



广州游爱网络技术股份有限公司

公开转让说明书

(申报稿)

主办券商



二〇一五年十月

声明

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

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本公开转让说明书中财务会计资料真实、完整。

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

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

重大事项提示

本公司特别提醒投资者注意下列风险及重大事项：

一、市场竞争加剧的风险

公司处于网络游戏行业的移动网络游戏细分领域，主要从事移动游戏的开发和运营发行业务。中国移动网络游戏市场近年来增长较快，行业的近期发展趋势包括：

1、从长远来看移动游戏市场仍将保持快速稳定增长，但基于人口增长以及智能设备更替的产业红利正在逐渐消失，早期计算机端游戏用户已转化完毕，未来行业爆发式增长可能性降低，增长率将趋于稳定。

2、大量资金及技术实力雄厚的大型互联网端游、页游企业纷纷通过并购小型移动网络游戏企业或投资移动网络游戏项目等方式，不断加快在移动网络游戏领域的布局速度，扩张市场份额，成为细分市场竞争的重要参与者。

3、当前移动网络游戏市场存在竞争者过度参与、产品生命周期短、研发周期压缩、厂商试错机会有限、产品同质化现象严重等问题，行业竞争日趋激烈。

如果公司不能维持现有产品的竞争力并且持续地开发出优质游戏产品，或者未能保持在游戏平台运营上的优势和市场份额增长速度，则激烈的行业竞争可能会使公司面临现有用户流失或难以吸引新用户、市场影响力和议价能力减弱等情况，进而影响公司业绩表现，对公司经营造成不利的影响。

二、移动网络游戏载体变化的风险

目前，移动网络游戏主要以移动式智能终端设备为载体。这类设备通常包括以 iPhone 和 Android 手机为代表的智能手机和平板电脑等，具有便于携带、能够随时随地联网等特点，能覆盖用户更多的碎片时间。公司目前开发的产品主要面向智能手机用户。手机作为主要的通信工具，以其作为载体的游戏产品能够更容易地被客户接触。

随着技术的日渐成熟，新的游戏载体，如智能手表、虚拟现实眼镜等可穿戴设备逐渐出现。由于有着与手机截然不同的游戏体验，未来可能导致消费者向该类新设备迁移。若公司不能及时响应市场群体偏好需求的变化，快速开发基于新游戏载体的产品，则可能逐渐丧失已积累的玩家群体，将导致公司市场份额减少，

对公司的正常运行和盈利造成不利影响。

三、移动网络游戏实名认证和实施防沉迷系统可能导致的用户流失风险

新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、工业和信息化部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会等八部委于 2007 年 4 月、2011 年 7 月先后联合下发《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》、《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》。为进一步巩固网络游戏防沉迷系统实施，国家新闻出版广电总局办公厅于 2014 年 7 月 25 日再次发布《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》。截至本说明书签署之日，有关实名认证和防沉迷系统都仅适用于除移动网络游戏之外的网络游戏。受硬件及技术等因素限制，网络游戏防沉迷系统实施工作暂不适用于移动网络游戏。

随着移动网络游戏行业近年来的爆发式增长，移动网络游戏用户逐步增加，而其中未成年人也是移动网络游戏用户的组成部分之一。若未来主管部门推出针对移动网络游戏的防沉迷系统实施方案，则可能影响公司产品的用户数量以及在线时间，并最终对公司的盈利能力造成不利影响。

四、现有游戏产品持续盈利能力下降的风险

自 2012 年末至今公司开发的主要移动网络游戏产品包括《风云天下》、《比武招亲》、《蜂鸟五虎将》、《幻想江湖》等。上述游戏产品在上线之初就为公司带来稳定的充值流水。公司一直以来密切关注用户体验，在游戏的整个生命周期中不断增加新的游戏要素。但由于移动网络游戏产品本身具有生命周期较短的特征，若公司后续产品更新、升级不能及时响应市场变化，主力游戏产品将加速进入衰退期，导致公司产品的市场认可度降低，对公司未来盈利能力造成不利影响。

五、行业的监管政策及法律法规正处于发展之中，若公司未来无法获得或继续持有必要的执照、许可证及批文，则本公司的业务或受到不利影响

我国网络游戏行业受到工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局等多个部门的联合监管，相关部门先后出台了一系列监管制度，并且有关网络游戏的相关法律法规和监管要求也在不断调整、变化。为了保证公司业务经营上的合法合规性，公司的法务部在保持与相关监管部门的及时沟通的同时

对公司自身的合法合规性进行持续评估,从而确保公司不会在经营资质方面出现重大违法违规情况。

若公司未来出现以下情形,则可能对业务发展产生不利的影响:1、未能持续拥有已经取得的相关批准或许可;2、未能对已有的相关批准或许可进行及时更新;3、未能及时取得新的批准或许可;4、未能迅速适应行业监管政策的变化,出现不符合相关主管部门新监管要求的状况;5、公司产品未能通过监管部门的前置审批。

六、产品无法顺应市场偏好变化的风险

优秀的游戏研发能力是公司的核心竞争力。公司经过多年来的发展,研发业务体系日趋完善,产品线更加丰富,旗下产品涉及科幻战争、奇幻修仙、上古神话、厚重历史等多种题材,覆盖策略类、卡牌类、APRG、动作类、休闲类等各种移动网络游戏类型。公司将进一步完善风险把控体系,通过落实游戏研发、运营、渠道推广等内部控制制度从而确保玩家能获得最佳的游戏体验,使公司进一步获取市场份额。但鉴于移动网络游戏产品的成功与否,很大程度上取决于消费者的偏好需求、游戏使用的IP是否火爆等外部因素,如果公司不能持续深入理解用户的需求并开发出符合市场发展趋势的游戏产品,则可能出现丧失竞争优势、市场占有率下降、业绩下滑等不利状况,对公司的盈利能力产生影响。

七、IT基础设施遭到破坏的风险

IT基础设施(服务器、相关接入设备等)是公司顺利运营游戏的基础。目前公司的游戏数据主要储存于租用的服务器中,由专业的运营机构为公司提供灾备措施等服务。同时公司也在日常经营中加强了对系统硬件、软件 and 数据的保护。但未来IT基础设施若遭遇意外故障甚至恶意攻击,可能会造成网络服务中断、服务器停止工作等现象,降低游戏玩家体验,甚至给游戏玩家造成财产损失,最终可能导致玩家流失,对公司的经营状况产生不利影响。

八、公司游戏产品研发、运营推广环节面临侵权诉讼的风险

公司运营的游戏以自有研发游戏为主,并在研发、运营推广环节具有一系列较为完善的风险把控体系。在研发环节,公司已加入法务审核,公司法务通过与项目组的实时沟通,确保项目中各类游戏素材不会产生侵权情形;同时对研发人

员进行法律培训，旨在迎合玩家偏好时能合理利用游戏素材，避免产生 IP 资源上的侵权行为。在推广运营环节，公司在推广合同中明确禁止侵犯第三方合法权益的行为，并载明侵权责任承担问题，避免在游戏推广运营环节发生侵权行为。但由于现阶段游戏的取材来源较为同质化，若公司风控体系无法准确在各个环节识别可能出现的侵权风险，导致公司面临侵权诉讼，则有可能对公司的未来业绩造成不利影响。

九、《幻想江湖》被诉侵权可能对公司未来业绩造成影响的风险

截至本说明书签署日，公司研发运营的《幻想江湖》被北京畅游时代数码技术有限公司提起著作权侵权及不正当竞争纠纷诉讼，目前该案正在审理过程中，详见本说明书“第三节公司治理”之“三、公司及其控股股东、实际控制人存在的违法违规及受处罚的情况”。

若法院判决本公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，则公司与其余三位被告需要停止运营《幻想江湖》并赔偿人民币 5,035,198 元。2015 年 1-6 月，《幻想江湖》的收入占公司同期收入比重为 5.89%，如果法院要求公司停止运营《幻想江湖》并对原告进行赔偿，则可能对公司未来业绩产生一定影响。

十、公司自有研发产品遭遇侵权的风险

公司主营业务包括移动网络游戏的研究开发以及发行运营，目前自有研发的游戏产品较多，针对可能出现的遭遇侵权现象，公司已经采取了一系列控制措施。对于原创的作品及产品，公司积极申请必要的专利、软件著作权以及相关的权属文件；对于部分独家使用或原创的内容资料，公司积极向产权中心提交使用说明及备案申请；在游戏运营的过程中合作商、运营商等签订的联运协议中明确约定产权保护条款。但是目前市场中存在许多研发实力不足的小型团队或者个人开发者为了快速切入市场而选择模仿当期热销的产品。若公司的产品未来遭遇“换皮”、“山寨”等侵权行为，将有可能导致用户分流进而影响公司产品的盈利能力，同时也会对公司形象以及产品推广造成不良影响。

十一、核心研发技术人员流失的风险

作为创意型文化产业企业，公司现阶段的经营业绩有赖于公司管理层及核心技术人员的不懈努力、以及核心技术人员的专业技术及技能，公司亦非常重视研

发团队的建设。公司的研发团队成員均具有丰富的研发经验和雄厚的研发实力，核心管理层成员均在移动网络游戏行业内深耕多年，对移动网络游戏行业的发展方向具有敏锐的嗅觉，能够持续开发优质产品，把握市场偏好。但是互联网行业内技术人才之间的人员流动较为频繁，公司如果不能继续维持研发团队核心成员的稳定，同时不能吸引新的优秀人才加入，将对公司的产品研发能力造成不利影响，最终影响公司优秀的游戏研发能力这一核心竞争力。

十二、与第三方合作伙伴的合作风险

公司的移动网络游戏业务主要分为两种运营模式：自主运营模式以及联合运营模式。自主运营模式是指公司独立进行游戏产品研发、开展游戏发行运营活动、联合小型渠道推广商进行产品推广的运营模式。联合运营模式是指公司与第三方游戏运营公司或运营平台共同进行游戏产品的发行运营以及推广活动的运营模式。上述两种模式均涉及与第三方进行不同程度上的合作。如果公司不能持续与第三方合作伙伴保持良好稳定的合作关系，或者出现与合作方发生重大纠纷和争议的情况，则有可能对公司产品的发行运营造成不利影响。

十三、税收优惠政策变化或无法持续享受优惠的风险

公司于 2013 年 10 月 21 日取得广东省科学技术厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务局联合颁发的《高新技术企业证书》（证书编号：GR201344000601），证书有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》规定，国家需要重点扶持的高新技术企业减按 15% 的税率征收企业所得税。

公司于 2013 年 12 月 31 日取得广东省经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》（证书编号：粤 R-2013-0725）。2014 年 5 月 30 日，公司的全资子公司上海游爱取得上海市经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》（证书编号：沪 R-2014-0126）。根据《国务院关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（国发[2011]4 号）的相关规定，我国境内新办软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。

综合以上国家税收优惠政策和已取得的相关证书，公司目前享有高新技术企业 15% 税收优惠，以及软件企业“两免三减半”税收优惠政策。公司 2013、2014 年度为软件企业“两免”期间，不征收所得税，2015-2017 年度应按 25% 税率减

半即应纳税所得额的 12.5%征收所得税。上海游爱 2014 年 5 月被认定为软件企业，2013、2014 年度尚未获利，2015、2016 年度为软件企业“两免”期间，不征收所得税，2017-2019 年度应按 25%税率减半征收所得税，自 2020 年起按 25%税率征收企业所得税。

公司目前享受的所得税优惠税率较 25%的现时法定企业所得税率有较大的优惠幅度，如果未来国家税收优惠政策出现不利变化，或公司在现有软件企业证书对应的优惠期结束后，无法持续获得高新技术企业的资格，则本公司使用的企业所得税率将增至 25%，对本公司的财务状况及经营业绩造成不利影响。

此外，根据《国务院关于取消和调整一批行政审批项目等事项的决定》（国发[2015]11 号）的规定，国务院工业和信息化部决定停止软件企业认定及年审工作。国家未来对软件企业的认定标准，实施主体，以及对软件企业“两免三减半”优惠政策的是否持续，还存在不确定性。若新政策表明公司已取得的软件企业证书无法继续获得免税或所得税减半征收的优惠政策，则会对公司经营业绩造成不利影响。

十四、未来应收账款无法收回的风险

公司近两年来业务快速增长，应收账款款余额也相应出现较快增长，公司 2013 年、2014 年年末以及 2015 年 6 月 30 日的应收账款原值余额分别为 2,344.44 万元、4,437.70 万元以及 4,618.01 万元，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 月应收账款周转率分别为 8.50 次、4.92 次和 1.88 次。虽然公司应收账款周转率有所下降，但应收账款账龄大部分都在一年以内，同时客户与公司通过长期合作建立了稳定的往来关系，因此应收账款无法收回的风险较小。但应收账款的回款周期受到行业及经济状况、客户的经营业绩、财务状况及现金流量等因素的影响，若未来出现市场环境突变造成公司客户经营困难导致无法按期还款，公司将面临难以及时回收应收款项的经营风险，从而使公司的财务状况和经营业绩受损。

十五、控股股东的控制风险

袁雄贵为游爱网络的控股股东暨实际控制人。截至本说明书签署日，袁雄贵本人直接持有公司 34.65%股权，并与其配偶余旋通过悦玩投资间接持有公司 3.95%股权，两人直接和间接合计持有游爱网络 38.60%股权。如果未来控股股东通过持有的公司股份行使表决权对公司未来的经营、人事、利润分配等产生实施不正

当控制，本公司及其他股东的利益可能会受到损害。

十六、集团化、程序化运作的风险

公司作为一家集团化运作的企业，集产品研发、发行和运营为一体，相比中小型开发工作室，公司产品的研发流程更为复杂、涉及内部沟通所需时间也更长。虽然经过近几年的发展，公司已经归纳总结出了快速发现问题、分析问题、解决问题的方法论成果，能够较快的适应市场需求的变化，但是转变作品风格的速度可能不及小型游戏开发工作室。如果公司未来不能够在发展壮大的同时增加灵活性，实现快速响应市场变化，则可能会导致公司无法根据市场需求及时转换模式，丧失市场份额，最终对公司经营和盈利能力造成不利影响。

释义

一、一般用语

公司、本公司、游爱股份、游爱网络	指	广州游爱网络技术股份有限公司
游爱有限	指	广州游爱网络技术有限公司（本公司股改前名称）
天津游爱	指	天津游爱网络技术有限公司
乐游网络	指	乐游网络有限公司（Le You Network Limited）
上海游爱	指	上海游爱之星信息科技有限公司
上海昊玩	指	上海昊玩网络科技有限公司
江苏笨笨	指	江苏笨笨网络科技有限公司
龙宇天下	指	深圳市龙宇天下科技有限公司
广州暴游	指	广州暴游信息技术有限公司
上海悦玩	指	上海悦玩投资管理合伙企业（有限合伙）
悦玩投资	指	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）
珠海乾亨	指	珠海乾亨投资管理有限公司
青羊投资	指	新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）
和也投资	指	新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）
互兴拾号	指	新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）
广州牛蜂	指	广州牛蜂网络科技有限公司
广州菲音	指	广州菲音信息科技有限公司
三会	指	股东大会、董事会、监事会
三会议事规则	指	《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
股东大会	指	广州游爱网络技术股份有限公司股东大会
股东会	指	广州游爱网络技术股份有限公司股东会
董事会	指	广州游爱网络技术股份有限公司董事会
监事会	指	广州游爱网络技术股份有限公司监事会
高级管理人员	指	本公司总经理、副总经理、财务总监和董事会秘书
本公开转让说明书、本说明书	指	广州游爱网络技术股份有限公司公开转让说明书
挂牌、公开转让	指	公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌并进行公开转让行为
报告期、两年一期	指	2013 年度、2014 年度及 2015 年 1-6 月
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元
主办券商	指	广发证券股份有限公司

《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《公司章程》	指	广州游爱网络技术股份有限公司章程
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
信息产业部	指	中华人民共和国信息产业部（2008 年改制为工信部）
股转系统	指	全国中小企业股份转让系统
股转公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
公开转让	指	公司股份在全国中小企业股份转让系统挂牌并公开转让
国家新闻出版总署	指	中华人民共和国新闻出版总署（2013 年 3 月 14 日国务院将新闻出版总署、广电总局职责整合，组建国家新闻出版广播电影电视总局，随后更名为国家新闻出版广电总局。同时，不再保留广电总局、新闻出版总署。）

二、专业用语

网络游戏	指	由软件程序和息数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。
移动网络游戏、移动游戏	指	用户通过移动终端可以玩的网络游戏。
手游	指	手机游戏，即利用智能手机作为载体的移动网络游戏。
游戏载体	指	以智能手机、便携式电脑和平板电脑等为代表的移动式智能终端设备，以及可穿戴设备、车载智能终端等新游戏载体。
2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，即二维。
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，即三维。
Web	指	基于 HTTP 协议，利用浏览器进行访问的网站，是一种传统的重要的互联网载体。
Wifi 无线网络	指	一种可以将个人电脑、手持设备等终端以无线方式互相连接的技术，即一种无线局域网。
3G	指	第三代移动通信技术（3rd-Generation，3G），即支持高速数据传输的蜂窝移动通讯技术。
4G	指	第四代移动通信技术（4th-Generation，4G）。
GSM	指	“Global System for Mobile Communication”的缩写，即全球移动通信系统，是全球应用最为广泛的移动电话标准。
IP	指	“Intellectual Property”的缩写，即知识产权，是关于人类在社会实践中创造的智力劳动成果的专有权利。

ARPG	指	“Action Role Playing Game”的缩写，动作角色演类游戏。
IDC	指	“Internet Data Center”的缩写，互联网数据中心。
Cocos2d-x	指	一种 2D 移动网络游戏的开发框架。
HTTP	指	“HyperText Transfer Protocol”的缩写，即超文本传输协议，是一个客户端和服务端请求和应答的标准。
JAVA	指	一种可以撰写跨平台应用程序的面向对象的程序设计语言。
Flash	指	一种由 Adobe 公司开发的动画创作与应用程序开发于一身的创作软件，可创建包含动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。
Html	指	“HyperTextMark-upLanguage”的缩写，即超文本标记语言，是目前网络上应用最为广泛的语言，也是构成网页文档的主要语言。
APP	指	“Application”的缩写，指智能手机的第三方应用程序。
AppStore	指	由苹果公司为 iPhone 和 iPodTouch、iPad 以及 Mac 创建的应用程序在线发布平台。
Google Play	指	由谷歌公司为其智能手机创建的应用程序在线发布平台。
IOS	指	由苹果公司开发的移动操作系统。
Android	指	由谷歌公司开发的移动操作系统。
SDK	指	“SoftwareDevelopmentKit”的缩写，软件开发工具包，是指辅助开发某一类软件的相关文档、范例和工具的集合。
ARPU	指	“AverageRevenuePerUser”的缩写，即在一段时间内，每个付费用户平均消费值。
Banner 广告条	指	网站页面的横幅广告，是一种通过推广渠道商的广告推广方式。
风云天下、风云天下 OL	指	指公司自行完成研发的《风云天下》系列移动网络游戏

注：本公开转让说明书中部分合计数与各明细数直接相加之和在尾数上如有差异，这些差异是由于四舍五入造成的。

目录

声明	2
重大事项提示	3
释义	10
一、一般用语	10
二、专业用语	11
目录	13
第一节 基本情况	15
一、公司基本情况	15
二、股票挂牌情况	15
三、公司股东情况	17
四、公司成立以来股本变动情况	25
五、控股公司、参股公司的基本情况、历史沿革及子公司股权转让	29
六、公司重大重组情况	35
七、董事、监事和高级管理人员	35
八、最近两年一期的主要会计数据和财务指标简表	39
九、中介机构	40
第二节 公司业务	42
一、主要业务、主要产品和服务	42
二、主要业务流程及方式	46
三、业务关键资源要素	48
四、业务经营情况	63
五、商业模式	69
六、公司所处行业的基本情况、公司竞争地位	85
七、公司未来发展与规划	113
第三节 公司治理	116
一、挂牌公司三会建立健全及运行情况	116
二、公司管理层对公司治理机制执行情况的评估	119
三、公司及其控股股东、实际控制人存在的违法违规及受处罚的情况	122
四、公司独立性	122
五、同业竞争	124
六、资金占用和关联担保情况	125
七、董事、监事、高级管理人员	126
八、董事、监事、高级管理人员最近两年变动情况	130
第四节 公司财务	132
一、财务报表	132
二、审计意见	137
三、财务报表的编制基础	138
四、合并财务报表范围及变化情况	138
五、主要会计政策、会计估计及变更情况	138
六、主要会计数据分析	158
七、关联方及关联交易	189
八、资产负债表日后事项、或有事项及其他重要事项	195

九、资产评估情况.....	196
十、股利分配及发行前滚存利润安排.....	196
十一、控股子公司或纳入合并报表的其他企业基本情况.....	198
十二、风险因素及自我评估.....	199
第五节 股票发行	206
一、挂牌公司符合豁免申请核准定向发行情形的说明	206
二、本次发行的基本情况.....	206
三、发行前后相关情况对比.....	207
四、新增股份限售安排.....	207
五、现有股东优先认购安排.....	207
第六节 有关声明	208
一、申请挂牌公司全体董事、监事和高级管理人员声明	208
二、主办券商声明.....	209
三、律师事务所声明.....	210
四、会计师事务所声明.....	211
五、资产评估机构声明.....	212
第七节 附件	213

第一节 基本情况

一、公司基本情况

公司名称	广州游爱网络技术股份有限公司
法定代表人	袁雄贵
有限公司成立日期	2011 年 12 月 1 日
股份公司成立日期	2015 年 7 月 13 日
注册资本	5,100 万元
住所	广州市天河区思成路 23 号 219 房（自编）
邮政编码	510663
电话号码	020-87567112、020-85588660、020-87512162
传真号码	020-87510688
互联网网址	www.gzyouai.com
电子信箱	ir@youai.com
董事会秘书	丁莹
所属行业	根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引（2012 年修订稿）》，本公司所处的行业属于“互联网和相关服务（I64）”
主营业务	公司主营业务包括移动网络游戏的研究开发以及发行运营
经营范围	数字动漫制作；信息技术咨询服务；网络技术的研究、开发；软件开发；信息系统集成服务；技术进出口；游戏软件设计制作；计算机技术开发、技术服务；软件零售；软件批发；广告业；增值电信业务（业务种类以《增值电信业务经营许可证》载明内容为准）；网络游戏服务
组织机构代码	58761319-8

二、股票挂牌情况

（一）挂牌信息

股票代码	【】
股票简称	游爱网络
股票种类	人民币普通股
股票面值	1 元

股票总量	5,100 万股
挂牌日期	【】

（二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

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

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

公司于 2015 年 7 月 13 日变更为股份有限公司。根据上述规定，截至本公开转让说明书签署之日，股份公司成立未满一年，股份公司发起人持有的股份尚处于限售期。

公司控股股东、实际控制人袁雄贵已按照上述要求出具了自愿锁定其所持有公司股份的承诺。

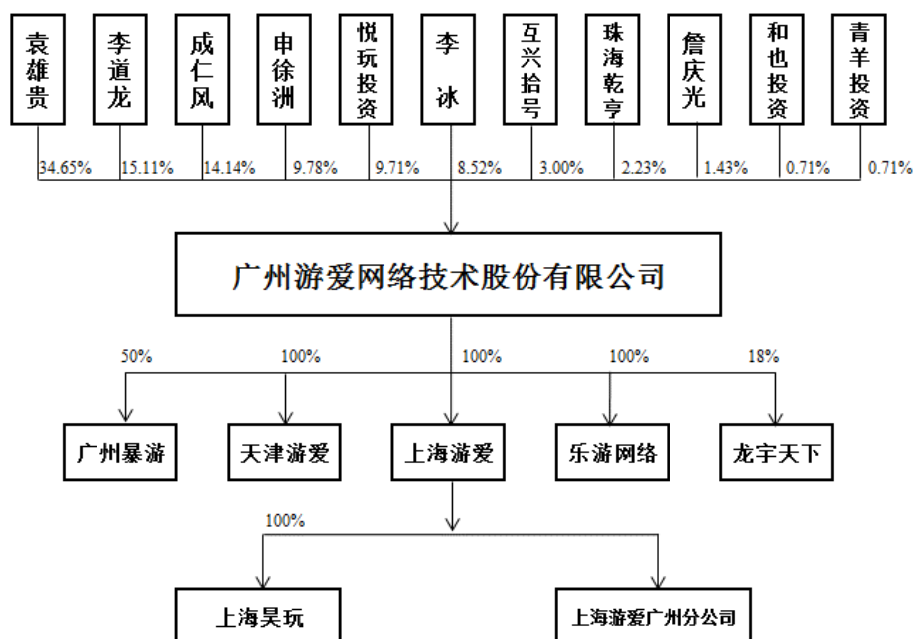
（三）关于本次挂牌的董事会决议

公司于 2015 年 9 月 5 日召开第一届董事会第三次会议，审议通过了《关于公司申请股票在全国中小企业股份转让系统挂牌并采取协议转让的方式进行转让的议案》、《关于提请股东大会授权董事会全权办理公司申请股票在全国中小企业股份转让系统挂牌并采取协议转让的方式进行转让相关事宜的议案》等，对本次挂牌做出了批准和授权。

三、公司股东情况

(一) 股权结构图

截至本公开转让说明书签署之日，公司的股权结构如下图所示：



注：股权结构图中公司简称详见本公开转让说明书“释义”之“一、一般用语”。

（二）股东持股情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司共有 11 名股东，包括 6 名自然人股东和 5 名非自然人股东，各股东的持股情况如下：

序号	股东姓名/名称	持股数（股）	持股比例（%）
1	袁雄贵	17,672,932	34.65
2	李道龙	7,703,853	15.11
3	成仁风	7,213,264	14.14
4	申徐洲	4,988,010	9.78
5	悦玩投资	4,951,455	9.71
6	李冰	4,345,340	8.52
7	互兴拾号	1,530,000	3.00
8	珠海乾亨	1,138,835	2.23
9	詹庆光	728,155	1.43
10	和也投资	364,078	0.71
11	青羊投资	364,078	0.71
合计		51,000,000	100.00

公司的非自然人股东中，青羊投资为私募投资基金，其管理人广州青羊资产管理有限公司于 2015 年 1 月 7 日办理了私募投资基金管理人登记（登记编号：P1006491），青羊投资于 2015 年 1 月 13 日办理了私募投资基金备案手续。

（三）公司控股股东、实际控制人的基本情况

1、控股股东、实际控制人的基本情况

截至本公开转让说明书签署日，袁雄贵为游爱网络的控股股东暨实际控制人。控股权：

截至本公开转让说明书签署日，袁雄贵直接持有公司 34.65%股权，并与其配偶余旋通过悦玩投资间接持有公司股权；袁雄贵及其配偶合计持有悦玩投资 40.67%的合伙份额，而悦玩投资直接持有游爱网络 9.71%股权。袁雄贵及其配偶直接和间接合计持有游爱网络 38.60%股权。

控制权：

自公司设立以来，袁雄贵担任公司法定代表人、董事长和总经理，能够对公司股东（大）会产生重大影响，能够决定或影响董事和高级管理人员的提名和任免，进而实际支配公司的日常经营管理决策。因此，袁雄贵是游爱网络的实际控

制人。

自公司设立以来，袁雄贵作为公司的控股股东、实际控制人未发生过变化。

袁雄贵的简历详见本节“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司 5%以上股份的股东”。

2、控股股东和实际控制人直接或间接持有本公司的股份是否存在质押或者其他有争议的情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司控股股东和实际控制人袁雄贵持有的本公司股份不存在质押或其他有争议的情况。

（四）前十名股东及持有公司 5%以上股份的股东

截至本公开转让说明书签署之日，公司前十名股东及持有公司 5%以上股份的股东持股情况如下：

序号	股东姓名/名称	持股数（股）	持股比例（%）	股东性质
1	袁雄贵	17,672,932	34.65	境内自然人
2	李道龙	7,703,853	15.11	境内自然人
3	成仁风	7,213,264	14.14	境内自然人
4	申徐洲	4,988,010	9.78	境内自然人
5	悦玩投资	4,951,455	9.71	机构
6	李冰	4,345,340	8.52	境内自然人
7	互兴拾号	1,530,000	3.00	机构
8	珠海乾亨	1,138,835	2.23	机构
9	詹庆光	728,155	1.43	境内自然人
10	和也投资	364,078	0.71	机构
11	青羊投资	364,078	0.71	机构
合计		51,000,000	100.00	-

注：和也投资与青羊投资持股数一致，因此是并列第十大股东

全体股东简介如下：

1、袁雄贵

袁雄贵，男，1980 年 2 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，高中学历，现任广州游爱网络技术股份有限公司董事长兼总经理。2003 起年任职于北京掌尚星空科技有限公司，负责手机游戏产品研发业务；2004 年进入纳斯达克上市公司华友世纪，负责手机游戏研发业务；2005 年至 2009 年期间创立并运营北京飞度无限科技有限公司，担任总经理；2009 年至 2011 年，创立北京顽童天下网

络技术有限公司并担任总经理职务；2011年12月至2015年6月，创立广州游爱网络技术有限公司，并担任总经理一职；2015年6月25日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届董事会成员，同日经董事会选举成为董事长，继续担任游爱网络总经理职务。

2、李道龙

李道龙，男，1981年8月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，毕业于湖南商学院市场营销专业，现担任广州游爱网络技术股份有限公司董事兼副总经理（分管市场）。2003年9月至2006年9月期间担任网易无线事业部市场专员；2006年9月至2009年1月任广州易播信息科技有限公司联合创始人；于2009年1月至2011年9月作为柚子舍联合创始人，负责品牌营销，网络推广工作；2011年9月至2012年9月期间担任广州菲音信息科技有限公司市场总监；2012年10月至2015年6月就职于广州游爱网络技术有限公司，担任游爱有限首席运营官；2015年6月25日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届董事会成员，并担任副总经理职务，至今担任现职。

3、成仁风

成仁风，女，1959年2月出生，中国国籍，无境外永久居留权，高中学历，现担任广州游爱网络技术股份有限公司董事。1998年至2005年期间，于广州麓湖庄园坊地产有限公司任销售部副经理；2006年至2011年期间，担任广州广福隆地产代理有限公司副总经理兼销售部总监；2012年至2014年12月于广东中銓得立投资管理有限公司担任副总经理一职；2015年6月25日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届董事会成员，至今担任现职。

4、申徐洲

申徐洲，男，1981年10月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历，本科及硕士研究生均就读于东北石油大学计算机专业，现担任广州游爱网络技术股份有限公司董事兼副总经理（分管技术）。于2006年7月至2007年8月期间任职于华为技术有限公司，担任程序员；2007年9月至2010年4月期间，任职微软亚洲工程院，担任高级程序员；2010年5月至2012年9月期间在广州菲音信息科技有限公司担任项目经理；2012年10月至2015年6月在游爱有限担任项目经理；2015年6月25日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届董事会成

员。

5、悦玩投资

截至本公开转让说明书签署之日，樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）基本情况如下：

公司名称	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）
成立时间	2015 年 3 月 19 日
执行事务合伙人	余旋
企业类型	有限合伙企业
主要经营场所	江西省樟树市中药城 E1 栋 22-26 号
经营范围	企业投资管理；资产管理。
营业期限	2015 年 3 月 19 日至 2025 年 3 月 18 日

截至本公开转让说明书签署之日，樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）的合伙份额如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例（%）	合伙方式
1	余旋	1.01	0.67	普通合伙人
2	袁雄贵	60.00	40.00	有限合伙人
3	李道龙	26.59	17.73	
4	成仁风	24.90	16.60	
5	申徐洲	22.50	15.00	
6	李冰	15.00	10.00	
合计		150.00	100.00	-

6、李冰

李冰，女，1980 年 12 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历。1998 年至 2000 年期间，于湖南瀚牌服饰有限公司担任销售总监；2000 年至 2008 年期间，于湖南瀚牌服饰有限公司担任副总经理；2008 年至 2015 年 4 月，就职于长沙露露家装饰商行；2015 年 5 月至今待业。

7、互兴拾号

截至本公开转让说明书签署之日，互兴拾号基本情况如下：

公司名称	新余高新区互兴拾号投资管理中心（有限合伙）
成立时间	2015 年 2 月 4 日
执行事务合伙人	田建樟
企业类型	有限合伙企业
主要经营场所	新余高新区城东办事处院内 1043 号

经营范围	企业投资管理；资产管理（不含金融、保险、证券、期货业务）。
营业期限	2015年2月4日至2025年2月1日

截至本公开转让说明书签署之日，互兴拾号的合伙份额如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例（%）	合伙方式
1	田建樟	1,000.00	10.00	普通合伙人
2	黄焕新	9,000.00	90.00	有限合伙人
合计		10,000.00	100.00	-

8、珠海乾亨

截至本公开转让说明书签署之日，珠海乾亨基本情况如下：

公司名称	珠海乾亨投资管理有限公司
注册资本	70,000 万元
成立日期	2015年3月26日
住所	珠海市横琴新区宝华路6号105室-1891
法定代表人	金波
公司类型	有限责任公司（法人独资）
经营范围	投资管理、项目投资、投资咨询
营业期限	2015年3月26日至长期
股东及其持股比例	广发乾和投资有限公司持股 100%

9、詹庆光

詹庆光，男，1965年2月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士学历。2004年5月至今，任汕头丰迪房地产有限公司总经理；2006年5月至今，任广州奥晨房地产有限公司总经理；2007年10月至今，任广州千骐动漫有限公司法定代表人。

10、和也投资

截至本公开转让说明书签署之日，和也投资基本情况如下：

公司名称	新余高新区和也投资管理中心（有限合伙）
成立时间	2014年8月22日
执行事务合伙人	黄嘉
企业类型	有限合伙企业
主要经营场所	新余高新区城东办事处院内1012号
经营范围	企业投资管理；资产管理（不含金融、保险、证券、期货业务）。
营业期限	2014年8月22日至2024年8月21日

截至本公开转让说明书签署之日，和也投资的合伙份额如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例（%）	合伙方式
1	黄嘉	990.00	99.00	普通合伙人
2	雷艳	10.00	1.00	有限合伙人
合计		1,000.00	100.00	-

11、青羊投资

截至本公开转让说明书签署之日，青羊投资基本情况如下：

公司名称	新余高新区青羊投资管理中心（有限合伙）
成立时间	2014年10月11日
执行事务合伙人	广州青羊资产管理有限公司（委派代表：黄嘉）
企业类型	有限合伙企业
主要经营场所	新余高新区城东办事处院内1020号
经营范围	创业投资及咨询服务、创业管理服务（不含金融、保险、证券、期货业务）。
营业期限	2014年10月11日至2024年10月9日

截至本公开转让说明书签署之日，青羊投资的合伙份额如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例（%）	合伙方式
1	广州青羊资产管理有限公司	50.00	2.17	普通合伙人
2	和也投资	300.00	13.04	有限合伙人
3	潘志成	1,350.00	58.70	有限合伙人
4	周向阳	300.00	13.04	有限合伙人
5	广州汇峰广告有限公司	300.00	13.04	有限合伙人
合计		2,300.00	100.00	-

（五）公司股东之间的关联关系

公司股东袁雄贵及其配偶余旋、李道龙、申徐洲、成仁风以及李冰于2015年成立悦玩投资，对于悦玩投资的份额持有情况详见本节“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司5%以上股份的股东”。

除上述情况外，截至本说明书签署日，公司主要股东之间不存在亲属或其他关联关系。公司控股股东、实际控制人袁雄贵和主要股东已出具了股东之间不存在关联关系的承诺。

（六）股东持有的公司股份是否存在质押或者其他争议的情况

截至本或明书签署日，本公司股东持有的公司股份不存在质押或其他争议的情况。

（七）控股股东和实际控制人控制的其他企业

1、上海悦玩投资管理合伙企业（有限合伙）

广州游爱之股东袁雄贵及其配偶余旋、李道龙以及申徐洲成立一家有限合伙企业上海悦玩投资管理合伙企业（有限合伙）。

（1）基本情况

公司名称	上海悦玩投资管理合伙企业（有限合伙）
成立日期	2014 年 8 月 5 日
主要经营场所	上海市嘉定区银翔路 655 号 B 区 1218 室
执行事务合伙人	余旋
公司类型	有限合伙企业
经营范围	投资管理，实业投资
营业期限	2014 年 8 月 5 日至 2024 年 8 月 4 日

上海悦玩投资管理合伙企业（有限合伙）原为游爱有限之自然人股东合资设立，原计划用于互联网行业内的创业投资以及产业基金。后由于未找到理想的拟投资企业，并未实际开展业务。截至本公开转让说明书签署之日，上海悦玩已完成注销并取得编号为沪工商注合受理[2015]字第 14000003201509250003 号《准予合伙企业登记决定书》。

（2）合伙份额

上海悦玩投资管理合伙企业（有限合伙）存续期间，其合伙份额如下：

序号	合伙人名称	出资额（万元）	出资比例（%）	合伙方式
1	余旋	0.05	0.45	普通合伙人
2	袁雄贵	4.50	45.00	有限合伙人
3	李道龙	4.09	40.91	有限合伙人
4	申徐洲	1.36	13.64	有限合伙人
合计		10.00	100.00	-

2、樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）

本公司股东袁雄贵及其配偶余旋、李道龙、申徐洲、成仁凤以及李冰于 2015 年成立一家有限合伙企业樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）。

悦玩投资的基本情况和合伙份额详见本节“三、公司股东情况“之”（四）前十名股东及持有公司 5%以上股份的股东”。

四、公司成立以来股本变动情况

（一）2011 年 12 月，游爱有限设立

广州游爱网络技术有限公司于 2011 年 12 月 1 日在广州市工商行政管理局登记设立，设立时的名称为“广州游爱网络技术有限公司”，取得注册号为 440106000534135 的《企业法人营业执照》。游爱有限设立时注册资本为 200 万元，实收资本 40 万元；住所地为广州市天河区龙口东路 129 号 A 栋 19 层自编 1904-C 房；法定代表人为袁雄贵；经营范围为“计算机技术咨询；计算机软件开发；计算机网络技术开发”。

根据广州诚丰信会计师事务所有限公司 2011 年 11 月 22 日出具的《验资报告》（粤诚丰信[验]字[2011]第 0991 号）以及银行缴款凭证，截至 2011 年 11 月 21 日止，游爱有限已收到全体股东缴纳的注册资本 40.00 万元，均以货币出资。其中袁雄贵缴纳 20.40 万元，朱苑缴纳 19.60 万元。公司设立时股权结构如下：

序号	股东姓名/名称	认缴出资额（元）	持股比例（%）
1	袁雄贵	1,020,000.00	51.00
2	朱苑	980,000.00	49.00
合计		2,000,000.00	100.00

（二）2012 年 12 月，游爱有限第一次股权转让以及增资注册资本至 1,000 万元

2012 年 12 月 1 日，游爱有限召开股东会，同意股东朱苑将其持有的公司 49% 股权（原出资 98 万元，其中实缴 19.6 万元，未缴 78.4 万元）全部转让给李道龙，转让金额为 19.6 万元，剩余未缴足部分 78.4 万元由李道龙缴足；同意增加注册资本，由原来 200 万元增加至 1000 万元，其中袁雄贵认缴 408.00 万元，李道龙认缴 392.00 万元。同日，朱苑与李道龙签订《股东转让出资合同书》。根据广州皇图会计师事务所（普通合伙）2012 年 12 月 7 日出具的《验资报告》（穗图验字[2012]第 120036 号），截至 2012 年 12 月 7 日止，游爱有限已收到股东以货币缴纳的新增实收资本 960 万元，其中袁雄贵实际缴纳的新增出资额为 489.60 万元，李道龙实际缴纳的新增出资额为 470.40 万元。

2012 年 12 月 20 日，游爱有限完成此次股权转让及增资的工商变更登记手续，

并收到广州市工商局天河分局换发的新《企业法人营业执照》。此次股权转让及增资完成后，股权结构如下：

序号	股东姓名/名称	出资额（元）	持股比例（%）
1	袁雄贵	5,100,000.00	51.00
2	李道龙	4,900,000.00	49.00
合计		10,000,000.00	100.00

袁雄贵在认缴出资过程中因个人资金周转需求，于 2012 年 12 月 7 日通过广州市嘉发穗崇装饰工程有限公司向本公司借款 960 万元，借款期限为一年。借款期限届满后，袁雄贵于 2013 年 12 月 25 日通过肖金珍的银行账户将借款本金 470 万元归还予本公司，于 2013 年 12 月 30 日通过黄晓源的银行账户将借款本金 490 万元归还予本公司。至此，袁雄贵向本公司的借款全部归还。

（三）2013 年 11 月，游爱有限第二次股权转让

2013 年 9 月 30 日，游爱有限召开股东会，同意股东袁雄贵将其持有的公司 8.134% 股权（出资额 81.34 万元）作价 116.97 万元转让予成仁风、将其持有的 2.195% 股权（出资额 21.95 万元）作价 31.57 万元转让予申徐洲；李道龙将其持有的 8.466% 股权（出资额 84.66 万元）作价 121.74 万元转让予成仁风、将其持有的 12.805% 股权（出资额 128.05 万元）作价 184.13 万元转让予申徐洲、将其持有的 10.00% 股权（出资额 100 万元）作价 143.80 万元转让予李冰。同日，袁雄贵、李道龙与成仁风、申徐洲、李冰签订《股东转让出资合同书》。

2013 年 11 月 5 日，游爱有限完成此次股权转让的工商变更登记手续。本次变更后公司的股权结构如下：

序号	股东姓名/名称	出资额（元）	持股比例（%）
1	袁雄贵	4,067,100.00	40.67
2	李道龙	1,772,900.00	17.73
3	成仁风	1,660,000.00	16.60
4	申徐洲	1,500,000.00	15.00
5	李冰	1,000,000.00	10.00
合计		10,000,000.00	100.00

（四）2015年3月，游爱有限第三次股权转让及增资注册资本至1,030万元

2015年3月26日，游爱有限与珠海乾亨、詹庆光签订《投资协议》，约定由珠海乾亨出资1,564.00万元，认购游爱有限新增注册资本23万元；由詹庆光出资476.00万元，认购游爱有限新增注册资本7万元。

2015年3月27日，游爱有限召开股东会，同意袁雄贵将其持有的公司4.979%股权（出资额49.79万元）、李道龙将其持有的2.170%股权（出资额21.70万元）、申徐洲将其持有的1.836%股权（出资额18.36万元）、成仁风将其持有的2.032%股权（出资额20.32万元）、李冰将其持有的1.224%股权（出资额12.24万元）共同作价122.41万元转让给悦玩投资；同意公司注册资本增加到1,030万元。

同日，转让方袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰与受让方悦玩投资签订《股东转让出资合同书》。

2015年4月1日，游爱有限收到广州正扬会计师事务所出具的《验资报告》（正验字第B1013号），截至2015年4月1日止，游爱有限变更后的注册资本为人民币1,030.00万元，实收资本为人民币1,030.00万元，占已登记注册资本总额的100.00%。

2015年3月30日，游爱有限完成此次股权转让及增资的工商变更登记手续，并收到广州市工商局天河分局换发的新《企业法人营业执照》。此次股权转让及增资完成后，游爱有限的股权结构如下：

序号	股东姓名/名称	出资额（元）	持股比例（%）
1	袁雄贵	3,569,239.11	34.65
2	李道龙	1,555,876.18	15.11
3	成仁风	1,456,796.47	14.14
4	申徐洲	1,316,382.35	12.78
5	悦玩投资	1,224,117.65	11.88
6	李冰	877,588.24	8.52
7	珠海乾亨	230,000.00	2.23
8	詹庆光	70,000.00	0.68
合计		10,300,000.00	100.00

（五）2015年6月，游爱有限第四次股权转让

2015年5月18日，游爱有限召开股东会，同意原股东悦玩投资将其持有的

0.748%股权（出资额 7.71 万元）作价 524 万元转让予詹庆光，将 0.714%股权（出资额 7.35 万元）作价 500 万元转让和也投资，将 0.714%股权（出资额 7.35 万元）作价 500 万元转让予青羊投资；申徐洲将其持有的 3.00%股权（出资额 30.90 万元）作价 2,101.20 万元转让予互兴拾号。同日，转让方悦玩投资、申徐洲与受让方詹庆光、青羊投资、和也投资、互兴拾号签订《股东转让出资合同书》。

2015 年 6 月 16 日，游爱有限完成此次股权转让的工商变更登记手续。此次股权转让后股权结构如下：

序号	股东姓名/名称	出资额（元）	持股比例（%）
1	袁雄贵	3,569,239.11	34.65
2	李道龙	1,555,876.18	15.11
3	成仁风	1,456,796.47	14.14
4	申徐洲	1,007,382.35	9.78
5	悦玩投资	1,000,000.01	9.71
6	李冰	877,588.24	8.52
7	互兴拾号	309,000.00	3.00
8	珠海乾亨	230,000.00	2.23
9	詹庆光	147,058.82	1.43
10	和也投资	73,529.41	0.71
11	青羊投资	73,529.41	0.71
合计		10,300,000.00	100.00

（六）2015 年 7 月，股份公司设立

根据广东正中珠江会计师事务所出具的广会所审字[2015]G14007570043 号《审计报告》（审计基准日为 2015 年 4 月 30 日），有限公司的净资产为人民币 7,727.23 万元。

根据广东联信资产评估土地房地产估价有限公司出具的联信证评报字[2015]第 A0325 号《资产评估报告》（评估基准日为 2015 年 4 月 30 日），有限公司净资产评估值为 8,325.49 万元。

2015 年 6 月 15 日，公司召开股东会，全体股东一致同意以 2015 年 4 月 30 日为审计基准日和评估基准日，以游爱有限截至 2015 年 4 月 30 日经审计的净资产 7,727.23 万元作为折股依据，公司整体变更改制为股份有限公司，由现有全体

股东共 11 人作为股份公司的发起人。同日，全体股东签署《发起人协议》。全体发起人将其在有限公司拥有的权益所对应的经审计的净资产全部投入股份有限公司，其中 5,100 万元计入股本，余额 2,627.23 万元计入资本公积金。股份有限公司的注册资本为 5,100 万元人民币，股份总数为 5,100 万股，均为普通股，每股面值为人民币 1 元，全体发起人认购的股份总数为 5,100 万股。

正中珠江对本次整体变更进行了审验，并出具了广会验字[2015]G14007570055 号《验资报告》。

2015 年 6 月 25 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会。会议审议通过了《关于整体变更设立股份有限公司的筹备工作报告》、《关于整体变更设立股份有限公司的筹建费用列支报告》、《关于发起人以广州游爱网络技术有限公司经审计的净资产折合为股本的议案》、《制定<广州游爱网络技术股份有限公司章程>》等议案，同意选举第一届董事会成员、第一届监事会成员，并审议通过《关于董事、监事薪酬的议案》、三会议事规则等。

2015 年 7 月 13 日，公司在广东省工商行政管理局完成工商注册登记，取得注册号 440106000534135 的《企业法人营业执照》。本次变更后，游爱网络股东出资额及持股情况如下：

序号	股东姓名/名称	持股数（股）	持股比例（%）
1	袁雄贵	17,672,932	34.65
2	李道龙	7,703,853	15.11
3	成仁风	7,213,264	14.14
4	申徐洲	4,988,010	9.78
5	悦玩投资	4,951,455	9.71
6	李冰	4,345,340	8.52
7	互兴拾号	1,530,000	3.00
8	珠海乾亨	1,138,835	2.23
9	詹庆光	728,155	1.43
10	和也投资	364,078	0.71
11	青羊投资	364,078	0.71
合计		51,000,000	100.00

五、控股公司、参股公司的基本情况、历史沿革及子公司股权转让

截至本公开转让说明书签署之日，公司共拥有三家全资子公司、一家孙公司

和二家参股公司。具体情况如下：

（一）天津游爱网络技术有限公司

游爱有限于 2013 年设立了全资子公司天津游爱，天津游爱现持有天津市工商局核发的《企业法人营业执照》（注册号：120193000081614），基本情况如下：

1、基本情况

（1）概况

公司名称	天津游爱网络技术有限公司
注册资本	1,000 万元
成立日期	2013 年 10 月 25 日
住所	天津华苑产业区海泰发展六道 6 号海泰绿色产业基地 G 座 401 室-04-18
法定代表人	李巍
公司类型	有限责任公司（法人独资）
经营范围	电子信息、计算机软硬件技术开发、咨询、服务、转让；计算机软硬件批发兼零售；货物及技术进出口业务。（以上经营范围涉及行业许可的凭许可证件，在有效期限内经营，国家有专项专营规定的按规定办理）
营业期限	2013 年 10 月 25 日至 2033 年 10 月 24 日
股东及其持股比例	游爱网络持股 100%

（2）主营业务及其与本公司主营业务的关系

天津游爱目前主要从事移动网络游戏的研发业务。目前已研发出多款移动网络游戏、数据分析软件以及平台辅助软件，并已申请软件著作权。

2、历史沿革

（1）设立情况

游爱有限于 2013 年设立了全资子公司天津游爱，注册资本和实收资本均为 200 万元，上述注册资本的缴纳已由北京华通鉴会计师事务所有限责任公司天津分所出具津华通鉴内验字[2013]第 1062 号《验资报告》审验确认，游爱有限已缴纳出资 200 万元。

（2）增资情况

2014 年 7 月 15 日，游爱有限召开股东会并发布股东会决议，对天津游爱注册资本增资至 1,000 万元，同时修改了章程。本次增资已由广东泽信会计师事务所出具编号为粤泽信验字[2014]第 10101 号验资报告。2014 年 7 月 30 日，天津

