

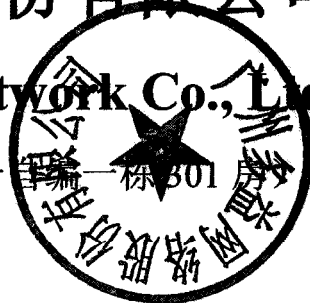
创业板投资者风险提示：本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。创业板公司具有业绩不稳定、经营风险高、退市风险大等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。



广州多益网络股份有限公司

Guangzhou Duoyi Network Co., Ltd.

(广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 301 房)



首次公开发行股票并在创业板上市 招股说明书

(申报稿)

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

保荐机构（主承销商）



广东省深圳市福田区中心三路 8 号卓越时代广场（二期）北座

本次发行概况

发行股票类型	人民币普通股（A股）
发行股数	不超过 4,223.50 万股
每股面值	人民币 1.00 元
每股发行价格	【●】元/股
预计发行日期	【●】年【●】月【●】日
拟上市的证券交易所	深圳证券交易所
发行后总股本	不超过 40,223.50 万股

本次发行前股东所持股份的限售安排、股东对所持股份自愿锁定的承诺：

公司控股股东及实际控制人徐波承诺：（一）自发行人股票在证券交易所上市交易之日起三十六个月内，本人不转让或者委托他人管理本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。（二）发行人上市后 6 个月内如发行人股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人所直接或间接持有的发行人股票的锁定期限自动延长 6 个月。如发行人上市后有利润分配或送配股份等除权、除息行为，上述发行价为除权除息后的价格。（三）作为发行人的董事长，在发行人任职期间，本人在前述锁定期满后每年转让的发行人股份不超过本人所直接或间接持有的发行人股份总数的百分之二十五；本人在首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的，自申报离职之日起十八个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份；本人在首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的，自申报离职之日起十二个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份；本人在首次公开发行股票上市之日起十二个月之后申报离职的，自申报离职之日起六个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份。（四）本人所持发行人股票在锁定期满后两年内减持的，其减持价格（如果因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，须按照证券交易所的有关规定作复权处理）不低于发行价。

公司股东浩然投资承诺：自发行人股票在证券交易所上市交易之日起三十六个月

内,本企业不转让或者委托他人管理本企业所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份,也不由发行人回购本企业所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。

公司股东一为投资承诺:自发行人股票在证券交易所上市交易之日起三十六个月内,本公司不转让或者委托他人管理本公司所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份,也不由发行人回购本公司所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。

间接持有公司股份的董事、高级管理人员唐忆鲁、郭伟、王如洁、黄献波承诺:(一)自发行人股票在证券交易所上市交易之日起十二个月内,本人不转让或者委托他人管理本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份,也不由发行人回购本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。(二)发行人上市后6个月内如发行人股票连续20个交易日的收盘价均低于发行价,或者上市后6个月期末收盘价低于发行价,本人所直接或间接持有的发行人股票的锁定期自动延长6个月。如发行人上市后有利润分配或送配股份等除权、除息行为,上述发行价为除权除息后的价格。(三)在发行人任职期间,本人在前述锁定期满后每年转让的发行人股份不超过本人所直接或间接持有的发行人股份总数的百分之二十五;本人在首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的,自申报离职之日起十八个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份;本人在首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的,自申报离职之日起十二个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份;本人在首次公开发行股票上市之日起十二个月之后申报离职的,自申报离职之日起六个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份。(四)本人所直接或间接持有的发行人股票在锁定期满后两年内减持的,其减持价格(如果因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的,须按照证券交易所的有关规定作复权处理)不低于发行价。

保荐人(主承销商)	中信证券股份有限公司
招股说明书签署日期	2016年6月13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它信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券发行和交易中遭受损失的，将依法赔偿投资者损失。

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

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

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

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

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

重大事项提示

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

一、本次发行方案

公司本次发行前总股本 36,000 万股，本次发行的股票数量不超过 4,223.50 万股，且发行数量占公司发行后总股本的比例不低于 10%，发行后总股本不超过 40,223.50 万股。

