潜在用户资源。

在渠道资源方面，经过多年的市场开拓，公司已与多家主流网络游戏推广媒体建立了长期稳定的合作关系，拥有多方位的媒体推广渠道优势资源，在游戏推广、广告投放等业务领域内拥有优势。

在运营分析技术方面，公司拥有专业的游戏数据采集技术、运营数据后台、数据分析能力。在游戏的日常运营中，公司运营团队通过对当前游戏数据的采集分析、公司其它产品的历史数据对比、行业同类产品的数据类比，以及广泛的玩家反馈，向研发团队提出优化游戏可操作性和控制性的建议，运营团队与研发团队的顺畅沟通也保证了游戏体验优化建议的有效落实。此外，基于以往成功运营大型 MMO 网络游戏的经验和数据基础，公司还拥有先进的游戏消费分析能力，对玩家付费结构、付费习惯和付费偏好进行统计与分析。基于游戏产品的消费分析，公司运营团队不仅能够对游戏的付费体系进行持续的改良优化，还能不断推出能够激发玩家消费热情的促销活动。

（4）业务多元化优势

公司深耕游戏产业，积极布局全产业链，在巩固客户端游戏领域优势的基础上，利用客户端游戏产品的成功经验，积极拓展移动游戏业务及 VR 等新兴技术，为公司各业务领域带来协同效应。此外，公司坚持研运一体化道路，这使得公司同时具备研发、运营环节的核心优势，有较完整的业务体系，保证了研发、运营团队的密切合作，有效提高了游戏产品的经营效率。

（5）管理优势

公司拥有一支专业、成熟的管理团队，其核心管理人员均有多年的游戏领域从业经验，拥有丰富的专业知识和较强的业内影响力。在公司发展的各个阶段，管理团队对网络游戏行业市场的发展趋势有清晰的认识，且经营理念一致，积极把握各阶段的重要发展机遇。

公司自 2013 年于全国中小企业股份转让系统挂牌交易。此后，公司严格按照股转公司和证监会的相关要求规范自身的日常管理和经营活动。公司具有较完善的内部控制体系、公司治理机制和信息披露机制，为公司的健康和可持续发展奠定了坚实基础。

2、发行人的竞争劣势

（1）产品数量不够丰富

公司目前拥有《蜀门》、《醉逍遥》、《天之禁》和《六扇门》等网络游戏产品，另有《权御天下》、《守护神之觉醒》及《天之禁 2》等游戏产品正处于开发或测试阶段。从游戏产品数量上看，与行业内大型网络游戏公司相比，目前公司的产品数量较少。未来公司的战略规划中，需投入更多的研发资源，不断推出新的游戏产品，丰富公司的收入来源。

（2）资本规模有待提升

网络游戏行业是资金密集型行业，游戏的开发、运营投入巨大，需要大量的资金维持公司的正常运营，公司自 2009 年成功推出《蜀门》游戏以来，以稳健经营为宗旨，资金储备可以维持公司的正常运营，但限于资本规模相对较小，发

展速度较为缓慢。通过本次发行，可以增加公司的资本规模，结合公司较强的研发和运营实力，公司将取得更大的发展空间。

四、公司销售情况和主要客户

（一）主要产品销售收入

发行人主要产品销售收入情况参见本节“一、发行人的主营业务、主要产品和服务”之“（三）主营业务收入构成”。

（二）公司主要客户情况

公司的收入主要为游戏产品运营取得的收入。在客户端游戏独立运营模式下，游戏玩家为公司的终端客户，玩家既可通过第三方支付或银行转账直接为账号充值，也可通过向公司的点卡经销商购买点卡为账号充值。在移动游戏独立运营模式下，游戏的收款渠道为渠道平台商，公司与渠道平台商结算获得运营收入。在联合运营模式下，公司直接从联合运营方取得分成收入。

1、独立运营

（1）点卡经销商

点卡经销商通过预付公司点卡货款完成进卡，再由其出售给游戏终端玩家。报告期内，公司前五大点卡经销商结算情况如下所示：

单位：万元

	序号	客户	进卡结算额	占比
2016年度	1	桥西区泰宇电子经销中心	3,952.51	70.44%
	2	沈阳华启嘉业科技有限公司	726.49	12.95%
	3	南京市玄武区盛得艺电子经营部	613.27	10.93%
	4	成都兴兴四方科技有限公司	318.79	5.68%
	合计		5,611.04	100.00%
2015年度	序号	客户	进卡结算额	占比
	1	贵州新理想软件有限公司	1,296.66	32.00%
	2	南京市玄武区盛得艺电子经营部	971.11	23.97%

	3	桥西区泰宇电子经销中心	807.22	19.92%
	4	成都兴兴四方科技有限公司	783.98	19.35%
	5	合肥创美信息技术有限公司	170.38	4.21%
	合计		4,029.35	99.45%
2014年度	序号	客户	进卡结算额	占比
	1	贵州新理想软件有限公司	4,054.05	87.41%
	2	南京市玄武区盛得艺电子经营部	318.49	6.87%
	3	成都兴兴四方科技有限公司	97.06	2.09%
	4	大庆世纪讯捷科技有限公司	41.00	0.88%
	5	成都海震科技有限公司	33.47	0.72%
	合计		4,544.06	97.98%

注：进卡结算额=点卡面值-渠道费-手续费；其中渠道费系发行人给予各点卡经销商的折扣金额，手续费系点卡经销商预付货款时所产生的支付手续费。

（2）第三方支付渠道

报告期内，公司前五大第三方支付渠道结算情况如下所示：

单位：万元

2016年度	序号	名称	结算金额	结算金额占比
	1	财付通支付科技有限公司	7,976.52	36.79%
	2	快钱支付清算信息有限公司	5,019.71	23.15%
	3	易宝支付有限公司	3,742.94	17.26%
	4	支付宝（中国）网络技术有限公司	2,585.26	11.92%
	5	上海嘎牛网络科技有限公司	1,427.46	6.58%
	合计		20,751.89	95.70%
2015年度	序号	名称	结算金额	结算金额占比
	1	支付宝（中国）网络技术有限公司	6,360.98	29.55%
	2	快钱支付清算信息有限公司	5,066.41	23.54%
	3	财付通支付科技有限公司	4,910.22	22.81%
	4	易宝支付有限公司	4,654.75	21.62%
	5	北京高阳捷迅信息技术有限公司	382.79	1.78%
	合计		21,375.15	99.30%
2014年度	序号	名称	结算金额	结算金额占比
	1	易宝支付有限公司	6,570.12	28.00%

2	快钱支付清算信息有限公司	6,363.67	27.12%
3	财付通支付科技有限公司	5,365.53	22.86%
4	支付宝（中国）网络技术有限公司	4,026.63	17.16%
5	北京高阳捷迅信息技术有限公司	737.31	3.14%
合计		23,063.26	98.28%

（3）终端客户

报告期内，公司前五大终端客户情况如下所示：

单位：万元

2016 年度	玩家	充值金额	消耗金额
	第一名	279.48	278.99
	第二名	265.06	265.07
	第三名	254.96	253.66
	第四名	239.51	239.37
	第五名	214.76	214.93
2015 年度	玩家	充值金额	消耗金额
	第一名	297.09	297.79
	第二名	204.01	204.29
	第三名	177.72	177.64
	第四名	133.62	134.16
	第五名	109.09	109.07
2014 年度	玩家	充值金额	消耗金额
	第一名	274.64	274.70
	第二名	192.55	194.06
	第三名	173.94	173.50
	第四名	161.21	161.29
	第五名	145.82	145.81

（4）渠道平台商

报告期内，公司前五大渠道平台商如下所示：

单位：万元

2016 年	序号	渠道平台商	分成结算金额	结算金额占比
--------	----	-------	--------	--------

度	1	天津安果科技有限公司	1,001.08	38.32%
	2	北京世界星辉科技有限责任公司	534.12	20.45%
	3	Apple Inc.	509.90	19.52%
	4	广州爱九游信息技术有限公司	414.41	15.86%
	5	深圳市腾讯计算机系统有限公司	46.10	1.76%
	合计		2,505.60	96.00%

2、联合运营

公司的联合运营方在取得玩家充值收入后，按月与公司进行对账结算，公司直接将取得的分成款确认为收入。

报告期内，公司前五大联合运营商如下所示：

单位：万元

2016 年度	序号	联合运营商	分成结算金额	结算金额占比
	1	乐核互动有限公司	1,618.70	99.28%
	2	珠海心游科技有限公司	11.70	0.72%
	合计		1,630.40	100%

公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其关联方和持有本公司5%以上股权的股东未在上述点卡经销商、第三方支付渠道商、渠道平台商和联合运营商中占有权益。由于网络游戏企业的终端客户均为游戏玩家，报告期内，发行人客户较为分散，不存在严重依赖于少数客户的情形。

五、公司采购情况和主要供应商

公司区别于传统的生产型企业，不存在一般意义上的原材料供应商。公司的对外采购主要包括购买代理游戏、代理游戏分成、广告推广服务、租赁服务器机柜和带宽、用于游戏研发及运营所需的服务器和计算机等硬件设备。公司采购的代理游戏为非标产品，其采购价格根据具体游戏由双方协商确定。公司采购广告推广、机房带宽及软硬件的价格在报告期内变动不大。

报告期内公司向前五名供应商采购金额及占同期采购金额的比例如下：

单位：万元

	序号	名称	类型	采购金额	比重
2016年度	1	上海云蟾网络科技有限公司	分成费	6,778.52	49.97%
	2	成都雨墨科技有限公司	分成费、授权金	3,252.18	23.97%
	3	北京思恩客广告有限公司	广告推广服务	723.10	5.33%
	4	上海芊慧文化传媒中心（有限合伙）	广告推广服务	627.17	4.62%
	5	上海雨信文化传播有限公司	广告推广服务	340.90	2.51%
	合计			11,721.87	86.41%
	序号	名称	类型	采购金额	比重
2015年度	1	上海云蟾网络科技有限公司	分成费	6,241.56	58.08%
	2	北京思恩客广告有限公司	广告推广服务	1,034.77	9.63%
	3	上海芊慧文化传媒中心（有限合伙）	广告推广服务	527.60	4.91%
	4	北京臻域互动科技发展有限公司	广告推广服务	420.81	3.92%
	5	杭州顺网科技股份有限公司	广告推广服务	385.51	3.59%
	合计			8,610.25	80.13%
	序号	名称	类型	采购金额	比重
2014年度	1	上海云蟾网络科技有限公司	分成费	8,030.76	68.46%
	2	上海芊慧文化传媒中心（有限合伙）	广告推广服务	1,087.64	9.27%
	3	北京思恩客广告有限公司	广告推广服务	783.27	6.68%
	4	北京臻域合众广告有限公司	广告推广服务	312.42	2.66%
	5	杭州顺网科技股份有限公司	广告推广服务	230.67	1.97%
	合计			10,444.76	89.04%

注：上海芊慧文化传媒中心（有限合伙）实际控制人在上海雨信文化传播有限公司担任总经理

公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及其关联方和持有本公司5%以上股权的股东未在上述供应商中占有权益。

报告期内，上海云蟾网络科技有限公司为公司第一大供应商，采购占比分别为68.46%、58.08%和49.97%，公司业务对其具有一定依赖性。报告期内，公司对上海云蟾网络科技有限公司的采购比例逐渐下降，依赖性逐渐降低。

六、与发行人业务相关的主要固定资产和无形资产

（一）固定资产

发行人主要固定资产为通用设备和专用设备。截至 2016 年 12 月 31 日，发行人主要固定资产账面原值为 3,111.12 万元，累计折旧 1,416.04 万元，固定资产账面价值 1,695.08 万元，具体情况如下：

单位：万元

固定资产	账面原值	累计折旧	账面价值	成新率
通用设备	405.71	343.15	62.56	15.42%
专用设备	1,212.37	997.36	215.01	17.73%
运输工具	79.31	75.53	3.78	4.77%
房屋建筑物	1,413.73	-	1,413.73	100.00%
合计	3,111.12	1,416.04	1,695.08	54.48%

注：公司购买房产为万航渡路金融街融汇广场房产，截至本招股书签署日，该房产的房产证正在办理中。

（二）房屋租赁

公司经营场所均为租赁房产，截至本招股说明书签署日，发行人租赁的房产情况如下：

序号	承租人	房屋坐落地	出租人	用途	建筑面积（平方米）	租赁期限
1	绿岸网络	上海市静安区永和路 201 号 B 座 1—7 层	上海久合科技发展有限公司	办公	4,081.00	2013.10.01 至 2018.09.30
2	绿岸北京分公司	北京市海淀区上地八街七号院 4 号楼 4 层 03 单元	融科融智资产管理（北京）有限公司	办公	908.16	2014.10.25 至 2017.10.24
3	绿岸网络	上海市浦东新区康桥镇康士路 23 号 2010 室	上海汇华房地产有限公司	商业	15.00	2008.10.28 至 2028.10.27

（三）主要无形资产

1、专利

截至本招股说明书签署日，公司拥有 2 项专利，具体情况如下：

序号	名称	类型	专利号	申请时间	取得方式
----	----	----	-----	------	------

1	实景扫描游戏互动系统	发明专利	ZL201210573095.7	2012.12.25	原始取得
2	基于多数据源分布式的数据采集系统	发明专利	ZL201210572203.9	2012.12.25	原始取得

2、软件著作权

截至本招股说明书签署日，公司拥有 35 项计算机软件著作权登记证书，具体情况如下：

序号	软件全称	登记号	首次发表	开发完成日	取得方式
1	网络游戏竞争行业情报系统 1.0	2012SR016612	2011.02.07	2010.11.15	原始取得
2	运维自动化管理系统 V1.0	2012SR010993	2011.01.10	2011.01.03	原始取得
3	网游运营管理平台 (IWGamePortal) 2.0	2012SR014708	2011.02.28	2011.02.16	原始取得
4	分布式多版本自动更新系统 V1.0	2012SR014710	2011.09.15	2011.05.11	原始取得
5	绿岸密码管理系统 V1.0	2012SR014698	2011.09.01	2012.08.10	原始取得
6	游戏玩家互动平台 (WebSGS) 2.0	2012SR014121	2012.01.06	2011.12.26	原始取得
7	《天下无双》网络游戏软件 V1.0	2013SR095478	未发表	2012.01.06	受让取得
8	《天下无双 Online》网络游戏软件 V1.0	2013SR023721	未发表	2012.12.17	原始取得
9	基于移动终端应用的游戏互动平台 V1.0	2013SR023717	未发表	2012.12.18	原始取得
10	手机攻略 APP 软件 V1.0	2014SR021047	未发表	2013.09.01	原始取得
11	《天宫》网络游戏软件 V1.0	2014SR021043	未发表	2013.10.20	原始取得
12	《游伴》移动社交平台 V1.0	2014SR020994	未发表	2013.10.30	原始取得
13	《塔罗之门》网络游戏软件 V1.0	2014SR021045	未发表	2013.11.03	原始取得
14	《天之禁》网络游戏软件 V1.0	2014SR058596	未发表	2013.11.25	原始取得
15	绿岸数据采集平台 2.0.0	2014SR021049	未发表	2013.11.30	原始取得
16	《抢三国》游戏软件 V1.0	2014SR020992	未发表	2013.12.04	原始取得
17	将神网络游戏软件 V1.0	2015SR000957	未发表	2013.12.31	原始取得

18	《主公不要停》游戏软件 V1.0	2014SR034357	未发表	2014.03.10	原始取得
19	绿岸运维管理平台 [OMS]1.6.0	2015SR000954	未发表	2014.07.30	原始取得
20	绿岸手机游戏娱乐平台 V1.7	2014SR144706	未发表	2014.08.03	原始取得
21	天之禁移动端游戏软件 V1.0	2015SR023265	未发表	2014.11.24	原始取得
22	权御天下网络游戏软件 V1.0	2016SR018545	未发表	2015.12.18	原始取得
23	超能战神游戏软件 V1.0	2016SR046787	未发表	2016.02.01	原始取得
24	守护神之觉醒网络游戏软件 V1.0	2016SR047077	2015.10.12	2015.10.12	原始取得
25	守护者之森游戏软件 V1.0	2016SR059711	未发表	2015.12.01	原始取得
26	来一圈贵阳捉鸡麻将软件 1.0	2017SR066625	未发表	2017.02.17	原始取得
27	《龙影》网络游戏软件 V1.0	2017SR074505	未发表	2017.02.15	原始取得
28	来一圈广东麻将软件 1.0	2017SR092645	未发表	2017.03.12	原始取得
29	来一圈安庆麻将软件 1.0	2017SR082631	未发表	2017.03.01	原始取得
30	来一圈游戏软件 V1.0	2017SR125629	未发表	2017.02.17	原始取得
31	来一圈遵义麻将软件 1.0	2017SR153738	未发表	2017.04.13	原始取得
32	来一圈郑州麻将软件 1.0	2017SR186086	未发表	2017.04.18	原始取得
33	《天之禁 2 之龙影》网络游戏软件 1.0	2017SR192658	未发表	2017.04.15	原始取得
34	来一圈安顺麻将软件 1.0	2017SR200496	未发表	2017.05.04	原始取得
35	来一圈毕节麻将软件 1.0	2017SR208094	未发表	2017.05.09	原始取得

3、商标

截至本招股说明书签署日，公司共拥有 67 项注册商标，具体情况如下：

序号	商标	注册类别	注册证号	注册有效期	取得方式
1		41	16699922	2016.06.07-2026.06.06	原始取得
2	热江	41	16372132	2016.04.14-2026.04.13	原始取得
3	银河舰队	41	15207684	2016.02.21-2026.02.20	原始取得

4	天之禁	16	15701596	2016.01.14-2026.01.13	原始取得
5	天之禁	9	15700763	2015.12.28-2025.12.27	原始取得
6	魔兽之海	41	15207719	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
7	星恋	41	15207596	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
8	农夫和蛇	41	15207730	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
9	银河之战	41	15207602	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
10	自然法则	41	15207536	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
11	木偶奇遇记	41	15207726	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
12	恋爱公式	41	15207571	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
13	渔翁的故事	41	15207717	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
14	浪漫乐章	41	15207633	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
15	星际远征	41	15207678	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
16	拇指姑娘	41	15207630	2015.10.07-2025.10.06	原始取得
17	三国消雄	41	14759993	2015.08.28-2025.08.27	原始取得
18	时空乱斗	41	14788534	2015.08.07-2025.08.06	原始取得
19	爱老虎游	41	14409953	2015.07.28-2025.07.27	原始取得
20	蜀风幻想	41	14788664	2015.07.07-2025.07.06	原始取得
21	掌上大乱斗	41	14788685	2015.07.07-2025.07.06	原始取得
22	时之迷城	41	14788662	2015.07.07-2025.07.06	原始取得
23	时之旅程	41	14788626	2015.07.07-2025.07.06	原始取得
24	蜀汉之歌	41	14788669	2015.07.07-2025.07.06	原始取得

25	佣兵启示录	41	14788609	2015.07.07-2025.07.06	原始取得
26	诸葛兔志	41	14788630	2015.07.07-2025.07.06	原始取得
27	斗转星移	41	14409991	2015.05.28-2025.05.27	原始取得
28	书剑行	41	14410012	2015.05.28-2025.05.27	原始取得
29	天之禁	41	14260752	2015.05.07-2025.05.06	原始取得
30	帝之禁	41	14260771	2015.05.07-2025.05.06	原始取得
31	天弓	41	13903207	2015.04.14-2025.04.13	原始取得
32	太古传奇	41	13107266	2014.12.21-2024.12.20	原始取得
33	太古情缘	41	13107291	2014.12.21-2024.12.20	原始取得
34	原始江湖	41	13107231	2014.12.21-2024.12.20	原始取得
35	游伴	38	12991524	2014.12.14-2024.12.13	原始取得
36		41	11739074	2014.04.21-2024.04.20	原始取得
37		9	8634144	2013.04.07-2023.04.06	原始取得
38	天下无双	41	10182980	2013.01.14-2023.01.13	原始取得
39	无忌	41	9264276	2012.04.14-2022.04.13	原始取得
40		9	8661301	2012.03.07-2022.03.06	原始取得
41		9	8661291	2012.03.07-2022.03.06	原始取得
42	杨过	41	8795129	2011.12.28-2021.12.27	原始取得
43		9	8881293	2011.12.07-2021.12.06	原始取得
44		41	8881292	2011.12.07-2021.12.06	原始取得

45		9	8795130	2011.11.14-2021.11.13	原始取得
46		9	8634147	2011.10.21-2021.10.20	原始取得
47		41	8661300	2011.09.28-2021.09.27	原始取得
48		9	8634143	2011.09.21-2021.09.20	原始取得
49		9	8634140	2011.09.21-2021.09.20	原始取得
50		41	8634142	2011.09.21-2021.09.20	原始取得
51		9	7893975	2011.03.28-2021.03.27	原始取得
52		9	9132553	2012.02.28-2022.02.27	原始取得
53		41	18231283	2016.12.14-2026.12.13	原始取得
54		41	17726019	2016.10.07-2026.10.06	原始取得
55		41	16700051	2016.07.07-2026.07.06	原始取得
56		41	18466214	2017.02.14-2027.02.13	原始取得
57		41	18466251	2017.01.07-2027.01.06	原始取得
58		9	18824576	2017.02.14-2027.02.13	原始取得
59		41	18824366	2017.02.14-2027.02.13	原始取得
60		41	18746154	2017.02.07-2027.02.06	原始取得
61		9	18746515	2017.02.07-2027.02.06	原始取得
62		9	18918215	2017.02.21-2027.02.20	原始取得
63		41	18918190	2017.02.21-2027.02.20	原始取得

64	太二熊猫	41	18918204	2017.02.21-2027.02.20	原始取得
65	王的战争	41	18918161	2017.02.21-2027.02.20	原始取得
66	权御	41	18918135	2017.02.21-2027.02.20	原始取得
67	孤胆传奇	41	18918241	2017.02.21-2027.02.20	原始取得

4、域名

截至本招股说明书签署日，公司已经取得域名注册证书 26 个，具体情况如下：

序号	域名	域名持有者	注册时间	到期日	取得方式
1	331wan.com	绿岸网络	2011.06.15	2018.06.15	原始取得
2	3636.com	绿岸网络	1999.09.15	2022.09.15	原始取得
3	iwgame.com	绿岸网络	2010.03.23	2022.03.24	原始取得
4	lvanol.cn	绿岸网络	2014.04.08	2018.04.08	原始取得
5	lvanol.com.cn	绿岸网络	2014.04.08	2018.04.08	原始取得
6	lvanol.com	绿岸网络	2014.04.08	2018.04.08	原始取得
7	lvanol.net	绿岸网络	2014.04.08	2018.04.08	原始取得
8	shiqibuluo.com	绿岸网络	2011.06.16	2018.06.16	原始取得
9	shumenol2.com	绿岸网络	2010.03.05	2020.03.05	原始取得
10	shumenol.cn	绿岸网络	2008.12.15	2018.12.15	原始取得
11	shumenol.com.cn	绿岸网络	2008.12.15	2018.12.15	原始取得
12	shumenol.com	绿岸网络	2008.12.15	2018.12.15	原始取得
13	xunqinji.com	绿岸网络	2009.07.28	2020.07.28	原始取得
14	zuixiaoyao.cn	绿岸网络	2010.07.28	2018.07.28	原始取得
15	zuixiaoyao.com.cn	绿岸网络	2010.07.28	2018.07.28	原始取得
16	zuixiaoyao.com	绿岸网络	2010.05.13	2018.05.13	原始取得
17	lvancub.cn	绿岸网络	2015.04.14	2018.04.14	原始取得
18	lvancub.com	绿岸网络	2015.04.14	2018.04.14	原始取得
19	lvancub.com.cn	绿岸网络	2015.04.14	2018.04.14	原始取得
20	iwgame.cc	绿岸网络	2015.12.02	2018.12.02	原始取得
21	iwgame.vip	绿岸网络	2016.10.14	2026.10.14	原始取得

22	quanyuol.com	绿岸网络	2016.06.24	2019.06.24	原始取得
23	qytxol.com	绿岸网络	2016.06.24	2019.06.24	原始取得
24	jianjiol.com	绿岸网络	2017.02.24	2020.02.24	原始取得
25	warshiphime.com	绿岸网络	2017.02.24	2020.02.24	原始取得
26	yxzu.net	绿岸网络	2014.01.27	2020.01.27	原始取得

（四）经营资质

截至本招股说明书签署日，发行人已取得的经营资质情况如下：

序号	资质持有人	资质名称	许可范围	颁发机构	有效期限
1	绿岸网络	互联网出版许可证	互联网游戏出版物	国家新闻出版广电总局	至 2020 年 6 月
2	绿岸网络	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	上海市文化广播影视管理局	至 2018 年 6 月
3	绿岸网络	增值电信业务经营许可证	第二类增值电信业务中的互联网信息服务业务	上海市通信管理局	至 2019 年 6 月

发行人主要游戏产品取得的资质情况如下：

游戏名称	新闻出版部门批复	文化部备案文号	中国标准书号 (ISBN)
《蜀门》	《关于同意出版国产互联网游戏<天尊online>的函》（沪新出音[2009]53 号）、《关于同意互联网游戏<天尊 Online>变更名称的函》（沪新出科数[2010]22 号）	文网游备字 [2010]C-RPG002 号	ISBN 978-7-900 738-59-2
《醉逍遥》	《关于同意出版运营国产网络游戏<醉逍遥>的函》（科技与数字[2011]096 号）、《关于同意出版运营国产网络游戏<醉逍遥>的函》（沪新出科数[2011]81 号）	文网游备字 [2011]C-RPG008 号	ISBN 978-7-900 500-72-4
《天之禁》	《关于同意出版运营国产网络游戏<天之禁>OL>的批复》（新广出审[2014]1586 号）	文网游备字 [2014]C-RPG119 号	ISBN 978-7-899 88-200-9
《六扇门》	《关于同意出版运营国产移动网络游戏<六扇门>的批复》（新广出审[2016]1189 号）	文网游备字 [2016]M-RPG2172 号	ISBN 978-7-797 9-0008-9
《权御天下》	《关于同意出版运营国产网络游戏<权御天下>的批复》（新广出审[2016]1386 号）	文网游备字 [2016]C-CSG7882 号	ISBN 978-7-797 9-0183-3

七、特许经营许可权

截至本招股说明书签署日，除《蜀门》、《醉逍遥》、《六扇门》等游戏的代理运营权外，发行人不存在特许经营业务，无特许经营许可权。

八、发行人的核心技术和研发情况

（一）核心技术情况

公司一直重视核心技术的研发，并在研发、运营、运维等领域形成了一系列的核心技术成果。公司具有的核心技术如下：

序号	技术名称	技术描述	技术来源	对应知识产权	成果应用
1	运维自动化管理	1、以 C、C++为核心的开发技术,统一任务分发及跟踪服务,基于 Web 的集中管理 2、统一的权限管理与审计	自主研发	软件著作权编号: 2012SR010993 软件著作权编号: 2015SR000954	实现对几百台游戏服务器的统计管理,减少了运维人员,降低了运维成本,提高了运维工作的准确率及安全性
2	基于统一通行证管理、分布式服务架构的游戏认证及计费体系	1、基于通行证单点登录 (SSO) 技术 2、分布式认证及计费扣点技术	自主研发	专利号: 201210572203.9	1、制定公司游戏产品的接入标准,降低游戏产品接入时间,提高游戏产品接入的效率 2、单服满足上万人并发认证请求的负载压力 3、支持个性号、邮箱帐号、手机帐号以及基于 OpenID 机制的第三方平台等多种灵活的帐号形式的认证
3	基于异构数据源、分布式的数据采集平台	1、分布式动态可扩展的数据采集框架 2、基于轮循均衡、权重轮循均衡、随机均衡等算法的服务集群技术 3、分布式环境下数据可靠传输	自主研发	专利号: 201210572203.9	1、支持数据的冗余存贮,以及在复杂网络环境下的数据容错传输 2、每日数 G 的日数据采集流量,支持几百个异构数据源 3、数据采集、传输及存贮过程的实时监控

					4、集中化的配置管理，在短时间内扩展各类新的数据采集源
4	插件式的游戏运营服务及管理平台	1、模块化开发及动态模块化运行框架技术 2、统一的数据交换技术 3、采用异步的消息通信框架技术 4、统一的智能调度、监控及报警服务技术 5、一站式的基于 WEB 管理平台	自主研发	软件著作权编号： 2012SR014708 软件著作权编号： 2014SR021049	1、通过游戏运营后台接入标准，整合了多个游戏后台、网游运营等众多游戏运营业务模块,实现运营团队在一个统一的管理平台进行日常业务办公，提高了游戏运营的工作效率 2、统一的权限管理机制，保证了运营团队管理的持续性及安全性。 3、通过监控子模块，实现对平台内众多服务的统一的实时监控及高效预警，保证整个游戏运营平台的可靠性
5	MMORPG 游戏引擎平台	服务端可支持多种 MMO 服务端架构，可快速实现主角系统、物品系统等 MMO 游戏的主要系统，并可支持客户端、浏览器、手机等不同方式的接入	自主研发	软件著作权编号： 2012SR014121、 2013SR023717、 2014SR021045、 2014SR058596、 2016SR018545	1、在游戏引擎平台基础上支持多款公司自研游戏的开发 2、提供与公司运营及运维平台统一的一系列运营管理接口 3、支持微端下载 4、服务器端可稳定支持上万人同时在线游戏，游戏单场景可支持数千人的承载能力，满足城战、团战、国战等大规模战斗的需求。

（二）核心技术收入情况

报告期内，公司所取得的主营业务收入均为核心技术收入。

（三）研发投入情况

1、研发人员及核心技术人员情况

截至 2016 年 12 月 31 日，发行人拥有员工 322 人，其中研发人员 140 人，

占员工人数的比例为 43.48%。

公司核心技术研发人员分别为吴海明、顾伟、陈小龙、李元凯、王洪平、郝海波，其简历参见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（四）其他核心人员”。

报告期内，根据发展经营需要，发行人持续提升研发实力，对公司研发机制不断完善，近两年的核心技术人员变动是由于公司员工职务有所调整，未发生可能影响公司正常经营的重大不利变动。

2、研发费用情况

公司重视研发费用的投入，报告期内公司研发费用情况如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
人工费用	2,713.79	2,983.84	2,825.92
直接投入	229.37	235.02	283.99
折旧与摊销	16.52	29.64	82.53
设计费	0.85	39.24	63.27
委托开发	120.75	288.79	-
其他	23.48	2.35	19.13
研发费用合计	3,104.76	3,578.88	3,274.84
营业收入	24,478.06	20,648.30	22,638.94
占比	12.68%	17.33%	14.47%

3、在研项目

截至招股说明书签署日，公司在研的游戏产品主要有《权御天下》、《守护神之觉醒》、《天之禁 2》等，具体情况见下表：

序号	项目名称	项目简介	项目进度
1	《权御天下》	以封神演义为题材的 MMORPG 国战类客户端网络游戏	对外测试
2	《守护神之觉醒》	以西方魔幻为题材的大型 MMORPG 客户端网络游戏	即将对外测试

3	《天之禁 2》	大型 MMORPG 客户端游戏《天之禁》的升级版本	即将对外测试
4	VR 游戏	基于 VR 技术的网络游戏	项目开发阶段

九、发行人境外经营情况

发行人于 2014 年 2 月在香港设立全资子公司香港绿岸，作为发行人运营境外游戏的管理平台。香港绿岸仅作为管理平台，并未进行网络游戏的研发，目前主要负责管理《六扇门》在韩国地区的运营及持有数位互动的股权。截至 2016 年 12 月 31 日，香港绿岸的净资产为港币 8,341.42 万元，净利润为港币 348.42 万元。香港绿岸的具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人控股子公司及参股公司情况”。

十、发行人未来发展规划

（一）发行人未来发展战略和目标

1、公司未来发展战略及目标

公司秉承“稳定、安全、好玩”的游戏理念，以“打通上下游，形成娱乐生态闭环，成为文化娱乐行业的龙头及常青藤企业”为使命，致力于打造一流的游戏品牌。首先，公司将充分整合社会资源，通过不断探索，创新商业模式，从而建立持续的竞争优势。其次，公司将抓住网络游戏行业快速发展的重要机遇，加大研发投入和技术创新的力度，同时，加强与海外知名游戏厂商的合作，进一步提升公司产品市场占有率和行业知名度。最后，公司还将以客户为中心，不断挖掘用户的各类需求，为玩家提供更好的服务，提高产品的生命力。公司将不断提高核心竞争力和盈利能力，以实现业务收入和利润的持续增长。

2、公司未来三年的发展规划

公司未来三年的发展目标是在巩固原有客户端网络游戏市场地位的基础上，积极拓展移动游戏市场，游戏产品研发与运营建设并重，大胆探索 VR 等新兴领域，打造国内领先的客户端、移动游戏产品，扩大市场占有率，并积极开拓海外市场。

围绕上述发展目标，公司的发展规划主要包括以下方面：

（1）技术研发规划

公司将以现有的研发团队为基础，以市场为导向，以产品为载体，进行技术研发创新，并不断改善公司的创新机制，使公司具备持续创新的能力。第一，公司将加大研发投入，用于扩大研发团队、采购国内外先进的研发设备，为研发团队提供强有力的硬件保障。第二，公司将加大对游戏引擎的投资力度，计划在自身研发的客户端游戏引擎的基础上，研发全平台引擎（Green-G）技术，从而打破客户端和移动端的技术壁垒，打造属于自己的研发生态，将自身的研发技术进一步升级，提高核心技术的竞争力。第三，公司还将加强游戏公平性的建设，在现有的反外挂技术的基础上加大研发力度，提高游戏的可玩性和生命力。

（2）运营管理规划

公司将以市场需求为导向、丰富的运营经验为基础，进一步巩固强化公司的游戏运营优势。首先，在保持客户端游戏运营优势下，公司将加强移动游戏的运营建设，最终实现客户端游戏用户与移动端游戏用户的交叉引流。其次，公司运营团队将加强与研发团队的紧密合作，一方面，为研发部门提供动态的市场数据，确保研发团队能够及时获取最新的市场动态，另一方面，与研发团队保持顺畅的沟通，加强运营团队对产品的理解。最后，公司将增强公司运营团队的数据分析能力，建立专门的数据分析团队，公司将以用户需求为研究分析方向，打造“比玩家更了解玩家”的运营团队，不断改善用户体验，优化用户反馈机制，并在此基础上实现对用户的行为引导。

（3）人才储备规划

公司将加大人才的引进和培养的力度。首先，公司对现有的人才激励和约束机制进行完善，加强人力资源管理，组织员工进行定期的技能培训，提高其专业能力，增强团队的研发能力及运营服务水平，并加强研发、运营双方的交叉合作，充分利用公司研运一体的战略优势，同时亦对中层管理人员进行管理技能培训，提升管理人员的自身素质及其管理水平；其次，公司将不断完善薪酬制度，加大对公司高端人才的物质奖励和精神鼓励，对公司的核心技术人员进行适当的股权

激励，并吸收高水平的国内外行业专家，进一步完善人才结构，不断提升公司的管理能力和专业素质。

公司还将加大对人才管理的资金投入，优化人力资源配置，确保公司的发展规划和战略目标得到有效保障。

（二）发展规划的假设条件

公司实现上述规划所依据的假设条件为：

- 1、发行人所处的宏观经济环境，政治、法律和社会环境处于正常发展状态，没有对公司产生重大不利影响的不可抗力事件发生；
- 2、发行人所处行业所遵循的国家及地方现行的有关法律、法规及各项规章制度和产业政策无重大变化；
- 3、发行人所处行业市场需求处于正常发展状态，没有出现重大的市场突变情形；
- 4、本次股票发行顺利完成，募集资金能够及时、足额到位，募集资金投资项目能按计划实施并按期完工；
- 5、发行人的经营管理水平能够充分适应公司规模及业务量的增长，管理层及核心技术人员不发生重大流失；
- 6、无其他不可抗力或不可预见因素造成重大不利影响。

（三）可能面临的主要困难

目前公司面临的主要困难包括：

- 1、随着网络游戏行业的不断成熟，其竞争也日趋激烈，用户对游戏产品的要求也不断提高。如何适应未来逐渐激烈的行业竞争和不断提高的用户需求将是公司今后可能面临的困难之一。
- 2、如果公司本次发行股票获得成功，随着募集资金的投入，公司的规模将进一步扩大。届时，公司的经营管理、战略规划将面临更大的挑战，如何建立能

够支撑公司未来发展的管理体系和运行机制也将是公司今后可能面临的困难之一。

（四）确保实现发展规划采用的方法或途径

1、公司将充分利用所拥有的市场地位和竞争优势，不断提升自身产品的实力，提高产品的用户体验，增加玩家的粘性。同时加大产品的宣传力度，完善产品的反馈机制，使产品能够适应不断变化的市场需求，从而让公司产品获得持久的市场竞争力。