游爱获得了工商部门换发的新营业执照。

（二）乐游网络有限公司

2014 年 11 月 12 日，游爱有限于香港设立乐游网络有限公司，注册资本金为 1 万港元，并获得了商业登记证书。

1、基本情况

（1）概况

公司名称	乐游网络有限公司（Le You Network Limited）
公司编号	2167675
股本	1 万元港币
成立日期	2014 年 11 月 12 日
住所	香港皇后大道中 181 号新纪元广场低座 1501B2 室
首任董事	袁雄贵
营业期限	2014 年 11 月 12 日至 2015 年 11 月 11 日
股东及其持股比例	游爱网络持股 100%

（2）主营业务及其与本公司主营业务的关系

香港乐游网络主要成立用于未来港澳台地区的市场运作以及海外游戏平台推广、运营之用，目前尚未形成实际业务。

2、历史沿革

乐游网络成立时的法定股本总面值为港币 1 万元，全部由游爱有限所缴付。公司已就设立香港乐游取得了广东省商务厅核发的《企业境外投资证书》（境外投资证第 N4400201500637 号）。

截至本公开转让说明书签署之日，乐游网络尚不存在变更事项。

（三）上海游爱之星信息科技有限公司

2013 年 9 月 24 日，公司投资设立全资子公司上海游爱之星信息科技有限公司，上海游爱现持有上海市工商局嘉定分局核发的《企业法人营业执照》（注册号：310114002599034），基本情况如下：

1、基本情况

（1）概况

公司名称	上海游爱之星信息科技有限公司
注册资本	1,000 万元

成立日期	2013 年 9 月 24 日
住所	上海市嘉定区陈翔路 768 号 7 幢 B 区 1072 室
法定代表人	袁雄贵
公司类型	一人有限责任公司（法人独资）
经营范围	网络技术、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，计算机系统集成，网络工程，动漫设计，创意服务，图文设计制作，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，技术进出口业务
营业期限	2013 年 9 月 24 日至 2023 年 9 月 23 日
股东及其持股比例	游爱网络持股 100%

（2）主营业务及其与本公司主营业务的关系

上海游爱主要从事网络游戏的研发以及运营活动。截至本说明书签署日，上海游爱已研发并运营多款公司产品。

2、历史沿革

（1）设立情况

2013 年 9 月 24 日，上海游爱设立时注册资本和实收资本均为 100 万元，股东为游爱有限，股东均以货币出资。上述注册资本的缴纳已由上海佳安会计师事务所有限公司出具佳安会验[2013]第 4393 号验资报告，游爱有限已缴纳出资 100 万元。

（2）增资情况

2014 年 3 月 27 日，游爱有限召开股东会并发布股东会决议，对上海游爱增资至 1,000 万元，同时修改了章程，本次增资已由广东诚丰信会计师事务所出具编号为粤诚丰信（验）字[2014]第 0032 号验资报告。2014 年 4 月 14 日，上海游爱获得了工商部门换发的新营业执照。

（3）下设企业情况

上海游爱下设上海游爱广州分公司，分公司基本情况如下：

公司名称	上海游爱之星信息科技有限公司广州分公司
成立日期	2013 年 11 月 13 日
住所	广州市天河区龙口东路 129 号 A 栋 20 层自编 2003 房
负责人	袁雄贵
经营范围	联系总公司业务
营业期限	2013 年 11 月 13 日至长期

（四）上海昊玩网络科技有限公司

2014年8月19日，上海游爱以及另一自然人徐雅群以51%以及49%之股权比例，共出资100万元人民币，成立上海昊玩网络科技有限公司。上海昊玩现持有由上海市工商行政管理局嘉定分局核发的《企业法人营业执照》（注册号：310114002772488），基本情况如下：

1、基本情况

（1）概况

公司名称	上海昊玩网络科技有限公司
注册资本	100万元
成立日期	2014年8月19日
住所	上海市嘉定区银翔路655号B区1297室
法定代表人	袁雄贵
公司类型	一人有限责任公司（法人独资）
经营范围	网络技术、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，软件开发，网络工程，设计、制作、代理各类广告，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售，货物进出口及技术进出口业务（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
营业期限	2014年8月19日至2044年8月18日
股东及其持股比例	上海游爱持股100%

（2）主营业务及其与本公司主营业务的关系

上海昊玩目前主要从事网络游戏的研发以及运营业务。

2、历史沿革

（1）设立情况

2014年8月19日，上海游爱以及另一自然人徐雅群以51%以及49%之股权比例，成立上海昊玩网络科技有限公司，注册资本和实收资本均为100万元。

（2）股权变更情况

2015年3月13日，上海昊玩发布股东会决议，同意股东徐雅群将持有的上海昊玩的49%的股权转让给上海游爱之星信息科技有限公司，并修改了章程。2015年3月20日，上海昊玩获得了工商部门换发的新营业执照。

截至本公开转让说明书签署之日，本公司的子公司上海游爱持有上海昊玩100%股权。

（五）深圳市龙宇天下科技有限公司

1、基本情况

龙宇天下成立于 2012 年 6 月 26 日。2015 年 6 月 29 日，公司与龙宇天下签署投资协议，认缴龙宇天下新增注册资本 180 万元，增资后公司持有龙宇天下 18%的股权，2015 年 7 月 13 日完成了增资的工商变更登记手续，获得了注册号为 440301106350309 的《企业法人营业执照》。

公司名称	深圳市龙宇天下科技有限公司
注册资本	1,000 万元
成立日期	2012 年 6 月 26 日
住所	深圳市福田区新洲路与红荔路交汇处华茂欣园银杏阁 10F
法定代表人	张凯
公司类型	有限责任公司
经营范围	计算机软硬件、电子产品、通讯产品的技术开发及销售；国内贸易（法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外）；进出口业务（法律、行政法规规定禁止的项目除外；法律、行政法规规定限制的项目须取得许可证后方可经营）
营业期限	2012 年 6 月 26 日至 2022 年 6 月 26 日
股东及其持股比例	张凯 53.3%，李辉 28.7%，游爱网络 18%

2、主营业务及其与本公司主营业务的关系

龙宇天下主营移动端单机游戏的发行。

（六）广州暴游信息技术有限公司

1、基本情况

广州暴游成立于 2015 年 8 月 4 日，系游爱网络与上海暴走信息科技有限公司共同出资设立，获得了注册号为 440106001280262 的《企业法人营业执照》。

公司名称	广州暴游信息技术有限公司
注册资本	1,000 万元
成立日期	2015 年 8 月 4 日
住所	广州市天河区龙口东路 129 号 A 栋 20 层自编 2001 房
法定代表人	袁雄贵
公司类型	其他有限责任公司
经营范围	数字动漫制作；信息技术咨询服务；网络技术的研究、开发；软件开发；信息系统集成服务；技术进出口；游戏软件设计制作；计算机技术开发、技术服务；软件零售；软件批发；广告业

营业期限	2015年8月4日至长期
股东及其持股比例	游爱网络 50%，上海暴走信息科技有限公司 50%

2、主营业务及其与本公司主营业务的关系

广州暴游主要从事针对特定 IP 的移动网络游戏的研发以及运营业务。

（七）子公司股权转让

报告期内公司存在转让其持有的子公司股权的情况，具体如下：

游爱有限和夏琨于 2013 年共同设立了广州牛蜂网络科技有限公司。2014 年 4 月 18 日，经公司股东会审议通过，公司与滕华签订《股东转让出资合同书》，将其所持广州牛蜂 51%的股权(认缴出资 102 万元，实缴出资 20.4 万元)以 20.4 万元转让予滕华。广州牛蜂于 2014 年 5 月 5 日就该次股权转让依法办理了工商变更登记手续，自此广州牛蜂与本公司不再存在关联关系。

除上述情况外，截至本公开转让说明书签署之日，公司未转让其他子公司股权。

六、公司重大重组情况

公司自设立以来不存在重大重组情况。

七、董事、监事和高级管理人员

（一）董事会成员

本公司设董事会，由 5 名董事组成。公司董事由股份公司创立大会选举产生，董事会人员具体情况如下：

序号	姓名	职位
1	袁雄贵	董事长
2	李道龙	董事
3	申徐洲	董事
4	成仁风	董事
5	玉永兴	董事

1、袁雄贵

袁雄贵，详见本节“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司 5%以上股份的股东”。

2、李道龙

李道龙，详见本节“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司5%以上股份的股东”。

3、申徐洲

申徐洲，详见本节“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司5%以上股份的股东”。

4、成仁风

成仁风，详见本节“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司5%以上股份的股东”。

5、玉永兴

玉永兴，男，1981年6月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，毕业于北京林业大学计算机科学与技术专业，现担任广州游爱网络技术股份有限公司董事兼副总经理（分管研发）。2004年至2005年任职于纳斯达克上市公司华友世纪，担任新业务部技术经理；2005年至2007年，任职于北京飞度无限科技有限公司，任手机游戏部主管；2007年至2008年，于大连星宇网络科技有限公司担任研发部游戏开发工程师；2008年至2009年期间，于久之游信息技术（上海）有限公司北京分公司担任游戏开发工程师；2010年8月至2011年10月，于北京顽童天下网络技术有限公司担任游戏开发工程师；2011年12月至2015年6月，于广州游爱网络技术有限公司担任项目主管；2015年6月25日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届董事会成员，并担任副总经理职务，分管公司研发事项，至今担任现职。

（二）监事会成员

本公司设监事会，由3名监事组成。公司监事由股份公司创立大会选举产生，监事会人员具体情况如下：

序号	姓名	职位
1	张建坤	监事会主席
2	柳汉卿	监事
3	金波	监事

1、张建坤

张建坤，男，1986年出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，毕业

于北京信息科技大学通信工程专业，现担任广州游爱网络技术股份有限公司监事会主席。2009年3月至2009年8月期间于北京飞度无线科技有限公司担任文案策划及系统策划工作；2009年9月至2012年3月期间于北京顽童天下网络技术有限公司担任主策划及系统策划；2012年4月至2015年6月担任广州游爱网络技术有限公司游戏策划及制作人；2015年6月10日召开的职工代表大会上被选举为股份有限公司第一届监事会职工代表监事，2015年6月25日游爱网络第一届监事会召开，被选举为监事会主席，至今担任现职。

2、柳汉卿

柳汉卿，男，1986年5月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，2007年毕业于九江职业大学国际贸易专业，现担任广州游爱网络技术股份有限公司监事。2007年至2009年工作于北京飞度无线科技有限公司，历任网站管理员、客服经理以及运营经理；2009年至2011年11月任职于厦门盒子信息科技有限公司，担任产品经理；2011年11月至2015年6月就职于广州游爱网络技术有限公司，担任运营总监；2015年6月25日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届监事会成员，至今担任现职。

3、金波

金波，男，1978年3月出生，中国国籍，无境外永久居留权，暨南大学会计专业硕士，现担任广州游爱网络技术股份有限公司监事。2001年9月至2015年3月期间在广发证券股份有限公司工作，曾任投资银行业务总监；2015年03月至今担任珠海乾亨投资管理有限公司董事长兼总经理；2015年6月25日，被游爱网络公司创立大会选举为第一届监事会成员。

（三）高级管理人员

截止本公开转让说明书签署之日，公司高级管理人员具体情况如下：

序号	姓名	职位
1	袁雄贵	总经理
2	李道龙	副总经理
3	玉永兴	副总经理
4	申徐洲	副总经理
5	李烨	财务总监
6	丁莹	董事会秘书

1、袁雄贵

袁雄贵，详见本节“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司5%以上股份的股东”。

2、李道龙

李道龙，详见本节“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司5%以上股份的股东”。

3、玉永兴

玉永兴，详见本节“七、董事、监事和高级管理人员”之“（一）董事会成员”。

4、申徐洲

申徐洲，详见本节“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司5%以上股份的股东”。

5、李烨

李烨，女，1964年12月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，1988年毕业于辽宁省大连市东北财经大学工业会计系，1994年通过全国会计师考试，现担任广州游爱网络技术股份有限公司财务总监。1993年至2001年在广州松下空调器有限公司担任财务课长职务，2001年至2006年期间在松下电工中国有限公司广州分公司担任财务课长；2006年至2009年6月期间于广州网易互动娱乐有限公司担任总裁助理及税务顾问；2009年7月至12月于欧姆龙汽车电子（广州）有限公司担任财务部部长代理；2011年8月至2015年2月期间在广州市嘉诚国际物流股份有限公司担任副总经理兼财务总监；2015年3月起至今任现职。

6、丁莹

丁莹，女，1979年6月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，现担任广州游爱网络技术股份有限公司董事会秘书。2005年至2011年期间任职于广州网易互动娱乐有限公司，担任人力资源部门经理；2011年12月至2012年8月期间任职于广州天趣网络科技有限公司，担任人力资源总监；2013年11月至2015年6月，担任广州游爱网络技术有限公司人力资源总监；2015年6月起担任现职。

根据公司人力资源部门核查，上述公司董事、监事、高级管理人员均未签署过竞业禁止协议。同时，上述董事、监事、高级管理人员均签署了不存在竞业禁止情形的声明以及承诺函。

八、最近两年一期的主要会计数据和财务指标简表

除特别指出外，以下财务指标以合并财务报表的数据为基础进行计算。

单位：万元（每股指标单位：元）

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
营业收入	8,504.90	16,694.20	10,732.92
净利润	2,644.33	3,049.23	1,944.81
归属于申请挂牌公司股东的净利润	2,644.34	3,108.60	1,954.06
扣除非经常性损益后的净利润	2,637.95	2,998.18	1,947.83
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润	2,637.96	3,057.55	1,957.09
毛利率	66.03%	60.95%	58.57%
净资产收益率	51.52%	84.37%	122.18%
扣除非经常性损益后净资产收益率	51.39%	82.98%	122.36%
应收账款周转率	1.88	4.92	8.50
存货周转率	-	-	-
基本每股收益	0.52	0.61	0.38
稀释每股收益	0.52	0.61	0.38
经营活动产生的现金流量净额（万元）	1,884.64	2,760.21	2,699.95
每股经营活动产生的现金流量净额	0.37	0.54	0.53
项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
总资产	12,190.57	9,303.38	6,709.74
股东权益合计	7,475.11	2,790.78	2,192.62
归属于申请挂牌公司股东权益合计	7,475.22	2,790.88	2,182.28
每股净资产	1.47	0.55	0.43

归属于申请挂牌公司 股东的每股净资产	1.47	0.55	0.43
资产负债率(以母公司 报表为基础)	29.95%	56.69%	66.62%
流动比率	2.64	1.44	1.37
速动比率	2.64	1.44	1.37

以上部分财务指标的计算公式如下：

毛利率=(营业收入-营业成本)/营业收入×100%

净资产收益率=P0/(E0+NP/2+Ei×Mi/M0-Ej×Mj/M0±Ek×Mk/M0)

其中：P0分别对应于归属于申请挂牌公司股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于申请挂牌公司股东的净利润；E0为归属于公司普通股股东的期初净资产；Ei为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产；Ej为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产；M0为报告期月份数；Mi为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数；Mj为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数；Ek为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动；Mk为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。

应收账款周转率(次)=营业收入/[(期初应收账款+期末应收账款)/2]

存货周转率(次)=营业成本/[(期初存货+期末存货)/2]

公司2013年至2014年为有限责任公司，2015年度整体改制变更为股份制公司，因此2013年、2014年基本每股收益、每股净资产、归属于申请挂牌公司股东的每股净资产、每股经营活动产生的现金流量净额四项指标中“期末股本数”均按公司改制后股本作为股本模拟计算。

基本每股收益=归属于申请挂牌公司股东的净利润/期末股本数

稀释每股收益=归属于申请挂牌公司股东的净利润/期末股本数(因报告期内公司并未发行认股权证、股份期权、可转换债券等稀释性潜在普通股，因此稀释每股收益数值与基本每股收益一致)

每股经营活动产生的现金流量净额=经营活动产生的现金流量净额/期末股本数

每股净资产=合并口径净资产/期末股本数

归属于申请挂牌公司股东的每股净资产=归属于申请挂牌公司股东的净资产/期末股本数

资产负债率=负债总额/资产总额×100%

流动比率=流动资产/流动负债×100%

速动比率=速动资产/流动负债×100%

九、中介机构

(一) 主办券商

名称	广发证券股份有限公司
法定代表人	孙树明
住所	广州市天河区天河北路 183-187 号大都会广场 43 楼(4301-4316 房)
电话	020-87555888
传真	020-87557566
项目小组负责人	吕绍昱
项目小组成员	孙科、李筱婧、严霖、田力

（二）律师事务所

名称	国浩律师（广州）事务所
负责人	程秉
住所	广州体育西路 189 号城建大厦 9 楼
经办律师	李彩霞、陈桂华
电话	020-38799345
传真	020-38799335

（三）会计师事务所

名称	广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）
负责人	蒋洪峰
住所	广州市越秀区东风东路 555 号 1001-1008 房
联系电话	020-83939698
传真	020-83800977
经办注册会计师	王旭彬、张腾

（四）资产评估机构

名称	广东联信资产评估土地房地产估价有限公司
法定代表人	陈喜佟
住所	广州市越秀区越秀北路 222 号 16 楼
联系电话	020-83642123
传真	020-83642103
经办评估师	潘赤戈、张晗

（五）证券登记机构

名称	中国证券登记结算有限责任公司北京分公司
住所	北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 楼
联系电话	010-58598980
传真	010-58598977

（六）股票挂牌场所

名称	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
法定代表人	杨晓嘉
住所	北京市西城区金融大街丁 26 号
联系电话	010-63889512
传真	010-63889674

第二节 公司业务

一、主要业务、主要产品和服务

（一）主要业务

公司主营业务包括移动网络游戏的研究开发以及发行运营。移动网络游戏指可以在智能手机、平板电脑等移动终端设备上运行的网络游戏产品。公司将研发的游戏产品通过第三方渠道平台进行推广，通过玩家对游戏充值以及由充值产生的分成获得收入。此外，公司的经营范围也包括游戏的受托开发、游戏代理运营以及移动端游戏领域的投资活动。

（二）主要产品和服务

1、公司的主要产品

公司目前已经自主研发，自主运营或联合运营了多款移动网络游戏。公司始终坚持“以研发为核心，打造精品游戏，塑造游爱品牌”的游戏开发理念，在报告期内成功推出了如《风云天下》、《比武招亲》、《蜂鸟五虎将》等知名移动网络游戏，其中《风云天下》作为公司的最主要游戏产品，已经成功运营超过三年时间，成为公司游戏品质以及优秀运营理念的体现。

公司的游戏多语言版本通过独家授权代理联运的模式，已经在港澳台、东南亚、韩国等地区发行运营，并打下良好的用户基础，海外用户的注册数量以及服务器开服数量不断提升。

公司移动网络游戏在报告期内各期末的游戏开服数量、总注册角色数量、月平均付费角色数量以及月平均活跃角色数量如下表所示：

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年度	2013 年度
期末注册角色人数（万人）	3,209.75	2,520.62	1,571.20
期末游戏服务器数量	1,068.00	699.00	623.00
月平均付费角色数量（万人）	5.97	4.89	6.17
月平均活跃角色数量（万人）	141.93	96.79	101.57

截至 2015 年 6 月 30 日，公司正在运营且收费的主要移动网络游戏如下：

游戏名称	游戏来源	版本语种明细	主要运营模式
《风云天下》	自主研发	简体中文版、繁体版、泰文版、韩文版、越南版	自主运营以及联合运营
《比武招亲》	自主研发	简体中文版、繁体版、泰文版	自主运营以及联合运营
《蜂鸟五虎将》	自主研发	简体中文版、繁体版、泰文版	自主运营以及联合运营
《烈焰遮天》	自主研发	简体中文版、繁体版	联合运营
《幻想江湖》	自主研发	简体中文版、繁体版、越南版	联合运营
《塔王之王》	自主研发	简体中文版、繁体中文	自主运营以及联合运营

公司的主要移动网络游戏产品情况如下：

(1) 风云天下（笑傲三国）



《风云天下》是公司打造的一款以三国历史为题材背景战争策略型移动网络游戏，游戏融合了“万人国战、攻城略地、军团联盟”等游戏主题，为用户提供了多种特色玩法，用户在游戏当中扮演一位运筹帷幄掌控整个国度的统帅，通过排兵布阵、过关斩将、组建军团、豪战群英会、勇占名人榜等各种特色玩法以及丰富的人物角色、激情厚重的音乐、细腻逼真的战斗场面，再现了气势恢宏的三国争霸场面。

《风云天下》于 2012 年 3 月上线运营，是由广州菲音信息科技有限公司委托公司进行开发的网络游戏。在委托开发时约定，除委托开发费用之外，游爱有限可以获取以后运营年度的流水分成收入作为提供游戏上线后运营维护和技术升级服务的对应报酬。2014 年，公司向广州菲音购买了《风云天下》的软件著作权，并签订协议，终止了在《技术开发合同》以及后期签订之《联合运营合同》项下与广州菲音的合作关系，变为由公司自主运营《风云天下》。至此，《风云天

下》的运营以及知识产权均完全属于公司。同年，公司将《风云天下》与自行研发的移动网络游戏《笑傲三国》同时进行技术更新，并将两款具有相同基础技术的游戏服务器数据系统进行合并（即“合服”）。合服之后，两款游戏均名为《风云天下》。同时，上述两款游戏均已获得网络游戏运营所需的法定资质。本报告书在进行数据统计以及财务数据分析时，将此处列示游戏合并进行列示。

截至 2015 年 6 月 30 日，游戏《风云天下》的产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营地区	上线时间	注册用户人数 (万人)	同时最高在 线人数	最高月流水 (万元)	最高月流水时点
中国大陆	2012.05	1,449.52	82,737	2,715.24	2013.10
韩国	2013.06	16.81	1,298	203.16	2013.10
东南亚	2014.01	4.26	650	5.81	2014.04
港澳台	2012.08	122.79	12,589	681.24	2014.03

(2) 比武招亲



《比武招亲》是游爱网络自行研发的，一款完美融合了时尚可爱、武侠题材、真实交友、卡牌对战等多种元素于一体的 Q 版武侠卡牌类手游。游戏结合了基于 LBS（地理位置服务）技术的社交系统，以唯美的画面、灵动欢乐的配乐、Q 萌的侠客、幽默的解说、超强的聊天系统让游戏用户获得完美的游戏体验，尽展独特魅力，融娱乐休闲、智慧开发、即时通讯、搞笑幽默、交友结缘于一身。游戏用户在游戏中可以通过充值兑换游戏币，用于购买卡牌、道具、游戏特征等消费。

截至 2015 年 6 月 30 日，游戏《比武招亲》的产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营地区	上线时间	注册用户人数（万人）	同时最高在线人数	最高月流水（万元）	最高月流水时点
中国大陆	2013.03	660.20	18,285	876.72	2013.07
东南亚	2014.06	12.22	892	25.07	2014.07
港澳台	2013.07	53.45	5,709	541.86	2013.10

（3）蜂鸟五虎将



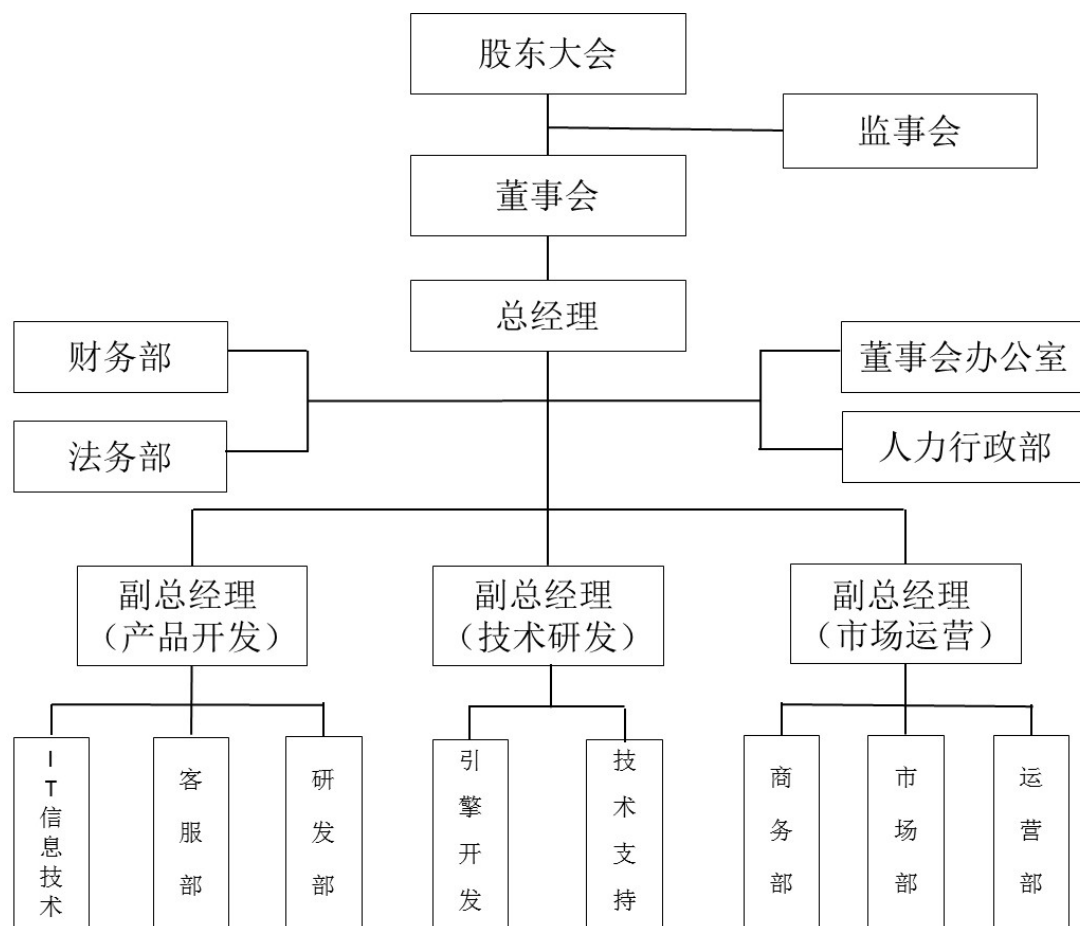
《蜂鸟五虎将》是公司自行研发的一款写实风格的三国策略卡牌手游。三个国家特点鲜明各有千秋，游戏里霸气精美的卡牌人物，华丽的技能特效，以及极高策略性的副本关卡是游戏的主要营销热点。游戏将传统 RPG 角色扮演与 SLG 策略型游戏相结合，100 多个可选择武将极大地丰富了用户的游戏体验。

截至 2015 年 6 月 30 日，游戏《蜂鸟五虎将》的产品上线时间、最高在线情况如下表所示：

运营地区	上线时间	注册用户人数（万人）	同时最高在线人数	最高月流水（万元）	最高月流水时点
中国大陆	2014.07	273.72	10,916	636.32	2015.01
东南亚	2015.03	32.93	6,064	255.00	2015.05
港澳台	2014.08	9.32	2,485	161.23	2014.11

二、主要业务流程及方式

（一）组织结构图



（二）组织部门的主要职责

组织部门的主要职责分别为：

IT 信息技术	负责公司网络管理体系的建立与完善，网络系统的管理和维护，网络和信息的技术安全等。
客服部	客服部主要负责维系用户与公司关系，解答用户在游戏产品或服务中遇到的问题，受理、协调用户的不满意投诉，收集并向公司反馈用户的意见、建议。
研发部	研发部主要负责游戏产品的研发工作，包括具体游戏产品的设计、研发以及技术标准的制定等。
引擎开发	主要负责游戏引擎的开发工作。
技术支持	为研发部门提供技术支持，包括市场先进技术追踪、游戏技术更新等。

商务部	主要负责商务谈判、协议签订、游戏产品渠道维护、服务器等设备的采购等。
市场部	负责对公司游戏产品进行市场推广，包括与第三方推广平台合作事宜。
运营部	负责公司游戏运营有关工作，包括营运资源整合、营运计划的制定等。

三、业务关键资源要素

（一）产品或服务所使用的主要技术

本公司主要产品或服务的核心技术如下：

技术名称	描述	技术来源
通用 SDK 接入以及批量打包技术	总结与行业内各个合作推广渠道的 SDK 接入流程，设计制定通用 API，制作接入中间键，包括客户端通用接口、服务端统一登录验证以及充值验证服务、SDK 接入管理后台以及渠道包批量化打包工具。通过上述工具，项目只需接入一次通用 SDK，就能达到批量生成含有多个推广渠道 SDK 的渠道包，以及完成对应的后台登录充值等接口对接。目前已对接涵盖市面上绝大部分的主流推广渠道 SDK。	自主研发
Json 数据通信存储一体化技术	结合 mangoDB 以及客户端和服务端对 Json 格式数据的封装处理，实现数据存储，网络消息通信传输，数据实例化以及序列化等原本需要大量人工编码的步骤全部实现自动化完成，提高代码编写效率。	自主研发
弱交互游戏战报运算存储技术	游戏用户在非同时联网的状态下互相能获取数据，运算战斗，随时查看过程和结果，保证战斗结果的一致性，同时战斗战报需要能够小体积的存储和传输，并且需要解决大量并发的访问战报问题。支持战略、卡牌等多种类型游戏对战设计。能够支持单台服务器同时 3000 人以上并发战斗以及播放战报，战报体积压缩在 8k 以内。	自主研发
2D 手机卡牌及 SLG 类游戏引擎	卡牌以及 SLG 类产品技术引擎以及对应的制作流程。包括基于 Cocos2dx 和 Lua 实现的客户端框架、C++实现的高性能服务器框架、2D UI 和动画特效编辑器、脚本化的逻辑编写架构、各种数值编辑生成工具、对应的美术工艺流程等。能满足大多数卡牌以及 SLG 类产品的开发需求，提升开发效率。	自主研发
手机游戏包容量压缩技术	通过研究各类数据压缩方式的特点，整合各种压缩方式，使游戏包最小化有一个明确清晰的实施方向和形成一套理论基础，达到简约化的游戏设计、统一 UI 风格、资源复用、美术输出图片的压缩、技术层次的二次压缩、技术特效渲染恢复画质品质等效果。	自主研发
通用游戏运营后台管理系统	制定游戏对于用户 ID、服务器列表、公告、渠道 ID、客服、用户信息查询、数据分析统计、游戏更新等功能需求的技术标准和公共接口，制作稳定性高，使用于所有游戏的管理后台。减少重复开发工作，统一业务数据标准和掌控。	自主研发

手机游戏自主高效3D引擎	针对移动平台 3D 应用开发，通过算法和代码优化解决移动平台内存不足和性能受限的问题，使用该引擎开发的 3D 游戏 / 应用具有更好的适配性，同时通过提供多种类型游戏的开发工具和模版，达到缩短开发周期和降低开发成本的目的。	自主研发
游戏大数据统计分析平台	基于 Hadoop+Infobright 的游戏数据收集分析挖掘平台。包括数据采集校验系统、HDFS 分布式存储系统、Storm 分布式运算框架、前端数据展示平台等。为公司决策分析以及游戏运营提供稳定、高性能的全面数据查询分析。	自主研发
手机网络游戏数据加密以及防外挂技术	通过代码混淆、数据资源加密、通信协议加密验证、重要数据实时监控报警等技术，在极小的影响运行效率的情况下保护玩家数据安全以及有效防范非法外挂程序。	自主研发
2D 横版动作类手机游戏引擎	2D 横版动作类产品技术引擎以及对应的制作流程。包括基于 Cocos2dx 和 Lua 实现的客户端框架、C++实现的高性能服务器框架、强化的骨骼动画编辑器、动作技能编辑器、强化的特效编辑器、脚本化的逻辑编写架构、npc 战斗 AI 编辑器、各种数值编辑生成工具、对应的美术工艺流程等。能满足大多数 2D 横版动作类产品的开发需求，提升开发效率。	自主研发
2D 手游 mmorpg 类游戏技术引擎	2D 手游 mmorpg 类产品技术引擎以及对应的制作流程。包括基于 Cocos2dx 和 Lua 实现的客户端框架、C++实现的高性能服务器框架、强化的角色编辑器、强化的地图编辑器、任务编辑器、脚本化的逻辑编写架构、各种数值编辑生成工具、对应的美术工艺流程等。能满足大多数 2D 手游 mmorpg 类产品的开发需求，提升开发效率。	自主研发
手机游戏性能测试工具	全面收集测试收集各类型手机性能参数，监控记录游戏在各类型手机上运行的内存占用、耗电量、流量消耗、渲染效率等数据，支持脚本化编辑测试操作流程，自动记录报错信息。收集汇总各方面测试数据，提供对比分析，为游戏开发测试提供参考。	自主研发
手游市场发行投放运营平台	基于 Html5 和 web python 等技术制作手游市场发行投放运营平台。包括客户端 sdk、账号以及充值系统、后台游戏发布管理、渠道管理、游戏官网模板、游戏论坛、游戏投放以及运营数据统计分析等功能。为手游市场发行投放运营提供稳定功能强大的平台。	自主研发

截止 2015 年 6 月 30 日，公司未拥有专利技术。

（二）主要无形资产情况

1、注册商标

截至 2015 年 6 月 30 日，本公司拥有的注册商标情况如下表所示：

序号	商标标识	注册号	类别	注册日	到期日	注册地区
1	保卫蛋蛋	12882676	41	2014.12.21	2024.12.20	中国大陆
2	比武招亲	11882364	41	2014.7.7	2024.7.6	中国大陆
3	兵来将挡	13110799	41	2014.12.21	2024.12.20	中国大陆
4	部落家园	12485063	41	2014.9.28	2024.9.27	中国大陆
5	部落联盟	12485053	41	2014.9.28	2024.9.27	中国大陆
6	大富翁来了	13351032	41	2015.1.7	2025.1.6	中国大陆
7	飞仙传奇	11882368	41	2014.7.7	2024.7.6	中国大陆
8		14281943	9	2015.5.14	2025.5.13	中国大陆
9		14442424	38	2015.6.14	2025.6.13	中国大陆
10		14281930	41	2015.5.14	2025.5.13	中国大陆
11		14281916	42	2015.5.14	2025.5.13	中国大陆
12		14442384	35	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆
13		14442209	9	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆

14		14442238	35	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆
15		14442279	38	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆
16		14442312	41	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆
17		14442348	42	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆
18	掌上武林	12485069	41	2014.9.28	2024.9.27	中国大陆
19	嘿哈三国	14078145	41	2015.4.21	2025.4.20	中国大陆
20	环球大富翁	13351041	41	2015.1.7	2025.1.6	中国大陆
21	幻想江湖	12485066	41	2014.9.28	2024.9.27	中国大陆
22	孔明来了	13848129	41	2015.4.21	2025.4.20	中国大陆
23	塔王之王	13099900	41	2015.1.7	2025.1.6	中国大陆
24	疯狂部落	12485057	41	2015.3.28	2025.3.27	中国大陆
25	银河三国志	14708724	41	2015.6.28	2025.6.27	中国大陆
26	银河争霸	14703729	41	2015.6.28	2025.6.27	中国大陆
27	神一样的三国	14757459	41	2015.7.21	2025.7.20	中国大陆
28		01650559	009/01 6/028/0 41/042	2014.6.16	2024.6.15	中国台湾

本公司之子公司上海游爱及其分公司所持有的注册商标如下表所示：

序号	商标标识	注册号	类别	注册日	到期日	注册地区
1		14441547	35	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆
2	游爱之星	14441875	9	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆

3	游爱之星	14441957	35	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆
4	游爱之星	14442049	38	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆
5	游爱之星	14442093	41	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆
6	游爱之星	14442141	42	2015.6.7	2025.6.6	中国大陆

2、软件著作权

截至本公开转让说明书签署日，本公司所拥有的软件著作权情况如下表所示：

序号	软件名称	编号	取得方式及权利范围	发证日期
1	风云天下 OL 手机游戏系统[简称：风云天下 OL]V1.0	2014SR142725	受让取得全部权利	2014 年 9 月 22 日
2	新风云天下 OL 手机游戏软件[简称：风云天下 OL]V1.0	2012SR020242	原始取得全部权利	2012 年 3 月 15 日
3	游爱芒果笑傲三国 OL 游戏软件[简称：笑傲三国 OL]	2015SR067963	原始取得全部权利	2015 年 4 月 24 日
4	游爱武林萌主手机游戏软件[简称：武林萌主]V1.0	2012SR134094	原始取得全部权利	2012 年 12 月 25 日
5	游爱武林萌主手机游戏软件[简称：武林萌主]V1.60	2013SR031888	原始取得全部权利	2013 年 4 月 8 日
6	幻想江湖游戏系统[简称：幻想江湖]V1.0	2013SR055191	原始取得全部权利	2013 年 6 月 5 日
7	游爱萌动江湖游戏软件[简称：萌动江湖]V1.0	2014SR156305	原始取得全部权利	2014 年 10 月 20 日
8	游爱塔王之王网络游戏软件[简称：塔王之王]V1.0	2013SR100302	原始取得全部权利	2013 年 9 月 13 日
9	游爱塔王之王网络游戏软件[简称：塔王之王]V2.0	2014SR195521	原始取得全部权利	2014 年 12 月 15 日
10	游爱刀塔防狼游戏软件[简称：刀塔防狼]V1.0	2014SR180479	原始取得全部权利	2014 年 11 月 25 日
11	游爱全民防狼游戏软件[简称：全民防狼]V1.0	2014SR151842	原始取得全部权利	2014 年 10 月 14 日
12	游爱蜂鸟五虎将手机游戏系统[简称：蜂鸟五虎将]	2014SR053302	原始取得全部权利	2014 年 5 月 4 日
13	游爱 STARCLASH 软件[简称：STARCLASH]V1.0	2014SR034185	原始取得全部权利	2014 年 3 月 26 日
14	游爱星际：重返地球软件[简称：星际：重返地球]V1.0	2014SR024267	原始取得全部权利	2014 年 2 月 28 日
15	部落联盟游戏系统[简称：部落联盟]V1.0	2013SR055253	原始取得	2013 年 6

			全部权利	月 5 日
16	热血仙途手机游戏系统[简称：热血仙途]V1.0	2013SR034667	原始取得 全部权利	2013 年 4 月 17 日
17	凡人仙途手机游戏系统[简称：凡人仙途]V1.0	2013SR030986	原始取得 全部权利	2013 年 4 月 3 日
18	神魔乱舞手机游戏系统[简称：神魔乱舞]V1.0	2013SR005942	原始取得 全部权利	2013 年 1 月 17 日
19	神魔乱舞手机游戏系统[简称：神魔乱舞]V2.0	2015SR043268	原始取得 全部权利	2015 年 3 月 11 日
20	游爱掌上飞仙手机游戏系统[简称：掌上飞仙]V1.0	2014SR034505	原始取得 全部权利	2014 年 3 月 27 日
21	游爱非神勿扰手机游戏软件[简称：非神勿扰]V1.0	2014SR059064	原始取得 全部权利	2014 年 5 月 13 日
22	三个国手机游戏系统[简称：三个国]V1.0	2013SR043493	原始取得 全部权利	2013 年 5 月 13 日
23	游爱孔明来了手机游戏软件[简称：孔明来了]V1.0	2014SR017748	原始取得 全部权利	2014 年 2 月 14 日
24	游爱梦幻降魔手机游戏软件[简称：梦幻降魔]V1.0	2014SR038012	原始取得 全部权利	2014 年 4 月 3 日
25	游爱女神保卫战游戏软件[简称：女神保卫战]V1.0	2014SR207937	原始取得 全部权利	2014 年 12 月 24 日
26	游爱别逼我出手游戏软件[简称：别逼我出手]V1.0	2014SR186650	原始取得 全部权利	2014 年 12 月 3 日
27	游爱嘿哈三国软件[简称：嘿哈三国]V1.0	2014SR040484	原始取得 全部权利	2014 年 4 月 10 日
28	游爱神一样的三国手机游戏软件[简称：神一样的三国]V1.0	2014SR092944	原始取得 全部权利	2014 年 7 月 8 日
29	游爱三国之硝烟四起游戏软件[简称：三国之硝烟四起]V1.0	2015SR089654	原始取得 全部权利	2015 年 5 月 25 日
30	游爱 KO 三国手机游戏软件[简称：KO 三国]V1.0	2014SR096085	原始取得 全部权利	2014 年 7 月 11 日
31	游爱赤壁之刃游戏软件[简称：赤壁之刃]V1.0	2014SR177058	原始取得 全部权利	2014 年 11 月 20 日
32	游爱赤壁之战手机游戏软件[简称：赤壁之战 OL]V1.0	2015SR070159	原始取得 全部权利	2015 年 4 月 28 日
33	游爱保卫帝王游戏软件[简称：保卫帝王]V1.0	2015SR050965	原始取得 全部权利	2015 年 3 月 23 日
34	游爱推倒那帝国游戏软件[简称：推倒那帝国]V1.0	2014SR193430	原始取得 全部权利	2014 年 12 月 11 日
35	暗黑仙神传手机游戏系统[简称：暗黑仙神传]V1.0	2013SR061386	原始取得 全部权利	2013 年 6 月 24 日
36	游爱保卫唐僧手机游戏软件[简称：保卫唐僧]V1.0	2013SR131035	原始取得 全部权利	2013 年 11 月 22 日
37	《十面埋伏》游戏系统[简称：十面埋伏]V1.0	2013SR048157	原始取得	2013 年 5

			全部权利	月 22 日
38	游爱美人关手机游戏软件[简称：美人关]V1.0	2013SR149032	原始取得 全部权利	2013 年 12 月 18 日
39	游爱红警王牌坦克手机游戏软件[简称：红警王牌坦克]V1.0	2014SR093006	原始取得 全部权利	2014 年 7 月 8 日
40	斗破封神手机网络游戏系统[简称：斗破封神]V1.0	2013SR080567	原始取得 全部权利	2013 年 8 月 5 日
41	游爱大富翁来了手机游戏软件[简称：大富翁来了]V1.0	2014SR028026	原始取得 全部权利	2014 年 3 月 7 日
42	游爱我是土豪手机游戏软件[简称：我是土豪]V1.0	2013SR130843	原始取得 全部权利	2013 年 11 月 22 日
43	游爱仙剑灵域游戏软件[简称：仙剑灵域]V1.0	2014SR184603	原始取得 全部权利	2014 年 12 月 1 日
44	游爱天剑灵域游戏软件[简称：天剑灵域]V1.0	2015SR089287	原始取得 全部权利	2015 年 5 月 25 日
45	游爱银河争霸手机游戏软件[简称：银河争霸]V1.0	2014SR089912	原始取得 全部权利	2014 年 7 月 3 日
46	花儿与少年游戏软件[简称：花儿与少年]V1.0	2014SR084103	原始取得 共同共有	2014 年 6 月 24 日
47	新花儿与少年游戏软件[简称：花儿与少年]V1.0	2014SR144245	原始取得 共同共有	2014 年 9 月 25 日

上述第一项《风云天下 OL》之著作权由公司向广州菲音以 500 万元转让款项购买获得。2014 年 9 月 22 日，公司获得了由国家版权局颁发的软著登字 0811965 号计算机软件著作权登记证书。

上述第 46、47 项软件著作权人均为公司和上海芒果互娱科技有限公司。

本公司之子公司上海游爱及其广州分公司所拥有的计算机软件著作权如下表所示：

序号	软件名称	编号	取得方式 及权利范围	发证日期
1	游爱之星虎魄刀网络游戏软件[简称：虎魄刀]V1.0	2014SR001641	原始取得 全部权利	2014 年 1 月 7 日
2	游爱神一样的三国手机游戏软件[简称：神一样的三国]V2.0	2014SR103922	原始取得 全部权利	2014 年 7 月 23 日
3	游爱烈焰遮天手机游戏软件[简称：烈焰遮天]V2.0	2014SR111232	原始取得 全部权利	2014 年 8 月 1 日
4	游爱烈焰遮天网页游戏软件[简称：烈焰遮天]V2.0	2014SR131154	原始取得 全部权利	2014 年 9 月 1 日

5	游爱蜂鸟五虎将手机游戏软件[简称:蜂鸟五虎将]V2.0	2014SR111229	原始取得 全部权利	2014年8 年1日
6	游爱百万怪谭手机游戏软件[简称:百万怪谭]V1.0	2014SR140803	原始取得 全部权利	2014年9 月18日
7	游爱银河争霸手机游戏软件[简称:银河争霸]V2.0	2014SR134546	原始取得 全部权利	2014年9 月9日
8	游爱曹操传手机游戏软件[简称:曹操传]V1.0	2014SR131770	原始取得 全部权利	2014年9 月2日
9	游爱三国杀杀杀游戏软件[简称:三国杀杀杀]V1.0	2014SR143391	原始取得 全部权利	2014年9 月23日
10	游爱非神勿扰手机游戏软件[简称:非神勿扰]V2.0	2014SR176882	原始取得 全部权利	2014年11 月20日
11	游爱大赤壁游戏软件[简称:大赤壁]V1.0	2014SR168675	原始取得 全部权利	2014年11 月4日
12	游爱古剑奇谭游戏软件[简称:古剑奇谭]V1.0	2014SR169687	原始取得 全部权利	2014年11 月5日
13	游爱怒战游戏软件[简称:怒战]V1.0	2014SR152031	原始取得 全部权利	2014年10 月14日
14	游爱锦衣夜行游戏软件[简称:锦衣夜行]V1.0	2014SR179522	原始取得 全部权利	2014年11 月24日
15	游爱今晚打老虎游戏软件[简称:今晚打老虎]V1.0	2014SR186773	原始取得 全部权利	2014年12 月03日
16	游爱天天战吕布游戏软件[简称:天天战吕布]V1.0	2014SR186779	原始取得 全部权利	2014年12 月03日
17	游爱屠龙之刃游戏软件[简称:屠龙之刃]V1.0	2014SR203363	原始取得 全部权利	2014年12 月20日
18	游爱星际穿越游戏软件[简称:星际穿越]V1.0	2014SR189630	原始取得 全部权利	2014年12 月6日
19	游爱三国志关羽篇游戏软件[简称:三国志关羽篇]V1.0	2014SR184377	原始取得 全部权利	2014年11 月29日
20	游爱战将 OL 游戏软件[简称:战将 OL]V1.0	2014SR178585	原始取得 全部权利	2014年11 月21日
21	游爱三国帝王传游戏软件[简称:三国帝王传]V1.0	2014SR193434	原始取得 全部权利	2014年12 月11日
22	游爱龙降三国游戏软件[简称:龙降三国]V1.0	2015SR009376	原始取得 全部权利	2015年1 月16日
23	游爱任性的后宫游戏软件[简称:任性的后宫]V1.0	2014SR215232	原始取得 全部权利	2014年12 月30日

24	游爱任性的主公游戏软件[简称：任性的主公]V1.0	2014SR215325	原始取得 全部权利	2014 年 12 月 30 日
25	游爱战吕布游戏软件[简称：战吕布]V1.0	2015SR016175	原始取得 全部权利	2015 年 1 月 28 日
26	游爱超凡星际游戏软件[简称：超凡星际]V1.0	2014SR215633	原始取得 全部权利	2014 年 12 月 30 日
27	游爱我欲独尊游戏软件[简称：我欲独尊]V1.0	2014SR216469	原始取得 全部权利	2014 年 12 月 30 日
28	游爱狂神无双游戏软件[简称：狂神无双]V1.0	2015SR043420	原始取得 全部权利	2015 年 3 月 11 日
29	游爱奇迹封神游戏软件[简称：奇迹封神]V1.0	2015SR053844	原始取得 全部权利	2015 年 3 月 26 日
30	游爱剑灵封神游戏软件[简称：剑灵封神]V1.0	2015SR058953	原始取得 全部权利	2015 年 4 月 2 日
31	游爱哆啦 A 梦历险记手机游戏软件[简称：哆啦 A 梦 历险记]V1.0	2015SR080297	原始取得 全部权利	2015 年 5 月 13 日
32	游爱暴风酒馆游戏软件[简称：暴风酒馆]V1.0	2015SR075596	原始取得 全部权利	2015 年 5 月 6 日
33	游爱天天捉妖记游戏软件[简称：天天捉妖记]V1.0	2015SR065226	原始取得 全部权利	2015 年 4 月 20 日
34	游爱少年江湖游戏软件[简称：少年江湖]V1.0	2015SR106935	原始取得 全部权利	2015 年 6 月 15 日
35	游爱斗破封神游戏软件[简称：斗破封神]V2.0	2015SR118699	原始取得 全部权利	2015 年 6 月 29 日
36	游爱刀塔防狼手机游戏软件[简称：刀塔防狼]V2.0	2015SR118027	原始取得 全部权利	2015 年 6 月 29 日
37	游爱星际风暴游戏软件[简称：星际风暴]V1.0	2015SR118639	原始取得 全部权利	2015 年 6 月 29 日
38	游爱乱斗聊斋游戏软件[简称：乱斗聊斋]V1.0	2015SR125786	原始取得 全部权利	2015 年 7 月 7 日
39	游爱塔防无双游戏软件[简称：塔防无双]V1.0	2015SR131628	原始取得 全部权利	2015 年 7 月 13 日
40	游爱仙剑幻境游戏软件[简称：仙剑幻境]V1.0	2015SR135688	原始取得 全部权利	2015 年 7 月 16 日
41	游爱烈焰遮天手机游戏软件[简称：烈焰遮天]V1.0	2014SR059070	原始取得 全部权利	2014 年 5 月 13 日
42	游爱烈焰遮天网页游戏软件[简称：烈焰遮天]V1.0	2014SR092622	原始取得 全部权利	2014 年 7 月 7 日

本公司之子公司天津游爱所拥有的计算机软件著作权如下表所示：

序号	软件名称	编号	取得方式及权利范围	发证日期
1	游爱妖精联盟手机游戏软件[简称：妖精联盟]V1.0	2014SR057195	原始取得 全部权利	2014年5月 9日
2	游爱口袋妖怪大冒险手机游戏软件[简称：口袋妖怪大冒险]V1.0	2014SR133193	原始取得 全部权利	2014年9月 4日
3	游爱萌娘战姬手机游戏软件[简称：萌娘战姬]V1.0	2015SR126119	原始取得 全部权利	2014年7月 7日
4	游爱数据统计分析平台[简称：统计平台]V1.0	2014SR173549	原始取得 全部权利	2014年11 月15日
5	游爱 me2android 工具软件[简称：Me2Android]V1.0	2014SR174601	原始取得 全部权利	2014年11 月17日