二、公司股份流通限制、自愿锁定承诺

公司控股股东及实际控制人徐波承诺：“（一）自发行人股票在证券交易所上市交易之日起三十六个月内，本人不转让或者委托他人管理本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。（二）发行人上市后 6 个月内如发行人股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人所直接或间接持有的发行人股票的锁定期自动延长 6 个月。如发行人上市后利润分配或送配股份等除权、除息行为，上述发行价为除权除息后的价格。（三）作为发行人的董事长，在发行人任职期间，本人在前述锁定期满后每年转让的发行人股份不超过本人所直接或间接持有的发行人股份总数的百分之二十五；本人在首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的，自申报离职之日起十八个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份；本人在首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的，自申报离职之日起十二个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份；本人在首次公开发行股票上市之日起十二个月之后申报离职的，自申报离职之日起六个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份。（四）本人所持发行人股票在锁定期满后两年内减持的，其减持价格（如果因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，须按照证券交易所的有关规定作复权处理）不低于发行价。”

公司股东浩然投资承诺：“自发行人股票在证券交易所上市交易之日起三十六个月内，本企业不转让或者委托他人管理本企业所直接或间接持有的发行人首次公开发

行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本企业所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。”

公司股东一为投资承诺：“自发行人股票在证券交易所上市交易之日起三十六个月内，本公司不转让或者委托他人管理本公司所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本公司所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。”

间接持有公司股份的董事、高级管理人员唐忆鲁、郭伟、王如洁、黄献波承诺：

“（一）自发行人股票在证券交易所上市交易之日起十二个月内，本人不转让或者委托他人管理本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份，也不由发行人回购本人所直接或间接持有的发行人首次公开发行股票前已发行的股份。

（二）发行人上市后 6 个月内如发行人股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人所直接或间接持有的发行人股票的锁定期自动延长 6 个月。如发行人上市后有利润分配或送配股份等除权、除息行为，上述发行价为除权除息后的价格。（三）在发行人任职期间，本人在前述锁定期满后每年转让的发行人股份不超过本人所直接或间接持有的发行人股份总数的百分之二十五；本人在首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的，自申报离职之日起十八个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份；本人在首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的，自申报离职之日起十二个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份；本人在首次公开发行股票上市之日起十二个月之后申报离职的，自申报离职之日起六个月内不转让本人所直接或间接持有的发行人股份。（四）本人所直接或间接持有的发行人股票在锁定期满后两年内减持的，其减持价格（如果因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，须按照证券交易所的有关规定作复权处理）不低于发行价。”

三、本次发行前滚存利润的分配

根据公司第一届董事会第三次会议及 2016 年第一次临时股东大会审议通过的决议，本次发行前滚存利润由本次发行完成后的新老股东按其所持股份共同享有。

四、关于公司股票上市后三年内稳定股价的预案

公司第一届董事会第三次会议及 2016 年第一次临时股东大会审议通过了《关于制订〈广州多益网络股份有限公司上市后三年内股价低于每股净资产时稳定股价预案〉的议案》，具体内容如下：

（一）启动股价稳定措施的条件

自公司股票上市之日起三年内，若公司股价连续 20 个交易日的收盘价（如果因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，须按照证券交易所的有关规定作复权处理，下同）均低于公司最近一期经审计的每股净资产（每股净资产=合并财务报表中归属于母公司普通股股东权益合计数÷审计基准日公司股份总数，下同）且系非因不可抗力因素所致（以下简称为“启动股价稳定措施的条件”），公司将依据法律法规和公司章程规定依照以下法律程序实施以下具体的股价稳定措施。

（二）股价稳定的具体措施及实施程序

1、公司回购股份

在启动股价稳定措施的条件满足时，公司应在三个交易日内，根据当时有效的法律法规和本承诺，与控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员协商一致，提出稳定公司股价的具体方案，履行相应的审批程序和信息披露义务。股价稳定措施实施后，公司的股权分布应当符合上市条件。

当公司需要采取股价稳定措施时，可以视公司实际情况、股票市场情况，以法律法规允许的方式向社会公众股东回购股份（以下简称“公司回购股份”）来稳定股价。

在启动股价稳定措施的条件满足时，若公司决定采取公司回购股份方式稳定股价，公司应在 5 个交易日内召开董事会，讨论公司向社会公众股东回购公司股份的方案，并提交股东大会审议。