2、公司将以产品为基石、发展为核心，不断优化自身的内部控制制度，根据自身的特点建立高效、完善的内部决策制度，并在公司发展需要时，及时调整公司的各项管理机制。同时，公司将遵守上市公司的各项管理制度，接受社会各界的监督，提高公司的治理水平，建立更加有效的运行机制。

发行人声明，若本公司本次发行并在创业板成功上市，将在上市后通过定期报告持续公告上述发展规划实施和发展目标实现的情况。

第七节 同业竞争与关联交易

一、独立运行情况

公司自设立以来，严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律法规和《公司章程》的要求规范运作，建立健全了公司的法人治理结构，在资产、人员、财务、机构和业务等方面保持了良好的独立性，具备独立完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力。

（一）资产完整

公司由绿岸有限整体变更设立，承继了绿岸有限的所有资产、负债和权益，并依法办理了相关资产的产权变更登记手续。公司拥有独立的经营场所，独立完整的网络游戏研发、运营系统及配套设施；拥有的注册商标、软件著作权、经营性网站域名以及其他资产的取得法律手续完备。公司对其资产具有完全的控制支配权，不存在资产、资金被控股股东及其他关联方占用而损害公司利益的情形。

（二）人员独立

公司董事、监事及高级管理人员严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定合法产生。公司的总经理、副总经理、财务总监、董事会秘书等高级管理人员和财务人员均专职在公司工作并从公司领取薪酬，未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，未从控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领薪；公司的财务人员不存在违反相关法律法规的兼职情形。

（三）财务独立

公司设有独立的财务部门，配备了专职财务人员，建立了独立的财务核算体系，能够独立作出财务决策，具有规范的财务会计制度和对子公司的财务管理制度。公司在银行独立开设账户，依法独立纳税，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户，或者与公司股东及其他关联方混合纳税的情

形。

（四）机构独立

公司已依法建立了股东大会、董事会、监事会及董事会专业委员会等完备的治理结构，设立了符合公司实际情况的内部经营管理机构，该等机构依照《公司章程》和内部管理制度体系独立行使经营管理权。公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业在机构设置、人员及办公场所等方面完全独立，不存在混合经营、合署办公或机构混同的情形。

（五）业务独立

公司主要从事网络游戏产品的开发和运营，在生产经营及管理上独立运作。公司形成了独立完整的技术研发、产品运营和客户服务体系；合法、独立取得了从事网络游戏开发运营所需经营资质，具备独立、自主面向市场自主经营的能力。公司的实际控制人及其控制的其他企业未从事与公司相同或者相似业务，公司在业务上与实际控制人及其控制的其他企业完全分开、相互独立，不依赖于股东及关联方。本次发行前，公司控股股东、实际控制人或主要自然人股东均出具书面承诺，保证目前及将来均不以任何形式从事与公司构成直接或间接竞争关系的业务活动。

经核查，保荐机构认为，发行人已经严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律法规和《公司章程》的要求规范运作，在资产、人员、财务、机构和业务方面与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业均相互独立，具有独立完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力。发行人的独立性不存在缺陷，前述有关发行人独立性的内容真实、准确、完整。

二、同业竞争

（一）同业竞争情况说明

1、与控股股东、实际控制人之间不存在同业竞争

截至本招股说明书签署日，除发行人外，公司控股股东、实际控制人许帆控

制的其他企业为高讯投资。高讯投资成立后除持有绿岸网络股份外，并未实际从事其他经营业务。

高讯投资基本情况如下：

公司名称	注册资本 (万元)	股东构成	经营范围
上海高讯投资有限公司	2,500	许帆持有出资 85.00%； 李源持有出资 15.00%	投资管理；实业投资；资产管理；市场营销策划；文化艺术交流策划；体育用品；办公用品的销售；酒店管理。

截至本招股说明书签署日，除高讯投资外，许帆先生并无其他控股和参股企业，也未以任何形式直接或间接从事与公司相同或相似的业务。综上，公司控股股东、实际控制人许帆及其控制的其他企业与公司不存在同业竞争情况。

2、与其他主要股东不存在同业竞争

截至本招股说明书签署日，除许帆及其控制的高讯投资外，持有公司 5%以上股份的股东为邱晓鸣，邱晓鸣除持有发行人股份外，不存在其他控制的企业，因此与发行人之间不存在同业竞争情形。

（二）关于避免同业竞争的承诺

为避免今后与公司之间可能出现同业竞争，维护公司的利益和保证公司的长期稳定发展，发行人控股股东、实际控制人许帆和持股 5%以上股东高讯投资、邱晓鸣分别出具不可撤销的《关于与公司避免同业竞争的承诺书》，声明和承诺如下：

“一、本人/本公司将尽职、勤勉地履行《公司法》、《公司章程》所规定的职责，不利用股份公司股东的地位或身份损害股份公司及股份公司其他股东、债权人的合法权益。

二、截至本承诺书签署日，本人/本公司或本人/本公司控制的其他企业均未生产、开发任何与股份公司生产、开发的产品构成竞争或可能构成竞争的产品，未直接或间接经营任何与股份公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也未参与投资任何与股份公司生产、开发的产品或经营的业务构成竞争或可能构

成竞争的其他公司、企业或其他组织、机构。

三、自本承诺书签署日起，本人/本公司或本人/本公司控制的其他企业不生产、开发任何与股份公司生产、开发的产品构成竞争或可能构成竞争的产品，不直接或间接经营任何与股份公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也不参与投资任何与股份公司生产的产品或经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他公司、企业或其他组织、机构。

四、自本承诺书签署日起，如本人/本公司或本人/本公司控制的其他企业进一步拓展产品和业务范围，或股份公司进一步拓展产品和业务范围，本人/本公司或本人/本公司控制的其他企业将不与股份公司现有或拓展后的产品或业务相竞争；若与股份公司拓展后的产品或业务产生竞争，则本人/本公司或本人/本公司控制的其他企业将以停止生产或经营相竞争的产品或业务，或者将相竞争的产品或业务纳入到股份公司经营，或者将相竞争的产品或业务转让给无关联关系的第三方的方式避免同业竞争。

五、如以上承诺事项被证明不真实或未被遵守，本人/本公司将向股份公司赔偿由此造成的一切直接和间接损失，并承担相应的法律责任。

六、本承诺书自本人/本公司签字/盖章之日即行生效，并在股份公司存续且依照《公司法》等有关法律、法规或者中国证监会、证券交易所的相关规定，本人/本公司被认定为不得从事与股份公司相同或相似业务的关联人期间持续有效且不可撤销。”

三、关联方及关联关系

根据《公司法》、《企业会计准则第 36 号—关联方披露》的有关规定，发行人的关联方及关联关系列示如下：

（一）控股股东、实际控制人

关联关系类别	关联方名称	与公司关系
控股股东、实际控制人	许帆	直接和间接共控制公司74.46%的股份；任发行人董事长和总经理。

许帆先生的具体情况参见招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（一）董事基本情况”。

（二）持有发行人 5%以上股份的其他股东

关联关系类别	关联方名称	与公司关系
持有公司5%以上股份的其他股东	高讯投资	持有公司15.44%的股份
	邱晓鸣	持有公司13.19%的股份；任发行人董事。

上述股东具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“七、持有 5%以上股份的主要股东及实际控制人基本情况”之“（二）持有 5%以上股份的其他股东情况”。

（三）控股股东、实际控制人控制的其他企业

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人许帆先生控制的其他企业为高讯投资。高讯投资的具体情况参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“七、持有 5%以上股份的主要股东及实际控制人基本情况”之“（二）持有 5%以上股份的其他股东情况”。

（四）发行人控股或参股的企业

截至本招股书签署日，发行人拥有 2 家全资子公司，3 家参股公司，具体情况如下：

序号	公司名称	与发行人关联关系
1	香港绿岸	发行人全资子公司
2	飞溢网络	发行人全资子公司
3	数位互动	发行人参股公司
4	豹风网络	发行人参股公司
5	麟龙新材	发行人参股公司

公司控股或参股企业情况，参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“六、发行人控股子公司及参股公司情况”。

（五）发行人的董事、监事、高级管理人员及其控制或有重大影响的企业

1、董事、监事和高级管理人员

公司董事、监事和高级管理人员等自然人为公司的关联方。公司董事、监事和高级管理人员的具体情况参见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”。

2、董事、监事和高级管理人员控制或对其具有重大影响的企业

公司董事、监事和高级管理人员控制或对其具有重大影响的企业为公司的关联方。具体情况参见本招股说明书“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理”之“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（六）公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员的兼职情况”和“二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员对外投资情况”。

（六）其他关联方

发行人的其他关联方主要包括与发行人董事、监事和高级管理人员关系密切的家庭成员，以及上述关系密切的家庭成员能够控制、共同控制或是施加重大影响的其他企业。

四、关联交易情况

（一）关联交易的汇总情况

报告期内，公司拥有独立、完整的开发和运营体系，并且独立进行相关游戏产品的研发、代理和运营，与控股股东、实际控制人和其他关联方之间不存在依赖关系。报告期内，公司主要关联交易为支付董事、监事及高级管理人员的薪酬及出售富海基金股权，具体情况见本节“（三）偶发性关联交易”。

（二）经常性关联交易

报告期内，公司与关联方之间未发生经常性关联交易。

（三）偶发性关联交易

1、支付薪酬

报告期内，公司支付董事、监事及高级人员薪酬如下：

单位：万元

关联交易类别	2016年	2015年度	2014年度
关键管理人员薪酬	305.82	241.87	235.75

2、向高讯投资转让富海基金股权

2017年4月10日，公司召开的2017年第二次临时股东大会审议通过了向高讯投资转让富海基金3.6764%的财产份额的议案。同日，公司与高讯投资和深圳市东方富海投资管理股份有限公司签订财产份额转让协议，向上述两方出售公司所持有富海基金合计7.3529%的财产份额，转让价款合计人民币1,077.81万元。其中，向高讯投资转让富海基金3.6764%的财产份额，转让价款人民币538.90万元，并构成关联交易；向深圳市东方富海投资管理股份有限公司转让富海基金3.6765%的财产份额，转让价款人民币538.90万元。

本次关联交易依法履行股东大会审议程序，交易定价参照富海基金期末经审计的净资产及东方富海投资管理股份有限公司受让价格，定价公允，不存在损害公司利益的情形。

（四）关联方应收应付款项余额

报告期各期末，公司不存在相关关联方的应收应付款项余额。

（五）关联交易对公司财务状况和经营成果的影响

报告期内，公司未发生经常性关联交易，偶发性关联交易为支付董事、监事及高级管理人员的薪酬及向高讯投资出售富海基金股权。公司偶发性关联交易为出于公司正常业务开展需要而发生的，公司独立进行相关游戏产品的研发、代理和运营，关联交易未对公司的财务状况和经营成果造成重大影响。

五、报告期内关联交易制度的执行情况及独立董事意见

公司设立后，公司通过《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《独立董事工作制度》、《关联交易制度》规范了公司关联交易制度。报告期内，公司的关联交易均严格履行了《公司章程》及有关制度规定，不存在损害中小股东利益的情形。对未来可能发生的关联交易，公司将严格按照各项制度履行相应的决策程序。

公司独立董事对公司报告期内关联交易的执行情况发表了独立意见，认为：“公司报告期内与关联方进行的关联交易真实、合法、有效，关联交易定价公允，公司与关联方报告期内发生的关联交易不存在损害公司或其他股东合法利益的情况”。

六、发行人减少和规范关联交易的措施

公司针对关联交易事项已经建立健全了良好的内部控制制度，并在《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《独立董事工作制度》、《关联交易制度》等文件中做出了明确具体的规定。针对未来可能发生的关联交易，公司将严格遵照上述文件当中的相关制度要求，履行必要的决策程序。公司将进一步规范操作，避免或减少关联交易；对于无法避免的关联交易，将遵循公正、公平、公开以及等价有偿的商业原则，不损害全体股东特别是中小股东的合法权益。

为规范与股份公司的关联交易，保障股份公司及其他股东的合法权益，公司控股股东、实际控制人许帆先生和持股 5%以上股东高讯投资、邱晓鸣就公司未来可能发生的关联交易出具了不可撤销的《关于规范关联交易的承诺书》，承诺如下：

“一、本人/本公司将尽可能的避免和减少本人/本公司或本人/本公司控制的其他公司、企业或其他组织、机构（以下简称“本人/本公司控制的其他企业”）与股份公司之间的关联交易。

二、对于无法避免或者有合理原因而发生的关联交易，本人/本公司或本人/

本公司控制的其他企业将根据有关法律、法规和规范性文件以及《上海绿岸网络科技股份有限公司章程》的规定，遵循平等、自愿、等价和有偿的一般商业原则，与股份公司签订关联交易协议，确保关联交易的价格原则上不偏离市场独立第三方的价格或收费的标准，并严格遵守《上海绿岸网络科技股份有限公司章程》及相关规章制度规定的关联交易的审批权限和程序，以维护股份公司及其他股东的利益。

三、本人/本公司保证不利用在股份公司中的地位 and 影响，通过关联交易损害股份公司及其他股东的合法权益。本人/本公司或本人/本公司控制的其他企业保证不利用在股份公司中的地位 and 影响，违规占用或转移公司的资金、资产及其他资源，或要求股份公司违规提供担保。

四、本承诺书自本人/本公司签章之日即行生效，并在股份公司存续且依照中国证监会或证券交易所相关规定本人被认定为股份公司关联人期间持续有效且不可撤销。”

第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况

本公司董事会由 7 名董事组成，包括 3 名独立董事；监事会由 3 名监事组成，包括 1 名职工监事；高级管理人员 4 名，包括 1 名总经理、2 名副总经理（其中 1 人兼任董事会秘书），1 名财务总监。

（一）董事基本情况

序号	姓名	职务	提名人	任职期间
1	许帆	董事长、总经理	许帆	2015 年 9 月至 2018 年 9 月
2	王勇	董事、董事会秘书、副总经理	董事会	2015 年 9 月至 2018 年 9 月
3	吴海明	董事、副总经理	许帆	2015 年 9 月至 2018 年 9 月
4	邱晓鸣	董事	许帆	2015 年 9 月至 2018 年 9 月
5	张培骅	独立董事	许帆	2017 年 1 月至 2018 年 9 月
6	何植松	独立董事	许帆	2015 年 9 月至 2018 年 9 月
7	尚志强	独立董事	许帆	2015 年 9 月至 2018 年 9 月

上述董事简历如下：

许帆先生，1970 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。许帆先生曾担任贵阳市煤气公司安全员，贵州新理想软件有限公司总经理，上海悠扬网络科技有限公司副总经理，上海飞溢网络科技有限公司执行董事。2008 年 11 月创立绿岸有限，历任绿岸有限董事、总经理、董事长，自 2012 年 11 月起担任发行人董事长、总经理，兼任上海高讯投资有限公司执行董事、绿岸网络科技（香港）股份有限公司董事。现任公司董事长、总经理。

王勇先生，1976 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。王勇先生曾担任源兴科技公司市场调研员、金牌销售、销售部主管，网之易网络科技有限公司市场推广经理，光通通信发展有限公司渠道部副总监，上海腾武科技有限公司营销总监，上海麦格特尔科技有限公司市场营销副总经理，上海邮通科技有限公司市场营销副总经理。2015 年 9 月起就职于本公司，任公司董事、

董事会秘书、副总经理。

吴海明先生，1976 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历。吴海明先生曾担任上海格尔软件股份有限公司技术部经理，上海至信信息科技有限公司副总经理。自 2009 年 5 月起历任公司副总经理、首席技术负责人。现任公司董事、副总经理。

邱晓鸣先生，1969 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。邱晓鸣先生曾担任中国工商银行湖滨支行副行长，中国民生银行能源金融事业部杭州分部总经理助理。自 2015 年 3 月担任浙江省中青国际旅游有限公司商务中心副总经理。现任公司董事。

张培骞先生，1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，专科学历。张培骞先生曾担任上海广场长城假日酒店销售，首创网络技术有限公司上海分公司 IDC 事业部总监，广州光通通信发展有限公司销售总监，中国网络游戏服务网高级副总裁。自 2014 年 1 月担任互娱中国文化科技投资有限公司执行董事兼行政总裁，兼任上海臻砾企业管理合伙企业（有限合伙）执行事务合伙人。现任公司独立董事。

何植松先生，1969 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历。何植松先生曾担任珠海市三灶管理区公务员，珠海市三联律师事务所合伙人，珠海市司法局公务员，北京市凯文律师事务所合伙人，北京市国枫律师事务所合伙人。自 2014 年 4 月担任北京市中伦律师事务所合伙人，兼任江南集团有限公司独立董事，上海从周实业有限公司监事。现任公司独立董事。

尚志强先生，1966 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，博士学历，中国注册会计师协会非执业会员。尚志强先生曾担任南京市财经学校讲师兼校团委书记，上海新世纪投资服务有限公司咨询部副经理，上海证券交易所职员，上海上市公司资产重组领导小组办公室重组发展处负责人，上海市金融服务办公室上市重组处副处长，上海易申投资管理有限公司董事，万业企业服务股份有限公司董事、总经理，上海天谷生物科技股份有限公司总经理，自 2010 年 8 月担任上海朴易投资管理有限公司执行董事，兼任上海朴易资产管理有限公司执行董事，上海天谷生物科技股份有限公司副董事长，上海双申医疗器械股份有限公司副董

事长，云南云投生态环境科技股份有限公司独立董事，上海普利特复合材料股份有限公司独立董事。现任公司独立董事。

（二）监事基本情况

序号	姓名	职务	提名人	任职期间
1	谢玉嫦	监事会主席	许帆	2015 年 9 月至 2018 年 9 月
2	李元凯	职工监事	职工代表大会	2015 年 9 月至 2018 年 9 月
3	王洪平	监事	许帆	2016 年 4 月至 2018 年 9 月

上述监事简历如下：

谢玉嫦女士，1980 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。谢玉嫦女士曾担任上海荣和建筑装饰工程有限公司会计，数模软件（上海）有限公司财务主管，上海济强电子科技有限公司财务经理，上海飞溢网络科技有限公司监事。自 2009 年 12 月起就职于本公司，历任公司行政管理部与人力资源部经理、监事。现任公司监事会主席。

李元凯先生，1983 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。李元凯先生曾担任上海格尔软件股份有限公司程序员，上海长江数码科技有限公司程序员，上海趣翔网络科技有限公司服务器程序员。自 2012 年 8 月起就职于本公司，历任天之禁项目部服务器程序经理、职工代表监事，兼任上海湛心教育科技有限公司监事。现任公司职工代表监事。

王洪平先生，1985 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。王洪平先生曾担任贵州新理想软件有限公司销售部副经理兼任技术部负责人。自 2010 年 4 月起就职于本公司，任运维部经理。现任公司监事。

（三）高级管理人员基本情况

序号	姓名	任职
1	许帆	董事长、总经理
2	吴海明	董事、副总经理
3	王勇	董事会秘书、副总经理

4	王琼	财务总监
---	----	------

上述高级管理人员简历如下：

许帆先生，个人简历参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（一）董事基本情况”。

吴海明先生，个人简历参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（一）董事基本情况”。

王勇先生，个人简历参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（一）董事基本情况”。

王琼女士，1981 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历。王琼女士曾担任上海在线电子商务有限公司会计，上海大传网络安全技术有限公司主办会计，上海声联网络科技有限公司财务经理。自 2011 年 8 月起就职于本公司，历任财务经理、财务总监。现任公司财务总监。

（四）其他核心人员

目前，本公司现有 6 名其他核心人员，其简要情况及简历如下：

序号	姓名	任职
1	吴海明	董事、副总经理
2	顾伟	公共平台部总监
3	陈小龙	公共平台部经理
4	李元凯	服务器程序经理
5	王洪平	运维部经理
6	郝海波	运维部经理

吴海明先生，个人简历参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（一）董事基本情况”。

顾伟先生，1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。顾伟先生曾担任上海维赛特科技实业有限公司程序员，上海格尔软件股份有限公司部门经理，上海汉芯半导体有限公司系统分析员，江苏先安科技有限公司系统分析

师，上海兴汉科技有限公司技术总监。自 2011 年 5 月起就职于本公司，任公司公共平台部总监。

陈小龙先生，1985 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。陈小龙先生曾担任上海晟锋集团开发工程师，上海游牧虎创意有限公司 JAVA 开发工程师，港澳资讯 JAVA 开发高级工程师。自 2011 年 6 月起就职于本公司，任公司公共平台部经理。

李元凯先生，个人简历参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（二）监事基本情况”。

王洪平先生，个人简历参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”之“（二）监事基本情况”。

郝海波先生，1983 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。郝海波先生曾担任上海长城宽带网络服务有限公司网络工程师，上海恒坤信息技术有限公司技术部主管，爱德威广告（上海）有限公司信息管理部主管。自 2013 年 3 月起就职于本公司，任公司运维部经理。

（五）对发行人设立、发展有重要影响的董事、监事、高级管理人员创业及从业历程

对发行人设立、发展有重要影响的董事、监事、高级管理人员包括许帆、王勇、吴海明等，其主要创业及从业经历参见本节“一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简要情况”内容。

（六）公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员的兼职情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员兼职情况如下：

姓名	职务	兼职单位	兼职职务	兼职单位与发行人关系
许帆	董事长、总经理	上海高讯投资有限公司	执行董事	本公司股东
		绿岸网络科技（香港）股份有限公司	董事	控股子公司

邱晓鸣	董事	浙江省中青国际旅游有限公司商务中心	副总经理	无
张培骅	独立董事	上海臻砾企业管理合伙企业（有限合伙）	执行事务合伙人	无
		互娱中国文化科技投资有限公司	执行董事兼行政总裁	无
何植松	独立董事	北京市中伦律师事务所	合伙人	无
		江南集团有限公司	独立董事	无
		上海从周实业有限公司	监事	无
尚志强	独立董事	上海朴易投资管理有限公司	执行董事	无
		上海朴易资产管理有限公司	执行董事	无
		上海天谷生物科技股份有限公司	副董事长	无
		上海普利特复合材料股份有限公司	独立董事	无
		云南云投生态环境科技股份有限公司	独立董事	无
		上海双申医疗器械股份有限公司	副董事长	无
李元凯	监事	上海湛心教育科技有限公司	监事	无

除上述披露情况外，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在兼职情况。

（七）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员相互之间存在的亲属关系

截至本招股说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员相互之间不存在亲属关系。

（八）公司董事、监事、高级管理人员了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况

本公司董事、监事、高级管理人员均符合《公司法》、《证券法》等相关法律法规规定的任职资格。经保荐机构、发行人会计师、发行人律师等中介机构对公司董事、监事和高级管理人员就股票发行上市、上市公司规范运作等相关的法律法规和规范性文件进行辅导，公司董事、监事和高级管理人员均已了解股票发行上市相关法律法规，知悉其法定义务和责任。

二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员对外投资情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的对外投资情况如下：

姓名	职务	对外投资	注册资本 (万元)	持股比例
许帆	董事长、总经理	上海高讯投资有限公司	2,500.00	85.00%
尚志强	独立董事	上海朴易资产管理有限公司	1,000.00	20.00%
		上海朴易投资管理有限公司	1,000.00	50.00%
		上海天谷生物科技股份有限公司	4,150.00	11.29%
		行悦信息科技股份有限公司	12,680.00	1.03%
		上海沃迪自动化装备股份有限公司	4,160.00	3.32%
张培骅	独立董事	上海臻砾企业管理合伙企业（有限合伙）	1,760.00	17.00%
何植松	独立董事	上海从周实业有限公司	600.00	10.00%
		上海瓜田投资合伙企业（有限合伙）	3,201.00	6.45%
		郑州威科姆科技股份有限公司	37,251.56	0.30%
李元凯	职工监事	上海湛心教育科技有限公司	3.00	3.00%

除上述所列投资外，截至本招股说明书签署日，发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员均不存在其他对外投资情形。

三、报告期内董事、监事、其近亲属直接或间接持有发行人股份情况

（一）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员持有本公司股份的情况

1、直接持有发行人股份的情况

截至本招股说明书签署日，发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员中直接持有发行人股份的情况如下：

姓名	职务	持股数量（万股）	持股比例
许帆	董事长、总经理	3,824.50	59.02%
邱晓鸣	董事	855.00	13.19%

2、间接持有发行人股份的情况

截至本招股说明书签署日，公司董事长、总经理许帆通过持有高讯投资 85% 的股权间接控制发行人 15.44% 的股份，具体情况如下：

姓名	职务	持有高讯投资出资比例	高讯投资持有发行人股份比例
许帆	董事长、总经理	85.00%	15.44%

3、持有股份的质押或冻结情况

截至本招股说明书签署日，上述人员所持有本公司的股份均不存在质押或冻结情况。

（二）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的近亲属持有本公司股份的情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的近亲属不存在持有本公司股份的情况。

四、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况

（一）薪酬组成、确定依据及所履行的程序

本公司全部董事（除邱晓鸣及独立董事）、监事、高级管理人员及其他核心人员在公司领取薪酬，其薪酬主要由基本薪酬与绩效奖金组成，其中基本薪酬根据其工作岗位等确定，绩效奖金根据个人年度考核结果确定。独立董事津贴依照公司 2015 年第二次临时股东大会审议通过的《公司第二届董事会独立董事薪酬》议案确定。

（二）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬总额占利润总额的比例

报告期内，董事、监事、高级管理人员及其他核心人员在发行人领取的薪酬总额占公司利润总额的比例如下：

单位：万元

项目	2016 年	2015 年	2014 年
薪酬总额	396.00	286.41	294.08
利润总额	5,658.65	4,890.62	5,265.13
薪酬总额/利润总额	7.00%	5.86%	5.59%

（三）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员最近一年从发行人领取收入及所享受的其他待遇和退休金计划等情况

公司现任董事、监事、高级管理人员及其他核心人员 2016 年从公司领取薪酬情况如下：

单位：万元

序号	姓名	职务	从本公司领取薪酬
1	许帆	董事长、总经理	33.25
2	王勇	董事、董事会秘书、副总经理	46.42
3	吴海明	董事、副总经理、其他核心人员	53.78
4	邱晓鸣	董事	无
5	张培骛	独立董事	无
6	何植松	独立董事	5.00
7	尚志强	独立董事	5.00
8	谢玉嫦	监事会主席	30.82
9	李元凯	职工监事、其他核心人员	28.22
10	王洪平	监事、其他核心人员	33.87
11	王琮	财务总监	36.82
12	顾伟	其他核心人员	52.72
13	陈小龙	其他核心人员	35.24
14	郝海波	其他核心人员	34.86
合计			396.00

注：邱晓鸣任董事，未从公司领取薪酬。张培骛自 2017 年 1 月任公司独立董事，因此无 2016 年薪酬。

（四）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员最近一年从发行人关联企业领取收入及所享受的其他待遇和退休金计划等情况

报告期，发行人董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在从发行人关联企业领取收入及所享受的其他待遇和退休金计划等的情况。

五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员与公司签订的协议及其履行情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员以及其他核心人员中除独立董事及邱晓鸣外，均与公司或子公司签订了劳动合同；本公司独立董事与公司签订了聘任合同。除此之外，本公司与董事、监事、高级管理人员和其他核心人员之间不存在其他协议安排。

截至本招股说明书签署之日，上述合同均履行正常，不存在违约情形。

六、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员作出的重要承诺

公司董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“十、相关主体的重要承诺、履行情况及未能履行承诺的约束措施”及“第七节 同业竞争与关联交易”相关内容。

上述承诺得到严格执行，未出现违反承诺的情形。

七、董事、监事、高级管理人员近两年内的变动情况

（一）董事变动情况

2015年9月23日，发行人召开2015年第二次临时股东大会，选举许帆、邱晓鸣、易桓华、吴海明为公司第二届董事会董事，选举凌海、何植松、尚志强为公司第二届董事会独立董事。

2016年7月20日，易桓华因个人原因向董事会递交了辞职报告。2016年8

月 11 日，发行人召开 2016 年第一次临时股东大会，同意补选王勇为公司董事。

2016 年 12 月 15 日，凌海因个人原因向董事会递交了辞职报告。2017 年 1 月 10 日，发行人召开了 2017 年第一次临时股东大会，同意补选张培骜为公司独立董事，任期至本届董事会届满。

（二）监事变动情况

2015 年 2 月 25 日，沈妍莹因个人原因辞任公司职工监事职务。2015 年 6 月 24 日，发行人召开职工代表大会，选举李元凯为公司第一届监事会职工代表监事，任期至第一届监事会届满。

2015 年 9 月 23 日，发行人召开 2015 年第二次临时股东大会，选举谢玉嫦、叶俊强为公司第二届监事会监事。同日，发行人召开职工代表大会，选举李元凯为公司第二届监事会职工代表监事，任期至第二届监事会届满。2015 年 9 月 28 日，发行人召开第二届监事会第一次临时会议，会议选举谢玉嫦为发行人第二届监事会主席。

2016 年 1 月 13 日，叶俊强因个人发展原因辞职。2016 年 4 月 11 日，发行人召开 2015 年年度股东大会，选举王洪平先生为公司监事，任期至本届监事会届满。

（三）高级管理人员变动情况

2015 年 9 月 28 日，发行人召开第二届董事会第一次临时会议，会议聘任许帆为公司总经理，吴海明、易桓华、王勇为公司副总经理；聘任王勇为公司董事会秘书；聘任王琼为财务总监。

2016 年 7 月 20 日，易桓华因个人原因辞职。

八、公司治理情况

（一）报告期内发行人公司治理存在的缺陷及改进情况

自股份公司设立后，公司按照《公司法》、《上市公司章程指引》、《上市

公司股东大会规则》、《上市公司治理准则》等相关法律法规，相继制定了《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》、《独立董事工作制度》、董事会各专门委员会议事细则以及各业务部门规范、规章等一系列规范性文件，公司已逐步建立了由股东大会、董事会、监事会和高级管理人员组成的权责明确、运作规范的法人治理结构。报告期内，通过对上述制度的制定和落实，发行人公司治理水平得到了持续提升，不存在重大缺陷。

（二）股东大会制度的建立健全以及运行情况

2012年12月5日，发行人召开创立大会暨第一次股东大会，会议通过了《公司章程》和《股东大会议事规则》，建立健全了股东大会制度。《公司章程》对股东大会的职权、召开程序等均进行了明确规定，同时《股东大会议事规则》进一步细化和明确了相关的运作规范和要求。

报告期内，发行人共召开21次股东大会，主要对《公司章程》和主要管理制度规则的制定、董事和监事选举及变更等事项进行审议并作出有效决议。公司历次股东大会的召集、提案、出席、议事、表决、决议和会议记录规范，决议内容合法有效，不存在董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他相关规定行使职权的情形。

（三）董事会制度的建立健全以及运行情况

2012年12月5日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，大会审议通过《董事会议事规则》，建立健全了公司的董事会制度。董事会是股东大会的执行机构，发行人在《公司章程》中明确规定了董事的权利和义务，董事会的权力和决策程序，本公司董事会由七名董事组成，其中独立董事三名，设董事长一名。2015年9月23日，2015年第二次临时股东大会选举产生了第二届董事会。

报告期内，发行人共召开了31次董事会，主要对董事长的选举、高级管理人员的聘任、管理制度的制定等事项进行审议并作出有效决议。公司历次董事会的召集、提案、出席、议事、表决、决议和会议记录规范，决议内容合法有效，不存在董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他规定行使职权的情形。

（四）监事会制度的建立健全以及运行情况

2012年12月5日公司召开创立大会暨第一次股东大会审议通过《监事会议事规则》，在《公司章程》基础上对监事会的职权、议事规则等进行了细化。监事会是监督机构，对股东大会负责。本公司监事会由三名监事组成，其中两名由股东大会选举产生，一名监事通过职工代表大会民主选举产生。发行人在《公司章程》中明确规定了监事的权利和义务与监事会的决策程序。2015年9月23日，2015年第二次临时股东大会选举产生了两名非职工代表监事，与公司2015年9月23日职工代表大会上选举产生的一名职工代表监事共同组成公司第二届监事会。

报告期内，发行人共召开了13次监事会，主要就监事会主席选举、财务报告审计机构的变更、监事会换届选举、公司管理制度的制定和修订等事项进行审议并作出了有效决议。公司历次监事会的召集、提案、出席、议事、表决、决议和会议记录规范，决议内容合法有效，不存在董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他规定行使职权的情形。

（五）独立董事制度的建立健全及运行情况

为进一步完善公司治理结构，促进企业规范运作，加强董事会的决策功能，根据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》、《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》及《公司章程》，公司建立了《独立董事工作制度》。公司聘用的独立董事中，至少包括一名会计专业人士。2015年9月23日，发行人召开2015年第二次临时股东大会，选举凌海、何植松、尚志强为公司第二届董事会独立董事，并审议通过了《独立董事工作制度》，进一步完善了本公司的法人治理结构。2016年12月15日，凌海因个人原因辞任，2017年1月10日，发行人召开了2017年第一次临时股东大会，同意补选张培骞为公司独立董事。

本公司独立董事自任职以来，严格按照相关规定行使职权并承担责任，在公司重大事项的决策，公司战略的选择等方面发挥了积极作用，有力地保障了公司经营决策的科学性和公正性。

（六）董事会秘书制度的设立及运行情况

2015 年 9 月 2 日，第一届董事会第二十三次会议审议通过了关于《制定、修订相应的公司管理制度》的议案，制定了《董事会秘书工作制度》。本公司董事会设董事会秘书一名，对董事会负责。

2012 年 12 月 5 日，发行人召开第一届董事会第一次会议，会议通过《关于聘任上海绿岸网络科技有限公司董事会秘书的议案》，聘任金哲龙为第一届董事会秘书。2014 年 7 月 24 日，发行人召开第一届董事会第十二次会议，会议通过《关于公司董事会秘书辞职的议案》，同意金哲龙辞任董事会秘书职务。2014 年 9 月 9 日，发行人召开第一届董事会第十四次会议，会议通过《关于聘任公司董事会秘书的议案》，聘任陈羽为公司董事会秘书。2015 年 9 月 28 日，发行人召开第二届董事会第一次临时会议，会议通过《关于选举公司第二届董事会董事长及聘任高管的议案》，聘任王勇为公司第二届董事会秘书。

董事会秘书负责公司股东大会和董事会会议的筹备、文件保管以及公司股东资料管理，办理信息披露事务等事宜。董事会秘书对促进公司运作规范有着重要的作用。

（七）董事会专门委员会的建立健全及运行情况

公司第二届董事会第一次会议审议通过了关于设立董事会提名委员会、薪酬与考核委员会、审计委员会、战略委员会的议案，并通过各专门委员会工作制度，选聘了专门委员会委员及主任委员。凌海于 2016 年 12 月 15 日因个人原因辞任后，经第二届董事会第十四次会议决议，公司各专门委员会人员现构成如下：

委员会名称	主任委员	委员
提名委员会	何植松	许帆、张培骞
薪酬与考核委员会	张培骞	许帆、尚志强
审计委员会	尚志强	许帆、何植松
战略委员会	许帆	张培骞、何植松

1、提名委员会

（1）提名委员会的人员构成

发行人第一届提名委员会由许帆、凌海及何植松 3 名董事组成，其中，凌海、何植松为独立董事。凌海为该委员会主任委员，负责主持委员会工作。2016 年 12 月 15 日凌海因个人原因辞任，现由何植松担任提名委员会主任委员。2017 年 4 月 11 日公司第二届董事会第十四次会议同意补选张培骢为提名委员会委员。

（2）提名委员会的主要职责

提名委员会对董事会负责，其主要职责为：向公司董事会提出更换、推荐新任董事候选人的意见或建议；根据公司经营活动情况、资产规模和股权结构对董事会的规模和构成向董事会提出建议；研究董事的选择标准和程序，并向董事会提出建议；广泛搜寻合格的董事人选；对董事的工作情况进行评估，并根据评估结果提出更换董事的意见或建议等。

董事会提名委员会设立之后，严格按照有关法律法规、《公司章程》、《提名委员会工作制度》等规定履行其职责，运作情况良好。

2、薪酬与考核委员会

（1）薪酬与考核委员会的人员构成

发行人第一届薪酬与考核委员会由许帆、凌海及尚志强 3 名董事组成，其中，凌海、尚志强为独立董事。凌海为该委员会主任委员，负责主持委员会工作。2016 年 12 月 15 日凌海因个人原因辞任，现由张培骢担任薪酬与考核委员会主任委员。