3、域名

截至本公开转让说明书签署之日，本公司及本公司之子公司拥有的主要域名如下表所示：

序号	域名	域名类型	注册日	到期日	持有人
1	yhzbonline.com	顶级国际域名	2014年11月13日	2016年11月13日	游爱网络
2	51fyt.com	顶级国际域名	2012年9月11日	2016年9月11日	游爱网络
3	game2828.com	顶级国际域名	2012年9月11日	2018年9月11日	游爱网络
4	game1919.com	顶级国际域名	2012年9月11日	2018年9月11日	游爱网络
5	fyt.cc	顶级国际域名	2012年8月14日	2016年8月14日	游爱网络
6	fytonline.com	顶级国际域名	2012年8月8日	2018年8月8日	游爱网络
7	gzyouai.cn	中国国家顶级域名	2012年3月2日	2016年3月2日	游爱网络
8	gzyouai.net	顶级国际域名	2012年3月2日	2016年3月2日	游爱网络
9	gzyouai.com	顶级国际域名	2012年3月2日	2017年3月2日	游爱网络
10	shyouai.com	顶级国际域名	2014年7月8日	2016年7月8日	上海游爱
11	i9133.com	顶级国际域名	2014年3月18日	2016年3月18日	上海游爱
12	9133.com	顶级国际域名	2004年3月13日	2016年3月13日	上海游爱
13	tjyouai.com	国际域名	2014年2月20日	2016年2月20日	天津游爱

（三）业务许可资格或资质的情况

截至本公开转让说明书签署之日，本公司及其全资子公司上海游爱、天津游爱、香港乐游为开展其主营业务已经取得的业务资质证书情况如下：

1、本公司持有的主要经营资质证书

证书名称	证书编号	有效期至	备注
增值电信业务经营许可证	粤 B2-20130597	2018 年 10 月 25 日	业务种类：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）
网络文化经营许可证	粤网文[2013]038-038 号	2016 年 2 月 5 日	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）
高新技术企业认定证书	GR201344000601	2016 年 10 月 21 日	无
软件企业认定证书	粤 R-2013-0725	长期	无

2、上海游爱持有的主要经营资质证书

证书名称	证书编号	有效期至	备注
增值电信业务经营许可证	B2-20150036	2020 年 2 月 14 日	业务种类：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）
网络文化经营许可证	沪网文[2014]0578-128 号	2017 年 8 月	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
软件企业认定证书	沪 R-2014-0126	长期	无

3、现有运营游戏的经营资质情况

（1）游爱网络运营游戏的经营资质

游爱网络目前共有 6 款游戏正在运营，该等游戏产品取得国家新闻出版广电总局出版许可和文化部备案的情况如下：

序号	游戏名称	出版许可文号	备案文号
1	《比武招亲（武林萌主）》	新广出审[2014]1102 号	文网游备字 [2014]M-CSG006 号
2	《风云天下 OL》	新出审字[2013]1211 号	文网游备字 [2013]M-SLG022 号
3	《幻想江湖》	新广出审[2014]1055 号	文网游备字 [2014]M-RPG012 号
4	《塔王之王》	新广出审[2014]1057 号	文网游备字 [2014]M-SLG007 号
5	《蜂鸟五虎将》	新广出审[2015]538 号	文网游备字 [2014]M-SLG119 号
6	《新风云天下 OL	新广出审[2015]964 号	文网游备字

	《笑傲三国 OL》		[2014]M-SLG008 号
--	-----------	--	------------------

（2）上海游爱运营游戏的经营资质

上海游爱目前共有 8 款游戏正在运营，该等游戏产品取得国家新闻出版广电总局出版许可和文化部备案的情况如下：

序号	游戏名称	出版许可文号	备案文号
1	《非神勿扰》	新广出审[2015]785 号	文网游备字 [2014]M-RPG184 号
2	《比武招亲（武林萌主）》	新广出审[2014]1102 号	文网游备字 [2014]M-CSG006 号
3	《烈焰遮天》	新广出审[2015]13 号	文网游备字 [2014]M-RPG174 号
4	《塔王之王》	新广出审[2014]1057 号	文网游备字 [2014]M-SLG007 号
5	《蜂鸟五虎将》	新广出审[2015]538 号	文网游备字 [2014]M-SLG119 号
6	《新风云天下 OL （笑傲三国 OL）》	新广出审[2015]964 号	文网游备字 [2014]M-SLG008 号
7	《银河争霸》	新广出审[2015]651 号	文网游备字 [2015]M-SLG 0509
8	《百万怪谭》	新广出审[2015]1147 号	文网游备字 [2015]M-RPG0532 号

公司及其子公司在报告期内存在在尚未取得游戏出版许可的情况下即运营该游戏的情况，以及在游戏上网运营后未在规定时间内向文化部办理备案手续的情况。针对该情形，公司实际控制人袁雄贵已出具承诺函，承诺若公司因该事宜受到行政处罚或遭受其他损失的，其承担一切风险和责任，确保公司不会因此遭受任何损失。

（四）特许经营权

截至本说明书签署之日，本公司不涉及特许经营情况。

（五）主要固定资产

截止 2015 年 6 月 30 日，本公司固定资产账面原值为 507.85 万元，固定资产账面价值为 370.40 万元，综合成新率为 72.93%。具体情况如下表所示：

类别	折旧年限	账面原值	累计折旧	账面净值	成新率
办公设备	5	398.66	120.05	278.61	69.89%
运输设备	5	103.41	16.55	86.86	84.00%

其他设备	5	5.78	0.85	4.93	85.29%
合计	-	507.85	137.45	370.40	72.93%

本公司的主要生产及经营设备包括部分车辆，台式及笔记本计算机，服务器设备，测试用手机设备等。上述固定产权属明晰，不存在任何产权纠纷或潜在纠纷。截至本公开转让书签署之日，公司未持有任何房屋或建筑物。

（六）员工

1、员工结构

截至 2015 年 6 月 30 日，游爱网络及子公司共有 490 名员工，结构如下：

（1）年龄结构

年龄分布	人数	比例
20-25	241	49.18%
26-30	189	38.57%
31-35	49	10.00%
36 岁及以上	11	2.24%
合计	490	100.00%

（2）学历结构

学历	人数	比例
研究生	6	1.22%
本科	249	50.82%
专科及以下	235	47.96%
合计	490	100.00%

（3）职能结构

职能	人数	比例
管理人员	14	2.86%
研发人员	307	62.65%
市场推广人员	125	25.51%
财务、人事、行政	44	8.98%
合计	490	100.00%

2、核心业务团队

公司核心业务团队均长期工作于互联网、软件、游戏领域，具有丰富的行业经验，对于移动端网络游戏领域均有深刻的认识。截至本公开转让说明书签署之日，游爱网络核心业务团队成员情况如下：

序号	姓名	出生	职位	主要工作经历及核心能力
1	袁雄贵	1980	董事长 总经理	自 2003 年进入手游行业，曾在北京、广州等地创办多家互联网公司，对市场发展及产品定位拥有敏锐的嗅觉及独到的眼光。创业之前，曾于 2004 年任职于纳斯达克上市公司华友世纪，负责手机游戏研发业务。
2	李道龙	1981	董事 副总经理	于 2006 年 9 月至 2009 年 1 月任广州易播信息科技有限公司联合创始人；2009 年 1 月至 2011 年 9 月为柚子舍联合创始人，负责品牌营销、网络推广；2011 年 9 月至 2012 年期间担任广州菲音信息科技有限公司市场总监。具有较强的市场拓展能力以及行业把握能力。
3	申徐洲	1981	董事 副总经理	计算机专业硕士学历，曾先后就职于华为技术有限公司、微软亚洲工程院、广州菲音信息科技有限公司，分别担任程序员、高级程序员、项目经理职务。
4	玉永兴	1981	董事 副总经理	就读计算机专业，毕业后一直致力于手游技术研究，熟悉手游行业热门技术，擅长解决各种技术难题。其研发产品曾荣获“腾讯智能机联网策略类金企鹅奖”以及“安智 2012 年度优秀游戏奖”。

3、核心业务团队持有公司股份情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司核心业务团队持有公司股份情况如下：

序号	姓名	持股数（股）	持股比例（%）
1	袁雄贵	17,672,932	34.65
2	李道龙	7,703,853	15.11
3	申徐洲	4,988,010	9.78
合计		30,364,795	59.54

4、核心业务团队变动情况

游爱网络的核心业务团队成员均是在有限公司成立初期进入公司，对企业文化了解深入，团队默契。报告期内，本公司核心业务团队稳定，未发生重大变化。

（七）技术研发情况

1、本公司研发费用情况

报告期内，本公司的研发费用构成及占主营业务收入的比例如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
研发支出	1,550.22	5,184.65	3,159.37
营业收入	8,504.90	16,694.20	10,732.92
占营业收入比例 (%)	18.23%	31.06%	29.44%

2、本公司研发人员情况

公司通过引入具有丰富行业经验的研发人员以及主管人员，同时不遗余力地培养自聘新员工，在成立的 4 年时间内建立了一支具有专业开发能力，高开发效率，以及凝聚力的研发团队，并根据研发人员的特长将其分配至不同的网络游戏开发小组当中。团队成员均具有丰富的移动网络游戏研发经验。截止 2015 年 6 月 30 日，公司技术研发团队人员共计 307 人，占公司总人数 490 人的 62.65%。

3、在研项目情况

公司目前在研项目的情况如下：

序号	游戏代号	游戏类型	语言版本类型	游戏特点简介	目前状态
1	FY2	三国题材 SLG	中文及外语版本	SLG 类型，根据公司自有 IP 游戏成熟引擎技术研发。配备公司精英团队研发，目前为筹备阶段。	研发中
2	DLA	休闲	中文版本	单机类型游戏，泡泡龙玩法，回味经典的童年乐趣。知名 IP 主角陪伴几代人成长，轻松玩法，碎片化时间利用，高活跃特性。	研发中
3	OL	恋爱题材 RPG	中文及外语版本	休闲游戏，校园恋爱题材，撬动手游领域广大女性玩家市场。	研发中
4	LTX	奇幻 SLG	中文及外语版本	SLG 类型，抓住玩家交互心理和成就心理，热血国战。采用知名的奇幻素材以及故事情节，丰富背景内容。	研发中
5	Noodle	SLG	中文版本	三国题材全球通服国战类 SLG，着重强化玩家 PVP、公会交流以强烈竞争。	研发中
6	BY2	武侠题材	中文版本	继承公司自有 IP，以武侠	研发中

				题材为背景，以卡通 Q 萌为侠客造型，重点扩展社交元素玩法。	
7	BYH5	RPG 卡牌游戏	中文版本	H5 版以项目为基础，发挥 Html5 技术的优势特点，加强游戏内与社交平台好友以及陌生人的交互设计。	研发中
8	EA	社交养成网络 RPG	中文版本	基于位置服务（LBS）的社交游戏，集经营、养成、收集为一体。	封闭式测试
9	MNZJ	单机弱联网 STG	中文版本	单机休闲竞技乐趣的飞行射击类弱联网手游。游戏操作简单、玩法多样、关卡丰富，有新颖的角色 DIY 系统，多种扭蛋组合方案，灵活改造角色飞行性能等特色设计。	研发中

四、业务经营情况

（一）主要产品和服务的规模及收入情况

报告期内，公司的主营业务收入主要来源于公司自营模式下来自终端游戏用户的充值流水；联合运营模式下来自联运方对游戏充值流水的分成、代理授权金以及委托开发或转让开发所获得的收入。现阶段公司研发及运营的游戏主要收入来源于中国大陆地区。

公司的主营业务具体构成如下图所示：

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
联合运营收入	6,915.78	81.32%	13,076.36	78.33%	7,660.39	71.37%
自主运营收入	1,589.12	18.68%	3,617.84	21.67%	3,072.53	28.63%
合计	8,504.90	100.00%	16,694.20	100.00%	10,732.92	100.00%

其中，报告期内公司按游戏产品区分的营业收入金额如下：

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
风云天下	4,219.02	49.61%	10,948.29	65.59%	7,740.30	72.12%
蜂鸟五虎将	1,488.99	17.51%	615.25	3.69%	-	-
比武招亲	1,016.18	11.95%	3,067.20	18.37%	2,779.79	25.90%
幻想江湖	501.10	5.89%	459.74	2.75%	-	-
烈焰遮天	399.03	4.69%	-	-	-	-
塔王之王	170.75	2.01%	-	-	-	-
其他	709.83	8.35%	1,603.71	9.60%	212.84	1.98%
合计	8,504.90	100.00%	16,694.20	100.00%	10,732.92	100.00%

报告期内，公司游戏业务收入按地区分类构成如下：

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
中国境内收入	6,751.16	79.38%	13,274.52	79.52%	9,224.14	85.94%
中国境外收入	1,753.74	20.62%	3,419.68	20.48%	1,508.78	14.06%
合计	8,504.90	100.00%	16,694.20	100.00%	10,732.92	100.00%

（二）主要客户情况

报告期内各期间，公司前五大客户清单如下：

单位：万元

2015 年 1-6 月			
单位名称	金额	占营业收入比例	收入类型
广州指尖跃动网络科技有限公司	1,094.58	12.87%	充值分成收入/授权金收入
深圳市创梦天地科技有限公司	739.27	8.69%	充值分成收入
易幻网络有限公司	632.56	7.44%	充值分成收入
飞鱼数位游戏股份有限公司	586.90	6.90%	充值分成收入
成都卓星科技有限公司	446.94	5.26%	充值分成收入
合计	3,500.25	41.16%	-
本年度主营业务收入	8,504.90	100.00%	-
2014 年度			
易幻网络有限公司	1,616.14	9.68%	充值分成收入
深圳市创梦天地科技有限公司	1,423.90	8.53%	充值分成收入
广州指尖跃动网络科技有限公司	1,190.41	7.13%	充值分成收入/授权金收入
成都卓星科技有限公司	999.84	5.99%	充值分成收入

上上签科技有限公司	977.55	5.86%	充值分成收入
合计	6,207.84	37.19%	-
本年度主营业务收入	16,694.20	100.00%	-
2013 年度			
广州菲音信息科技有限公司	2,183.87	20.35%	充值分成收入
汇友数码（深圳）有限公司	1,155.73	10.77%	充值分成收入
易幻网络有限公司	1,132.42	10.55%	充值分成收入
Apple Inc.	1,040.41	9.69%	充值分成收入
上上签科技有限公司	347.80	3.24%	充值分成收入
合计	5,860.23	54.60%	-
本年度主营业务收入	10,732.92	100.00%	-

注：广州指尖跃动网络科技有限公司的收入包括报告期内游爱网络与其全资子公司上海游民网络科技有限公司之间的交易所产生的收入。

报告期内，公司不存在董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、其他主要关联方或持有公司 5%以上股份的股东持有各期前五名客户的权益的情形。

报告期内，公司的主要客户较为稳定，且一般归属于某一专属游戏平台。例如，易幻网络有限公司主要为公司游戏产品在境外的独家代理，深圳市创梦天地科技有限公司（NASDAQ:DSKY）通过自有平台乐逗游戏为公司进行联运发行，Apple Inc.（即苹果公司）（NASDAQ:AAPL）通过其 App Store 这一 IOS 分发平台与公司进行联运合作等等。针对上述平台，公司会有选择地在新游戏上线时决定是否采用既有游戏合作平台进行联运发行，若公司认为联运商的游戏平台不适合游戏的代理发行运营，则可能从市场中挑选适合游戏属性以及玩家特征的新游戏平台进行合作尝试，使得公司的主要客户在各年度间存在变化。重要客户结构变化并不影响公司收入规模的扩大。因此，公司不存在对主要客户的依赖风险。

（三）主要供应商以及采购情况

1、主要原材料采购情况

报告期内，公司主要采购为支付给第三方渠道商的分成成本，支付给带宽及服务器供应商的 IDC 数据服务成本，以及购买固定资产的支出。2013 年度、2014 年度以及 2015 年度 1-6 月，公司支付的总采购额（不含税）分别为 2,704.40 万元，3,255.12 万元以及 870.93 万元。

2、主要供应商

报告期内各期间，公司前五大供应商清单如下：

单位：万元

2015 年 1-6 月			
单位名称	金额	占本年采购比例	采购类型
成都亿客游科技有限公司	342.44	39.32%	渠道推广服务分成
江苏名通信息科技有限公司	141.26	16.22%	渠道推广服务分成
广东奥飞数据科技股份有限公司	76.19	8.75%	带宽及服务器成本
广州裕正网络科技有限公司	63.25	7.26%	带宽及服务器成本
广东睿江科技有限公司	54.27	6.23%	带宽及服务器成本
合计	677.41	77.78%	-
当年度总采购额（不含税）	870.93	100.00%	-
2014 年度			
广州菲音信息科技有限公司	550.31	16.91%	渠道推广服务分成
广州指尖跃动网络科技有限公司	542.12	16.65%	渠道推广服务分成
江苏名通信息科技有限公司	380.22	11.68%	渠道推广服务分成
成都亿客游科技有限公司	314.48	9.66%	渠道推广服务分成
广东睿江科技有限公司	271.51	8.34%	带宽及服务器成本
合计	2,058.64	63.24%	-
当年度总采购额（不含税）	3,255.12	100.00%	-
2013 年度			
广州菲音信息科技有限公司	593.60	21.95%	渠道推广服务分成
广州指尖跃动网络科技有限公司	557.61	20.62%	渠道推广服务分成
江苏名通信息科技有限公司	439.89	16.27%	渠道推广服务分成
广州顶佳信息科技有限公司	128.17	4.74%	固定资产采购
广东睿江科技有限公司	121.80	4.50%	带宽及服务器成本
合计	1,841.06	68.08%	-
当年总采购额（不含税）	2,704.40	100.00%	-

注：其中成都亿客游科技有限公司的渠道推广服务分成包括支付给其全资子公司成都亿客游文化传媒有限公司的渠道推广服务分成。

在报告期内，公司不存在董事、监事、高级管理人员和核心技术人员，其他主要关联方或持有公司 5%以上股份的股东持有各期前五名供应商的权益的情形。

公司的分成采购主要为渠道推广采购，与联运模式类似，公司会选用符合游戏属性以及玩家流量转化潜力的渠道推广商进行推广服务的运作。除主要渠道推广服务的供应商外，公司同时对接了数十家大型以及中小型渠道推广服务供应商，使得公司能够全方位地转化用户流量成为游戏用户，综合运用长尾优势。公司的固定资产采购、带宽及服务器成本均根据公司的实际需求进行采购。其中，带宽

及服务器的 IDC 数据服务采购既需要考虑游戏运营时的网络流畅程度以及性价比，同时需要考核供应商的灾备配置能力以及数据设备容量。公司长期与多个带宽及服务器数据服务供应商进行 IDC 数据服务的采购，因此造成供应商在各年度间存在变动。重要供应商的结构变化并不影响公司采购规模的扩大。因此，公司不存在对主要供应商的依赖风险。

（四）重大业务合同及履行情况

1、销售合同

报告期内，公司及控股子公司与各期重要客户签订的重大销售合同及其具体执行情况如下表所示：

序号	公司名称	合同简称	执行期间	执行情况
1-1	上海游民网络科技有限公司	手机游戏《比武招亲》推广运营协议	2015.03.01-2017.02.28	执行中
1-2	上海游民网络科技有限公司	手机游戏《蜂鸟五虎将》联运原协议以及权利义务转让协议、补充协议及续约协议	2014.09.01-2017.06.30	执行中
1-3	飞鱼数位游戏股份有限公司	行动装置游戏专属授权协定及补充协议《五虎将》	2014.03.10-2016.03.09	执行中
1-4	飞鱼数位游戏股份有限公司	《风云天下 OL》行动装置游戏专属授权协定及补充协议	2014.02.01-2016.01.31	执行中
1-5	上上签科技有限公司	《比武招亲》游戏授权代理合同及补充协议	2013.07.01-2016.06.30	执行中
1-6	上上签科技有限公司	《比武招亲》泰国游戏授权代理合同	2014.04.30-2017.04.29	执行中
1-7	上上签科技有限公司	《幻想江湖》游戏授权代理合同	2013.12.16-2016.12.15	执行中
1-8	汇友数码有限公司	《比武招亲》安卓版联合运营协议及终止协议	2013.04.01-2013.12.31	执行完毕
1-9	汇友数码有限公司	《笑傲三国 OL》联合运营协议	2013.04.01-2014.03.31	执行完毕
1-10	深圳市创梦天地科技有限公司	中文版《烈焰遮天》手机网络游戏独家发行和运营协议及补充协议	2014.06.12-2017.06.11	执行中
1-11	深圳市创梦天地科技有限公司	Android 中文版《比武招亲》手机网络游戏联合发行与运	2013.03.01-2015.02.28	执行完毕

		营协议		
1-12	深圳市创梦天地科技有限公司	Android 中文版《笑傲三国 OL》手机网络游戏联合发行与运营协议及补充协议	2013.05.01-2017.04.30	执行中
1-13	广州菲音信息科技有限公司	技术开发委托合同、补充协议以及终止协议	2011.12.02-2014.01.01	执行完毕
1-14	易幻网络科技有限公司	关于《蜂鸟五虎将》手机游戏之东南亚地区独家许可协议	2014.11.21-2017.11.20	执行中
1-15	易幻网络科技有限公司	关于《笑傲三国》手机游戏之游戏独家许可协议及补充协议	2013.01.06-2015.01.05	执行完毕
1-16	易幻网络科技有限公司	《新风云天下 OL》联合运营协议	2015.01.06-2016.01.05	执行中

注：1、部分合同具有默认续约条款，若合同到期之日，双方未提出异议，则在原合同基础上自动续约一年。

2、业务合同之补充合同，若其合同期限在主合同期限之内，则不单独披露补充合同的起日期。

2、采购合同

报告期内，公司及控股子公司与各期各大供应商签订的重大采购合同及其具体执行情况如下表所示：

序号	公司名称	合同简称	执行期间	执行情况
2-1	成都亿客游科技有限公司	《五虎将》推广合作协议及权利义务转让协议	2014.07.01-2015.06.30	执行完毕
2-2	成都亿客游科技有限公司	《比武招亲》推广合作协议及续约补充协议	2014.04.28-2016.04.30	执行中
2-3	成都亿客游科技有限公司	《笑傲三国 OL》推广合作协议	2013.07.01-2014.12.31	主体变更 原协议执行完毕
2-4	成都亿客游文化传媒有限公司	修改分成及主体变更协议及补充协议	2015.01.01-2016.6.30	执行中
2-5	江苏名通信息科技有限公司	《风云天下 OL》推广合作协议	2013.02.01-2013.12.31	执行完毕
2-6	江苏名通信息科技有限公司	《笑傲三国 OL》推广合作协议	2014.02.02-2015.02.01	执行完毕
2-7	江苏名通信息科技有限公司	《新风云天下 OL》推广合作协议	2015.04.01-2016.03.31	执行中
2-8	江苏名通信息科技有限公司	《比武招亲》推广合作协议	2014.03.26-2016.03.31	执行中

	技有限公司	及补充协议		
2-9	江苏名通信息科技有限公司	《五虎将》推广合作协议及权利转让协议	2014.07.24-2015.07.31	执行完毕
2-10	广州指尖跃动网络科技有限公司	《风云天下 OL》合作运营协议、权利义务转让协议以及补充协议	2013.04.01-2014.10.31	执行完毕
2-11	广州裕正网络科技有限公司	《笑傲三国 OL》推广合作协议及补充协议	2013.07.01-2015.06.30	执行完毕
2-12	广州裕正网络科技有限公司	《五虎将》推广合作协议权利义务转让协议	2014.08.01-2015.07.31	执行完毕
2-13	广州菲音信息科技有限公司	《风云天下》联合运营协议、补充协议及终止协议	2012.09.29-2014.01.01	执行完毕
2-14	广州顶佳信息科技有限公司	长期合作合同	2014.03.04	长期有效
2-15	广东奥飞数据科技股份有限公司	互联网数据中心业务合同书及补充协议	2014.04.01-2016.07.31	执行中
2-16	广东睿江科技有限公司	互联网数据中心业务合同书及补充协议	2014.08.01-2015.07.31	到期无异议自动续约
2-17	广东睿江科技有限公司	广州游爱 IDC 服务协议	2013.05.01-2013.07.31	到期无异议自动续约
2-18	广东睿江科技有限公司	互联网数据中心业务合同书	2014.08.01-2015.07.31	到期无异议自动续约

注：1、部分合同具有默认续约条款，若合同到期之日，双方未提出异议，则在原合同基础上自动续约一年。

2、业务合同之补充合同，若其合同期限在主合同期限之内，则不单独披露补充合同的起日期。

五、商业模式

（一）主营业务经营模式

1、采购模式

（1）服务器、带宽及设备采购模式

公司主营业务是移动网络游戏研发和运营，不存在生产型企业的原材料采购或资源采购。公司的采购主要包括游戏研发及运营用途服务器采购、电脑等硬件设备采购、租赁 IDC 机房以及带宽、渠道推广采购、购买技术软件和办公软件等采购内容。其中，对于渠道推广的采购详见本节“五、商业模式”之“（一）主营业务经营模式/1、采购模式/（2）推广服务采购模式”中的相关内容。此外，

购买或者租赁服务器、带宽以及机房设备为日常软硬件产品采购的主要组成部分。

对于服务器、带宽以及机房设备的租赁可以为公司节约大量的设备与网络维护成本。公司除少量研发用途服务器外，大部分游戏所采用的服务器、带宽以及机房设备均向供应商进行租用，免除了配置大量的硬件维护人员对购买的设备进行维护，以及添置过多灾备设备对损坏的服务器进行更替的昂贵费用。

由于采购或租赁的服务器设备及带宽是移动网络游戏运营的关键硬件环境，需要项目运营部门以及商务部门的共同介入。对服务器、带宽以及设备的采购流程如下：

①供应商选择流程

商务部门根据研发部门提交的本年度拟上线游戏计划进行服务器供应商的初步选择。商务部门选择市场中信誉较好以及有类似移动网络游戏运作经验的供应商，经初步的筛选后，与合作方进行商务谈判，并要求提供相应的服务器以及网络环境给运营部门进行测试。运营部门将会向商务部门提交经测试满足游戏运行相关指标的合作方，商务部门进行二次审核后，与设备带宽提供商签订框架协议，约定不同品牌的不同配置的单台服务器以及机房区域的租赁、带宽费。

②服务预采购流程

运营部门每月针对未来一个月已上线游戏的开服数量以及新游的上线情况做进行预测，并提交商务增开新服需求给研发部门。研发部门收到增开新服的需求后进行审核，确定所需的物理服务器数量，向商务部门提交服务器采购申请。

运营部门根据项目运营小组提供的现有服务器运营状况以及现存合作供应商的服务器、带宽以及机房设备库存量，整理出一份服务器需求量统计。并递交商务部门审核。商务部门根据每个游戏项目以往所租赁的服务器机房运行情况，将统计好的需求量进行相应分配，并将分配计划发送到各地机房中，供应商收到分配计划以及新增服务器开服要求后，与运营部门进行沟通，提供新服务器相应资料，运营部门将其作为服务器库存。

③服务启用流程

每周研发项目组将启用服务器的游戏具体需求发送至运营部门，运营部门根据服务器库存情况实施调配，若服务器库存量能够满足项目组要求，即进行相应记录安排研发项目组进行服务器软件的装载运行；若服务器库存不足，则向商务

部门发送临时采购需求邮件，采购商务将根据邮件需求，向相应的供应商补充下单，说明品牌，配置，带宽数量，以及需求时间。IDC 合作商收到相应需求在指定时间完成配发以及服务器准备工作。

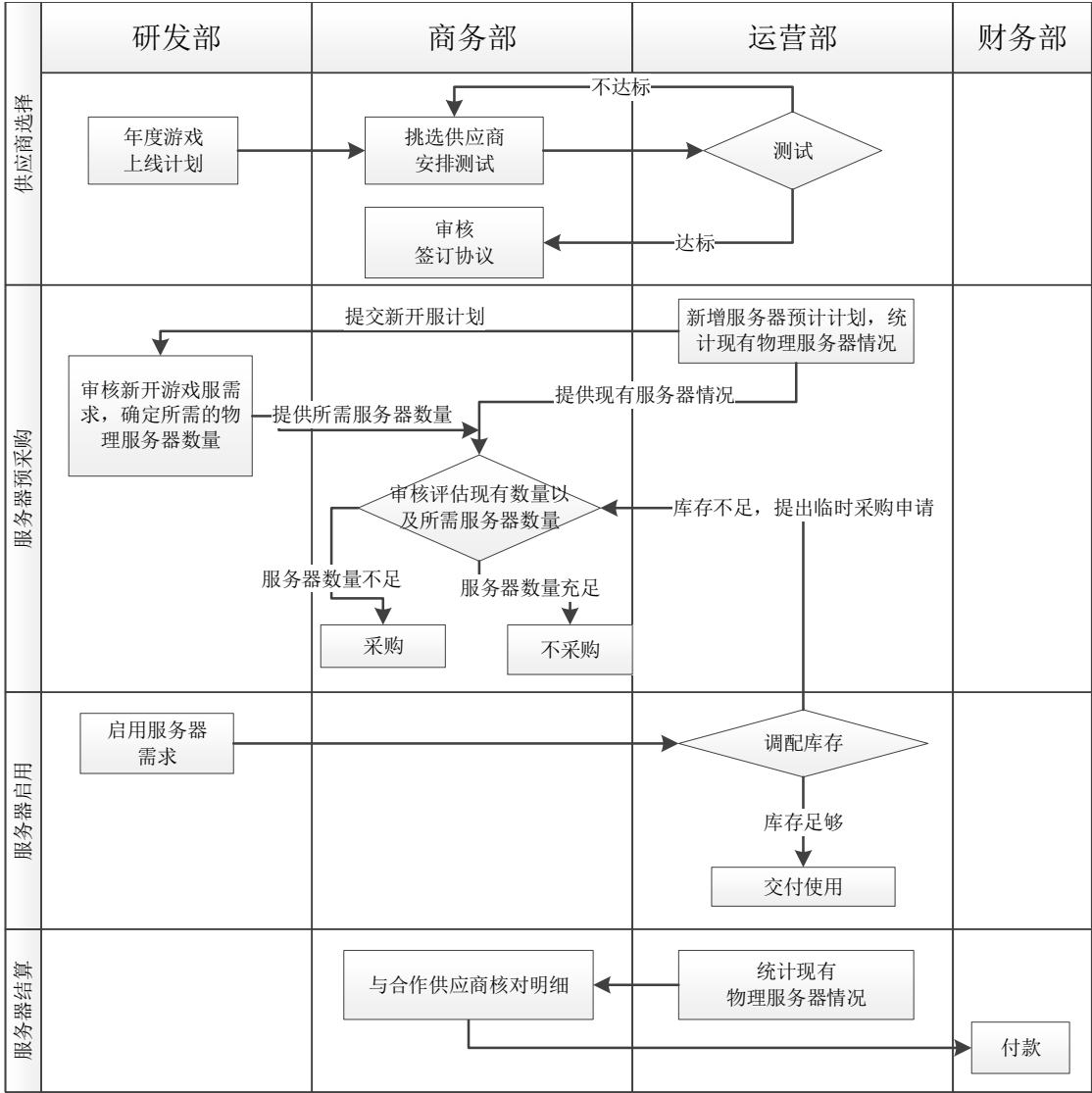
④服务结算流程

每月月初，运营部门会将上月实际使用的服务器列表情况，如服务器使用数量，对应供应商以及机房位置，启动使用时间，使用的品牌以及配置发至商务部门，商务部门对各合作供应商进行相应的使用明细、支付金额统计，最终与供应商对账。核对无误后，商务部门向财务部门提交付款申请。在收到供应商所开具的服务发票后，财务部门向供应商进行付款。

⑤运行与定期检查流程

对于正在运行的服务器设备，运营部门将会在固定周期对服务器进行扫描排查，并且每日将服务器中的游戏数据以及游戏记录保存至备份数据系统。

公司的服务器、带宽及设备采购业务流程图如下：



(2) 推广服务采购模式

公司的市场推广，主要指的是公司对已上线或即将上线的游戏进行营销活动。公司主要采用联合第三方推广渠道公司(或简称“推广渠道商”)的线上推广方式，以单个游戏作为推广主体。推广渠道服务是公司采购的重要内容，公司通过推广渠道服务将游戏产品推广至游戏用户的视线之中，并采用游戏充值流水分成的形式向第三方推广渠道公司支付采购款项。

公司的推广渠道服务采购流程如下：

①推广渠道供应商选取流程

在推广渠道流程开始前，研发部门首先向商务部门知会游戏拟上线进行测试。商务人员从研发部门获得在研游戏测试情况说明，并根据在研游戏的游戏类型、目标客户人群、计划登录的手机游戏系统（如安卓、IOS）等，结合网游媒体、

移动互联网营销平台、社交类平台、搜索引擎营销、视频分享网站等可用渠道，制定合适的渠道推广策略并选择第三方推广渠道公司。公司市场部商务专员将通过各推广渠道商过去的推广案例、目标客户、营销和技术实力等综合评估推广渠道商是否适合特定游戏的推广宣传。

②推广渠道合同签订流程

在选定渠道商后，商务部门首先向公司各部门提交合作合同评审表，将拟定的合同条款分别交由商务部门负责人、上线研发项目负责人、研发主管副总、财务部门以及法务部门审阅，征询各部门专业意见。各部门将意见汇总至商务处并进行合作讨论后，商务部门与供应商进行交流并确定修订后的合同条款内容。商务部门将更新后的合同条款再次提交各上线研发项目负责人、相关部门负责人以及副总经理、总经理进行审批。审批完成后，公司与第三方推广渠道公司签订推广合同。

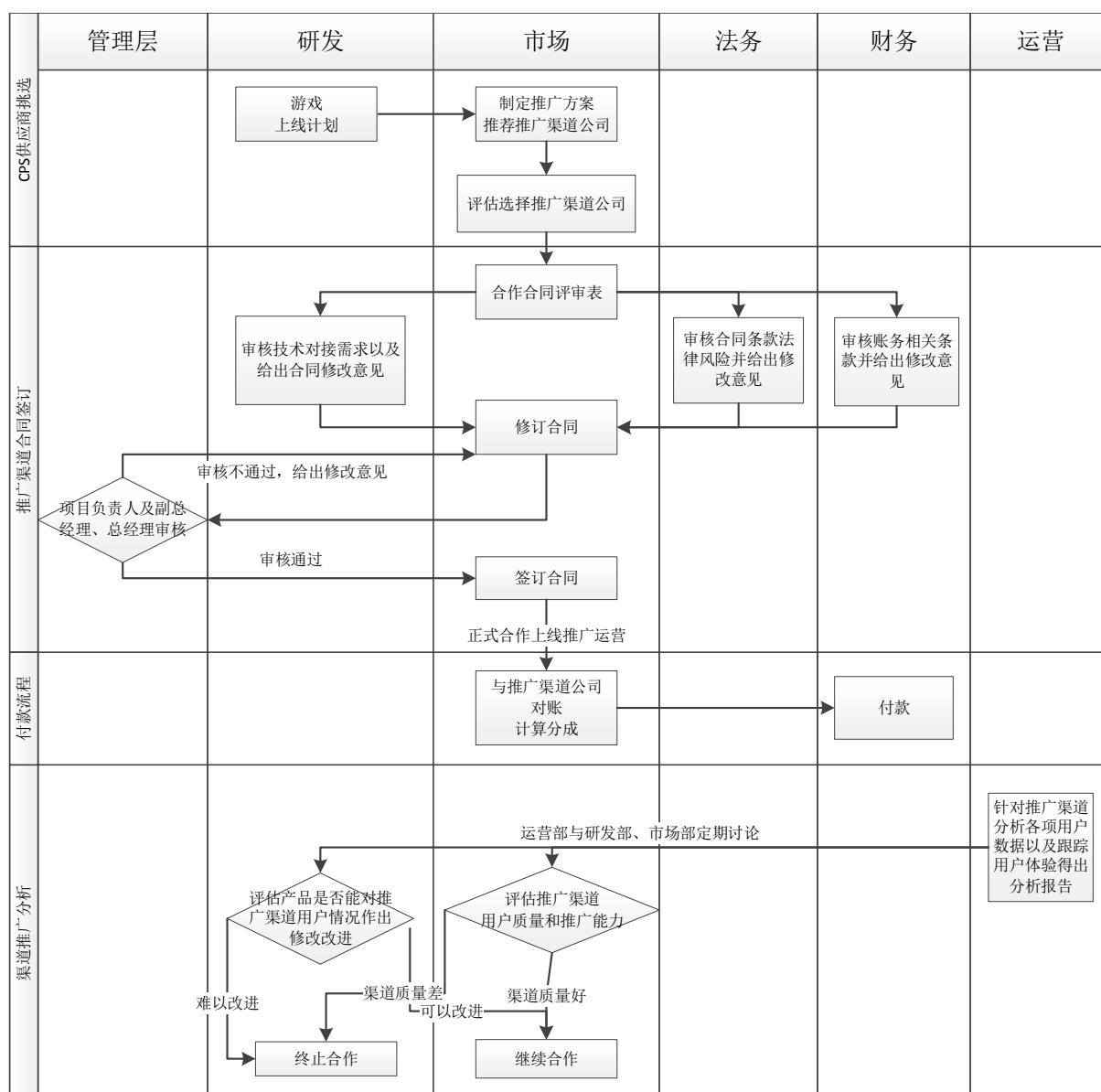
③推广渠道结算付款流程

公司会向第三方推广渠道公司开放充值计费系统端口，以供双方同时监测通过推广渠道商所引入的游戏用户充值金额，作为向推广渠道商支付推广采购费用的计算基础。每月月底或固定期间期末，公司市场部商务人员与第三方推广渠道公司进行充值数据对账，根据双方确定的充值结果以及与第三方推广渠道公司签订的运营合同中的分成比例，计算对第三方推广渠道公司的分成。对账结果无误后，商务专员向财务部提交付款申请。财务部门收到渠道推广商所开具的服务发票后，在信用期内向渠道推广商支付推广费用。

④渠道推广分析流程

公司运营部门定期对来自各推广渠道公司的充值计费结果进行分析，主要分析该渠道的用户来源，付费用户数量以及用户留存度，推广渠道公司的推广能力以及推广力度，是否存在影响用户体验以及运营环境的操作方式。对于部分推广能力差、用户转化率差的推广渠道公司，运营部门将统计清单并且与研发部门、市场部门进行定期讨论，在完成对其推广服务采购付款后，暂停或停止与推广渠道商之间的合作。

公司的推广服务采购流程图如下：



2、研发模式

研发能力是公司最主要的市场竞争力，为规范游戏研发的流程，提高效益，降低风险，塑造公司品牌实力，公司制定了《研发项目基本管理办法》，将游戏的研发作为内部控制的重要环节进行。

根据《研发项目基本管理办法》，游戏的研发共经历立项阶段、DEMO 版本阶段、封测版本、收费公测、上线运营等 5 个阶段。每个阶段均确立了严格的阶段任务分配、控制节点、需要填报的准备材料，审核标准以及归档方式。对于单个游戏的研发过程中所涉及的各个公司职能，如策划、市场、技术、美术、人力、测试、音乐、运营等进行了严格的分工和把握。要求每一部均进行审核、预算等措施。通过上述内部控制节点，公司能够在最大程度上协作所有参与游戏研发的

部门，做到资源配置最优化，重复工作最低化，责任明确、量化指标。

具体游戏研发各阶段流程控制情况如下：

（1）立项阶段

①初步立项

具有游戏创意的研发部门游戏制作人填写《立项申请表》。申请表内容包括项目预算，人员配置，项目内容介绍，计划推进进度，可能存在的风险以及表现形式，风险控制方式。其中，项目内容介绍作为产品的核心内容，由制作人及策划人员通过多轮讨论得出。游戏的立项评审需分别通过申请部门、人事行政中心、财务部门以及总经理的审批。通过初步立项审批的游戏项目，公司明确游戏类型、题材、策划框架等初始工作。

②可行性研究阶段

在可行性研究阶段，项目负责人需对项目的可行性进行分析，包括市场情况分析、游戏概述、技术分析、美术表现、投入与收益分析。项目负责人需细化立项申请中的游戏成功因素，将通过技术预演及策划框架，对项目进行可行性分析，同时对潜在风险提出解决方案。该阶段公司对游戏项目可行性的标准包括：游戏具有可深度挖掘的核心乐趣及游戏亮点；游戏规划简单明了，阐述清晰；游戏商业模式清晰；相比同类产品有明显的竞争优势；游戏用户定位明确；项目有合理的预算和风险评估；前后端技术架构文档通过审核，无技术硬性瓶颈；风险点有合理的解决方案；提出清晰的人员规划和相关工作安排，有明确的到位时间与相关需求等等。通过对于上述标准的评价、修正以及验收系统，公司可以决定对该项目投入的资源。根据各参与部门的评审意见，立项申请人将重新拟稿并将评审意见中提及的潜在风险或疑问加以细化分析，并重新提交公司审核。公司启动可行性分析评审会议，由研发部门负责人、市场部门负责人、具有游戏研发经验的3-5名负责人参会并进行可行性分析评审投票。可行性分析评审完成后，公司项目将进入研发阶段。

（2）研发阶段

项目制作阶段，项目负责人以及项目组将以 Demo 版本的开发作为主要工作内容，向研发部门负责人提交 Demo 版本工作目标以及 Demo 版本工作计划，明确列示完成每一部分游戏开发所需的时间以及应当达到的评价效果，责任明确到

每一位项目组成员。**Demo** 版本游戏主要是演示正式软件的部分功能，使用者可以从中得知软件的基本操作。随着研发工作的开展，项目组需定期安排 **Demo** 版本演示会议，所有项目组成员均可在 **Demo** 版本演示过程中提出优化建议或对游戏内容进行增删。该部分的讨论将记录形成会议纪要后，项目负责人将此阶段的工作进度、工作结果及时汇报给研发部门负责人、评审委员会和研发负责人。

（3）封闭式测试阶段

封闭式测试阶段的主要工作内容是将 **Demo** 版本游戏结合成为可独立运行的封闭式测试游戏版本。项目负责人需提交封测版本工作目标以及封测版本工作进度，并不断更新目标与进度以实现对整个开发过程的统一协调。封测产品作为初步完成品，通常只在公司范围内的软件开发者内部交流。当游戏开发至可运行状态时，项目组成员将安装封闭式测试版本游戏，通过不断试玩以及讨论对游戏提出修正建议，形成封测版本演示会议纪要。该阶段完成的标志是形成基本顺畅，无重大问题的游戏版本。项目负责人将无重大问题的游戏版本提交至研发部门负责人处。研发部门负责人审核启动测试版本无重大异常后，将游戏拟上线进行外部测试的申请提交至商务部门以及运营部门，申请对接推广渠道商并提出服务器需求。对服务器的架设以及推广渠道商的引入请分别参见本节“五、商业模式/（一）主营业务模式/1、采购模式/（1）服务器、带宽及设备采购模式”以及“（2）推广服务采购模式”

（4）公开测试阶段

当游戏进入公开测试阶段，项目组将拟定公开测试阶段工作目标以及工作计划。当游戏启动公测后，运营部门负责对游戏运行状况进行监控，收集游戏用户对游戏的反馈并提交至研发部门，由项目组进行修正以及版本更新。另一方面，项目组也对备份数据服务器中采集的用户数据进行分析，综合用户的行为频率进行参数调整，并发掘可能的新收费点。在公测阶段最后，项目组起草并提交《正式运营版本报告》以及《研发项目收费评审表》，市场部门、研发部门、财务部门以及公司总经理根据运营报告的内容，对项目进行评审并最终决定是否将产品发行上线并收费。

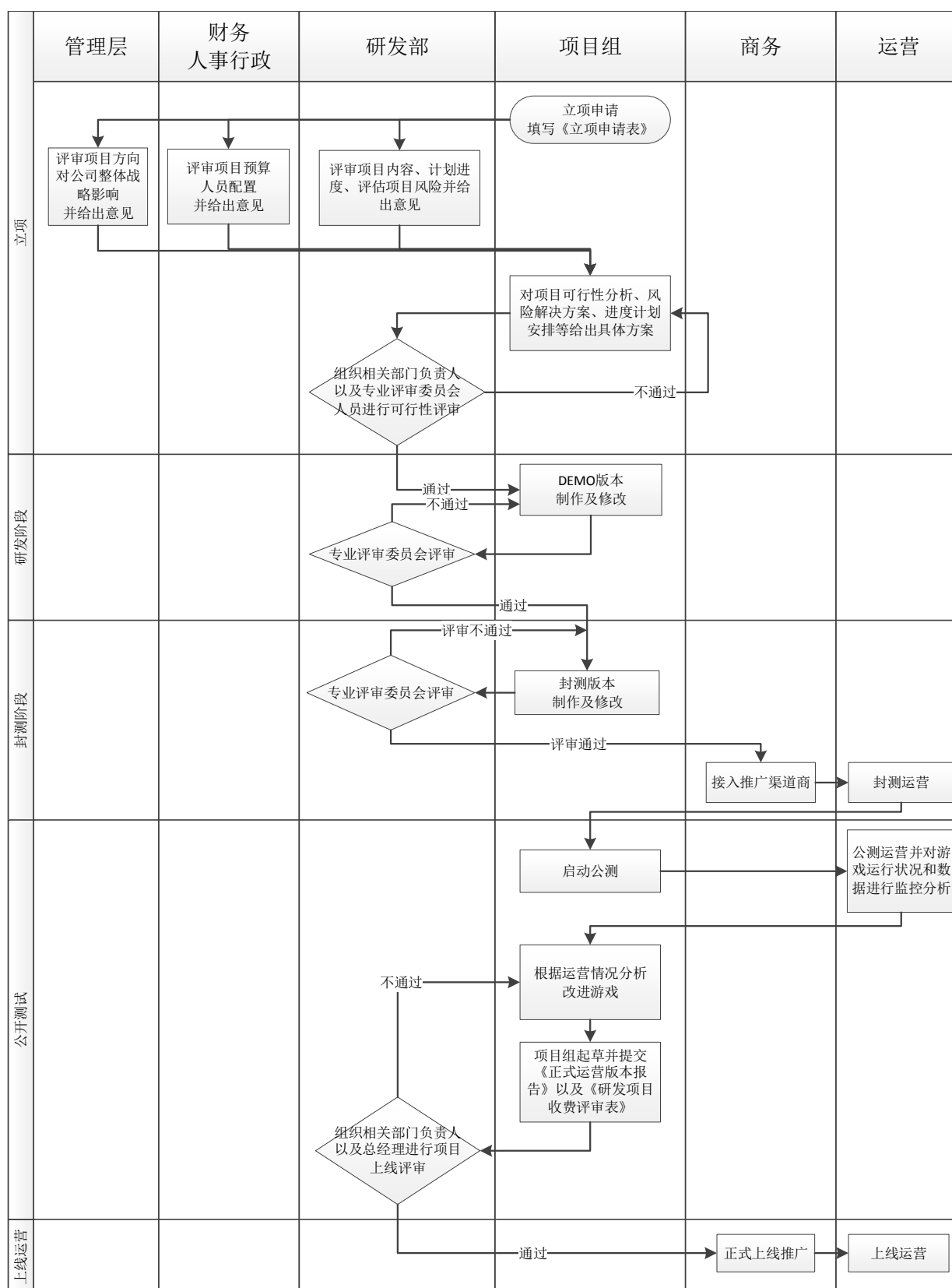
（5）上线运营与产品更新

公司将游戏进行正式运营并收费，与联运商、推广渠道商签订联运合同、独

家代理合同或推广合同。

在正式运行过程中，研发部门继续跟进产品的运作，对于运营部门在运行过程中发现的 BUG 或设计瑕疵予以修正。对于具有良好用户群体保有量以及市场潜力的产品，研发部门将定期提交新版本或资料片的立项申请，进行新版本的研发工作。

公司的游戏研发各阶段流程图如下：



3、运营模式

公司的移动网络游戏业务主要分为两种运营模式：自主运营模式以及联合运

营模式。自主运营模式是指公司独立进行游戏产品研发、开展游戏发行运营活动、联合小型渠道推广商进行产品推广的运营模式。联合运营模式是指公司与第三方游戏运营公司或运营平台共同进行游戏产品的发行运营以及推广活动的运营模式。

（1）自主运营模式

公司的自主运营模式是指公司独立进行移动网络游戏产品的研发与更新，负责游戏运营环境以及服务器构建维护工作，架设并维护游戏产品数据库系统、虚拟货币充值系统以及其支付端口，维持独立的运营管理和客服管理，联合小型渠道推广商进行游戏产品推广的运营模式。

在自主运营模式下，游戏用户可以通过公司的官方网站、公开的 APP 发布平台，以及小型渠道推广商的推广链接获取公司的游戏客户端，并在客户端中完成新用户注册，登录服务器进行游戏。公司作为移动网络游戏的研发商与发行运营商承担了移动网络游戏研发运营发行过程中的绝大部分职能，涉及大量的流程运作，需制定严格的内部控制标准，实现有效的资源整合，最大化企业的经济效益和社会效益。本公司的自主运营模式流程如下：

①服务器架设及支持流程

公司研发团队在游戏研发过程中即对拟测试游戏提出上线申请，运营部门与商务部门根据研发团队拟上线测试游戏或拟相关需求进行开关服时间的对应安排，并与服务器资源提供商保持沟通，提出采购需求。对服务器的采购管理流程参见本节“五、商业模式/（一）主营业务经营模式/1、采购模式”之相关内容。