在股东大会审议通过股份回购方案后，公司依法通知债权人，向证券监督管理部门、证券交易所等主管部门报送相关材料，办理审批或备案手续。

在完成必须的审批、备案、信息披露等程序后，公司方可实施相应的股份回购方

案。

公司回购股份的资金为自有资金，回购股份的价格不超过上一个会计年度终了时经审计的每股净资产，以法律法规允许的方式向社会公众股东回购股份。公司用于回购股份的资金金额不高于回购股份事项发生时上一个会计年度经审计的归属于母公司股东净利润的 20%。超过上述标准的，有关稳定股价措施在当年度不再继续实施。但如下一年度继续出现需启动稳定股价措施的情形时，其将继续按照上述原则执行。

但如果公司股价已经不满足启动稳定公司股价措施的条件，公司可不再实施向社会公众股东回购股份。

公司向社会公众股东回购公司股份应符合《公司法》、《证券法》、《上市公司回购社会公众股份管理办法（试行）》、《关于上市公司以集中竞价交易方式回购股份的补充规定》等法律、法规、规范性文件的规定。

在启动股价稳定措施的前提条件满足时，如公司未采取上述稳定股价的具体措施，公司承诺接受以下约束措施：

（1）公司将在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未采取上述稳定股价措施的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉。

（2）公司自愿接受监管机构、自律组织及社会公众的监督，若违反上述承诺公司将依法承担相应责任。

2、控股股东及实际控制人增持股份

如启动条件被触发，且公司为稳定股价之目的回购股份方案实施完毕（以公司公告的实施完毕日为准，下同）之次日起连续 30 个交易日公司每日股票收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产，或公司为稳定股价之目的回购股份方案实施完毕之次日起的 1 个月内，启动条件被再次触发时，其将在公司为稳定股价之目的回购股份方案实施完毕之日起 90 个自然日内，通过证券交易所以集中竞价交易方式和/或大宗交易方式和/或其他合法方式增持公司股份，增持股份价格不高于公司最近一期经审计的每股净资产，增持股份数量不超过公司股份总数的 2%，增持计划完成后的六个月内将不出售所增持的股份，增持后公司的股权分布应当符合上市条件，增持股份行为及信息披露应符合《公司法》、《证券法》、其他相关法律法规及证券交易所相关

业务规则的规定。如果公司的股价已经不满足启动条件的，其可不再实施增持公司股份的措施。

其承诺，在公司就回购股份事宜召开的股东大会、董事会会议上，对公司承诺的回购股份方案的相关决议投赞成票。

3、在公司任职并领取薪酬的公司董事（不包括独立董事）、高级管理人员增持股份

如启动条件被触发，且公司实际控制人为稳定股价之目的增持股份实施完毕（以公司公告的实施完毕日为准，下同）之次日起的连续 30 个交易日公司每日股票收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产，或公司实际控制人为稳定股价之目的增持股份实施完毕之次日起的 1 个月内，启动条件被再次触发时，其将在公司实际控制人为稳定股价之目的增持股份实施完毕之次日起 90 个自然日内，通过证券交易所以集中竞价交易方式和/或大宗交易方式和/或其他合法方式增持公司股份，增持股份价格不高于公司最近一期经审计的每股净资产，增持股份资金不少于其上一年度在公司领取的现金薪酬的 20%，但不超过其上一年度在公司领取的现金薪酬的 50%；增持计划完成后的六个月内将不出售所增持的股份，增持后公司的股权分布应当符合上市条件，增持股份行为及信息披露应当符合《公司法》、《证券法》、其他相关法律法规及证券交易所相关业务规则的规定。如果公司的股价已经不满足启动条件的，其可不再实施增持公司股份的措施。

其承诺，在公司就回购股份事宜召开的董事会会议上，对公司承诺的回购股份方案的相关决议投赞成票。

五、关于上市后的利润分配政策和股东分红回报规划

公司拟首次公开发行普通股股票并申请在创业板上市，为充分保障公司股东的合法权益，为股东提供稳定持续的投资回报，促进股东投资收益最大化的实现，公司承诺将严格遵守上市后适用的《公司章程》（草案）以及股东大会审议通过的《广州多益网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年股东分红回报规划》（以下简称“《股东分红汇报规划》”），实行积极的利润分配政策。

公司利润分配及《股东分红回报规划》的具体内容如下：

(一) 基本原则

公司利润分配应高度重视对投资者的合理投资回报,牢固树立回报股东的意识,公司实行持续、稳定的利润分配政策,并兼顾公司的可持续发展。在保证公司可持续发展的前提下,充分维护公司股东依法享有的资产收益等权益,增加公司股利分配决策的透明度和可操作性。