（2）薪酬与考核委员会的主要职责

薪酬与考核委员会对董事会负责，根据《薪酬与考核委员会工作制度》，薪酬与考核委员会的主要职责为：制定公司高级管理人员的工作岗位职责；制定公司高级管理人员的业绩考核体系与业绩考核指标；制订公司高级管理人员的薪酬制度与薪酬标准；依据有关法律、法规或规范性文件的规定，制订公司董事、监事和高级管理人员的股权激励计划；负责对公司股权激励计划进行管理；对授予公司股权激励计划的人员之资格、授予条件、行权条件等进行审查等。

董事会薪酬与考核委员会设立之后，严格按照有关法律法规、《公司章程》、

《薪酬与考核委员会工作制度》等规定履行其职责，运作情况良好。

3、审计委员会

（1）审计委员会的人员构成

发行人第一届审计委员会由许帆、尚志强及何植松 3 名董事组成，其中，尚志强、何植松为独立董事。尚志强为该委员会主任委员，负责主持委员会工作。

（2）审计委员会的主要职责

审计委员会对董事会负责，根据《审计委员会工作制度》，审计委员会的主要职责为：提议聘请或更换外部审计机构；监督公司的内部审计制度及其实施；负责内部审计与外部审计之间的沟通；审核公司的财务信息及其披露；审查公司内控制度，对重大关联交易进行审计；提名公司内部审计部门的负责人等。

4、战略委员会

（1）战略委员会的人员构成

发行人第一届战略委员会由许帆、凌海及何植松 3 名董事组成，其中，凌海、何植松为独立董事。许帆为该委员会主任委员，负责主持委员会工作。2016 年 12 月 15 日凌海因个人原因辞任，现由张培骢担任战略委员会成员。

（2）战略委员会的主要职责

战略委员会对董事会负责，根据《战略委员会工作制度》，战略委员会的主要职责为：对公司长期发展战略规划进行研究并提出建议；对公司章程规定须经董事会批准的对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易、融资方案及发展战略等重大事项进行研究并提出建议；对其他影响公司发展的重大事项进行研究并提出建议；对以上事项的实施进行检查等。

董事会战略委员会设立之后，严格按照有关法律法规、《公司章程》、《战略委员会工作制度》等规定履行其职责，运作情况良好。

九、发行人内部控制制度情况

（一）公司管理层对公司内部控制制度的自我评价

为保证公司经营管理活动正常有序、合法的运行，公司管理层结合自身的发展情况和运营经验，依据《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》、《企业内部控制基本规范》等相关法律法规，制定了较为健全的内部控制制度，并随着公司发展不断修改完善各项制度。

根据公司财务报告内部控制重大缺陷的认定情况，于内部控制评价报告基准日，不存在财务报告内部控制重大缺陷，董事会认为，公司已按照企业内部控制规范体系和相关规定的要求在所有重大方面保持了有效的财务报告内部控制。

（二）注册会计师对公司内部控制制度的鉴证意见

立信会计师事务所（特殊普通合伙）就公司内部控制的有效性，出具了信会师报字[2017]第 ZA14645 号《内部控制鉴证报告》，认为：“贵公司按照财政部等五部委颁发的《企业内部控制基本规范》及相关规定于 2016 年 12 月 31 日在所有重大方面保持了与财务报表相关的有效的内部控制。”

十、发行人最近三年的合法合规经营情况

发行人及现任董事、监事、高级管理人员均严格按照《公司法》及相关法律法规和《公司章程》的规定规范运作、依法经营，近三年不存在重大违法违规行为，也未受到工商、税务、社保及住房公积金等国家行政及行业主管部门处罚的情况。工商、税务、社保及住房公积金等行政部门均对发行人经营开具合规证明。

十一、发行人近三年内的资金占用和对外担保情况

报告期内，发行人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、代垫或者其他方式占用的情况，也不存在为控股股东、实际控制人及其所控制的其他企业提供担保的情况。

十二、公司资金管理、对外投资、担保事项的制度安排及近

三年的执行情况

（一）资金管理的制度及执行情况

为规范公司资金收付行为，优化公司资金的流转，提高资金使用效率，公司制定了《财务管理制度》、《现金管理制度》、《银行账户及存款管理制度》、《往来款管理制度》、《收入管理制度》、《募集资金管理制度》等资金管理制度，对资金的收付、保管、核算及使用进行了规范完善。

报告期内，公司严格执行相关制度，资金的使用及审批合规合理，资金管理制度有效执行。

（二）对外投资的制度及执行情况

为规范投资行为，降低投资风险，保证公司投资的安全性、收益性，确保公司资产保值增值，发行人根据有关法律、法规及《公司章程》，制定了《对外投资管理办法》，就对外投资事项的范围及投资方式、投资的决策及审批、投资的收回及转让做了规定。

1、总经理关于对外投资的权限：

（1）交易涉及的资产总额低于公司最近一期经审计总资产 10%，该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的，以较高者作为计算数据；

（2）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的营业收入低于公司最近一期会计年度经审计营业收入 10%，或绝对金额低于 500 万元；

（3）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的净利润低于公司最近一期会计年度经审计净利润 10%，或绝对金额低于 100 万元；

（4）交易的成交金额（含承担债务和费用）低于公司最近一期经审计净资产 10%，或绝对金额低于 500 万元；

（5）交易产生的利润低于公司最近一个会计年度经审计净利润 10%，或绝对金额低于 100 万元。

上述（1）至（5）指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。

2、董事会审议对外投资的权限：

（1）审议公司在一年内购买、出售重大资产不超过公司最近一期经审计总资产 10%以上且不超过 30%的事项；

（2）交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 10%以上且不超过 30%，该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的，以较高者作为计算数据；

（3）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入的 10%以上且不超过 30%，且绝对金额超过 500 万元；

（4）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上且不超过 30%，且绝对金额超过 100 万元；

（5）交易的成交金额（含承担债务和费用）占公司最近一期经审计净资产的 10%以上且不超过 30%，且绝对金额超过 500 万元；

（6）交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上且不超过 30%，且绝对金额超过 100 万元。

上述第（2）到（6）项指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。

3、董事会需提请股东大会审议的事项：

（1）审议公司在一年内购买、出售重大资产超过公司最近一期经审计总资产 30%的事项；

（2）交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 30%以上，该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的，以较高者作为计算数据；

（3）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入的 30%以上，且绝对金额超过 3000 万元；

（4）交易标的（如股权）在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一

个会计年度经审计净利润的 30% 以上，且绝对金额超过 300 万元；

（5）交易的成交金额（含承担债务和费用）占公司最近一期经审计净资产的 30% 以上，且绝对金额超过 3000 万元；

（6）交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 30% 以上，且绝对金额超过 300 万元。

审议上述第（1）项时，应经出席股东大会会议的股东所持表决权的三分之二以上通过；应披露并聘请相关会计事务所或资产评估机构进行审计或评估。

上述第（2）到（6）项指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。

公司对外投资涉及关联交易的，按照公司章程及公司关联交易制度的相关规定执行。

4、对外投资制度的运行情况

报告期内，公司严格依照《对外投资管理办法》中的相关要求实施对外投资行为，执行情况良好。

（三）对外担保的制度及执行情况

为了规范对外担保行为，有效控制公司对外担保风险、保证公司资产安全，发行人根据《公司法》、《证券法》、《中华人民共和国担保法》、《关于规范上市公司与关联方资金往来及上市公司对外担保若干问题的通知》、《关于规范上市公司对外担保行为的通知》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》及《公司章程》，制定了《对外担保管理制度》，对对外担保的程序、风险管理以及担保责任人责任进行了规定。

1、股东大会的权限：

（1）单笔担保额超过公司最近一期经审计净资产 10% 的担保；

（2）公司及公司控股子公司的对外担保总额，超过公司最近一期经审计净资产 50% 以后提供的任何担保；

（3）为资产负债率超过 70% 的担保对象提供的担保；

（4）连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计总资产的 30%；

（5）连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计净资产的 50%且绝对金额超过 3000 万元人民币；

（6）对股东、实际控制人及其关联方提供的担保；

（7）所上市的证券交易所或公司章程规定的其他担保情形。

股东大会审议前款第（4）项担保事项时，应经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过。股东大会在审议为股东、实际控制人及其关联人提供的担保议案时，该股东或受该实际控制人支配的股东，不得参与该项表决，该项表决须经出席股东大会的其他股东所持表决权的半数以上通过。由股东大会审议的对外担保事项，必须经董事会审议通过后，方可提交股东大会审议。

2、董事会审批对外担保权限

除应由股东大会审议的对外担保事项外，公司其他对外担保需经董事会审议通过，并须经出席董事会的三分之二以上董事审议同意并做出决议。

3、对外担保制度的运行情况

截至本招股说明书签署之日，发行人未发生对外担保行为。

十三、本公司对投资者权益保护情况

为充分保护投资者的权益，实现公司价值和股东利益的最大化，本公司制定了上市后适用的《公司章程（草案）》、《信息披露管理制度》、《投资者关系管理制度》等相关制度，建立了科学、合理的法人治理结构来保障股东获取公司信息、享有资产收益、参与公司重大事项的决策、以及选择管理者等各项权力。

（一）保障投资者依法享有获取公司信息权利

为规范发行人及其他信息披露义务人的信息披露行为，加强信息披露事务管理，促进公司依法规范运作，维护公司和投资者的合法权益，根据《公司法》、《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》及其他相关法律、

法规和规定，公司制定了《信息披露制度》，对信息披露基本原则及流程、定期报告及临时报告的披露、披露责任人的责任进行了规定。

《信息披露制度》规定：发行人应及时披露所有对公司股票价格可能产生重大影响的信息，并在第一时间报送深圳证券交易所；在公司的信息公开披露前，公司董事、监事、高级管理人员及其他知情人员有责任确保将该信息的知情者控制在最小范围内，并声明保密责任，确保信息披露的内容真实、准确、完整、及时、公平，没有虚假信息、严重误导性陈述或重大遗漏。公司信息披露的内容包括年度报告、季度报告、业绩预告等定期报告披露及其他临时报告的披露。董事长为信息披露工作第一责任人，董事会秘书为信息披露工作主要责任人，负责管理信息披露事务，证券事务代表协助董事会秘书开展信息披露及投资者关系工作。

《公司章程（草案）》第三十二条第五款规定：公司股东享有查阅公司章程、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、财务会计报告的权利。

《投资者关系管理制度》第三条规定：公司投资者关系管理工作应参照公平、公正、公开的原则，以及权益保障原则。充分保障投资者知情权等合法权益。

（二）保障投资者享有资产收益的权利

《公司章程（草案）》第三十二条第一款规定：公司股东享有依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式利益分配的权利；第三十二条第六款规定：公司终止或者清算时，股东享有按其所持有的股份份额参加公司剩余财产分配的权利；第一百五十五条规定了公司利润分配政策，公司实施积极的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报，并保持连续性和稳定性；公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事、监事和公众投资者的意见。

（三）保障投资者参与重大决策的权利

《公司章程（草案）》第三十二条第二款规定：公司股东享有依法请求、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的权利；第三十二条第三款规定股东享有对公司的经营进行监督，提出建议或者质询的权利。

《公司章程（草案）》第四十条规定：股东大会是公司的权利机构，依法行使决定公司经营方针和投资计划、审议批准公司的年度财务预算、决算方案、利润分配方案和弥补亏损方案、增减注册资本、发行公司占全、合并、分离、解散、清算、股权激励计划等重要事项的职权。

《公司章程（草案）》第四十四条中规定：本公司召开股东大会的地点为：本公司住所地或董事会指定的地点；股东大会应当设置会场，以现场会议形式召开。公司还将提供网络或其他证券监管机构认可的方式为股东参加股东大会提供便利。股东通过上述方式参加股东大会的，视为出席；公司召开股东大会提供网络方式投票的，应为股东提供安全、方便、经济的股东大会网络投票系统，通过股东大会网络投票系统身份认证的投资者，可以确认其合法有效的股东身份，具有合法有效的表决权。公司召开股东大会采用证券监管机构认可的其他方式投票的，按照相关业务规则确认股东身份；公司股东大会审议法律、行政法规、部门规章和证券监管机构相关规定要求采用网络投票方式进行表决的相关事项时，应当提供证券监管机构认可的网络投票系统进行投票表决。

《公司章程（草案）》第七十八条中规定：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。股东大会审议影响中小投资者利益的重大事项时，对中小投资者表决应当单独计票。单独计票结果应当及时公开披露。

《公司章程（草案）》第八十条中规定：公司应在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径，优先提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段，为股东参加股东大会提供便利。

《股东大会议事规则》第八十二条规定：股东大会在选举董事、监事进行表决时，根据公司章程规定或者股东大会决议，可以实行累积投票制。独立董事选举应实行累计投票制。

（四）保障投资者选择管理者的权利

《公司章程（草案）》第四十条第六款规定：股东大会依法行使选举和更换非由职工代表担任的公司董事、监事，决定有关董事、监事的报酬事项。

第九节 财务会计信息与管理层分析

本节的财务会计数据及有关分析说明反映了本公司报告期内经审计的财务状况、经营成果和现金流量。公司董事会提请投资者注意，本节分析与讨论应结合公司经审计的财务报表及报表附注，以及本招股说明书揭示的财务及其他信息一并阅读。以下分析所涉及数据及口径若无特别说明，均依据公司报告期内经立信会计师事务所审计的财务会计报告，按合并报表口径披露。

一、合并财务报表

（一）合并资产负债表

单位：元

项目	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
流动资产：			
货币资金	236,959,289.60	87,874,788.65	273,826,357.45
应收账款	20,251,656.57	1,422,522.09	583,826.80
预付款项	1,673,798.17	527,767.07	4,558,226.40
应收利息	9,695.69	1,872.44	-
其他应收款	7,916,468.31	7,350,430.62	2,636,302.09
其他流动资产	31,761,208.11	256,016,481.32	5,322,196.98
流动资产合计	298,572,116.45	353,193,862.19	286,926,909.72
非流动资产：			
可供出售金融资产	72,627,200.00	47,650,000.00	-
固定资产	16,950,791.91	3,970,139.81	3,432,632.74
无形资产	3,573,471.27	1,034,260.22	620,681.94
长期待摊费用	1,128,157.75	1,889,214.91	2,450,857.90
递延所得税资产	1,698,257.19	1,035,160.17	486,290.98
其他非流动资产	24,477,561.13	18,059,800.00	-
非流动资产合计	120,455,439.25	73,638,575.11	6,990,463.56
资产总计	419,027,555.70	426,832,437.30	293,917,373.28
流动负债：			
应付账款	31,054,701.34	10,317,320.35	12,908,671.99

预收款项	4,791,658.33	4,174,585.87	3,807,065.47
应付职工薪酬	10,667,703.59	8,086,781.73	7,693,854.04
应交税费	838,128.70	935,317.71	690,202.99
其他应付款	1,136,217.67	1,264,644.65	542,656.15
其他流动负债	7,533,176.00	2,232,401.72	2,620,178.51
流动负债合计	56,021,585.63	27,011,052.03	28,262,629.15
负债合计	56,021,585.63	27,011,052.03	28,262,629.15
所有者权益：			
股本	64,802,395.00	64,802,395.00	59,595,626.00
资本公积	140,614,363.21	140,614,363.21	45,538,761.27
其他综合收益	1,620,271.87	-936,644.04	-117.30
盈余公积	18,808,433.62	14,054,030.87	9,536,724.21
未分配利润	137,160,506.37	181,287,240.23	150,983,749.95
所有者权益合计	363,005,970.07	399,821,385.27	265,654,744.13
负债及所有者权益合计	419,027,555.70	426,832,437.30	293,917,373.28

（二）合并利润表

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
一、营业总收入	244,780,551.45	206,483,002.07	226,389,386.39
营业收入	244,780,551.45	206,483,002.07	226,389,386.39
利息收入	-	-	-
二、营业总成本	210,089,795.64	176,973,461.30	187,006,227.72
营业成本	104,687,340.03	69,304,138.14	94,857,248.73
营业税金及附加	683,976.30	326,717.57	368,346.67
销售费用	32,398,496.49	39,068,677.98	33,095,775.20
管理费用	69,302,921.87	67,571,323.29	59,450,078.20
财务费用	-81,238.24	-357,971.44	-655,067.93
资产减值损失	3,098,299.19	1,060,575.76	-110,153.15
投资收益	18,967,881.48	15,728,872.73	7,428,772.86
三、营业利润	53,658,637.29	45,238,413.50	46,811,931.53
营业外收入	2,931,515.13	3,667,771.12	5,840,238.32
营业外支出	3,671.50	-	911.26

四、利润总额	56,586,480.92	48,906,184.62	52,651,258.59
所得税费用	6,531,506.93	3,717,004.49	7,272,499.93
五、净利润	50,054,973.99	45,189,180.13	45,378,758.66
归属于母公司所有者的净利润	50,054,973.99	45,189,180.13	45,378,758.66
少数股东损益	-	-	-
六、其他综合收益的税后净额	2,556,915.91	-936,526.74	-117.30
归属母公司所有者的其他综合收益的税后净额	2,556,915.91	-936,526.74	-117.30
1.可供出售金融资产公允价值变动损益	10,370.00	-935,000.00	-
2.外币财务报表折算差额	2,546,545.91	-1,526.74	-117.30
七、综合收益总额	52,611,889.90	44,252,653.39	45,378,641.36
归属于母公司所有者的综合收益总额	52,611,889.90	44,252,653.39	45,378,641.36
归属于少数股东的综合收益总额	-	-	-
八、每股收益：			
1.基本每股收益（元/股）	0.77	0.71	0.77
2.稀释每股收益（元/股）	0.77	0.71	0.77

（三）合并现金流量表

单位：元

项目	2016 年度	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	244,593,074.98	217,958,225.51	237,636,083.89
收到的税费返还	3,957,645.44	6,307,987.05	-
收到其他与经营活动有关的现金	3,205,943.35	3,994,616.60	6,571,178.92
经营活动现金流入小计	251,756,663.77	228,260,829.16	244,207,262.81
购买商品、接受劳务支付的现金	97,453,838.46	74,209,574.50	91,909,697.36
支付给职工以及为职工支付的现金	57,884,191.42	56,835,354.00	49,847,799.82
支付的各项税费	19,375,928.44	12,871,040.71	16,778,325.87
支付其他与经营活动有关的现金	36,580,967.71	52,021,405.87	40,391,667.29
经营活动现金流出小计	211,294,926.03	195,937,375.08	198,927,490.34
经营活动产生的现金流量净额	40,461,737.74	32,323,454.08	45,279,772.47

二、投资活动产生的现金流量			
收回投资收到的现金	12,023,305.81	-	-
取得投资收益收到的现金	16,999,575.67	15,728,872.73	7,428,772.86
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	30,130.00	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	882,129,000.00	1,714,409,000.00	1,840,414,000.00
投资活动现金流入小计	911,151,881.48	1,730,168,002.73	1,847,842,772.86
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	12,230,049.77	21,437,486.62	5,350,948.44
投资支付的现金	45,020,000.00	48,750,000.00	-
支付其他与投资活动有关的现金	658,370,000.00	1,968,168,000.00	1,840,414,000.00
投资活动现金流出小计	715,620,049.77	2,038,355,486.62	1,845,764,948.44
投资活动产生的现金流量净额	195,531,831.71	-308,187,483.89	2,077,824.42
三、筹资活动产生的现金流量			
吸收投资收到的现金	-	100,282,370.94	49,999,955.40
筹资活动现金流入小计	-	100,282,370.94	49,999,955.40
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	89,427,305.10	10,368,383.19	-
筹资活动现金流出小计	89,427,305.10	10,368,383.19	-
筹资活动产生的现金流量净额	-89,427,305.10	89,913,987.75	49,999,955.40
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	2,518,236.60	-1,526.74	-117.30
五、现金及现金等价物净增加额	149,084,500.95	-185,951,568.80	97,357,434.99
加：期初现金及现金等价物余额	87,874,788.65	273,826,357.45	176,468,922.46
六、期末现金及现金等价物余额	236,959,289.60	87,874,788.65	273,826,357.45

二、财务报表编制基础及审计意见

（一）财务报表编制基础

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

督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 15 号——财务报告的一般规定》的披露规定编制财务报表。

（二）财务报表审计意见

立信会计师事务所（特殊普通合伙）接受本公司委托，审计了公司 2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日、2016 年 12 月 31 日的资产负债表及 2014 年度、2015 年度、2016 年度的利润表、现金流量表及所有者权益变动表，并出具了标准无保留意见的信会师报字[2017]第 ZA14650 号《审计报告》。立信会计师事务所（特殊普通合伙）认为，绿岸网络财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了绿岸网络 2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日和 2016 年 12 月 31 日的合并及公司财务状况以及 2014 年度、2015 年度和 2016 年度的合并及公司经营成果和现金流量。

三、影响公司盈利能力的主要因素

影响公司业绩的主要因素包括游戏行业发展状况、游戏产业政策、游戏市场需求变化、游戏业务模式、游戏产品质量、游戏推广支出、游戏研发支出等。

游戏行业发展状况、游戏产业政策、游戏市场需求变化情况参见本招股说明书“第六节 业务和技术”。

（一）游戏业务模式

公司的游戏业务模式主要包括两种：自主开发运营、代理运营，不同的业务模式下的毛利率不同，进而影响公司的盈利能力。报告期内，公司业务模式主要为代理运营，主要系公司向其他游戏开发企业支付授权金获得游戏独家运营授权。截至报告期末，公司代理运营的游戏产品主要包括《蜀门》、《醉逍遥》和《六扇门》。在此情况下，公司在一定年限内需将支付的授权金摊销计入业务成本，同时需要根据玩家充值金额按约定比例向游戏开发商支付分成费用。《天之禁》为公司自主开发运营的游戏产品，无需支付授权金或分成费用，因此该种业务模式下产品毛利率较高。

（二）游戏产品质量

网络游戏产品均具有一定的生命周期，游戏的质量直接影响付费用户数量和人均付费金额，从而影响运营收入，因此现有游戏产品的持续升级维护及高品质新游戏产品的后续推出，是游戏企业持续保持盈利能力的关键。报告期内，公司主要的营业收入来源为《蜀门》、《醉逍遥》、《六扇门》及《天之禁》等网络游戏，上述游戏已较为成熟并持续获得玩家认可，公司通过及时的版本更新、升级以及丰富的宣传推广活动获得了玩家的持续支持。未来公司也将不断加大游戏研发力度，在维持现有产品的成功运营及新游戏顺利推广上线的同时，继续做好新产品的研发工作，及时推出更多的高品质游戏，不断提高公司的盈利能力。

（三）游戏推广及游戏研发支出

游戏的推广活动在游戏运营中占据重要的地位，高品质游戏的持续研发也关系着企业未来长远发展，二者既是推动公司收入增长的重要因素，又是成本费用的重要构成部分。因此，游戏推广费用及研发费用发生后，是否达到公司预期的市场效果，并为公司业绩收入带来相应的促进作用，将直接影响公司的盈利能力。

四、审计基准日至招股书签署日之间的经营状况

报告期末至本招股说明书签署日，公司的经营状况良好，主要客户和供应商的构成、经营模式、税收政策、核心业务人员以及其他可能影响投资者判断的重大事项等方面均未发生重大变化。

五、重要会计政策及会计估计

（一）遵循企业会计准则的声明

公司所编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了报告期公司的财务状况、经营成果、现金流量等有关信息。

（二）会计期间

自公历 1 月 1 日至 12 月 31 日止为一个会计年度。

（三）营业周期

公司营业周期为 12 个月。

（四）记账本位币

公司采用人民币为记账本位币。

（五）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

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资产、负债（包括最终控制方收购被合并方而形成的商誉）在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。在合并中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。

非同一控制下企业合并：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。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；合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，经复核后，计入当期损益。

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直接相关费用，于发生时计入当期损益；为企业合并而发行权益性证券的交易费用，冲减权益。

（六）合并财务报表的编制方法

1、合并范围

公司合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，所有子公司（包括公司所控制的被投资方可分割的部分）均纳入合并财务报表。

2、合并程序

公司以自身和各子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，编制合并财

务报表。公司编制合并财务报表，将整个企业集团视为一个会计主体，依据相关企业会计准则的确认、计量和列报要求，按照统一的会计政策，反映本企业集团整体财务状况、经营成果和现金流量。

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、会计期间与公司一致，如子公司采用的会计政策、会计期间与公司不一致的，在编制合并财务报表时，按公司的会计政策、会计期间进行必要的调整。对于非同一控制下企业合并取得的子公司，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其财务报表进行调整。对于同一控制下企业合并取得的子公司，以其资产、负债（包括最终控制方收购该子公司而形成的商誉）在最终控制方财务报表中的账面价值为基础对其财务报表进行调整。

子公司所有者权益、当期净损益和当期综合收益中属于少数股东的份额分别在合并资产负债表中所有者权益项目下、合并利润表中净利润项目下和综合收益总额项目下单独列示。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。

（1）增加子公司或业务

在报告期内，若因同一控制下企业合并增加子公司或业务的，则调整合并资产负债表的期初数；将子公司或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；将子公司或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。

在报告期内，若因非同一控制下企业合并增加子公司或业务的，则不调整合并资产负债表期初数；将该子公司或业务自购买日至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表；该子公司或业务自购买日至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表。

（2）处置子公司或业务

①一般处理方法

在报告期内，公司处置子公司或业务，则该子公司或业务期初至处置日的收

入、费用、利润纳入合并利润表；该子公司或业务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被投资方控制权时，对于处置后的剩余股权投资，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与商誉之和的差额，计入丧失控制权当期的投资收益。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益或除净损益、其他综合收益及利润分配之外的其他所有者权益变动，在丧失控制权时转为当期投资收益，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。

因其他投资方对子公司增资而导致公司持股比例下降从而丧失控制权的，按照上述原则进行会计处理。

（七）现金及现金等价物的确定标准

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

（八）外币业务和外币报表折算

1、外币业务

外币业务采用交易发生日的即期汇率作为折算汇率将外币金额折合成人民币记账。

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

2、外币财务报表的折算

资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算；所有

者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。利润表中的收入和费用项目，采用平均汇率折算。

处置境外经营时，将与该境外经营相关的外币财务报表折算差额，自所有者权益项目转入处置当期损益。

（九）金融工具

金融工具包括金融资产、金融负债和权益工具。

1、金融工具的分类

金融资产和金融负债于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，包括交易性金融资产或金融负债和直接指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债；持有至到期投资；应收款项；可供出售金融资产；其他金融负债等。

2、金融工具的确认依据和计量方法

（1）以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

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

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

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

（2）持有至到期投资

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

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

处置时，将所取得价款与该投资账面价值之间的差额计入投资收益。

（3）应收款项

公司对外销售商品或提供劳务形成的应收债权，以及公司持有的其他企业的不包括在活跃市场上有报价的债务工具的债权，包括应收账款、其他应收款等，以向购货方应收的合同或协议价款作为初始确认金额；具有融资性质的，按其现值进行初始确认。

收回或处置时，将取得的价款与该应收款项账面价值之间的差额计入当期损益。

（4）可供出售金融资产

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

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益。期末以公允价值计量且将公允价值变动计入其他综合收益。但是，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

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

（5）其他金融负债

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

3、金融资产转移的确认依据和计量方法

公司发生金融资产转移时，如已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方，则终止确认该金融资产；如保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，则不终止确认该金融资产。

在判断金融资产转移是否满足上述金融资产终止确认条件时，采用实质重于形式的原则。公司将金融资产转移区分为金融资产整体转移和部分转移。金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：

（1）所转移金融资产的账面价值；

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

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

（1）终止确认部分的账面价值；

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

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

4、金融负债终止确认条件

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

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

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

公司若回购部分金融负债的，在回购日按照继续确认部分与终止确认部分的相对公允价值，将该金融负债整体的账面价值进行分配。分配给终止确认部分的

账面价值与支付的对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

5、金融资产和金融负债的公允价值的确定方法

存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值。不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。在估值时，公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，选择与市场参与者在相关资产或负债的交易中所考虑的资产或负债特征相一致的输入值，并优先使用相关可观察输入值。只有在相关可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，才使用不可观察输入值。

6、金融资产（不含应收款项）减值的测试方法及会计处理方法

除以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产外，公司于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，如果有客观证据表明某项金融资产发生减值的，计提减值准备。

（1）可供出售金融资产的减值准备：

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

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

可供出售权益工具投资发生的减值损失，不通过损益转回。

（2）持有至到期投资的减值准备：

持有至到期投资减值损失的计量比照应收款项减值损失计量方法处理。

（十）应收款项坏账准备

1、单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准：占应收款项账面余额 10%以上的款项。

单项金额重大应收款项坏账准备的计提方法：

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

2、按组合计提坏账准备应收款项

确定组合的依据	
组合 1	根据以前年度与之相同或相类似的、按账龄段划分的具有类似信用风险特征的应收款项
按组合计提坏账准备的计提方法	
组合 1	账龄分析法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

1 年以内（含 1 年）	5.00	5.00
1—2 年	10.00	10.00
2—3 年	30.00	30.00
3 年以上	100.00	100.00

3、单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项

单独计提坏账准备的理由：有客观证据表明单项金额虽不重大，但因其发生了特殊减值的应收款项应进行单项减值测试。

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计提坏账准备。

（十一）划分为持有待售的资产

公司将同时满足下列条件的组成部分（或非流动资产）确认为持有待售：

（1）该组成部分必须在其当前状况下仅根据出售此类组成部分的惯常条款即可立即出售；

（2）公司已经就处置该组成部分（或非流动资产）作出决议，如按规定需得到股东批准的，已经取得股东大会或相应权力机构的批准；

（3）公司已与受让方签订了不可撤销的转让协议；

（4）该项转让将在一年内完成。

（十二）长期股权投资

1、共同控制、重大影响的判断标准

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

重大影响，是指对一个企业的财务和经营决策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。公司能够对被投资单位施加重大影响的，被投资单位为公司联营企业。

2、初始投资成本的确定

（1）企业合并形成的长期股权投资

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

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

核算的初始投资成本。

（2）其他方式取得的长期股权投资

以支付现金方式取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本。

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

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

通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本按照公允价值为基础确定。

3、后续计量及损益确认方法

（1）成本法核算的长期股权投资

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

（2）权益法核算的长期股权投资

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

公司按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值；按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应享有的部分，相应减少长期股权

投资的账面价值；对于被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入所有者权益。

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

公司与联营企业、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公司的部分，予以抵销，在此基础上确认投资收益。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，全额确认。公司与联营企业、合营企业之间发生投出或出售资产的交易，该资产构成业务的，按照本附注“X、（X）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法”和“X、（X）合并财务报表的编制方法”中披露的相关政策进行会计处理。

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

（3）长期股权投资的处置

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益。

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

因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，

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

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

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

（十三）投资性房地产

投资性房地产是指为赚取租金或资本增值，或两者兼有而持有的房地产，包括已出租的土地使用权、持有并准备增值后转让的土地使用权、已出租的建筑物（含自行建造或开发活动完成后用于出租的建筑物以及正在建造或开发过程中将来用于出租的建筑物）。

公司对现有投资性房地产采用成本模式计量。对按照成本模式计量的投资性房地产一出租用建筑物采用与本公司固定资产相同的折旧政策，出租用土地使用权按与无形资产相同的摊销政策执行。

（十四）固定资产

1、固定资产确认条件

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

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

2、折旧方法

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

各类固定资产折旧方法、折旧年限、残值率和年折旧率如下：

类别	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
通用设备	3-5	5	19.00-31.67
专用设备	3-5	5	19.00-31.67
运输设备	4	5	23.75
房屋建筑物	20	5	4.75

（十五）无形资产

1、无形资产的计价方法

- （1）公司取得无形资产时按成本进行初始计量；

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

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

在非货币性资产交换具备商业实质且换入资产或换出资产的公允价值能够

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

（2）后续计量

在取得无形资产时分析判断其使用寿命。

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

2、使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计情况

项目	预计使用寿命	依据
软件使用权及著作权	3-5	预计使用年限
特许经营权	2-3	预计受益年限

每年度终了，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。

经复核，本年期末无形资产的使用寿命及摊销方法与以前估计未有不同。

（十六）长期资产减值

长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产等长期资产，于资产负债表日存在减值迹象的，进行减值测试。减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

商誉至少在每年年度终了进行减值测试。

公司进行商誉减值测试，对于因企业合并形成的商誉的账面价值，自购买日

起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，将其分摊至相关的资产组组合。在将商誉的账面价值分摊至相关的资产组或者资产组组合时，按照各资产组或者资产组组合的公允价值占相关资产组或者资产组组合公允价值总额的比例进行分摊。公允价值难以可靠计量的，按照各资产组或者资产组组合的账面价值占相关资产组或者资产组组合账面价值总额的比例进行分摊。

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

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

（十七）长期待摊费用

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

1、摊销方法

长期待摊费用在受益期内平均摊销。

2、摊销年限

项目	摊销年限	依据
租入固定资产改良	3-5	租赁年限

（十八）职工薪酬

1、短期薪酬的会计处理方法

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

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

职工福利费为非货币性福利的，如能够可靠计量的，按照公允价值计量。

2、设定提存计划的会计处理方法

公司按当地政府的相关规定为职工缴纳基本养老保险和失业保险，在职工为公司提供服务的会计期间，按以当地规定的缴纳基数和比例计算应缴纳金额，确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

3、辞退福利的会计处理方法

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

（十九）收入

1、销售商品收入确认和计量原则

（1）销售商品收入确认的一般原则：

- ①公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；
- ②公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；
- ③收入的金额能够可靠地计量；
- ④相关的经济利益很可能流入公司；
- ⑤相关的、已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

（2）公司销售商品收入确认的具体原则：

①独立运营：按游戏用户使用游戏虚拟道具情况确认收入。对于一次性道具，在游戏用户实际使用虚拟货币购买并使用该道具后确认收入；对于有限期道具，

在游戏用户购买该道具时计入其他流动负债，并在该有限期内平均结转收入；对于永久性道具，在该道具剩余服务期内按直线法结转收入，道具剩余服务期以合理估计的玩家生命周期和游戏生命周期孰短来确定。

②联合运营：按收取的游戏用户充值款，扣除应支付给合作运营方的分成款后的净额确认收入。

2、让渡资产使用权收入的确认和计量原则

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

（1）利息收入金额，按照他人使用本企业货币资金的时间和实际利率计算确定。

（2）使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

（二十）政府补助

1、类型

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

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

公司将政府补助划分为与资产相关的具体标准为：取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助。

公司将政府补助划分为与收益相关的具体标准为：除与资产相关的政府补助之外的政府补助。

对于政府文件未明确规定补助对象的，公司将该政府补助划分为与资产相关

或与收益相关的判断依据为：根据实际补助对象划分。

2、会计处理

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，用于补偿公司以后期间的相关费用或损失的，取得时确认为递延收益，在确认相关费用的期间计入当期营业外收入；用于补偿公司已发生的相关费用或损失的，取得时直接计入当期营业外收入。

（二十一）递延所得税资产和递延所得税负债

对于可抵扣暂时性差异确认递延所得税资产，以未来期间很可能取得的用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。对于能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，以很可能获得用来抵扣可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认相应的递延所得税资产。

对于应纳税暂时性差异，除特殊情况外，确认递延所得税负债。

不确认递延所得税资产或递延所得税负债的特殊情况包括：商誉的初始确认；除企业合并以外的发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）的其他交易或事项。

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

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

（二十二）重要会计政策和会计估计的变更

1、重要的会计政策变更

（1）2016 年度前，公司销售游戏虚拟道具所取得的收入在游戏用户实际使用虚拟货币购买虚拟道具时予以确认。2016 年以来，参考“北京注册会计师协会专家委员会专家提示[2016]第 1 号—关于网络游戏企业收入审计技巧和方法”以及同行业公司的收入确认政策，公司认为，应当将虚拟道具分为一次性消耗道具、有限期道具和永久性道具三类，对于一次性道具，在游戏用户实际使用虚拟货币购买并使用该道具后确认收入；对于有限期道具，在游戏用户购买该道具时计入其他流动负债，并在该有限期内平均结转收入；对于永久性道具，在该道具剩余服务期内按直线法结转收入，道具剩余服务期以合理估计的玩家生命周期和游戏生命周期孰短来确定。基于不同的道具类型采用不同收入确认方式更加符合上述北注协政策以及公司在游戏运营中对自身权利义务的划分。因此，公司决定采用新的收入确认政策。此项会计政策变更，业经 2016 年 8 月 11 日召开的第二届第七次董事会决议，并经公司 2016 年 8 月 26 日召开的 2016 年第二次临时股东大会审议通过。

上述会计政策变更对 2014 年 1 月 1 日留存收益的合计影响金额为-855,858.54 元，上述会计政策变更对 2014 年度、2015 年度、2016 年度净利润的影响金额如下：