对于已上线游戏的服务器维护由游戏运营团队负责，游戏运营团队根据游戏运作的实际情况，提出游戏新开服务器、升级服务器数据、合并已有服务器数据或最终关闭服务器的申请。并在申请获得审批后，执行上述服务器操作活动。为规范公司服务器的管理控制，确保服务器的安全、稳定运行，公司制定了《服务器运营管理制度》，由运营团队人员据此部署服务器并对其进行维护。

②数据系统控制流程

游戏数据系统包括游戏的充值计费系统、服务器数据库及日志系统以及备份数据库系统。公司通过上述系统对所运营的游戏进行监控和管理，同时记录游戏运营中所产生的状态数据。

i.充值计费系统

游戏充值计费系统记录了游戏用户的实际充值金额，以及对应实际充值对游戏用户发放虚拟货币的过程。玩家在服务器数据系统中向充值计费系统提交虚拟货币购买申请。充值计费系统接收该申请后，通过第三方支付平台完成玩家的充值工作，并在充值计费系统中进行记录，最终向服务器数据系统发送数据要求，在服务器数据系统中向玩家发放虚拟货币。在自营模式下，公司会向第三方推广渠道公司开放充值计费系统端口。

ii.服务器数据库及日志系统

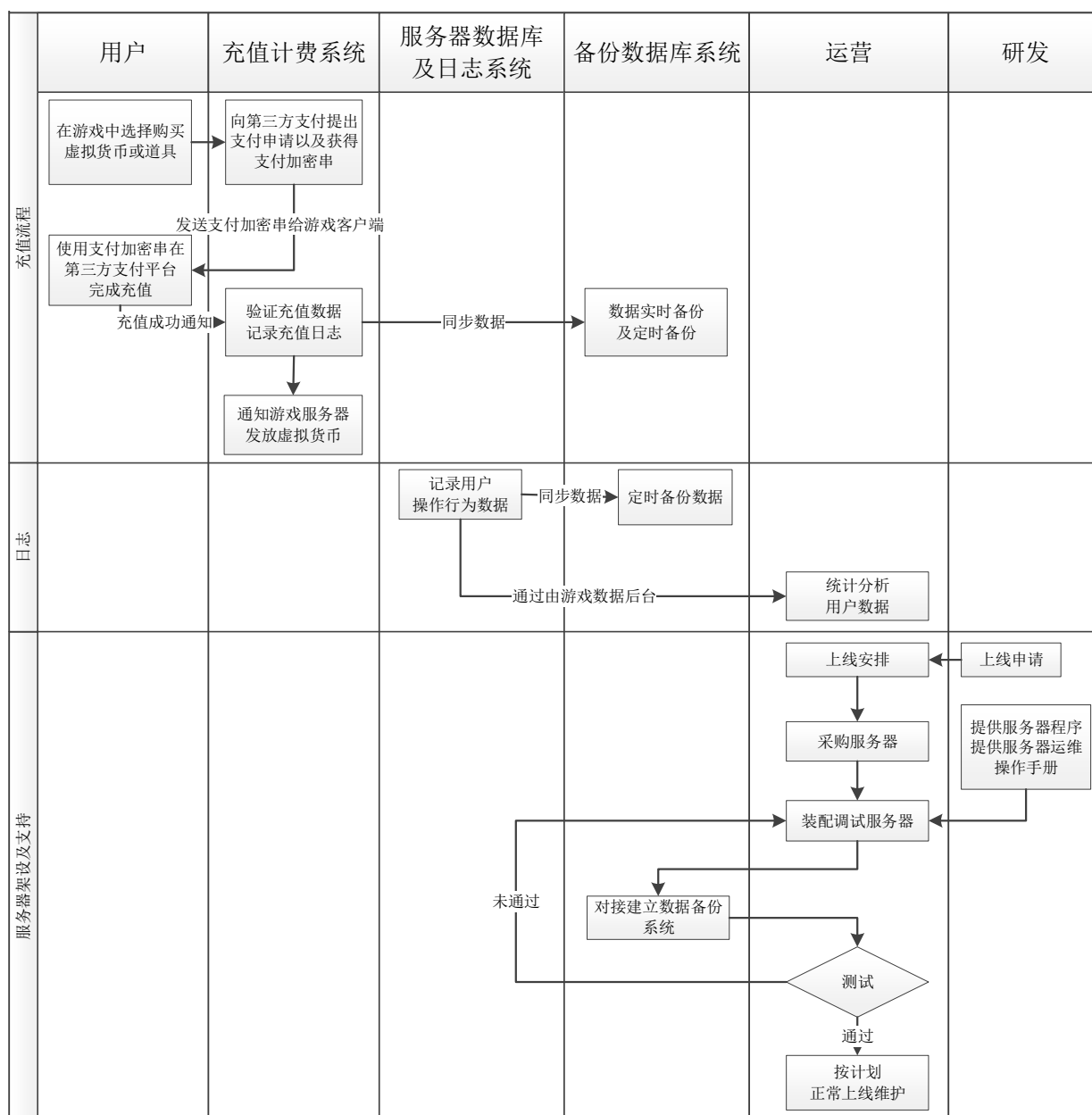
服务器数据库及日志系统包含了所有游戏数据信息以及游戏用户在游戏中创建的账户信息，是多个移动网络用户在服务器端进行游戏的软件环境。除了维持正常的游戏运行之外，服务器数据系统还记录了用户在游戏中的所有行为，包括用户的账号注册行为、账号登录行为、游戏操作行为、道具消耗行为、向充值计费系统申请付费获得金币或道具行为，短期实时用户账号状态记录等等。

此外，运营团队在游戏运行过程中所记录的数据同样可以用于对游戏用户的行为分析，根据数据分析结果评估游戏产品的运行状况，以选择合适的促销、更新、修正以及举行游戏内虚拟社区活动，增加游戏用户的留存率以及游戏忠实度。

iii.备份数据库系统

备份数据库系统在每日凌晨对前一日服务器数据系统的游戏数据形成整体备份，以供未来对游戏数据的恢复。通过对游戏数据的及时记录、备份，公司始终保持稳定的游戏运行环境，在游戏用户遭遇道具或装备丢失、账号丢失、充值与游戏数据差异、大规模数据损坏等极端情况下，能够将用户游戏数据或整体服务器数据恢复至最近一次的备份、记录时点。

公司的数据系统控制流程图如下：



③市场推广流程

公司的市场推广，主要指的是公司对已上线或即将上线的游戏进行营销活动。公司主要采用联合第三方推广渠道公司的线上推广方式，以单个游戏作为推广主体。在选定渠道商并通过内部审核后，公司第三方推广渠道公司签订推广合同。由市场部门的渠道运营人员以及流量采购人员协调制作推广素材，并发给第三方推广渠道公司进行推广。游戏用户可通过第三方推广渠道公司提供的链接跳转至公司官方网站或数据库进行游戏的下载以及注册。在商务推广进行过程当中，发行中心将会根据来自不同第三方渠道推广公司的用户数量、用户增长量、用户注

册转化率、千人曝光量、曝光人群以及曝光地区等数据，对合作方进行评估。选取具有较好推广成果的第三方推广渠道公司进行进一步合作。

对游戏产品的市场推广流程以及相关采购过程详见本节“（四）主营业务经营模式/1、采购模式/（2）市场推广服务的采购模式。

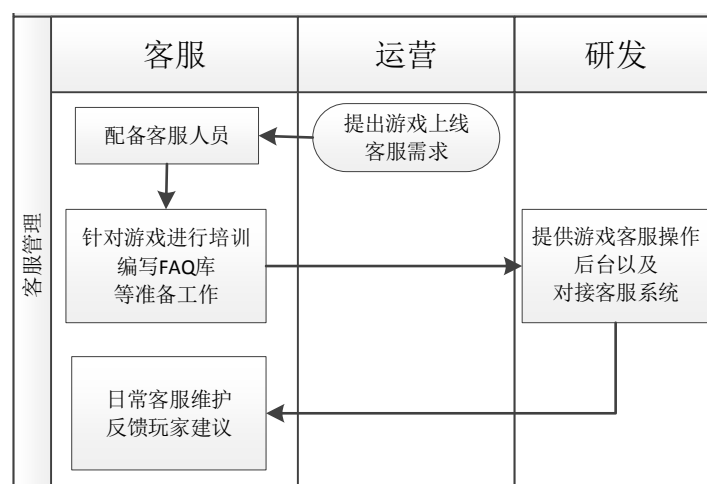
④支付渠道管理流程

自主运营模式下，游戏用户可以选择支付宝、财付通、易宝等第三方支付平台完成支付过程。具体流程为：游戏用户在游戏中确定进行游币的购买，服务器数据库系统将同步该请求至充值计费系统。充值计费系统向玩家提供前述支付方式进行充值，玩家支付后，计费系统收到支付平台的确认信息，并同步至游戏数据库系统中，直接将兑换为游戏币体现在玩家的游戏账户内。

⑤客户服务管理

每款产品正式上线前，公司即从客服部门配备相应的客服人员，保证能及时高效的处理游戏用户在游中遇到的问题，以确保客户能够获得良好的游戏体验。对于上线游戏的投诉情况，公司特别制定了《游戏客户服务制度》为客户服务人员提供指引。由于游戏用户的问题往往与游戏数据库系统、充值计费系统有关，公司的客户服务人员与运营团队、研发团队均保持了良好的沟通，对于客户的投诉，均必须经过多轮审核以及部门联动，保证了能够在第一时间满足游戏用户的相关需求。

公司的客户服务流程图如下：



⑥产品更新流程

公司的游戏主要在两个阶段需要进行较大规模的更新修正工作：在游戏产品

进行大规模公开测试之前，由于游戏产品的表现并未在整体上符合市场的相关要求，可能存在一定瑕疵，对游戏产品进行修正能够使得公司的游戏在甫一面世时以最佳的产品表现获得游戏用户的关注；在运行较长时间后，游戏用户对游戏产品逐渐熟识，游戏体验缓慢下降，需要定期为游戏产品添加新的内容与玩法，以保留用户群体。此时由运营部门根据游戏的实际发行运营情况，向研发部门提出更新、升级需求；研发部门综合原开发计划以及运营部门相关需求，最终启动更新版本的研发流程。具体的测试和版本更新流程详见本节“五、商业模式/（一）主营业务经营模式/2、研发流程”之“游戏研发各阶段流程图”。

（2）联合运营模式

联合运营模式是指公司与第三方游戏运营公司或运营平台（以下简称“联运方”）共同进行游戏产品的发行运营以及推广活动的运营模式。在联合运营模式下，公司独立负责游戏的研发更新；而联运方则主要负责建设和维护充值计费系统，为客户提供多样化的支付方式，以及游戏的宣传推广工作。此外，游戏服务器数据及日志系统运维工作、服务器构建维护工作、协助进行运营管理工作以及客户服务工作由双方共同承担或由其中一方主要承担。

在联合运营模式下，联运方会对拟联运的游戏进行评测，看产品是否已经达到在联运方自有平台或发行渠道中上线的标准，是否具备被用户及市场接受的潜力。经过妥善的评测过程后，若确定可以合作，双方会对合作比例以及合作时间进行洽谈确认，并签订代理合同或联运合同。若签订独家授权代理合同，则联运方应当向公司支付独家授权代理之授权金。

确定合作后，联运方主要负责对联运的产品进行推广宣传。游戏用户通过联运方的官方网站或推广链接 APP 分发渠道，获取嵌入了联运方充值计费系统以及用户账号系统的游戏客户端，并在客户端中完成新用户注册，登录服务器进行游戏。联运方负责记录游戏用户的充值流水，该充值可以由网银或网上支付流程产生，亦可由游戏用户先将资金充值为平台币，再兑换为对游戏的充值；联运方确定游戏用户在计费系统中的充值后，将充值信息同步至游戏服务器数据系统，由公司向玩家发放等价值的虚拟货币。

在联合运营过程中，联运方会向公司开放充值计费系统端口，使得公司可以监测到游戏用户的实际充值情况。每月月末或固定期末，公司与第三方游戏运营

公司进行当月游戏数据核对以及游戏用户充值流水金额核对，双方均确认核对无误后，由第三方游戏运营公司或平台根据联运合作协议所约定的分成比例，向公司进行分成。

除上述渠道推广、充值计费、分成结算等方面职能，公司在游戏联运中的运营模式与自主运营模式基本一致。目前公司已经与较多联运平台或第三方游戏运营公司建立了稳定的合作关系。

（二）公司在业务及其模式上的创新性

1、公司技术研发的创新性

公司具有多类型的游戏开发引擎，通过成熟的技术研究，开放的技术经验分享，公司已经凝聚了强大的技术开发实力。公司紧密跟踪和研发 Android、IOS 等智能平台上的产品开发技术，目前公司已具备了智能平台优质游戏的开发能力。

公司自成立之日起就设立了技术部门，不断追踪市场中的先进技术出现，并将其转化为游戏技术并为研发部门提供支持。公司非常重视以技术提升用户的游戏体验，提升游戏价值。例如：在游戏《比武招亲》的研发中，公司率先引入了基于 LBS 技术的社交系统，通过区域性搜索实现游戏用户的交互对战，开启了卡牌类游戏与地理位置社交系统融合的先河；现阶段公司已开始开发《风云天下》的 Html5 版本，将复杂的策略游戏通过 Html5 网页技术进行优化表现，使需要下载大容量 App 的客户端游戏完全转化为可通过手机浏览器进行流畅运行于游玩的手机网页游戏，极大地降低了游戏用户的下载安装成本与时间成本，提高了游戏体验和用户转化率。

2、联合研发模式的创新性

公司致力于将其独有的研发优势市场化，实现联合研发这一较为创新型的业务模式。在联合研发模式下，公司的研发团队与市场上拥有知名 IP 资源的主体进行合作，联合成立新的项目企业。由 IP 资源所有者提供 IP 授权以及资源支持，游爱网络提供研发团队，共同对 IP 资源进行游戏开发。当游戏产品上线运营之后，双方通过项目企业持续运作，共享收益。

在联合研发模式下，公司摒弃了市场中常用的以 IP 资源所有者作为开发主体，委托外在游戏研发团队进行开发的外包研发模式。而是采用共同投入、共担风险、持续运作、共享收益的联合研发方式，对 IP 资源本身进行深入剖析解读，

以粉丝的心态发掘游戏的可玩点与体验点；并且在游戏上线运作之后追踪 IP 的持续运作，推出新玩法以及新版本，使游戏用户在一个不断成长的游戏环境中享受游戏体验，最大化游戏产品与 IP 资源本身的生命周期。

（三）主营业务自设立以来的变化情况

自公司设立以来，公司的主营业务一致专注于移动网络游戏领域，未涉及其他领域业务的经营活动。

六、公司所处行业的基本情况与公司竞争地位

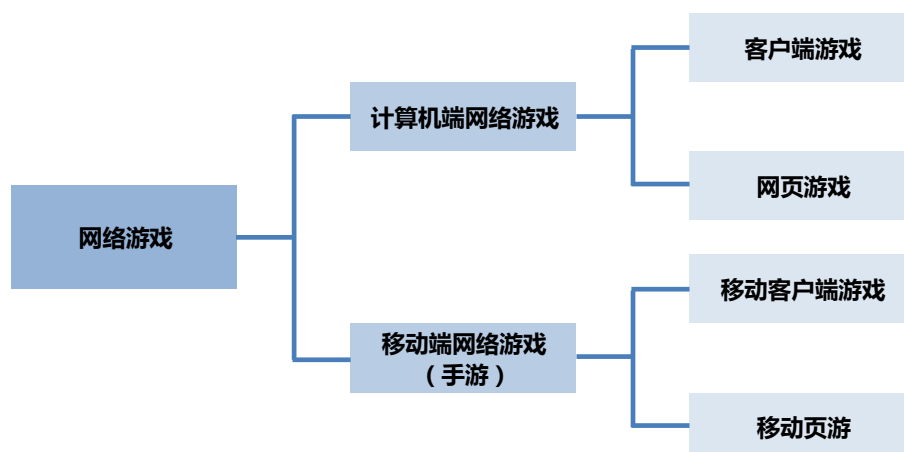
本公司的主营业务为移动网络游戏行业，根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引（2012 年修订稿）》，本公司所处的行业属于“互联网和相关服务（I64）”。报告期内，公司的收入和利润均来源于移动网络游戏业务，是网络游戏行业的细分领域之一，网络游戏行业的相关情况如下：

（一）行业概况

1、网络游戏产品类型

根据文化部发布的《网络游戏管理暂行办法》，网络游戏是指由软件程序和信息数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

网络游戏一般由服务器端以及使用终端组成，根据用户使用终端的形式进行区分。使用终端根据网络游戏载体的不同，可分为计算机网络游戏以及移动网络游戏；同时根据用户在系统中接入网络游戏方式的不同，网络游戏又可分为通过客户端进行游戏的端游，以及通过浏览器等交互端口进行即时数据传递的页游。对网络游戏的分类如下图所示：



具体而言，客户端游戏是指需要在计算机中安装对应游戏的客户端软件进行游戏的网络游戏，由于客户端中储存了大部分游戏运行的数据与资源，可以取得良好的表现效果，是传统网络游戏的主要形式。网页游戏是指基于 HTTP 协议作为基础传输形式，通过 JAVA、Flash 等开发技术，使玩家通过 Web 网页浏览器进行操作的网络游戏。移动端游戏是将游戏软件安装于手机、平板电脑等移动终端并通过蜂窝移动通讯技术（GSM、3G、4G）或 Wifi 无线网络等联网方式连接服务器端进行游戏的网络游戏，以移动式智能终端设备为载体的移动网络游戏，能够充分满足用户碎片时间的要求，同时，手机作为主要的通信工具，满足了游戏社交性的需求，是目前最广泛、最受欢迎的网络游戏方式之一。移动页游是指利用 Html5 等网页开发技术进行开发的，适合从手机、平板电脑等移动终端通过浏览器页面进行游戏的网络游戏方式，目前正处于快速发展阶段。

目前本公司的所有收入以及利润，均来源于移动端网络游戏。

2、中国移动网络游戏行业发展历程

移动网游起源：2003 年-2004 年，计算机端网络游戏的迅猛发展和无线增值业务热潮催生了手机游戏概念，手机单机游戏厂商开始研发移动网络游戏。此时的游戏终端主要为按键功能机，游戏制作简单，用户年龄段较高，联网属性很低。

探索成长阶段：2005 年-2007 年，随着功能机的技术水平提升至较高水平，同时智能机也开始进入商务领域，手机游戏的表现效果不断提升，受众人群也进一步扩大；另一方面，随着通信基站建设的显著增长，移动通信的数据量显著增

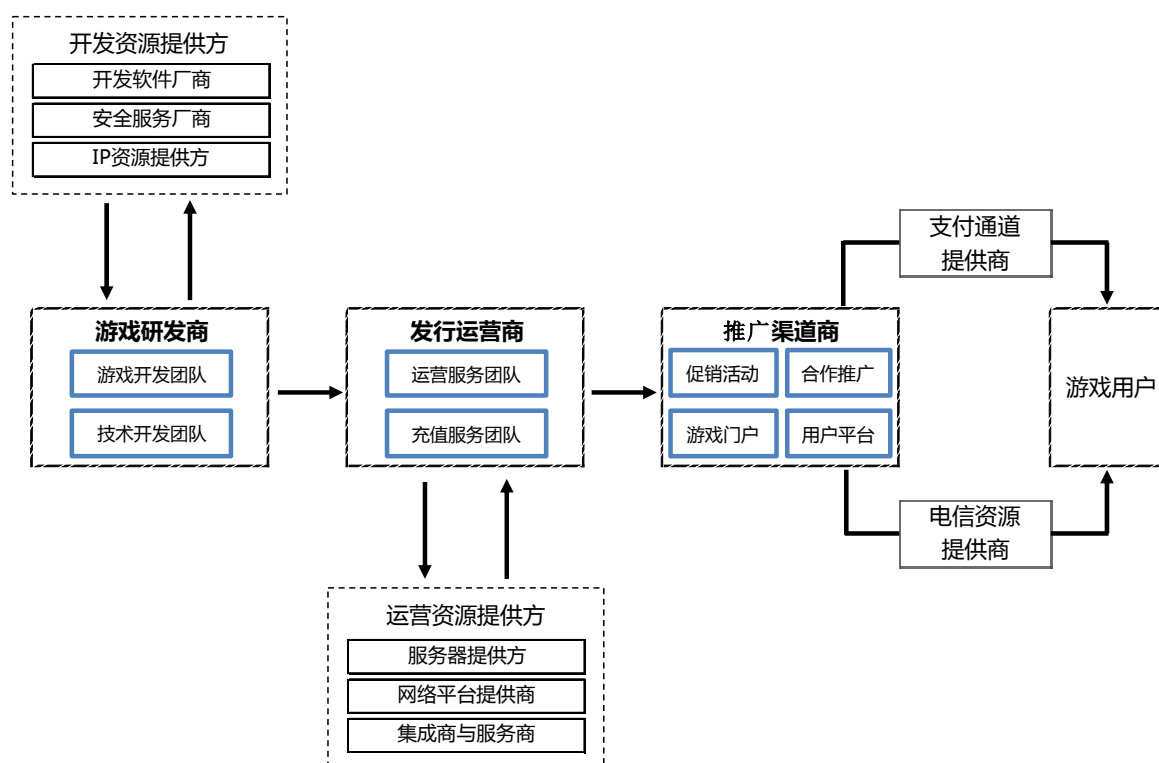
加，手机游戏的网络化成为明显趋势。在这一阶段，移动网络游戏尚未形成较大的游戏厂商，主要来自于传统网络游戏的移动事业部，以及信息服务提供商。

通信变革阶段：2008 年-2011 年，以苹果 iPhone 为代表的高性能智能终端进入中国市场并且迅速占领手机用户的市场份额，与同时期的 3G 蜂窝通信网络商业化一起，为移动网络游戏行业的发展提供了最优质的生长土壤。随着智能机逐渐向校园普及，游戏用户呈现年轻化趋势，开始关注游戏的题材以及体验度，游戏厂商在行业内逐渐形成稳定的竞争格局，品牌效应初步形成。

爆发式增长阶段：2012 年至今，移动网络游戏在中国实现了爆发式增长。在通信泛在的变革铺垫下，智能终端的快速普及为移动游戏的快速增长创造了条件。普通消费者持有智能移动设备并体验其娱乐功能已成为常态。而移动网络游戏的移动属性能够完美契合用户碎片化的时间利用方式。除此之外，精品手游的市场优势更加明显，由于移动网络游戏的数量与质量均有显著提升，用户的选择面拓宽，对游戏的品质也提出了更高的要求。以往通过代理商和渠道进行大规模推广从而获得大量用户的扩张方式逐渐出现瓶颈。就整个手游产业的现状而言，精品手游数量仍相对较少。“内容”将是移动网络游戏产业的发展方向。游戏内容与玩家需求的契合程度，决定了未来手游产品的核心竞争力。

3、移动网络游戏产业链

移动网络游戏产业链主要可分为游戏研发商、游戏发行运营商、游戏推广渠道商和游戏用户。同时，开发资源提供方、运营资源提供方、支付通道提供商以及电信资源提供商等产业参与者作为网络游戏生态圈的重要组成部分，直接或间接地对移动网络游戏产业链产生影响。游爱网络的业务涉足产业链中的游戏研发商、发行运营商以及渠道推广商。



游戏研发商（简称“研发商”）为游戏产品的创意创作及研发设计厂商，是游戏产品的来源。游戏研发商根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织策划、文案、美工、编程等各种资源按照特定的流程进行游戏的开发，并将可运作的游戏产品交付发行运营商进行运营。游戏研发商在游戏产品推出后还会参与到游戏的改良升级、新版本开发等工作。游戏研发商是产业链中的“内容”创造者。

游戏发行运营商（简称“发行商”）是游戏开发商与终端用户连接的重要桥梁，也是整个网络游戏产业链中的核心参与者。游戏发行运营商以授权或该买的方式获得游戏产品后，负责提供游戏产品的运营平台，开展游戏上线发行运营工作，以使得游戏产品实现发行运作；负责客户服务和服务器维护、备份，确保游戏持续运作，提升用户的游戏体验；获取游戏用户充值，并转化为虚拟货币、虚拟道具或游戏时间，实现游戏产品收益；收集玩家对游戏的反馈信息，并对接游戏研发商进行产品更新换代。游戏发行运营商是产业链中“服务”的提供者。

游戏推广渠道商：负责向用户推广游戏，提供下载入口让最终用户接触到游戏。游戏推广渠道商又可根据其推广方式分为平台推广（包括 Google Play、App Store 等移动应用商店，或微信、博雅等集成游戏平台）、广告推广（如内嵌 Banner 广告条、论坛游戏产品广告、网吧广告）、下载推广（如积分墙下载推广、手机

预装游戏软件)等等不同类型的推广渠道商。其共同特征是具有海量的潜在用户基础以及强大的宣传推广优势,使游戏用户能够接触到游戏的核心内容并对游戏产生兴趣。游戏推广渠道商是产业链中“平台”的实际形式,是实现游戏产品价值的重要组成部分,是网络游戏产业链的“最后一公里”。

移动网络游戏产业链是从传统网络游戏产业链中演化而来的,适应移动游戏产品碎片化时间属性以及手机操作系统发行属性的产业链结构。游戏研发商、发行运营商以及推广渠道商作为单一职能的市场参与者存在。对于大型的游戏厂商而言,可以同时实现研发+发行、发行+推广的结合运作,将自身打造成为集研发、发行、运营、推广为一体的综合性游戏厂商,实现竞争优势最大化,利润空间最优化的全产业链运作能力。

(二) 行业主管部门、监管体制及主要法律法规和政策

目前,我国网络游戏行业实行政府监管与行业自律相结合的监管体制。移动网络游戏作为网络游戏的一个重要组成部分,其行业主管部门、监管体制以及主要法律法规和政策与传统网络行业的监管相一致,同时行业发展也受到移动通信行业对应政策法规的影响。

1、行业主管部门和监管体制

监督和管理游戏行业的主管部门包括工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局;行业的自律组织则包括中国互联网协会、中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会以及中国软件协会游戏软件分会。

各主管部门的管理职能如下:

部门	主要监督管理职能以及功能
工业和信息化部	主要负责互联网行业管理(含移动互联网),协调电信网、互联网、专用通信网的建设,促进网络资源共建共享,组织开展新技术新业务安全评估,加强信息通信业准入管理,拟订相关政策并组织实施,指导电信和互联网相关行业自律和相关行业组织发展等。
文化部	拟订文化市场发展规划,指导文化市场综合执法工作;拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施,指导协调动漫、游戏产业发展;负责文艺类产品网上传播的前置审批工作,负责对网吧等上网服务营业场所实行经营许可证管理,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。

新闻出版广电总局	负责统筹规划新闻出版广播影视产业发展，制定发展规划、产业政策并组织实施，推进新闻出版广播影视领域的体制机制改革。负责拟定互联网出版和数字出版发展规划、管理措施并组织实施，制定互联网和数字出版的相关行业标准，负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批，对网络和数字出版的出版内容、出版活动实施监管，对网络游戏出版业进行监督和引导。
国家版权局	负责网络版权监管，维护网络版权秩序，组织查处重大及涉外网络侵权盗版案件；监督管理作品法定许可使用，负责国家享有版权作品的使用与管理工作；主要负责游戏软件著作权的登记管理。
中国互联网协会	制订并实施互联网行业规范和自律公约，协调会员之间的关系，促进会员之间的沟通与协作，充分发挥行业自律作用，维护国家信息安全，维护行业整体利益和用户利益，促进行业服务质量的提高。
中国软件行业协会	配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理。同时负责开展“双软认定”（软件企业的认定和软件产品的登记）工作

2、移动网络游戏行业主要法律法规以及政策

移动网络游戏行业横跨互联网信息服务产业、软件行业、文化娱乐产业、出版发行业等多个宏观产业，其发展显著受国家对信息产业以及文化产业政策影响。政府对信息产业、文化产业的投入、对出版发行的促进和保护力度都将深刻影响整个行业的发展。同时，针对网络游戏产业以及移动端网络游戏产业的具体政策法规也在逐渐完善。

（1）宏观产业政策

对移动网络游戏行业造成重大影响的宏观行业的相关法规及政策如下：

发文时间	政策法规及发文主体	主要内容以及影响
2015.7	《国务院关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》（国务院：国发〔2015〕40号）	加快推进“互联网+”发展，目标到2018年，互联网与经济社会各领域的融合发展进一步深化，基于互联网的新业态成为新的经济增长动力。其中，网络设施和产业基础得到有效巩固加强，应用支撑和安全保障能力明显增强。固定宽带网络、新一代移动通信网和下一代互联网加快发展，物联网、云计算等新型基础设施更加完备。
2014.2	《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》（国务院：国发〔2014〕10号）	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。
2012.9	《文化部“十二五”文化科技发展规划》（文化部：办科技发〔2012〕18号）	生产领域：增强动漫与游戏等电子娱乐体验的设计与制作技术；催生新的文化产品科技化形态。文化装备与系统平台建设领域：加快发展文化装备制造业，以先进技术支撑文化装备、软件、系统研制和自主发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平
2012.5	《互联网行业“十二五”发展规划》（工业和信息化部）	互联网正逐步成为信息时代人类社会发展的战略性基础设施，历经多年发展，我国互联网已成为全球互联网发展的重要组成部分。互联网全面渗透到经济社会的各个领域，成为生产建设、经济贸易、科技创新、公共服务、文化传播、生活娱乐的新型平台和变革力量，推动着我国向信息社会发展。规划还提出了互联网行业发展和管理的六大问题和矛盾，以及“十二五”期间的七项目标。
2012.4	《软件和信息技术服务业“十二五”发展规划》（工业和信息化部）	规划指出，“十二五”时期，实现软件和信息技术服务业平稳较快发展，产业的整体质量效益得到全面提升，创新能力显著增强，应用水平明显提高，推动经济社会发展、促进信息化和工业化深度融合的服务支撑能力显著增强。具体发展目标包括：到2015年，业务收入突破4万亿元，占信息产业比重达到25%，年均增长24.5%以上，软件出口达到600亿美元。信息技术服务收入超过2.5万亿元，占软件和信息技术服务业总收入比重超过60%。

2011.11	《关于印进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国务院：国发[2011]4号）	该文件《国务院关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发[2000]18号）的延伸，对软件产业的发展与成长具有较大的鼓励作用，在投融资、研究开发、进出口、人才、市场、知识产权方面均提供了落地的支持政策。
2009.7	《文化产业振兴规划》（国务院）	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，增强影响力和带动力，拉动相关服务业和制造业的发展。支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场。鼓励文化企业通过独资、合资、控股、参股等多种形式，在国外兴办文化实体，建立文化产品营销网点，实现落地经营。
2000.6	《国务院关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国务院：国发[2000]18号）	鼓励软件产业和集成电路产业的发展，在投融资政策、税收政策、产业政策、出口政策、收入分配政策、人才吸引与培养政策、采购政策等方面进行了规定。

（2）网络游戏以及互联网文化行业相关政策

移动网络游戏行业作为网络游戏的一个细分行业，从资质获取、经营管理，到游戏发行前的前置审批、游戏内容和宣传方式等方面，均受到与网络游戏行业一致的一般性政策规范，同时也必须满足其他各相关行业政策规范，尤其是限制性政策的要求。相关政策如下表所示：

序号	发文时间	文件名称	相关行业以及对应要求
1	2014	《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新广出发[2014]72号）	网络游戏行业
2	2013	《网络文化经营单位内容自审管理办法》（文市发[2013]39号）	网络游戏行业
3	2011	《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联[2011]10号）	网络游戏行业
4	2011	《互联网文化管理暂行规定》（文化部令[2011]第51号）	网络游戏行业
5	2010	《网络游戏暂行管理办法》（文化部令[2010]第49号）	网络游戏行业；明确了网络游戏经营需要取得《网络文化经营许可证》
6	2009	《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	网络游戏行业

7	2009	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（文市发[2009]20号）	网络游戏行业
8	2009	《电信业务经营许可管理办法》（工业和信息化部令[2009]第5号）	电信行业
9	2007	《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》	网络游戏行业
10	2006	《信息网络传播权管理条例》（国务院令 第468号）	互联网行业
11	2002	《互联网出版管理暂行规定》（中国新闻出版总署、中国信息产业部令第17号）	互联网行业
12	2002	《计算机软件著作权登记办法》（国家版权局令第1号）	软件及信息技术行业
13	2001	《计算机软件保护条例》（国务院令 第339号）	软件及信息技术行业； 规定了国家对软件著作权人利益的保护。
14	2000	《互联网信息服务管理办法》（国务院令 第292号）	互联网行业
15	2000	《中华人民共和国电信条例》（国务院令 第291号）	电信行业；规定了从事电信业务必须取得电信业务经营许可证

具体相关政策内容如下：

①国家新闻出版广电总局于2014年7月下发了《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》，要求各地出版行政主管部门、互联网出版机构及网络游戏运营企业，深入落实《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》以及《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》关于网络游戏防沉迷实名验证工作要求。同时通知也明确了防沉迷系统的使用范围：网络游戏防沉迷系统实施工作适用于除移动网络游戏之外的所有网络游戏。同时规定受硬件及技术等因素限制，网络游戏防沉迷系统实施工作暂不适用于移动网络游戏。

②2013年8月，文化部下发了《文化部关于实施<网络文化经营单位内容自审管理办法>的通知》，要求各地文化管理部门指导辖区内企业进行辅导培训，增强企业自主管理能力和自律责任。根据《网络文化经营单位内容自审管理办法》，依法取得《网络文化经营许可证》的网络文化经营单位，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》的人员负责单位经营的网络文化产品及服务内容的审核工作；网络文化经营单位内容管理制度

应当明确内容审核工作职责、标准、流程及责任追究办法，并报所在地省级文化行政部门备案；网络文化经营单位应当通过技术手段对网站（平台）运行的产品及服务的内容进行实时监控，发现违规内容的要立即停止提供，保存有关记录，重大问题向所在地省级文化行政部门报告。

③2011年7月，国家新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、工信部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会等八部委联合印发《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》，要求要求全国各有关部门、机构、网络游戏运营企业，应将实施网络游戏防沉迷实名验证作为切实履行保护未成年人身心健康的社会责任的一项重要任务，抓紧抓好所有在线使用的网络游戏（不含手机网络游戏）防沉迷实名验证工作。

④2011年2月，文化部发布了《互联网文化管理暂行规定》，定义网络游戏属于互联网文化产品；提供互联网文化产品及其服务的活动定义为互联网文化活动，其中从事经营性互联网文化活动的单位应当向所在地省、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，核发《网络文化经营许可证》。

⑤2010年7月，文化部发布《关于贯彻实施<网络游戏管理暂行办法>的通知》，要求各地文化管理部门明确管理对象，规范主体审批；强化网络游戏内容管理；加强网络游戏经营活动的监管。

2010年8月1日，《网络游戏管理暂行办法》正式实施。《网络游戏管理暂行办法》是我国对网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行、网络游戏虚拟货币交易服务等形式的经营活动发布的最主要管理办法之一。主要通过以下重要条款对网络游戏进行了规范和限制：

条款	规范主要内容	规范具体内容
第六条	网络游戏运营 商资质	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，应当具备以下条件，并取得《网络文化经营许可证》： （一）单位的名称、住所、组织机构和章程； （二）确定的网络游戏经营范围； （三）符合国家规定的从业人员； （四）不低于1000万元的注册资金； （五）符合法律、行政法规和国家有关规定的条件

第十三条	网络游戏产品 报备	国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。 已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。
------	--------------	--

⑥2009 年 11 月，文化部下发了《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》，主要针对网络游戏产品内容进行了规范，要求网络游戏经营单位建立网络游戏经营单位自我约束机制，完善网络游戏内容监管制度，并且强化网络游戏社会监督与行业自律。要求落实网络游戏经营主体属地管理，省级文化行政部门对行政区域内从事网络游戏经营活动的企业进行梳理，加强网络游戏产品内容的跟踪监管。

⑦文化部、商务部于 2009 年 6 月下发了《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》。该通知对虚拟货币进行了定义，要求文化行政部门要严格商务准入，加强对网络游戏虚拟货币发行主体和网络游戏虚拟货币交易服务提供主体的管理。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，同一企业不得同时经营以上两项业务。网络游戏运营企业发行虚拟货币总量等情况，须按季度报送企业所在地省级文化行政部门。

⑧2009 年 3 月，工业和信息化部发布了《电信业务经营许可管理办法》。该办法规定了申请经营基础电信业务以及增值电信业务的企业应当满足的条件；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。

⑨2007 年 4 月，教育部、信息产业部、新闻出版总署以及公安部等八部委联合发布《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》，各网络游戏运营企业必须按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》以及《网络游戏防沉迷系统实名认证方案》，利用技术手段对未成年人在线时间予以限制。

⑩2006 年 5 月，国务院发布了《信息网络传播权保护条例》，规定了著作权人、表演者、录音录像制作者（以下统称权利人）享有的信息网络传播权受著作权法和本条例保护。除法律、行政法规另有规定的外，任何组织或者个人将他人

的作品、表演、录音录像制品通过信息网络向公众提供，应当取得权利人许可，并支付报酬。未经权利人许可，任何组织或者个人不得通过信息网络向公众提供明知或者应知未经权利人许可被删除或者改变权利管理电子信息的作品、表演、录音录像制品。

⑪2002 年 6 月，国家新闻出版总署、信息产业部联合颁布了《互联网出版管理暂行规定》，明确了新闻出版总署负责监督管理全国互联网出版工作，省、自治区、直辖市新闻出版行政部门负责本行政区域内互联网出版的日常管理工作，对本行政区域内申请从事互联网出版业务者进行审核，对本行政区域内违反国家出版法规的行为实施处罚。定义了互联网出版，是指互联网信息服务提供者将自己创作或他人创作的作品经过选择和编辑加工，登载在互联网上或者通过互联网发送到用户端，供公众浏览、阅读、使用或者下载的在线传播行为。

⑫2002 年 2 月，国家版权局发布了《计算机软件著作权登记办法》，规定国家版权局主管全国软件著作权登记管理工作，国家版权局认定中国版权保护中心为软件登记机构；规定了软件登记办法适用于软件著作权登记、软件著作权专有许可合同和转让合同登记。

⑬2001 年 12 月，国务院颁布《计算机软件保护条例》，明确保护中国公民的计算机软件著作权人的利益。软件开发者优先享有软件著作权，并享有软件著作权的许可使用和转让的权利。

⑭2000 年 9 月，国务院颁布了《互联网信息服务管理办法》，明确定义了互联网信息服务，是指通过互联网向上网用户提供信息的服务活动；将互联网信息服务分为经营性以及非经营性两类；对经营性互联网信息服务实行许可制度；对非经营性互联网信息服务实行备案制度。未取得许可或者未履行备案手续的，不得从事互联网信息服务。该管理办法对整体互联网信息服务活动进行了规范。

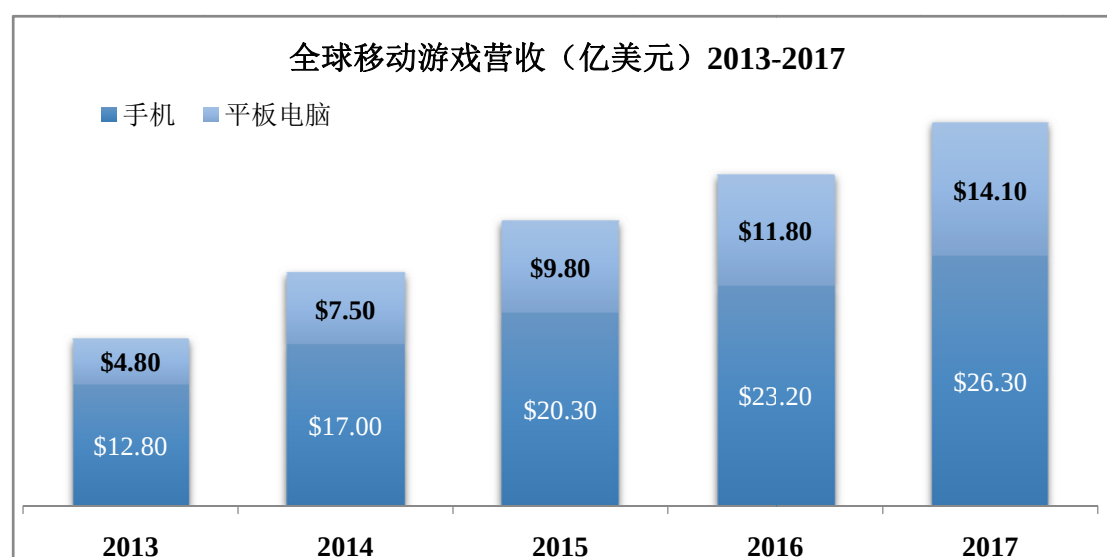
⑮2000 年 9 月，国务院颁布了《中华人民共和国电信条例》，对在中国境内从事电信活动或者与电信相关的活动进行了全面的规范。条例将电信定义为利用有线、无线的电磁系统或者光电系统，传送、发射或者接收语音、文字、数据、图像以及其他任何形式信息的活动；规定对电信业务经营按照电信业务分类，实行许可制度，未取得电信业务经营许可证，任何组织或者个人不得从事电信业务经营活动。同时将电信业务分为基础电信业务和增值电信业务。

上述法律法规及规章对经营网络游戏的企业在各相关行业合法、合规运作以及许可、备案制度上都进行了规范。而《中国游戏行业自律公约》则从行业经营行为规范、行业竞争行为规范、知识产权行为规范等方面,明确了相关的自律措施。

（三）行业市场规模和竞争格局

1、全球移动网络游戏市场情况

伴随着全球互联网移动化的加速以及智能手机的不断普及,移动互联网在全球容量的增长仍在不断持续。在发达国家市场,移动游戏的市场增长主要基于付费玩家数量的增加以及游戏时间的增长;另一方面,随着移动互联网接入方式愈发便利,资费标准逐渐下降,硬件技术支持的软件功能越来越多样化,移动互联网的在新兴市场的经济潜力正持续被开发出来。其中,移动网络游戏市场是移动互联网经济中最重要的组成部分之一。根据 GMGC (全球移动游戏联盟) 联合知名调研公司 Newzoo 以及大数据提供商 Talking Data 发布的《2015 全球移动行业白皮书》显示,2014 年度,全球移动游戏市场规模达到 245 亿美元,手机和平板电脑增幅分别为 33%以及 57%。平板电脑的便利性、大屏幕表现效果以及比手机更好的续航能力,使其在短期内成为移动网络游戏更加具有潜力的收入增长点。具体数据如下图所示:



数据来源: Newzoo Global Games Market Report Premium, Q1 2015 Update

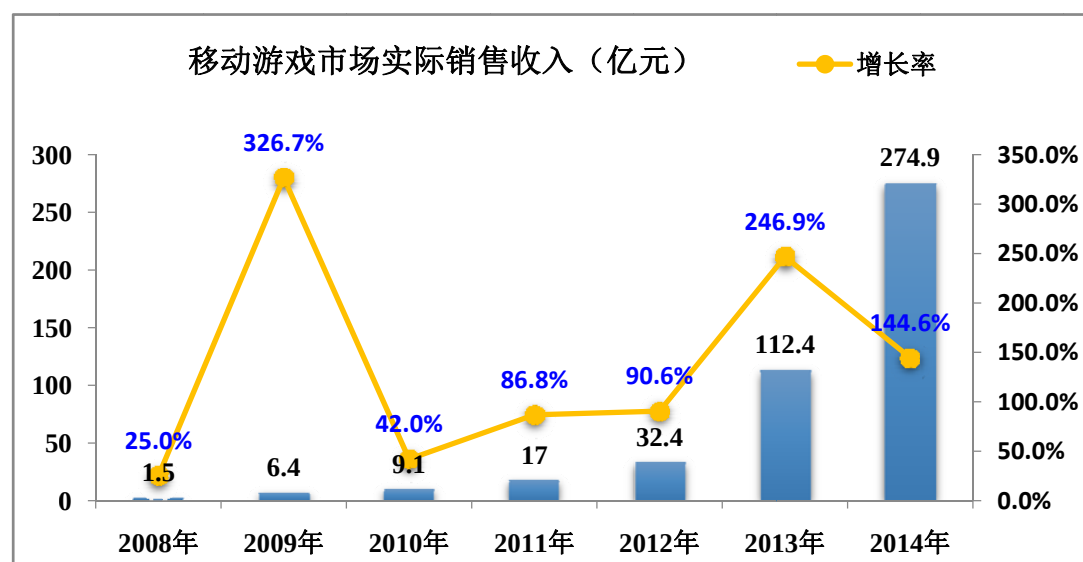
整体来看,2013 年至 2017 年,移动游戏的复合增长率将达到 23.09%。预计到 2017 年底,移动游戏的营收将超过 404 亿美元,将占全球游戏市场的 38%。

2、中国移动网络游戏市场情况

(1) 中国境内移动网络游戏市场情况

中国移动游戏网络市场的飞速发展已经成为支撑整个游戏产业发展的主要推动力量。根据中国音数协游戏工委（GPC）中新游戏研究（CNG）以及国际数据公司（IDC）发布的《2014 年中国游戏产业报告》，2014 年中国游戏市场实际销售收入达到 1,144.80 亿元人民币。其中，来自移动游戏的实际销售收入为 274.90 元，占整个游戏产业收入比为 24.01%；来自网页游戏的实际销售收入为 202.70，占游戏产业收入比为 17.71%。移动游戏的销售收入以及增长速度已经超过网页游戏，成为游戏产业重要的增长点。根据中国音数协游戏工委（GPC）中新游戏研究（CNG）以及国际数据公司（IDC）发布的《2015 年 1-6 月中国游戏产业报告》，2015 年 1-6 月中国游戏市场实际销售收入达到 605.10 亿元人民币。其中，来自移动游戏的实际销售收入为 209.30 亿元，占整个游戏产业收入比为 34.60%；来自网页游戏的实际销售收入为 102.80 亿元，占游戏产业收入比为 17.00%。

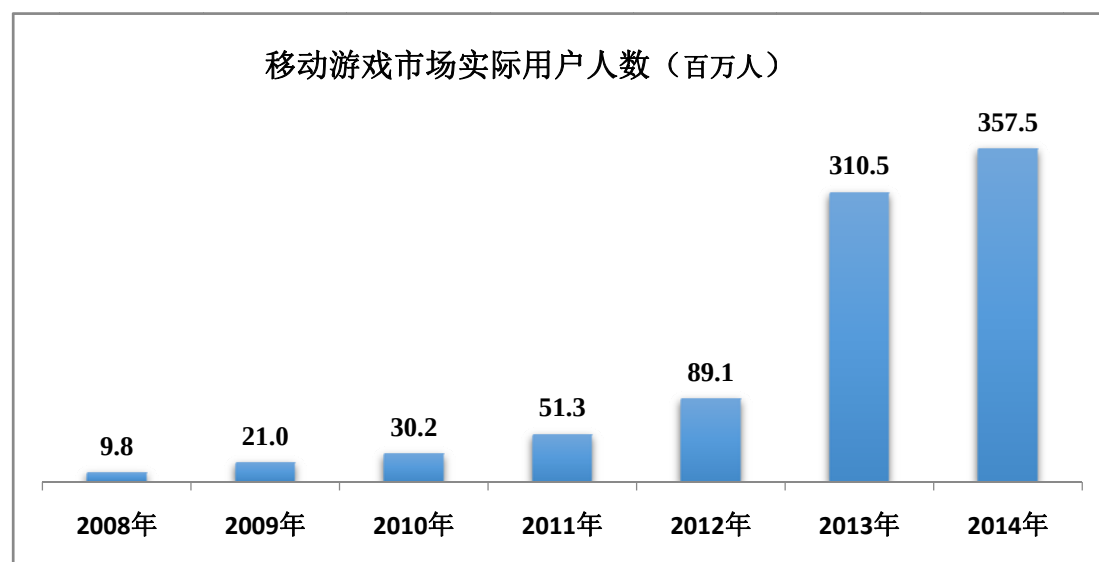
中国移动游戏市场发展情况如下图所示：



数据来源：GPC, CNG, IDC:《2014年中国游戏产业报告》

中国移动游戏市场的实际销售收入从 2008 年的 1.5 亿元增长至 2014 年的 112.4 亿元，年复合增长率高达 138.33%；2012 年度至 2014 年度，实际销售增长率分别为 90.60%、246.90%、144.60%。2015 年 1-6 月，同比实际销售增长率为 67.20%。

在用户规模方面，2014 年中国移动游戏用户数量约达 3.58 亿人，2008 年至 2014 年的游戏用户复合增长率高达 82.11%。2015 年 6 月，中国移动游戏用户数量约达 3.66 亿人。

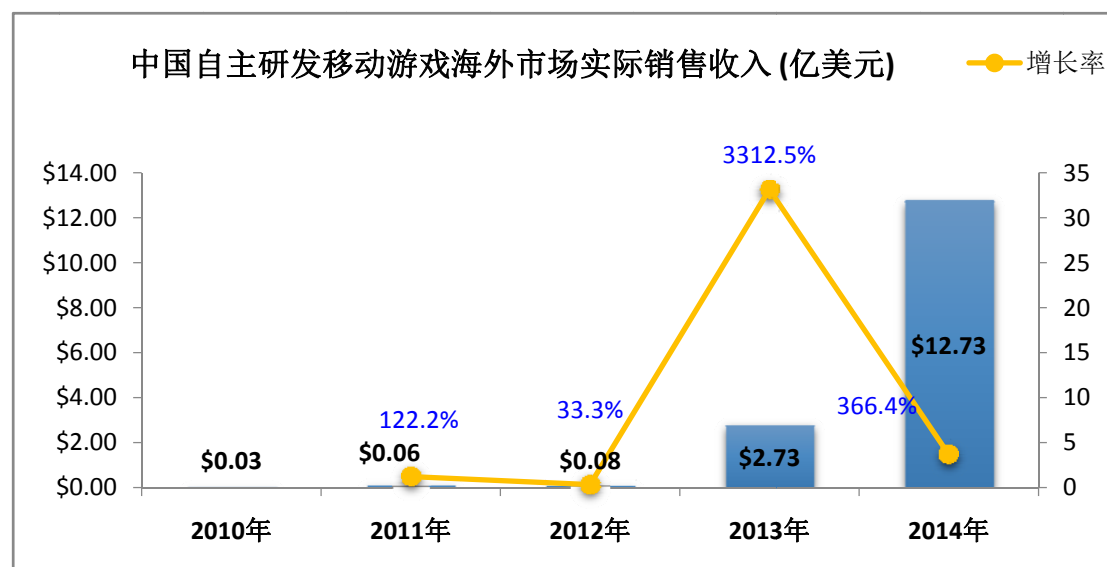


数据来源：GPC, CNG, IDC:《2014年中国游戏产业报告》

根据 CNNIC 于 2015 年 7 月发布的《2015 年第 36 次中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2015 年 6 月，我国手机互联网用户规模达到 5.94 亿，占整体互联网用户的 88.90%，相比之下，移动网络游戏用户规模仍有相当大的上升空间。