(二) 分红回报规划制定的考虑因素

分红回报规划应当着眼于公司的长远和可持续发展,在综合分析本行业特点及资本市场监管要求,公司经营发展实际、股东要求和意愿、社会资金成本、银行信贷及外部融资环境等因素,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。

(三) 分红回报规划的制定周期和决策机制

1、公司应强化回报股东的意识,综合考虑公司盈利情况、资金需求、发展目标和股东合理回报等因素,以每三年为一个周期,制定周期内股东回报规划,明确三年分红的具体安排和形式,现金分红规划及期间间隔等内容。

2、公司利润分配应重视对投资者的合理回报,同时兼顾公司的可持续发展,在每个会计年度或半年度结束后公司董事会应结合公司盈利水平、现金流量状况、发展阶段及当期资金需求等情况,并结合股东(特别是中小股东)、独立董事的意见,认真研究和论证公司利润分配的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜,提出年度或中期利润分配预案,并经公司股东大会表决通过后实施。

独立董事可以征集中小股东的意见,提出分红提案,并直接提交董事会审议。

3、独立董事应对利润分配预案发表明确意见。公司具体利润分配预案经董事会审议通过后提交股东大会表决,经出席股东大会的股东(包括股东代理人)所持表决权的二分之一以上审议通过。股东大会对现金分红具体方案进行审议时,应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流,充分听取中小股东的意见和诉求,并及时答复中小股东关心的问题,除设置现场会议投票外,还应当向股东提供网络投票系统予以支持,切实保障社会公众股东参与股东大会的权利。

4、如果公司符合公司章程规定的现金分红条件,但董事会没有作出现金分红预

案的,应当在定期报告中披露原因、未用于分红的资金留存公司的用途,公司监事会、独立董事应当对此发表独立意见,并在股东大会审议相关议案时向股东提供网络形式的投票平台。

5、若公司股东存在违规占用公司资产情况的,公司应当扣减该股东所分配的现金红利,以偿还其占用的资产。

6、公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利派发事项。

(四) 股东回报规划的调整机制

公司如遇外部经营环境或自身经营状况发生重大变化确实需要调整或者变更本规划的,经过详细论证后应由董事会作出决议,独立董事、监事会发表意见,提交公司股东大会批准,并经出席股东大会的股东所持表决权的 $\frac{2}{3}$ 以上通过。公司同时应当提供网络投票表决方式以方便中小股东参与股东大会表决。调整后的股东回报规划应不违反中国证监会以及证券交易所的有关规定。

(五) 上市后未来三年分红回报规划

1、公司采取现金、股票或者现金股票相结合的方式或者法律、法规允许的其他方式分配利润,并优先考虑采取现金方式分配利润。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。同时,公司可以根据公司盈利及资金需求情况进行中期现金分红。

2、如无重大投资计划或重大现金支出发生,公司应当采取现金分配股利,公司每年以现金方式分配的利润不少于当年度实现的可分配利润的 20%。

重大投资计划或重大现金支出是指以下情形之一:

(1) 公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%,且超过 3,000 万元;

(2) 公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

3、若公司有扩大股本规模需要,或者公司认为其他需要时,且应当具有公司成长性、每股净资产摊薄等真实合理因素,可以在上述现金股利分配之余,进行股票股

利分配。

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

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的,可以按照前项规定处理。

六、关于招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏方面的承诺

(一) 公司

若本公司招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,对判断本公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的,在前述行为被证券监管机构或者司法部门认定后,本公司将依法启动回购首次公开发行的全部股票的工作,回购价格按本公司首次公开发行股票的发价价格和有关违法事实被中国证监会认定之日前 30 个交易日公司股票交易均价的孰高确定,本公司上市后发生除权除息事项的,上述发行价格及回购股份数量作相应调整。若本公司未能履行上述承诺,本公司将在公司股东大会及中国证券监督管理委员会指定的报刊上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉;

本公司承诺若本公司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,本公司将在证券监管机构或人民法院依法确定投资者损失数额后依法赔偿投资者损失。

(二) 控股股东及实际控制人徐波

本人承诺若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，本人将督促发行人依法回购首次公开发行的全部股票，本人亦将依法购回已转让的原限售股，回购及购回价格按发行人首次公开发行股票的发行人价格和有关违法事实被中国证券监督管理委员会认定之日前 30 个交易日发行人股票交易均价的孰高确定，发行人上市后发生除权除息事项的，上述发行价格及回购股份数量作相应调整。