2014 年度	2015 年度	2016 年度
191,619.38	151,060.63	-421,982.90

（2）执行《增值税会计处理规定》

财政部于 2016 年 12 月 3 日发布了《增值税会计处理规定》（财会[2016]22 号），适用于 2016 年 5 月 1 日起发生的相关交易。公司执行该规定的主要影响如下：

会计政策变更的内容和原因	受影响的报表项目名称和金额
（1）将利润表中的“营业税金及附加”项目调整为“税金及附加”项目。	税金及附加
（2）将自 2016 年 5 月 1 日起企业经营活动发生的房产税、土地使用税、车船使用税、印花税、河道管理费从“管理费用”项目重分类至“税金及附加”	调增税金及附加本年金额 294,160.85 元，调减管理费用本年金额 294,160.85 元。

项目，2016 年 5 月 1 日之前发生的税费不予调整。
比较数据不予调整。

2、重要的会计估计变更

2016 年度，随着游戏运营时间的增加，公司对游戏玩家行为有了更进一步的了解，同时参考同行业公司公开信息，公司决定对用户流失标准进行调整。公司根据历史的运营数据对游戏玩家生命周期进行了重新测算。测算结果显示客户端游戏的玩家平均生命周期为 360 天，而原先估计的 180 天生命周期已不符合现实情况。因此，公司于 2016 年 8 月 11 日召开第二届第七次董事会，做出会计估计变更决议。变更后预估的玩家生命周期为 360 天。2016 年 8 月 26 日，上述会计变更事项经 2016 年第三次临时股东大会审议通过。该会计估计变更事项对 2016 年度净利润的影响金额为：-786,246.75 元。

六、主要税种、税率与税收政策

（一）主要税种和税率

报告期内，公司执行的主要税种及税率如下：

税种	计税依据	税率		
		2016年度	2015年度	2014年度
增值税	按税法规定计算的销售货物和应税劳务收入为基础计算销项税额，在扣除当期允许抵扣的进项税额后，差额部分为应交增值税	6%	6%	6%
城市维护建设税	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计缴	1%、5%	1%、5%	1%、5%
教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税计缴	3%	3%	3%
地方教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税计缴	2%	2%	2%
企业所得税	按应纳税所得额计缴	15%、 16.5%、 25%	15%、 16.5%、 25%	15%、 16.5%、 25%

不同企业所得税税率纳税主体：

企业法人名称	企业所得税税率		
	2016年度	2015年度	2014年度
上海绿岸网络科技股份有限公司	15%	15%	15%
绿岸网络科技（香港）股份有限公司	16.5%	16.5%	16.5%
上海飞溢网络科技有限公司	25%	25%	25%

（二）税收优惠

公司于 2012 年 9 月取得有效期为三年的《高新技术企业证书》，证书编号为 GR201231000164，根据上海市浦东新区国家税务局关于高新技术企业所得税减免通知的规定，公司自 2012 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日止减按 15% 税率缴纳企业所得税。

公司于 2015 年 8 月取得有效期为三年的《高新技术企业证书》，证书编号为 GF201531000246，根据上海市浦东新区国家税务局关于高新技术企业所得税减免通知的规定，公司自 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日止减按 15% 税率缴纳企业所得税。

七、合并报表范围

截至 2016 年 12 月 31 日止，公司合并财务报表范围内子公司如下：

子公司名称	是否纳入合并财务报表范围		
	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
绿岸网络科技（香港）股份有限公司	是	是	是
上海飞溢网络科技有限公司	是	是	是

八、非经常性损益

报告期内，经注册会计师鉴证的非经常性损益的具体情况如下：

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
非流动资产处置损益	1,968,305.81	9,315.70	-
计入当期损益的政府补助（与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除	2,883,917.05	3,608,755.00	5,806,036.00

外)			
委托他人投资或管理资产的损益	16,949,575.67	15,728,872.73	7,428,772.86
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	43,926.58	49,700.42	33,291.06
所得税影响额	-3,277,142.33	-2,909,812.84	-1,990,214.99
合计	18,568,582.78	16,486,831.01	11,277,884.93

九、主要财务指标

（一）基本财务指标

财务指标	2016 年度/2016 年 12 月 31 日	2015 年度/2015 年 12 月 31 日	2014 年度/2014 年 12 月 31 日
流动比率	5.33	13.08	10.15
速动比率	5.33	13.08	10.15
资产负债率（母公司）	11.01%	6.32%	9.61%
应收账款周转率	22.59	205.83	389.77
存货周转率	-	-	-
息税折旧摊销前利润（万元）	6,145.48	5,198.96	6,509.60
归属于发行人股东的净利润（万元）	5,005.50	4,518.92	4,537.88
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	3,148.64	2,870.23	3,410.09
利息保障倍数	-	-	-
每股经营活动产生的现金流量（元/股）	0.62	0.50	0.76
每股净现金流量（元）	2.30	-2.87	1.63
基本每股收益（元）	0.77	0.71	0.77
稀释每股收益（元）	0.77	0.71	0.77
归属于发行人股东的每股净资产（元/股）	5.60	6.17	4.46
无形资产（土地使用权除外）占净资产比例	0.98%	0.26%	0.23%

表中指标计算公式：

流动比率=流动资产÷流动负债

速动比率=（流动资产-存货）÷流动负债

资产负债率=（负债总额÷资产总额）×100%

应收账款周转率=营业收入÷应收账款平均余额

存货周转率=营业成本÷存货平均余额

息税折旧摊销前利润=利润总额+利息支出+固定资产折旧费用+摊销

利息保障倍数=息税前利润÷利息费用

每股经营活动产生的现金流量=经营活动产生的现金流量÷期末股本

每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额÷期末股本

归属于发行人股东的每股净资产=归属于母公司股东权益÷期末股本

无形资产（扣除土地使用权）占净资产的比例=（无形资产－土地使用权）÷期末净资产

（二）净资产收益率及每股收益

按照中国证监会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第9号——净资产收益率和每股收益的计算及披露（2010年修订）》（“中国证券监督管理委员会公告[2010]2号”）、《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第1号——非经常性损益》（“中国证券监督管理委员会公告[2008]43号”）要求计算的净资产收益率和每股收益如下：

1、每股收益

单位：元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	基本每股收益	稀释每股收益	基本每股收益	稀释每股收益	基本每股收益	稀释每股收益
归属于公司普通股股东的净利润	0.77	0.77	0.71	0.71	0.77	0.77
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	0.49	0.49	0.45	0.45	0.58	0.58

2、加权平均净资产收益率

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
归属于公司普通股股东的净利润	12.95%	12.69%	22.09%
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	8.15%	8.06%	16.60%

十、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

1、2017年1月，公司最终控制方自然人许帆对上海高讯投资有限公司持股比例增加至85%。此次变更后自然人许帆通过上海高讯投资有限公司间接持有公

司 13.08%的股权。

2、2017 年 2 月，公司申请注销子公司上海飞溢网络科技有限公司。截至 2017 年 5 月 8 日，注销手续尚在办理中。

3、2017 年 3 月 10 日，上海市知识产权法院就公司诉开心有限公司一案做出一审判决，判决开心有限向公司返还人民币 50 万元。因此，公司对应收开心有限款项单独计提坏账准备。

4、2017 年 3 至 4 月，公司累计出售了所持有的深圳聚领威锋科技股份有限公司 2%股权，转让价款为人民币 600 万元。

5、2017 年 3 月，公司出售了位于深圳市侨城北路以西天鹅堡（二期）R 栋 17A 的房产，转让价款为人民币 1,776.67 万元，并于 2017 年 4 月办理了过户登记。

6、2017 年 4 月，公司与深圳市东方富海投资管理股份有限公司及上海高讯投资有限公司签订股权转让协议，分别向上述两家单位出售公司所持有的富海深湾（芜湖）移动创新股权投资基金（有限合伙）合计 7.3529%股权，转让价款合计人民币 1,077.81 万元。

7、2017 年 4 月 11 日召开的公司第二届董事会第十四次会议决议审议通过了 2016 年度利润分配方案：公司因经营发展需要，2016 年度不分配利润，也不进行资本公积转增股本。

（二）承诺及或有事项

1、重要承诺事项

公司无需要披露的承诺事项。

2、或有事项

公司或有事项为尚未了结的诉讼，具体情况参见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“三、其他涉诉和仲裁事项”。

（三）其他重要事项

公司无需要披露的其他重要事项。

十一、盈利能力分析

报告期内，公司主要经营情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
营业收入	24,478.06	20,648.30	22,638.94
营业成本	10,468.73	6,930.41	9,485.72
毛利	14,009.32	13,717.89	13,153.21
综合毛利率	57.23%	66.44%	58.10%
主营业务收入	24,467.90	20,604.77	22,638.94
主营业务成本	10,468.73	6,922.20	9,485.72
主营业务毛利	13,999.17	13,682.58	13,153.22
主营业务毛利率	57.21%	66.40%	58.10%
营业利润	5,365.86	4,523.84	4,681.19
利润总额	5,658.65	4,890.62	5,265.13
净利润	5,005.50	4,518.92	4,537.88

（一）营业收入分析

报告期内，公司营业收入构成如下：

单位：万元

营业收入	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	24,467.90	99.96%	20,604.77	99.79%	22,638.94	100.00%
其他业务收入	10.15	0.04%	43.53	0.21%	-	-
合计	24,478.06	100.00%	20,648.30	100.00%	22,638.94	100.00%

报告期内，公司收入主要来自于主营业务。报告期各期内，公司营业收入分别为 22,638.94 万元、20,648.30 万元和 24,478.06 万元，主营业务收入分别为 22,638.94 万元、20,604.77 万元和 24,467.90 万元，主营业务收入占营业收入比重分别为 100%、99.79%和 99.96%。

1、主营业务收入按游戏类别分析

报告期内，公司主营业务收入按游戏类别划分情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
客户端游戏	20,302.32	82.98%	20,599.81	99.98%	22,638.94	100.00%
移动游戏	3,995.53	16.33%	0.15	0.00%	-	-
其他	170.05	0.69%	4.82	0.02%	-	-
合计	24,467.90	100.00%	20,604.77	100.00%	22,638.94	100.00%

报告期内，公司运营产品主要为客户端游戏和移动游戏，公司收入主要来源于客户端游戏。报告期内，公司客户端游戏收入占主营业务收入比重分别为 100.00%、99.98% 和 82.98%。公司主营业务收入按游戏类别划分变动及原因如下：

（1）客户端游戏

报告期内，公司客户端游戏收入分别为 22,638.94 万元、20,599.81 万元和 20,302.32 万元。公司的客户端游戏产品为《蜀门》、《醉逍遥》和《天之禁》。报告期内，公司客户端游戏收入稳中有降，主要为受客户端游戏行业增速放缓的影响，且公司主要产品《蜀门》和《醉逍遥》步入成熟期所致。

（2）移动游戏

报告期内，公司移动游戏收入主要来自 2016 年度，为 3,995.53 万元，占本期主营业务收入的 16.33%，公司移动游戏收入主要来自《六扇门》。

2016 年度，中国网络游戏市场发生较大转变，移动游戏市场份额首次超过客户端游戏市场份额，公司管理层在准确把握市场动态的基础上，积极布局移动游戏产业链，其移动游戏产品《六扇门》于 2016 年 6 月上线。公司在保证客户端游戏收入稳定的情况下，顺应行业的发展变化，使公司的收入来源更多元化，提升了公司抵御行业变革风险的能力。

2、主营业务收入按游戏产品分析

报告期内，公司主营业务收入按产品分类划分情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
蜀门	14,081.43	57.55%	13,391.46	65.00%	17,417.56	76.93%
醉逍遥	4,441.68	18.15%	4,121.36	20.00%	5,126.62	22.65%
天之禁	1,779.21	7.27%	3,086.99	14.98%	94.76	0.42%
六扇门	3,995.53	16.33%	-	-	-	-
其他	170.05	0.69%	4.97	0.02%	-	-
合计	24,467.90	100.00%	20,604.77	100.00%	22,638.94	100.00%

报告期内，公司主营业务收入来源主要为《蜀门》、《醉逍遥》、《天之禁》和《六扇门》。报告期内，公司主营业务收入按产品划分变动及原因如下：

（1）《蜀门》

报告期内，《蜀门》的收入分别为 17,417.56 万元、13,391.46 万元和 14,081.43 万元，占主营业务收入比重分别为 76.93%、65.00%和 57.55%。《蜀门》为公司向云蟾网络支付授权金并获得独家运营授权的 MMORPG 类客户端游戏，经过多年运营，《蜀门》为公司主营业务收入的主要来源之一。

2015 年度，《蜀门》的收入较 2014 年度有所下降，主要系其已成功运营多年，游戏逐渐进入成熟期，尝试性新玩家逐渐减少，游戏总充值金额有所下降所致。

2016 年度，公司改进了运营策略，针对《蜀门》的运营战略以维系现有用户、召回老用户为主，通过一系列的宣传推广活动和促销活动，增加游戏用户对游戏的黏着度，提升玩家的付费意愿，使当年《蜀门》运营收入较 2015 年有所回升。

报告期内，《蜀门》相关运营数据统计如下：

项目	蜀门		
	2016 年度	2015 年度	2014 年度
月平均主网页浏览量（万次）	4.35	5.39	6.99
期末注册账户数（万人）	4,510.38	4,354.15	4,233.73
期末服务器数量（组）	16	16	25

月平均活跃账户数（万个）	26.18	27.18	37.85
月平均付费账户数（万个）	1.99	2.24	2.72
月新增注册账户数（万个）	13.02	10.03	20.40
月新增付费账户数（万个）	0.46	0.50	0.64
月均每账户游戏停留时间（小时）	58.96	60.73	58.21
月均转化率	5.49%	5.32%	3.47%
月单个活跃用户平均付费金额（ARPU）（元）	52.95	47.04	44.05
月单个付费用户平均付费金额（ARPPU）（元）	698.21	570.04	613.10

（2）《醉逍遥》

报告期内，《醉逍遥》的收入分别为 5,126.62 万元、4,121.36 万元和 4,441.68 万元，占主营业务收入比重分别为 22.65%、20.00%和 18.15%。《醉逍遥》为公司于 2012 年 1 月向云蟾网络支付授权金并获得独家运营授权的 MMORPG 类客户端游戏。报告期内，《醉逍遥》的收入变化趋势与《蜀门》类似，均为先降后升，其主要原因与《蜀门》相同。

报告期内，《醉逍遥》相关运营数据统计如下：

项目	醉逍遥		
	2016 年度	2015 年度	2014 年度
月平均主网页浏览量（万次）	1.04	2.78	2.28
期末注册账户数（万人）	2,507.51	2,471.15	2,416.77
期末服务器数量（组）	12	9	11
月平均活跃账户数（万个）	9.62	9.92	14.00
月平均付费账户数（万个）	0.78	0.72	0.87
月新增注册账户数（万个）	3.03	4.53	7.25
月新增付费账户数（万个）	0.25	0.17	0.13
月均每账户游戏停留时间（小时）	56.23	54.97	56.47
月均转化率	8.64%	4.36%	2.56%
月单个活跃用户平均付费金额（ARPU）（元）	44.60	39.75	34.62
月单个付费用户平均付费金额（ARPPU）（元）	547.91	548.72	558.26

（3）《天之禁》

报告期内，《天之禁》的收入分别为 94.76 万元、3,086.99 万元和 1,779.21

万元，占主营业务收入比重分别为 0.42%、14.98%和 7.27%。《天之禁》于 2014 年 11 月上线运营，其在报告期内的收入有所下降，主要系公司运营推广战略改变所致。

报告期内，《天之禁》相关运营数据统计如下：

项目	天之禁		
	2016 年度	2015 年度	2014 年度
月平均主网页浏览量（万次）	1.23	2.19	2.33
期末注册账户数（万人）	181.76	134.86	17.58
期末服务器数量（组）	4	3	2
月平均活跃账户数（万个）	4.81	8.13	2.44
月平均付费账户数（万个）	0.34	0.35	0.07
月新增注册账户数（万个）	3.91	9.77	1.95
月新增付费账户数（万个）	0.11	0.12	0.02
月均每账户游戏停留时间（小时）	31.12	42.27	32.71
月均转化率	2.81%	1.50%	0.54%
月单个活跃用户平均付费金额（ARPU）（元）	35.14	36.04	21.85
月单个付费用户平均付费金额（ARPPU）（元）	503.06	841.26	789.16

（4）《六扇门》

《六扇门》为一款 MMORPG 类的移动游戏，于 2016 年 6 月底正式上线运营。2016 年《六扇门》的收入为 3,995.53 万元，占主营业务收入比重为 16.33%。公司在报告期内积极实施移动游戏战略布局，《六扇门》在中国和韩国地区的成功运营使得公司的收入来源更加多元化。报告期内，《六扇门》在中国和韩国地区收入情况如下：

单位：万元

运营地区	2016 年度	
	金额	占比
中国大陆	2,376.83	59.49%
韩国	1,618.70	40.51%
合计	3,995.53	100.00%

报告期内，《六扇门》相关运营数据统计如下：

项目	六扇门 (中国大陆)	六扇门 (韩国)
	2016 年度	2016 年度
期末注册账户数（万人）	127.75	85.80
期末服务器数量（组）	12	8
月平均活跃账户数（万个）	18.20	15.32
月平均付费账户数（万个）	1.51	1.26
月新增注册账户数（万个）	18.13	12.26
月新增付费账户数（万个）	1.19	0.85
月均转化率	6.97%	6.61%
月单个活跃用户平均付费金额（ARPU）（元）	48.62	40.28
月单个付费用户平均付费金额（ARPPU）（元）	583.51	490.20

3、主营业务收入按业务模式分析

报告期内，公司主营业务收入按业务模式划分情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
代理运营	22,688.69	92.73%	17,517.78	85.02%	22,544.18	99.58%
自主开发运营	1,779.21	7.27%	3,086.99	14.98%	94.76	0.42%
合计	24,467.90	100.00%	20,604.77	100.00%	22,638.94	100.00%

（1）代理运营

报告期内，公司代理运营模式收入为 22,544.18 万元、17,517.78 万元和 22,688.69 万元，占主营业务收入比重分别为 99.58%、85.02%和 92.73%。

报告期内，公司代理运营模式收入呈先降后升趋势。2015 年度，公司代理运营收入下降的原因为公司代理运营游戏《蜀门》和《醉逍遥》收入有所下降。2016 年度，公司代理运营收入上升的原因为：①2016 年度《蜀门》和《醉逍遥》收入有所提升；②2016 年 6 月，公司代理运营的移动游戏《六扇门》正式上线，为公司带来运营收入。

（2）自主开发运营

报告期内，公司自主开发运营收入分别为 94.76 万元、3,086.99 万元和 1,779.21 万元，占主营业务比重分别为 0.42%、14.98%和 7.27%。

公司采取自主开发运营模式的游戏产品为《天之禁》。报告期内，其收入呈先升后降趋势。2015 年度，公司自主开发运营收入上升的原因为公司自研游戏《天之禁》上线时间为 2014 年 11 月，其在 2014 年度运营时间较短。2016 年度，公司自主开发运营收入下降系公司游戏《天之禁》运营推广战略改变所致。

（二）营业成本分析

报告期内，公司营业成本主要为主营业务成本，其变动趋势与营业收入基本保持一致。报告期内，公司营业成本变动情况如下：

单位：万元

营业成本	2016 年度	2015 年度	2014 年度
主营业务成本	10,468.73	6,922.20	9,485.72
其他业务成本	-	8.22	-
合计	10,468.73	6,930.41	9,485.72

报告期内，公司主营业务成本的细分情况如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏分成费	9,822.31	93.83%	6,241.71	90.17%	8,030.76	84.66%
运营授权金	113.83	1.09%	53.40	0.77%	965.33	10.18%
互联网服务费	327.55	3.13%	469.41	6.78%	407.36	4.29%
专用设备折旧	134.39	1.28%	124.67	1.80%	73.59	0.78%
其他	70.65	0.67%	33.00	0.48%	8.69	0.09%
合计	10,468.73	100.00%	6,922.20	100.00%	9,485.72	100.00%

报告期内，公司主营业务成本分别为 9,485.72 万元、6,922.20 万元和 10,468.73 万元。公司主营业务成本主要为游戏分成费、运营授权金、互联网服务费、专用设备折旧等。

1、游戏分成费

单位：万元

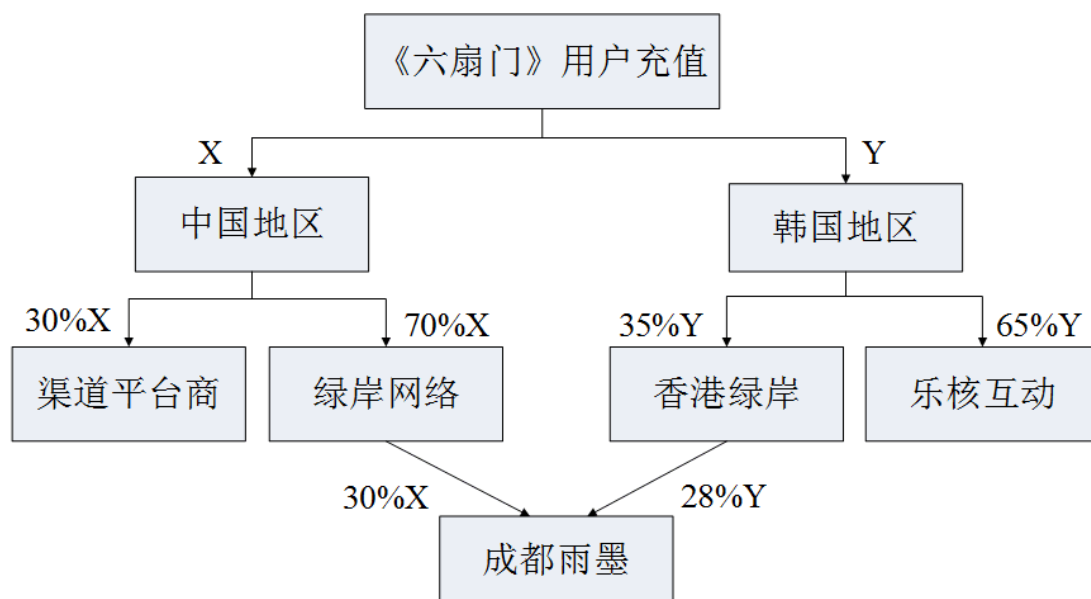
项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
蜀门	5,176.43	4,770.38	6,223.24
醉逍遥	1,602.09	1,471.18	1,807.52
六扇门（中国）	1,535.45	-	-
六扇门（韩国）	1,295.29	-	-
其他	213.06	0.15	-
合计	9,822.31	6,241.71	8,030.76

游戏分成费主要为公司就《蜀门》、《醉逍遥》和《六扇门》等游戏支付云蟾网络和雨墨科技的分成费用。

报告期内，《蜀门》和《醉逍遥》的分成费用金额的变动趋势与运营收入保持一致，分成费用占其产品运营收入的比例在 35%-37%之间波动。根据双方协议约定，公司向云蟾网络支付的游戏分成款为运营《蜀门》及《醉逍遥》游戏充值面值总额的 33%。报告期内，实际分成费用占各款游戏运营收入的比重略有波动，主要由两方面原因造成：一方面，公司在游戏运营过程中会给予一定的充值折扣，造成实际分成费占当期收入比例高于合同约定比例；另一方面，公司按照道具消耗的原则确认相应的游戏运营收入，游戏用户充值时计入其他流动负债，购买道具并消耗后再结转至主营业务收入，充值与消耗的时间差会影响到实际分成费用与运营收入的比重。

2016 年度，《六扇门》分成费用金额与其当期运营收入的占比为 70.87%，公司分成费用占当期运营收入较高的原因为：①依据绿岸网络及香港绿岸分别与雨墨科技所签订的代理合同约定，《六扇门》中国大陆地区及韩国地区的分成费分别为游戏充值面值的 30%和 28%，而公司获得的分成金额为游戏充值面值扣除渠道平台分成费用后的净额，造成公司分成费与当期运营收入的占比高于合同约定比例，公司在 iOS 平台的分成比例为 70%，在安卓平台的分成比例多为 50%；②公司与乐核互动签订的《六扇门》韩国地区运营合同约定，公司获得的《六扇门》韩国地区的分成比例为游戏充值面值的 35%，而公司向雨墨科技支付的《六扇门》韩国地区分成费为游戏充值面值的 28%，故《六扇门》韩国地区的分成费用金额与当期运营收入的比例高于合同约定比例。

《六扇门》充值金额各运营方分成比例示意图如下图所示（中国地区渠道平台商以 iOS 平台为例）：



2、运营授权金

授权金主要系公司为取得《蜀门》、《醉逍遥》和《六扇门》等游戏的独家代理运营权向游戏研发商支付的授权使用费，在取得授权当月计入无形资产，客户端游戏的授权金按照预计受益年限 3 年进行摊销，移动游戏的授权金按照预计受益年限 2 年进行摊销。

公司于 2010 年 4 月取得《蜀门》中国大陆地区的永久独家代理运营权，其授权金已于报告期前完全摊销；公司于 2012 年 1 月取得《醉逍遥》中国大陆地区的永久独家代理运营权，于 2014 年 12 月授权金摊销完成，每月摊销 80.44 万元；公司于 2016 年 6 月取得《六扇门》中国大陆版本和韩国版本的独家代理运营权，授权金支出分别为 200 万元和 30 万美元，自 2016 年 6 月开始按照预计受益年限进行摊销。

2015 年度，公司营业成本中包含授权金费用 53.40 万元，主要为公司于 2015 年 9 月向杭州永梦科技有限公司支付 53.40 万元购买移动游戏《女主播的游戏》的代理运营权，该游戏于 2015 年 12 月下线，并将剩余未摊销的授权金金额一并结转至主营业务成本。

3、互联网服务费、专用折旧费用和其他

互联网服务费是指游戏运营过程中发生的服务器托管费、智能 DNS 域名解析费用、服务器机柜维护保障费、带宽接入、网络加速等网络技术服务费。报告期内，公司互联网服务费用的金额分别为 407.36 万元、469.41 万元和 327.55 万元，占当期主营业务成本的比例分别为 4.29%、6.78%和 3.13%。

2015 年度，公司互联网服务费用较上年度增长 15.23%，主要原因为公司客户端游戏《天之禁》上线后，公司增加了相应互联网服务的采购。2016 年度，公司互联网服务费用较上年度下降 30.22%，主要原因系公司在不影响游戏产品运营质量的前提下重新调整了 IDC 机房的布局，使 IDC 业务更加集中，减少了冗余设备及相关服务，造成互联网服务费下降。

报告期内，专业设备的增加也导致了折旧成本金额呈上涨趋势，公司固定资产的折旧成本分别为 73.59 万元、124.67 万元和 134.39 万元，分别占当期主营业务成本的比重为 0.78%、1.80%和 1.28%。公司主营业务成本其他费用主要为云服务费用。

（三）毛利率分析

报告期内，公司毛利率情况如下：

毛利率	2016 年度	2015 年度	2014 年度
主营业务毛利率	57.21%	66.40%	58.10%
综合毛利率	57.23%	66.44%	58.10%

1、毛利率变动分析

报告期内，公司的毛利、综合毛利率、主营业务毛利和主营业务毛利率情况如下表所示：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度
	数额	变动	数额	变动	数额
营业收入	24,478.06	18.55%	20,648.30	-8.79%	22,638.94

营业成本	10,468.73	51.05%	6,930.41	-26.94%	9,485.72
毛利	14,009.32	2.12%	13,717.89	4.29%	13,153.21
综合毛利率	57.23%	-9.20%	66.44%	8.34%	58.10%
主营业务收入	24,467.90	18.75%	20,604.77	-8.99%	22,638.94
主营业务成本	10,468.73	51.23%	6,922.20	-27.03%	9,485.72
主营业务毛利	13,999.17	2.31%	13,682.58	4.02%	13,153.22
主营业务毛利率	57.21%	-9.19%	66.40%	8.30%	58.10%
营业利润	5,365.86	18.61%	4,523.84	-3.36%	4,681.19
利润总额	5,658.65	15.70%	4,890.62	-7.11%	5,265.13
净利润	5,005.50	10.77%	4,518.92	-0.42%	4,537.88

报告期内，公司综合毛利率分别为 58.10%、66.44%和 57.23%，呈先升后降趋势。公司营业收入及成本主要为主营业务及成本，报告期内，公司主营业务毛利率分别为 58.10%、66.40%和 57.21%。

公司 2015 年度较 2014 年度主营业务毛利率上升 8.30 个百分点，主要原因如下：

（1）《醉逍遥》授权金摊销完成

公司自 2012 年 1 月获得《醉逍遥》中国大陆地区的独家永久代理运营权并正式上线运营，授权金的摊销期间为 2012 年 1 月至 2014 年 12 月。2014 年末，《醉逍遥》的授权金摊销完毕，使得 2015 年的营业成本有所下降，继而使公司主营业务毛利率上升。

（2）公司自主研发产品投入运营

报告期内，公司通过自主研发积极拓宽产品线，丰富自身游戏产品。公司自主研发产品《天之禁》于 2014 年 11 月正式上线运营。对于自主研发产品，运营阶段不存在授权金摊销和分成支出，故其毛利率高于代理运营游戏产品。

公司 2016 年度较 2015 年度主营业务毛利率下降 9.19 个百分点，主要原因为公司移动游戏《六扇门》于 2016 年 6 月正式上线运营，其分成特点造成其毛利率低于公司其他主要运营的游戏产品。2016 年度，《六扇门》的毛利率仅为 26.01%，致使公司 2016 年度主营业务毛利率下降。

2、毛利率按游戏类别分析

报告期内，公司主营业务分游戏类别的毛利率分析如下所示：

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度
	毛利率	变动	毛利率	变动	毛利率
客户端游戏	64.05%	-2.61%	66.66%	8.56%	58.10%
移动游戏	26.01%	-	-	-	-

报告期内，公司客户端游戏毛利率分别为 58.10%、66.66%和 64.05%。2015 年度客户端游戏毛利率较 2014 年度变动较大的原因是公司自主研发客户端游戏《天之禁》自 2014 年 11 月投入运营并产生收益，该部分收益无需支付游戏授权金及分成款，故相应营业成本较低，致使客户端游戏毛利率上升。2016 年度客户端游戏毛利率较 2015 年度变动的原因因为《天之禁》收入有所下降，故对毛利率的影响有所下降。

2016 年度，公司移动游戏毛利率为 26.01%。公司移动游戏毛利率较低的原因因为公司支付的分成款占公司运营收入的比例较高所致，具体分析参见本节“十一、盈利分析能力”之“（二）、营业成本分析”之“1、游戏分成费”。

3、主营业务毛利率按游戏产品分析

报告期内，公司主营业务分游戏产品的毛利率分析如下所示：

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度
	毛利率	变动	毛利率	变动	毛利率
蜀门	60.68%	-0.66%	61.34%	-0.77%	62.11%
醉逍遥	61.37%	0.11%	61.26%	17.51%	43.75%
天之禁	97.44%	0.48%	96.96%	-0.88%	97.84%
六扇门	26.01%	-	-	-	-

公司游戏《蜀门》和《醉逍遥》均为代理运营产品，其营业成本主要为游戏分成款和正在摊销的授权金。报告期内，《蜀门》毛利率分别为 62.11%、61.34%和 60.68%，基本保持稳定；《醉逍遥》毛利率分别为 43.75%、61.26%和 61.37%，2014 年度其毛利率偏低的原因是授权金未摊销完毕。

报告期内，《天之禁》毛利率分别为 97.84%、96.96%和 97.44%，基本保持稳定。2016 年度，《六扇门》毛利率为 26.01%。《六扇门》毛利率水平较低的原因为公司负担的分成费率较高，具体原因参见本节“十一、盈利能力分析”之“（二）营业成本分析”。

4、主营业务毛利率按业务模式分析

报告期内，公司主营业务按业务模式的毛利率分析如下所示：

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度
	毛利率	变动	毛利率	变动	毛利率
代理运营	54.06%	-6.96%	61.02%	3.09%	57.93%
自主开发运营	97.44%	0.48%	96.96%	-0.88%	97.84%

报告期内，公司代理运营毛利率分别为 57.93%、61.02%和 54.06%。2015 年度，公司代理运营毛利率上升 3.09 个百分点，主要原因为公司代理运营的客户端游戏《醉逍遥》授权金于 2014 年度摊销完毕。2016 年度，公司代理运营毛利率下降 6.96 个百分点，主要原因系公司新增代理游戏《六扇门》，其毛利率水平较低，从而导致 2016 年度公司代理运营毛利率下降。

报告期内，公司自主开发运营毛利率分别为 97.84%、96.96%和 97.44%，分别变动-0.88 个百分点和 0.48 个百分点。报告期内，公司自主开发运营毛利率水平基本持平，无较大变化。

5、同行业毛利率比较分析

报告期内，公司与可比上市公司的毛利率比较如下：

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
中青宝	61.70%	43.08%	59.28%
昆仑万维	52.99%	60.95%	69.07%
游族网络	47.62%	58.02%	69.63%
电魂网络	92.81%	95.06%	96.38%
冰川网络	90.97%	92.55%	91.33%
掌趣科技	56.15%	61.43%	61.75%

平均水平	67.04%	68.51%	74.57%
本公司	57.23%	66.44%	58.10%

数据来源：WIND 资讯

报告期内，公司的综合毛利率水平低于同期同行业可比上市公司的平均水平。该差异主要由于各个公司业务经营模式及运营的游戏产品类型不同，导致同行业不同公司的毛利率存在一定差异。例如自主研发的游戏产品因不存在授权金及游戏分成费，其毛利率通常高于代理运营的游戏产品。此外，不同的上市公司采用不同的会计处理方式，也会对整体业务的毛利率带来影响。

报告期内，公司与除电魂网络、冰川网络外的其他可比上市公司的毛利率平均水平差异较小。电魂网络与冰川网络的毛利率皆在 90%以上，处在较高水平，其原因系电魂网络与冰川网络主要运营的游戏皆采用自主开发运营模式，运营阶段不存在授权金摊销和分成支出，故毛利率处在同行业的较高水平。

报告期内，公司与除冰川网络、电魂网络外可比上市公司各年度毛利率存在一定差异，其主要原因系：①公司与其他可比上市公司运营的游戏按游戏类型、业务模式、运营模式分类占比不尽相同；②公司研发支出均费用化处理，部分可比上市公司（如中青宝、游族网络等）研发费用部分为资本化处理，其主营业务成本不但包含分成费、代理费，还包含研发支出的摊销额，其研发支出资本化的金额波动是其毛利率波动较大的原因之一；③公司部分可比上市公司（如游族网络、昆仑万维等）的境外业务占比较大，且各业务模式收入占比、毛利率水平差异较大，造成其各年度毛利率水平波动较大，而公司海外业务收入占比较小，且境内业务以代理运营为主，其毛利率相对稳定。

（四）期间费用分析

报告期内公司期间费用构成及其变动情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度			2015 年度			2014 年度		
	金额	占期间费用比	占营业收入比	金额	占期间费用比	占营业收入比	金额	占期间费用比	占营业收入比
销售费用	3,239.85	31.88%	13.24%	3,906.87	36.76%	18.92%	3,309.58	36.02%	14.62%

管理费用	6,930.29	68.20%	28.31%	6,757.13	63.58%	32.72%	5,945.01	64.70%	26.26%
财务费用	-8.12	-0.08%	-0.03%	-35.80	-0.34%	-0.17%	-65.51	-0.71%	-0.29%
合计	10,162.02	100.00%	41.51%	10,628.20	100.00%	51.47%	9,189.08	100.00%	40.59%

1、销售费用明细分析

报告期内，公司销售费用明细情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
工资薪酬	448.87	13.85%	445.50	11.40%	312.67	9.45%
广告及业务宣传费	2,722.29	84.03%	3,283.21	84.04%	2,903.31	87.72%
支付平台手续费	65.82	2.03%	46.83	1.20%	65.01	1.96%
会务费	-	-	98.82	2.53%	-	-
其他	2.86	0.09%	32.51	0.83%	28.59	0.86%
合计	3,239.85	100.00%	3,906.87	100.00%	3,309.58	100.00%

报告期内，公司发生的销售费用分别为 3,309.58 万元、3,906.87 万元和 3,239.85 万元，2015 年度较 2014 年度上涨 18.05%，2016 年度较 2015 年度下降 17.07%。公司的销售费用在 2015 年度上涨主要是由于公司加大了游戏宣传，引进市场人员并进行市场推广，导致广告及业务宣传费和市场人员的职工薪酬上涨。公司 2016 年度销售费用有所下降，主要是公司当年度广告及业务宣传费下降所致。

