

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

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

苏州蜗牛数字科技股份有限公司

Suzhou Snail Digital Technology Co., Ltd.

(苏州市工业园区金鸡湖路 179 号)



Snail 蜗牛

首次公开发行股票并在创业板上市

招股说明书

(申报稿)

保荐人(主承销商)



国信证券股份有限公司
GUOSEN SECURITIES CO., LTD.

(深圳市罗湖区红岭中路1012号国信证券大厦16—26层)

发行概况

发行股票类型：人民币普通股（A 股）	每股面值：1.00 元
发行股数：不超过 1,500 万股（包括本次公开发行的新股数量及股东公开发售股份数量），其中：公司股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过 642.86 万股。股东公开发售股份所得资金不归公司所有。	每股发行价格：【】元
	预计发行日期：【】年【】月【】日
发行后总股本：不超过 6,000 万股	拟上市证券交易所：深圳证券交易所
保荐机构（主承销商）：国信证券股份有限公司	
招股说明书签署日期：2015 年 2 月 6 日	

发行人声明

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

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

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

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

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

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

重大事项提示

一、股东关于股份锁定的承诺

（一）公司实际控制人、控股股东石海、股东周颖承诺：自公司股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本次发行前所直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购本人持有的股份；所持股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价；上市后六个月内公司股票连续二十个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，持有公司股票的锁定期限自动延长六个月；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

公司控股股东、实际控制人石海及股东周颖还承诺：在公司任职期间内，每年转让的股份不超过所持有的公司股份总数的 25%；离任后六个月内，不转让所持有的公司股份；在申报离任六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售公司股票数量占所持有的公司股票总数的比例不超过 50%。

（二）公司股东高向晖、陆星、李永志承诺：自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理其本次发行前所直接和间接持有的发行人股份，也不由发行人回购其持有的股份；所持股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价；上市后六个月内公司股票连续二十个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，持有公司股票的锁定期限自动延长六个月；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

公司股东高向晖、陆星、李永志还承诺：在公司任职期间内，每年转让的股份不超过所持有的公司股份总数的 25%；离任后六个月内，不转让所持有的公司股份；在申报离任六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售公司股票数量占所持有的公司股票总数的比例不超过 50%。

（三）公司股东中新创投、辰融投资、羲融投资、坤融投资、古玉资本承诺：自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理其本次发行

前所持有的发行人股份，也不由发行人回购其持有的股份。

（四）公司股东仓海投资、石补天承诺：自公司股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理其本次发行前所持有的发行人股份，也不由发行人回购其持有的股份。

（五）公司股东项秋梅、方息珍及赵月宾承诺：自公司股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理其本次发行前所持有的发行人股份，也不由发行人回购其持有的股份。

二、关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺

（一）发行人承诺：发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，发行人董事会将在证券监管部门依法对上述事实作出认定或处罚决定后五个交易日内，制订股份回购方案并提交股东大会审议批准，发行人将依法回购首次公开发行的全部新股，回购价格为发行价格加上同期银行存款利息（若公司股票有派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，发行价格将相应进行除权、除息调整），回购的股份包括首次公开发行的全部新股及其派生股份。发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，发行人将依法赔偿投资者损失。

对于首次公开发行股票时公司股东发售的原限售股份，发行人将在证券监管部门依法对上述事实作出认定或处罚决定后五个交易日内，要求公司控股股东制订股份回购方案并予以公告。

有权获得赔偿的投资者资格、投资者损失的范围认定、赔偿主体之间的责任划分和免责事由按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。

（二）本公司控股股东、实际控制人石海承诺：发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本人将在证券监管部门依法对上述事实作出认定或处罚决定

后五个交易日内，制订股份回购方案并予以公告，依法购回首次公开发行股票时发售的原限售股份，回购价格为发行价格加上同期银行存款利息（若发行人股票有派息、送股、资本公积转增股本等除权、除息事项的，发行价格将相应进行除权、除息调整）。发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。本人作为发行人的控股股东、实际控制人，将督促发行人依法回购首次公开发行的全部新股。

有权获得赔偿的投资者资格、投资者损失的范围认定、赔偿主体之间的责任划分和免责事由按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。

（三）本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺：发行人招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。发行人招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，全体董事、监事、高级管理人员将依法赔偿投资者损失。

有权获得赔偿的投资者资格、投资者损失的范围认定、赔偿主体之间的责任划分和免责事由按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。

三、关于稳定股价的承诺

本公司、本公司控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员承诺：本公司/本人将严格按照股价稳定方案之规定全面且有效地履行在股价稳定方案项下的各项义务和责任。

1、触发股价稳定方案的条件

公司上市后三年内，若公司股票出现连续二十个交易日的收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整），公司将启动股价稳定方案：

- (1) 控股股东、实际控制人增持公司股票；
- (2) 发行人回购公司股票；
- (3) 董事（不含独立董事）、高级管理人员增持公司股票；
- (4) 其他证券监管部门认可的方式。

自股价稳定方案触发之日起，公司董事会应在五个交易日内制订稳定公司股价的具体方案，并在履行完毕相关内部决策程序和外部审批/备案程序（如需）后实施，且按照上市公司信息披露要求予以公告。若某一会计年度内公司股价多次达到触发股价稳定方案的情况，公司及相关责任主体将继续按照股价稳定方案履行相关义务。

2、终止股价稳定方案的条件

触发股价稳定方案时点至股价稳定方案尚未实施前或股价稳定方案实施后，若出现以下任一情形，则视为本次稳定股价措施实施完毕及承诺履行完毕，已公告的稳定股价方案终止执行：

- (1) 公司股票连续三个交易日的收盘价均高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整）；
- (2) 继续实施股价稳定方案将导致公司股权分布不符合上市条件。

3、股价稳定方案的具体措施

(1) 控股股东、实际控制人增持公司股票

公司控股股东、实际控制人石海自股价稳定方案公告之日起三个月内以自有资金在二级市场增持公司流通股份，增持股票的价格不高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整），增持股票的数量不超过公司股份总数的1.5%，增持计划实施完毕后的六个月内不出售所增持的股份，同时保证增持结果不会导致公司的股权分布不符合上市条件。

(2) 发行人回购公司股票

发行人自股价稳定方案公告之日起三个月内以自有资金在二级市场回购公司流通股份，回购股票的价格不高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一

期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整），回购股票的数量不超过公司股份总数的3%，同时保证回购结果不会导致公司的股权分布不符合上市条件。

（3）董事（不含独立董事）、高级管理人员增持公司股票

公司董事（不含独立董事）、高级管理人员自股价稳定方案公告之日起三个月内以自有资金在二级市场增持公司流通股份，增持股票的价格不高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整），用于增持股票的资金不低于上一年度从公司领取薪酬的30%，增持计划实施完毕后的六个月内不出售所增持的股份，同时保证增持结果不会导致公司的股权分布不符合上市条件。

若公司未来新聘任董事（不含独立董事）、高级管理人员，公司将在聘任合同中明确上述承诺并要求其履行。

4、股价稳定方案的优先顺序

触发股价稳定方案的条件后，控股股东、实际控制人增持公司股票为第一选择，发行人回购公司股票为第二选择，董事（不含独立董事）和高级管理人员增持公司股票为第三选择。

公司控股股东、实际控制人所增持的股票数量达到承诺上限后，公司股价仍未满足“公司股票连续三个交易日的收盘价均高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整）”之条件的，则由发行人实施股票回购计划；

发行人所回购的股票数量达到承诺上限后，公司股价仍未满足“公司股票连续三个交易日的收盘价均高于公司最近一期经审计的每股净资产（最近一期审计基准日后，因利润分配、资本公积转增股本、增发、配股等情况导致公司净资产或股份总数出现变化的，每股净资产相应进行调整）”之条件的，则由董事（不含独立董事）、高级管理人员承担股票增持义务。

5、责任追究机制

自股价稳定方案触发之日起，公司董事会应在五个交易日内制订稳定公司股价的具体方案，并在履行完毕相关内部决策程序和外部审批/备案程序（如需）后实施，且按照上市公司信息披露要求予以公告。董事会不履行上述义务的，全体董事以上一年度从公司领取的薪酬为限承担相应的赔偿责任。

控股股东、实际控制人石海未能履行增持公司股票的承诺，则控股股东、实际控制人应向投资者公开道歉，且不参与公司当年的现金分红，应得的现金红利归公司所有。

发行人未能履行回购公司股票的承诺，则发行人应向投资者公开道歉，且以承诺的最大回购金额为限承担相应的赔偿责任。

董事（不含独立董事）、高级管理人员未能履行增持公司股票的承诺，则董事（不含独立董事）、高级管理人员应向投资者公开道歉，且当年从公司领取薪酬的50%归公司所有。

四、关于减持股份意向的承诺

（一）本公司控股股东、实际控制人石海承诺：本人所持股份的锁定期届满后两年内，在不丧失控股股东、实际控制人地位，且不违反已作出的相关承诺的前提下，将存在对所持股份进行减持的可能性，但每年减持数量不超过上一年末所持股份数量的 25%。

拟减持公司股票的，将提前五个交易日向发行人提交减持原因、减持数量、减持对发行人治理结构及持续经营影响的说明，并由发行人在减持前三个交易日予以公告；减持将采用证券交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统或协议转让等方式，且减持价格不低于发行价；若所持公司的股票在锁定期届满后两年内减持价格低于发行价的，则减持价格与发行价之间的差额由相关人员以现金方式或从发行人处领取的现金红利补偿给发行人；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

减持股票时，将依照《公司法》、《证券法》、中国证监会和深圳证券交易所的相关规定执行。

（二）本公司股东周颖承诺：本人所持股份的锁定期届满后两年内，在不违反已作出的相关承诺的前提下，将存在对所持股份进行减持的可能性，但每年减

持数量不超过上一年末所持股份数量的 25%。

拟减持公司股票的，将提前五个交易日向发行人提交减持原因、减持数量、减持对发行人治理结构及持续经营影响的说明，并由发行人在减持前三个交易日予以公告；减持将采用证券交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统或协议转让等方式，且减持价格不低于发行价；若所持公司的股票在锁定期届满后两年内减持价格低于发行价的，则减持价格与发行价之间的差额由相关人员以现金方式或从发行人处领取的现金红利补偿给发行人；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

减持股票时，将依照《公司法》、《证券法》、中国证监会和深圳证券交易所的相关规定执行。

（三）股东中新创投承诺：本公司所持股份的锁定期届满后两年内，在不违反已作出的相关承诺的前提下，将存在对所持股份进行减持的可能性。

拟减持公司股票的，将提前五个交易日向发行人提交减持原因、减持数量、减持对发行人治理结构及持续经营影响的说明，并由发行人在减持前三个交易日予以公告；减持将采用证券交易所集中竞价交易系统、大宗交易系统或协议转让等方式，且减持价格不低于发行价；若所持公司的股票在锁定期届满后两年内减持价格低于发行价的，则减持价格与发行价之间的差额由相关人员以现金方式或从发行人处领取的现金红利补偿给发行人；如有派息、送股、资本公积转增股本、配股等除权除息事项，上述发行价作相应调整。

减持股票时，将依照《公司法》、《证券法》、中国证监会和深圳证券交易所的相关规定执行。

五、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

国务院办公厅于 2013 年 12 月 25 日发布了《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发【2013】110 号）并提出，“公司首次公开发行股票、上市公司再融资或者并购重组摊薄即期回报的，应当承诺并兑现填补回报的具体措施”。

2013 年，公司实现归属于母公司股东的净利润 12,519.81 万元，每股收益为 2.78 元，加权平均净资产收益率为 128.72%。本次发行前公司总股本为 4,500 万

股，本次发行完成后，公司总股本和归属母公司股东所有者权益将有较大幅度的增加。虽然本公司的募集资金项目将用于公司主营业务发展并进行严格论证，但募集资金投资项目建设需要一定周期，在公司股本和净资产均增加的情况下，短期内，公司的每股收益和加权平均净资产收益率等指标将出现一定幅度的下降。

针对上述情况，本公司对填补回报提出若干措施并承诺如下：

（一）提升核心竞争力，增强公司可持续盈利能力

1、坚持现有游戏业务持续增长原则。对目前正在运营的游戏加强运营力度，加强对游戏运营系统的规范化管理，聚集优秀人才，定期推出新副本、新资料片等更新材料，优化现有游戏的充值消费模式，更大程度地提升玩家用户粘性，保证公司盈利水平。

2、坚持不断创新和研发原则。作为数字娱乐服务提供商，公司的核心价值在于创新。公司将坚持对新游戏和新业务的研发，打通数字娱乐服务全产业链，优化公司产品结构，提升产品用户流量水平。

3、坚持国际市场与国内市场互动发展原则。公司将完善国际市场布局，加强出口游戏海外自主运营和本地化的能力，充分挖掘海外市场机会，做到国际市场与国内市场协调发展。

（二）加快募投项目投资进度，争取早日实现项目预期效益

如果本次发行及上市募集资金到位时间与资金需求的时间要求不一致，本公司将根据实际情况以自有资金或银行借款先行投入，待募集资金到位后予以置换。

（三）提高资金使用效率，保证公司经营规模的扩大

公司拟将首次公开发行股票募集的 30,000 万元资金用作全产业链发展战略储备资金项目，公司将提高该部分资金的使用效率，以保证公司经营规模的扩大，并为公司持续健康发展及业务链延伸提供资金支持。

（四）优化投资回报机制

2015 年 1 月，公司 2015 年第一次临时股东大会审议通过了《关于公司首次公开发行人民币普通股（A 股）股票后分红回报规划的议案》。公司将优先采用现金分红的方式分配利润，注重对投资者尤其是中小股东回报。

六、本次发行相关中介机构的承诺

（一）国信证券承诺：如国信证券在本次发行工作期间未勤勉尽责，导致国信证券所制作、出具的文件对重大事件作出违背事实真相的虚假记载、误导性陈述，或在披露信息时发生重大遗漏，并造成投资者直接经济损失的，在该等违法事实被认定后，国信证券将本着积极协商、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，自行并督促发行人及其他过错方一并对投资者直接遭受的、可测算的经济损失，选择与投资者和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式进行赔偿。

（二）普华永道承诺：为苏州蜗牛数字科技股份有限公司首次公开发行并在创业板上市出具的报告的真实性和完整性依据有关法律法规的规定承担相应的法律责任，包括如果本所出具的上述报告有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

（三）金杜承诺：如因本所为苏州蜗牛数字科技股份有限公司首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，经司法机关生效判决认定后，本所将依法赔偿投资者因本所制作、出具的文件所载内容有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏而遭受的损失。有权获得赔偿的投资者资格、损失计算标准、赔偿主体之间的责任划分和免责事由，按照《证券法》、《最高人民法院关于审理证券市场因虚假陈述引发的民事赔偿案件的若干规定》（法释[2003]2号）等相关法律法规的规定执行，如相关法律法规相应修订，则按届时有效的法律法规执行。本所将严格履行生效司法文书确定的赔偿责任，并接受社会监督，确保投资者合法权益得到有效保护。

七、关于未履行承诺约束措施的承诺

（一）公司承诺：本公司将严格履行在首次公开发行股票并上市过程中所作出的各项公开承诺事项，积极接受社会监督。若本公司未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任，则本公司将采取以下措施予以约束：

1、以自有资金补偿公众投资者因依赖相关承诺实施交易而遭受的直接损失，补偿金额由本公司与投资者协商确定，或根据证券监督管理部门、司法机关认定

的方式确定；

2、自本公司完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之日起12个月内，本公司将不得发行证券，包括但不限于股票、公司债券、可转换的公司债券及证券监督管理部门认可的其他品种等；

3、自本公司未完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本公司不得以任何形式向本公司之董事、监事、高级管理人员增加薪资或津贴。

（二）本公司控股股东、实际控制人石海承诺：本人将严格履行在首次公开发行股票并上市过程中所作出的各项公开承诺事项，积极接受社会监督。若本人未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任，则本人将采取以下措施予以约束：

1、以自有资金（包括但不限于本人自发行人所获分红）补偿发行人及投资者因依赖该等承诺而遭受的直接损失；

2、自本人完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本人不得以任何方式减持持有的发行人股份；

3、自本人完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本人不得以任何方式要求发行人为本人增加薪资或津贴，且亦不得以任何形式接受发行人增加支付的薪资或津贴。

（三）本公司董事、监事、高级管理人员承诺：本人将严格履行在首次公开发行股票并上市过程中所作出的各项公开承诺事项，积极接受社会监督。若本人未能完全有效地履行承诺事项中的各项义务和责任，则本人将采取以下措施予以约束：

1、以自有资金（包括但不限于本人自发行人所获分红）补偿发行人及投资者因依赖该等承诺而遭受的直接损失；

2、自本人完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本人不得以任何方式减持持有的发行人股份；

3、自本人完全消除未履行相关承诺事项所产生的不利影响之前，本人不得以任何方式要求发行人为本人增加薪资或津贴，且亦不得以任何形式接受发行人增加支付的薪资或津贴。

八、拟公开发售股份的股东情况，股东公开发售股份事项对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响

请投资者在报价、申购过程中考虑公司股东公开发售股份（即老股转让）的因素。

（一）拟公开发售股份的股东情况

公司 2015 年第一次临时股东大会审议通过了《关于公司首次公开发行股票并在创业板上市相关事宜的议案》，涉及老股转让的具体安排如下：

1、预计公司公开发行新股的数量不超过 1,500 万股，根据本次发行的定价结果，公开发行新股的数量可进行相应调整；

2、新股发行数量与老股转让数量（统称“本次公开发行后的流通股数量”）的调整机制如下：根据募投项目所需资金总额与发行价格共同确定新股发行数量。若新股发行募集资金净额（新股发行募集资金扣除与新股发行相关的发行费用，监管部门不允许扣除的费用除外）超过募投项目所需资金总额，则发行人减少新股发行数量。同时为保证本次公开发行后流通股数量占发行人股份总数的比例不低于 25%，具备老股转让资格的发行人股东以新股发行价格为老股转让价格，调整老股转让的数量，但老股转让数量上限不超过 642.86 万股，且不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，新股发行和老股转让的实际发行总量不超过 1,500 万股。新股发行数量根据四舍五入的原则取整数。

3、公司股东公开发售股份的资格：截至 2015 年 1 月 12 日公司 2015 年第一次临时股东大会审议本次发行方案之日，石海、周颖、高向晖、陆星、中新苏州工业园区创业投资有限公司、石补天、项秋梅、方息珍、苏州羲融创业投资有限公司、苏州工业园区辰融创业投资有限公司、苏州坤融创业投资有限公司、苏州仓海投资咨询有限公司、古玉资本管理有限公司 13 名公司股东（以下简称“公开发售股份的股东”）持有公司股份的时间已超过 36 个月，具备公开发售股份资格；因赵月宾直接持有的公司股份涉及到诉讼事件（参见本招股说明书之“重大事项提示十三、诉讼事项”），赵月宾不具有公开发售股份的股东资格。

4、公司股东公开发售股份的数量确定原则：

公开发售股份的股东各自应公开发售股份数量=公开发售股份的股东发行前持有发行人股份数×公开发售股份比例（公开发售股份比例=应公开发售股份总数/公开发售股份的股东发行前持有发行人股份合计数）。

如某个公开发售股份的股东所持股份由于法定或其他原因导致无法公开发售或者公开发售数量低于该股东应公开发售股份数量，则其剩余应公开发售股份部分改由其他公开发售股份的股东继续公开发售。其他各公开发售股份的股东继续公开发售股份的数量=（公开发售股份的股东应公开发售股份总数-公开发售股份的股东已确定公开发售股份数量）×可以继续公开发售的股东发行前各自持有发行人股份数/可以继续公开发售的股东持有发行前发行人股份合计数。

股东公开发售股份不得导致公司的股权结构发生重大变化或实际控制人发生变更。

5、公司股东公开发售股份应当遵守《证券发行与承销管理办法》、《首次公开发行股票时公司股东公开发售股份暂行规定》等相关法律、法规、规章和政策性文件的规定，发行价格与新发行股票的价格相同。如中国证监会等相关监管部门修改新股发行规则，则发行方案根据最新规则进行相应调整。

6、公司股东公开发售股份所得资金不归公司所有，归出售股份的公司股东所有；

7、本次发行承销费用的分摊原则：公司按公开发行新股的数量占本次公开发行股份的数量比例分摊发行承销费用；公开发售股份的股东按其发售股份的数量占本次公开发行股份的数量比例分摊发行承销费用；保荐费、审计验资费、律师费、信息披露费、发行手续费等与本次发行相关的其他发行费用由公司承担。

（二）股东公开发售股份事项对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响

公司股东公开发售股份的方案，对公司的股权结构不会产生重大影响，发行完成后，公司的实际控制人不变，不会对公司股东大会、董事会、监事会的有效运行及高级管理人员、核心人员的组成造成影响，不会对公司主要客户、供应商造成影响。公司股东公开发售股份后不会对公司的治理结构及生产经营造成影响。

综上，本次发行方案涉及的发行人股东公开发售股份相关事宜符合法律、法

规及公司章程的规定，发行上市方案尚需中国证监会的核准；本次发行方案涉及的发行人股东公开发售股份相关事宜已履行相关决策及审批程序；发行人股东拟公开发售的股份权属清晰，不存在法律纠纷或质押、冻结及其他依法不得转让的情况；如发生发行人股东公开发售行为，公司的股权结构不会发生重大变化，不会导致实际控制人发生变更；亦不会对发行人公司治理结构及生产经营产生不利影响。

九、本次发行前滚存利润的分配安排

根据本公司 2015 年 1 月 12 日通过的第一次临时股东大会决议，公司本次公开发行股票前的滚存未分配利润由本次发行后的新老股东共享。

十、本次发行后公司利润分配政策和分红规划

（一）上市后利润分配政策

1、公司的利润分配政策应重视对投资者的合理投资回报，应保持连续性和稳定性。公司可以采取现金或股票等方式分配利润，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事、外部监事（如有）和公众投资者的意见。

2、公司当年经审计净利润为正数且符合《公司法》规定的分红条件下，公司应当优先采取现金方式分配股利。如无重大投资计划或重大现金支出事项发生，公司必须进行现金分红，且以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。在实施上述现金分配股利时，董事会结合公司经营规模、股票价格与公司股本规模等因素，可以提出股票股利分配预案，但不得单独派发股票股利。公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大生产经营规模或转增公司资本，法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的 25%。

3、利润分配方案由公司董事会制定，并在履行了相应论证和决策机制后，报股东大会批准。利润分配政策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。同时就此议案公司必须根据证券交易所的有关规定提供网络或其他方式为公众投资者参加股东大会提供便利。

（二）公司未来分红回报规划

公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配股利，并优先采用现金分红的方式。公司董事会可以根据公司当期的盈利规模、现金流状况、发展阶段及资金需求状况，提议公司进行中期利润分配。

首次公开发行股票并上市后，公司每年以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的20%。公司在实施上述现金分配股利的时候，可以同时派发红股。

公司董事会将综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资产支出安排等因素，并按照公司章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策。

关于公司利润分配政策及股东未来分红回报规划的具体内容，请详细参阅本招股说明书第九节“财务会计信息与管理层分析”的相关内容。

十一、保荐人对发行人是否具备持续盈利能力的核查结论意见

发行人专注于从事网络游戏及相关数字娱乐服务。凭借多年积累的网络游戏研发经验和运营经验，活跃用户流量已经达到了较高水平，为公司带来稳定的利润来源。2014 年以来，公司在坚持新老游戏产品的研发和推广的同时，加强对数字娱乐服务行业全产业链的完善，推出“蜗牛免卡”、“免商店”、主机网络游戏、游戏掌机等一系列具有创新意义的产品，为公司的持续发展提供保障。报告期内，公司的综合毛利率为 74.85%、68.90%、72.30%、75.73%，主营业务利润是公司利润的主要组成，发行人具有良好的盈利能力，具体来看：

- 1、自设立以来，公司经营模式、主营业务以及核心业务均未发生重大变化。
- 2、发行人拥有的核心技术优势、创新能力优势、产品开发优势、自主研发产品运营优势、海外市场优势及团队和人才优势等竞争优势明显。
- 3、发行人所处的游戏行业市场规模仍将保持快速增长。
- 4、发行人在用的软件著作权、软件产品登记证书等重要资产均为发行人合

法拥有，不存在纠纷及潜在纠纷。

5、自设立以来，发行人不断推出精品游戏，已在玩家中树立了良好形象，并与授权运营商、渠道商建立了广泛的战略合作关系。未来，随着主机游戏产品的推出以及移动网络游戏产品的不断成熟，公司运营实力的不断增强，公司的玩家基础会更加牢固。

6、报告期内，发行人净利润均主要来自于其主营业务，投资收益及营业外收入金额较小。

综上，保荐机构认为发行人具有持续盈利能力。

十二、公司特别提醒投资者注意的风险因素

（一）公司业绩波动风险

报告期内，公司营业收入分别为 20,335.21 万元、42,723.22 万元、66,567.32 万元及 42,119.58 万元，呈稳定增长趋势，这主要得益于：（1）公司拥有开发出高品质网络游戏产品的研发实力；（2）公司拥有丰富的游戏市场经验，能够较为准确地判断游戏玩家的偏好并推出具有较好适销性的游戏产品；（3）公司主打游戏产品的推出时点的承接性比较好，具体来看，公司主打的客户端游戏产品《九阴真经》在 2012 年底推出后为公司带来丰厚回报，并于 2014 年进入稳定期；2014 年 9 月末，公司又推出另一个主打的移动网络游戏产品《太极熊猫》。预计两款主打产品将相继为公司带来较好回报；（4）公司对广告费及移动业务投入进行了合理规划和控制，并与公司的经营状况进行了良好的匹配。

未来，如果公司研发实力削弱或是未能准确判断游戏玩家偏好，公司将不能推出成功的游戏产品，公司盈利能力将下降；如果公司的主打游戏产品的推出时点未能较好衔接，或过于集中，或未及时开发出主打产品，都将导致公司业绩的大幅波动；如果公司对广告费投入以及移动业务投入未能进行合理管控，将导致公司营业成本或期间费用的增加，从而影响公司业绩。总之，公司可能因上述因素存在业绩大幅下滑乃至亏损的风险。

（二）在运营游戏特别是主打游戏产品盈利能力下降的风险

网络游戏新产品的开发周期较长，但与“玩单机游戏”、“看电影”等一次性

娱乐体验不同，网络游戏完成后可以持续进行运营，因此维持在运营产品的盈利能力，是游戏企业保持经营业绩稳定的基础。游戏企业要实现网络游戏的持续运营，关键是要不断对游戏进行技术升级，及时推出受市场欢迎的更新版本，以及持续为玩家提供优质的运营服务等。

本公司具有较强的技术升级能力和更新版本开发能力，以及提供优质运营服务的能力，使得公司在运营产品能够持续保持活力。若本公司未来不能及时进行技术升级，不能及时推出受欢迎的游戏更新版本，提供的游戏服务不能让广大玩家满意，则可能造成在运营产品现有玩家的大量流失，以及不能引入新的游戏玩家，将导致在运营游戏盈利能力下降。

相应地，在运营游戏中，如果公司的主打游戏产品的盈利能力下降，将会对公司业绩产生更加负面的影响。2012 年下半年，公司推出一款以中国武侠文化为背景的大型多人网络在线游戏产品《九阴真经》。该款游戏取得了较好的市场表现，为公司带来了盈利，成为公司的主打游戏产品。2013 年、2014 年 1-9 月，该款游戏收入分别为 54,457.79 万元、33,337.32 万元，分别占当期营业总收入的 81.81%、79.15%。截至目前，该款游戏一直运营良好，并不断推出新的游戏版本，但任何网络游戏产品都存在生命周期，如果未来公司不能及时对该款游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，或者游戏玩家的偏好发生了重大变化，则该款游戏可能会提早进入衰退期，将会对公司未来的经营业绩造成重大不利影响。

（三）未来游戏业务及全价值链其他环节业务的风险

网络游戏的开发和运营是公司的核心业务，是报告期内公司收入的主要来源。公司是 3D 网络游戏开发商和运营商，具有开发和运营网络游戏的丰富经验。但是，网络游戏行业领域市场变化较快，游戏产品尤其是大型端游产品的开发周期较长，如果公司不能准确把握技术和产品的发展趋势，成功研发和运营符合玩家偏好的游戏产品将会对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

此外，新游戏还存在适销性的风险。网络游戏属于文化创意产品，在投入运营之前，游戏开发商较难准确地预测产品的适销性。公司现有新产品开发模式十分注重对产品适销性的把握，新产品的设计充分考虑市场需求、玩家价值取向等因素；运营中心派专人进入开发项目组，站在玩家角度评价游戏的可玩性；开发

过程中将部分重要玩法通过公司官网或游戏媒体等渠道与玩家沟通。本公司未来开发的新游戏产品，若未能掌握玩家的真实喜好，可能造成新游戏的适销性不能达到公司预期。

公司于 2014 年 9 月推出一款动作类角色扮演移动网络游戏产品-《太极熊猫》，取得了较好的市场反响，在 IOS 平台上线一周活跃用户即超过了 6 万人，并获得 ChinaJoy “2014 年度金翎奖—玩家最期待移动网络游戏”。但是，移动网络游戏市场竞争激烈，产品更新换代的速度较快。此外，《太极熊猫》也是本公司推出的首款动作类角色扮演移动网络游戏产品。客观上看，本公司在该细分领域的产品研发和运营经验尚不能得到市场的充分检验，未来业绩和前景难以预测。

近年，除了继续致力于公司的核心业务—网络游戏的开发和运营外，公司正逐步打造移动网络数字娱乐服务的全产业链经营模式，具体包括移动 SIM 卡、移动游戏软件平台及专业化游戏设备。目前，公司已取得移动转售业务资格，成为与中国联通签署关于虚拟运营商业务的游戏企业。

全产业链的经营模式是本公司管理层根据行业发展趋势、市场竞争格局以及公司的整体实力作出的战略决策，具有前瞻性，将对公司在未来市场竞争中保持领先优势产生积极影响。但是，移动SIM卡、移动游戏软件平台及专业化游戏设备等业务对于本公司而言都属于全新领域，相关业务处于前期积累用户阶段，回报尚不能涵盖投入。如果未来这部分业务仍不能持续贡献较高现金流，将会对公司业绩带来不利影响。

十三、诉讼事项

截至本招股说明书签署日，本公司共有三起诉讼事项，具体为：

1、一起股权诉讼事项

2008 年 7 月，公司员工赵月宾分别从高向晖、陆星、周颖处以零价格受让 0.1%、0.06%、0.04%蜗牛有限股份，合计 0.2%蜗牛有限股份。根据赵月宾在股权受让时签署的《承诺函》，如果在获授股份完成工商变更至公司股票上市交易满 12 个月期间辞职，公司有权以零价格回购赵月宾持有的全部股份。

2008 年 7 月，蜗牛有限注册资本增至 1,057.69 万元，赵月宾持有的蜗牛有限股份被稀释为 0.1891%。2011 年 1 月，赵月宾将其 0.0945% 蜗牛有限股份转让给仓海投资，并在仓海投资中持有相应权益。股权转让后，赵月宾直接持有的蜗牛有限股份和通过仓海投资间接持有的蜗牛有限股份所享有的权益与转让前未发生变化。2011 年 2 月，蜗牛有限增资至 1,097.36 万元，赵月宾直接持有的蜗牛有限股份由 0.0946% 稀释为 0.0911%。2011 年 4 月底，蜗牛有限整体变更为蜗牛数字，赵月宾直接持有的蜗牛有限股份变更为持有蜗牛数字股份，股份比例不变。

2014 年 3 月，赵月宾辞职，但未履行曾签署的承诺，拒绝归还持有的公司股份。2014 年 6 月，本公司就赵月宾拒绝归还其直接持有的 0.0911% 蜗牛数字股份等事项向苏州工业园区人民法院提起诉讼。目前，案件处于审理阶段。

本案涉及的股份为赵月宾直接持有的蜗牛数字 4.10 万股，占比为 0.0911%，数量及比例均极小，对本公司的股权稳定不会造成重大不利影响。

2、两起合同纠纷事项

本公司计划于 2014 年 5 月 1 日至 2 日举办虚拟偶像演唱会。2014 年 2 月，原告本公司与被告北京尚易达国际文化艺术有限公司签订了 2014 虚拟偶像演唱会艺员演出合同（简称“艺员演出合同”），约定被告作为原告此次演唱会的艺人经纪授权公司，负责原告与艺人完成演出合约签署工作，保证艺员按时参加演出活动。同时，双方签署 2014 虚拟偶像演唱会导演团与现场执行合作合同（简称“导演团合同”），约定由被告担任演唱会的导演组工作。但签约后，被告一直未能履行合同义务，未能出示其与艺人签订的合同，并不能保证艺员按时参加演出活动，直接导致虚拟偶像演唱会未能举行。因此，2014 年 6 月，本公司作为原告就上述艺员演出合同和导演团合同向苏州工业园区人民法院提起两起诉状，要求被告返还已支付的合同款项合计 43.7 万元，赔偿损失 10 万元，并承担诉讼费用。目前，案件仍处于审理阶段。

上述两起合同纠纷事项所涉及的金额较小，对本公司经营无重大影响。

目 录

发行概况	1
发行人声明	2
重大事项提示	3
一、股东关于股份锁定的承诺	3
二、关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺	4
三、关于稳定股价的承诺	5
四、关于减持股份意向的承诺	8
五、填补被摊薄即期回报的措施及承诺	9
六、本次发行相关中介机构的承诺	11
七、关于未履行承诺约束措施的承诺	11
八、拟公开发售股份的股东情况，股东公开发售股份事项对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响	13
九、本次发行前滚存利润的分配安排	15
十、本次发行后公司利润分配政策和分红规划	15
十一、保荐人对发行人是否具备持续盈利能力的核查结论意见	16
十二、公司特别提醒投资者注意的风险因素	17
十三、诉讼事项	19
第一节 释义	26
一、普通术语	26
二、专业用语	28
三、网络游戏企业	30
第二节 概览	32
一、发行人简介	32
二、发行人控股股东及实际控制人简介	33
三、发行人主要财务数据	33
四、募集资金主要用途	34
第三节 本次发行概况	35
一、本次发行的基本情况	35

二、本次发行新股的有关当事人	36
三、与本次发行上市有关的重要日期	37
第四节 风险因素	38
一、与公司业务相关的风险	38
二、与行业、市场相关的风险	43
三、募集资金投向风险	45
四、控制权风险	45
第五节 发行人基本情况	46
一、发行人基本情况	46
二、设立及变更情况	46
三、发行人重大资产重组	50
四、发行人股权结构	51
五、发行人全资子公司及控股子公司简要情况	51
六、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况	55
七、发行人股本情况	59
八、发行人的股权激励及其他制度安排和执行情况	61
九、员工情况	63
十、发行人及其股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员以及本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺	64
第六节 业务和技术	66
一、发行人主营业务及变化情况	66
二、公司所处行业的基本情况	70
三、公司在行业中的竞争地位及竞争优势	121
四、公司主营业务的情况	131
五、公司主要固定资产和无形资产	156
六、公司特许经营权	171
七、公司主要经营资质	171
八、公司主要技术与研发情况	172
九、公司境外资产及生产经营情况	182
十、主要荣誉	182

十一、未来发展规划	186
第七节 同业竞争与关联交易	192
一、同业竞争	192
二、关联方、关联关系及关联交易	193
三、发行人报告期关联交易的履行程序情况及独立董事的意见	196
第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理	197
一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简历	197
二、董事、监事、高级管理人员、核心人员及其近亲属的持股情况	201
三、公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的其他对外投资情况	202
四、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况	203
五、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员兼职情况	204
六、董事、监事、高级管理人员及核心人员相互之间存在的亲属关系	206
七、董事、监事、高级管理人员及核心人员所签订的协议	206
八、公司董事、监事、高级管理人员任职资格	206
九、报告期内公司董事、监事、高级管理人员的变动情况及原因	207
十、公司治理制度及运行情况	208
十一、公司内部控制制度情况	212
十二、公司报告期内违法违规情况	212
十三、公司报告期内资金占用和对外担保的情况	213
十四、资金管理、对外投资、担保事项的政策及制度安排	213
十五、投资者权益保护的措施及规定	217
第九节 财务会计信息与管理层分析	221
一、报告期财务报表	221
二、会计师事务所的审计意见类型	224
三、影响收入、成本、费用和利润的主要因素，以及对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析	225
四、财务报告审计基准日至招股说明书签署日之间的相关财务信息	228
五、主要会计政策和会计估计	228
六、发行人适用的税率	249
七、分部信息	251

八、非经常性损益明细表	252
九、公司财务指标	252
十、期后事项、或有事项及其他重大事项	254
十一、盈利能力分析	255
十二、财务状况分析	282
十三、所有者权益分析	298
十四、现金流量分析	298
十五、股利分配政策	300
第十节 募集资金运用	303
一、募集资金运用概况	303
二、募集资金投资项目的背景、必要性和可行性	305
三、募集资金投资项目的的基本情况	315
四、新增固定资产投资支出的合理性分析	337
五、固定资产折旧、研发支出对公司经营业绩的影响	339
六、本次募集资金项目对公司财务状况和经营成果的影响	339
第十一节 其他重要事项	341
一、重要合同	341
二、对外担保事项	344
三、重大诉讼或仲裁事项	344
四、控股股东或实际控制人、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及的重大诉讼或仲裁	344
五、控股股东、实际控制人的重大违法行为	344
六、公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员的刑事诉讼事项	344
第十二节 有关声明	345
一、全体董事、监事、高级管理人员声明	345
二、保荐人（主承销商）声明	346
三、发行人律师声明	347
四、审计机构声明	348
五、验资机构声明	349
六、评估机构声明	351

第十三节 附件	353
一、备查文件	353
二、文件查阅地址	353

第一节 释义

在本招股说明书中，除非另有说明，下列词汇具有如下含义：

一、普通术语

蜗牛数字、发行人、本公司、公司或股份公司	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司
蜗牛有限	指	发行人前身，苏州市蜗牛电子有限公司
公司章程	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司章程
股东大会	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司股东大会
董事会	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司董事会
监事会	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司监事会
上海蜗牛	指	公司全资子公司，上海蜗牛电子有限公司
蜗牛动漫	指	公司全资子公司，苏州蜗牛动漫制作有限公司
美国蜗牛	指	Snail Games USA Inc，公司全资子公司，美国蜗牛游戏有限公司
俄罗斯蜗牛	指	Snail Games Russia Co., Ltd.，公司全资子公司，俄罗斯蜗牛游戏有限公司
杭州瑞高	指	公司全资子公司，杭州瑞高智能设备有限公司
蜗牛通信	指	公司控股子公司，世纪蜗牛通信科技有限公司
仓海投资	指	公司股东，公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，苏州仓海投资咨询有限公司
中新创投	指	公司股东，中新苏州工业园区创业投资有限公司
辰融投资	指	公司股东，苏州工业园区辰融创业投资有限公司
古玉资本	指	公司股东，古玉资本管理有限公司
羲融投资	指	公司股东，苏州羲融创业投资有限公司
坤融投资	指	公司股东，苏州坤融创业投资有限公司
西部餐饮	指	实际控制人曾经控制的其他企业，苏州市西部餐饮娱乐有限公司，已于 2014 年 6 月转让
保荐人（主承销商）、国信证券	指	国信证券股份有限公司
发行人律师、金杜	指	北京市金杜律师事务所

申报会计师、普华永道	指	普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）
本次发行	指	公司本次发行 A 股的行为，包括新股发行和老股发售
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所	指	深圳证券交易所
工信部、工业和信息化部	指	中华人民共和国工业和信息化部
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
国家新闻出版总署/国家新闻出版广电总局	指	中华人民共和国新闻出版总署。根据第十二届全国人民代表大会第一次会议表决通过的《国务院机构改革和职能转变方案》，新闻出版总署与国家广播电影电视总局的职责将进行整合，组建国家新闻出版广电总局。
文化部	指	中华人民共和国文化部
报告期、近三年及一期	指	2011 年度、2012 年度、2013 年度和 2014 年 1-9 月
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元
游戏工委	指	中国出版工作者协会游戏工作委员会，从事游戏作品出版、开发、制作、分销、代理、运营的单位，以及相关的学术研究机构、培训机构、技术研发单位、设备制造商、电信运营商、产品加工制造商、外延产品开发生产企业、专业媒体等自愿组成的全国性行业组织，为非营利性社会团体。游戏工委隶属于中国出版工作者协会，接受国家新闻出版总署的业务指导和监督管理
ChinaJoy	指	中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会，是由国家新闻出版总署、科学技术部、工业和信息化部、国家体育总局、中国国际贸易促进委员会、国家版权局和上海市人民政府共同主办，其颁发的“金翎奖”是我国游戏行业的权威奖项之一
CNNIC	指	中国互联网络信息中心，是经国家主管部门批准，于 1997 年 6 月 3 日组建的管理和服务机构，行使国家互联网络信息中心的职责，负责管理维护中国互联网地址系统，发布中国互联网统计信息
韩国文化振兴院	指	隶属于韩国文化体育观光部的政府组织，负责推动韩国文化产业的发展。韩国文化体育观光部是韩国国家政府机构之一，负责韩国文化、艺术、体育、观光、宗教、媒体和国政宣传
艾瑞咨询	指	www.iresearch.cn，是一家专注于网络媒体、电子商务、网络游戏、无线增值等新经济领域，研究和了解消费者行为，并为网络行业及传统行业客户提供数据产品服务和研究咨询服务的专业机构
易观国际	指	www.eguan.cn，是中国信息化、互联网和新媒体以及电信运营行业的市场研究和咨询机构

二、专业用语

IT	指	信息技术（Information Technology）的简称
PC	指	个人电脑（Personal Computer）的简称
IDC	指	Internet Data Center，即互联网数据中心，指为集中式收集、存储、处理和发送数据的设备提供运行维护的设施基地并提供相关的服务
CDN	指	Content Delivery Network，即内容分发网络，指可以避免互联网上有可能影响数据传输速度和稳定性的瓶颈和环节，使内容传输的更快、更稳定的技术
带宽	指	在固定的时间可传输的资料数量，亦即在传输管道中可以传递数据的能力，又称“频宽”。在数字设备中，频宽通常以 bps 表示，即每秒可传输之位数
域名	指	互联网络上对应于计算机 IP 地址的文本地址，也是连接在互联网络上计算机的正式名字
防火墙	指	设置于计算机及其所连接网络之间的软件或硬件，能对流经它的网络通信进行扫描，过滤部分恶意攻击
WAP	指	无线应用协议（Wireless Application Protocol），一种向移动终端提供互联网内容和先进增值服务的全球统一的开放式协议标准
CPS	指	Cost for sales，按销售付费的平台推广方式。
IOS	指	苹果公司开发的手持设备操作系统
Android	指	谷歌公司开发的手持设备操作系统
TCP/IP	指	传输控制协议/因特网互联协议（Transmission Control Protocol/Internet Protocol）的缩写，由网络层的 IP 协议和传输层的 TCP 协议组成的，是 Internet 最基本的协议和 Internet 国际互联网络的基础
源代码	指	源程序，是未编译的文本代码，一系列可读的计算机语言指令，计算机源代码的最终目的是将可读的文本翻译成为计算机可以执行的二进制指令
软件著作权	指	软件的开发者或者其他权利人依据有关著作权法律的规定，对于软件作品所享有的各项专有权利
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，即三维
2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，即二维
网络游戏	指	由软件程序和信数据构成，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
单机游戏	指	仅使用一台计算机就可以独立运行的电脑游戏。区别于网络游戏，它不需要专门的服务器便可以正常运行游戏，部分也可以通过局域网进行多人对战
客户端游戏	指	需要在电脑上安装游戏客户端软件才能运行的游戏

网页游戏	指	用户可以直接通过互联网浏览器玩的网络游戏，它不需要安装任何客户端软件
移动网络游戏/移动端游戏	指	以手机或游戏掌机等移动设备为载体进行的游戏
主机游戏/电视游戏	指	以游戏主机为载体进行的游戏。目前知名的游戏主机包括索尼公司生产的 PlayStation 系列和微软公司生产的 Xbox 系列产品。
游戏引擎	指	已编写好的可编辑游戏系统或者交互式实时图像应用程序的核心组件，是控制游戏运行的主程序，在开发过程中可以为游戏设计者提供开发游戏所需的各种工具
3D 游戏引擎	指	开发 3D 网络游戏的技术工具平台，并用于控制 3D 网络游戏运行的游戏引擎
更新版本	指	对游戏软件的更新、完善，或对游戏进行改进或升级而形成的版本
虚拟运营商	指	取得中华人民共和国工信部颁发的移动转售业务资格的企业，可以向中国移动、中国联通等三大运营商租赁带宽，从事类似于电信运营商提供的语音、流量等相关业务
免商店	指	发行人开发一款手机客户端软件商城，具有免流量下载等特点
免卡/蜗牛免卡	指	发行人基于虚拟运营商资质提供的一系列 SIM 卡
游戏 DEMO	指	游戏开发中形成的“演示版本”或“体验版本”，可以试玩，但游戏内容不如最终版本丰富，通常用于公司内部评估、市场宣传等目的
虚拟道具/虚拟物品	指	网络游戏中衍生出来的无法物理感知的虚拟物品，只能存在于游戏中，没有实际物体存在
虚拟货币	指	网络游戏经营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具
注册用户	指	填写了身份资料并且获得了游戏账号的用户，其中部分为付费用户，其余为免费用户
每月活跃用户/玩家	指	每月登录游戏产品的游戏用户数量，即每款游戏产品的每月登录人次数量
付费用户/玩家	指	向游戏运营商购买了游戏时间或者游戏道具的注册用户
用户月度 ARPU 值	指	某款游戏平均每名活跃玩家的月度充值金额，即月度充值金额/月度活跃玩家数量
付费用户月度 ARPU 值	指	某款游戏平均每名付费玩家的月度充值金额，即月度充值金额/月度付费玩家数量
充值消费比	指	虚拟游戏货币消费金额/月度充值金额
付费渗透率	指	付费玩家数量/活跃玩家数量
NPC	指	非玩家控制角色（Non-Player-Controlled Character）的缩写

外挂	指	利用电脑技术，通过改变网络游戏软件的部分程序，制作而成的作弊程序，最主要手段是在游戏中用封包和抓包工具对服务端软件提交假的数据从而改变游戏人物能力
私服	指	未经版权拥有者授权，非法获得服务器端程序之后设立的网络服务器，并私自向玩家收取游戏充值收入

三、网络游戏企业

腾讯	指	腾讯控股有限公司
盛大/盛大游戏	指	盛大游戏有限公司
网易	指	网易公司，旗下广州网易互动娱乐有限公司主要从事网络游戏开发和运营业务
完美世界	指	完美世界（北京）网络技术有限公司
搜狐畅游	指	北京畅游时代数码技术有限公司
巨人网络/巨人	指	上海巨人网络科技有限公司
上海三七玩/三七玩	指	上海三七玩网络科技有限公司
久游网	指	久游网络科技有限公司
金山	指	北京金山数字娱乐科技有限公司
网龙	指	网龙网络有限公司
麒麟网	指	北京麒麟网信息科技有限公司
奇虎 360	指	奇虎 360 科技有限公司
蓝港在线	指	蓝港在线（北京）科技有限公司
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技有限公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司
冰川网络	指	深圳冰川网络股份有限公司
电魂网络	指	杭州电魂网络科技股份有限公司
游族网络	指	游族网络股份有限公司
厦门吉比特	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司
世纪天成	指	中国游戏运营平台之一，是上海邮通科技有限公司旗下运营平台
百度	指	百度股份有限公司
多玩	指	多玩游戏网，广州华多网络科技有限公司旗下游戏门户网站
光宇华夏	指	北京光宇华夏科技有限公司，是光宇国际集团全资子公司

注：由于四舍五入原因，本招股说明书存在部分总数与各分项数值之和尾数不符的情况。

第二节 概览

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

一、发行人简介

本公司系由蜗牛有限公司于2011年4月26日整体变更设立的股份公司，注册资本为4,500万元，法定代表人为石海，住所为苏州市工业园区金鸡湖路（现中新大道西）171号。经营范围：利用互联网经营游戏产品、动（漫）画等其他文化产品；第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话声讯服务、移动网和固定网信息服务）（按《增值电信业务经营许可证》核定业务覆盖范围经营）。试点移动通信转售业务（试点截止日期2015年12月31日）。网页的制作；设计、制作产品样本广告，代理自制广告业务；软件开发及销售；软件进出口业务；承接计算机网络工程及服务；电脑图像、图片制作；批发零售电脑、电脑零配件及外部设备、办公设备；零售：手机、手机零配件。（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）

公司是一家互联网综合性数字娱乐服务提供商，主营业务围绕多平台网络游戏产品的自主研发和游戏产品的运营两大环节进行。其中，自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏产品的开发和内容提供，游戏产品的运营包括了自主研发游戏产品的运营以及移动网络游戏产品的代理发行及运营。除此之外，公司还通过移动虚拟运营商服务、移动游戏设备的设计和銷售等新型数字娱乐服务模式为移动网络游戏的发行及运营提供支持。总体来看，公司的主营业务涵盖了网络游戏产品的跨平台开发、产品发行、运营服务等多个环节，公司致力于打造数字娱乐服务全产业链的经营模式。截至2014年9月30日，公司游戏产品累计注册用户数量超过1亿人次，2014年1-9月游戏产品月平均活跃用户数量超过1,200万人次。

二、发行人控股股东及实际控制人简介

发行人控股股东、实际控制人为石海先生。石海先生，1972年出生，中国国籍，无境外永久居留权。历任蜗牛有限执行董事、董事长、总经理。现任本公司董事长、总经理。

三、发行人主要财务数据

（一）资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
资产总额	31,952.23	29,846.45	28,929.38	13,475.55
负债总额	13,079.28	17,153.95	25,463.20	9,988.43
归属于母公司股东权益	18,872.94	12,692.50	3,466.18	3,487.12
股东权益合计	18,872.94	12,692.50	3,466.18	3,487.12

（二）利润表主要数据

单位：万元

项目	2014 年 1-9 月	2013 年	2012 年	2011 年
营业收入	42,119.58	66,567.32	42,723.22	20,335.21
营业利润	6,141.44	13,186.78	-837.49	-1,066.06
利润总额	6,472.12	14,145.12	-60.74	-354.19
净利润	6,153.51	12,519.81	-14.90	-242.21
归属于母公司股东的净利润	6,153.51	12,519.81	-14.90	-242.21

（三）现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2014 年 1-9 月	2013 年	2012 年	2011 年
经营活动产生的现金流量净额	5,314.39	11,053.24	9,187.47	2,583.22
投资活动产生的现金流量净额	-3,631.79	-5,404.21	-6,461.84	-1,851.60
筹资活动产生的现金流量净额	-1,241.96	-6,770.62	4,033.77	1,371.69
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-34.74	-79.45	-11.86	-77.87
现金及现金等价物净增加额	405.91	-1,201.04	6,747.54	2,025.44

（四）主要财务指标

财务指标	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动比率（倍）	1.66	1.20	0.72	0.95
速动比率（倍）	1.56	1.14	0.67	0.95
资产负债率（合并口径）	40.93%	57.47%	88.02%	74.12%
归属于发行人股东的每股净资产（元）	4.19	2.82	0.77	0.77
无形资产（土地使用权、采矿权除外）占净资产的比例	4.15%	5.01%	18.32%	8.84%
财务指标	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
应收账款周转率（次/年）	19.14	24.73	21.14	17.17
存货周转率（次/年）*	403.99	不适用	不适用	不适用
息税折旧摊销前利润（万元）	8,493.08	17,073.97	1,972.33	534.38
归属于发行人股东的净利润（万元）	6,153.51	12,519.81	-14.90	-242.21
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	5,872.44	11,705.21	-675.14	-847.30
利息保障倍数（倍）	275.44	70.64	0.72	-4.68
每股经营活动产生的净现金流量（元）	1.18	2.46	2.04	0.57
每股净现金流量（元）	0.09	-0.27	1.50	0.45

*2011 年-2013 年，本公司无存货，存货周转率指标不适用。

四、募集资金主要用途

若本次股票发行成功，募集资金将投入以下项目：

序号	项目名称	拟投入募集资金（万元）
1	跨平台网络游戏新产品开发项目	62,230.96
2	移动游戏运营平台建设项目	19,168.38
3	网络游戏核心工具开发项目	14,482.90
4	网络游戏产业化基地建设项目	24,380.10
5	全产业链发展战略储备资金项目	30,000.00

若本次发行实际募集资金不能满足上述全部项目投资需要，资金缺口通过公司自筹资金或银行贷款解决；如果本次发行及上市募集资金到位时间与资金需求的时间要求不一致，公司可根据实际情况以自有资金或银行借款先行投入，待募集资金到位后予以置换。

第三节 本次发行概况

一、本次发行的基本情况

1、股票种类	人民币普通股（A 股）	
2、每股面值	1.00 元	
3、发行股数	本次公开发行新股数量及股东公开发售股份数量不超过 1,500 万股人民币普通股（A 股），其中：公司新股发行数量根据募集资金投资项目资金需求、公司承担的发行费用和最终确定的每股发行价格等合理确定；符合法定公开发售股份条件的公司股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过 642.86 万股。 符合法定公开发售股份条件的公司股东公开发售股份应当遵守《证券发行与承销管理办法》、《首次公开发行股票时公司股东公开发售股份暂行规定》等相关法律、法规、规章和政策性文件的规定，发行价格与新发行股票的价格相同。如中国证监会等相关监管部门修改新股发行规则，则发行方案根据最新规则进行相应调整。	
4、每股发行价格	【】 元	
5、市盈率	【】 倍（每股收益按照发行前一年经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算）	
6、发行前每股净资产	【】 元（按照发行前一年末经审计的净资产除以本次发行前总股本计算）	
7、发行后每股净资产	【】 元（按照发行前一年末经审计的净资产加上本次发行筹资净额之和除以本次发行后总股本计算）	
8、市净率	【】 倍（按照发行价格除以发行后每股净资产计算）	
9、发行方式	采用向参与网下配售的询价对象配售与网上资金申购定价发行相结合的方式或中国证监会等有权监管机关认可的其他发行方式	
10、发行对象	符合资格的询价对象和在深圳证券交易所开户的符合条件的自然人、法人等投资者（国家法律、法规禁止购买者除外）或中国证监会规定的其他对象	
11、预计募集资金总额	约【】 亿元	
12、预计募集资金净额	约【】 亿元	
13、承销方式	主承销商余额包销	
14、发行费用	承销及保荐费用：	【】 万元
	律师费用：	【】 万元

	审计及验资费用：	【】万元
	评估费用：	【】万元
	发行手续费：	【】万元
	分摊原则：	发行人与公开发售股份的发行人股东按发行新股数量与公开发售股份数量的比例，确定各方应承担的承销费用；除承销费用以外的其他费用由发行人承担。

二、本次发行新股的有关当事人

- 1、保荐人(主承销商) 国信证券股份有限公司
 - 法定代表人 何如
 - 住所 深圳市罗湖区红岭中路 1012 号国信证券大厦十六层至二十六层
 - 电话 0755-82130833
 - 传真 0755-82133093
 - 保荐代表人 王鸿远、孟繁龙
 - 项目协办人 单兴
 - 项目组成员 王勇、赖聪聪、靳宇辰、赵亦奇

- 2、发行人律师 北京市金杜律师事务所
 - 负责人 王玲
 - 住所 北京市朝阳区东三环中路 7 号北京财富中心写字楼 A 座 40 层
 - 电话 010-58785588
 - 传真 010-58785566
 - 经办律师 牟蓬、周蕊

- 3、审计机构 普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）
 - 负责人 李丹
 - 住所 上海市浦东新区陆家嘴环路 1318 号星展银行大厦 6 楼
 - 电话 021-23238888
 - 传真 021-23238800
 - 经办注册会计师 高建斌、林晓帆

- 4、验资机构 华普天健会计师事务所（特殊普通合伙）
 - 负责人 肖厚发
 - 住所 北京市西城区阜成门外大街 22 号外经贸大厦 920-926
 - 电话 0551-2646135

- | | |
|---------|--------------|
| 传真 | 0551-2652879 |
| 经办注册会计师 | 张全心、朱艳、赵婷婷 |
-
- | | |
|----------|------------------------|
| 5、资产评估机构 | 中水致远资产评估有限公司 |
| 法定代表人 | 肖力 |
| 住所 | 北京市海淀区大钟寺十三号华杰大厦十三层 B8 |
| 电话 | 0551-3475800 |
| 传真 | 0551-2653289 |
| 经办资产评估师 | 方强、张旭军 |
-
- | | |
|----------|-------------------------|
| 6、股票登记机构 | 中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司 |
| 负责人 | 戴文华 |
| 住所 | 深圳市深南中路 1093 号中信大厦 18 楼 |
| 电话 | 0755-25938000 |
| 传真 | 0755-25988122 |
-
- | | |
|------------|-----------------------|
| 7、主承销商收款银行 | 中国工商银行股份有限公司深圳市分行深港支行 |
| 账号名 | 国信证券股份有限公司 |
| 账号 | 4000029129200042215 |
-
- | | |
|-----------|-------------------|
| 8、上市证券交易所 | 深圳证券交易所 |
| 法定代表人 | 宋丽萍 |
| 办公地址 | 深圳市福田区深南大道 2012 号 |
| 电话 | 0755-88668279 |
| 传真 | 0755-82083295 |

截至本招股说明书签署日，发行人与本次发行有关的各中介机构及其负责人、高级管理人员及经办人员之间不存在直接或间接的股权关系或其他权益关系。

三、与本次发行上市有关的重要日期

- 1、发行公告刊登日期：【】年【】月【】日
- 2、开始询价推介日期：【】年【】月【】日
- 3、定价公告刊登日期：【】年【】月【】日
- 4、申购日期和缴款日期：【】年【】月【】日
- 5、预计股票上市日期：【】年【】月【】日

第四节 风险因素

一、与公司业务相关的风险

（一）公司业绩波动风险

报告期内，公司营业收入分别为 20,335.21 万元、42,723.22 万元、66,567.32 万元及 42,119.58 万元，呈稳定增长趋势，这主要得益于：（1）公司拥有开发出高品质网络游戏产品的研发实力；（2）公司拥有丰富的游戏市场经验，能够较为准确地判断游戏玩家的偏好并推出具有较好适销性的游戏产品；（3）公司主打游戏产品的推出时点的承接性比较好，具体来看，公司主打的客户端游戏产品《九阴真经》在 2012 年底推出后为公司带来丰厚回报，并于 2014 年进入稳定期；2014 年 9 月末，公司又推出另一个主打的移动网络游戏产品《太极熊猫》。预计两款主打产品将相继为公司带来较好回报；（4）公司对广告费及移动业务投入进行了合理规划和控制，并与公司的经营状况进行了良好的匹配。

未来，如果公司研发实力削弱或是未能准确判断游戏玩家偏好，公司将不能推出成功的游戏产品，公司盈利能力将下降；如果公司的主打游戏产品的推出时点未能较好衔接，或过于集中，或未及时开发出主打产品，都将导致公司业绩的大幅波动；如果公司对广告费投入以及移动业务投入未能进行合理管控，将导致公司营业成本或期间费用的增加，从而影响公司业绩。总之，公司可能因上述因素存在业绩大幅下滑乃至亏损的风险。

（二）在运营游戏特别是主打游戏产品盈利能力下降的风险

网络游戏新产品的开发周期较长，但与“玩单机游戏”、“看电影”等一次性娱乐体验不同，网络游戏完成后可以持续进行运营，因此维持在运营产品的盈利能力，是游戏企业保持经营业绩稳定的基础。游戏企业要实现网络游戏的持续运营，关键是要不断对游戏进行技术升级，及时推出受市场欢迎的更新版本，以及持续为玩家提供优质的运营服务等。

本公司具有较强的技术升级能力和更新版本开发能力，以及提供优质运营服

务的能力，使得公司在运营产品能够持续保持活力。若本公司未来不能及时进行技术升级，不能及时推出受欢迎的游戏更新版本，提供的游戏服务不能让广大玩家满意，则可能造成在运营产品现有玩家的大量流失，以及不能引入新的游戏玩家，将导致在运营游戏盈利能力下降。

相应地，在运营游戏中，如果公司的主打游戏产品的盈利能力下降，将会对公司业绩产生更加负面的影响。2012 年下半年，公司推出一款以中国武侠文化为背景的大型多人网络在线游戏产品《九阴真经》。该款游戏取得了较好的市场表现，为公司带来了盈利，成为公司的主打游戏产品。2013 年、2014 年 1-9 月，该款游戏收入分别为 54,457.79 万元、33,337.32 万元，分别占当期营业总收入的 81.81%、79.15%。截至目前，该款游戏一直运营良好，并不断推出新的游戏版本，但任何网络游戏产品都存在生命周期，如果未来公司不能及时对该款游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，或者游戏玩家的偏好发生了重大变化，则该款游戏可能会提早进入衰退期，将会对公司未来的经营业绩造成重大不利影响。

（三）未来游戏业务及全价值链其他环节业务的风险

网络游戏的开发和运营是公司的核心业务，是报告期内公司收入的主要来源。公司是 3D 网络游戏开发商和运营商，具有开发和运营网络游戏的丰富经验。但是，网络游戏行业领域市场变化较快，游戏产品尤其是大型端游产品的开发周期较长，如果公司不能准确把握技术和产品的发展趋势，成功研发和运营符合玩家偏好的游戏产品将会对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

此外，新游戏还存在适销性的风险。网络游戏属于文化创意产品，在投入运营之前，游戏开发商较难准确地预测产品的适销性。公司现有新产品开发模式十分注重对产品适销性的把握，新产品的设计充分考虑市场需求、玩家价值取向等因素；运营中心派专人进入开发项目组，站在玩家角度评价游戏的可玩性；开发过程中将部分重要玩法通过公司官网或游戏媒体等渠道与玩家沟通。本公司未来开发的新游戏产品，若未能掌握玩家的真实喜好，可能造成新游戏的适销性不能达到公司预期。

公司于 2014 年 9 月推出一款动作类角色扮演移动网络游戏产品-《太极熊猫》，取得了较好的市场反响，在 IOS 平台上线一周活跃用户即超过了 6 万人，

并获得 ChinaJoy “2014 年度金翎奖—玩家最期待移动网络游戏”。但是，移动网络游戏市场竞争激烈，产品更新换代的速度较快。此外，《太极熊猫》也是本公司推出的首款动作类角色扮演移动网络游戏产品。客观上看，本公司在该细分领域的产品研发和运营经验尚不能得到市场的充分检验，未来业绩和前景难以预测。

近年，除了继续致力于公司的核心业务—网络游戏的开发和运营外，公司正逐步打造移动网络数字娱乐服务的全产业链经营模式，具体包括移动 SIM 卡、移动游戏软件平台及专业化游戏设备。目前，公司已取得移动转售业务资格，成为与中国联通签署关于虚拟运营商业务的游戏企业。

全产业链的经营模式是本公司管理层根据行业发展趋势、市场竞争格局以及公司的整体实力作出的战略决策，具有前瞻性，将对公司在未来市场竞争中保持领先优势产生积极影响。但是，移动 SIM 卡、移动游戏软件平台及专业化游戏设备等业务对于本公司而言都属于全新领域，相关业务处于前期积累用户阶段，回报尚不能涵盖投入。如果未来这部分业务仍不能持续贡献较高现金流，将会对公司业绩带来不利影响。

（四）新游戏产品研发失败的风险

本公司营业收入的主要来源是游戏产品的开发和运营，开发工作是运营取得成功的前提和基础，而运营是否能够取得成功又对公司业绩具有重要影响，尤其是精品游戏的开发对公司业绩具有更加显著影响，以九阴真经为例，自该款游戏在 2012 年下半年上线以来，其收入分别占 2013 年、2014 年 1-9 月当期营业总收入的 81.81%、79.15%。

目前，本公司主要在研游戏项目为 8 个，在研游戏项目均经过本公司严格论证立项，具有可行性和前瞻性。但由于一款精品游戏除了先进的开发技术之外，还受制于产品是否符合玩家喜好、推出时机以及市场竞争状况等因素。因此，本公司不能保证每一个在研项目均能研发成功。

此外，本公司一直较为重视游戏产品相关的研究开发工作，2012 年、2013 年以及 2014 年 1-9 月，公司每一期研发费用均在 10,000 万元以上，占当期营业收入比例平均超过 20%。整体上看，公司的研发投入较高，固定成本较重。

综上，如果公司不能成功开发出具有较好市场反应的游戏产品，则本公司业

绩具有波动甚至亏损的风险。

（五）人力资源风险

网络游戏行业是一个年轻的朝阳产业，对于人才的需求量大、专业要求高，我国高校、社会培训机构对游戏人才的培养均难以满足行业快速发展的需求。针对行业人才紧缺现状，本公司建立了一套成熟的人才引进和培养体系，可将 IT 科学、艺术、中文、外国语等专业背景的人才培养成游戏专业人才。多年来，公司研发人员保持在 1,000 人以上，其规模在同行业中居于前列。

由于行业迅速发展对游戏人才需求激增，许多中小型游戏企业自身没有人才培养能力，导致业内相互“挖角”现象较为普遍。虽然公司采用提升福利、定期加薪等多项措施激励人才，并为员工提供充分的职位晋升通道，但随着市场竞争的不断加剧，本公司也存在优秀人才大量流失的风险。

（六）核心技术泄密风险

公司是一家知识和技术密集型企业，依赖于自身拥有的核心技术进行产品开发和游戏运营。公司拥有的绝大多数技术，如游戏引擎技术、运营工具技术等，是以程序代码的方式存在，存在泄密的可能。

为防止核心技术成果泄密，公司采取了申请知识产权保护；与高级管理人员和研究开发人员签署《保密协议》；采用分块运行、内部隔离和文件加密等手段加强技术的保密性；严格控制运营服务器管理权限；对核心技术人员和关键管理人员进行股权激励以避免其流失造成核心技术外泄等措施。但随着公司规模不断扩大，如果公司内部约束机制和激励机制不跟进，可能造成核心技术外泄，进而降低公司竞争力，影响公司长期稳定发展。

（七）游戏侵权风险

作为一家网络游戏开发和运营的科技公司，商标、计算机软件著作权等知识产权对公司业务的正常经营至关重要。自有知识产权受到第三方侵害或被第三方提出知识产权侵权都会对公司经营带来不利影响。

一方面，网络游戏行业存在不法分子利用“外挂”和“私服”方式进行侵权的现象，“外挂”和“私服”均会破坏游戏平衡性，造成用户流失，损害游戏企

业的声誉和商业利益。本公司拥有有效的反作弊技术，并采取了严密保护服务端程序、及时发布更新版本、配合公安机关打击不法分子的违法犯罪行为等措施，有效遏制了“外挂”和“私服”对公司的影响。

若公司保护措施出现漏洞或不法分子的侵权手段提升，而公司未能及时发现或未能及时采取有效制止措施，前述侵权行为将对公司经营造成不利影响。

另一方面，本公司及本公司的授权商可能面临第三方提出知识产权侵害的可能。本公司在自主研发游戏过程中，遵循严格的公司内控制度以保证不出现侵犯其他公司知识产权的情况。公司自主运营的游戏均已取得计算机软件著作权登记证书、出版批准文号并向文化部门备案。本公司在代理授权商的游戏时，均对授权方是否拥有相应知识产权进行审查。

截至本招股说明书签署日，虽然本公司运营的游戏及代理其他公司的游戏产品尚未涉及侵权诉讼或仲裁，但不能排除未来存在该等情形的可能性。如果未来第三方提出本公司运营或代理的游戏存在侵权诉讼情形，不论是否属实，公司都将付出相应财力人力去应对，这将给公司正常经营带来不利影响。

（八）主要经营场地租赁的相关风险

截至目前，本公司的研发运营所需场地均通过租赁方式取得，且在本公司及子公司租赁的房屋中，其中3处、租赁面积共计7,176.11平方米的租赁房屋所在土地使用权性质为划拨地（简称“划拨物业”），出租人并未依照相关规定取得当地土地管理部门和房产管理部门的批准等划拨土地使用权出租的手续，出租人有可能被没收非法收入并处以罚款。

虽然本公司主要经营地—苏州工业园区的写字楼租赁市场较为成熟，且公司为轻资产经营模式，对特定经营场所的依赖性较小，而且公司已购买土地使用权，计划建设办公大楼。但在办公大楼建设完工前，如果发生出租方违约提前收回租赁场地，或是租赁到期无法续租，或是划拨物业的租赁合同被认定为无效合同，本公司及子公司将面临搬迁的风险。

（九）税收优惠政策变动风险

公司于2011年9月30日由江苏省科学技术厅、江苏省财政厅、江苏省国家税务局和江苏省地方税务局共同认定为高新技术企业并取得《高新技术企业证

书》（证书编号：GF201132000826，证书有效期为 3 年）。根据《国家税务总局关于实施高新技术企业所得税优惠有关问题的通知》（国税函[2009]203 号）的规定，以及主管税务机关的批准，本公司在报告期内按 15% 的优惠税率缴纳企业所得税。

2014 年 10 月，江苏省高新技术企业认定管理工作协调小组对拟认定本公司为高新技术企业进行了公示，公示期已届满，但目前仍未最终取得更新的高新技术企业证书。

若未来本公司未能取得高新技术企业证书，或者国家取消对高新技术企业的税收优惠，将对公司的盈利能力产生不利影响。

（十）经营规模迅速扩张所带来的管理风险

公司自成立以来持续快速发展，营业收入增长较快，员工数量扩充迅速，经营规模不断扩大；本次发行后，随着募集资金的到位和投资项目的实施，公司资产、业务、机构和人员将进一步扩张，公司在战略规划、制度建设、组织设置、运营管理、资金管理和内部控制等方面将面临更大的挑战。公司经营规模的不断增长，给公司建立适应企业发展需要的管理体系和制度及在新的条件下完善激励和约束机制带来管理方面的压力。尽管公司已积累了丰富的企业管理经验，建立了规范的法人治理结构、内部控制体系能保证目前公司经营的有序运行，但依然存在现有的管理体系不能完全适应未来公司快速扩张的可能性。

二、与行业、市场相关的风险

（一）政策监管风险

网络游戏是文化类产品，同时也属于电子出版物，具有覆盖面广、接受便捷的特点，受到国家相关主管部门的严格监督和管理。目前政府对行业的监管主要体现为经营主体的经营资质许可，产品出版环节的审批，以及产品商业化运营后的持续监管。

公司已经取得了经营网络游戏业务的经营资质，包括增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证和互联网出版许可证，投入运营的游戏产品已通过国家新闻出版总署的审批并出版，已在文化部进行了运营备案。

如果公司未能维持已取得的经营资质,未能取得主管部门未来要求的新的经营资质,新开发游戏产品未能通过审批,以及在游戏运营过程中违反相关监管法规的要求,公司则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚,将对公司业务产生不利影响。

（二）互联网系统风险

网络游戏运营商需基于互联网提供运营服务,因此公司业务的持续开展,依托于网络系统的安全可靠运行。

互联网是一个由众多计算机通过光纤、电缆、无线通讯等技术手段互联而成的超大型计算机网络,其最大特点是开放性。互联网系统存在着网络基础设施故障、软件漏洞、链路中断等风险,以及恶意网络攻击而导致网络瘫痪的风险。

公司的运营服务器分散托管于电信运营商的多个机房,并成立了专门的部门进行运营维护,制定了完善的数据备份制度,以保证网络系统平稳运行和数据安全。

虽然公司已采取了相关安全措施,但如果出现互联网系统风险,则可能影响公司游戏产品的正常运营。

（三）市场竞争的风险

国内网络游戏市场处于快速成长阶段,竞争较为激烈,除了腾讯、完美世界、网易、金山、搜狐畅游等一批实力较强的竞争对手,还不断有新的企业进入网络游戏行业,尤其诸如百度等大型互联网企业竞相进入游戏市场。公司若不能顺应行业发展,进一步增强研究开发能力,持续开发出游戏效果更佳、故事内容更为完整、游戏体现感更为丰富的新产品以及对在运营产品持续更新,公司将存在处于不利市场竞争地位的风险。

（四）海外市场风险

海外市场存在一批来自韩国、欧美等游戏发达国家且实力较强的网络游戏企业,市场竞争较为激烈;同时,在海外市场运营的游戏需要适应更多的海外客户的要求,需要让游戏产品在题材、风格和玩法等方面与当地的文化 and 风俗保持一致。

公司若不能适应海外市场的激烈竞争,持续开发和更新适应当地风俗和文化的游戏产品,可能会影响公司来自海外市场的营业收入。

三、募集资金投向风险

(一) 募集资金项目风险

公司本次发行募集资金主要用于 5 个投资项目,拟用募集资金投资总额约为 15 亿元。虽然公司在项目选择时已进行了慎重的可行性研究论证,项目具有良好的市场前景,但由于募投项目的实施与国家产业政策、市场供求、行业竞争情况、公司人才储备等情况密切相关,上述任何因素的变动都可能影响项目的经济效益。

(二) 净资产收益率下降的风险

2013 年,本公司加权平均净资产收益率为 128.72%。本次发行后公司的净资产将大幅增加,而募集资金投资项目需要一定的实施期,项目产生效益需要一定的时间,因此公司存在短期内净资产收益率下降的风险。

四、控制权风险

本次发行前,公司实际控制人石海直接和间接控制公司 64.72%的股权。本次发行后(在无老股转让情形下),石海仍将直接和间接控制公司 48.54%的股权,仍为公司实际控制人,能够通过股东大会和董事会行使表决权对公司的重大决策产生实质影响。若未来公司的内部控制有效性不足、治理结构不够健全、运作不够规范,可能会面临实际控制人损害公司和中小股东利益的风险。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

(一) 中文名称：苏州蜗牛数字科技股份有限公司

英文名称：Suzhou Snail Digital Technology Co., Ltd.