（2）中国移动游戏海外市场情况

2014 年，中国自主研发移动游戏在海外市场实际销售收入达到 12.73 亿美元，同比增长 366.39%；2010 年至 2014 年，中国自主研发移动游戏在海外的销售收入复合增长率达到 353.87%；在出口地区中，日韩、港澳台地区以及东南亚地区为中国移动游戏出口最主要的收入来源。中国自主研发移动游戏在海外的销售情况如下图所示：



数据来源：GPC, CNG, IDC:《2014年中国游戏产业报告》

从整体来看，中国游戏海外市场的产业结构正在随着移动通讯技术的提升开始向移动游戏发展。2014 年以来，移动游戏行业，特别是智能移动终端游戏行业出现了跨越式发展，全球多个国家和地区同时表现出智能手机出货量快速增长，移动游戏下载量高速增长，付费用户增加的发展态势。中国游戏公司凭借产品的速度和数量优势，迅速打开国际市场。

目前全球移动游戏市场中，亚洲以及环太平洋地区仍然是移动游戏收入的主要贡献来源。而北美、欧洲等发达国家所在地拥有稳定的移动游戏用户人数以及市场，是中国移动游戏出口的潜在市场；中南美、中东等地区随着通信基础设施建设的不断完善，移动用户数量稳步增长，是移动游戏出口业务新的增长点。各地区 2014 年度的用户人数、营收状况如下图所示：

移动游戏营收 & 玩家 | 2014



3、中国移动游戏行业特征

(1) 移动游戏市场增长迅速

相对于其他细分市场，移动游戏市场在移动互联网发展的带动下保持连续上涨势头，主要表现为：2014 年移动游戏市场实际销售收入增长绝对值接近网页游戏市场，增长幅度大大高于往年；新增用户数量高于其他细分市场，具有人均消费水平低、付费用户数量高的特性；移动游戏玩法更加丰富，吸引玩家的时间与消费投入从其他细分市场开始向移动游戏倾斜。

(2) 多样化市场竞争格局

移动游戏市场正处于发展初期，行业格局较为分散，众多企业竞相争夺入口这一制高点，因此移动游戏产品的分发渠道不胜枚举，多样化竞争格局蔚然成形。细数国内移动游戏分发平台，电信运营商、腾讯、360 手机助手、百度多酷、UC 应用商城、91 手机助手等，基本都是凭借自身优势形成独有移动游戏分发渠道，进而发展自家用户资源和渠道品牌。

(3) 盈利能力取决于游戏的内容与生命周期

客户端游戏、网页游戏和移动游戏三者之中，移动游戏的平均生命周期相对最短。但随着移动游戏开发商逐渐注重内容的丰富程度、更新换代的频率、游戏玩法设置的创新性、服务能力和效率等因素后，移动游戏整体生命周期略有延长。通过生命周期可以预测产品的流水走势，生命周期越长则一款游戏变现能力越强，进而直接影响产品的盈利水平。因此为了保持盈利计划研发商需保障游戏的品质，

有计划的持续推出受玩家欢迎的游戏产品，并形成稳步轮动推广的机制。

（4）较强的抗经济周期能力

由于移动游戏行业属于全民娱乐的虚拟经济范畴，具有收费低廉、内容轻松、花费时间较短、产品多样化等特点，因此移动游戏可以缓解日常生活中人们的工作压力和心理压力。自 2008 年以来，相比国内经济增速放缓，游戏行业则一直保持增长趋势，尤其移动游戏行业，市场规模由 2008 年的 1.5 亿元快速增至 2014 年的约 274.90 亿元，移动游戏行业展现出了比其他传统行业较强的抗周期特点。

（5）区域性与时间性特征

移动游戏是基于无线网络，其发展与 3G/4G 等通讯无线网络基础设施的建设和发展有着很大的关联性，同时所在区域游戏玩家的收入水平和消费能力也决定了产品的收费能力。因此，通讯无线网络设施建设发展快、居民收入水平和消费能力较强的直辖市、省会城市、沿海城市在移动游戏企业的收入来源中占比较高。此外，移动游戏也有季节性的节假日特征和每日的时间峰值特征，在每日的非工作时间，移动游戏的在线人数和运营收入会相对出现较大幅度的增长；而节假日期间游戏用户则有可能改变其常规生活习惯，使游戏在线人数出现小幅度波动。

4、行业竞争格局

低研发成本、低进入门槛、打破空间限制以及跨平台跨终端的特性，不仅使更多种类游戏服务不同用户群体成为常态，更为移动游戏产品快速增长铺设了“快行道”，移动游戏因而成为游戏产业“新蓝海”。从 2013 年年初开始，大量基于“轻资本”的创业团队掀起掘金移动游戏热潮；移动游戏利润高且短期达收入峰值的双循环，吸引部分客户端游戏企业纷纷拓展移动游戏业务；众多网页游戏企业凭借“轻游戏”经验积累迅速转向移动游戏研发。

移动游戏市场仍然处于发展初期，行业集中度较低，产业链条各组成部分面临的竞争格局各不相同。在游戏研发商层面上，高质量、优体验、重发展的游戏研发商仍为少数。随着移动网络游戏产品数量的不断增加，移动游戏用户对于游戏质量的偏好要求也更高。由于大型游戏研发厂商具有资金支持，能够聚集较优秀的 IP 资源以及研发团队，开发出“爆款”移动游戏产品，在竞争中得以实现强者恒强，体现马太效应；在游戏运营商层面上，传统网络游戏运营概念已逐渐弱化，游戏运营商的竞争优势已经由拥有本地发行能力以及运营能力的“牌照

优势”转化为是否能够代理或购买到好的游戏产品，是否能与下游渠道推广商进行良好合作的“代理优势”；在游戏渠道推广商层面上，由于游戏产品的显著增加，能够获得众多用户关注并转化为游戏用户的推广入口正成为整个移动游戏产业链中最重要的资源。众多企业竞相争夺推广这一制高点。目前，部分互联网企业通过逆向思维成功将工具发展成入口。推广渠道上，移动游戏的渠道推广主要是通过操作系统开发商（如苹果、Google）、移动运营商（如移动、联通和电信）、终端制造商（三星、华为）、第三方商店（如 91 助手、机锋网）、主要的互联网公司（腾讯、360、百度和网易等）以及自建平台等。中国目前有超过 200 家手机游戏渠道商，随着越来越多渠道商进入移动游戏领域，竞争将越来越激烈，能够拥有忠实用户的大型平台商才能够在这一层面中取得巨大的竞争优势。

（四）行业特有经营模式及盈利模式

1、经营模式

（1）国内移动网络游戏行业经营模式

目前移动网络游戏主要分为自主运营和联合运营两种运营方式。

①自主运营

自主运营是指，移动网络游戏厂商独自承担与网络游戏运营相关的主要职能，包括产品更新升级、服务器维护、客户服务、充值服务等等。在自主运营模式下，游戏的充值系统、计费系统、玩家账户数据库以及玩家的售后服务主要由网络游戏厂商自行管理。游戏研发、游戏推广等功能可以由移动网络游戏厂商自行承担，亦可外包给其他游戏研发商以及推广渠道商。

②联合运营

联合运营是指，移动网络游戏厂商将网络运营相关的一部分功能与联运商进行划分。双方共同联合运营一款移动网络游戏。

在大部分情况下，移动网络游戏厂商将客户服务功能以及充值服务功能等主要职能交由联运商负责，自身保留产品更新升级以及服务器维护等职责。在联运模式下，联运商负责设计并维护移动网络游戏的充值系统以及缴费系统，负责计算将玩家充值的人民币金额转换为游戏币等虚拟产品的结果，并通知移动网络游戏厂商在数据库中为玩家增加对应的虚拟产品；移动网络游戏厂商负责管理、维护游戏服务器数据库以及玩家在游戏账户数据，并向联运商提供数据端口，

双方共同监督数据库的变更情况是否符合用户实际的充值要求以及游戏币换算比例。移动网络游戏厂商和联运商各自建立计费系统，定期进行对账。

（2）出口网络游戏企业的经营模式

综合考虑企业经营策略及出口地的实际情况，目前我国网络游戏公司所采取的网络游戏出口模式主要有四种：①版权出口模式，即出口企业和海外游戏运营商签署代理合作协议，获取收益，收益既包括一次性授权金，也涵盖后期运营提成；②在海外设立分公司独立运营游戏，出口企业获取全部游戏运营收益；③与海外游戏运营商联合运营，并进行收入分成；④通过应用商店或社交平台直接获取海外收入，多见于移动网游戏和社交游戏。移动网游戏通过应用商店直接获取海外收入的模式日渐成熟，由于应用商店全球性的特点，使得移动网游戏一旦上传到应用商店内，就具备了获取海外收入的能力。一些优秀的移动网游戏作品，在进行相应的本地化后，海外市场收入大大超过在中国大陆所获取的收入。这既反映出我国移动网游戏品质较高，也体现出我国移动网游戏市场还有很大的发展潜力。

2、盈利模式

目前，国内外移动网络游戏行业盈利模式主要分为三种，即按消费虚拟产品收费、内置广告收费和按下载收费三种模式。其中，消费虚拟产品收费是移动网络游戏行业中主流的收费方式。

按消耗虚拟产品收费是指，游戏运营商为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟产品的销售。游戏玩家成功注册游戏账户后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则可选择付费购买游戏中的虚拟产品。游戏中的虚拟产品可分为即时消耗产品（如药水、道具包），持续性消耗产品（如名称头衔、在游戏中持续享有的获得服务的权利）以及永久性产品（如游戏装备、装饰、卡牌等等）。按虚拟道具收费模式有助于降低游戏门槛、增加用户数量、提高用户黏性等，保证了用户能够非常容易接触到游戏产品并进行体验，之后根据自身的消费需求以及偏好定制化进行消费，为目前绝大多数移动游戏所采用的盈利方式。

内置广告收费模式是指，游戏厂商在游戏画面的某一区域或在游戏操作过程中设定某种触发机制，并在该区域或弹出窗口中展示广告。游戏厂商通过广告在

游戏用户中的曝光率或游戏用户对广告的点击、下载频率，根据协议中约定的CPA（效果计费：按广告引导用户行为计费）、CPM（展示计费：按广告展示次数计费）或其他计费方式从广告投放者处获得收入。

按下载收费模式是指，游戏用户通过诸如 App Store 等移动游戏应用市场或移动分发平台下载游戏或应用时，向应用市场支付相应的费用，应用市场再与游戏开发商就收取的下载费用进行分成的盈利模式。该模式仍然为部分移动游戏所采用。

除前述盈利方式之外，还存在按购买游戏时间收费和道具交易收费等方式。

（五）行业发展趋势

1、产业资源由分散走向集中，网络游戏平台化趋势明显

2014 年，我国移动游戏市场规模进入高速增长阶段，大量移动游戏产品上市，形成多样化市场竞争格局，产品营收能力增强，峰值收入创历史新高。随着大型网络游戏公司、资金优势出众的传统企业、中小创业团队不断涌入移动游戏市场，大量资本、研发、发行资源被投入到产业链上，产品数量、游戏品质以及用户规模因此提高。需要在这样竞争更为激烈的市场赢得竞争优势，就必须能够有效吸引用户流量，而这是传统小型分发渠道所难以做到的。

以微信平台游戏为例，微信平台作为国内最为知名的移动社交平台，在其社交功能中已经积攒了大量的用户群体，而基于此进行游戏的运营能够带来非常大的游戏用户流量。微信也藉此大力开发其游戏功能，现阶段微信平台已经成为手机游戏的主要分发渠道之一，代理了多款著名移动网络游戏。

近年来伴随着我国移动互联网的爆发式增长，我国产生了大量的中小型网络游戏厂商。然而中小型游戏公司往往研发力量薄弱，研发产品较少，综合运营能力不高，虽然能够在短期内开发少数游戏获得高额回报，但长期来看基本缺乏可持续发展能力。在前述的平台化趋势下，对于中小型网络游戏厂商而言，缺乏自有平台则往往不得不依赖其他大型平台进行游戏的推广、分发、收费，则会产生大量的分成成本，降低公司的毛利率，最终无法在产业内持续生存。因此中小厂商往往依附于大型平台之下，被大型厂商并购或锁定，成为业务单一的游戏研发商；另一种情形则是抱团取暖，整合资源，建立自有平台或发挥长尾优势，与大型平台厂商争夺市场份额。在这一市场环境下，移动网络游戏产业资源将会从分

散走向集中，行业整合趋势明显

2、移动网络游戏精品化、重度化趋势出现，IP 资源受到追捧

随着移动网络游戏市场逐渐由卖方市场向买方市场转变，移动网络游戏已呈现供大于求的趋势。过去简单的复制国内外成功游戏模式，并在不同发行平台上进行推广的运作方式已经不再被用户所接受。与此同时，由于移动网络游戏易于获取的特性，移动网络游戏用户对各类型产品、操作已经非常熟悉，对移动游戏新奇的尝试时期已经过去，并且一般都已经有了自身较为偏好的游戏类型。针对这一阶段的消费者属性，游戏开发厂商一方面需要在产品的研发过程中加大投入，改变战略方向，优化游戏体验，以游戏的精品化、优质化来获得消费者的认可以及忠诚度；另一方面游戏开发精品化也是大型第三方联运平台的战略需求，由于在游戏平台上积攒了大量可变现的用户，平台的游戏质量也成为了用户选择是否在平台留存的一个重要指标。对于部分游戏品质低，同质化严重，收费方式设计部合理的平台，其用户的流失率将会显著提升。

在市场对游戏品质提出要求的同时，移动网络游戏厂商在用户粘性以及消费能力上也进一步进行发掘。重度游戏能够吸引大量粘性用户，且此类用户一般能提供稳定的充值流水，因此是移动网络游戏发展的重要方向。随着智能手机技术水平的大幅提升，大量原先因为游戏体验不理想而无法上线的重度游戏正在重新受到移动网络游戏厂商的重视。IP 资源作为移动网络游戏开发的重要素材来源，能够将其他文化渠道中积累下来的同一 IP“粉丝”吸引转变为移动网络游戏的忠实用户，也因而受到移动网络游戏厂商的大力追捧。

3、中国移动网络游戏出口趋势明显，具有世界范围内的竞争优势

得力于国家对互联网产业以及文化产业的大力规范与扶持，中国游戏产业的茁壮成长成就了一大批具有相应实力的中国移动网络游戏厂商。国内企业不论在运营能力、技术水平、人员素质方面均积累了丰富的经验。2012 年以来大量移动游戏厂商在香港、美国市场以及中国大陆上市或并购成功，为中国移动游戏产业带来了资本助力。中国移动网络游戏产业正在经历向境外出口，实现全球化运作的重要时期。

网络游戏出口可以对外增加文化传播，减少国内厂商在单一市场中受市场景气及周期影响的经营风险，同时从全球市场获得高额回报，是我国游戏产业发展

的重要方向。目前已经有多个游戏厂商迈出了移动网络游戏出口的第一步。预计未来中国网络游戏出口规模将进一步扩大；出口国家将更加多元化，不再限于传统的港、澳、台以及东南亚等华语地区。此外，中国网络游戏厂商也将从国外吸取优秀的网络游戏开发资源，真正实现游戏产业的全球化发展战略。

4、硬件设备及技术与水平发展迅速，新的移动设备载体随时将会出现

移动网络游戏的市场是伴随着移动终端设备，即智能手机以及平板电脑的大量普及而爆发式增长的新兴市场。智能手机以及平板电脑在不到 10 年的时间里已经在世界范围内全面普及，与其对应的经济活动所形成的产业集群，包括移动网络游戏市场在内，都在飞速地发展壮大。与此同时，新设备，新技术也在不断地进入人们的视线，并有可能成为移动游戏新的发展方向。

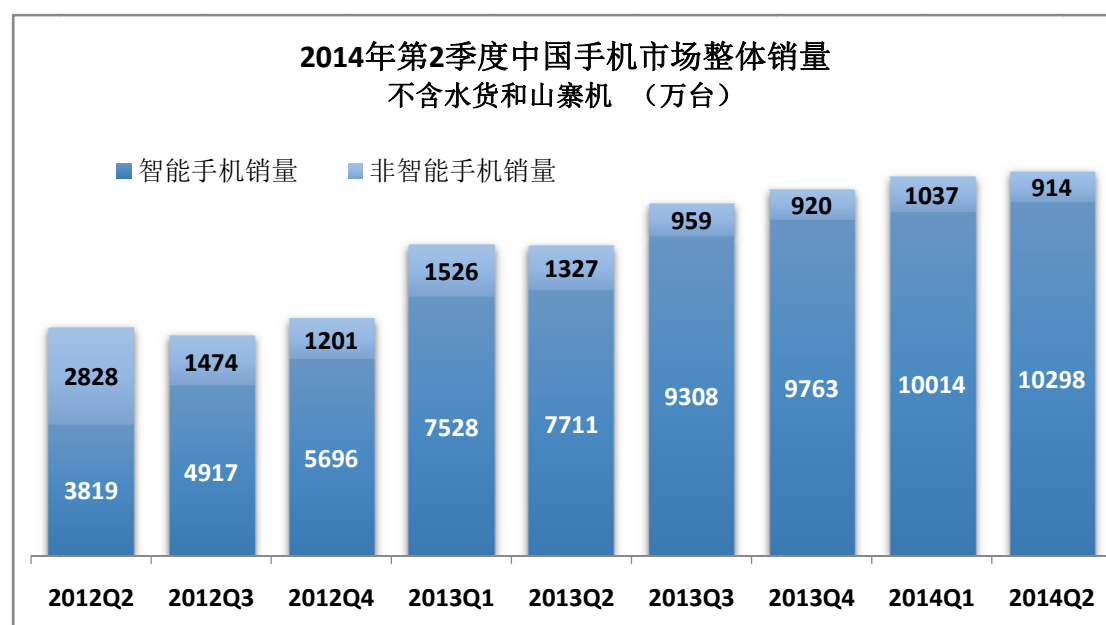
从软件技术上看，3D 技术已经完全可以运行于几乎所有的移动设备终端上。由于 3D 技术可以增强用户的视觉效果，且在计算机端的 3D 技术开发已经非常成熟，3D 技术将被广泛运用于移动游戏开发中，为用户带来更好的游戏体验以及更丰富的游戏内容。从硬件技术上看，虚拟现实技术（VR）以及增强现实技术（AR）的开发完善已经日趋成熟。以上述技术为基础的游戏设备正在逐渐出现在各大电子娱乐展会当中。其更加真实的互动性和游戏体验极可能发展成为下一代移动游戏的发展方向。新型移动设备诸如苹果公司的 Apple Watch 也已经逐渐进入消费市场。目前各大游戏厂商以及互联网企业都在准备上述技术或设备所对应的游戏产品，优先推出上述产品的企业不论是在品牌口碑，亦或是在产品的市场占有率上，都将获得先发优势。

（六）行业中影响公司发展的主要因素

1、影响公司发展的有利因素

（1）智能终端普及，手机行业市场潜力巨大

根据易观智库最新发布的《中国手机市场季度数据监测报告 2014 年第 2 季度》显示，第 2 季度中国手机市场（不含水货和山寨机）销量为 11,212 万台，环比增长 1.46%，同比增长 24.4%。其中，智能手机销量为 10,298 万台，占比整体手机市场达到 91.9%。



得益于智能终端普及率的进一步提升,2015 年之后中国移动游戏用户数量将会继续大幅增长,为移动游戏市场发展壮大提供动力。智能终端的快速普及使移动游戏在画面品质、操作体验、付费方式等方面得到增强,用户付费意愿较以往有所增加。

（2）用户群更为广泛

移动游戏产品的内容具备简单有趣、操作便利、迎合碎片化时间的特点,因此迅速被各类人群所接受。不仅对适合传统网络游戏年龄段的游戏用户,而且对时间忙碌、用脑过度的上班族,不喜欢传统游戏内容、以轻度放松为目的的女性白领,以益智或传统棋牌娱乐为目的的老人和儿童等人群也具有较大吸引力。相比起其他游戏产品,移动游戏的用户接受程度更高,受众用户范围更广,游戏形式更加多样化。

（3）移动游戏产业链成熟,开发商与渠道平台共同维系生态圈

移动游戏开发商为渠道平台提供产品支持,帮助其聚拢用户;移动游戏渠道平台以提供技术支持、数据优化和减免广告费等多种方式给予游戏开发商更多便利。双方互惠互利,共同打造移动游戏的生态圈。例如,在国内安卓平台中,以360 手机助手为主的移动游戏分发渠道通过精研用户数据,利用最优组合方式向用户推送游戏引导消费,不仅为大量移动互联网用户接触和进行移动游戏提供诸多便利,而且为移动游戏市场如何增加收入探索了新的思路。

（4）运营商技术变革,拓宽支付和流量渠道

针对移动游戏基于移动互联网络技术的特殊性，电信运营商处于核心地位，担负着盘活移动互联网产业链的作用。运营商 3G、4G 网络的建设、加强上网带宽速度、降低上网资费成本等成为移动游戏发展的必要基础和保障。因此，移动网络游戏的快速发展必须依托于拥有庞大用户资源和强大收费渠道优势的运营商资源。

2、影响公司发展的不利因素

（1）行业侵权与抄袭严重

移动游戏市场在迎来爆发式增长的同时，背后也暗藏产品数量暴增、质量参差不齐等隐患，大量“换皮”、“山寨”等低质移动游戏充斥市场。因为移动游戏研发门槛较网页游戏和客户端游戏低，市场中存在许多研发实力不足的小型团队或者个人开发者为了快速切入市场局限于模仿当期热销的产品，从而造成经典 IP 被多次使用、产品同质化、玩法创新不足等现象。同时，部分游戏产品研发周期、游戏内容、客户服务等存在严重缩水，影响游戏质量。

（2）短期内渠道及平台议价能力强于研发商

移动游戏分发渠道是在复制网页游戏联运模式的基础上改进而来的，也沿袭了用户资源被渠道掌控的弊病，研发商依旧处于相对弱势的地位。以电信运营商、腾讯和 360 等为代表的互联网巨头企业基本已经占据了移动互联网的入口，但由于移动游戏市场的分发渠道缺乏规范管理和有效监督，行业标准不明朗等原因导致开发商在产业链上的话语权和选择权被削弱。

（3）移动游戏开发人才短缺制约产业发展

随着移动游戏市场的快速发展，市场对相关从业人员需求上升，尤其是对有较强专业技术的研发人才需求更加强烈。但现今中国整体游戏产业人才培养不足，主要表现在：尽管目前开设动漫游戏专业的学校日益增多，但依然不能跟上整体游戏产业发展的速度；不少高校动漫游戏教学过于偏重理论知识，使学生难以将理论与实践相结合，而社会培训机构普遍水平不高，其中向国外先进研发学习的渠道更是少之又少；企业本身内部培训环节较弱，前期专业培训机制不完善等都凸显了研发人才不足的问题。

（七）行业基本风险

1、市场风险

公司处于网络游戏行业的移动网络游戏细分领域，主要从事移动游戏的开发和发行业务。随着移动设备的普及和移动端用户使用数量的增加，移动网络游戏市场不断吸引新的竞争者进入其中获取利润。

目前，移动网络游戏市场竞争日趋激烈，如果公司不能维持现有产品的竞争力并且持续的开发出优质游戏产品，或者未能保持在游戏平台运营上的优势和市场份额增长，激烈的市场竞争可能会使公司面临现有用户流失或难以吸引新用户、市场影响力和议价能力减弱等情况，进而影响公司业绩表现，对公司经营造成不利的影响。

2、行业风险

移动网络游戏行业自计算机端网络游戏发展而来，在传统网络游戏的“研究开发-运营发行-渠道分销”的产业链上增加了符合移动互联网接入特征的行业组成部分。目前在移动网络游戏产业链中，同时兼具运营发行以及渠道分销能力的平台型游戏运营商具有较强的议价能力。由于移动网络游戏数量的不断增加，行业竞争主要集中在用户来源的引导上，从而使平台型运营商能够分享到产业链中主要的利润。

在这一行业趋势下，若未来与公司合作的研发商、联运商和渠道商要求提高分成比例，则有可能导致公司运营成本提高，毛利率下降的情况发生，对公司的业务、财务状况和经营业绩产生不利影响。

3、政策风险

随着移动网络游戏行业近年来的爆发式增长，移动网络游戏用户逐步增加，而其中未成年人也是移动网络游戏用户的组成部分之一。由于未成年人可能存在被网络游戏亚文化影响而产生价值观变化，并对网络游戏产生沉迷的情况。针对这一现象，国家政策对于未成年人参与网络游戏进行了较为严格的限制，颁布了《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》、《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》、《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》等法律法规。目前，有关实名认证和防沉迷系统都仅适用于除移动网络游戏之外的网络游戏。受硬件及技术等因素限制，网络游戏防沉迷系统实施工作暂不适用于移动网络游戏。

若未来主管部门推出针对移动网络游戏的防沉迷系统实施方案及相关政策，

则可能影响公司产品的用户数量以及在线时间，并最终对公司的盈利能力造成一定不利影响。

（八）公司在行业中的竞争地位

游爱网络的前身游爱有限成立于 2011 年 12 月，是国内较早从事移动网络游戏研发运营的游戏厂商之一。自成立以来公司以国内移动网络游戏市场为主，逐步向韩国、港澳台以及东南亚市场渗透发展，积累了稳定的用户群体。公司在策略类游戏领域以及卡牌类游戏领域均具有成熟的产品线、丰富的研发经验以及领先的市场占有率，与游戏开发资源以及游戏发行渠道、推广渠道等建立了良好稳定的合作关系。其游戏技术研发及游戏运营规模在移动网络游戏行业中处于领军地位。

（九）公司的竞争优势

1、公司综合规模较大，研发团队经验丰富，管理团队执行力和运营能力较强

公司拥有较大规模的游戏开发团队，经验丰富的技术开发人才和卓越的管理人才、高执行力以及优秀创新创意基因，确保了产品生产线的持续生产能力。公司的游戏开发效率及产品质量不断提升，其游戏产品已形成了一定的市场影响力和市场品牌。

公司的研发团队均具有丰富的研发经验和雄厚的研发实力；成员非常稳定，互相协作配合默契；手机游戏研发团队已在业内享有声誉，并已有多款手游产品上线。研发的产品已经在国内外取得良好的成绩，在行业内有一定的位置和影响力。

公司的管理团队具有丰富的管理和市场营销经验，通过整合传统行业与游戏行业的经验，不仅有助于公司产品的推广与品牌的建立，更能避免作为新兴行业因发展过快而产生各种问题和隐患。同时，董事长袁雄贵先生具有丰富创业经验，熟悉资本运作流程，对公司发展方向具有长远规划，可以使公司规避掉各种经营风险。

2、公司自主开发产品多样，具有知识产权保障意识，产品市场认可度较高

公司自主开发的游戏产品类型不断丰富，涉及奇幻修仙、上古神话、厚重历史、江湖武侠等多种题材，覆盖策略类、卡牌类、APRG、塔防等各种手游类型。

公司坚持走精品和稳健路线，在行业内塑造良好的企业形象和产品形象，吸引众多合作方，形成长期稳定健康紧密的合作关系，保障了公司业务的长久稳定运行。

与此同时，公司的游戏也受到了市场的肯定，迄今为止，游爱网络分别获得了“网络网游人气奖”、“安智 2012 年度优秀游戏奖”、“腾讯智能机互联网策略类金企鹅奖”等多项奖励和表彰，在市场越来越占有更加重要的地位。

3、公司研发技术基础较强，在策略类游戏的研发运营中具有比较优势。

公司于 2011 年成立，历经 4 年成长，对于现阶段的移动网络游戏产业已经有了相当熟悉的认识，公司的主要管理团队以及研发团队均有丰富的移动网络游戏行业经验，不论是在技术上、产品上均能够有效把握行业脉动。

技术上，通过在不同游戏中尝试多类型的游戏开发引擎，成熟的技术研究，开放的技术经验分享，畅通的技术成果分享，公司已经建立了多套游戏模板以及玩家需求的应对策略。公司紧密跟踪和研发 Android、IOS 等智能平台上的产品开发技术，目前公司已具备了智能平台优质游戏的开发能力，且已陆续推出了基于上述平台的游戏产品。不仅如此，公司还在有效开发自己的技术编辑器系统，此类系统能够更高效，更便捷的完成普通游戏编写过程中的一般流程，相比其他网络游戏厂商而言，公司的技术高效、便捷、有针对性，大大缩短了游戏开发时间。

在产品上，公司在策略类游戏的研发运营中具有比较优势。公司陆续推出了多款策略类游戏或带有策略属性的移动网络游戏，如《比武招亲》以及《蜂鸟五虎将》，均取得了不俗充值流水。专注于策略类型游戏可以使公司不断复制自身的成功经验，使公司研发出具有不同题材，但保有相同策略类游戏元素的移动网络游戏产品，持续成为为公司带来收益。

4、具有完善的风险把控体系，有效地降低游戏失败风险

公司具有一系列完善的风险把控体系，通过游戏开发立项及内部控制流程，多部门参与的立项评分标准；经验丰富的游戏制作人互相给予建议，规避游戏失败的风险；敏锐观测市场变动调整产品线基调以便符合市场品味；游戏上线后及时收取玩家反馈进行更新改良；创造新的收费点，提高游戏 ARPU 值的同时进一步扩大玩家数量保证游戏体验。在重重风险把控体系后，游爱能够有效地降低游戏开发失败的风险。

七、公司未来发展与规划

（一）业务研发发展方向

1、专注于优势策略游戏，发展高盈利 RPG 游戏，游戏品质与收益水平同步提升

游爱网络经过近四年的发展，研发团队实力显著提升。在产品上，游爱网络推出了《风云天下》、《比武招亲》等现象级网络游戏，展现了卓越的团队研发实力；而管理层也明确认识到自身的研发优势主要集中于策略类游戏的研发。据此，管理层计划将研发资源重点分配于策略游戏以及卡牌游戏，在符合每一阶段玩家喜好的前提下，力图通过强大的研发实力打造精品游戏，复制成功经验，提升游戏品质。以游戏质量以及公司口碑作为核心竞争能力，获取游戏用户的青睐。

此外，公司亦计划将一部分精力投入简单角色扮演游戏。通过精简游戏流程，代入经典作品，增加互动元素，从而满足手机游戏用户对时间碎片化游戏方式的需求，在精炼游戏乐趣点的同时，增加游戏的盈利能力。

通过将研发资源的合理分配，公司将迅速形成权重清晰、层次明确的研发结构，使公司能够同步提升游戏品质以及收益水平，将游戏产品研发与公司的长期发展有机结合。

2、持续研发新技术以及新技术类型下的游戏产品

移动网络游戏行业的发展与新技术、新标准的出现密不可分。手机的硬件技术、软件兼容性、网络接入方式的变革直接决定了移动网络游戏的技术基础，也间接影响了用户所能够获得的游戏体验。游爱有限自成立之日起就设立了技术部门，分为引擎开发组以及技术支撑组。技术部门不断追踪市场中的先进技术出现，研究其是否能够转化为游戏技术并为研发部门提供支持。随着公司对技术研发投入的增大，公司技术部门将能够更有效地将新技术投入实用，增强用户的游戏体验，提升游戏价值。

除了自行研发基础技术，公司也必须关注市场中已经成熟的，并具有广泛推广潜力的游戏技术，有针对性地进行研发，使公司能够在最短的期间内开发出质量过硬的新技术游戏产品，提前抢占市场份额。Html5 技术为公司重点关注的游戏技术之一，作为一款适合用于网页游戏开发的程序语言，Html5 技术应用的最

大优势就是可以在网页上直接调试和修改,并且近年来浏览器对 Html5 技术的兼容性越来越高,是在开发手机网页游戏的最佳工具。通过 Html5 开发的手机网页游戏可以免除游戏用户在获取 App 游戏应用时的庞大下载量,运用简洁的界面以及游戏表现就能够让游戏用户拥有较好的游戏体验,是未来移动网络游戏开发的重要趋势之一。公司将在 Html5 技术中投入较多的研发资源,将 Html5 技术以及策略型游戏进行结合,打造出表现简易,但可玩性较强的高品质移动网页游戏。

3、关注 IP 市场,储备并开发潜力 IP 资源

公司主要以自研游戏产品见长。在初期游戏的开发中,并不特别注重已有 IP 的获取,而是更倾向创造新形象以及游戏方式。但公司在伴随游戏产业的发展成长中,也意识到粉丝经济、IP 经济具有很强的转化能力,能够快速转化为对已有 IP 有消费倾向的潜在用户。上述模式也是日韩、欧美游戏及娱乐厂商的常用策略。公司非常重视“泛娱乐化”的发展战略,在游戏主业实力不断增长的同时,进一步横向延伸,向文学、影视、动漫等文化产业的其它领域同步发展,以 IP 为主要整合手段,持续关注 IP 市场,储备并开发具有转化潜力的 IP 资源。

公司自 2014 年起开始针对 IP 进行获取和研发,目前已取得部分知名动漫产品 IP,预计上述部分 IP 游戏能够在 2016 年度完成开发并上市,为公司争取到新的盈利点。公司未来将会持续关注市场中具有开发潜力的 IP 资源,通过授权使用、购买、联合开发等方式将 IP 资源转化为能够为公司带来收益的游戏产品。

(二) 发行运营及渠道拓展发展方向

1、增加推广渠道覆盖量,拓展用户存量

推广渠道是公司产品主要的用户来源之一,通过与推广渠道公司之间的业务协作与配合,公司能够将游戏在更多用户面前进行展示游戏素材,引导用户进行游戏下载及试玩。公司需要根据渠道推广公司引入游戏用户的数量对游戏推广公司进行分成。推广渠道公司的数量以及质量决定了一款游戏对潜在用户的覆盖程度。对渠道数量的拓展以及渠道质量的把控是公司增加用户数量以及营业收入的首要方式。

公司市场拓展团队计划未来一年新增 50 个以上的渠道媒体,其中主流一二线媒体的新增渠道计划翻倍。公司将在现有的专门负责市场推广团队中上增加更

多的营销人员，进一步完善销售团队；加大对单体渠道推广公司的投入，同时增加自有广告，让推广渠道对游戏本身及厂商更加有信心，增强渠道推广公司与公司合作的意愿。

2、进行广告营销，塑造公司与游戏品牌

除了通过渠道推广公司直接面对客户群体进行宣传引导，公司还将大力发展广告营销，通过网络软文、媒体交流、广告宣传等全面营销手段，将公司的产品以及口碑覆盖至广大娱乐用户群体。对于游戏用户而言，高品质的游戏以及游戏厂商的高知名度相结合，是游戏用户形成对游戏厂商忠诚度的基础，从而为公司带来稳定的用户群体，是公司盈利能力的重要保证；另一方面，高知名度的游戏公司以及游戏品牌也将会推动移动网络游戏行业对公司的认可程度，是游戏厂商的软实力，有助于公司进一步发展壮大，与优秀的项目资源，研发团队资源以及资金资源的接触机会将会显著提升。

公司规划加大广告营销力度，对公司主推的大制作游戏产品，结合游戏特点进行深度营销，启动与媒体公关公司之间的合作，运用数字媒体、电视广告、传统纸媒、活动策划、校园宣传、运营商合作等多种营销模式，将目标用户群体从游戏玩家群体或手机用户群体进一步拓展至普罗大众。

3、构筑运营发行平台，代理外部游戏，整体成为具有综合竞争实力的移动网络游戏厂商

除运营发行自主研发的游戏以外，公司着力于打造属于自身的运营发行平台，通过在研发、发行运营、渠道拓展的同步发力，整体实现研发、运营、发行合一的综合实力游戏厂商。自 2014 年末，游爱有限开始代理来自其他网络游戏研发商的游戏，并逐渐建设自身的发行平台 i9133，至今已覆盖数十万游戏用户。通过强化运营能力、构筑发行平台、代理外部游戏，游爱网络将研发优势与发行运营能力相结合，对上游研发厂商提供游戏用户资源，对下游用户提供产品选择平台，自身通过发挥研发优势对游戏品质、运营方式进行把控，形成一个良性的游戏产品多向选择生态圈，由“游戏制造”与“产品运营发行”职能向“标准制定”与“生态圈构筑运行”方向转化，整体成为具有综合竞争实力的移动网络游戏厂商。

第三节 公司治理

一、挂牌公司三会建立健全及运行情况

公司自改制为股份公司以来，根据《公司法》的规定以及《公司章程》的要求，已逐步建立健全了规范的治理结构，建立了股东大会、董事会和监事会，设置了董事会秘书，并根据实际情况不断完善、修订《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》和《总经理工作细则》等。

报告期内，公司的股东大会、董事会和监事会之间相互协调、相互制衡、权责明确。公司不断完善法人治理结构，提升规范化运作水平，能够满足公司治理相关法律法规的标准。

（一）股东大会制度的建立及运行情况

1、股东大会制度的建立

2015年6月25日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，审议通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》等相关议案，建立了规范的股东大会制度，依法履行了公司法、公司章程赋予的权利和义务。

2、股东大会的职权

《公司章程》规定，股东大会是公司的权力机构，依法行使下列职权：（一）决定公司的经营方针和投资计划；（二）选举和更换非由职工代表担任的董事、监事，决定有关董事、监事的报酬事项；（三）审议批准董事会的报告；（四）审议批准监事会报告；（五）审议批准公司的年度报告、财务预算方案、决算方案；（六）审议批准公司的利润分配方案和弥补亏损方案；（七）对公司增加或者减少注册资本作出决议；（八）对发行公司债券作出决议；（九）对公司合并、分立、解散、清算或者变更公司形式作出决议；（十）修改本章程；（十一）对公司聘用、解聘会计师事务所作出决议；（十二）审议批准第四十一条规定的担保事项；（十三）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；（十四）审议批准变更募集资金用途事项；（十五）审议股权激励计划；（十六）审议法律、行政法规、部门规章或本章程规定应当由股东大会决定的其他事项。

3、股东大会制度的运行情况

股东大会作为公司的权力机构，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方案、决算方案、审议重大投资、担保事项等。自整体变更为股份公司以来，截止本公开转让说明书签署之日，公司共召开了 2 次股东大会，并且股东大会的召集、提案、出席、议事、表决、会议记录等均符合公司章程和股东大会议事规则规定，所作出的决议合法、合规、真实、有效。

（二）董事会制度的建立及运行情况

1、董事会制度的建立

2015 年 6 月 25 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，会议选举产生了公司第一届董事会，并审议通过了《董事会议事规则》。同日召开第一届董事会会议，选举产生公司第一届董事会董事长。

公司董事会由 5 名董事构成，设董事长 1 名。董事由股东大会选举或更换，任期三年，可连选连任。

2、董事会的职权

《公司章程》规定，董事会行使下列职权：（一）召集股东大会，并向股东大会报告工作；（二）执行股东大会的决议；（三）决定公司的经营计划和投资方案；（四）制订公司的年度财务预算方案、决算方案；（五）制订公司的利润分配方案和弥补亏损方案；（六）制订公司增加或者减少注册资本、发行债券或其他证券及上市方案；（七）拟订公司重大收购、收购本公司股票或者合并、分立、解散及变更公司形式的方案；（八）在股东大会授权范围内，决定公司对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易等事项；（九）决定公司内部管理机构的设置；（十）聘任或者解聘公司总经理；根据总经理的提名，聘任或者解聘公司副总经理、财务总监等高级管理人员，并决定其报酬事项和奖惩事项；（十一）制订公司的基本管理制度；（十二）制订本章程的修改方案；（十三）向股东大会提请聘请或更换为公司审计的会计师事务所；（十四）听取公司总经理的工作汇报并检查总经理的工作；（十五）发现控股股东、实际控制人侵占公司资产时申请司法冻结，凡不能以现金清偿的，通过变现股权偿还侵占资产；（十六）发现公司董事、高级管理人员协助、纵容控股股东、实际控制人及其控制的企业侵占公司资产时，将视情节轻重对直接责任人给予处分或对负有严重责任的董事提请股东大会予以罢免；（十七）法律、行政法规、部门规章

或本章程授予的其他职权。

3、董事会制度的运行情况

公司董事会作为股东大会的执行机构，对股东大会负责，报告期内公司董事会按照《公司章程》、《董事会议事规则》的规定行使权力，制订公司的年度财务预算方案、决算方案、公司的利润分配方案和弥补亏损方案、决定公司内部管理机构的设置、聘任或者解聘公司高级管理人员等。自整体变更为股份公司以来，截止本公开转让说明书签署之日，公司共召开 3 次董事会会议，并且董事会的召集、提案、出席、议事、表决、会议记录等均符合公司章程和股东大会议事规则规定，所作出的决议合法、合规、真实、有效。

（三）监事会制度的建立及运行情况

1、监事会制度的建立

2015 年 6 月 25 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，会议选举产生了公司第一届监事会，并审议通过了《监事会议事规则》。同日召开第一届监事会会议，选举产生公司第一届监事会主席。

公司监事会由 3 名监事组成，由股东大会决定选派。监事会设主席一名，由全体监事过半数选举产生。监事任期为 3 年，任期届满，可连选连任。

2、监事会的职权

《公司章程》规定，监事会行使下列职权：（一）应当对董事会编制的公司定期报告进行审核并提出书面审核意见；（二）检查公司财务；（三）对董事、高级管理人员执行公司职务的行为进行监督，对违反法律、行政法规、本章程或者股东大会决议的董事、高级管理人员提出罢免的建议；（四）当董事、高级管理人员的行为损害公司的利益时，要求董事、高级管理人员予以纠正；（五）提议召开临时股东大会，在董事会不履行《公司法》规定的召集和主持股东大会职责时召集和主持股东大会；（六）向股东大会提出提案；（七）依照《公司法》第一百五十一条的规定，对董事、高级管理人员提起诉讼；（八）发现公司经营情况异常，可以进行调查；必要时，可以聘请会计师事务所、律师事务所等专业机构协助其工作，费用由公司承担。

3、监事会制度的运行情况

公司监事会是公司内部的监督机构，对股东大会负责，报告期内公司监事会

严格按照《公司章程》、《监事会议事规则》规定行使权利、履行相应的义务，规范运行。自整体变更为股份公司以来，截至本公开转让说明书签署之日，公司共召开了 1 次监事会会议，并且监事会的召集、提案、出席、议事、表决、会议记录等均符合公司章程和股东大会议事规则规定，所作出的决议合法、合规、真实、有效。

二、公司管理层对公司治理机制执行情况的评估

（一）公司现有治理机制与投资者权利保护情况

公司根据《公司法》、《证券法》、《全国中小企业股份转让系统业务规则》等有关法律法规的规定以及《公司章程》，并参照上市公司公司治理的要求，设立了股东大会、董事会和监事会，制定了各项内部管理制度，不断完善了公司法人治理结构。现行公司治理机制从制度层面上保证了股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等相关权利。

1、股东的知情权

《公司章程》第三十二条规定，股东享有如下权利：（五）查阅本章程、股东名册、公司债券存根、股东大会会议记录、董事会会议决议、监事会会议决议、财务会计报告。

2、股东的参与权

《公司章程》第三十二条规定，股东享有如下权利：（一）依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式的利益分配；（六）公司终止或者清算时，按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配。

《公司章程》第四十七条规定：单独或者合计持有公司 10%以上股份的股东有权向董事会请求召开临时股东大会，并应当以书面形式向董事会提出。董事会应当根据法律、行政法规和本章程的规定，在收到请求后 10 日内提出同意或不同意召开临时股东大会的书面反馈意见。

董事会不同意召开临时股东大会，或者在收到请求后 10 日内未作出反馈的，单独或者合计持有公司 10%以上股份的股东有权向监事会提议召开临时股东大会，并应当以书面形式向监事会提出请求。

《公司章程》第五十二条规定：单独或者合计持有公司 3%以上股份的股东，

可以在股东大会召开 10 日前提出临时提案并书面提交召集人。召集人应当在收到提案后 2 日内发出股东大会补充通知，告知临时提案的内容。

《公司章程》第一百一十四条规定：代表 1/10 以上表决权的股东、1/3 以上董事或者监事会，可以提议召开董事会临时会议。董事长应当自接到提议后 10 日内，召集和主持董事会会议。

3、股东的表决权和质询权

《公司章程》第三十二条规定，股东享有如下权利：（二）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；（三）对公司的经营进行监督，提出建议或者质询。

《公司章程》第七十四条规定：股东大会决议分为普通决议和特别决议。

股东大会作出普通决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的 1/2 以上通过。

股东大会作出特别决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的 2/3 以上通过。

（二）内部管理制度建设情况

1、投资者关系管理

公司制定了《投资者关系管理制度》，将通过定期报告与临时公告、股东大会、公司网站、一对一沟通、邮寄资料、电话咨询、现场参观、分析师会议和路演等多种方式，与投资者及时、深入和广泛的沟通，充分利用互联网络提高沟通效率，降低沟通成本。《投资者关系管理制度》有效的保障了公司与投资者的良好沟通，加深投资者对公司的了解和认同，促进公司和投资者之间长期、稳定的良好关系，提升公司治理水平，实现公司价值最大化和股东利益最大化。

2、关联股东和董事回避制度

《公司章程》有关关联股东和董事回避的具体规定详见本公开转让说明书“第四节财务会计信息与管理层分析”之“七、关联方及关联交易”之“（三）关联交易决策程序的安排”。

3、内部管理制度建设

公司在充分考虑行业特点以及公司经营管理经验的基础上，建立了一套包含公司全部业务的程序、标准、规范和关联交易在内的一系列内部管理制度，包括

研发项目基本管理办法、工作手机管理制度、员工考勤管理制度、员工违纪惩罚制度、差旅管理制度等。上述制度均以公司内部管理文件形式公布、执行，确保各项工作都有章可循，形成了较为规范的管理体系。

4、与财务管理相关的内部管理制度建设情况

公司在充分考虑行业特点以及公司经营管理情况的基础上，建立了一系列内部管理制度，资金预算管理制度、印章管理制度、现金管理办法、银行管理办法、办公资产管理制度等财务管理制度，确保各项工作都有章可循，形成了较为规范的管理体系。

（三）董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

公司自改制为股份公司以来，根据《公司法》的规定以及《公司章程》的要求，已逐步建立健全了规范的治理结构，建立了股东大会、董事会和监事会，设置了董事会秘书，并根据实际情况不断完善、修订《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》和《总经理工作细则》等制度。报告期内，公司的股东大会、董事会和监事会之间相互协调、相互制衡、权责明确。公司不断完善法人治理结构，提升规范化运作水平，能够满足公司治理相关法律法规的标准。

公司在充分考虑行业特点以及公司经营管理经验的基础上，建立了一套包含公司全部业务的程序、标准、规范和关联交易在内的一系列内部管理制度，包括员工考勤管理制度、员工违纪惩罚制度、差旅管理制度、工作手机管理制度等人事管理制度以及资金预算管理制度、印章管理制度、现金管理办法、银行管理办法、办公资产管理制度等财务管理制度。此外，公司建立健全内部控制制度，包括《对外投资管理制度》、《对外担保管理制度》、《关联交易管理制度》、《投资者关系管理制度》、《信息披露管理制度》等，上述制度均以公司内部管理文件形式公布、执行，确保各项工作都有章可循，形成了较为规范的管理体系。

公司现有的一整套内部控制制度是针对公司的实际情况而制订的，内部控制制度有效地保证了公司经营业务的有效进行，保护了资产的安全和完整，能够防止并及时发现、纠正错误，保证了公司财务资料的真实、合法、完整，促进了公司经营效率的提高和经营目标的实现，符合公司发展的要求，在完整性、有效性和合理性方面不存在重大缺陷。公司内控制度得到完整、合理和有效地执行。

三、公司及其控股股东、实际控制人存在的违法违规及受处罚的情况

2014年10月13日，公司收到广州市文化市场综合执法总队发出的穗文总罚告字[2014]第1100号文化市场行政处罚事先告知书，认为公司“比武招亲”游戏以随机抽取方式诱导玩家获取游戏产品的行为违反了第十八条第（三）项规定，根据《网络游戏管理暂行办法》第三十一条，广州市文化市场综合执法总队责令本公司改正上述违法行为，并给予行政处罚人民币20,000元。2014年12月9日，公司缴纳了上述罚款。

截至本说明书签署日，公司尚有一起未决诉讼事项。2014年9月17日，北京畅游时代数码技术有限公司向北京市石景山区人民法院提起诉讼，申诉本公司以及中青宝等联运方，在游戏《幻想江湖》的运营以及推广过程中，涉及使用畅游时代所持有的金庸小说版权等相关概念，存在著作权侵权及不正当竞争行为。北京畅游时代数码技术有限公司要求游爱网络等四被告立即停止侵权、赔礼道歉和连带赔偿其经济损失500万元及支付诉讼费等费用。目前，该案仍处于审理阶段案件正在处理流程中。考虑到该未决诉讼属于市场主体间的经营行为纠纷，不属于公司违反国家监管的情况。