本人承诺若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，或违反本人在本公司首次公开发行股票时所作出的其他一项或多项公开承诺，造成投资者损失的，本人将按照证券监督管理机构或人民法院依法确定的投资者损失数额依法赔偿投资者损失，但是本人能够证明本人没有过错的除外。

(三) 公司董事、监事、高级管理人员

本人承诺若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，或本人违反本人在本公司首次公开发行股票时所作出的其他一项或多项公开承诺，造成投资者损失的，本人将按照证券监督管理机构或人民法院依法确定的投资者损失数额依法赔偿投资者损失，但是本人能够证明本人没有过错的除外。

本人不会因本人离职或职务变更等原因而放弃履行本承诺。

(四) 中介机构

中信证券股份有限公司承诺，其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、准确性和完整性承担相应的法律责任。其为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形；若因其为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成直接经济损失的，其将依法先行赔偿投资者损失。

北京市君合律师事务所承诺，其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,并对上述内容的真实性、准确性和完整性承担其未勤勉尽责的相应法律责任。若因其未勤勉尽责导致其作出的上述声明被证明存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,给投资者造成损失的,其将依法承担赔偿责任。

安永华明会计师事务所(特殊普通合伙)承诺,因其为发行人首次公开发行制作、出具的文件存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,从而给投资者造成损失的,其将依法赔偿投资者损失。

广东中联羊城资产评估有限公司承诺,因其为发行人首次公开发行制作、出具的文件存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏,并因此给投资者造成损失的,其将依法承担相应责任,但其能够证明自己没有过错的除外。

七、关于填补因首次公开发行股票摊薄即期回报的措施及承诺

由于本次发行会增加公司股本总额,而募集资金投资项目的业绩需要时间逐步释放,存在股东回报被摊薄的风险。为降低本次发行摊薄即期回报的影响,公司将采取以下应对措施:

1、增强市场拓展能力,拓展盈利渠道

目前,公司上线产品在国内外多个地区获得成功,验证了公司游戏产品优秀的质量和玩法。公司将继续丰富游戏的内容和玩法,向更多的地区和市场积极推进上线产品,提升游戏产品的盈利空间。

2、增强研发能力,积极开展游戏产品和服务的多元化

公司目前的主打游戏产品神武端游及神武手游为西游题材回合制游戏,未来公司将会持续丰富游戏产品的题材和形式,继续探索新的研发技术及方案,积极开展游戏产品和服务的多元化。

3、增强 IP 运营能力,坚持泛娱乐化运营战略

公司在 IP 运营方面具备良好的基础,未来公司将根据自有游戏 IP 的深厚积累,通过多种泛娱乐化发展模式提升自有游戏 IP 价值的增值空间。同时,基于大 IP 运营战略,公司将自有游戏 IP 改编成电影、电视剧、网剧等不同形态的泛娱乐产品,坚持

泛娱乐化运营战略。

4、加快募投项目实施进度，加强募集资金管理

本次募集资金投资项目紧紧围绕本公司主营业务展开，其实施有利于提升本公司竞争力和盈利能力。本次发行募集资金到位后，本公司将加快推进募投项目建设，争取募投项目早日实现预期效益。同时，本公司将根据上市后适用的《广州多益网络股份有限公司章程（草案）》等内部规章制度和相关法律法规的要求，严格使用募集资金，以保证募集资金按照原定用途得到充分有效利用从而实现预期收益。

5、完善利润分配政策，优化投资者回报机制

本公司建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制，对利润分配做出制度性安排，保证利润分配政策的连续性和稳定性。为进一步增强本公司现金分红的透明度，强化本公司回报股东的意识，树立上市公司给予投资者合理的投资回报的观念，本公司根据《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》和《上市公司监管指引第3号——上市公司现金分红》的相关要求，完善了发行上市后的利润分配政策，明确了利润分配的条件及方式，制定了现金分红的具体条件、比例，股票股利分配的条件，完善了本公司利润分配的决策程序、考虑因素和利润分配政策调整的决策程序，健全了本公司分红政策的监督约束机制。

6、本公司如违反前述承诺，将及时公告违反的事实及原因，除因不可抗力或其他非归属于本公司的原因外，将向本公司股东和社会公众投资者道歉，同时向投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的利益，并在本公司股东大会审议通过后实施补充承诺或替代承诺。