(二) 注册资本：4,500 万元

(三) 法定代表人：石海

(四) 有限公司成立日期：2000 年 10 月 30 日

股份公司成立日期：2011 年 4 月 26 日

(五) 住所：苏州工业园区金鸡湖路（现中新大道西）171 号

邮政编码：215021

(六) 电话号码：0512-67671313

传真号码：0512-67671231

(七) 互联网网址：<http://www.snailgame.net>

(八) 电子信箱：ir@snailgame.net

(九) 信息披露和投资者关系负责人：陆星

投资者关系及信息披露部门：证券部

电话号码：0512-67671313

二、设立及变更情况

(一) 有限公司设立情况

2000 年 10 月，自然人石海、周颖、高向晖、陆星和潘煜熙以货币资金共同出资申请设立苏州市蜗牛电子有限公司，注册资本 50 万元。2000 年 10 月 19 日，苏州江瑞会计师事务所有限公司出具了苏江瑞会资[2000]1110 号《验资报告》，对本次注册资本实收情况进行了审验。2000 年 10 月 30 日，蜗牛有限办理了工商注册登记手续。

蜗牛有限设立时各股东的出资情况如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例
1	石海	36.32	72.64%
2	周颖	8.31	16.62%
3	高向晖	4.23	8.46%
4	陆星	0.66	1.32%
5	潘煜熙	0.48	0.96%
合计		50.00	100.00%

（二）股份公司设立情况

2011 年 3 月 21 日，蜗牛有限召开股东会，决议通过公司由有限责任公司整体变更为股份有限公司。2011 年 3 月 22 日，全体股东共同签署了《发起人协议》，约定以截至 2011 年 2 月 28 日经华普天健会计师事务所（北京）有限公司会审字[2011]3916 号《审计报告》审计的净资产按 2.098: 1 的比例折为股份公司股本 4,500 万股，各发起人按原出资比例持有股份公司股份。

2011 年 3 月 22 日，安徽致远资产评估有限公司出具《资产评估报告》（致远评报字[2011]第 44 号），确认截至 2011 年 2 月 28 日，公司净资产评估值为 11,266.29 万元，本次资产评估结果已在苏州工业园区国有资产监督管理办公室备案。

2011 年 3 月 28 日，华普天健会计师事务所（北京）有限公司出具了会验字[2011]4006 号《验资报告》，对公司整体变更后的净资产折股情况进行了审验。

2011 年 4 月 11 日，公司创立大会审议通过，公司以经审计的截至 2011 年 2 月 28 日净资产为基础，整体变更设立股份公司，其中股本 4,500 万元，其余计入资本公积。

2011 年 4 月 26 日，公司在江苏省工商行政管理局办理了注册登记手续，并领取了注册号为 320594000023464 的《企业法人营业执照》。

股份公司设立时的股权结构如下：

序号	股东名称	股份数量（万股）	比例
1	石海	2,625.82	58.35%
2	周颖	580.79	12.91%

序号	股东名称	股份数量（万股）	比例
3	中新创投（SS）	410.08	9.11%
4	高向晖	159.93	3.55%
5	何一希	143.53	3.19%
6	辰融投资	118.29	2.63%
7	古玉资本	108.43	2.41%
8	仓海投资	99.37	2.21%
9	羲融投资	78.86	1.75%
10	陆星	46.20	1.03%
11	坤融投资	39.43	0.88%
12	石补天	15.99	0.36%
13	李永志	8.20	0.18%
14	陆益平	6.84	0.15%
15	陆利民	5.47	0.12%
16	项秋梅	4.78	0.11%
17	赵月宾	4.10	0.09%
18	吴天奇	4.10	0.09%
19	时涛	3.42	0.08%
20	杨健	3.42	0.08%
21	吴波	3.42	0.08%
22	侯黎峰	2.74	0.06%
23	艾玉松	2.74	0.06%
24	青秉锋	2.74	0.06%
25	林凌	2.74	0.06%
26	顾庆锋	2.74	0.06%
27	马海粟	2.73	0.06%
28	吕文伟	2.39	0.05%
29	宾晓华	2.39	0.05%
30	张御	1.64	0.04%
31	张玲春	1.64	0.04%
32	马维	1.64	0.04%
33	郝瀚	1.09	0.02%
34	魏军	1.09	0.02%
35	折增永	0.68	0.02%

序号	股东名称	股份数量（万股）	比例
36	方息珍	0.55	0.01%
合计		4,500.00	100.00%

[注]SS 为 State-owned Shareholder 的缩写，表示其为国有股东

蜗牛有限本次整体变更设立股份公司涉及的净资产审计、资产评估事项和国有股权管理方案业经江苏省人民政府国有资产监督管理委员会《关于苏州蜗牛数字科技股份有限公司国有股权管理有关问题的批复》（苏国资复[2011]94 号）批准同意，中新创投所持 410.08 万股股份为国有股。

根据财政部、国资委、证监会、社保基金会《关于豁免国有创业投资机构和国有创业投资引导基金国有股转持义务有关问题的通知》（财企[2010]278 号）和《财政部关于豁免中新苏州工业园区创业投资有限公司国有股转持义务的批复》（财企[2012]28 号），中新创投所持 410.08 万股国有股豁免转持全国社会保障基金理事会。

上述自然人股东中，除石海、周颖、高向晖、陆星、石补天、项秋梅、方息珍等 7 人外，其余 23 名自然人股东均为本公司高管或核心人员。23 名自然人股东的股份均于 2008 年从石海、周颖、高向晖和陆星四名股东处以零价格受让获得，并签署相关承诺。具体股份受让情况及承诺函内容参见本招股说明书本节之“八、发行人的股权激励及其他制度安排和执行情况”。

（三）股份公司设立后的变更情况

1、员工离职导致的股权变动

股份公司设立后至 2014 年 5 月，在 23 名自然人股东中，部分员工离职并根据签署的承诺函将其持有的蜗牛数字及仓海投资股份以零价格转让。具体转让情况如下：

序号	离职员工姓名	转让蜗牛数字的股份数量（股）	转让仓海投资的股份数量（股）	受让方	转让时间
1	折增永	6,840	—	高向晖	2013 年 4 月
2	魏军	10,935	—	高向晖	2013 年 8 月
3	宾晓华	23,940	5,833	高向晖	2013 年 12 月
4	何一希	1,287,405	33,333	石海	2014 年 1 月

		147,870	—	周颖	2014 年 1 月
5	郝瀚	10,935	—	高向晖	2014 年 5 月

2、在职员工股权转让导致的股权变动

为优化股东结构、减少股东数量，提高股东决策效率，2014 年 6 月，自然人股东李永志等 17 人与仓海投资签署股权转让协议，将各自持有的蜗牛数字股份以每股 1 元价格转给仓海投资，同时，上述人员将以相同价格相同股份数量向仓海投资增资。上述股权转让及增资仓海投资后，各自享有的蜗牛数字股份权益不变。股权转让后，蜗牛数字的股权结构如下：

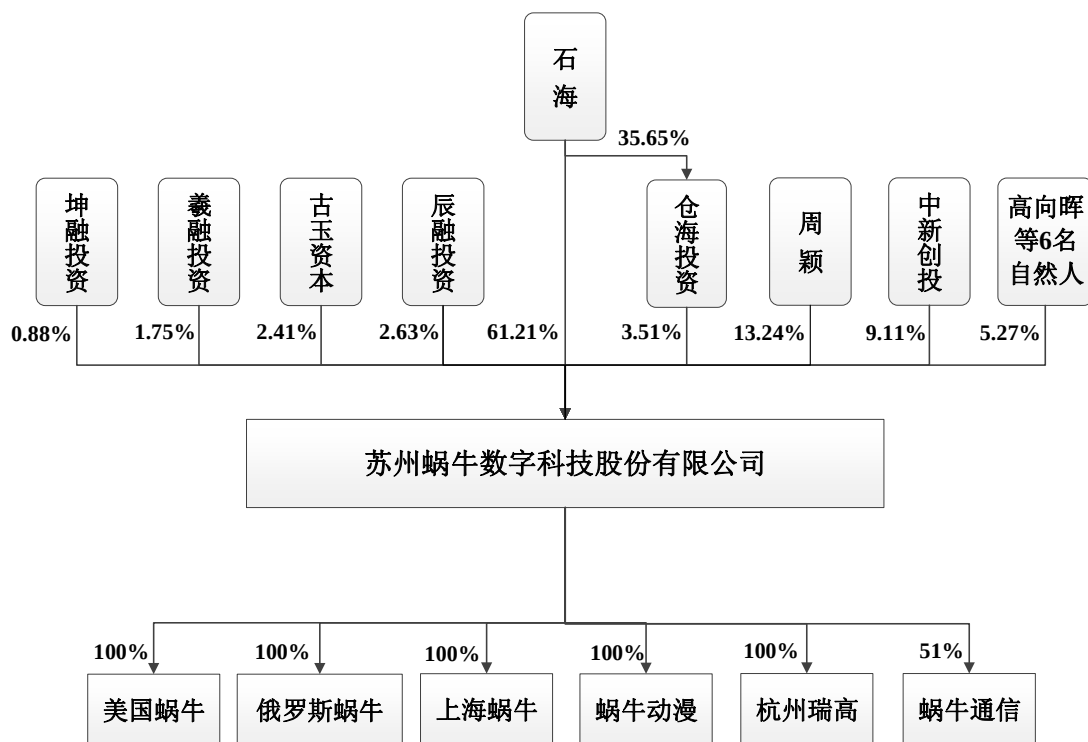
序号	股东名称	股份数量（万股）	比例
1	石海	2,754.56	61.21%
2	周颖	595.58	13.24%
3	中新创投（SS）	410.08	9.11%
4	高向晖	165.20	3.67%
5	仓海投资	157.96	3.51%
6	辰融投资	118.29	2.63%
7	古玉资本	108.43	2.41%
8	羲融投资	78.86	1.75%
9	陆星	46.20	1.03%
10	坤融投资	39.43	0.88%
11	石补天	15.99	0.36%
12	项秋梅	4.78	0.11%
13	赵月宾	4.10	0.09%
14	方息珍	0.55	0.01%
合计		4,500.00	100.00%

截至本招股说明书签署日，上述股权架构未再发生变化。其中，本公司与赵月宾就其直接持有的公司股份存在诉讼，具体情况参见本招股说明书之“重大事项提示”之“十三、诉讼事项”。

三、发行人重大资产重组

本公司自成立以来无重大资产重组。

四、发行人股权结构



五、发行人全资子公司及控股子公司简要情况

截至本招股说明书签署日，本公司共有 5 家全资子公司，1 家控股子公司，无参股公司。具体如下：

(一) 全资子公司基本情况

1、美国蜗牛

美国蜗牛系公司依据江苏省商务厅苏境外投资[2009]00006 号批复同意，并经商务部商境外投资证第 3200200900012 号《企业境外投资证书》批准，于 2009 年 9 月在美国洛杉矶设立的全资子公司，注册地址为美国加利福尼亚州圣莫妮卡市林肯大道 1424 号，成立时的投资总额为 13 万美元。美国蜗牛经营范围为软件的开发、发行，销售和代理等，其业务主要为在北美等地区运营《九阴真经》、《黑金》、《帝国文明》、《航海世纪》等发行人自主研发的游戏。

美国蜗牛成立后，公司共 7 次向美国蜗牛增加投资额度，具体如下：

序号	本次增加的投资额	变更后投资总额	商务部批复
1	37 万美元	50 万美元	商境外投资证第 3200201000019 号《企业境外投资证书》
2	50 万美元	100 万美元	商境外投资证第 3200201000121 号《企业境外投资证书》
3	50 万美元	150 万美元	商境外投资证第 3200201100209 号《企业境外投资证书》
4	100 万美元	250 万美元	商境外投资证第 3200201200133 号《企业境外投资证书》
5	100 万美元	350 万美元	商境外投资证第 3200201200369 号《企业境外投资证书》
6	600 万美元	950 万美元	商境外投资证第 3200201200399 号《企业境外投资证书》
7	1,000 万美元	1,950 万美元	商境外投资证第 3200201300384 号《企业境外投资证书》

美国蜗牛目前持有商务部颁发的编号为商境外投资证第 3200201300384 号《企业境外投资证书》。根据美国律师 ARDENT Law Group 出具的法律意见书，美国蜗牛依法设立并合法存续。

截至 2013 年 12 月 31 日，美国蜗牛总资产为 3,005.81 万元，净资产为 1,063.23 万元，2013 年度净利润为-1,301.60 万元；截至 2014 年 9 月 30 日，美国蜗牛总资产为 3,032.29 万元，净资产为 1,101.99 万元，2014 年 1-9 月净利润为 29.03 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）

2、俄罗斯蜗牛

俄罗斯蜗牛系公司依据江苏省商务厅苏境外投资[2009]00146 号批复同意，并经商务部商境外投资证第 3200200900175 号《企业境外投资证书》批准，于 2010 年 1 月成立，成立时注册资本和实收资本均为 45,000 卢布，注册地址为：莫斯科伊兹迈洛夫斯卡亚场 7 号楼，经营范围为软件的开发、发行、销售和代理、建立营销网络、承接服务外包等，其业务主要为在俄罗斯等地区运营九阴真经、帝国文明等游戏。截至目前，注册资本和实收资本均为 33,523,288 卢布。

俄罗斯蜗牛成立后，公司共 4 次向俄罗斯蜗牛增加投资额度，具体如下：

序号	本次增加的投资额	变更后投资总额	商务部批复
1	37 万美元	50 万美元	商境外投资证第 3200201000017 号《企业境外

			投资证书》
2	50 万美元	100 万美元	商境外投资证第 3200201000323 号《企业境外投资证书》
3	100 万美元	200 万美元	商境外投资证第 3200201200047 号《企业境外投资证书》
4	500 万美元	700 万美元	商境外投资证第 3200201200431 号《企业境外投资证书》

俄罗斯蜗牛目前持有商务部颁发的编号为商境外投资证第 3200201200431 号《企业境外投资证书》。根据俄罗斯律师 SVD Group LLC 出具的法律意见书，俄罗斯蜗牛依法设立并合法存续。

截至 2013 年 12 月 31 日，俄罗斯蜗牛总资产 725.35 万元、净资产-8.37 万元；2013 年度净利润为 23.61 万元。截至 2014 年 9 月 30 日，俄罗斯蜗牛总资产为 607.84 万元，净资产为 84.17 万元，2014 年 1-9 月净利润为 101.81 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）

3、上海蜗牛

上海蜗牛成立于 2010 年 5 月，注册资本和实收资本均为 100 万元，住所为上海市杨浦区军工路 1436 号 153 幢，经营范围为：从事电子科技、网络科技领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机服务（除互联网上网服务营业场所），电子产品、通信设备及相关产品、计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、办公用品的销售，从事货物及技术的进出口业务，企业形象策划，商务咨询，投资咨询（咨询类项目除经纪），展览展示服务，图文设计制作，动漫设计，设计、制作、代理、发布各类广告。报告期内，上海蜗牛未取得营业收入。

截至 2013 年 12 月 31 日，上海蜗牛总资产 87.15 万元、净资产 83.57 万元；2013 年度净利润为-0.85 万元。截至 2014 年 9 月 30 日，上海蜗牛总资产为 87.30 万元，净资产为 82.69 万元，2014 年 1-9 月净利润为-0.88 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）

4、蜗牛动漫

蜗牛动漫成立于 2010 年 7 月，注册资本和实收资本均为 100 万元，住所为苏州高新区浒墅关开发区四明路 8 号，经营范围为：动漫设计、制作；从事电子

科技、网络科技领域内技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机软件开发、销售；销售：电子产品、通信设备及产品、计算机软硬件、办公用品；自营和代理各类商品及技术的进出口业务（国家限定企业经营或禁止进出口的商品和技术除外）；企业形象策划、商务咨询、投资咨询。报告期内，蜗牛动漫未取得营业收入。

截至 2013 年 12 月 31 日，蜗牛动漫总资产 114.22 万元、净资产 113.59 万元；2013 年度净利润为 13.41 万元。截至 2014 年 9 月 30 日，蜗牛动漫总资产为 114.38 万元，净资产为 113.73 万元，2014 年 1-9 月净利润为 0.15 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）

5、杭州瑞高

杭州瑞高成立于 2011 年 3 月，由深圳瑞高信息技术有限公司出资设立，设立时注册资本和实收资本均为 200 万元，住所为杭州市滨江区西兴街道滨盛路 1509 号天恒大厦 1503 室，经营范围为：服务：第二类增值电信业务中的信息服务业务（限互联网信息服务业务，具体按许可证浙 B2-20100261 范围经营，有效期至 2016 年 8 月 4 日）、利用信息网络经营游戏产品（网络文化经营许可证有效期至 2015 年 3 月 31 日）。技术开发、技术服务、成果转让、销售：多媒体信息终端设备，计算机软、硬件，电子产品。设立后，杭州瑞高主要从事摩奇品牌的游戏手机的设计、研发与销售。

鉴于杭州瑞高具有良好的品牌效应以及游戏掌机业务对本公司可能带来的协同效应，本公司与深圳瑞高信息技术有限公司于 2014 年 7 月签署股权转让协议，本公司支付 1,050 万元全资收购杭州瑞高，收购作价由双方根据团队、品牌等因素协商确定。2014 年 7 月 25 日，杭州瑞高完成股东和法定代表人的工商变更登记，并于 2014 年 7 月底纳入本公司合并报表范围。

杭州瑞高有关财务指标占本公司 2013 年 12 月 31 日的资产总额、2013 年的营业收入、利润总额的比例如下：

单位：万元

序号	财务指标	杭州瑞高	本公司	占比
1	资产总额	1,590.13	29,846.45	5.33%
2	营业收入	742.13	66,567.32	1.11%
3	利润总额	-590.48	14,145.12	-4.17%

上表显示，收购杭州瑞高对公司的主营业务及利润没有重大影响。

截至 2014 年 9 月 30 日，杭州瑞高总资产为 1,853.78 万元，净资产为 620.85 万元，2014 年 1-9 月净利润为-81.38 万元。（上述财务数据已经包括在经普华永道审计的合并报表范围内）

（二）控股子公司基本情况

1、蜗牛通信

蜗牛通信成立于 2014 年 9 月 29 日，注册资本为 5,000 万元，本公司持有 51% 股份，自然人陈艳持有 49% 股份，公司法定代表人为石海，陈艳任监事。公司住所为北京市东城区建国门内大街 7 号 16 层 23 室，经营范围为：计算机领域的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机系统服务；软件开发；销售计算机、软件及辅助设备、通讯设备；零售电子产品。蜗牛通信成立后，将主要从事销售免卡等相关业务。

六、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况

（一）持有发行人 5%以上股份的主要股东的基本情况

持有公司 5%以上股份的主要股东是石海、周颖和中新苏州工业园区创业投资有限公司，分别占本次发行前总股本的 64.72%（包括间接控制的股份）、13.24% 和 9.11%。

1、石海

国籍：中国国籍，未拥有永久境外居留权

身份证号码：32111119721118****

住所：江苏省苏州市工业园区澜韵园

石海详细个人简历参见本招股说明书之“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理之一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简历”部分。

2、周颖

国籍：中国国籍，未拥有永久境外居留权

身份证号码：32110219740131****

住所：江苏省苏州市工业园区澜韵园

周颖详细个人简历参见本招股说明书之“第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理之一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简历”部分。

3、中新苏州工业园区创业投资有限公司

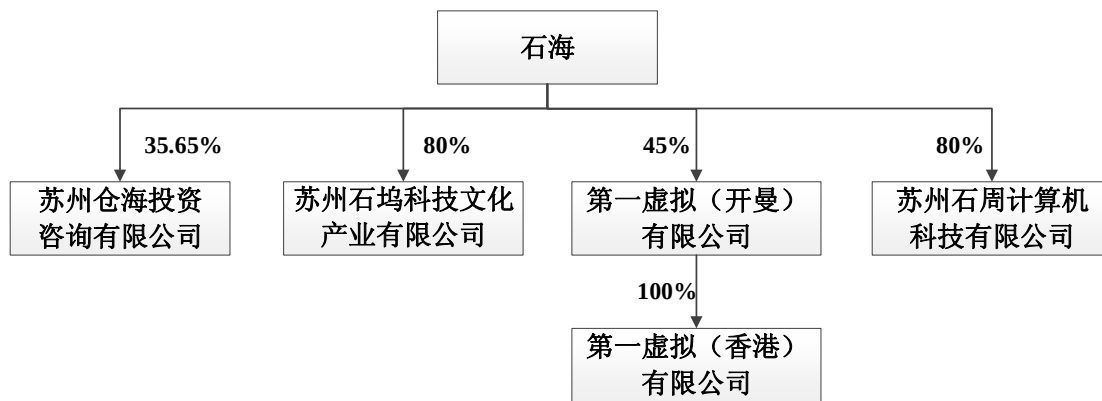
成立时间：2001 年 11 月 28 日		
注册资本：173,000 万元		实收资本：173,000 万元
住所：苏州工业园区苏虹东路 183 号东沙湖股权投资中心 19 楼 2 层 235 室		主要生产经营地：苏州市
股东及其持股比例：苏州元禾控股有限公司持有 100%股权		
经营范围：高新技术企业的直接投资，相关产业的创业投资基金和创业投资管理公司的发起与管理；企业收购、兼并、重组、上市策划，企业管理咨询；国际经济技术交流及其相关业务；主营业务以外的其他项目投资。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）		
主要财务数据（万元） （2013 年财务数据经普华永道审计，2014 年 1-9 月财务数据未经审计）		
2013 年 12 月 31 日总资产	2013 年 12 月 31 日净资产	2013 年度净利润
354,801.81	225,565.60	19,568.32
2014 年 9 月 30 日总资产	2014 年 9 月 30 日净资产	2014 年 1-9 月净利润
358,173.00	242,370.46	24,186.38

（二）控股股东和实际控制人的基本情况

截至本招股说明书签署日，自然人石海直接持有公司 2,754.56 万股股份，占本次发行前总股本的 61.21%；石海控制的仓海投资持有公司 3.51%的股权；石海直接和间接控制公司 64.72%的股权，为公司控股股东、实际控制人。

（三）控股股东和实际控制人控制的其他企业的情况

1、截至本招股说明书签署日，石海共控制除发行人以外的其他 5 家企业，股权结构图如下：



(1) 仓海投资

成立时间：2011 年 1 月 21 日	
注册资本：157.96 万元	实收资本：157.96 万元
注册地：苏州市仓街 110 号	主要生产经营地：苏州市
主营业务：持有蜗牛数字股权	

股权结构如下：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例
1	石海	56.32	35.65%
2	李永志	16.40	10.39%
3	陆益平	13.67	8.65%
4	陆利民	10.93	6.92%
5	吴天奇	8.20	5.19%
6	时涛	6.83	4.33%
7	杨健	6.83	4.33%
8	马海粟	5.47	3.46%
9	吕文伟	4.79	3.03%
10	赵月宾	4.10	2.60%
11	吴波	3.42	2.16%
12	侯黎峰	2.74	1.73%
13	艾玉松	2.74	1.73%
14	青秉锋	2.74	1.73%
15	林凌	2.74	1.73%
16	顾庆锋	2.74	1.73%
17	高向晖	2.39	1.51%

18	张御	1.64	1.04%
19	张玲春	1.64	1.04%
20	马维	1.64	1.04%
合计		157.97	100.00%

上表中，赵月宾为公司前员工，高向晖为公司董事，其他股东为公司在职员工。

（2）苏州石坞科技文化产业有限公司

成立时间：2013 年 8 月 5 日	
注册资本：2.1 亿元	实收资本：4,300 万元
注册地：苏州市	主要生产经营地：苏州市
股东及其持股比例：石海持有 80%股权，周颖持有 20%股权	
经营范围：组织文化艺术交流活动（不含演出）；投资文化项目；计算机软硬件的研发、安装、维护、技术咨询、技术服务；玩具、服装产品外观设计。	
该公司从成立以来未从事经营活动，无实际业务。	

（3）First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）

第一虚拟（开曼）有限公司系于 2007 年 10 月 30 日在英属开曼群岛注册成立并有效存续的公司，持有注册号为 CF-198066 的《公司注册证书》，第一虚拟（开曼）有限公司授权股本 5 万美元，分为 5,000 万股，每股面值 0.001 美元。第一虚拟（开曼）有限公司已发行股份为 100 万股，石海、周颖、陆星和高向晖分别持有其 45%、27%、18%和 10%的股份。

第一虚拟（开曼）有限公司成立以来未从事经营活动，无实际业务。根据衡力斯（Harneys Westwood & Riegels）律师事务所出具的法律意见书，第一虚拟（开曼）有限公司依法设立并合法存续。

（4）First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）

第一虚拟（香港）有限公司系于 2007 年 11 月 19 日在中国香港特别行政区注册成立并有效存续的公司，持有注册号为 1186774 的《公司注册证书》，第一虚拟（香港）有限公司法定股本为 1 万港币，分为 1 万股，每股面值为港币 1 元；第一虚拟（香港）有限公司已发行股份为 1 股，全部由第一虚拟（开曼）有限公司认缴。

第一虚拟（香港）有限公司成立以来未从事经营活动，无实际业务。根据香港许林律师行出具的法律意见书，第一虚拟（香港）有限公司依法设立并合法存续。

（5）苏州石周计算机科技有限公司

成立时间：2013 年 09 月 17 日	
注册资本：200 万元	实收资本：200 万元
注册地：苏州市	主要生产经营地：苏州市
股东及其持股比例：石海持有 80% 股权，周颖持有 20% 股权	
经营范围：计算机软硬件的研发、安装、维护、技术咨询、技术服务；玩具、服装的产品外观设计。	
该公司从成立以来未从事经营活动，无实际业务。	

2、报告期，控股股东和实际控制人曾经控制的其他企业的情况

名称	成立时间	主营业务	实际控制人持股比例	与发行人是否存在关联交易	是否有其他投资	目前状态
西部餐饮	1995 年 5 月	曾为本公司提供餐饮等后勤服务	石海 73.60%	是	无	已于 2014 年 6 月转让
苏州市星际演艺娱乐有限公司	2002 年 10 月	卡拉 OK 厅、KTV 包厢；零售：副食品、冷饮、饮料；销售中餐等。	石海 70%	无	无	已于 2014 年 12 月完成注销

（四）控股股东和实际控制人直接或间接持有发行人的股份存在质押或其他争议情况

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人石海直接或间接持有的发行人股份不存在质押或其他有争议的情况。

七、发行人股本情况

（一）本次发行前的总股本、本次发行及公开发售的股份，以及本次发行及公开发售的股份占发行后总股本的比例

本次发行前，发行人总股本为 4,500 万股。本次发行不超过 1,500 万股（包

括本次公开发行新股数量及股东公开发售股份数量)，其中：公司股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过 642.86 万股。本次发行及公开发售的股份占发行后总股本的比例不低于 25%。

（二）本次发行前的前十名股东

序号	股东名称	发行前	
		持股数量（万股）	持股比例
1	石海	2,754.56	61.21%
2	周颖	595.58	13.24%
3	中新创投（SS）	410.08	9.11%
4	高向晖	165.20	3.67%
5	仓海投资	157.96	3.51%
6	辰融投资	118.29	2.63%
7	古玉资本	108.43	2.41%
8	羲融投资	78.86	1.75%
9	陆星	46.20	1.03%
10	坤融投资	39.43	0.88%
合计		4,474.59	99.44%

注：SS 为 State-owned Shareholder 的缩写，表示其为国有股东。

（三）本次发行前的前十名自然人股东及其在发行人处担任的职务

本次发行前，发行人共有八名自然人股东，其在公司任职情况如下表：

序号	姓名	持股数量（万股）	持股比例	公司任职情况
1	石海	2,754.56	61.21%	董事长、总经理
2	周颖	595.58	13.24%	董事
3	高向晖	165.20	3.67%	董事
4	陆星	46.20	1.03%	董事、董事会秘书、财务总监
5	石补天	15.99	0.36%	石海父亲，未在公司任职
6	项秋梅	4.78	0.11%	未在公司任职
7	赵月宾	4.10	0.09%	原公司员工
8	方息珍	0.55	0.01%	未在公司任职
合计		3,586.96	79.71%	

（四）最近一年新增股东情况

发行人最近一年无新增股东。

（五）发行前股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例

本次发行前，公司各股东间的关联关系具体如下：

1、公司控股股东石海与公司股东周颖系夫妻关系，石海持有本公司 61.21% 的股权，周颖持有本公司 13.24% 的股权；

2、公司股东石补天与公司控股股东石海系父子关系，石补天持有本公司 0.36% 的股权；

3、公司股东仓海投资的实际控制人为公司控股股东石海，仓海投资持有本公司 3.51% 的股权；

4、公司股东辰融投资持有公司股东坤融投资 10% 的股权，且辰融投资和坤融投资均为江苏乾融集团有限公司的控股子公司，辰融投资持有本公司 2.63% 的股权，坤融投资持有本公司 0.88% 的股权；

5、苏州新康投资集团有限公司持有公司股东羲融投资 50% 的股权，同时持有公司股东古玉资本 25% 的股权，羲融投资持有本公司 1.75% 的股权，古玉资本持有本公司 2.41% 的股权。

6、本公司第一届董事叶晓明为辰融投资、坤融投资的实际控制人，并担任羲融投资董事，因此，辰融投资、坤融投资与羲融投资互为关联方。

除此之外，公司各股东之间不存在其他关联关系。

（六）发行人股东是否存在公开发售股份的情形

截至招股说明书签署日，发行人股东存在公开发售股份的情形。具体情况参见本招股说明书“重大事项提示之八、拟公开发售股份的股东情况，股东公开发售股份事项对公司控制权、治理结构及生产经营等产生的影响”。

八、发行人的股权激励及其他制度安排和执行情况

2008 年 7 月，为激励公司核心人员，石海、周颖、高向晖和陆星四名股东向何一希、李永志、赵月宾等 30 名员工转让 7.58% 股权（对应出资额 75.80 万元），

转让价格均为零元，具体情况如下：

股权转让方	股权受让方	股权比例	对应出资额（万元）
石海	何一希	3.14%	31.39
周颖	李永志	0.40%	4.00
	何一希	0.36%	3.61
	赵月宾	0.04%	0.37
陆星	赵月宾	0.06%	0.63
高向晖	苏宇	0.40%	4.00
	陆益平	0.33%	3.33
	常胜	0.33%	3.33
	陆利民	0.27%	2.67
	蒋孝黄	0.27%	2.67
	吴天奇	0.20%	2.00
	冯红文	0.20%	2.00
	时涛	0.16%	1.67
	杨健	0.16%	1.67
	马海粟	0.13%	1.33
	吕文伟	0.12%	1.17
	宾晓华	0.12%	1.17
	赵月宾	0.10%	1.00
	吴波	0.08%	0.83
	张勇	0.07%	0.67
	侯黎峰	0.07%	0.67
	艾玉松	0.07%	0.67
	青秉锋	0.07%	0.67
	林凌	0.07%	0.67
	顾庆锋	0.07%	0.67
	任东海	0.07%	0.67
	张御	0.04%	0.40
	曹陟全	0.04%	0.40
	张玲春	0.04%	0.40
	马维	0.04%	0.40
	郝瀚	0.03%	0.27

股权转让方	股权受让方	股权比例	对应出资额（万元）
	魏军	0.03%	0.27
	折增永	0.02%	0.17
合计		7.58%	75.80

受激励员工承诺如果在取得股份至公司上市后12个月内离职，公司有权以零价格回购其所持有的公司股权。2014年9月，本公司召开临时股东大会并通过决议，同意由2008年7月实施股权激励时无偿转让予员工股权的出让方实施回购离职员工所持有的本公司股权，不再由本公司回购离职员工所持有的公司股权。上述激励安排构成了股份支付，本公司已按企业会计准则要求进行了会计处理，具体情况参见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十一、盈利能力分析”之“（四）期间费用分析”。

除上述外，发行人目前没有其他正在执行的对其董事、监事、高级管理人员、其他核心人员、员工实行的股权激励及其他制度安排，如员工持股计划、限制性股票、股票期权等。

2014年3月，赵月宾辞职，但未按照曾签署的承诺函，将其持有的股份转回。具体情况参见本招股说明书之“重大事项提示”之“十三、诉讼事项”。

九、员工情况

（一）员工人数及变化情况

2011年12月31日、2012年12月31日、2013年12月31日和2014年9月30日，公司员工人数分别为1,550人、1,835人、1,777人和1,804人。

（二）员工专业结构

截至2014年9月30日，公司员工按照专业结构划分如下：

专业类别	员工人数（人）	占员工总数比例
研发人员	1,234	68.40%
运营人员	485	26.88%
管理人员	72	3.99%
财务人员	13	0.72%

专业类别	员工人数（人）	占员工总数比例
合计	1,804	100%

十、发行人及其股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员以及本次发行的保荐人及证券服务机构等作出的重要承诺

（一）本次发行前股东所持股份的限售安排、自愿锁定股份、延长锁定期限以及相关股东持股及减持意向等承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之一、股东关于股份锁定的承诺及四、关于减持股份意向的承诺”。

（二）稳定股价的承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之三、关于稳定股价的承诺”。

（三）股份回购的承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之二、关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺”。

（四）依法承担赔偿责任或者补偿责任的承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之二、关于招股说明书无虚假记载、误导性陈述或重大遗漏的承诺及六、本次发行相关中介机构的承诺”。

（五）填补被摊薄即期回报的措施及承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之五、填补被摊薄即期回报的措施及承诺”。

（六）利润分配政策的承诺；

详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之‘十、本次发行后公司利润分配政策和分红规划’”。

（七）避免同业竞争的承诺

避免同业竞争的承诺，见本招股说明书第七节之“一、同业竞争（二）控股股东、实际控制人为避免同业竞争而出具的承诺”。

（八）规范和减少关联交易的承诺

公司控股股东和实际控制人石海承诺：

“本人及其控制的企业不会利用控股股东的地位，占用蜗牛数字及其子公司的资金，并尽可能避免与减少本人或本人控制的其他公司或企业与蜗牛数字及其子公司的关联交易。对于无法避免或有合理原因而发生的关联交易，均应按照公平、公允和等价有偿的原则与蜗牛数字签订关联交易协议，并依据法律、行政法规、中国证监会及证券交易所的有关规定和公司章程，履行相应的审议程序并及时予以披露。

本人及其控制的其他公司或企业保证严格遵守公司章程的规定，与其他股东一样平等的行使股东权利、履行股东义务。不利用控股股东的地位谋求不当利益，不损害蜗牛数字和其他股东的合法权益。

如有违反以上承诺并给蜗牛数字或其子公司造成损失，本人及控制的公司或企业承诺将承担相应的法律责任。”

（九）关于承诺履行的约束措施

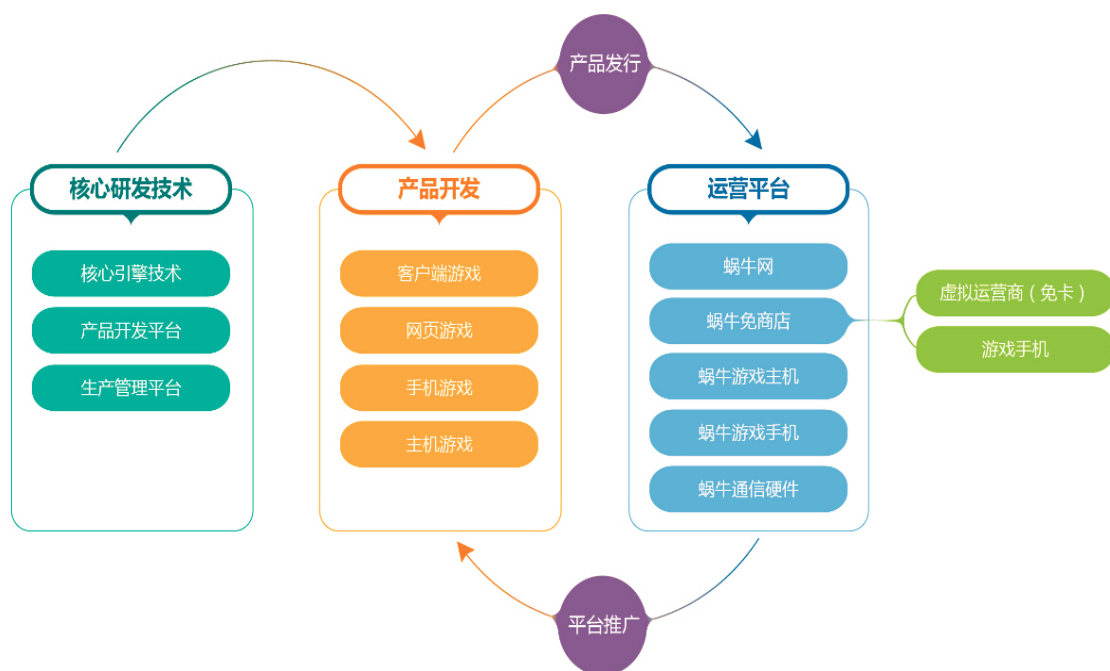
详细情况请参见本招股说明书“重大事项提示之七、关于未履行承诺约束措施的承诺”。

第六节 业务和技术

一、发行人主营业务及变化情况

（一）公司主营业务简介

公司是一家互联网综合性数字娱乐服务提供商，主营业务围绕多平台网络游戏产品的自主研发和游戏产品的运营两大环节进行。其中，自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏产品的开发和内容提供，游戏产品的运营包括了自主研发游戏产品的运营以及移动网络游戏产品的代理发行及运营。除此之外，公司还通过移动虚拟运营商服务、移动游戏设备的设计和銷售等新型数字娱乐服务模式为移动网络游戏的发行及运营提供支持。总体来看，公司的主营业务涵盖了网络游戏产品的跨平台开发、产品发行、运营服务等多个环节，公司致力于打造数字娱乐服务全产业链的经营模式。截至 2014 年 9 月 30 日，公司游戏产品累计注册用户数量超过 1 亿人次，2014 年 1-9 月游戏产品月平均活跃用户数量超过 1,200 万人次。公司业务架构的概况如下图所示：



1、网络游戏产品的开发及内容提供

网络游戏的开发和内容提供是公司的核心业务，是公司实现业务收入的基础。公司自主研发了多款客户端网络游戏、网页游戏及移动网络游戏，覆盖角色扮演类、休闲竞技类等多个题材，主要产品包括：客户端网络游戏《九阴真经》、《黑金》、《航海世纪》、《天子》等；网页游戏《帝国文明》、《英雄之城》等；移动网络游戏《太极熊猫》、《仙之痕》等。除此之外，公司还计划在 2015 年初推出主机网络游戏《九阳神功》。公司的游戏产品在行业内拥有一定的知名度，3D 引擎技术的游戏画面处于行业内领先水平，因此不论在国内还是海外市场，均取得了良好的经营业绩。公司自设立以来主要游戏产品如下：



对于自主研发的游戏产品，公司通过自主运营、授权运营等方式实现业务收入。公司拥有较强的游戏运营实力，报告期内，公司自主运营实现业务收入超过了公司业务总收入的 70%，且占比不断提高。

2、游戏产品运营及其他数字娱乐服务

(1) 自主研发网络游戏的运营

游戏运营在狭义上是指公司通过具有权限的游戏服务器将所有游戏玩家用户连接至网络，为其提供电子网络游戏娱乐服务的方式；广义的游戏运营则包括游戏产品的前期推广、测试、市场宣传、版本更新等多个方面。自主研发网络游戏的运营是公司目前的主要收入来源。公司通过蜗牛网及相关产品主页为玩家用户提供游戏产品客户端的下载、账号登陆等服务，通过蜗牛商城及游戏内商城为

玩家用户提供游戏充值服务，通过在线客服及电话服务为玩家用户提供产品咨询、投诉建议等服务。目前公司自主运营能力不断提升，经过多年发展已经组建了拥有丰富运营经验的游戏运营团队。

公司非常重视全球化经营战略，在美国和俄罗斯均设有子公司，并筹划在韩国设立子公司，以推动公司游戏产品的全球化经营。公司是国产游戏的主要出口商之一，开发的多款 3D 游戏已在全球五十几个国家和地区运营，涵盖了北美、欧洲、日韩等发达游戏市场，以及东南亚、中东、俄罗斯等处于成长期的游戏市场。

（2）移动网络游戏代理发行及运营

公司十分重视自主运营能力的提升和游戏运营平台的建设，尤其是移动端运营平台的建设。2014 年，公司推出了自主研发、设计并运营的软件商店——“蜗牛兔商店”平台。“兔商店”是一款手机移动端平台的软件商城，提供各类游戏软件的下载和购买渠道，为移动网络游戏开发商和客户提供服务，是专业的游戏软件发布平台。“兔商店”可实现游戏用户免流量下载和免流量进行游戏，提升用户的游戏体验。目前，兔商店已经可以进行多款游戏产品的下载，并可进行相关产品的推广和运营。

（3）专业化游戏设备

2014 年 7 月，公司向深圳瑞高信息技术有限公司收购其拥有的杭州瑞高 100% 股权，并在协议中约定，深圳瑞高信息技术有限公司将游戏掌机的设计、研发和销售团队等整合至杭州瑞高。本次收购完成后，公司完成了游戏业务全产业链的布局。公司通过对杭州瑞高游戏掌机业务的整合，已先后推出了多款新型游戏掌机。

蜗牛游戏掌机采用安卓系统，除了具有一般智能手机语音及网络功能之外，增加了游戏手柄摇杆和其他硬件按钮，并融合了具有自主知识产权的外观设计专利技术，以提升玩家用户的游戏体验。游戏掌机操纵性能较好，电池容量较大，游戏运行时间长，在运行移动网络游戏方面优于传统智能手机。未来，公司将会把游戏掌机与蜗牛兔卡、兔商店等业务结合，为玩家用户提供集游戏充值、话费流量充值、终端设备于一体的移动网络游戏相关服务。

除上述游戏掌机外，公司还将于 2015 年推出电视游戏主机产品，该游戏主

机核心处理器采用移动端芯片,兼容安卓系统,除具有传统游戏主机画面质量优、游戏体验感强等优点之外,还能够为玩家用户带来更全面的游戏内容,实现游戏产品更便捷的在线升级、在线互动等。

(4) 虚拟运营商产品服务

公司作为与中国联通签约的虚拟运营商,是取得移动转售业务资格的游戏企业。基于移动虚拟运营商的平台,公司以经营基础语音通信和移动网络业务为基础,开展游戏手机业务资费定制及流量定制等服务。目前,公司基于虚拟运营商平台提供的移动 SIM 卡为“蜗牛免卡”。

“蜗牛免卡”是公司推出的一系列资费创新型移动语音 SIM 卡,对订购及签约用户在满足一定条件下提供新型语音通信及流量的资费服务。通过“蜗牛免卡”,公司将移动网络流量业务和移动网络游戏业务相结合,为免卡用户在进行移动网络游戏方面提供优惠、便捷的服务,增强公司用户流量的持续性和稳定性。

报告期内,发行人主营业务收入构成情况如下:

单位:万元

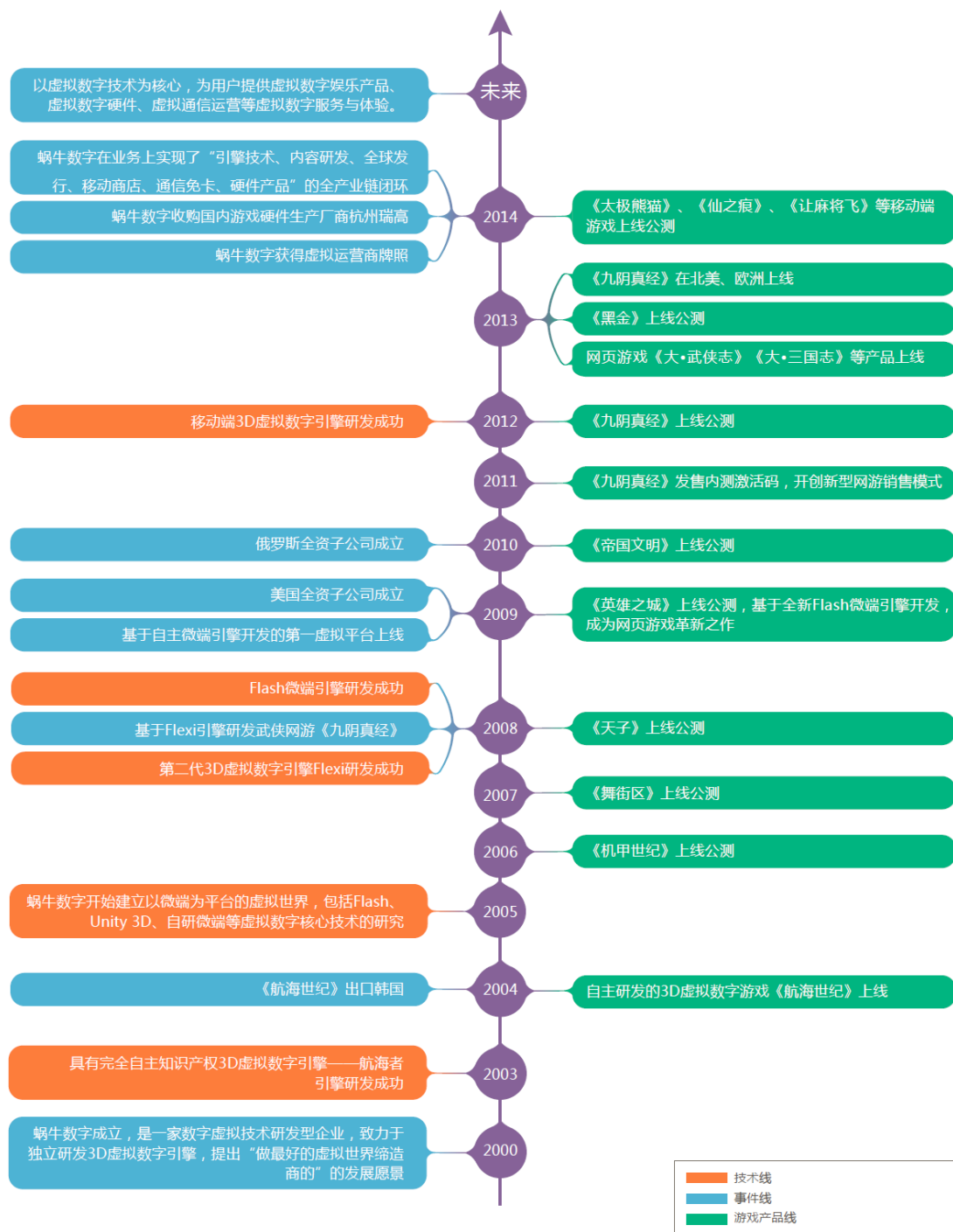
营业收入分类	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
客户端游戏	39,901.75	62,230.72	37,753.53	11,292.49
网页游戏	1,545.97	4,303.81	4,936.98	8,953.72
移动网络游戏	276.93	10.83	-	-
游戏收入小计	41,724.66	66,545.36	42,690.51	20,246.21
非游戏业务	394.91	21.96	32.71	89.00
其中:游戏掌机业务	260.98	-	-	-
合计	42,119.58	66,567.32	42,723.22	20,335.21

目前,发行人主要收入来源仍然为网络游戏的开发和自主运营,移动网络游戏代理发行及其他数字娱乐服务目前处于前期积累用户阶段,占收入的比例较低。未来,公司将以现有游戏业务为基础,通过全产业链业务经营模式进行业务创新,提升企业的活跃用户数量和盈利能力。

(二) 公司自设立以来主营业务的变化情况

自设立以来,公司主营业务未发生重大变化,一直从事基于网络游戏开发和运营的数字娱乐相关服务。公司以数字娱乐产品技术为导向,在网络游戏领域的

探索不断深化，产业链条不断延伸，公司游戏业务发展轨迹情况如下：



二、公司所处行业的基本情况

公司的主营业务是提供基于网络游戏开发和运营的互联网综合性数字娱乐服务，根据中国证监会 2012 年 11 月发布的《上市公司行业分类指引（2012 年修订稿）》，公司所处行业为互联网和相关服务（I64）。报告期内，公司主要收入

和利润来源为网络游戏的开发和运营。

（一）行业概况

1、网络游戏的概念及主要特点

网络游戏是指由软件程序和信数据构成，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，玩家可以通过控制游戏中人物角色或者场景与其他用户进行互动，实现娱乐、沟通和交流等目的。随着现代化、电子化程度的不断推进，在物质层面日益得到满足的基础上，人们对于精神娱乐层面的需求不断提高，网络游戏基于其故事性、社会性和交流特性，已经成为当代人群休闲娱乐的主要方式，市场规模不断扩大。

网络游戏主要具有以下特点：

（1）社区互动性

网络游戏还原了游戏的本源——人与人之间的互动。单机游戏只能实现人与计算机程序之间或者局域网内少数几个人之间的互动，而网络游戏是多人同时在线、共同参与，一款游戏的同时在线人数可达数万甚至数十万人，玩家之间能够在游戏中形成稳定的社会关系。网络游戏真正实现了人与人之间的及时互动，满足了玩家需要互动、沟通和交流等内在愿望，具有明显的社区特性。

（2）大众参与性

网络游戏延续了互联网无区域局限的特点，能够让不同地区的玩家同时在线参与游戏，且与旅游、看电影、KTV 等消费相比，玩网络游戏的成本更低，特别是在按道具收费的模式下，玩家可以选择免费参与游戏。根据游戏工委等机构联合发布的《2013 年中国游戏产业报告》，2013 年我国游戏市场用户总数突破 4.9 亿人，其中客户端网络游戏用户 1.5 亿人，网页游戏用户 3.3 亿人，移动游戏用户 3.1 亿人，网络游戏已成为大众化的文化娱乐方式。

（3）技术领先性

网络游戏既需要让成千上万的玩家同时连接到一组服务器中进行游戏，又要满足玩家的任何操作都能如单机游戏一样灵活，还需要在几十毫秒内迅速对其它

玩家产生互动；游戏需要以每秒几十次的速度不断地响应用户输入，同时将游戏画面进行重新计算并绘制到屏幕上，而不是简单地如电影、电视那样对事先制作好的图像进行逐帧回放；游戏的场景非常庞大，游戏的内容和玩法极其丰富；开发商还需要能够不断对游戏进行升级等。

要实现上述需求，需要多种尖端技术的组合，如实时图形图像渲染技术、实时物理技术、人工智能模拟技术、游戏安全及反盗版技术、网络通讯技术、分布式计算技术、服务器集群技术等。网络游戏开发商对尖端技术的不断探索和应用，推动了互联网整体技术水平的进步。

（4）游戏参与的即时性

相比于其他娱乐方式，用户在参与网络游戏时具有“随时参与，快速融入”的特点，即网络游戏的进行很少局限于时间或空间的限制，只要用户拥有游戏设备和网络，可以在想参加游戏的时候随时参与进来。随着便携式笔记本电脑的普及，以及 3G、4G 网络和各类智能手机、智能移动终端的发展，让现代社会人们生活在一个网络世界中，通过手中的设备可以随时连接上网络并进行游戏。科技的发展为玩家进行网络游戏提供了更为便捷的方式，让用户随时随地参与游戏成为了可能。

（5）知识产权保护措施的相对有效性

游戏属于软件产品和电子出版物的范畴，知识产权问题是该类产品面临的主要问题之一。传统软件产品，用户安装后即可使用，软件产权人对用户未经许可使用的侵权行为难以有效控制。网络游戏软件包括客户端软件和服务端软件，客户端软件必须与服务端软件建立连接后，玩家才能进入游戏。玩家可以免费下载安装游戏客户端软件，但服务端软件则置于游戏运营商的严密保护之下，权利人能够相对有效地保护知识产权。

同时，国内的网络游戏基本采用道具收费的模式，客户端是免费下载和安装的，在一定程度上也减少了盗版对游戏开发商和运营商的侵害。

2、网络游戏的细分

（1）按照画面效果分类

网络游戏按照不同的画面效果和表现力，分为 3D 网络游戏和非 3D 网络游戏两大类。

①3D 游戏

3D 游戏中的 3D 是英文“Three-Dimensional”的简称，中文是指三维、三个维度或三个坐标，换句话说，相对于只有长和宽的平面（2D）而言，3D 是立体的。人类一直生活在三维立体空间中，我们的眼睛和身体感知到的世界都是三维立体的。

3D 游戏是使用 3D 游戏引擎技术进行开发，游戏人物、场景均为 3D 建模，每个物体都是立体的，由若干个几何多边形构成，所有的游戏动作都是在一个三维空间中进行，人物角色视角可以 360 度旋转拉伸。

②非 3D 游戏（2D 游戏和 2.5D 游戏）

2D 游戏是使用 2D 游戏引擎技术进行开发，游戏空间只有水平的 X 轴与垂直的 Y 轴，所有图形元素均以平面图片的形式制作，立体感、光影是以人工绘制而成，所有的游戏动作都是在一个平面中进行，游戏视角无法变化，用户只能以固定的视角进行操作。

2.5D 游戏是在 2D 游戏中人物、场景建模方面加入了部分 3D 元素，如 3D 的地图和 2D 的人物或 2D 的地图和 3D 的人物。

③3D 游戏与 2D 游戏的主要区别

3D 游戏与 2D 游戏的最显著区别为：3D 游戏世界是由三维空间构成，高度模仿了人类真实的生活环境，能够产生非常逼真的游戏效果，而 2D 游戏世界仅由二维空间构成，对真实环境的模拟受到了严重限制。3D 游戏与 2D 游戏的主要区别包括以下方面：

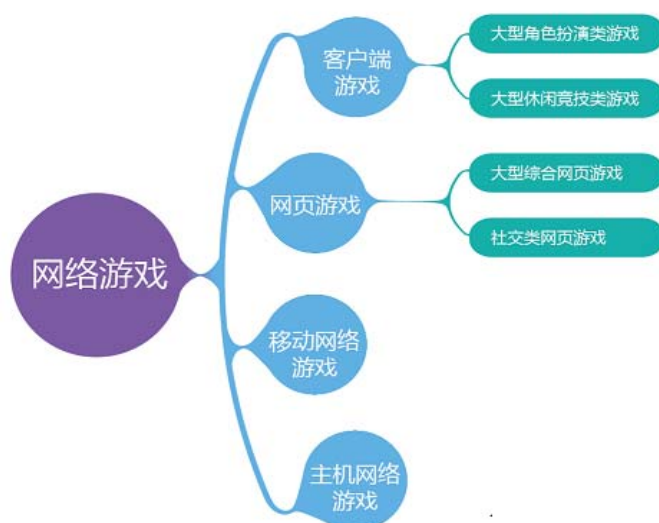
项目	3D 游戏	2D 游戏
视角	支持任意视角。游戏中的人物、物品、建筑，玩家均可以从多角度进行观察	视角受限，不支持任意视角。玩家在 2D 游戏中永远看不到物体的另一面，画面没有角度上的移动感
操作	可以让游戏角色向任意方向移动（三维空间）	只能让游戏角色在平面上移动或层间移动（二维空间）

项目	3D 游戏	2D 游戏
透视（近大远小）	支持。让玩家产生“近大远小”的感觉	不支持或粗略模拟
遮挡效果	游戏内的物体，可以实现任意互相遮挡的效果	只能在固定图层间遮挡
听觉效果	能够根据游戏场景、情节等的变化，产生与之相关联的立体声	是将预先制作的音乐资源进行简单播放，音效不可变化
玩家体验游戏的代入感	高	低
游戏运行对网络质量的要求	高	低
游戏运行对电脑配置的要求	高	低
是否支持 3D 显示器	支持	不支持

综合来看，3D 网络游戏基于其技术的先进性和更加贴近真实感的视觉效果，可以带给玩家更好的游戏体验。随着网速以及个人电脑、智能手机等游戏载体运行速度的不断提高，3D 网络游戏将会受到更多玩家的青睐。

（2）按照游戏类型分类

按照游戏运行的载体不同，网络游戏主要分为客户端游戏和网页游戏（主要载体为个人 PC 电脑）、移动网络游戏（主要载体为手机和平板电脑）以及主机电视网络游戏（主要载体为游戏主机、智能电视机）等类型。



①客户端游戏

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

在 MMORPG 中,所有的用户都存在于一个大的虚拟世界中,用户可以通过扮演拥有不同特点的角色体验虚拟生活,游戏一般具有故事背景和故事情节,并且随着玩家游戏过程的进行,情节可以持续发展。用户在游戏中扮演一个游戏角色,在虚拟游戏世界中与其他用户扮演的游戏角色进行互动,其角色具有成长性。其中,3D 的 MMORPG 代表作有:《魔兽世界》、《九阴真经》、《航海世纪》、《剑侠情缘 3》等。

在大型休闲竞技类游戏中,用户主要通过游戏卡牌、回合制等方式进行游戏,该类游戏简单容易上手,单局游戏时间较多,用户在游戏过程中更加注重游戏本身的娱乐性和游戏技巧等。3D 的大型多人在线休闲游戏的代表作有:《穿越火线》、《战地之王》、《反恐精英 OL》、《劲舞团》、《跑跑卡丁车》等。

②网页游戏

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

根据游戏内容的不同,网页游戏可以进一步分为即时战略、角色扮演、模拟经营、社区养成等类别,网页游戏的代表作有《热血三国》、《三国杀-网页版》、《武侠风云》、《帝国文明》等。

③移动网络游戏

移动网络游戏是以用户个人移动设备(包括手机、平板电脑等)为载体进行的游戏品种,该类型的游戏参与起来较方便,容易上手,玩家一般利用零散时间

参与游戏。随着智能手机的快速普及，移动网络游戏画面动感性及游戏品质较之前有了大幅度的提高，移动网络游戏也成为当前规模增长最快的游戏品种。

移动网络游戏概念虽然目前已成为 IT 行业内的热门话题，但该类游戏的发展仍然要取决于手机运行速度、移动网络速度及流量费用等诸多软硬件方面的因素。因此，在移动网络 4G 技术的推动下，能够实现游戏在手机上快速、低流量消耗的运行，将成为移动网络游戏发展的趋势和目标。

移动网络游戏也和客户端游戏及网页游戏一样，可以按照游戏内容的不同，分为即时战略、角色扮演、模拟经营及社区养成等不同类型。移动网络游戏的代表作品包括《天天酷跑》、《我叫 MT》、《王者之剑》、《仙之痕》、《太极熊猫》等。

④主机网络游戏

主机游戏也称电视游戏，是指通过游戏主机（如索尼公司 PlayStation 系列、微软公司 Xbox 系列等）与电视机相连，或通过接入电视游戏机顶盒等方式在电视上进行的品种。主机游戏最早以单机游戏为主，随着网络技术的不断发展，越来越多的主机游戏增加了局域网对战及网络化运营的方式，主机网络游戏也随之出现。

2014 年 1 月，国务院发布通知，调整上海自贸区内相关行政法规和行政审批或准入特别管理措施目录，明确规定允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，通过文化主管部门内容审查的游戏设备可面向全国市场销售。这意味着自 2014 年开始，我国长达 13 年的游戏机禁售规定正式解除。主机网络游戏的市场份额在国外仅次于客户端游戏，随着我国对主机游戏政策的放开，未来，主机游戏将更多地受到中国玩家的关注，同时结合我国游戏产业发展中网络游戏发展远好于单机游戏的特点，主机网络游戏预计也将借此机会受到更多的欢迎。

（二）行业内涵及与上下游行业的关系

1、网络游戏的业务模式

在游戏企业的收入构成层面，网络游戏产品的收入构成分为游戏运营收入和游戏开发收入两大类，其中游戏运营商获得运营收入，游戏开发商获得开发收入，然而，不论是游戏开发企业还是运营企业，能够拥有核心竞争优势，并能够提前预判行业发展方向，引领行业发展趋势的产业型游戏公司往往能够实现长期、稳

定的发展。从我国游戏行业的整体环境来看，产业型游戏公司往往具有自身的企业文化和核心优势，公司经过长期的发展在核心技术和核心产品方面拥有一定的积淀，兼具游戏开发和游戏运营。网络游戏业务模式的具体情况如下：

（1）游戏开发

游戏开发是指组织研发团队进行游戏软件程序的开发，并经多轮测试以形成可商业化运营产品版本的活动，以及产品上线运营之后，持续进行后续开发以不断推出更新版本的活动。

游戏开发企业是游戏版权的拥有者，掌握游戏原始版本及更新版本的核心技术，是处于行业上游的“生产商”。开发企业技术研发水平的高低将直接影响游戏产品的质量。

（2）游戏运营

游戏运营是指搭建游戏上线运营的软硬件环境，为用户提供网络游戏服务，通过道具收费、时间收费等模式获取运营收入的活动。

游戏运营商取得游戏产品运营权利的方式目前主要有自主开发、代理运营、联合运营和委托开发，具体情况如下：

取得方式	合作方式	典型案例
自主开发	自主开发产品，版权归自己所有，并自主运营游戏产品	本公司、完美世界、搜狐畅游、巨人、金山、网龙等公司运营的产品全部或主要是自主开发
代理运营	游戏运营商代理游戏开发者的网络游戏产品，向游戏开发商支付版权使用费和分成收入	久游网、世纪天成、光宇华夏等公司主要收入来自代理运营，腾讯、盛大也代理了多款游戏产品
联合运营	游戏开发商负责后台技术支持，游戏运营商负责市场推广。游戏运营商一般不向游戏开发商支付版权使用费，只需要支付分成收入，但分成比例一般高于代理运营	奇虎 360、百度、多玩等公司依靠用户资源，与游戏开发商联合运营游戏产品
委托开发	游戏运营商支付开发费用，委托游戏开发商开发游戏产品，版权归游戏运营商所有	盛大通过“18 基金”投资 30 余家游戏开发商，以获得游戏版权

从目前的游戏市场整体情况看，网络游戏产品最终面向玩家消费者，游戏产品收入的最终来源是玩家充值，因此从根本上说，网络游戏是通过游戏运营实现收入的，由于游戏运营商直接面对消费者，因此游戏产品经营结果的好坏除了游

戏本身的质量外，运营水平的高低将会对其产生更为重要的影响。

（3）产业型游戏企业—兼具游戏开发和运营

不论是游戏开发企业还是游戏运营企业，都无法单纯通过自身的业务实现全产业链的整合，从而只能被动地依靠产业链上、下游的大型游戏企业为自身带来收益。如小型游戏开发企业需要依赖知名游戏运营商推广自身的游戏产品，通过获得较低比例的分成实现营业收入；而小型的游戏运营企业则没有自身开发游戏产品的能力，除与大型游戏运营商竞争之外，还需要依赖于游戏开发企业。这类企业往往只能随着行业的变化不断调整自身的业务结构，而游戏行业的产品更新和行业发展变化速度较快，如企业无法跟上行业的变化趋势，则会对自身发展产生不利影响。

产业型游戏企业往往具有公司成立时间长、同时拥有游戏开发和游戏运营能力、拥有行业内知名的游戏产品、拥有核心企业文化和管理方式等多项特点，能够通过自身的核心竞争优势推动行业发展。由此来看，产业型游戏企业实质上是可以引领新的行业趋势的优质企业，往往走在行业发展变化的前面，对行业变化具有预判性，能够适应行业趋势的变化，从而具有持续、稳定的盈利能力。

2、网络游戏运营的收费模式

在游戏运营领域，运营商的收费模式主要包括按游戏时长收费、按游戏道具收费及游戏内植入广告收费三种类型，具体情况介绍如下：

收费模式	细分模式	简介
时长收费	点卡收费	玩家用户通过购买游戏点卡，进行游戏时间充值，即登录游戏即要消费的模式。
	包月收费	玩家按月支付一定的金额进行游戏，在当月内可以任意登录游戏。
道具收费	购买道具收费	游戏运营商为玩家提供免费网络游戏的互动客户体验，只对提供的游戏增值服务进行收费。玩家注册游戏账户之后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步增强游戏体验，则需向游戏账户充值获得相应的虚拟物品来增加经验、技能等，从而提升客户体验。
	交易道具收费	游戏中为玩家提供虚拟道具交易的平台，运营商收取一定的交易手续费。
游戏内植入广告收费		游戏内植入广告是指以游戏为媒介进行的广告宣传形式，广告可以出现在游戏场景中，穿插于游戏内容中等多种方

收费模式	细分模式	简介
		式。

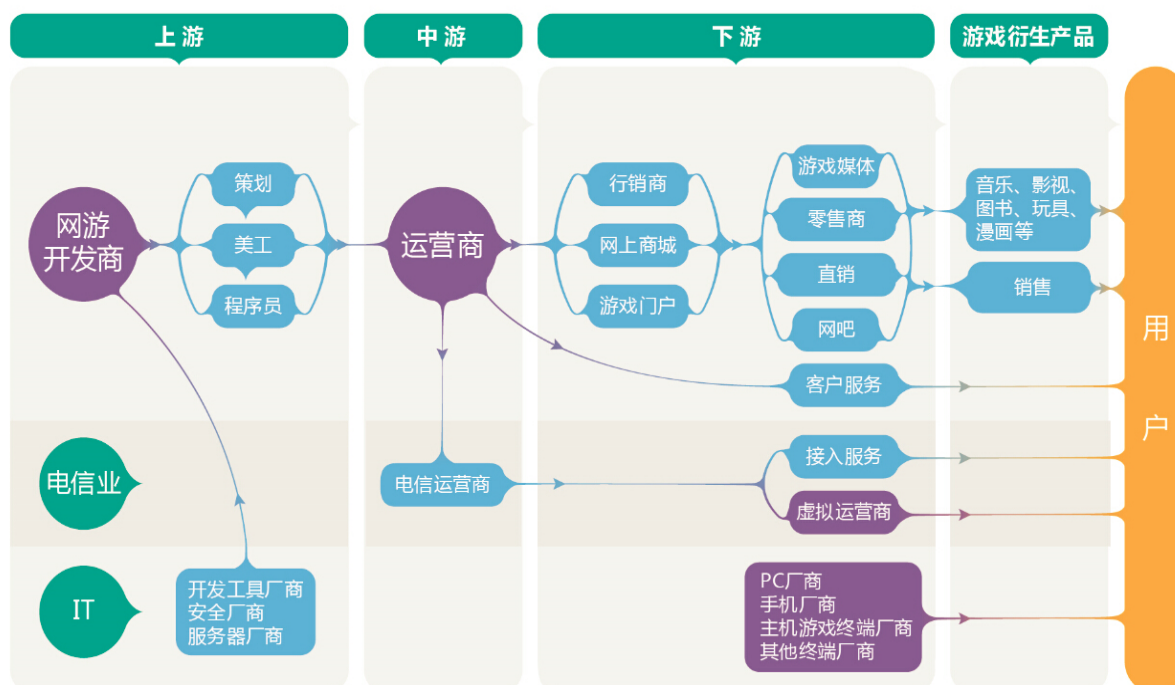
由于我国玩家用户的消费观念的影响和游戏理念的影响，目前道具收费方式已经成为受国内玩家认可程度最高的网络游戏消费模式。根据文化部发布的《2012 年中国网络游戏市场研究报告》，国内的网络游戏 90%以上是道具收费的经营模式。而在国外，按游戏时长收费和道具收费均有一定的受众主体，均为国外主流的网络游戏收费模式。

随着未来网络游戏与主机游戏、移动网络游戏的整体结合，其收费模式也有可能发生变化。

3、网络游戏行业的产业链分布及上下游行业

(1) 网络游戏行业的产业链情况

从根本上看，网络游戏产品属于软件产品，其产业布局涵盖了产品研发、产品运营和客户服务三大环节，覆盖了 IT、电信和软件产品三大产业，是一条从内容来源到游戏消费的价值传递链条。网络游戏行业整体产业链情况如下所示：



注：图中紫色字体为发行人目前在行业产业链中所涉足的领域。

从游戏产业链环节上看，游戏开发商占据了行业上游位置，属于内容产品提供商，是行业发展的源头；游戏运营商及下游的经销商是连接游戏开发商和玩家

用户的重要纽带，是游戏产品价值实现核心部分。发行人自设立以来，经过 10 余年的发展，已经从传统的网络游戏研发型企业向集游戏研发、游戏运营、专业游戏设备制造为一体的多元化数字娱乐服务提供商转变，截至目前，已在行业产业链的上、中、下游环节均有业务涉足。

（2）网络游戏上下游行业情况

网络游戏行业有多个上下游行业，包括电信业、IT 产业、传媒产业、电子商务、零售业、制造业和展览业等，网络游戏产业与上下游产业的具体关系如下：

行业名称	与网络游戏行业关系	与网络游戏行业的关联性
电信业	上游行业	为游戏运营提供电信服务，如主机托管、带宽接入、网络加速等服务
	下游行业	玩家通过电信渠道进行游戏充值，如使用手机充值卡、手机短信充值
IT 产业	上游行业	为游戏产品开发和运营提供 IT 设备和应用软件
传媒产业	上游行业	提供游戏资讯服务；为游戏推广提供广告服务
展览业	上游产业	举办各类游戏展会，如 ChinaJoy
金融业	下游行业	以互联网金融为基础提供电子商务服务，在线充值等
零售业	下游行业	超市、报亭、杂货店等零售终端，销售游戏点卡
教育培训业	下游行业	为游戏策划、游戏运营等核心岗位提供人才支持
制造业	上游行业	游戏主机、游戏掌机等设备制造，为玩家提供专业硬件支持
	下游行业	获得游戏企业的授权，生产、销售游戏衍生产品，如玩具、饰品

一方面，网络游戏行业的发展，带动了相关行业的发展及就业水平的提高。根据文化部发布的《2012 中国网络游戏市场年度报告》，2012 年，随着网络游戏市场规模增速的回升，各企业都开始大规模地吸纳人才，据估算，全年网络游戏行业共提供就业岗位 5 万多个，相关行业近 9 万个。

另一方面，电信、IT 软硬件、金融、传媒等上下游产业的发展，提升了网络游戏品质，改善了网络通信质量，提高了玩家电脑配置，丰富了游戏推广手段，拓宽了游戏充值渠道，从而极大地促进了网络游戏市场的繁荣。

值得注意的是，游戏产品的专业化程度不断加深，游戏运行的画面效果和技术处理水平越来越复杂，因此对游戏运行设备的专业性提出了更高的要求。目前，

许多配置一般的个人电脑或手机已经无法顺畅地运行画面宏大或内容复杂的网络游戏，因此，游戏设备的专业化趋势将越来越明显，游戏主机、游戏掌机等专用设备也就相继出现并受到玩家的青睐。

（三）行业主管部门、监管体制及产业政策

1、行业主管部门和监管体制

我国对网络游戏行业采用联合监管模式，文化部、国家新闻出版总署、工业和信息化部等相关部门在各自职责范围内对网络游戏行业实施监督管理。

（1）文化部

文化部的主要职责有：网络游戏管理（不含网络游戏的网上出版前置审批），指导文化市场的综合执法工作，指导副省级城市和地市级以下的文化、广电、新闻出版等部门执法力量的整合，建立统一的文化市场执法力量，拟订游戏产业发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展。

（2）国家新闻出版广播电影电视总局

国家新闻出版广播电影电视总局（国务院对原国家新闻出版总署和广电总局于 2013 年进行整合，组建国家新闻出版广播电影电视总局）负责在出版环节对网络游戏进行管理，对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

（3）工业和信息化部

工业和信息化部的主要职责是制订互联网行业的产业政策、产业标准、产业规划，对行业的发展方向进行宏观调控，总体把握互联网服务内容。

（4）游戏工委

游戏工委接受国家新闻出版广播电影电视总局的业务指导和监督管理，宗旨是依据国家的宪法、法律、法规和有关政策，维护游戏出版、经营单位的合法权益，在政府和企业之间发挥桥梁与纽带的作用；促进本行业的产业发展、学术交流、技术进步。

2、主要产业政策

（1）国家相关监管部门出台的产业政策

①《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》

2012 年 2 月，文化部发布《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》，将

游戏业列为重点行业，并提出：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族特色、健康向上的原创游戏发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，促进网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

游戏业的发展目标为：到 2015 年，游戏业市场收入规模达到 2,000 亿元。鼓励网游企业到海外投资，形成 10 家综合实力达到世界水平的骨干游戏企业，培育一批内容健康向上、富有民族特色的游戏精品，力争每年向世界推出百款网游，其中 3-5 款精品网游跻身国际最受欢迎网游前十位排名。

发展游戏业的主要举措包括：推动民族原创网络游戏产业快速发展，打造具有深厚文化内涵、深受群众喜爱的网络游戏精品；加强科技攻关，研发具有自主知识产权的网络游戏技术和电子游戏软硬件设备，搭建公共技术服务平台；调整优化产品结构和市场结构，丰富网络游戏类型，鼓励新产品填补细分市场，协调发展各游戏门类，提高游戏产业的核心竞争力；严厉打击网络游戏“私服”、“外挂”等侵犯知识产权的行为。

扶持游戏业的政策包括：促进游戏产品出口，鼓励我国游戏产品参与国际竞争，搭建游戏产业国际交流平台；完善游戏产业相关法律法规，构建监管互动平台，积极引导行业和企业自律；创新人才培养模式，推进产学结合，形成与产业发展相适应的游戏类教育和职业培训体系，培养一批专门人才。

②《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》

2012 年 2 月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》提出：重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫游戏等产品市场”，“扶持优秀国产影片进入国外主流院线，国产游戏进入国际主流市场，数字出版拓展海外市场。

③《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》

2011 年 12 月，国务院办公厅下发《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》，提出：促进数字内容和信息技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用；并支持高技术服务企业“走出去”，通过海外并购、联合

经营、设立分支机构等方式积极开拓国际及港澳台市场，鼓励在境外设立研发机构。

④《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》

2011 年 10 月，中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议通过的《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》提出：要在重点领域实施一批重大项目，推进文化产业结构调整，发展壮大出版发行、影视制作、印刷、广告、演艺、娱乐、会展等传统文化产业，加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫、游戏等新兴文化产业。重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫、游戏等产品市场，进一步完善中国国际文化产业博览交易会等综合交易平台。

⑤《新闻出版业“十二五”时期发展规划》

2011 年 4 月，国家新闻出版总署发布了《新闻出版业“十二五”发展规划》，“专栏 6 新闻出版产业发展重点”提出“积极发展民族网络游戏产业，鼓励扶持民族原创网络动漫产品的创作和研发，拓展民族网络文化发展的空间”。

“专栏 7 新闻出版产业振兴工程”提出“每年重点鼓励 100 种原创漫画图书、40 种原创漫画期刊、60 种原创数字动漫、100 种原创游戏作品的创作出版，扶持 100 个优秀原创动漫、游戏人才（团队），支持 50 个国产动漫游戏技术研发重点项目。重点培育一批月发行量超过 100 万册的原创漫画期刊，推出一批具有较强影响力的国产大型网游精品和一定数量的网页游戏、移动网络游戏精品，鼓励手机动漫报、手机动漫杂志的出版，以及手机动漫 WAP 网站建设”。

⑥《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》

2009 年 9 月，文化部发布了《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》，该意见明确了游戏业的发展方向与发展重点为：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

⑦《文化产业振兴规划》

2009 年 7 月，国务院常务会议通过的《文化产业振兴规划》提出：文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业，增强影响力和带动力，拉动相关服务业和制造业的发展；重点扶持具有民族特色的文化艺术、展览、电影、电视剧、动画片、网络游戏、出版物、民族音乐舞蹈和杂技等产品和服务的出口，抓好国际营销网络建设；支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场；支持有条件的文化企业进入主板、创业板上市融资。

（2）地方政府出台的产业政策

我国目前已有多个省、市级政府出台了扶持网络游戏的产业政策，在科研资金、税收、财政、融资、人才、土地等方面给予扶持，如北京市出台的《北京关于支持网络游戏产业发展的实施办法》、上海市出台的《上海动漫游戏产业发展扶持奖励办法（2011 年版）》、福建省出台的《福建省动漫游戏产业发展规划（2010～2012 年）》、广州市出台的《关于加快发展广州网络游戏动漫产业的指导意见》等产业政策。

本公司所在行政区域地方政府出台的产业政策有：

①《江苏省政府关于加快文化产业振兴若干政策的通知》

2010 年 7 月，江苏省人民政府下发了《江苏省政府关于加快文化产业振兴若干政策的通知》，提出“重点扶持创意设计、新兴媒体、动漫游戏、出版发行、印刷复制、广播影视、演艺娱乐、文化旅游、工艺美术、广告会展等行业中市场前景好、带动能力强、影响力大的文化产业项目。”

②《苏州市人民政府关于扶持动漫产业发展的政策意见》

2005 年 12 月，苏州市人民政府颁布了《苏州市人民政府关于扶持动漫产业发展的政策意见》，提出苏州市人民政府将从专项资金、人才引进、企业融资等方面给予扶持，并明确了扶持对象为动漫影视及游戏产业。

3、主要法规

网络游戏行业是互联网行业的重要应用子行业，基于互联网而产生，依托于互联网提供服务，伴随着互联网的进步而发展。同时，网络游戏产品本身又属于计算机软件。因此，网络游戏行业、互联网行业和软件行业的法规均对网络游戏企业有指导作用。

(1) 互联网行业的相关法规

序号	法规名称	颁布机构及时间	主要内容摘要
1	《中华人民共和国电信条例》	国务院, 2000 年 9 月	将电信业务分为基础电信业务和增值电信业务, 根据所附的《电信业务分类目录》, 将互联网信息服务定位为增值电信业务, 经营增值电信业务, 须取得《增值电信业务经营许可证》
2	《中国互联网络域名管理办法》	原信息产业部, 2004 年 12 月	域名注册遵循“先申请先注册”的原则, 域名注册完成后, 域名注册申请人即成为其注册域名的持有者, 域名的有效期依据合同约定, 国内域名最长为 10 年; 域名有效期满后, 原拥有者在规定期限内续费后可继续拥有域名
3	《计算机软件保护条例》	国务院, 2001 年 12 月实施, 2013 年修订	对计算机软件及其权利保护等做了规定

(2) 软件行业的相关法规

序号	法规名称	颁布机构及时间	主要内容摘要
1	《软件企业认定标准及管理办法》	工信部, 2013 年 4 月	进一步明确了软件企业和软件产品的认证、登记办法, 建立了以软件行业协会为执行单位, 明确了分区域监管的软件企业管理体制。
2	《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》	财政部, 2012 年 4 月	明确了可以享受国家税收优惠政策的企业类型, 同时对具体的税收优惠政策作出了规定。
3	《计算机软件著作权登记办法》	国家版权局, 2002 年 2 月	明确了软件登记的范围包括软件著作权登记、软件著作权专有许可合同和转让合同登记
4	《软件产品管理办法》	工业和信息化部, 2009 年 3 月	在 2000 年实施的《软件产品管理办法》的基础上, 加强了对软件产品销售环节上的监管

(3) 网络游戏行业的相关法规

序号	法规名称	颁布机构及时间	主要内容摘要
1	《网络出版服务管理办法》	国家新闻出版广播电影电视总局 (原新闻出版总署), 2012 年 12 月	明确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

序号	法规名称	颁布机构及时间	主要内容摘要
2	《互联网文化管理暂行规定》	文化部，2003 年 5 月发布，2004 年 7 月、2011 年 2 月修订	首次对网络文化产品进行了定义和分类，明确将网络游戏产品列入网络文化产品。另外，该规定明确了进口网络游戏等网络文化产品的内容审查制度，互联网文化单位进口网络游戏等产品应当报文化部进行内容审查
3	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	文化部和原信息产业部，2005 年 7 月	首次明确网络游戏享受软件产业优惠政策，重点支持原创网络游戏的创作和研发；提高了网络游戏经营单位的市场准入门槛，以及进一步规范网络游戏市场秩序
4	《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》	文化部、工商总局、公安部、原信息产业部、教育部等 14 部委，2007 年 2 月	打击和防范网络游戏经营活动中的违法犯罪行为，从严整治带有赌博色彩的网络游戏，严厉打击利用网络游戏赌博的行为；加大对网络游戏的管理力度，实现监管关口前移
5	《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》	教育部、原信息产业部、国家新闻出版总署及公安部等八部委，2007 年 4 月	要求该系统针对未成年人沉迷网络游戏的诱因，利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制
6	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	文化部，2013 年 8 月	明确了对网络文化产品的审核权限及审批流程等具体事项
7	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	文化部、商务部，2009 年 6 月	明确了网络游戏虚拟货币的定义；对从事网络游戏虚拟货币发行和交易服务的企业都明确了一系列规定，提出了严格的要求
8	《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	文化部，2009 年 11 月	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，对进口和国产网络游戏内容要审查备案；制定网络游戏研发技术标准，网络游戏经营主体进行属地管理
9	《网络游戏管理暂行办法》	文化部，2010 年 8 月	系统地对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为、管理监督和法律职责作出明确规定，为进一步深化和细化网络游戏管理提供法律保障
10	《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》	文化部等八部委，2011 年 1 月	由文化部指导，旨在加强家长对未成年人参与网络游戏的监护，引导未成年人健康、绿色参与网络游戏，和谐家庭关系的社会性公益行动
11	《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证	国家新闻出版广播电影电视总局，2014 年 7 月	对除移动网络游戏之外的网络游戏产品加强防沉迷措施的监管，将防沉迷实名验证工作水平作为有关出版机构能否从事游戏出版业务的重

序号	法规名称	颁布机构及时间	主要内容摘要
	工作的通知》		要指标。

（四）行业内企业的核心竞争力

游戏行业细分为游戏开发和游戏运营两大环节，其中游戏开发是游戏产品的“生产”环节，游戏运营是游戏产品的“销售”环节；没有精良的游戏研发技术，优秀的游戏作品将无法诞生，而没有高超的游戏运营水平，好的游戏作品也将无法实现价值。因此游戏开发和游戏运营在网络游戏行业中处于同等重要的位置。

1、游戏开发的核心竞争力

游戏引擎技术是游戏开发企业的核心竞争优势。

游戏引擎技术是网络游戏开发中最主要、最核心、最复杂的技术，游戏引擎技术水平的高低在很大程度上决定了游戏产品的质量和游戏开发商的行业地位。

（1）游戏引擎概述

游戏的引擎可以比作赛车的引擎，众所周知，引擎是赛车的核心，决定着赛车的性能和稳定性，游戏亦是如此。玩家所体验到的剧情、关卡、美工、音乐、操作等内容都是由游戏引擎直接控制的。游戏引擎把游戏中的所有元素捆绑在一起，在后台指挥它们同步、有序地工作，简单地说，引擎就是用于控制所有游戏功能的主程序。

无论是 2D 游戏还是 3D 游戏、客户端游戏还是网页游戏，都有这样一组起控制作用的程序代码。经过不断的进化，如今的游戏引擎已经发展为一套由多个子系统共同构成的复杂系统，从建模、动画，到光影、粒子特效，从物理系统、碰撞检测，到文件管理、网络特性，还有专业的编辑工具和插件，游戏引擎几乎涵盖了开发过程中所有重要环节。

一款好的游戏引擎，其通用性至关重要。非通用游戏引擎一般只能用于特定游戏产品的开发，而通用游戏引擎在研发成功之后，可以用于多款游戏产品的开发，从而显著地提高游戏开发效率，大幅降低每款游戏的开发成本，还能随软硬件平台升级，不断提升核心技术，从而保持游戏产品在技术上的竞争力。当然，由于游戏本身是一种充满创造性的产品，所以游戏引擎也不可能做到绝对的通用，所谓“通用性”是相对的。

（2）3D 游戏引擎的先进性和复杂性

游戏引擎按照维度可以分为 2D 游戏引擎和 3D 游戏引擎，分别用于开发 2D 游戏和 3D 游戏。相对于 2D 游戏，3D 游戏能提供更引人入胜的游戏体验，主要包括：以更多细节和更逼真的视觉效果展示游戏世界；提供更自由的视角控制以观察游戏中的事物；提供更广阔的视野范围和庞大的游戏世界。为实现这些效果，3D 游戏引擎需要更复杂的程序运算，主要包括：

①高效的 3D 场景对象管理，场景动画管理，无缝的地形系统，多层细节控制，物理碰撞模拟等；

②实时的 3D 图形图像渲染：基于 GPU（图形处理器）加速的材质系统，多光源渲染，水体、植被渲染，软阴影，全局光照明，抗锯齿，高动态范围光照，环境光散射等；

③基于骨骼的角色动画和动作混合，反向动力学，流体模拟等。

另外，除了上述与 2D 游戏相比的技术复杂性外，3D 网络游戏比起单机或局域网游戏，还需要实现功能主要包括：

①在更大的游戏世界中同时显示更多游戏玩家和游戏角色；

②同时连接来自不同网络环境和不同电脑性能的海量客户端，在限定的时间内对用户的大多数游戏操作指令做出响应；

③保证游戏服务器的稳定性和可靠性；

④处理在线支付业务和游戏内的物品交易；

⑤在服务器端存储海量用户数据和用户日志，并且提供数据查询、分析、统计等服务；

⑥在游戏中为玩家提供在线客服服务；

⑦在进入游戏时为玩家提供身份验证服务；

⑧维护游戏内公平、文明的游戏环境，以及服务器本身的安全等。

（3）游戏引擎的取得方式

我国游戏开发商的引擎技术来源有授权取得、根据开源引擎修改、自主开发三种方式。

①授权取得

游戏开发商授权取得商业游戏引擎后直接进行游戏开发，可以缩短开发商的

前期技术研发时间。但是，由于游戏开发人员必须非常熟练地掌握引擎技术，才能开发出高品质的游戏产品，而游戏引擎是一个由上百万条程序代码构成的复杂系统，如果采用授权方式取得，游戏开发人员很难真正理解、掌握和应用由其他公司研发的引擎技术。且当游戏开发商在遇到核心技术问题时，只能由引擎开发商来解决，相比自己的引擎研发团队，引擎开发商往往无法快速进行处理，因此游戏开发效率会受到影响。

另外，游戏是充满创造性的产品，任何游戏引擎都不可能实现绝对的通用，超出游戏引擎适用范围的产品创新则需要对原引擎进行升级和改良。对于依赖授权取得游戏引擎的开发商来说，由于得不到核心程序的源代码，无法完成升级和改良工作，因此，其游戏开发的创造性会受到严重制约。

此外，取得国外商业游戏引擎不仅要支付版权使用费，还要对游戏销售收入进行分成。对游戏开发商而言，不但版权使用费价格高昂，即便产品开发成功，分成收入也会大大降低企业的盈利水平。

②根据开源引擎修改

基于开源引擎开发游戏项目，不仅费用低，还能加快产品的开发速度，适合对游戏品质要求不高、处于起步阶段的小型游戏开发团队。

开源引擎一般由一些有经验的游戏程序员出于个人兴趣协作开发，或是来源于引擎开发商主动公开多年前的游戏引擎源代码。由于源代码公开，开源引擎中的先进技术能很快被其它开发者学习，很容易被其它引擎超越，游戏开发商无法取得技术上的优势，基于此类引擎开发的游戏在品质上往往也有很大局限。

③自主研发

从长远发展来看，游戏开发商只有自主研发引擎才能在技术先进性和成本控制上取得优势。

自主研发游戏引擎的公司，其游戏开发团队对自主研发的引擎非常熟悉，能够快速领会引擎技术的灵魂，可将引擎技术的应用效果发挥到极致，也能显著地提高游戏开发效率；同时，由于拥有自主开发引擎的源代码程序，开发商有能力对引擎进行升级和改良，使其能够完全满足产品开发的需求，可将产品开发团队的各种独具创意的设计案在技术上变得可行，最终开发出受市场欢迎的精品游戏。

另外，相比国外的商业引擎开发，国内企业自主研发引擎的成本投入相对较小，一旦获得成功，不仅可以在后继开发其他游戏产品时受益，还能培养出一批一流技术人才，使国内游戏开发技术水平达到甚至超越国际水平。

（4）我国游戏引擎技术水平的现状

我国网络游戏行业技术水平近年来有了明显提高，部分游戏开发商的一些关键技术已达到国际先进水平，但因起步较晚，行业总体水平与欧美和日韩等发达国家相比仍有一定差距，主要体现在以下几个方面：

①具备完全自主研发游戏引擎能力的公司不多

国内较多游戏开发商采用授权取得的引擎进行游戏开发，自主研发引擎的公司中，多数自主研发的游戏引擎为开源引擎修改而成。

②自主研发游戏引擎的通用性普遍不强

通用性强的游戏引擎可以大幅提高产品开发效率，并能开发更多类型的游戏产品。然而由于资金、技术、人才等局限，国内开发商研发的游戏引擎的通用性普遍不强，局限于一款游戏产品或一种类型产品的开发，且开发效率也不高，从而降低了游戏开发商的开发和创新能力，这也是我国网络游戏产品同质化现象严重的重要原因。

③仅有少数几家公司掌握了成熟 3D 游戏引擎技术

2D 游戏引擎技术发展时间较长且技术相对容易掌握，国内已有部分游戏开发商掌握了该类技术；3D 游戏引擎技术发展时间较短、技术本身非常复杂，而拥有成熟的、可通用的 3D 游戏引擎技术的企业较少，行业内目前包括发行人在内的完美世界、网易、腾讯等传统游戏研发企业拥有该技术。

（5）目前我国游戏引擎应用的特点及发展趋势

从目前我国游戏引擎技术的发展情况来看，整体技术水平与国外先进水平仍然存在一定的差距，但致力于引擎技术本土化的公司越来越多。与此同时，国外引擎研发企业的竞争也越来越激烈，国内网络游戏公司使用国外先进引擎的成本有所降低。综上，我国游戏引擎技术未来发展将呈现以下趋势：

①国外游戏引擎在国内的应用将增加

随着游戏引擎技术竞争的不断激烈，国外厂商将降低其引擎产品的授权使用价格，或调整游戏企业在使用引擎时的付费模式（如由一次性支付授权使用费变

为后期游戏分成费)，这将大幅降低国内游戏企业的引擎使用成本，因此国外游戏引擎在国内的市场应用将有所增加。

②国内企业自主研发或与国外企业合作开发引擎的意愿强烈

虽然国内游戏企业使用国外先进引擎的成本将会不断降低，但国外引擎具有开源性和通用性，国内企业仍然需要提高自身的研发实力，对国外先进引擎进行本土化改进，同时与需要的游戏产品相结合，根据不同的产品风格对游戏画面进行调整。因此，单纯通过进口国外先进引擎进行开发的游戏始终无法达到预期的效果，国内知名厂商与国外引擎公司合作的意愿愈发强烈。例如，腾讯于 2014 年准备推出的武侠 MMORPG 网络游戏《天涯明月刀》，其使用的 Quicksilver 引擎就是与 NVIDIA（英伟达）合作开发的。

因此，在引擎研发领域，拥有自主研发实力的企业将在游戏研发市场拥有更大的自主权，同时与国外公司合作、改进国外先进引擎的机会也更多。

③引擎跨平台研发技术将为游戏市场发展提供动力

目前，网络游戏市场已经从传统意义上的电脑网络游戏（PC 端游戏）向多平台游戏市场发展。随着智能手机的快速普及和专业化游戏主机进入中国市场，游戏引擎在多平台上的应用将会愈发重要。如何保证一款游戏在多种平台上快速移植，同时保证游戏运行流畅和高质量的画面感，将成为未来引擎技术发展的关键。