报告期内，除上述处罚事项和未决诉讼外，公司依照国家相关法律法规和《公司章程》的规定开展经营活动，运作规范，公司最近两年内不存在其他违法违规行为，也不存在除上述诉讼事项外其他的重大诉讼、仲裁或行政处罚及重大未决诉讼、仲裁事项。公司已出具《不存在重大违法违规、重大处罚的声明及承诺》。

公司控股股东、实际控制人袁雄贵最近两年内不存在违法违规行为，也不存在重大诉讼、仲裁、行政处罚及未决诉讼、仲裁事项，并已出具《不存在重大违法违规、重大处罚的声明及承诺》。

四、公司独立性

（一）业务独立

公司主营业务包括移动端网络游戏的研究开发以及发行运营，将研发的游戏产品通过第三方渠道平台进行推广，通过玩家对游戏充值产生的分成获得收入。此外，公司的经营范围也包括游戏的受托开发、游戏代理运营以及移动端游戏领

域的投资活动。

公司具有独立自主的经营能力，能够独立获取营业收入和利润。公司业务独立于各关联方，并且与主要股东及其控制的其他企业之间不存在影响公司独立性的关联交易。公司主要投资者和关键管理人员已出具了《避免同业竞争的承诺》和《减少和规范关联交易承诺》，保证公司的业务长期保持独立性。

（二）资产独立

本公司拥有与生产营业相适应的经营设备、无形资产等资产，其中主要经营设备包括车辆、台式及笔记本计算机、服务器设备、测试用手机设备等，无形资产包括商标权、软件著作权等。

公司对其资产拥有完全的所有权，各项资产权属明晰，不存在任何产权纠纷或潜在纠纷，也不存在以公司资产、权益或信誉为各主要股东的债务提供担保以及资产、资金被各主要股东及其控制的其他企业占用而损害公司利益的情况。

（三）人员独立

公司按照《公司法》、《公司章程》等规定的程序，通过选举产生董事、监事和高级管理人员，不存在控股股东、实际控制人干预公司人事任免的情况。遵照《劳动法》等有关法律法规的规定，公司均与员工签订了《劳动合同》，员工工资的发放、社会保险的缴纳均按规定与主要股东及其关联方严格分离。

此外，公司董事、监事和高级管理人员均未在控股股东、实际控制人控制的其他企业中兼职，亦未在控股股东、实际控制人控制的其他企业领薪。

（四）财务独立

公司拥有独立的财务部门，建立了独立的会计核算体系和财务会计制度，配备专门的财务人员独立地进行财务核算。公司能够独立的作出财务决策，不存在控股股东、实际控制人干预公司资金使用的情况。

公司开设独立的银行账户，与主要股东及其控制的其他企业之间不存在共用银行账户的现象，能够独立的支配资金及各项资产。公司持有税务主管部门颁发的《税务登记证》，依法独立纳税。

（五）机构独立

公司按照《公司法》和《公司章程》的规定，设立了股东大会、董事会、监

事会等机构，逐步建立健全了法人治理结构和内部各项管理制度。各机构的设置不受任何主要股东及其控制的其他企业的干预，能够依照《公司章程》和各项规章制度独立的行使职权。

公司掌握独立经营管理权和独立的办公场所，不存在与主要股东及其控制的其他企业混合经营、合署办公的情况。

五、同业竞争

（一）本公司控股股东、实际控制人控制的其他企业与公司的同业竞争情况

游爱网络是一家国内专业移动网络游戏的研发、运营企业，公司主营业务为手游的研发、运营。袁雄贵自本公司设立以来一直是控股股东和实际控制人。截至本公开转让说明书签署之日，袁雄贵直接持有公司 34.65%股权，同时袁雄贵与其妻子余旋通过樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）间接持有公司 3.95%股份，合计持有公司 38.60%股份。

截至本公开转让说明书签署之日，袁雄贵除持有本公司股份外，还持有樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）之合伙份额，具体情况如下表：

姓名	被投资企业名称	持有合伙 份额比例 (%)	经营范围
袁雄贵	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）	40.00	企业投资管理、资产管理

樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）与本公司不存在同业竞争。

综上所述，公司控股股东、实际控制人控制的其他企业并不存在与本公司进行同业竞争的情况。

（二）控股股东、实际控制人避免同业竞争的承诺

为避免未来可能产生的同业竞争，公司控股股东、实际控制人袁雄贵出具了《避免同业竞争与利益冲突的承诺函》，具体承诺情况如下：

“本人作为广州游爱网络技术股份有限公司(以下简称“股份公司”)的实际控制人，除已经披露的情形外，目前不存在直接或间接控制其他企业的情形，不从事或参与和股份公司存在同业竞争的行为，与股份公司不存在同业竞争。为避免与股份公司产生新的或潜在的同业竞争，本人承诺如下：

(1) 本人及直系近亲属将不在中国境内外直接或间接从事或参与任何在商业上对股份公司构成竞争的业务及活动,或拥有与股份公司存在竞争关系的任何经济实体、机构、经济组织的权益,或以其他任何形式取得该经济实体、机构、经济组织的控制权,或在该经济实体、机构、经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员。

(2) 如股份公司进一步拓展业务范围,本人承诺本人及直系近亲属控制的企业(如有)将不与股份公司拓展后的业务相竞争;若出现可能与股份公司拓展后业务产生竞争的情形,本人将采取停止构成竞争的业务、或将相竞争的业务以合法方式置入股份公司、或将相竞争的业务转让给无关联第三方等方式消除潜在的同业竞争,以维护股份公司利益。

(3) 本人将充分尊重股份公司的独立法人地位,严格遵守公司章程,保证股份公司独立经营、自主决策;将善意履行作为股东的义务,不利用股东地位,促使股东大会或董事会作出侵犯其他股东合法权益的决议;在与股份公司相关的关联交易(如有),将按照公平合理和正常的商业交易条件进行;将严格和善意地履行与股份公司签订的各种关联交易协议(如有),不会向股份公司谋求任何超出上述规定以外的利益或收益。

(4) 本承诺为不可撤销的承诺,在本人作为股份公司实际控制人期间持续有效。

(5) 本人愿意承担因违反上述承诺而给股份公司造成的全部经济损失。”

六、资金占用和关联担保情况

(一) 资金占用和关联担保情况

报告期内,控股股东、实际控制人袁雄贵有两笔借款,报告期内袁雄贵已偿还两笔借款并向公司支付利息,具体情况如下:

单位：万元

关联方	拆借金额	起始日	还款日	利息收入
拆出				
袁雄贵	960.00	2012 年 12 月 7 日	2013 年 12 月 25 日、2013 年 12 月 30 日	63.07
袁雄贵	600.00	2014 年 1 月 15 日	2014 年 3 月 26 日、2014 年 3 月 31 日、2014 年 4 月 1 日	6.97

除上述两笔借款外，公司最近两年不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其它企业以借款、代偿债务、代垫款项或其他方式占用的情形。

公司最近两年不存在为任何对外担保的情形，也不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其它企业进行违规担保的情形。

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

为防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为发生，保障公司权益，公司制定和通过了《公司章程》、三会议事规则、《对外投资管理制度》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》、《信息披露制度》等内部管理制度，对关联交易、购买或出售重大资产、重大对外担保等事项均进行了相应制度性规定。

这些制度措施将对关联方的行为进行合理限制，以保证关联交易的公允性、重大事项决策程序的合法合规性，确保了公司资金、资产及其他资源的安全。

七、董事、监事、高级管理人员

（一）董事、监事、高级管理人员、及其亲属直接或间接持有本公司股份的情况

1、直接持股情况

截止本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员直接持有公司股份情况如下：

序号	股东姓名	职位	持股数（股）	持股比例（%）
----	------	----	--------	---------

1	袁雄贵	董事长、总经理	17,672,932	34.65
2	李道龙	董事、副总经理	7,703,853	15.11
3	申徐洲	董事、副总经理	4,988,010	9.78
4	成仁风	董事	7,213,264	14.14

除上述所列人员之外，公司董事、监事、高级管理人员未直接持有公司股份。

2、间接持股情况

截止本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员及其亲属仅通过樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）间接持有公司股份，具体出资额及持股比例情况如下：

姓名	职位	持股企业	对持股企业的出资		持股企业持有公司股份	
			出资额 (万元)	持股比例 (%)	持股数(股)	持股比例 (%)
袁雄贵	董事长、总经理	悦玩投资	60.00	40.00	4,951,455	9.71
余旋	袁雄贵配偶		1.01	0.67		
李道龙	董事、副总经理		26.59	17.73		
成仁风	董事		24.90	16.60		
申徐洲	董事、副总经理		22.50	15.00		

除上述所列人员之外，公司董事、监事、高级管理人员及其亲属未间接持有公司股份。

（二）董事、监事、高级管理人员相互之间存在的亲属关系

截止本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员之间不存在亲属关系，董事、监事、高级管理人员分别出具了相互之间不存在亲属关系的承诺函。

（三）董事、监事、高级管理人员与公司签订的重要协议及作出的重要承诺

1、有关协议及履行情况

在公司担任职务的董事、监事、高级管理人员均与公司签订了《劳动合同》，并且在合同条款中有竞业限制的相关约定，此外核心技术人员与公司签订的合同中还加入了保密条款。公司董事、监事、高级管理人员还根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司关于在全国中小企业股份转让系统公开转让的相关要求对挂牌申报文件和任职资格作出了相应的声明、承诺。

截止本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员均严格遵守并履行了合同的有关规定。

2、作出的承诺及履行情况

本公司董事、监事、高级管理人员分别出具了关于股份锁定的承诺函。详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“二、股票挂牌情况”之“（二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺”。

本公司董事、监事、高级管理人员分别出具了避免同业竞争的承诺函。详见本节“五、同业竞争”之“（二）本公司主要股东、关键管理人员避免同业竞争的承诺”。

本公司董事、监事、高级管理人员分别出具了相互之间不存在亲属关系的承诺函。详见本节“七、董事、监事、高级管理人员”之“（二）董事、监事、高级管理人员相互之间存在的亲属关系”。

本公司董事、监事、高级管理人员分别出具了关于减少和规范关联交易的承诺函。详见本公开转让说明书“第四节财务会计信息与管理层分析”之“七、关联方及关联交易”之“（四）关于减少和规范关联交易的承诺”。

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员均严格遵守并履行了上述承诺。

（四）董事、监事、高级管理人员的兼职情况

截止本公开转让说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员兼职情况如下所示：

姓名	本公司 职位	兼职单位	兼职职务	兼职单位与本 公司的关系
金波	监事	珠海乾亨投资管理有限公司	法定代表人、董事长、总经理	本公司股东
		珠海乾贞投资管理有限公司	法定代表人、执行董事、总经理	-
		珠海广发朗姿互联网时尚产业基金投资管理有限公司	法定代表人、董事长、总经理	-
		珠海广发云意投资管理有限公司	法定代表人、董事长	-
		珠海中兵广发投资基金管理有限公司	董事	-

除上述情况外，公司董事、监事、高级管理人员都只在本公司担任职务，不存在除本公司之外的其他兼职。

（五）董事、监事、高级管理人员对外投资情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员对外投资情况如下：

序号	姓名	职位	对外投资	持有对外投资单位权益情况
1	袁雄贵	董事长 总经理	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）	40.00%合伙份额
2	李道龙	董事 副总经理	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）	17.73%合伙份额
3	申徐洲	董事 副总经理	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）	15.00%合伙份额
4	成仁风	董事	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）	16.60%合伙份额
			北京景美广告有限公司	40.00%股权

樟树市悦玩投资管理中心(有限合伙)的具体情况详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（七）控股股东和实际控制人控制的其他企业”。

北京景美广告有限公司的具体情况详见本公开转让说明书“第四节公司财务”之“七、关联方及关联交易”之“（一）关联方和关联关系”。

除上述已披露的情况外，公司董事、监事、高级管理人员不存在其他对外投资，不持有除本公司外的其他股份。

（六）公司董事、监事、高级管理人员最近两年受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责的情况

公司董事、监事、高级管理人员具备法律法规和《公司章程》规定的任职资格，最近两年不存在受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责的情况。公司董事、监事、高级管理人员已就此作出声明。

（七）其它对申请挂牌公司持续经营有不利影响的情形

公司董事、监事、高级管理人员在进入本公司任职前，未签署竞业禁止协议，不存在有关竞业禁止的纠纷或潜在纠纷，也未发生过侵害知识产权、商业秘密的纠纷或潜在纠纷，不存在对申请挂牌公司持续经营有不利影响的情形。公司董事、监事、高级管理人员已就此作出声明。

八、董事、监事、高级管理人员最近两年变动情况

（一）董事的变动情况

- 1、2013年1月至2013年9月，公司未设董事会，由袁雄贵担任执行董事。
- 2、2013年9月至2014年12月，公司设立董事会，由袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、李冰为董事，并由袁雄贵担任董事长。
- 3、2014年12月至公司变更为股份有限公司前，公司未设董事会，由袁雄贵担任执行董事。
- 4、2015年6月25日，公司召开创立大会选举袁雄贵、李道龙、成仁风、申徐洲、玉永兴为公司第一届董事会董事，任期三年。同日，公司第一届董事会第一次会议选举袁雄贵为董事长。

截至本公开转让说明书签署之日，董事会成员未发生变化。

（二）监事的变动情况

- 1、2013年1月至公司变更为股份有限公司之前，公司未设监事会，设监事1名。2013年1月至2014年4月，由朱苑担任监事；2014年4月至2015年1月，由龚滢担任监事；2015年1月至公司变更为股份有限公司前，由玉永兴担任监事。
- 2、2015年6月10日，公司职工代表大会选举张建坤为第一届监事会职工代表监事。2015年6月25日，公司召开创立大会选举柳汉卿、金波为股东代表监事，与职工代表监事张建坤共同组成第一届监事会，任期三年。同日，公司第一届监事会第一次会议选举张建坤为监事会主席。

截至本公开转让说明书签署之日，监事会成员未再发生变化。

（三）高级管理人员的变动情况

1、2013 年 1 月至公司变更为股份有限公司前，由袁雄贵担任公司总经理。

2、2015 年 6 月 25 日，经公司第一届董事会第一次会议审议通过，聘任袁雄贵为总经理，任期三年。

3、2015 年 7 月 15 日，经公司第一届董事会第二次会议审议通过，聘任李道龙、申徐洲、玉永兴为副总经理，聘任李烨为财务总监、聘任丁莹为董事会秘书，任期均为自聘任之日起至公司第一届董事会任期届满之日止。

截至本公开转让说明书签署之日，高级管理人员未再发生变化。

综上所述，按照《公司法》和《公司章程》的要求，本公司在改制为股份公司后，为进一步完善内部治理结构，设立监事会、重新选举董事会成员，并增加部分管理人员，属于合理变更，对公司经营不存在不利影响。

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员的变更不构成重大变化，符合有关法律法规的规定。

第四节 公司财务

本节的财务会计数据及有关分析说明反映了本公司最近两年及一期经审计的财务状况和经营业绩。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，以及本说明书揭示的其他信息一并阅读。以下分析所涉及的数据及口径若无特别说明，均依据公司最近两年及一期经广东正中珠江会计师事务所审计的财务会计资料，按合并报表口径披露。

一、财务报表

（一）合并财务报表

1、资产负债表

单位：万元

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
资产			
流动资产：			
货币资金	5,311.62	2,270.14	2,205.60
应收账款	4,378.41	4,214.05	2,227.22
预付款项	59.02	9.92	34.73
其他应收款	138.06	154.95	434.78
其他流动资产	1,160.23	1,753.30	1,177.81
流动资产合计	11,047.33	8,402.37	6,080.14
非流动资产：			
可供出售金融资产	350.00	50.00	-
固定资产	370.40	392.52	253.50
无形资产	44.04	-	-
长期待摊费用	358.09	432.29	376.10
递延所得税资产	20.71	26.20	-
非流动资产合计	1,143.23	901.01	629.60
资产总计	12,190.57	9,303.38	6,709.74
流动负债：			
应付账款	385.45	394.12	388.32
预收款项	43.88	63.52	91.08
应付职工薪酬	777.88	1,111.38	389.10
应交税费	189.01	325.39	289.90
应付股利	-	1,040.00	-
其他应付款	439.23	285.31	2.52

其他流动负债	2,341.90	2,612.75	3,261.89
流动负债合计	4,177.36	5,832.48	4,422.82
递延收益	538.10	680.11	94.29
非流动负债合计	538.10	680.11	94.29
负债合计	4,715.46	6,512.59	4,517.11
所有者权益：			
股本（实收资本）	5,100.00	1,000.00	1,000.00
资本公积	2,627.23	-	-
盈余公积	-	500.00	164.47
未分配利润	-252.01	1,290.88	1,017.81
归属于母公司所有者 权益合计	7,475.22	2,790.88	2,182.28
少数股东权益	-0.10	-0.09	10.34
所有者权益合计	7,475.11	2,790.78	2,192.62
负债和所有者权益总计	12,190.57	9,303.38	6,709.74

2、利润表

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	8,504.90	16,694.20	10,732.92
其中：营业收入	8,504.90	16,694.20	10,732.92
二、营业总成本	5,530.07	13,722.21	8,785.09
其中：营业成本	2,889.51	6,519.19	4,446.25
营业税金及附加	35.84	105.03	67.39
销售费用	651.08	868.93	640.61
管理费用	1,972.54	6,061.26	3,525.48
财务费用	-34.60	72.91	23.21
资产减值损失	15.71	94.91	82.16
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	-	71.33	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
三、营业利润	2,974.83	3,043.31	1,947.83
加：营业外收入	13.90	-	0.17
其中：非流动资产处置利得	-	-	-
减：营业外支出	5.00	20.28	3.19
其中：非流动资产处置损失	4.79	12.58	-
四、利润总额	2,983.72	3,023.03	1,944.81
减：所得税费用	339.39	-26.20	-
五、净利润	2,644.33	3,049.23	1,944.81
归属于母公司所有者的净利润	2,644.34	3,108.60	1,954.06

少数股东损益	-0.01	-59.37	-9.26
六、其他综合收益	-	-	-
七、综合收益总额	2,644.33	3,049.23	1,944.81
归属于母公司所有者的综合收益总额	2,644.34	3,108.60	1,954.06
归属于少数股东的综合收益总额	-0.01	-59.37	-9.26

3、现金流量表

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	8,203.55	15,676.38	12,263.27
收到的税费返还	12.50	109.48	-
收到的其他与经营活动有关的现金	450.53	130.79	11.26
经营活动现金流入小计	8,666.59	15,916.65	12,274.52
购买商品、接受劳务支付的现金	1,244.26	3,682.40	3,214.33
支付给职工以及为职工支付的现金	3,986.53	7,409.42	4,506.09
支付的各项税费	739.56	887.13	532.42
支付的其他与经营活动有关的现金	811.59	1,177.49	1,321.73
经营活动现金流出小计	6,781.95	13,156.44	9,574.58
经营活动产生的现金流量净额	1,884.64	2,760.21	2,699.95
二、投资活动产生的现金流量：			
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	8.83	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	8.95	-
收到其他与投资活动有关的现金	8,926.00	1,800.00	4,100.00
投资活动现金流入小计	8,926.00	1,817.78	4,100.00
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	51.98	273.48	592.47
投资支付的现金	300.00	50.00	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	8,426.00	2,800.00	4,600.00
投资活动现金流出小计	8,777.98	3,123.48	5,192.47
投资活动产生的现金流量净额	148.02	-1,305.70	-1,092.47
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	2,040.00	-	19.60
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	-	19.60
收到其他与筹资活动有关的现金	8.82	70.04	940.39
筹资活动现金流入小计	2,048.82	70.04	959.99
分配股利、利润或偿付利息支付的现	1,040.00	1,460.00	394.14

金			
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	1,040.00	1,460.00	394.14
筹资活动产生的现金流量净额	1,008.82	-1,389.96	565.85
四、汇率变动对现金的影响	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	3,041.48	64.54	2,173.33
加：期初现金及现金等价物余额	2,270.14	2,205.60	32.28
六、期末现金及现金等价物余额	5,311.62	2,270.14	2,205.60

（二）母公司财务报表

1、资产负债表

单位：万元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产			
流动资产：			
货币资金	4,703.60	1,359.51	1,909.66
应收账款	2,838.39	3,810.16	2,227.22
预付款项	3.53	7.15	25.24
其他应收款	640.47	101.33	462.05
其他流动资产	1,139.20	1,740.28	1,177.81
流动资产合计	9,325.19	7,018.43	5,801.98
非流动资产：			
可供出售金融资产	300.00	-	-
长期股权投资	2,000.00	2,000.00	320.40
固定资产	290.30	307.35	243.15
无形资产	44.04	-	-
长期待摊费用	358.09	432.29	376.10
递延所得税资产	20.71	26.20	-
非流动资产合计	3,013.13	2,765.84	939.65
资产总计	12,338.32	9,784.27	6,741.63
流动负债：			
应付账款	218.83	377.26	384.80
预收款项	43.88	63.52	91.08
应付职工薪酬	523.79	793.79	369.59
应交税费	67.33	290.62	286.91
应付股利	-	1,040.00	-
其他应付款	1,008.52	63.36	2.52
其他流动负债	1,435.44	2,381.78	3,261.89
流动负债合计	3,297.80	5,010.34	4,396.79
递延收益	396.98	536.13	94.29
其他非流动负债	-	-	-

非流动负债合计	396.98	536.13	94.29
负债合计	3,694.78	5,546.47	4,491.08
所有者权益：			
股本（实收资本）	5,100.00	1,000.00	1,000.00
资本公积	2,627.23	-	-
盈余公积	-	500.00	164.47
未分配利润	916.31	2,737.80	1,086.08
所有者权益合计	8,643.54	4,237.80	2,250.55
负债和所有者权益总计	12,338.32	9,784.27	6,741.63

2、利润表

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一、营业收入	6,408.20	16,240.97	10,732.92
减：营业成本	2,131.93	5,978.35	4,446.25
营业税金及附加	30.59	102.85	67.39
销售费用	320.61	839.64	640.61
管理费用	1,298.47	4,705.41	3,448.83
财务费用	-36.90	75.47	23.37
资产减值损失	-43.93	70.51	81.11
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	-	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
二、营业利润	2,707.44	4,468.74	2,025.36
加：营业外收入	0.04	0.01	0.17
其中：非流动资产处置利得	-	0.01	-
减：营业外支出	2.33	7.70	3.19
其中：非流动资产处置损失	-	-	-
三、利润总额	2,705.14	4,461.04	2,022.34
减：所得税费用	339.39	-26.20	-
四、净利润	2,365.75	4,487.24	2,022.34
五、其他综合收益的税后净额	-	-	-
六、综合收益总额	2,365.75	4,487.24	2,022.34

3、现金流量表

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	6,673.52	15,028.61	12,263.27

收到的税费返还	-	109.48	-
收到的其他与经营活动有关的现金	445.27	122.89	11.00
经营活动现金流入小计	7,118.79	15,260.99	12,274.26
购买商品、接受劳务支付的现金	1,029.68	3,589.89	3,204.85
支付给职工以及为职工支付的现金	2,808.67	6,153.25	4,458.05
支付的各项税费	686.86	852.59	532.23
支付的其他与经营活动有关的现金	432.89	907.60	1,295.02
经营活动现金流出小计	4,958.11	11,503.33	9,490.15
经营活动产生的现金流量净额	2,160.69	3,757.66	2,784.12
二、投资活动产生的现金流量：	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产所收回的现金净额	-	81.10	-
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	20.40	-
收到的其他与投资活动有关的现金	8,926.00	1,800.00	4,100.00
投资活动现金流入小计	8,926.00	1,901.51	4,100.00
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	45.51	249.59	585.46
投资所支付的现金	300.00	-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	1,700.00	320.40
支付的其他与投资活动有关的现金	8,426.00	2,800.00	4,600.00
投资活动现金流出小计	8,771.51	4,749.59	5,505.86
投资活动产生的现金流量净额	154.49	-2,848.09	-1,405.86
三、筹资活动产生的现金流量：	-	-	-
吸收投资所收到的现金	2,040.00	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	28.92	70.04	940.39
筹资活动现金流入小计	2,068.92	70.04	940.39
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	1,040.00	1,460.00	394.14
支付的其他与筹资活动有关的现金	-	69.76	47.13
筹资活动现金流出小计	1,040.00	1,529.76	441.27
筹资活动产生的现金流量净额	1,028.92	-1,459.72	499.12
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	3,344.09	-550.15	1,877.38
加：期初现金及现金等价物余额	1,359.51	1,909.66	32.28
六、期末现金及现金等价物余额	4,703.60	1,359.51	1,909.66

二、审计意见

正中珠江对本公司 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 6 月 30 日的资产负债表及合并资产负债表，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 利润

表及合并利润表、现金流量表及合并现金流量表、所有者权益变动表及合并所有者权益变动表，以及财务报表附注进行了审计，并出具了编号为广会审字[2015]G15039920015 号的标准无保留意见审计报告。正中珠江认为，公司的财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了游爱网络 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 6 月 30 日的财务状况以及 2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 月的经营成果和现金流量。

三、财务报表的编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照《企业会计准则——基本准则》和其他各项具体会计准则、应用指南及准则解释的规定进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。

四、合并财务报表范围及变化情况

公司按《企业会计准则第 33 号-合并财务报表》（2014 年修订）有关要求，将拥有实际控制权的子公司及特殊目的主题纳入合并财务报表范围。控制指公司能够决定被投资单位的财务和经营政策，并能从被投资单位的经营活动中获取利益的权利。

报告期的合并财务报表范围及其变化情况如下：

子公司名称	变化情况
上海游爱之星信息科技有限公司	报告期新增
天津游爱网络技术有限公司	报告期新增
广州牛蜂网络科技有限公司	报告期新增，期末不再纳入合并范围
上海昊玩网络科技有限公司	报告期新增
香港乐游网络有限公司	报告期新增

五、主要会计政策、会计估计及变更情况

（一）主要会计政策、会计估计情况

公司根据实际生产经营特点针对应收款项坏账准备计提、固定资产折旧、无形资产摊销、长期待摊费用摊销、收入确认等交易或事项制定了具体会计政策和会计估计。

1、遵循企业会计准则的声明

公司承诺编制的报告期各财务报表符合《企业会计准则》的要求，真实、完整地反映了本公司报告期间的财务状况、经营成果和现金流量等有关信息。

2、会计期间

自公历每年 1 月 1 日至 12 月 31 日止。

3、营业周期

本公司营业周期为 12 个月。

4、记账本位币

公司以人民币作为记账本位币。

5、同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

(1) 同一控制下的企业合并

对于同一控制下的企业合并，公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。公司取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

(2) 非同一控制下的企业合并

对于非同一控制下的企业合并，合并成本为购买方在购买日为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。通过多次交换交易分步实现的企业合并，合并成本为每一单项交易成本之和。公司为进行企业合并发生的各项直接相关费用计入当期损益。购买日是指公司实际取得对被购买方控制权的日期。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。公司对合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，经复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期损益。

6、合并财务报表的编制方法

公司将拥有实际控制权的子公司和特殊目的主体纳入合并财务报表范围。编制合并报表时，在合并范围内所有重大内部交易和往来全部抵销的基础上逐项合并，子公司的股东权益中不属于母公司所拥有的部分作为少数股东权益在合并财务报表中股东权益项下单独列示。

子公司与公司采用的会计政策或会计期间不一致的，在编制合并财务报表时，

按照公司的会计政策或会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。

对于非同一控制下企业合并取得的子公司，在编制合并财务报表时，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其个别财务报表进行调整；对于同一控制下企业合并取得的子公司，视同该公司合并于合并当期的年初已经发生，从合并当期的年初起将其资产、负债、经营成果和现金流量纳入合并财务报表。

7、合营安排分类及共同经营会计处理方法

（1）合营安排的分类

本公司根据合营安排的结构、法律形式以及合营安排中约定的条款、其他相关事实和情况等因素，将合营安排分为共同经营和合营企业。未通过单独主体达成的合营安排，划分为共同经营；通过单独主体达成的合营安排，通常划分为合营企业；但有确凿证据表明满足下列任一条件并且符合相关法律法规规定的合营安排划分为共同经营：

①合营安排的法律形式表明，合营方对该安排中的相关资产和负债分别享有权利和承担义务。

②合营安排的合同条款约定，合营方对该安排中的相关资产和负债分别享有权利和承担义务。

③其他相关事实和情况表明，合营方对该安排中的相关资产和负债分别享有权利和承担义务，如合营方享有与合营安排相关的几乎所有产出，并且该安排中负债的清偿持续依赖于合营方的支持。

（2）共同经营会计处理方法

本公司确认共同经营中利益份额中与本公司相关的下列项目，并按照相关企业会计准则的规定进行会计处理：

①确认单独所持有的资产，以及按其份额确认共同持有的资产；

②确认单独所承担的负债，以及按其份额确认共同承担的负债；

③确认出售其享有的共同经营产出份额所产生的收入；

④按其份额确认共同经营因出售产出所产生的收入；

⑤确认单独所发生的费用，以及按其份额确认共同经营发生的费用。

本公司向共同经营投出或出售资产等（该资产构成业务的除外），在该资产等由共同经营出售给第三方之前，仅确认因该交易产生的损益中归属于共同经营

其他参与方的部分。投出或出售的资产发生符合《企业会计准则第 8 号——资产减值》等规定的资产减值损失的，本公司全额确认该损失。

本公司自共同经营购买资产等（该资产构成业务的除外），在将该资产等出售给第三方之前，仅确认因该交易产生的损益中归属于共同经营其他参与方的部分。购入的资产发生符合《企业会计准则第 8 号——资产减值》等规定的资产减值损失的，本公司按承担的份额确认该部分损失。

本公司对共同经营不享有共同控制，如果本公司享有该共同经营相关资产且承担该共同经营相关负债的，仍按上述原则进行会计处理，否则，应当按照相关企业会计准则的规定进行会计处理。

8、现金及现金等价物的确定标准

公司根据《企业会计准则——现金流量表》的规定，对持有时间短（一般不超过 3 个月）、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资，确认为现金等价物。

9、外币业务和外币报表折算

（1）外币交易

公司发生的外币交易在初始确认时，按交易日的即期汇率或即期汇率的近似汇率（通常指中国人民银行公布的当日外汇牌价的中间价，下同）折算为记账本位币金额。在资产负债表日，对于外币货币性项目采用资产负债表日即期汇率折算，由此产生的汇兑差额，除了按照《企业会计准则第 17 号-借款费用》的规定，与购建或生产符合资本化条件的资产相关的外币借款产生的汇兑差额予以资本化外，均计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算，不改变其记账本位币金额。以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，由此产生的汇兑差额计入当期损益或资本公积。

（2）外币财务报表的折算方法

资产负债表中的所有资产、负债类项目均按照资产负债表日国家外汇市场汇率中间价折算为人民币金额；股东权益类项目除“未分配利润”项目外，均按发生时的国家外汇市场汇率中间价折算为人民币金额；“未分配利润”项目以折算后的利润分配表中该项目的人民币金额列示。折算后资产类项目与负债类项目和

股东权益项目合计数的差额，作为“外币报表折算差额”在合并资产负债表中所有者权益项目下“其他综合收益”项目列示。

利润表中所有项目和所有者权益变动表中有关反映发生数的项目采用平均汇率折算为人民币金额；所有者权益变动表中“年初未分配利润”项目以上一年折算后的年末“未分配利润”项目的金额列示；“未分配利润”项目按折算后的所有者权益变动表中的其他各项目的金额计算列示。

外币现金流量采用现金流量发生日中国人民银行授权中国外汇交易中心公布的中间价折算。汇率变动对现金的影响额，在现金流量表中单独列示。

10、金融工具

(1) 按照投资目的和经济实质本公司将拥有的金融资产划分为四类：

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，包括交易性金融资产和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产；持有至到期投资；应收款项；可供出售金融资产等。

(2) 按照经济实质将承担的金融负债再划分为两类：

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，包括交易性金融负债和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债；其他金融负债。

(3) 金融工具确认依据和计量方法

当公司成为金融工具合同的一方时，确认一项金融资产或金融负债。当收取该金融资产现金流量的合同权利终止、金融资产已转移且符合规定的终止确认条件的金融资产应当终止确认。当金融负债的现时义务全部或部分已解除的，终止确认该金融负债或其一部分。

公司初始确认的金融资产或金融负债，按照公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他类别的金融资产或金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

公司按照公允价值对金融资产进行后续计量，且不扣除将来处置该金融资产时可能发生的交易费用。但是，下列情况除外：

持有至到期投资和应收款项，采用实际利率法，按摊余成本计量；

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；

对因持有意图或能力发生改变，或公允价值不再能够可靠计量等情况，使金融资产不再适合按照公允价值计量时，公司改按成本计量，该成本为重分类日该金融资产的公允价值。

公司采用实际利率法，按摊余成本对金融负债进行后续计量。但是，下列情况除外：

以公允价值计量且变动计入当期损益的金融负债，按照公允价值计量，且不扣除将来结清金融负债时可能发生的交易费用；

因持有意图或能力发生改变，或公允价值不再能够可靠计量等情况，使金融负债不再适合按照公允价值计量时，公司改按成本计量，该成本为重分类日该金融负债的账面价值；

与在活跃的市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债，按照成本计量；

不属于指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的财务担保合同，或没有指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益并将以低于市场利率贷款的贷款承诺，应当在初始确认后按照下列两项金额之中的较高者进行后续计量：按照或有事项准则确定的金额；初始确认金额扣除按照收入准则确定的累计摊销后的余额。

公司对金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失，除与套期保值有关外，按照下列规定处理：

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，公允价值变动形成的利得或损失，计入当期损益；

可供出售金融资产公允价值变动形成的利得或损失，除减值损失和外币货币性金融资产形成的汇兑差额外，计入资本公积，在该金融资产终止确认时转出，计入当期损益。

公司对以摊余成本计量的金融资产或金融负债，除与套期保值有关外，在终止确认、发生减值或摊销时产生的利得或损失，计入当期损益。

公司在相同会计期间将套期工具和被套期项目的公允价值变动的抵消结果计入当期损益。

（4）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。

（5）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。

（6）金融资产、金融负债的公允价值的确定

存在活跃市场的金融资产或金融负债，以活跃市场的报价确定其公允价值，活跃市场的报价包括易于定期从交易所、经纪商、行业协会、定价服务机构等获得的价格，且代表了在公平交易中实际发生的市场交易的价格；不存在活跃市场的金融资产或金融负债，采用估值技术确定其公允价值。估值技术包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融资产或金融负债的当前公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等。

（7）金融资产的减值准备

公司期末对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明该金融资产发生减值的，计提减值准备。计提减值准备时，对单项金额重大的进行单独减值测试；对单项金额不重大的，在具有类似信用风险特征的金融资产组中进行减值测试。主要金融资产计提减值准备的具体方法分别如下：

可供出售金融资产能以公允价值可靠计量的，以公允价值低于账面价值部分计提减值准备，计入当期损益；可供出售金融资产以公允价值不能可靠计量的，以预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值低于账面价值部分计提减值准备，计入当期损益。可供出售金融资产发生减值时，即使该金融资产没有终止确认，原直接计入所有者权益的因公允价值下降形成的累计损失，应当予以转出，计入当期损益。

持有至到期的投资以预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值低于账面价值部分计提减值准备，计入当期损益。

（8）将尚未到期的持有至到期投资重分类为可供出售金融资产的，持有意图或能力发生改变的依据

因持有至到期投资部分出售或重分类的金额较大，且不属于企业会计准则所允许的例外情况，使该投资的剩余部分不再适合划分为持有至到期投资的，公司将该投资的剩余部分重分类为可供出售金融资产，并以公允价值进行后续计量。

重分类日，该投资剩余部分的账面价值与其公允价值之间的差额计入所有者权益，在该可供出售金融资产发生减值或终止确认时转出，计入当期损益。

11、应收款项

（1）单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项：

单项金额重大的判断依据或金额标准	单项金额超过 100 万元的应收款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	期末如果有客观证据表明应收款项发生减值，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备。单独测试未发生减值的单项金额重大的应收款项，以账龄为信用风险组合计提坏账准备，见本财务报表附注三-11-（2）。

（2）按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项：

组合名称	坏账准备计提方法
合并报表范围内会计主体组合	不计提坏账准备。
其他非合并报表范围内会计主体组合	按账龄分析法计提坏账准备

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的方法：

账龄	应收账款计提比例	其他应收款计提比例
1 年以内（含 1 年）	5%	5%
1—2 年	10%	10%
2—3 年	50%	50%
3 年以上	100%	100%

（3）单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项的方法：

单项计提坏账准备的理由	期末如果有客观证据表明应收款项发生减值。
坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备

12、长期股权投资

（1）长期股权投资的分类

公司的长期股权投资包括对子公司的投资和对合营企业、联营企业的投资。

（2）投资成本的确定

①同一控制下的企业合并形成的，合并方以支付现金、转让非现金资产、承担债务或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其初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

公司通过多次交易分步实现同一控制下企业合并形成的长期股权投资，在个别财务报表和合并财务报表中，将按持股比例享有在合并日被合并方所有者权益账面价值的份额作为初始投资成本。合并日之前所持被合并方的股权投资账面价

值加上合并日新增投资成本，与长期股权投资初始投资成本之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

②非同一控制下的企业合并形成的，在购买日按照支付的合并对价的公允价值作为其初始投资成本。公司通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并形成的长期股权投资，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：**A**、在个别财务报表中，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，在处置该项投资时将与其相关的其他综合收益转入当期投资收益。**B**、在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，与其相关的其他综合收益转为购买日所属当期投资收益。

③除企业合并形成以外的：以支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为投资成本。投资成本包括与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出；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投资成本；通过非货币性资产交换（该项交换具有商业实质）取得的长期股权投资，其投资成本以该项投资的公允价值和应支付的相关税费作为换入资产的成本；通过债务重组取得的长期股权投资，债权人将享有股份的公允价值确认为对债务人的投资。

（3）后续计量及损益确认方法

对被投资单位能够实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对具有共同控制、重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。

（4）确定对被投资单位具有共同控制、重大影响的依据

共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。

重大影响，是指对一个企业的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。

如果本公司按照相关约定与其他参与方集体控制某项安排，并且对该安排回报具有重大影响的活动决策，需要经过分享控制权的参与方一致同意时才存在，

则视为本公司与其他参与方共同控制某项安排，该安排即属于合营安排。

合营安排通过单独主体达成的，根据相关约定判断本公司对该单独主体的净资产享有权利时，将该单独主体作为合营企业，采用权益法核算。若根据相关约定判断本公司并非对该单独主体的净资产享有权利时，该单独主体作为共同经营，本公司确认与共同经营利益份额相关的项目，并按照相关企业会计准则的规定进行会计处理。

重大影响，是指投资方对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。本公司通过以下一种或多种情形，并综合考虑所有事实和情况后，判断对被投资单位具有重大影响：①在被投资单位的董事会或类似权力机构中派有代表；②参与被投资单位财务和经营政策制定过程；③与被投资单位之间发生重要交易；④向被投资单位派出管理人员；⑤向被投资单位提供关键技术资料。

（5）减值测试方法及减值准备计提方法

详见本节“15、长期资产减值”。

13、固定资产及其折旧

（1）固定资产确认条件

同时满足与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业和该固定资产的成本能够可靠地计量条件的，为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的使用寿命超过一个会计年度的有形资产。

（2）融资租入固定资产的认定依据、计价方法

公司与租赁方所签订的租赁协议条款中规定了下列条件之一的，确认为融资租入资产：①租赁期满后租赁资产的所有权归属于本公司；②公司具有购买资产的选择权，购买价款远低于行使选择权时该资产的公允价值；③租赁期占所租赁资产使用寿命的大部分；④租赁开始日的最低租赁付款额现值，与该资产的公允价值不存在较大的差异。

公司在承租开始日，将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费。

（3）各类固定资产的折旧方法

固定资产折旧采用直线法平均计算，并按各类固定资产的原值和估计的经济使用年限扣除残值确定其折旧率，具体折旧率如下：

固定资产类别	估计经济使用年限（年）	年折旧率（%）	预计净残值率（%）
办公设备	5	18	10
运输设备	5	18	10
其他设备	5	18	10

（4）固定资产的减值测试方法、减值准备计提方法

详见本节“15、长期资产减值”。

（5）固定资产分类

公司固定资产共分为三类，分别为办公设备、运输设备、其他设备。

（6）固定资产计价

①外购及自行建造的固定资产按实际成本计价，购建成本由该项资产达到预定可使用状态前所发生的必要支出构成。以一笔款项购入多项没有单独标价的固定资产，按照各项固定资产公允价值比例对总成本进行分配，分别确定各项固定资产的成本。

②投资者投入固定资产的成本，按照投资合同或协议约定的价值确定，但合同或协议约定价值不公允的除外。

③通过非货币性资产交换（该项交换具有商业实质）取得的固定资产，其成本以该项固定资产的公允价值和应支付的相关税费作为入账成本。

④以债务重组取得的固定资产，对接受的固定资产按其公允价值入账。

14、无形资产

（1）无形资产计价

①外购无形资产的成本，按使该项资产达到预定用途所发生的实际支出计价。

②公司内部研究开发项目的支出，区分研究阶段支出与开发阶段支出。

③投资者投入的无形资产，按照投资合同或协议约定的价值作为成本，但合同或协议约定价值不公允的除外。

④接受债务人以非现金资产抵偿债务方式取得的无形资产，或以应收债权换入无形资产的，按换入无形资产的公允价值入账。

⑤非货币性交易投入的无形资产，以该项无形资产的公允价值和应支付的相关税费作为入账成本。

⑥接受捐赠的无形资产，捐赠方提供了有关凭据的，按凭据上标明的金额加上应支付的相关税费计价；捐赠方没有提供有关凭据的，如果同类或类似无形资产存在活跃市场的，按同类或类似无形资产的市场价格估计的金额，加上应支付的相关税费，作为实际成本；如果同类或类似无形资产不存在活跃市场的，按接受捐赠的无形资产的预计未来现金流量现值，作为实际成本；自行开发并按法律程序申请取得的无形资产，按依法取得时发生的注册费，聘请律师费等费用，作为实际成本。

（2）划分公司内部研究开发项目的研究阶段和开发阶段具体标准

研究阶段支出是指公司为获取并理解新的科学或技术知识而进行的独创性的有计划调查而发生的支出。公司内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。

开发阶段支出是指在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等发生的支出。

（3）开发阶段支出符合资本化的具体标准

开发阶段的支出，只有在同时满足下列条件时，才能予以资本化，即：①完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；②具有完成该无形资产并使用或出售的意图；③无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，证明其有用性；④有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；⑤归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出，于发生时计入当期损益。

（4）无形资产的后续计量

①无形资产使用寿命的估计

公司拥有或者控制的来源于合同性权利或其他法定权利的无形资产，其使用寿命不超过合同性权利或其他法定权利的期限；合同性权利或其他法定权利在到期时因续约等延续、且有证据表明公司续约不需要付出大额成本的，续约期计入使用寿命；合同或法律没有规定使用寿命的，无形资产的使用寿命参考历史经验或聘请相关专家进行论证等确定。按照上述方法仍无法合理确定无形资产为公司

带来经济利益期限的，公司将该项无形资产作为使用寿命不确定的无形资产。

②无形资产使用命的复核

公司至少于每年年度终了时，对无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。必要时进行调整。

③无形资产的摊销

公司对于使用寿命有限的无形资产，自取得当月起在预计使用寿命内采用直线法分期摊销。使用寿命不确定的无形资产不摊销，每年末均进行减值测试。无形资产的应摊销金额为其成本扣除预计残值后的金额。已计提减值准备的无形资产，还应扣除已计提的无形资产减值准备累计金额。无形资产的摊销金额计入当期损益。使用寿命不确定的无形资产不摊销，期末进行减值测试。

（5）无形资产减值准备

详见本节“15、长期资产减值”。

15、长期资产减值

（1）适用范围

资产减值主要包括长期股权投资、投资性房地产（不含以公允价值模式计量的投资性房地产）、固定资产、在建工程、工程物资；无形资产（包括资本化的开发支出）、资产组和资产组组合、商誉等。

（2）可能发生减值资产的认定

在资产负债表日，公司判断资产是否存在可能发生减值的迹象。因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年均进行减值测试。存在下列迹象的，表明资产可能发生了减值：

①资产的市价当期大幅度下跌，其跌幅明显高于因时间的推移或者正常使用而预计的下跌。②公司经营所处的经济、技术或者法律等环境以及资产所处的市场在当期或者将在近期发生重大变化，从而对公司产生不利影响。③市场利率或者其他市场投资报酬率在当期已经提高，从而影响公司计算资产预计未来现金流量现值的折现率，导致资产可收回金额大幅度降低。④有证据表明资产已经陈旧过时或者其实体已经损坏。⑤资产已经或者将被闲置、终止使用或者计划提前处置。⑥公司内部报告的证据表明资产的经济绩效已经低于或者将低于预期，如资产所创造的净现金流量或者实现的营业利润（或者亏损）远远低于（或者高于）

预计金额等。⑦其他表明资产可能已经发生减值的迹象。

（3）资产可收回金额的计量

资产存在减值迹象的，估计其可收回金额。可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

（4）资产减值损失的确定

可收回金额的计量结果表明，资产的可收回金额低于其账面价值的，将资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的资产减值准备。资产减值损失确认后，减值资产的折旧或者摊销费用在未来期间作相应调整，以使该资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的资产账面价值（扣除预计净残值）。资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

（5）资产组的认定及减值处理

有迹象表明一项资产可能发生减值的，公司以单项资产为基础估计其可收回金额。公司难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。资产组的认定，以资产组产生的主要现金流入是否独立于其他资产或者资产组的现金流入为依据。

资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的（总部资产和商誉分摊至某资产组或者资产组组合的，该资产组或者资产组组合的账面价值应当包括相关总部资产和商誉的分摊额），确认相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至资产组或者资产组组合中商誉的账面价值，再根据资产组或者资产组组合中除商誉之外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值。

（6）商誉减值

公司因企业合并所形成的商誉，至少在每年年度终了进行减值测试。对于因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。相关的资产组或资产组组合，是能够从企业合并的协同效应中受益的资产组或者资产组组合，且不大于公司确定的报告分部。

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，应当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，并按照本财务报表附注所述资产组减值的规定进行处理。

16、长期待摊费用

长期待摊费用是公司已经发生但应由本期和以后各期分担的分摊期限在一年以上的各项费用，以实际发生的支出入账并在其预计受益期内平均摊销。

17、职工薪酬

（1）职工薪酬的范围

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

（2）短期薪酬

短期薪酬主要包括工资、奖金、津贴和补贴、职工福利费、医疗保险费、生育保险费、工伤保险费、住房公积金、工会经费和职工教育经费、非货币性福利等。本公司在职工为本公司提供服务的会计期间将实际发生的短期职工薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。其中非货币性福利按公允价值计量。

（3）离职后福利

离职后福利，是指为获得职工提供的服务而在职工退休或与企业解除劳动关系后，提供的各种形式的报酬和福利，短期薪酬和辞退福利除外。本公司将离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。①设定提存计划：公司向独立的基金缴存固定费用后，公司不再承担进一步支付义务的离职后福利计划。包含基本养老保险、失业保险等，在职工为其提供服务的会计期间，将根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。②设定受益计划：除设定提存计划以外的离职后福利计划。

（4）辞退福利，是指公司在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，

或者为鼓励职工自愿接受裁减而给予职工的补偿。公司向职工提供辞退福利的，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：①企业不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时。②企业确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

（5）本公司向职工提供的其他长期职工福利，符合设定提存计划的，按照设定提存计划进行会计处理，除此之外按照设定收益计划进行会计处理。

18、收入

（1）销售商品的收入，在下列条件均能满足时予以确认：

- 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计量。
- ④相关经济利益很可能流入公司。
- ⑤相关的、已发生的或将发生的成本能够可靠计量。

（2）提供劳务的收入，在下列条件均能满足时予以确认：

- ①收入的金额能够可靠计量。
- ②相关的经济利益很可能流入公司。
- ③交易的完工进度能够可靠确定。
- ④交易中已发生的和将发生的成本能够可靠计量。

在同一个会计年度内开始并完工的劳务，在完成劳务时确认收入。

（3）让渡资产使用权收入在下列条件均能满足时予以确认：

- ①相关的经济利益很可能流入公司。
- ②收入的金额能够可靠计量。

（4）按完工百分比法确认提供劳务的收入和建造合同收入时，确定合同完工进度的依据和方法：

在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，采用完工百分比法确认提供劳务收入。提供劳务交易的完工进度，依据已完工作的测量确定。

按照已收或应收的合同或协议价款确定提供劳务收入总额，但已收或应收的合同或协议价款不公允的除外。资产负债表日按照提供劳务收入总额乘以完工进

度扣除以前会计期间累计已确认提供劳务收入后的金额, 确认当期提供劳务收入; 同时, 按照提供劳务估计总成本乘以完工进度扣除以前会计期间累计已确认劳务成本后的金额, 结转当期劳务成本。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的, 分别下列情况处理:

①已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的, 按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入, 并按相同金额结转劳务成本; ②已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的, 将已经发生的劳务成本计入当期损益, 不确认提供劳务收入。

(5) 本公司从事游戏的开发、运营业务, 主要业务类型包括游戏的联合运营和自主运营, 公司收入实现的具体核算原则为:

业务类型	具体收入确认原则
联合运营	联合运营是指公司与第三方运营公司签订游戏联合运营协议, 由第三方运营公司负责游戏的运营、推广及玩家充值服务, 公司负责游戏的升级、开发和技术维护的运营模式。 在联合运营模式下, 公司按照协议约定即玩家付费金额(全部充值流水)扣除渠道费后, 以联运协议约定比例计算归属公司的分成流水并按付费用户生命周期分摊后确认分成收入, 并以协议约定比例计算应支付给推广渠道公司的分成流水按付费用户生命周期分摊后确认对应成本。 联合运营中, 如约定将公司自主研发或代理的游戏授权第三方运营公司在某个区域进行运营, 同时约定授权期限, 并向第三方运营公司收取授权金, 则根据协议中约定公司应取得的授权金, 按照协议约定达成条件, 在授权期限内分期摊销确认授权金收入。
自主运营	自主运营是公司与推广渠道公司签订游戏推广协议, 公司自主负责游戏的运营、玩家充值服务及游戏升级、开发和技术维护, 由渠道公司负责推广的运营模式。 在自主运营模式下, 公司按照玩家付费金额(全部充值流水)扣除渠道费后, 以协议约定比例计算归属公司的分成流水按付费用户生命周期分摊后确认收入, 并以协议约定比例计算应支付给推广渠道公司的分成流水按付费用户生命周期分摊后确认对应成本。

19、政府补助

(1) 分类: 政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

(2) 公司在能够满足政府补助所附条件且能够收到政府补助时确认政府补助。其中:

①政府补助为货币性资产的, 按收到或应收的金额计量, 政府补助为非货币

性资产的，按公允价值计量，如公允价值不能可靠取得，则按名义金额计量。

②与资产相关的政府补助，应确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益，其中，按名义金额计量的政府补助直接计入当期损益。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，应确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益，用于补偿已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

20、递延所得税资产与递延所得税负债

（1）所得税的核算方法

所得税费用的会计处理采用资产负债表债务法核算。资产负债表日，公司按照可抵扣暂时性差异与适用所得税税率计算的结果，确认递延所得税资产及相应的递延所得税收益；按照应纳税暂时性差异与适用企业所得税税率计算的结果，确认递延所得税负债及相应的递延所得税费用。

（2）递延所得税资产的确认

对于可抵扣暂时性差异、能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认由此产生的递延所得税资产，除非可抵扣暂时性差异是在以下交易中产生的：

①该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额。②对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，同时满足下列条件的，确认相应的递延所得税资产：暂时性差异在可预见的未来很可能转回，且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额。

（3）递延所得税负债的确认

对于各种应纳税暂时性差异均据以确认递延所得税负债，除非应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：

①商誉的初始确认，或者具有以下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；②对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，该暂时性差异转回的时间能够控制并且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

（4）递延所得税资产的减值

在资产负债表日应当对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期间很可能无法取得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，则减记递延所得税资产的账面价值。除原确认时计入所有者权益的递延所得税资产部分，其减记金额也应计入所有者权益外，其他的情况应减记当期的所得税费用。在很可能取得足够的应纳税所得额时，减记的递延所得税资产账面价值可以恢复。

21、租赁

（1）经营租赁会计处理

①公司租入资产所支付的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，计入当期费用。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用。资产出租方承担了应由公司承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分摊，计入当期费用。

②公司出租资产所收取的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，确认为租赁收入。公司支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用；如金额较大的，则予以资本化，在整个租赁期间内按照与租赁收入确认相同的基础分期计入当期收益。公司承担了应由承租方承担的与租赁相关的费用时，公司将该部分费用从租金收入总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分配。

（2）融资租赁会计处理

①融资租入资产：公司在承租开始日，将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费用。公司采用实际利率法对未确认的融资费用，在资产租赁期间内摊销，计入财务费用。公司发生的初始直接费用，计入租入资产价值。

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

22、终止经营

终止经营是满足下列条件之一的已被本公司处置或被本公司划归为持有待售的、在经营和编制财务报表时能够单独区分的组成部分：

- （1）该组成部分代表一项独立的主要业务或一个主要经营地区；
- （2）该组成部分是拟对一项独立的主要业务或一个主要经营地区进行处置计划的一部分；
- （3）该组成部分是仅仅为了再出售而取得的子公司。

（二）重要会计政策、会计估计的变更情况

1、重要会计政策变更情况

2014年1月26日起，中国财政部修订了《企业会计准则第2号-长期股权投资》、《企业会计准则第9号-职工薪酬》、《企业会计准则第30号-财务报表列报》、《企业会计准则第33号-合并财务报表》，以及颁布了《企业会计准则第39号-公允价值计量》、《企业会计准则第40号-合营安排》、《企业会计准则第41号-在其他主体中权益的披露》等具体准则。根据财政部的规定，公司自2014年7月1日起执行上述七项新会计准则。2014年6月20日，中国财政部对《企业会计准则第37号—金融工具列报》进行了修订，公司自2014年度财务报告开始按照该修订后准则要求对金融工具进行列报。

单位：元

会计政策变更的内容和原因	审批程序	受影响的报表项目名称	2014年12月31日	2014年1月1日
根据《企业会计准则第30号—财务报表列报(2014年修订)》，将“其他非流动负债”分类至“递延收益”列报。	2015年2月13日公司召开股东会审议通过《关于变更会计政策的议案》	递延收益	6,801,099.76	942,902.21
		其他非流动负债	-6,801,099.76	-942,902.21

2、重要会计估计变更情况

报告期内，本公司不存在重要会计估计变更。

六、主要会计数据分析

报告期内，公司经营业绩良好，业务规模不断扩大，营业收入及净利润处于稳定增长趋势，盈利状况良好。

截至 2015 年 6 月 30 日，公司经营盈利情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年度 1-6 月	2014 年度	2013 年度
营业收入	8,504.90	16,694.20	10,732.92
营业成本	2,889.51	6,519.19	4,446.25
毛利润	5,615.39	10,175.02	6,286.67
净利润	2,644.33	3,049.23	1,944.81
所得税费用	339.39	-26.20	-
归属于母公司所有者的净利润	2,644.34	3,108.60	1,954.06

报告期内，公司营业收入在报告期内保持快速增长态势。2013 年度，2014 年度，2015 年度 1-6 月公司营业收入分别为 10,732.92 万元，16,694.20 万元和 8,504.90 万元，2013-2014 年度营业收入增长率达到 55.54%。在营业收入增长的同时，公司的净利润与之同步增长。2013 年度、2014 年度公司净利润分别为 1,944.81 万元、3,049.23 万元净利润，增长率达 56.79%，2015 年 1-6 月净利润达 2,644.33 万元，公司经营状况良好。

（一）营业收入分析

1、收入实现具体核算原则

公司的主营业务收入主要来源于游戏运营。公司的主要业务模式类型可分为两种类型，分别为联合运营和自主运营。

在联合运营模式下，公司与第三方联运平台签订联运协议，由第三方平台负责游戏运营、推广及玩家充值服务，公司负责游戏的升级、开发和技术维护，按玩家付费的全部金额扣除支付平台通道费后，归属公司的分成收入按付费玩家生命周期分摊确认收入。联合运营中，如约定将公司自主研发或代理的游戏授权第三方运营公司在某个区域进行运营，同时约定授权期限，并向第三方运营公司收取授权金，则根据协议中约定公司应取得的授权金，按照协议约定达成条件，在授权期限内分期摊销确认授权金收入。

在自主运营模式下，公司自主负责游戏的运营、玩家充值服务及游戏升级、开发和技术维护，并与第三方渠道公司签订推广协议，由渠道公司负责推广，公司按照玩家全部充值金额扣除支付平台通道费后，归属公司的分成流水按付费玩家生命周期分摊确认收入，并将支付给推广渠道公司的分成流水按付费玩家生命周

期分摊后确认对应成本。

2、营业收入构成分析

(1) 按业务模式进行收入分析

报告期内，按运营模式划分的营业收入情况如下表所示：

单位：万元

类型	2015 年度 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入						
联合运营收入	6,915.78	81.32%	13,076.36	78.33%	7,660.39	71.37%
自主运营收入	1,589.12	18.68%	3,617.84	21.67%	3,072.53	28.63%
小计	8,504.90	100.00%	16,694.20	100.00%	10,732.92	100.00%
其他业务收入	-	-	-	-	-	-
合计	8,504.90	100.00%	16,694.20	100.00%	10,732.92	100.00%

公司主营业务收入包括联合运营模式下的游戏收入以及自主运营模式下的游戏收入，其中联合运营收入主要包括该模式下所产生的游戏充值分成，授权金收入，以及技术开发和转让收入。公司设立之初，将自身定位为以研发能力为核心竞争力的游戏研发厂商，因此主要将游戏的发行推广工作交由第三方联运商负责，因而来自联合运营模式的收入占公司收入比重较大。来自联合运营模式的收入占营业收入比重逐年上升，2013 年度、2014 年度、2015 年度 1-6 月占收入比分别 71.37%、78.33%、81.32%。

联合运营模式收入占主营业务收入比例的升高主要是由于随公司自有游戏的数量和质量显著提升，与公司签订框架性联运协议的第三方联运平台加强与公司的合作，提高对与公司联合运营的游戏产品的推广力度，使得玩家充值流水快速增加，从而使得联合运营模式的收入规模稳定增长。

(2) 按收入来源地区进行分析

公司最近两年一期游戏业务收入按地区分类构成如下：

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
中国境内收入	6,751.16	79.38%	13,274.52	79.52%	9,224.14	85.94%
中国境外收入	1,753.74	20.62%	3,419.68	20.48%	1,508.78	14.06%

合计	8,504.90	100.00%	16,694.20	100.00%	10,732.92	100.00%
----	----------	---------	-----------	---------	-----------	---------

报告期内，公司的营业收入主要来源于中国境内，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 月中国境内收入占营业收入比例分别为 85.94%、79.52%和 79.38%。2014 年境外收入占主营业务收入比例提升主要是因为公司积极开拓海外市场的策略展现了一定的效果。由于公司主推的武侠、三国类策略游戏在华语以及亚洲市场有较好的游戏用户基础，因此在韩国、港澳台以及东南亚地区积累了一定的客户群体。

（二）营业成本分析

报告期内，公司的营业成本构成包括运营成本，带宽及服务器成本以及分成成本。其中，运营成本为游戏运营的直接成本，包括上线游戏的维护升级技术人员薪酬及房租水电费用；分成成本为自主运营模式下，公司分成给第三方推广渠道商的玩家充值分成款项；带宽及服务器成本则是公司为部署运营游戏服务器而租赁物理服务器、购买带宽服务及 IP 地址等 IDC 数据服务所付出的款项。营业成本具体构成情况如下表所示：

单位：万元

类型	2015 年度 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务成本						
运营成本	2,034.56	70.41%	4,029.00	61.80%	1,887.10	42.44%
分成成本	684.65	23.69%	1,995.49	30.61%	2,348.08	52.81%
带宽和服务器成本	170.30	5.89%	494.69	7.59%	211.07	4.75%
其他业务成本	-	-	-	-	-	-
合计	2,889.51	100.00%	6,519.19	100.00%	4,446.25	100.00%

报告期内，运营成本占总成本的比例呈现逐年递增的趋势，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 月分别为 42.44%、61.80%和 70.41%，是主营业务成本的重要组成部分。运营成本变化由以下原因形成。首先，公司更侧重于发展联合运营模式的业务，而对于自主运营模式业务则处于培养阶段，因而自主运营模式下分成成本占营业收入比例并未随经营规模扩大而提升。其二，公司生产经营规模不断发展扩张，运营游戏数量增加，所运营上线游戏的维护升级需求不断增加，上述情形使得公司增加了技术人员，因此运营成本占营业成本比例呈现上升趋势。

报告期内，公司的分成成本占比呈现下降趋势，主要是由于公司对渠道推广

服务的成本控制形成。由于公司自营业务启动于 2012 年度，业务开展初期渠道推广服务主要集中于较大的渠道推广商，因此支付的分成比例较高。随着公司渠道推广服务采购量的增加，公司在渠道推广商的选择上更加具有经验。同时公司游戏产品的成功也让公司的议价能力逐渐提升，从而使得与渠道推广商签订推广服务协议时分成比例下降，最终体现为分成成本金额下降。

（三）毛利率及其变动分析

1、综合毛利率情况

公司 2013 年度，2014 年度及 2015 年 1-6 月的综合毛利率分别为 58.57%、60.95%和 66.03%。报告期内，公司综合毛利率具体情况如下表所示：

单位：万元

项目/期间	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
主营业务收入	8,504.90	16,694.20	10,732.92
主营业务成本	2,889.51	6,519.19	4,446.25
毛利润	5,615.39	10,175.01	6,286.67
综合毛利率	66.03%	60.95%	58.57%

2、综合毛利率变动分析

报告期内，公司综合毛利率呈现逐步提升的态势。其中，公司与 2015 年 1-6 月期间综合毛利率相比 2014 年度有较为显著的提升。

报告期内，公司按业务类别划分的各类毛利及毛利率情况如下表所示

单位：万元

2015 年 1-6 月				
项目/期间	收入	成本	毛利	毛利率
联合运营模式	6,915.78	2,003.19	4,912.59	71.03%
自主运营模式	1,589.12	886.32	702.80	44.23%
合计	8,504.90	2,889.51	5,615.39	66.03%
2014 年度				
联合运营模式	13,076.36	4,349.74	8,726.62	66.74%
自主运营模式	3,617.84	2,169.44	1,448.40	40.03%
合计	16,694.20	6,519.19	10,175.02	60.95%
2013 年度				
联合运营模式	7,660.39	2,140.74	5,519.65	72.05%
自主运营模式	3,072.53	2,305.50	767.02	24.96%

合计	10,732.92	4,446.25	6,286.67	58.57%
----	-----------	----------	----------	--------

报告期内，联运模式下的毛利率显著高于自主运营模式。其主要原因在于，自主运营模式下，公司需要将获得的玩家充值流水按照与第三方渠道商签署的框架性协议与之进行分成，并因而形成分成成本。根据公司与第三方渠道商所签署的框架性协议来看，分成比例集中分布在 45%至 55%之间。而在联合运营模式下，公司自第三方联运商收取按联运协议规定的玩家充值分成款，并将之确认收入；大部分情况下联运商负有产品推广责任，因此公司不需要使用渠道推广商进行推广，在此模式下分成成本较少。此外，联合运营模式中也包括部分委托开发及转让游戏产品所形成的收入，其毛利率相比自主运营模式也较高。由于报告期内，公司联合运营模式收入占营业收入比重有逐年提升，该模式下较高的毛利率对公司综合毛利率产生的影响也随之提高，因此公司综合毛利率呈现出逐年上升的趋势。

公司联合运营模式毛利率 2013 年度、2014 年度、2015 年度 1-6 月分别为 72.05%、66.74%、71.03%，2014 年度呈现为波谷，明显低于前后年度值，原因在于 2014 年度公司支付 500 万元自广州菲音处购买游戏产品《风云天下》的软件著作权、版权以及其他与游戏运营的相关权利，并在当期全部作为联合运营模式下的运营成本，因此对该年度联合运营模式毛利率造成较大影响。若剔除该部分成本影响，则 2013 年度、2014 年度、2015 年度 1-6 月的联合运营模式毛利率分别为 72.05%、70.56%以及 71.03%，毛利率较为稳定。

报告期内，自主运营模式毛利率逐年上升，其主要原因在于公司与渠道推广商的议价能力随公司规模和游戏产品实力的不断扩大而提升。渠道推广商仅负责游戏的推广，并不负责游戏的运营、收费及维护，因此在市场中渠道推广商的主要特征表现为群体数量庞大，用户转化质量参差不齐，可替代性强，议价能力较弱。而公司近年来研发了大量优质游戏，其中不乏现象级移动网络游戏产品，能够创造大量的充值流水。结合产品优势以及对游戏运营发行的深入认识，公司形成了对第三方渠道商较高的议价能力，使得逐年渠道推广商所获取的分成比例不断下降。

3、综合毛利率对比

报告期内，公司与同行业可比公司综合毛利率指标具体情况如下表所示：

综合毛利率	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
中青宝（300052.SZ）	59.12%	59.28%	68.47%
掌趣科技（300315.SZ）	62.80%	61.75%	54.44%
昆仑万维（300418.SZ）	63.76%	69.07%	71.49%
游族网络（002174.SZ）	62.39%	69.63%	-
尼毕鲁（A15060.SH）	-	65.33%	64.51%
行业均值	62.02%	65.01%	64.73%
游爱网络	66.03%	60.95%	58.57%

报告期内，随公司上线游戏数量和质量不断提升，内控制度逐步完善，对上下游公司议价能力提升，公司综合毛利率水平保持稳中有升的态势，并与同行业可比公司平均毛利率保持在较为接近的水平。

（四）期间费用分析

报告期内，公司期间费用具体情况如下表所示：

单位：万元

类型	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	651.08	25.15%	868.93	12.41%	640.61	15.29%
管理费用	1,972.54	76.19%	6,061.26	86.55%	3,525.48	84.15%
财务费用	-34.60	-1.34%	72.91	1.04%	23.21	0.55%
期间费用合计	2,589.02	100.00%	7,003.10	100.00%	4,189.30	100.00%
营业收入	8,504.90		16,694.20		10,732.92	
期间费用率	30.44%		41.95%		39.03%	

报告期内，公司期间费用合计数分别为 4,189.30 万元，7,003.10 万元，2,589.02 万元。期间费用率分别为 39.03%，41.95%，30.44%。期间费用主要由管理费用和销售费用构成，其中管理费用所占比重相对较大，各年度管理费用占期间费用比重均在 75%以上。

1、销售费用

报告期内，销售费用呈现逐年增长的趋势，2013 年度，2014 年度及 2015 年 1-6 月销售费用分别为 640.61 万元，868.93 万元，651.08 万元。公司销售费用具体情况如下表所示：

单位：万元

类型	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
----	--------------	---------	---------

	金额	占比	金额	占比	金额	占比
职工薪酬	330.74	50.80%	599.23	68.96%	476.01	74.31%
折旧与摊销费用	13.04	2.00%	23.30	2.68%	2.43	0.38%
业务费用	30.91	4.75%	42.56	4.90%	20.58	3.21%
差旅费用	14.55	2.24%	27.85	3.21%	18.62	2.91%
办公费用	14.40	2.21%	46.66	5.37%	16.74	2.61%
租赁费用	27.69	4.25%	55.60	6.40%	30.71	4.79%
渠道测试费	3.72	0.57%	4.85	0.56%	57.59	8.99%
宣传推广费	215.46	33.09%	65.35	7.52%	-	-
其他	0.58	0.09%	3.52	0.40%	17.95	2.80%
合计	651.08	100.00%	868.93	100.00%	640.61	100.00%
销售费用率	7.66%		5.20%		5.97%	

公司销售费用主要包括职工薪酬，业务费用，租赁费用，游戏测试费，差旅费用等。其中，销售人员职工薪酬在报告期内各年度占销售费用比例保持在较高水平，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 月分别达到 74.31%，68.96%，50.80%。

同时，销售人员职工薪酬的增长也是销售费用增长的主要内因。由于公司业务发展较快，各年度均有多款新游戏上线发行，对市场推广提出更高要求，公司销售推广人员人数逐年上升，相应职工薪酬逐年增长，并带动销售费用提升。

租赁费用为公司办公场所租赁费用按部门人数比重分摊到公司商务部的部分。由于报告期内公司人力资源结构发生一定变动，商务部员工占总员工人数比重随之变化，因此该部分费用相应发生变化。

宣传推广费主要包括公司对所运营游戏的网络推广费用、举办游戏推广活动所产生费用。自2014年起，公司逐步重视对自有产品的宣传与推广，加大对游戏宣传的投入，并于2015年分别与南京肯伍喔电子科技有限公司、上海淘进网络科技有限公司及南京协百电子有限公司签订游戏线上宣传推广合同，因此宣传推广费金额及占比在2015年有较大的增幅。

2、管理费用

报告期内，公司的管理费用在报告期内各年度均为期间费用的最重要组成部分，占比均在75%以上。公司2013年度、2014年度、2015年1-6月管理费用分别为3,525.48万元，6,061.26万元以及1,972.54万元。报告期内各期间管理费用的具体构成情况如下表所示：

单位：万元

类型	2015 年 1-6 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
研发支出	1,550.22	78.59%	5,184.65	85.54%	3,159.37	89.62%
职工薪酬	288.29	14.62%	650.79	10.74%	275.09	7.80%
办公费用	18.14	0.92%	37.09	0.61%	17.41	0.49%
税费	4.28	0.22%	36.29	0.60%	13.82	0.39%
租金物管费	24.02	1.22%	43.37	0.72%	24.60	0.70%
专业服务费	44.91	2.28%	33.33	0.55%	11.41	0.32%
折旧与摊销费用	26.92	1.36%	40.03	0.66%	5.82	0.17%
差旅费用	5.20	0.26%	17.92	0.30%	2.24	0.06%
业务招待费	4.00	0.20%	7.69	0.13%	1.80	0.05%
行车费用	6.56	0.33%	9.72	0.16%	6.67	0.19%
其他	-	0.00%	0.38	0.01%	7.25	0.21%
管理费用合计	1,972.54	100.00%	6,061.26	100.00%	3,525.48	100.00%

公司的管理费用构成包括研发支出，职工薪酬、办公费用等。其中，研发支出为管理费用的最重要组成部分，在2013年度、2014年度以及2015年度1-6月各期间占管理费用比例分别达到89.62%，85.54%，78.59%。研发能力是公司的核心实力，为提高游戏产品适量及产品市场竞争力，公司对于游戏的研发力度保持在较高水平，研发人员人数及占公司总员工人数比例均较高。

公司的研发支出2013年度以及2014年度分别为3,159.37万元以及5,184.65万元，增长2,025.27万元；2015年1-6月研发支出为1,550.22万元。2015年度研发支出呈现下降趋势。公司研发支出的变动与公司的研发政策存在密切联系。2013年自公司完成《风云天下》以及《比武招亲》的研发后，公司开始大量增加研发人员以及研发项目，力图将“游爱”打造成为移动网络游戏的系列品牌。虽然在2013年度及2014年度成功研发出了多种类型的游戏产品，但是由于游戏开发经验与运营发行能力的衔接不畅，造成部分游戏项目并没有取得较好的运行效果，体现为单款游戏的低充值流水。

2014年底，公司出于提升研发效率的考虑，逐步加强对项目研发各流程的管控。此外，公司为明确优势产品，梳理公司产品线，剥离、终止或暂停研发情况不理想的项目，并对开发进度和运营情况不符合预期的游戏项目进行调整，精简和优化研发团队，减少研发人员总人数和研发项目总数同时，引进部分具备更高技术水平及开发经验的研发骨干进行填补替换。2014年12月及2015年1月，公司

净减少研发人员约130人，上述员工对应的每月职工薪酬支出约177.00万元，使得公司研发团队的人员组成和薪酬结构得到显著优化，从而引起2015年上半年研发支出呈现下降趋势，2015年1-6月管理费用占期间费用比率亦由86.55%下降至76.19%。

报告期内，管理费用的其余构成部分，如办公费用、税费、租金物管费等，金额规模及占管理费用均保持在较小的水平，波动较为平稳。

3、财务费用

报告期内，公司的财务费用分别为23.21万元，72.91万元，-34.60万元，各期财务费用占营业收入比率均低于1%。报告期内，公司并无有息借款，因此不存在利息支出。此外，公司银行存款逐年增加增加，利息收入随之增加。

公司汇兑损益的形主要来自于公司与香港及境外第三方联运商的交易。公司授权香港及境外企业于境外独家代理公司所研发游戏时，主要采用美元结算授权金及游戏运营分成，而授权金通常作为递延收益或递延分成收入分摊到授权期间内各年度，从而随汇率变化形成汇兑损益。

报告期内，对财务费用影响最大的部分是手续费。手续费主要由两部分组成：①在自主运营模式下，玩家是通过支付宝、财付通及易宝支付等支付渠道商将支付充值款项，公司再将充值款自相关支付渠道账户中转出。在这一过程中，支付渠道商将收取一定百分比手续费。②公司银行转账等事项将产生一定手续费。

单位：万元

类型	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
利息支出	-	-	-
减：利息收入	33.49	37.32	69.56
汇兑损益	-30.31	22.58	12.43
手续费	29.20	87.65	80.34
财务费用合计	-34.60	72.91	23.21

（五）投资收益和非经常性损益情况

1、对外投资和投资收益

（1）公司对外投资制度

公司为规范对外投资事项，设有专门的对外投资制度。

①公司发生的对外投资达到下列标准之一的，应当在董事会审议通过后，提

交股东大会审议：a.投资涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 10%以上，该投资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；b.投资标的(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，且绝对金额超过五百万元；c.投资标的(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，且绝对金额超过一百万元；d.投资的成交金额(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，且绝对金额超过五百万元；e.投资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，且绝对金额超过一百万元。

②公司发生的对外投资达到下列标准之一的，应当在董事会审议通过后，提交股东大会审议：a.投资涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 50%以上，该投资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；b.投资标的(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 50%以上，且绝对金额超过三千万元；c.投资标的(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 50%以上，且绝对金额超过三百万元；d.投资的成交金额(含承担债务和费用)占公司最近一期经审计净资产的 50%以上，且绝对金额超过三千万元；e.投资产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 50%以上，且绝对金额超过三百万元。

③除非相关法律、行政法规、部门规章、规范性文件、公司章程以及公司其他内部制度另有规定外，交易未达到上述需提交董事会审议标准的，董事长可以审查决定该事项。

④公司进行风险投资，必须经董事会审议通过，进行金额在五千万以上的除证券投资以外的风险投资，还应当提交股东大会审议。公司进行证券投资，不论金额大小，均应当经董事会审议通过后提交股东大会审议，并应当取得全体董事三分之二以上同意。

⑤公司参与投资设立产业投资基金、创业投资企业、商业银行、小额贷款公司、信用合作社、担保公司、证券公司、期货公司、基金管理公司、信托公司和其他金融机构的，投资金额在人民币五千万以上且占公司最近一期经审计净资产 5%以上的，应当经董事会审议通过后提交股东大会审议。

(2) 报告期内，公司对外投资情况如下表所示：

单位：万元

被投资单位	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
深圳市龙宇天下科技有限公司	300.00	-	-
江苏笨笨网络科技有限公司	50.00	50.00	-
合计	350.00	50.00	-

截至 2015 年 6 月 30 日，公司尚未处置上述可供出售金融资产，并未取相关投资收益。

(3) 报告期内，公司股权投资收益情况

单位：万元

被投资单位	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
广州牛蜂网络科技有限公司	-	71.33	-
合计	-	71.33	-

公司取得上述被投资单位的投资收益，为 2014 年 4 月 18 日处置本公司持有的广州牛蜂的 51% 股权所取得投资收益。公司处置全资子公司广州牛蜂的具体情况参见本节之“七、关联方及关联交易”之“一、关联方和关联关系”。

2、非经常性损益明细表

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年	2013 年
非流动性资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	-4.79	58.75	-
计入当期损益的政府补助，但与企业业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	13.86	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-0.18	-7.70	-3.03
合计	8.89	51.05	-3.03
减：所得税影响数	2.51	-	-
扣除所得税影响后的非经常性损益	6.38	51.05	-3.03

(六) 税项和适用的税收政策

1、主要税种及税率

税种	计税依据	税率
增值税	销售收入	免税、3%、6%、17%
营业税	营业收入	5%

税种	计税依据	税率
城市维护建设税	免抵税额和应交流转税额	1%、7%
教育费附加	免抵税额和应交流转税额	3%
地方教育附加	免抵税额和应交流转税额	2%
所得税	应纳税所得额	免税、12.5%、16.5%、25%

不同纳税主体所得税税率情况：

纳税主体名称	所得税税率
广州游爱网络技术股份有限公司	免税、25%、12.5%
上海游爱之星信息科技有限公司	免税、25%
天津游爱网络技术有限公司	25%
广州牛蜂网络科技有限公司	25%
上海昊玩网络科技有限公司	25%
香港乐游网络有限公司	16.5%

2、税收优惠

(1) 增值税：根据财政部、国家税务总局 2011 年 11 月 16 日发布的《财政部国家税务总局关于在上海市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知》（财税[2011]111 号），公司及其子公司从事技术开发转让、开发和相关技术服务取得的收入免征增值税。

根据财政部、国家税务总局于 2013 年 12 月 13 日印发的《关于将铁路运输和邮政业纳入营业税改征增值税试点的通知》（财税[2013]106 号），公司及其子公司向境外单位提供技术转让服务免征增值税。

(2) 营业税：根据财政部、国家税务总局 1999 年 11 月 2 日发布的《关于贯彻落实《中共中央国务院关于加强技术创新，发展高科技，实现产业化的决定》有关税收问题的通知》（财税字[1999]273 号），企业从事技术转让、技术开发业务和与之相关的技术咨询、技术服务业务取得的收入，免征营业税。

(3) 企业所得税：根据 2007 年 3 月 16 日发布的《中华人民共和国企业所得税法》（以下简称“新企业所得税法”）的规定，公司自 2008 年 1 月 1 日起按照新企业所得税法的规定计缴企业所得税。新企业所得税规定：企业所得税税率为 25%，国家重点扶持的高新技术企业减按 15% 的税率征收。根据广东省科学技术厅、广东省财政厅、广东省国家税务局和广东省地方税务局 2014 年 4 月 15 日下发的《关于公布广东省 2013 年第二批高新技术企业名单的通知》（粤科高字

(2014) 60 号), 公司被认定为 2013 年广东省第二批高新技术企业, 并获发《高新技术企业证书》(证书编号: GR201344000601)。据企业所得税法及实施条例的规定, 公司自获得高新技术企业认定资格当年即 2013 年起, 企业所得税减按 15% 的优惠税率征收, 减免期限为 2013 年度至 2015 年度。

根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》(财税〔2012〕27 号) 第三条规定: “我国境内新办的集成电路设计企业和符合条件的软件企业, 经认定后, 在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期, 第一年至第二年免征企业所得税, 第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税, 并享受至期满为止。” 公司于 2013 年 12 月被认定为软件企业, 自获利年度 2013 年起, 两年内免征企业所得税, 三年内减半征收。公司 2013 年度、2014 年度免征企业所得税, 2015 年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税。

公司之全资子公司上海游爱之星信息科技有限公司于 2014 年 5 月被认定为软件企业, 自获利年度起, 两年内免征企业所得税, 三年内减半征收。上海游爱之星信息科技有限公司 2013 年度、2014 年度尚未获利, 2015 年 1-6 月实现盈利。公司 2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 月免征企业所得税。

(七) 主要资产

(一) 资产规模、结构和质量分析

1、资产规模和结构分析

单位: 万元

资产	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产	11,047.33	8,402.37	6,080.14
非流动资产	1,143.24	901.01	629.60
资产总计	12,190.57	9,303.38	6,709.74

(1) 资产规模

截至 2013 年 12 月 31 日, 2014 年 12 月 31 日及 2015 年 6 月 30 日, 公司的资产规模分别为 6,709.74 万元、9,303.38 万元, 12,190.57 万元, 增长幅度分别为 38.65%, 31.03%。

(2) 资产结构

截至 2013 年 12 月 31 日, 2014 年 12 月 31 日及 2015 年 6 月 30 日, 公司流

流动资产规模分别为 6,080.14 万元, 8,402.37 万元, 11,047.33 万元, 增长幅度分别为 38.19%和 31.48%。报告期内, 流动资产占资产总额比重保持稳定, 各期末占比分别为 90.62%, 90.32%, 90.62%。流动资产是公司最主要的资产组成部分, 其原因主要在于①公司主要固定资产为办公设备, 包括电脑、手绘板、手机等电子设备, 该类资产价值较低; ②截止 2015 年 6 月 30 日, 公司办公经营场地均系租赁, 并无购买房地产。公司资产结构与互联网行业轻资产经营模式相适应。

2、资产质量分析

报告期内, 公司根据《企业会计准则》及公司相关财务会计制度, 对应收账款, 其他应收款, 预付款项, 长期待摊费用, 固定资产等资产制定了相应减值准备提取政策, 并定期进行减值测试, 按照会计政策计提坏账准备和减值准备。

公司资产减值准备具体情况如下表所示:

单位: 万元

资产减值准备	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
坏账准备	249.86	234.16	140.13
预付款项资产减值准备	-	-	-
长期待摊费用减值准备	-	-	-
固定资产减值准备	-	-	-
资产减值准备合计	249.86	234.16	140.13

(1) 坏账准备

公司的应收账款及其他应收款坏账准备主要按账龄计提, 即账龄一年以下(含一年)应收账款及其他应收款计提 5%坏账准备, 账龄在 1-2 年的应收账款及其他应收款计提 10%坏账准备。由于公司绝大多数账龄在一年以内, 坏账准备占应收账款及其他应收款账面价值合计的比例较低。截至 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日和 2015 年 6 月 30 日, 坏账准备占应收账款、其他应收款账面价值合计的比例分别为 5.26%、5.36%、5.53%。

(2) 预付款项减值准备

报告各期期末, 公司均无账龄超过一年且金额重大的预付款项, 并无计提预付款项减值准备。

(3) 长期待摊费用减值准备

报告各期期末, 公司均无计提长期待摊费用减值准备。

(4) 固定资产减值准备

报告各期期末，公司均无计提固定资产减值准备。

综上所述，公司目前的资产减值准备提取与公司的资产状况相匹配，对公司的持续经营能力不存在重大不利影响。

(二) 主要资产具体情况分析

1、流动资产分析

截至 2015 年 6 月 30 日，公司的流动资产情况如下表所示：

单位：万元

资产	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
流动资产	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	5,311.62	48.08%	2,270.14	27.02%	2,205.60	36.28%
应收账款	4,378.41	39.63%	4,214.05	50.15%	2,227.22	36.63%
预付款项	59.02	0.53%	9.92	0.12%	34.73	0.57%
其他应收款	138.06	1.25%	154.95	1.84%	434.78	7.15%
其他流动资产	1,160.23	10.50%	1,753.30	20.87%	1,177.81	19.37%
流动资产合计	11,047.33	100.00%	8,402.36	100.00%	6,080.14	100.00%
资产总计	12,190.57	-	9,303.38	-	6,709.74	-

(1) 货币资金分析

公司货币资金主要由银行存款组成，具体情况如下：

单位：万元

项目	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
库存现金	1.34	0.03%	1.57	0.07%	2.22	0.10%
银行存款	5,310.28	99.97%	2,268.57	99.93%	2,203.38	99.90%
合计	5,311.62	100.00%	2,270.14	100.00%	2,205.60	100.00%

2013 年 12 月 31 日, 2014 年 12 月 31 日及 2015 年 6 月 30 日, 公司货币资金余额分别为 2,205.60 万元, 2,270.14 万元, 5,311.62 万元, 增长额度分别为 64.54 万元, 3,041.48 万元, 保持逐年增长的趋势, 主要原因在于报告期内公司业务发展情况良好, 持续盈利且保持较快回款速度。此外, 公司于 2015 年 3 月通过增资, 货币资金增加 2,040.00 万元。

(2) 应收账款分析

①应收账款整体分析

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
应收账款余额（万元）	4,618.01	4,437.70	2,344.44
减：坏账准备（万元）	239.60	223.65	117.22
应收账款净额（万元）	4,378.41	4,214.05	2,227.22
营业收入（万元）	8,504.90	16,694.20	10,732.92
应收账款周转率（次）	1.88	4.92	8.50

报告期各期末，公司应收账款余额分别为 2,344.44 万元，4,437.70 万元，4,618.01 万元，占流动资产的比重分别为 36.63%，50.15%，39.63%。报告期内，应收账款余额保持逐年增加，其中，2014 年末应收账款余额相较 2013 年度增加 2,093.26 万元，增长较为显著，主要原因在于 2014 年度公司营业收入较 2013 年度大幅增长 55.54%，应收账款余额相应提升。

2013 年时公司主打游戏为《风云天下》以及《比武招亲》，上述两款游戏 2013 年度时月流水较为平稳，且联运方合作时间长，回款速度较快；2014 年起公司陆续推出多款游戏，其中包括《蜂鸟五虎将》、《烈焰遮天》、《塔王之王》、《幻想江湖》等公司主要游戏产品，并新增飞鱼数位游戏股份有限公司、成都卓星科技有限公司、深圳时代首游互动科技等多家第三方联运商，因而 2014 年充值流水增长的同时，应收账款余额也随之增加。

②应收账款账龄分析

单位：万元

账龄	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	账面余额	比例	账面余额	比例	账面余额	比例
1 年以内	4,444.08	96.23%	4,402.44	99.21%	2,344.44	100.00%
1 至 2 年	173.93	3.77%	35.26	0.79%	-	-
合计	4,618.01	100.00%	4,437.70	100.00%	2,344.44	100.00%

截至 2015 年 6 月 30 日，公司 96.23%的应收账款账龄均在 1 年以内，账龄结构良好。

该账龄情况与公司业务经营情况及结算模式相符合。公司应收账款对应欠款方主要为第三方联运公司，应收账款主要构成为已确认但未收到的联运游戏分成款。公司与第三方联运公司签订的框架性协议中约定结算方式不同，但约定账期基本集中在 2-3 个月。综合来看，游爱网络的客户信用政策期限为 3 个月左右回

款,但对于部分客户公司会给予特殊的信用期限,如飞鱼数位游戏股份有限公司为游爱网络在台湾的游戏代理商,其对账完成后汇款并结汇完成入账可能需要4-5个月的时间。

③2015年6月30日,公司应收账款前五名客户情况分析

报告期各期末,应收账款的前五名均为第三方联运商。对 Apple Inc.的应收账款,平均账龄则为2-3个月。对于公司各游戏IOS版本,Apple Inc.的App store 是玩家的主要充值支付途径。公司目前更注重各游戏在安卓及越狱版本的表现,将安卓系统作为战略目标,从而使得报告期内,对 Apple Inc.应收账款占比重逐年下降,并自14年起不再列示于应收账款前五名。

单位:万元

客户名称	应收账款情况	
	余额	占应收账款比例
2015年6月30日		
深圳市创梦天地科技有限公司	688.90	14.92%
成都卓星科技有限公司	495.88	10.74%
深圳市腾讯计算机系统有限公司	372.92	8.08%
易幻网络有限公司	360.93	7.82%
上海晋昶网络科技有限公司	295.06	6.39%
合计	2,213.70	47.94%
本期末应收账款余额	4,618.01	100.00%
2014年12月31日		
深圳市创梦天地科技有限公司	665.20	14.99%
上海游民网络科技有限公司	532.04	11.99%
飞鱼数位游戏股份有限公司	498.83	11.24%
成都卓星科技有限公司	480.03	10.82%
深圳时代首游互动科技有限公司	376.34	8.48%
合计	2,552.44	57.52%
本期末应收账款余额	4,437.70	100.00%
2013年12月31日		
易幻网络有限公司	487.31	20.79%
上上签科技有限公司	262.98	11.22%
广州菲音信息科技有限公司	258.63	11.03%
Apple Inc.	211.38	9.02%
汇友数码(深圳)有限公司	200.62	8.56%

合计	1,420.93	60.61%
本期末应收账款余额	2,344.44	100.00%

(3) 其他应收款分析

报告期内其他应收款具体情况如下：

单位：万元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
押金	81.26	81.18	65.29
员工备用金	21.67	21.22	60.53
代缴社保公积金	39.99	57.66	15.87
其他	5.40	5.40	85.80
游戏设计费	-	-	50.19
咨询费	-	-	180.00
合计	148.32	165.46	457.69
占当年流动资产比例	1.34%	1.97%	7.53%

报告期内，其他应收款账面余额呈逐年递减趋势。2014 年 12 月 31 日及 2015 年 6 月 30 日，其他应收款账面金额占流动资产比例均保持在较低水平，分别为 1.34%和 1.50%。

2014 年，公司加强了对其他应收款的管理制度，其他应收款余额及占流动资产比例有较大幅度下降。2013 年度其他应收款金额明显较其余年度较高，其主要是由于公司 2013 年向奇景咨询及 FUNNYGAME 预付了咨询费用和游戏设计费用共 230.19 万元，经协商后双方终止协议，形成应收回的预付款项。

(4) 其他流动资产分析

报告期内其他流动资产具体情况如下：

单位：万元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
银行理财产品	1,000.00	1,500.00	500.00
递延分成成本	158.62	239.40	567.00
待抵扣增值税进项税额	1.50	13.90	1.33
待抵扣增值税减免税额	0.11	-	-
待退回预缴所得税	-	-	109.48
合计	1,160.23	1,753.30	1,177.81

公司其他流动资产主要为银行理财产品、递延分成成本、待抵扣增值税减免

税额及留抵所得税。其中，公司对于闲置现金的投资手段之一即为购买银行理财产品，所购买理财产品最短持有期分别为 6 天、30 天不等。报告期内各年度，公司均有多次购买、赎回理财产品操作，因此各期期末，公司所投资理财产品金额波动较大。

递延分成成本是按照游戏玩家生命周期递延收入所对应的支付第三方渠道商的分成成本，其所对应递延收入均来自自主运营模式收入。根据公司收入及成本会计政策，在自主运营模式下，公司按照玩家付费金额（全部充值流水）扣除渠道费后，以协议约定比例计算归属公司的分成流水按付费用户生命周期分摊后确认收入，并以协议约定比例计算应支付给推广渠道公司的分成流水按付费用户生命周期分摊后确认对应成本。对于未达到生命周期分摊条件的分成成本，不应当确认为当期成本，而应当作为递延成本。自报告期内，公司自营业业务的分成比例随议价能力的上升而逐渐下降，造成对应的分成成本也随之下降；此外，2014 年度新上线游戏玩家生命周期相比 2013 年游戏有所缩短。上述原因均引起公司递延分成成本逐年下降。

2013 年 12 月 31 日的待退回预缴所得税成因是企业在获得软件企业认定前向当地税务机关预缴了企业所得税。2013 年度为企业开始获利年度，根据《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》，软件企业自获利年度起，可享受“两免三减半”税收优惠政策。公司于 2013 年 12 月获得软件企业认定，因此公司 2013-2014 年度均可免征企业所得税，2015-2017 年可按 25%法定税率减半征收企业所得税。由于公司获取软件企业认定的时间为当年 12 月份，公司已应当地税务机关要求预缴交企业所得税，因此在公司获得软件企业认定后，该预缴税金形成待退回预缴所得税。该部分预缴交已于 2014 年退回。

2、非流动资产分析

报告期内，公司非流动资产占资产总额比重较小，2013 年 12 月 31 日，2014 年 12 月 31 日和 2015 年 6 月 30 日非流动资产占比分别为 9.38%、9.68%、9.38%。

截至 2015 年 6 月 30 日，公司非流动资产的主要由固定资产，可供出售金融资产和长期待摊费用组成，具体情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015年6月30日		2014年12月31日		2013年12月31日	
非流动资产	金额	占比	金额	占比	金额	占比
固定资产	370.40	32.40%	392.52	43.56%	253.50	40.26%
可供出售金融资产	350.00	30.61%	50.00	5.55%	-	-
无形资产	44.04	3.85%	-	-	-	-
长期待摊费用	358.09	31.32%	432.29	47.98%	376.10	59.74%
递延所得税资产	20.71	1.81%	26.20	2.91%	-	-
非流动资产合计	1,143.23	100.00%	901.01	100.00%	629.60	100.00%

(1) 固定资产分析

报告期各期末公司固定资产构成情况如下表所示：

单位：万元

固定资产净额	2015年6月30日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
办公设备	278.61	75.22%	292.35	74.48%	232.42	91.68%
运输设备	86.86	23.45%	96.17	24.50%	19.89	7.85%
其他设备	4.93	1.33%	4.01	1.02%	1.19	0.47%
合计	370.40	100.00%	392.52	100.00%	253.50	100.00%

公司固定资产主要有三类设备构成，分别为办公设备、运输及其他设备。由于公司办公用房均采用租赁方式，因此在固定资产中并不存在房屋建筑物类固定资产。

其中，办公设备是公司固定资产的最重要部分，报告期内各年度办公设备占固定资产比重均超过70%。公司办公设备的主要包括公司为员工工作而提供的笔记本电脑、手机、手绘板、服务器等电子设备。该类电子设备为公司的主要生产经营工具，因此在公司固定资产中占比重较大，且该比重自14年起保持较稳定的水平。另一方面，该类设备的价值普遍较低，因此公司固定资产总账面价值较低。

截至2015年6月30日，固定资产原值为507.85万元，账面价值为370.40万元，综合成新率为72.93%。具体情况如下表所示：

单位：万元

固定资产	原值	累计折旧	计提减值准备	账面价值	综合成新率
办公设备	398.66	120.05	-	278.61	69.89%
运输设备	103.41	16.55	-	86.86	83.99%
其他设备	5.78	0.85	-	4.93	85.29%

合计	507.85	137.45	-	370.40	72.93%
----	--------	--------	---	--------	--------

(2) 可供出售金融资产

单位：万元

可供出售金融资产	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
可供出售权益工具	350.00	50.00	-
合计	350.00	50.00	-

公司所持有可供出售金融资产均由可供出售权益工具构成，公司于 2014 年度对江苏笨笨网络科技有限公司投资了 50.00 万元人民币，并于 2015 年对深圳市龙宇天下科技有限公司投资 300.00 万元人民币。

(3) 无形资产

报告期内，公司无形资产的构成情况如下表所示：

单位：万元

无形资产	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
办公软件	44.04	-	-
合计	44.04	-	-

2015 年，公司购入正版办公软件，形成相应无形资产。公司采用直线摊销法对无形资产的进行摊销。截至 2015 年 6 月 30 日，公司无形资产原值为 48.50 万元，累计摊销为 4.46 万元，账面价值为 44.04 万元。具体情况如下表所示：

单位：万元

无形资产	原值	累计摊销	计提减值准备	账面价值
办公软件	48.50	4.46	-	44.04
合计	48.50	4.46	-	44.04

(4) 长期待摊费用分析

截至 2013 年 12 月 31 日，2014 年 12 月 31 日，2015 年 6 月 30 日，公司长期待摊费用具体情况如下表所示：

单位：万元

长期待摊费用	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
办公室装修款	203.07	277.27	376.10
授权金	155.02	155.02	-
合计	358.09	432.28	376.10

公司长期待摊费用主要构成部分为办公室装修款和代理游戏授权金。公司为

满足员工办公需要，营造更为良好的办公环境，对所租赁的经营办公场所进行了装修，该部分装修款按所租赁办公场所的租赁期限分期平均摊销。

公司为获取文学作品《锦衣夜行》、漫画作品《哆啦 A 梦》的复制权、改编权等相关权利，于 2014 年付出相应授权金，该部分授权金形成长期待摊费用的组成部分之一。由于在报告期内，公司尚未根据上述作品制作并运营相关游戏，因此在 2014 年度、2015 年度均未对授权金进行摊销。

（5）递延所得税资产分析

单位：万元

递延所得税资产	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产减值准备形成的递延所得税	20.71	26.20	-
合计	20.71	26.20	-

报告期各期末，公司所确认递延所得税资产均为资产减值准备所产生可抵扣暂时性差异所致。

（八）主要负债

1、主要负债情况分析

截至 2015 年 6 月 30 日，公司的负债情况如下表所示：

单位：万元

负债	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
流动负债	4,177.36	88.59%	5,832.48	89.56%	4,422.82	97.91%
非流动负债	538.10	11.41%	680.11	10.44%	94.29	2.09%
负债合计	4,715.46	100.00%	6,512.59	100.00%	4,517.11	100.00%

报告期内，公司负债规模逐年提升。截至 2013 年 12 月 31 日，2014 年 12 月 31 日和 2015 年 6 月 30 日，公司负债总额分别为 4,517.11 万元，6,512.59 万元和 4,715.46 万元。公司负债规模的增长速度较快，2013 年末较上年度负债增长主要是由于公司经营规模迅速扩大，业务快速增长所导致的应付账款，预收账款和应付职工薪酬快速增长。

负债结构方面，公司负债均以流动负债为主。截至 2013 年 12 月 31 日，2014 年 12 月 31 日及 2015 年 6 月 30 日，公司流动负债占负债总额比例分别达到 97.91%，89.56%，88.59%。

2、流动负债分析

报告期各期末，公司流动负债主要应付账款、应付职工薪酬、应交税费，其他应付款，其他流动负债及应付股利构成。公司流动负债具体情况如下表所示：

单位：万元

资产	2015年6月30日		2014年12月31日		2013年12月31日	
流动负债	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	385.45	9.23%	394.12	6.76%	388.32	8.78%
预收款项	43.88	1.05%	63.52	1.09%	91.08	2.06%
应付职工薪酬	777.88	18.62%	1,111.38	19.05%	389.10	8.80%
应交税费	189.01	4.52%	325.39	5.58%	289.90	6.55%
应付股利	-	-	1,040.00	17.83%	-	-
其他应付款	439.23	10.51%	285.31	4.89%	2.52	0.06%
其他流动负债	2,341.90	56.06%	2,612.75	44.80%	3,261.89	73.75%
流动负债合计	4,177.36	100.00%	5,832.48	100.00%	4,422.82	100.00%

2014年公司通过股东会决议，宣布发放股利2,500.00万元，并于当年度实际发放1,460.00万元，并与2015年支付剩余1,040.00万元已宣布发放股利。

（1）应付账款

报告期内，应付账款余额保持稳定，2013年12月31日，2014年12月31日及2015年6月30日分别为388.32万元，394.12万元以及385.45万元。

应付账款主要由应支付第三方渠道商的游戏分成款，购买IDC服务应支付款项，公司采购固定资产、外包设计服务和宣传推广服务费等的应付款项。报告期内应付账款变动幅度较小。

根据公司与各个第三方渠道商所签署的游戏推广框架性协议中的约定，双方就分成款项的结算周期普遍为1-2个月，因此在报告期内，公司应付账款账龄较短。

（2）应付职工薪酬

截至2013年12月31日，2014年12月31日和2015年6月30日公司应付职工薪酬余额分别为389.10万元，1,111.38万元以及777.88万元。其主要为公司计提未发放的绩效奖金，即应支付员工的年度奖金，津贴及补贴。报告期内，公司应付职工薪酬的波动主要来自于各年度未支付的员工奖金金额变化。