销售费用中，占比最大的是市场及推广费用和职工薪酬费用，具体分析如下：

（1）广告及业务宣传费

报告期内，广告及业务宣传费主要为公司为宣传推广游戏，在互联网、平面媒体、网吧等渠道进行广告投放、宣传以及组织游戏运营活动的费用支出。

报告期内，公司的广告及业务宣传费先升后降，分别为 2,903.31 万元、3,283.21 万元和 2,722.29 万元，占当期营业收入的比重分别为 12.82%、15.90% 和 11.12%。一般而言，在游戏产品上线初期，广告及业务宣传费投入较大，在产品稳定运营之后，市场及推广费用逐步下降。

2015 年度，广告及业务宣传费的增长主要由于公司自主研发的客户端游戏《天之禁》于 2014 年 11 月开始进行对外不删档测试运营，公司为游戏进行了多方面、多渠道的宣传推广，导致市场推广费用的增长。

2016 年度，公司的广告及业务宣传费有所下降，主要由三方面因素造成。首先，公司客户端游戏《天之禁》已运营超过一年，步入稳定期，相应市场推广费用随之下降；其次，公司在运营管理方面的经营方针有所调整，在不减少推广效果的前提下对各游戏的市场及推广费用做出控制，导致市场推广费用有所减少；最后，公司在 2016 年度推出移动游戏《六扇门》，虽然其作为新游戏增加了公司的市场推广投入，但移动游戏的市场推广成本较客户端游戏更少，故新移动游戏产品的上线导致的推广费用增加有限。

（2）职工薪酬费用

职工薪酬费用主要为市场部员工工资薪酬。报告期内，公司的职工薪酬费用分别为 312.67 万元、445.50 万元和 448.87 万元，增幅为 42.48%和 0.76%。2015 年度，公司市场人员薪酬费用上升主要是公司市场人员平均人数上升所致；2016 年度，公司市场人员平均人数有所下降，但人均工资上升，职工薪酬费用与上年度持平。

（3）平台手续费、会务费和其他费用

平台手续费为游戏用户通过支付宝、财付通等第三方充值平台充值时，渠道商按一定比例收取的渠道手续费。会务费主要为 2015 年度公司举办“绿岸七周年”纪念活动产生的相关费用。其他费用主要包括市场人员的办公费用、差旅费、业务招待费等。

（4）与可比同行业公司对比

报告期内，公司的销售费用率分别为 14.62%、18.96%和 13.24%，低于行业的平均水平。下表列示了可比上市公司的销售费用率情况：

公司名称	2016 年度	2015 年度	2014 年度
中青宝	20.89%	26.08%	30.91%
昆仑万维	26.35%	38.13%	36.96%

游族网络	7.24%	7.15%	6.68%
电魂网络	11.42%	14.20%	15.36%
冰川网络	29.50%	22.63%	25.06%
掌趣科技	1.49%	2.58%	3.38%
平均	16.15%	18.46%	19.73%
本公司	13.24%	18.96%	14.62%

报告期内，除 2015 年度因新产品上线加大了推广力度外，公司的销售费用率低于可比同行业上市公司，但总体而言公司销售费用率处于行业中位数水平，主要原因分析如下：

①公司的主要产品《蜀门》和《醉逍遥》推出时间较早，产品较成熟，凭借多年的成功运营积累了大量忠实的付费玩家，故公司总体销售费用的支出相对较低。

②公司所处行业的销售费用率因各公司采取的运营方式而异，总体而言，若游戏产品的市场推广职能由公司负责，则销售费用率则相对较高。独立运营模式销售费用率高于联合运营模式。公司采取的运营模式为以独立运营为主，市场推广主要由公司负责，故公司的销售费用率高于以联合运营为主的同行业公司。

③报告期内，昆仑万维和中青宝通过自主研发或代理运营，不断地向国内及海外市场推出众多移动游戏产品和网页游戏产品，并进行宣传推广，产生了较多的市场和推广费用，导致销售费用率保持在较高水平。公司于报告期内的市场推广主要在中国境内进行，海外的游戏产品的推广主要由联合运营方负责，故公司的销售费用率低于上述可比上市公司。

④公司网络游戏产品类型及运营方式与电魂网络和冰川网络类似，由于冰川网络的新产品《龙武》的上线并大规模推广，报告期内公司的销售费用率低于冰川网络。报告期内，除 2015 年因《天之禁》推广力度加大导致销售费用率上升外，公司的销售费用率与电魂网络基本持平。

2、管理费用明细分析

报告期内，公司管理费用明细情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
研发支出	3,104.76	44.80%	3,578.88	52.96%	3,274.84	55.09%
工资薪酬	2,881.74	41.58%	2,285.86	33.83%	1,910.12	32.13%
办公房屋租赁费	298.10	4.30%	219.40	3.25%	180.65	3.04%
咨询费	161.48	2.33%	232.29	3.44%	83.58	1.41%
办公设备折旧	114.71	1.66%	52.12	0.77%	56.01	0.94%
长期待摊费用摊销	76.11	1.10%	76.86	1.14%	59.91	1.01%
办公费	160.50	2.32%	131.25	1.94%	197.98	3.33%
其他	132.89	1.92%	180.47	2.67%	181.91	3.06%
合计	6,930.29	100.00%	6,757.13	100.00%	5,945.01	100.00%

报告期内，公司管理费用分别为 5,945.01 万元、6,757.13 万元和 6,930.29 万元，增幅分别为 13.66%和 2.56%。报告期内，公司的管理费用占主营业务收入比重分别为 26.26%、32.79%和 28.32%。管理费用当中占比最大的为研发支出和工资薪酬。

（1）研发支出

报告期内，公司的研发支出具体情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
人工费用	2,713.79	87.40%	2,983.84	83.36%	2,825.92	86.30%
直接投入	229.37	7.39%	235.02	6.57%	283.99	8.67%
折旧与摊销	16.52	0.53%	29.64	0.83%	82.53	2.52%
设计费	0.85	0.03%	39.24	1.10%	63.27	1.93%
委托开发	120.75	3.89%	288.79	8.07%	-	-
其他	23.48	0.76%	2.35	0.07%	19.13	0.58%
合计	3,104.76	100.00%	3,578.88	100.00%	3,274.84	100.00%

报告期内，人工费用在研发支出当中占有最大的比重。报告期内，人工费用在研发支出当中的占比分别为 86.30%、83.36%和 87.40%。公司研发人工费用变动的原因主要系：①研发人员人均薪酬逐年上升；②公司研发人员月平均人数有

所变化。

直接投入为应当由研发部门承担的水电费、房租和物业费支出等。折旧与摊销主要来自于研发部门的研发设备折旧；设计费主要为公司针对某立项项目的游戏场景、游戏人物、故事背景、游戏道具等方面的初始设计费用；研发费用中的其他费用主要包括公司针对部分游戏产品的测试检验费用。

（2）职工薪酬费用

报告期内，随着公司基本薪酬水平的上涨，公司管理费用中的职工薪酬费用也逐年增长。2016 年度，公司管理费用中的职工薪酬费用增幅较大的原因是公司当年运营成绩较好，相关员工年终奖有所增加造成。

（3）其他费用

房屋租赁费主要为公司分别位于上海和北京的办公场所租赁费。咨询费主要包含财务审计费、律师服务费、挂牌服务费、资产评估费和专利审查费等中介机构服务费用。折旧与摊销费用则包括固定资产折旧、办公软件摊销和办公室的装修费摊销。管理费用中的其他费用则主要包含水电费、物业费、差旅费、业务招待费和通讯费等费用。

3、财务费用明细分析

报告期内，公司财务费用主要来自于公司银行存款余额带来的利息收入，其明细情况列示如下：

单位：万元			
项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
减：利息收入	16.08	33.80	73.09
汇兑损益	0.95	-3.23	-
其他	7.00	1.23	7.59
合计	-8.12	-35.80	-65.51

（五）资产减值损失

报告期内，公司的资产减值损失主要为针对应收账款及其他应收款计提的坏账准备，其明细情况列示如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
坏账损失	309.83	106.06	-11.02

（六）投资收益

报告期内，公司投资收益明细情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
银行理财产品收益	1,694.96	1,565.98	662.88
国债逆回购收益	-	6.91	80.00
可供出售金融资产在持有期间的投资收益	5.00	-	-
处置可供出售金融资产取得的投资收益	196.83	-	-
合计	1,896.79	1,572.89	742.88

报告期内，公司的投资收益主要来源于银行理财产品。银行理财产品收益主要为公司利用闲置资金滚动购买理财产品、国债逆回购等低风险投资所产生的收益。报告期内，随着公司货币资金的增加，该类投资收益呈上升趋势。

（七）营业外收支情况

报告期内，公司营业外收支情况如下：

单位：万元

营业外收入	2016 年度	2015 年度	2014 年度
固定资产处置利得	-	0.93	-
政府补助	288.39	360.88	580.60
其他	4.76	4.97	3.42
营业外收入合计	293.15	366.78	584.02
营业外支出			
税收滞纳金	0.37	-	0.09
营业外支出合计	0.37	-	0.09
营业外收支净额	292.78	366.78	583.93
营业外收支净额占利润总额的比例	5.17%	7.50%	11.09%

报告期内，公司营业外收支净额分别为 583.93 万元、366.78 万元和 292.78

万元，占当期利润总额的 11.09%、7.50%和 5.17%。营业外收入的构成主要为政府补助。

报告期内，公司营业外收入中政府补助的明细情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
企业扶持发展资金	220.41	262.28	566.16
中小企业发展专项资金	25.00	-	-
职工培训补贴	10.15	-	6.78
高新成果转化补贴	-	-	7.10
浦东新区促进中小企业上市财政扶持资金	-	50.00	-
企业研发机构专项补贴	32.00	48.00	-
其他	0.84	0.60	0.56
合计	288.39	360.88	580.60

报告期内，公司收到的政府补助主要为企业扶持发展资金，占当期利润总额比重分别为 10.75%、5.36%和 3.90%，对公司当期损益影响较小。

（八）利润主要来源分析

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
营业利润	5,365.86	4,523.84	4,681.19
营业外收支净额	292.78	366.78	583.93
利润总额	5,658.65	4,890.62	5,265.13
净利润	5,005.50	4,518.92	4,537.88
营业利润占利润总额比例	94.83%	92.50%	88.91%

报告期内，公司的利润主要来源于营业利润，最近三年一期营业利润占利润总额的比例分别为 88.91%、92.50%和 94.83%。

（九）非经常性损益分析

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
----	---------	---------	---------

非流动资产处置损益	196.83	0.93	-
计入当期损益的政府补助（与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外）	288.39	360.88	580.60
委托他人投资或管理资产的损益	1,694.96	1,572.89	742.88
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	4.39	4.97	3.33
所得税影响额	-327.71	-290.98	-199.02
合计	1,856.86	1,648.68	1,127.79
占利润总额比重	32.81%	33.71%	21.42%

报告期内，公司的非经常性损益分别为 1,127.79 万元、1,648.68 万元和 1,856.86 万元，占净利润的比重分别为 21.42%、33.71%和 32.81%。公司的非经常性损益主要来自委托他人投资或管理资产的损益。

（十）主要税费及所得税费用分析

公司应纳税的主要税种为增值税和企业所得税。

1、增值税纳税情况

报告期内，公司增值税的适用税率及计征方法为按照应税劳务收入（软件服务）的 6%计征。报告期内，公司增值税纳税情况如下：

单位：万元

期间	期初未交数	本期已交数	期末未交数
2016 年度	67.06	716.76	-176.12
2015 年度	48.83	526.30	67.06
2014 年度	69.21	634.14	48.83

2、所得税费用

报告期内，公司所得税费用构成如下表所示：

单位：万元

所得税费用	2016 年度	2015 年度	2014 年度
当期所得税	719.64	410.09	555.62
递延所得税	-66.49	-38.39	171.63
合计	653.15	371.70	727.25

公司所得税费用占利润总额比例较低，主要因为公司根据有关规定享受所得税优惠政策所致。2015 年度，公司所得税费用低于报告期其他年度的主要原因是当年度公司取得了 2013、2014 年度的所得税退税。

（十一）对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐人对公司是否具备持续盈利能力的核查结论意见

1、对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素

报告期内，公司经营状况良好，不存在以下影响公司持续盈利能力的情况：

（1）发行人的经营模式、产品或服务的品种结构已经或者将发生重大变化，并对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响；

（2）发行人的行业地位或发行人所处行业的经营环境已经或者将发生重大变化，并对发行人的持续盈利能力构成重大不利影响；

（3）发行人在用的商标、专利、专有技术等重要资产或者技术的取得或者使用存在重大不利变化的风险；

（4）发行人最近一年的营业收入或净利润对关联方或者有重大不确定性的客户存在重大依赖；

（5）发行人最近一年的净利润主要来自合并财务报表范围以外的投资收益；

（6）其他可能对发行人持续盈利能力构成重大不利影响的情形。

对公司持续盈利能力产生重大不利影响的风险因素参见本招股说明书“第四节 风险因素”。

2、保荐人对公司是否具备持续盈利能力的核查结论意见

保荐机构认为，发行人所处行业发展前景较好，发行人具有较强的市场竞争力，具有良好的持续盈利能力。

十二、财务状况分析

（一）资产结构分析

1、资产构成及变动情况

报告期内，公司的资产构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2016.12.31		2015.12.31		2014.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产合计	29,857.21	71.25%	35,319.39	82.75%	28,692.69	97.62%
非流动资产合计	12,045.54	28.75%	7,363.86	17.25%	699.05	2.38%
资产总计	41,902.76	100.00%	42,683.24	100.00%	29,391.74	100.00%

报告期各期末，公司资产总额分别为 29,391.74 万元、42,683.24 万元、和 41,902.76 万元，增长幅度分别为 45.22%和-1.83%。报告期内，公司经营较为稳定，2015 年较 2014 年资产规模拥有较大增幅是公司于 2015 年向外部投资者非公开发行股票募集资金所致。公司 2016 年末的资产总额较 2015 年末略有下滑，主要是公司于 2016 年使用现金分配普通股股利 8,942.73 万元所致。

资产结构方面，报告期各期末，公司流动资产分别为 28,692.69 万元、35,319.39 万元和 29,857.21 万元，占资产总额比例分别为 97.62%、82.75%和 71.25%，流动资产占比分别下降 14.87 和 11.49 个百分点。公司的流动资产以货币资金和使用闲置资金购买的银行理财产品为主，符合互联网行业“轻资产、高现金储备”的特征。公司正处在成长期，游戏的研发需要大量的资金投入，充足的货币资金为公司的游戏研发提供了坚实的保障。公司流动资产占比逐年下降主要是固定资产投资增加、进行股权投资形成了公司的可供出售金融资产和现金分配股利所致。

2、流动资产变动分析

报告期内，公司流动资产构成情况如下：

单位：万元

项目	2016.12.31		2015.12.31		2014.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比

货币资金	23,695.93	79.36%	8,787.48	24.88%	27,382.64	95.43%
应收账款	2,025.17	6.78%	142.25	0.40%	58.38	0.20%
预付款项	167.38	0.56%	52.78	0.15%	455.82	1.59%
应收利息	0.97	0.00%	0.19	0.00%	-	-
其他应收款	791.65	2.65%	735.04	2.08%	263.63	0.92%
其他流动资产	3,176.12	10.64%	25,601.65	72.49%	532.22	1.85%
流动资产合计	29,857.21	100.00%	35,319.39	100.00%	28,692.69	100.00%

（1）货币资金

报告期内，公司的货币资金构成情况如下：

单位：万元

项目	2016.12.31		2015.12.31		2014.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
库存现金	5.36	0.02%	2.35	0.03%	4.41	0.02%
银行存款	23,690.57	99.98%	8,784.96	99.97%	27,378.22	99.98%
其他货币资金	-	-	0.17	0.00%	-	-
合计	23,695.93	100.00%	8,787.48	100.00%	27,382.64	100.00%

报告期各期末，公司货币资金余额分别为 27,382.64 万元、8,787.48 万元和 23,695.93 万元，占同期期末流动资产的比重分别为 95.43%、24.88%和 79.36%。货币资金占流动资产比例较高符合网络游戏行业的普遍现象与行业特征，较高的货币资金储备是网络游戏企业游戏产品研发、推广、抗风险能力的有力保障，公司的货币资金储备主要用于持续进行产品研发、市场推广、运营活动等。同时由于网络游戏行业技术迭代周期短，较高的货币资金储备可抵御行业变革的风险。

2015 年末货币资金占流动资金比例大幅下降的原因是部分理财资金未到期。公司货币资金主要由银行存款构成，报告期各期末，公司银行存款占货币资金比重分别为 99.98%、99.97%和 99.98%。

（2）应收账款

报告期各期末，应收账款余额及坏账计提情况如下：

单位：万元

账龄	2016.12.31			
	应收账款	坏账准备	计提比例	账面价值
1 年以内	2,129.88	106.49	5%	2,023.39
1 至 2 年	1.97	0.20	10%	1.78
合计	2,131.86	106.69	-	2025.17
	2015.12.31			
	应收账款	坏账准备	计提比例	账面价值
1 年以内	149.74	7.49	5%	142.25
合计	149.74	7.49	-	142.25
	2014.12.31			
	应收账款	坏账准备	计提比例	账面价值
1 年以内	61.46	3.07	5%	58.38
合计	61.46	3.07	-	58.38

报告期各期末，公司前五名应收账款余额具体情况如下：

单位：万元

年份	单位名称	期末余额		
		应收账款	占比	坏账准备
2016.12.31	乐核互动有限公司	1,159.80	54.40%	57.99
	天津安果科技有限公司	442.37	20.75%	22.12
	北京世界星辉科技有限责任公司	186.90	8.77%	9.34
	快钱支付清算信息有限公司	72.11	3.38%	3.61
	易宝支付有限公司	50.99	2.39%	2.55
	合计	1,912.16	89.69%	95.61
2015.12.31	支付宝（中国）网络技术有限公司	50.26	33.56%	2.51
	财付通支付科技有限公司	49.53	33.08%	2.48
	快钱支付清算信息有限公司	32.23	21.53%	1.61
	易宝支付有限公司	15.43	10.31%	0.77
	北京神州付科技有限公司	0.31	0.21%	0.02
	合计	147.77	98.69%	7.39
2014.12.31	快钱支付清算信息有限公司	25.60	41.66%	1.28
	易宝支付有限公司	18.70	30.42%	0.93
	支付宝（中国）网络技术有限公司	13.81	22.47%	0.69
	财付通支付科技有限公司	2.74	4.47%	0.14
	北京神州付科技有限公司	0.61	0.98%	0.03

	合计	61.46	100.00%	3.07
--	----	-------	---------	------

报告期各期末，公司的应收账款账面价值分别为 58.38 万元、142.25 万元和 2,025.17 万元，占流动资产比例分别为 0.20%、0.40%和 6.78%。2014 年末、2015 年末应收账款账面价值及占流动资产的比例均很低；2016 年度，随着公司进军移动游戏领域以及客户端游戏运营多样化发展，公司的联合运营占比提高，其结算周期较长，造成应收账款账面价值增加。2016 年末，公司应收账款余额第一位客户为乐核互动有限公司，金额为 1,159.80 万元，占当期末应收账款比重为 54.40%，系公司移动游戏《六扇门》在韩国地区的联合运营方，公司应收账款余额第二位客户为天津安果科技有限公司，金额为 442.37 万元，占当期末应收账款比重为 20.75%，系公司移动游戏《六扇门》在中国大陆地区部分渠道的渠道平台商。

（3）预付款项

报告期各期末，公司的预付款项余额情况如下：

单位：万元

账龄	2016.12.31		2015.12.31		2014.12.31	
	账面余额	比例	账面余额	比例	账面余额	比例
1 年以内	167.38	100.00%	52.78	100.00%	455.82	100.00%

报告期各期末，公司前五名预付款项余额具体情况如下：

单位：万元

年份	预付对象	期末余额	占预付款期末余额合计数的比例
2016.12.31	上海久合科技企业发展有限公司	92.09	55.02%
	北京百度网讯科技有限公司	23.41	13.99%
	大连坐标数码科技有限公司	21.23	12.68%
	北京奇虎科技有限公司	13.59	8.12%
	融科融智资产管理（北京）有限公司	9.34	5.58%
	合计	159.66	95.39%
2015.12.31	北京奇虎科技有限公司	20.65	39.12%
	北京百度网讯科技有限公司	20.40	38.65%

	融科融智资产管理（北京）有限公司	9.81	18.58%
	海宁华凡星之影视文化传播有限公司	1.08	2.04%
	北京天盈九州网络技术有限公司	0.85	1.61%
	合计	52.78	100.00%
2014.12.31	北京开心就好科技有限公司	200.00	43.88%
	上海火蟾网络科技有限公司	142.72	31.31%
	上海久合科技企业发展有限公司	84.81	18.61%
	百度在线网络技术（北京）有限公司	17.69	3.88%
	上海移通网络有限公司	10.60	2.32%
	合计	455.82	100.00%

报告期各期末，公司的预付款项余额分别为 455.82 万元、52.78 万元和 167.38 万元，占流动资产比重分别为 1.59%、0.15%和 0.56%。

报告期各期末，公司预付款项占流动资产比例较小，主要为预付的游戏委托开发费、办公室租金和预付的广告宣传费。2014 年度，公司预付上海火蟾网络科技有限公司游戏委托开发费 142.72 万元用于研发移动游戏产品，预付开心有限 200.00 万元的游戏代理费作为网络游戏的授权金。

（4）其他应收款

报告期各期末，公司其他应收款余额分别为 263.63 万元、735.04 万元和 791.65 万元，占流动资产比例分别为 0.92%、2.08%和 2.65%，占比较小。公司其他应收款主要为预付游戏授权金、预付游戏分成款、诉讼保全金、广告保证金和房租押金。

报告期各期末，公司其他应收款余额具体情况如下：

单位：万元

年份	种类	账面余额		坏账准备		账面价值
		金额	比例	金额	计提比例	
2016.12.31	单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	315.89	24.70%	265.89	84.17%	50.00
	按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款	963.02	75.30%	221.37	22.99%	741.65
	合计	1,278.91	100.00%	487.26	38.10%	791.65

2015.12.31	单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	115.89	11.45%	115.89	100.00%	-
	按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款	895.79	88.55%	160.75	17.94%	735.04
	合计	1,011.68	100.00%	276.63	27.34%	735.04
2014.12.31	单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	115.89	26.42%	115.89	100.00%	-
	按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款	322.73	73.58%	59.10	18.31%	263.63
	合计	438.62	100.00%	174.99	39.90%	263.63

报告期各期末，单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款为深圳久久乐网络科技有限公司的预付游戏分成款及开心有限的游戏授权金。深圳久久乐网络科技有限公司的预付游戏分成款账龄为3年以上，预计无法收回，公司已全额计提坏账准备。开心有限的游戏授权金由于2015年双方该业务因故终止，自2015年起被调整到其他应收款。公司于2015年8月向司法机关提起诉讼，要求开心有限归还该授权金，2017年3月10日，公司取得本案一审判决书，根据判决，开心有限应于本判决生效之日起十日内返还公司50万元，公司将针对此案继续上诉，故公司按照一审判决结果提取坏账准备150.00万元。

报告期各期末，按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款余额及坏账计提情况如下：

单位：万元

账龄	2016.12.31			2015.12.31			2014.12.31		
	其他应收款	坏账准备	计提比例	其他应收款	坏账准备	计提比例	其他应收款	坏账准备	计提比例
1年以内	395.10	19.75	5.00%	505.55	25.28	5.00%	100.19	5.01	5.00%
1至2年	377.68	37.77	10.00%	237.71	23.77	10.00%	63.35	6.34	10.00%
2至3年	37.71	11.31	30.00%	58.34	17.50	30.00%	159.20	47.76	30.00%
3年以上	152.54	152.54	100.00%	94.20	94.20	100.00%	-	-	-
合计	963.02	221.37	22.99%	895.79	160.75	17.94%	322.73	59.10	18.31%

注：2015年12月31日账龄为1至2年的其他应收款金额大于2014年12月31日账龄为1年以内的其他应收款金额系由于公司将预付开心有限的授权金从预付账款调整至其他应收款所致，该笔款项截至2015年12月31日的账龄为1至2年。

报告期各期末，公司前五名其他应收款具体情况如下：

单位：万元

年份	单位名称	款项性质	期末余额	账龄	占总余额比例	坏账准备期末余额
2016.12.31	上海火蟾网络科技有限公司	预付游戏开发费	377.36	1 年以内	29.51%	18.87
	上海市知识产权法院	诉讼保全金	260.00	1-2 年	20.33%	26.00
	北京开心就好科技有限公司	预付游戏授权金	200.00	2-3 年	15.64%	150.00
	深圳久久乐网络科技有限公司	预付游戏分成款	115.89	3 年以上	9.06%	115.89
	北京思恩客广告有限公司	广告保证金	60.00	1-2 年	4.69%	6.00
	合计	-	1,013.24	-	79.23%	316.75
2015.12.31	上海市知识产权法院	诉讼保全金	260.00	1 年以内	25.70%	13.00
	北京开心就好科技有限公司	预付游戏授权金	200.00	1-2 年	19.77%	20.00
	北京思恩客广告有限公司	广告保证金	125.00	1 年以内	12.36%	6.25
	深圳久久乐网络科技有限公司	预付游戏分成款	115.89	3 年以上	11.45%	115.89
	上海久合科技企业发展有限公司	房租押金	58.34	2-3 年	5.77%	17.50
	合计	-	759.23	-	75.05%	172.64
2014.12.31	深圳市久久乐网络科技有限公司	预付游戏分成款	115.89	3 年以上	26.42%	115.89
	沈阳分分钟科技有限公司	广告保证金	97.53	2-3 年	22.24%	29.26
	北京思恩客广告有限公司	广告保证金	70.00	1 年以内及 2-3 年	15.96%	8.50
	上海久合科技企业发展有限公司	房租押金	58.34	1-2 年	13.30%	5.83
	融科融智资产管理（北京）有限公司	房租押金	37.71	1 年以内	8.60%	1.89
	合计	-	379.46	-	86.52%	161.36

注：2015 年，公司向上海市知识产权法院提起诉讼，要求开心有限返还预付游戏授权金人民币 200 万元，并支付了诉讼保全金人民币 260 万元。该笔诉讼保全金人民币 260 万，公司根据上海市知识产权法院要求，实际支付至上海铁路运输中级法院账户。

2015 年末较 2014 年末其他应收款有所增加，主要是公司将预付开心有限的授权金从预付账款调整至其他应收款，且 2015 年双方该业务因故终止，公司于 2015 年 8 月向司法机关提起诉讼，要求开心有限归还该授权金，并向司法机关缴纳了 260.00 万元的诉讼保全金所致。截至本招股书签署日，该诉讼一审已判

决，由于本案尚在二审中，公司按照一审判决结果计提坏账准备 150.00 万元。

2016 年末，公司其他应收款第一名为上海火蟾网络科技有限公司，公司于 2016 年委托上海火蟾网络科技有限公司开发一款移动网络游戏，因研发阶段成果不符合公司预期，经双方友好协商，扣除上海火蟾网络科技有限公司方的开发成本，上海火蟾网络科技有限公司应向公司退回已支付的预付游戏开发费 377.36 万元。

（5）其他流动资产

报告期各期末，公司其他流动资产余额具体情况如下：

单位：万元

项目	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
待抵扣增值税	176.12	-	-
预缴企业所得税	-	225.75	532.22
银行理财产品	3,000.00	25,375.90	-
合计	3,176.12	25,601.65	532.22

报告期各期末，公司其他流动资产主要由待抵扣增值税、预缴企业所得税和银行理财产品组成。报告期各期末其他流动资产变动较大原因是期末未到期理财产品金额波动较大。

3、非流动资产变动分析

报告期内，公司非流动资产余额具体情况如下：

单位：万元

项目	2016.12.31		2015.12.31		2014.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
可供出售金融资产	7,262.72	60.29%	4,765.00	64.71%	-	-
固定资产	1,695.08	14.07%	397.01	5.39%	343.26	49.10%
无形资产	357.35	2.97%	103.43	1.40%	62.07	8.88%
长期待摊费用	112.82	0.94%	188.92	2.57%	245.09	35.06%
递延所得税资产	169.83	1.41%	103.52	1.41%	48.63	6.96%
其他非流动资产	2,447.76	20.32%	1,805.98	24.52%	-	-
非流动资产合计	12,045.54	100.00%	7,363.86	100.00%	699.05	100.00%

报告期各期末，公司非流动资产分别为 699.05 万元、7,363.86 万元和

12,045.54 万元，各期末余额不断增加的原因主要是可供出售金融资产、固定资产和其他非流动资产的增加。

（1）可供出售金融资产

2015 年 12 月 31 日和 2016 年 12 月 31 日，公司的可供出售金融资产主要包括公司利用闲置资金购买资金信托计划所形成的可供出售债务工具和公司对外进行股权投资所形成的可供出售权益工具。具体情况列示如下：

单位：万元

可供出售金融资产	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
可供出售债务工具	3,000.00	3,000.00	-
可供出售权益工具	4,262.72	1,765.00	-
其中：按公允价值计量	160.72	165.00	-
按成本计量	4,102.00	1,600.00	-
合计	7,262.72	4,765.00	-

①可供出售债务工具

可供出售债务工具主要是公司在保证资金安全的前提下，投资于陆家嘴国际信托有限公司和中泰信托有限责任公司发行的集合资金信托计划，具体明细列示如下：

单位：万元

可供出售债务工具	发行方	购入时间	购入期限	购入金额
陆家嘴信托·锦瑞 5 号集合资金信托计划	陆家嘴国际信托有限公司	2015 年 7 月 10 日	2 年	2,000.00
中泰·镇江新区应收款投资集合资金信托计划	中泰信托有限责任公司	2015 年 7 月 9 日	2 年	1,000.00
合计	-	-	-	3,000.00

②可供出售权益工具

单位：万元

可供出售权益工具	初始投资成本	拥有表决权的持股比例	账面价值 2016.12.31
以成本进行计量			

深圳聚领威锋科技股份有限公司	600.00	2.00%	600.00
China Digital Interactive Technology Group Co., Ltd	3,002.00	7.82%	3,002.00
深圳市豹风网络股份有限公司	500.00	1.05%	500.00
以公允价值计量			
江苏麟龙新材料股份有限公司	269.50	0.69%	160.72
合计	4,371.50	-	4,262.72

注：公司持有的深圳聚领威锋科技股份有限公司股份已于 2017 年 4 月对外转让。

(i) 以成本进行计量的可供出售权益工具

以成本计量的可供出售金融资产主要为公司持有的非上市公司股权投资，该等投资没有活跃市场报价，其公允价值合理估计数的变动区间较大，且各种用于确定公允价值估计数的概率不能合理地确定，因此其公允价值不能可靠计量，进而按成本计量。

2015 年 7 月，公司通过协议转让的方式，以 600 万元人民币的价格受让深圳聚领威锋科技股份有限公司 600,000 股，占表决权 2%。

2016 年 1 月，香港绿岸通过协议转让的方式，以 3,002.00 万元的价格受让了 China Digital Interactive Technology Group Co., Ltd 1,173,000 股，占表决权的 7.82%。

2016 年 5 月，绿岸网络与深圳市豹风网络股份有限公司签订了股份认购协议，协议约定绿岸网络以现金 500 万元人民币认购豹风网络 333,333 股，占表决权 1.05%。

(ii) 以公允价值进行计量的可供出售权益工具

以公允价值进行计量的可供出售权益工具乃根据该股票于各报告期期末当日的收盘价予以确定。

2015 年 8 月，公司与江苏麟龙新材料股份有限公司签订了股份认购协议书，以现金认购江苏麟龙新材料股份有限公司在全国中小企业股份转让系统发行的拥有表决权股份 500,000 股，每股 5.50 元，共计 275.00 万元，持股比例为 0.71%。本次认购完成后，公司持有麟龙新材的股份可在全国中小企业股份转让系统进行公开转让，公司根据该股票于各报告期期末当日的收盘价对其进行计量。截至报

告期末，公司通过二级市场转让 10,000 股，剩余 490,000 股。

（2）固定资产

报告期内，公司的固定资产主要包括服务器等专用设备、计算机等通用设备、运输设备及房屋建筑物等。报告期各期末，公司的固定资产余额分别为 343.26 万元、397.01 万元和 1,695.08 万元，增长幅度分别为 15.66%和 326.96%。2014 年末至 2015 年末，公司固定资产余额持续增长，主要是受到公司加大研发力度，提升用户消费体验的需要而不断购买服务器等专用设备所引起；2016 年末，公司固定资产余额大幅上涨，主要是由于公司对外购买自用的房屋建筑物所导致。

报告期各期末，公司固定资产情况如下：

单位：万元

	项目	账面原值	累计折旧	减值准备	账面价值
2016.12.31	通用设备	405.71	343.15	-	62.56
	专用设备	1,212.37	997.36	-	215.01
	运输设备	79.31	75.53	-	3.78
	房屋建筑物	1,413.73	-	-	1,413.73
	合计	3,111.12	1,416.04	-	1,695.08
2015.12.31	通用设备	398.22	304.92	-	93.30
	专用设备	1,142.11	842.17	-	299.94
	运输设备	79.31	75.53	-	3.78
	合计	1,619.64	1,222.62	-	397.01
2014.12.31	通用设备	388.31	304.37	-	83.94
	专用设备	961.98	714.92	-	247.06
	运输设备	79.31	67.04	-	12.27
	合计	1,429.59	1,086.33	-	343.26

（3）无形资产

报告期内，公司无形资产主要为办公软件使用权和特许经营权。报告期各期末，公司的无形资产余额分别为 62.07 万元、103.43 万元和 357.35 万元。

报告期内，公司无形资产明细具体列示如下：

单位：万元

	项目	账面原值	累计摊销	减值准备	账面价值
2016.12.31	软件使用权及著作权	146.45	70.23	-	76.22
	特许经营权	5,792.89	5,511.76	-	281.13
	合计	5,939.34	5,581.99	-	357.35
2015.12.31	软件使用权及著作权	144.31	40.89	-	103.43
	特许经营权	5,396.00	5,396.00	-	-
	合计	5,540.31	5,436.89	-	103.43
2014.12.31	软件使用权及著作权	77.90	15.83	-	62.07
	特许经营权	5,396.00	5,396.00	-	-
	合计	5,473.90	5,411.83	-	62.07

报告期内，公司无形资产主要为取得的代理游戏的运营权。截至报告期末，除《六扇门》中国大陆、韩国的代理授权金尚未摊销完毕外，其他代理游戏的授权金均已摊销完毕。

2016 年末，公司的无形资产账面价值增幅较大，主要是由于公司为获取移动游戏《六扇门》代理运营权，向雨墨科技支付了中国大陆及韩国地区的独家代理授权金，分别为 200.00 万元和 30.00 万美元。报告期内，公司支付的移动游戏授权金在预计受益年限 2 年内按照直线法进行摊销。

（4）长期待摊费用

报告期内，公司长期待摊费用为公司租入固定资产的改良支出，报告期各期末，公司的长期待摊费用余额分别为 245.09 万元、188.92 万元和 112.82 万元。

（5）递延所得税资产

报告期内，公司递延所得税资产主要为可抵扣的广告费、尚未确认收入的玩家充值、应收款项坏账准备及可供出售金融资产公允价值变动影响等形成的递延税款。报告期各期末，公司的递延所得税资产余额分别为 48.63 万元、103.52 万元和 169.83 万元。

报告期内，公司递延所得税资产具体情况如下：

单位：万元

项目	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
----	------------	------------	------------

可抵扣广告费	-	28.29	-
尚未确认收入的玩家充值影响	113.00	33.49	39.30
坏账准备	40.51	25.24	9.33
可供出售金融资产公允价值变动影响	16.32	16.50	-
合计	169.83	103.52	48.63

（6）其他非流动资产

报告期内，公司其他非流动资产具体情况如下：

单位：万元

项目	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
预付融汇广场购房款	-	430.00	-
预付天鹅堡（二期）购房款	-	1,375.98	-
待出售投资	1,000.00	-	-
待出售投资性房地产	1,447.76	-	-
合计	2,447.76	1,805.98	-

报告期内，2014 年末，公司无其他非流动资产，2015 及 2016 年末，公司的其他非流动资产余额分别为 1,805.98 万元和 2,447.76 万元。

2015 年，公司与上海静盛房地产开发有限公司签订房屋预售协议，购买上海市万航渡路金融街融汇广场房产，并向上海静盛房地产开发有限公司支付了人民币 430 万元的购房款。截至 2016 年 12 月 31 日，该房屋已交付给公司，公司将其确认为固定资产。