综上所述，游戏开发企业拥有自主研发游戏引擎的能力，不仅仅是单纯的引擎研发，而是对专业化游戏引擎拥有自身的理解力，这将保证游戏开发企业游戏产品的可持续性，同时可以在改良国外先进引擎及游戏跨平台移植方面取得较大的竞争优势，从而为游戏开发企业日后的持续盈利能力提供保证。

2、游戏运营的核心竞争力

游戏运营的核心竞争力是用户流量。

众所周知，玩家用户充值消费是游戏产品收入的核心来源，因此作为游戏运营企业来说，能否取得玩家用户的青睐，保证用户的增长和可持续性，将成为游戏产品运营成败的关键。

（1）用户流量的取得方式

①通过游戏推广直接取得

通过游戏推广宣传的方式及传统的广告模式，将游戏产品的特点直接呈献给广大玩家用户，目前仍然是用户流量取得的最主要方式之一。这种用户的营销策略对于广告内容的策划、广告发布的时间、发布平台的影响力等均有一定的要求，上述因素均可能影响游戏宣传的效果。

广告发布主要包括电视媒体广告、平面广告和网络广告三种模式，其中电视媒体广告和网络广告是最主要的游戏宣传方式。行业内主要的广告宣传及投放企业包括北京思恩客广告有限公司（以下简称“北京思恩客”）、上海龙韵广告传播股份有限公司（以下简称“上海龙韵”）等。

通过游戏推广直接取得用户流量的方式，是“游戏→用户”的直接推广方式，该方式直接面向客户，省去了平台推广的环节，是游戏企业自主推广产品的一种方式。

②通过软件平台推广取得

目前，无论是电脑客户端游戏、网页游戏还是移动网络游戏，各种运营平台不断推出、更新其主打运营的游戏产品，当该平台具有一定影响力时，玩家往往通过该平台寻找自己喜爱的游戏产品。这种推广方式的核心在于不是将游戏直接推送给用户，而是通过软件平台的宣传间接推送给用户。目前通过软件平台推广也是取得用户流量的主要方式，尤其在移动游戏领域，软件平台推广的影响力甚至超过了直接推广取得的方式。

在个人电脑 PC 端，目前主要的游戏平台包括盛大游戏平台、腾讯游戏平台、17173 网站、4399 网站等；在移动客户端，目前主要的游戏平台包括 91 手机助手、腾讯应用宝、360 手机助手等。

③游戏设备软件前装方式取得

软件前装指用户在购买手机、游戏主机、游戏掌机等可以运行游戏产品的硬件设备时，该设备即已经安装了相关的游戏软件，无需用户下载即可进行游戏。目前这种用户流量的取得方式仍处于探索阶段，因为前装的软件并不一定符合玩家用户的偏好，也并不一定带来有效的用户流量，同时软件前装要固定支付给硬件设备生产商一定的费用，因此宣传效果存在不确定性。如果游戏企业拥有自主研发并生产的游戏硬件设备，该种用户取得方式将在一定程度上节约成本。

不论是通过软件平台，还是通过设备软件前装方式取得用户，都是间接取得

用户的方式，即“游戏→平台→用户”的推广方式。该种方式通过专业化游戏推广进行，往往具有更好的宣传效果，但需要支付给平台一定的推广成本。

（2）影响游戏用户流量的因素

影响游戏用户流量的因素非常复杂，创意新颖、内容丰富的游戏产品由于运营的不好，可能不如内容简单、容易上手的游戏产品火爆；而游戏操纵的复杂程度和游戏内容的编排也要控制在合理的范围内，既不能空洞无物，也不能过于复杂。总体来看，影响游戏用户流量的因素主要包括：

①游戏运营商本身的用户优势

目前，市场上许多大型游戏运营企业，包括腾讯、盛大、网易等，都是大型网络科技企业，其公司品牌和产品品牌均具有较高的知名度。与此同时，这些企业还会把游戏产品与其现有的明星产品（如腾讯的 QQ、微信等）相结合，利用传统优势产品所积累的用户数量提升新品游戏用户数量。因此，对于大型游戏运营商而言，其本身前期积累的用户就是影响其游戏用户流量的关键因素。

②游戏产品内容

游戏产品质量的高低，是影响用户流量的最主要因素。和商品市场一样，从整体看，质量好的商品总会比质量差的商品更受用户的欢迎。虽然好的游戏产品可能由于运行情况的差异，在获取有效用户流量方面有一定的差别，但制作粗糙、内容空洞的游戏产品一定不能在长期市场上处于领先地位。

③游戏运营情况

内容制作精良、画面效果好的游戏产品，有时并不能大范围获得用户的认可，注册玩家数量也较低，主要原因就是游戏运营情况不佳。因此，从获得游戏用户流量这个角度来看，游戏运营要比游戏产品本身有着更大的影响因素，因此游戏运营企业在整体的游戏市场的份额占比始终较高，获得游戏分成收入的大部分。通过因地制宜、因时制宜的游戏运营模式，往往可以在短期内将一款游戏推向火爆。

④游戏产品的后续更新和推广

在游戏发布之后，如何提高用户粘性，增强玩家在游戏可持续性，也是影响长期用户流量的关键因素。许多游戏在刚刚发布时非常火爆，但随着时间的推移，由于游戏任务内容重复、消费结构不合理等因素，导致玩家纷纷离开游戏。

玩家离开游戏的行为会产生“羊群效应”，这是由于网络游戏是一种社交类娱乐方式，具有较强的群众参与性，当大量玩家参与的平台不复存在时，希望继续关注该游戏的玩家也没有足够的兴致留在游戏中。因此，如何保证游戏运营之后玩家仍然不断地参与进来，也是影响用户流量的关键所在。

综上所述，游戏引擎技术和用户流量的获取，分别是游戏开发和游戏运营领域的核心竞争力，因此，拥有产业型战略规划的游戏企业已经向开发-运营全产业链经营模式上靠近，兼顾自主研发和自主运营能力的提升。

（五）行业的市场概况及发展空间

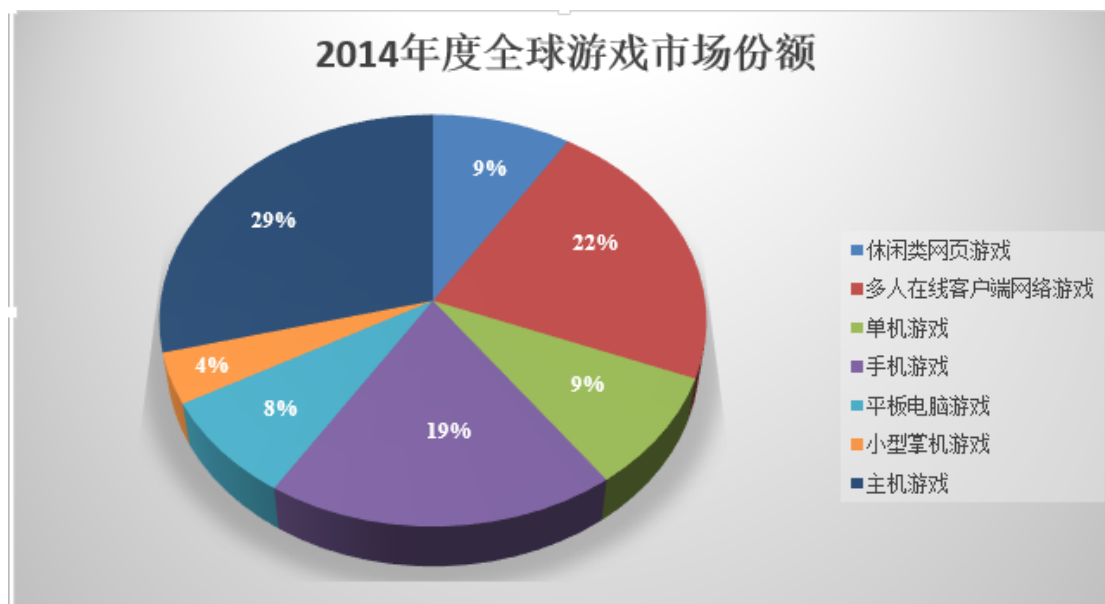
1、全球游戏行业概况

（1）全球游戏市场整体情况

近年来，多种因素共同促成了全球游戏行业的市场规模处于快速增长阶段，其根本原因在于家用计算机、手机及平板电脑、专业电子游戏设备等硬件设施计算能力的不断提升，玩家可以享受更好的游戏体验，另外的因素也在于游戏产品互动性、娱乐性的提升及大众娱乐消费观念的不断改变。根据游戏市场研究公司 Newzoo 在 2014 年下半年的预测，2014 年全球游戏市场规模将达到约 815 亿美元，较 2013 年 704 亿美元增长 15.77%，而游戏用户规模也将增长至 18 亿人。该机构还预测，从 2012 年到 2016 年之间，预计全球游戏市场的符合年增长率将为 6.7%，因此预计到 2016 年时，全球游戏市场规模将达到 861 亿美元。

从整体上看，客户端及移动网络游戏依然是全球游戏市场的主流产品。根据 Newzoo 的数据分析，2014 年度，预计在全球游戏市场中，多人在线游戏市场规模将达到 178 亿美元，同比增长 16%；休闲类游戏市场规模将达到 76 亿美元，同比增长 4%；移动网络游戏市场规模将达到 217 亿美元，同比增长 23%；从上述分析看，客户端及移动网络游戏市场在 2014 年度将占据全球游戏市场接近 60% 的市场份额。

除客户端及移动网络游戏外，全球家用主机游戏的市场规模在 2014 年度也达到 234 亿美元，同比下降约 1%，占据近 30% 的市场份额。2014 年度，按照游戏类型分类的市场规模情况如下：



注：根据 Newzoo 研究资料数据整理

从上图可以看出，2014 年度，全球游戏市场呈现出均衡发展的态势，不同类型的游戏产品均都在市场中占有一定的份额。而在我国，网络游戏长期以来均占据了超过 90% 的游戏市场收入份额，单机类游戏和主机游戏发展较慢，主要是因为我国版权问题及长期的主机游戏市场禁令所致。2014 年，国务院办公厅发布了《在中国（上海）自由贸易试验区内暂时调整有关行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施的决定》，长达 13 年的中国游戏机市场禁令正式解除。中国有大量的潜在电视主机游戏消费群体，该政策变化有望推进中国电子游戏市场与全球接轨，实现多元化的发展。

（2）全球主要游戏市场概况

根据《2013 年中国游戏产业报告》和《2014 年中国游戏产业报告》中对海外市场的研究结果，各国游戏行业规模情况如下：

①游戏产业已成为主要发达国家的重要经济产业

美国：美国游戏产业规模连续多年超过好莱坞电影业，发展速度超过电影、唱片业，成为美国最大的文化娱乐产业。2013 年，美国游戏消费总额达到 215.3 亿美元，游戏用户规模达到 2.25 亿人，用户月均游戏时间为 37.2 小时，比全球平均水平高出 13.8 小时。

法国：电子游戏产业是法国四大文化产业之一，并且其收入水平已经超过了其他三大产业（电影业、视频和音乐产业）。2012 年，法国电子游戏产业实际销

售收入达 31 亿欧元。

德国：游戏产业已经成为德国经济中最稳定的产业之一，随着市场中多维娱乐元素的出现和技术的革新，德国游戏市场将会掀起下一个热潮。2013 年，德国游戏产业实现了 19 亿欧元（约合 25.8 亿美元）的收入，较 2012 年同比增长 3.5%，超过了 GDP 的增长幅度。

英国：2012 年，英国游戏产业对 GDP 的贡献上升到 9.47 亿英镑（约合 14.5 亿美元），市场规模同比增长 4%；活跃游戏用户数量达到 3,360 万，较 2011 年增长 9%。

日本：游戏产业是日本的第一时尚娱乐产业和重要经济支柱产业，在其 GDP 中占有举足轻重的地位。2012 年，日本电子游戏市场收入 46 亿美元。

韩国：2013 年韩国新任总统朴槿惠上任以来，提出了对未来国际化《五大核心产业》的战略，游戏产业被列为发展的首位。数据显示，2013 年韩国游戏市场规模达到 117.6 亿美元，同比 2012 年增长 19.1%。

②新兴市场游戏产业发展迅速

俄罗斯：俄罗斯网络游戏市场规模 2013 年达到 11 亿美元，较 2011 年成倍增长，已经成为欧洲地区第二大网络游戏国家。据统计显示，目前，俄罗斯拥有 4,000 万网络游戏用户，占总人口（俄罗斯 1.4 亿人口）比重达 33.1%。

印度：2013 年，印度游戏产业市场收入为 3.2 亿美元，同比 2012 年增长 15.5%；据调查显示，印度家庭和工作互联网用户增长值 7,390 万，已经赶超日本成为亚洲第二、全球第三大互联网人口国家。庞大的互联网人口基数为游戏产业规模在日后的提升奠定基础。

伊朗：伊朗游戏产业是中东游戏市场的代表，拥有完善的游戏市场、游戏开发者协会、国家级游戏展览会等组织，构建起伊朗完整的游戏产业链。

拉丁美洲：基于超过 40% 的互联网渗透率，拉丁美洲游戏行业显示出巨大的发展潜力。2013 年，拉丁美洲游戏市场规模已经达到 30 亿美元，约占到全球游戏市场的 4%；市场实际销售收入同比 2012 年增长 11%，成为全球游戏消费增长幅度最高的地区之一。

2、3D 游戏将更多获得用户的青睐

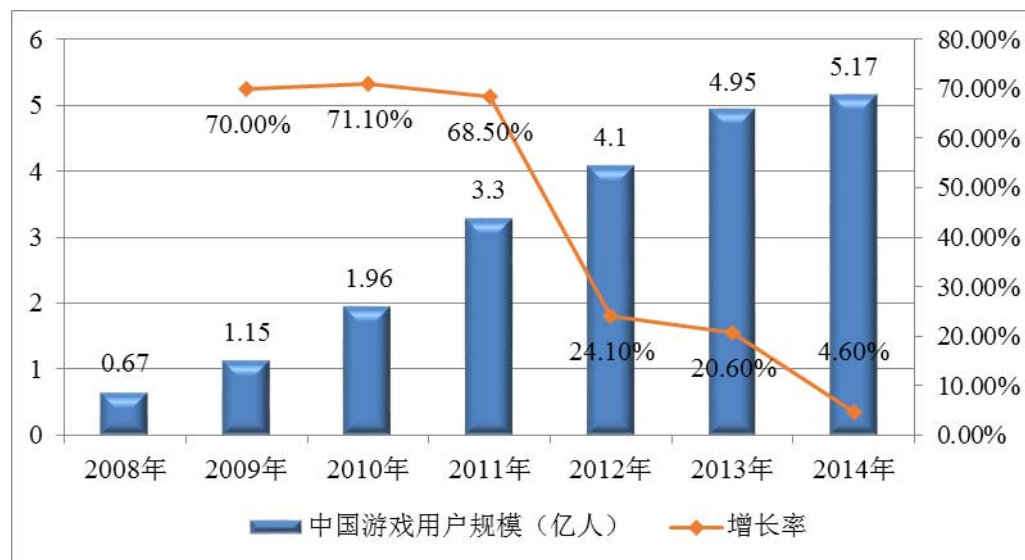
文化部发布的《2008 年中国网络游戏市场发展报告》显示，早在 2008 年，

3D 游戏在欧美市场已成为主流。随着互联网技术应用的不断创新，游戏玩家对游戏的体验度要求和对画面感官的要求不断提高，3D 游戏已经越来越多地受到用户的青睐。根据易观智库发布的《中国网络游戏用户行为研究 2012》，中国网络游戏用户在游戏画面类型的偏好上，有 60%的用户更偏好于 3D 画面。

3、国内游戏市场概况及发展情况

(1) 游戏市场的规模庞大，用户规模和收入规模均快速增长

近年来，随着我国经济发展，电子计算机和智能手机等电子产品快速普及，带动了我国游戏市场的发展。根据游戏工委、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（以下简称“IDC”）联合发布的《2014 年中国游戏产业报告》，2008 年以来，我国游戏市场的用户规模和收入规模均快速增长：



资料来源：根据 GPC IDC and CNG 提供数据整理



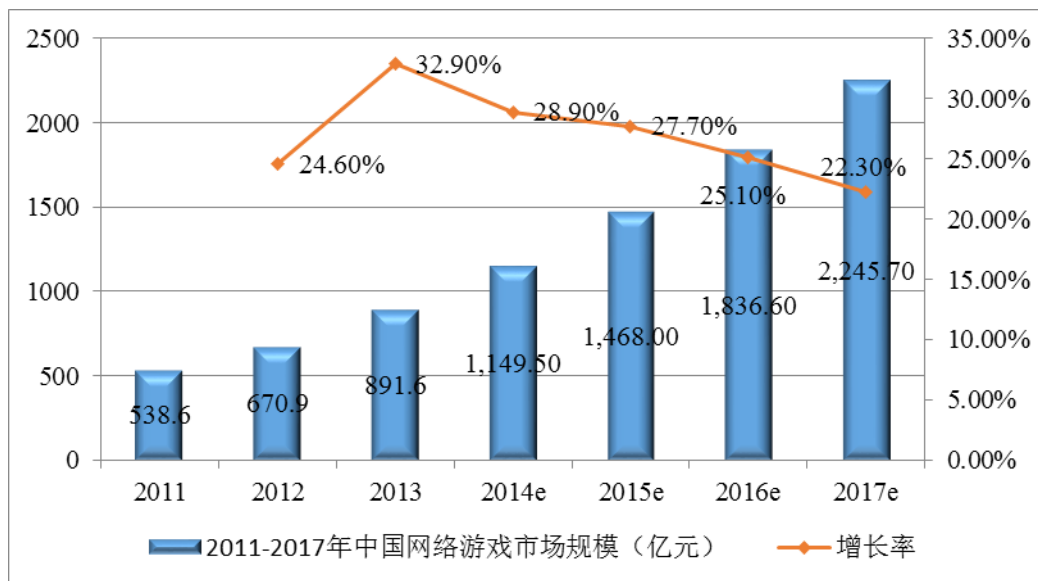
资料来源：根据 GPC IDC and CNG 提供数据整理

根据上述研究资料，2014 年，我国游戏市场用户数量约达 5.17 亿人，较 2013 年继续增长，与此同时，中国游戏市场 2014 年的实际销售收入达到 1,144.8 亿元，比 2013 年增长 37.7%，继续保持高速增长，远远超过传统的三大娱乐内容产业——电影票房、电视娱乐节目和音像制品发行。

(2) 网络游戏市场仍处在快速发展期

目前，网络游戏依然是构成我国游戏行业收入的主要部分，最近 6 年在我国游戏市场收入占比均超过了 90%，中国游戏产业规模的快速增长得益于我国网络游戏产业规模的增加。根据《2014 年中国游戏产业报告》，2014 年，我国网络游戏（包括客户端游戏、网页游戏、移动游戏和社交游戏）实现收入 1,144.3 亿元，占当年游戏市场总收入的 99.96%，其中客户端游戏占比最大。

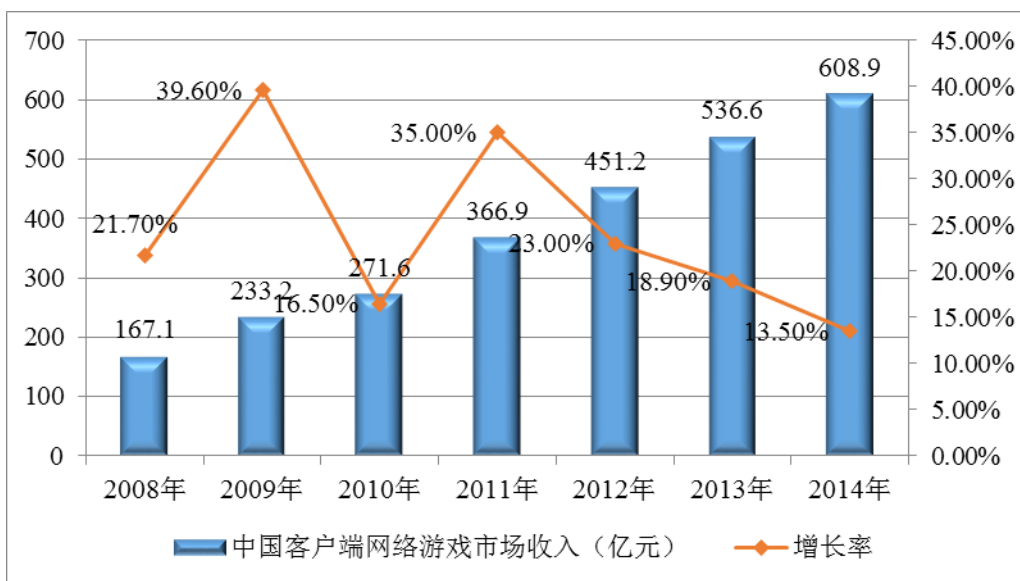
根据艾瑞咨询的研究报告，随着 PC 和移动端游戏外部条件的提升，比如网络优化和硬件设备普及率提高，更多的用户将参与到网络游戏中；同时随着人均 GDP 的增长，用户在网络游戏上的花费也进一步提高，未来整体网络游戏行业仍然会维持一定增速。因此，艾瑞咨询预计，到 2017 年，我国网络游戏市场规模将达到 2,245.7 亿元。



资料来源：艾瑞咨询

(3) 客户端网络游戏收入构成了我国游戏收入的主要部分

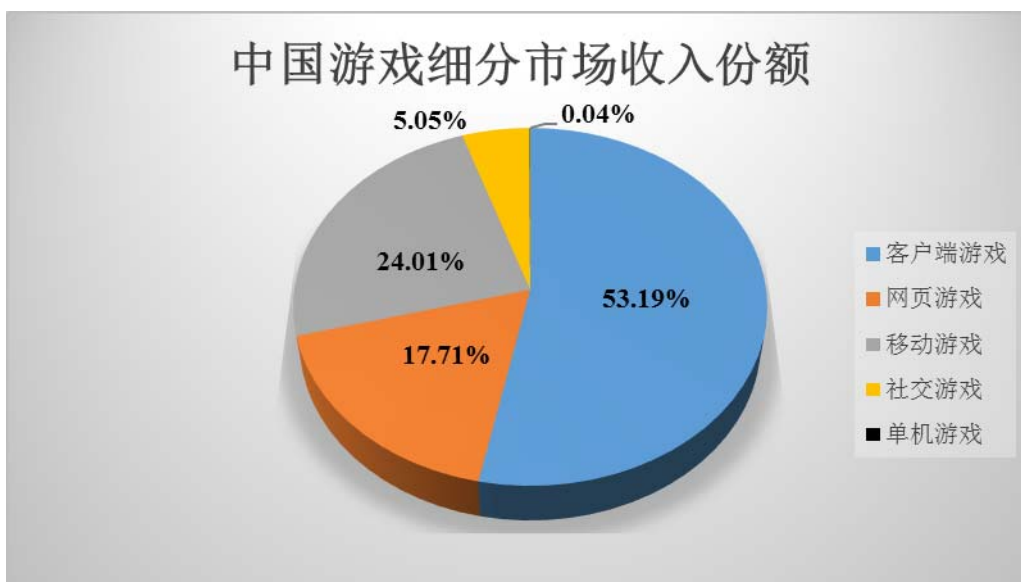
客户端网络游戏凭借其给用户带来的更加真实的游戏体验，成为玩家最受欢迎的游戏方式，同时，也带动了客户端游戏的实际销售收入增长。近年来我国客户端网络游戏收入情况如下：



资料来源：GPC IDC and CNG

根据 GPC、IDC 和 CNG 联合发布的《2014 年中国游戏产业报告》，2014 年，我国客户端游戏用户规模达到 1.58 亿人次，同时实际销售收入达到 608.9 亿元，占当年我国游戏市场总收入的 53.19%。整体上看，自 2008 年开始，客户端游戏市场规模均占据了我国游戏市场规模的 50% 以上。《2014 年中国游戏产业报告》指

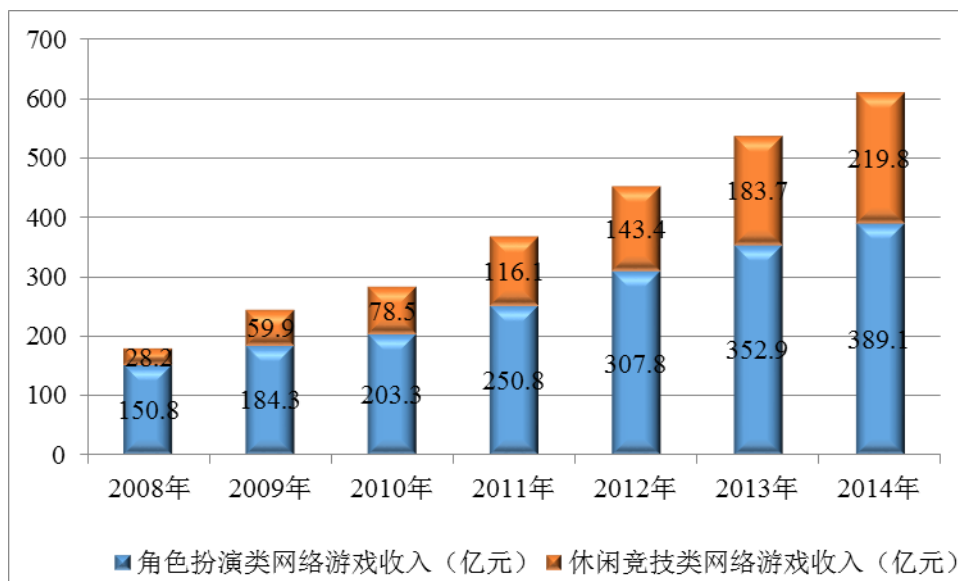
出，目前我国客户端游戏已经进入相对平稳的发展阶段，用户群体稳定，需求刚性且具有持续性，同时随着 3D 游戏画面的不断成熟，玩家生命周期长度不断提高，因此整体上处于稳定发展的态势。但从增长速度上看，客户端游戏在 2011 年度之后逐步下降，主要是由于随着智能手机和平板电脑的普及，移动网络游戏市场规模快速增长。2014 年度，中国游戏细分市场收入份额情况如下：



资料来源：根据 GPC IDC and CNG《2014 年中国游戏产业报告》提供数据整理

（4）角色扮演类（MMORPG）客户端游戏仍是受到最多玩家的青睐

客户端网络游戏是我国游戏产业收入最主要的构成部分，客户端网络游戏总体上分为角色扮演类（MMORPG）游戏和休闲竞技类游戏。两类游戏占客户端网络游戏的市场份额情况如下：

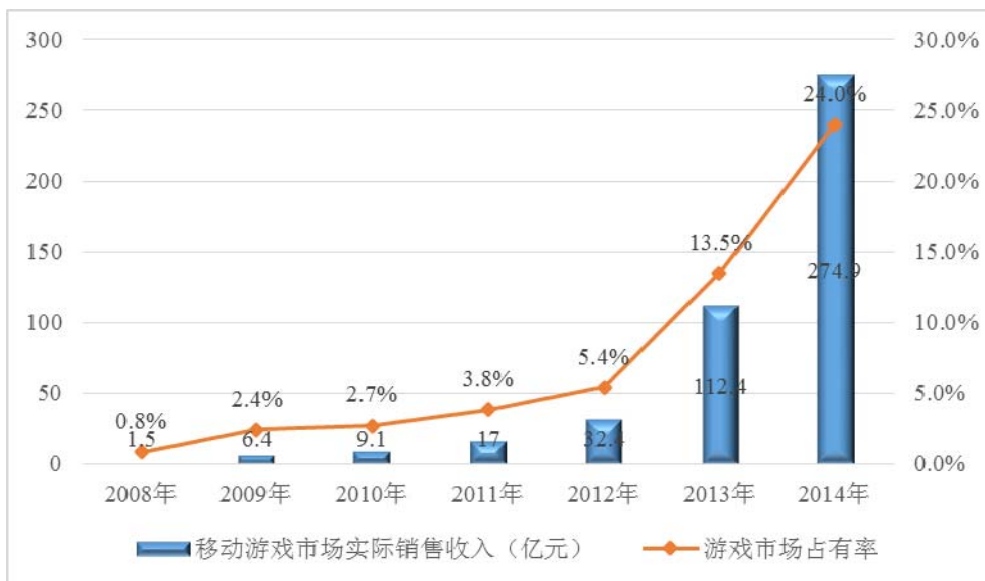


资料来源：根据 GPC IDC and CNG《2014 年中国游戏产业报告》提供数据整理

自 2008 年以来，角色扮演类游戏收入仍然呈现快速增长的态势，与整体客户端游戏收入的增长趋势基本一致，同时，角色扮演类游戏仍然占据了大部分客户端游戏的市场份额。2014 年度，角色扮演类游戏收入占客户端网络游戏总收入的 63.90%。

(5) 移动游戏市场增长势头迅猛

2013 年，是我国移动游戏行业爆发增长的一年，随着智能手机技术的快速发展以及移动网络高速化进程的加快，移动游戏带给用户的体验程度不断提高，因此移动网络游戏市场增长迅速。2013 年，中国移动游戏用户数量约达到 3.1 亿人，比 2012 年增长了 248.5%。随着用户数量的增长，移动网络游戏市场的实际收入和市场占有率也在提高，2008 年至 2013 年移动游戏实际销售收入和市场占有率如下图所示：



资料来源：根据 GPC IDC and CNG《2014 年中国游戏产业报告》提供数据整理

从 2013 年开始，随着我国智能手机的普及和 3G、4G 移动网络技术的发展，手机和平板电脑已经成为了新兴的大众化娱乐方式。相应地，移动游戏市场增长迅猛，为我国游戏企业带来了新的发展机遇。2013 年度，我国移动游戏市场规模较 2012 年增长 246.9%，2014 年较 2013 年增长 144.6%，均实现了高速增长。预计 2014 年以后，随着移动游戏设备不断专业化、移动网络技术不断发展，移动游戏市场规模将继续保持高速增长态势。2014 年度实现的移动游戏收入中，移动网络游戏占比为 78.3%，相比于 2013 年度 68.2% 进一步提高。

(6) 国内主机游戏发展具有潜力

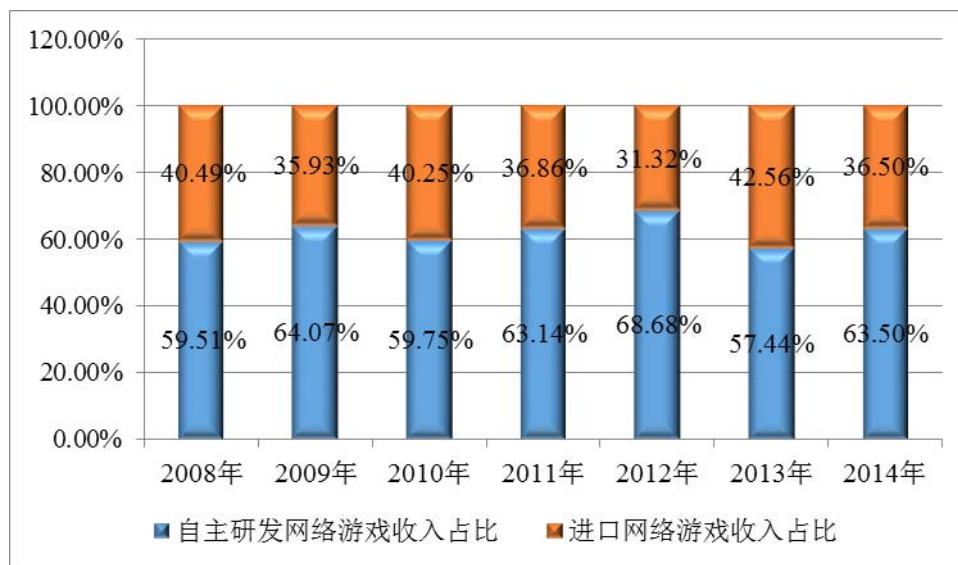
在我国，主机游戏发展并不顺利，2000 年文化部等七个部委联合下发的《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》让国内的主机游戏市场转入地下。但从全球市场来看，主机游戏需求非常旺盛，根据期刊《IT 时代周刊》数据显示，全球游戏行业市场价值为 704 亿美元，其中主机游戏市场规模约为 254 亿美元，其在全球占比高达 36.08%，而 Newzoo 在 2014 年度的统计结果中，主机游戏占游戏类市场规模的比例也接近 30%。

2014 年 1 月，国务院发布通知，调整上海自贸区内相关行政法规和行政审批或准入特别管理措施目录，明确规定允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售，这意味着我国长达 13 年的游戏机禁售规定正式解除。根据《2014 年游戏产业报告》，主机游戏在中国的用户基数庞大，同时智能电视销售量近年来以 60%

的年增长率快速增长，将成为带动主机游戏市场发展的基础；除此之外，我国网络环境不断成熟，随着“宽带中国”战略的实施，将为游戏主机和智能电视的联机要求、大容量内容下载和云游戏提供网络环境保障。因此，可以预见，主机游戏更多地受到中国玩家的关注，包括发行人在内的多家游戏公司已经开始进行主机游戏内容及相关产品的研发。

（7）我国自主研发游戏已成为市场主流

根据《2014 年中国游戏产业报告》的统计数据，自 2008 年以来，我国自主研发网络游戏收入保持了快速增长，同时，在我国网络游戏市场的收入结构中，自主研发的网络游戏收入占比始终超过进口游戏，并且从近年来的趋势看，这一比例已经达到稳定。这说明，我国自主研发的网络游戏产品已经成为市场的主流。



资料来源：根据 GPC IDC and CNG《2014 年中国游戏产业报告》提供数据整理

2014 年，我国自主研发的网络游戏市场的销售收入为 726.6 亿元，比 2013 年增长了 52.5%，占我国网络游戏市场实际销售收入的 63.50%。

综合以上七个方面，可以总结出中国游戏市场的总体情况，即：

- ①游戏产业是文化产业的重要组成部分，市场规模增长速度较快；
- ②在我国，网络游戏收入构成了游戏产业收入的最主要部分（平均贡献了超过 90%的收入份额），而其中客户端网络游戏收入超过了网络游戏总体收入的一半，已经进入了稳定发展的通道；
- ③角色扮演类客户端网络游戏仍然是目前我国市场规模最大的游戏品种，是

游戏市场的主要收入来源;

④移动游戏在 2013 年以来呈现快速发展趋势,市场规模和市场占有率不断提高,未来这一趋势将得到延续;主机游戏随着政策管辖的放开,以及网络环境的不断改善,未来将与国际上主机游戏的发展趋势相迎合,迎来发展的机遇期。

⑤在游戏开发和创造方面,目前我国自主研发的游戏已经成为了国内网络游戏市场的主要构成并预期将长期保持稳定。

4、我国 3D 网络游戏的市场概况

由于 3D 网络游戏要求较高的技术研发水平,研发投入资金量较大,因此在我国,专业化 3D 网络游戏研发公司较少,但从游戏类型上看,大型客户端网络游戏中,随着 3D 技术在生活中的不断普及,3D 游戏的数量增长较快。根据新浪中国网游游戏排行榜 CGWR 的统计,在 2013 年中国受欢迎网络游戏排名前 15 名的游戏中,共有 14 款 3D 客户端网络游戏。

欧美、日本等发达游戏市场,3D 游戏早已成为主流。随着客户端游戏画面 3D 化的普及,我国 3D 游戏也正在逐步取得市场主流地位。游戏工委和 IDC、CGN 联合发布的《2011 年中国游戏产业报告》显示:未来随着 3D 引擎功能更加成熟、显卡技术的升级、大屏显示器普及等因素,3D 游戏将进一步蚕食客户端网络游戏市场。从某种程度上看,客户端游戏将带动网络游戏 3D 趋势的发展。

从市场总体情况看,我国 3D 游戏的发展情况表现在以下方面:

(1) 玩家的喜好决定了网络游戏 3D 化是大势所趋

与 2D 游戏和 2.5D 游戏相比,3D 游戏的画面更加真实,操作更加灵活,玩法更加丰富,大多数用户也更偏好 3D 游戏。易观国际发布的《2012 年中国网络游戏用户行为研究》显示,偏好 3D 网络游戏的用户占比为 60%,偏好 2D 游戏和 2.5D 游戏的用户占比则分别为 17%和 23%。

(2) 客户端游戏 3D 化趋势明显,带动整体游戏画面的改良

从目前已经发布运行的客户端游戏上看,3D 游戏的数量越来越多,这主要是由于客户端游戏整体性强,游戏功能强大,能够带给玩家更换的游戏体验,在这个基础上,通过融入 3D 技术使画面更加真实和唯美,将成为未来客户端游戏的优势。根据游戏工委、IDC 和 CNG 联合发布的《2013 年中国游戏产业报告》的描述,援引太平洋游戏网的观点:“如今习惯 3D 大作的玩家回过头来很难再

接受 2000 年前后的游戏。随着科技技术的进步，人的审美与无形之间的要求也在不断地提升，再别说什么游戏内涵胜过一切，游戏的画面永远是游戏的第一体验。一个连画面都无法满足当下消费者的游戏是无法生存下去的。”

随着客户端游戏 3D 化的普及，各大游戏开发商更加注重于高品质画面技术的积累，用户对于游戏 3D 画面的要求也越来越高，从而带动了 3D 网页游戏和 3D 移动网络游戏的发展。《2014 年中国游戏产业报告》也显示，网页游戏研发也将广泛应用 3D 技术，实现差异化竞争；而 2014 年以来，多家游戏开发商已经推出了 3D 移动网络游戏抢占市场先机。从上述观点和目前游戏市场的情况看，未来网络游戏中 3D 游戏将会成为主流。

（3）玩家的电脑配置和网络质量水平不断改善

为承载优质的画面、操作和玩法，3D 游戏需要进行更大规模的程序运算和数据传输，对电脑配置和网络质量的要求高于 2D 游戏和 2.5D 游戏。目前，我国玩家的电脑配置和网络质量的整体水平提升较快，为玩家广泛参与 3D 游戏提供了重要的硬件基础，具体表现在：

①我国网民拥有的电脑配置不断提高

IT 新技术层出不穷，同等价位的个人电脑配置提升迅速，个人电脑整体价格水平也呈不断下降，这些因素均有利于我国网民电脑配置的提升，随着电脑新型处理器运算速度的不断提高，能够稳定运行 3D 网络游戏的个人电脑将越来越多。

②我国网络带宽基础设施不断完善

2010 年 3 月工业和信息化部、国家发改委等七部委联合印发的《关于推进光纤宽带网络建设的意见》提出：我国要大力建设光纤到户工程，并要求各部委予以配合、大力扶持。工业和信息化部 2011 年 12 月的全年工作会议提出：2012 年将以惠民生、降价格为目标，推动宽带建设，计划到 2015 年城市家庭带宽达到 20M，农村家庭达到 4M。

截至 2014 年 10 月，我国固定互联网宽带接入用户总数超过 2 亿户，8M 以上宽带接入用户占比达 36.6%。

目前三大电信运营商均对光纤宽带网络建设工程进行了大规模投资，并将宽带业务作为主要竞争领域。宽带上网资费总体呈现下降趋势，用户购买高质量带

宽的能力增强。

光纤宽带网络普及后，网民上网速度将实现飞跃式提升，从而促进 3D 游戏的普及。

（4）精品 3D 游戏供应将不断增加

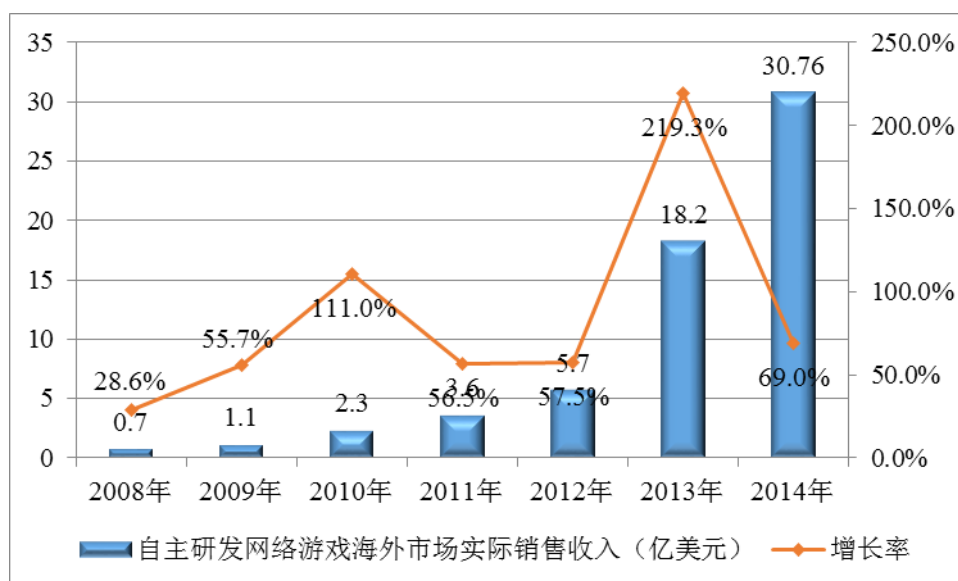
长期以来，我国自主研发的精品 3D 游戏数量较少，但随着国内具备 3D 网络游戏开发能力的游戏企业的不断创新，其开发技术特别是 3D 引擎技术日渐成熟，并正在开发多款精品 3D 游戏，产品陆续推出之后，游戏市场中精品 3D 游戏数量将增加，可以满足玩家对游戏的不同需求。目前，国内市场上精品大型客户端 3D 游戏已经初具规模。

综上所述，随着用户电脑配置和网络质量的改善，以及适合国内玩家的精品 3D 游戏增加，将给玩家带来全新的 3D 视觉体验，同时，客户端游戏作为引领我国 3D 游戏的主要品种，随着玩家对视觉画面要求的提高，将从一定程度上带动网页 3D 游戏和移动 3D 游戏的发展。

需要补充的是，3D 游戏成为市场主流并不代表非 3D 游戏的消失。由于仍有部分用户更偏好画面简单、操作更为容易的非 3D 游戏，因此 2D 游戏和 2.5D 游戏仍将作为一个重要产品类型而长期存续。

5、国产网络游戏的海外销售情况

近年来，我国自主研发网络游戏的海外出口呈现快速增长的态势，尤其自 2013 年以来，我国网络游戏海外出口实现销售收入大幅增长。



资料来源：根据 GPC IDC and CNG《2014 年中国游戏产业报告》提供数据整理

2014 年，我国自主原创游戏海外出口的驱动因素主要表现在三个方面：第一，移动游戏出口推动产业发展；第二，产品本地化速度明显提升；第三，海内外游戏企业交流频繁。

我国原创游戏的海外出口在近年来保持快速增长的原因，除了网络游戏整体规模和产品质量不断提高之外，另外一个原因是更多的企业不再局限于简单的授权出口模式，而开始尝试多种模式。国内公司建立子公司海外直接自主运营成为更多公司的选择，同时并购也将成为海外拓展的重要手段。

未来，随着国内游戏市场竞争愈加激烈，海外市场将成为国内公司的必争之地，各家游戏公司将会推出差异化产品，并通过包括独立自主运营在内的多种方式进行游戏海外出口，从而实现中国自主研发网络游戏海外出口规模的增长。

（六）我国网络游戏行业的竞争状况

1、行业整体竞争格局

正如上文所述，网络游戏行业从整体上分为游戏开发和游戏运营两大类业务，开发领域和运营领域存在密切的联系，行业内主要企业也有同时从事游戏开发和游戏运营的趋势，虽然两个领域存在着不同的业务特征和财务特征，但从目前市场情况来看，游戏运营企业在游戏市场份额上占据优势，拥有核心技术优势的开发企业也在不断提升自主运营游戏的能力。

从整体竞争格局看，近年来，我国网络游戏开发和运营企业数量不断增加，与此同时在游戏运营领域传统优势企业仍然具有较大的市场份额。行业整体市场化程度和竞争格局如下：

（1）网络游戏开发领域

我国绝大多数的游戏开发商为尚未开发出产品或仅开发过一到两款产品的中小型开发商，且产品没有取得大的市场成功。这类企业在资金、人才、技术等方面均无明显优势，但运作机制灵活，在扩大产品供应、丰富产品题材等方面发挥了重要作用。

同时，我国已拥有一批实力较强的大型开发商，已经成功开发了多款游戏产品，其中部分产品有较强的市场影响力。这类企业在保障精品游戏供应，扩大行

业市场规模，提高行业技术水平层次，增强国产游戏在国际市场上的影响力等方面发挥了决定性作用。

一方面，游戏开发在技术、品牌、资金等方面有很高的进入壁垒，具备较强实力的游戏开发商数量不多；另一方面，由于网络游戏属于具有创意性的文化产品，每款精品游戏都需要有独特的创意，并且需要贴合玩家的心理，这与生产标准化产品或提供标准化服务的企业可能会在某一领域形成垄断所不同，任何企业都难以对创意进行独占。另外，产品开发只有做到精益求精才会取得成功，开发一款精品游戏需要投入大量时间和资源，任一游戏企业都难以垄断游戏开发市场，我国尚无企业在游戏开发市场取得垄断地位，市场集中度不高。因此，游戏开发领域的竞争主要是一批具备较强实力的游戏开发商之间的竞争。

曾经入选国家新闻出版总署和游戏工委联合评定的 2010 年度“中国十佳游戏开发商”情况如下：

公司名称	自主开发的代表性作品	在十佳游戏开发商中的排名
完美世界	《完美世界》、《诛仙》系列	1
腾讯	《QQ 平台游戏》、《英雄联盟》	2
盛大	《传奇世界》、《热血传奇》	3
搜狐畅游	《天龙八部》	4
网易	《梦幻西游》、《大话西游》	5
麒麟网	《成吉思汗》系列	6
巨人	《征途》系列	7
金山	《剑侠情缘》系列	8
本公司	《航海世纪》、《九阴真经》	9
蓝港在线	《西游记》、《东邪西毒》	10

（2）网络游戏运营领域

①市场参与者较多

游戏运营市场主要有以下几类参与方：一是拥有用户资源和网站流量的互联网企业，这类企业通过代理运营或联合运营网络游戏以实现盈利或拓展盈利来源，是游戏运营的主要参与者，其优势在于丰富的用户资源；二是游戏开发商，不少游戏开发商也参与游戏运营，其主要优势是掌握游戏的知识产权，且开发团

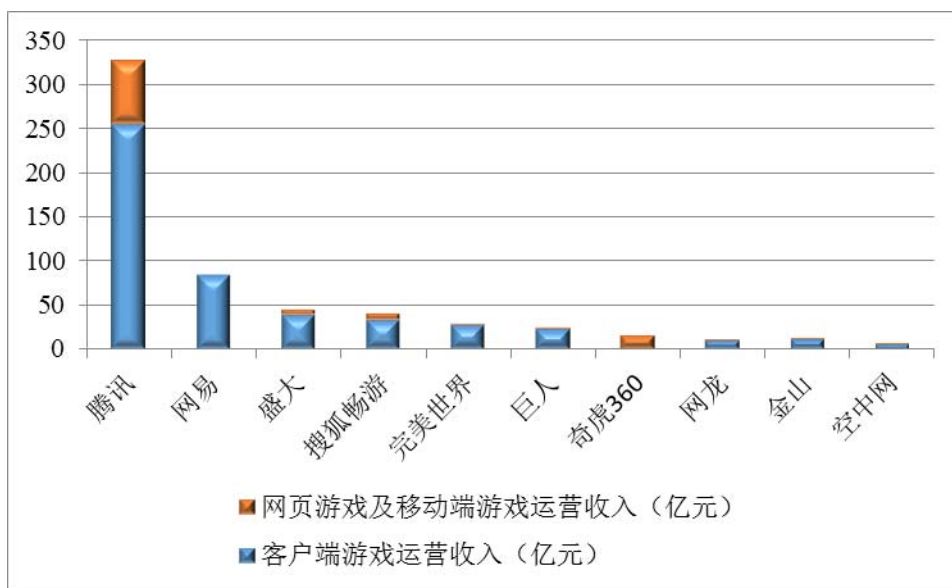
队能够为游戏运营提供最及时、最有效的支持，这类企业的重心一般还是产品开发，通过自主运营能够全面掌握市场需求，以便开发适销对路的产品；三是部分传统企业投资设立的运营企业，这类企业一般具备较强资金实力。

②游戏开发企业不断提升自我运营实力，进入游戏运营领域

正如上文所述，由于游戏运营商在收入分成上占有一定的主导地位，因此就有游戏自主开发知识产权的游戏企业正在不断通过本公司已经推出的知名游戏扩大公司在游戏市场的知名度和影响力，同时增强自身的运营实力，最终实现公司开发-运营的一体化经营模式，从而提升企业的盈利能力，降低收入来源的不确定性。

③市场集中度较高，主要游戏运营商以代理运营为主，同时拥有自主研发的实力

目前，我国游戏市场运营商的市场集中度较高，主要集中在几个大型游戏运营企业，2013 年度，国内运营商游戏运营收入前十名企业的情况如下：



数据来源：艾瑞咨询

上述运营商 2013 年游戏运营收入合计 686.7 亿元，占 2013 年我国网络游戏市场营收总收入超过了 80%，主要收入来源为客户端游戏运营。除上述企业外，发行人 2013 年度实现游戏运营收入 6.66 亿元，排名全国前列。

游戏运营市场集中度较高的原因主要有：第一，作为网络游戏的“卖场”，游戏运营平台可以运营多款游戏产品，同时可以有针对性的推广部分特定开发商的游戏产品，因此，由于游戏运营需要积累一定的客户资源，优秀游戏开发商往

往选择把产品运营权利授权给大型游戏运营平台；第二，我国互联网各应用领域均是由少数几家企业掌握着主要用户资源，如即时通讯领域的腾讯，门户网站领域的网易、搜狐，这类企业运营游戏可以利用其积累的用户资源。

④游戏运营格局在不断变化

游戏运营属于互联网行业的具体应用，而互联网行业的竞争格局变幻莫测，因此游戏运营格局也在不断变化。优秀互联网企业陆续加入游戏运营阵营，如百度、奇虎 360 等；互联网行业总是在不断诞生新的应用领域（如近几年诞生的微博、移动客户端的微信等），以及移动互联网的崛起，从中诞生的新企业，会成为游戏运营的潜在进入者；部分游戏开发商在运营市场的影响力也在不断增强。这些现象均会导致游戏运营格局在不断调整 and 变化。

（3）网络游戏市场竞争的发展趋势

①产业型公司向全产业链经营模式迈进

从整体上看，游戏开发和游戏运营企业的边界越来越模糊，一方面，早期以游戏开发为主的企业不断提升自主运营的实力，期望占据更大的市场份额；另一方面，传统运营企业也在不断提升自主开发的能力，以应对激烈竞争的游戏运营市场。游戏自主开发和自主运营的不断整合，形成游戏开发-运营全产业链经营模式，将是未来行业发展的趋势。

优秀的游戏运营平台需要有优质的游戏产品，才能将用户资源转化为商业价值，目前，各运营平台纷纷加强了对高品质游戏运营权的争夺，随着新的优秀游戏运营商不断产生，游戏运营权的争夺将更加激烈；而具备较强研发实力的游戏开发商，由于拥有所开发游戏产品的知识产权，掌握着选择游戏运营平台的主动权，因此也更加希望在游戏运营市场中占据一定的份额。

从目前情况上看，产业型游戏企业均具有一定的运营实力和研发实力，能够掌握行业上下游的产业链资源，推出质量优秀的游戏产品，同时可以通过已经具有行业影响力的运营平台，推广自身的游戏产品，实现游戏开发-运营的整体化盈利模式。

②国产游戏画面质量不断提升

根据《2014 年中国游戏产业报告》，在国内外两个市场上，我国游戏企业自主研发网络游戏的市场份额已经占据了重要地位，而且处于高速增长的状态。由

于我国市场整体游戏收入规模不断增长，玩家对游戏产品质量的要求不断提高，这将带动游戏企业在游戏引擎、画面质量、细节化处理等不断进步。可以预见，未来网络游戏市场 3D 化的趋势明显，市场对 3D 网络游戏的需求日益增加，能够开发高品质 3D 网络游戏的开发商将取得更多的市场主导权。同时，优秀的 3D 游戏开发企业也会依靠自身已经推广的游戏品牌，增强自身的运营实力。

③海外市场竞争日趋激烈

随着我国网络游戏整体质量的不断提高，国内游戏市场竞争日趋激烈，游戏企业开始关注海外市场。2014 年，我国自主研发网络游戏海外市场收入达到 30.78 亿美元，较 2013 年大幅增长 69.02%。

根据文化部发布的《2012 中国网络游戏市场研究报告》，目前我国网络游戏公司所采取的出口模式主要有 4 种：

A、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；

B、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；

C、与海外游戏运营商联合运营，并进行收入分成；

D、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。

目前，版权出口模式仍然是我国游戏企业进行海外出口的主要模式，国内企业收取一次性版权使用费和分成收入。但随着国内游戏开发商和运营商的实力不断增强，许多公司也通过直接在海外设立分公司独立运营游戏的方式进行游戏出口。近年来，我国几家具备较强产品开发能力和丰富海外市场经验的游戏开发商已在国外设立分支机构，自主运营游戏产品，如完美世界在美国、荷兰和日本，本公司在美国和俄罗斯，已组建了从事自主运营游戏的子公司。目前，本公司还在筹划在韩国设立全资子公司。自主运营能够更贴近海外市场，运营更具有针对性，有望进一步增强国产游戏在国际市场的影响力。

可以预见，随着海外游戏市场规模的扩大、国产游戏在海外市场影响力的增强、海外运营模式多样化增强、海内外游戏企业交流增加，国内游戏企业在海外市场的竞争地位将不断提高，海外市场将成为国内公司必争之地。根据《2014 年中国游戏产业报告》，中国游戏企业在海外市场的竞争中，差异化竞争仍是未

来竞争的主要策略，同时通过设立区域性子公司实现独立运营的比重将继续提升。

截至目前，本公司游戏产品的出口区域涵盖了亚洲、欧洲、北美，无论在产品出口数量，还是产品出口区域方面，本公司均有较强竞争力。

④资本运作将成为行业内的竞争常态

2013 年以来，网络游戏行业内的资本运作案例越来越多，涉及 A 股市场的资本运作案例包括游族网络借壳梅花伞登陆 A 股、任子行网络技术股份有限公司收购苏州唐人数码科技有限公司等。网络游戏行业是高科技行业，拥有技术密集型和资金密集型的特点，不论是游戏开发还是游戏运营推广，均需要公司具有一定的资金实力。而通过行业产业链上下游之间的收购完成业务布局，也成为越来越多的产业型游戏企业拓展自身业务范围的方式。《2014 年中国游戏产业报告》中也预计，选择 A 股市场进行融资的游戏企业比例将会提升。

2、同行业主要公司情况介绍

国内拥有众多的网络游戏经营企业，其中不乏腾讯、盛大游戏、巨人网络、网易、完美世界等海外上市公司，也包括掌趣科技、中青宝及昆仑万维等国内上市公司。行业内主要上市公司及拟上市公司的基本情况如下：

（1）腾讯控股有限公司（简称：腾讯）

腾讯成立于 1999 年，为香港联合证券交易所上市公司，股票代码为 0700。根据腾讯集团 2013 年度财务报告，该公司 2013 年度网络游戏业务收入 319.66 亿元，占集团业务总收入的 52.89%。

（2）云游控股有限公司（简称：云游控股）

云游控股成立于 2011 年，为香港联合交易所上市公司，股票代码为 0484。2013 年度，云游控股实现营业收入 11.83 亿元，净利润-4.75 亿元。

（3）盛大游戏有限公司（简称：盛大游戏）

盛大游戏成立于 2008 年，为美国纳斯达克交易所上市公司，股票代码为 GAME.O。2013 年度，盛大游戏实现营业收入 43.45 亿元，净利润 15.88 亿元。

（4）完美世界（北京）网络技术有限公司（简称：完美世界）

完美世界成立于 2004 年，为美国纳斯达克主板上市公司，股票代码 PWRD.O。2013 年度，完美世界实现营业收入 30.53 亿元，净利润 5.42 亿元。

(5) 畅游有限公司（简称：搜狐畅游）

畅游有限公司前身为 2002 年成立的搜狐公司游戏事业部，目前该公司独立运作，并在美国纳斯达克交易所上市公司，股票代码 CYOU.O。2013 年度，搜狐畅游实现营业收入 7.38 亿美元，净利润 2.69 亿美元。

(6) 网易公司（简称：网易）

网易成立于 1997 年，为美国纳斯达克交易所上市公司，股票代码 NTES.O。旗下广州网易互动娱乐有限公司主要从事网络游戏相关业务。2013 年度，网易实现营业收入 91.96 亿元，净利润 44.44 亿元。

(7) 深圳中青宝互动网络股份有限公司（简称：中青宝）

中青宝成立于 2003 年 7 月，为深圳证券交易所创业板上市公司，股票代码 300052。2013 年度，中青宝实现营业收入 3.24 亿元，净利润 5,954.59 万元。

(8) 北京昆仑万维科技股份有限公司（简称：昆仑万维）

昆仑万维成立于 2008 年 3 月，为深圳证券交易所创业板上市公司，股票代码 300418。2013 年度，昆仑万维实现营业收入 150,999.28 万元，净利润 43,590.64 万元。

(9) 深圳冰川网络股份有限公司（简称：冰川网络）

冰川网络成立于 2008 年 1 月。2013 年度，冰川网络实现营业收入 2.72 亿元，净利润 1.26 亿元。

(10) 厦门吉比特网络技术股份有限公司（简称：厦门吉比特）

厦门吉比特成立于 2004 年 3 月。2013 年度，厦门吉比特实现营业收入 2.77 亿元，净利润 1.59 亿元。

(11) 杭州电魂网络科技股份有限公司（简称：电魂网络）

电魂网络成立于 2008 年 9 月。2013 年度，电魂网络实现营业收入 4.71 亿元，净利润 3.04 亿元。

(12) 游族网络股份有限公司（简称：游族网络）

游族网络成立于 2009 年 6 月，为深圳证券交易所中小企业板上市公司，股票代码 002174。2013 年 1-8 月，游族网络实现营业收入 3.95 亿元，净利润 1.62 亿元。

除上述 12 家公司外，国内知名游戏企业还包括巨人网络、久游网、掌趣科

技、上海三七玩等。

同行业上市公司具体比较分析详见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十一、盈利能力分析”。

（七）进入本行业的主要壁垒

1、技术壁垒

网络游戏技术涵盖通信学、互联网科学、计算机图形学等多个学科，涉及客户端引擎技术、服务端引擎技术、游戏开发工具等游戏开发技术，以及版本发布技术、计费支付系统技术、运营管理工具等运营维护技术。

掌握上述核心技术是进行网络游戏开发的基础。未掌握相关技术，无法进行游戏产品开发；技术不合格，会导致游戏运行时频繁出现程序错误或发生重大程序错误事件，严重影响玩家的体验感，造成用户大量流失；新奇、复杂、与时俱进的游戏内容需要与之相对应的技术去实现，如果技术不够成熟和先进，会对开发人员的游戏内容创新造成很大局限，从而限制了游戏的品质。

除此之外，在游戏运营过程中也需要一定的运营方法，才能保证玩家用户不会流失，而这些方法需要拥有丰富运营经验的人员和运营系统去实现。同时，3D网络游戏开发技术更为复杂，有着更高的技术壁垒。关于游戏开发和游戏运营的核心技术详见本招股说明书本节之“二、公司所处行业的基本情况之（四）行业内企业的核心竞争力”的相关内容。

2、资金壁垒

网络游戏行业是资金密集型行业，无论是研发环节还是运营环节，均需投入大量资金。

在产品研发环节，拥有性能良好的游戏引擎是进行网络游戏开发的基础，自主研发游戏引擎是项复杂的系统性工程，开发成本很高，而购买游戏引擎需要支付大额一次性版权使用费及后续使用费；游戏产品开发过程涉及设计、制作和测试等诸多环节，耗用时间较长，开发周期通常都在1年以上，且行业高端人才短缺，人力成本很高。若开发3D网络游戏，其开发周期更长，且精通3D引擎技术的人才更加短缺，在没有技术和人才储备情况下，资金需求非常巨大。

在产品运营环节，游戏企业需要在购买运营服务器、电信带宽等运营环境搭

建方面投入资金，另外，市场推广及广告宣传也需要大量资金投入，特别在无用户、品牌和运营渠道等资源积累的情况下推广游戏产品，推广成本更高，资金需求更大。

3、人才壁垒

网络游戏行业是个非常专业和细分的行业，自身有着显著的行业特征，对人才的专业素质要求非常高，通用型人才未经专业培训，难以胜任游戏开发工作。而网络游戏是个新兴的朝阳产业，产生时间较短，我国尚未建立起完善的网络游戏人才培养体系，目前具备较强研发实力的开发商一般依靠自身的培养体系，将通用性人才培养成网络游戏专业人才，新进入者则不具备这样的能力。专业人才的稀缺构成了行业进入的主要壁垒。

4、品牌壁垒

经过十几年的发展，我国网络游戏市场的产品数量大幅增加，同时玩家数量也大幅增加，由于网络游戏，尤其是大型客户端网络游戏整体剧情和游戏结构均比较复杂，同时具有较强的互动性和社区属性，玩家在挑选游戏时一般更倾向于选择熟悉的、知名的游戏开发商开发的产品，或者根据知名的游戏评选机构的评选结果来选择排名靠前的游戏。因此知名游戏开发商推出新产品时，能够得到玩家更多的关注，容易取得成功。而新进入者不仅需要付出更多的推广成本，成功推出新产品的可能性也大大降低。

5、运营渠道壁垒

游戏代理商运营一款游戏产品时，需要承担版权使用费、购买服务器和电信带宽、产品推广支出、运营人员薪酬等大量前期成本，如果代理运营的产品无法取得成功将损失巨大。另外，新入行的游戏开发商抗风险能力较差，一旦停止经营，将导致其开发的游戏产品无后续更新版本推出，失去网络游戏的核心价值。因此为了规避产品风险，游戏代理商在选择游戏产品时，倾向于选择熟悉的游戏开发商开发的产品，新进入者难以获得游戏代理商认同。

（八）影响本行业发展的有利因素和不利因素

1、有利因素

(1) 行业盈利模式清晰，用户基数庞大

拥有清晰的盈利模式对互联网应用行业而言至关重要，部分互联网应用行业目前尚无十分成熟的盈利模式，较大程度地影响了行业的发展壮大。网络游戏拥有按道具收费、按时间收费、游戏内植入广告等盈利模式，这些盈利模式已得到广大用户的认同。根据游戏工委、IDC 和 CNG 联合发布的《2014 年中国游戏产业报告》，2014 年度，中国游戏市场用户数量达到 5.17 亿人，较 2013 年增长 4.6%，实际销售收入达到 1,144.8 亿元，比 2013 年增长 37.7%。

(2) 互联网行业巨大的发展潜力蕴藏着广阔的市场空间

①网民规模的增长空间巨大

联合国国际电信联盟的统计数据显示，2014 年全球网民数量预计超过 30 亿人，同时 3G 网络已经覆盖全球半数人口。

在我国，CNNIC 发布的第 34 次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至 2014 年上半年，我国互联网网民总体规模达 6.32 亿人次，2014 年上半年共计新增网民 1,442 万人，互联网普及率为 46.9%，较 2013 年底提升了 1.1 个百分点。

可见，无论是全球网民数量还是我国网民规模，均有巨大的增长空间。

②我国网络质量的改善速度加快

国家信息化专家咨询委员会、北京市信息化专家咨询委员会和社科文献出版社联合发布的《2011 年中国信息化蓝皮书》显示，2010 年我国宽带上网平均速率位列全球 71 位。为改善网络质量，我国已开始大规模建设光纤到户工程，提高宽带基础设施建设。2013 年 8 月，国务院印发《“宽带中国”战略及实施方案》的通知。根据上述实施方案的通知，预计到 2015 年末，城市宽带接入能力将达到 20Mbps，农村宽带接入能力达到 4Mbps，2020 年，城市宽带接入能力将达到 50Mbps，农村宽带接入能力将达到 12Mbps。预计未来几年，上网速率将得到飞跃式提升。

网民规模的增长和网络质量的改善，将为网络游戏产业的飞速发展提供良好的契机；另外，网络质量的显著改善能够极大地促进 3D 网络游戏的普及。

(3) 各级政府大力推动网络游戏产业发展

作为中国文化创意产业的重要组成部分，网络游戏产业具有高附加值、高流

通及高成长的特点，并且网络游戏产业以创意为源头，以内容为核心，基本不消耗物质资源或者只是消耗很少的物质资源，堪称“低碳产业”。在国家大力发展低碳经济的环境下，网络游戏产业作为典型的低碳经济产业受到各级政府的大力支持，可以预见国家大力发展低碳经济将给网络游戏产业带来新的发展机会。

中共中央、国务院及各下属部委发布了《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》、《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》、《文化产业振兴规划》、《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》等产业政策，以及数十个省、市级政府先后出台的网络游戏产业扶持政策，对网络游戏产业均提出了强有力的政策支持。

2013 年 8 月，国务院印发《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》明确提出，要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业。经济结构转型，促进消费升级的大环境有助于我国游戏出版产业的发展。

2014 年 3 月，国务院印发《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》，提出在文化产品方面加快实现由“中国制造”向“中国创造”的转变，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程。近年来，国家先后出台政策性文件支持文化产业的发展，有助于网络游戏行业进入快速发展的通道。

（4）主管部门加大力度规范游戏产业，推动行业健康可持续发展

作为网络游戏产业的引导者和监督者，政府主管部门的监管对网络游戏产业的健康发展有着重要作用。

立法监管方面，相关部门先后出台了《关于网络游戏发展和管理的若干意见》、《关于规范进口网络游戏产品内容审查申报工作的公告》和《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》等规定，并于 2010 年出台了我国第一部专门针对网络游戏的部门规章《网络游戏管理暂行办法》。这些政策法规对网络游戏行业中部分企业的不规范行为，以及不法分子对网络游戏企业和游戏玩家的侵权行为，均起到了较强的抑制作用。

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

（5）三网融合将给网络游戏产业更多的发展契机

三网融合是指电信网（以移动通信网、固话通信网为主）、广播电视网（以有线电视网为主）、互联网的相互融合发展，实现三网互联互通、资源共享，在同一个网络上实现语音、数据、图像的传输。2010 年初国务院常务会议决定加快推进三网融合，并制定了阶段性目标：2010-2012 年重点开展广电和电信业务双向进入试点，探索形成保障三网融合规范有序开展的政策体系和体制机制；2013-2015 年，总结推广试点经验，全面实现三网融合发展，普及应用融合业务。

目前，我国网络游戏的绝大部分市场规模还是来自基于互联网的游戏平台。

随着移动互联网的发展和 3G、4G（第三代和第四代移动通信技术）建设的全面铺开，移动通信网和互联网的融合实际上已基本形成。终端设备方面，智能手机和平板电脑日渐普及，终端设备技术也在不断升级，负载能力将显著提升，从而催生了网络游戏的另一新兴平台——移动网络游戏平台。

从更长远来看，广播电视网与电信网和互联网的融合是必然趋势，苹果、谷歌等厂商已发布了互联网电视机，随着传输网络和终端设备的相继成熟，广电网网络游戏平台也将会形成，而与之配套的电视主机游戏设备及游戏软件将迎来更大的发展。

2、影响行业发展的不利因素

（1）网络游戏产品同质化严重

许多游戏开发商过度追求短期利益，采用“短、平、快”（开发周期短、内容平淡、快速投入营运）的急功近利开发策略，热衷于“模仿”、“抄袭”，市场上某款产品一旦取得成功，就迅速跟进，开发同质化、同类型的产品，比如，我国以战争为题材的“三国”系列游戏产品超过了 100 款。近年来，随着移动网络游戏的快速发展，许多小型游戏开发企业为追求短期利益，密集推出大量同质化移动网络游戏产品，造成行业内游戏开发企业的淘汰率过高。

产品同质化导致我国网络游戏市场产品数量繁多但精品数量较少，影响了游戏用户的体验感，不利于用户规模的进一步扩大。不仅“模仿”、“抄袭”者无法做大做强，还打击了其他游戏开发商的创新意愿，不利于我国游戏行业整体自主开发能力的进一步提升。产品同质化已成为影响我国网络游戏行业健康发展的首要不利因素。

（2）侵权行为影响了网络游戏产业的发展

“外挂”和“私服”损害了网络游戏开发商或代理运营商的知识产权，“盗号”则侵犯了用户的虚拟财产权益，并影响了网络游戏产业的健康发展。虽然主管部门早已明确网络游戏“盗号”、“外挂”、“私服”等行为属于违法行为，并且采取专项行动予以打击，企业也通过技术、法律等手段积极应对，但依然有不法分子在利益的驱使下从事这些侵权行为。

（3）专业人才缺乏

网络游戏是一个年轻的朝阳产业，目前开设网络游戏专业的高校很少，毕业生数量有限，且高校培养的毕业生实用性有待提高，高校培养模式尚不能为游戏行业提供有力的人才支持。社会培训机构从事的网络游戏人才培养，由于师资不专业、教育设施不规范、学员基础较差，以及培训机构过于看重短期利益，其培养的人员也很难担当重任。

具备较强实力的公司一般都拥有内部人才培养体系，但内部培养模式仅能在一定程度上满足公司自身需求，对于中小型网络游戏企业而言，自己培育人才尚不现实。

可见我国尚未建立起完善的网络游戏人才培养体系，人才短缺依然是发展网络游戏行业面临的主要瓶颈。

（4）移动网络游戏领域发展有失规范

由于移动网络游戏领域发展速度快，因此在发展中存在不规范的现象，比如行业中存在商业欺诈行为，商务合同不够规范，对外宣传过程中部分游戏企业夸大游戏运营数据，缺乏自我约束力，用户信息存在泄漏的情况。部分游戏开发商甚至存在在游戏中故意设置陷阱，嵌入大量广告弹出及木马程序，坑蒙用户钱财等恶劣行为，这些违法行为都严重影响了用户对移动网络游戏的看法和印象，制约了产业健康、持续的发展。

（九）行业的周期性、区域性、季节性

1、行业的周期性特征

网络游戏行业受经济周期的影响很小。网络游戏定位于大众化娱乐，与旅游、看电影、KTV 等休闲娱乐方式相比，网络游戏属于低成本娱乐方式，用户消费

能力受经济周期的影响小；网络游戏产品内容轻松、品种多样，有利于缓解人们工作紧张或经济不景气造成的心理压力。我国网络游戏产业自诞生以来，市场规模一直保持高速增长态势。即使在 2008 年全球金融危机期间，我国网络游戏产业依然保持了 60% 以上的增长速度，充分体现了网络游戏行业受经济周期的影响较小这一特征。

2、行业的区域性特征

互联网消除了用户之间的地域性限制，游戏玩家可以通过通信网络实现互联互通，因此网络游戏行业无明显的地域性。与此同时，网络游戏又是属于精神文化娱乐层面的消费内容，相比而言，沿海发达地区的网络游戏市场更为发达。

3、行业的季节性特征

受网络游戏用户特点的影响，在传统节日和法定假日期间，网络游戏的运营收入会有所增加，但并未呈现明显的季节性特征。

（十）本招股说明书引用第三方机构报告的公开性和使用场合

机构/出版社名称	引用报告	是否公开	使用场合
艾瑞咨询	《2013 年互联网年度数据-网络游戏》、《2014 年中国网络游戏行业报告》、《2012 年中国网络游戏出口业务研究报告》	是	是艾瑞咨询出版的 TMT 行业年度系列报告，该系列报告被相关研究机构广泛引用，上市公司昆仑万维招股说明书、主流媒体评论文章等均有引用。
游戏工委、IDC 等	《2014 年中国游戏产业报告》、《2013 年中国游戏产业报告》、《2012 年中国游戏产业报告》、	是	是游戏工委等联合三家研究机构每年度发布的我国游戏行业权威研究报告，在冰川网络等公司招股说明书中引用，并被多家媒体引用
文化部	《2012 年中国网络游戏市场年度报告》	是	是文化部每年度发布的中国网络游戏市场研究报告，该报告具有较强的权威性，被广泛公开使用

机构/出版社名称	引用报告	是否公开	使用场合
易观国际	《2012 年中国网络游戏用户行为研究》	是	易观国际发布的系列研究报告，易观国际是中国互联网化市场产品中具有影响力的研究机构，其报告被行业内广泛使用
CNNIC	《第 33 次中国互联网发展统计报告》	是	是中国互联网信息中心发布的权威数据，反映我国互联网市场发展的整体状况，在行业内被广泛使用。
Newzoo	Towards The Global Games Market in 2017	是	该机构为全球知名数据研究机构

三、公司在行业中的竞争地位及竞争优势

（一）公司在行业中的竞争地位

本公司蝉联国家新闻出版总署和游戏工委评定的“2011 年度中国十大品牌游戏企业”、“2012 年度中国十大品牌游戏企业”，并在 2004、2007 和 2010 年三次入选国家新闻出版总署和游戏工委评定的“十佳游戏开发商”，同时在 2012 网游风云榜评选中获得“中国年度十佳网游公司”称号、2013 年获得“中国十大品牌拓展企业”称号、2014 年获得“金翎奖——十大移动游戏最佳品牌发行商”称号。

公司是国内 3D 网络游戏开发商，是 2010 年我国十佳游戏开发商中，以开发 3D 游戏为主要收入来源的公司；公司拥有自主知识产权的 3D 网络游戏引擎技术，该技术荣获中华全国工商业联合会科技进步二等奖、江苏省科技进步三等奖；除此之外，公司拥有 11 项专利技术，其中发明专利 1 项，实用新型专利 2 项，外观设计专利 8 项，拥有计算机软件著作权 47 项，软件产品登记证书 8 项。

公司拥有多个精品网络游戏产品。公司自主开发的《航海世纪》是我国最早的 3D 网络游戏之一；公司自主开发的《九阴真经》及其制作团队先后获得了 ChinaJoy “2011 年度金翎奖——最佳 3D 网络游戏”、“2012 年度金翎奖——最佳原创网络游戏”、“2012 年度金翎奖——最佳 3D 网络游戏”、CGWR 中国游戏排

行榜“2013 年度国产网游精品奖”、ChinaJoy“2014 年度金翎奖——玩家最喜爱网络游戏”、第六届中国优秀游戏制作人大赛（CGDA）“评委会游戏制作团队大奖（优秀奖）”、“最佳游戏原画美术设计奖（优秀奖）”等多项业内奖项。2014 年 9 月，公司推出移动网络游戏产品《太极熊猫》，获评 ChinaJoy“2014 年度金翎奖——玩家最期待移动网络游戏”、第六届 CGDA“最佳移动游戏创新奖（优秀奖）”、“最佳移动游戏关卡设计奖（优胜奖）”。

公司是国产游戏的主要出口商。公司产品《航海世纪》是我国最早出口的网络游戏之一。目前，公司多款游戏产品签约出口，出口区域达五十多个国家和地区，出口产品数量和覆盖区域均位居国内游戏开发商的前列，公司还是国内少数几家在海外市场成功自主运营的游戏开发商。基于公司为国产游戏出口作出的突出贡献，公司 7 次（每年评选一次）获得国家新闻出版总署和游戏工委颁发的“中国民族游戏海外拓展奖”。

公司拥有近 10 年的游戏运营经历，自主运营经验丰富。除自主运营外，公司通过授权运营和公司主导的联合运营的方式，与国内三十几家游戏运营商签订了合作运营协议，与国外数十家实力雄厚的游戏运营商签订了授权运营协议。2013 年以来，公司除不断推出自主研发的移动网络游戏产品之外，还不断加强移动网络游戏产品的代理发行及运营能力，推出“蜗牛免商店”移动网络游戏平台，并获评 ChinaJoy“2014 年度金翎奖——十大移动游戏最佳品牌发行商”称号。

（二）公司的竞争优势

1、核心技术优势

公司采用自主开发的方式研发数字引擎技术，其中最为关键的通用 3D 引擎技术，公司已将其应用到多款游戏产品并带给玩家良好的视觉感受。公司核心技术优势的具体表现和特点详见本节之“八、公司主要技术与研发情况之（二）核心技术情况”。

电影影像是拍摄真实世界后进行逐帧播放形成，而游戏图像不是预先录制的，是采用程序运算的方式将各用户的个性化操作以每秒数十帧的速度进行即时渲染，进而生成游戏图像，并展示于各用户的显示屏幕上，各用户看到的游戏图像是不同的，且图像是不重复的、不断延续的。公司 3D 引擎技术具备较强的拟

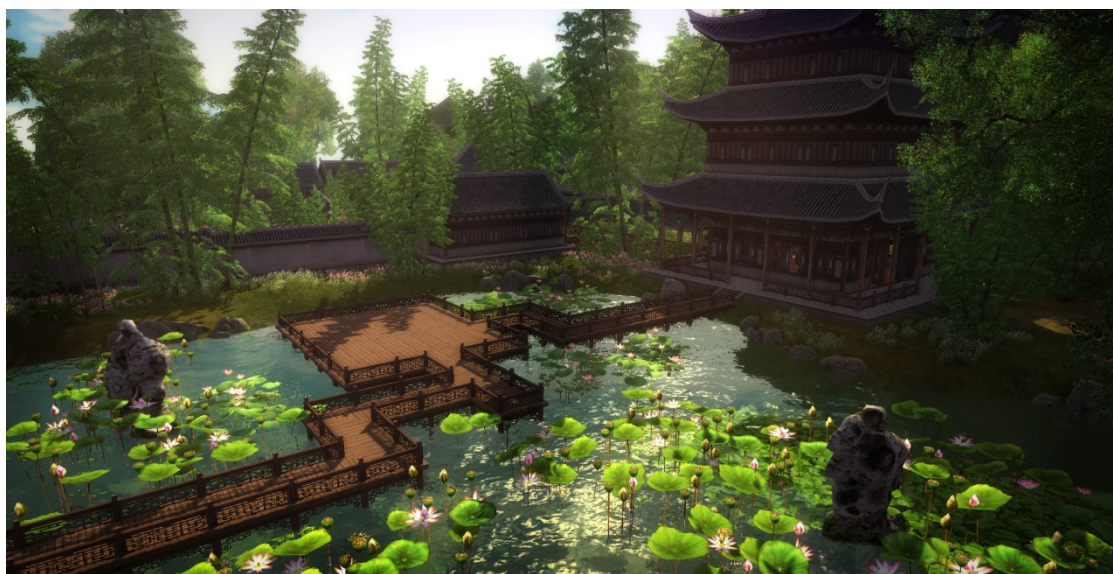
真能力，通过严密、精确、高效、稳定的程序计算，对人类真实生活环境的模拟能力达到了非常高的水平，生成图像的画质已接近“电影级”水准。以下五张图片是使用公司 3D 引擎技术开发游戏产品的图像截图（非照片）：



3D 引擎使用高动态范围光照技术形成明暗对比强烈的真实 3D 效果，使得花草可根据风力风向大小随机摆动；使用容积光照技术模拟真实的太阳光遮罩效果形成体积光；使用景深技术模拟人双眼的聚焦效果，使得聚焦范围以外的比较模糊；使用环境遮挡技术模拟光线反弹，使得场景明暗效果更加真实，立体感更强。



使用粒子降雨、降雪、线性雾、指数雾、高度雾、风向、风力、环境光、太阳光、反射光、高动态光照技术模拟真实的特殊气候场景效果。



水面的阳光反射



人物在水面使用轻功的水花效果

公司 3D 引擎技术的通用性能良好。公司研发的是可通用引擎技术，适用于开发不同的产品和提供不同的服务；且公司拥有引擎的源代码程序，可根据开发需求进行升级和改良，使得引擎的可扩充性极强。

由于公司的 3D 引擎技术完全是自主开发，因此在新产品的程序适用性上具有较强的优势。公司于 2013 年底推出的大型 3D 游戏《黑金》、2014 年 9 月推出的动作手游《太极熊猫》的引擎就是在《九阴真经》的引擎上进行的改良，公司对游戏引擎技术的积淀及跨平台通用性在提高产品质量的同时大大缩短了开发周期。

公司 3D 引擎技术不仅可以应用在 PC 客户端网络游戏，同时也可以应用在网页游戏、移动游戏中。截至目前，公司已经开发出《帝国文明》等网页游戏和《太极熊猫》等移动网络游戏。除此之外，公司还极大发挥其 3D 游戏引擎的技术优势，通过对全球著名的 CE3 引擎进行技术改良，计划于 2015 年初推出主机网络游戏《九阳神功》。

2、创新能力优势

公司一直坚持自主创新的发展战略，注重创新所带来的长期发展，而不是短期商业利益。公司一直努力营造有助于激发员工创造力的工作氛围和文化环境，对创新理念、创新方法进行宣扬以使创新文化得到传承，员工们以推出一款全新

的、受市场称赞的产品而感到自豪，并愿为之付出努力。公司自上而下已形成了勇于创新的工作氛围，“蜗牛，为梦想而生”已成为本公司最为核心的企业文化。

公司创新能力，成功开发并运营的多款游戏，在题材、玩法等方面均有一定的创新，并得到了市场的认可。同时，公司的“创新”不是对成熟产品的模仿或复制，而是融入了颠覆性的创新理念，开发的游戏在海外市场亦受欢迎，这也是公司游戏能够在海外市场广泛运营的重要原因。

2014 年，公司成为获得国家工信部虚拟运营商资格的游戏企业，将游戏业务与移动网络经营业务结合在一起，并推出了一系列“免卡”产品，在市场上引起了一定的反响。公司通过现有的“免卡”及“免商店”业务，可以让玩家实现免流量下载、免流量玩游戏、流量语音话费互转等新型移动游戏消费体验，这一系列业务创新都是公司创新能力优势的体现。

3、产品开发优势

本公司是一家拥有超过 1,000 名研究开发人员、能够同时进行多个大型项目开发的开发商，产品开发能力突出，本公司及本公司开发的产品获得了行业主管部门和知名媒体颁发的数十个奖项。