（3）应交税费

报告期内，公司应交税费明细情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
增值税	118.62	103.71	41.14
企业所得税	36.41	-	-
城市维护建设税	3.64	9.23	1.62
教育费附加	1.74	4.08	0.69
地方教育附加	1.16	2.72	0.46
堤围防护费	0.20	4.55	8.55
个人所得税	27.24	201.10	237.43
合计	189.01	325.39	289.90

由于广州游爱于 2013 年 12 月 31 日被认定为软件企业，并获发《软件企业认定证书》。公司 2013 年为企业开始获利年度，在汇算清缴前取得相关认定资质可享受免征企业所得税优惠。因此，公司于 2013 年及 2014 年均可享受免征企业所得税的优惠，且 2015 年度可享受企业所得税减半优惠。

广州游爱于 2013 年 1-3 月除技术开发免税的部分申报增值税外其他应税收入适用 5% 营业税。自 2013 年 3 月开始执行“营改增”后，2013 年 3-6 月为小规模纳税人，适用 3% 增值税，2013 年 7 月份开始认定为一般纳税人，适用 6% 增值税。

2013 年由于经营业绩较上一年度有较明显增长，公司向员工发放了金额较大的年终奖金，因此该年度年末公司应交个人所得税金额与占比均较大。2014 年度公司应交个人所得税金额及占比较大的主要原因在于，公司于 2014 年分别宣布分配股利给 2,500.00 万元予自然人股东，公司代扣代缴该股利分红的个人所得税。

（4）其他流动负债

单位：万元

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
递延分成收入	1,926.03	2,194.92	3,097.38
递延授权金收入	415.87	417.83	164.51
合计	2,341.90	2,612.75	3,261.89

报告期各期末，公司其他流动负债金额及其占流动负债均保持在较高水平，2013 年 12 月 31 日，2014 年 12 月 31 日以及 2015 年 6 月 30 日其他流动负债分

别达到人民币 3,261.89 万元, 2,612.75 万元, 2,341.90 万元, 占公司流动负债比重分别为 73.75%, 44.80%, 56.06%。其中, 递延分成收入的产生原因是于公司对收入实现的核算原则: 公司将所取得的归属于公司的玩家充值金额按付费用户的生命周期分摊后确认收入。

2013 年 12 月 31 日, 公司递延分成收入及占其他流动负债的比重相对报告期其余各期期末更高, 并致使公司其他流动资产金额较高, 主要是由于 2013 年度公司的主要游戏风云天的用户充值流水不断提升, 使得 2013 年第四季度充值流水较高。根据公司的会计政策, 游戏用户的充值流水应当在每个游戏用户的生命周期内进行摊销, 未达到收入确认条件的充值流水不应当在当期确认为收入, 而应当确认为递延分成收入。2013 年度末较高的充值流水使得 2013 年 12 月 31 日, 未确认游戏充值款项相对其他期间更高。

递延授权金收入系未来一年内应结转为收入的授权金款项。公司授权第三方联运商独家代理公司自主研发游戏将收取相应授权金, 并根据与第三方联运商所约定的授权期限, 将所收取的授权金在该期限内平均分摊后确认授权金收入, 应于以后期间确认收入的部分形成递延收益。其中, 应当于未来一年内应结转为收入的授权金进入其他流动负债。

(5) 其他应付款分析

截至 2015 年 6 月 30 日, 公司其他应付款按性质划分的明细情况如下表所示:

单位: 万元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
代缴个税	412.40	-	-
游戏开发款退款	-	200.00	-
体检费	-	50.40	-
个税返还	17.12	12.22	2.28
其他	9.70	22.69	0.24
合计	439.23	285.31	2.52

报告期各期期末, 公司其他应付款金额呈现较大变化, 其主要形成原因变化较为明显。2014 年 7 月公司接受广州市叉叉信息科技有限公司委托, 为其开发游戏《银河争霸》并收取首期游戏开发款 200.00 万元。同年双方经协商终止协议, 该笔游戏开发款形成应退回的其他应付款。2015 年度 5 月, 公司股东申徐洲将其持有的 3% 股权 (出资额 30.90 万元) 作价 2,101.20 万元转让予互兴拾号,

公司应为其代缴个人所得税 412.40 万元。

3、非流动负债分析

单位：万元

资产	2015 年 6 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
非流动负债	金额	占比	金额	占比	金额	占比
递延收益	538.10	100.00%	680.11	100.00%	94.29	100.00%
非流动负债合计	538.10	100.00%	680.11	100.00%	94.29	100.00%

报告期各期末，非流动负债均完全由递延收益构成。

如本节“（三）负债和偿债能力分析”之“2、流动负债分析”中所述，递延收益来自于公司按与第三方联运商所约定的授权期限，平均分摊确认所收取的游戏独家代理授权金，除当期所确认部分及应于未来一年内确认的部分外，其余部分形成递延收益。

4、偿债能力分析

报告期内，公司偿债能力指标如下表所示：

评价指标	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动比率（倍）	2.64	1.44	1.37
速动比率（倍）	2.64	1.44	1.37
资产负债率（母公司口径）	29.95%	56.69%	66.62%
资产负债率（合并口径）	38.68%	70.00%	67.32%
评价指标	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
息税折旧摊销前利润（万元）	3,106.36	3,734.91	1,972.79
利息保障倍数	不适用	不适用	不适用

注：报告期内，公司并无银行借款，不存在利息支出，因此利息保障倍数不适用。

（1）短期偿债能力分析

截至 2013 年 12 月 31 日，2014 年 12 月 31 日及 2015 年 6 月 30 日，公司流动比率分别为 1.37、1.44 和 2.64。

报告期内公司并无存货资产，因此具有较高的速动比率，其数值与流动比率相同。从流动比率及速动比率的角度来看，公司清偿短期债务能力较强，且在报告期内保持稳中有升的态势。

（2）长期偿债能力分析

截至 2013 年 12 月 31 日，2014 年 12 月 31 日以及 2015 年 6 月 30 日，公司

合并口径资产负债率与同行业可比公司对比情况如下表：

资产负债率	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
中青宝（300052.SZ）	34.54%	34.91%	28.58%
掌趣科技（300315.SZ）	12.07%	19.76%	20.91%
昆仑万维（300418.SZ）	23.03%	31.08%	31.71%
游族网络（002174.SZ）	39.05%	34.86%	54.99%
尼毕鲁（A15060.SH）	-	49.94%	64.11%
行业均值	27.17%	34.11%	40.06%
游爱网络	38.68%	70.00%	67.32%

报告期前两个会计年度期末，相较于同行业可比公司的资产负债率，公司报告期内各期末资产负债率处于较高水平。其主要原因包括两方面：A、已上市可比公司可自公开市场募集大量资金，充实公司股本，使得公司所有者权益获得较大提高，从而资产负债率明显下降。B、报告期内，公司不存在大规模股权融资行为，并且于 2013 年、2014 年分别向股东分配利润 341.14 万元、2,500.00 万元，致使公司所有者权益处于较低的水平，从而提高了公司资产负债率。

截止 2015 年 6 月 30 日，公司资产负债率有明显下降，主要原因在于公司经营良好，经营业绩进一步提升，2015 年 1-6 月净利润达 2,644.33 万元，且并无股利分配事项，经营成果保留在公司内部，使得公司所有者权益较上期期末得到显著提升。同时，公司于 2015 年上半年获得投资款项 2,040 万元，该部分投资也使公司所有者权益得到提升。

（3）利息支付能力分析

截至 2013 年 12 月 31 日，2014 年 12 月 31 日及 2015 年 6 月 30 日，公司的息税折旧摊销前利润分别为 1,972.79 万元，3,734.91 万元，3,106.36 万元，保持稳定快速增长态势。同时，由于公司并不存在与金融机构之间的借款及利息支出，因此不存在无力支付利息的潜在风险。

（九）资产周转能力分析

报告期内，公司资金周转相关指标如下表所示，表中数据均基于合并报表口径：

评价指标	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率	1.88	4.92	8.50

存货周转率	不适用	不适用	不适用
总资产周转率	1.58	2.09	2.69

注：由于行业特点，公司并无生产性存货，因此存货周转率不适用。

1、应收账款周转情况

2013 年度、2014 年度以及 2015 年 1-6 月，公司的应收账款周转率分别为 8.50 次，4.92 次以及 1.88 次。与同行业可比公司的应收账款平均周转次数相近。报告期内，公司于同行业可比公司应收账款周转能力指标对比如下表所示：

应收账款周转率	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
中青宝（300052.SZ）	0.83	3.71	5.55
掌趣科技（300315.SZ）	4.52	11.28	7.23
昆仑万维（300418.SZ）	3.40	7.98	9.47
游族网络（002174.SZ）	3.19	8.17	15.96
尼毕鲁（A15060.SH）	0.83	-	-
行业均值	2.55	7.79	9.55
游爱网络	1.88	4.92	8.50

公司应收账款周转率相较于同行业可比公司处于较低水平，主要原因在于公司营业收入中来自于联合运营模式的占总收入比较高，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 月该指标分别高达 71.37%、78.33%、81.32%。该模式下公司与第三方联运商之间的约定账期一般为 2-3 个月，而自主运营模式下公司往往在 1 周内即从支付宝等支付渠道商处收回玩家充值款项，因此公司的应收账款账期相对于以自主运营模式为主的同行业可比公司较长。另一方面，随公司经营规模扩张，业务快速发展，上线游戏数量增多，公司不断增加合作的第三方联运商数量，而部分新增第三方联运商为海外上市公司，对于付款流程管控较为严格，因此公司收账款余额周转率受到一定影响。

除此之外，随公司逐步拓宽海外市场，开发海外客户，在报告期内公司来自境外的营业收入不断增加，并且占总营业收入比重逐年上升。由于与境外公司的结算流程更为复杂，结算周期往往在 4-5 个月，对公司应收账款周转率的下降也产生一定的影响。

相比同行业可比公司，行业应收账款周转率在 2013 年度至 2014 年度期间均存在下滑情形，同时上述可比公司 2015 年 1-6 月的应收账款周转率亦呈现不及以前年度半年周转次数的情形，因此公司应收账款周转率下降的趋势符合行业运

营状况。

2、总资产周转情况

报告期内，公司于同行业可比公司总资产周转能力指标对比如下表所示：

总资产周转率	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
中青宝（300052.SZ）	0.10	0.33	0.27
掌趣科技（300315.SZ）	0.09	0.22	0.27
昆仑万维（300418.SZ）	0.38	1.42	1.44
游族网络（002174.SZ）	0.41	0.86	1.44
尼毕鲁（A15060.SH）	0.10	1.97	2.22
行业均值	0.22	0.96	1.13
游爱网络	1.58	2.09	2.69

2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-6 月，公司总资产周转率分别为 2.69 次、2.09 次和 1.58 次，明显高于同行业可比公司平均总资产周转率。其主要原因在于公司固定资产账面价值及所占总资产比重均较低，且公司经营状况优异，资产利用效率及运营效率较高。

（十）现金流量分析

根据现金流量表显示，公司的现金流状况良好。公司最近两年一期现金流量表具体情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	1,884.64	2,760.21	2,699.95
投资活动产生的现金流量净额	148.02	-1,305.70	-1,092.47
筹资活动产生的现金流量净额	1,008.82	-1,389.96	565.85
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-
现金及现金等价物净增加额	3,041.48	64.54	2,173.33
期初现金及现金等价物余额	2,270.14	2,205.60	32.27
期末现金及现金等价物余额	5,311.62	2,270.14	2,205.60

报告期各期末，公司现金及现金等价物余额保持增长趋势。其中，除 2014 年度外，2015 年 1-6 月及 2013 年度公司现金及现金等价物余额均呈现较大的增长幅度。

报告期内各期，公司经营活动均为公司最主要筹措资金途径，2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-6 月，公司经营活动产生的现金流量金额分别为 2,699.95 万元，

2,760.21 万元及 1,884.64 万元。

2013 年度及 2014 年度公司投资活动现金净流量均为负值。其中，构建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金分别为 592.47 万元和 273.48 万元，这是由于公司处于扩张期，对于电脑，空调以及交通工具等经营设备的需求有所增长。此外，2013 年度和 2014 年度投资活动现金流出的另一主要去向为购买理财产品。2013 年 12 月 31 日和 2014 年 12 月 31 日，公司理财产品净投资分别为 500.00 万元及 1,500.00 万元。2015 年 6 月 30 日，公司对理财产品净投资减少到 1,000.00 万元，自理财产品处收回 500.00 万元现金，因此 2015 年 1-6 月公司投资活动产生的现金流量金额为正值。

报告期各年度，筹资活动现金流出主要流向均为分配股利，2013 年度，2014 年度和 2015 年 1-6 月，公司分别支付股利 394.14 万元、1,460.00 万元和 1,040.00 万元。公司 2014 年度现金及现金等价物净增加额达到报告期内波谷的主要原因正是由于该年度公司支付已宣布发放的 1,460.00 万元现金股利，且未有大规模融资行为。

公司 2015 年 1-6 月现金及现金等价物增加额达 3,041.48 万元，除通过经营活动获取的现金流量外，筹资活动产生的现金流量净额也达到 1,008.82 万元，产生较大影响。其中，公司吸收投资所收到的现金达到 2,040.00 万元，因此在该年度公司支付上年度宣布发放的现金股利 1,040.00 万元的情况下，筹资活动产生的现金流量净额仍显著高于报告期前两个会计年度。其中，珠海乾亨出资 1,564.00 万元，认购公司新增注册资本 23 万元，同时詹庆光出资 476.00 万元，认购公司新增注册资本 7 万元。2013 年度公司筹资活动产生的现金流净额较高，主要是由于收回股东借款及利息 940.44 万元，同时支付已宣布发放的股利 394.14 万元，因此该年度筹资活动产生的现金流量达 565.85 万元。

（十一）报告期各期末股东权益情况

报告期内，公司股东权益情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
股本	5,100.00	1,000.00	1,000.00
资本公积	2,627.23	-	-

减：库存股	-		
其他综合收益	-	-	
盈余公积	-	500.00	164.47
未分配利润	-252.01	1,290.88	1,017.81
归属于母公司股东权益合计	7,475.22	2790.88	2182.28
少数股东权益	-0.10	-0.09	10.34
股东权益合计	7,475.11	2,790.78	2,192.62

七、关联方及关联交易

（一）关联方和关联关系

根据《公司法》和《企业会计准则》的相关规定，截止本公开转让说明书签署之日，公司的关联方和关联关系如下：

1、控股股东和实际控制人

袁雄贵为公司的创始人，截至本公开转让说明书签署之日直接持有游爱网络34.65%的股权，与其妻子余旋间接持有公司3.95%股份，合计持有38.60%股份，为公司的控股股东；同时，袁雄贵自公司设立时起就一直担任总经理职务，且股份公司设立后被推举为第一任董事长，因此袁雄贵是本公司的实际控制人。

袁雄贵的基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司5%以上股份的股东”。

袁雄贵本人及与其关系密切的家庭成员均为本公司的关联方。

2、直接或间接持股5%以上的其他自然人和法人

除袁雄贵以外，直接持有本公司5%以上股份的股东包括李道龙、成仁风、申徐洲、李冰以及樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙），具体关联关系如下：

序号	关联方姓名/名称	持股数（股）	持股比例（%）
1	李道龙	7,703,853	15.11
2	成仁风	7,213,264	14.14
3	申徐洲	4,988,010	9.78
4	悦玩投资	4,951,455	9.71
5	李冰	4,345,340	8.52
合计		29,201,922	57.26

上述关联方的基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“三、

公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司 5%以上股份的股东”。

上述关联自然人关系密切的家庭成员均为本公司的关联方。

3、公司的董事、监事、高级管理人员

公司董事、监事、高级管理人员的基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“七、董事、监事和高级管理人员”。

公司董事、监事、高级管理人员及与其关系密切的家庭成员均为本公司的关联方。

4、主要投资者、关键管理人员及与其关系密切的家庭成员控制或重大影响的其他企业

控股股东和实际控制人、关键管理人员及其近亲属控制或有重大影响的其他关联企业情况如下：

序号	关联方名称	与本公司关系
1	上海悦玩投资管理合伙企业（有限合伙）	报告期内由本公司实际控制人控制
2	樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）	由本公司实际控制人控制
3	深圳蛙盟信息技术有限公司	由实际控制人妹妹袁伟玲持股 100%
4	广州久拓信息科技有限公司	由实际控制人妹妹袁伟玲持股 51%
5	北京景美广告有限公司	由本公司董事成仁风持股 40%
6	君势智盟（北京）国际公关顾问有限公司	本公司董事玉永兴配偶李梦冗持股 45%

（1）上海悦玩

上海悦玩投资管理合伙企业（有限合伙）的基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“三、公司股东情况”之“（七）控股股东和实际控制人控制的其他企业”。

（2）悦玩投资

樟树市悦玩投资管理中心（有限合伙）的基本情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“三、公司股东情况”之“（四）前十名股东及持有公司 5%以上股份的股东”。

（3）深圳蛙盟信息技术有限公司

深圳蛙盟信息技术有限公司成立于 2011 年 09 月 06 日，注册资本 100 万元，本公司控股股东、实际控制人袁雄贵其妹袁伟玲认缴 100 万，持股 100%，并担任执行（常务）董事和总经理职务。深圳蛙盟信息技术有限公司现持有深圳市市场监督管理局 2015 年 6 月 1 日核发的《企业法人营业执照》（注册号：

440301105687498)，基本情况如下：

公司名称	深圳蛙盟信息技术有限公司
注册资本	100 万元
成立日期	2011 年 9 月 6 日
住所	深圳市福田区福荣路绿景蓝湾半岛 E 栋 702
法定代表人	袁伟玲
公司类型	有限责任公司（自然人独资）
经营范围	计算机软件的技术开发，网络技术开发；信息服务业务；从事广告业务。
营业期限	2011 年 9 月 6 日至 2021 年 9 月 6 日
股东及其持股比例	袁伟玲持股 100%

（4）广州久拓信息科技有限公司

广州久拓信息科技有限公司成立于 2014 年 12 月 17 日，注册资本 100 万元，其中本公司控股股东、实际控制人袁雄贵其妹袁伟玲认缴 51 万，持股 51%，并担任监事职务。广州久拓信息科技有限公司现持有广州市工商行政管理局越秀分局核发的《营业执照》（注册号：440104000478927），基本情况如下：

公司名称	广州久拓信息科技有限公司
注册资本	100 万元
成立日期	2014 年 12 月 17 日
住所	广州市越秀区寺右新马路 4 号之八 1401 自编 1429 房（仅限办公用途）
法定代表人	李洁
公司类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
经营范围	软件开发；信息系统集成服务；信息技术咨询服务；数据处理和存储服务；游戏软件设计制作
营业期限	2014 年 12 月 17 日至无期限
股东及其持股比例	袁伟玲持股 51%，李洁持股 49%

（5）北京景美广告有限公司

北京景美广告有限公司成立于 2014 年 01 月 07 日，注册资本为 50 万元人民币，其中本公司董事成仁风出资占总出资额的 40%。基本情况如下：

公司名称	北京景美广告有限公司
注册资本	50 万元
成立日期	2014 年 01 月 07 日
住所	北京市朝阳区东三环中路 39 号 6 号楼 17 层 2002
法定代表人	苏智勤

公司类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
经营范围	设计、制作、代理、发布广告；技术推广服务；经济贸易资讯；销售计算机、软件及辅助设备。
营业期限	2014年01月07日至2034年01月06日
股东及其持股比例	成仁风持股40%，吴笛40%，苏智勤20%

（6）君势智盟（北京）国际公关顾问有限公司

君势智盟（北京）国际公关顾问有限公司成立于2005年03月23日，认缴出资总额为100万元，其中本公司董事玉永兴配偶李梦冗出资占总出资额的45%。

公司名称	君势智盟（北京）国际公关顾问有限公司
注册资本	100万元
成立日期	2005年03月23日
住所	北京市海淀区北洼路90号16号楼3035室
法定代表人	任俊
公司类型	有限责任公司（自然人投资或控股）
经营范围	经济贸易咨询；企业策划；承办展览展示活动；组织文化艺术交流活动；设计、制作、代理、发布广告；机械设备租赁。
营业期限	22005年03月23日至2025年03月22日
股东及其持股比例	任俊持股55%，李梦冗持股45%

5、关键管理人员担任董事、高级管理人员的其他企业

本公司关联管理人员担任董事、高级管理人员的其他企业具体情况详见本公开转让说明书“第三节公司治理”之“七、董事、监事、高级管理人员”之“（四）董事、监事、高级管理人员的兼职情况”。

6、参股企业、合营企业和联营企业

截至本公开转让说明书签署之日，公司参股的联营企业为广州暴游信息技术有限公司。广州暴游具体情况参见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“五、控股公司、参股公司的基本情况、历史沿革及子公司股权转让”。

（二）关联交易

1、经常性关联交易

报告期内，公司不存在经常性关联方交易。

2、偶发性关联交易

（1）关联方资金拆借

单位：万元

关联方	拆借金额	起始日	还款日	利息收入
拆出				
袁雄贵	960.00	2012 年 12 月 7 日	2013 年 12 月 25 日、2013 年 12 月 30 日	63.07
袁雄贵	600.00	2014 年 1 月 15 日	2014 年 3 月 26 日、2014 年 3 月 31 日、2014 年 4 月 1 日	6.97

3、关联方往来余额

单位：万元

关联方	项目名称	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
袁雄贵	其他应收账款	-	-	62.36
袁雄贵	其他应付账款	8.82	-	-
丁莹	其他应收账款	2.05	-	-
上海悦玩	其他应收账款	5.10	5.10	-

（三）关联交易决策程序的安排

1、《公司章程》对规范关联交易的安排

《公司章程》第三十九条规定：公司与股东或者实际控制人之间提供资金、商品、服务或者其他资产的交易，应严格按照本章程有关关联交易的决策制度履行董事会、股东大会审议程序，关联董事、关联股东应当回避表决。

《公司章程》第七十八条规定：股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议中应当充分披露非关联股东的表决情况。

与关联交易有关联关系的股东的回避和表决程序如下：

（一）关联股东应当在股东大会召开前向董事会披露其与该项交易的关系，并自行申请回避。

（二）股东大会审议关联交易时，主持人应当向大会说明关联股东及具体关联关系。

（三）股东大会对关联交易进行表决时，主持人应当宣布关联股东回避表决。该项关联交易由非关联股东进行表决。

《公司章程》第一百零九条规定：董事会应当确定对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易的权限，建立严格的审查和决策程序；重大投资项目应当组织有关专家、专业人员进行评审，并报股东大会批准。

2、《股东大会议事规则》的有关规定

《股东大会议事规则》第十七条第二款规定：股东大会拟讨论董事、监事选举事项的，股东大会通知中应当充分披露董事、监事候选人的详细资料，至少包括以下内容：与公司或其控股股东及实际控制人是否存在关联关系。

《股东大会议事规则》第三十九条规定：股东与股东大会拟审议事项有关联关系时，应当回避表决，其所持有表决权的股份不计入出席股东大会有表决权的股份总数。

与关联交易有关关系的股东的回避和表决程序如下：

（一）关联股东应当在股东大会召开前向董事会披露其与该项交易的关系，并自行申请回避。

（二）股东大会审议关联交易时，主持人应当向大会说明关联股东及具体关联关系。

（三）股东大会对关联交易进行表决时，主持人应当宣布关联股东回避表决。该项关联交易由非关联股东进行表决。

《股东大会议事规则》第四十六条规定：股东大会对提案进行表决前，应当推举两名股东代表参加计票和监票。审议事项与股东有关联关系的，相关股东及代理人不得参加计票、监票。

3、《董事会议事规则》的有关规定

《董事会议事规则》第十一条规定：董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足3人的，应将该事项提交股东大会审议。

《董事会议事规则》第十三条第一款规定：在审议关联交易事项时，非关联董事不得委托关联董事代为出席；关联董事也不得接受非关联董事的委托。

《董事会议事规则》第二十条规定：出现下述情形的，董事应当对有关提案回避表决：

- （一）法律、法规规定的董事应当回避的情形；
- （二）董事本人认为应当回避的情形；

（三）公司章程规定的因董事与会议提案所涉及的企业有关联关系而须回避的其他情形。

在董事回避表决的情况下，有关董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，形成决议须经无关联关系董事过半数通过。出席会议的无关联关系董事人数不足三人的，不得对有关提案进行表决，而应当将该事项提交股东大会审议。

（四）关于减少和规范关联交易的承诺

本公司控股股东、实际控制人袁雄贵，前十名股东及持有公司 5%以上股份的股东李道龙、成仁风、申徐洲、李冰、樟树市悦玩投资管理中心，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心成员分别就减少和规范关联交易承诺如下：

“一、本人将尽量避免本人以及本人实际控制或施加重大影响的公司与公司之间产生关联交易事项（自公司领取薪酬或津贴的情况除外），对于不可避免发生的关联业务往来或交易，将在平等、自愿的基础上，按照公平、公允和等价有偿的原则进行，交易价格将按照市场公认的合理价格确定。

二、本人将严格遵守公司章程中关于关联交易事项的回避规定，所涉及的关联交易均将按照公司关联交易决策程序进行，并将履行合法程序，及时对关联交易事项进行信息披露。

三、本人保证不会利用关联交易转移公司利润，不会通过影响公司的经营决策来损害公司及其他股东的合法权益。”

八、资产负债表日后事项、或有事项及其他重要事项

（一）未决诉讼仲裁形成的或有负债及其财务影响

截止本公开转让说明书签署日，公司存在一起未决诉讼。2014 年 9 月 17 日，北京畅游时代数码技术有限公司认为公司所研发、运营游戏《幻想江湖》侵犯其所有的金庸作品游戏改编权的独占许可使用权，并向北京市石景山区人民法院提起诉讼，诉讼请求为：判决公司与其余三位被告立即停止运营该游戏、赔礼道歉和连带赔偿其经济损失 500 万元及支付诉讼费等费用。目前，该案仍处于审理阶段。

若法院判决公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，则公司与其余三位被告需

要停止运营《幻想江湖》并赔偿 5,035,198.00 元。2015 年 1-6 月,《幻想江湖》的收入占公司同期收入比重为 5.89%,鉴于收入占比较低,且该未决诉讼属于市场主体间的经营行为纠纷,不属于公司违反国家监管的情况。

（二）期后事项

2014 年 8 月 11 日,上海游爱与个人股东曾桂、陈喜联合投资设立江苏笨笨网络科技有限公司,注册资本共 1000 万元。其中,上海游爱认缴出资额 150 万元,占总股本比例为 15%;曾桂认缴出资额 250 万元,占总股本比例为 25%;陈喜认缴出资额为 600 万元,占总股本比例为 60%。

2015 年 9 月 25 日,游爱网络将所持有的江苏笨笨的股份转让给肖肖,此次股权转让后,公司与江苏笨笨不再存在关联关系。

（三）其他重要事项

截至本公开转让书签署之日,公司无需披露的其他重要事项。

九、资产评估情况

广东联信资产评估土地房地产估价有限公司对公司整体变更的资产进行评估,并于 2015 年 6 月 15 日出具了联信评报字(2015)第 A0325 号评估报告。在评估基准日 2015 年 4 月 30 日,游爱有限经审计后的总资产价值 11,629.26 万元,总负债 3,902.03 万元,净资产 7,727.23 万元。采用资产基础法评估后的总资产价值 12,227.52 万元,增幅 5.14%,总负债 3,902.03 万元,净资产为 8,325.49 万元,净资产增值 598.26 万元,增值率 7.74%。

十、股利分配及发行前滚存利润安排

（一）股份制改制前的股利分配政策

有限公司阶段的《公司章程》第十三条规定:本公司依法律规定在分配当年税后利润时,提取利润的百分之十列入公司法定公积金,法定公积金累计额为公司注册资本的百分之五十以上的,可不再提取。

经股东会决议,可以提取任意公积金。

公司弥补亏损和提取公积金,法定公益金后所余利润,按照股东的出资比例

分配。

（二）股份制改制后的股利分配政策

1、《公司章程》中有关股利分配事项的一般规定

《公司章程》第三十一条规定：公司召开股东大会、分配股利、清算及从事其他需要确认股东身份的行为时，由董事会或股东大会召集人确定股权登记日，股权登记日登记在册的股东为享有相关权益的股东。

《公司章程》第一百七十九条规定：公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

2、公司实行的利润分配政策

（1）利润分配政策的基本原则

①公司的利润分配政策保持连续性和稳定性，重视对投资者的合理投资回报，兼顾全体股东的整体利益及公司的可持续发展。

②公司按照归属于公司股东的可分配利润的规定比例向股东分配股利。

③公司优先采用现金分红的利润分配方式。

④如股东存在违规占用公司资金情形的，公司在利润分配时，应当先从该股东应分配的现金红利中扣减其占用的资金。

⑤公司依照同股同利的原则，按各股东所持股份数分配股利。

（2）公司利润分配具体政策

公司可以采取现金、股票以及现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式分配利润。在有条件的情况下，可以根据公司的盈利状况及资金状况进行中期现金分红。

（三）报告期内利润分配的具体实施情况

2013 年 12 月 12 日，公司召开股东会，审议 2013 年利润分配方案，并发布股东分红决议，一致同意对 2013 年 9 月未分配利润抵减 2011-2012 年亏损后实施现金分红，按照出资比例，分配方案如下：

序号	股东	持股比例（%）	分配利润（万元）	税后红利（万元）
1	袁雄贵	51.00	201.01	160.81
2	李道龙	49.00	193.13	154.50
合计		100.00	394.14	315.31

2014年11月1日，公司召开股东会并发布股东分红决议，股东一致同意对2013年末分配利润实施现金分红，按照出资比例，分配方案如下：

序号	股东	持股比例（%）	分配利润（万元）	税后红利（万元）
1	袁雄贵	40.67	1016.78	813.42
2	李道龙	17.73	443.22	354.58
3	成仁风	16.60	415.00	332.00
4	申徐洲	15.00	375.00	300.00
5	李冰	10.00	250.00	200.00
合计		100.00	2,500.00	2,000.00

（四）股东未来分红回报规划

本公司未来将按照《公司章程》的规定向股东分配股利，股利分配政策尚不会发生重大变化。

十一、控股子公司或纳入合并报表的其他企业基本情况

（一）报告期各期末，纳入合并范围的子公司情况

报告期内，纳入或曾纳入本公司合并报表的企业包括天津游爱网络技术有限公司，乐游网络有限公司，上海游爱之星信息科技有限公司，上海昊玩网络科技有限公司，广州牛蜂网络科技有限公司。上述各公司基本情况详见“第一节、基本情况”之“五、控股公司、参股公司的基本情况、历史沿革及子公司股权转让”。

（二）子公司的最近一年及一期财务情况

公司子公司的财务情况如下表所示：

单位：万元

天津游爱网络技术有限公司		
项目	2015.6.30/2015年1-6月	2014.12.31/2014年度
总资产	596.71	718.80
净资产	580.51	693.99
营业收入	-	14.97
净利润	-113.48	-280.70
乐游网络有限公司		
项目	2015.6.30/2015年1-6月	2014.12.31/2014年度
总资产	-	-

净资产	-	-
营业收入	-	-
净利润	-	-

上海游爱之星信息科技有限公司

项目	2015.6.30/2015 年 1-6 月	2014.12.31/2014 年度
总资产	2,378.40	803.07
净资产	253.83	-138.24
营业收入	2,104.55	453.23
净利润	392.06	-1,104.91

上海昊玩网络科技有限公司

项目	2015.6.30/2015 年 1-6 月	2014.12.31/2014 年度
总资产	4.59	4.91
净资产	-0.51	-0.19
营业收入	-	-
净利润	-0.32	-0.19

十二、风险因素及自我评估

（一）市场竞争加剧的风险

公司处于网络游戏行业的移动网络游戏细分领域，主要从事移动游戏的开发和运营发行业务。中国移动网络游戏市场近年来增长较快，行业的近期发展趋势包括：

1、从长远来看移动游戏市场仍将保持快速稳定增长，但基于人口增长以及智能设备更替的产业红利正在逐渐消失，早期计算机端游戏用户已转化完毕，未来行业爆发式增长可能性降低，增长率将趋于稳定。

2、大量资金及技术实力雄厚的大型互联网端游、页游企业纷纷通过并购小型移动网络游戏企业或投资移动网络游戏项目等方式，不断加快在移动网络游戏领域的布局速度，扩张市场份额，成为细分市场竞争的重要参与者。

3、当前移动网络游戏市场存在竞争者过度参与、产品生命周期短、研发周期压缩、厂商试错机会有限、产品同质化现象严重等问题，行业竞争日趋激烈。

如果公司不能维持现有产品的竞争力并且持续地开发出优质游戏产品，或者未能保持在游戏平台运营上的优势和市场份额增长速度，则激烈的行业竞争可能会使公司面临现有用户流失或难以吸引新用户、市场影响力和议价能力减弱等情

况，进而影响公司业绩表现，对公司经营造成不利的影响。

（二）移动网络游戏载体变化的风险

目前，移动网络游戏主要以移动式智能终端设备为载体。这类设备通常包括以 iPhone 和 Android 手机为代表的智能手机和平板电脑等，具有便于携带、能够随时随地联网等特点，能覆盖用户更多的碎片时间。公司目前开发的产品主要面向智能手机用户。手机作为主要的通信工具，以其作为载体的游戏产品能够更容易地被客户接触。

随着技术的日渐成熟，新的游戏载体，如智能手表、虚拟现实眼镜等可穿戴设备逐渐出现。由于有着与手机截然不同的游戏体验，未来可能导致消费者向该类新设备迁移。若公司不能及时响应市场群体偏好需求的变化，快速开发基于新游戏载体的产品，则可能逐渐丧失已积累的玩家群体，将导致公司市场份额减少，对公司的正常运行和盈利造成不利影响。

（三）移动网络游戏实名认证和实施防沉迷系统可能导致的用户流失风险

新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、工业和信息化部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会等八部委于 2007 年 4 月、2011 年 7 月先后联合下发《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》、《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》。为进一步巩固网络游戏防沉迷系统实施，国家新闻出版广电总局办公厅于 2014 年 7 月 25 日再次发布《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》。截止本说明书签署之日，有关实名认证和防沉迷系统都仅适用于除移动网络游戏之外的网络游戏。受硬件及技术等因素限制，网络游戏防沉迷系统实施工作暂不适用于移动网络游戏。

随着移动网络游戏行业近年来的爆发式增长，移动网络游戏用户逐步增加，而其中未成年人也是移动网络游戏用户的组成部分之一。若未来主管部门推出针对移动网络游戏的防沉迷系统实施方案，则可能影响公司产品的用户数量以及在线时间，并最终对公司的盈利能力造成不利影响。

（四）现有游戏产品持续盈利能力下降的风险

公司自 2012 年末至今公司开发的主要移动网络游戏产品包括《风云天下》、

《比武招亲》、《蜂鸟五虎将》、《幻想江湖》等。上述游戏产品在上线之初就为公司带来稳定的充值流水。公司一直以来密切关注用户体验，在游戏的整个生命周期中不断增加新的游戏要素。但由于移动网络游戏产品本身具有生命周期较短的特征，若公司后续产品更新、升级不能及时响应市场变化，主力游戏产品将加速进入衰退期，导致公司产品的市场认可度降低，对公司未来盈利能力造成不利影响。

（五）行业的监管政策及法律法规正处于发展之中，若公司未来无法获得或继续持有必要的执照、许可证及批文，则本公司的业务或受到不利影响

我国网络游戏行业受到工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局等多个部门的联合监管，相关部门先后出台了一系列监管制度，并且有关网络游戏的相关法律法规和监管要求也在不断调整、变化。为了保证公司业务经营上的合法合规性，公司的法务部在保持与相关监管部门的及时沟通的同时对公司自身的合法合规性进行持续评估，从而确保公司不会在经营资质方面出现重大违法违规情况。

若公司未来出现以下情形，则可能对公司业务发展产生不利的影响：1、未能持续拥有已经取得的相关批准或许可；2、未能对已有的相关批准或许可进行及时更新；3、未能及时取得新的批准或许可；4、未能迅速适应行业监管政策的变化，出现不符合相关主管部门新监管要求的状况；5、公司产品未能通过监管部门的前置审批。

（六）产品无法顺应市场偏好变化的风险

优秀的游戏研发能力是公司的核心竞争力。公司经过多年来的发展，研发业务体系日趋完善，产品线更加丰富，旗下产品涉及科幻战争、奇幻修仙、上古神话、厚重历史等多种题材，覆盖策略类、卡牌类、APRG、动作类、休闲类等各种移动网络游戏类型。公司将进一步完善风险把控体系，通过落实游戏研发、运营、渠道推广等内部控制制度从而确保玩家能获得最佳的游戏体验，使公司进一步获取市场份额。但鉴于移动网络游戏产品的成功与否，很大程度上取决于消费者的偏好需求、游戏使用的IP是否火爆等外部因素，如果公司不能持续深入理解用户的需求并开发出符合市场发展趋势的游戏产品，则可能出现丧失竞争优势、

市场占有率下降、业绩下滑等不利状况，对公司的盈利能力产生影响。

（七）IT 基础设施遭到破坏的风险

IT 基础设施（服务器、相关接入设备等）是公司顺利运营游戏的基础。目前公司的游戏数据主要储存于租用的服务器中，由专业的运营机构为公司提供灾备措施等服务。同时公司也在日常经营中加强了对系统硬件、软件和数据的保护。但未来 IT 基础设施若遭遇意外故障甚至恶意攻击，可能会造成网络服务中断、服务器停止工作等现象，降低游戏玩家体验，甚至给游戏玩家造成财产损失，最终可能导致玩家流失，对公司的经营状况产生不利影响。

（八）公司游戏产品研发、运营推广环节面临侵权诉讼的风险

公司运营的游戏以自有研发游戏为主，并在研发、运营推广环节具有一系列较为完善的风险把控体系。在研发环节，公司已加入法务审核，公司法务通过与项目组的实时沟通，确保项目中各类游戏素材不会产生侵权情形；同时对研发人员进行法律培训，旨在迎合玩家偏好时能合理利用游戏素材，避免产生 IP 资源上的侵权行为。在推广运营环节，公司在推广合同中明确禁止侵犯第三方合法权益的行为，并载明侵权责任承担问题，避免在游戏推广运营环节发生侵权行为。但由于现阶段游戏的取材来源较为同质化，若公司风控体系无法准确在各个环节识别可能出现的侵权风险，导致公司面临侵权诉讼，则有可能对公司的未来业绩造成不利影响。

（九）《幻想江湖》被诉侵权可能对公司未来业绩造成影响的风险

截止本说明书签署日，公司研发运营的《幻想江湖》被北京畅游时代数码技术有限公司提起著作权侵权及不正当竞争纠纷诉讼，目前该案正在审理过程中，详见本说明书“第三节公司治理”之“三、公司及其控股股东、实际控制人存在的违法违规及受处罚的情况”。

若法院判决本公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，则公司与其余三位被告需要停止运营《幻想江湖》并赔偿人民币 5,035,198 元。2015 年 1-6 月，《幻想江湖》的收入占公司同期收入比重为 5.89%，如果法院要求公司停止运营《幻想江湖》并对原告进行赔偿，则可能对公司未来业绩产生一定影响。

（十）公司自有研发产品遭遇侵权的风险

公司主营业务包括移动网络游戏的研究开发以及发行运营，目前自有研发的游戏产品较多，针对可能出现的遭遇侵权现象，公司已经采取了一系列控制措施。对于原创的作品及产品，公司积极申请必要的专利、软件著作权以及相关的权属文件；对于部分独家使用或原创的内容资料，公司积极向产权中心提交使用说明及备案申请；在游戏运营的过程中合作商、运营商等签订的联运协议中明确约定产权保护条款。但是目前市场中存在许多研发实力不足的小型团队或者个人开发者为了快速切入市场而选择模仿当期热销的产品。若公司的产品未来遭遇“换皮”、“山寨”等侵权行为，将有可能导致用户分流进而影响公司产品的盈利能力，同时也会对公司形象以及产品推广造成不良影响。

（十一）核心研发技术人员流失的风险

作为创意型文化产业企业，公司现阶段的经营业绩有赖于公司管理层及核心技术人员的不懈努力、以及核心技术人员的专业技术及技能，公司亦非常重视研发团队的建设。公司的研发团队成員均具有丰富的研发经验和雄厚的研发实力，核心管理层成员均在移动网络游戏行业内深耕多年，对移动网络游戏行业的发展方向具有敏锐的嗅觉，能够持续开发优质产品，把握市场偏好。但是互联网行业内技术人才之间的人员流动较为频繁，公司如果不能继续维持研发团队核心成员的稳定，同时不能吸引新的优秀人才加入，将对公司的产品研发能力造成不利影响，最终影响公司优秀的游戏研发能力这一核心竞争力。

（十二）与第三方合作伙伴的合作风险

公司的移动网络游戏业务主要分为两种运营模式：自主运营模式以及联合运营模式。自主运营模式是指公司独立进行游戏产品研发、开展游戏发行运营活动、联合小型渠道推广商进行产品推广的运营模式。联合运营模式是指公司与第三方游戏运营公司或运营平台共同进行游戏产品的发行运营以及推广活动的运营模式。上述两种模式均涉及与第三方进行不同程度上的合作。如果公司不能持续与第三方合作伙伴保持良好稳定的合作关系，或者出现与合作方发生重大纠纷和争议的情况，则有可能对公司产品的发行运营造成不利影响。

（十三）税收优惠政策变化或无法持续享受优惠的风险

公司于 2013 年 10 月 21 日取得广东省科学技术厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务局联合颁发的《高新技术企业证书》（证书编号:GR201344000601），证书有效期三年。根据《中华人民共和国企业所得税法》规定，国家需要重点扶持的高新技术企业减按 15%的税率征收企业所得税。

公司于 2013 年 12 月 31 日取得广东省经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》（证书编号:粤 R-2013-0725）。2014 年 5 月 30 日，公司的全资子公司上海游爱取得上海市经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》（证书编号：沪 R-2014-0126）。根据《国务院关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（国发[2011]4 号）的相关规定，我国境内新办软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。

综合以上国家税收优惠政策和已取得的相关证书，公司目前享有高新技术企业 15%税收优惠，以及软件企业“两免三减半”税收优惠政策。公司 2013、2014 年度为软件企业“两免”期间，不征收所得税，2015-2017 年度应按 25%税率减半即应纳税所得额的 12.5%征收所得税。上海游爱 2014 年 5 月被认定为软件企业，2013、2014 年度尚未获利，2015、2016 年度为软件企业“两免”期间，不征收所得税，2017-2019 年度应按 25%税率减半征收所得税，自 2020 年起按 25%税率征收企业所得税。

公司目前享受的所得税优惠税率较 25%的现时法定企业所得税率有较大的优惠幅度，如果未来国家税收优惠政策出现不利变化，或公司在现有软件企业证书对应的优惠期结束后，无法持续获得高新技术企业的资格，则本公司使用的企业所得税率将增至 25%，对本公司的财务状况及经营业绩造成不利影响。

此外，根据《国务院关于取消和调整一批行政审批项目等事项的决定》（国发[2015]11 号）的规定，国务院工业和信息化部决定停止软件企业认定及年审工作。国家未来对软件企业的认定标准，实施主体，以及对软件企业“两免三减半”优惠政策的是否持续，还存在不确定性。若新政策表明公司已取得的软件企业证书无法继续获得免税或所得税减半征收的优惠政策，则会对公司经营业绩造成不利影响。

（十四）未来应收账款无法收回的风险

公司近两年来业务快速增长，应收账款余额也相应出现较快增长，公司2013年、2014年年末以及2015年6月30日的应收账款账面余额分别为2,344.44万元、4,437.70万元以及4,618.01万元，2013年度、2014年度、2015年1-6月应收账款周转率分别为8.50次、4.92次和1.88次。虽然公司应收账款周转率有所下降，但应收账款账龄大部分都在一年以内，同时客户与公司通过长期合作建立了稳定的往来关系，因此应收账款无法收回的风险较小。但应收账款的回款周期受到行业及经济状况、客户的经营业绩、财务状况及现金流量等因素的影响，若未来出现市场环境突变造成公司客户经营困难导致无法按期还款，公司将面临难以及时回收应收款项的经营风险，从而使公司的财务状况和经营业绩受损。

（十五）控股股东的控制风险

袁雄贵为游爱网络的控股股东暨实际控制人。截至本说明书签署日，袁雄贵本人直接持有公司34.65%股权，并与其配偶余旋通过悦玩投资间接持有公司3.95%股权，两人直接和间接合计持有游爱网络38.60%股权。如果未来控股股东通过持有的公司股份行使表决权对公司未来的经营、人事、利润分配等产生实施不正当控制，本公司及其他股东的利益可能会受到损害。

（十六）集团化、程序化运作的风险

公司作为一家集团化运作的企业，集产品研发、发行和运营为一体，相比中小型开发工作室，公司产品的研发流程更为复杂、涉及内部沟通所需时间也更长。虽然经过近几年的发展，公司已经归纳总结出了快速发现问题、分析问题、解决问题的方法论成果，能够较快的适应市场需求的变化，但是转变作品风格的速度可能不及小型游戏开发工作室。如果公司未来不能够在发展壮大的同时增加灵活性，实现快速响应市场变化，则可能会导致公司无法根据市场需求及时转换模式，丧失市场份额，最终对公司经营和盈利能力造成不利影响。

第五节 股票发行

一、挂牌公司符合豁免申请核准定向发行情形的说明

本次定向发行后公司股东人数不超过 200 人，符合《非上市公司监督管理办法》第四十五条关于豁免向中国证监会申请核准的条件。

二、本次发行的基本情况

（一）发行目的

本次发行募集资金将用于新移动网络游戏产品的研发以及发行平台与团队的建设。

（二）发行对象

符合全国中小企业股权转让系统投资人适当性管理规定的投资者。

（三）发行价格及定价方法、发股份行数量及预计募资资金总额

本次发行价格每股不超过人民币 40.00 元，不低于人民币 26.00 元。具体股票发行价格将综合考虑公司所处行业、公司盈利性、成长性及同行业公司股份在全国中小企业股份转让系统交易价格等多种因素，并与投资者沟通后最终确定。

本次定向发行股份数量不超过 566.66 万股（含 566.66 万股），预计募集资金总额不高于人民币 2.267 亿元。

在上述范围内，最终发行数量、发行价格由公司董事会提请股东大会授权董事会根据实际认购情况确定。

在定向发行股份之前，如因公司派息、送股、资本公积金转增股本及其他除权除息原因等，导致公司股本总额发生变动的，本次定向发行股份数量上限将作相应调整。

（四）本次发行内部决策情况

2015 年 9 月 5 日，公司召开了第一届董事会第三次会议，审议通过了《关于公司定向发行股份的议案》。

2015 年 9 月 25 日，公司召开了 2015 年第二次临时股东大会，审议通过了《关于公司定向发行股份的议案》。

三、发行前后相关情况对比

1、本公司业务结构在发行前后未发生变化，主营业务仍然为移动网络游戏的研发以及运营。

2、本次发行股份数量不超过 566.66 万股（含 566.66 万股）。本次股票发行前，控股股东暨实际控制人袁雄贵直接和间接合计持有本公司 38.54%股权；本次股票发行后，袁雄贵直接和间接合计持有本公司不少于 34.68%的股权。本公司控股股东、实际控制人仍为袁雄贵，公司控制权在发行前后未发生变更。

3、本次发行后公司董事、监事、高级管理人员未发生变化。

四、新增股份限售安排

本次股份限售安排依据《公司法》、《证券法》及全国中小企业股份转让系统有限责任公司有关规定执行，除此之外无其他限售安排。

五、现有股东优先认购安排

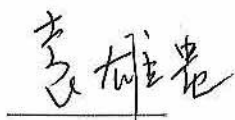
本次定向发行不存在现有股东优先认购的安排，定向发行 100%的股份由新增投资者认购。

第六节 有关声明

一、申请挂牌公司全体董事、监事和高级管理人员声明

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

全体董事签名：



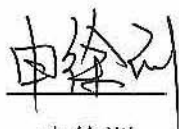
袁雄贵



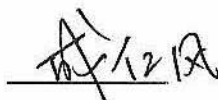
李道龙



玉永兴



申徐洲

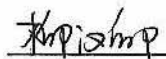


成仁风

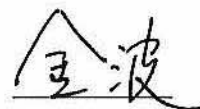
全体监事签名：



张建坤

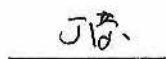


柳汉卿

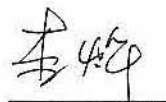


金波

其他高级管理人员签名：



丁莹



李烨

广州游爱网络技术股份有限公司



2015年10月23日

二、主办券商声明

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

项目负责人：



吕绍昱

项目组成员：



孙科



李筱婧



严霖



田力

法定代表人：



孙树明



三、律师事务所声明

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

经办律师：


李彩霞


陈桂华

律师事务所负责人：


程 秉



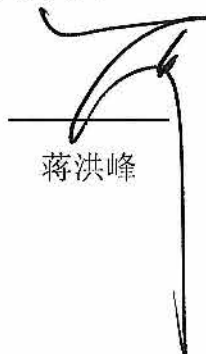
四、会计师事务所声明

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

签字注册会计师：


王旭彬
张腾

执行事务合伙人：


蒋洪峰

广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）



2015年 10月 23日

五、资产评估机构声明

本公司及经办注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本公司出具的评估报告无矛盾之处。本公司及经办注册资产评估师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的评估报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办注册资产评估师：



潘亦文



张吟

资产评估机构负责人：



陈喜佟

广东联信资产评估土地房地产估价有限公司



2015年10月23日

第七节 附件

- 一、主办券商推荐报告；
- 二、财务报表及审计报告；
- 三、法律意见书；
- 四、公司章程；
- 五、全国中小企业股份转让系统有限责任公司同意挂牌的审查意见；
- 六、其他与公开转让有关的重要文件。