公司制定了《广州多益网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年股东分红回报规划》，建立了对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制，对利润分配做出制度性安排，保证利润分配政策的连续性和稳定性。

公司提示投资者注意，制定填补回报措施不等于对发行人未来利润做出保证。

公司控股股东及实际控制人徐波承诺：保证不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益，切实履行对公司填补回报的相关措施。

公司董事、高级管理人员对公司本次发行摊薄即期回报采取填补措施的切实履行

特作出如下承诺：

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

2、将对其职务消费行为进行约束；

3、不会动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动；

4、将在自身职责和权限范围内，全力促使公司董事会或者提名与薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

5、如果公司拟实施股权激励，将在自身职责和权限范围内，全力促使公司拟公布的股权激励行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

6、将严格履行公司制定的有关填补回报措施以及承诺人作出的任何有关填补回报措施的承诺，确保公司填补回报措施能够得到切实履行。如果承诺人违反其所作出的承诺或拒不履行承诺，承诺人将按照《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》等相关规定履行解释、道歉等相应义务，并同意中国证监会、证券交易所等证券监管机构及自律机构依法作出的监管措施或自律监管措施；给公司或者股东造成损失的，愿意依法承担相应补偿责任；

7、自承诺函出具日至公司首次公开发行人民币普通股股票并上市之日，若中国证监会作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，且已做出的承诺不能满足中国证监会该等规定时，届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

八、公开发行前持股 5%以上股东的持股意向及减持意向

徐波作为公司本次发行前持股 5%以上的股东，承诺如下：

1、减持满足的条件

就本人所持有的发行人公开发行股票前已发行的股份，本人在前述锁定期满后两年内，在同时满足下述条件的情形下，本人提前 3 个交易日予以公告后可转让发行人股票：（1）自发行人首次公开发行股票并上市之日起，至本人就减持股份发布提示性

公告之日,本人能够及时有效履行首次公开发行股票时公开承诺的各项义务;(2)发布减持股份提示性公告前连续 20 个交易日的发行人股票交易均价高于发行价;(3)不对发行人的控制权产生影响。

2、减持数量

在本人所持发行人股份的锁定期满后两年内,每年转让的发行人股份不超过本人直接或间接持有发行人股份总数的 25%。

3、减持方式

本人所持发行人股份将通过集中竞价交易、大宗交易、协议转让或其他合法方式进行减持,若本人实施减持的,将提前 3 个交易日予以公告。

4、减持价格

本人在锁定期满后两年内减持的,减持价格不低于发行人首次公开发行股票时的股票发行价。发行人发生派发股利、转增股本等除息、除权行为的,上述发行价格亦将作相应调整。

若本人违反上述减持承诺,本人该次减持股份所得收益将归发行人所有。

九、可能对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素

(一) 对部分产品过度依赖的风险

公司于 2010 年推出客户端网络游戏《神武》,2015 年推出《神武 2》,目前为公司的主打客户端网络游戏;同时,公司于 2014 年推出《神武》手游,2015 年推出《神武 2》手游,目前为公司的主打移动网络游戏。神武端游及神武手游产品在报告期内的收入合计为 53,881.74 万元、78,887.74 万元和 133,522.11 万元,占当期营业收入的比例分别为 79.75%、85.30%和 91.68%,是公司营业收入的重要来源。未来若公司不能及时根据用户需求对游戏进行改良升级,或者玩家的游戏偏好发生了重大变化,则可能导致玩家流失,相应的游戏收入下降,从而对公司的经营业绩造成不利影响。

（二）神武端游及神武手游被诉侵权可能影响公司未来经营业绩的风险

截至本招股说明书签署日，公司作为被告，因自主研发和运营的神武端游及神武手游被广州网易计算机系统有限公司提起计算机软件侵权、文字作品著作权侵权及不正当竞争诉讼，目前该案仍在审理过程中，关于该案的详细情况请参见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“三、重大诉讼与仲裁事项”。神武端游及神武手游产品在报告期内的收入合计占当期营业收入的比例分别为 79.75%、85.30%和 91.68%，是公司营业收入的重要来源。公司认为法院判决神武端游及神武手游停止运营及公司赔偿原告 2,000 万元的风险很小，且实际控制人已承诺其对上述诉讼给投资者造成的潜在损失风险承担赔偿责任，但是若未来法院判决本公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，将对公司未来的经营业绩及持续经营产生重大不利影响。