公司突出的产品开发能力，除了受益于前述核心技术、创新能力优势外，主要还得益于以下几个方面的能力：

（1）开发组织能力

公司具备强大的开发组织能力，采用独特的矩阵式研究开发组织架构，能够充分利用公司的开发资源。比如，公司一旦发现市场机会决定实施新产品开发项目，就能够快速组织人员进行游戏设计，设计完成后迅速配置开发人员组成游戏开发团队实施游戏制作；产品开发完成后，能够快速完成“开发力量的重组”，形成新的开发团队。

（2）数百人共同进行产品开发的能力

开发大型 3D 网络游戏，需要由数百名开发人员同时进行，如果采用“分散作业”的方式，不仅开发效率低，产品质量也难以保证。公司先进的引擎技术，能够承载数百名开发人员同时开发一款游戏，标准统一，相关开发人员可以相互配合，且便于复核，大幅提升了开发质量和效率。

（3）产品设计能力

公司建立了庞大的用户需求信息数据库，并具备深度分析用户需求的能力，使得设计人员可以十分精准地把握用户需求。公司能够通过制作核心玩法模型来反复推演游戏核心乐趣，能够将各种创新的策划概念用表格、图形等形式进行准确地表述，以让策划案能够被艺术和技术开发人员正确理解和执行。

另外，公司能够将复杂的策划工作进行恰当的分割，使其“模块化”，并把每个“模块”的工作都“流程化”；策划人员能够与程序人员一同开发编辑器工具，并能熟练地使用。

（4）艺术开发能力

公司艺术中心有能力高水平地把握各产品的总体艺术风格，并能够制定科学的艺术开发工艺标准，使艺术开发人员制作的具体内容与总体艺术风格高度保持一致，最终让公司产品能够带给玩家较强的视觉震撼。

由于艺术充满了创造性，因此制定艺术开发工时标准是一项难度极高的挑战。基于多年的艺术开发经验，通过不断调整、完善，公司形成了较为科学的艺术开发工时标准，能够用于衡量艺术开发人员的工作效率，对公司提高艺术开发效率产生了十分重要的作用。

（5）质量控制能力

公司建立了多层次、全方位的产品质量控制体系，包括开发项目组内部两个环节的审核，质量中心和评测中心的独立测试，商业化运营前有玩家参与的多次外部测试，以最大限度地消除产品缺陷。

公司是一家掌握了自动化测试技术的游戏开发商，拥有的自动化测试工具可以提升产品质量和提高测试效率。

（6）后续开发能力

商业化运营后，公司能够根据最新创意、玩家反馈、最新技术研究成果等情况，对在运营产品进行技术升级和后续开发，借以挽留原有用户和吸引新用户。

基于产品开发能力，公司拥有多款盈利能力较强的产品，有效降低了对单一游戏产品的依赖；掌握了运营产品的知识产权，能够避免丧失游戏代理运营权所带来的巨大经营风险，有利于公司保持经营稳定。

4、自主研发产品运营优势

作为拥有自主研发能力的游戏开发企业，公司近年来也更加注重提高游戏自

主运营的能力，并收到了良好的效果。截至目前，公司自主运营实现游戏收入已经占据了公司游戏业务收入的主要部分，同时公司品牌已经在市场上取得了一定的知名度。公司拥有完善的运营体系，在游戏开发的过程中，就已经将游戏产品的开发与各类运营工具的开发进行了对接，游戏产品开发完成时，即具备了完整的运营工具。这些运营工具有用于控制数据，有的用于展现数据，具体包括极效运营工具、运营数据分析工具、角色行为分析工具、计费应用程序等几大工具套件。

序号	工具名称	工具的特点
1	极效运营工具	主要用于精细化地控制游戏产品，使产品运营变得更加灵活，比如可以使用该工具快速地调整游戏某场景内的掉率、经验倍率，此类操作不用重启服务器，均是即时完成
2	运营数据分析工具	主要用于统一的产品数据展现，比如玩家的注册、登陆、充值等数据，以便公司及时掌握各项运营数据，判断产品运营是否异常
3	角色行为分析工具	在产品阶段，公司就已嵌入了大量角色行为采集点，在统计和分析角色行为方面具有天然优势，该工具对策划人员不断修正游戏玩法或数值模型，以及对不同时期的运营活动，均有重要的参考和引导意义
4	计费应用程序	可用于适合作游戏运营商的计费环境，与对方计费系统对接，如果合作游戏运营商未建立计费环境，该工具可直接使用，节省了大部分技术对接成本

基于上述运营工具，公司在游戏运营过程中能够及时掌握重要数据，分析数据所代表的指导意义后，对产品运营进行快速调整，获取更佳的运营效果。同时，运营系统会自动记录这些调整，存储为一条知识记录，将运营经验固化在系统中，为公司其他产品以及其他运营决策人提供运营经验参考。

总的来看，公司在自主研发游戏产品运营方面的优势主要体现在：

（1）新产品推广能力

公司的运营团队拥有丰富的游戏运营经验，在一款游戏推出之前即通过各种渠道对游戏进行宣传，同时可以有效地将游戏的亮点内容呈现给广大玩家用户，其制作的游戏宣传片内容简洁，重点突出，为游戏推广起到了重要作用。2014年9月，公司推出的移动网络游戏《太极熊猫》，在IOS平台上线一周活跃用户即超过了6万人，体现了公司新产品的推广能力。

（2）现有产品的客户维护能力

优秀的游戏运营团队不仅仅体现在将新产品成功推向市场，现有产品的后期

运营也是非常关键的，这决定了公司是否能提高玩家用户的粘性。公司拥有完善的市场运营部门和客户服务平台，对玩家在游戏行为进行跟踪，及时解答玩家提出的问题，以服务换取玩家的客户粘性。公司首款 3D 网络游戏《航海世纪》自 2004 年推出至今已经十年，该款游戏十年来平均每年为公司创造收入约 2,000 万元；此外，公司主打产品《九阴真经》正式上线至今也已经超过两年，是市场最受欢迎的网络游戏之一。

（3）多平台游戏运营能力

截至目前，公司已经推出包括客户端网络游戏、网页游戏及移动网络游戏等数十款游戏产品，在提高个人电脑端（PC 端）的游戏运营能力的同时，公司非常重视移动网络游戏的运营。公司是获得虚拟运营商资格的游戏企业，其推出的“免卡”及“免商店”游戏平台将为公司在移动端的的游戏运营提供保证。截至目前，公司“免商店”上推出的移动网络游戏已经超过 1,000 款，并在多个城市可实现免流量下载。

未来，公司将涉足主机游戏市场，为玩家用户提供更专业化的游戏运营服务。

5、海外市场优势

截至目前，本公司已有多款产品对外出口（包括已签约、尚未上线运营的产品），产品运营区域已覆盖了全球五十几个国家和地区，其中既包括北美、日韩、欧洲等成熟市场，也包括南美、中东、印度等新兴市场。

公司在海外市场运营拥有以下能力：

（1）海外市场商务拓展能力

公司是国内最早拓展海外市场的游戏企业之一，拥有超过 10 年的海外市场开拓经历，积累了丰富的经验，包括寻找优质游戏运营商的方法、进行商务谈判的技巧、巩固双方合作关系的策略等方面。

（2）产品本地化能力

由于不同国家和地区的语言、习俗、玩家喜好等文化背景存在巨大差异，因此只有经过良好本地化开发的游戏产品才能在海外运营成功。公司具备强大的产品本地化能力，能够将公司游戏进行本地化开发之后，形成适合在授权区域运营的产品版本，以获得当地玩家的认可和喜爱。

（3）国际运营支持能力

公司建立了国际运营支持体系，为海外市场提供“365*24”国际运营支持服务，解决了各运营区域因语言、时差、节假日等不同所带来的挑战，海外业务管理团队 90%以上的员工掌握了一门外语，部分员工掌握了两门以上外语，适应多语言环境下的国际运营支持能力。公司良好的国际运营支持能力保障了游戏在全球范围内的稳定运行。

（4）远程架设、监控和维护运营服务器的能力

授权运营商自行、自费采购游戏运营所需的软硬件，如运营服务器、电信带宽等，公司能够对海外市场的互联网状况进行远程评估，在此基础上，远程进行运营服务器架设、游戏产品版本安装、运营服务器的后续监控和维护。

（5）海外市场自主运营能力

报告期内，公司在美国和俄罗斯设立了全资子公司，并拟在韩国设立全资子公司，自主运营部分游戏产品，成为国内少数几家能够在海外市场进行自主运营游戏的企业。

公司拥有的海外市场优势，能够让海外市场成为公司重要的盈利来源，并能分享全球网络游戏行业快速发展所带来的商业利益，有效分散公司对单一区域的业绩依赖；由于游戏出口受国家产业政策的扶持，公司能够获得主管部门的更多支持；另外，在新产品开发阶段，公司已与授权运营商签订了授权运营协议，收取了版权使用费，获得了游戏开发所需的部分资金，降低了产品开发风险，而且在新产品推出后，能够迅速进入全球市场，从而降低了新游戏的市场风险。

在未来海外游戏运营过程中，公司将注重自主运营和授权运营的结合，充分利用海外运营商的本地优势，提高甄选海外合作伙伴的标准。同时，将在自主运营环节不断因地制宜调整运营行为，使运营效果更加适合于当地市场。

6、团队和人才优势

（1）拥有规模庞大的业务团队

公司拥有一支超过 1,000 人的研究开发团队，超过 300 人的国内营运团队。公司在俄罗斯和美国均设立有子公司，有专业人员负责公司产品的海外运营。

（2）公司员工整体素质高

公司 85%以上的员工具备大专以上学历，大专以下学历的员工也基本都是在游戏开发或运营方面有特殊才能且经验特别丰富的专业人才。

（3）拥有成熟的人才培养体系

针对行业人才紧缺现状，通过多年的经验总结和方法积累，公司建立了一套较为成熟的人才培养机制，可将计算机科学与技术、信息工程、网络技术、美术、艺术、中文、外国语言文学等专业背景的人才培养成游戏专业人才。

（三）公司的竞争劣势

（1）融资渠道劣势

行业内具备一定实力的公司多数已是上市公司，比如在美国上市的盛大、完美、搜狐畅游、巨人，在香港上市的腾讯、金山、网龙，在 A 股上市的中青宝、游族网络等。与同行业上市公司相比，本公司存在明显的融资渠道劣势。

公司属于轻资产的研发型企业，缺乏为获得长期借款作抵押的固定资产，主要采用短期借款的融资方式。由于游戏产品特别是精品游戏的研发周期较长，通常都在 2 年以上，使用短期借款筹集研发资金，不符合公司一贯坚持的稳健型筹资政策，因此以自有资金进行产品开发，限制了公司产品开发数量的提升空间。

（2）游戏产品代理的相对劣势

截至目前，公司运营的主要游戏产品仍然是自主研发的游戏产品，而从一个游戏开发企业向兼具游戏开发和运营的综合性数字娱乐服务提供商转变是符合行业发展趋势和公司发展战略规划的。总体来看，目前公司在代理、发行及运营其他游戏开发商开发的游戏产品方面具有相对劣势，作为传统的游戏开发企业，在游戏运营方面仍然与腾讯、盛大等大型游戏企业有一定的差距，由于游戏运营是游戏业务收入的直接来源，因此这在一定程度上限制了公司的盈利能力。

目前，公司已经推出在移动网络游戏产业链各环节的运营工具，包括“免商店”、“免卡”、蜗牛游戏掌机等产品，增强公司在移动网络游戏方面代理、发行及运营的能力。公司在不断推出精品化移动网络游戏产品的同时，将进一步提升产品运营能力。

四、公司主营业务的情况

（一）公司主营业务概况

公司是一家互联网综合性数字娱乐服务提供商，主营业务围绕多平台网络游

戏产品的自主研发和游戏产品的运营两大环节进行。其中，自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏产品的开发和内容提供，游戏产品的运营包括了自主研发游戏产品的运营以及移动网络游戏产品的代理发行及运营。除此之外，公司还通过移动虚拟运营商服务、移动游戏设备的设计和銷售等新型数字娱乐服务模式为公司移动网络游戏产品的代理发行及运营提供支持。总体来看，公司的主营业务涵盖了网络游戏产品的跨平台开发、产品发行、运营服务等多个环节。公司致力于打造数字娱乐服务全产业链的经营模式，具体的业务框架参见本节之“一、发行人主营业务及变化情况”。

依托于全产业链经营模式的理念，公司在网络游戏上下游主要环节均推出了代表性产品。截至目前，公司主营业务或产品在行业产业链布局方面的情况如下：

产品类别	具体产品	产品内容描述	所处产业链环节
引擎研发	网络游戏引擎	包括客户端网络游戏引擎、移动网络游戏引擎、主机游戏引擎研发及引擎通用化处理	上游
游戏开发	网络游戏开发	包括客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏、主机游戏等产品开发	上游
游戏运营	自主开发游戏运营、免商店	包括自主研发游戏的运营、免商店提供的移动网络游戏的运营	中游
电信运营	虚拟运营	包括蜗牛免卡及其配套电信运营服务	中游
游戏终端	游戏掌机及游戏主机	包括蜗牛自主研发游戏掌机、游戏主机等硬件产品	下游

（二）公司主要产品或服务

1、公司主要游戏产品情况

截至目前，发行人已经上线运行的主要游戏产品如下：

游戏名称	游戏类别	具体描述	游戏内容描述	出口地区
九阴真经	客户端游戏	3D	传统中国武侠文化的大型多人在线 MMORPG 网络游戏	东南亚、美国、俄罗斯、欧洲
黑金			蒸汽朋克 VS 奇幻自然双面题材 3D 无锁定 MMORPG 网络游戏	美国、俄罗斯
航海世纪			以中国文化为背景围绕 16 世纪初中国，宣扬中国 5000 年悠久的历史 and 中国的海洋文化。	东南亚、美国、俄罗斯、欧洲
天子			修仙题材，演绎修仙之路	东南亚

舞街区			音乐交友类休闲网游	东南亚、俄罗斯
机甲世纪			游戏以“机器人”为核心，表现了未来世界的矛盾与冲突及科学的时间发展与展望	-
帝国文明	网页游戏	2D	以中世纪战争为题材的网页游戏	东南亚、美国、俄罗斯、欧洲
英雄之城			集战争策略、角色扮演、模拟经营三种流行要素为一体的网页游戏	东南亚、美国、俄罗斯、欧洲
太极熊猫	移动网络游戏	3D	3D 武侠动作类角色扮演移动网络游戏	-
让麻将飞		2D	竞技麻将类移动网络游戏	-
仙之痕			萌动卡牌系列移动网络游戏	-

上述游戏产品中，《九阴真经》、《航海世纪》、《天子》、《帝国文明》等 4 款游戏构成了公司主营业务收入的主要部分，上述 4 款游戏在报告期内的业务收入情况如下：

单位：万元、%

游戏名称	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	营业收入	占比	营业收入	占比	营业收入	占比	营业收入	占比
九阴真经	33,337.32	79.15	54,457.79	81.81	29,174.48	68.29	-	-
航海世纪	2,369.18	5.62	2,915.68	4.38	2,613.83	6.12	2,936.93	14.44
帝国文明	1,146.56	2.72	2,338.26	3.51	4,252.23	9.95	8,077.42	39.72
天子	913.11	2.17	1,453.62	2.18	2,415.38	5.65	3,007.18	14.79
小计	37,766.17	89.66	61,165.35	91.88	38,455.92	90.01	14,021.53	68.95
营业收入合计	42,119.58	100	66,567.32	100	42,723.22	100	20,335.21	100

除上述 4 款游戏外，公司于 2014 年 9 月推出移动网络游戏产品《太极熊猫》，自公测后至 2014 年 12 月 31 日，已累计取得约 9,900 万元的充值金额，预计该款游戏将成为公司除《九阴真经》游戏外，盈利能力较强的一款游戏。

(1) 客户端网络游戏

① 《九阴真经》



《九阴真经》是公司于 2012 年正式推出公测的一款以中国武侠文化为背景的大型多人网络在线游戏产品。该款游戏在展现设计思维上突破创新，融入了“无职业、无等级、奇遇系”等全新的武侠类网络游戏玩法，以及“空中打斗”、“永不离线”等创新元素，还原了一个真实的武侠世界。该款游戏一经推出，便先后获得了“2012 年度金翎奖-玩家最喜爱的十大网络游戏”、“2012 年度金翎奖-最佳原创网络游戏”、“2012 年度金翎奖-最佳 3D 网络游戏”、新浪中国游戏排行榜（CGWR）“2013 年度国产网游精品奖”、ChinaJoy “2014 年度金翎奖——玩家最喜爱网络游戏”等多个重要业内奖项，充分体现出市场对《九阴真经》的肯定。

截至 2014 年 9 月 30 日，《九阴真经》累计注册用户数量为 2,888 万人，2014 年 1-9 月，该游戏平均月活跃玩家数量 91.95 万人次，付费用户月平均 ARPU 值为 307.63 元，是目前国内最火爆的 MMORPG 网络游戏之一。

② 《航海世纪》



《航海世纪》于 2004 年 12 月投入商业化运营，是国内第一款以海洋为题材的 3D 网络游戏，产品以十五世纪我国航海壮举为历史背景，宣扬我国悠久历史文化。游戏支持上百艘战船同时参加战斗，辅以逼真完美的海浪效果，演绎即时的宏大海战场面；游戏拥有种类繁多的贸易物品、自由多样的贸易方式以及拟真的金融体系，让玩家有如同生活在现实经济社会的体验；游戏内包括 400 多种发现物，满足了玩家的探索发现愿望；游戏角色多样化、职业自由化，玩家可以创造属于自己的独特发展空间，让玩家都能在同一竞技舞台上展示自己的风采。

截至 2014 年 9 月 30 日，该款游戏已经运营超过 10 年，仍然保持着较高的玩家活跃程度。截至 2014 年 9 月 30 日，累计注册玩家数量为 6,870 万人，2014 年 1-9 月，该游戏平均月活跃玩家数量 4.25 万人次，付费用户月平均 ARPU 值为 1,151.14 元。

③ 《天子》



《天子》于 2008 年 10 月投入商业化运营，是一款中国风大众题材的 MMORPG。《天子》世界中，故事主要围绕秦、汉、唐、宋、明五大王朝展开，玩家可成为其中的一员，或是登基成为一朝天子，在五朝征伐的乱世中捍卫臣民的利益，在大型的国战中亮出强大的国力，游戏集合了全面细致的系统设定与简易便捷的操作方式，让玩家融入真实的国战世界。

截至 2014 年 9 月 30 日，该游戏累计注册用户数量为 730 万人，2014 年 1-9 月，该游戏平均月活跃玩家数量 1.81 万人次，付费用户月平均 ARPU 值为 1,109.32 元。

（2）网页游戏

《帝国文明》



《帝国文明》于 2010 年 1 月投入商业化运营，是一款以四大古文明战争为题材的即时战略网页游戏，它同时结合了策略、养成与英雄 RPG 的玩法。在以地中海为中心的版图上，玩家可以选择四大文明中的一方扮演城主并通过智谋武力最终成就一方霸业，也可以抓住时机通过贸易打造商业帝国，甚至可以成为四大文明之一的领袖。

截至 2014 年 9 月 30 日，该款游戏累计注册用户数量为 2,960 万人，2014 年 1-9 月，该游戏平均月活跃玩家数量 11.23 万人次，用户月平均 ARPU 值 7.69 元，付费用户月平均 ARPU 值 384.61 元。

（3）移动网络游戏

《太极熊猫》



《太极熊猫》是蜗牛数字推出的首款动作类角色扮演移动网络游戏，该款游戏传承了发行人经典 MMORPG 游戏的设计传统，将内容丰富而具有悬念的故事情节以及炫目的打斗场面结合在一起，通过移动网络游戏的方式呈现给广大玩家。游戏拥有浓厚美式的漫画风格，将公司自主研发的成熟 3D 客户端游戏引擎技术移植到移动网络游戏，融入了真人捕捉、浮空连招格斗等游戏战斗体验。

截至 2014 年 9 月 30 日，该游戏累计上线时间约为一周，累计注册用户量约 6 万人。

2、基于游戏业务的移动网络数字娱乐服务

报告期内，发行人基于游戏业务的移动网络数字娱乐服务主要包括移动网络游戏的代理发行和运营、虚拟运营商产品服务及移动游戏设备，目前具体的产品包括公司推出的移动语音 SIM 卡——蜗牛免卡、移动游戏软件平台——蜗牛免商店及专业游戏设备——蜗牛掌机。

(1) 移动语音 SIM 卡

公司作为与中国联通签约的虚拟运营商，是国内取得移动转售业务资格的游戏企业。基于移动虚拟运营商的平台，公司以经营基础语音通信和移动网络业务为基础，开展游戏手机业务资费定制及流量定制等服务。目前，公司基于虚拟运营商平台提供的移动 SIM 卡为“蜗牛免卡”。

“蜗牛免卡”是公司推出的一系列资费创新型移动语音 SIM 卡，对订购及签约用户在满足一定条件下提供新型语音通信及流量的资费服务。通过“蜗牛免

卡”，公司将把移动网络流量业务和移动网络游戏业务相结合，为免卡用户在进行移动网络游戏方面提供优惠、便捷的服务，增强公司用户流量的持续性和稳定性。

（2）游戏软件平台服务

公司十分重视自主运营能力的提升和游戏运营平台的建设，尤其是手机移动端运营平台的建设。目前公司在移动端开发的软件商店为“蜗牛免商店”平台。

“免商店”是一款手机移动端平台的软件商城，提供各类游戏软件的下载和购买渠道，为移动网络游戏开发商和客户提供服务，是专业的游戏软件发布平台。目前，“免商店”可实现游戏用户免流量下载和免流量进行游戏，提升用户的游戏体验。

（3）专业游戏设备

2014年7月，公司收购杭州瑞高后，取得了游戏掌机的设计能力，完成了游戏业务全产业链的布局。公司通过对杭州瑞高游戏掌机业务的整合，先后推出了多款新型游戏掌机。游戏掌机采用安卓系统，除了具有一般智能手机语音及网络功能之外，增加了游戏手柄摇杆和其他硬件按钮，同时处理器运行速度较快，电池容量较大，相对于一般智能手机更加适合移动网络游戏的体验。在未来业务上，公司将会把游戏掌机与蜗牛免卡、免商店等业务结合，为广大手机用户推出更好的游戏服务。

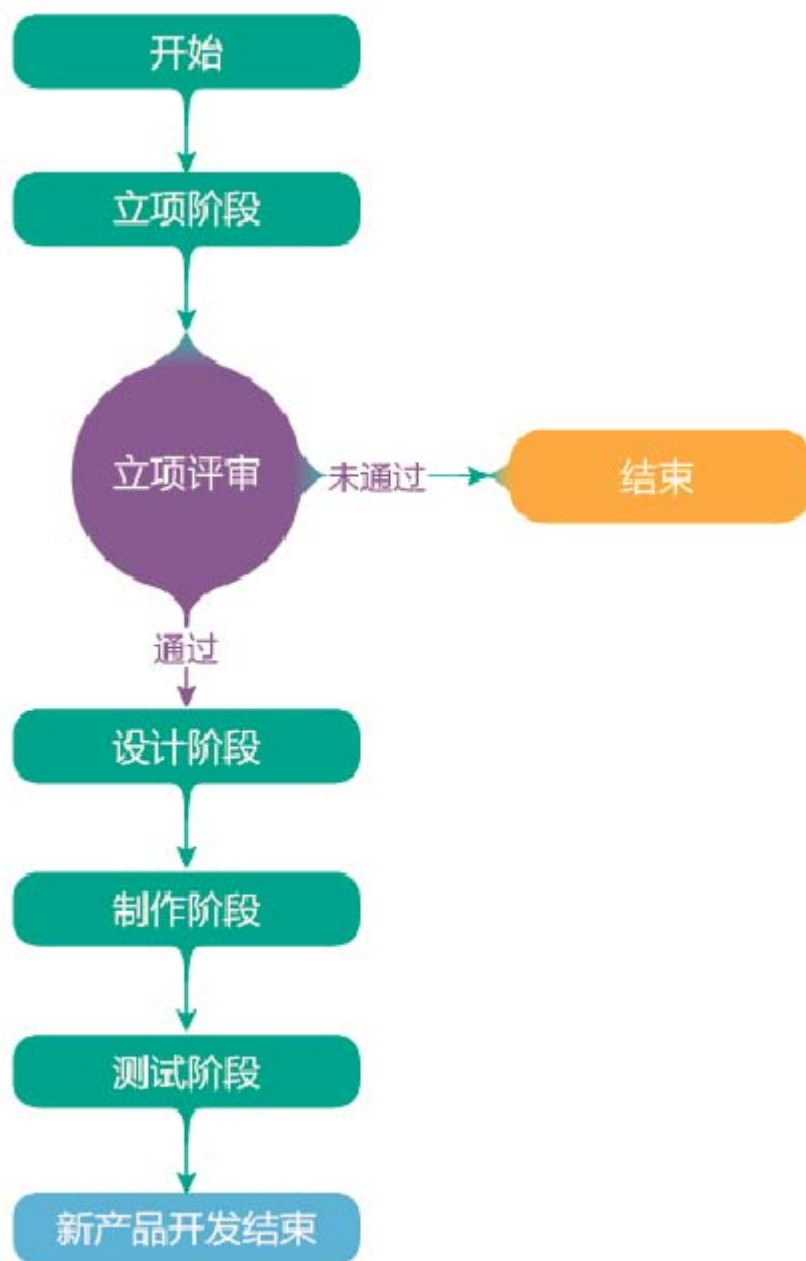
除此之外，公司目前正在积极研制专业化游戏主机设备，相关研发正在进行中。

（三）主要网络游戏产品的开发流程

公司制定了《网络游戏产品开发管理流程》，对产品开发流程做了全面、系统的规定。产品开发包括新产品开发、在运营产品更新版本开发和出口产品本地化开发，各自开发流程如下：

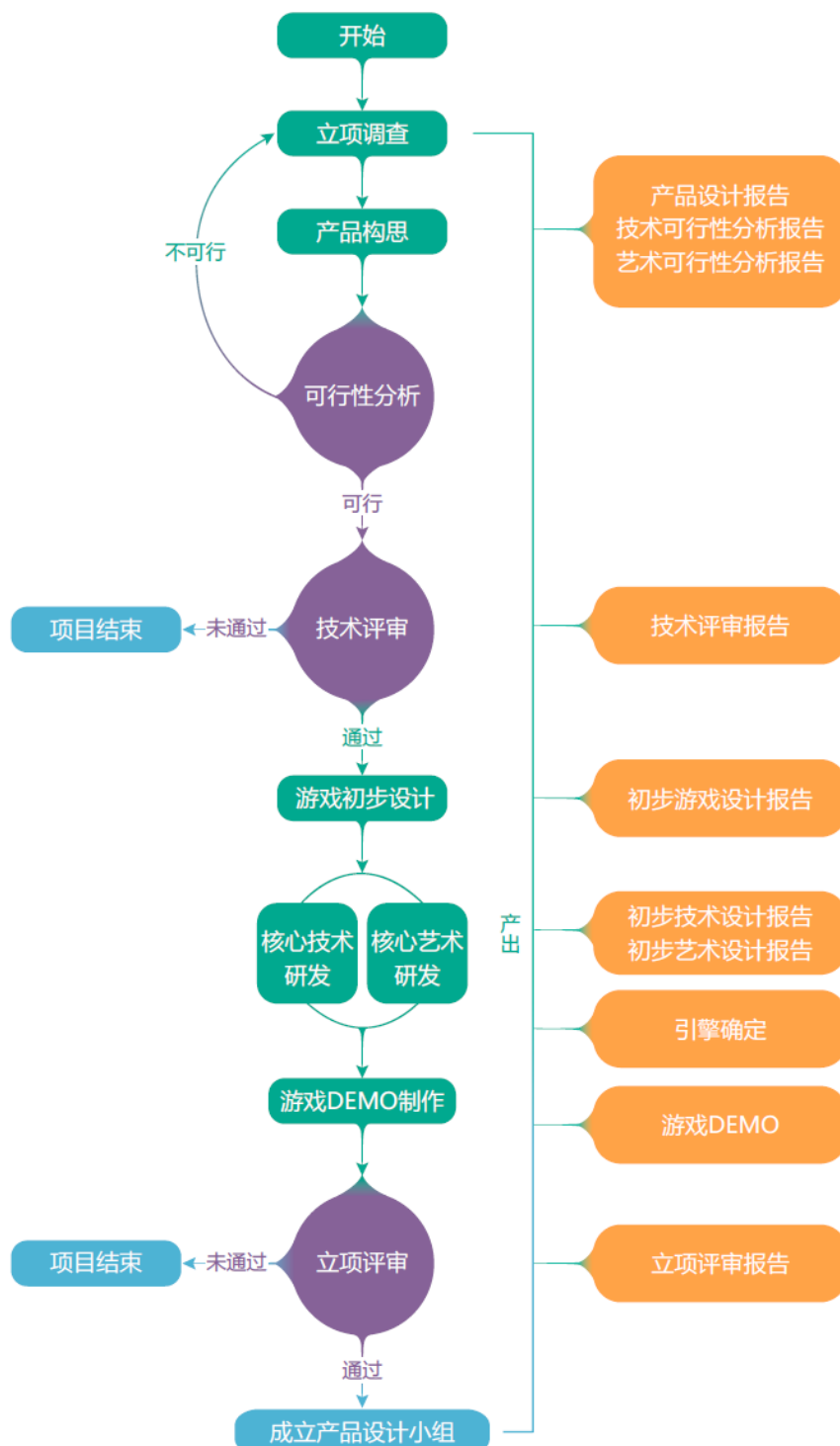
1、新产品开发流程

公司网络游戏新产品的开发流程分为四个阶段：立项阶段、设计阶段、制作阶段以及测试阶段。总体流程如下：



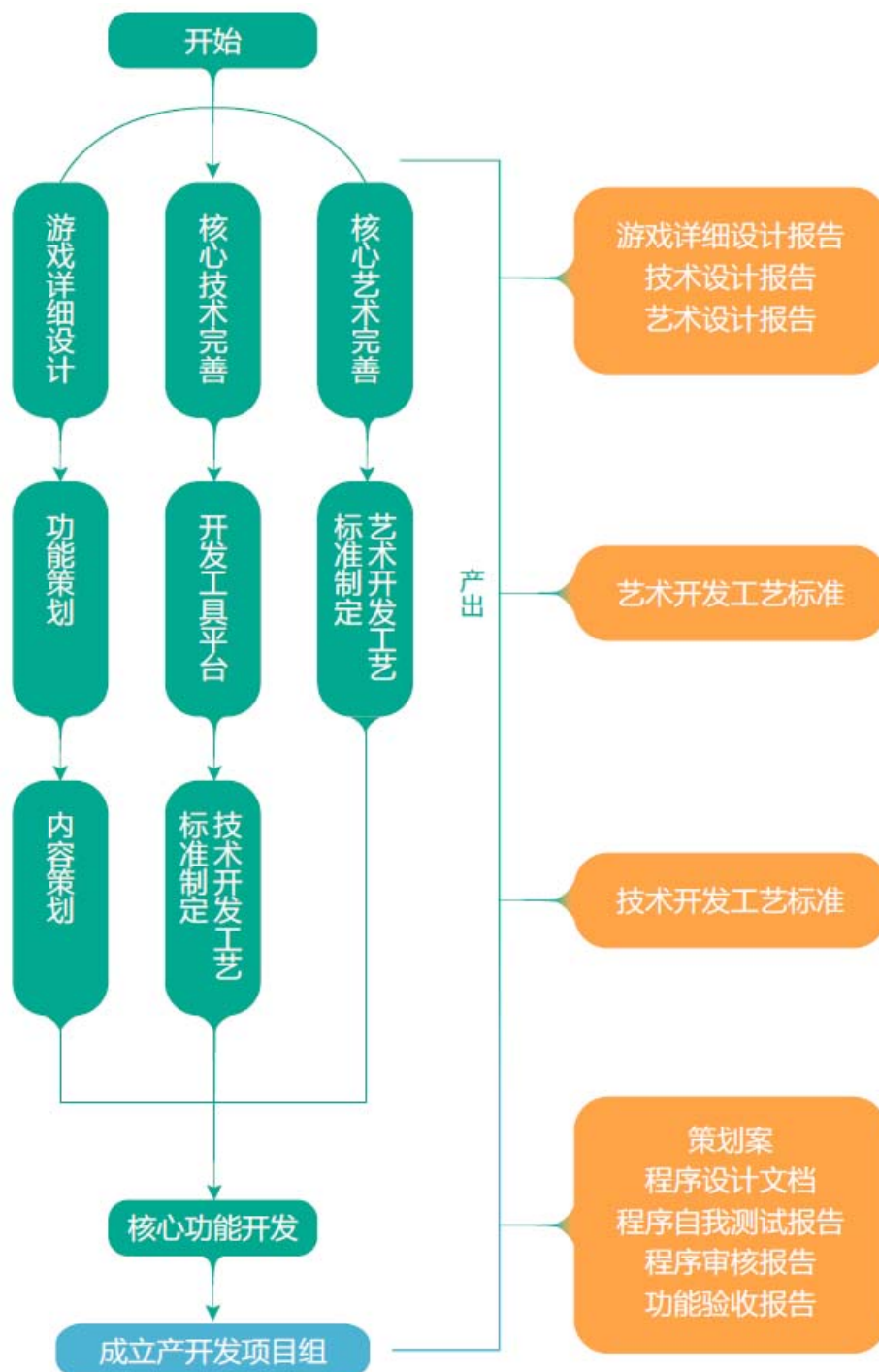
(1) 立项阶段

立项阶段以“全面评估游戏开发可行性”为目标，立项建议小组（产品设计中心）、技术中心、艺术中心、立项评审委员会共同参与，完成产品概要设计、核心艺术研发、核心技术研发，制作核心玩法的游戏 DEMO，编制项目预算成本。该阶段工作流程如下：



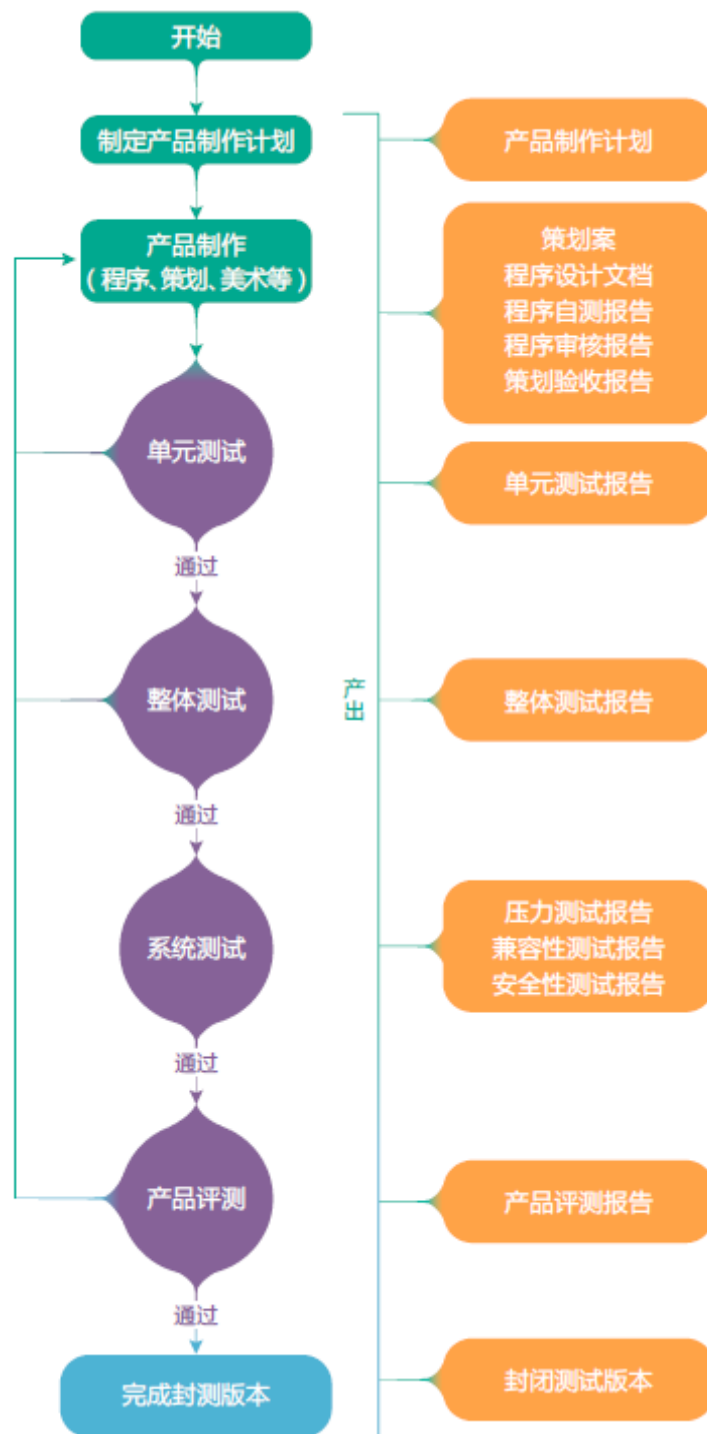
（2）设计阶段

设计阶段以“完成游戏详细设计、明确游戏开发标准”为目标，产品设计小组为主要实施人，负责完成产品的详细设计，以及进行功能策划、核心技术完善、工具开发、形成技术和艺术开发工艺标准，完成游戏核心功能开发，确定项目制作工作总量。该阶段工作流程如下：



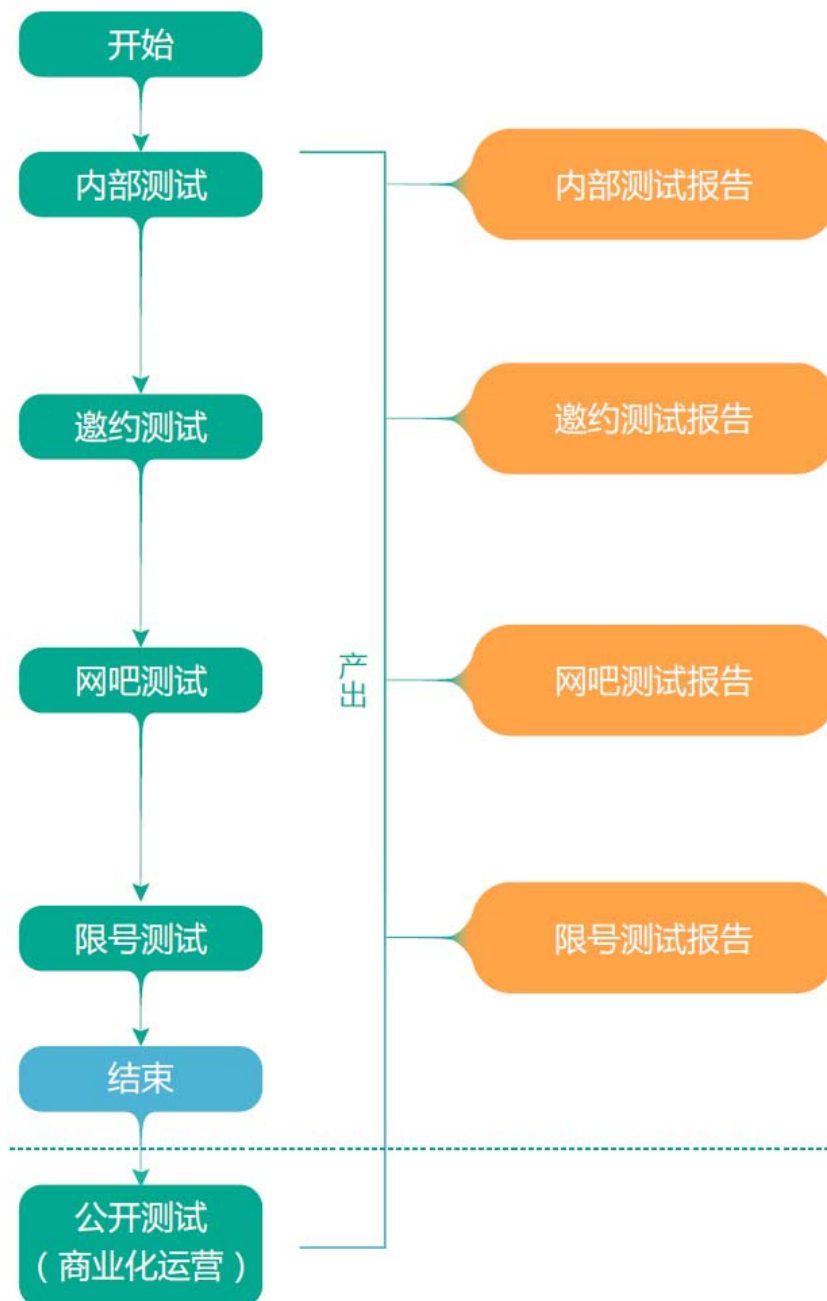
（3）制作阶段

制作阶段以“完成可用于封闭测试的产品版本”为目标，由开发项目组具体实施，进行游戏具体内容制作并完成测试版本的全部功能和内容，质量中心、技术中心、艺术中心、策划中心等部门进行质量控制和业务指导。封闭测试版本完成后标志着制作阶段的结束，将进入产品测试阶段。该阶段工作流程如下：



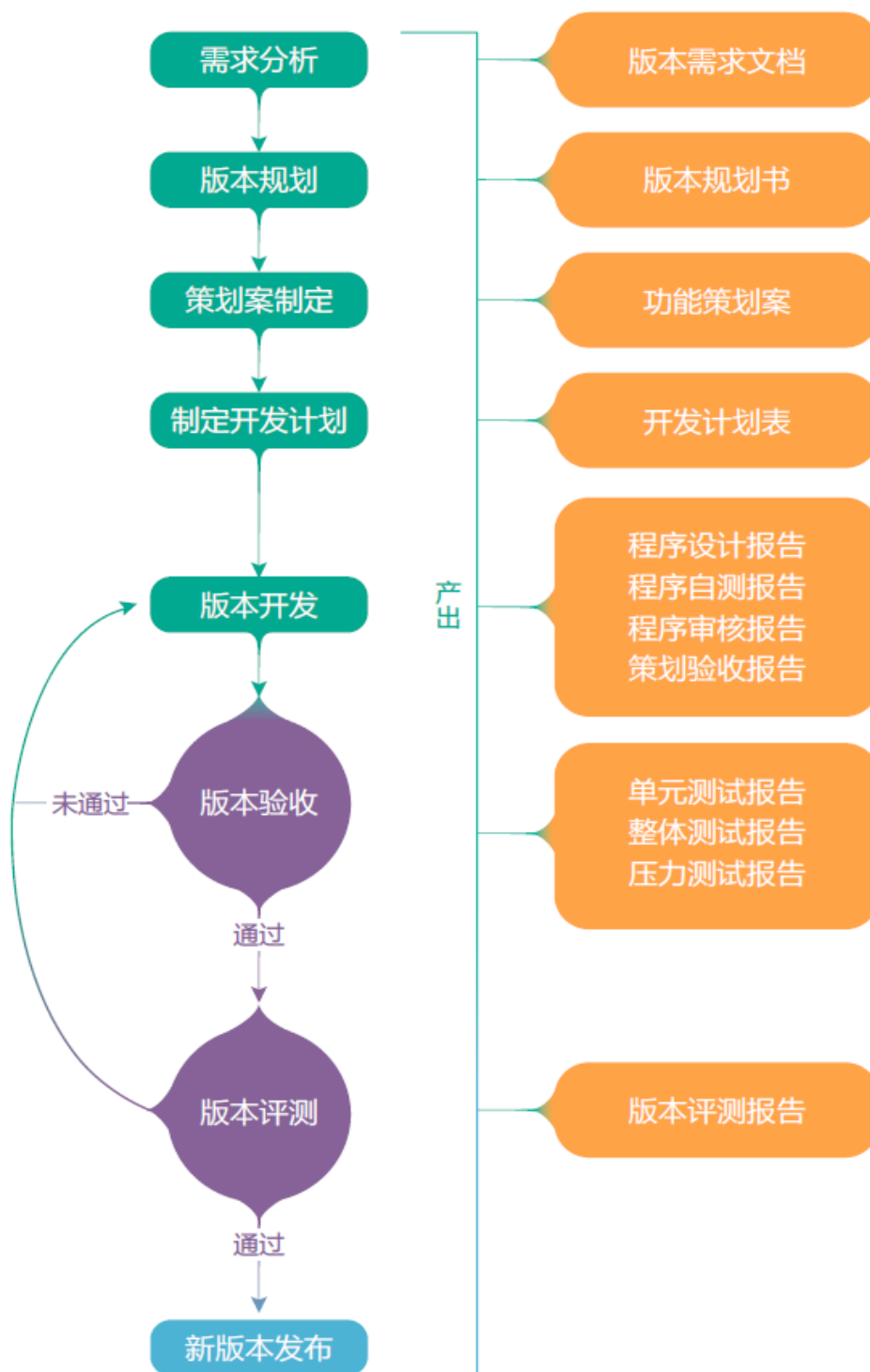
(4) 测试阶段

测试阶段以“完成可商业化运营版本”为目标，开发项目组、质量中心、运营中心、IT 中心等部门以及游戏玩家共同参与，开发项目组根据每次测试反馈结果，修改、调整、补充游戏内容，之后将进入公开测试阶段（即商业化运营阶段）。该阶段工作流程如下：



2、更新版本开发流程

公司产品上线运营后，仍保留一批开发人员，进行运营产品后续开发，新增功能、玩法等游戏内容，发布新的产品版本，提高产品盈利能力，延长产品生命周期。更新版本开发流程如下：



3、出口产品本地化开发

产品本地化包括产品语言、人文环境、功能、玩法等内容的本地化。公司开发初始产品为中文版本，在其他语言区域运营，需要进行翻译，实现语言本地化；各授权区域的文化背景、风俗习惯等因素存在较大差异，需要对产品进行调整，实现游戏内人文环境的本地化；另外，部分授权运营商可能会对操作界面、玩法等游戏内容提出修改或新增需求，在可接受的范围内，本公司根据游戏运营商的需求修改游戏内容，实现功能、玩法等游戏内容的本地化。

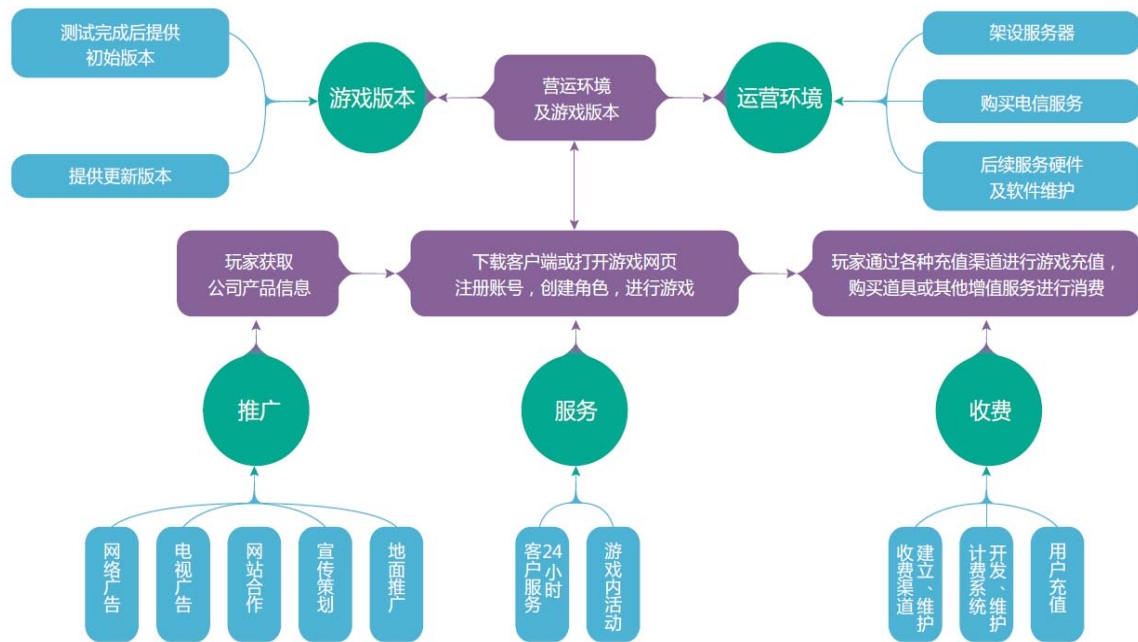
公司产品本地化过程一般为：中文版本产品开发完成后，由公司或授权运营商将产品中文版本翻译为授权语言版本；授权运营商对翻译后的版本进行测试，并结合授权区域文化、习俗、玩家喜好等因素，提出产品本地化的具体需求；公司对需求进行评估并通过后，开始实施产品本地化开发；授权运营商对本地化后的产品版本进行测试，测试过程中发现的问题由本公司及时完善，测试通过后开始商业化运营。

（四）主要网络游戏产品运营流程

1、自主运营

自主运营是指公司提供游戏产品上线运行所需的相关条件并进行产品推广，玩家通过个人电脑和互联网进入公司游戏，免费注册账号和进行游戏，公司为玩家持续提供客户服务、版本更新等服务。游戏运营成本由公司承担，通过向部分玩家提供道具销售等增值服务的方式获取运营收入。

报告期内，公司自主运营能力不断提高，目前主要游戏产品均通过自主运营方式实现收入，同时公司的运营管理能力不断提高，能够为玩家提供持续的客户服务和版本更新等。公司自主运营业务的主要流程如下：



(1) 游戏版本供给

截至目前，公司自主运营的所有大型客户端游戏均为公司自主开发，经本公司测试合格并通过主管部门审批的游戏产品，这一部分构成了公司的主要利润来源。随着移动网络游戏业务的发展，目前公司已经在自主推出的移动游戏平台“免商店”中代理多款移动网络游戏产品，未来公司将重点提升移动网络游戏的运营能力。

(2) 运营环境搭建

自主运营模式下，运营环境由本公司搭建，并拥有服务器权限。服务器是公司发布游戏产品的平台，一般通过外购或租赁的方式取得，并在IDC处托管。玩家可以通过连接公司的游戏服务器下载客户端软件并安装后进行游戏，公司可以根据玩家的登录情况、消费情况和游戏行为提供游戏环境的更新，同时保证玩家的账户安全和游戏环境的稳定。

(3) 推广活动

为提高公司游戏的玩家数量，公司会采用多种运营行为进行推广，包括投放广告、参加展会、组织活动等多种手段。

(4) 运营服务

公司设有专门的运营部门和客服中心，为玩家提供24小时在线服务；公司建立了完善的服务流程和管理制度，玩家通过游戏内在线呼叫系统、网页上提单、官方论坛、发送邮件等方式向公司运营中心咨询，公司客服人员可以快速响应客户需求，及时解决客户反馈问题，同时监控外挂、盗号等不良游戏行为，引导形成文明、健康的游戏环境。

（5）收费

公司配有专门的计费服务器系统，通过为用户提供游戏增值服务的方式取得运营收入，增值服务包括游戏内收费道具及其他服务等。

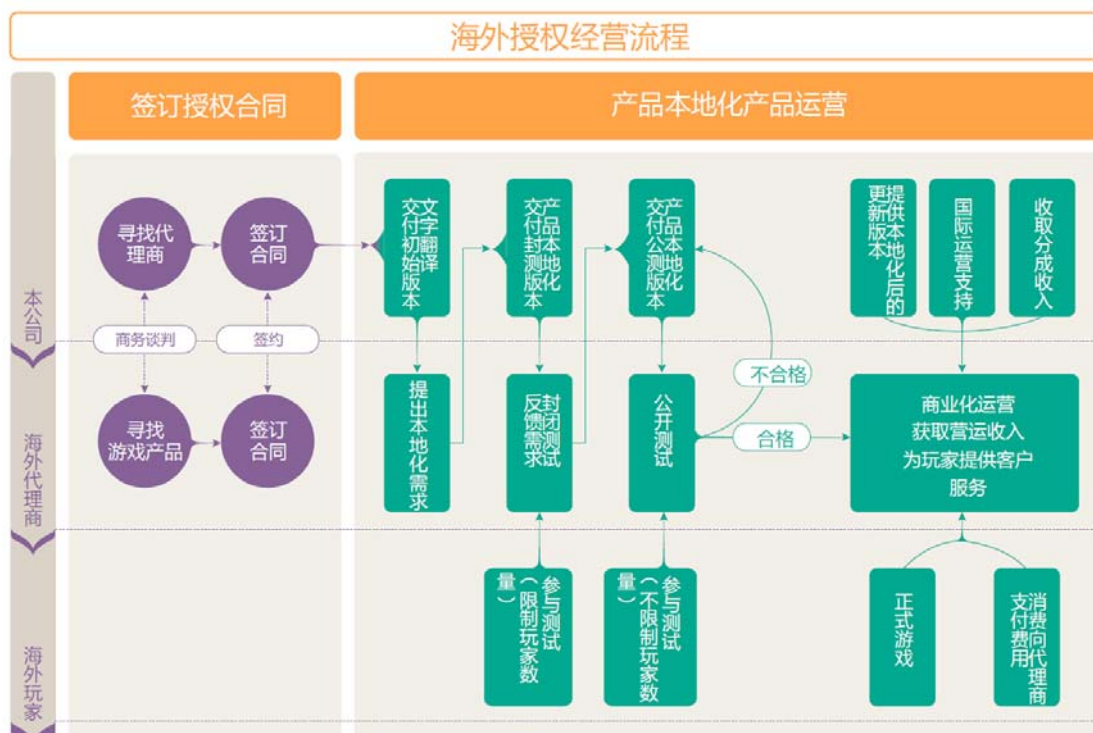
2、联合运营

联合运营是指蜗牛数字与联合运营商签订合作协议，联合运营商在协议约定范围内推广游戏产品，玩家在联合运营商的游戏平台上注册，联合运营商自行建立收费渠道向玩家收取费用。公司免费向联合运营商提供初始游戏版本以及后续升级版本，但各游戏版本均直接由公司在联合运营服务器上安装、维护及升级，联合运营服务器由公司或联合运营商架设，两种方式下公司均拥有服务器的唯一最高管理权限，公司运营中心为联合运营产品提供客户服务。

报告期内，公司游戏的自主管理能力较强，联合运营商主要提供游戏的推广宣传服务，而游戏运营的成本及风险均由公司承担，因此在报告期中，公司对联合运营产生的分成作为自主运营中的成本进行核算。

3、授权运营

授权经营是指蜗牛数字与被许可方签订《软件独家许可协议》，同意被许可方在协定区域和期限内出版、运营、推广授权产品，公司为被许可方提供产品本地化服务和运营支持，被许可方按照《软件独家许可协议》的规定向许可方支付版权费和收入分成。由于在海外软件运营需要在海外架设服务器，因此公司授权运营主要应用在海外市场。公司海外授权经营的业务流程如下图所示：



（1）签订授权合同

公司通过参加游戏展览会等方式与海外代理商接触，双方形成合作意向后，协商服务条款，签订《软件独家许可协议》。

（2）产品本地化开发

产品本地化包括产品语言、人文环境、功能、玩法等方面的本地化。公司自主研发的产品为中文版本，中文版本在其他语言国家和地区运营，需要进行言语翻译，完成语言本地化；由于各获准授权区域的文化背景、风俗习惯、网络环境、消费能力等因素存在差异，需要对产品进行调整，实现游戏内人文环境的本地化；另外，部分代理商可能会对功能、玩法等游戏内容提出修改或新增需求，在可接受的范围内，公司将根据代理商的需求修改游戏内容，实现功能、玩法等游戏内容的本地化。

（3）运营环境搭建

代理商需要按照公司提供的配置要求，自行、自费采购服务器、软件及电信服务等资源，搭建符合游戏运营要求的软硬件环境。公司负责对授权运营商的服务器架设、运营行为等活动进行监督，并提供后续的游戏版本更新。

（4）运营活动

作为授权区域的产品运营商，授权运营商建立运营团队，进行市场推广、客户服务、发行虚拟货币等运营活动；作为产品的开发商和所有权人，公司海外事业中心设有国际运营支持团队，为授权运营商提供市场、客户服务、运维等运营活动的支持与协助，保证所有版权代理区域的正常运营，在此基础上协助代理商提高授权区域的运营收入。

随着公司自主运营能力的不断加强，公司在海外运营游戏方面也在不断提高自主运营的水平 and 品牌市场影响力。公司通过在美国和俄罗斯设立的全资子公司开展游戏海外运营，自主海外运营收入占比不断提高。

（五）主要业务模式及收入确认方式

1、采购模式

公司主营业务为网络游戏的开发和运营，主要采购广告服务和互联网服务。公司投入广告包括电视广告、网络媒体广告、楼宇广告等，公司根据实际需求向广告商发出广告排期表，广告商负责协调发布广告内容，双方根据投放的广告量和约定的价格进行最终结算。互联网服务包括网络加速服务和主机托管服务，均为日常服务，为保证经营稳定性，公司一般与供应商按年签订服务合同，按月结算费用，其中网络加速服务费用一般按实际使用流量和约定的流量单价（如“元/G”）结算，主机托管费主要为机柜的租赁、购买和带宽接入费用，在租赁机柜的情况下，公司一般按租赁机柜和带宽数量结算；在购买机柜的情况下，公司一次性取得机柜所有权，同时另外按期支付带宽流量费用。

2、充值模式

游戏充值收入是公司最主要的收入来源。根据充值渠道的不同，公司采用的充值模式分为玩家消费充值、玩家直充道具、经销商点卡销售等 3 种方式。

（1）玩家消费充值

该种充值模式是指玩家在游戏中或者游戏官方网站上用人民币购买虚拟货币的行为，购买方式可选择支付宝、财付通或银联支付等支付渠道。这是公司获得游戏充值收入最主要的方式。

（2）玩家直充道具

在公司研发的部分游戏（如《九阴真经》、《黑金》等）中，玩家在相对应的游戏商店中直接用人民币购买相关道具及游戏服务产品，而无需通过转换成虚拟货币，这种充值模式叫做玩家直充道具。

（3）经销商点卡销售

该种充值模式指公司在线下将游戏点卡或虚拟货币以类似于“批发”的方式销售给经销商，经销商再将虚拟货币销售给最终玩家。

3、销售模式及收入确认方式

公司的销售模式主要包括自主运营模式、联合运营模式、授权运营模式以及受托开发四种业务模式，其中自主运营构成了公司主要的收入来源。

（1）自主运营模式及收入确认

自主运营的模式下包括公司在国内自主运营所有自主开发完成的游戏产品，以及在美国和俄罗斯自主运营部分产品，是公司最主要的运营模式。公司的收入确认以游戏内产品消费及服务为基础，在玩家的游戏虚拟道具或购买的服务已经消耗并满足收入确认条件时，公司确认营业收入。

（2）联合运营模式及收入确认

在联合运营情况下，公司和联合运营商通过协议约定对游戏收入和成本进行分摊。一般而言，根据联合运营情况的不同，可能存在开发商拥有游戏服务器权限、联合运营商拥有服务器权限或双方共有服务器权限的情况，具体合作方式根据联合运营协议确定，并根据协议约定进行收入和成本的分成的模式，主要包括公司在国内及海外开展的联合运营游戏产品。

报告期内，公司自主运营实力不断增强，游戏产品的运营均由公司主导，联合运营商只负责产品的宣传及推广，因此，报告期内，公司对联合运营模式下的游戏收入按照自主运营模式下的收入确认原则予以确认，对联合运营商应取得的分成款作为主营业务成本进行核算。

（3）授权运营模式及收入确认

在授权运营模式下，授权运营商负责实施游戏的具体运营（包括运营服务和收费），本公司提供运营支持服务，并向授权运营商收取版权使用费和运营分成收入。公司对版权使用费按照直线法摊销确认收入，对运营分成收入按照与授权运营商核对后的金额确认收入。

（4）受托开发模式及收入确认

公司接受客户委托，为其设计游戏、制作游戏或提供互联网 3D 应用解决方案，并按照合同约定收取费用。公司向委托方收取的设计或制作费用根据企业会计准则中相关劳务收入要求确认收入。

（六）主营业务构成情况

1、主营业务收入及成本的构成

（1）按游戏类型分类的主营业务构成情况：

单位：万元

业务分类	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
客户端游戏	39,901.75	8,956.25	62,230.72	17,006.38	37,753.53	12,280.78	11,292.49	3,089.22
网页游戏	1,545.97	319.19	4,303.81	1,429.36	4,936.98	1,006.41	8,953.72	1,987.31
移动网络游戏	276.93	96.83	10.83	2.75	-	-	-	-
非游戏业务	394.91	851.46	21.96	0.35	32.71	0.67	89.00	38.77
合计	42,119.58	10,223.72	66,567.32	18,438.84	42,723.22	13,287.86	20,335.21	5,115.30

（2）按经营模式分类的主营业务构成情况：

单位：万元

业务分类	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
自主运营	37,849.81	9,216.97	61,730.62	16,678.36	38,236.62	11,250.37	14,222.48	2,780.04
授权运营	3,143.22	91.70	3,839.22	155.48	3,290.45	111.13	3,840.89	113.65

其他	1,126.54	915.05	997.47	1,605.00	1,196.15	1,926.36	2,271.84	2,221.61
合计	42,119.58	10,223.72	66,567.32	18,438.84	42,723.22	13,287.86	20,335.21	5,115.30

(3) 按销售区域分类的主营业务构成情况:

单位: 万元

业务分类	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
中国大陆	35,412.99	9,326.29	57,318.77	15,353.37	35,745.17	10,451.98	13,192.39	2,478.97
美国	2,754.80	633.22	4,731.17	1,309.63	2,524.15	776.77	1,124.08	254.30
俄罗斯	1,753.00	218.09	2,448.12	1,745.68	2,584.31	2,024.39	3,801.64	2,330.12
马来西亚	824.04	17.29	734.23	10.70	250.39	4.65	107.27	2.51
香港	334.46	7.02	637.97	9.30	497.06	9.23	418.17	9.79
其他	1,040.30	21.83	697.04	10.16	1,122.14	20.84	1,691.65	39.60
合计	42,119.58	10,223.72	66,567.32	18,438.84	42,723.22	13,287.86	20,335.21	5,115.30

2、公司向前五名客户的销售情况

报告期内,公司的经营模式分为自主运营(包括与其他运营商的合作运营)、授权运营和受托开发三种方式。不同的经营模式下公司的收入确认方式详见本招股说明书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“五、主要会计政策和会计估计”。

由于公司的个人玩家客户较为分散,单个玩家确认的游戏收入金额较小。因此,在分客户统计的口径下,公司的前五大销售客户主要集中在授权运营和受托开发业务,具体情况如下:

期间	客户名称	业务模式	销售金额 (万元)	占当期销售 额的比重
2014 年 1-9 月	Cubinet Interactive Intl.Co.,Ltd.	授权运营	776.68	1.85%
	Black Gold Online Ltd. (原 Mental Games LLC)	授权运营	731.63	1.74%
	Nessly Holding Limited	授权运营	549.84	1.31%
	ButterflyDigital Entertainment Ltd.	授权运营	354.49	0.84%
	Gala Networks Europe Ltd.	授权运营	323.09	0.77%

	合计		2,735.73	6.50%
2013 年度	Mental Games LLC	受托开发	1,210.39	1.82%
	Nessly Holding Limited	授权运营	934.64	1.40%
	Cubinet Interactive Intl.Co.,Ltd.	授权运营	671.62	1.01%
	香港智傲集团有限公司	授权运营	487.68	0.73%
	ButterflyDigital Entertainment Ltd.	授权运营	419.11	0.63%
	合计		3,723.43	5.59%
2012 年度	Mental Games LLC	受托开发	1,439.33	3.37%
	Nessly Holding Limited	授权运营	898.93	2.10%
	Gala Networks Europe Ltd.	授权运营	279.83	0.65%
	Cubinet Interactive Intl.Co.,Ltd.	授权运营	239.87	0.56%
	俄罗斯 NETVILLE LLC	授权运营	177.43	0.42%
	合计		3,035.38	7.10%
2011 年度	Mental Games LLC	受托开发	2,456.65	12.08%
	Nessly Holding Limited	授权运营	1,137.80	5.60%
	德国 Frogster Online Gaming	授权运营	316.19	1.55%
	Gala Networks Europe Ltd.	授权运营	223.06	1.10%
	土耳其 I/GGC BILISIM	授权运营	197.58	0.97%
	合计		4,331.28	21.30%

注：上述客户为本公司销售收入的直接客户，不包括支付宝等充值渠道。

报告期内，公司前五大客户占销售收入的比例不断下降，主要是由于公司在国内及海外的自主运营游戏收入占比不断提高。

除授权运营和受托开发外，公司收入主要由个人玩家通过线上充值渠道充值或通过购买点卡经销商的游戏点卡充值。报告期内，按充值渠道流水金额分类的前五大渠道商情况如下：

期间	渠道商名称	充值构成形式	充值金额 (万元)	占当期销售 额的比重
2014 年 1-9 月	支付宝（中国）网络技术有限公司	线上充值渠道	22,462.00	53.33%
	宁波银行股份有限公司	线上充值渠道	3,172.87	7.53%
	北京汇元网科技股份有限公司	线下经销商	1,992.56	4.73%
	宜兴市图书报刊中心	线下经销商	1,564.28	3.71%
	Xsolla.Inc	线上充值渠道	1,503.59	3.57%

	合计		30,695.31	72.88%
2013 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	线上充值渠道	39,354.02	59.12%
	北京汇元网科技股份有限公司	线下经销商	7,508.07	11.28%
	广州泛诺数码科技有限公司	线下经销商	4,653.75	6.99%
	Xsolla.Inc	线上充值渠道	2,148.51	3.23%
	Moneybook	线上充值渠道	1,963.59	2.95%
	合计		55,627.95	83.57%
2012 年度	支付宝（中国）网络技术有限公司	线上充值渠道	24,319.84	56.92%
	北京汇元网科技股份有限公司	线下经销商	6,876.85	16.10%
	北京神州付科技有限公司	线上充值渠道	1,461.94	3.42%
	威宝数位娱乐有限公司	线上充值渠道	1,140.24	2.67%
	腾讯控股（财付通）	线上充值渠道	822.85	1.93%
	合计		34,621.73	81.04%
2011 年度	快钱支付清算信息有限公司	线上充值渠道	3,036.36	14.93%
	北京汇元网科技股份有限公司	线下经销商	2,987.55	14.69%
	北京通融通信息技术有限公司	线上充值渠道	2,570.98	12.64%
	支付宝（中国）网络技术有限公司	线上充值渠道	1,909.02	9.39%
	Paypal	线上充值渠道	607.14	2.99%
	合计		11,111.05	54.64%

注：截至目前，北京通融通信息技术有限公司已更名为易宝支付有限公司。

2012 年度以来，玩家对公司游戏产品的线上充值主要通过支付宝进行，线上充值成为公司游戏产品充值渠道的主要方式。除线上充值外，公司与北京汇元网科技股份有限公司等游戏点卡经销商建立了长期合作关系，线下点卡销售（主要是《九阴真经》的银子礼包销售）也是公司获取充值的方式之一。

3、公司向前五名供应商的采购情况

报告期内，本公司的对外采购支出主要为广告费、渠道手续费、互联网服务费，以及公司主导合作运营支付给运营商的分成收入（主要是九阴真经分成收入）。报告期内向前五名供应商采购情况如下表所示：

期间	供应商名称	采购内容	采购金额 (万元)	占当期采购 额的比重
2014	盛趣信息技术（上海）有限公司	合作运营分成	4,859.75	30.94%

年 1-9 月	北京思恩客广告有限公司	广告费	636.60	4.05%
	北京互通网络科技有限公司	互联网服务费	365.50	2.33%
	国际武术协会	广告费	357.44	2.28%
	上海迈尔广告有限公司	广告费	354.91	2.26%
	合计		6,574.20	41.85%
2013 年度	盛趣信息技术（上海）有限公司	合作运营分成	12,018.86	41.05%
	Liquid Advertising, Inc	广告费	1,479.40	5.05%
	上海龙韵广告传播股份有限公司	广告费	854.15	2.92%
	北京思恩客广告有限公司	广告费	690.21	2.36%
	上海数龙科技有限公司	合作运营分成	579.65	1.98%
	合计		15,622.27	53.36%
2012 年度	盛趣信息技术（上海）有限公司	合作运营分成	8,150.52	34.46%
	上海盛越广告有限公司	广告费	3,232.18	13.67%
	上海分众德峰广告传播有限公司	广告费	700.00	2.96%
	山东舜风广告有限公司	广告费	572.72	2.42%
	杭州旭视广告有限公司	广告费	530.83	2.24%
	合计		13,186.25	55.76%
2011 年度	山东舜风广告有限公司	广告费	663.15	6.26%
	上海分众德峰广告传播有限公司	广告费	600.00	5.66%
	上星传媒有限公司	广告费	419.71	3.96%
	浙江广播电视集团浙江电视台	广告费	417.71	3.94%
	江苏省广播电视集团有限公司	广告费	324.65	3.06%
	合计		2,425.22	22.88%

注：当期采购额包括营业成本及广告费用

报告期内，公司前五大供应商主要由广告商、IDC 及 CDN 设备提供商和合作运营商构成，其中盛趣信息技术（上海）有限公司和上海数龙科技有限公司均为盛大网络的子公司。2012 年至 2013 年，公司就《九阴真经》游戏与盛大网络开展合作运营，公司将支付给盛大的分成部分计入成本，因此其成为公司的供应商。

五、公司主要固定资产和无形资产

（一）主要固定资产

公司是网络游戏及数字娱乐服务提供商，属于轻资产类公司，主要固定资产为办公及开展经营活动所使用的运输工具、电子设备及办公家具等，固定资产账面价值较低。截至 2014 年 9 月 30 日，本公司固定资产情况如下：

单位：万元

类别	原值	累计折旧	账面价值	成新率
运输工具	902.82	143.75	759.07	84.08%
电子设备	7,243.69	3,322.54	3,921.14	54.13%
办公家具	305.70	128.60	177.10	57.93%
合计	8,452.20	3,594.89	4,857.31	57.47%

（二）租赁房产情况

截至 2014 年 9 月 30 日，公司未拥有房屋产权，经营场所均为租赁获得，租赁房产的使用状况良好。公司及其子公司于境内租赁的主要房产情况如下：

序号	承租人	房屋坐落地	出租方	用途	租赁面积 (m ²)	租赁期限
1	蜗牛数字	苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F0 单元	苏州工业园区科技发展有限公司	办公、研发	3,915.43	2012/8/1 至 2017/7/31
2		苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F1-0 单元		办公、研发	2,366.90	2011/10/9 至 2016/10/8
3		苏州工业园区金鸡湖路 171 号创意泵站内 F2-0 单元		办公、研发	1,008.32	2011/10/9 至 2016/10/8
4		苏州市平江区仓街 140 号*	苏州市平江区集体（国有）资产经营公司	办公、研发	3,496.16	2008/11/1 至 2020/10/31
5		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 19-1F 单元	苏州工业园区科技发展有限公司	办公、研发	665.23	2014/7/1 至 2017/6/30
6		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 19-2F 单元		办公、研发	1,113.58	
7		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 19-3F 单元		办公、研发	1,298.21	
8		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内		办公、研发	4,579.23	

序号	承租人	房屋坐落地	出租方	用途	租赁面积 (m ²)	租赁期限
		19-4/5/6/7/8F 单元				
9		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-2F 单元		办公、研发	741.6	
10		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-3F		办公、研发	733.22	
11		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-4F		办公、研发	979.28	
12		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-B101 单元		办公、研发	743.32	
13		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-A501 单元		办公、研发	377.09	
14		苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园内 20-B501 单元		办公、研发	979.28	
15		上海市杨浦区军工路 1436 号 72、147、148、153 号楼*	上海五维婚纱艺术产业发展有限公司	办公、展示、国际贸易、活动平台、合法商业用途	3,583.95	2011/8/1 至 2016/5/31
16	蜗牛动漫	苏州高新区浒墅关开发区四明路 8 号浒墅关开发区招商中心 17 号*	苏州国家高新技术产业开发区浒墅关分区管理委员会	办公	96	2013/1/1 至 2015/12/31
17	杭州瑞高	杭州市滨江区西兴街道滨盛路 1509 号天恒大厦 1503 室	浙江风度服饰领带有限公司	办公	385.58	2015/1/10 至 2016 年 1/9
18	蜗牛通信	北京市王府井东街 8 号 11 层	北京濠江房地产开发有限公司	办公	1,104.23	2014/8/1 至 2016/7/31

*上表中，本公司及子公司租赁的房屋中，共有 3 处、租赁面积共计 7,176.11 平方米的租赁房屋所在土地使用权性质为划拨地（简称“划拨物业”），出租人并

未依照相关规定取得当地土地管理部门和房产管理部门的批准等划拨土地使用权出租的手续，出租人有可能被没收非法收入并处以罚款。

截至本招股说明书签署日，本公司及子公司没有因其承租划拨物业发生过任何纠纷或受到任何行政处罚。划拨物业出租人未取得划拨土地使用权出租的手续没有影响本公司及子公司实际使用划拨物业。此外，本公司及子公司经营场所主要为办公经营用途物业，本公司及子公司对经营场所和经营工具没有特殊要求，且所在城市均有足够的办公用途物业可供租赁，公司经营受办公和经营场所变更的影响较小。综上，本公司及子公司租赁物业中存在的部分房屋所在土地使用权性质为划拨地的情形不会对本公司的持续经营及本次发行上市造成重大不利影响。

（三）主要无形资产

1、土地使用权

截至2014年9月30日，公司共拥有土地使用权1宗，使用权面积合计28,244.71平方米，相关土地的具体情况如下：

序号	土地坐落位置	土地 使用权证号	使用权 类型	终止 日期	使用权 面积(m ²)	地类 (用途)	他项 权利
1	苏州工业园区星湖街东、若水路南	苏工园国用 (2012)第 00059号	出让	2062年 1月5日	28,244.71	工业用地	无

2、商标

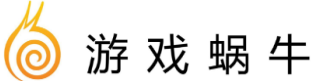
截至2014年9月30日，公司目前正在使用的主要商标情况如下：

序号	商标名称	注册人	注册号	类别	有效期限
1		蜗牛数字	第 4438429 号	第 38 类	2008 年 8 月 21 日至 2018 年 8 月 20 日
2		蜗牛数字	第 4438431 号	第 42 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
3		蜗牛数字	第 4438432 号	第 41 类	2008 年 8 月 21 日至 2018 年 8 月 20 日

4		蜗牛数字	第 4438433 号	第 38 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
5	蜗 牛	蜗牛数字	第 4438435 号	第 42 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
6	蜗 牛	蜗牛数字	第 4438436 号	第 41 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
7	蜗 牛	蜗牛数字	第 4438437 号	第 38 类	2008 年 8 月 14 日至 2018 年 8 月 13 日
8	蜗 牛	蜗牛数字	第 4438438 号	第 9 类	2007 年 11 月 28 日至 2017 年 11 月 27 日
9	 SNAIL GAME 游 戏 蜗 牛	蜗牛数字	第 6245678 号	第 42 类	2010 年 6 月 14 日至 2020 年 6 月 13 日
10	 SNAIL GAME 游 戏 蜗 牛	蜗牛数字	第 6245679 号	第 41 类	2010 年 7 月 28 日至 2020 年 7 月 27 日
11	 SNAIL GAME 游 戏 蜗 牛	蜗牛数字	第 6245680 号	第 38 类	2010 年 3 月 28 日至 2020 年 3 月 27 日
12	 SNAIL GAME 游 戏 蜗 牛	蜗牛数字	第 6245681 号	第 9 类	2010 年 3 月 21 日至 2020 年 3 月 20 日
13	九 阴 真 经	蜗牛数字	第 6454080 号	第 42 类	2010 年 7 月 14 日至 2020 年 7 月 13 日
14	九 阴 真 经	蜗牛数字	第 6454081 号	第 41 类	2010 年 7 月 14 日至 2020 年 7 月 13 日
15	九 阴 真 经	蜗牛数字	第 6454082 号	第 38 类	2010 年 4 月 28 日至 2020 年 4 月 27 日
16	九 阴 真 经	蜗牛数字	第 6793501 号	第 41 类	2010 年 9 月 28 日至 2020 年 9 月 27 日
17	九 阴 真 经	蜗牛数字	第 6793502 号	第 9 类	2010 年 7 月 7 日至 2020 年 7 月 6 日

18	九 阴 真 经	蜗牛数字	第 6952210 号	第 16 类	2010 年 9 月 14 日至 2020 年 9 月 13 日
19	wo niu	蜗牛数字	第 6793605 号	第 42 类	2010 年 9 月 7 日至 2020 年 9 月 6 日
20	wo niu	蜗牛数字	第 6793606 号	第 41 类	2010 年 9 月 7 日至 2020 年 9 月 6 日
21	wo niu	蜗牛数字	第 6793607 号	第 38 类	2010 年 4 月 28 日至 2020 年 4 月 27 日
22		蜗牛数字	第 7536536 号	第 38 类	2010 年 11 月 14 日至 2020 年 11 月 13 日
23		蜗牛数字	第 6749911 号	第 41 类	2011 年 2 月 21 日至 2021 年 2 月 20 日
24		蜗牛数字	第 7536527 号	第 9 类	2011 年 2 月 14 日至 2021 年 2 月 13 日
25	the chosen	蜗牛数字	第 7999238 号	第 41 类	2011 年 3 月 14 日至 2021 年 3 月 13 日
26	the chosen	蜗牛数字	第 7999246 号	第 42 类	2011 年 3 月 14 日至 2021 年 3 月 13 日
27	the chosen	蜗牛数字	第 7999205 号	第 38 类	2011 年 3 月 28 日至 2021 年 3 月 27 日
28		蜗牛数字	第 4438448 号	第 41 类	2009 年 1 月 21 日至 2019 年 1 月 20 日
29	蜗牛网	蜗牛数字	第 8573614 号	第 9 类	2011 年 8 月 21 日至 2021 年 8 月 20 日
30	蜗牛网	蜗牛数字	第 8573647 号	第 38 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日
31	蜗牛网	蜗牛数字	第 8573679 号	第 42 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日

32		蜗牛数字	第 8577501 号	第 42 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日
33		蜗牛数字	第 8577570 号	第 41 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日
34		蜗牛数字	第 8577581 号	第 42 类	2011 年 8 月 28 日至 2021 年 8 月 27 日
35		蜗牛数字	第 8577549 号	第 38 类	2011 年 9 月 21 日至 2021 年 9 月 20 日
36		蜗牛数字	第 8577468 号	第 38 类	2011 年 9 月 21 日至 2021 年 9 月 20 日
37		蜗牛数字	第 4438430 号	第 9 类	2007 年 9 月 7 日至 2017 年 9 月 6 日
38		蜗牛数字	第 4438434 号	第 9 类	2007 年 9 月 7 日至 2017 年 9 月 6 日
39	黑金	蜗牛数字	第 8885320 号	第 42 类	2012 年 3 月 7 日至 2022 年 3 月 6 日
40	黑金	蜗牛数字	第 8885306 号	第 41 类	2012 年 5 月 21 日至 2022 年 5 月 20 日
41		蜗牛数字	第 7536546 号	第 41 类	2012 年 8 月 7 日至 2022 年 8 月 6 日
42		蜗牛数字	第 9738642 号	第 38 类	2012 年 9 月 7 日至 2022 年 9 月 6 日
43		蜗牛数字	第 9738648 号	第 41 类	2012 年 9 月 7 日至 2022 年 9 月 6 日
44		蜗牛数字	第 9738653 号	第 42 类	2012 年 9 月 7 日至 2022 年 9 月 6 日
45		蜗牛数字	第 9738640 号	第 9 类	2012 年 9 月 28 日至 2022 年 9 月 27 日

46		蜗牛数字	第 7536559 号	第 42 类	2012 年 11 月 21 日至 2022 年 11 月 20 日
47		蜗牛数字	第 10220369 号	第 9 类	2013 年 1 月 21 日至 2023 年 1 月 20 日
48		蜗牛数字	第 8577457 号	第 9 类	2013 年 5 月 7 日至 2023 年 5 月 6 日
49	蜗牛集市	蜗牛数字	第 11421249 号	第 9 类	2014 年 1 月 28 日至 2024 年 1 月 27 日
50	蜗牛集市	蜗牛数字	第 11421255 号	第 38 类	2014 年 1 月 28 日至 2024 年 1 月 27 日
51	蜗牛集市	蜗牛数字	第 11421264 号	第 41 类	2014 年 1 月 28 日至 2024 年 1 月 27 日
52	蜗牛集市	蜗牛数字	第 11421273 号	第 42 类	2014 年 1 月 28 日至 2024 年 1 月 27 日
53	太极熊猫	蜗牛数字	第 6935024 号	第 41 类	2010 年 11 月 7 日至 2020 年 11 月 6 日
54	太极熊猫	蜗牛数字	第 6935029 号	第 42 类	2010 年 9 月 28 日至 2020 年 9 月 27 日
55	太极熊猫	蜗牛数字	第 6935030 号	第 38 类	2010 年 6 月 7 日至 2020 年 6 月 6 日

根据 ARDENT Law Group 出具的法律意见书, 发行人作为注册人, 将 BLACK GOLD 在美国和欧盟单独注册; 发行人  图标获得马德里商标国际注册。

苏州工业园区苏科知识产权保护中心有限公司作为发行人委托代为办理  马德里商标注册的机构出具的《声明》, 发行人  (国际注册号: 1056359) 在白俄罗斯、波斯尼亚黑塞哥维那、克罗地亚、冰岛、黑山、塞尔维亚、挪威、瑞士、乌克兰、美国和欧共体等国家和地区注册, 注册有效期为 2010 年 4 月 13 日至 2020 年 4 月 13 日, 注册类别为第 9 类、第 41 类和第 42 类。

3、专利

截至2014年9月30日，公司及其子公司拥有并正在使用的专利技术共11项，其中发明专利1项，实用新型专利2项，外观设计8项，具体情况如下：

序号	专利权人	专利号	专利类型	专利名称	申请日	有效期限
1	蜗牛数字	200810020805.7	发明	通过脚本开发电脑游戏的方法	2008年7月25日	二十年
2	蜗牛数字	201430014519.6	外观设计	多媒体手机（SP1）	2014年1月20日	十年
3	蜗牛数字	201430014569.4	外观设计	多媒体手机（SP2）	2014年1月20日	十年
4	蜗牛数字	201430014542.5	外观设计	多媒体手机（SP3）	2014年1月20日	十年
5	蜗牛数字	201430014590.4	外观设计	多媒体手机（SP4）	2014年1月20日	十年
6	蜗牛数字	201430014577.9	外观设计	多媒体手机（SP5）	2014年1月20日	十年
7	蜗牛数字	201430066468.1	外观设计	移动SIM卡	2014年3月27日	十年
8	蜗牛数字	201420157143.9	实用新型	移动SIM卡套件	2014年4月2日	十年
9	杭州瑞高	201120080265.9	实用新型	一种压力检测开关	2011年3月24日	十年
10	杭州瑞高	201130054326.X	外观设计	游戏机	2011年3月24日	十年
11	杭州瑞高	201030705920.6	外观设计	游戏机	2010年12月31日	十年