2015 年，公司参与拍卖位于深圳市侨城北路以西天鹅堡（二期）R 栋 17A 的房产，并向深圳市土地房产交易中心缴纳了 1,375.98 万元的购房款与拍卖保证金。2017 年 3 月，公司出售了该房产，转让价款人民币 1,776.67 万元，并于 2017 年 4 月办理了过户登记。该项投资性房地产期末账面价值为人民币 1,447.76 万元。

2017 年 4 月，公司与深圳市东方富海投资管理股份有限公司及上海高讯投资有限公司签订股权转让协议，分别向上述两家单位出售公司所持有的富海深湾（芜湖）移动创新股权投资基金（有限合伙）合计 7.3529% 股权，转让价款合计人民币 1,077.81 万元。该项投资期末账面价值为人民币 1,000 万元。

（二）负债构成及变动分析

单位：万元

项目	2016.12.31		2015.12.31		2014.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债	5,602.16	100.00%	2,701.11	100.00%	2,826.26	100.00%
非流动负债	-	-	-	-	-	-
合计	5,602.16	100.00%	2,701.11	100.00%	2,826.26	100.00%

从公司负债的整体规模来看，报告期各期末，公司的负债总额分别为 2,826.26 万元、2,701.11 万元和 5,602.16 万元，增长幅度分别为-4.43%和 107.40%。

从公司负债的整体结构来看，公司只有流动负债。同时，流动负债当中，以应付账款和应付职工薪酬占据较大比重，这符合互联网行业“轻资产、低负债”的行业特征。

报告期内，公司负债的具体结构列示如下：

单位：万元

负债	2016.12.31		2015.12.31		2014.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	3,105.47	55.43%	1,031.73	38.20%	1,290.87	45.67%
预收款项	479.17	8.55%	417.46	15.46%	380.71	13.47%
应付职工薪酬	1,066.77	19.04%	808.68	29.94%	769.39	27.22%
应交税费	83.81	1.50%	93.53	3.46%	69.02	2.44%
其他应付款	113.62	2.03%	126.46	4.68%	54.27	1.92%
其他流动负债	753.32	13.45%	223.24	8.26%	262.02	9.27%
合计	5,602.16	100.00%	2,701.11	100.00%	2,826.26	100.00%

1、应付账款

报告期内，公司的应付账款主要包括：应付游戏开发商云蟾网络和雨墨科技的游戏运营分成费，以及应付给广告运营商的广告投放和宣传推广费用。报告期内公司应付账款按账龄列示如下：

单位：万元

项目	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
1 年以内	3,065.97	992.23	1,251.37
1-2 年	-	-	1.50
2-3 年	-	1.50	38.00
3 年以上	39.50	38.00	-
合计	3,105.47	1,031.73	1,290.87

报告期各期末，公司应付账款余额分别为 1,290.87 万元、1,031.73 万元和 3,105.47 万元，增长幅度分别为-20.07%和 201.00%。2016 年末公司新增应付账款主要为移动游戏《六扇门》的应付授权金和应付分成费。由于移动游戏充值结算周期较长，公司需先与渠道商或联合运营方对账后才能与游戏开发商分成，故 2016 年末的应付账款较报告期前两年末增幅较大。

2、预收款项

报告期内，公司的预收账款主要为公司已出售给第三方点卡经销商，尚未完成开卡的游戏预售点卡。报告期各期末，公司的预收账款金额分别为 380.71 万元、417.46 万元和 479.17 万元。

3、应付职工薪酬

报告期各期末，公司的应付职工薪酬的余额分别为 769.39 万元、808.68 万元和 1,066.77 万元。报告期内，公司应付职工薪酬逐年上升是因为公司工资薪酬逐年上升所致。

4、应交税费

报告期内，公司应交税费主要是已计提未缴纳的各项税费，报告期各期末，公司的应交税费余额分别为 69.02 万元、93.53 万元和 106.48 万元。具体列示如下：

单位：万元

应交税费	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
增值税	-	67.06	48.83
企业所得税	39.74	-	-
个人所得税	26.64	21.77	16.77

其他	17.43	4.69	3.42
合计	83.81	93.53	69.02

报告期内，应交税费主要为应交增值税及应交企业所得税，公司的其他应交税费为城市维护建设税、房产税、印花税、教育费附加、河道管理费和土地使用税。

5、其他应付款

报告期内，公司其他应付款余额主要为向第三方充值渠道商收取的押金保证金。报告期各期末，公司的其他应付款余额分别为 54.27 万元、126.46 万元和 113.62 万元，具体明细列示如下：

单位：万元

其他应付款	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
押金保证金	50.00	50.00	50.00
软件采购尾款	3.20	3.20	3.20
应付咨询费	47.75	64.76	-
其他	12.67	8.51	1.07
合计	113.62	126.46	54.27

6、其他流动负债

报告期各期末，公司其他流动负债的余额分别为 262.02 万元、223.24 万元和 753.32 万元，主要来自游戏用户已充值未购买道具的收入和已购买道具未摊销的收入所产生。

报告期内，其他流动负债金额的具体明细列示如下：

单位：万元

其他流动负债	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
已充值未购买道具收入	431.10	162.87	183.87
已购买道具未摊销收入	322.21	60.37	78.15
合计	753.32	223.24	262.02

2016 年末，已充值未购买道具收入和已购买道具未摊销收入的金额较 2015 年末增幅较大，主要原因为公司于 2016 年新增上线运营移动游戏《六扇门》，

造成其他流动负债增加。

（三）偿债能力分析

报告期内，公司经营状况稳定，经营活动为公司带来了良好的资金净流入。公司偿债能力主要财务指标列示如下：

财务指标	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
流动比率	5.33	13.08	10.15
速动比率	5.33	13.08	10.15
资产负债率（母公司）	11.01%	6.32%	9.61%
财务指标	2016 年度	2015 年度	2014 年度
息税折旧摊销前利润（万元）	6,145.48	5,198.96	6,509.60
利息保障倍数	-	-	-

报告期内，公司并无存货资产，流动资产在资产总额当中占比较高，流动资产主要为货币资金和公司持有的银行理财产品，从而使得公司具有较高的流动比率和速动比率。报告期内，公司的资金流动性较高，偿债能力较强。

报告期内，公司无金融机构借款，不存在带息债务，未发生利息费用支出。报告期各期末，公司合并口径的资产负债率分别为 9.62%、6.33%和 13.37%，母公司口径的资产负债率分别为 9.61%、6.32%和 11.01%，公司的偿债压力较小。

2014 年末及 2015 年末，公司流动资产占总资产比率较高，且主要为货币资金和公司持有的银行理财产品；该期间内，公司的流动比率呈增长趋势，资产负债率呈下降趋势。2016 年末，公司流动比率较 2015 年末下降 59.24%，合并层面的资产负债率较 2015 年末上升 7.04 个百分点，主要由三方面的原因所导致：

- 1、2016 年 4 月及 12 月，公司使用现金分配普通股股利共 8,942.73 万元，导致公司流动资产下降；
- 2、2016 年度，公司对外进行股权投资的金额继续增加，导致非流动资产增加；
- 3、2016 年度，公司新增移动游戏产品《六扇门》，由于移动游戏充值结算周期较长，公司需先与渠道商或联合运营方对账后才能与游戏开发商分成，导致

期末公司应付账款大幅增加，进而导致流动负债增加。

从互联网游戏行业的情况来看，整个行业呈现高流动比率、低资产负债率的行业特征。截至报告期末，公司与可比上市公司的对比情况如下：

流动比率（倍）	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
中青宝	4.49	3.24	1.34
昆仑万维	0.87	1.57	2.49
游族网络	1.10	2.33	0.84
电魂网络	5.39	2.20	2.57
冰川网络	7.09	2.62	2.40
掌趣科技	2.99	0.81	1.68
平均	3.65	2.13	1.89
发行人	5.33	13.08	10.15
速动比率（倍）	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
中青宝	4.49	3.24	1.34
昆仑万维	0.87	1.57	2.49
游族网络	1.10	2.33	0.84
电魂网络	5.39	2.20	2.57
冰川网络	7.09	2.62	2.40
掌趣科技	2.99	0.81	1.68
平均	3.65	2.13	1.89
发行人	5.33	13.08	10.15
资产负债率（母公司）	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
中青宝	10.61%	15.64%	42.09%
昆仑万维	51.81%	15.71%	6.76%
游族网络	19.42%	18.31%	13.45%
电魂网络	13.98%	30.70%	35.00%
冰川网络	13.61%	37.20%	41.09%
掌趣科技	17.32%	15.90%	16.53%
平均	21.12%	22.24%	25.82%
发行人	11.01%	6.32%	9.61%

数据来源：WIND 资讯

由于各公司经营模式、业务规模和资产负债结构等方面均存在差异，上述财

务指标也存在一定差异。整体而言，公司流动比率高于行业平均水平，资产负债率低于行业平均水平；主要原因为公司经营稳健，游戏运营所产生的净现金流入稳定，自研游戏的研发投入按计划有序进行，公司在经营上的现金流入远大于现金流出，导致公司账面上的流动资产余额较大。

（四）资产周转能力分析

报告期内，公司的应收账款周转率指标保持在合理水平，资产运营能力良好。

报告期内，公司主要资产周转能力指标如下：

财务指标	2016 年度	2015 年度	2014 年度
应收账款周转率	22.59	205.83	389.77
存货周转率	-	-	-

报告期内公司无存货周转率，主要是由于报告期内公司无存货，符合行业特点，同行业其他企业与公司情况类似。

报告期内，公司应收账款周转率与同行业上市公司对比情况如下：

单位：次/年

应收账款周转率	2016 年度	2015 年度	2014 年度
中青宝	2.92	2.33	3.71
昆仑万维	5.58	6.59	7.98
游族网络	4.86	5.74	8.17
电魂网络	39.88	39.13	240.11
冰川网络	194.14	175.72	162.48
掌趣科技	6.47	6.64	11.28
平均	42.31	39.36	72.29
发行人	22.59	205.83	389.77

数据来源：WIND 资讯

从上表来看，2014年至2015年，公司应收账款周转率为389.77次/年和205.83次/年，高于同行业可比公司平均水平；2016年度，公司应收账款周转率为22.59次/年，低于同行业可比公司平均水平。

2014年至2015年，公司应收账款周转率远高于行业平均水平，主要是由于

公司的产品以客户端游戏为主，客户端游戏在与充值渠道的结算周期上要远短于移动游戏等其他类型的游戏，故使得公司保持了较高的应收账款周转率。公司2016年应收账款周转率下降至22.59次/年，主要是由于公司于当年6月正式上线运营移动游戏《六扇门》，移动游戏充值款项的结算周期较客户端游戏更长，导致公司应收账款周转率下降。

（五）所有者权益分析

报告期内，公司所有者权益情况如下：

单位：万元

所有者权益	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
股本总额	6,480.24	6,480.24	5,959.56
资本公积	14,061.44	14,061.44	4,553.88
其他综合收益	162.03	-93.66	-0.01
盈余公积	1,880.84	1,405.40	953.67
未分配利润	13,716.05	18,128.72	15,098.37
合计	36,300.60	39,982.14	26,565.47

1、股本和资本公积变动分析

2014年7月，公司向投资者喀什佰睿吉股权投资合伙企业（有限合伙）非公开发行股票45.54万股，发行价格为109.8元/股，共募集资金5,000.00万元，其中增加股本总额45.54万元，增加资本公积4,954.46万元。非公开发行完成后，公司股本总额增至1,045.54万元，资本公积增至9,467.90万元。

2014年11月，公司以当时总股本1,045.54万股为基数，以公司股票溢价发行收入4,954.46万元所形成的资本公积中的4,914.03万元向全体股东每10股转增47股，转增后公司总股本增至5,959.56万股。转增后，截至2014年12月31日，公司股本总额为5,959.56万元，资本公积为4,553.88万元。

2015年1月，公司以每股19.26元的价格向喀什佰睿吉股权投资合伙企业（有限合伙）、国信证券股份有限公司、广发证券股份有限公司、国泰君安证券股份有限公司、上海国君创投证擎一号股权投资合伙企业（有限合伙）、保蓉、鲁凤喜、郑珂、吴俊峰共9名投资者非公开发行股票520.68万股，共募集资金10,028.24

万元，其中增加股本总额 520.68 万元，增加资本公积 9,507.56 万元。非公开发行完成后，公司股本总额增至 6,480.24 万元，资本公积增至 14,061.44 万元。

2、盈余公积变动分析

根据《中华人民共和国公司法》及本公司章程，公司按年度净利润的 10% 提取法定盈余公积金，当法定盈余公积金累计额达到注册资本的 50% 以上时，可不再提取。法定盈余公积金经批准后可用于弥补亏损或者增加股本。

2014 年 7 月、11 月，公司因非公开发行股票和使用资本公积金转增资本导致股本总额增加，当年度公司提取盈余公积 453.67 万元，2014 年末，公司盈余公积的余额为 953.67 万元。2015 年度，公司提取盈余公积 451.73 万元。2016 年度，公司提取盈余公积 475.44 万元。截至报告期末，公司盈余公积余额为 1,880.84 万元。

3、未分配利润变动分析

报告期内，公司未分配利润的具体变动列示如下：

单位：万元			
未分配利润	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
年初未分配利润	18,128.72	15,098.37	11,014.17
加：本期归属于母公司所有者的净利润	5,005.50	4,518.92	4,537.88
减：提取法定盈余公积	475.44	451.73	453.67
分配普通股股利	8,942.73	1,036.84	-
期末未分配利润	13,716.05	18,128.72	15,098.37

2015 年 4 月，公司召开股东大会，审议通过了《2014 年度利润分配方案》，公司以总股本 6,480.24 万股为基数，向全体股东每 10 股派发现金股利 1.6 元（含税），共计派发现金股利 1,036.84 万元。

2016 年 4 月，公司召开股东大会，审议通过了《2015 年度利润分配方案》，公司以总股本 6,480.24 万股为基数，向全体股东每 10 股派发现金股利 9.2 元（含税），共计派发现金股利 5,961.82 万元。

2016 年 12 月，公司召开股东大会，审议通过了《2016 年半年度利润分配方

案》，公司以总股本 6,480.24 万股为基数，向全体股东每 10 股派发现金股利 4.6 元（含税），共计派发现金股利 2,980.91 万元。

4、其他综合收益分析

报告期内，公司其他综合收益主要来自于可供出售金融资产的公允价值变动和外币报表折算差额。可供出售金融资产公允价值变动主要系公司持有的以公允价值计量的江苏麟龙新材料股份有限公司的股权价值变动。具体明细列示如下：

单位：万元

其他综合收益	2016.12.31	2015.12.31	2014.12.31
可供出售金融资产公允价值变动	-92.46	-93.50	-
外币报表折算差额	254.49	-0.16	-0.01
合计	162.03	-93.66	-0.01

十三、现金流量分析

报告期内，公司现金流量简况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	4,046.17	3,232.35	4,527.98
投资活动产生的现金流量净额	19,553.18	-30,818.75	207.78
筹资活动产生的现金流量净额	-8,942.73	8,991.40	5,000.00
现金及现金等价物净增加额	14,908.45	-18,595.16	9,735.74
期末现金及现金等价物余额	23,695.93	8,787.48	27,382.64

（一）经营活动现金流量分析

报告期内，公司经营活动现金流量情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	24,459.31	21,795.82	23,763.61
收到的税费返还	395.76	630.80	-
收到其他与经营活动有关的现金	320.59	399.46	657.12
经营活动现金流入小计	25,175.67	22,826.08	24,420.73

购买商品、接受劳务支付的现金	9,745.38	7,420.96	9,190.97
支付给职工以及为职工支付的现金	5,788.42	5,683.54	4,984.78
支付的各项税费	1,937.59	1,287.10	1,677.83
支付其他与经营活动有关的现金	3,658.10	5,202.14	4,039.17
经营活动现金流出小计	21,129.49	19,593.74	19,892.75
经营活动产生的现金流量净额	4,046.17	3,232.35	4,527.98
经营活动产生的现金流量净额/净利润	0.81	0.72	1.00

报告期内，公司净利润与经营活动产生的现金流量净额差异具体情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
净利润	5,005.50	4,518.92	4,537.88
加：资产减值准备	309.83	106.06	-11.02
固定资产折旧	265.62	206.42	212.12
无形资产摊销	145.10	25.05	972.44
长期待摊费用摊销	76.11	76.86	59.91
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）	-	-0.93	-
财务费用（收益以“-”号填列）	2.71	-	-
投资损失（收益以“-”号填列）	-1,896.79	-1,572.89	-742.88
递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-66.31	-38.39	171.63
经营性应收项目的减少（增加以“-”号填列）	-2,313.27	47.99	-828.91
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	2,517.67	-136.75	156.80
经营活动产生的现金流量净额	4,046.17	3,232.35	4,527.98

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额为 4,527.98 万元、3,232.35 万元和 4,046.17 万元。公司经营活动产生的现金流量净额与公司当年度的净利润金额比值为 1.00、0.72 和 0.81，符合网络游戏行业现金流充沛的行业特点。

净利润与经营活动产生的现金流量净额的差异主要由折旧与摊销、投资收益和应收、应付项目的增减引起。

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额与当期的净利润金额比值总体呈下降趋势，主要有三方面原因：首先，由于公司《醉逍遥》授权金的摊销完成，公司的无形资产摊销在 2015 年度大幅下降，而在 2016 年由于新增《六扇门》的

授权金而使公司无形资产摊销有所上升；其次，2015 年度及 2016 年度公司投资收益有所增加；最后，由于公司 2016 年的联合运营收入上升，其收入的收付特点与独立运营的差异造成了现金净流入与净利润的差异。

（二）投资活动现金流量分析

报告期内，公司投资活动现金流量情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
收回投资收到的现金	1,202.33	-	-
取得投资收益收到的现金	1,699.96	1,572.89	742.88
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	3.01	-
收到其他与投资活动有关的现金	88,212.90	171,440.90	184,041.40
投资活动现金流入小计	91,115.19	173,016.80	184,784.28
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,223.00	2,143.75	535.09
投资支付的现金	4,502.00	4,875.00	-
支付其他与投资活动有关的现金	65,837.00	196,816.80	184,041.40
投资活动现金流出小计	71,562.00	203,835.55	184,576.49
投资活动产生的现金流量净额	19,553.18	-30,818.75	207.78

报告期内，公司投资活动产生的现金流量净额分别为 207.78 万元、-30,818.75 万元和 19,553.18 万元，报告期内公司的投资活动现金流出主要为滚动购买银行理财等产品、购置固定资产、无形资产和其他长期资产等发生的现金流出。报告期内公司盈利稳定，为提高资金利用效率，公司在保证资金安全的前提下利用闲置资金购买银行理财等产品。

（三）筹资活动现金流量分析

报告期内，公司筹资活动现金流量情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度	2014 年度
吸收投资收到的现金	-	10,028.24	5,000.00

筹资活动现金流入小计	-	10,028.24	5,000.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	8,942.73	1,036.84	-
筹资活动现金流出小计	8,942.73	1,036.84	-
筹资活动产生的现金流量净额	-8,942.73	8,991.40	5,000.00

报告期内，公司筹资活动收到的现金主要为公司通过非公开发行股票的方式吸收投资收到的现金；公司筹资活动支付的现金主要为公司对股东进行利润分配导致的现金流出。

有关筹资活动产生的现金流量变动参见本节“十二、财务状况分析”之“（五）所有者权益分析”之“1、股本和资本公积变动分析”和“3、未分配利润变动分析”。

（四）未来可预见的重大资本性支出计划

截至本招股说明书签署日，除本次发行募集资金有关投资外，公司无未来可预见的重大资本性支出计划。本次发行募集资金投资的具体情况参见本招股说明书“第十节 募集资金运用”。

十四、股利分配政策和实际股利分配情况

（一）公司现行股利分配政策

1、本公司利润分配政策

根据本公司现行《公司章程》的相关规定：

（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达到公司注册资本的 50% 以上可以不再提取。

（2）公司法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

（3）公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

（4）公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比

例分配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。

（5）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。

（6）公司持有的公司股不参与分配利润。

（二）报告期内股利分配情况

2015年4月，公司召开股东大会，审议通过了《2014年度利润分配方案》，公司以总股本6,480.24万股为基数，向全体股东每10股派发现金股利1.6元（含税），共计派发现金股利1,036.84万元。

2016年4月，公司召开股东大会，审议通过了《2015年度利润分配方案》，公司以总股本6,480.24万股为基数，向全体股东每10股派发现金股利9.2元（含税），共计派发现金股利5,961.82万元。

2016年12月，公司召开股东大会，审议通过了《2016年半年度利润分配方案》，公司以总股本6,480.24万股为基数，向全体股东每10股派发现金股利4.6元（含税），共计派发现金股利2,980.91万元。

（三）本次发行前滚存利润的分配政策

经公司2017年第三次临时股东大会审议通过，本次首次公开发行人民币普通股股票并上市前公司滚存的未分配利润由本次公开发行上市后的新老股东按本次公开发行上市后的各自持股比例共享。

（四）本次发行后公司股利分配政策

根据公司2017年第三次临时股东大会审议通过的上市后适用的《公司章程（草案）》，本次发行后的股利分配政策为：

1、利润分配的基本原则

公司利润分配应充分重视投资者的合理投资回报，利润分配政策应保持连续性和稳定性并兼顾公司的可持续发展，公司利润分配不得超过累计可分配利润的

范围，并坚持按照法定顺序分配利润和同股同权、同股同利的原则。

2、公司的利润分配形式

公司可以采取现金方式、股票方式、现金与股票相结合的方式或法律允许的其他方式分配股利，其中优先以现金分红方式分配股利。具备现金分红条件的，应当采用现金分红进行利润分配。采用股票股利进行利润分配的，应当具有公司成长性、每股净资产的摊薄等合理因素。

3、利润分配的期间间隔

公司原则上每年进行一次年度利润分配，公司可以根据公司盈利及资金需求等情况进行中期利润分配。

4、利润分配的条件

（1）现金分红的比例：公司的利润分配方案由董事会根据公司业务发展规划、经营业绩拟定并提请股东大会审议批准。如无重大投资计划或重大现金支出等事项发生，公司每年以现金股利形式分配的股利不少于当年实现的可分配利润的 20%。

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

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

重大资金支出是指：公司在一年内购买资产、对外投资、进行固定资产投资

等交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产 30%以上的事项，同时存在账面值和评估值的，以高者为准。

（2）发放股票股利的具体条件：若公司业绩增长快速，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配时，可以在上述现金股利分配之余，提出并实施股票股利分配预案。

5、利润分配方案的决策程序和机制

（1）董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例，提出利润分配方案，独立董事应当发表明确意见。对当年实现的可供分配利润中未分配部分及以股票股利形式分配的部分，董事会应说明使用计划安排或原则，独立董事对此应发表独立意见。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。股东大会对利润分配具体方案进行审议前，公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题，并经出席股东大会的股东所持表决权的 1/2 以上通过。

（2）公司的利润分配政策由董事会拟定并经三分之二以上董事及二分之一以上独立董事同意提请股东大会审议；股东大会审议制定利润分配政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过，独立董事及监事会对提请股东大会审议的利润分配政策进行审核并出具书面意见。

6、利润分配政策调整

公司因生产经营情况发生重大变化、投资规划和长期发展的需要等原因需调整利润分配政策的，应由公司董事会根据实际情况提出利润分配政策调整议案，并在议案中详细论证和说明原因，提请股东大会审议并经出席股东大会的股东所持表决权的 2/3 以上通过；调整后的利润分配政策应以股东权益保护为出发点，且不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定；独立董事、监事会应当对此发表审核意见；公司应当提供网络投票等方式以方便社会公众股股东参与股东大会表决。

7、其他事项

存在股东违规占用公司资金情况的，公司在进行利润分配时，应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

公司根据实际经营情况，可以进行中期分配。由董事会拟定方案，股东大会通过。非因特别事由（如公司进行重大资产重组等），公司不进行除年度和中期分配以外其他期间的利润分配。公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围。

（五）公司未来分红回报规划

根据公司 2017 年第三次临时股东大会决议通过的《关于上市后未来三年分红回报规划的议案》，公司上市后未来三年的具体股利分配计划如下：

1、利润分配原则

公司利润分配应充分重视投资者的合理投资回报，利润分配政策应保持连续性和稳定性并兼顾公司的可持续发展，公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围，并坚持按照法定顺序分配利润和同股同权、同股同利的原则。

2、利润分配形式

公司可以采取现金方式、股票方式、现金与股票相结合的方式或法律允许的其他方式分配股利，其中优先以现金分红方式分配股利。具备现金分红条件的，应当采用现金分红进行利润分配。采用股票股利进行利润分配的，应当具有公司成长性、每股净资产的摊薄等合理因素。

3、利润分配的期间间隔

公司原则上每年进行一次年度利润分配，公司可以根据公司盈利及资金需求等情况进行中期利润分配。

4、利润分配的条件

（1）现金分红的比例：公司的利润分配方案由董事会根据公司业务 development 情况、经营业绩拟定并提请股东大会审议批准。如无重大投资计划或重大现金支出等事项发生，公司每年以现金股利形式分配的股利不少于当年实现的可分配利润

的 20%。

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

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

重大资金支出是指：公司在一年内购买资产、对外投资、进行固定资产投资等交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产 30%以上的事项，同时存在账面值和评估值的，以高者为准。

（2）发放股票股利的具体条件：若公司业绩增长快速，并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配时，可以在上述现金股利分配之余，提出并实施股票股利分配预案。

5、利润分配方案的决策程序和机制

（1）董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例，提出利润分配方案，独立董事应当发表明确意见。对当年实现的可供分配利润中未分配部分及以股票股利形式分配的部分，董事会应说明使用计划安排或原则，独立董事对此应发表独立意见。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。股东大会对利润分配具体方案进行审议前，公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题，并经出席股东大会的股东所持表决权的 1/2 以上通过。

（2）公司的利润分配政策由董事会拟定并经三分之二以上董事及二分之一以上独立董事同意提请股东大会审议；股东大会审议制定利润分配政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过，独立董事及监事会对提请股东大会审议的利润分配政策进行审核并出具书面意见。

6、利润分配政策调整

公司因生产经营情况发生重大变化、投资规划和长期发展的需要等原因需调整利润分配政策的，应由公司董事会根据实际情况提出利润分配政策调整议案，并在议案中详细论证和说明原因，提请股东大会审议并经出席股东大会的股东所持表决权的 2/3 以上通过；调整后的利润分配政策应以股东权益保护为出发点，且不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定；独立董事、监事会应当对此发表审核意见；公司应当提供网络投票等方式以方便社会公众股股东参与股东大会表决。

7、其他事项

存在股东违规占用公司资金情况的，公司在进行利润分配时，应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

公司根据实际经营情况，可以进行中期分配。由董事会拟定方案，股东大会通过。非因特别事由（如公司进行重大资产重组等），公司不进行除年度和中期分配以外其他期间的利润分配。公司利润分配不得超过累计可分配利润的范围。

8、上市后三年内股东分红回报计划

公司在足额预留法定公积金、盈余公积金以后，计划每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 20%，若届时根据实际情况需要对未来三年利润分配方案进行调整的，按照《上海绿岸网络科技股份有限公司章程（草案）》的决策程序重新决策。在确保足额现金股利分配的前提下，并考虑公司成长性、每股净资产摊薄等因素的情况下，公司可以另行增加股票股利分配和公积金转增。公司在每个会计年度结束后，由公司董事会提出分红议案，并提交股东大会进行表决。公司接受所有股东、独立董事、监事和公众投资者对公司分红

的建议和监督。

十五、关于摊薄即期回报风险提示和采取措施的情况

（一）每股收益的变动趋势

本次公开发行后，随着募集资金的到位，公司股本数量和净资产规模将有所增加，但募集资金到位当期无法立即产生效益，因此会影响公司该期间每股收益及净资产收益率，同时，若公司上市后未能实现募投项目的预期收益率，且原有业务未能获得相应幅度的增长，公司存在募集资金到位后即期回报被摊薄的风险。

根据《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发[2013]110号）、《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》（中国证监会公告[2015]31号）的相关规定，公司测算了本次公开发行对每股收益等财务指标的影响，具体情况如下：

1、主要假设前提

以下假设仅为测算本次公开发行摊薄即期回报对公司每股收益的影响，不代表公司对未来经营情况及趋势的判断，亦不构成盈利预测。投资者不应据此进行投资决策，投资者据此进行投资决策造成损失的，公司不承担赔偿责任。

（1）假设公司所处的宏观经济环境、产业政策、行业发展状况、产品市场情况等方面没有发生重大变化。

（2）公司预计于2017年10月完成本次发行上市，发行的完成时间仅为本公司估计，最终以中国证监会核准发行后实际完成时间为准；

（3）在预测未来年度的公司总股本时，仅考虑本次公开发行股份的影响，不考虑其他因素导致股本发生变化。本次发行前公司的总股本为64,802,395.00股，公司预计发行股票数量为21,610,000.00股。发行完成后，公司的股本总额为86,412,395.00股；

（4）假设本次公开发行股票募集资金的金额为48,000.00万元，未考虑发行

费用；

（5）假设 2017 年度非经常性损益的金额较 2016 年度保持不变；

（6）2017 年度归属于公司普通股股东的净利润在对 2016 年进行预测的基础上按照 0%、10%、20%的业绩增幅分别测算；

（7）经公司 2016 年度股东大会审议通过，公司 2016 年度不分配利润，也不进行资本公积转增股本。

（8）本测算未考虑募投项目投建后对公司生产经营、盈利能力（如财务费用、投资收益）等的影响；

（9）在预测公司发行后净资产时，未考虑除募集资金、净利润和利润分配之外的其他因素对净资产的影响。

2、本次公开发行对财务指标的影响

基于上述假设，本次公开发行对公司 2017 年每股收益的影响如下：

项目	2016 年度	2017 年度		
		0%	10%	20%
发行在外的普通股加权平均数（万股）	6,480.24	8,641.24	8,641.24	8,641.24
期末归属于母公司所有者权益合计（万元）	36,300.60	89,306.09	89,806.64	90,307.19
归属于母公司的净利润（万元）	5,005.50	5,005.50	5,506.05	6,006.60
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润（万元）	3,148.64	3,148.64	3,649.19	4,149.74
基本每股收益（元/股）	0.77	0.73	0.80	0.88
稀释每股收益（元/股）	0.77	0.73	0.80	0.88
扣除非经常性损益基本每股收益（元/股）	0.49	0.46	0.53	0.61
扣除非经常性损益稀释每股收益（元/股）	0.49	0.46	0.53	0.61
加权平均净资产收益率（%）	12.95%	10.69%	11.70%	12.70%
扣除非经常损益后的加权平均净资产收益率（%）	8.15%	6.73%	7.76%	8.77%

注：每股收益为扣除非经常性损益后口径，并按照《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 9 号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》的规定计算及披露。

（二）本次融资的必要性和合理性以及募投项目与发行人现有业务的关系情况

1、董事会对本次融资的必要性和合理性说明

公司是一家集研发制作和运营服务为一体的网络游戏公司，而本次募集资金主要用于公司全平台游戏引擎项目、客户端游戏开发项目、移动端游戏开发项目以及客户端游戏代理运营项目，不仅能够提高公司的研发技术水平以及游戏运营能力，而且能够完善公司的产品结构，增强公司的核心竞争力，因此公司董事会认为本次融资对公司的未来发展具有必要性。

同时，公司庞大的玩家基础和丰富的渠道资源、成熟的运营团队、完善的客户服务、雄厚的技术积累以及成熟的网络开发经验等均为募投项目的顺利实施提供可行性。

募集资金投资项目的具体内容及可行性研究分析参见本招股书“第十节 募集资金运用”之“一、本次发行募集资金总量及其使用计划”之“（一）本次募集资金概况”以及“二、募投项目的必要性与可行性”。

2、募集资金投资项目与发行人现有业务的关系

自公司成立之初就专注于客户端网络游戏的运营服务，现已发展成为一家集研发制作和运营服务为一体的网络游戏公司。本次募集资金项目的实施不会改变公司现有的主营业务，并将会进一步优化公司主营业务结构，丰富公司产品类型，增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。

截至本招股书签署日，公司从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的条件已基本成熟，具体情况参见本招股书“第十节 募集资金运用”之“三、募集资金投向的具体情况”。

（三）公开发行股票摊薄即期回报的填补措施

为维护中小投资者利益，公司将采取以下措施降低即期回报被摊薄的风险，但本公司制定的填补回报措施不等于对发行人未来利润做出保证：

1、公司现有业务的运营状况和主要风险

公司作为一家集研发制作和运营服务为一体的网络游戏公司，报告期内，公司的营业收入主要来源于客户端游戏《蜀门》、《醉逍遥》、《天之禁》和移动游戏《六扇门》的运营收入。虽然公司主要产品获得了市场和玩家的广泛认可，且公司亦一直致力于不断提升和完善游戏品质，以增强对广大玩家的吸引力，但如果公司不能开发新的利润增长点，将导致公司营业收入及经营业绩的下滑。

现阶段公司所面临的风险主要是公司核心产品收入下降和新产品研发失败的风险。

2、填补被摊薄即期回报的措施

（1）积极实施募投项目，尽快获得投资回报

本次募集资金拟投于公司全平台游戏引擎项目、客户端游戏开发项目、移动端游戏开发项目以及客户端游戏代理运营项目，可有效优化公司产品结构，开辟业务新增长点，覆盖更广泛的玩家群体。公司已对上述募投项目进行可行性研究论证，符合行业发展趋势，若募投项目顺利实施，将大幅提高公司的盈利能力。公司将积极实施募投项目，尽快获得投资回报，降低上市后即期回报被摊薄的风险。

（2）制定运营策略，运用自有资金拓展现有产品的市场规模

目前，针对公司现有的不同核心产品，公司分别制定了不同的运营战略，并配以专门的运营团队。在不同的时间节点，运营团队通过促销、广告、举办运营活动、版本更新等多种不同的运营手段对相关游戏产品进行运营推广，吸引游戏用户，努力拓展公司核心产品的市场规模。

（3）完善新产品的研发工作，及时推出受到市场欢迎的新产品

目前，本公司积极从事新游戏产品的研发，其立项均经过公司严格可行性论证，并充分考虑了市场需求、玩家偏好等因素。公司新游戏产品正式推出后，预计公司的业绩水平会有较大幅度提高。

（4）强化募集资金管理

为规范募集资金的管理和使用，确保本次发行募集资金专款专用，公司已经根据《公司法》、《证券法》等法律法规和《深圳证券交易所股票上市规则》等业务规则的要求，制定了《募集资金管理制度》，明确规定公司对募集资金采用专户存储制度，以便于对募集资金的管理、使用和监督。公司将及时存放募集资金于董事会决定的专项账户。

（5）其他方式

公司未来将根据中国证监会、深圳证券交易所等监管机构出台的具体法规及要求，并参照上市公司较为通行的惯例，继续补充、修订、完善公司投资者权益保护的各項制度并予以实施。

（四）公司实际控制人、董事、高级管理人员对履行填补回报措施的相关承诺

1、本公司控股股东、实际控制人许帆先生承诺：

“不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益”。

2、本公司董事、高级管理人员根据中国证监会相关规定，对公司填补回报措施能够得到切实履行作出如下承诺：

“（1）不得无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；

（2）对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束；

（3）不动用公司资产从事与履行职责无关的投资、消费活动；

（4）由董事会或薪酬委员会制订的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

（5）本人承诺如公司拟实施股权激励，拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

（6）本人承诺出具日后至公司本次发行实施完毕前，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，其上述承诺不能满足中国证监

会该等规定时，本人承诺届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺；

（7）本人承诺切实履行公司指定的有关填补回报措施以及本人对此做出的任何有关填补回报措施的承诺，若本人违反该等承诺并给公司或者投资者造成损失的，本人愿意依法承担对公司或者投资者的补偿责任。

作为填补回报措施相关责任主体之一，本人若违反上述承诺或拒不履行上述承诺，本人同意中国证监会和深圳证券交易所等证券监管机构按照其制定或发布的有关规定、规则，对本人做出相关的处罚或采取相关监管措施。”

（五）保荐机构对即期回报摊薄情况及相关承诺事项的核查意见

经核查，保荐机构认为：发行人所预计的即期回报摊薄情况及相关假设具有合理性，填补即期回报措施及公司实际控制人、董事、高级管理人员的承诺事项符合《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》中关于保护中小投资者合法权益的精神。

第十节 募集资金运用

一、本次发行募集资金总量及其使用计划

（一）本次募集资金概况

经发行人 2017 年第三次临时股东大会审议，本次发行所募集的资金在扣除发行费用后，拟投资于全平台游戏引擎项目、客户端游戏开发项目、移动端游戏开发项目及客户端游戏代理运营项目，募集资金使用计划如下表所示：