（三）行业监管政策风险

公司所处的网络游戏行业属于国家鼓励的新兴互联网行业，近年来我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系正处于不断发展和完善的过程中。一方面，工信部、文化部、国家新闻出版广电总局、国家版权局等多个部门对网络游戏行业的监管在不断调整；另一方面，有关网络游戏的相关法律实践和监管要求也在不断发展。公司成立以来，已按照相关法律法规及规范性文件取得了网络文化经营许可、增值电信业务经营许可证等相关资质。2016 年 2 月 4 日，国家新闻出版广电总局和工信部发布《网络出版服务管理规定》，根据该规定，从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》，目前公司正按照上述规定申请《网络出版服务许可证》。此外，公司部分网络游戏产品正在申请办理新闻出版主管部门的批复。未来如果公司未能持续取得相关的相关批准及许可，或者未能符合相关主管部门提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，从而对公司的经营产生不利影响。

（四）新产品和新技术开发的风险

网络游戏行业具有产品更新换代快、可模仿性强、用户偏好转换快等特点，因而对网络游戏企业的技术革新提出了较高的要求。虽然公司目前拥有自主研发的游戏引擎、游戏开发平台等多方面研究成果，在技术积累方面处于领先地位，但是如果未来公司未能准确把握行业发展趋势并及时进行战略调整，或研发速度跟不上行业的更新

速度，未能及时推出在新的技术环境下符合市场期待的新类型、新题材的游戏产品，以保持其对玩家的持续吸引力，则可能会影响公司的竞争能力和可持续发展能力，进而对公司的经营业绩产生不利影响。

(五) 第三方提出的公司侵犯他人知识产权的风险

在自主研发网络游戏产品的过程中，公司内部设定了较为严格的内控制度，并由经验丰富的执行人员负责游戏产品的审核，以控制游戏的题材、内容、素材、开发程序等侵犯其他公司知识产权的风险。但是，如果公司因内控制度存在不足之处或在执行过程中出现失误，仍然存在被第三方提出侵犯他人知识产权的风险。若被司法机关认定为侵权行为，则公司需要改变或停止使用相关的内容、图案或开发程序，从而对公司的经营业绩造成不利影响。即使未被司法机关认定为侵权，仍然会耗费公司额外的开支和精力。

(六) 公司自有知识产权遭受侵犯的风险

网络游戏企业主要从事计算机网络游戏产品的研发、运营业务，普遍依赖于商标、计算机软件著作权等相关知识产权法律法规的保护。在经营过程中，公司申请各类必需的知识产权，设置了完善的代码隔离、代码权限控制流程，与公司员工、授权运营商及其他业务合作伙伴签订保密协议或在相关合作协议中约定知识产权保护条款，以保护公司的知识产权免受侵犯。但是如果第三方未经公司许可擅自使用公司的知识产权，则可能导致公司为制止侵权而产生额外的费用，从而影响正常的业务经营，进而对公司的经营业绩产生不利影响。

与此同时，网络游戏行业还普遍面临非法游戏服务器所带来的风险，这些非法服务器通过运行未经授权的游戏拷贝，允许玩家在不需要向游戏运营商或代理运营商购买道具或支付游戏点卡的情况下进行游戏。如果在较大范围内存在非法服务器运行公司游戏的情形，则公司用于知识产权保护的开支将会增加，公司的游戏用户可能面临流失的风险，从而对公司的经营业绩产生不利影响。

(七) 实际控制人不当控制的风险

截至本招股说明书签署日，徐波先生直接及间接合计控股公司 100.00% 的股份，为本公司的控股股东和实际控制人。若以发行 4,223.50 万股计算，本次发行完成后，

徐波先生仍将直接及间接控制公司约 89.50%的股份，仍为公司的控股股东和实际控制人。虽然公司已建立较为完善的公司治理结构和独立董事工作制度，降低了控股股东及实际控制人的控制权，但是徐波先生作为公司的控股股东和实际控制人，仍有可能通过所控制的表决权对公司的发展战略、人事任免、经营决策和利润分配等事项施加重大影响，从而在一定程度上影响公司的实际经营。