4、软件著作权

截至2014年9月30日，公司共取得47项软件著作权，主要为其研发的游戏产品及游戏引擎，具体情况如下：

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
1	蜗牛数字	2002SR0093	原始取得	卡拉OK电脑点歌及火灾自动	2001年11月25日	2002年6月10日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
				声、光报警系统 [简称: 电脑点歌系统]V1.0		
2	蜗牛数字	2003SR11945	原始取得	《强盗与富商》 游戏软件 Beta2.111	2003 年 9 月 6 日	2003 年 11 月 20 日
3	蜗牛数字	2004SR08587	原始取得	大型多人在线 3D 网络游戏《航 海世纪》(客户 端及服务器端) [简称: 航海世 纪]V1.0	2004 年 4 月 20 日	2004 年 8 月 31 日
4	蜗牛数字	2005SR14607	原始取得	蜗牛电子“3D 网 络游戏通用引 擎软件”[简称: 3D 网络游戏通 用引擎] V1.0	2005 年 10 月 1 日	2005 年 12 月 5 日
5	蜗牛数字	2006SR02920	原始取得	蜗牛电子《机甲 世纪》大型多人 在线 3D 网络游 戏软件[简称: 机 甲世纪] V1.0	2005 年 12 月 1 日	2006 年 3 月 13 日
6	蜗牛数字	2006SR11447	原始取得	蜗牛电子《加勒 比海盗 ONLINE》网络 游戏软件[简称: 加勒比海盗 ONLINE] V1.0	2006 年 5 月 31 日	2006 年 8 月 24 日
7	蜗牛数字	2007SR03339	原始取得	网络游戏《舞街 区》游戏软件[简 称: 舞街区]V1.0	2006 年 12 月 1 日	2007 年 3 月 5 日
8	蜗牛数字	2008SR11416	原始取得	蜗牛网络游戏 《超级武林大 富翁 online》游 戏软件[简称: 超 武 OL]V1.0	2008 年 4 月 1 日	2008 年 6 月 18 日
9	蜗牛数字	2008SR13407	原始取得	蜗牛第 1 虚拟软 件[简称: D1XN]V1.0	2008 年 4 月 23 日	2008 年 7 月 14 日
10	蜗牛数字	2008SR16738	原始取得	蜗牛网络游戏 《天子 online》	2008 年 8 月 1 日	2008 年 8 月 21 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
				游戏软件[简称：天子]V1.0		
11	蜗牛数字	2008SR18792	原始取得	蜗牛 Xnail 软件[简称：Xnail]V1.0	2008 年 7 月 30 日	2008 年 9 月 10 日
12	蜗牛数字	2008SR26668	原始取得	蜗牛电子《机甲世纪 II》大型多人在线 3D 网络游戏软件[简称：机甲世纪 II]V1.0	2008 年 8 月 15 日	2008 年 10 月 23 日
13	蜗牛数字	2009SR015082	原始取得	蜗牛《星河战记》游戏软件[简称：《星河战记》]V1.0	2009 年 2 月 1 日	2009 年 4 月 22 日
14	蜗牛数字	2009SR015084	原始取得	蜗牛《英雄之城》游戏软件[简称：《英雄之城》]V1.0	2009 年 2 月 1 日	2009 年 4 月 22 日
15	蜗牛数字	2009SR015085	原始取得	蜗牛《帝国文明》游戏软件 V1.0	2009 年 2 月 1 日	2009 年 4 月 22 日
16	蜗牛数字	2010SR011146	原始取得	蜗牛《九阴真经 online》游戏软件[简称：《九阴真经》]V1.0	2009 年 11 月 1 日	2010 年 3 月 13 日
17	蜗牛数字	2010SR012199	原始取得	蜗牛《大航海志》游戏软件[简称：大航海志]V1.0	2009 年 12 月 1 日	2010 年 3 月 17 日
18	蜗牛数字	2010SR012197	原始取得	蜗牛《龙战》游戏软件[简称：《龙战》]V1.0	2009 年 12 月 1 日	2010 年 3 月 17 日
19	蜗牛数字	2010SR032173	原始取得	蜗牛 MAX 3D 软件[简称：WoNiu MAX] V1.0	未发表	2010 年 7 月 2 日
20	蜗牛数字	2010SR060242	受让	战争基因游戏软件[简称：战争基因]V1.0	2009 年 3 月 6 日	2010 年 11 月 11 日
21	蜗牛数字	2010SR061495	原始取得	蜗牛第 2 代 3D	未发表	2010 年 11

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
				网络游戏通用引擎软件[简称: 3D 网络游戏通用引擎]V2.0		月 17 日
22	蜗牛数字	2011SR067500	原始取得	蜗牛《独孤九剑》游戏软件[简称:《独孤九剑》]V1.0	2008 年 9 月 1 日	2011 年 9 月 20 日
23	蜗牛数字	2011SR073937	原始取得	蜗牛《企鹅战争》游戏软件[简称: 企鹅战争]V1.0	未发表	2011 年 10 月 17 日
24	蜗牛数字	2011SR099862	原始取得	蜗牛《九阳真经》大型多人在线 3D 网络游戏软件[简称:《九阳真经》]V1.0	2011 年 7 月 1 日	2011 年 12 月 23 日
25	蜗牛数字	2012SR016341	原始取得	蜗牛《咪呼侠》游戏软件[简称: 咪呼侠]V1.0	未发表	2012 年 3 月 5 日
26	蜗牛数字	2012SR016339	原始取得	蜗牛《黑金》游戏软件[简称: 黑金]V1.0	未发表	2012 年 3 月 5 日
27	蜗牛数字	2012SR058550	原始取得	蜗牛《舞街区 2》游戏软件[简称: 舞街区 2]V1.0	未发表	2012 年 7 月 3 日
28	蜗牛数字	2012SR071088	原始取得	蜗牛《大武侠志》游戏软件[简称: 大武侠志]V1.0	未发表	2012 年 8 月 6 日
29	蜗牛数字	2012SR093660	原始取得	蜗牛集市-线下交易平台软件[简称: 蜗牛集市]V1.0	2012 年 7 月 25 日	2012 年 10 月 8 日
30	蜗牛数字	2012SR099727	原始取得	蜗牛《大三国志》游戏软件[简称: 大三国志]V1.0	未发表	2012 年 10 月 23 日
31	蜗牛数字	2013SR001677	原始取得	蜗牛《龙战》手机游戏软件[简称:《龙战》手	未发表	2013 年 1 月 7 日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
				游]V1.0		
32	蜗牛数字	2013SR003504	原始取得	蜗牛《血脉》游戏软件[简称:《血脉》]V1.0	未发表	2013年1月11日
33	蜗牛数字	2013SR011722	原始取得	蜗牛《音乐侠》游戏软件[简称:音乐侠]V1.0	未发表	2013年2月5日
34	蜗牛数字	2013SR088788	原始取得	蜗牛《太阳风暴》游戏软件[简称:《太阳风暴》]V1.0	未发表	2013年8月23日
35	蜗牛数字	2013SR114683	原始取得	蜗牛《仙之痕》手机游戏软件[简称:《仙之痕》手游]V1.0	未发表	2013年10月28日
36	蜗牛数字	2013SR114688	原始取得	蜗牛《英雄之城II》手机游戏软件[简称:《英雄之城II》手游]V1.0	未发表	2013年10月28日
37	蜗牛数字	2013SR115852	原始取得	蜗牛《民国麻将》手机游戏软件[简称:《民国麻将》手游]V1.0	未发表	2013年10月29日
38	蜗牛数字	2013SR151005	原始取得	蜗牛《Flexi(飞仙)引擎》软件[简称:《Flexi(飞仙)引擎》]V1.0	未发表	2013年12月20日
39	蜗牛数字	2013SR161723	原始取得	蜗牛《让麻将飞》手机游戏软件[简称:《让麻将飞》手游]V1.0	未发表	2013年12月30日
40	蜗牛数字	2014SR017571	原始取得	蜗牛《音乐侠》手机游戏软件[简称:《音乐侠》手游]V1.0	未发表	2014年2月14日
41	蜗牛数字	2014SR022907	原始取得	蜗牛《疯狂的小鱼》手机游戏软件[简称:《疯狂的小鱼》手游]V1.0	未发表	2014年2月26日

序号	著作权人	登记证编号	取得方式	软件名称	首次发表日	发证时间
42	蜗牛数字	2014SR031502	原始取得	蜗牛《免商店》游戏平台软件[简称：免商店]V3.0	未发表	2014年3月17日
43	蜗牛数字	2014SR055183	原始取得	蜗牛《魔法呆呆碰》手机游戏软件[简称：《魔法呆呆碰》手游]V1.0	未发表	2014年5月6日
44	蜗牛数字	2014SR084369	原始取得	蜗牛《太极熊猫》手机游戏软件[简称：《太极熊猫》手游]V1.0	未发表	2014年6月24日
45	蜗牛数字	2014SR088218	原始取得	蜗牛《蜗牛盾》手机应用软件[简称：蜗牛盾]V1.0.4	未发表	2014年7月1日
46	蜗牛数字	2014SR092646	原始取得	蜗牛《战塔英雄》手机游戏软件[简称：《战塔英雄》手游]V1.0	未发表	2014年7月7日
47	蜗牛数字	2014SR100170	原始取得	蜗牛《九阳神功》游戏软件[简称：九阳神功]V1.0	未发表	2014年7月18日

5、域名

截至2014年9月30日，公司拥有4项境内注册的互联网域名，具体情况如下：

序号	注册人	域名	域名类型	到期日
1	蜗牛数字	woniu.com	国际域名	2016年1月24日
2	蜗牛数字	snailgame.net	国际域名	2016年1月18日
3	蜗牛数字	adjwl.com	国际域名	2016年2月14日
4	蜗牛数字	snailart.net	国际域名	2015年12月19日

除上述域名外，本公司在境外注册了snail.com域名。

6、软件产品登记证书

截至2014年9月30日，公司共拥有8项软件产品登记证书，具体情况如下：

序号	申请人	产品名称	证书编号	有效期	发证机关	发证日期
1	蜗牛数字	蜗牛《机甲世纪》大型多人在线 3D 网络游戏软件 V1.0	苏 DGY-2008-5164	五年	江苏省经济和信息化委员会	2013 年 9 月 19 日
2	蜗牛数字	蜗牛《舞街区》游戏软件 V1.0	苏 DGY-2008-5165	五年	江苏省经济和信息化委员会	2013 年 9 月 19 日
3	蜗牛数字	蜗牛天子 online 游戏软件 V1.0	苏 DGY-2010-5179	五年	江苏省经济和信息化委员会	2010 年 8 月 16 日
4	蜗牛数字	蜗牛大型多人在线 3D 网络游戏《航海世纪》（客户端及服务端）软件 V1.0	苏 DGY-2005-5077	五年	江苏省经济和信息化委员会	2010 年 8 月 25 日
5	蜗牛数字	蜗牛《英雄之城》游戏软件 V1.0	苏 DGY-2011-5537	五年	江苏省经济和信息化委员会	2011 年 11 月 10 月
6	蜗牛数字	蜗牛《帝国文明》游戏软件 V1.0	苏 DGY-2011-5536	五年	江苏省经济和信息化委员会	2011 年 11 月 10 日
7	蜗牛数字	蜗牛《大武侠志》游戏软件 V1.0	苏 DGY-2013-E0756	五年	江苏省经济和信息化委员会	2013 年 11 月 28 日
8	蜗牛数字	蜗牛《九阴真经 online》游戏软件 V1.0	苏 DGY-2013-E1406	五年	江苏省经济和信息化委员会	2013 年 12 月 23 日

六、公司特许经营权

截至本招股说明书签署日，本公司无特许经营权。

七、公司主要经营资质

截至本招股说明书签署日，公司及其子公司为开展其《企业法人营业执照》中经营范围内的业务，已经取得的经营资质情况如下：

（一）发行人取得的有关资质

序号	资质持有人	资质名称	许可范围	颁发机构	有效期限
1	蜗牛数字	互联网出版许可证	互联网游戏出版	国家新闻出版总署	至 2017 年 12 月
2	蜗牛数字	网络文化经营许可证	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	江苏省文化厅	至 2016 年 6 月
3	蜗牛数字	增值电信业务经营许可证	第二类增值电信业务中的因特网信息服务业务	江苏省通信管理局	至 2018 年 7 月
4	蜗牛数字	移动通信转售业务	基于 3G 网络的移动通信业务	中华人民共和国工信部	至 2015 年 12 月
5	杭州瑞高	增值电信业务经营许可证	第二类增值电信业务中的信息服务业务（限互联网信息服务业务）	浙江省通信管理局	至 2016 年 8 月
6	杭州瑞高	网络文化经营许可证	利用信息网络经营游戏产品	浙江省文化厅	至 2015 年 3 月

注：杭州瑞高持有的上述资质正在办理变更注册资本和法定代表人登记事项。

（二）发行人子公司取得的有关资质

除上述经营资质外，公司正在使用的主要网站均完成了 ICP 备案，具体情况如下：

序号	网站名称	网站首页网址	许可证号
1	蜗牛网	www.woniu.com	苏 ICP 备 08012323 号-1
2	游戏蜗牛官网	www.snailgame.net	苏 ICP 备 08012323 号-2
3	苏州蜗牛数字科技股份有限公司	www.snailart.net	苏 ICP 备 08012323 号-5

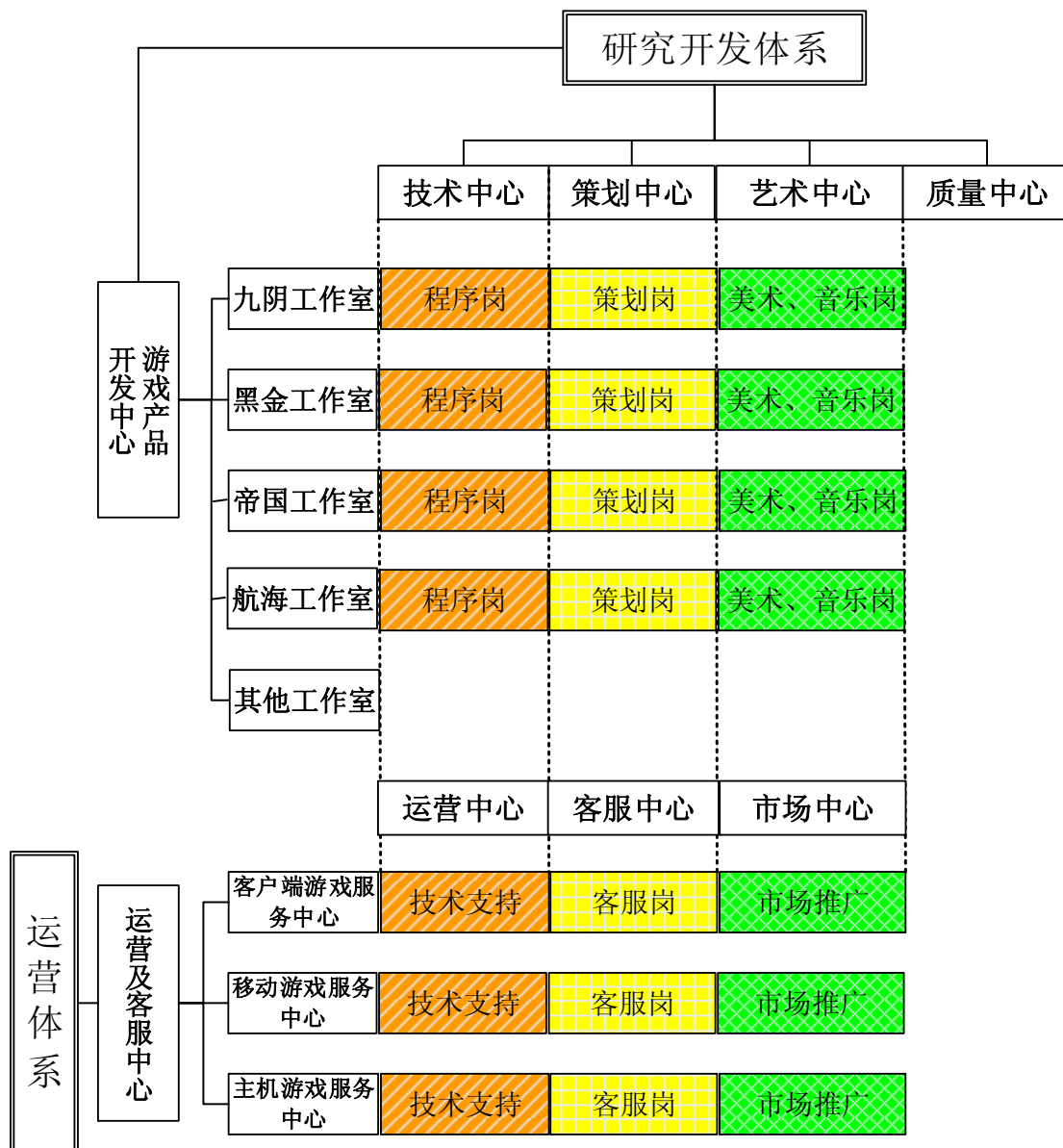
序号	网站名称	网站首页网址	许可证号
4	金网络网站联盟	www.adjwl.com	苏 ICP 备 08012323 号-4
5	蜗牛移动	www.snail.com	苏 ICP 备 08012323 号-6

八、公司主要技术与研发情况

（一）公司研发情况

1、研究开发机构

技术研究、游戏产品开发、游戏运营、及移动网络数字娱乐产品开发是公司主要的研究开发活动。公司内部整体上分为研发体系和运营体系，两个体系均采用矩阵式组织架构，其中新产品开发中心采用工作室模式，横向按资源线分为技术中心、策划中心、艺术中心、质量中心，纵向按不同产品类型分为不同工作室；运营及客服中心与新产品开发中心类似，横向按职能分为运营中心、客服中心和市场中心，纵向按不同游戏平台加以划分。公司研究开发的组织架构体系如下：



(1) 产品开发中心

产品开发中心纵向采用公司独具特色的工作室组织形式，每个工作室下又分为不同的游戏开发项目组，各自负责多款游戏的共同开发；而横向按不同岗位设置划分，矩阵型的机构设置方式更有助于提供整体的工作效率。

技术中心在程序领域、策划中心在策划领域、艺术中心在美术和音乐领域，负责核心技术攻关、开发工具研发、开发标准制定、相关人员招聘及培训等事项。产品开发项目组负责具体产品的开发，开发项目组实行项目总监负责制，成员主要由程序、策划和美术三类开发人员组成。项目总监有选择成员的权利，三类开发人员在业务上由项目总监管理，在专业上接受技术中心、策划中心和艺术中心这三大中心的指导，考核由项目总监和三大中心共同参与，既能对三类开发人员

在项目组的工作成绩进行考核，又能让其获得更合理的专业评价。

质量中心拥有对所有产品开发项目组进行质量控制和监督的权利，包括程序、策划、美术等方面。

（2）运营及客服中心

与研发体系相类似，公司的运营部门设置也采用矩形结构，其中纵向按照游戏运营的不同类别划分，横向按照不同岗位划分。

运营中心是整个运营体系的技术核心，主要负责公司上线游戏的平稳运行，为玩家提供游戏平台，以及维护游戏服务器和计费服务器的工作。由于网络游戏同时在线人数较多，专业的客服人员需要在游戏运行过程中时刻保持系统的稳定，定期对服务器进行系统维护，并对游戏产品进行不断升级。

客服中心是公司和玩家客户沟通的桥梁，配备有专业外呼电话机，24 小时为玩家提供游戏咨询服务。公司的客服中心能够对每一次电话连线进行录音，能够保障服务质量；同时，针对累计充值金额较高的 VIP 玩家，客服中心会在定期对玩家进行回访，征询玩家对游戏的意见和建议。

市场中心负责公司游戏产品的推广和销售，主要通过直接推广和平台推广方式进行。除此之外，自公司移动游戏平台“蜗牛免商店”上线以来，市场中心与运营中心的联系更为紧密，为公司移动游戏平台的推广和用户流量的积累提供市场支持。

2、研究开发人员情况

公司是高科技研发型企业，因此十分重视游戏产品和游戏运营技术的先进性，同时员工中大部分由研发人员构成。截至 2014 年 9 月 30 日，公司及其子公司共拥有员工 1,804 人，其中研发人员 1,234 人，运营人员 485 人，研发人员占员工总人数的比例为 68.40%。

公司研发人员中，员工学历以本科以上学历为主，具体构成情况如下：

学历情况	人数（人）	占研发人员比例
硕士研究生及以上	44	3.57%
本科	699	56.65%
大专	421	34.12%
中专及以下	70	5.67%
合计	1,234	100.00%

公司研发人员中，员工年龄结构以 30 岁以下年轻人员为主，具体构成情况如下：

学历情况	人数（人）	占研发人员比例
30 岁以下	952	77.15%
30-40 岁	279	22.61%
40 岁以上	3	0.24%
合计	1,234	100.00%

经过十年来的发展，公司积累了丰富的游戏产品开发经验和运营经验，在自主研发 3D 游戏引擎的基础上，对于画面渲染、多人同屏、运营计费等方面的技术有着较为深刻的理解，同时能够借鉴国外先进的游戏研发技术和运营技术，不断提升本公司的研发实力。

3、研发费用情况

报告期，公司研发费用的情况如下：

项目	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
研发费用（万元）	11,531.16	13,075.39	10,292.03	5,609.76
营业收入（万元）	42,119.58	66,567.32	42,723.22	20,335.21
所占比例	27.38%	19.64%	24.09%	27.59%

本公司研发费用主要是研发人员工资。

（二）核心技术情况

公司自设立以来，即专注于优质 3D 网络游戏引擎的自主研发，近 10 年来不断对游戏引擎技术进行升级。在专注于游戏研发技术的同时，公司也十分重视游戏产品运营环节中的技术。截至本招股说明书签署日，公司已掌握的主要核心技术情况如下：

1、网络游戏开发技术

公司的网络游戏开发技术主要包括 3D 引擎技术、服务器引擎技术及跨平台引擎技术等。

（1）3D 引擎技术

3D 引擎技术是游戏产品开发的核心，游戏产品唯美的画面和复杂的动态效果都是基于游戏引擎实现的。截至目前，公司已经成功应用的主要 3D 游戏引擎

技术情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	技术来源
次世代 3D 客户端引擎	引擎包含了渲染、场景、动作、特效、物理、通信、对象管理、资源管理、界面等功能系统	难点：场景管理与渲染，对象管理与渲染，骨骼动画，GPU 蒙皮，次世代效果 优势：提供先进的渲染技术；系统采用模块组装开发，架构灵活	自主研发
全 3D 游戏世界	完全的 3D 碰撞检测，并且能在客户端和服务端之间保持碰撞的一致性	难点：数据的精度与存储量 优势：客户端同服务器端数据的一致性，避免外挂	自主研发
实时动态阴影	随着时间而变化的实时逼真的光照阴影效果	难点：性能开销 优势：通过高质量的平行切割阴影，对远处的物体降低分辨率，降低渲染开销，扩大阴影覆盖面积	自主研发
3D 建模软件	能够进行各种 3D 建模、场景制作、3D 粒子，支持动画系统和插件系统	优势：专门针对游戏开发的 3D 建模软件	自主研发

未来公司将继续秉承自主研发 3D 游戏引擎的技术优势，同时吸引、借鉴国外其他先进 3D 游戏引擎的技术特点。未来公司在游戏引擎技术上的主要储备情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势
基于探针阵列的动态物件全局光效果	通过探针收集周围的光照信息，生成间接光，并作用于动态物件	优势：可以给动态物件增加更丰富、真实的光照效果，该技术可为动态物件实现全局光效果，效率非常高，不会增加渲染负担，并可用于移动平台
影视 HDR	使用 Filmic Tonemapping 算法改进 HDR 效果	优势：能够更好地还原材质的彩色饱和度，促使眼睛适应光强变化的效果更真实
时间抗锯齿	用于解决视点旋转或移动时三角面边缘出现的抖动锯齿和各种基于视点的随机抖动噪点	优势：可以很好的消除视点旋转或移动时三角面边缘出现的抖动锯齿和各种基于视点的随机抖动噪点
基于 FFD 的模型二次编辑	在不改变原模型资源的前提下，可通过 FFD 将模型进行自由变形	优势：不需要美术重做模型资源就可以改变模型的尺寸和造型，提高开发效率

技术名称	技术描述	技术难点与优势
SVO 实时全局 光技术	基于稀疏八叉树体素的实时全局光照技术，支持漫反射和镜面反射的间接光效果	优势：实时全局光照技术，支持漫反射和镜面反射的间接光效果，比较好的解决间接光漏光问题
LPV 实时全局 光技术	基于光线传递的实时全局光照技术，支持漫反射间接光效果	优势：实时全局光照技术，支持漫反射间接光效果
基于 Beast 烘焙 光贴图	基于 Beast 烘焙的光贴图可以模拟真实的光照效果，包括更柔和的阴影，光线反弹效果，天光和面光源等复杂光源的支持	优势：提升场景的光照效果，且没有增加额外消耗，可以用于移动平台
影视 编辑器	专门为影视制作打造的编辑器，统一的时间轴控制，可以随时暂停镜头里所有正在播放的角色动作和爆炸等特效进行编辑	优势：极大的提高了影视开发质量和效率，影视运动模糊可以实现更真实的运动模糊效果

(2) 服务器引擎技术

服务器引擎技术是将 3D 引擎源代码应用于具体客户端游戏产品的实现方式，也是游戏研发中十分重要的核心技术；截至目前，公司已经成功应用的服务器引擎技术情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	技术来源
通用服务器引擎技术	通用服务器引擎包含了对象管理、多线程、网络、数据库、服务器集群等功能	难点：对象管理，多线程，网络安全与同步，数据库设计与操作，服务器集群 优势：引擎对游戏逻辑进行了全面的抽象，极大的提高了游戏开发效率，降低了开发难度	自主研发
全分布式通用引擎开发架构技术	采用 lua 脚本控制自由搭建各类游戏服务器组合	难点：实现 lua 与 c++底层对象层面的调用的封装以及脚本管理的服务实体结构实现 优势：架构更清晰，极大统一服务器种类提升性能。优化服务部署，提升开发、测试效率。	自主研发
引擎崩溃采集和定制化分析技术	线上能采用系统底层 API 能捕获服务器所有异常且采集崩溃文件，线下能通过定制化工具分析问题和提取异常的任何内存	难点：在任何情况下（越界、程序终止、堆栈溢出等）都能精确捕获异常信息，自动匹配版本符号文件，提取异常点的任意内存数据 优势：能精确定位服务器的任何异常，方便开发人员快速定位任何一次问题	自主研发

手游高效的低带宽同步技术	通过本地服和远程服共同验证模式，优化消息协议和压缩技术实现低带宽高效的同步	难点：规划消息结构，本地服务和远程服务的消息同步控制验算模式 优势：低延时、低流量、高同步	自主研发
--------------	---------------------------------------	--	------

（3）跨平台引擎技术

跨平台引擎技术是公司在已有的客户端游戏 3D 引擎技术的基础上，实现引擎在移动客户端跨平台运行的方式。目前，公司的 3D 游戏引擎已经应用在《太极熊猫》等 3D 移动网络游戏中，未来将继续在其他技术方面加大投入，实现 PC 客户端、移动端和主机游戏客户端引擎跨平台通用化。在跨平台引擎技术方面，公司现有及未来的技术情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	技术来源
手持终端云定位	基于自主研发的定位策略，定位多个终端设备，支持数据交换	优势：定位策略的制定，简化了设备之间传输数据的操作	自主研发
移动终端地理信息位置服务（LBS）	基于移动终端的 GPS 信息，提供基于定位服务的应用扩展	优势：GPS 信息获取，提供多元化的服务	自主研发
左右眼分屏渲染	支持 3D 手机、3D 眼镜、头戴式显示器等各种虚拟现实设备的立体显示效果	优势：能够大幅提高游戏的沉浸感，营造出身临其境的感觉	自主研发
支持陀螺仪控制	支持 3D 手机和头戴式显示器等虚拟现实设备通过陀螺仪控制转向和移动	优势：提升游戏体验	自主研发
移动终端语音及时通信	在游戏中实现语音通信功能	优势：独特的编码解码方式，以及对语音的降噪处理，使得语音更加清晰流畅	自主研发
安卓 SDK 一键对接技术	反编译游戏 APK，替换公共的 SDK 接口，资源合并，修改 Smali 文件，把渠道的 SDK 动态的合并到游戏 APK 中	难点：资源的动态合并 优势：提高手游渠道 SDK 的对接速度	自主研发

2、网络游戏运营工具技术

公司在积累网络游戏开发技术的基础上，近年来不断提升游戏运营能力，完善自身的运营服务器和计费服务器等方面，为玩家用户提供高效、便捷的网络游戏平台。公司的运营工具技术主要包括运营管理系统技术和计费支付系统技术。

(1) 运营管理系统技术

运营管理系统技术是公司实现游戏产品运营的核心，是搭建玩家之间及玩家和服务器之间联系的纽带。截至目前，公司主要的游戏产品运营管理系统技术情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	技术来源
服务器维护系统	实现了所有游戏服务器的监控、更新、远程操作等功能	难点：异常监控和处理 优势：服务器集中管理	自主研发
服务器集群技术	实现了 web 后台服务器集群，并实现了负载均衡，满足大规模用户承载	优势：多服务的会话高效复制，故障节点自动切除，最小化影响用户	自主研发
Web 服务器监视控制系统	实现了 web 服务器运行状态监控，数据库连接池状态监控，以及服务器参数动态调整	优势：部分服务调整，可以做到热部署，极大提高了系统的可用性	自主研发
通用数据抓取技术	能够满足不同数据源数据抓取的需求，全程监控数据抓取过程，自动预警各种异常情况	优势：不同数据源数据，各种字符集处理，完善的抓取监控	自主研发

(2) 计费支付系统技术

公司拥有多年的游戏运营经验，计费服务系统是对公司正常经营、取得游戏运营收入的根本保证。公司在 PC 客户端及手机移动端目前均拥有较为完善的计费系统，具体情况如下：

技术名称	技术描述	技术难点与优势	成果应用	技术来源
分布式缓存同步技术	该技术实现了在多个系统同时拥有本地缓存时，当有人通过单个系统修改缓存数据的同时能够发布一个通知，其他系统能够通过事件触发机制获取通知并且同时更新本系统中的本地缓存信息，保证在各个系统中本地缓存信息的数据一致性	优势：缓存间动态的同步机制，保证在集群环境下缓存的实时同步	核心计费系统	外购
手机动态密码认	该技术在通过一套安装在智能手机上app应用程序，该APP应用会每分钟生成一个随机的动	优势：手机端的动态密码每分钟动态改变，密码	蜗牛手机盾	自主研发

技术名称	技术描述	技术难点与优势	成果应用	技术来源
证	态密码,动态密码仅仅在当前时间内有效,用于游戏登陆的二级安全认证,保证用户账号的安全,用户在登录游戏时必须输入该动态密码,系统会通过内部一套算法认证用户是否合法,该动态密码随时间变换,确保用户账号的安全	有时效性保证用户账号的安全		
消息服务	采用分布式软件架构,提供了在多个异构系统之间的通讯问题,主要用于发送计费的通知消息给游戏,使得游戏中能够实时的处理消息,确保业务操作的实时性	优势: 消息通知机制解决了计费服务与游戏间的实时通讯问题	计费消息服务系统	自主研发

3、公司核心技术对经营情况的影响

截至本招股说明书签署日,公司的核心技术包括了网络游戏开发和运营两大环节,而网络游戏的自主运营是公司实现业务收入的主要方式。公司所处的互联网数字娱乐服务行业是高新技术行业,对核心技术的依赖程度较高,公司取得的发明专利《通过脚本开发电脑游戏的方法》与公司游戏开发技术相关,取得的47项游戏作品著作权均来自于公司的游戏开发核心技术。

报告期内,除公司实现的少量移动通信语音业务收入及其他周边收入外,大部分收入均来自于网络游戏的开发和运营。报告期内公司主营业务收入构成情况详见本节“四、公司主营业务的情况之(六)主营业务构成情况”。

(三) 公司的创新机制

不论网络游戏开发,还是网络游戏运营,都属于高科技领域,技术的先进程度是开发商参与市场竞争的基础。网络游戏创意的独特性和玩法的先进性是吸引玩家的关键。公司已经形成了一套有效的创新机制,为本公司保持技术先进性和产品竞争力提供制度保障,并促进了公司的持续、快速、健康发展。

1、战略层次对创新的重视

公司一直坚持自主创新的发展战略,注重创新所带来的长期发展,而不是短期商业利益。公司坚持自主研发游戏引擎,通过技术创新保持核心技术的先进性,

并将开发独具创意的精品游戏作为公司的开发策略。同时，公司不断在发展中提升游戏运营的能力，布局全产业链数字娱乐服务，取得虚拟运营商资格，在战略上拥有较强的创新视野。

2、创新的思维方式和文化氛围

公司一直努力营造有助于激发员工创造力的工作氛围和文化环境，对创新理念、创新方法进行宣扬以使创新文化得到传承，员工们以推出一款全新的、受市场称赞的产品而感到自豪，并愿为之付出努力。公司自上而下已形成了勇于创新的工作氛围，“蜗牛，为梦想而生”已成为本公司最为核心的企业文化。

3、与外界的沟通机制

公司高度注重创新成果与市场需求的衔接，避免盲目创新，为此，公司建立了多种互动机制，与广大游戏玩家进行充分的沟通。例如，通过公司组织玩家进行线下座谈、研发人员直接登录游戏场景等方式，与玩家直接交流；公司客服人员定期对 VIP 玩家进行电话回访，征询玩家意见。另外，公司还通过参加大型游戏展会和权威专业论坛，获取主管部门和权威市场研究机构发布的游戏行业研究报告等方式，了解同行业公司、上下游产业的发展动向，为创新提供依据。

4、资源保障措施

与同行业规模相当的公司相比，公司拥有较多的研发人员和运营人员，主要就是因为相比于“抄袭”、“模仿”，创新需要投入更多资源，包括资金、人力、时间等方面，公司给予了较多的资源投入。例如公司的产品《九阴真经》、《航海世纪》等，开发周期均超过了 3 年，每年投入人力超过 200 人，在开发过程中不断对产品进行修改、完善，使之成为网络游戏的精品。

5、评价和激励机制

对于需要进行创新的工作岗位，公司评价员工的日常工作成果时，成果的创新程度是重要衡量指标；定期对员工进行绩效考核时，创新的意愿、能力以及成果是关键考核点，并将职务晋升、涨薪、内部职称评定等激励向作出重大创新贡献的员工倾斜。

九、公司境外资产及生产经营情况

公司是基于网络游戏开发和运营的互联网综合性数字娱乐服务提供商，公司开发的多款 3D 客户端网络游戏和网页游戏，已在全球五十几个国家和地区运营，涵盖了北美、欧洲、日韩等发达游戏市场，以及中国、东南亚、中东、俄罗斯等处于成长期的游戏市场。为更好地为海外市场的授权运营商和游戏玩家提供服务，加强和提升公司在海外市场的优势，本公司分别在美国（发达游戏市场）和俄罗斯（处于成长期的游戏市场）设立了全资子公司美国蜗牛和俄罗斯蜗牛，两家公司的具体情况详见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人全资子公司及控股子公司简要情况”。

十、主要荣誉

发行人自设立以来，坚持“蜗牛，为梦想而生”的企业文化，坚持产品创新和服务创新，曾多次获得国家新闻出版总署、游戏工委、文化部、网络媒体等机构颁发的奖项，公司主打游戏产品《航海世纪》、《九阴真经》等也多次获奖，具体情况如下：

（一）政府部门、行业协会授予的荣誉

1、公司获得的主要荣誉

荣誉名称/称号	颁发机构	获奖时间
国家级荣誉名称/称号		
中国十大品牌拓展企业	国家新闻出版总署和游戏工委	2013 年 1 月
		2012 年 1 月
中国十佳游戏开发商		2011 年 1 月
（2010 年度、2007 年度、2004 年度，共 3 次获得）		2008 年 1 月 2005 年 1 月

荣誉名称/称号	颁发机构	获奖时间
中国民族游戏海外拓展奖 (2012 年度、2011 年度、2010 年度、2009 年度、2007 年度、2006 年度、2005 年度和 2004 年度, 共 8 次获得)		2013 年 1 月 2012 年 1 月 2011 年 1 月 2010 年 1 月 2008 年 1 月 2007 年 1 月 2006 年 1 月 2005 年 1 月
中国游戏企业爱心奖		2009 年 1 月
中国游戏企业新锐奖		2005 年 1 月
国家文化出口重点企业 (2009-2010 年度、2007-2008 年度)	商务部、文化部、广电总局、新闻出版总署联合授予	2009 年 11 月 2007 年 11 月
全国优秀网络文化企业	文化部	2008 年 12 月
全国性组织、协会奖项		
十大移动游戏最佳品牌发行商	ChinaJoy	2014 年 11 月
2013 年度中国十大海外拓展游戏企业	中国游戏产业年会	2013 年 12 月
科技进步二等奖	中华全国工商业联合会	2011 年 12 月
全国优秀民营科技企业创新奖	中国民营科技促进会	2006 年 12 月
评委会游戏制作团队大奖	ChinaJoy	2011 年 11 月
中国网络文化盛典网络游戏创新奖	中国国际网络文化博览会 组委会	2013 年 10 月
网络游戏原创奖		2011 年 10 月
寓教于乐奖		2008 年 10 月
绿色网络文化产品	中国互联网协会	2008 年 5 月
省级荣誉名称/称号		
科技进步三等奖	江苏省人民政府	2010 年 1 月
江苏省 100 家重点自主创新企业		2009 年 9 月
高新技术企业	江苏省科学技术厅、江苏省财政厅、江苏省国家税务局、江苏省地方税务局	2011 年 9 月 /2008 年 9 月
江苏省著名商标	江苏省工商行政管理局	2009 年 12 月
长三角文化创意产业杰出企业奖	长三角文化创意产业联盟秘书处、上海创意产业中心	2013 年 12 月

2、公司产品获得的主要荣誉

产品名称	荣誉名称/称号	颁发机构
《航海世纪》	“中国民族网络游戏出版工程”首批名单	国家新闻出版总署
	2005 年度中国最受欢迎十大民族网络游戏	国家新闻出版总署和游戏工委
	中华优秀出版物（游戏）奖	中国出版工作者协会
	中国原创网络游戏榜第二名	中国互联网大会
	2006-2007 年度数字出版优秀作品	中国数字出版博览会
	第二届中国学院奖文化类二等奖	中国工业设计协会等[注]
	金翎奖-最佳原创网络游戏 （2006 年度、2005 年度，两次获得）	ChinaJoy
	2004 年度最值得期待的十大网络游戏	
《机甲世纪》	“中国民族网络游戏出版工程”第三批名单	国家新闻出版总署
《舞街区》	“中国民族网络游戏出版工程”第四批名单	国家新闻出版总署
	2008 年度十大最受欢迎的休闲网络游戏	国家新闻出版总署和游戏工委
《英雄之城》	2009 年度金翎奖-玩家最喜爱的十大网页游戏	ChinaJoy
《帝国文明》	2011 年度十大最受欢迎的网页游戏	国家新闻出版总署和游戏工委
	第三届中华优秀出版物（游戏）奖	中国出版工作者协会
	2011 年度金翎奖-玩家最喜爱的网页游戏	ChinaJoy
《九阴真经》	2014 年度金翎奖-玩家最喜爱网络游戏	ChinaJoy
	2014 年度杰出成长奖	中国网吧游戏盛典
	第四届中华优秀出版物奖	文化部
	2012 年度十大最受欢迎原创网络游戏、2012 年度十大最受欢迎网络游戏	国家新闻出版总署和游戏工委
	第四届中华优秀出版物奖	中国出版协会
	2012 年十大最期待游戏	国家新闻出版总署和游戏工委
	2010 年度最受期待的网络游戏	
	金翎奖-玩家最期待的十大网络游戏 （2011 年、2010 年、2009 年，连续三次获得）	ChinaJoy
	2011 年度金翎奖-最佳 3D 网络游戏	
	2014 年度杰出成长奖	中国网吧游戏盛典
	2014 年第六届 CGDA 评委会游戏制作团队大奖	中国优秀游戏制作人大赛
	2014 年第六届 CGDA 最佳游戏原画美术设计奖	中国优秀游戏制作人大赛
《黑金》	2014 年度最佳新锐游戏奖	中国网吧游戏盛典
	2013 年度十大最期待客户端网络游戏、十大最受欢迎的原创客户端网络游戏	中国出版协会

产品名称	荣誉名称/称号	颁发机构
	金翎奖-2013 年度最期待的网络游戏、2013 年度最佳原创网络游戏	ChinaJoy
	金翎奖-2012 年度玩家最期待的十大网络游戏	
《龙战》	2011 年度金翎奖-玩家最期待的网页游戏	ChinaJoy
《太极熊猫》	2014 年度金翎奖-玩家最期待移动网络游戏	ChinaJoy
	2014 年第六届 CGDA 最佳移动游戏创新奖	中国优秀游戏制作人大赛
	2014 年第六届 CGDA 最佳移动游戏关卡设计奖	中国优秀游戏制作人大赛
《九阳神功》	2014 年度金翎奖-最佳原创网络游戏	ChinaJoy
	2014 年第六届 CGDA 最佳游戏动画表现奖	中国优秀游戏制作人大赛

注：中国学院奖活动是具有较大影响力的全国及国际范围内常年开展的学术交流、评奖及展示活动，由中国工业设计协会、中国流行色协会、中国高等教育学会、全国高校摄影联合会、首都文明工程基金会、中国艺术教育促进会、中国动画学会、中国音乐家协会音乐教育委员会、中国摄影家协会信息中心、中国中外文艺理论学会、中国电视艺术家协会卡通艺术委员会等机构联合发起主办。

（二）媒体及其他单位授予的荣誉

1、公司获得的主要荣誉

获奖时间	荣誉名称/称号	颁发机构
2013 年 3 月	中国网游风云榜-中国年度十佳网游公司	17173
2012 年 1 月	中国网游风云榜-2011 年年度最受欢迎网游公司、2012 年中国年度游戏创新探索奖	17173

2、公司产品获得的主要荣誉

产品名称	荣誉名称/称号	颁发机构
《航海世纪》	最佳国产网游奖	《电脑爱好者》、《互动软件》、17173
	最佳创意奖	
	成功运营奖	《大众软件》
	最佳国产网络游戏	
	玩家评选最受喜爱网络游戏画面奖	《电脑商情报》
《九阴真经》	2013 年度最值得关注的游戏	福布斯网站
	新浪 CGWR-2013 年度国产网游精品奖	新浪
	新浪 CGWR 2011 年最受期待新网游	新浪
	2012 中国网络游戏风云榜-年度十佳新锐游戏	17173

产品名称	荣誉名称/称号	颁发机构
	2011 年度十大最受期待网游	腾讯
	2010 大众软件百合奖最受期待的网络游戏	《大众软件》
《黑金》	2013 年度五大最期待网游	百度
	2012 年度、2013 年度最受瞩目网络游戏	大众网络报
	2012 年度腾讯游戏风云榜十大最受期待网络游戏	腾讯
	2013 年度最受期待新游	大众网络报
《太极熊猫》	2014 年 E3 最期待手游	Touch Agrade
	2014 年 E3 最佳 ios 手游	Technology Tell

十一、未来发展规划

（一）公司发展规划

1、公司发展战略

公司总体的发展战略是：致力于发展数字娱乐服务全产业链的经营模式，坚持“放眼全球”的发展模式，以“蜗牛，为梦想而生”为核心企业文化，将鼓励创新理念融入公司核心技术开发、游戏产品开发、游戏发行、平台运营、流量经营及游戏硬件研发等业务环节，形成上述六大业务链条的整合。未来，公司将利用具备国际领先水平、拥有自主知识产权的虚拟数字技术，在**游戏、移动通信和虚拟科技**三大领域，实现在上述三大领域数字文化娱乐内容的全球化经营。



2、公司发行当年和未来三年发展规划及发展目标

公司总体的发展规划是：发行当年及未来三年，公司将以上述总体发展战略为核心，在六大产业链条上全面布局，通过公司已有的企业基因，将六大业务环节串联起来，形成独具特色的“三大基因、六大能力环”，提高公司的活跃用户数量和盈利水平。



（1）在核心技术研发方面，公司将坚持高品质3D游戏引擎的自主研发，同时积极引进国外先进游戏引擎的技术，融入公司特色，并力争将传统PC端引擎技术向移动网络游戏、主机游戏等平台移植，提升游戏的画面感和真实性；同时进一步对游戏掌机、游戏主机等专用游戏设备进行研发，提升公司产品品质。

（2）在游戏开发方面，公司将对现有的游戏产品不断进行版本更新，丰富游戏情节，同时积极探索、开发新的类型和游戏产品，提高产品的市场影响力；未来将兼顾客户端网络游戏、手机网络游戏和主机网络游戏的开发，实现游戏多类型、跨平台运行。

（3）在游戏运营方面，公司将进一步提升自主运营的能力，同时努力打造全产业链移动网络游戏的运营平台，利用虚拟运营商给公司移动网络运营带来的发展机遇，提高公司品牌的市场影响力。

（4）在资本运作方面，公司将通过资本市场不断充实资本实力，抢占行业

热点发展的先机，重点完成本次募集资金投资项目的建设，利用良好的时机进行行业上下游的并购，最终形成网络游戏全产业链业务经营模式。

（二）发行当年和未来三年发展计划及措施

1、核心技术发展计划

公司将进一步提高技术研发实力，实现3D游戏引擎等核心开发工具的升级和跨平台应用。保持并不断提升核心技术的先进性，使得技术应用能够及时适应市场需求，是公司持续发展的根本保证。未来三年，公司计划通过增加研发投入，优化现有3D引擎技术，提高引擎的整合能力和数据处理能力，使之成为行业内通用的代码开源引擎（如Unity-3D引擎等）。同时，公司将对已有3D引擎技术进行升级，结合国外先进引擎的技术特点，将客户端网络游戏的引擎技术移植到移动网络游戏及主机游戏，实现公司游戏产品的跨平台运营。

2、游戏产品开发计划

（1）网络游戏产品开发及运营计划

游戏内容制造和游戏产品发行是目前公司最主要的盈利来源，未来也将是公司业务发展的重要保证。公司将继续完善现有游戏产品版本更新，并加强新款游戏的研发。公司以自主研发的3D引擎技术为基础，致力于不断推出多类型、精品化的网络游戏产品。未来三年，公司将推出募集资金投资项目中包括的《九阴真经2》、《太阳风暴》、《无尽的大陆》等大型网络游戏产品，以及力争每年推出10款以上精品网络游戏。同时，对于目前正在运营的《九阴真经》、《黑金》、《航海世纪》等网络游戏产品，公司将持续对其进行产品更新，不断推出新版本运营服务，满足游戏用户的需求，力争公司网络游戏产品的活跃用户数量不断增长。

（2）游戏产品跨平台开发计划

公司将加强游戏跨平台运营方面的研发，争取在多平台游戏市场中取得先机。目前，随着科技的发展，网络游戏载体多样化程度不断加深。近年来，随着智能手机的发展，移动网络游戏也迎来了快速发展的历史机遇期。2014年，随着上海自贸区的建立，中国游戏主机市场正式解禁，由于市场刚刚开放，国内主机

游戏市场拥有巨大的增长潜力和发展空间。

鉴于此，公司将加大对跨平台游戏市场的战略部署，利用十年来在PC端网络游戏市场积累的开发技术和运营经验，打造PC端、移动端和主机三大载体的综合性网络游戏产业链条。截至目前，公司已推出《太极熊猫》、《仙之痕》、《让麻将飞》等多款精品移动网络游戏，同时还计划在2015年初推出主机网络游戏九阳神功。未来三年，公司将加强对移动网络游戏的研发和运营力度，并成立主机游戏工作室，致力于将现有的《九阴真经》、《航海世纪》等精品游戏移植至游戏主机，同时也将新研发包括《九阴真经2》、《太阳风暴》、《无尽的大陆》在内的多款跨平台游戏产品，力争在专业化游戏市场领域占得先机。

3、游戏产品运营计划

（1）客户端游戏产品运营计划

未来三年，公司将继续加强自主运营游戏的能力，通过积累的运营经验和品牌效应，提高产品在玩家中的知名度。公司将继续完善游戏运营系统，提高游戏运行流畅性，通过CDN加速技术提高运营效果。同时，公司将做好游戏运营数据采集及分析工作，根据运营数据结果反馈，通过版本更新不断完善游戏质量。

（2）移动网络游戏运营规划

随着智能手机市场的繁荣和3G、4G网络建设的加快，近年来移动网络游戏市场进入了快速发展的通道。2013年以来，公司先后推出了自主研发的移动网络游戏《龙战》、《仙之痕》、《让麻将飞》、《太极熊猫》等移动网络游戏产品，以及“蜗牛免商店”移动游戏运营平台。未来，公司将基于现有的移动网络游戏研发实力，继续推出精品化网络游戏产品。

除此之外，公司已获得工信部颁发的虚拟运营商资格，可从事通信移动转售相关业务。未来，公司将把虚拟运营商、蜗牛免商店及游戏掌机业务相结合，形成集游戏开发-游戏运营-游戏设备等软硬件一体化的移动网络游戏运营产业链，并开拓游戏免流量下载、免流量运行、游戏充值与话费互转、手机软件预装等全新业务领域，极大提高移动网络游戏玩家用户体验，提升用户粘性。

4、专业游戏设备开发计划

为打造全产业链经营模式，公司已在战略上加快对游戏专业硬件设备的研发和生产。2014年7月，公司完成对杭州瑞高的收购，拥有了专业游戏掌机的生产能力；除此之外，公司已经开始自主研发游戏主机，未来将生产拥有自主知识产权的专业游戏主机设备。公司以期将游戏产品和专业游戏设备相结合，在完整的产业链条中提升用户流量的获取能力，为玩家用户提供全方位的服务。

5、人力资源发展计划

公司始终把对人才的引进、培养和优化配置作为实现公司可持续发展的重要举措，未来三年公司将持续实施人才战略，拟采取以下措施：

（1）加大人才引进力度。通过校园招聘引入年轻力量，通过社会招聘获取成熟人才，利用境外子公司的平台优势，吸引全球领先游戏企业的优秀人才；

（2）增强内部培养能力。公司将进一步完善内部培养机制，对员工进行系统的业务培训，提高员工技能和水平，并通过“融入、考核、选拔、培养、任用”的机制培养中高端专业人才；

（3）继续为员工提供有竞争力且公平的薪酬体系和完善的社会保险，努力营造良好的工作环境和氛围，采用多重现代化激励考核机制，以吸引和留住人才。

（三）拟定上述计划所依据的假设条件及实施的主要困难

1、发展计划的假设条件

（1）发行人所处行业所遵循的国际及地方现行的有关法律、法规及各项规章制度和经济政策无重大变化；

（2）发行人所处的宏观经济环境，政治、法律和社会环境处于正常发展状态，没有对公司产生重大不利影响的不可抗力事件发生；

（3）本次股票发行顺利完成，募集资金能够及时、足额到位；

（4）发行人所处行业市场需求处于正常发展状态，没有出现重大的市场突变情形；

（5）发行人能够保持现有管理层、核心人员及其团队的稳定性和连续性。

2、实施上述计划的主要困难

（1）资金瓶颈

公司是互联网创新型企业，所处行业发展迅速，新型产品开发、市场推广等需要大量资金，根据公司的发展规划，未来年度公司将进行较大规模的资金投入，单靠自有资金，难以满足公司战略发展规划。如本次不能按计划完成股票发行工作，将对如期实现上述计划目标产生较大影响。

（2）人才瓶颈

公司所处行业对专业人才的要求较高，具体包括软件开发人才、美工设计人才、创意开发人才、产品营销人才等。公司所处行业人员流动性大，人才相对独立性较强，如公司不能合理安排员工考核机制，适时、适当提高员工福利待遇，将会面临较大的人才流动压力，对公司实现上述发展计划有较大影响。

（3）管理瓶颈

目前，公司研发人员相对较多，管理人员相对较少，随着募投项目的进行及公司业务多元化发展，对公司整体的管理、组织能力将提出更高的要求；如公司不能合理安排各个部门的协调工作，统筹产品研发、运营及市场推广等各个环节，将会产生较大的期间费用，从而对公司利润带来不利影响。

3、确保实现业务发展目标的方法或途径

（1）若本次公司成功发行股票并上市，将会对公司未来的整体发展带来非常有利的影响。本次发行股票募集资金投资项目将用于核心工具开发、游戏产品开发、游戏产品运营、移动网络游戏运营等多个方面，全面覆盖了公司的六大产业链条。募投项目的成功实施将保证公司形成网络游戏全产业链经营模式，进一步提升公司的产品研发实力、丰富公司产品结构，提高公司的玩家用户粘性和盈利水平。

（2）加强优秀人才引进，进一步完善公司内部控制，整体协调管理人员和研发人员的工作安排，保证优秀人员不流失，是公司实现业务发展目标的重要条件。

第七节 同业竞争与关联交易

一、同业竞争

（一）控股股东、实际控制人与发行人同业竞争情况

本公司自然人股东石海直接持有公司 2,754.56 万股股份，占本次发行前总股本的 61.21%；石海控制的仓海投资持有公司 3.51%的股权；石海直接和间接控制公司 64.72%的股权，为公司控股股东、实际控制人。公司自然人股东周颖直接持有本公司 595.58 万股股份，占本次发行前总股本的 13.24%，石海与周颖为夫妻关系。

截至本招股说明书签署日，公司控股股东、实际控制人石海及其配偶周颖未以其他任何形式直接或间接从事与本公司相同或相似的业务，未拥有与股份公司业务相同或相似的其他控股公司、联营公司及合营公司，因此公司控股股东、实际控制人石海及其配偶周颖与发行人不存在同业竞争。

（二）控股股东、实际控制人为避免同业竞争而出具的承诺

公司控股股东、实际控制人石海及其配偶周颖，分别出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，主要内容如下：

1、本人除直接或间接持有蜗牛数字股权外，未直接或间接经营任何与蜗牛数字经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也未参与投资任何与蜗牛数字生产的产品或经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

2、在本人与蜗牛数字存在关联关系期间，本人不直接或间接经营任何与蜗牛数字经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，也不参与投资任何与蜗牛数字生产的产品或经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

3、如本人或本人控制的其他企业获得的商业机会与蜗牛数字生产的产品或经营的业务构成同业竞争或可能构成同业竞争的，本人将立即通知蜗牛数字，将该商业机会给予蜗牛数字，以确保蜗牛数字及其全体股东利益不受损害；

4、本人保证，将不利用蜗牛数字控股股东、实际控制人/主要股东的身份对

蜗牛数字的正常经营活动进行不正当的干预；

5、如因本人未履行上述承诺，因而取得的相关收益将全部归蜗牛数字；如因本人未履行上述承诺而给蜗牛数字及其他股东造成损失的，将给予蜗牛数字及其他股东全部赔偿。

二、关联方、关联关系及关联交易

（一）关联方和关联关系

1、发行人控股股东、实际控制人及其直接或间接控制的其他企业

关联方名称	关联关系
石海	本公司控股股东、实际控制人，直接持有公司 61.21%的股权
仓海投资	本公司股东，本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，持有本公司 3.51%股权
First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，石海持有其 45%的股权，未从事经营活动
First Virtual Co., Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，第一虚拟(开曼)有限公司持有其 100%的股权，未从事经营活动
西部餐饮	本公司控股股东、实际控制人石海曾经控制的企业，石海曾持有其 73.60%的股权。(于 2014 年 6 月转让给无关联第三方)
苏州市星际演艺娱乐有限公司	本公司控股股东、实际控制人石海曾经控制的企业，石海持有其 70%的股权(已于 2014 年 12 月完成注销)
苏州石周计算机科技有限公司	本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，石海持有其 80%的股权
苏州石坞科技文化产业有限公司	本公司控股股东、实际控制人石海控制的企业，石海持有其 80%的股权

2、持有发行人 5%以上股份的关联方：

关联方名称	关联关系
周颖	本公司股东和董事，持有公司 13.24%股权；与本公司控股股东、实际控制人石海系夫妻关系
中新创投	本公司股东，持有公司 9.11%股权

3、发行人直接或间接控股的子公司或参股的公司

关联方名称	关联关系
-------	------

美国蜗牛	本公司全资子公司
俄罗斯蜗牛	
蜗牛动漫	
上海蜗牛	
杭州瑞高	
蜗牛通信	本公司控股子公司

4、发行人第一届董事叶晓明（2014年6月换届后未再担任董事职务）以及现任董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员。

（二）关联交易

1、经常性关联交易

报告期内，公司经常性关联交易为接受西部餐饮提供的物业后勤综合服务。西部餐饮主要从事歌厅、食品制售、物业管理服务等业务，报告期内，西部餐饮为公司提供食堂、维修、保洁、保安、绿化、电工等物业后勤综合服务。

2011年度、2012年度、2013年度及2014年1-9月，公司接受西部餐饮提供的物业后勤综合服务的关联交易金额分别为135万元、234万元、399.43万元和122.46万元，分别占当期管理费用的1.56%、1.49%、2.02%和0.74%，对公司财务状况和经营成果不构成重大影响；关联交易的定价主要参考西部餐饮实际发生的人工成本等支出。

为彻底解决持续关联交易以及处理西部餐饮的经营不善问题，2014年6月3日，西部餐饮股东决议将股权对外转让。2014年6月6日，西部餐饮原股东签署股权转让协议，根据公司资产的实际情况作价140万元。具体转让情况如下：

单位：万元

序号	转让人	转让比例	转让价格	受让人
1	石海	40%	56	翁林建
		30%	42	管伟民
		3.6%	5.04	徐章峰
2	周颖	16.62%	23.2680	
3	高向晖	8.46%	11.8440	
4	陆星	1.32%	1.8480	
合计		100%	140	—

2014年6月11日，西部餐饮完成法定代表人和股东的工商变更登记，不再是本公司关联方。

当月，本公司与西部餐饮提前终止《2013-2014年度物业外包合同》，并与苏州辰景物业管理有限公司签订《蜗牛数字物业外包合同（2014-2015年度）》，合同约定苏州辰景物业管理有限公司为本公司提供物业后勤综合管理服务，包括物业设施的日常维修及管理，食堂管理以及保安管理等。委托管理期限自2014年6月1日至2015年12月31日。合同约定本公司每月支付人工费373,000元，易耗品费用及清洁用品费等另外结算。

苏州辰景物业管理有限公司股东为马立竿，与本公司及董事、监事、高级管理人员不存在关联关系。

2、偶发性关联交易

报告期内，偶发性关联交易为（1）2013年，本公司将400万元定期存款质押给宁波银行吴中支行，为西部餐饮的800万元银行短期贷款作担保。担保期间为2013年8月至2014年2月，该项担保已经履行完毕；（2）实际控制人、控股股东石海及自然人股东周颖为本公司在银行的授信额度和借款等提供连带责任保证，具体情况如下：

序号	担保人	债权人	担保金额 (万元)	主债权期限
1	石海、周颖	中国银行苏州分行	100	2011.5.17-2011.11.16
2	石海、周颖	中国银行苏州分行	500	2012.2.16-2012.8.16
3	石海、周颖	中国银行苏州分行	500	2012.5.16-2012.11.16
4	石海、周颖	宁波银行苏州吴中支行	500	2013.3.6-2013.9.6
5	石海、周颖	中国银行苏州分行	500	2013.5.15-2013.11.15
6	石海、周颖	宁波银行苏州吴中支行	500	2013.9.30-2014.9.30
7	石海、周颖	苏州市融达科技小额贷款有限公司	200	2014.9.23-2015.9.23

上述关联交易事项均依照《公司章程》以及相关制度进行，履行了相关决策程序，定价公允，交易事项公平、合理，不存在损害公司及其他非关联股东利益的情况。

（三）关联方应收应付款项余额

单位：万元

项目名称	关联方	2014 年 9 月 30 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日	2011 年 12 月 31 日
预付款项	西部餐饮	—	79.12	—	—
其他应付款	周颖	5.11	24.81	—	—
其他应付款	石海	2.00	2.00	16.70	5.50

上表中，其他应付给周颖、石海的款项为应付的报销款。

三、发行人报告期关联交易的履行程序情况及独立董事的意见

报告期，公司发生的关联交易均履行了《公司章程》、《关联交易管理制度》及其他相关文件规定的程序。关联交易都分别经过独立董事的事前认可，独立董事对关联交易的决策程序及合理性、公允性都发表了独立意见，认为：

公司关联交易事项符合国家法律法规和《公司章程》的规定，对公司及全体股东是公平的，不存在损害中小股东利益的情况，符合公司和全体股东的利益。

公司董事会审议关联交易议案时，相关关联董事回避表决。关联担保表决程序合法有效，符合《公司章程》的规定。

第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

一、董事、监事、高级管理人员与其他核心人员简历

本公司现有董事 9 名、监事 3 名、高级管理人员 3 名。本届董事、监事、高级管理人员的任期为 2014 年 6 月至 2017 年 6 月。

（一）发行人董事、监事、高级管理人员及核心人员名单

序号	姓名	职务
1	石海	董事长、总经理
2	周颖	董事
3	高向晖	董事
4	陆星	董事、董事会秘书、财务总监
5	刘立冬	董事
6	刘飞	董事
7	彭熹	独立董事
8	陈丽花	独立董事
9	丁韶华	独立董事
10	孙大虎	监事会主席、职工代表监事
11	吴波	监事
12	艾玉松	监事
13	李永志	副总经理
14	陆益平	技术支持中心总监
15	陆利民	技术中心高级总监
16	吴天奇	艺术中心美术高级总监
17	杨健	全球运营中心高级总监

（二）董事简历

石海先生：1972 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，美术专业。历任西部餐饮董事、执行董事，苏州市星际演艺娱乐有限公司监事，蜗牛有限执行董事、董事长、总经理。现任本公司董事长、总经理，仓海投资执行董事，蜗牛动漫执行董事，美国蜗牛董事，杭州瑞高执行董事，蜗牛通信执行董事，苏州石坞科技文化产业有限公司执行董事，First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）董事，First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）董事，

苏州石周计算机科技有限公司执行董事。

周颖女士：1974 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，美术专业。历任西部餐饮监事，苏州市星际演艺娱乐有限公司监事，蜗牛有限执行董事、董事。现任本公司董事，蜗牛动漫总经理，美国蜗牛董事，苏州石坞科技文化产业有限公司监事，First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）董事，First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）董事，苏州石周计算机科技有限公司监事。

高向晖先生：1971 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，工商管理专业。历任无锡市聚鑫源湖州城主管，西部餐饮董事、总经理，苏州市星际演艺娱乐有限公司执行董事、总经理，蜗牛有限董事。现任本公司董事，First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）董事，First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）董事。

陆星先生：1971 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，工商管理专业。历任西部餐饮董事，蜗牛有限市场部部长、人事行政部部长、行政总监、董事。现任本公司董事、董事会秘书、财务总监，上海蜗牛执行董事，蜗牛动漫监事，蜗牛通信经理，First Virtual Co.（第一虚拟（开曼）有限公司）董事，First Virtual Co., Limited（第一虚拟（香港）有限公司）董事。

刘立冬先生：1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，研究生学历，工商管理专业。历任苏州固锝电子股份有限公司证券事务代表，苏州工业园区银杏投资管理有限公司投资经理，苏州晶方半导体科技股份有限公司副总经理、董事会秘书，中新苏州工业园区创业投资有限公司投资经理，蜗牛有限董事。现任本公司董事，苏州元禾控股有限公司投资经理，江苏和顺环保股份有限公司董事和苏州硅能半导体科技股份有限公司监事。

刘飞先生：1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，研究生学历，工商管理硕士学位。历任江苏吴中集团教育投资有限公司总经理助理，现任本公司董事，江苏乾融集团有限公司副总裁。

彭熹先生：1954 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，研究生学历，货币银行学专业。历任江苏太仓文教局教研室主任，江苏太仓市外经贸委主任，香港钟山集团董事兼信托投资部总经理，钟山投资发展有限公司总经理，上海恒盛

投资管理有限公司总经理，上海财源投资发展有限公司高级副总裁。现任本公司独立董事。

陈丽花女士：1965 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，博士研究生学历，管理学专业。历任南京大学商学院会计系副教授、北海银河产业投资股份有限公司独立董事。现任南京大学商学院会计系教授，本公司独立董事，江苏久吾高科技股份有限公司独立董事，常州强力电子新材料股份有限公司独立董事，金浦新材料股份有限公司独立董事和江苏联发纺织股份有限公司独立董事。

丁韶华先生：1971 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，博士研究生学历，金融专业。历任江苏法德永衡律师事务所执行主任。现任江苏方德律师事务所合伙人，本公司独立董事，江苏常熟农村商业银行股份有限公司独立董事。

（三）监事简历

孙大虎先生：1974 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历，宾馆管理专业。历任苏州福马设计制作有限公司设计师，苏州工业园区泰世先机广告有限公司创意总监，蜗牛有限设计中心总监。现任本公司监事会主席（职工代表监事）、产品体系高级总监。

吴波先生：1979 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学本科学历，计算数学及其应用软件专业。历任蜗牛有限游戏设计师、项目经理、海外支持部部长、总裁办助理。现任本公司监事、资产管理中心总监。

艾玉松先生：1981 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，装潢设计专业。历任蜗牛有限美术主管、主美、副总监，现任本公司艺术中心总监。

（四）高级管理人员简历

石海先生：现任本公司董事长、总经理，详见董事简历。

陆星先生：现任本公司董事、董事会秘书、财务总监，详见董事简历。

李永志先生：1978 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历，工业企业财务会计专业。历任蜗牛有限程序员、项目经理、研发总监。现任本公司副总经理，仓海投资监事。

（五）其他核心人员简历

陆益平先生：1978 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，中专学历，计算机应用专业。曾就职于南京同创信息产业集团、西部餐饮。现任本公司技术支持中心总监，负责公司技术方面的日常管理工作。

陆利民先生：1974 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，微型计算机应用专业。历任香港 3C 深圳开发中心软件工程师，深圳深联信通发展有限公司项目经理。现任本公司技术中心高级总监，负责或参与了公司《航海世纪》、《舞街区》、《机甲世纪》、《九阴真经》等项目的游戏引擎的研发。

吴天奇先生：1979 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，室内设计专业。历任昱泉信息技术（上海）有限公司美术组长，蜗牛有限艺术中心美术支持。现任本公司艺术中心美术高级总监，负责或参与了公司《航海世纪》、《机甲世纪》、《舞街区》、《天子》、《英雄之城》、《帝国文明》、《龙战》、《九阴真经》、《黑金》等项目的美术部分的设计制作与管理。

杨健先生：1978 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，大专学历，市场营销专业。历任大连宇宏电子有限公司区域经理，大连泰富数码科技有限公司渠道经理。现任本公司全球运营中心高级总监，负责游戏运营板块的日常管理工作。

（六）公司董事、监事提名和选聘情况

1、董事提名和选聘情况

2011 年 4 月 11 日，公司召开创立大会，选举产生了由石海提名的董事候选人石海、周颖、高向晖、陆星、何一希、程庆丰、彭熹、杨晓堂与中新创投提名的董事候选人刘立冬组成的第一届董事会成员，其中彭熹、杨晓堂为独立董事，各董事任期三年。同日，公司第一届董事会召开第一次会议，选举石海为公司董事长。

2011 年 5 月 31 日，公司召开 2011 年临时股东大会，根据石海的提名，增选陈丽花、丁韶华为公司第一届董事会独立董事，因董事程庆丰辞去公司董事职务，根据辰融投资、坤融投资提名改选叶晓明为公司董事，任期均为三年。

2014 年 1 月，何一希基于个人职业发展原因离职而辞去董事职务，杨晓堂因《中共中央组织部关于进一步规范党政领导干部在企业兼职（任职）问题的意见》（中组发[2013]18 号）的相关规定，主动辞去独立董事职务。

2014 年 6 月 29 日，公司 2013 年年度股东大会选举了由提名委员会提名的石海、周颖、高向晖、陆星、彭熹、丁韶华、陈丽花、刘立冬及刘飞组成第二届董事会成员，各董事任期为三年；同日，公司第二届董事会召开第一次会议，选举石海为董事长。

2、监事提名和选聘情况

2011 年 4 月 3 日，公司召开职工代表大会，选举孙大虎为公司第一届监事会职工代表监事，任期为三年；2011 年 4 月 11 日，公司召开创立大会，根据石海提名，选举吴波和魏军为公司第一届监事会监事，任期为三年；同日，公司第一届监事会召开第一次会议，选举孙大虎为公司监事会主席。

2014 年 6 月 29 日，公司 2013 年年度股东大会选举了提名委员会提名的吴波和艾玉松为第二届监事会成员；同日，公司职工代表大会选举孙大虎为职工代表监事；2014 年 7 月 2 日，公司第二届监事会召开第一次会议，选举孙大虎为监事会主席。

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

公司董事、监事、高级管理人员通过自学及参与国信证券、金杜律师所及普华永道会计师对公司的上市辅导，了解了《公司法》、《证券法》、《首次公开发行股票并在创业板上市管理办法》等股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任，并通过了中国证券监督管理委员会江苏监管局的验收考试。

二、董事、监事、高级管理人员、核心人员及其近亲属的持股情况

（一）直接持有本公司股份情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员、核心人员及其近亲属直接持有本公司股份的情况如下：

序号	姓名	职务/亲属关系	持股数（万股）	持股比例
1	石海	董事长、总经理	2,754.56	61.21%

序号	姓名	职务/亲属关系	持股数（万股）	持股比例
2	周颖	董事	595.58	13.24%
3	高向晖	董事	165.20	3.67%
4	陆星	董事、董事会秘书、财务总监	46.20	1.03%
5	石补天	石海父亲	15.99	0.36%
合计			3,577.53	79.51%

（二）间接持有本公司股份情况

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员、核心人员及其近亲属间接持有本公司股份的情况如下：

序号	姓名	职务/亲属关系	持股数（万股）	持股比例
1	石海	董事长、总经理	56.32	1.25%
2	高向晖	董事	2.39	0.05%
3	吴波	监事	3.42	0.08%
4	艾玉松	监事	2.74	0.06%
5	李永志	副总经理	16.40	0.36%
6	陆益平	技术支持中心总监	13.67	0.30%
7	陆利民	技术中心高级总监	10.93	0.24%
8	吴天奇	艺术中心美术高级总监	8.20	0.18%
9	杨健	全球运营中心高级总监	6.83	0.15%
合计			120.9	2.69%

[注]间接持股比例系按各层持股比例相乘计算得到。

截至本招股说明书签署日，上述董事、监事、高级管理人员及核心人员直接或间接持有的本公司股份不存在质押、冻结或其他有争议的情况。

三、公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的其他对外投资情况

姓名	公司职务	被投资企业名称	出资比例	投资单位与公司关系
石海	董事长、总经理	仓海投资	35.65%	最终同一控制方
		First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	45.00%	最终同一控制方
		苏州石坞科技文化产业有限公司	80.00%	最终同一控制方
		苏州石周计算机科技有限公司	80.00%	最终同一控制方

周颖	董事	First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	27.00%	最终同一控制方
		苏州石坞科技文化产业有限公司	20.00%	最终同一控制方
		苏州石周计算机科技有限公司	20.00%	最终同一控制方
高向晖	董事	First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	10.00%	最终同一控制方
陆星	董事、董事会秘书、财务总监	First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	18.00%	最终同一控制方
丁韶华	独立董事	江苏凯米膜科技股份有限公司	0.98%	无关联
		江苏银信金融传媒有限公司	15%	无关联
		江阴龙马农庄有限公司	80%	无关联
		南京合众盛银投资管理有限公司	10%	无关联
彭熹	独立董事	深圳君唯文化传播公司	13%	无关联
		苏州缘和汇投资发展有限公司	20%	无关联

上述对外投资与本公司不存在利益冲突，除上述情况外，截至本招股说明书签署日，本公司其他董事、监事、高级管理人员及其他核心人员均未参与任何其他对外投资。

四、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况

(一) 董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况

根据本公司《薪酬管理制度》，担任公司行政职务的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬由岗位工资及奖金组成，其中岗位工资分12个月发放，奖金根据绩效考核情况发放。

本公司第一届及第二届独立董事津贴均为71,428.56元/年。不在公司担任行政职务的非独立董事不领取薪酬。

本公司董事、监事的薪酬和考核情况均经董事会或监事会、股东大会审议，高级管理人员薪酬经公司董事会审议。

2013 年，从本公司领取薪酬的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员

的薪酬总额占当年本公司利润总额的比例为 2.89%。

(二) 董事、监事、高级管理人员及其他核心人员最近一年从发行人领取薪酬情况

董事、监事、高级管理人员及其他核心人员 2013 年从本公司领取薪酬情况如下：

姓名	公司职务	薪酬（元）	领薪单位
石海	董事长、总经理	426,427.00	本公司
周颖	董事	277,478.00	本公司
高向晖	董事	—	未在本公司领薪
陆星	董事、董事会秘书、财务总监	263,187.00	本公司
刘立冬	董事	—	未在本公司领薪
刘飞		—	未在本公司领薪
彭熹	独立董事	71,428.56	本公司
陈丽花		71,428.56	本公司
丁韶华		71,428.56	本公司
孙大虎	监事会主席	327,510.00	本公司
吴波	监事	184,980.00	本公司
艾玉松		302,410.00	本公司
李永志	副总经理	444,470.00	本公司
陆益平	其他核心人员	392,660.00	本公司
陆利民		535,723.00	本公司
吴天奇		393,275.00	本公司
杨健		331,950.00	本公司

五、公司董事、监事和高级管理人员及其他核心人员兼职情况

姓名	公司职务	兼职单位	现兼职情况	兼职单位与本公司关系
石海	董事长兼总经理	仓海投资	执行董事	本公司股东
		蜗牛动漫	执行董事	本公司全资子公司
		美国蜗牛	董事	
		杭州瑞高	执行董事	

姓名	公司职务	兼职单位	现兼职情况	兼职单位与本公司关系
		蜗牛通信	执行董事	本公司控股子公司
		苏州石坞科技文化产业有限公司	执行董事	本公司实际控制人石海控制的企业
		First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	董事	
		First Virtual Co., Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	董事	
		苏州石周计算机科技有限公司	执行董事	
周颖	董事	蜗牛动漫	总经理	本公司全资子公司
		美国蜗牛	董事	
		苏州石坞科技文化产业有限公司	监事	本公司实际控制人石海控制的企业
		First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	董事	
		First Virtual Co., Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	董事	
		苏州石周计算机科技有限公司	监事	
高向晖	董事	First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	董事	本公司实际控制人石海控制的企业
		First Virtual Co., Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	董事	
陆星	董事、 董 事 会 秘 书、财 务 总 监	上海蜗牛	执行董事	本公司全资子公司
		蜗牛动漫	监事	
		蜗牛通信	经理	本公司控股子公司
		First Virtual Co. (第一虚拟(开曼)有限公司)	董事	本公司实际控制人石海控制的企业
		First Virtual Co. Limited (第一虚拟(香港)有限公司)	董事	
刘立冬	董事	苏州元禾控股有限公司	投资经理	本公司股东中新创投的股东
		江苏和顺环保股份有限公司	董事	无关联关系
		苏州硅能半导体科技股份有限公司	监事	无关联关系
刘飞	董事	江苏乾融集团有限公司	副总裁	本公司股东辰融投资及坤融投资的股东
陈丽花	独 立 董事	南京大学商学院会计系	教授	无关联关系
		江苏久吾高科技股份有限公司	独立董事	无关联关系
		常州强力电子新材料股份有限公司	独立董事	无关联关系

姓名	公司职务	兼职单位	现兼职情况	兼职单位与本公司关系
		金浦新材料股份有限公司	独立董事	无关联关系
		江苏联发纺织股份有限公司	独立董事	无关联关系
丁韶华	独 立 董事	江苏方德律师事务所	合伙人	无关联关系
		江苏常熟农村商业银行股份有限公司	独立董事	无关联关系
李永志	副 总 经理	仓海投资	监事	本公司股东

六、董事、监事、高级管理人员及核心人员相互之间存在的亲属关系

公司董事长兼总经理石海与董事周颖系夫妻关系。除此之外，公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员相互之间不存在其它的亲属关系。

七、董事、监事、高级管理人员及核心人员所签订的协议

公司根据国家有关规定，与在公司任职的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员签订了《劳动合同》，同时与高级管理人员、其他核心人员分别签订了《保密协议》及《竞业限制协议》。

2008 年，公司核心团队成員李永志等 30 名員工获得石海等股東以零價格轉讓的股權，作為股權激勵，並與公司簽訂了《承諾函》。具體請參考本招股說明書“第五節 八、發行人的股權激勵及其他制度安排和執行情況”。

截至本招股說明書簽署日，除趙月賓未執行其所簽訂的《承諾函》外，上述合同及協議均得到有效執行。

八、公司董事、监事、高级管理人员任职资格

公司董事、监事、高级管理人员符合《公司法》、《证券法》等法律法规规定的任职资格。

九、报告期内公司董事、监事、高级管理人员的变动情况及原因

（一）董事会人员构成及变动情况

时间	人数	成员	变化情况
2011 年 1 月 -2011 年 2 月	7	石海、周颖、高向晖、陆星、何一希、赵贵宾、程庆丰	—
2011 年 2 月 -2011 年 4 月	7	石海、周颖、高向晖、陆星、何一希、程庆丰、刘立冬	赵贵宾辞去董事职务，改聘刘立冬为公司董事
2011 年 4 月 -2011 年 5 月	9	石海、周颖、高向晖、陆星、何一希、刘立冬、程庆丰、杨晓堂、彭熹	股份公司设立，选举公司第一届董事会董事
2011 年 5 月 -2014 年 1 月	11	石海、周颖、高向晖、陆星、何一希、刘立冬、叶晓明、杨晓堂、彭熹、丁韶华和陈丽花	增选丁韶华和陈丽花为独立董事，程庆丰辞去董事职务，改聘叶晓明为公司董事
2014 年 1 月 -2014 年 6 月	9	石海、周颖、高向晖、陆星、刘立冬、叶晓明、彭熹、丁韶华和陈丽花	何一希因个人原因辞去董事职务，杨晓堂因个人原因辞去独立董事职务
2014 年 6 月 至今	9	石海、周颖、高向晖、陆星、刘立冬、刘飞、彭熹、丁韶华和陈丽花	董事会换届选举，除叶晓明更换为刘飞外，其他董事会人员未发生变化

（二）监事会人员构成及变动情况

时间	人数	成员	变化情况
2011 年 1 月 -2011 年 4 月	1	曹健	—
2011 年 4 月 -2014 年 6 月	3	孙大虎、吴波、魏军	股份公司设立，股东大会和职工代表大会分别选举公司第一届监事会监事
2014 年 6 月 至今	3	孙大虎、吴波、艾玉松	监事会换届选举，除魏军更换为艾玉松外，其他监事人员未发生变化

（三）高级管理人员构成及变动情况

时间	人数	成员	变化情况
2011 年 1 月 -2011 年 4 月	2	总经理：石海	—
		副总经理：何一希	
2011 年 4 月、5	5	总经理：石海	股份公司设立，聘任公司高级

月-2012 年 10 月		副总经理：何一希、李永志	管理人员
		财务总监：钟剑	
		董事会秘书：陆星	
2012 年 11 月-2014 年 1 月	4	总经理：石海	第一届董事会第八次会议通过决议，同意钟剑辞去财务总监职务，聘任陆星兼任财务总监
		副总经理：何一希、李永志	
		财务总监、董事会秘书：陆星	
2014 年 1 月-至今	3	总经理：石海	何一希辞去副总经理职务
		副总经理：李永志	
		财务总监、董事会秘书：陆星	

在上述董事、高级管理人员变动中，叶晓明的变动主要是其董事任期已满，未再续聘。杨晓堂的变动主要是其根据《中共中央组织部关于进一步规范党政领导干部在企业兼职（任职）问题的意见》（中组发[2013]18 号）的相关规定，主动辞职。何一希与钟剑的变动均基于个人职业发展原因离开本公司，相应工作分别由在任高管李永志和陆星接任，并履行了相应程序。综上，本公司董事、高管人员在最近两年内均没有发生重大变化，高管人员离职后均由在任高管继任，未对公司的经营管理造成重大不利影响。

十、公司治理制度及运行情况

公司成立以来，根据《公司法》、《证券法》等相关法律法规及规范性文件的要求，逐步建立了规范的法人治理结构，制订和完善了相关内部控制制度、股东大会、董事会、监事会的议事规则及独立董事和董事会秘书制度等治理文件。公司股东大会、董事会、监事会依法运作。

公司于 2011 年 4 月召开了股份公司创立大会，审议通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》；2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会审议修订了《公司章程》。《公司章程》和《股东大会议事规则》对股东大会的权责和运作进行了具体规定，公司股东严格按照《公司章程》、《股东大会议事规则》行使自己的权利。

2011 年 4 月，公司创立大会审议通过了《董事会议事规则》，对董事会的召集、提案、出席、议事、表决、决议及会议记录等进行了规范。2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会审议通过了《关于设立公司第一届董事会专门委

员会和制定专门委员会制度的议案》，公司董事会设战略委员会、审计委员会、提名委员会、薪酬与考核委员会。公司董事会规范运作，董事严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使自己的权利。

2011 年 4 月，公司创立大会审议通过了《监事会议事规则》，对监事会的职权、工作程序、议事规则等进行了细化，有效地保证了监事会的规范运行。公司监事会规范运作，监事严格按照《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使自己的权利。

目前，公司在治理方面的各项规章制度主要有：《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《独立董事制度》、《关联交易管理制度》、《对外担保管理制度》、《对外投资管理办法》等。