单位：万元

序号	项目名称	总投资额	拟投入募集资金	备案情况
1	全平台游戏引擎项目	11,856.00	11,856.00	沪浦发改张备（2015）103 号
2	客户端游戏开发项目	24,228.00	24,228.00	沪浦发改张备（2015）106 号
3	移动端游戏开发项目	6,314.78	6,314.78	沪浦发改张备（2015）104 号
4	客户端游戏代理运营项目	5,601.22	5,601.22	沪浦发改张备（2016）166 号
合计		48,000.00	48,000.00	

（二）募集资金投资方向与公司主营业务的关系

发行人是一家集研发制作和运营服务为一体的网络游戏公司，专注于精品网络游戏的研发和运营。目前，公司正在运营的产品以客户端游戏为主，并涵盖了移动游戏、移动游戏联运平台等业务。本次募集资金将主要投入以下项目：

1、全平台游戏引擎项目

本项目拟建设集游戏引擎技术研发、开发者使用平台为一体的游戏引擎。开发完成后，通过该引擎开发者可使用同一套代码发布适用于不同平台的游戏，全面提高公司的游戏研发能力，满足公司的未来发展需求。

2、客户端游戏开发项目

本项目拟开发 3 款大型客户端网络游戏，分别为角色扮演类游戏《游仙纪》、射击类游戏《九州之翼》、多人联机竞技类游戏《枪神战纪》。该项目的实施将

完善公司客户端游戏产品线布局，进一步巩固公司客户端游戏的市场地位，有效提高客户端游戏的收入规模，增强公司的盈利能力。

3、移动端游戏开发项目

本项目拟开发 6 款移动游戏，分别为角色扮演类游戏《荣耀战机》、《魂之役》；多人联机竞技类游戏《枪者之巅》、《幻城之光》；卡牌策略类游戏《默示召唤》、《暗战笔记》。公司代理的移动游戏《六扇门》取得了较好的运营成绩，通过自主研发结合成熟的运营能力，能够有效提高公司移动游戏的市场占有率，提升公司的整体实力。

4、客户端游戏代理运营项目

本项目拟引进一款优质的、已完成研发的大型客户端网络游戏项目，基于公司成熟的运营能力，快速甄别有市场潜力的优质项目并代理运营，丰富公司的客户端游戏产品线。

综上所述，本次募集资金投资项目均属于公司主营业务范围，募投项目的实施能够增强公司盈利能力、优化公司主营业务结构、丰富公司产品线以及提高公司整体抗风险能力。

5、募集资金投资项目不产生同业竞争且对发行人的独立性不产生影响

本次募集资金投资项目的实施不会导致公司与控股股东、实际控制人及其下属企业产生同业竞争，亦不会对发行人的独立性产生不利影响。

（三）募集资金投向符合国家产业政策等法规的说明

公司主营业务为网络游戏的研发和运营，国务院常务会议通过的《文化产业振兴规划》中明确提出，文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业；支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场；支持有条件的文化企业进入主板、创业板上市融资，鼓励已上市文化企业通过公开增发、定向增发等再融资方式进行并购和重组，迅速做大做强。

公司本次发行募集资金将全部运用于公司主营业务，不存在持有交易性金融资产和可供出售金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资计划，也不存在直

接或间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司的计划。公司本次发行募集资金投资项目已取得发改委备案。

综上所述，保荐机构、发行人律师认为：发行人本次发行股票募集资金用途不存在违反国家产业政策、投资管理、环境保护、土地管理以及其他法律、法规和规章规定的情形。

（四）募集资金专户存储安排

公司成功发行并上市后，将根据证券监督管理部门的相关要求将募集资金存放于董事会指定专门账户进行存储，严格按照《募集资金管理制度》的要求使用募集资金，并接受保荐机构、开户银行、证券交易所和其他有权部门的监督。

（五）募集资金投资项目的环保情况

上述募集资金投资项目在实施过程中仅会产生少量办公垃圾、服务器机组的作业噪声，不会产生工业废气、废水和废渣，对环境不会产生污染。根据上海市环境保护局 2015 年 12 月下发的《上海市环境保护局关于印发〈上海市不纳入建设项目环评分类管理的项目类型（2015 年版）〉的通知》（沪环保评[2015]524 号），公司的募集资金投资项目不需要办理建设项目环境影响评价审批手续。

（六）董事会对本次募集资金投资项目的意见

公司本次拟投资项目均经过董事会讨论，董事会全体成员一致认为：本次募集资金投资项目符合国家产业政策和公司发展战略，具有较好的市场前景和盈利能力，对于实现本公司未来发展目标具有关键作用。

（七）本次募集资金不足的安排

公司募集资金投资项目主要围绕主营业务发展方向展开，如本次发行的实际募集资金量少于项目的资金需求量，公司将通过自筹资金来解决资金缺口问题，从而保证募集资金投资项目的顺利实施。

二、募投项目的必要性与可行性

（一）募投项目的必要性

1、全平台游戏引擎研发项目的必要性分析

（1）提升技术水平，提高公司的行业地位

网络游戏行业是技术密集型行业，公司的技术水平决定了公司的竞争力。本投资项目将针对全平台游戏引擎进行设计开发和技术升级，进而有效提高公司游戏研发技术水平。该项目完成后，将直接提高公司自研客户端、移动端等各类型游戏产品的表现力和可玩性，提升公司游戏产品的盈利能力和市场竞争力，提高公司的行业地位。

（2）提高研发实力，降低研发成本

网络游戏行业是资金密集型行业，具有产品开发投入高、研发周期长的特点。全平台游戏引擎的开发，能够有效降低游戏产品研发的经济与时间成本，提高开发效率。该引擎具备以下技术特点：提供全面的技术支持、丰富的本地化文档；提供基本的游戏框架、核心算法、关键资源，使开发者的创意能够快速实现；满足程序、策划、美术等不同游戏开发者的需求为产品研发创造有利条件。

（3）顺应行业变革，产品更加多元化

中国网络游戏市场正发生深刻变革，移动游戏市场份额已超过客户端游戏市场份额。公司积极布局移动游戏产业链，其首款移动游戏《六扇门》运营成绩良好。全平台游戏引擎能够应用于移动游戏的研发，该项目的实施将有效提升公司移动游戏的研发实力，有利于公司的多元化发展。

2、客户端游戏、移动端游戏研发项目的必要性分析

公司拟进行 3 款大型客户端游戏及 6 款移动端游戏的开发，类型分别囊括了角色扮演类（MMORPG）、射击类（STG）、多人联机竞技类（MOBA）及卡牌策略类等，上述项目的实施将显著丰富公司的产品结构，使公司的游戏产品从单一的角色扮演类到多类型全面发展，能够扩大公司产品受众群体，并提高公司整体抗风险能力，有利于公司长期、可持续的经营发展。

3、客户端游戏代理运营项目的必要性分析

公司拥有丰富的网络游戏运营经验，已成功运营了多款网络游戏产品。经过数年的沉淀和积累，公司在用户资源、运营渠道资源和运营分析技术等方面具备较强的竞争力，已形成一整套成熟的游戏代理运营体系。通过代理一款题材新颖、品质出众的客户端游戏，公司可以巩固并不断扩大自己的玩家群体，提升公司知名度及行业地位。同时，相较于自研项目，新代理运营的游戏可以快速上线，不仅降低了研发风险，还提高了公司产品迭代的效率。

（二）董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见

1、游戏开发及运营方面的技术积累是本投资项目实施的必要前提

作为国内领先的网络游戏开发和运营商，公司在游戏开发、游戏运营方面形成了较雄厚的技术积累。

在网络游戏开发方面，公司的 MMORPG 网络游戏引擎拥有自主知识产权，经多次升级换代已具有良好的通用性和适用性，公司研发的《天之禁》、《权御天下》等 MMORPG 游戏产品均采用了该技术。

公司还开发了拥有统一运行框架技术的游戏运营管理平台，通过可热插拔插件式（plugin）接入技术，统一管理游戏运营平台各种业务应用模块。该运行框架技术极大提高了游戏运营平台多种应用系统开发、运行维护的效率。该平台应用云技术处理海量数据，可支持分布式的数据采集、存储、计算、分析，满足不同游戏海量数据、高并发等要求下的各类数据处理需求。该平台还应用自动化运维平台，可满足大规模、分布式服务器的运维管理需求，同时通过实时监控、安全审计等措施来保证各类游戏及运营服务稳定、安全、可靠地运行。

以上核心技术的积累为募投项目提供了有力的技术支撑，同时为公司网络游戏产品的后续运营提供了较完善的技术保障，形成了“开发-运营-再开发”式的良性开发循环。

2、成熟的运营经验是募投项目实施的有利条件

公司目前已经建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、商务合作到客户服务的完整网络游戏运营体系，成功实现了《蜀门》、《醉逍遥》、和《天之禁》

等游戏的商业化运营。

公司注重提升玩家的服务体验，先后打通了各类线上及线下的支付渠道，可供玩家自主选择。公司不断分析玩家需求，及时改善运营环境、版本升级、支付方式等方面的问题，从而优化游戏运营质量。公司通过设置客户服务专线及时响应玩家反馈、举办多样的运营活动丰富玩家体验等方式，不断建立健全玩家服务体系。

公司成熟的运营经验，一方面为公司积累了良好的市场口碑，有利于本次募投项目的市场推广，另一方面为自主开发的游戏提供了包括内部使用效果总结、外部市场偏好、各类玩家反馈等珍贵的市场数据，有助于自主研发的游戏产品更贴合广大玩家的需求。

3、募集资金数额和投资项目与公司现有生产经营规模、财务状况、技术水平和管理能力相适应的说明

本次募集资金数额和投资项目详见本节“一、本次发行募集资金总量及其使用计划”，公司现有生产经营规模、财务状况、技术水平和能力与募集资金数额和投资项目相适应的依据如下：

（1）公司现有生产经营规模与本次发行募集资金计划相适应

公司作为一家集研发制作和运营服务为一体的网络游戏公司，专注于精品网络游戏的研发和运营。目前，公司正在运营的产品以客户端游戏为主，并涵盖了移动游戏、移动游戏联运平台等业务。公司客户端游戏包括《蜀门》、《醉逍遥》和《天之禁》等，移动游戏为《六扇门》。公司 2014 年、2015 年和 2016 年的营业收入分别为 2.26 亿元、2.06 亿元和 2.45 亿元，属于行业第二梯队，且收入规模连续 3 年保持在 2 亿元以上，具有较强的稳定性。公司本次募集资金投资项目顺应我国网络游戏行业的发展趋势，紧密围绕现有主营业务。募投项目的实施，将进一步提升公司的经营规模。

（2）公司财务状况与本次发行募集资金计划相适应

公司本次发行募集资金对公司现有财务状况无重大不利影响。本次募集资金项目的实施将增加固定资产和无形资产规模，其折旧和摊销费用的产生，不会对

公司盈利产生重大不利影响。公司收入、净利润、股本、每股净资产将得到提高，总资产及净资产规模将得到扩大。

（3）公司已具备募投项目实施的技术基础

公司将研发实力作为企业的发展基础，注重培养属于企业自身的核心竞争力。经过多款游戏的研发和运营后，公司不仅培养了大批专业素质过硬的研发人才，而且积累了大量的游戏研发基础，获取多项发明专利和软件著作权。截至 2016 年 12 月 31 日，公司拥有研发人员 140 人，占公司员工总人数的比例为 43.48%。公司的核心研发人员拥有丰富的研发经验，具备较强的持续创新能力，此次募投项目内容与公司现有技术水平相适应。

（4）公司具有良好的管理能力基础

公司拥有一支专业、成熟的管理团队，其核心管理人员均有多年的游戏领域从业经验，拥有丰富的专业知识和较强的业内影响力。在公司发展的各个阶段，管理团队对网络游戏行业市场的发展趋势有清晰的认识，且经营理念一致，积极把握各阶段的重要发展机遇。公司的管理团队具有丰富的项目实施经验，为此次募集资金投资项目的实施提供重要保障。

综上所述，董事会认为，公司本次募集资金数额和投资项目与企业现有生产经营规模、财务状况、技术水平和管理能力等相适应。

三、募集资金投向的具体情况

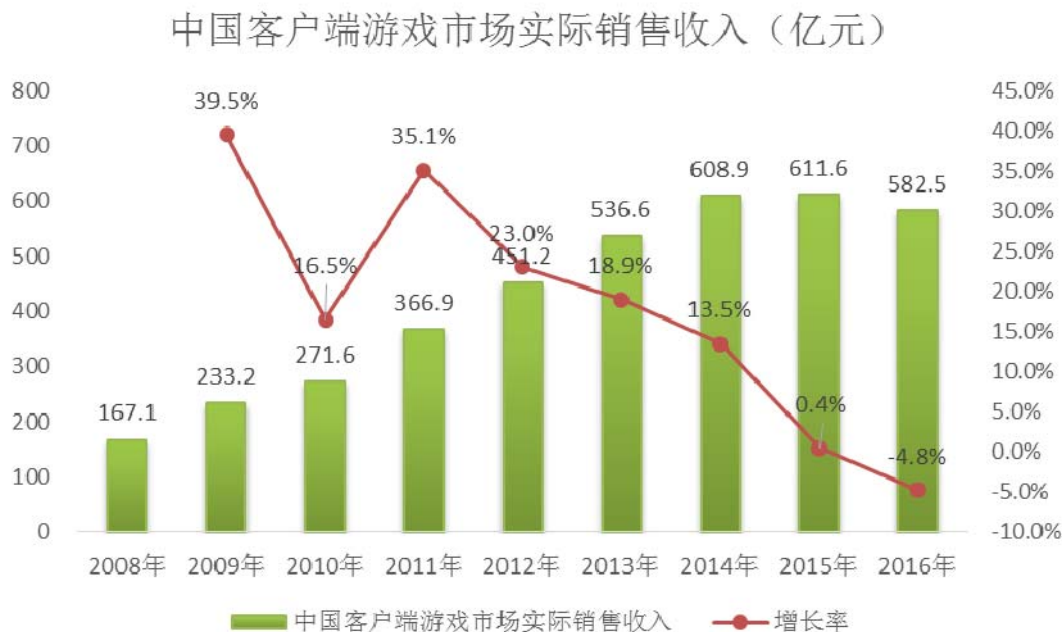
（一）项目背景分析

1、互联网的快速普及，带动客户端网络游戏市场的稳定发展

我国基础网络设施的持续建设以及互联网应用的快速发展，带动我国网民数量不断增长。根据 2017 年 1 月 22 日发布的《第 39 次中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2016 年 12 月，我国互联网用户数量已达到 7.31 亿，较 2009 年增加 3.47 亿，互联网普及率由 28.9%增至 53.2%。

网民规模的快速增长带动了各类网络应用的发展，网络游戏作为一种新兴的

文化生活方式和重要的文化消费方式逐渐渗入人们生活之中，其中客户端网络游戏是网络游戏重要的细分行业。根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，我国客户端游戏市场实际销售收入为 582.5 亿元，逐渐由迅猛发展期过渡至稳定成熟期。



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

2、游戏设备的革新，促使新兴游戏市场迅速发展

随着全球电子技术的深入发展，各类型游戏设备终端不断推向市场，改变了人们的生活和娱乐方式。其中，智能手机、家用主机的出现，更是改变了人们传统的游戏方式，受到游戏玩家的青睐，促使移动网络游戏、家用主机游戏等新兴游戏市场迅速发展。

受益于移动互联网快速发展和智能终端的迅速普及，根据《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》，我国移动游戏市场实际销售收入为 819.2 亿元，同比增长 59.2%，仍处于高速增长阶段。



数据来源：《2016 年中国游戏产业报告（摘要版）》

3、游戏开发创新及运营模式创新，推动行业持续发展

网络游戏行业是文化创意产业的重要组成部分，游戏开发创新和运营模式创新广泛存在于行业各个环节，推动行业不断进步。行业内企业不断提高研发投入，加大网络游戏开发创新力度，在创意策划方面，游戏题材由单一的武侠、魔幻题材向武侠、魔幻、航海、军事、商业、体育、休闲、社交等多种题材方向发展；在开发技术方面，3D 引擎技术有取代 2D 引擎技术的趋势，移动网络游戏技术快速发展，使可容纳更多玩家的大型服务器技术取得长足进步；在体验模式方面，不同的游戏类别（如：大型多人同时在线角色扮演游戏、大型多人在线休闲游戏等）和多样的游戏平台（如客户端游戏、移动游戏、主机游戏等）为玩家提供了丰富的选择，满足了不同玩家群体的差异化需求。

网络游戏运营模式的创新，拓展了网络游戏产品盈利的深度和广度，为行业内企业带来新的利润增长点，促进行业持续发展。在网络游戏企业盈利模式方面，在用户付费盈利模式为主的基础上，海外发行盈利模式和其他衍生品的盈利模式应运而生；在网络游戏推广运营方面，国内企业由单一的代理运营，发展为自主开发运营、合作开发等多种模式，其中行业内部游戏运营能力较强的企业纷纷涉足游戏开发领域，通过开发和运营能力的提升逐步扩大开发和运营游戏的范围，进而增强企业在行业中的地位，提高企业盈利能力。

4、国家产业政策的鼓励与扶持为本行业的发展提供了良好的政策环境

网络游戏行业积极推动了中国文化的传承与发展，促进了我国精神文明建设。自本世纪之初，政府部门针对网络游戏行业出台了一系列鼓励和扶持政策，其中具有代表性的政策文件包括：2004 年 8 月国家新闻出版总署发布的《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》、2005 年 7 月信息产业部和文化部联合发布的《关于网络游戏发展和管理的若干意见》、2009 年国务院通过的《文化产业振兴规划》、2010 年 8 月新闻出版总署发布的《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》、2011 年 10 月中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议通过的《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》、国务院 2014 年 2 月发布的《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》以及文化部、中国人民银行、财政部 2014 年 3 月发布的《关于深入推进文化金融合作的意见》、文化部 2016 年 12 月 28 日发布的《文化部“一带一路”文化发展行动计划》以及 2017 年 02 月 23 日发布的《文化部“十三五”时期文化改革发展规划》等。

以上政策均明确表明国家对网络游戏行业进行鼓励和扶持，这一系列政策指导将引导行业走上规范、健康、快速、持续的发展道路。

（二）全平台游戏引擎项目

1、项目概述

本项目拟开发一套适用于全平台的游戏引擎（以下简称“Green-G 引擎”）。通过该引擎，用户可使用同一套代码发布 PC、Android、iOS 等各类平台的游戏，节约跨平台的研发成本。

公司全平台游戏引擎的研发将为开发者提供功能强大、工具链完整的 2D/3D 跨平台开发工具，并拥有完善的多人协作开发模式，为开发者提供一体化的解决方案和完善的服务，解决开发者在产品开发过程中遇到的各类问题。

2、项目市场前景分析

本项目开发成功后，将直接应用于公司各类游戏项目的开发。进一步提高公

司在网络游戏行业的领先地位。

网络游戏行业的具体前景分析请参见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”相关内容。

3、项目建设的内容和实施进度

（1）全平台游戏引擎的内容

Green-G 引擎拥有客户端及服务端两套系统，为实现跨平台设计需求，均分为三层结构。通过对引擎内核中的分层设计，达到层层封装，功能抽象分离的效果，以确保上层应用的简洁性和实用性。

①客户端引擎的架构



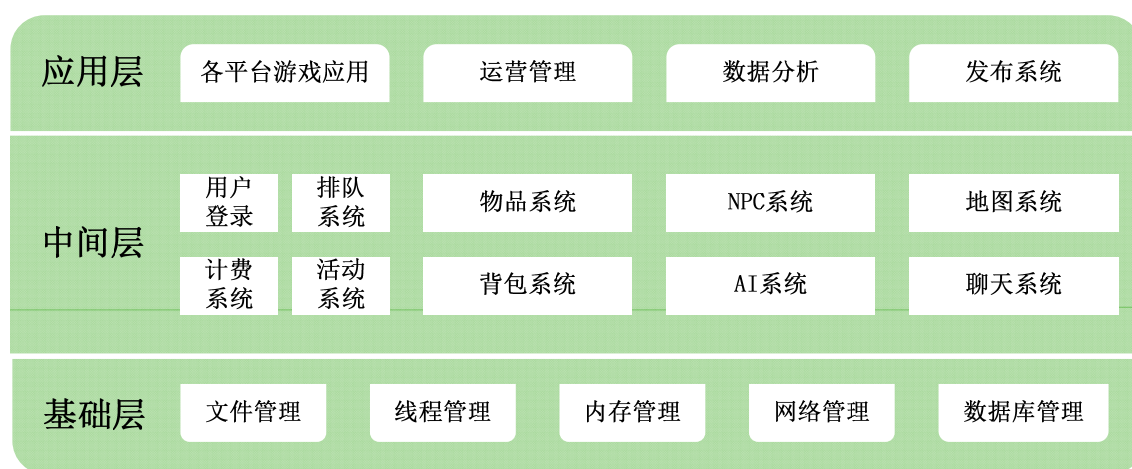
客户端系统的基础层：基于跨平台的设计原则，基础层作为引擎的基础库存在，该层中封装了系统常用的一些与操作系统、运行环境相关的底层接口，以实现文件管理、线程管理及内存管理等基本功能，同时通过调用不同的底层系统设备驱动来开发。通过基础层，游戏开发者对 PC、Android、iOS 等各类平台适配性的需求将得到满足。

客户端系统的中间层：基于给游戏开发者提供最好的游戏效果的设计原则，在系统中间层，Green-G 提供了诸如渲染引擎、动画系统、粒子系统、物理系统、UI 系统等各类游戏效果模块。同时还提供如材质管理、环境系统、地形系统、资源管理等各类资源管理模块。通过中间层，该引擎可向用户提供高效、逼真、丰富的 2D/3D 图形渲染效果及各类物理系统效果。

客户端系统的应用层：基于给游戏开发者提供最方便的游戏实现原则，在应用层中，引擎封装了系统功能接口，使上层游戏逻辑通过简单的 API 调用就能实现复杂的游戏效果，同时提供了各平台的适配系统及发布系统，以适用于各平台游戏应用。

②服务端引擎的架构

服务端主要功能是为多种类型的游戏逻辑提供支持，包括角色扮演类、射击类、多人联机竞技类及卡牌策略类游戏逻辑。



服务端系统的基础层：基于跨平台的设计原则，服务端系统中的基础层封装了系统常用的一些与操作系统、运行环境相关的底层接口，以实现文件管理、线程管理、内存管理等基本功能；在数据库管理模块中应用了数据共享内存、大数据分布式存储、高效数据缓存等技术，保证大数据应用环境下的快速读写服务。

服务端系统的中间层：基于分布式设计的原则，在中间层，服务端提供了诸如物品系统、NPC 系统、社交系统、计费系统及活动系统等诸多游戏中常用的系统模块。服务端通过游戏世界控制服务来支持地图系统、AI 系统、聊天系统、用户登录及排队系统的分布式实现，可满足大量玩家在同一场景游戏的需求，并可通过游戏跨服服务满足游戏玩家跨服互通的需求。

服务端系统的应用层：基于给游戏开发者提供最方便的游戏实现原则，在应用层中，服务端封装了系统功能接口，使上层游戏逻辑通过简单的 API 调用就能实现复杂的游戏效果，并提供了运营管理、数据分析等功能供不同游戏使用。

游戏开发者可通过运营管理、数据分析等模块对游戏的各项数据进行实时监测、统计、分析，从而对产品运营策略进行高效及时的调整。

Green-G 的三层架构设计使得游戏引擎内部逻辑的封装更加严谨，同时针对不同平台进行了性能优化。Green-G 引擎在设计中采用模块化设计思想，将最基础的指令隐藏并生成逻辑，通过封装将系统常用逻辑模块化。

③技术指标情况

通过实施本项目，公司的技术积累和研发方面的优势进一步得到体现，具体的游戏内效果改进体现在以下方面：

A) 图形和渲染

技术名称	效果介绍
子表面着色	模拟光照在蜡或翡翠等看似不透明的物体内部的散射效果。
GPU 粒子	传统 CPU 计算体系能够在一帧内完成数以千计的粒子。而在 GPU 上可以计算并有效的渲染十万计的粒子。
矢量场	矢量场是一个能对粒子运动产生统一影响的矢量网格。当粒子进入矢量场的边界时，粒子的运动会受矢量场影响。当粒子离开该边界时，矢量场对粒子的影响消失。矢量场放置在世界中，是动态可移动的。
光溢出	当我们用裸眼看非常亮的对象并且背景非常暗时，就会看到这种光溢出现象，模拟光照在视网膜表面的散射，薄膜表面散射，以及乳白色玻璃滤镜的效果。
人眼适应	可以自动调整场景的曝光度，重现从明亮环境进入黑暗环境（或相反）时所经历的效果。
容积光	解决了以往容积光比较长时出现的光分层问题。
基于物理的着色	使用和现实世界更加相关的属性定义材质。这些属性包括底色、金属色、高光及粗糙度。
镜头眩光	在镜头转向明亮物体时自动产生镜头的眩光效果。
屏幕空间反射	实现曲面实时反射效果。
时间抗锯齿	能够消除视点旋转或移动时，三角面边缘出现的抖动锯齿和各种基于视点的随机抖动噪点。
基于 FFD 的模型二次编辑	在不改变原模型资源的前提下，可通过 FFD 将模型进行自由变形。
SVO 实时全局光照技术	能够实现漫反射和镜面反射的间接光效果，有效地解决间接光漏光问题。
LPV 实时全局光照技术	基于光线传递的实时全局光照技术，支持漫反射间接光效果。

基于 Beast 烘焙光贴图	基于 Beast 烘焙的光贴图可以模拟真实的光照效果。
影视编辑器	具备影视级摄像机功能。
光线追踪	通过光线追踪的离线渲染，可以渲染出照片级的画面效果。
涟漪效果	模拟雨水打在地面和水面的涟漪效果
物理毛发	支持仿真的毛发物理碰撞，并可调节毛发的疏密和硬度

B) 物理系统

本引擎将支持碰撞、刚体、破碎等高仿真模拟，提供给玩家诸如墙体坍塌、玻璃破碎等各种真实的物理效果。

C) 动画系统

本引擎支持分割、融合、混合等动画效果，同时满足上下分离、模型挂接等游戏中常用的功能。通过灵活简单的动画系统，开发者可以快速完整地呈现给玩家各类三维动画。

D) 关卡分块

本引擎的关卡分块功能可以在游戏过程中动态加载或卸载关卡，从而将整个游戏世界分拆成独立的小区块，满足在同一时刻仅玩家所需的关卡占据运行资源，且得到渲染显示。

同时，游戏内服务的技术升级主要体现在：

游戏服务	游戏服务内容介绍
游戏世界控制服务	提供游戏世界中分布式控制功能，可根据实时的各服务的承载能力进行动态任务分配
游戏世界跨服服务	可实现游戏服务中各组游戏服之间的互通服务，可实现跨服副本、跨服活动、跨服竞技、跨服通讯等
游戏实时通讯服务	提供游戏文字聊天、多人实时语音通讯服务
游戏地图服务	采用地图分格及实时分布式地图调度技术，可向游戏提供超大地图服务功能
游戏社交服务	提供游戏中组队、家族、帮会、同盟、国家、种族等各类游戏社交服务
游戏 AI 服务	提供游戏中各类 NPC 的 AI 服务，可异步分布式实现
游戏安全服务	采用内核核心代码加密、混淆防止游戏破解，采用虚拟机运行技术防止游戏外挂实现

游戏日志服务	异步分布式实现游戏所有日志服务功能
游戏监测报警服务	可实时监测游戏服务运行的各类状态，负载能力，如超出一定的阈值提供不同级别的报警
游戏数据处理服务	采用数据共享内存技术，数据切片技术等提供游戏大容量数据存储服务功能
游戏数据分析服务	提供实时或计划任务的大数据分析服务

④全平台游戏引擎的工作流程

A) 游戏设计

游戏设计阶段包括场景设计、故事情节设计、人物技能设计、游戏规则设计、环境特效设计、物理系统设计等。游戏开发者可以借助 Green-G 编辑器对前期的设计预想快速成型，并通过游戏原型对原有设计进行改进完善。

B) 游戏逻辑编写

游戏逻辑编写阶段需要技术人员对游戏逻辑进行系统的分析，通过灵活的 C#脚本进行游戏开发，并且借助 Green-G 提供的智能感知和动态反射的辅助功能加快游戏开发进度。

C) 游戏的调试与修改

Green-G 提供的游戏实时预览功能使开发人员和美术人员在游戏制作过程中对游戏进行及时的调试与修改；提供开发人员在第一时间发现问题并解决问题的技术支持；解决问题的过程中还可以使用 Green-G 提供的辅助调试工具对游戏进行调试。

D) 游戏的打包发布

Green-G 提供了方便的一键发布功能，游戏开发者可在发布期间选择即将发布的目标平台及分辨率。同时 Green-G 一键打包功能也提供了资源筛选工具，用户可以在打包时将所有资源打包进安装包中或将部分资源独立打包。

（2）项目投资概算

本项目投资总额为 11,856.00 万元。项目投资按使用用途分类见下表：

单位：万元

序号	项目	金额	占总投资的比例（%）
1	硬件设备	843.30	7.11
2	软件投资	1,125.76	9.50
3	研发费用	9,120.14	76.92
4	租房费用	766.80	6.47
合计		11,856.00	100.00

①硬件设备

本项目总计购入硬件设备 843.30 万元，主要包括采购办公电脑、服务器、防火墙、网络设备等研发设备，具体情况如下：

单位：万元

项目	数量	单价	总价
台式机	281	0.80	224.80
测试用台式机	50	0.50	25.00
测试用笔记本	50	0.70	35.00
测试用手机	100	0.30	30.00
大屏幕电视	3	1.00	3.00
投影机	3	0.50	1.50
网络设备	25	0.40	10.00
开发、测试用服务器	30	2.00	60.00
其他专业设备（动作捕捉、VR 设备等）	1	100.00	100.00
防火墙	2	5.00	10.00
负载均衡设备	2	25.00	50.00
网络设备	10	0.90	9.00
应用服务器	30	3.00	90.00
数据分析服务器	20	3.00	60.00
WEB 服务器	10	3.00	30.00
数据库服务器	6	5.00	30.00
数据存储	3	25.00	75.00
总计			843.30

②软件投资

本项目软件投资为 1,125.76 万元，主要包括美术软件、程序软件及操作系统

等正版软件的费用，具体情况如下：

单位：万元

项目	数量	单价	总价
研发程序			
程序软件	86	0.60	51.60
美术软件（Adobe）	24	0.25	6.00
美术软件（Autodesk）	24	0.30	7.20
操作系统	381	0.16	60.96
非核心软件模块			
客户端防外挂、防破解安全模块	1	200	200.00
大数据分析模块	1	300	300.00
美术（原画、3D 模型、动作、特效）	1	500	500.00
总计			1,125.76

③研发费用

本项目研发费用为 9,120.14 万元，主要构成为研发人员薪酬、培训费等开支，具体情况如下：

新增人员职务	人数
项目经理	1
程序开发	86
美术	12
策划（包含需求提供）	20
测试及质量管理	20
项目行政（含人事）	3
合计	142

（3）项目实施进度与计划

本项目建设期为 36 个月，分为设计期（6 个月）、开发期（18 个月）、测试完善期（12 个月）。设计期主要工作为需求分析、系统设计及原型开发等；开发期主要工作为对游戏引擎进行模块分解及全面开发；测试完善期主要工作为游戏引擎及基于引擎开发的端游、手游进行全面的测试，并根据反馈不断完善全

平台游戏引擎。具体实施周期安排如下：

项目内容	T		T+1		T+2	
设计期						
需求分析	■					
系统设计		■				
原型开发						
开发期						
引擎平台基础开发		■				
引擎平台迭代开发			■	■		
端游项目支持开发						
手游项目支持开发						
测试完善期						
引擎平台测试					■	■

4、项目环评情况

该项目不涉及生产，仅会产生少量办公垃圾、服务器机组等作业噪声，不会产生工业废气、废水和废渣，不会对环境产生污染。

5、项目主要经济指标预测

该引擎不是面向游戏玩家的最终产品，而是用于提高公司自身网络游戏研发能力的重要基础，并不产生直接的经济效益，因此未做具体经济效益预测。但项目建成后将提高公司现有游戏研发实力，缩短游戏开发周期，带动公司业务规模和盈利能力持续、稳定增长。

（三）客户端游戏开发项目

1、项目概述

本项目将依托于公司现有客户端网络游戏开发能力，通过投资于网络游戏开发所需的软硬件、研发人员薪资以及前期的游戏市场推广，新增 3 款大型客户端游戏的开发，类型分别为角色扮演类（MMORPG）、射击类（STG）和多人联机竞技类（MOBA）。

2、项目市场前景分析

本项目具体前景分析请参见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”相关内容。

3、项目运营计划

（1）项目推广目标

依托公司雄厚的运营实力及丰富的运营经验，公司将对新开发的三款游戏进行立体式的宣传，提高游戏产品的知名度，扩大产品的潜在玩家群体。

（2）项目运营模式

本项目具体运营模式参见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“一、发行人的主营业务、主要产品和服务”之“（四）主要经营模式”。

4、项目建设的内容和实施进度

（1）项目实施内容简介

①《游仙纪》

本项目拟开发 3D 大型角色扮演类网游《游仙纪》。该项目是一款以中国古籍《山海经》为背景的仙侠风格类游戏。游戏具有特色组合技能系统、友好简洁的操作界面及便捷的社交系统，让玩家充分领略游戏互动的乐趣。

《游仙纪》技术上采用高品质 3D 实时渲染并配合物理动作系统，同时融入了动作及格斗要素，强调真实的打击感与流畅的游戏动作；玩法上支持多人深度 PVE 副本，强调团队配合，增强玩家在游戏社交意愿。游戏 PVP 系统除原有的经典帮会战、夺城战、千人副本、天梯擂台玩法外，还将引进大量的跨服玩法，如跨服联赛、天梯王中王等，突破了原有游戏世界玩法的限制，提升玩家对游戏的黏着度。

②《九州之翼》

本项目拟开发 3D 大型英雄对战竞技类网游《九州之翼》。该项目是一款以上古大陆为背景的魔幻风格游戏。游戏将包含精彩激烈的战场系统、丰富多样的

英雄选择系统及独特的竞技系统。游戏主张利用简约的操控技巧，实现可深度发掘的游戏玩法，给玩家带来丰富的游戏体验。

《九州之翼》采用 3D 地图快速生成技术，在保证对战双方公平性的原则上随机生成多人竞技地图，充分保证玩家在每一局对抗中的新鲜感。游戏的多人在线实时匹配系统将保证玩家之间不会出现战力相差过大的情况，保证了玩家对抗中的平衡。在玩法上，游戏将会保留经典的 MOBA 模式，配合天梯系统，使玩家能够获得争夺天梯登顶荣耀的竞技体验。

③《枪神战纪》

本项目拟开发 3D 大型射击类网游《枪神战纪》。游戏将主打流行时尚的风格，将融入大量动作、角色扮演元素。《枪神战纪》在玩法上有丰富的对抗模式可供选择，让玩家不但能够体验单一玩家之间的对战和 5V5 协同作战，还能参与 32V32 的大型多人对抗，加深了游戏的可玩性。

《枪神战纪》在要求高画质的同时，还将保证游戏过程的流畅舒适。游戏在第三人称的视角设定下，玩家可以实现视野远近的实时切换，提升玩家的射击体验。同时，游戏中将加入大量的动作元素，使玩家同时享受射击、近身格斗和飞檐走壁的多重乐趣。

（2）项目投资概算

本项目投资总额为 24,228.00 万元。项目投资按使用用途分类见下表：

单位：万元

序号	项目	金额	占总投资的比例（%）
1	硬件设备	1,674.80	6.91
2	软件投资	151.24	0.62
3	研发费用	12,271.31	50.65
4	运营费用	8,763.56	36.17
5	租房费用	1,367.10	5.64
合计		24,228.00	100.00

①硬件设备

本项目总计购入硬件设备 1,674.80 万元，主要包括采购办公电脑、服务器、防火墙、网络设备等研发设备。具体情况如下：

单位：万元

项目	数量	单价	总价
台式机	367	0.80	293.60
测试用台式机	16	0.50	8.00
测试用笔记本	16	0.70	11.20
投影机	6	0.50	3.00
网络设备	30	0.40	12.00
开发、测试用服务器	60	2.00	120.00
防火墙	6	5.00	30.00
防 DDOS 攻击设备	3	30.00	90.00
负载均衡设备	6	25.00	150.00
网络设备	30	0.90	27.00
应用服务器	120	3.00	360.00
数据分析服务器	60	3.00	180.00
WEB 服务器	30	3.00	90.00
数据库服务器	30	5.00	150.00
数据存储	6	25.00	150.00
总计			1,674.80