通过对《公司章程》、股东大会、董事会、监事会的职权和议事规则等相关制度的制定和不断完善，公司已建立起符合股份公司上市要求的公司治理结构。

（一）股东大会制度的运行情况

自整体变更设立股份公司至本招股说明书签署之日，公司共召开了 18 次股东大会，对公司董事、监事和独立董事的选举，《公司章程》及其他主要管理制度的制定和修改以及首次公开发行股票并在创业板上市、募集资金投向、利润分配等重大事项作出了有效决议。公司历次股东大会的召集、提案、出席、议事、表决、决议及会议记录合法有效。

（二）董事会制度的运行情况

本公司根据《公司法》等相关法规，制定了健全的《董事会议事规则》，且董事会依法规范运行。董事严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使权力、履行义务。

自整体变更设立股份公司至本招股说明书签署之日，公司共召开了 22 次董事会，所有董事均出席了历次董事会，董事会对公司高级管理人员的考核选聘、公司重大生产经营决策、公司主要管理制度的制定等重大事项作出了有效决议。董事会的召开及决议内容合法有效，确保了董事会的工作效率和科学决策。报告期内，不存在董事会或高级管理人员违反《公司法》及其他规定行使职权的情形。

（三）监事会制度的运行情况

自整体变更设立股份公司至本招股说明书签署之日，公司共召开了 9 次监事会，所有监事均出席历次监事会。公司监事会对董事会工作的监督、高级管理人员的考核、公司重大生产经营决策、公司主要管理制度的实施情况等重大事项实施了有效监督，监事会的召开及决议内容合法有效。

（四）独立董事制度的履行职责情况

根据《公司法》、《公司章程》、《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》以及其他相关规定，公司制定了独立董事制度。

1、独立董事选聘情况

2011 年 4 月，公司创立大会选举产生了彭熹、杨晓堂两位独立董事；2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会增选陈丽花、丁韶华为公司第一届董事会独立董事。4 名独立董事占第一届董事会成员比例超过 1/3，符合有关规定。

2014 年 6 月，因发行人第一届董事任期届满，发行人 2013 年年度股东大会选举彭熹、丁韶华和陈丽花为第二届独立董事；本公司第二届董事为 9 名，独立董事达到董事人数的 1/3，符合有关规定。

2、独立董事实际发挥作用的情况

自本公司选举独立董事以来，独立董事依据有关法律、法规及《公司章程》，谨慎、认真、勤勉地履行其权利和义务，积极出席任职内的历次董事会会议，参与公司重大经营决策，对公司的关联交易发表了独立意见，为本公司的重大决策提供专业及建设性的意见，认真监督管理层的工作，对保护中小股东权益和依照法人治理结构规范运作起到了积极的作用。

（五）董事会秘书的履职情况

本公司 2011 年 4 月第一届董事会第一次会议聘任陆星先生为公司第一届董事会秘书。公司 2014 年 6 月第二届董事会第一次会议聘任陆星先生为公司第二届董事会秘书。陆星先生任职以来，认真履行董事会秘书职权，积极参与公司管理。

（六）专门委员会的人员构成及运行情况

2011年5月，公司2011年临时股东大会审议通过了关于设立战略、提名、薪酬与考核、审计专门委员会的议案，并制定了各专门委员会工作制度，选聘了各专门委员会的相关人员，确保了董事会对管理层的有效监督，进一步完善了本公司的治理结构。2014年6月，公司第二届董事会第一次会议审议通过并选举了第二届战略、提名、薪酬与考核、审计专门委员会成员。

1、审计委员会的构成及运行情况

本公司第一届董事会审计委员会由陈丽花、彭熹及刘立冬组成，陈丽花为审计委员会召集人。第二届董事会审计委员会由陈丽花、刘立冬及丁韶华组成，陈丽花为审计委员会召集人。

报告期内，审计委员会对评估外部审计机构工作、评估内部控制的有效性等事项进行审议并作出了决定，会议召开及决议内容合法有效。所有委员均出席了历次会议。

2、战略委员会的人员构成及运行情况

本公司第一届董事会战略委员会由石海、何一希及杨晓堂组成，第二届董事会战略委员会由石海、陆星及彭熹组成。

报告期内，战略委员会对公司发展规划等事项进行审议并作出了决定，会议召开及决议内容合法有效。所有委员均出席了历次会议。

3、薪酬与考核委员会的人员构成及运行情况

本公司第一届董事会薪酬与考核委员会由丁韶华、彭熹及高向晖组成，第二届董事会薪酬与考核委员会成员仍由上述3名人员构成。

报告期内，薪酬与考核委员会对公司董事、高管薪酬相关事项进行审议并作出了决定，会议召开及决议内容合法有效。所有委员均出席了历次会议。

4、提名委员会的人员构成及运行情况

本公司第一届董事会提名委员会由彭熹、叶晓明及杨晓堂组成，第二届董事会提名委员会由彭熹、刘飞及陈丽花组成。

报告期内，提名委员会对公司董事、高管候选人提名事项进行审议并作出了决定，会议召开及决议内容合法有效。所有委员均出席了历次会议。

十一、公司内部控制制度情况

公司根据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律法规的规定，制定了一套包括组织架构、治理结构、管理制度、财务制度等在内的健全有效的内部控制体系，以确保公司的各项生产、经营活动都能有章可循。在组织架构方面，本公司各部门分工明确、权责明晰、高效协作。对于公司的日常管理，公司制定了议事规则并规定了各项业务的工作程序，同时设立内部审计制度，监督、控制各项工作的执行。公司制定了完善的财务管理制度，其中严格规定了各项财务工作的流程，保障了财务工作正常、有序地进行。

（一）公司管理层对内部控制制度的自我评估意见

本公司自成立以来，根据财务管理工作的需要，建立了和财务报表相关的内部控制体系，制定了一系列管理制度，并且在公司经营活动的各个环节落实这些制度。本公司经营活动的实际证明，这些和财务报表相关的内部控制管理制度在公司生产、经营活动中发挥了应有的作用，促进了本公司规范化运行。本公司确认本公司于2014年9月30日在所有重大方面有效地保持了按照财政部颁发的内部会计控制规范—基本规范(试行)及具体规范建立的与财务报表相关的内部控制。

（二）注册会计师对公司内部控制的鉴证意见

申报会计师于2015年2月6日出具了普华永道中天特审字(2015)第111号《内部控制审核报告》，认为“蜗牛数字于2014年9月30日在所有重大方面保持了按照财政部颁发的《内部会计控制规范—基本规范（试行）》以及内部会计控制具体规范建立的与财务报表相关的有效的内部控制”。

十二、公司报告期内违法违规情况

公司已根据《公司法》等相关法律法规的规定建立了较为完善的法人治理结

构。自整体变更设立至今，公司及其董事、监事和高级管理人员严格按照公司章程及相关法律法规的规定规范运作、依法经营。

报告期内，公司不存在违法违规行为，也不存在被相关主管机关处罚的情况。

十三、公司报告期内资金占用和对外担保的情况

报告期内，公司不存在被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款或者其他方式占用资金的情况。

报告期内，本公司于 2013 年 8 月为西部餐饮的银行借款提供担保，该项担保经过第一届董事会第十四次会议及 2013 年临时股东大会审议通过，独立董事对该事项进行了事前认可，并认为该关联担保事项符合国家法律法规和《公司章程》的规定，对公司及全体股东是公平的，不存在损害中小股东利益的情况，此项交易符合公司和全体股东的利益。关联担保表决程序合法有效，符合《公司章程》的规定。此外，报告期内，本公司不存在其他为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业进行担保的情况。

十四、资金管理、对外投资、担保事项的政策及制度安排

（一）资金管理政策、制度安排及执行情况

公司按照财务管理的需求建立了《货币资金管理制度》，对公司的资金管理使用权限、审批程序作出了明确及严格的安排。

1、资金管理的决策、使用权限

（1）货币资金管理人员职责权限

根据《货币资金管理制度》第二章的有关规定，不得由一人办理货币资金业务的全过程。出纳人员不得兼任稽核、会计档案保管和收入、支出、费用、债权债务账目的登记工作。公司货币资金支付业务审批权限为：总经理和主管财务的副总经理有货币资金使用和流动资产处理的审批权；公司财务总监负责审批 2,000 元以内的货币资金支付业务；公司总经理负责审批 2,000 元以上的货币资金支付业务。公司对重要的货币资金支付业务，如对外投资项目、价值较大

的设备购置以及年度预算外支出项目等货币资金支付业务，应当提交公司总经理审批，并建立责任追究制度，防范贪污、侵占、挪用货币资金行为的发生。

（2）现金的管理

根据《货币资金管理制度》第三章的有关规定：公司使用现金的范围为：职员工资及各项劳保福利费用；个人劳务报酬；出差人员必须携带的差旅费；经批准为正常业务而准备的备用金；及办公用品、运杂费等 1,000 元以下的零星开支。现金余额超限额部份应及时送存银行。禁止以下行为：用不符合制度的凭证顶替库存现金；谎报用途套取现金；用银行账户代其他单位或个人存入或支取现金；将公司收入的现金以个人名义存储；保留账外公款及私设“小金库”等。

（3）银行存款的管理

根据《货币资金管理制度》第四章的有关规定：公司财务中心应当严格按照《支付结算办法》等国家有关规定，严格按照规定开立账户，办理存款、取款和结算，禁止未经审批自行开立银行账户。公司出纳员负责公司银行存款的使用和管理。每日的银行收付业务应根据审核无误的原始凭证逐笔登记银行存款日记账并结出余额。财务中心应当指定专人定期核对银行账户，每月至少核对一次，编制银行存款余额调节表，并指派对账人员以外的其他人员进行审核。

2、资金管理制度的运行情况

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员、核心人员以及经营管理团队其他成员严格按照有关法律、法规及《公司章程》、《货币资金管理制度》的规定，谨慎、勤勉、认真地对待公司资金使用的申报、审批及运用，确保了《货币资金管理制度》的有效执行。

（二）投资管理政策、制度安排及执行情况

2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会审议通过了《关于对外投资管理制度的议案》。《对外投资管理制度》对公司对外投资方面的决策权限、程序等方面做出了明确的规定。

1、对外投资的决策权限

公司对外投资的审批应严格按照国家相关法律、法规和《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《总经理工作细则》等规定的权限履行审批程序。公司股东大会、董事会、董事长及总经理为公司对外投资的决策机构，在各自权限范围内，对相应的公司对外投资做出决策。

2、对外投资的程序规定

公司对外投资事项达到下列标准之一的，由董事会审议：

（1）对外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（该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的，以较高者作为计算数据）；

（2）对外投资标的（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 500 万元；

（3）对外投资标的（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 100 万元；

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

（5）对外投资交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上，且绝对金额超过 100 万元。

上述指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。

公司对外投资事项达到下列标准之一的，应当提交股东大会审议：

（1）对外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（该对外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）；

（2）对外投资标的（如股权）在最近一个会计年度相关的主营业务收入占公司最近一个会计年度经审计主营业务收入的 50%以上，且绝对金额超过 3,000 万元；

（3）对外投资标的（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 300 万元；

（4）对外投资交易的成交金额（含承担债务和费用）占公司最近一期经审计净资产的 50%以上，且绝对金额超过 3,000 万元；

（5）对外投资交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的

50%以上，且绝对金额超过 300 万元。

上述指标计算中涉及的数据如为负值，取其绝对值计算。

低于前述董事会及股东大会决策标准范围的公司对外投资事项，由公司董事长或总经理决定。

3、对外投资制度的运行情况

公司股东大会、董事会、公司经营管理团队严格按照有关法律、法规及《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《对外投资管理制度》的规定，参与公司投资决策，谨慎、勤勉、认真对待公司投资事项的申报、审批及实施，确保《对外投资管理制度》的有效执行。

报告期，本公司发生的境外子公司增加投资总额、收购杭州瑞高以及设立蜗牛通信等对外投资事项均已经公司董事会审议批准。

（三）担保事项政策、制度安排及执行情况

2011 年 5 月，公司 2011 年临时股东大会审议通过了《对外担保管理制度》，对公司对外担保方面的决策权限、程序等方面做出了明确的规定。

1、担保事项的决策权限

根据《对外担保管理制度》第五条规定，公司对外担保由公司统一管理。未经公司批准，子公司不得对外提供担保，不得相互提供担保，也不得请外单位为其提供担保。根据《对外担保管理制度》第八条规定，公司对外担保应当经董事会审议后及时对外披露。应由股东大会审批的对外担保，必须经董事会审议通过后提交股东大会审批。

2、担保事项的程序规定

公司发生对外担保事项时，应当经董事会审议后及时对外披露。董事会审议对外担保事项时，须经出席董事会会议的三分之二以上董事审议同意并经全体独立董事三分之二以上同意。

对外提供担保事项属于下列情形的，还应当在董事会审议通过后提交股东大会审议：

- （1）单笔担保额超过公司最近一期经审计净资产 10%的担保；

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

(3) 公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计总资产的 30%以后提供的任何担保；

(4) 为资产负债率超过 70%的担保对象提供的担保；

(5) 公司连续十二个月内担保金额，超过公司最近一期经审计总资产的 30%以后提供的任何担保；

(6) 公司连续十二个月内担保金额，超过公司最近一期经审计净资产的 50%且绝对金额超过 3,000 万元；

(7) 对公司股东、实际控制人及其关联方提供的担保；

(8) 深圳证券交易所或者《公司章程》规定的其他担保情形。

上述经股东大会审议的对外担保事项，还需由独立董事发表独立意见。

股东大会审议公司在一年内担保金额超过公司最近一期经审计总资产 30%以后提供的任何担保，应经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过；股东大会审议对公司股东、实际控制人及其关联方提供的担保事项时，该股东或受该实际控制人支配的股东，不得参与该项表决，该项表决由出席股东大会的其他股东所持表决权的半数以上通过。

3、对外担保制度的运行情况

报告期内，发行人仅发生一起对外担保事项，即发行人对西部餐饮的担保事项，该事项的具体情况及履行程序情况请参见本招股说明书本节之十三、公司报告期内资金占用和对外担保的情况。

十五、投资者权益保护的措施及规定

(一) 建立健全内部信息披露制度和流程

1、信息披露制度

本公司已按照《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等相关法规制定公司的《信息披露管理办法》，本次公开发行股票上市后，本公司将严格按照上述法律、法规、规则、信息披露制度以及《公司章程》的规

定，认真履行公司的信息披露义务，及时公告公司在涉及重要生产经营、重大投资、重大财务决策等方面的事项，包括公布公司年报、中报、季报及临时公告等。

2、信息披露部门及人员

本公司董事会负责公司的信息披露并承担相应的责任，公司董事会秘书陆星具体负责公司的信息披露事务，联系电话：0512-67671313。

根据《董事会秘书工作制度》，公司董事会秘书的主要职责如下：

（1）负责公司和相关当事人与公司股票上市的交易所及其他证券监管机构之间的沟通和联络，保证公司股票上市的交易所可以随时与其取得工作联系；

（2）准备和递交国家有关部门要求提供的公司董事会和股东大会出具的报告和文件；

（3）筹备公司董事会会议和股东大会，并负责会议的记录和会议文件、记录的保管；

（4）负责公司信息披露事务，保证公司信息披露的及时、准确、合法、真实和完整，督促公司制定并执行信息披露管理办法和重大信息的内部报告制度，促使公司和相关当事人依法履行信息披露义务，并按照有关规定向公司股票上市的交易所办理定期报告和临时报告的披露工作，保证公司信息披露的及时、准确、合法、真实和完整；

（5）列席涉及信息披露的有关会议。公司有关部门应当向董事会秘书提供信息披露所需要的资料和信息，公司在作出重大决定之前，应当从信息披露角度征询董事会秘书的意见；

（6）负责与公司信息披露有关的保密工作，制定保密措施，促使公司董事、监事和其他高级管理人员以及相关知情人员在信息披露前保守秘密，并在内幕信息泄露时，及时采取补救措施并向交易所和证券监管机构报告；

（7）保证有权得到公司有关文件和记录；

（8）做好公司与投资者之间的管理关系，接待投资者来访，回答投资者咨询，向投资者提供公司披露的资料；

（9）负责保管公司股东名册、董事名册、大股东及董事、监事和高级管理人员持有本公司股票的资料以及公司董事会印章，保管公司股东大会和董事会会议文件和会议记录；

(10) 帮助公司董事、监事、高级管理人员了解《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《公司章程》等相关的法律、法规；

(11) 帮助公司董事会依法行使职权，在董事会违反法律、法规作出决议时及时提醒与会董事，并提请列席会议的监事就此发表意见。如果董事会坚持作出上述决议，应当把情况记录在会议记录上，必要时，提交公司监事会或向公司股票上市的交易所及有关部门反映；

(12) 负责处理公司与股东之间的相关事务及股东之间的相关事务；

(13) 为公司独立董事和董事会专门委员会的工作提供支持；

(14) 法律、法规、《公司章程》和公司股票上市的交易所上市规则所规定及公司董事会授权的其他职责。

(二) 完善股东投票机制

2015年1月，本公司2015年第一次临时股东大会审议并通过了《苏州蜗牛数字科技股份有限公司章程（草案）》对股东投票机制进行了完善，具体如下：

《公司章程（草案）》第七十七条中规定：“股东大会审议影响中小投资者利益的重大事项时，对中小投资者表决应当单独计票。单独计票结果应当及时公开披露。”

《公司章程（草案）》第八十一条中规定：“公司应在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径，包括提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段，为股东参加股东大会提供便利。

股东大会应当设置会场，以现场会议形式召开，并应当按照法律、行政法规、中国证监会或本章程的规定，采用安全、经济、便捷的网络或其他方式为股东参加股东大会提供便利。股东通过上述方式参加股东大会的，视为出席。

股东大会议案按照有关规定需要同时征得社会公众股股东单独表决通过的，除现场会议投票外，公司还应当向股东提供股东大会网络投票系统。

公司股东大会提供网络投票的，股东大会股权登记日登记在册的所有股东，均有权通过网络投票系统行使表决权。”

《公司章程（草案）》第一百八十九条中规定：“公司董事会制定的《利润分配计划调整方案》的议案，通过上述决策程序后，方能提交股东大会审议，股东大会提案中应详细论证和说明原因，公司应提供网络等投票方式，为社会公众

股东参加投票提供便利。”

（三）其他保护投资者合法权益的措施

2015年1月，本公司2015年第一次临时股东大会审议并通过了《公司章程（草案）》及《上市后分红回报规划》，对公司的分红规划，尤其是现金分红规划，明确了回报计划，能充分保障投资者，尤其是中小投资者依法享有的资产收益等权利。

第九节 财务会计信息与管理层分析

本节财务数据，非经特别说明，均引自公司经普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）出具的普华永道中天审字（2015）第11005号审计报告。

一、报告期财务报表

（一）合并资产负债表

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动资产				
货币资金	14,533.79	14,477.88	12,278.92	5,531.38
应收账款	3,341.65	2,526.29	2,858.02	1,184.03
其他应收款	792.69	710.20	231.37	653.81
预付款项	916.78	663.88	872.65	387.62
存货	278.03	-	-	-
其他流动资产	977.14	969.49	1,054.72	14.29
流动资产合计	20,840.07	19,347.74	17,295.69	7,771.13
非流动资产				
固定资产	4,857.31	2,777.93	2,676.57	1,718.94
在建工程	503.14	144.65	140.00	579.63
无形资产	1,707.66	1,575.41	1,594.37	308.39
商誉	347.77	-	-	-
长期待摊费用	516.39	1,492.58	3,164.67	280.50
递延所得税资产	1,512.45	3,238.38	3,598.63	2,514.41
其他非流动资产	1,667.44	1,269.76	459.44	302.54
非流动资产合计	11,112.15	10,498.71	11,633.69	5,704.42
资产总计	31,952.23	29,846.45	28,929.38	13,475.55

（二）合并资产负债表（续）

单位：万元

负债及股东权益	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动负债				
短期借款	200.00	500.00	4,500.00	-
应付账款	3,440.69	3,573.73	5,530.47	577.08
预收款项	177.92	54.45	78.29	1,552.05
应付职工薪酬	2,269.50	2,126.09	2,127.17	1,251.87
应交税费	431.98	1,888.23	1,278.52	605.59
应付股利	72.12	72.12	-	-
其他应付款	815.13	1,136.78	4,616.13	2,109.35
一年内到期的非流动负债	311.21	397.55	938.86	577.26
其他流动负债	4,814.90	6,308.91	5,050.07	1,469.25
流动负债合计	12,533.45	16,057.86	24,119.51	8,142.45
非流动负债				
递延收益	545.83	1,096.08	1,343.69	1,845.98
非流动负债合计	545.83	1,096.08	1,343.69	1,845.98
负债合计	13,079.28	17,153.95	25,463.20	9,988.43
股东权益				
股本	4,500.00	4,500.00	4,500.00	4,500.00
资本公积	218.74	192.28	311.25	294.03
盈余公积	1,584.31	1,584.31	197.52	22.22
未分配利润	12,620.03	6,466.51	-1,516.50	-1,326.30
其他综合收益	-50.13	-50.60	-26.09	-2.82
归属于母公司股东权益合计	18,872.94	12,692.50	3,466.18	3,487.12
股东权益合计	18,872.94	12,692.50	3,466.18	3,487.12
负债及股东权益总计	31,952.23	29,846.45	28,929.38	13,475.55

(三) 合并利润表

单位：万元

项目	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
一、营业收入	42,119.58	66,567.32	42,723.22	20,335.21
减：营业成本	10,223.72	18,438.84	13,287.86	5,115.30
营业税金及附加	597.76	1,505.24	1,004.80	436.09
销售费用	8,434.80	13,567.51	13,201.40	7,048.51
管理费用	16,481.79	19,732.41	15,737.49	8,647.45

项目	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
财务费用-净额	165.46	161.22	248.66	118.70
资产减值损失	74.61	-24.68	80.51	35.22
二、营业利润	6,141.44	13,186.78	-837.49	-1,066.06
加：营业外收入	331.37	1,069.55	924.27	726.87
其中：非流动资产处置利得	0.16	-	-	-
减：营业外支出	0.69	111.21	147.51	15.00
其中：非流动资产处置损失	0.23	30.54	-	-
三、利润总额	6,472.12	14,145.12	-60.74	-354.19
减：所得税费用	318.61	1,625.31	-45.84	-111.98
四、净利润	6,153.51	12,519.81	-14.90	-242.21
归属于母公司股东的净利润	6,153.51	12,519.81	-14.90	-242.21
五、其他综合收益	0.47	-24.51	-23.27	2.87
外币财务报表折算差额	0.47	-24.51	-23.27	2.87
六、综合收益总额	6,153.98	12,495.30	-38.17	-239.34
归属于母公司所有者的综合收益总额	6,153.98	12,495.30	-38.17	-239.34
七、每股收益				
（一）基本每股收益（元）	1.37	2.78	-0.01	-0.05
（二）稀释每股收益（元）	1.37	2.78	-0.01	-0.05

（四）合并现金流量表

单位：万元

项目	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 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	40,025.56	64,067.95	41,863.45	23,448.90
收到的税费返还	1.96	12.73	15.36	222.76
收到其他与经营活动有关的现金	414.41	1,165.26	969.07	545.36
经营活动现金流入小计	40,441.93	65,245.94	42,847.88	24,217.02
购买商品、接受劳务支付的现金	16,801.83	30,243.69	14,858.02	10,224.81
支付给职工以及为职工支付的现金	15,030.62	19,001.42	15,425.06	9,428.73
支付的各项税费	1,466.14	2,710.65	1,563.55	1,025.11
支付其他与经营活动有关的现金	1,828.95	2,236.93	1,813.78	955.15
经营活动现金流出小计	35,127.54	54,192.70	33,660.42	21,633.80
经营活动产生的现金流量净额	5,314.39	11,053.24	9,187.47	2,583.22

项目	2014年1-9月	2013年度	2012年度	2011年度
二、投资活动产生的现金流量				
处置固定资产收回的现金净额	0.24	0.50	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	400.00	-	-	-
投资活动现金流入小计	400.24	0.50	-	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	3,099.83	2,004.71	6,461.84	1,851.60
取得子公司支付的现金净额	882.20	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	50.00	3,400.00	-	-
投资活动现金流出小计	4,032.02	5,404.71	6,461.84	1,851.60
投资活动产生的现金流量净额	-3,631.79	-5,404.21	-6,461.84	-1,851.60
三、筹资活动产生的现金流量				
吸收投资收到的现金	-	-	-	3,000.00
取得借款收到的现金	200.00	1,500.00	6,000.00	100.00
筹资活动现金流入小计	200.00	1,500.00	6,000.00	3,100.00
偿还借款支付的现金	500.00	5,500.00	1,500.00	1,600.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	533.96	2,770.62	215.51	62.21
支付其他与筹资活动有关的现金	408.00	-	250.72	66.10
筹资活动现金流出小计	1,441.96	8,270.62	1,966.23	1,728.31
筹资活动产生的现金流量净额	-1,241.96	-6,770.62	4,033.77	1,371.69
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-34.74	-79.45	-11.86	-77.87
五、现金及现金等价物净（减少）/增加额	405.91	-1,201.04	6,747.54	2,025.44
加：年初现金及现金等价物余额	11,077.88	12,278.92	5,531.38	3,505.95
六、年末现金及现金等价物余额	11,483.79	11,077.88	12,278.92	5,531.38

二、会计师事务所的审计意见类型

本公司2011年、2012年、2013年及2014年1-9月的财务报告已经申报会计师审计，出具了普华永道中天审字(2015)第11005号《审计报告》，发表了标准无保留的审计意见。

三、影响收入、成本、费用和利润的主要因素，以及对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析

（一）影响收入、成本、费用和利润的主要因素

1、游戏市场的变化

首先，由于人们生活娱乐习惯的变化，不同时期游戏载体热点将发生改变，即人们对客户端游戏、网页游戏及移动网络游戏的关注度及参与度将发生改变，三者的市场份额也将发生变化。不同游戏企业对上述三类游戏的侧重不同，则其盈利能力将随着三类游戏的市场变化而变化。

其次，作为文化创意产业的重要组成部分，网络游戏产业正在和电影、电视、音乐等传统文化娱乐产业不断融合，上述三类游戏市场的娱乐热点将随着社会娱乐热点的变化而转移。随着社会热点以及人们生活习惯的变化，游戏行业每隔几年都会出现较为流行的游戏主题，公司运营的游戏主题是否符合游戏行业的主流概念，对游戏产品最终的适销性及盈利能力有着较大影响。

此外，游戏模式或者说游戏玩法本身具有自主变化特点。从最初的单机游戏热潮，至后来的网络游戏热潮，甚至具体的游戏细分类型热潮，例如RPG游戏、MMORPG游戏、休闲竞技类游戏甚至未来全新类型的游戏，都有可能成为不同游戏市场发展阶段盈利能力最强的游戏类型。公司研发的游戏产品能否适应游戏主流模式的变化而更新将直接影响公司的盈利能力。

2、游戏研发能力和运营能力

我国网络游戏开发商由一批大型开发商和大量中小型开发商构成。一批实力较强的大型开发商，已经成功开发了多款游戏产品，其中部分产品有较强的市场影响力，行业竞争较为激烈。目前，游戏市场存在较多同质化同题材的产品，游戏研发能力已成为游戏企业盈利的源泉，是否投入足够的研发力量，研发的游戏产品能否脱颖而出将直接影响公司的盈利能力。

此外，由于游戏业务收入来源于玩家的付费，游戏开发环节并不能直接产生收入，而只有在运营环节，通过吸引玩家进入游戏并消费，才能最终产生收入，

因此游戏运营能力亦至关重要。若游戏开发商只能研发不能运营，则只能获得版权使用费和游戏运营商的分成收入。目前，具有市场影响力的游戏企业都拥有较强的运营实力。国内拥有较强研发实力的游戏开发商，在借助运营商推广自己的游戏产品的同时，亦不断增强自主运营的实力，进一步提升自身盈利能力。

3、游戏产品数量及质量的持续能力

任何游戏均具有生命周期属性，包括成长期、稳定期及衰退期。成长期属于游戏用户数量及游戏口碑积累阶段，盈利能力相对较弱。稳定期内，游戏用户数量波动较小，盈利能力稳定。游戏进入衰退期后，用户数量将逐步下滑，盈利能力将逐步变弱。因此，能否持续推出较多数量的高品质游戏，是游戏企业能否保持持续盈利能力的关键。

一般情况下，游戏稳定期内游戏盈利能力较强，盈利水平较为稳定，如何保证并延长游戏的稳定期，也将影响公司的盈利能力。目前，本公司依据出色的创新能力，成功开发并运营的多款精品游戏，在题材、玩法等方面均有重大创新，并得到了市场的认可，延长了本公司产品的生命周期。例如，《航海世纪》自2004年底公测以来，多年来持续得到玩家的认可，报告期内该款游戏收入仍较为稳定。

4、游戏运营模式的变化

目前，国内游戏运营模式主要分为自主运营、联合运营和授权运营等3种形式。一般情况下，自主运营模式及授权运营的游戏毛利率较高。其中，在自主运营模式下，玩家充值均归自主运营公司所有，但要求运营公司具有良好的市场开拓及游戏运营能力。联合运营模式下，由游戏开发商及运营公司共同分成，分成比例主要取决于行业惯例及两者在游戏市场的地位，一般情况下，小型游戏开发公司从大型运营商中取得的运营分成较少。

报告期内，公司主要采用自主运营模式和授权经营模式运营游戏产品，自主运营模式收入分别占当期总收入的69.94%、89.50%、92.73%及89.86%，自主运营比例整体呈上升趋势。

未来随着公司运营能力的提升及运营平台的完善，公司将进一步拓展作为游戏运营商的经营模式，公司盈利能力将进一步得到提升。

（二）对公司具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务

或非财务指标分析

1、财务指标

(1) 营业收入及毛利率

报告期内，公司的营业收入、毛利率是对公司具有核心意义的财务指标，营业收入及毛利率的变动对公司业绩变动具有较强的预示作用。

报告期内，随着用户对公司游戏产品认可度的提高以及公司自主运营能力的提升，公司营业收入整体呈增长趋势，公司营业收入分别为20,335.21万元、42,723.22万元、66,567.32万元及42,119.58万元。

在收入快速增长的基础上，公司保持了稳定的毛利率，毛利率各期分别为74.85%、68.90%、72.30%及75.73%。

(2) 研发费用占比

目前，公司主要在运营游戏《九阴真经》、《航海世纪》等均属于大型客户端游戏，游戏研发成本较高。报告期内，公司研发投入分别达到5,609.76万元、10,292.03万元、13,075.39万元及11,531.16万元，占营业收入比重分别达到27.59%、24.09%、19.64%及27.38%，2011-2013年度均高于行业平均水平，具体详见本节“十一、盈利能力分析”之“（四）期间费用分析”。

随着公司游戏研发技术能力的提升，以及通用游戏引擎特别是3D游戏引擎的进一步完善，公司同等级别游戏的研发成本及研发费用占营业收入的比重有望逐步降低。

(3) 广告费用率

网络游戏客户群体主要为广泛的互联网用户，为充分覆盖潜在用户群体，在新游戏公测前以及新版本更新前，游戏运营公司均进行大量的广告投入。

报告期内，公司广告费支出较高，各期支出分别为5,486.37万元、10,362.38万元、10,836.32万元及5,483.81万元，占当期营业收入比重分别为26.98%、24.25%、16.28%及13.02%，广告费支出金额整体呈增长趋势，但占营业收入的比重逐年下降。未来随着公司收入规模的扩大，知名度的提升以及游戏产品的进一步优化，广告费用率有望进一步降低。

2、非财务指标

首先，游戏累计注册用户数将体现游戏玩家对该款游戏的累计关注度，当期活跃用户数，即当期进行登录操作的注册用户数量，将体现当期游戏玩家对该款游戏的参与度。

其次，由于游戏行业的特殊性，一般情况下，不同游戏均同时存在付费用户及非付费用户。月付费渗透率，即当月付费用户数占当月活跃用户数的比值，将直接影响当期游戏的盈利能力。ARPU 值/付费用户 ARPU 值，即单一游戏用户/单一付费用户的月均消费金额，也将充分反映该款游戏的盈利能力。

四、财务报告审计基准日至招股说明书签署日之间的相关财务信息

公司财务报告审计基准日是2014年9月30日。基准日后至本招股说明书签署日，公司主要游戏产品运营情况正常，前期储备的游戏产品持续推出，特别是《太极熊猫》游戏，自2014年9月公测后至2014年12月31日，已累计取得约9,900万元的充值金额，预计该款游戏将成为公司除《九阴真经》游戏外，盈利能力较强的一款游戏；公司的主要客户和供应商构成及公司经营模式均未发生重大变化。

五、主要会计政策和会计估计

（一）会计期间

本公司会计年度为公历1月1日起至12月31日止。报告期为自2011年1月1日至2014年9月30日。

（二）记账本位币

本公司记账本位币为人民币。

（三）收入确认方法

收入的金额按照本公司在日常经营活动中销售商品和提供劳务时，已收或应收合同或协议价款的公允价值确定。收入按扣除销售折让及销售退回的净额列

示。

与交易相关的经济利益能够流入本公司，相关的收入能够可靠计量且满足下列各项经营活动的特定收入确认标准时，确认相关的收入。

本公司在判断收入按照总额法或净额法时，会综合考虑以下情况，判断本公司在有关交易中属于主要责任人的，根据销售交易对价的总额确认收入：

①根据有关合同条款，本公司是主要的义务人，负有向客户销售商品或提供服务的首要责任，包括确保所销售的商品或提供的服务可以被客户接受；

②本公司在交易过程中承担了所交易的商品或服务所有权上的主要风险和报酬，例如标的商品或服务的价格变动风险、滞销积压风险等；

③本公司能够有权自主决定所交易的商品和服务的价格、能够改变所提供的商品和服务，或者自行提供其中的部分服务；

④本公司有权自主选择供应商及客户以履行合同；

⑤本公司承担了与产品销售和服务有关的主要信用风险。

1、自主运营收入

本公司在中国、北美及俄罗斯自主运营所有自主开发完成的游戏产品。自主运营是指本公司搭建游戏产品上线运行所需的条件，自行或与联合运营商合作进行产品推广，玩家免费注册账号后进入游戏，本公司持续为玩家提供维护、客服、版本更新等服务。本公司通过游戏玩家在游戏中消耗虚拟游戏道具和其他增值服务的方式取得游戏运营收入。游戏玩家主要通过网络及线下支付渠道对游戏账户进行充值，兑换成虚拟货币，再利用虚拟货币完成对道具的购买。在道具收费模式下，游戏玩家可以免费体验在线运营的网络游戏的基本功能，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具时才需要支付费用。对于从支付渠道收到的结算款项，本公司将其先计入“预收款项”，当玩家将充值款兑换为虚拟货币时，本公司将其转入“其他流动负债”，然后再按照道具消耗模型根据总额法进行收入确认。即，对于消耗性道具，在游戏玩家购买时确认营业收入；对于永久性道具，在所属游戏的平均付费玩家的存续时间（生命周期）内按照直线法进行摊销确认营业收入；对于期间性道具，在道具有效期限或生命周期孰短的期间内按照直线法进行摊销确认营业收入。针对玩家已充值未消耗的游戏点数，若本公司评估其在未来已不可能被使用，则会立即确认其为当期营业收入（沉没账户收入）。平均付费玩家

的存续时间（生命周期）会计估计，请参见本招股说明书本节之“五、主要会计政策和会计估计”之“（二十五）重要会计估计和判断”。

2、授权运营收入

授权运营是指本公司与第三方游戏运营商签订许可协议，授权对方在协议范围内运营本公司产品并实施游戏的具体运营（包括运营服务和收费）。在授权运营模式下，由于本公司在游戏运营过程中对玩家不承担主要运营责任，因此按照净额法确认。在净额法下，本公司按照合同或协议约定，以合作运营方支付的版权使用费和分成款项确认收入。

版权使用费是授权运营商为获得本公司的产品运营授权而支付的费用，本公司在授权协议约定的授权期间内按直线法对收到的版权使用费进行分期摊销，确认营业收入。

授权运营商的运营收入需按协议约定的分成比例支付给本公司，本公司按照应得的分成款确认营业收入，并按期与授权运营商对账并结算。

3、受托开发收入

本公司接受客户委托，为其设计游戏、制作游戏或提供互联网3D应用解决方案，并按照合同约定收取费用。本公司在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，本公司采用完工百分比法确认提供劳务收入。完工百分比根据已经发生的成本占预计总成本的比例确定。本公司按照应收的合同价款确定受托开发收入总额，资产负债表日按照受托开发收入总额乘以完工进度扣除以前会计期间累计已确认受托开发收入后的金额，确认当期受托开发收入；同时，按照估计的受托开发总成本乘以完工进度扣除以前会计期间累计已确认受托开发成本后的金额，结转当期受托开发成本。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，本公司按照已经发生且预计能够得到补偿的劳务成本金额确认提供劳务收入，并结转已经发生的劳务成本。将已经发生且预计全部不能得到补偿的劳务成本计入当期损益，不确认劳务收入。

4、提供通信和增值服务收入

根据本公司与中国联合通信有限公司签订的移动转售业务合作协议，本公司提供基于3G网络的移动通信业务。本公司在移动业务服务提供时确认收入。

5、销售商品

本公司销售互联网游戏周边产品（含掌机）予各地经销商和终端客户。本公司在已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方，并且不再对该商品实施继续管理和控制，与交易相关的经济利益能够流入本公司，且相关的收入和成本能够可靠计量时确认销售收入的实现。

6、让渡资产使用权

利息收入按照其他方使用本公司货币资金的时间，采用实际利率计算确定。经营租赁收入按照直线法在租赁期内确认。

（四）研发费用确认方法

内部研究开发项目支出根据其性质以及研发活动最终形成无形资产是否具有较大不确定性，被分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段的支出，于发生时计入当期损益；开发阶段的支出，同时满足下列条件的，予以资本化：

- （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）管理层具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- （3）能够证明该无形资产将如何产生经济利益；
- （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阶段的支出，于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。

基于本公司游戏产品在开发阶段的支出未能满足上述第三条即能够证明该无形资产将如何产生经济利益的条件，报告期内公司研发费用全部予以费用化。

（五）合并财务报表的编制方法

编制合并财务报表时，合并范围包括本公司及全部子公司。

从取得子公司的实际控制权之日起，本公司开始将其纳入合并范围；从丧失实际控制权之日起停止纳入合并范围。对于同一控制下企业合并取得的子公司，自其与本公司同受最终控制方控制之日起纳入本公司合并范围，并将其在合并日前实现的净利润在合并利润表中单列项目反映。

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

集团内所有重大往来余额、交易及未实现利润在合并财务报表编制时予以抵销。子公司的股东权益、当期净损益及综合收益中不属于本公司所拥有的部分分别作为少数股东权益、少数股东损益及归属于少数股东的综合收益总额在合并财务报表中股东权益、净利润及综合收益总额项下单独列示。本公司向子公司出售资产所发生的未实现内部交易损益，全额抵销归属于母公司股东的净利润；子公司向本公司出售资产所发生的未实现内部交易损益，按本公司对该子公司的分配比例在归属于母公司股东的净利润和少数股东损益之间分配抵销。子公司之间出售资产所发生的未实现内部交易损益，按照母公司对出售方子公司的分配比例在归属于母公司股东的净利润和少数股东损益之间分配抵销。

如果以本公司为会计主体与以本公司或子公司为会计主体对同一交易的认定不同时，从本公司的角度对该交易予以调整。

非同一控制下的企业合并时，购买方发生的合并成本及在合并中取得的可辨认净资产按购买日的公允价值计量。合并成本大于合并中取得的被购买方于购买日可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期损益。为进行企业合并发生的直接相关费用于发生时计入当期损益。为企业合并而发行权益性证券或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。

（六）现金及现金等价物

现金及现金等价物是指库存现金，可随时用于支付的存款，以及持有的期限短、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。

（七）外币折算

1、外币交易

外币交易按交易发生日的即期汇率将外币金额折算为人民币入账。

于资产负债表日，外币货币性项目采用资产负债表日的即期汇率折算为人民币。为购建符合借款费用资本化条件的资产而借入的外币专门借款产生的汇兑差额在资本化期间内予以资本化；其他汇兑差额直接计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，于资产负债表日采用交易发生日的即期汇率折算。汇率变动对现金的影响额在现金流量表中单独列示。

2、外币财务报表的折算

境外经营的资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算，股东权益中除未分配利润项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。境外经营的利润表中的收入与费用项目，采用该期间的平均汇率折算。上述折算产生的外币报表折算差额，计入其他综合收益。境外经营的现金流量项目，采用现金流量发生日的即期汇率折算。汇率变动对现金的影响额，在现金流量表中单独列示。

（八）金融工具

1、金融资产

（1）金融资产分类

金融资产于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、应收款项、可供出售金融资产和持有至到期投资。金融资产的分类取决于本公司对金融资产的持有意图和持有能力。

①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产包括持有目的为短期内出售的金融资产，该资产在资产负债表中以交易性金融资产列示。

②应收款项

应收款项是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产。

③可供出售金融资产

可供出售金融资产包括初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产及未被划分为其他类的金融资产。自资产负债表日起12个月内将出售的可供出售金融资产在资产负债表中列示为其他流动资产。

④持有至到期投资

持有至到期投资是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且管理层有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产。取得时期限超过12个月但自资产负债表日起12个月（含12个月）内到期的持有至到期投资，列示为一年内到期的非流动资产；取得时期限在12个月之内（含12个月）的持有至到期投资，列示为其他流动资产。

（2）确认和计量

金融资产于本公司成为金融工具合同的一方时，按公允价值在资产负债表内确认。以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，取得时发生的相关交易费用计入当期损益；其他金融资产的相关交易费用计入初始确认金额。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和可供出售金融资产按照公允价值进行后续计量，但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，按照成本计量；应收款项以及持有至到期投资采用实际利率法，以摊余成本计量。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产的公允价值变动作为公允价值变动损益计入当期损益；在资产持有期间所取得的利息或现金股利以及处置时产生的处置损益计入当期损益。

除减值损失及外币货币性金融资产形成的汇兑损益外，可供出售金融资产公允价值变动直接计入股东权益，待该金融资产终止确认时，原直接计入权益的公允价值变动累计额转入当期损益。可供出售债务工具投资在持有期间按实际利率法计算的利息，以及被投资单位已宣告发放的与可供出售权益工具投资相关的现金股利，作为投资收益计入当期损益。

（3）金融资产减值

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

值的，计提减值准备。

表明金融资产发生减值的客观证据，是指金融资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预计未来现金流量有影响，且本公司能够对该影响进行可靠计量的事项。

表明可供出售权益工具投资发生减值的客观证据包括权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌。本公司于资产负债表日对各项可供出售权益工具投资单独进行检查，若该权益工具投资于资产负债表日的公允价值低于其初始投资成本超过50%（含50%）或低于其初始投资成本持续时间超过一年（含一年）的，则表明其发生减值；若该权益工具投资于资产负债表日的公允价值低于其初始投资成本超过20%（含20%）但尚未达到50%的，本公司会综合考虑其他相关因素诸如价格波动率等，判断该权益工具投资是否发生减值。本公司以加权平均法计算可供出售权益工具投资的初始投资成本。

以摊余成本计量的金融资产发生减值时，按预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值低于账面价值的差额，计提减值准备。如果有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

以公允价值计量的可供出售金融资产发生减值时，原直接计入股东权益的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入减值损失。对已确认减值损失的可供出售债务工具投资，在期后公允价值上升且客观上与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回并计入当期损益。对已确认减值损失的可供出售权益工具投资，期后公允价值上升直接计入股东权益。

以成本计量的可供出售金融资产发生减值时，将其账面价值与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失，计入当期损益。已发生的减值损失以后期间不再转回。

（4）金融资产的终止确认

金融资产满足下列条件之一的，予以终止确认：①收取该金融资产现金流量的合同权利终止；②该金融资产已转移，且本公司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；或者③该金融资产已转移，虽然本公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但是放弃了对该金融资产

控制。

金融资产终止确认时，其账面价值与收到的对价以及原直接计入股东权益的公允价值变动累计额之和的差额，计入当期损益。

2、金融负债

金融负债于初始确认时分类为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债和其他金融负债。本公司的金融负债主要为其他金融负债，包括应付款项及借款等。

应付款项包括应付账款、其他应付款等，以公允价值进行初始计量，并采用实际利率法按摊余成本进行后续计量。

借款按其公允价值扣除交易费用后的金额进行初始计量，并采用实际利率法按摊余成本进行后续计量。

其他金融负债期限在一年以下（含一年）的，列示为流动负债；期限在一年以上但自资产负债表日起一年内（含一年）到期的，列示为一年内到期的非流动负债；其余列示为非流动负债。

当金融负债的现时义务全部或部分已经解除时，终止确认该金融负债或义务已解除的部分。终止确认部分的账面价值与支付的对价之间的差额，计入当期损益。

3、金融工具的公允价值确定

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

（九）应收款项

应收款项包括应收账款、其他应收款等。本公司对外销售商品或提供劳务形成的应收账款，按从购货方或劳务接受方应收的合同或协议价款的公允价值作为

初始确认金额。

1、单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

(1) 单项金额重大的应收款项坏账准备的确认标准

对于单项金额重大的应收款项，单独进行减值测试。当存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回款项时，计提坏账准备。单项金额重大的判断依据为：单项金额超过人民币500,000元。

(2) 单项金额重大的应收款项坏账准备的计提方法

根据应收款项的预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额进行计提。

2、单项金额不重大，但按信用风险特征组合后该组合的风险较大的应收款项坏账准备的确认依据和计提方法

对于单项金额不重大的应收款项，与经单独测试后未减值的应收款项一起按信用风险特征划分为若干组合，根据以前年度与之具有类似信用风险特征的应收款项组合的实际损失率为基础，结合现时情况确定应计提的坏账准备。

确定组合的依据为：

组合名称	确定依据
组合一	除已单独计提减值准备的应收款项及组合二、三外，本公司根据以前年度与之相同或相类似的、按账龄段划分的具有类似信用风险特征的应收款项组合的实际损失率为基础，结合现时情况分析确定坏账准备计提的比例。
组合二	广告、房租押金以及应收渠道商的应收账款。
组合三	应收关联方款项。

按组合计提坏账准备的计提方法：

组合名称	计提方法
组合一	账龄分析法
组合二	计提比例为0%
组合三	计提比例为0%

组合中，采用账龄分析法的计提比例列示如下：

	应收账款计提比例	其他应收款计提比例
一年以内	5%	5%
一到二年	20%	20%

二到三年	50%	50%
三年以上	100%	100%

3、单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由为：存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回款项。

坏账准备的计提方法为：根据应收款项的预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额进行计提。

（十）存货

存货包括原材料、在产品、库存商品和周转材料等，按成本与可变现净值孰低计量。本公司的存货盘存制度采用永续盘存制。

（1）发出存货的计价方法

存货发出时的成本按加权平均法核算，库存商品和在产品成本包括原材料、直接人工以及在正常生产能力下按系统的方法分配的制造费用。

（2）存货可变现净值的确定依据及存货跌价准备的计提方法

存货跌价准备按存货成本高于其可变现净值的差额计提。可变现净值按日常活动中，以存货的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用以及相关税费后的金额确定。

（3）低值易耗品和包装物的摊销方法

周转材料包括低值易耗品和包装物等，低值易耗品采用分次摊销法、包装物采用一次转销法进行摊销。

（十一）长期股权投资

长期股权投资包括：本公司对子公司的长期股权投资；本公司对合营企业和联营企业的长期股权投资。

子公司为本公司能够对其实施控制的被投资单位。合营企业为本公司通过单独主体达成，能够与其他方实施共同控制，且基于法律形式、合同条款及其他事实与情况仅对其净资产享有权利的合营安排。联营企业为本公司能够对其财务和

经营决策具有重大影响的被投资单位。

对子公司的投资，在公司财务报表中按照成本法确定的金额列示，在编制合并财务报表时按权益法调整后进行合并；对合营企业和联营企业投资采用权益法核算。

1、投资成本确定

对于企业合并形成的长期股权投资：同一控制下企业合并取得的长期股权投资，在合并日按照取得被合并方所有者权益账面价值的份额作为投资成本；非同一控制下企业合并取得的长期股权投资，按照合并成本作为长期股权投资的投资成本。

对于以企业合并以外的其他方式取得的长期股权投资：支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为初始投资成本；发行权益性证券取得的长期股权投资，以发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。

2、后续计量及损益确认方法

采用成本法核算的长期股权投资，按照初始投资成本计量，被投资单位宣告分派的现金股利或利润，确认为投资收益计入当期损益。

采用权益法核算的长期股权投资，初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，以初始投资成本作为长期股权投资成本；初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益，并相应调增长期股权投资成本。

采用权益法核算的长期股权投资，本公司按应享有或应分担的被投资单位的净损益份额确认当期投资损益。确认被投资单位发生的净亏损，以长期股权投资的账面价值以及其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限，但本公司负有承担额外损失义务且符合或有事项准则所规定的预计负债确认条件的，继续确认投资损失并作为预计负债核算。被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入资本公积。被投资单位分派的利润或现金股利于宣告分派时按照本公司应分得的部分，相应减少长期股权投资的账面价值。本公司与被投资单位之间未实现的内部交易损益按照持股比例计算归属于本公司的部分，予以抵销，在此基础上确

认投资损益。本公司与被投资单位发生的内部交易损失，其中属于资产减值损失的部分，相应的未实现损失不予抵销。

3、确定对被投资单位具有控制、共同控制、重大影响的依据

控制是指拥有对被投资单位的权力，通过参与被投资单位的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资单位的权力影响其回报金额。

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本公司及分享控制权的其他参与方一致同意后才能决策。

重大影响是指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。

4、长期股权投资减值

对子公司、合营企业、联营企业的长期股权投资，当其可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

（十二）固定资产

1、固定资产确认及初始计量

固定资产包括计算机及电子设备、运输工具以及办公家具等。

固定资产在与其有关的经济利益很可能流入本公司、且其成本能够可靠计量时予以确认。购置或新建的固定资产按取得时的成本进行初始计量。

与固定资产有关的后续支出，在与其有关的经济利益很可能流入本公司且其成本能够可靠计量时，计入固定资产成本；对于被替换的部分，终止确认其账面价值；所有其他后续支出于发生时计入当期损益。

2、固定资产的折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法并按其入账价值减去预计净残值后在预计使用寿命内计提。对计提了减值准备的固定资产，则在未来期间按扣除减值准备后的账面价值及依据尚可使用年限确定折旧额。

固定资产的预计使用寿命、净残值率及年折旧率列示如下：

项目	预计使用寿命	预计净残值率	年折旧率
----	--------	--------	------

电子设备	4~5 年	5%	19%~23.75%
运输工具	4~5 年	5%	19%~23.75%
办公家具	4~5 年	5%	19%~23.75%

对固定资产的预计使用寿命、预计净残值和折旧方法于每年年度终了进行复核并作适当调整。

3、当固定资产的可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

4、融资租入固定资产的认定依据和计量方法

实质上转移了与资产所有权有关的全部风险和报酬的租赁为融资租赁。融资租入固定资产以租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值两者中的较低者作为租入资产的入账价值。租入资产的入账价值与最低租赁付款额之间的差额作为未确认融资费用。

融资租入的固定资产采用与自有固定资产相一致的折旧政策。能够合理确定租赁期届满时将取得租入资产所有权的，租入固定资产在其预计使用寿命内计提折旧；否则，租入固定资产在租赁期与该资产预计使用寿命两者中较短的期间内计提折旧。

5、固定资产的处置

当固定资产被处置、或者预期通过使用或处置不能产生经济利益时，终止确认该固定资产。固定资产出售、转让、报废或毁损的处置收入扣除其账面价值和相关税费后的金额计入当期损益。

（十三）在建工程

在建工程按实际发生的成本计量。实际成本包括建筑成本、安装成本、符合资本化条件的借款费用以及其他为使在建工程达到预定可使用状态所发生的必要支出。在建工程在达到预定可使用状态时，转入固定资产并自次月起开始计提折旧。当在建工程的可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

（十四）借款费用

发生的可直接归属于需要经过相当长时间的购建活动才能达到预定可使用状态之固定资产的购建的借款费用，在资产支出及借款费用已经发生、为使资产达到预定可使用状态所必要的购建活动已经开始时，开始资本化并计入该资产的成本。当购建的资产达到预定可使用状态时停止资本化，其后发生的借款费用计入当期损益。如果资产的购建活动发生非正常中断，并且中断时间连续超过3个月，暂停借款费用的资本化，直至资产的购建活动重新开始。

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

对于为购建符合资本化条件的固定资产而占用的一般借款，按照累计资产支出超过专门借款部分的资本支出加权平均数乘以所占用一般借款的加权平均实际利率计算确定一般借款借款费用的资本化金额。实际利率为将借款在预期存续期间或适用的更短期间内的未来现金流量折现为该借款初始确认金额所使用的利率。

（十五）无形资产

无形资产包括土地使用权、软件著作权、专利权及音乐版权等，以成本计量。

1、土地使用权

土地使用权按法律规定的有效年限50年平均摊销。

2、软件著作权

软件著作权按法律规定的有效年限5年平均摊销。

3、专利权

专利权按法律规定的有效年限3年平均摊销。

4、音乐版权

音乐版权按法律规定的有效年限1年以上（含1年）平均摊销。

5、定期复核使用寿命和摊销方法

对使用寿命有限的无形资产的预计使用寿命及摊销方法于每年年度终了进行复核并作适当调整。

6、无形资产减值

当无形资产的可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额。

（十六）长期待摊费用

长期待摊费用包括经营租入固定资产改良及其他已经发生但应由本期和以后各期负担的、分摊期限在一年以上的各项费用，按预计受益期间分期平均摊销，并以实际支出减去累计摊销后的净额列示。

（十七）长期资产减值

固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产及对子公司的长期股权投资等，于资产负债表日存在减值迹象的，进行减值测试。减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

在财务报表中单独列示的商誉，无论是否存在减值迹象，至少每年进行减值测试。减值测试时，商誉的账面价值分摊至预期从企业合并的协同效应中受益的资产组或资产组组合。测试结果表明包含分摊的商誉的资产组或资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至该资产组或资产组组合的商誉的账面价值，再根据资产组或资产组组合中除商誉以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。

上述资产减值损失一经确认，以后期间不予转回价值得以恢复的部分。

（十八）职工薪酬

职工薪酬是本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，包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利等。

1、短期薪酬

短期薪酬包括工资、奖金、津贴和补贴、职工福利费、医疗保险费、工伤保险费、生育保险费、住房公积金、工会和教育经费、短期带薪缺勤等。本公司在职工提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。其中，非货币性福利按照公允价值计量。

2、离职后福利

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。设定提存计划是本公司向独立的基金缴存固定费用后，不再承担进一步支付义务的离职后福利计划；设定受益计划是除设定提存计划以外的离职后福利计划。于报告期内，本公司的离职后福利主要是为员工缴纳的基本养老保险和失业保险，均属于设定提存计划。

3、基本养老保险

本公司职工参加了由当地劳动和社会保障部门组织实施的社会基本养老保险。本公司以当地规定的社会基本养老保险缴纳基数和比例，按月向当地社会基本养老保险经办机构缴纳养老保险费。职工退休后，当地劳动及社会保障部门有责任向已退休员工支付社会基本养老金，本公司没有继续缴纳支付的义务。本公司在职工提供服务的会计期间，将根据上述社保规定计算应缴纳的金额计入当期损益或相关资产成本。

（十九）股利分配

现金股利于股东大会批准的当期，确认为负债。

（二十）股份支付及权益工具

股份支付，分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。以权益结算的股份支付，是指本公司为获取服务以自身股份或其他权益工具作为对价进行结算的交易。本公司报告期内的股份支付计划均为以权益结算。

以权益结算的股份支付换取职工提供服务的，以授予职工权益工具的公允价值计量。授予后立即可行权的，在授予日按照公允价值计入相关成本或费用，相应增加资本公积；完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的，在等待期内每个资产负债表日，本公司根据最新取得的可行权职工人数变动、是否达到

规定业绩条件等后续信息对可行权权益工具数量作出最佳估计，以此为基础，按照授予日的公允价值，将当期取得的服务计入相关成本或费用，相应增加资本公积。权益工具的公允价值采用蒙特卡洛模拟模型确定。

在满足业绩条件和服务期限条件的期间，应确认以权益结算的股份支付的成本或费用，并相应增加资本公积。可行权日之前，于每个资产负债表日，对以权益结算的股份支付所确认的累计金额，反映了本公司对最终可行权的权益工具数量的最佳估计。

对于最终未能达到可行权条件的股份支付，不确认成本或费用，除非可行权条件是市场条件或非可行权条件，此时无论是否满足市场条件或非可行权条件，只要满足所有可行权条件中的非市场条件，即视为可行权。

本公司若以不利于职工的方式修改条款和条件，本公司仍继续对取得的服务进行会计处理，视同该变更从未发生。本公司若以有利于职工的方式修改条款和条件，对于任何增加所授予权益工具公允价值的修改，本公司均根据修改前后的权益工具在修改日的公允价值之间的差额，并视修改是否发生在等待期内，相应确认增加的服务成本或费用。

本公司若取消了以权益结算的股份支付，则于取消日作为加速行权处理，立即确认尚未确认的金额。

（二十一）政府补助

政府补助为本公司从政府无偿取得的货币性资产或非货币性资产，包括税费返还、财政补贴等。

政府补助在本公司能够满足其所附的条件并且能够收到时，予以确认。政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能可靠取得的，按照名义金额计量。

与资产相关的政府补助，是指企业取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助。与收益相关的政府补助是指除与资产相关的政府补助之外的政府补助。

与资产相关的政府补助，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。按照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，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。

（二十二）递延所得税资产和递延所得税负债

递延所得税资产和递延所得税负债根据资产和负债的计税基础与其账面价值的差额（暂时性差异）计算确认。对于按照税法规定能够于以后年度抵减应纳税所得额的可抵扣亏损，确认相应的递延所得税资产。对于商誉的初始确认产生的暂时性差异，不确认相应的递延所得税负债。对于既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）的非企业合并的交易中产生的资产或负债的初始确认形成的暂时性差异，不确认相应的递延所得税资产和递延所得税负债。于资产负债表日，递延所得税资产和递延所得税负债，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量。

递延所得税资产的确认以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的应纳税所得额为限。

对与子公司投资相关的应纳税暂时性差异，确认递延所得税负债，除非本公司能够控制该暂时性差异转回的时间且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。对与子公司投资相关的可抵扣暂时性差异，当该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时，确认递延所得税资产。

同时满足下列条件的递延所得税资产和递延所得税负债以抵销后的净额列示：

- 1、递延所得税资产和递延所得税负债与同一税收征管部门对本公司内同一纳税主体征收的所得税相关；
- 2、本公司内该纳税主体拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利。

（二十三）租赁

实质上转移了与资产所有权有关的全部风险和报酬的租赁为融资租赁。其他的租赁为经营租赁。

1、经营租赁

经营租赁的租金支出在租赁期内按照直线法计入相关资产成本或当期损益。

2、融资租赁

以租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，租入资产的入账价值与最低租赁付款额之间的差额作为未确认融资费用，在租赁期内按实际利率法摊销。最低租赁付款额扣除未确认融资费用后的余额作为长期应付款列示。

（二十四）分部信息

本公司以内部组织结构、管理要求、内部报告制度为依据确定经营分部，以经营分部为基础确定报告分部并披露分部信息。

经营分部是指本公司内同时满足下列条件的组成部分：1、该组成部分能够在日常活动中产生收入、发生费用；2、本公司管理层能够定期评价该组成部分的经营成果，以决定向其配置资源、评价其业绩；3、本公司能够取得该组成部分的财务状况、经营成果和现金流量等有关会计信息。两个或多个经营分部具有相似的经济特征，并且满足一定条件的，则可合并为一个经营分部。

（二十五）重要会计估计和判断

本公司根据历史经验和其他因素，包括对未来事项的合理预期，对所采用的重要会计估计和关键判断进行持续的评价。

下列重要会计估计及关键假设存在会导致下一会计年度资产和负债的账面价值出现重大调整的重要风险：

（1）应收账款坏账准备

本公司每年对应收款项的减值风险进行评估。在进行评估时，本公司需要估计应收款项的预计未来现金流量现值以及应收款项的信用风险特征。

（2）折旧与摊销

本公司管理层依据相关资产预计未来的获利期间估计固定资产和无形资产的预计使用寿命、净残值率、折旧及摊销额。当实际使用寿命或净残值率与预计不一致时，管理层将修正折旧及摊销金额、或者将已废弃或已处置的技术上落后或非战略性的资产予以核销。

（3）长期资产减值评估

本公司每年对资产的减值风险进行测试。减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。在计算可收回金额时，本公司需要估计资产的未来现金流量及折现率以确定其现值。

（4）收入确认

对于自主运营的游戏收入，由于本公司作为服务提供的主体，属于主要的义务人，故其营业收入根据销售对价的总额进行确认。对于授予其他方的版权费收入，由于本公司未参与游戏的运营和收费，只提供技术支持服务，故其营业收入根据向被授权方收取的版权费的净额进行确认。

公司通过追踪付费玩家数据（例如登录数据及购买记录）确定各款游戏及各个平台的玩家存续时间，做出最佳估计。相关估计结果每年进行重新评估。若游戏上线时间过短或玩家数据不足（如一款最新推出的游戏），经计算游戏组合、目标玩家及其对不同统计类别的付费玩家的吸引力，公司将会根据自身或其他同类型游戏估计玩家存续时间，直至新游戏建立其自身的记录为止。

对于上线运营超过2年的游戏，公司定期评估玩家的游戏登陆情况，若发现玩家在过去12个月内无任何登陆信息，则将相对应的玩家账户归为沉没账户，并将其账户中已充值未消耗的游戏点数确认为当期营业收入。

（5）股份支付

于每个资产负债表日，对于完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可归权的权益工具，本公司采用了蒙特卡洛模拟模型计算所发行的权益性工具在授予日的公允价值。在该模型中，公司考虑了股价波动率、行业平均股价上涨率、净利润增长预测、上市概率和无风险利率等可变参数，并根据最新取得的可行权职工人数变动、是否达到规定业绩条件等后续信息，对可行权权益工具数量作出最佳估计。

（6）税项

本公司在正常的经营活动中，很多交易和事项的最终的税务处理都存在不确定性。因此需以现行的税收法规及其他相关政策为依据，对相关税项或所得税费用的计提作出重大判断。如果这些税务事项的最终认定结果与最初入账的金额存在差异，该差异将对作出上述最终认定期间的所得税费用、递延所得税和应交税

费的金额产生影响。

递延税项的确定是根据于资产负债表日已经生效或实质上生效的税率,且预期该税率当相关的递延税项资产或递延税项负债实现时仍适用。递延税项资产以可预见未来有足够的应纳税利润来抵扣的时间性差异为上限予以确认。本公司对递延税项资产的确认是根据已生效或实质上生效的税率和本公司对递延税项资产在未来转回年度利润预测的最佳估计。于每一资产负债表日,本公司将调整利润预测及其相关假设。

六、发行人适用的税率

本公司适用的主要税种及其税率列示如下:

税种	计税依据	税率
企业所得税	应纳税所得额	10%、15%、20%、25%及23.84%~43.84%
增值税	应纳税增值额(应纳税额按应纳税销售额乘以适用税率扣除当期允许抵扣的进项税后的余额计算)	6%、11%、17%及18%
营业税	应纳税营业额	3%及5%
城市维护建设税	缴纳的增值税和营业税税额	7%
地方教育费附加	缴纳的增值税和营业税税额	2%
国家教育费附加	缴纳的增值税和营业税税额	3%

1、企业所得税

报告期内,公司及其子公司企业所得税适用税率的具体情况如下:

适用公司	计税依据	税率
蜗牛数字	应纳税所得额	15%
上海蜗牛	应纳税所得额	10%
蜗牛动漫	应纳税所得额	10%
俄罗斯蜗牛	应纳税所得额	20%
美国蜗牛	应纳税所得额	23.84%-43.84%
杭州瑞高	应纳税所得额	25%

其中，蜗牛数字适用的企业所得税税率为 15%。2011 年，公司取得江苏省科学技术厅、江苏省财政厅、江苏省国家税务局和江苏省地方税务局颁发的《高新技术企业证书》（证书编号为 GF201132000826），有效期从 2011 年至 2013 年。截至本招股说明书签署日，本公司已通过江苏省高新技术企业认定管理工作协调小组的认定，且公示期已满，但尚未最终取得更新的高新技术企业证书。

上海蜗牛和蜗牛动漫为小型微利企业，可将所得减按 50% 计入应纳税所得额，按 20% 的税率缴纳企业所得税。

杭州瑞高企业所得税税率为 25%。

俄罗斯蜗牛的所得税税率为 20%。

美国蜗牛企业所得税由联邦所得税及加利福尼亚州税构成，联邦所得税执行 15% 至 35% 的累进税率，加利福尼亚州执行 8.84% 税率，如果未达到纳税标准，仍需缴纳 800 美元所得税。

2、流转税及附加税费

（1）营业税

公司自主运营收入为营业税应税收入，适用税率 3%，按收入减除支付给第三方支付平台的渠道手续费和合作运营商的分成费后的净额计算缴纳。2014 年 6 月 1 日起，公司自主运营收入适用增值税。

公司授权运营收入在 2012 年 10 月 1 日前为营业税应税收入，适用税率 5%。但公司授权运营收入按照税法规定属于在服务外包示范城市从事离岸服务外包业务取得的服务收入，免征营业税。2012 年 10 月 1 日起，公司授权运营收入适用增值税。

公司的受托开发收入于 2014 年 1 月 1 日前为营业税应税收入，适用税率为 5%。公司的受托开发收入按照税法规定属于服务外包示范城市从事离岸服务外包业务取得的服务收入，免征营业税。2014 年 1 月 1 日起，公司受托开发收入适用增值税。

2014 年 6 月 1 日之前，公司其他营业税应税收入按 5% 缴纳营业税。

（2）增值税

2014 年 6 月 1 日前，本公司的自主运营收入适用于营业税下的增值税业务税

目。经国务院批准，财政部和国家税务总局于2014年4月30日印发《关于将电信业纳入营业税改征增值税试点的通知》，明确从2014年6月1日起，将电信业纳入营改增试点范围，基础电信服务和增值电信服务纳入营业税改征增值税范围，分别适用11%和6%的税率缴纳增值税，境外单位提供电信业服务免征增值税。本公司的自主运营收入和移动业务收入适用于增值税的增值电信业务税目，税率为6%。

根据财政部、国家税务总局《关于印发<营业税改征增值税试点方案>的通知》（财税【2011】110号）和财政部、国家税务总局《关于在北京等8省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【2012】71号），自2012年10月1日起，公司授权运营收入适用增值税，税率为6%。

根据财政部、国家税务总局《关于出口货物劳务增值税和消费税政策的通知》（财税[2012]39号），公司游戏境外授权经营业务属于软件产品出口，免征增值税。

根据《财政部、国家税务总局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）的相关规定，自2014年1月1日起，本公司取得的受托开发收入适用增值税，且自2014年1月1日至2018年12月31日，该部分受托开发收入享受离岸服务外包业务免征增值税优惠政策。

俄罗斯蜗牛的产品及服务收入适用增值税税率为18%。

除上述外，其他含有增值税应税项目的增值税适用税率为17%。

（3）城市维护建设税

本公司按应纳流转税额的7%缴纳城市维护建设税。

（4）教育费附加

本公司按应纳流转税额的3%和2%分别缴纳教育费附加和地方教育附加。

七、分部信息

本公司共有3个分部，分别是中国分部、美国分部及俄罗斯分部。有关对外交易收入的分部信息如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
中国分部	38,606.08	61,405.90	39,854.56	18,868.54
美国分部	2,754.80	4,731.17	2,524.15	1,124.08
俄罗斯分部	431.43	430.25	344.51	342.59
其他	327.26	-	-	-
合计	42,119.58	66,567.32	42,723.22	20,335.21

八、非经常性损益明细表

报告期内，经注册会计师鉴证的非经常性损益具体情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
非流动资产处置损益	-0.07	-30.54	-	-
计入当期损益的政府补助	318.56	1,056.82	908.90	724.90
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	12.20	-67.94	-132.14	-13.03
小计	330.68	958.34	776.76	711.87
所得税影响额	-49.60	-143.75	-116.51	-106.78
合计	281.08	814.59	660.24	605.09

报告期内，公司非经常性损益主要为计入当期损益的政府补助，政府补助详细分析请参阅本节“十一、盈利能力分析”之“（五）资产减值损失及营业外收支分析”之“2、营业外收入分析”。

2013年，非流动资产处置损益主要为处置废旧电脑及服务器等固定资产所致。

九、公司财务指标

（一）主要财务指标

财务指标	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动比率（倍）	1.66	1.20	0.72	0.95
速动比率（倍）	1.56	1.14	0.67	0.95
资产负债率（母公司口径）	35.06%	49.93%	78.69%	65.50%

资产负债率（合并口径）	40.93%	57.47%	88.02%	74.12%
归属于发行人股东的每股净资产（元）	4.19	2.82	0.77	0.77
无形资产（土地使用权、采矿权除外）占净资产的比例	4.15%	5.01%	18.32%	8.84%
财务指标	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
应收账款周转率（次/年）	19.14	24.73	21.14	17.17
存货周转率（次/年）	403.99	不适用	不适用	不适用
息税折旧摊销前利润（万元）	8,493.08	17,073.97	1,972.33	534.38
归属于发行人股东的净利润（万元）	6,153.51	12,519.81	-14.90	-242.21
归属于发行人股东扣除非经常性损益后的净利润（万元）	5,872.44	11,705.21	-675.14	-847.30
利息保障倍数（倍）	275.44	70.64	0.72	-4.68
每股经营活动产生的净现金流量（元）	1.18	2.46	2.04	0.57
每股净现金流量（元）	0.09	-0.27	1.50	0.45

注：上述财务指标计算如下：

- 1、流动比率=流动资产/流动负债
- 2、速动比率=速动资产/流动负债=（流动资产-存货-其他流动资产）/流动负债
- 3、资产负债率=总负债/总资产*100%
- 4、每股净资产=归属于母公司所有者的权益/总股本
- 5、无形资产占净资产的比例=无形资产（不含土地使用权、采矿权等）/归属于母公司所有者权益
- 6、应收账款周转率=营业总收入/应收账款平均余额
- 7、存货周转率=营业成本/存货平均余额
- 8、息税折旧摊销前利润=税前利润+利息支出+折旧费用+摊销费用
- 9、利息保障倍数=（税前利润+净利息支出）/净利息支出
- 10、每股经营活动产生的净现金流量=经营活动产生的现金流量净额/发行前总股本
- 11、每股净现金流量=现金及现金等价物净增加额/发行前总股本

（二）净资产收益率及每股收益

项目	财务指标	加权平均净资产收益率	每股收益（人民币元/股）	
			基本每股收益	稀释每股收益
2014 年	归属于公司普通股股东的净	39.02%	1.37	1.37

1-9 月	利润			
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	36.93%	1.31	1.31
2013 年	归属于公司普通股股东的净利润	128.72%	2.78	2.78
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	118.87%	2.60	2.60
2012 年	归属于公司普通股股东的净利润	-0.43%	-0.01	-0.01
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	-22.75%	-0.16	-0.16
2011 年	归属于公司普通股股东的净利润	-43.88%	-0.05	-0.05
	扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	-172.84%	-0.19	-0.19

注：上述财务指标计算如下：

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

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

2、基本每股收益= $P_0 + S$

$S = S_0 + S_1 + S_i \times M_i - M_0 - S_j \times M_j - M_0 - S_k$

其中： P_0 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润； S 为发行在外的普通股加权平均数； S_0 为期初股份总数； S_1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数； S_i 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数； S_j 为报告期因回购等减少股份数； S_k 为报告期缩股数； M_0 为报告期月份数； M_i 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数； M_j 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

3、稀释每股收益= $P_1 / (S_0 + S_1 + S_i \times M_i + M_0 - S_j \times M_j + M_0 - S_k + \text{认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

其中： P_1 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润，并考虑稀释性潜在普通股对其影响，按《企业会计准则》及有关规定进行调整。

十、期后事项、或有事项及其他重大事项

（一）资产负债表日后非调整事项

无。

（二）或有事项

2013年11月，本公司与交通银行股份有限公司苏州分行签订开立担保函合同，本公司作为申请人在2013年11月21日前缴纳履约保证金30,000,000元，为其与中国联合网络通信有限公司的移动通信业务做担保。交通银行股份有限公司苏州分行作为担保人，其提供财务担保的金额为150,000,000元，担保有效期为2013年12月10日至2015年12月9日。

2014年3月，本公司与中国银行股份有限公司苏州分行签订协议，本公司作为被担保人缴纳付款履约保证金500,000元，为其与中国联合网络通信有限公司的移动通信业务做担保。中国银行股份有限公司苏州分行作为担保人，提供财务担保的金额为5,000,000元，担保有效期为2014年3月6日至2015年12月31日。

2015年1月，中国银行股份有限公司北京市分行应本公司申请，向中国联合网络通信有限公司开具2,000,000元的履约保函，担保有效期为2015年1月5日至2015年12月31日。

上述金额代表本公司若违约将需要偿还给银行的最大损失。截至目前，本公司与中国联合网络通信有限公司保持正常的业务往来，且财务状况良好，预期不存在重大债务违约风险，本公司未确认与履约保证相关的预计负债。

（三）其他重大事项

无其他需披露之重大事项。

十一、盈利能力分析

（一）营业收入分析

报告期，公司营业收入具体变动情况如下表所示：

单位：万元

	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率
营业收入	42,119.58	-15.64%	66,567.32	55.81%	42,723.22	110.09%	20,335.21	-

注：2014 年 1-9 月营业收入增长率按 2013 年度营业收入的 3/4 对比计算。

报告期，公司营业收入分别为 20,335.21 万元、42,723.22 万元、66,567.32

万元及 42,119.58 万元，整体呈增长趋势。报告期，客户端游戏《九阴真经》的盈利情况对公司营业收入影响较大。2012 年、2013 年及 2014 年 1-9 月，该款游戏营业收入占营业总收入比重分别达到 68.29%、81.81%及 79.15%。自 2012 年 8 月公测后，该款游戏营业收入持续快速增长，使得公司 2012 年及 2013 年营业收入持续增长。2014 年 1-9 月，该款游戏进入稳定期后收入有所下滑，进而导致公司整体营业收入有所下滑。

1、报告期内营业收入变动的本质原因

（1）国内游戏行业发展迅速

近年，国内经济的快速发展，电子计算机和智能手机等电子产品的快速普及，极大带动了我国游戏行业的发展。根据游戏工委、CNG中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2014年中国游戏产业报告》，2011-2014 年，中国游戏市场的实际销售收入分别为446.1亿元、602.8亿元、831.7亿元和 1,144.8亿元，多年来连续快速增长。

客户端网络游戏收入构成了我国游戏收入的主要部分。根据上述报告，2011-2014年，我国客户端网络游戏实际销售收入分别为366.9亿元、451.2亿元、536.6亿元和608.9亿元，分别占据了当年整个游戏市场收入的82.25%、74.85%、64.52%和53.19%，而大型多人在线角色扮演类（MMORPG）又占据了大部分客户端游戏的市场份额。

公司主要游戏《九阴真经》、《航海世纪》及《黑金》均属于客户端角色扮演类游戏，国内游戏行业特别是角色扮演类客户端网络游戏的快速发展为公司业务的持续增长奠定了良好的外部环境。

（2）公司已积累多年的游戏行业经验

本公司前身蜗牛有限成立于2000年，多年来持续开展游戏业务，已成功推出数十款网络游戏，积累了较为丰富的游戏开发及运营经验，在产品开发、游戏创新、游戏开发团队培育及海外市场拓展等方面已形成先发优势。此外，公司主要采用自主开发的方式研发数字引擎技术，已掌握较为先进的通用3D引擎技术。多年行业积累的竞争优势请参阅本招股说明书“第六节 业务和技术”之“三、公司在行业中的竞争地位及竞争优势”之“（二）公司的竞争优势”。

(3) 公司持续投入研发力量

近年，为开发优秀的游戏产品，公司持续投入研发力量。截至2014年9月30日，公司共拥有研发人员1,234名。报告期内，公司研发投入分别达到5,609.76万元、10,292.03万元、13,075.39万元及11,531.16万元。2011年至2013年，公司研发费用投入占营业收入比重均高于行业平均水平，对比情况如下：

单位：万元

单位 或项目	2013 年度		
	研发费用	营业收入	研发费用占收入比重
盛大游戏	71,413.80	434,473.00	16.44%
完美世界	88,608.37	305,266.30	29.03%
搜狐畅游	73,115.24	449,923.78	16.25%
云游控股	29,317.40	118,312.80	24.78%
中青宝	14,525.15	32,423.11	44.80%
昆仑万维	9,478.31	150,999.28	6.28%
冰川网络	3,992.51	27,225.72	14.66%
厦门吉比特	4,524.20	27,660.77	16.36%
电魂网络	5,382.37	47,093.88	11.43%
行业平均	35,729.03	195,119.44	18.31%
蜗牛数字	13,075.39	66,567.32	19.64%
单位 或项目	2012 年度		
	研发费用	营业收入	研发费用占收入比重
盛大游戏	65,868.90	468,214.50	14.07%
完美世界	79,706.74	277,058.61	28.77%
搜狐畅游	46,357.64	391,847.27	11.83%
云游控股	20,062.40	77,664.90	25.83%
中青宝	13,291.50	18,371.99	72.35%
昆仑万维	7,661.80	80,620.47	9.50%
冰川网络	2,883.61	25,242.43	11.42%
厦门吉比特	3,994.40	24,428.30	16.35%
电魂网络	3,163.66	27,379.19	11.55%
行业平均	29,124.70	152,495.12	19.10%
蜗牛数字	10,292.03	42,723.22	24.09%

单位 或项目	2011 年度		
	研发费用	营业收入	研发费用占收入比重
盛大游戏	61,024.50	528,189.60	11.55%
完美世界	66,435.48	298,343.67	22.27%
搜狐畅游	32,916.19	305,340.89	10.78%
云游控股	8,984.50	38,400.90	23.40%
中青宝	12,909.02	12,191.20	105.89%
昆仑万维	7,897.78	64,222.98	12.30%
冰川网络	1,699.61	21,841.30	7.78%
厦门吉比特	3,891.75	20,065.38	19.40%
电魂网络	1,307.09	15,090.75	8.66%
行业平均	22,503.21	143,499.58	15.68%
蜗牛数字	5,609.76	20,335.21	27.59%

注：上述同行业公司对比数据来源如下，盛大游戏、完美世界、搜狐畅游及云游控股数据来自Wind资讯，中青宝数据来自该公司审计报告，昆仑万维、冰川网络、厦门吉比特、电魂网络数据来自各公司预披露的招股说明书。游族网络未公告研发费用情况。

（4）自主运营能力提升

报告期内，公司积极完善自主运营游戏平台，自主运营收入分别占当期总收入的69.94%、89.50%、92.73%及89.86%，自主运营比例整体呈增长趋势。自主运营模式下，玩家充值均归公司所有。即使在支付分成费予合作运营商的情况下，公司亦作为主导方，拥有游戏数据的采集权限，同时管理游戏服务器、计费服务器及充值端口等关键节点，合作运营商主要负责游戏的推广。在此模式下，公司与合作运营商的议价能力也进一步得到提升。

（5）玩家参与度的影响

报告期内，公司出品的《九阴真经》游戏不断推出更新版本，玩家认可度逐步提升，积累了较多忠实玩家。2013年，由于该款游戏得到市场的充分认可，玩家参与度达到峰值，月活跃用户数及月单个玩家平均付费金额均达到历史最高水平。2014年，虽然玩家参与度仍保持较高水平，但由于游戏已进入稳定期，月付费用户数及月单个玩家平均付费金额较峰值水平有所下滑，导致该游戏盈利能力有所下降。

报告期内,《九阴真经》游戏主要用户数据情况如下:

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度
	人数 (人)	人数 (人)	人数 (人)
月平均活跃用户数	919,498	1,395,178	1,207,397
月平均付费用户数	96,639	101,501	128,392

注:《九阴真经》游戏2012年8月公测,故数据统计从2012年开始。

报告期内,《九阴真经》游戏用户月付费渗透率及月单个付费玩家平均ARPU值情况如下:

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度
月付费渗透率 (%)	10.51	7.28	10.63
月单个付费玩家平均 ARPU 值 (元)	307.63	407.17	175.57

注:《九阴真经》游戏2012年8月公测,故数据统计从2012年开始。

报告期内,公司运营多年的游戏《航海世纪》及《帝国文明》已进入游戏稳定期,虽然月活跃用户数和月付费用户数呈下降趋势,但月单个玩家平均付费金额均呈上升趋势,体现了游戏对资深玩家良好的粘性。主要用户数据、月付费渗透率及月单个付费玩家平均ARPU值情况如下:

游戏名称	用户数据	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
		人数 (人)	人数 (人)	人数 (人)	人数 (人)
航海世纪	月平均活跃用户数	42,471	48,747	50,177	60,834
	月平均付费用户数	1,538	2,560	2,815	3,968
帝国文明	月平均活跃用户数	112,288	129,170	271,060	684,576
	月平均付费用户数	2,244	3,879	8,190	20,041

游戏名称	付费情况	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
航海世纪	月付费渗透率 (%)	3.62	5.25	5.61	6.52
	月单个付费玩家平均 ARPU 值 (元)	1,151.14	772.00	575.09	492.09
帝国文明	月付费渗透率 (%)	2.00	3.00	3.02	2.93
	月单个付费玩家平均 ARPU 值 (元)	384.61	296.88	266.87	276.41

此外,随着公司用户基数的增长、玩家付费意愿的增强,公司充值流水呈快

速增长趋势。报告期内，公司主要游戏充值情况请参见本招股说明书本节之“十一、盈利能力分析”之“（一）营业收入分析”之“2、分运营模式分析”之“（1）自主运营模式分析”。

2、分运营模式分析

报告期内，自主运营模式是公司营业收入的主要来源。公司国内游戏运营均采用自主运营模式，美国地区及俄罗斯地区分不同产品分别采用自主运营模式和授权运营模式，美国地区及俄罗斯地区外的国外区域一般采用授权经营模式。报告期内，公司按游戏运营模式区分的营业收入和营业成本如下表所示：

单位：万元

业务分类	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
自主运营	37,849.81	9,216.97	61,730.62	16,678.36	38,236.62	11,250.37	14,222.48	2,780.04
授权运营	3,143.22	91.70	3,839.22	155.48	3,290.45	111.13	3,840.89	113.65
其他	1,126.54	915.05	997.47	1,605.00	1,196.15	1,926.36	2,271.84	2,221.61
合计	42,119.58	10,223.72	66,567.32	18,438.84	42,723.22	13,287.86	20,335.21	5,115.30

注：公司部分游戏产品运营采用的是由公司主导的合作运营模式，不同于联合运营模式，虽然需支付分成费予合作运营商，但公司可以获取合作运营方的游戏数据，并向游戏玩家承担主要责任。因此，该种模式下收入确认政策与自主运营模式一致，将游戏分成款作为营业成本。

（1）自主运营模式分析

报告期内，自主运营模式收入分别占当期总收入的69.94%、89.50%、92.73%及89.86%，自主运营比例整体呈增长趋势，国内自主运营收入是其中的主要收入来源。公司自主运营模式收入快速增长的原因主要为玩家充值金额的持续增加。

报告期内，公司主要游戏自主运营模式下充值情况如下：

单位：万元

主要游戏		2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
九阴真经	充值额	28,007.55	54,526.53	28,925.78	-
	自主运营收入	31,494.06	52,511.50	28,807.27	-
	充值收入比	0.89	1.04	1.00	-

航海世纪	充值额	1,914.21	2,746.63	2,115.28	2,343.04
	自主运营收入	1,964.41	2,677.90	2,140.27	2,276.82
	充值收入比	0.97	1.03	0.99	1.03
帝国文明	充值额	1,149.50	2,207.35	3,277.63	7,592.39
	自主运营收入	1,046.06	1,947.06	3,444.38	7,075.94
	充值收入比	1.10	1.13	0.95	1.07
天子	充值额	915.63	1,527.77	2,487.13	3,133.75
	自主运营收入	827.65	1,447.81	2,244.84	2,879.45
	充值收入比	1.11	1.06	1.11	1.09
合计	充值额	31,986.90	61,008.28	36,805.82	13,069.18
	自主运营收入	35,332.18	58,584.27	36,636.76	12,232.21
	充值收入比	0.91	1.04	1.00	1.07

注：1、充值收入比为当期充值额/自主运营收入；2、报告期内上述四款游戏自主运营收入累计额已占报告期内合并营业收入的83.14%，占报告期内合并自主运营收入的93.91%；2、充值额中包括游戏产品在国内和海外的充值金额，其中海外充值部分根据所属期间年度的平均汇率进行折算；3、《九阴真经》游戏存在集市手续费收入及激活码礼包销售收入，2012年、2013年及2014年1-9月，公司根据《九阴真经》游戏虚拟集市中玩家之间的交易取得集市手续费收入143.03万元、1,411.78万元及1,324.68万元，该部分收入均未在充值额中列示；4、2014年1-9月，《九阴真经》游戏依据公司收入确认原则，确认了部分沉没账户收入及递延收入。

报告期内，公司自主运营收入主要来自于主打游戏产品-九阴真经消耗性道具销售收入。但不同游戏产品的盈利较强的道具类型会存在差异，具体情况如下：

单位：万元

《九阴真经》	2014年1-9月	2013年度	2012年度	2011年度
消耗性道具	23,701.73	40,540.08	21,895.25	-
期间性道具	2,312.32	2,898.31	1,480.95	-
永久性道具	4,155.34	7,661.33	2,690.48	-
非道具类	1,324.68	1,411.78	2,740.59	-
合计	31,494.06	52,511.50	28,807.27	-

单位：万元

《航海世纪》	2014年1-9月	2013年度	2012年度	2011年度
--------	-----------	--------	--------	--------

《航海世纪》	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
消耗性道具	1,427.35	2,058.32	1,307.77	1,403.83
永久性道具	537.06	619.58	832.51	872.98
合计	1,964.41	2,677.90	2,140.27	2,276.82

单位：万元

《帝国文明》	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
消耗性道具	396.00	577.42	1,394.51	2,481.44
永久性道具	650.07	1,369.64	2,049.86	4,594.50
合计	1,046.06	1,947.06	3,444.37	7,075.94

(2) 授权运营模式分析

报告期，公司授权经营收入分别为3,840.89万元、3,290.45万元、3,839.22万元及3,143.22万元，分别占当期营业收入18.89%、7.7%、5.77%及7.46%。

报告期内，公司在除美国及俄罗斯外的国外区域均一直采用授权经营模式，美国地区及俄罗斯地区按不同游戏分别采用自主运营模式和授权运营模式。在授权经营模式下，公司营业收入来源主要为版权使用费及游戏分成。公司主要游戏《九阴真经》、《航海世纪》、《帝国文明》等除在中国大陆自主运营以外，在境外一般同步采用授权运营方式运营。由于境内游戏市场快速发展，公司当前的经营重心主要在境内游戏市场，境外市场资源投入相对较少，且境外授权运营合作伙伴相对固定，故报告期内公司授权经营收入相对较少，收入规模较为稳定。

(3) 其他业务分析

报告期内，公司其他业务收入主要为游戏产品的受托开发收入及游戏掌机销售收入。具体情况如下：

单位：万元

业务类型	2014 年 1-9 月		2013 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
受托开发	731.63	63.60	975.52	1,604.65
游戏周边产品销售	58.34	10.31	21.96	0.35
游戏掌机销售	260.98	269.02	-	-
移动业务	75.60	572.13	-	-
小计	1,126.54	915.05	997.47	1,605.00

业务类型	2012 年度		2011 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
受托开发	1,163.44	1,925.69	2,182.84	2,182.84
游戏周边产品销售	32.71	0.67	89.00	38.77
游戏掌机销售	-	-	-	-
移动业务	-	-	-	-
小计	1,196.15	1,926.36	2,271.84	2,221.61

报告期内，公司游戏受托开发业务收入分别为2,182.84万元、1,163.44万元、975.52万元及731.63万元。由于游戏产品设计和开发周期较长，预计总成本难以合理估计，完工进度不易确定，提供劳务交易结果不能够可靠估计。因此，公司未采用完工百分比法确认该项受托开发业务收入。根据《企业会计准则第14号-收入》的规定，公司预计已经发生的劳务成本能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，同时将当期受托开发游戏发生的所有费用全部计入当期成本。2011年，公司预期所发生成本可得到补偿，故确认与成本等额的收入金额。2012年及2013年，根据已签订合同并结合实际收款情况，公司将预期能够得到补偿的金额确认收入，同时全额确认当期已发生的劳务成本。2014年1-9月，由于该游戏已进入开发尾段，2014年发生成本较小，公司依据合同约定按预期能够得到补偿的金额确认收入。

公司2014年开始开展游戏掌机销售业务及移动业务，2014年1-9月，营业收入分别为260.98万元及75.60万元。由于上述业务尤其是移动业务尚处于前期拓展阶段，收入较低，不能覆盖投入。

3、分游戏类别分析

报告期内，公司主要收入来自于客户端游戏收入，网页游戏收入则由于市场因素的影响，呈逐年下降趋势。此外，2014年9月底，公司成功推出太极熊猫移动网络游戏产品，导致当期移动网络游戏收入呈现较大增长。公司按游戏类型区分的营业收入和营业成本如下表所示：

单位：万元

业务分类	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本

客户端游戏	39,901.75	8,956.25	62,230.72	17,006.38	37,753.53	12,280.78	11,292.49	3,089.22
网页游戏	1,545.97	319.19	4,303.81	1,429.36	4,936.98	1,006.41	8,953.72	1,987.31
移动网络游戏	276.93	96.83	10.83	2.75	-	-	-	-
游戏收入小计	41,724.66	9,372.26	66,545.36	18,438.49	42,690.51	13,287.19	20,246.21	5,076.53
非游戏业务	394.91	851.46	21.96	0.35	32.71	0.67	89.00	38.77
其中： 游戏掌机业务	260.98	269.02	-	-	-	-	-	-
合计	42,119.58	10,223.72	66,567.32	18,438.84	42,723.22	13,287.86	20,335.21	5,115.30

4、分游戏产品分析

报告期，公司按游戏产品区分的营业收入及成本情况如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月		2013 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
九阴真经	33,337.32	7,551.18	54,457.79	14,462.42
航海世纪	2,369.18	148.66	2,915.68	330.68
帝国文明	1,146.56	123.92	2,338.26	513.42
天子	913.11	89.87	1,453.62	242.29
小计	37,766.17	7,913.63	61,165.35	15,548.81
其它游戏及业务	4,353.41	2,310.09	5,401.97	2,890.03
合计	42,119.58	10,223.72	66,567.32	18,438.84
	2012 年度		2011 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本
九阴真经	29,174.48	9,461.55	-	71.00
航海世纪	2,613.83	256.40	2,936.93	149.59
帝国文明	4,252.23	850.39	8,077.42	1,642.55
天子	2,415.38	481.28	3,007.18	565.74
小计	38,455.92	11,049.61	14,021.53	2,428.88
其它游戏及业务	4,267.30	2,238.25	6,313.68	2,686.42
合计	42,723.22	13,287.86	20,335.21	5,115.30

其中，《九阴真经》为 MMORPG 客户端游戏，截至 2014 年 9 月 30 日，《九阴真经》累计注册用户数量为 2,888.25 万人，是目前国内最火爆的 MMORPG 网络游戏之一。报告期内，《九阴真经》游戏收入整体呈增长趋势，2012 年、2013

年及 2014 年 1-9 月，该款游戏营业收入占营业总收入比重分别达到 68.29%、81.81%及 79.15%。2013 年，该款游戏虽然月付费用户数量较 2012 年从 12.84 万人下降为 10.15 万人，但月单个付费玩家平均 ARPU 值从 175.57 元增长至 407.17 元，使得该游戏 2013 年营业收入较 2012 年增幅达到 86.66%。2014 年 1-9 月，由于该款游戏已进入稳定期，月付费用户数量及月单个付费玩家平均 ARPU 值均有所下滑，导致 2014 年 1-9 月该款游戏收入有所下降。

《航海世纪》为MMORPG客户端游戏，报告期内营业收入较为稳定。自2004年12月公测以来，多年来持续得到玩家的认可，截至2014年9月30日，《航海世纪》累计注册用户数量为6,870.71万人，目前游戏已进入稳定期。报告期内，该款游戏虽然月活跃用户数和月付费用户数呈下降趋势，但月单个付费玩家平均ARPU值呈上升趋势，体现出游戏对资深玩家良好的粘性，使该款游戏报告期内的营业收入较为稳定。

此外，《帝国文明》为网页游戏，由于网页游戏客户粘性不如客户端游戏，报告期内该游戏营业收入整体呈下降趋势。《天子》为MMORPG客户端游戏，由于该题材的网络游戏细分市场竞争激烈，报告期内整体呈略微下降趋势。

5、分区域分析

报告期内，公司营业收入主要来自中国大陆地区，占各期营业收入的比例分别为64.87%、83.67%、86.11%及84.08%，其次为美国地区，占各期营业收入的比例分别为5.53%、5.91%、7.11%及6.54%。

报告期内，大陆地区及美国地区由于《九阴真经》游戏得到市场认可，营业收入整体呈增长趋势。俄罗斯地区由于受到受托开发业务的逐渐完成的影响，营业收入整体呈下降趋势。马来西亚地区由于《九阴真经》游戏及《帝国文明》游戏得到当地市场的认可，营业收入整体呈增长趋势。报告期各期公司海外营业收入占各期营业总收入的比例为35.13%、16.33%、13.89%及15.92%，由于大陆地区游戏收入的高速增长，海外营业收入的占比整体呈下降趋势。公司按地区细分的营业收入和营业成本如下表所示：

单位：万元

业务分类	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本	营业收入	营业成本

中国大陆	35,412.99	9,326.29	57,318.77	15,353.37	35,745.17	10,451.98	13,192.39	2,478.97
美国	2,754.80	633.22	4,731.17	1,309.63	2,524.15	776.77	1,124.08	254.30
俄罗斯	1,753.00	218.09	2,448.12	1,745.68	2,584.31	2,024.39	3,801.64	2,330.12
马来西亚	824.04	17.29	734.23	10.70	250.39	4.65	107.27	2.51
香港	334.46	7.02	637.97	9.30	497.06	9.23	418.17	9.79
其他	1,040.30	21.81	697.06	10.16	1,122.14	20.84	1,691.65	39.60
合计	42,119.58	10,223.72	66,567.32	18,438.84	42,723.22	13,287.86	20,335.21	5,115.30

（二）营业成本分析

报告期内，随着营业收入的快速增长，公司营业成本也呈现持续增长趋势，公司营业成本变动情况如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率
营业成本	10,223.72	-26.07%	18,438.84	38.76%	13,287.86	159.77%	5,115.30	-

注：2014年1-9月营业成本增长率按2013年度营业成本的3/4对比计算。

报告期内，公司营业成本构成情况如下：

单位：万元

营业成本	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
游戏分成费	6,341.24	13,288.85	7,944.86	1,076.58
互联网服务费	1,379.63	1,267.46	1,263.31	786.42
职工薪酬费用	892.03	2,574.65	2,718.96	2,695.17
渠道手续费	468.16	936.33	615.20	231.69
通信、网络流量费	551.56	-	-	-
实物销售成本	252.68	-	-	-
固定资产折旧	271.41	318.60	340.53	319.43
无形资产摊销	24.29	28.81	90.50	6.00
游戏激活码成本	-	-	311.50	-
其他	42.73	24.15	3.00	-
合计	10,223.72	18,438.84	13,287.86	5,115.30

报告期内，公司游戏分成费明细如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
《九阴真经》	5,927.75	12,683.74	7,470.01	-
《太极熊猫》	64.11	-	-	-
《帝国文明》	-	-	64.10	497.17
其它	349.38	605.11	410.75	579.41
合计	6,341.24	13,288.85	7,944.86	1,076.58

上表可见，游戏分成费主要为公司因《九阴真经》游戏支付予盛大游戏下属企业盛趣信息技术（上海）有限公司及上海数龙科技有限公司的分成费，由于 2014 年 6 月公司与上述单位结束了运营合作，故 2014 年分成费下降明显。

报告期内，互联网服务费为公司支付予 IDC 和 CDN 供应商的服务器机柜租赁费用及带宽费用，渠道手续费为公司支付予充值渠道商的充值手续费。随着公司业务规模的扩大，渠道手续费及互联网服务费成本整体亦呈现逐年增长趋势。

报告期内，公司互联网服务费及渠道手续费占营业收入比例变动情况如下：

项目	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
	占营业收入比例	占营业收入比例	占营业收入比例	占营业收入比例
互联网服务费	3.28%	1.90%	2.96%	3.87%
渠道手续费	1.11%	1.41%	1.44%	1.14%

2011年至2013年，公司互联网服务费占营业收入比例整体呈下降趋势，其主要原因是一方面是公司互联网服务费成本管控能力的提升，公司对IDC及CDN资源进行了优化利用，例如公司对IDC服务器采用虚拟系统技术提升利用率；另一方面是由于公司主打游戏产品-九阴真经逐渐进入稳定期，导致CDN带宽费呈下降趋势。

2014年1-9月，公司互联网服务费占营业收入比例提升较快，一方面是因为2014年6月公司与盛大游戏终止了《九阴真经》游戏的运营合作，部分原由盛大游戏支付的服务器租赁费用改由公司支付所致；另一方面是当期公司新游戏产品上线导致CDN带宽费有所增加。

报告期内，玩家可选择通过充值渠道商以及购买点卡两种方式充值。玩家通过渠道商充值时，渠道商将收取一定比例的渠道手续费。报告期，公司渠道手续费占营业收入的比例变动较为平稳，其变动主要是玩家充值方式变化及公司游戏充值额迅速增加从而提升渠道手续费议价能力所致。

营业成本中的职工薪酬费用主要为受托开发人员工资、IDC维护人员及客服中心人员的工资福利支出。2014年1-9月金额较小，主要是受托开发业务已进入开发尾段，当期发生开发成本较小所致。受托开发业务详情请参阅本招股说明书本节之“十一、盈利能力分析”之“（三）主营业务利润来源及毛利率分析”之“2、毛利率分析”。报告期内，IDC维护人员及客服中心人员的工资福利支出金额随着人员规模及平均薪酬的增长呈整体上升趋势。

通信、网络流量费主要为公司支付予电信运营商的话费、流量及电信增值服务款项；实物销售成本主要为公司游戏掌机的相关成本；2012年游戏激活码成本为《九阴真经》游戏封测进行激活码发售时结转的成本。

（三）主营业务利润来源及毛利率分析

1、主营业务利润来源分析

报告期内，按经营模式区分，公司毛利主要来自自主运营模式，授权运营模式毛利维持稳定水平，具体如下：

单位：万元

业务分类	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比
自主运营	28,632.84	89.77%	45,052.26	93.61%	26,986.24	91.68%	11,442.43	75.18%
授权运营	3,051.52	9.57%	3,683.74	7.65%	3,179.33	10.80%	3,727.24	24.49%
其他	211.49	0.66%	-607.53	-1.26%	-730.21	-2.48%	50.23	0.33%
合计	31,895.85	100.00%	48,128.48	100.00%	29,435.36	100.00%	15,219.91	100.00%

报告期内，由于公司重点运营客户端游戏，公司毛利主要来自于该类游戏，网页游戏毛利绝对值及占总毛利的比例整体呈下降趋势，移动网络游戏由于尚在起步阶段，目前盈利较少。非游戏业务主要为游戏掌机销售业务、移动业务及周边产品销售业务，2014年1-9月非游戏业务毛利为负主要是公司开展移动业务时为积累客户资源投入较多所致。具体构成情况如下：

单位：万元

游戏分类	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比
客户端游戏	30,945.51	97.02%	45,224.35	93.97%	25,472.75	86.54%	8,203.27	53.90%

游戏分类	2014 年 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比
网页游戏	1,226.78	3.85%	2,874.45	5.97%	3,930.57	13.35%	6,966.41	45.77%
移动网络游戏	180.11	0.56%	8.07	0.02%	-	-	-	-
游戏业务小计	32,352.40	101.43%	48,106.87	99.96%	29,403.32	99.89%	15,169.68	99.67%
非游戏业务	-456.55	-1.43%	21.61	0.04%	32.04	0.11%	50.23	0.33%
其中：游戏 掌机业务	-8.04	-0.03%	-	-	-	-	-	-
合计	31,895.85	100.00%	48,128.48	100.00%	29,435.36	100.00%	15,219.91	100.00%

报告期内，公司毛利主要来自于《九阴真经》游戏，公司按主要游戏的毛利构成情况如下：

单位：万元

	2014 年度 1-9 月		2013 年度		2012 年度		2011 年度	
	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比	毛利	占比
九阴真经	25,786.14	80.84%	39,995.37	83.10%	19,712.93	66.97%	-71.00	-0.47%
航海世纪	2,220.52	6.96%	2,585.01	5.37%	2,357.43	8.01%	2,787.34	18.31%
帝国文明	1,022.64	3.21%	1,824.84	3.79%	3,401.83	11.56%	6,434.87	42.28%
天子	823.24	2.58%	1,211.33	2.52%	1,934.10	6.57%	2,441.44	16.04%
小计	29,852.54	93.59%	45,616.55	94.78%	27,406.29	93.11%	11,592.65	76.17%
其它游戏及 业务	2,043.31	6.41%	2,511.92	5.22%	2,029.07	6.89%	3,627.26	23.83%
合计	31,895.85	100.00%	48,128.48	100.00%	29,435.36	100.00%	15,219.91	100.00%

2、毛利率分析

（1）综合毛利率及分业务模式毛利率分析

报告期内，公司综合毛利率水平较为稳定，分业务模式毛利率情况如下：

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
自主运营模式	75.65%	72.98%	70.58%	80.45%
授权运营模式	97.08%	95.95%	96.62%	97.04%
其他业务	18.77%	-60.91%	-61.05%	2.21%
综合毛利率	75.73%	72.30%	68.90%	74.85%

自主运营模式下的毛利率主要和《九阴真经》游戏的分成有关。自2012年起，公司主要游戏《九阴真经》采取与盛大游戏合作分成的方式进行自主运营，新增较多分成款成本，故2012年较2011年毛利率有所下降。2013年，公司向盛大游戏分成的比例有所降低，故毛利率有所提高。2014年6月，公司终止了与盛大游戏的《九阴真经》游戏的合作分成关系，故当期毛利率进一步提升。

授权运营模式下，公司仅发生少量客服中心及运营中心员工薪酬成本，故毛利率较高。

2011年至2013年，公司其他业务主要为游戏产品的受托开发业务。2011年，公司预期所发生成本可得到补偿，故确认与成本等额的收入金额，毛利率为0。2012年及2013年，公司根据当时合同约定的预期能够得到补偿的金额确认收入，同时全额确认当期发生成本费用，而当期发生成本费用高于当期确认收入，故2012年及2013年毛利率为负。

2014年1-9月，公司其他业务主要为游戏产品的受托开发业务、游戏掌机的销售业务及移动业务，其他业务毛利率为18.77%。由于2014年1-9月受托开发业务的成本较少，该业务毛利率为91.31%。游戏掌机销售及移动业务由于公司仍处于客户积累阶段，毛利率仍为负值。

（2）分游戏类型毛利率分析

报告期内，公司客户端游戏毛利率与《九阴真经》游戏毛利率变动趋势一致，整体呈上升趋势。网页游戏毛利率主要是在2013年较低，主要是当年《X幻想》游戏的毛利率为43.54%，拉低了整体网页游戏毛利率；2014年1-9月，《X幻想》游戏收入下滑至28.60万元，对整体网页游戏毛利率影响不大。移动网络游戏则由于尚在起步阶段，其毛利率相对较低。2011年至2013年，公司非游戏业务主要是周边产品销售，毛利率较高。2014年1-9月毛利率为负主要是公司开展移动业务时为积累客户资源投入较多所致。报告期内，公司分游戏类型毛利率情况如下：

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
客户端游戏	77.55%	72.67%	67.47%	72.64%
网页游戏	79.35%	66.79%	79.61%	77.80%
移动网络游戏	65.04%	74.56%	-	-
游戏业务小计	77.54%	72.29%	68.88%	74.93%

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
非游戏业务	-115.61%	98.41%	97.96%	56.44%
合计	75.73%	72.30%	68.90%	74.85%

(3) 分游戏产品毛利率分析

报告期内，公司主要游戏产品毛利率情况如下：

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
九阴真经	77.35%	73.44%	67.57%	不适用
航海世纪	93.73%	88.66%	90.19%	94.91%
帝国文明	89.19%	78.04%	80.00%	79.66%
天子	90.16%	83.33%	80.07%	81.19%

报告期内，《九阴真经》游戏由于2013年盛大游戏分成费比例的降低及2014年6月取消分成合作的原因，毛利率呈整体上升趋势。《航海世纪》游戏由于已运营较长时间，报告期内毛利率水平较为稳定。报告期内，《天子》游戏毛利率整体呈上升趋势。《帝国文明》游戏毛利率在2013年下降幅度较大，主要原因是当年收入下降幅度较大所致。2014年1-9月，公司减少了《帝国文明》等收入下滑的网页游戏的闲置服务器资源配置，降低了成本，导致《帝国文明》游戏毛利率有所上升。

3、与同行业公司毛利率的比较分析

2011年至2013年，公司与同行业公司的毛利率比较如下：

公司名称	2013 年度	2012 年度	2011 年度
腾讯	54.04%	58.52%	65.16%
盛大游戏	73.86%	63.45%	61.08%
完美世界	76.69%	80.51%	83.91%
搜狐畅游	82.86%	83.23%	86.07%
云游控股	84.68%	89.82%	82.08%
昆仑万维	71.49%	83.05%	85.55%
冰川网络	90.93%	91.94%	91.94%
厦门吉比特	97.85%	99.09%	99.03%
电魂网络	97.35%	97.49%	97.45%

公司名称	2013 年度	2012 年度	2011 年度
中青宝	68.51%	69.22%	74.61%
游族网络	-	67.91%	73.96%
平均值	79.83%	80.38%	81.89%
本公司	72.30%	68.90%	74.85%

注：上述同行业公司对比数据来源如下，腾讯、盛大游戏、完美世界、搜狐畅游及云游控股数据来自Wind资讯，昆仑万维、冰川网络、厦门吉比特、电魂网络数据来自各公司披露的招股说明书，中青宝数据来自该公司审计报告，游族网络数据来自《梅花伞业股份有限公司重大资产出售及发行股份购买资产暨关联交易新增股份变动报告暨上市公告书》。其中，游族网络未披露2013年经营数据。

总体而言，游戏行业毛利率较高，同行业各公司毛利率有一定的差异，主要为各公司游戏运营模式及游戏产品类型不同所致。2011年至2013年，公司毛利率位于行业中游水平，低于行业平均毛利率。

（四）期间费用分析

报告期内，公司期间费用情况如下：

单位：万元

项目	2014 年 1-9 月		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比
销售费用	8,434.80	33.63%	13,567.51	40.55%
-占营业收入比例	20.03%		20.38%	
管理费用	16,481.79	65.71%	19,732.41	58.97%
-占营业收入比例	39.13%		29.64%	
财务费用	165.46	0.66%	161.22	0.48%
-占营业收入比例	0.39%		0.24%	
期间费用合计	25,082.04	100%	33,461.14	100.00%
期间费用率	59.55%		50.27%	
项目	2012 年度		2011 年度	
	金额	占比	金额	占比
销售费用	13,201.40	45.23%	7,048.51	44.57%
-占营业收入比例	30.90%		34.66%	
管理费用	15,737.49	53.92%	8,647.45	54.68%
-占营业收入比例	36.84%		42.52%	
财务费用	248.66	0.85%	118.70	0.75%
-占营业收入比例	0.58%		0.58%	
期间费用合计	29,187.55	100.00%	15,814.66	100.00%

期间费用率	68.32%		77.77%	
-------	--------	--	--------	--

2011年至2013年，随着公司业务规模的扩大以及营业收入的增长，公司期间费用增长较快，但销售费用、管理费用及财务费用占营业收入的比重以及期间费用率均呈下降趋势。2014年1-9月，公司管理费用率增长幅度较大，主要是因为管理人员和研发人员薪酬上升，同期收入有所降低所致。

与同行业对比，2011年及2012年，公司为积极开拓市场，销售费用率高于行业内大部分公司。随着主要游戏进入稳定经营阶段，公司销售费用率下降明显，2013年位于行业中游水平。

2011年至2013年，同行业公司销售费用率对比情况如下：

	2013 年度	2012 年度	2011 年度
腾讯	9.42%	6.82%	6.74%
盛大游戏	10.30%	12.74%	11.55%
完美世界	23.90%	20.21%	17.23%
搜狐畅游	17.46%	9.73%	10.30%
云游控股	25.65%	23.01%	15.49%
昆仑万维	39.83%	36.23%	31.51%
冰川网络	23.50%	17.74%	18.55%
厦门吉比特	9.24%	0.78%	0.23%
电魂网络	10.72%	13.87%	18.75%
中青宝	26.13%	45.84%	49.46%
游族网络	-	10.99%	14.66%
平均值	19.61%	19.93%	20.41%
本公司	20.38%	30.90%	34.66%

注：游族网络尚未披露2013年经营数据。

本公司管理费用主要为研发费用，2011年至2013年，公司管理费用率呈下降趋势，主要是因为公司营业收入增长较快所致。

2011年至2013年，同行业公司管理费用率对比情况如下：

	2013 年度	2012 年度	2011 年度
昆仑万维	12.45%	18.76%	21.02%
冰川网络	20.02%	15.15%	10.50%
厦门吉比特	26.98%	29.34%	83.44%

	2013 年度	2012 年度	2011 年度
电魂网络	14.98%	14.73%	10.96%
中青宝	23.34%	26.33%	28.80%
游族网络	-	29.54%	43.42%
平均值	19.55%	22.31%	33.02%
本公司	29.64%	36.84%	42.52%

注：由于境外上市公司管理费用范畴与境内公司存在差异，为保证数据的准确性仅对比按中国会计准则披露管理费的企业数据，其中，游族网络尚未披露2013年经营数据。

2011年至2013年，公司管理费用率较高主要是因为公司为提升游戏产品质量，研发投入较大，研发费用占营业收入比重较高所致。报告期内，上述公司研发费用占营业收入比重情况如下：

	2013 年度	2012 年度	2011 年度
昆仑万维	6.28%	9.50%	12.30%
冰川网络	14.66%	11.42%	7.78%
厦门吉比特	16.36%	16.35%	19.40%
电魂网络	11.43%	11.55%	8.66%
中青宝	44.80%	72.35%	105.89%
平均值	13.28%	17.61%	20.77%
本公司	19.64%	24.09%	27.59%

注：平均值为行业平均研发费用与行业平均营业收入的比值，游族网络未公告研发费用情况。

1、销售费用明细分析

报告期内，公司销售费用明细情况如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
广告推广费	5,483.81	10,836.32	10,362.38	5,486.37
职工薪酬费用	1,730.53	1,560.24	1,505.48	1,014.19
房屋租赁费	712.22	748.86	579.21	300.94
办公费和通讯费	150.65	129.10	207.15	55.85
低值易耗品及物料消耗	40.08	117.38	337.87	11.56

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
差旅费	122.82	115.75	88.23	90.71
住宿交通费	135.03	27.47	66.18	32.88
固定资产折旧费用	2.94	2.18	6.48	7.93
业务招待费	44.01	0.57	18.94	13.54
翻译费	-	-	11.54	4.97
其他	12.70	29.63	17.93	29.56
合计	8,434.80	13,567.51	13,201.40	7,048.51

(1) 广告推广费

报告期内，广告推广费主要为公司为推广游戏在互联网、平面媒体、电视等渠道进行的广告宣传费用支出，公司主要在中国大陆及美国地区投放广告。具体情况如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
中国大陆	4,339.49	7,737.81	8,486.01	4,967.10
美国地区	1,133.09	3,098.51	1,520.13	519.16
其它地区	11.23	-	356.24	0.11
合计	5,483.81	10,836.32	10,362.38	5,486.37

2014年1-9月较2013年有所下降，主要是因为《九阴真经》游戏已进入稳定期，广告投放力度有所下降所致。

2012年及2013年较2011年增幅明显，主要因为公司为在国内外推广《九阴真经》游戏初始版本及2013年更新版本《九阴真经之石破天惊》，在游戏上线前做了大量的广告投入。2012年，广告推广费主要为公司聘请上海盛越广告有限公司为《九阴真经》游戏进行推广，支出广告费3,232.17万元；聘请影视明星李连杰先生为公司《九阴真经》游戏代言人，代言有效期为2年，公司将代言费在代言期间摊销计入广告推广费。2013年，美国蜗牛聘请Liquid Advertising, Inc.为《九阴真经》游戏在美国地区进行推广，合计支付广告费1,479.40万元。此外，公司亦与上海龙韵广告传播股份有限公司、北京思恩客广告有限公司、江苏省广播电视集团有限公司及山东舜风广告有限公司等公司合作，以推广公司运营的各款游戏。

（2）其他费用

职工薪酬费用主要为销售部门员工工资薪酬，房屋租赁费主要为销售部门分摊的办公场所租赁费用。2012年物料消耗金额较大，主要是当年为推广九阴真经而发生的游戏礼包费用。报告期内，公司为进一步拓展市场，差旅费、住宿交通费及业务招待费整体呈上升趋势。

2、管理费用明细分析

报告期内，公司管理费用明细情况如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
职工薪酬费用	12,541.98	14,865.45	12,075.91	6,117.22
住宿及交通费	647.97	593.43	534.42	338.62
固定资产折旧费用	512.08	471.05	373.83	193.40
办公费和通讯费	484.35	583.60	540.02	413.39
外包费	305.00	67.93	-	118.91
物业管理费	303.57	432.11	398.14	140.56
房屋租赁费	297.40	308.88	343.94	249.43
装修费	288.50	394.41	265.90	233.13
差旅费	203.95	363.95	360.44	119.33
无形资产摊销费	152.46	232.99	209.64	145.69
业务招待费	144.51	186.75	24.89	25.64
咨询费	77.21	799.13	167.17	253.20
低值易耗品及物料消耗	52.75	77.18	24.38	98.36
股份支付	26.46	-118.98	17.23	53.37
税金	23.39	44.84	22.13	19.18
其他	420.21	429.68	379.45	128.02
合计	16,481.79	19,732.41	15,737.49	8,647.45
其中：研发费用	11,531.16	13,075.39	10,292.03	5,609.76
其它管理费用	4,950.63	6,657.02	5,445.46	3,037.69

报告期内，公司管理费用支出主要为研发费用支出，公司研发费用全部计入管理费用，按研发费用具体费用明细计入职工薪酬费用、固定资产折旧、无形资产摊销等子科目核算。报告期内，公司研发投入持续增加，分别达到5,609.76万

元、10,292.03万元、13,075.39万元及11,531.16万元，分别占管理费用的64.87%、65.40%、66.26%及69.96%，呈逐年上升趋势。

报告期内，工资福利上涨速度较快，主要是公司管理人员及研发人员人数整体呈增长趋势以及公司持续提高员工薪酬待遇所致。

报告期内，租赁费主要为公司办公场所租赁费及员工宿舍租赁费，物业管理费主要为聘请外部单位为公司办公场所提供物业管理服务产生。报告期内，公司租赁费及物业管理费整体呈上升趋势，主要是因为报告期内公司办公场所租赁面积增加所致。

报告期内，随着公司业务规模的扩大，公司其余管理费用支出如固定资产折旧费用、装修费、差旅费、住宿及交通费、业务招待费、物料消耗、无形资产摊销费、税金等支出整体均呈上升趋势。

此外，咨询费主要为公司为筹划上市向各中介支付的费用；外包费主要为公司采购部分游戏美术外包服务产生的小额费用。

报告期内，公司管理费用存在股份支付费用，具体情况如下：

2008年7月，为激励公司核心团队成员，石海、周颖、高向晖和陆星四名股东向30名公司员工转让7.58%股权，转让价格均为零元。

根据《企业会计准则11号—股份支付》，公司创始人股东向公司员工以零对价转让股权，构成股份支付。由于公司创始人股东在对30名公司员工转让股权时，所有员工均签署了承诺函，承诺在公司上市后12个月内如果离职，则公司有权以零价格回购股份，因此构成了股份支付的服务期限条款。

经具有证券从业资格的评估机构评估，该股份支付在2008年6月30日的公允价值为2,493.72万元，基于本公司管理层估计，股份支付的受益期为2008年至2016年。公司按公允价值金额在上述期限内分期计入管理费用和资本公积。2013年，股份支付发生额为负值，主要是因为2013年末公司确认前员工何一希将于2014年初离职，其对应股份的预计流失率达到100%，故公司将该员工前期累计核算的股份支付费用予以冲回。

3、财务费用明细分析

报告期内，公司财务费用明细情况如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
利息支出	23.58	203.12	215.51	62.38
减：利息收入	55.85	108.44	60.17	50.46
汇兑损失	380.85	231.19	185.04	191.42
减：汇兑收益	193.40	207.01	113.82	93.18
银行手续费	10.28	42.35	22.09	8.54
合计	165.46	161.22	248.66	118.70

截至2011年末、2012年末、2013年末及2014年9月末，公司分别仅有0万元、4,500万元、500万元及200万元短期借款，利息支出较小。利息收入主要为公司银行存款利息所得。汇兑损益主要由美元和人民币之间汇率波动所致。

（五）资产减值损失及营业外收支分析

1、资产减值损失分析

报告期内，公司资产减值损失为应收账款及其他应收款计提的坏账准备，明细情况如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
坏账损失	74.61	-24.68	80.51	35.22
合计	74.61	-24.68	80.51	35.22

2、营业外收入分析

报告期内，公司营业外收入明细情况如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
非流动资产处置利得	0.16	-	-	-
其中：固定资产处置利得	0.16	-	-	-
政府补助	318.56	1,056.82	908.90	724.90
其他	12.66	12.73	15.36	1.97
合计	331.37	1,069.55	924.27	726.87

截至2014年9月30日止9个月期间的政府补助明细如下：

序号	内容	金额（元）
1	2013 年中央文化产业发展专项资金	1,040,000.00
2	2013 年承接国际服务外包业务发展专项资金	990,000.00
3	2013 年度苏州市级加快信息化建设专项资金	500,000.00
4	文化繁荣专项资金	250,000.00
5	苏州工业园区 2014 年第二批科技发展资金	250,000.00
6	2013 年软件技术及相关信息服务出口贴息	120,000.00
7	2014 年园区重点文化产业项目奖励	30,000.00
8	其他财政补贴	5,550.00
9	合计	3,185,550.00

2013年度的政府补助明细如下：

序号	内容	金额（元）
1	文化出口补贴	3,350,000.00
2	国家级服务外包业务发展补助资金	2,050,300.00
3	2011 年中央文化产业发展资金	1,500,000.00
4	前瞻性研究第三批	800,000.00
5	市第十五批（2013）补助资金	670,000.00
6	苏州工业园区 2013 年第二批科技发展资金(软件出口政策兑现)	505,000.00
7	江苏省文化产业引导补助资金	500,000.00
8	商务发展专项补助资金	337,306.88
9	2013 年园区第一批科技发展资金(贷款贴息)	238,700.00
10	服务业引导资金	203,450.00
11	江苏省财政厅技术出口贴息补助资金	200,000.00
12	市服务外包扶持资金	125,000.00
13	其他财政补贴	88,440.00
14	合计	10,568,196.88

2012年度的政府补助明细如下：

序号	内容	金额（元）
1	2012 年第四批科技发展资金	1,801,100.00
2	企业上市补助款	1,500,000.00
3	国家级服务外包发展资金	1,354,500.00
4	2011 年度商务发展专项补助资金	1,081,460.99
5	园区服务业引导资金	1,001,900.00
6	国际服务外包业务专项资金	1,000,000.00

7	国家级服务外包-市级	338,600.00
8	服务业引导资金	300,000.00
9	2011 年市加快信息化建设专项资金	250,000.00
10	2011 年第二十五批自主创新专项资金	200,000.00
11	其他财政补贴	261,458.58
12	合计	9,089,019.57

2011年度的政府补助明细如下：

序号	内容	金额（元）
1	科技成果转化专项资金项目	1,500,000.00
2	2010 年第二批服务外包业务发展资金	1,023,800.00
3	2011 年第一批服务业(外包)引导资金	1,003,100.00
4	江苏省三维建模软件工程技术研究中心项目资助	800,000.00
5	国际服务外包专项补助资金	500,000.00
6	中央文化产业发展专项补助资金	500,000.00
7	企业股份改造及辅导奖励资金	500,000.00
8	服务外包升级和规范化发展项目补助资金	388,100.00
9	江苏省文化厅软件使用费补助	300,000.00
10	商务发展专项资金软件产品出口奖励资金	208,661.09
11	苏州工业园区财政专项补助资金	250,000.00
12	2011 年第四批科技发展资金	196,900.00
13	其他财政补贴	78,435.04
14	合计	7,248,996.13

3、营业外支出分析

报告期内，公司营业外支出发生额较小，明细情况如下：

单位：万元

	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
固定资产处置损失	0.23	30.54	-	-
对外捐赠	-	80.00	-	5.00
赔偿款	0.43	0.62	147.51	-
其他	0.04	0.05	-	10.00
合计	0.69	111.21	147.51	15.00

2012年，赔偿款为公司因终止合作关系赔偿予台湾因思锐游戏总局股份有限公司的款项。

（六）非经常性损益分析

详见本节“八、非经常性损益明细表”的相关披露和分析。

（七）主要税款缴纳情况

报告期内，公司税费的情况如下表所示：

单位：万元

项目		2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
营业税金及附加	营业税	505.91	1,346.21	897.94	389.89
	城市维护建设税	53.14	92.77	62.33	26.96
	教育费附加	22.77	39.76	26.71	11.73
	地方教育费附加	15.18	26.51	17.81	7.51
	其他	0.75	-	-	-
	小计	597.76	1,505.24	1,004.80	436.09
所得税	当期所得税	-1,407.32	1,265.06	1,038.38	803.25
	递延所得税	1,725.93	360.26	-1,084.22	-915.22
	小计	318.61	1,625.31	-45.84	-111.98
合计		916.37	3,130.55	958.96	324.12

本公司递延所得税主要是由公司收入确认时点、研发费用资本化等业务的暂时性差异所产生。2014年1-9月，公司当期所得税为负，主要原因是公司按照当期税前利润应缴纳的税金981.43万元基础上存在企业所得税调减额，调减额的主要原因是两方面：一方面，公司因递延所得税资产的转回而调减当期所得税1,725.93万元，递延所得税资产的转回主要是确认以前年度已纳税游戏自主运营和受托开发收入、以前年度未抵扣的广告费和业务宣传费以及以前年度未抵扣的职工薪酬；另一方面是因研发费用加计扣除调减当期所得税888.35万元。

（八）对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐机构关于公司是否具备持续盈利能力的核查意见

1、对持续盈利能力产生重大不利影响的因素

对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素已在本招股说明书“第四节 风险因素”中进行了分析和披露。

2、保荐机构对发行人持续盈利能力的核查

具体内容请参见本招股说明书“重大事项提示之十一、保荐人对发行人是否具备持续盈利能力的核查结论意见”。

十二、财务状况分析

（一）资产构成分析

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动资产	20,840.07	19,347.74	17,295.69	7,771.13
非流动资产	11,112.15	10,498.71	11,633.69	5,704.42
资产总计	31,952.23	29,846.45	28,929.38	13,475.55

报告期内，公司资产总额整体呈上升趋势，各期末同比增幅分别为114.68%、3.17%及7.06%。其中，流动资产占比分别达到57.67%、59.79%、64.82%及65.22%，其主要构成为货币资金，符合互联网行业“轻资产、高现金储备”的特征。

2012年末，公司总资产较2011年末增幅较大，主要原因为：（1）为补充公司现金流，公司期末短期借款增加，导致公司期末货币资金较2011年末增加6,747.54万元；（2）《九阴真经》游戏得到玩家充分认可，玩家游戏充值金额增幅较大，导致其他流动资产核算的待摊服务费较2011年增加1,054.72万元；（3）公司营业收入增幅较大，使得期末应收账款较2011年增加1,674万元；（4）公司加大对电子设备、办公室装修等设备设施的投入，同时购入土地使用权及软件等无形资产以及增加广告代言支出，导致公司固定资产较2011年增加957.63万元，无形资产较2011年增加1,285.98万元，长期待摊费用较2011年增加2,884.17万元。

虽然公司2013年盈利能力增幅明显，但2013年末公司总资产较2012年增幅较小，主要原因为：（1）公司在2013年下半年进行了3,150万元的现金股利分配；（2）公司偿还了大部分短期借款，期末公司短期借款较2012年减少4,000万元；（3）公司因确认游戏受托开发业务收入而结转暂收游戏开发款及退还游戏点卡销售结余款等原因导致其他应付款减少3,479.34万元。

公司2014年9月末总资产较2013年末增长2,105.78万元，主要是为满足游戏运

营流量需求，购置服务器等固定资产以保障游戏正常运营导致固定资产新增2,079.38万元所致。

1、流动资产分析

报告期内，公司流动资产构成情况如下：

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
货币资金	14,533.79	14,477.88	12,278.92	5,531.38
应收账款	3,341.65	2,526.29	2,858.02	1,184.03
其他应收款	792.69	710.20	231.37	653.81
预付款项	916.78	663.88	872.65	387.62
存货	278.03	-	-	-
其他流动资产	977.14	969.49	1,054.72	14.29
合计	20,840.07	19,347.74	17,295.69	7,771.13

(1) 货币资金

报告期内，公司货币资金明细如下：

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
现金	17.11	4.24	4.03	1.77
银行存款	11,466.68	11,073.64	12,274.89	5,529.61
存出保证金	3,050.00	3,400.00	-	-
合计	14,533.79	14,477.88	12,278.92	5,531.38

报告期内，货币资金占流动资产比例较高，分别占同期流动资产的比例为71.18%、70.99%、74.83%及69.74%，公司货币资金主要为银行存款，呈现互联网行业“轻资产、高现金储备”的特征。其中，存出保证金主要是公司为开展虚拟运营业务，分别与交通银行苏州分行及中国银行北京分行签订的不可撤销的履约保函，以人民币3,000万元的定期存款及人民币50万元的定期存款作为保证金为其与中国联合网络通信有限公司的交易作担保。

2012年末货币资金规模较2011年末增长较多，主要是因为公司新增4,500万元短期借款及《九阴真经》游戏充值规模较大所致。

(2) 应收账款

报告期各期末，公司应收账款主要内容为渠道商的未达款项及应收国外授权经营商的分成款。具体如下：

单位：万元

	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
应收账款	3,568.16	2,684.06	3,030.71	1,264.93
减：坏账准备	226.51	157.77	172.69	80.90
合计	3,341.65	2,526.29	2,858.02	1,184.03

由于公司营业收入整体呈上升趋势，报告期各期末应收账款余额整体亦呈现增长趋势。报告期，公司应收账款回收情况良好，各期末，账龄一年以内的应收账款占比为95.92%、97.84%、90.65%及88.55%。报告期各期末，公司应收账款原值账龄情况如下：

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
一年以内	3,159.70	2,433.08	2,965.16	1,213.38
一到二年	314.96	194.79	19.59	40.87
二到三年	38.93	19.37	35.28	10.68
三到四年	18.07	28.26	10.68	-
四到五年	28.17	8.57	-	-
五年以上	8.33	-	-	-
合计	3,568.16	2,684.06	3,030.71	1,264.93

截至2014年9月末，应收账款余额前五名情况如下：

单位：万元

名称	业务性质	与公司关系	金额	年限	占应收账款总额比例
支付宝（中国）网络技术有限公司	渠道商	非关联方	821.48	一年以内	23.02%
Butterfly Digital Entertainment Ltd.	授权运营商	非关联方	514.28	二年以内	14.41%
Cubinet Interactive Sdn Bhd	授权运营商	非关联方	415.41	一年以内	11.64%
北京汇元网科技股份有限公司	渠道商	非关联方	411.22	一年以内	11.52%

Apple Inc.	合作运营商	非关联方	168.59	一年以内	4.72%
合计			2,330.99		65.33%

(3) 预付款项

报告期各期末，公司预付款项明细如下：

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
预付租赁费	92.99	87.28	134.96	89.60
预付广告费	-	223.20	98.27	65.60
预付采购款	246.35	7.82	81.44	164.94
预付分成费	86.61	95.76	300.00	-
预付展览费	53.16	51.11	13.00	-
预付物业管理费	156.12	83.40	10.22	-
预付上市中介费	-	-	233.00	-
预付互联网费用和虚拟运营商成本	162.44	14.04	-	-
其他	119.11	101.27	1.77	67.48
合计	916.78	663.88	872.65	387.62
流动资产	20,840.07	19,347.74	17,295.69	7,771.13
占比	4.40%	3.43%	5.05%	4.99%

报告期各期末，公司预付款项占流动资产比例较小，主要为预付通信网络流量款项、游戏掌机采购预付款、游戏分成费用、房租及物业管理费。2012年末预付款项余额较2011年末增加485.04万元，主要是2012年末新增300.00万元预付分成费及233.00万元预付上市中介费所致；2013年末较2012年末减少208.77万元，主要是上述预付分成费减少及上述预付上市中介费结转至管理费用而减少所致；2014年9月末较2013年末增加252.9万元，主要是新增预付采购款246.35万元，以及预付互联网费用和虚拟运营商成本162.44万元所致。

公司预付账款按账龄分析情况如下：

单位：万元

预付款项	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
一年以内	830.17	598.12	872.65	387.62
一到二年	30.00	65.76	-	-

二到三年	56.61	-	-	-
合计	916.78	663.88	872.65	387.62

(4) 其他应收款

报告期内，公司其他应收款明细情况如下：

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
应收押金/保证金	693.72	657.74	171.51	393.66
应收员工备用金	81.38	43.31	66.61	230.60
其他	30.07	15.59	12.47	60.19
小计	805.17	716.63	250.59	684.45
减：坏账准备	12.49	6.42	19.23	30.64
合计	792.69	710.20	231.37	653.81

报告期内，公司应收押金或保证金主要为工程施工保证金、办公场所房租押金及支付予广告供应商的广告保证金。2012年较2011年降幅明显，主要是因为公司购买土地使用权时冲减2011年确认的向苏州工业园区国土房产局支付的190万元土地使用权认购保证金所致。2013年较2012年增幅明显，主要原因为：1、公司加大广告代理方式的采购新增295万广告保证金；2、公司向苏州工业园区科技发展有限公司支付100万元，作为已购买的位于星湖街东、若水路南地块拟建设项目按时开工和现场施工管理的项目保证金；3、因办公场所租赁面积增大增加办公场所房租押金69.15万元。

(5) 存货

2014年9月末，公司存货的净额为278.03万元，主要为子公司杭州瑞高期末持有的游戏掌机及原材料。

(6) 其他流动资产

报告期内，公司其他流动资产明细为：

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
待抵扣企业所得税	920.87	-	-	-

待抵扣增值税	56.27	-	-	14.29
待摊服务费	-	969.49	1,054.72	-
合计	977.14	969.49	1,054.72	14.29

报告期内，待摊服务费主要为与递延充值款相对应的分成成本。2012年5月至2014年6月，公司就《九阴真经》游戏与盛大游戏开展运营合作，根据双方签订的协议，公司需向盛大游戏支付游戏分成款，并计入公司营业成本。按照公司收入确认原则，报告期各期末，《九阴真经》游戏因已充值未使用游戏币以及已购买未消耗道具而产生递延充值款，与之对应，部分分成款形成待摊服务费。2014年9月末，因已结束与盛大游戏运营合作，期末不存在上述待摊服务费。

2、非流动资产分析

报告期内，由于公司为互联网游戏公司，具有轻资产运营特征，公司各非流动资产金额均较小。

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
固定资产	4,857.31	2,777.93	2,676.57	1,718.94
在建工程	503.14	144.65	140.00	579.63
无形资产	1,707.66	1,575.41	1,594.37	308.39
商誉	347.77	-	-	-
长期待摊费用	516.39	1,492.58	3,164.67	280.50
递延所得税资产	1,512.45	3,238.38	3,598.63	2,514.41
其他非流动资产	1,667.44	1,269.76	459.44	302.54
合计	11,112.15	10,498.71	11,633.69	5,704.42

(1) 固定资产

报告期内，公司固定资产主要为电子设备、运输工具及办公家具，余额整体呈增长趋势，固定资产详细情况请参见本招股说明书之“第六节 业务和技术”之“五、公司主要固定资产和无形资产”。2012年末公司固定资产金额较2011年末增长较多，主要是因为2012年公司采购1,470.60万元电子设备所致。2014年9月末较2013年末增长较多，主要是公司与盛大游戏终止合作运营《九阴真经》游戏后，购置服务器等电子设备以保障游戏正常运营导致固定资产新增2,106.27万

元所致。

(2) 在建工程

报告期内，公司在建工程主要为公司办公场所建设及装修工程，余额整体呈下降趋势。报告期内，公司在建工程明细情况如下：

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
上海蜗牛办公室装修工程	-	-	-	544.13
网络游戏产业化基地建设工程	474.19	140.00	140.00	-
蜗牛办公系统	-	-	-	35.50
东园改造工程	4.65	4.65	-	-
蜗牛通信办公场所装修工程	24.30	-	-	-
合计	503.14	144.65	140.00	579.63

2012年末较2011年末下降较多，主要是因为上海蜗牛办公室装修工程于2012年完工并转入长期待摊费用核算所致。2014年9月末较2013年末增长较多，主要是公司对网络游戏产业化基地建设工程增加投资所致。

(3) 无形资产

报告期内，公司无形资产主要为土地使用权、软件著作权、专利技术及音乐版权，余额整体呈增长趋势。报告期内，公司无形资产净值明细情况如下：

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
土地使用权	924.94	939.62	959.20	-
软件著作权	502.56	630.85	614.33	307.71
专利技术	280.16	4.95	0.35	0.68
音乐版权	-	-	20.50	-
小计	1,707.66	1,575.41	1,594.37	308.39

2012年末无形资产金额较2011年末增长较多，主要是因为2012年公司购入978.77万元土地使用权所致，该项土地使用权主要用于网络游戏产业化基地建设工程。2014年9月末较2013年末增长较多，主要是2014年公司收购杭州瑞高新增专利技术296.64万元所致。

(4) 商誉

2014年7月，本公司作价1,050万元全资收购深圳瑞高信息技术有限公司持有的杭州瑞高100%股权。本次收购的具体情况请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况之五、发行人全资子公司及控股子公司简要情况”中相关内容。本次交易的购买日为2014年7月25日。经评估机构评估，杭州瑞高在购买日的可辨认净资产公允价值份额为702.23万元，合并成本与可辨认净资产公允价值份额的差额为347.77万元，作为公司收购杭州瑞高的合并商誉。

(5) 长期待摊费用

报告期内，长期待摊费用主要为办公场所装修及广告代言支出摊销。具体情况如下：

单位：万元

项目	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
苏州金鸡湖路装修工程	-	-	-	48.70
苏州仓街装修工程	38.63	91.31	161.56	231.80
上海蜗牛新址装修工程	371.14	538.15	760.83	-
科技园五期装修工程	50.24	87.91	138.15	-
广告代言支出	-	775.21	2,104.14	-
游艇会籍费用	56.39	-	-	-
小计	516.39	1,492.58	3,164.67	280.50

2012年末较2011年末增长较多，主要是因为2012年公司聘请影视明星李连杰先生为《九阴真经》游戏进行为期两年的代言，新增代言费支出及上海蜗牛办公场所新址增加872.17万元装修费用所致。

(6) 递延所得税资产

报告期内，公司递延所得税资产主要为无形资产摊销、预提费用、收入递延、股份支付形成的递延税款等。具体情况如下：

单位：万元

	2014.9.30		2013.12.31	
	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异

资产减值准备	21.85	145.70	20.68	137.85
无形资产摊销	1,174.57	7,830.49	1,203.21	8,021.37
收入递延	128.56	857.04	1,103.99	6,326.29
股份支付形成递延税款	72.97	486.46	69.00	460.00
政府补助形成递延税款	6.00	40.00	-	-
可抵扣亏损	73.84	295.37	-	-
预提费用	108.50	723.31	841.51	5,610.04
未经抵扣的递延所得税资产	1,586.29	10,378.37	3,238.38	20,555.56
抵扣金额	73.84	295.37	-	-
递延所得税资产净额	1,512.45	10,083.00	3,238.38	20,555.56
	2012.12.31		2011.12.31	
	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异
资产减值准备	20.34	135.63	13.58	90.53
无形资产摊销	1,275.59	8,503.96	881.65	5,877.65
收入递延	1,137.44	6,107.06	929.44	6,196.25
股份支付形成递延税款	86.85	578.98	84.26	561.75
政府补助形成递延税款	-	-	-	-
可抵扣亏损	-	-	-	-
预提费用	1,078.41	7,189.40	605.49	4,036.58
未经抵扣的递延所得税资产	3,598.63	22,515.03	2,514.41	16,762.76
抵扣金额	-	-	-	-
递延所得税资产净额	3,598.63	22,515.03	2,514.41	16,762.76

(7) 其他非流动资产

报告期内，公司其他非流动资产主要为预付软件设备采购款、预付上市审计及律师费、应收长期房租押金及预付工程设计费。土地保证金情况请参阅本节“十二、财务状况分析”之“(一) 资产构成分析”之“1、流动资产分析”之“(4) 其他应收款”部分的分析。

报告期内明细情况如下：

单位：万元

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
预付软件设备采购款	575.28	736.63	-	-

资产	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
预付上市审计及律师费	408.00	-	-	-
应收长期房租押金	376.35	225.32	109.44	36.93
预付工程设计费	152.80	152.80	150.00	65.60
土地保证金	100.00	100.00	200.00	200.00
预付开发手机游戏款	55.00	55.00	-	-
合计	1,667.44	1,269.76	459.44	302.54

（二）负债构成分析

报告期内，公司负债主要由流动负债构成，符合互联网游戏行业的特征。

单位：万元

	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动负债	12,533.45	16,057.86	24,119.51	8,142.45
非流动负债	545.83	1,096.08	1,343.69	1,845.98
合计	13,079.28	17,153.95	25,463.20	9,988.43

1、流动负债分析

单位：万元

	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
短期借款	200.00	500.00	4,500.00	-
应付账款	3,440.69	3,573.73	5,530.47	577.08
预收款项	177.92	54.45	78.29	1,552.05
应付职工薪酬	2,269.50	2,126.09	2,127.17	1,251.87
应交税费	431.98	1,888.23	1,278.52	605.59
应付股利	72.12	72.12	-	-
其他应付款	815.13	1,136.78	4,616.13	2,109.35
一年内到期的非流动负债	311.21	397.55	938.86	577.26
其他非流动负债	4,814.90	6,308.91	5,050.07	1,469.25
合计	12,533.45	16,057.86	24,119.51	8,142.45

（1）短期借款

报告期内，公司短期借款均为一年短期资金周转借款。2012年末新增较多短期借款主要是因为公司为推广《九阴真经》游戏储备资金所致。

(2) 应付账款

报告期内，公司应付账款主要为应付游戏分成费、广告费和互联网服务费，报告期内公司应付账款明细如下：

单位：万元

	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
应付游戏分成费	1,389.29	2,190.26	2,551.67	-
应付广告费	1,361.17	1,215.76	2,677.03	282.57
应付互联网服务费	421.53	141.98	182.06	108.14
应付通信、网络流量费用	138.49	-	-	-
应付设备采购款	115.78	-	-	-
应付外包费	-	-	116.97	158.65
应付其他	14.43	25.73	2.74	27.71
合计	3,440.69	3,573.73	5,530.47	577.08

截至2014年9月末，账龄超过一年的应付账款为277.41万元，主要为尚未结算的广告费。

(3) 预收款项

报告期内，公司预收款项主要发生于2011年，主要为当年末游戏受托开发业务收取的预收款、《九阴真经》封测时预收的游戏激活码款。

报告期内，公司预收款项明细情况如下：

单位：万元

	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
预收受托开发费用	-	-	-	309.89
预收游戏充值款	49.42	53.23	78.29	88.16
预收游戏激活码款	-	1.22	-	1,154.00
预收实物销售款	128.50	-	-	-
合计	177.92	54.45	78.29	1,552.05

(4) 其它应付款

报告期内，公司其它应付款明细情况如下：

单位：万元

	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
应付装修费	159.69	121.62	152.30	50.64
应付房租	153.42	131.31	202.77	44.10
应付子公司收购款	100.00	-	-	-
深圳瑞高信息技术有限公司代垫款项	75.13	-	-	-
收到的免卡经销商保证金及投标保证金	70.00	-	-	-
应付帆船款	50.00	-	-	-
员工押金	23.96	21.53	12.05	11.72
员工培训费	12.61	12.90	11.41	32.67
软件和设计服务费	9.43	34.86	5.15	15.74
关联方款项	7.11	26.81	16.70	5.50
暂收游戏开发款	-	731.63	2,639.91	1,890.27
应退游戏点卡销售结余款	-	-	1,444.85	-
其他	153.78	56.13	130.99	58.71
合计	815.13	1,136.78	4,616.13	2,109.35

报告期内，公司其他应付款的变动主要是暂收游戏开发款及应退游戏点卡销售结余款变动所致。其中，暂收游戏开发款为游戏受托开发业务暂收款项；应退游戏点卡销售结余款为2012年末公司与游戏点卡经销商北京汇元网科技股份有限公司交易的结余款项。此外，房租及装修费为公司办公设施租赁及装修发生款项，员工押金为员工缴纳的宿舍押金。应付关联方款项请参见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易之二、关联方、关联关系及关联交易”。

（5）一年内到期的非流动负债

报告期内，公司一年内到期的非流动负债金额为577.26万元、938.86万元、397.55万元及311.21万元，主要为公司收到的授权运营业务的待摊销授权收入在短于一年收益期内尚未摊销的余额。

（6）其他流动负债

报告期内，其他流动负债的构成为充值未实现收入产生的递延充值款和政府补助形成的递延收益，其中递延充值款主要包括：A 游戏玩家充值后，针对玩家已充值未消耗的游戏点数，若公司评估其在未来已无可能被使用，即游戏运营

满两年的情况下，若玩家一年内未进行登录操作，公司则会立即确认该玩家已充值未消耗的游戏点数为当期营业收入（沉没账户收入），扣除上述已确认部分后即形成已充值未使用游戏币产生的递延充值款；B 虚拟道具按照属性分为消耗性道具、期间性道具和永久性道具。消耗性道具在购买时确认收入；永久性道具在所属游戏的平均付费玩家的存续时间（生命周期）内按照直线法进行摊销确认收入；期间性道具在道具有效期限或生命周期孰短的期间内按照直线法进行摊销确认收入。玩家购买道具后，公司扣除上述已确认部分后即形成已购买未消耗道具产生的递延充值款；C 针对移动业务收入，公司于移动业务服务提供时确认收入，客户充值但未使用部分即形成移动收入递延充值款。

报告期内，公司其他流动负债明细情况如下：

单位：万元

	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
已充值未使用游戏币产生的递延充值款	3,431.52	4,716.17	3,686.08	512.35
已购买未消耗道具产生的递延充值款	898.34	1,592.74	1,363.98	956.89
移动收入递延充值款	445.04	-	-	-
递延充值款合计	4,774.90	6,308.91	5,050.07	1,469.25
政府补助形成的递延收益	40.00	-	-	-
其他流动负债合计	4,814.90	6,308.91	5,050.07	1,469.25

2、非流动负债分析

报告期内，公司非流动负债为递延收益，内容为公司收到的授权运营业务款项在长于一年收益期内尚未摊销的余额，明细情况如下：

单位：万元

	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
待摊销授权收入	545.83	1,096.08	1,343.69	1,845.98
合计	545.83	1,096.08	1,343.69	1,845.98

3、偿债能力分析

报告期内，公司的主要财务指标如下表所示：

财务指标	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
流动比率（倍）	1.66	1.20	0.72	0.95

速动比率（倍）	1.56	1.14	0.67	0.95
资产负债率（母公司口径）	35.06%	49.93%	78.69%	65.50%
资产负债率（合并口径）	40.93%	57.47%	88.02%	74.12%
财务指标	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
息税折旧摊销前利润（万元）	8,493.08	17,073.97	1,972.33	534.38
利息保障倍数（倍）	275.44	70.64	0.72	-4.68

报告期各期末，公司流动资产占总资产的比例较高且主要为货币资金；公司负债主要为其他流动负债，其主要内容是递延充值款，将在符合收入确认条件时确认为收入，并不影响公司未来现金偿付的能力。

报告期内，公司流动比率及速动比率整体均呈增长趋势，利息保障倍数由于盈利能力的增强呈现快速增长趋势，资产负债率水平整体亦呈下降趋势，上述指标体现了公司良好的资金流动性及偿债能力。

2013年，与同行业公司对比情况如下：

财务指标	流动比率 (倍)	速动比率 (倍)	资产负债率 (合并口径)	利息保障倍数 (倍)
腾讯	1.61	1.45	45.48%	230.54
盛大游戏	0.82	0.79	82.07%	44.66
完美世界	1.92	1.77	28.95%	65.10
搜狐畅游	1.61	0.98	42.37%	37.54
中青宝	2.27	2.22	28.58%	8.88
昆仑万维	2.63	2.63	32.68%	34.82
冰川网络	2.25	2.25	42.67%	不适用
厦门吉比特	2.36	2.36	36.81%	227.04
电魂网络	2.80	2.80	34.20%	不适用
平均	2.03	1.92	38.66%	88.41
蜗牛数字	1.20	1.14	57.47%	70.64

注：云游控股由于刚于2013年10月首发上市募集资金，导致上述指标较为异常，故未将其作为比较对象。游族网络未披露2013年相关数据，未将其作为比较对象。冰川网络及电魂网络2013年利息收入大于利息支出，净利息支出为负值，故利息保障倍数未将该等公司作为比较对象。

由于各公司整体规模、资产负债结构及主要经营模式的不同，同行业公司上述指标均存在一定的差异。总体而言，本公司流动比率及速动比率低于行业平均

水平，公司资产负债率高于行业平均水平，利息保障倍数则处于行业中游水平，上述财务指标均在合理水平范围内。

其中，本公司流动比率及速动比率低于行业平均水平，主要原因有两方面：

一方面，公司研发人员较多导致公司员工人数远高于行业平均水平，公司承担的职工薪酬亦远高于行业平均水平，使得期末货币资金低于行业平均水平。

2013年，本公司与同行业中整体规模较为接近的公司对比情况如下：

单位：万元

	员工人数（人）	营业收入	职工薪酬	货币资金	应付职工薪酬
中青宝	1,718	32,423.11	7,580.68	31,781.37	1,722.65
昆仑万维	1,015	150,999.28	14,629.71	65,966.26	2,120.58
冰川网络	464	27,225.72	5,720.67	42,046.61	1,023.58
厦门吉比特	298	27,660.77	5,595.47	21,992.10	4,978.70
电魂网络	405	47,093.88	5,818.70	40,248.15	642.02
平均	780	57,080.55	7,869.05	40,406.90	2,097.51
蜗牛数字	1,777	66,567.32	19,001.42	14,477.88	2,126.09

注：员工人数为各公司截至2013年末总人数。各公司的职工薪酬取自其2013年年报或披露的招股说明书中的合并现金流量表中的支付给职工以及为职工支付的现金的金额。

另一方面，由于各公司经营模式存在较大差异，2013年末各公司应收账款及应付账款规模及构成存在较大差异，进而影响各公司流动比率及速动比率的数值。例如，昆仑万维收入主要来自于代理运营业务收入，应收账款及应付账款金额均较高；冰川网络及电魂网络收入主要来自于自主运营收入，厦门吉比特营业收入主要来自于授权运营收入，但上述三个公司应付账款中并不存在需向合作运营方支付的分成费，而本公司2013年末应付分成费达到2,190.26万元，导致本公司2013年末应付账款余额较大进而拉低了流动比率及速动比率的数值。2013年，本公司应收账款及应付账款与同行业中整体规模较为接近的公司对比情况如下：

单位：万元

	应收账款余额	应付账款余额
中青宝	4,692.84	900.00
昆仑万维	23,044.17	14,405.31
冰川网络	228.23	43.88
厦门吉比特	2,229.26	142.86

电魂网络	249.21	811.05
平均	6,088.74	3,260.62
蜗牛数字	2,526.29	3,573.73

2014年1-9月，公司流动比率及速动比率分别为1.66及1.56，资产流动性水平得到改善。

（三）资产周转能力分析

财务指标	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
应收账款周转率（次/年）	19.14	24.73	21.14	17.17
流动资产周转率（次/年）	2.79	3.63	3.41	2.62
总资产周转率（次/年）	1.82	2.27	2.02	1.51

2011年至2013年，公司应收账款周转率、流动资产周转率及总资产周转率整体均呈现增长趋势。2014年1-9月，公司营业收入有所降低，导致应收账款周转率、流动资产周转率及总资产周转率有所下降。

2013年，与同行业公司对比情况如下：

	应收账款周转率（次/年）	流动资产周转率（次/年）	总资产周转率（次/年）
腾讯	22.77	1.13	0.56
盛大游戏	13.10	1.42	0.85
完美世界	19.82	0.89	0.48
搜狐畅游	24.56	0.71	0.47
云游控股	13.41	0.83	0.74
中青宝	5.55	0.63	0.23
昆仑万维	9.47	1.40	1.21
冰川网络	138.24	0.62	0.60
厦门吉比特	12.67	1.13	0.86
电魂网络	-	1.11	1.07
平均	28.84	0.99	0.71
蜗牛数字	24.73	3.63	2.27

注：电魂网络应收账款余额较小，未将其列为比较对象。游族网络未披露2013年相关数据，未将其作为比较对象。

上表可见，本公司应收账款周转率处于行业中游水平。流动资产周转率及总

资产周转率高于行业平均水平。

十三、所有者权益分析

报告期内，随着公司盈利能力的增强，公司净资产呈持续增长趋势，明细情况如下表所示：

单位：万元

	2014.9.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
股本	4,500.00	4,500.00	4,500.00	4,500.00
资本公积	218.74	192.28	311.25	294.03
盈余公积	1,584.31	1,584.31	197.52	22.22
未分配利润	12,620.03	6,466.51	-1,516.50	-1,326.30
其他综合收益	-50.13	-50.60	-26.09	-2.82
归属于母公司股东权益合计	18,872.94	12,692.50	3,466.18	3,487.12
少数股东权益	-	-	-	-
股东权益合计	18,872.94	12,692.50	3,466.18	3,487.12

十四、现金流量分析

报告期内，公司现金流量情况如下表所示：

单位：万元

项目	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
经营活动产生的现金流量净额	5,314.39	11,053.24	9,187.47	2,583.22
投资活动产生的现金流量净额	-3,631.79	-5,404.21	-6,461.84	-1,851.60
筹资活动产生的现金流量净额	-1,241.96	-6,770.62	4,033.77	1,371.69
汇率变动对现金及现金等价物的影响	-34.74	-79.45	-11.86	-77.87
现金及现金等价物净（减少）/增加额	405.91	-1,201.04	6,747.54	2,025.44
加：年初现金及现金等价物余额	11,077.88	12,278.92	5,531.38	3,505.95
年末现金及现金等价物余额	11,483.79	11,077.88	12,278.92	5,531.38

（一）经营活动现金流量分析

单位：万元

项目	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
----	--------------	---------	---------	---------

项目	2014 年 1-9 月	2013 年度	2012 年度	2011 年度
经营活动产生的现金流量净额	5,314.39	11,053.24	9,187.47	2,583.22
净利润	6,153.51	12,519.81	-14.90	-242.21
经营活动产生的现金流量净额/净利润	86.36%	88.29%	-	-

报告期内，公司累计经营活动产生的现金流量净额为28,138.32万元，远高于累计净利润额18,416.21万元，差额部分主要为递延充值款。2011年及2012年公司经营活动产生的现金流量净额均大于同期公司实现的净利润，2013年及2014年1-9月公司经营活动产生的现金流量净额略小于同期公司实现的净利润。

公司游戏采用玩家充值再消费的运营模式，根据收入确认政策，公司的收入确认晚于玩家充值。随着游戏玩家的增多及游戏认可度的提高，玩家每年的充值金额增加，使得公司的经营活动产生的现金流量净额较好。

（二）投资活动现金流量分析

报告期，公司投资活动产生的现金流量净额分别为-1,851.60万元、-6,461.84万元、-5,404.21万元及-3,631.79万元。报告期内，公司投资活动现金流出主要为购置固定资产、无形资产的支出和长期待摊费用的增加。2013年，公司为开展虚拟运营业务，与交通银行苏州分行签订了不可撤销的履约保函，为其与中国联合网络通信有限公司的交易作担保，保函金额为15,000万元，公司以人民币3,000万元的定期存款作为保证金。

（三）筹资活动现金流量分析

报告期，公司筹资活动产生的现金流量净额分别为1,371.69万元、4,033.77万元、-6,770.62万元及-1,241.96万元。公司筹资活动主要为取得或偿还借款发生的现金流入及流出，以及每年分配股利、利润或偿付利息支付的现金，2012年金额较大，主要是因为公司净增4,500万元短期借款所致。2013年金额为负且绝对值较大主要是公司进行了3,150万元分红及偿还5,500万元短期借款所致。

（四）未来可预见的重大资本性支出计划

截至本招股说明书签署日，除本次发行募集资金有关投资外，公司无未来可预见的重大资本性支出计划。本次发行募集资金投资的具体情况参见本招股说明

书“第十节 募集资金运用”。

十五、股利分配政策

（一）现行利润分配政策

根据《公司章程》的规定：（1）公司分配当年税后利润时，应当提取利润的10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额达到公司注册资本的50%以上可以不再提取。（2）公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。（3）公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配。（4）股东大会或者董事会违反规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。（5）公司持有的本公司股份不参与分配利润。

（二）报告期股利分配情况

2011年、2012年及2014年，本公司未进行股利分配，留存资金主要用于核心技术的研究、游戏产品的开发等。2013年7月底，本公司股东大会决议以2013年6月30日为基准日的财务报表中确定的累计未分配利润向股东分配现金股利3,150万元，上述现金股利已支付。

（三）本次发行完成前滚存利润的分配政策

根据公司2015年第一次临时股东大会决议，本次发行上市前的滚存未分配利润由发行后的新老股东共享。

（四）上市后利润分配政策

1、公司的利润分配政策应重视对投资者的合理投资回报，应保持连续性和稳定性。公司可以采取现金或股票等方式分配利润，利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证过程中应当充分考虑独立董事、外部监事（如有）和公众投资者的意见。

2、公司当年经审计净利润为正数且符合《公司法》规定的分红条件下，公

公司应当优先采取现金方式分配股利。如无重大投资计划或重大现金支出事项发生，公司必须进行现金分红，且以现金形式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 20%。在实施上述现金分配股利的同时，董事会结合公司经营规模、股票价格与公司股本规模等因素，可以提出股票股利分配预案，但不得单独派发股票股利。公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大生产经营规模或转增公司资本，法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的 25%。

3、利润分配方案由公司董事会制定，并在履行了相应论证和决策机制后，报股东大会批准。利润分配政策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。同时就此议案公司必须根据证券交易所的有关规定提供网络或其他方式为公众投资者参加股东大会提供便利。

（五）公司未来分红回报规划

1、公司未来分红规划已履行的决策程序

2015年1月，公司2015年第一次临时股东大会，审议通过了《公司章程（草案）》及《上市后分红回报规划》，对公司上市后的利润分配政策进行了明确。

2、公司未来分红回报规划制定的考虑因素

公司实行持续、稳定的利润分配政策，公司的利润分配应当重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展。公司综合考虑了企业实际情况、发展目标，建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制，从而对利润分配作出制度性安排，以保证利润分配政策的连续性和稳定性。

3、公司股东回报规划制定原则

公司股东回报规划应充分考虑和听取股东特别是中小股东的要求和意愿的基础上，可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配股利，并优先采用现金分红的方式。公司在确定以现金方式分配利润的具体金额时，应充分考虑未来经营活动和投资活动的影响，并充分关注社会资金成本、银行信贷和债权融资环境，以确保分配方案符合全体股东的整体利益。

4、上市后股东未来分红回报规划的具体内容

(1) 公司可以采取现金、股票或现金与股票相结合的方式分配股利，并优先采用现金分红的方式。公司董事会可以根据公司当期的盈利规模、现金流状况、发展阶段及资金需求状况，提议公司进行中期利润分配。

(2) 首次公开发行股票并上市后，公司每年以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的20%。公司在实施上述现金分配股利的同时，可以同时派发红股。

公司董事会将综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资产支出安排等因素，并按照公司章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策。

(3) 在每一个会计年度结束后六个月内，公司应按照《公司章程》的规定，履行利润分配的相应审议程序。公司接受所有股东对公司分红的建议和监督。

5、股东回报规划制定周期

公司至少每三年重新审阅一次《股东分红回报规划》，对公司即时生效的股利分配政策作出适当且必要的修改，确定该时段的股东回报计划，并由公司董事会结合具体经营数据，充分考虑公司目前盈利规模、现金流量状况、发展所处阶段及当期资金需求，制定年度或中期分红方案。

6、信息披露

公司应当在定期报告中详细披露现金分红政策的制定及执行情况，并对下列事项进行专项说明：

- (1) 是否符合公司章程的规定或者股东大会决议的要求；
- (2) 分红标准和比例是否明确和清晰；
- (3) 相关的决策程序和机制是否完备；
- (4) 独立董事是否履职尽责并发挥了应有的作用；

(5) 中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到了充分保护等。对现金分红政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。若公司年度盈利但未提出现金分红预案，应在年报中详细说明未分红的原因、未用于分红的资金留存公司的用途和使用计划。

第十节 募集资金运用

一、募集资金运用概况

（一）本次募集资金投资项目

根据公司 2015 年 1 月 12 日召开的 2015 年第一次临时股东大会决议，本次公开发行新股数量及股东公开发售股份数量不超过 1,500 万股人民币普通股（A 股），其中：股东公开发售股份数量不得超过自愿设定 12 个月及以上限售期的投资者获得配售股份的数量，且不超过 642.86 万股。本次募集资金扣除发行费用后的净额拟全部用于公司主营业务相关项目。

本次发行募集资金拟投资项目按轻重缓急程度排列如下：

序号	项目名称	拟投入募集资金 (万元)	备案情况
1	跨平台网络游戏新产品开发项目	62,230.96	苏园经投登字[2014]76 号
2	移动游戏运营平台建设项目	19,168.38	苏园经投登字[2014]75 号
3	网络游戏核心工具开发项目	14,482.90	苏园经投登字[2014]77 号
4	网络游戏产业化基地建设项目	24,380.10	苏园经投登字[2014]74 号
5	全产业链发展战略储备资金项目	30,000.00	—
合计		150,262.34	—

“网络游戏产业化基地建设项目”符合环境保护的要求，苏州工业园区环境保护局出具了《建设项目环保审批意见》（档案编号：002030700）。

（二）募集资金使用

本次募集资金投资项目所需资金拟全部由本次公开发行股票募集资金投入解决。本次股票发行募集资金到位后，公司将采用专款专用、专户存储的方式来管理募集资金，按以上排列顺序及项目投资计划投入资金。

若本次发行实际募集资金不能满足上述全部项目投资需要，资金缺口通过公司自筹资金或银行贷款解决；如果本次发行及上市募集资金到位时间与资金需求的时间要求不一致，公司可根据实际情况以自有资金或银行借款先行投入，待募

集资金到位后予以置换。

（三）募集资金投资与公司主营业务的关系

公司是一家互联网综合性数字娱乐服务提供商，主营业务围绕多平台网络游戏产品的自主研发和游戏产品的运营两大环节进行。其中，自主研发包括了客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏及主机游戏产品的开发和内容提供，游戏产品的运营包括了自主研发游戏产品的运营以及移动网络游戏产品的代理发行及运营。除此之外，公司还通过移动虚拟运营商服务、移动游戏设备的设计和銷售等新型数字娱乐服务模式为公司移动网络游戏产品的代理发行及运营提供支持。总体来看，公司的主营业务涵盖了网络游戏产品的跨平台开发、产品发行、运营服务等多个环节。公司致力于打造数字娱乐服务全产业链的经营模式。

本次募集资金将主要投入以下五个项目：

1、跨平台网络游戏新产品开发项目

本项目计划新开发 3 款“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏及 8 款移动网络游戏产品，一方面将提升公司网络游戏开发能力，提高网络游戏作品质量，实现公司主营业务的高速增长；另一方面，将促使公司网络游戏产品线全面覆盖包含 PC 客户端、PC 网页端、移动设备端及家用主机端在内的各类游戏平台，满足不同游戏平台玩家对游戏产品的需求，进而增强公司的整体实力。

2、移动游戏运营平台建设项目

本项目计划重点建设个性推荐系统、market 系统和奖励系统等子系统模块，进一步完善公司移动游戏运营平台功能，在提高目前“免商店”平台前后台功能和用户体验效果的基础上，丰富平台内容、增强平台市场知名度，进而提高公司在移动网络游戏发行、运营市场的影响力，为提升公司自主开发移动网络游戏运营效果和开拓移动网络游戏发行、联运市场奠定平台基础。

3、网络游戏核心工具开发项目

本项目计划开发升级 3D 引擎、游戏运营系统、专业游戏设备等网络游戏核心工具，从而提升公司在以网络游戏为核心的相关工具的开发能力，为公司在未来新游戏开发、运营，开展移动互联业务及增强用户体验等方面奠定技术基础。

4、网络游戏产业化基地建设项目

本项目计划建设集技术研发中心、自主开发中心、运营管理中心、移动业务中心和娱乐增值中心于一体的网络游戏产业化基地，全面整合现有业务资源，巩固网络游戏技术研发、自主开发优势，提升公司各平台网络游戏运营能力，提高公司移动网络数字娱乐服务水平。

5、全产业链发展战略储备资金项目

本项目计划根据公司发展战略需要和网络游戏行业特点，将募集资金用于收购同行业优质公司，提高公司自身的资金运作能力，有助于公司在快速多变的市场环境中把握收购机会，抓住市场机遇，实现数字娱乐服务全产业链的经营战略。

综上所述，本次募集资金项目的实施不会改变公司现有的主营业务，将会进一步优化公司主营业务结构，有助于提高公司网络游戏市场占有率和开拓移动互联网业务市场，有利于完善公司的全产业链经营模式，将最终增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。

（四）募集资金投资项目投资进度安排

单位：万元

项目名称	项目内容	第一年	第二年	第三年	第四年	合计
跨平台网络游戏新产品开发项目	九阴真经 2	1,865.80	4,151.80	2,800.00	7,495.50	16,313.10
	太阳风暴	1,421.20	2,961.30	3,686.25	-	8,068.75
	无尽的大陆	1,901.30	4,162.80	2,800.00	8,479.19	17,343.29
	8 款移动网络游戏	2,589.40	7,069.15	10,847.28	-	20,505.83
移动游戏运营平台建设项目		2,462.50	5,952.88	10,753.00	-	19,168.38
网络游戏核心工具开发项目		7,795.90	2,986.00	3,701.00	-	14,482.90
网络游戏产业化基地建设项目		8,400.00	15,980.10	-	-	24,380.10
小计		26,436.10	43,264.03	34,587.53	15,974.69	120,262.34
全产业链发展战略储备资金项目		30,000.00				150,262.34

二、募集资金投资项目的背景、必要性和可行性

（一）项目背景分析

1、互联网的快速普及，带动 PC 客户端网络游戏市场的持续增长

我国基础网络设施的持续建设以及互联网应用的快速发展,带动我国网民数量不断增长。根据《第 34 次中国互联网络发展状况统计报告》数据显示,2009 年我国网民规模为 3.84 亿人,到 2014 年 6 月末增长至 6.32 亿人,复合年增长率达到 11.71%,保持较快的发展速度,我国互联网普及率也随之由 2009 年的 28.9% 增长至 46.9%,逐步接近 50%。