②软件投资

本项目软件投资为 151.24 万元，主要为美术软件、程序软件及操作系统等正版软件的费用。

单位：万元

项目	数量	单价	总价
程序软件	32	0.60	19.20
美术软件（Adobe）	124	0.25	31.00
美术软件（Autodesk）	124	0.30	37.20
操作系统	399	0.16	63.84
总计			151.24

③研发费用投资

本项目研发费用为 12,271.31 万元，主要构成为研发人员薪酬、培训费等开支，具体情况如下：

新增人员职务	人数
项目经理	3
程序开发	32
美术	62
游戏策划	53
测试及质量管理	16
项目行政（含人事）	6
总计	172

④运营费用

本运营费用为 8,763.56 万元，主要包括参与项目产品的运营的人员薪酬、培训费及初期运营推广费用，具体投入情况如下：

单位：万元

项目	金额
运营推广人员薪酬、培训费（45 人）	802.63
初期运营推广费用	7,960.93
合计	8,763.56

（3）项目实施进度与计划

项目建设期为 42 个月，分为项目设计期（12 个月）、项目开发期（18 个月）、测试完善期（6 个月）、运营推广期（9 个月，其中 3 个月为筹备运营人员阶段，与测试完善期重合）。项目设计期包括需求分析及原型设计，主要工作为确定游戏风格，对角色、场景原型和开发内容进行设定等工作；项目开发期包括游戏功能开发、功能迭代优化及美术设计开发，主要工作为针对游戏内容进行全面开发；测试完善期主要工作为游戏产品对内、对外进行小规模测试并根据反馈不断完善游戏；运营推广期主要工作为针对产品进行立体营销推广。具体实施周期安排如下：

项目内容	T	T+1	T+2	T+3（6 个月）
------	---	-----	-----	-----------

项目设计期								
需求分析								
原型设计								
项目开发期								
游戏功能开发								
功能迭代优化								
美术设计开发								
测试完善期								
内部测试								
对外测试								
运营推广期								
运营推广								

5、项目环评情况

该项目不涉及生产，仅会产生少量办公垃圾、服务器机组等作业噪声，不会产生工业废气、废水和废渣，不会对环境产生污染。

6、项目主要经济指标预测

本项目预期经济指标如下：

项目	所得税后
净现值（Ic=12%）万元	39,951.51
内部收益率（%）	57.26
静态投资回收期（年）	4.39

（四）移动端游戏开发项目

1、项目概述

为提高公司核心竞争力，进一步丰富公司产品线，公司拟投资开发移动端游戏。本项目将分两批开发 6 款移动端游戏，分别是 2 款角色扮演类、2 款射击类及 2 款卡牌策略类。

2、项目市场前景分析

本项目具体前景分析请参见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”相关内容。

3、项目运营计划

（1）项目推广目标

依托雄厚的运营实力及丰富的运营经验，公司将对新开发的 6 款游戏进行立体式的宣传，提高产品的知名度，扩大产品的潜在玩家群体。

（2）项目运营模式

本项目具体运营模式参见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“一、发行人的主营业务、主要产品和服务”之“（四）主要经营模式”。

4、项目建设的内容和实施进度

（1）项目实施内容简介

①《幻城之光》

《幻城之光》是一款主打趣味冒险风格的角色扮演类游戏，采用 Q 版画风，配以东方玄幻世界观。游戏画面主打卡通可爱风格，配合轻松明快的背景音乐，是一款休闲类的 MMORPG 手游。《幻城之光》支持对虚拟角色进行高自由度的面部形象设计。游戏通过技能功法自由搭配，给予了玩家自由发展个性的空间。

游戏将设计富有特色的家园系统，在家园中玩家可以根据自己的喜好摆放家具、装饰，设计属于玩家自己的空间，并且开放参观模式。除了剧情战斗、副本战、BOSS 战等 MMO 传统玩法外，《幻城之光》还打造了大量的趣味玩法，如限时生存赛、龙舟竞技、疯狂要塞战等，让玩家在游戏中体验轻松的冒险生活。

②《魂之役》

《魂之役》是一款以中国上古神话为背景、东方玄幻为画风、战斗体验为核心的角色扮演类游戏。游戏拥有宠物合成、装备觉醒、生存关卡、巅峰对决、好友社交五大系统。

游戏将注重战斗体验，从打击效果、技能特效、数值跳帧、击杀慢镜、打击

音效等方面给予用户畅快的打击感。另外，游戏将深化用户间的互动性，如跨服实时战场、跨服组队及跨服公会争霸战，都将满足玩家对于竞技、互动的游戏需求。

③ 《枪者之巅峰》

《枪者之巅峰》是以现代战争为背景的第一人称射击类游戏，真实再现了海陆空三位一体的空间作战。在拥有真实场景效果的同时，游戏融合了城市巷战、大型战争、狙击战等多种模式。玩家可以在城市街头、野外战场、岛屿、大型建筑物内部等多样的地形环境下进行游戏作战，或使用各类武器装备进行更加刺激的游戏体验。

游戏中玩家的角色不但拥有个性十足的外貌，系统还会为玩家提供大量的个性化装饰。玩家使用的武器以现代化轻武器为主，并配有可升级的武器装备系统。游戏的战斗风格紧张刺激，在 PVP 战斗中，玩家不但可以体验小规模遭遇战，还可以通过多地形及空中作战体验大型战争。游戏将独创多种玩法模式，玩家可根据自身喜好自由选择玩法模式，获得最佳的游戏体验。

④ 《荣耀战机》

《荣耀战机》是以二战及冷战时期历史为背景的飞行模拟射击类游戏。游戏将加入超过 100 种以上的飞机模型，玩家可以选择来自德国、苏联、英国、日本、美国的战斗机。游戏将赋予玩家丰富的科技树和装备树，可使玩家对自己的战斗机进行升级改造。

技术上，游戏采用虚拟摇杆和触屏相结合的操作方式，同时具有增强 3D 效果及画面渲染，并模拟现实中的各种物理弹道效果，以实现逼真的空战效果；玩法上，玩家分为不同的阵营且可以根据自身的装备情况选择适合自己的战术玩法，如：空中格斗、攻击地面/海上部队、占领机场/航空母舰。在《荣耀战机》中，除了对驾驶战斗机的升级以外，玩家所扮演的驾驶员角色也会在作战的经验积累中逐步获得更高的军阶与相应的特殊能力。

⑤ 《默示召唤》

《默示召唤》的背景设定为科技高度发达的外太空领域，玩家控制宇宙中的

一个帝国，治理内政并开发科技，生产舰队与对手战斗或者实施外交，充分发挥玩家的作战与谋略能力。《默示召唤》中，玩家与帝国拥有变化丰富的科技树，从而达到一个庞大充满想象力且合理平衡的系统。游戏将呈现复杂的太空环境、高科技设施、多样化的战术及丰富的太空飞船种类。

游戏将提供玩家高自由度的游戏体验，玩家可以自定义太空飞船的外观、科技、建筑、飞船及武器的种类，制作出个性化的太空飞船。游戏作战模式分为个人战、登陆战、军团战、攻占行星、太空战等各层级的战斗，极大丰富了玩家的游戏体验。

⑥《暗战笔记》

《暗战笔记》以真实世界为背景，玩家可以控制二战期间的一个参战国，通过领导该国家在战争形势不断紧张的时期中扩大国际影响力，并在宏大的 3D 地图上进行复杂的战略决断，按照自己的意愿来影响世界格局。《暗战笔记》突破了以往二战背景游戏中只有战争的局限，玩家不仅需要发展军事力量，而且还要运用政治、经济和间谍活动去影响其他国家的发展进而控制世界的局势。

《暗战笔记》将设有生产、科技、军事、外交与内政五大系统，游戏中玩家将通过控制这五大系统完成国家的发展。玩家将在游戏过程中重温二战硝烟并最终改变历史。游戏中战斗的体现将采用实时对战的方式匹配玩家作战，并提供百余种不同的军事力量。游戏技术上采用动态实时 3D 渲染方式，呈现大兵团作战的画面效果，使玩家能够体验到二战时风起云涌的作战氛围。

（2）项目投资概算

本项目投资总额为 6,314.78 万元。项目投资按使用用途分类见下表：

单位：万元

序号	项目	金额	占总投资的比例（%）
1	硬件设备	567.30	8.98
2	软件投资	46.56	0.74
3	研发费用	3,995.67	63.27
4	运营费用	1,321.85	20.93

5	租房费用	383.40	6.07
合计		6,314.78	100.00

①硬件设备投资

本项目总计购入硬件设备 567.30 万元，主要包括采购办公电脑、服务器、防火墙、网络设备等研发设备。具体情况如下：

单位：万元

项目	数量	单价	总价
台式机	116	0.80	92.80
测试用手机	50	0.20	10.00
投影机	3	0.50	1.50
网络设备	10	0.40	4.00
开发、测试用服务器	20	2.00	40.00
防火墙	2	5.00	10.00
防 DDOS 攻击设备	1	30.00	30.00
负载均衡设备	2	25.00	50.00
网络设备	10	0.90	9.00
应用服务器	30	3.00	90.00
数据分析服务器	20	3.00	60.00
WEB 服务器	20	3.00	60.00
数据库服务器	12	5.00	60.00
数据存储	2	25.00	50.00
总计			567.30

②软件投资

本项目软件投资为 46.56 万元，主要为美术软件、程序软件及操作系统等正版软件的费用。

单位：万元

项目	数量	单价	总价
程序软件	10	0.60	6.00
美术软件（Adobe）	40	0.25	10.00

美术软件（Autodesk）	40	0.30	12.00
操作系统	116	0.16	18.56
总计			46.56

③研发费用投资

本项目研发费用为 3,995.67 万元，主要构成为研发人员薪酬、培训费等开支，具体情况如下：

新增人员职务	人数
项目经理	3
程序开发	10
美术	20
游戏策划	12
测试及质量管理	8
项目行政（含人事）	3
总计	56

④运营费用

本运营费用为 1,321.85 万元，主要包括参与项目产品的运营的人员薪酬、培训费及初期运营推广费用，具体投入情况如下：

单位：万元

项目	金额
运营推广人员薪酬、培训费（15 人）	475.68
初期运营推广费用	846.17
合计	1,321.85

（3）项目实施进度与计划

本项目建设采用滚动开发模式，分 2 期进行开发，建设期为 36 个月。其中每期项目建设期为 24 个月，分为原型设计期（6 个月）、开发期（12 个月）、测试完善期（3 个月）、运营推广期（3 个月）。第一期先启动 3 款移动端游戏的开发，三类游戏中各有一款，第二期剩余 3 款移动端游戏的开发将在第一期启动 12 个月 after 启动，合计建设期为 36 个月。原型设计期主要工作为确定游戏风格，

对角色、场景原型和开发内容进行设定等工作；开发期主要工作为针对游戏内容进行全面的开发；测试完善期主要工作为针对游戏产品对内、对外进行小规模测试并根据反馈不断完善游戏；运营推广期主要工作为对产品进行立体营销推广。每批项目的具体实施周期安排如下：

项目内容		T				T+1				T+2			
原型设计期	第一期												
开发期													
测试完善期													
运营推广期													
原型设计期	第二期												
开发期													
测试完善期													
运营推广期													

5、项目环评情况

该项目不涉及生产，仅会产生少量办公垃圾、服务器机组等作业噪声，不会产生工业废气、废水和废渣，不会对环境产生污染。

6、项目主要经济指标预测

本项目预期经济指标如下：

项目	所得税后
净现值（Ic=12%）万元	2,103.73
内部收益率（%）	40.66
静态投资回收期（年）	3.01

（五）客户端游戏代理运营项目

1、项目概述

本项目拟在引进一款优质的国内或海外游戏厂商已完成研发的大型客户端MMORPG游戏项目，通过版权金与分成相结合的形式获取大陆地区的运营权，并进行游戏的运营推广、产生收益。

2、项目市场前景分析

本项目具体前景分析请参见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”相关内容。

3、项目运营计划

（1）项目推广目标

依托雄厚的运营实力及成熟的运营经验，公司能够在短期内完成对新代理游戏的测试工作并迅速推向市场，借助全方位的推广营销，能够在短期内形成可观收入。

（2）项目运营模式

本项目具体运营模式参见本招股说明书“第六节 业务和技术”之“一、发行人的主营业务、主要产品和服务”之“（四）主要经营模式”。

4、项目建设的内容和实施进度

（1）项目实施内容简介

本项目拟引进一款优质的国内或海外游戏厂商已完成研发的大型角色扮演类客户端游戏项目，依托公司已有的丰富运营经验及渠道，通过版权金与分成相结合的形式获取大陆地区的运营权，并进行游戏的运营推广、产生收益。

从游戏选择上，公司将从游戏策划、程序编写和美术制作三个方面筛选优秀的游戏产品进行代理运营。首先，公司将通过了解游戏背景故事、游戏规则、游戏交互环节等，寻找在系统策划、数值策划、文案策划、脚本策划和关卡策划等方面符合公司需求的游戏产品。其次，在程序编写上，公司将选择稳定、高效和具有表现力的游戏程序，使得游戏服务器拥有较高的承载力，且具备抵御来自外挂、黑客攻击的能力。最后，公司选择代理的游戏将会从原画设计、场景设计、角色设计、角色动画和特效设计五个方面考量，寻求游戏场景制作细腻而精美的游戏产品。

公司拥有一套成熟的运营体系，对新代理的客户端游戏运营，公司将在市场推广、玩家行为分析、运维安全和客户服务四个方面着手推广运营。首先，公司

在精准定位市场、推广渠道分析和历史推广数据分析的基础上对游戏进行精准营销。其次，公司通过游戏体验分析与游戏消费分析两个维度，不断优化游戏的可玩性、操作性、道具价格、优化活动促销方式，提升游戏的可玩性及游戏消费的吸引力。第三，为了防止突发情况、外挂及黑客攻击导致的运营问题，公司通过已掌握的识别外挂、抵御黑客攻击的技术，建立突发事件应对机制，及时修复程序漏洞、防止数据丢失，保证网络游戏的正常运营。最后，由于网络游戏玩家数量众多，且玩家的客服需求多样，客服体系必须有效解决问题。公司将建立高效的客服体系，确保每一个客服人员都能做到高效、及时、友善、专业。

（2）项目投资概算

本项目投资总额为 5,601.22 万元。项目投资按使用用途分类见下表：

单位：万元

序号	项目	金额	占总投资的比例（%）
1	硬件设备	579.80	10.35
2	软件投资	3.84	0.07
3	运营费用	2,889.93	51.59
4	代理版权金	2,000.00	35.71
5	租房费用	127.65	2.28
合计		5,601.22	100.00

①硬件投资

项目总计购入硬件设备 579.80 万元，主要包括采购办公电脑、服务器、防火墙、网络设备等研发设备。具体情况如下：

单位：万元

项目	数量	单价	总价
台式机	24	0.80	19.20
投影机	2	0.50	1.00
网络设备	4	0.40	1.60
开发、测试用服务器	10	2.00	20.00
防火墙	3	5.00	15.00
防 DDOS 攻击设备	3	30.00	90.00

负载均衡设备	2	25.00	50.00
网络设备	20	0.90	18.00
应用服务器	50	3.00	150.00
数据分析服务器	20	3.00	60.00
WEB 服务器	10	3.00	30.00
数据库服务器	10	5.00	50.00
数据存储	3	25.00	75.00
总计			579.80

②软件投资

本项目软件投资为 3.84 万元，主要为程序软件等正版软件的费用。

③运营费用

本项目运营费用共计 2,889.93 万元。运营费用包括项目新招人员在运营期间的薪酬、培训费用及初期运营推广费用等开支，具体情况如下：

单位：万元

序号	项目	金额
1	运营推广人员薪酬、培训费（23 人）	1,640.93
2	初期运营推广费用	1,249.00
合计		2,889.93

（3）项目实施进度与计划

本项目的周期为 37 个月。代理协议签订期公司将从游戏的类型、题材、背景、玩法上进行筛选，在满足市场发展趋势的同时，与公司现有游戏产品形成差异化。在筛选程序上，公司将选择知名游戏工作室正在封测或者正在开发的游戏，由公司技术部门与运营部门对其技术风险和盈利能力进行评估；再由公司相关人员与开发商接触进行更有针对性的各项测评；通过后，公司将与其进行后续谈判，并最终签订代理协议。

第一阶段为上线准备阶段 8 个月，主要包括测试及完善游戏。第二阶段的推广运营 36 个月会在游戏的上线准备工作开始后 1 个月展开，且前 7 个月与其同步进行。推广运营的活动主要包括产品的发布、活动策划、多维度的广告推广、

玩家关系维护等，以起到市场宣传推广的作用，吸引玩家加入游戏、占据市场、树立良好品牌形象。

本项目的具体实施周期安排如下：

项目内容		T	T+1	T+2	T+3
协议签订					
代理协议签订					
上线准备					
内部测试					
对外测试					
推广运营期					
推广运营					

5、项目环评情况

该项目不涉及生产，仅会产生少量办公垃圾、服务器机组等作业噪声，不会产生工业废气、废水和废渣，不会对环境产生污染。

6、项目主要经济指标预测

本项目预期经济指标如下：

项目	所得税后
净现值（Ic=12%）万元	1,979.70
内部收益率（%）	30.62
静态投资回收期（年）	3.36

四、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响

（一）募集资金运用对财务状况的影响

本次募集资金到位后，公司的资本结构将更合理，收入、净利润、股本、净资产、每股净资产将得到提高，总资产及净资产规模将得到扩大。

1、对公司固定资产折旧和无形资产摊销的影响

募集资金投资项目完成后，新增固定资产 3,665.20 万元、无形资产 2,327.40

万元，预计每年新增折旧 1,160.65 万元、摊销 732.15 万元，具体情况如下：

类别	募集资金投入 (万元)	折旧、摊销年限 (年)	残值率 (%)	年折旧、摊销额 (万元)
硬件设备	3,665.20	3	5	1,160.65
软件设备	327.40	5	0	65.48
版权授权金	2,000.00	3	0	666.67
合计	5,992.60			1,892.79

本次募集资金投资项目新增折旧及摊销在项目初期会对公司的净资产收益率有一定幅度影响，随着募投项目逐步建设完成并产生效益，将抵消新增折旧摊销对公司净资产收益率的影响。

2、对公司净资产和每股净资产的影响

募集资金到位后，公司净资产及每股净资产将大幅提升，增强了公司整体规模，巩固了公司的抗风险能力及进一步扩张的能力。

3、对公司净资产收益率及盈利水平的影响

募集资金投资项目在实施过程中，受到新增固定资产折旧的影响，净资产收益率会有所下降。本次募集资金投资项目具有良好的经济效益，项目建成后，公司净资产收益率和盈利水平将会有显著提升。

4、对公司财务结构的影响

募集资金到位后，公司总资产规模将大幅提升，从而优化了公司的资产负债结构，巩固了公司后续抗风险能力。

（二）募集资金运用对经营成果的影响

公司募集资金投资项目主要投向设备、软件、人员薪资、运营推广等项目实施费用，募集资金运用将增加固定资产和无形资产，其折旧和摊销费用的产生，不会对公司盈利产生重大不利影响。由于发行后公司净资产将大幅增加，而募集资金投资项目大部分为研发项目，短期内不能创造显著收益，因此公司净资产收益率在短期内将会下降。但募集资金投资项目具有良好的盈利前景，随着募集资金项目的完成，公司市场竞争力将得到加强，盈利水平将不断提高。

五、公司使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目情况

本次募集资金投资项目总额为 48,000.00 万元，截至本招股说明书签署日，募投项目尚未实施，无先期投入资金的情况。

第十一节 其他重要事项

一、重大合同

公司的重大合同是指合同金额或交易金额超过 300 万元以及其他对发行人生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同。截至本招股说明书签署日，公司正在履行的重要合同如下：

（一）采购合同

1、代理运营合同

序号	合作方		合同期限	合同内容
	授权方	被授权方		
1	云蟾网络	绿岸网络	2011.5.1 起永久有效	云蟾网络授权绿岸网络在中国大陆地区独家运营《蜀门》，双方按协议约定比例对运营收入进行分成
2	云蟾网络	绿岸网络	2012.1.1 起永久有效	云蟾网络授权绿岸网络在中国大陆地区独家运营《醉逍遥》，双方按协议约定比例对运营收入进行分成
3	雨墨科技	绿岸网络	双方签署并盖章之日起（2016.5.1）起生效，至标的物正式运营并向用户正式收费之日起三年后终止	雨墨科技同意绿岸网络在中华人民共和国大陆地区（不包括香港、澳门及台湾地区）独家运营《六扇门》（iOS 及安卓版）。双方按照协议约定比例对运营销售收入进行分成
4	雨墨科技	香港绿岸	双方签署并盖章之日起（2016.6.15）起生效，至标的物正式运营并向用户正式收费之日起三年后终止	雨墨科技同意香港绿岸在韩国独家运营《六扇门》（iOS 及安卓版）。双方按照协议约定比例对运营销售收入进行分成
5	成都金角网络科技有限公司	绿岸网络	双方签署并盖章之日起（2017.1.5），至标的物正式开始运营并向用户正式收费之日起满三年之日时终止	成都金角网络科技有限公司许可绿岸网络在中华人民共和国大陆地区（不包括香港、澳门以及台湾地区）独家使用、运营、维护并推广绿岸网络提供的《舰姬》（iOS 及安卓版）及后续该产品的服务器端程序。双方按照合同约定的比例分配运营销售收入

2、广告合同

序号	供应商	合同期限	合同金额	合同内容
1	湖北盛天网络技术股份有限公司	2016.5.1-2016.12.31（如未完成合同金额，顺延6个月）	300 万	湖北盛天网络技术股份有限公司为绿岸网络在易游/易乐游网络平台发布广告

（二）销售合同

1、联合运营合同

序号	合作方		合同期限	合同内容
	授权方	被授权方		
1	香港绿岸	乐核互动	2016.6.15-2017.12.14，合作届满前双方未就本协议另行签订其它书面协议，则协议自动延长一个自然月 2016.12.30 双方签订补充协议	香港绿岸提供《六扇门》游戏及更新，乐核互动在韩国地区负责发行、运营和推广。双方按协议约定的比例对运营销售进行分成。补充协议中对保底分成进行约定

2、渠道平台合同

序号	合作方		合同期限	合同内容
	授权方	被授权方		
1	绿岸网络	天津安果科技有限公司	2016.6.15-2017.6.14，届满前双方未另行签订其他书面协议，协议自动延长一个月	绿岸网络约定向天津安果科技有限公司提供自身经合法授权获得运营权的《六扇门》游戏的运营权及相应后续服务，天津安果科技有限公司按约定负责该游戏的发行、运营和推广，双方对由此产生的收入进行分成
2	绿岸网络	北京世界星辉科技有限责任公司	自双方盖章之日起（2016.4.20）生效，至游戏从世界星辉科技平台下线	绿岸网络提供合作游戏《六扇门》，北京世界星辉科技有限责任公司的客户对合作游戏进行充值，双方共同推广游戏并对充值金额进行分成
3	绿岸网络	Apple Inc.	2016.12.20-2017.12.8	Apple Inc 对绿岸网络游戏进行营销，双方就应用内消费进行分成（原文为英文）
4	绿岸网络	广州爱九游信息技术有限公司	2017.4.1-2018.3.31	用户通过广州爱九游信息技术有限公司提供或指定的收费系统对双方

		术有限公司		合作游戏《六扇门》进行充值，双方就充值金额进行分成
--	--	-------	--	---------------------------

3、点卡经销商合同

序号	合作方		合同期限	合同内容
1	绿岸网络	桥西区泰宇电子经销中心	2015.8.20-2016.12.31, 协议到期日前 10 个工作日, 绿岸网络未对协议进行修改, 则协议有效期顺延一个月, 以此类推	绿岸网络授权桥西区泰宇电子经销中心销售供用户购买的电子卡（蜀门，醉逍遥，一卡通）
2	绿岸网络	沈阳华启嘉业科技有限公司	2016.1.1-2016.12.31, 协议到期日前 10 个工作日, 绿岸网络未对协议进行修改, 则协议有效期顺延一个月, 以此类推	绿岸网络授权沈阳华启嘉业科技有限公司销售供用户购买的电子卡（蜀门，醉逍遥，一卡通）
3	绿岸网络	南京市玄武区盛得艺电子经营部	2015.7.1-2016.12.31, 协议到期日前 10 个工作日, 绿岸网络未对协议进行修改, 则协议有效期顺延一个月, 以此类推	绿岸网络授权南京市玄武区盛得艺电子经营部销售供用户购买的电子卡（蜀门，醉逍遥）
4	绿岸网络	成都兴兴四方科技有限公司	2015.7.1-2016.12.31, 协议到期日前 10 个工作日, 绿岸网络未对协议进行修改, 则协议有效期顺延一个月, 以此类推	绿岸网络授权成都兴兴四方科技有限公司销售供用户购买的电子卡（蜀门，醉逍遥）

（三）支付服务协议

序号	合作方		合同期限	合同内容
1	绿岸网络	财付通	2010.3.15-2010.12.31(如本协议首次和后续历次有效期届满前的一个月內甲乙双方均未提出书面要求终止协议的, 本协议应视为自动延期一年, 延期次数不限)	财付通为绿岸网络网站(www.shumenol.com)提供财付通在线支付与结算服务-蜀门网银
2	绿岸网络	财付通	2012.11.10-2013.12.31 (自动顺延一年, 次数不限)	财付通为绿岸网络网站(www.shumenol.com)提供财付通在线支付与结算服务-蜀门卡密
3	绿岸网络	快钱支付清算信息	2011.1.26-2012.1.25 (合作期限届满前, 如任何一方无意	快钱支付清算信息有限公司为绿岸网络提供电子支付服

		有限公司	合作，应于合作期限届满前三十天向另一方以书面形式提出不续约的意思表示，否则视为合作期限自动顺延一年，以此类推	务，包括人民币支付（银行卡支付、快钱账户支付）、快钱账户管理（订单查询、交易记录查询、网站查询对账）、提现（手动提现）、退款（标准退款）
4	绿岸网络	易宝支付有限公司	自双方盖章之日起生效，有效期一年（2017.02.10-2018.02.09），有效期届满后自动延期三个月	易宝支付有限公司为绿岸网络提供收银台服务（包括一键支付、主流钱包支付和扫码支付等工具的多终端中和支付平台）
5	绿岸网络	易宝支付有限公司	自双方盖章之日起生效，有效期一年（2017.5.4-2018.5.3），有效期届满后自动延期三个月	易宝支付有限公司为绿岸网络提供银行卡在线支付 B2C 服务
6	绿岸网络	天津易游酷信息技术有限公司	自双方合作之日起生效，有效期一年（2017.5.8-2018.5.7），协议终止之日前如任何一方未提出终止要求，则协议自动顺延，顺延有效期两年	天津易游酷信息技术有限公司为绿岸网络开通手机支付服务
7	绿岸网络	支付宝	2013.12.17 签署。自服务开通之日起生效，有效期一年。合同到期前 30 天内，除非甲乙双方任意一方以书面形式告知对方本合同不再续签，否则本合同将自动续签一年，以此类推	在支付宝平台实现支付宝大快捷服务和网银支付接口服务（lvn2012@yeah.net）
8	绿岸网络	支付宝	2017.2.27-2018.2.26，到期后自动续签	绿岸网络在支付宝开通账号 pay@iwgame.com，提供即时到账、手机网站支付和 APP 支付服务
9	绿岸网络	支付宝	即时到账服务：有效期 12 个月，到期时间为 2018.5.23；手机网站支付及 APP 支付：有效期 12 个月，到期时间为 2018.5.19；以上服务到期后自动续签	绿岸网络在支付宝开通账号 yangyun_l@163.com，提供即时到账、手机网站支付和 APP 支付服务
10	绿岸网络	支付宝	2017.2.27-2018.2.26，到期后自动续签	绿岸网络在支付宝开通账号 tangpenggang@iwgame.com，提供即时到账、手机网站支付和 APP 支付服务

（四）其他合同

2017年6月，公司与海通证券股份有限公司签订了《首次公开发行股票并在创业板上市保荐协议》和《首次公开发行股票并在创业板上市承销协议》。协议约定公司聘任海通证券为本次股票公开发行上市的保荐机构和主承销商，负责本公司公开发行股票的主承销工作，负责推荐本公司股票上市，并持续督导本公司履行相关义务。

二、对外担保事项

截至本招股说明书签署日，公司无正在履行的对外担保事项。

三、其他涉诉和仲裁事项

（一）公司重大诉讼或仲裁事项

公司及控股子公司不存在对公司财务状况、经营成果可能产生重大影响的诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署日，公司存在二起未决诉讼事项，具体情况如下：

1、发行人与济南网联租赁合同纠纷

2015年4月，发行人以其他合同纠纷为由将济南天地网联科技有限公司（以下简称“济南网联”）诉至上海市静安区人民法院，要求法院判令济南网联赔偿所有37台设备的价值共计22.28万元，承担因其迟延归还设备导致另行租赁设备损失22.40万元，并承担本案诉讼费、保全费、设备评估费用。上海市静安区人民法院于2016年4月29日作出了“（2015）闸民二（商）初字第746号”《民事判决书》，判决济南网联于本判决生效之日起十日内向发行人偿付37台电脑设备的货值22.28万元。2016年5月25日，济南网联向上海市第二中级人民法院提起上诉，请求撤销一审判决，驳回发行人一审诉讼请求。截至本招股说明书签署日，该案尚在二审中。

2、发行人与开心有限合同纠纷

2015年9月，发行人以计算机软件著作权许可使用合同纠纷为由将北京开心就好科技有限公司（以下简称“开心有限”）诉至上海市知识产权法院，请求法院（1）判令解除双方于2014年5月13日签订的《<X>网络游戏独家代理合同》；（2）判令开心有限返还已支付的代理费用200万元；（3）判令开心有限承担违约金60万元（从2015年3月计算至同年9月，每月10万元）。开心有限反诉要求法院判令发行人赔偿其因违约造成的损失1,060万元（包括开发成本460万元、预期利益损失即合同约定的剩余授权金600万元）。2017年3月10日，上海市知识产权法院作出“（2015）沪知民初字第621号”《民事判决书》，判决（1）发行人与开心有限于2014年5月13日签订的《<X>网络游戏独家代理合同》自本判决生效之日解除；（2）开心有限应于本判决生效之日起十日内返还发行人200万元；（3）发行人应于本判决生效之日起十日内支付开心有限150万元；上述第二项、第三项相抵后，开心有限应于本判决生效之日起十日内返还发行人50万元；（4）驳回发行人其余本诉诉讼请求；（5）驳回开心有限其余反诉诉讼请求。本次判决后，发行人与开心有限均提起上诉，截至本招股说明书签署日，本案尚在二审中。

截至本招股说明书签署日，以上诉讼未对公司生产经营产生重大不利影响。

（二）公司控股股东或实际控制人重大诉讼或仲裁

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人许帆作为一方当事人的诉讼情况如下：

2016年6月，许帆、余群智、蒋红娟以民间借贷及担保合同纠纷为由将水城县勺米老地沟煤矿和贵州中铝恒泰合矿业有限公司诉至贵州省高级人民法院，提出诉讼请求：（1）判令两名被告共同连带向三名原告清偿欠款人民币5,700万元整；（2）判令两名被告共同连带向三名原告支付自2014年8月13日起至本金清偿之日的利息（以人民币5,700万元为本金，按年利率20%计付。暂计至2016年2月27日止为人民币1,757.5万元）；（3）确认三名原告对被告中铝恒泰合公司名下的贵州中铝恒泰合矿业有限公司水城县勺米老地沟煤矿采矿权折价或者以拍卖、变卖所得价款在上述第（1）、（2）项债券限额内享有优先受偿权；（4）本案全部诉讼费用由两被告承担。贵州省高级人民法院于2017年5

月4日作出了“（2016）黔民初字第31号”《民事判决书》，判决（1）支持原告第（1）项诉讼请求；（2）两名被告于本判决生效十日内向三名原告支付利息（自2014年8月13日起以人民币4,533万元为本金，按年利率20%的标准计算至本判决确定的履行期限之日止）；（3）支持原告第（3）项诉讼请求；（4）驳回原告其余的诉讼请求。截至本招股说明书签署日，贵州省高级人民法院尚未收到有关当事人的上诉状。

除此之外，公司控股股东、实际控制人未涉及作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项，不存在对公司财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的诉讼或仲裁事项。

公司控股股东、实际控制人最近三年内不存在重大违法行为。

（三）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁

截至本招股说明书签署日，除公司控股股东、实际控制人许帆外，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员均未涉及作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

（四）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员涉及刑事诉讼的情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员均未涉及作为一方当事人的重大刑事诉讼。

第十二节 有关声明

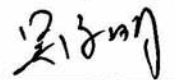
一、发行人全体董事、监事及高级管理人员的声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股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、及时性承担个别和连带的法律责任。

全体董事签名：



许帆



吴海明



张培懿



邱晓鸣



何植松

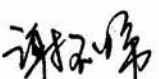


王勇



尚志强

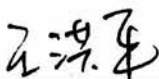
全体监事签名：



谢玉婷

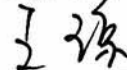


李元凯



王洪平

非董事高级管理人员签名：



王琼

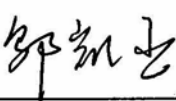
上海绿岸网络科技股份有限公司



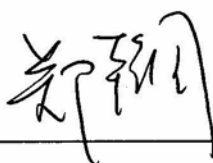
二、保荐人（主承销商）声明

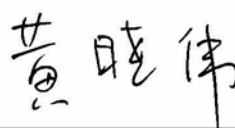
本公司已对招股说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

项目协办人：


郭凯丞

保荐代表人：


郑乾国


黄晓伟

法定代表人：


周 杰



三、发行人律师声明

本所及经办律师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。



律师事务所负责人：彭雪峰

授权代表人：

王隼

经办律师：

王汉齐

经办律师：

范建红

经办律师：

卢跃峰

经办律师：

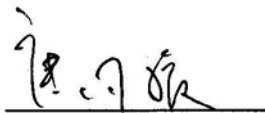
郭梦媛

2017 年 6 月 15 日

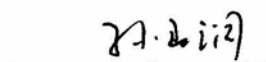
四、会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所核验的非经常性损益明细表无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所核验的非经常性损益明细表的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

经办注册会计师：



唐国骏



孙丞润

事务所负责人：



朱建弟



五、验资机构声明

（一）天健会计师事务所（特殊普通合伙）

本所及签字注册会计师已阅读《上海绿岸网络科技有限公司首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书》（以下简称招股说明书），确认招股说明书与本所出具的《验资报告》（天健验（2012）380号）的内容无矛盾之处。本所及签字注册会计师对上海绿岸网络科技有限公司在招股说明书中引用的上述报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对引用的上述内容的真实性、准确性、完整性和及时性承担相应的法律责任。

签字注册会计师：

孙文军
孙文军印

边珊珊
边珊珊印

天健会计师事务所负责人：

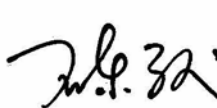
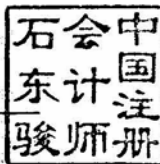
王越豪
王越豪印

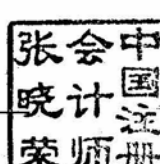
天健会计师事务所（特殊普通合伙）
（特殊普通合伙）
二〇一七年 6 月 15 日

（二）上会会计师事务所（特殊普通合伙）

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

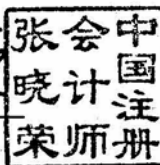
经办注册会计师：



石东骏 张晓荣

验资机构负责人：

张晓荣



上会会计师事务所（特殊普通合伙）

2017 年 6 月 15 日

六、评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读招股说明书，确认招股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发行人在招股说明书中引用的评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

签字注册评估师：



评估机构负责人：



第十三节 附件

投资者可以查阅与本次公开发行有关的所有正式法律文书，该等文书也在指定网站上披露，具体如下：

- （一）发行保荐书（附：发行人成长性专项意见）及发行保荐工作报告；
- （二）发行人关于公司设立以来股本演变情况的说明及其董事、监事、高级管理人员的确认意见；
- （三）发行人控股股东、实际控制人对招股说明书的确认意见；
- （四）财务报表及审计报告；
- （五）内部控制鉴证报告；
- （六）经注册会计师核验的非经常性损益明细表；
- （七）法律意见书及律师工作报告；
- （八）公司章程（草案）；
- （九）中国证监会核准本次发行的文件；
- （十）其他与本次发行有关的重要文件。

查阅地点：招股说明书全文、备查文件可以在发行人及保荐机构（主承销商）办公地点查阅。

查阅时间：工作日上午 9 点至 11 点，下午 1 点至 4 点。