网民规模的快速增长反向带动各类网络应用的发展,其中网络游戏作为一种新兴的文化生活方式和重要的文化消费方式的观念日益深入人心,尤其客户端网络游戏长期保持了较大的市场规模。根据 GPC、IDC 和 CNG 联合发布的《2014 年中国游戏产业报告》数据显示,作为我国目前最大的细分游戏领域,PC 客户端网络游戏市场近年来保持持续增长态势,2009 年该细分市场收入为 233.2 亿元,至 2014 年已经增长至 608.9 亿元,复合年增长率达到 21.16%。

2、游戏设备的革新,促使新兴游戏市场异军突起

随着全球电子技术的深入发展,各类型游戏设备终端不断推向市场,改变了人们的生活和娱乐方式。其中,智能手机、家用主机的出现,更是改变了人们传统的游戏方式,受到游戏玩家的青睐,促使移动网络游戏、家用主机游戏等新兴游戏市场异军突起。

移动网络游戏市场方面,受益于移动互联网快速发展和智能终端的迅速普及,2014 年我国移动网络游戏用户数量达到 3.58 亿人,较 2013 年增长 15.1%,由此带动我国移动网络游戏市场规模达到 274.9 亿元,较 2013 年增长 144.6%,市场整体呈蓬勃发展的态势;家用主机游戏市场方面,2014 年 1 月国务院发布通知,明确规定允许外资企业从事游戏游艺设备的生产和销售,这意味着我国长达 13 年的游戏机禁售规定正式解除,家用主机游戏更多地受到中国玩家的关注,随着电视终端在客厅娱乐战略中占据的权比加重,未来我国家用主机游戏市场将有较大的发展。

3、移动网络游戏市场的旺盛需求,助推移动游戏运营平台市场百花齐放

随着我国手机网民规模及移动网络游戏市场规模的不断增长,促使手机网络游戏下载需求持续旺盛,游戏的下载方式也呈现多元化发展态势。目前,手机网络游戏的下载方式主要包括通过手机应用商店下载,通过微信、QQ 等手机聊天

工具下载,通过手机浏览器里的游戏专区下载,通过手机搜索引擎搜索后下载等方式,上述方式的使用率均超过 30%,其中通过手机应用商店和手机聊天工具的下载比例更是超过 50%,分别为 58.4%和 56.4%。由此可见,手机应用商店、手机聊天工具等移动游戏运营平台已经成为移动网络游戏发行和运营的最主要方式。

目前,我国移动游戏运营平台最具实力的企业主要包括百度、奇虎 360、腾讯等。此外,部分企业或通过自身硬件设备、或通过游戏开发能力、或通过其游戏行业的影响力,纷纷进入移动游戏运营平台领域,并在市场中占据了一席之地,使得移动游戏运营平台市场呈现百花齐放的竞争局面。

4、游戏开发创新及运营模式创新,推动行业持续发展

网络游戏行业是文化创意产业的重要组成部分,广泛存在于各个环节的游戏开发创新和运营模式创新,推动行业持续发展。行业内企业不断提高研发投入,加大网络游戏开发创新力度,在创意策划方面,网络游戏题材由单一的武侠、魔幻题材向武侠、魔幻、航海、军事、商业、体育、休闲、社交等题材百花齐放的局面发展;在网络游戏开发技术方面,3D 引擎技术有取代 2D、2.5D 引擎技术的趋势,移动网络游戏技术快速发展,可以容纳更多玩家的大型服务器技术也有长足进步;在网络游戏体验模式方面,大型多人同时在线角色扮演游戏、大型多人在线休闲游戏、平台游戏、移动网络游戏、主机游戏为玩家提供了多种多样的游戏方式和游戏平台选择,满足了不同玩家群体的差异化需求。

网络游戏运营模式的创新,拓展了网络游戏产品盈利的深度和广度,为行业内企业带来新的利润增长点,促进行业持续发展。在网络游戏企业盈利模式方面,传统的用户付费盈利模式已不能满足企业发展的需要,海外发行盈利模式、广告收入盈利模式和其他衍生品的盈利模式应运而生;在网络游戏推广运营方面,国内企业由单一的代理运营,发展为自主开发运营、联合运营、合作开发等多种模式,其中行业内部分游戏开发能力较强的企业纷纷涉足游戏运营领域,通过运营能力的提升逐步扩大自主运营游戏的范围,进而增强企业在行业中的地位,提高企业盈利能力。

5、国家产业政策的鼓励与扶持为本行业的发展提供了良好的政策环境

网络游戏积极推动中国文化的传承与发展，促进了我国精神文明建设，为我国经济发展做出了重要贡献。自本世纪之初，政府部门针对网络游戏行业出台了一系列鼓励和扶持政策，其中具有代表性的政策文件包括：2004 年 8 月国家新闻出版总署发布的《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》、2005 年 7 月信息产业部和文化部联合发布的《关于网络游戏发展和管理的若干意见》、2009 年国务院通过的《文化产业振兴规划》、2010 年 8 月新闻出版总署发布的《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》、2011 年 4 月国家新闻出版总署发布的《新闻出版业“十二五”时期发展规划》、2011 年 10 月中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议通过的《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》以及 2012 年 2 月文化部发布的《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》等。

以上一系列政策均明确指出对网络游戏行业进行鼓励和扶持，将引导行业走上规范、健康、快速、持续的发展道路。

（二）项目必要性分析

1、解决公司内部现有资金瓶颈，发挥技术研发优势和产品开发优势

网络游戏行业是资金密集型行业，具有产品开发高投入、高收益的特点。行业内企业要持续推出精品网络游戏产品，必须依托充足的运营资金，加大网络游戏开发投入，否则将依靠个别游戏维持企业运营，逐步被日益变化的市场消费需求淘汰，进而陷入企业发展受限的不利局面。

本公司属于轻资产类公司，固定资产相对较少，较难通过银行贷款等方式拓宽融资渠道，主要依靠自身积累进行新产品开发投资。目前，公司虽在网络游戏技术研发、开发经验和人才建设等方面处行业领先地位，但由于自有资金有限，领先的技术研发优势和产品开发优势并未充分发挥并转化为更多的网络游戏产品，制约了公司的快速发展。

本次募集资金投资项目将突破公司现有资金瓶颈，增加网络游戏开发投入，新增《九阴真经 2》、《太阳风暴》、《无尽的大陆》等三款跨平台网络游戏，上述游戏可同时在 PC 客户端和家用游戏主机两个平台运行；同时公司还将根据市场需求，开发 8 款移动网络游戏，涵盖益智休闲、角色扮演、动作格斗、卡牌策略

等游戏类型,将现有及潜在的技术研发优势和产品开发优势转化为适应市场需求的网络游戏新产品,促使公司游戏产品具备 PC 客户端、PC 网页端、移动设备端、家用主机端等多平台覆盖能力,充分满足不同游戏平台玩家对游戏产品的需求,进而增强公司的整体实力。

2、完善移动网络数字娱乐服务,实现公司资源高效整合

移动游戏运营平台市场中用户覆盖率最高的三家企业分别为百度、奇虎 360 和腾讯,其中:百度通过百度手机助手、91 助手、安卓市场、百度游戏等平台分发资源,奇虎 360 通过 360 手机助手抢占市场,腾讯则依靠 QQ、微信、应用宝等产品吸引用户。可见,上述三家公司均通过整合原有成熟移动相关产品或外部的用户资源,确立其在移动游戏运营平台市场中的地位。同时,上述公司移动游戏运营平台的成功运行,也反向增加原有产品的使用频率和在线时间,促使其移动相关业务的良性循环发展。

目前,公司已经获得中国联通的虚拟运营商牌照,并基于移动虚拟运营商的平台,以经营基础语音通信和移动网络业务为基础,开展游戏手机业务资费定制及流量定制等服务;另外,公司已经推出数款移动网络游戏,已经具备移动网络数字娱乐服务的能力,但从公司整体移动业务来看,各项业务资源尚未进行有效整合。因此,公司需要建设自有移动游戏运营平台业务,进一步完善公司移动网络数字娱乐服务,一方面通过手机 APP 下载、游戏资源发布、游戏联运平台建设和手机流量将各类移动互联业务进行串联和整合;另一方面公司自主开发的移动网络游戏也可以通过平台进行推广,从而有效整合现有移动业务资源,提升公司在移动网络数字娱乐服务领域的竞争力。

3、提升技术水平,巩固公司领先的行业地位

网络游戏行业处于产业价值链高端环节,与信息技术紧密结合,产品具有较高的附加值。公司要保持核心竞争力,在网络游戏技术的研发和应用领域保持行业制高点,并以此为契机进行全产业链的业务布局和拓展,必须保持对行业技术发展趋势的高度敏感,加大技术研发投入,将行业领先的技术成果运用于公司运营的全过程中。

本次募集资金投资项目将针对“3D 网络游戏引擎”、“游戏运营系统”和“专

业游戏设备”三个网络游戏相关核心工具进行技术升级和设计开发，进而有效提高公司技术水平。其中 3D 网络游戏引擎升级将直接提高公司后续 PC 平台、手机平台、主机平台的游戏产品表现力和可玩性；游戏运营系统开发将以“大数据分析”思路提高公司游戏运营水平，提高单款游戏的生命周期和盈利能力；专业游戏设备的开发将设计新型游戏手机和家用游戏主机，将公司游戏产品与游戏玩家的黏性由软件层面拓展至硬件层面，并以此为契机形成在移动网络游戏和家用主机游戏领域独特的技术优势。

4、扩充办公场地、吸引优秀人才，满足公司快速扩张的需要

（1）满足公司业务发展的需要

目前，公司数字娱乐服务全产业链的经营模式已经初步形成，公司需要进一步巩固 PC 客户端网络游戏、PC 网页游戏的市场竞争能力，同时对移动网络游戏、主机游戏、移动游戏平台运营、移动互联增值等业务能力进行有效提升。因此，公司急需通过新增大量人员以增强各部门独立运行能力，并通过内部管理提升各部门间的协作运行能力。而公司现有的办公场地已趋于饱和，仅仅能够满足现有网络游戏产品的开发和运营，无法满足未来新增业务带来的办公需求，与公司快速发展的状况不相匹配。

本次募集资金投资项目将建设一个办公环境优越、更具人性化设计的网络游戏产业化基地，有利于打造良好的企业形象，容纳和吸引更多的网络游戏人才，提升网络游戏开发和运营能力，完善公司全产业链的业务布局，满足公司长期发展的战略需求。

（2）规避办公场地的租赁风险，加强公司统一规划和管理

蜗牛数字现有办公场地全部通过租赁方式取得，未来有可能对公司的快速发展带来一定的不确定因素，同时公司产品开发部门、产品运营部门和管理部门分处多地，不利于部门之间的协调沟通和公司的统一管理。

网络游戏产业化基地的建设将为公司发展提供了一个长期稳定的办公环境，改变公司分散办公的现状，一方面有利于共享公司的办公资源，节约办公经费；另一方面将促进部门沟通和协调，提高公司运营效率，便于公司的整体规划和统一管理。

（三）项目可行性分析

1、雄厚的技术积累,是募集资金投资项目实施的必要前提

作为国内第一批专业从事 3D 网络游戏开发和运营的游戏厂商，公司在游戏开发、游戏运营方面形成了雄厚的技术积累。

在网络游戏开发方面，公司是国内最早掌握 3D 游戏引擎核心技术的企业之一，其 3D 游戏引擎经多次自主开发和升级换代已具有良好的通用性和适用性，公司已经开发完成的《航海世纪》、《机甲世纪》、《天子》、《舞街区》、《九阴真经》以及正在开发的《黑金》等 PC 客户端游戏产品均基于该技术的应用。此外，公司重视并探索 3D 游戏引擎的跨平台应用，通过技术改良成功开发了 PC 端网页游戏《帝国文明》、移动网络游戏《太极熊猫》，并将于近期开发完成家用主机游戏《九阳神功》。

在网络游戏运营方面，公司现已成功开发并掌握了极效运营工具、运营数据分析工具、角色行为分析工具、计费应用系统等多项核心技术，通过技术化手段和数据化分析，有效实现了提高玩家体验效果、延长产品生命周期、提高盈利能力的目标。

以上核心技术的积累，一方面为本次募集资金投资项目提供了完善的开发基础，无论“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏、移动网络游戏、移动游戏运营平台或游戏核心工具的开发，均可在现有技术积累的基础上沿用、改良、再开发的方式完成，既能降低开发成本、又可提高开发成功率；另一方面则为跨平台网络游戏新产品和移动运营平台的后续运营，提供了较为完善的技术工具，可形成“开发-运营-再开发”完整的技术支持体系。

2、高品质的开发能力是募集资金投资项目实施的重要基础

（1）创新题材的游戏开发实力

蜗牛数字是国内领先的网络游戏自主开发企业，具备丰富的网络游戏开发经验和创新题材的游戏开发实力。公司不断推出行业内的创新题材，是国内率先开发航海题材 3D 网络游戏并投入市场、推出机器人题材游戏、在大型多人在线休闲类网络游戏中引入社区化理念、提出“真实武侠网络社区”游戏概念、完成微软 XboxOne 游戏主机平台游戏开发的企业，公司曾被中国民营科技促进会评为

“全国优秀民营科技企业创新奖”、被江苏省人民政府评为“江苏省 100 家重点自主创新企业”，被上海创意产业中心评为“长三角文化创意产业杰出企业奖”。

（2）多元化的游戏开发能力

公司能够开发多元化的游戏产品，多元化产品开发能力在行业中处于领先地位。从游戏平台方面来看，公司能够开发集 PC 客户端、PC 网页端、手机、游戏掌机、游戏主机等在内的全平台游戏产品；从游戏模式方面来看，公司游戏产品覆盖大型多人同时在线角色扮演游戏、大型多人在线休闲游戏等类型；从游戏题材方面来看，公司游戏产品包括武侠、航海、机器人、中国历史、玄幻、舞蹈和国家建设等诸多题材，可全方位满足不同游戏玩家的需求。

（3）行业领先的游戏品质

公司于 2008 年被文化部评为“全国优秀网络文化企业”，旗下游戏内容健康向上，曾先后入选国家新闻出版总署“中国民族网络游戏出版工程 100”名单、“民族网游工程”名单和中国互联网协会“绿色网络文化产品”名单；公司游戏品质行业领先，旗下游戏多次获得中国出版工作者协会“中华优秀出版物（游戏）奖”、ChinaJoy 展会“最佳原创网络游戏”、“玩家最期待十大网络游戏”、“玩家最喜爱的网页游戏”，中国游戏产业年会“最受欢迎十大民族网络游戏”、“最佳国产网络游戏”、“最受期待的网络游戏”等年度大奖。

（4）成功的运营平台开发经验

公司在保持网络游戏开发能力领先的同时，积极建设游戏运营平台，旗下蜗牛网为国内最早的 PC 客户端、PC 网页端游戏发行、联运平台之一，并因优质的开发水平和运营效果被中国互联网协会列入首批“绿色网络文化产品”名单。随着移动互联时代的到来，公司开发了“免商店”移动网络游戏运营平台并成功推向市场。

综上，公司高品质的开发能力，既能保证新开发的 3 款跨平台网络游戏、8 款移动网络游戏在题材、理念、品质方面符合市场趋势，又为移动游戏运营平台的建设提供了丰富的开发经验和相应的开发基础，是募集资金投资项目的重要基础。

3、丰富的运营资源，是募集资金投资项目实施的有力保证

（1）虚拟运营及移动平台资源

公司已于 2014 年成功获得国家工信部虚拟运营商资格，成为获得该资格的游戏企业。公司通过“免卡”及“免商店”游戏平台为移动端的游戏运营提供保证，“免商店”平台实行游戏免流量的运作策略，注册用户在该平台进行游戏下载、更新及畅玩所使用的流量，均由公司通过与三大运营商签订协议购买流量包方式进行支付。截至 2014 年 8 月 31 日，公司与中国移动的 31 个省级公司、中国联通的 30 个省级公司和中国电信的 14 个省级公司签订合作协议。

（2）国内媒体资源

公司重视自主运营网络游戏的宣传推广力度，积极拓展宣传媒体资源，目前已与 42 家互联网网站、35 家平面媒体、12 家电视台及 48 家手游媒体建立合作关系，游戏宣传推广范围覆盖网易、凤凰网、新华网、中关村在线、多玩、17173、178、大众软件、家用电脑与游戏、CETV、湖南卫视、江苏卫视、浙江卫视、东方卫视、口袋巴士、任玩堂等各领域媒体。

（3）商务合作资源

公司结合原创网络游戏的自主运营与联合运营，已与腾讯游戏、盛大在线、新浪游戏等 100 余家平台类网站就《天子》、《英雄之城》、《帝国文明》等游戏展开联合运营并与 200 余家非平台类网站进行 CPS 合作。

（4）海外合作资源

公司已成立美国、俄罗斯子公司，在全球范围内进行原创网游的宣传推广和自主运营；同时公司与 IGG、Game One、Gala Japan 等 30 余家国际游戏运营商进行授权运营合作。

综上，公司积累多年的网络游戏运营经验，能够达到募集资金投资项目中跨平台网络游戏新产品和移动游戏运营平台的商业化运营目标，为本项目的实施提供了有利条件。

4、成熟的运营经验，是募集资金投资项目实施的有利条件

公司目前已经建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、商务合作到客户服务完整的网络游戏运营体系，成功实现了《航海世纪》、《机甲世纪》、《天子》、《舞街区》、《英雄之城》、《帝国文明》、《九阴真经》、《黑金》和《太极熊猫》等游戏以及“蜗牛网”、“免商店”运营平台的商业化运营，其成熟的运营经验具体体现为：

（1）良好的市场推广能力

2014年9月公司推出移动网络游戏《太极熊猫》，在IOS平台上线一周活跃用户即超过了6万人，体现了公司新产品的推广能力。

（2）跨平台的运营能力

公司已经推出包括PC客户端网络游戏、PC网页端游戏及移动网络游戏等数十款游戏产品，在提高PC端游戏运营能力的同时，公司非常重视移动网络游戏的运营。公司是获得虚拟运营商资格的游戏企业，其推出的“免卡”及“免商店”游戏平台将为公司在移动端的的游戏运营提供保证。截至目前，公司“免商店”上推出的移动网络游戏已经超过1000款，并在多个城市可实现免流量下载。

（3）完善的客服能力

为提高游戏玩家的客户服务体验，公司首先建立了多样的网上支付渠道和遍布全国的线下支付渠道，达到支付手段完善、便捷效果；其次，主动分析玩家需求，及时开发新游戏或改善现有游戏的运营环境、版本升级、收费支付等方面问题，优化游戏运营质量；最后，安排客户服务专线排解玩家难题，并根据计划安排多样的在线游戏活动，丰富游戏内容，形成完善的客户服务体系。

综上，公司成熟的运营经验，一方面为公司积累了良好的市场口碑，有利于募集资金投资项目网络游戏新产品和移动游戏运营平台的市场推广；另一方面，长期的运营经验，为网络游戏核心工具的开发提供给了包括内部使用效果总结、外部市场偏好、各类玩家反馈等在内的丰富实践素材，有助于所开发的核心工具更加贴近公司实际应用需求和游戏玩家偏好。

三、募集资金投资项目的的基本情况

（一）跨平台网络游戏新产品开发项目

1、项目概况

本项目拟通过投资于网络游戏开发所需的软硬件环境建设投入、研发人员投入以及前期的游戏宣传推广投入等，新开发《九阴真经 2》、《太阳风暴》和《无尽的大陆》三款 PC 客户端、主机端跨平台网络游戏及八款移动网络游戏产品。

2、项目实施内容

（1）“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏

本项目拟开发《九阴真经 2》、《太阳风暴》和《无尽的大陆》三款网络游戏，三款游戏均基于游戏设备性能、玩家游戏习惯等方面的差异开发 PC 客户端、家用主机端两种游戏版本，实现跨平台开发和经营。

① 九阴真经 2

《九阴真经 2》是公司继《九阴真经》之后又一款以中华武侠精神为内容的原创 3D 大型多人同时在线角色扮演游戏产品，玩家可以领略中国古典建筑、文学、民俗等中华优秀传统文化元素的魅力，体会我国武侠文化的精神内涵，对中华优秀传统文化的传承和弘扬具有重要意义。

该游戏的创新点主要体现在技术创新和玩法创新两方面：技术创新方面，游戏中将广泛应用公司 3D 引擎技术，实现 3D 画面的动态效果；玩法创新方面，该游戏采用动态的真江湖世界，同时模拟真实世界的人工智能并为广大玩家提供自学武功套路等创新玩法，大幅提升玩家在游戏体验。

② 太阳风暴

《太阳风暴》是一款战争题材 3D 动作类大型多人同时在线角色扮演游戏，该游戏题材取自于末日之后，太阳系中的生命体为了持续生存，于太阳系中展开的复仇、重生与战争，玩家可在游戏中选择不同族群，体验奇幻、魔法与科幻相结合的庞大世界观。

该游戏将采用全新的游戏引擎，加入真实的物理碰撞效果和场景变化效果，

使得游戏世界更加贴近真实世界；同时，游戏针对动作类游戏的特点，为用户提供了简单实用的操作模式，使得玩家通过鼠标手势操作便可完成复杂的操作指令，加强游戏流畅度体验。

③ 无尽的大陆

《无尽的大陆》是一款魔幻题材 3D 大型多人同时在线角色扮演游戏，该作品以中古世纪为背景，以龙与地下城规则为基础，配合完整的世界观体系，在游戏场景中构建一个多种族、多职业、多阵营的游戏世界，使玩家充分体验各类探索活动的乐趣。

该游戏采用自主研发的高效动态 3D 图形渲染引擎，保证了游戏的高品质；同时，该作品突破性的升级模式、丰富的角色扮演内容、多种的交通工具、真实的国家建设系统以及时间系统等方面的创新，丰富了游戏内容。

（2）移动网络游戏

本项目计划根据目前手机及平板电脑用户对网络游戏的需求，开发 8 款手机网络游戏，游戏涵盖益智休闲、角色扮演、动作格斗、卡牌策略等主流游戏类型，充分满足不同性别、不同年龄层次、不同游戏偏好等各类游戏用户群体的个性化需求，有效填充其工作、学习、生活中的空余和闲散时间。

本项目开发的 8 款新游戏产品将移植公司自主研发的成熟 3D 客户端游戏引擎技术，力争为移动网络游戏用户提供真实的 3D 游戏效果；同时，本项目还将广泛应用可视化的服务器开发调试技术、引擎崩溃采集、定制化分析技术和移动网络游戏高效低带宽同步技术等核心技术，充分保证游戏平稳运行。

3、游戏运营计划

（1）国内运营计划

首先，公司计划充分利用已积累的宣传推广资源，根据 3 款“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏及 8 款移动网络游戏新产品的不同定位，有针对性地进行涵盖互联网、电视、平面媒体、新媒体等领域的广告宣传，并开展游戏 CosPlay、礼品派发、微博交流等突出玩家互动的游戏推广方式，促使宣传推广的投入和产出达到良好配比。

其次，公司将通过新增服务器架设、电信运营商服务、后期维护硬件和软件为玩家提供稳定、高质量的网络游戏运营环境；通过运营管理系统的监控以及与游戏玩家的深入互动，了解消费者需求，提供及时的版本升级服务；通过 24 小时客户服务和增加游戏活动的方式，为网络游戏玩家提供高品质的客户服务。

再次，公司将进一步深化移动网络数字娱乐服务，大力建设以免商店为基础的移动游戏运营平台，并将其与公司虚拟运营商业业务紧密结合，通过免流量优势为 8 款移动网络游戏新产品提供更好的推广平台。

最后，公司将在主机游戏方面与主流游戏主机提供商展开深度合作，同时公司也将把握国内游戏主机解禁的市场机遇，以现有资源为基础部署自有游戏主机产品的投放，促使公司新开发的 3 款产品与自有主机平台相结合。

（2）海外运营计划

公司将通过授权运营和自主运营相结合的模式进行海外市场的推广，成功实现 3 款“PC 客户端-家用主机端”跨平台网络游戏的海外市场运营目标。

针对全球其他市场，公司将通过积极利用现有海外运营商的良好资源开展授权运营合作；将通过参加国际知名游戏展会、主动拓展优质运营商、合作运营商推荐等方式寻找潜在的优质合作伙伴；将通过精细的游戏本地化工作、365×24 的技术支持和客户服务支持，提升对授权运营商的支持力度，拓展现有和潜在的海外运营合作伙伴的合作深度。

针对美国、俄罗斯市场，公司将通过现有子公司整合当地知名媒体资源，进行新产品的自主运营。

4、项目实施地点

本项目拟定于公司已租赁的办公场所-苏州工业园区星湖街 328 号创意产业园进行实施，公司已与场地出租方苏州工业园区科技发展有限公司签订相关房屋租赁合同。

5、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，项目新产品开发主要包括网络游戏设计、研发、开发和测试四个阶段，最后进入商业运营（公测）阶段。本项目的具体实施周期

安排详见下表：

游戏项目	第一年				第二年				第三年				第四年				开发周期
九阴真经 2																	36 个月
太阳风暴																	24 个月
无尽的大陆																	42 个月
移动网络游戏-第一批																	12 个月
移动网络游戏-第二批																	12 个月
移动网络游戏-第三批																	12 个月

备注：

■表示设计阶段，主要任务为完成产品概要设计、核心技术及艺术研发，制作游戏引擎及最初版本 DEMO，确定项目预算成本。

■表示研发阶段，主要任务为完成详细的产品设计报告及游戏核心功能开发，确定技术开发工艺标准及艺术开发工艺标准，完善开发工具、游戏引擎及 DEMO 版本，明确开发阶段工作量。

■表示开发阶段，主要任务为进行游戏开发，实现测试版本游戏的所有功能及内容。

■表示测试阶段，主要任务为完成游戏测试工作并根据测试结果修改相关问题，实现运营版本的所有功能及内容。

6、投资概算

本项目总投资额 62,230.96 万元，其中：《九阴真经 2》项目投资 16,313.10 万元、《太阳风暴》项目投资 8,068.75 万元、《无尽的大陆》项目投资 17,343.29 万元、移动网络游戏项目投资 20,505.83 万元。

单位：万元

序号	投资项目	《九阴真经 2》	《太阳风暴》	《无尽的大陆》	移动网络游戏	投资金额合计
1	硬件设备投资	1,844.40	1,392.40	1,847.40	3,145.20	8,229.40
2	软件投资	392.20	222.10	424.70	590.50	1,629.50
3	研发费用投资	6,476.00	2,628.00	7,960.00	6,288.00	23,352.00
4	运营费用投资	7,600.50	3,826.25	7,111.19	10,482.13	29,020.06
	投资合计	16,313.10	8,068.75	17,343.29	20,505.83	62,230.96

(1) 硬件设备投资

硬件设备投资主要包括采购工作电脑、图形设计工作站、研发工作站、版本管理服务器等研发设备和运营服务器、数据库服务器、防火墙、网络设备等运营设备的费用。具体投资情况如下：

单位：万元/台

序号	硬件名称	规格型号	数量	单价	金额
1	工作电脑	Vostro 3900	400	0.7	280.00
2	图形设计工作站	OptiPlex	392	1.0	392.00
3	研发工作站	OptiPlex	204	0.8	163.20
4	版本管理服务器	DELL	35	1.5	52.50
5	测试服务器	DELL	120	1.0	120.00
6	测试工作电脑	Vostro 3900	75	0.7	52.50
7	网络设备	H3C	110	0.3	33.00
研发设备合计					1,093.20
1	工作电脑	Vostro 3900	196	0.7	137.20
2	运营服务器	DELL R510	1050	4.0	4,200.00
3	数据库服务器	DELL R720	725	3.0	2,175.00
4	防火墙	Juniper SSG-550M-SH	32	3.0	96.00
5	网络设备	Cisco 2960G	360	1.2	432.00
6	网络设备	Cisco WS-C3750X-48P-S	30	3.2	96.00
运营设备合计					7,136.20

(2) 软件投资

软件投资主要包括采购办公软件、程序软件、美术软件、数据库操作系统等正版软件的费用。具体投资情况如下：

单位：万元/套

序号	软件名称	型号	数量（套）	单价	金额
1	办公软件	Office2003/2007	1192	0.3	357.60
2	程序软件	Visual Studio	204	0.6	122.40
3	美术软件	3D MAX	128	3.0	384.00
4	美术软件	MS Photoshop	264	0.8	211.20
5	网页设计软件	Flash bul4.5	9	0.2	1.80
6	数据库软件	MS SQL	85	6.5	552.50
合计			—	—	1,629.50

(3) 研发费用

研发费用是指与项目网络游戏新产品有关的游戏策划、程序开发、美术设计和游戏测试人员的薪酬福利、培训费用等开支，具体情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	研发人员数量	薪酬福利费用	培训费用	投资总额
1	九阴真经 2	240	5,960.00	516.00	6,476.00
2	太阳风暴	140	2,418.00	210.00	2,628.00
3	无尽的大陆	240	7,228.00	732.00	7,960.00
4	移动网络游戏	376	5,744.00	544.00	6,288.00

合计	21,350.00	2,002.00	23,352.00
----	-----------	----------	-----------

(4) 运营费用

运营费用是指与项目四款网络游戏新产品的运营期第一年有关的人员薪酬福利、广告宣传费用和版本更新费用，具体投入情况如下：

单位：万元

序号	项目名称	薪酬福利费用	广告宣传费用	版本更新费	投资总额
1	九阴真经 2	385.00	4,861.50	2,354.00	7,600.50
2	太阳风暴	420.00	2,063.25	1,343.00	3,826.25
3	无尽的大陆	385.00	5,469.19	1,257.00	7,111.19
4	移动网络游戏	462.00	7,867.13	2,153.00	10,482.13
合计		1,652.00	20,261.07	7,107.00	29,020.06

7、项目经济效益分析

本项目遵循谨慎性原则进行测算，该项目的网络游戏新产品相关财务指标的具体结果如下：

项目	所得税前		所得税后	
内部收益率：	60.81	%	52.72	%
投资回收期：	4.09	年	4.12	年
总投资收益率	27.49%			

(二) 移动游戏运营平台建设项目

1、项目概况

本项目拟重点建设个性推荐系统、market 系统和奖励系统等子系统模块，进一步完善公司移动游戏运营平台功能，在提高目前“免商店”平台前后台功能和用户体验效果的基础上，建成内容丰富、市场影响力较高的移动游戏运营平台。

2、项目实施内容

(1) 移动游戏运营平台概况

移动游戏运营平台是公司基于移动网络游戏为广大游戏用户提供的资源分发平台。公司已于 2014 年 3 月发布“免商店”平台，作为公司安卓手机权威应用资源分发平台，“免商店”为移动游戏运营平台的先期产品，功能及服务

尚未完善。本项目将全面完善移动游戏运营平台功能，为广大用户提供安卓应用下载和劲爆推荐榜等服务；并通过“免流量”的概念，为国内移动网络游戏用户提供免流量下载和部分游戏可享受的玩游戏免流量特权。

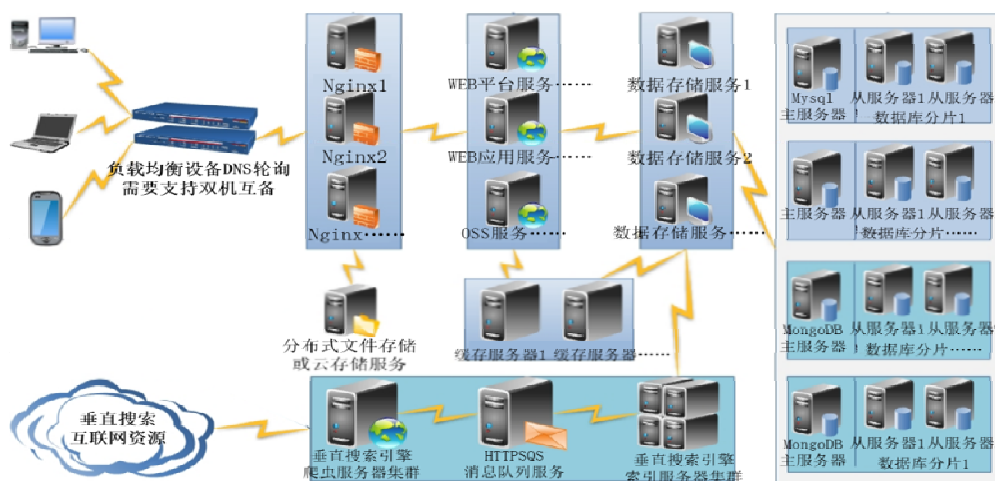
移动游戏运营平台由个性推荐系统、market 系统和奖励系统构成，其中各个子模块功能如下：

序号	子模块名称	基本功能介绍
1	个性推荐系统	通过对用户进行行为分析了解用户的喜好和兴趣特点，并根据他们的个性化偏好和不同需求，推荐包括游戏、APP、资讯在内的差异化应用内容。
2	Market 系统	除自有游戏宝库外，还与其他应用商店合作，为用户提供超过 10 万款的海量手机资源，并为全国 31 个省市的用户开通全网免流量下载更新游戏和应用的服务。
3	奖励系统	当用户通过移动游戏运营平台下载应用和游戏、参与平台推出的运营活动以及产生其他活跃行为时，都可以获得一定的积分。用户可以将积分兑换为各种各样的福利，例如游戏礼包、语音和流量包的兑换等，整个兑换过程用户除了消耗积分并不会产生新的消费成本。

(2) 平台软硬件部署方案

① 服务器部署方案

移动游戏运营平台的服务器部署包括 Nginx 静态服务器集群、WEB 后台业务逻辑服务器集群、数据存储服务器集群等内容，具体部署方案如下：



② 软件部署方案

移动游戏运营平台的软件系统采用业界标准和开放的架构，利用面向对象的

技术、应用分层和分布式系统结构，其具体架构如下：



3、项目实施地点

本项目拟定于公司已租赁的办公场所-苏州工业园区金鸡湖路（现中新大道西）171 号进行实施，公司已与场地出租方苏州工业园区科技发展有限公司签订相关房屋租赁合同。

4、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，两年内完成移动游戏运营平台开发及投放市场，其中：第一年公司主要完善个性推荐系统、market 系统和奖励系统等子系统模块，并初步完成核心版本的开发；第二年公司主要完成商业运营所需硬件环境搭建、进行商业化测试，并完成最终版本的功能调试和版本更新。

5、投资概算

本项目总投资额 19,168.38 万元，其中硬件设备投资 1,707.50 万元、软件投资 1,092.50 万元、研发费用投资 1,793.50 万元、运营费用投资 14,574.88 万元。按资金使用用途分见下表：

序号	投资项目	投资金额（万元）	投资占比情况
----	------	----------	--------

1	硬件设备投资	1,707.50	8.91%
2	软件投资	1,092.50	5.70%
3	研发费用投资	1,793.50	9.36%
4	运营费用投资	14,574.88	76.04%
投资合计		19,168.38	100.00%

(1) 硬件设备投资

硬件设备投资主要包括采工作电脑、图形设计工作站、研发工作站、版本管理服务器等研发设备和防火墙、交换机、负载均衡、数据库服务器等运营设备的费用。具体投资情况如下：

序号	硬件名称	规格型号	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	工作电脑	Vostro 3900	210	0.7	147.00
2	图形设计工作站	OptiPlex	40	1.0	40.00
3	研发工作站	OptiPlex	120	0.8	96.00
4	测试服务器	DELL	20	1.0	20.00
5	测试电脑	Vostro 3900	20	0.7	14.00
6	测试手机	各品牌、型号	100	0.3	30.00
7	网络设备	H3C	20	0.3	6.00
研发设备合计					353.00
1	工作电脑	Dell	65	0.5	32.50
2	防火墙	Junper SSG550	1	4.0	4.00
3	防火墙	Junper SRX3600	4	100.0	400.00
4	交换机	Cisco 3750G	31	2.0	62.00
5	负载均衡	F5 3900	1	15.0	15.00
6	负载均衡	F5 6900	4	90.0	360.00
7	WEB 服务器	DELL	126	2.5	315.00
8	数据库服务器	DELL	52	3.0	156.00
9	CMS 服务器	DELL	10	1.0	10.00
运营设备合计					1,354.50

(2) 软件投资

软件投资主要包括采购办公软件、程序软件、美术软件、数据库操作系统等正版软件的费用。具体投资情况如下：

序号	软件名称	型号	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	办公软件	Office2003/2007	275	0.3	82.50
2	程序软件	Visual Studio	40	0.6	24.00
3	程序软件	Vmware	15	37.0	555.00
4	其他程序软	PowerDesigner、SecureCRT、	1	100.0	100.00

	件	Navicat、phpstorm、webstorm、Loadrunner、zendstudio 等			
5	美术软件	3D MAX	40	3.0	120.00
6	美术软件	MS Photoshop	80	0.8	64.00
7	美术软件	fireworks	20	0.3	6.00
8	美术软件	Adobe Illustrator	20	0.5	10.00
9	网页设计软件	Flash bul4.5	5	0.2	1.00
10	数据库软件	MS SQL	20	6.5	130.00
合计					1,092.50

(3) 研发费用

研发费用是指与平台开发有关的产品、程序、美术和测试人员的薪酬福利、培训费用等开支，具体包括人员薪酬福利费用 1,653.00 万元以及培训费用 140.50 万元。

(4) 运营费用

运营费用是指与移动游戏运营平台的运营期第一年有关的人员薪酬福利、预装推广费用和广告宣传费用，具体包括人员薪酬福利费用 840.00 万元、预装推广费用 3,500.00 万元以及广告宣传费用 10,234.88 万元。

6、项目经济效益分析

本项目遵循谨慎性原则进行测算，该项目的移动游戏运营平台相关财务指标的具体结果如下：

项目	所得税前		所得税后	
内部收益率：	34.84	%	29.71	%
投资回收期：	5.44	年	5.51	年
总投资收益率	43.53%			

(三) 网络游戏核心工具开发项目

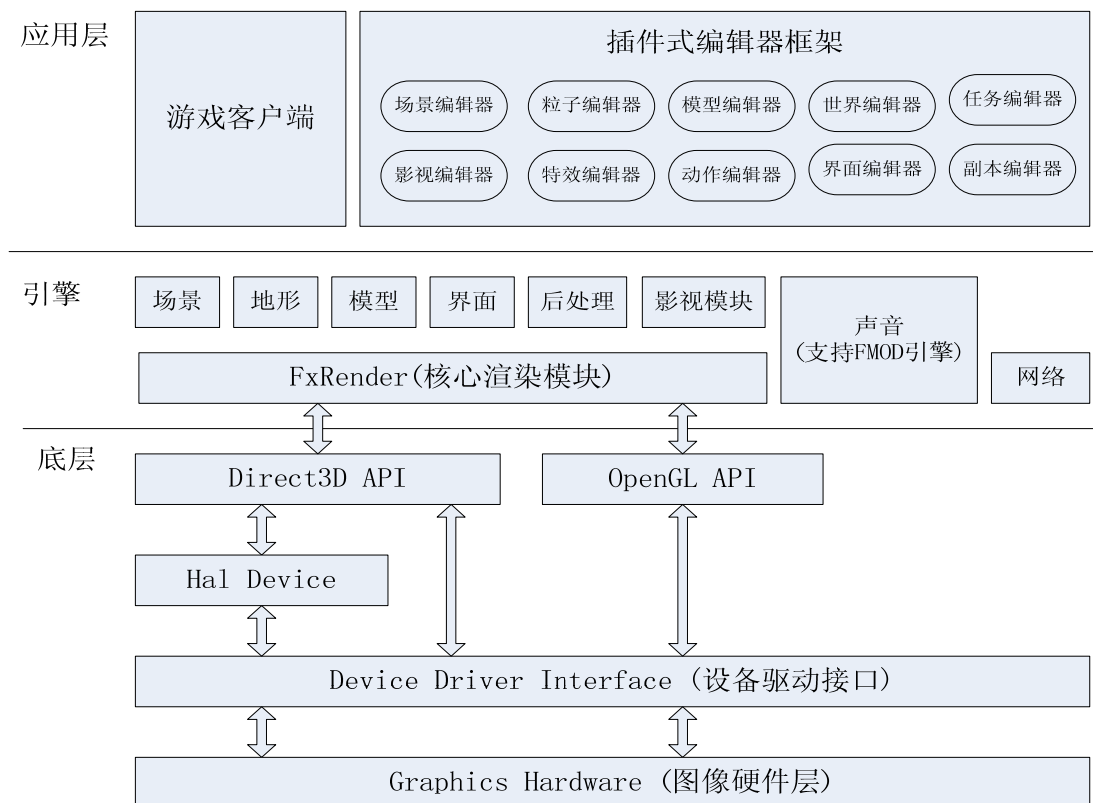
1、项目概况

本项目计划通过将增加软硬件投资、扩大技术人才、联合外部资源合作等方式，开发、升级 3D 游戏引擎、游戏运营系统、专业游戏设备三项网络游戏核心工具。

2、项目实施内容

(1) 3D 游戏引擎升级

本项目将在现有 3D 游戏引擎 Flexi 基础上进行技术升级和再开发，将现有 DirectX9 升级为 DirectX11，进而大幅提升游戏效果。Flexi 引擎采用组件化的系统架构，引擎底层使用 C++实现功能组件模块，上层使用脚本作为主要的应用开发方式，支持快速开发功能和其他各种开发工具。升级后的 3D 游戏引擎总体架构如下：



升级后 3D 游戏引擎按模块结构可分为场景系统、地形系统、模型系统、后处理效果系统、光线追踪系统、影视模块、界面系统、声音模块、网络模块等，各模块的升级将大幅提升游戏视觉效果，具体升级效果如下：

技术名称	升级效果介绍
左右眼分屏渲染	支持 3D 手机、3D 眼镜、头戴式显示器等各种虚拟现实设备的立体显示效果。
陀螺仪控制	支持 3D 手机和头戴式显示器等虚拟现实设备通过陀螺仪控制转向和移动。
延迟着色	光照与物体进一步实现独立，模型无需渲染两次，大幅降低渲染批次数量。
基于物理的光照模型	使用符合真实物理意义的公式计算光照，效果更符合现实世界情况。

技术名称	升级效果介绍
受光照影响的体积雾效	被光线照射到的雾和在阴影中的雾将呈现不同的亮度，雾效更具立体感、真实感。
环境探针	收集周围光照，在局部实现间接光效果，美术可以根据需要调节局部光照强度。
动态物件全局光效果	可为动态物件实现全局光效果，而且效率高、不增加渲染负担，可以应用于移动平台。
影视级 HDR	能更好地还原材质彩色饱和度，使得眼睛适应光强变化的效果更加真实。
Bloom 效果	解决了不对称和可能出现的亮条纹问题，且支持带颜色的 Bloom。
容积光	解决了以往容积光比较长时出现的光分层问题。
屏幕空间反射	实现曲面实时反射效果。
时间抗锯齿	能够消除视点旋转或移动时，三角面边缘出现的抖动锯齿和各种基于视点的随机抖动噪点。
基于 FFD 的模型二次编辑	在不改变原模型资源的前提下，可通过 FFD 将模型进行自由变形。
SVO 实时全局光照技术	能够实现漫反射和镜面反射的间接光效果，有效地解决间接光漏光问题。
LPV 实时全局光照技术	基于光线传递的实时全局光照技术，支持漫反射间接光效果。
基于 Beast 烘焙光贴图	基于第三方插件 Beast 烘焙的光贴图可以模拟真实的光照效果。
影视编辑器	具备影视级摄像机功能。
光线追踪	通过光线追踪的离线渲染，可以渲染出照片级的画面效果。
涟漪效果	模拟雨水打在地面和水面的涟漪效果
软阴影	可控制强弱的软阴影效果
物理毛发	支持仿真的毛发物理碰撞，并可调节毛发的疏密和硬度

（2）游戏运营系统升级

本项目将对现有网络游戏运营工具进行整合和升级，并着重秉承“大数据分析”思路提高系统数据分析能力，促进公司运营团队更全面地对游戏玩家、平台用户行为及习惯进行分析，有助于公司更科学合理地做出产品运营决策以及业务经营决策。

升级后的游戏运营系统总体架构如下：



整合、升级完毕后的游戏运营系统中，各模块基本功能及实现效果如下：

技术名称	基本功能及实现效果介绍
用户平台	采用基于用户模型主导的 BS 设计架构，适配多用户环境场景访问渠道，提供高稳定性的 Web 服务框架，集合会员中心、充值中心、社区互动、风云榜、智能广告发布、客户关系管理、呼叫中心等功能于一体，为用户提供便利安全的账号管理体系，构建优质游戏运营以及良好的客户服务平台。
经营支撑体系	为公司运营团队提供简洁、全面运营过程管理工具，采用基于企业数据总线设计架构，将企业运营相关业务、流程、数据全方位整合，集合游戏管理后台、运营事件平台、活动管理、运营过程管理、消息平台、官网、VIP 经营、蜗牛集市等功能。
运维支撑体系	主要目的在于全面管理公司运营所需的基础资源，包括了服务器、OS、存储、网络、IDC、CDN 等，通过体系内各系统、工具的搭建，为公司建立一个更经济、高效、稳定的运维支撑平台，为公司未来的业务发展提供优质的基本 IT 保障。
数据平台	使用“云计算”技术，采用开源的 Hadoop 和 NoSQL 等非关系型数据库，大幅提升数据处理效率，降低存储成本，有效避免单节点故障出现，存储容量达到 PB 级别，日处理数据可达 TB 级别。应用上除了提供更好、更及时的报表和图形呈现，更多的使用“大数据分析”的数据模型带来主动的数据分析和决策支持服务，帮助决策者更及时更有效的制定决策。

(3) 专业游戏设备开发

本项目设计开发包括游戏掌机设备和游戏主机设备在内的专业终端设备，具体开发理念如下：

设备类型	开发理念
游戏掌机设备	游戏掌机设备包括蜗牛游戏手机 W 系列和 O 系列产品，具体如下：

	● W 系列产品以兼容通话和游戏的开发方向，采用 MTK 芯片平台开发。 ● O 系列产品将重点放在游戏性能表现上，弱化通话和便携性，采用 NVidia 或高通芯片开发。
游戏主机设备	游戏主机设备分为安卓平台和 PC 架构平台两类产品，具体如下： ● 采用安卓平台的蜗牛游戏家庭主机 Online BOX 系列产品，将其打造成为性能强大的安卓平台游戏主机，成为安卓电视游戏的优质硬件发行平台，游戏内容以网游为主。 ● 采用 PC 架构平台开发的专业型游戏主机，竞争对手直指微软 XBOX 和索尼 PS，强调主机内容的网络化，使其成为在电视大屏上具有竞争力的网络游戏机。

本项目开发的内容均以游戏设备的视觉效果为核心进行展开，包括游戏设备外观设计、UI 设计和相关技术研究。其中：在外观设计和 UI 设计方面，公司将通过内部设计师对专业游戏设备进行设计开发，同时公司也将挑选出国外著名的工业设计公司和交互设计公司对游戏设备外观及 UI 进行设计，体现出专业游戏设备的视觉冲击效果；技术研究方面，公司在对游戏设备硬件进行研究的同时，将积极引进部分国外先进的技术，进一步充实公司在专业游戏设备领域的硬件技术储备。

3、项目实施地点

本项目拟定于公司已租赁的办公场所-苏州工业园区金鸡湖路（现中新大道西）171 号进行实施，公司已与场地出租方苏州工业园区科技发展有限公司签订相关房屋租赁合同。

4、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，三年内完成三项网络游戏核心工具的升级和开发，其中：第一年、第二年公司在完成三项核心工具升级开发所需的软硬件环境搭建、研发人员招聘、培训，并在设定研发目标、节点、技术路径后，开始工具开发；第三年公司主要完成三项核心工具的开发升级和测试完善工作。

5、投资概算

本项目总投资额 14,482.90 万元，其中：3D 游戏引擎升级项目投资 3,076.30 万元、游戏运营系统开发项目投资 7,350.00 万元以及专业游戏设备开发项目投资 4,056.60 万元。按资金使用用途分见下表：

单位：万元

序号	投资项目	3D 游戏引擎 升级	游戏运营系统 开发	专业游戏设备 开发	投资金额合计
1	硬件设备投资	283.40	3,736.00	424.00	4,443.40
2	软件投资	221.90	625.00	127.60	974.50
3	研发费用投资	2,571.00	2,989.00	1,490.00	7,050.00
4	服务外包费用	-	-	2,015.00	2,015.00
	投资合计	3,076.30	7,350.00	4,056.60	14,482.90

（1）硬件设备投资

硬件设备投资主要是与开发四项网络游戏核心工具相关的各类设备的采购费用，具体投资情况如下：

序号	硬件名称	数量 (台/套/件)	总价 (万元)	备注
1	3D 游戏引擎升级	201	283.4	具体包括渲染农场、服务器、工作电脑、测试平板、测试手机、液晶电视、3D 虚拟眼镜、Oculus 开发套件等
2	游戏运营系统开发	754	3,736.00	具体包括存贮、数据库服务器、应用服务器、负载均衡、交换机等
3	专业游戏设备开发	125	424.00	具体包括 3D 打印机、耗材、参考游戏设备、服务器、工作电脑等
	合计		4,443.40	

（2）软件投资

软件投资主要包括采购程序软件、美术软件、防病毒软件、开发软件等正版软件的费用。具体投资情况如下：

序号	硬件名称	数量 (台/套/件)	总价 (万元)	备注
1	3D 游戏引擎升级	166	221.90	具体包括 3DMAX2012、Autodesk Scaleform、VS2012、Autodesk Beast、Autodesk HumanIK、Autodesk Kynapse、Photoshop、FMOD 音频引擎、U3D 专业版等
2	游戏运营系统开发	80	625.00	具体包括 Oracle、Windows server 2008 等
3	专业游戏设备开发	57	127.60	具体包括 Pro E、AutoCAD、Cadence、CAM350、keyshot、Rhino、CoreDraw、Photoshop、Source Insight、UEStudio v14.30 等
	合计		974.50	

(3) 研发费用

研发费用是指与核心工具开发的相关技术研发人员，在为期 2 年的开发期内发生的薪酬福利费用，具体情况为：

序号	硬件名称	数量（人）	薪酬福利费用（万元）
1	3D 游戏引擎升级	76	2,571.00
2	游戏运营系统开发	90	2,989.00
3	专业游戏设备开发	26	1,490.00
	合计		7,050.00

(4) 服务外包费用

服务外包投资为将专业游戏设备开发项目中部分设计服务外包至其他企业所产生的投资，具体包括设备外观设计外包费 1,000.00 万元、设备 UI 设计外包费 200.00 万元、宣传海报设计外包费 15.00 万元以及宣传视频外包费 800.00 万元。

6、项目经济效益分析

本项目虽不直接产生经济效益，但将大幅提升公司技术水平，为公司在未来新游戏开发、运营，开展移动互联业务及增强用户体验等方面奠定技术基础，从而增强公司整体的盈利能力。

(四) 网络游戏产业化基地建设项目

1、项目概况

本项目将新建建筑面积 30,000 平方米，集技术研发、自主开发、运营管理、移动业务、娱乐增值于一体的现代化网络游戏产业化基地，进一步巩固网络游戏技术研发、自主开发优势，提升公司各平台网络游戏运营能力，提高公司移动网络数字娱乐服务水平。

2、项目实施内容

（1）技术研发中心

蜗牛数字规划建设技术研发中心，以“提升技术研发水平，增强核心竞争力，保持行业领先地位”为目标，以公司现有技术积累和技术优势为基础，通过对前瞻性技术课题的探索研究和创新性网络游戏技术的应用研究，提高网络游戏产品质量，提升网络游戏开发效率，最终为公司带来经济效益。

（2）自主开发中心

蜗牛数字规划建设自主开发中心，以“增强游戏开发能力，加快产品推出速度，应对行业激烈竞争”为目标，以公司丰富的网络游戏自主开发经验为基础，通过对游戏产品设计阶段的精细产品定位、研发阶段的技术应用、开发阶段的人员投入、测试阶段效率的提高，在保证质量的前提下，加速各题材网络游戏作品的开发进度，抢占市场份额。

（3）运营管理中心

蜗牛数字规划建设运营管理中心，以“增强网络游戏运营能力，达到行业领先水平，提高公司盈利能力”为目标，以公司成熟的运营经验和丰富的运营资源为基础，通过充分利用现有资源，提升运营效率，以提高产品盈利的深度与广度，延长游戏生命周期，更好地将自主开发的网络游戏产品转化为公司利润。

（4）移动业务中心

蜗牛数字规划建设移动业务中心，以“提升移动网络游戏运营能力，顺应行业发展趋势，增强玩家需求粘性”为目标，以公司免商店平台为基础，以移动网络游戏产品需求为导向，通过对移动游戏运营平台的持续完善建设，大幅增强平台的运营推广及数据分析能力，实现平台个性推荐功能，增强已有玩家粘性，进

一步提升公司盈利水平。

（5）娱乐增值中心

蜗牛数字规划建设娱乐增值中心，以“丰富数字娱乐服务，实现资源高效整合，满足玩家多元需求”为目标，以公司虚拟运营商资质为基础，通过对免卡、免商店及专业游戏设备等资源的高效整合，实现移动网络数字娱乐服务的互通互联，满足广大用户的多元化娱乐服务需求，大幅提升其游戏体验，进而带动公司业务持续增长。

3、项目实施地点

本项目实施地点的土地使用权证已取得，具体情况如下：

序号	土地坐落位置	土地 使用权证号	使用权 类型	终止 日期	使用权 面积(m ²)	地类 (用途)	他项 权利
1	苏州工业园区星湖街东、若水路南	苏工园国用 (2012)第 00059号	出让	2062年 1月5日	28,244.71	工业 用地	无

4、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，计划两年内完成网络游戏产业化基地的建设，其中第一年主要完成项目调研、项目立项环评等手续并完成大楼主体施工工程，第二年主要完成大楼内外的装修工程、达到交付使用条件。

5、项目环保情况

本项目属于高科技、绿色环保型项目，运营期内污染物较少，仅有少量的员工生活污水和生活垃圾。

本项目在建设过程中产生的生活污水将经专业污水处理设备处理，达到《污水综合排放标准》(GB8978-1996)三级标准后纳入市政污水管处理。运营过程中产生的生活垃圾将采取集中堆放，由环卫部门及时清运并进行相应的卫生填埋处理。

本项目在建设过程中将充分考虑项目环保的需要，对办公生活等设施采取保温节能设计，建筑材料的选择尽量做到标准化、系列化、定型化，并积极推广新

技术、新材料，以达到节能环保的目的。本项目已经办理了环保审批手续，根据苏州工业园区环境保护局出具的本建设项目环保审批意见（档案编号：002030700），本项目完全相关符合环保要求。

6、投资概算

本项目投资 24,380.10 万元，用于建设 30,000 平方米的网络游戏产业化基地，其中包括基础工程费 1,275.00 万元，地下工程费 3,000.00 万元，主体工程费 4,125.00 万元，建筑装饰费 10,125.00 万元，工程安装费 5,145.00 万元和工程预备费 710.10 万元，而其他相关设备费用、软硬件费用以及人员招聘费用由公司自筹解决，项目具体投资情况如下：

序号	项目	金额（万元）	占项目总投资比例
1	基础工程费	1,275.00	5.23%
2	地下工程费	3,000.00	12.31%
3	主体工程费	4,125.00	16.92%
4	建筑装饰费	10,125.00	41.53%
5	工程安装费	5,145.00	21.10%
6	工程预备费	710.10	2.91%
合计		24,380.10	100.00%

（1）基础工程费

基础工程费投资 1,275.00 万元，主要包括桩基工程费用和土方工程、围护工程费用。

序号	项目	单位	单价（元）	数量	总价（万元）
1	桩基工程	m ²	300	30,000	900.00
2	土方工程和围护工程	m ²	125	30,000	375.00
小计					1,275.00

（2）地下工程费

地下工程费投资 3,000.00 万元，主要为建设地下停车场等地下建筑物的费用。

（3）主体工程费

主体工程费投资 4,125.00 万元，主要为办公大楼地上部分的建筑费用。

（4）建筑装修费

建筑装修费投资 10,125.00 万元，主要包括室内外初装费用、室内外精装费用和室内外幕墙安装费用，具体情况如下：

序号	项目	单位	单价（元）	数量	总价（万元）
1	室内外初装	m ²	125	30,000	375.00
2	室内外精装	m ²	2250	30,000	6,750.00
3	室内外幕墙	m ²	1000	30,000	3,000.00
小计					10,125.00

（5）工程安装费

安装工程投资费 5,145.00 万元，主要包括门窗安装、水电安装、空调安装、电梯工程、消防工程和建筑智能化工程。

序号	项目	单位	单价（元）	数量	总价（万元）
1	门窗安装	m ²	250	30,000	750.00
2	水电安装	m ²	310	30,000	930.00
3	空调安装	m ²	430	30,000	1,290.00
4	电梯工程	m ²	100	30,000	300.00
5	消防工程	m ²	375	30,000	1,125.00
6	建筑智能化工程	m ²	250	30,000	750.00
小计					5,145.00

（6）工程预备费

工程预备费根据公司以往的工程建设经验和本项目的实际需求，按照建设投资的 3% 计算，费用约为 710.10 万元。

7、项目经济效益分析

根据网络游戏市场的发展趋势并结合公司近年来的业务增长速度，本项目通过建设现代化的网络游戏产业基地，将改善公司资产结构，增强网络游戏开发和运营实力，提高公司的整体盈利水平和综合竞争力，最终将为公司带来可观的经济效益。

（五）全产业链发展战略储备资金项目

公司计划募集资金 30,000.00 万元用于补充其他与主营业务相关的营运资金，根据公司发展战略需要和网络游戏行业特点，该部分资金将用于收购同行业

优质公司。

1、收购同行业优质公司的必要性

网络游戏行业属资金密集型行业，频繁的企业并购与资源整合是该行业的显著特点。以 A 股已上市网络游戏公司为例，掌趣科技仅在 2013 年一年时间内就完成对上游信息科技（上海）有限公司 70%股权、北京玩蟹科技有限公司 100%股权、动网先锋网络科技有限公司 100%股权的收购；而中青宝也同样在 2014 年一年时间内完成了对江苏明通信息科技有限公司 100%股权、北京中科奥科技有限公司 100%股权、美峰数码科技有限公司 49%股权的收购。

行业内的成功企业凭借资金实力，频繁开展同行业并购，主要原因在于：（1）资源高效整合：行业内企业资源禀赋千差万别，或研发实力较强、或运营水平较高、或 PC 业务实力强劲、或专注移动互联业务，行业并购可有效实现资源整合，使收购方和被收购方实现双赢。（2）降低开发风险：已开发完成实现商业化运营的网络游戏产品，现有市场受欢迎程度和未来发展空间比较容易判断，收购该类游戏可降低收购方开发新游戏的不确定性，投资收益更容易预计。

2、运用募集资金投资的必要性

（1）有助于公司在快速多变的市场环境中把握收购机会

公司所处行业与传统制造业不同，行业的市场情况和技术升级换代瞬息万变，想要在行业中随时把握技术的领先方向和用户的需求方向，必须在合适、恰当的时机对不符合市场需求的产品和服务进行业务整合，及时推出能够满足市场需要的优秀产品。而通过产业链上的收购兼并实现业务整合，是行业内普遍采用的快速、高效的经营方式。通过本次募集资金投资项目，公司可以拥有一定规模的资金储备，在必要时随时对适当的标的进行收购兼并，以确保公司能够及时、准确抓住行业市场脉搏，把握收购机会。

（2）有助于公司在收购过程中占据主动地位

募集资金的使用将为公司储备大量现金，在未来实施收购的过程中，首先可以依靠大量现金支付收购意向金、获取更多和质量更高的收购谈判机会；其次可以提高公司收购规模、扩大收购标的的选择范围；最后可以综合运用现金、股权、股权加现金等多种方式进行收购，提高了收购谈判成功的可能性。

因此，募集资金的投入可以使公司在收购过程中，获得更广选择范围、更多的谈判机会、更灵活的收购方式，将帮助公司在未来的收购过程中占据更为有利的主动地位。

（3）有助于缓解公司在收购过程中的财务压力

按照近年来网络游戏行业成功收购案的情况看，公司进行同行业收购将动用大量资金。如果公司使用营运资金及银行贷款的方式筹措收购资金，将势必影响公司新游戏开发、现有游戏升级、游戏运营维护等日常企业经营活动的开展，从而影响企业的正常经营。而募集资金的投入，则可以大幅缓解收购计划给公司带来的财务压力，对公司财务情况的稳定和公司整体的发展产生良好影响。

（4）有助于提高公司在收购过程中的现金分红能力

并购是对公司决策产生重大影响的投资计划，通常需要支付巨额现金。一般情况下，公司实施重要并购前需要大幅调整年度利润留存率，导致多个年度的利润分配受到影响，这将不利于公司保持稳定的利润分配政策和股东回报。而募集资金的投入，则为公司储备大量收购资金，可降低收购活动支出对公司现金分红能力的不利影响。

3、具体实施方案

（1）收购原则

公司为了科学审慎地选择收购标的，制订了较为合理的投资原则和计划，将收购目标选定为具有一定规模和成功游戏开发经验、以 PC 端网络游戏或移动网络游戏为主营业务、年净利润 3,000 万元左右且发展态势较为良好的国内外网络游戏企业。在未来实际操作的过程中，待收购标的的业务规模不会大幅超过该计划，因此收购行为仅为对公司业务的有益补充和资源整合，很难对公司经营方式造成重大的不利影响。

（2）投资概算

公司拟选定一家具有投资价值的标的企业进行收购，募集资金主要投入支付收购价款。

假定目标企业满足公司的全部筛选条件，则通过 DCF 估值方法，结合网络游戏企业的特点，对目标企业进行合理的价值评估，确定目标设计院价值。若不考虑企业资产、负债，按照 10%的增长率和 12%的折现率测算，目标网络游戏

企业价值如下表（单位：万元）：

	T+1	T+2	T+3	T+4	永续年限
息前税后净利润	3,000.00	3,300.00	3,630.00	3,993.00	3,993.00
企业自由现金流	3,000.00	3,300.00	3,630.00	3,993.00	3,993.00
折现率	12%	12%	12%	12%	12%
折现期	0.5	1.5	2.5	3.5	
折现系数	0.9449	0.8437	0.7533	0.6726	5.6047
折现值	2,834.73	2,784.11	2,734.40	2,685.57	22,379.74
企业自由现金流折现值	33,418.55				
企业整体价值	33,418.55				
股东全部权益价值	33,418.55				

根据测算，待收购网络游戏企业价值约 33,400 万元，本次公司将收购该企业 100%的股权。未来实际并购过程中，公司计划以募集资金投入 30,000 万元用于支付收购款项，最终收购价格若高于 30,000 万元，则超出部分由公司自筹或通过银行贷款方式解决。

四、新增固定资产投资支出的合理性分析

本次募集资金新增固定资产主要是网络游戏产业化基地建设投资和跨平台网络游戏新产品开发、移动游戏运营平台建设和网络游戏核心工具开发所需的各类研发设备和运营设备投资。上述固定资产的增加均是紧紧围绕公司的主营业务展开，与公司业务的发展密切相关，符合本公司业务发展的需要。本次募集资金投资项目的实施和固定资产的投入，将有利于扩大公司的主营业务。

从近期看，随着募集资金项目的建设完成，公司将进一步巩固网络游戏业务的优势，提高网络游戏开发能力，适应市场快速增长的需求；同时公司主营业务收入将大幅增加，利润总额也会有较大幅度提升。长期而言，募集资金项目的建设完成将完善公司网络游戏全产业链布局，在很大程度上提升公司在网络游戏领域的地位，在未来的市场竞争中获得更大的优势。

（一）固定资产投资与现有业务的匹配关系分析

根据募集资金投资计划，本次募集资金投资项目完成后，本公司将新增固定资产 38,050.30 万元，较发行前有较大幅度的增加。与公司现有的固定资产情况相比，本次募集资金项目固定资产投资之投入产出比低于存量资产的水平，主要

是公司在建设网络游戏产业化基地、改变租赁场地的办公方式的同时，大力投入开发网络游戏核心工具导致的。扣除产业化基地建设投资和核心工具研发设备投资后，本次募集资金项目设备投入产出相关指标与公司现有的设备投入产出对比情况如下：

单位：万元

项目	2013 年 12 月 31 日/2013 年	募投项目经营期平均值
电子设备（原值）	5,130.92	9,936.90
收入	66,567.32	81,208.93
净利润	12,519.81	25,665.66
电子设备投入产出比	12.97	8.17
电子设备净利润配比	2.44	2.58

上表可以看出，扣除产业化基地建设投资和核心工具研发设备投资后，尽管公司电子设备投入产出比有所下降，但由于募投项目网游新产品高品质、跨平台、轻联运等特性以及拓展移动游戏发行业务，电子设备净利润配比不降反升，所以本项目的实施将有利于公司扩大经营规模，提升盈利能力。

（二）新增建设投资的必要性分析

本公司拟以本次发行为契机，利用募集资金增加固定资产投资，建设网络游戏产业化基地。公司在目前多地租赁办公用房的情况下，首先，出租方对房屋空间布局的改变有很大限制，不利于以创意为核心的网络游戏行业的办公需求；其次，多地办公不利于各部门的沟通协调和统一管理；第三，公司未来将存在租赁合同到期后无法续租的风险，不利于公司研发和测试环境功能的稳定。

（三）新增核心工具研发设备投资的必要性分析

本公司拟以本次发行为契机，利用募集资金增加固定资产投资，开发网络游戏核心工具。之前公司资金状况较为紧张，运营资金向游戏开发、运营领域倾斜较大，尽管凭借自身不断探索在游戏开发、运营流程中积累了雄厚的技术积累，但尚未专门针对核心工具进行过技术开发；未来，随着网络游戏行业技术的发展和公司经营策略的变化，公司将大举进军移动互联业务领域，而目前技术积累针对 PC 客户端较多，同时移动互联业务的高速发展又不可能与之前一样给公司较长的技术探索期。因此，公司必须抓紧移动互联市场爆发式增长的机遇，加大技术开发力度，在保持 PC 端公司技术优势的同时，着力打造行业领先的移动互联

技术能力。

五、固定资产折旧、研发支出对公司经营业绩的影响

由于公司采用阶段性广告投放策略，在网络游戏新产品和移动游戏运营平台开发成熟前，公司不会进行大规模的广告投放，在业务运营过程中，也会根据广告带来的收入情况逐步扩大投放规模。因此，若募投项目运营不成功，运营环节费用对净利润的影响较小，若运营成功，由于运营收入将超过运营环节的费用支出，运营费用对净利润的影响也较小。

本次募集资金投入将新增固定资产 38,050.30 万元以及无形资产 3,696.50 万元，若按办公房产 30 年折旧、电子设备 5 年折旧、软件 5 年摊销计算，募集资金投资项目实施期四年中年均产生折旧摊销 2,264.09 万元；另外，本次募集资金投入研发费用 34,210.50 万元，主要为研发人员工资福利，由于募投项目人员规划中，新增研发人员占比仅为 40%，因此本次募集资金投资项目实施期四年中年均产生新增研发支出 3,459.70 万元。根据支出规划计算，募投项目实施的四年间折旧摊销和新增研发支出年均影响公司业绩 5,723.79 万元，占 2013 年公司净利润 12,519.81 万元的 46%。

首先，公司网络游戏寿命较长，现有网络游戏产品未来盈利能力较 2013 年下降的可能性较小；其次，公司不断凭借良好的市场口碑推出高品质网络游戏，并取得了良好效果。例如，2014 年 9 月推出的移动网络游戏《太极熊猫》，在 IOS 平台上线一周活跃用户即超过了 6 万人。此外，公司 2014 年 11 月即与昆仑万维签署了《太极熊猫》的授权运营协议，对公司的盈利能力水平提供了一定的保证（具体合同情况见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“一、重要合同”）。

综上所述，未来在现有游戏盈利能力保持平稳，游戏新品收入增长的情况下，募投项目运营期公司净利润将较 2013 年进一步增长，进而避免因为募投项目大幅投入导致开发期对公司经营业绩产生重大影响的不利局面出现。

六、本次募集资金项目对公司财务状况和经营成果的影响

（一）本次募集资金项目对公司财务状况的影响

本次募集资金到位后，公司的股本、净资产、每股净资产将大幅提高，整体实力将进一步增强。由于净资产所占比重大幅上升，公司的资产负债率将得到一定幅度的下降，财务结构将进一步优化，间接融资能力将得到提升，抵御风险的能力将得到大幅提高。同时，本次股票溢价发行将增加公司资本公积金，使公司资本结构更加稳健，股本扩张能力进一步增强，为公司进一步发展创造了良好条件。

（二）本次募集资金项目对公司经营成果的影响

公司募集资金投资项目须经历建设期和投资回收期，在募集资金投入初期，由于项目建设期影响，短期内项目对公司利润贡献较小，加之新增固定资产折旧及无形资产的摊销等因素，将影响公司净资产收益率和每股收益。

从中长期看，本次募集资金项目均具有较高的投资回报率，随着项目陆续产生效益，公司业务规模和销售收入大幅度增加，利润水平将有大幅提高，公司盈利能力将不断增强，净资产收益率水平会随之提升。

第十一节 其他重要事项

一、重要合同

截至本招股说明书签署日，本公司已签署、尚未执行完毕，将对公司生产经营活动、财务状况和未来发展产生重要影响的合同如下：

（一）网络游戏海外授权运营合同

2014年11月7日，发行人、昆仑在线(香港)股份有限公司(以下简称“昆仑在线”)和北京昆仑万维科技股份有限公司(以下简称“昆仑万维”)签订《关于<太极熊猫>之软件独家许可协议》，发行人同意独家授予昆仑在线在中国香港、澳门和台湾地区以及韩国出版、发行、推广及销售手机网络游戏(IOS/安卓版)《太极熊猫》，许可期限为三年，自《太极熊猫》(韩语版本)商业化运营之日起计算，昆仑万维作为保证人对该协议项下昆仑在线的义务承担连带责任。

（二）网络游戏自主运营充值渠道合同

1、汇元网虚拟货币销售合同

2014年8月30日，发行人与北京汇元网科技股份有限公司(以下简称“汇元网”)签订《汇元网开放式平台服务协议》，汇元网为发行人在汇元服务平台开通直充接口，发行人可利用汇元服务平台采取有效方式安排发行人运营的各款游戏产品的推广和支付服务；发行人按照汇元网代为收费金额的一定比例向汇元网支付手续费；该协议有效期自2014年8月30日至2015年8月29日。

2、支付宝服务合同

2013年12月19日，发行人与支付宝(中国)网络技术有限公司(以下简称“支付宝”)签订《支付宝服务合同》，支付宝为发行人提供即时到账交易模式的一键支付服务，发行人按相关交易款项的一定比例向支付宝支付服务费

用；该合同自服务开通之日起生效，有效期为 1 年，合同到期前 30 天内，除非其中一方以书面形式告知另一方不再续签，否则该合同将自动续签 1 年。

（三）移动网络游戏代理发行合同

2014 年 7 月 26 日，发行人与广州爱九游信息技术有限公司（以下简称“爱九游”）签订《业务合作协议》，爱九游利用发行人的信息服务平台为爱九游产品建立链接或将爱九游产品上传到发行人服务器以展示爱九游产品，并引导用户在移动终端设备上安装爱九游产品完成注册，爱九游根据发行人完成的信息服务费量级向发行人支付信息服务费；合作期限自 2014 年 7 月 26 日至 2015 年 7 月 25 日。

（四）软件授权许可合同

1、CE3 游戏引擎授权许可合同

2013 年 9 月 30 日，发行人与 Crytek GmbH 签署 Game License Agreement，Crytek GmbH 向发行人授权使用游戏引擎软件 CryEngine。

2、《热血传奇》授权开发许可合同

2014 年 5 月 20 日，发行人与蓝沙信息技术（上海）有限公司签订《游戏授权许可协议》，授权发行人可基于《热血传奇》简体中文版客户端游戏改编、开发一款与原版游戏相同或相似的家庭主机游戏，授权期限为自 2014 年 5 月 20 日起算至改编游戏商业化运营之日起满 2 年。

（五）黑金游戏合作协议

2013 年 7 月 31 日和 2013 年 8 月 1 日，发行人、BLACK GOLD ONLINE LTD、RENATA LIMITED 和 BELVIEW BUSINESS CORP 分别签署合作协议及其补充协议，约定发行人和 BLACK GOLD ONLINE LTD 在中国地区、美国和加拿大地区、俄罗斯和独联体国家地区黑金游戏运营收入分成比例；自黑金游戏在中国大陆公测之日起满两年，BLACK GOLD ONLINE LTD 须向发行人支付设计和开发费用 80 万美元，该协议适用香港法律。

（六）移动通信转售业务相关合同

发行人与中国联合网络通信有限公司（以下简称“中国联通”）分别于 2013 年 10 月 18 日和 2013 年 10 月 31 日签署《移动通信转售业务试点合作协议》和《<移动通信转售业务试点合作协议>的补充协议》，中国联通为发行人提供基于 3G 网络的移动通信业务批发，发行人以自身名义和自有品牌向其最终用户提供移动通信服务，发行人根据上述协议约定的各项业务的全国统一基准价格及批发折扣率向中国联通支付费用。

（七）软件购买合同

1、BSS 业务支撑系统软件销售合同

2013 年 11 月 26 日，发行人与北京天源迪科信息技术有限公司（以下简称“天源迪科”）签订《BSS 业务支撑系统软件销售合同》与《BSS 业务支撑系统软件销售合同之补充协议》，约定由发行人委托天源迪科定制开发的 BSS 业务支撑系统及相关服务含税总价格为 1,500 万元，合同期限为自合同签订之日起至 2016 年 12 月 30 日。

2、微软产品采购合同

发行人与深圳弼硕信息技术有限公司分别于 2013 年 1 月 15 日、2013 年 8 月 21 日、2014 年 7 月 15 日签订《微软服务提供商授权许可协议（SPLA）销售合同》及两个《补充协议》，约定发行人向其购买 Windows Server Standard 等软件产品的使用权，每月支付 148,471.60 元，协议有效期为自 2014 年 8 月 1 日至 2017 年 8 月 31 日。

（八）重大工程建设合同

1、管桩购销合同

2014 年 10 月 27 日，发行人与苏州汤始建华管桩有限公司签订《管桩购销合同》，约定苏州汤始建华管桩有限公司向发行人提供规格型号为 600AB130 的单节管桩，价格总计为 8,450,640 元，款到发货。

2、建设设计合同

2012 年 1 月 19 日，发行人与苏州九城都市建筑设计有限公司签订《建设工

程设计合同》，发行人委托苏州九城都市建筑设计有限公司承担“苏州蜗牛数字科技股份有限公司园区研发中心建设项目”工程建筑设计，设计费为 700 万元。

二、对外担保事项

截至本招股说明书签署日，公司不存在对外担保事项。

三、重大诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署日，公司存在三起诉讼事项，无重大仲裁事项。具体诉讼事项参见本招股说明书之“重大事项提示”之“十三、诉讼事项”。

四、控股股东或实际控制人、董事、监事、高级管理人员和其他核心人员涉及的重大诉讼或仲裁

截至本招股说明书签署之日，本公司实际控制人和控股股东没有涉及重大诉讼或仲裁事项。

截至本招股说明书签署之日，本公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员没有涉及重大诉讼或仲裁事项。

五、控股股东、实际控制人的重大违法行为

本公司控股股东、实际控制人在报告期内不存在重大违法行为。

六、公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员的刑事诉讼事项

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员没有涉及刑事诉讼的情形。

第十二节 有关声明

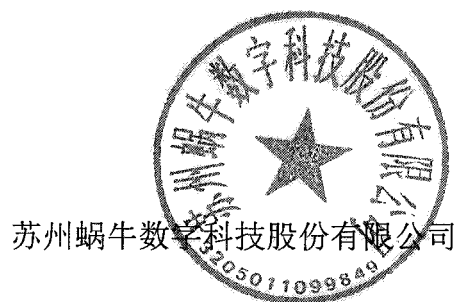
一、全体董事、监事、高级管理人员声明

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

董事签名: 石海 周颖 高向晖 陆星
刘立冬 刘飞
彭薰 陈丽花 丁韶华

监事签名: 孙大虎 吴波 艾玉松

高级管理人员签名: 李永志
 李永志



苏州蜗牛数字科技股份有限公司

2015年2月6日

二、保荐人（主承销商）声明

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

项目协办人： 单兴
单 兴

保荐代表人： 王鸿远
王鸿远

孟繁龙
孟繁龙

保荐机构法定代表人： 何如
何 如



三、发行人律师声明

本所及经办律师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

经办律师： 牟蓬
牟蓬

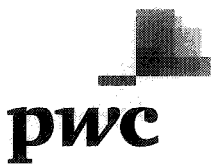
周蕊
周蕊

律师事务所负责人： 王玲
王玲



北京市金杜律师事务所

二〇一五年二月六日



普华永道

关于苏州蜗牛数字科技股份有限公司 招股说明书的 会计师事务所声明

苏州蜗牛数字科技股份有限公司董事会：

本所及签字注册会计师已阅读苏州蜗牛数字科技股份有限公司首次公开发行 A 股股票招股说明书，确认招股说明书中引用的有关经审计的 2011 年度、2012 年度、2013 年度及截至 2014 年 9 月 30 日止 9 个月期间申报财务报表、内部控制审核报告所针对的 2014 年 9 月 30 日与编制申报财务报表相关的内部控制及经核对的 2011 年度、2012 年度、2013 年度及截至 2014 年 9 月 30 日止 9 个月期间非经常性损益明细表的内容，与本所出具的上述审计报告、内部控制审核报告及非经常性损益明细表专项报告的内容无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的上述审计报告、内部控制审核报告及非经常性损益明细表专项报告的内容无异议，确认招股说明书不致因完整准确地引用上述报告而导致在相应部分出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对本所出具的上述报告的真实性和准确性、完整性和及时性依据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

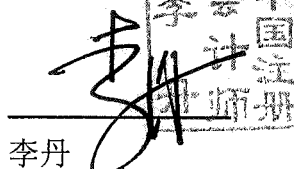
签字注册会计师：


高建斌

签字注册会计师：


林晓帆

会计师事务所负责人：


李丹

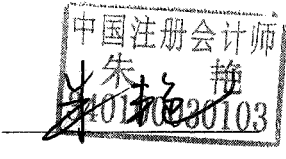
普华永道中天会计师事务所（特殊普通合伙）

2015 年 2 月 6 日

验资机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

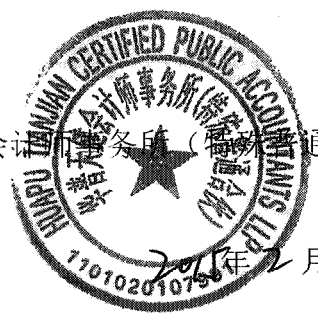
签字注册会计师：  张全心

 朱艳

赵婷婷

验资机构负责人：  肖厚发

华普天健会计师事务所（特殊普通合伙）

 2015年2月6日

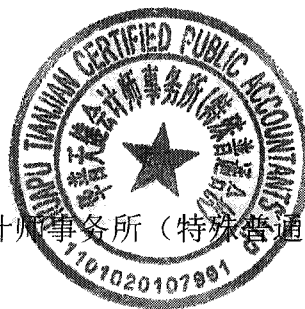
说 明

华普天健会计师事务所（特殊普通合伙）前身华普天健会计师事务所（北京）有限公司就苏州市蜗牛电子有限公司整体变更为股份有限公司验资事项，于2011年3月28日出具了会验字[2011]4006号《验资报告》，报告签字注册会计师为张全心、朱艳和赵婷婷。

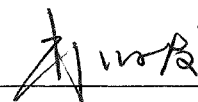
目前，赵婷婷已离职，故苏州蜗牛数字科技股份有限公司本次上市申请文件中，验资机构声明中仅有签字注册会计师张全心和朱艳的签字，未有签字注册会计师赵婷婷的签字。

特此说明。

华普天健会计师事务所（特殊普通合伙）



负责人：



肖厚发

2015年2月6日

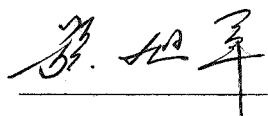
六、评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

经办注册评估师：



方 强



张旭军

评估机构负责人：



肖 力

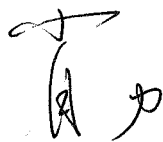


说 明

2011 年 12 月 15 日，北京市财政局出具京财企许可[2011]0131 号《北京市财政局关于中水致远资产评估有限公司吸收合并事项予以备案的通知》，同意中水致远资产评估有限公司吸收合并安徽致远资产评估有限公司。目前，安徽致远资产评估有限公司的人员和业务等全部转入中水致远资产评估有限公司，并办理了安徽致远资产评估有限公司的资产评估资格注销手续。两公司合并后，统一使用“中水致远资产评估有限公司”名称。

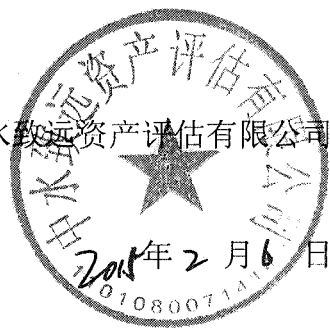
特此说明。

评估机构负责人：



肖 力

中水致远资产评估有限公司



第十三节 附件

一、备查文件

投资者可以查阅与本次发行有关的所有正式法律文件，该等文件也刊载在巨潮网站（<http://www.cninfo.com.cn>），具体包括：

- （一）发行保荐书（附：发行人成长性专项意见）及发行保荐工作报告；
- （二）发行人关于公司设立以来股本演变情况的说明及其董事、监事、高级管理人员的确认意见；
- （三）发行人控股股东、实际控制人对招股说明书的确认意见；
- （四）财务报表及审计报告；
- （五）发行人审计报告基准日至招股说明书签署日之间的相关财务报表及审阅报告（发行前提供）；
- （六）内部控制鉴证报告；
- （七）经注册会计师鉴证的非经常性损益明细表；
- （八）法律意见书及律师工作报告；
- （九）公司章程（草案）；
- （十）中国证监会核准本次发行的文件；
- （十一）其他与本次发行有关的重要文件。

二、文件查阅地址

公司名称	发行人： 苏州蜗牛数字科技股份有限公司	保荐机构（主承销商）： 国信证券股份有限公司
联系地址	江苏省苏州市中新大道西 171 号	广东省深圳市罗湖区红岭中路 1012 号 国信证券大厦 12 层
联系电话	0512-67671313	0755-82130833
联系人	陆星	王鸿远