（八）网络游戏行业增速放缓的风险

近年来，随着互联网普及度的提高、移动智能终端的发展以及人们娱乐消费观念的变化，网络游戏行业经历了爆发式增长，用户数量持续提升，市场规模不断扩大。但是，网络游戏行业的未来发展仍然面临着一定的不确定性，包括但不限于：（1）互联网和移动智能终端普及度的增长速度和网络游戏目标人群数量的增长速度可能放缓，进而影响网络游戏行业的增长速度；（2）网络游戏用户的消费偏好可能发生改变；（3）经济发展水平放缓，可能会影响网络游戏用户的支付能力，进而影响网络游戏行业的增长速度。如果未来支撑网络游戏行业高速增长的因素发生不利变化，网络游戏行业的增速放缓，则可能对公司的经营业绩产生一定的不利影响。

本公司特别提醒投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本招股说明书第四节披露的风险因素，审慎作出投资决定。

目 录

第一节 释义	25
一、一般释义	25
二、专业术语释义	29
第二节 概览	31
一、公司简介	31
二、公司控股股东和实际控制人	32
三、公司主要财务数据及财务指标	32
四、募集资金用途	34
第三节 本次发行概况	35
一、公司基本情况	35
二、本次发行的基本情况	35
三、本次发行的有关当事人	36
四、公司与中介机构的关系	38
五、本次发行有关重要日期	38
第四节 风险因素	39
一、对部分产品过度依赖的风险	39
二、神武端游及神武手游被诉侵权可能影响公司未来经营业绩的风险	39
三、行业监管政策风险	39
四、新产品和新技术开发的风险	40
五、第三方提出的公司侵犯他人知识产权的风险	40
六、公司自有知识产权遭受侵犯的风险	41
七、实际控制人不当控制的风险	41
八、网络游戏行业增速放缓的风险	41
九、客户端网络游戏行业增速放缓的风险	42
十、市场竞争加剧的风险	42
十一、转型和扩张过程中不能持续培养或招揽优秀人才的风险	42

十二、核心管理人才和技术人才流失的风险	43
十三、与业务合作伙伴的合作风险	43
十四、募投项目的管理和组织实施风险	43
十五、募投项目不能达到预期收益的风险	44
十六、每股收益及净资产收益率下降的风险	44
十七、募投项目新增折旧、摊销及研发期间的资金投入影响公司业绩的风险	44
十八、税收优惠风险	45
十九、运营模式多样化带来的运营风险	45
二十、管理能力滞后于公司快速发展的风险	46
二十一、互联网系统及数据安全风险	46
二十二、汇率波动的风险	47
第五节 发行人基本情况	48
一、公司基本情况	48
二、公司改制设立情况	48
三、公司股权结构	50
四、公司控股子公司、参股公司基本情况	50
五、公司控股股东、实际控制人	57
六、公司股本情况	59
七、公司正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况	61
八、公司员工及社会保障情况	61
九、重要承诺情况	62
第六节 业务和技术	64
一、公司主营业务、主要产品或服务的基本情况	64
二、公司所处行业的基本情况	78
三、公司销售情况和主要客户	99
四、公司采购情况和主要供应商	101
五、公司主要固定资产和无形资产情况	103
六、公司的技术和研发情况	118
七、公司及全资子公司持有的现行有效的主要经营资质证书	120
八、境外生产经营情况	122

九、未来发展与规划.....	123
第七节 同业竞争与关联交易	125
一、公司的独立运营情况.....	125
二、同业竞争情况	126
三、关联方及关联关系	128
四、关联交易.....	130
第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理.....	139
一、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的简要情况	139
二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员及其近亲属直接或间接持有公司股份的情况.....	142
三、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	143
四、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况	143
五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的兼职情况	145
六、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之间存在的亲属关系.....	146
七、公司与董事、监事、高级管理人员、其他核心人员签署的协议及作出的重要承诺	146
八、董事、监事、高级管理人员任职资格及对股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的了解情况.....	147
九、董事、监事、高级管理人员近两年变动情况	147
十、公司法人治理制度建立健全及运行情况	149
十一、公司报告期内违法违规情况	159
十二、公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业的资金占用及担保情况..	159
十三、公司内部控制制度的情况	160
十四、公司对外投资、担保事项的政策及制度安排及执行情况.....	160
十五、投资者权益保护情况	161
第九节 财务会计信息与管理层分析.....	163
一、最近三年财务报表	163
二、注册会计师审计意见.....	166
三、财务报表编制基础、合并报表范围及变化情况	166
四、主要会计政策和会计估计.....	167
五、主要税项.....	178

六、非经常性损益	180
七、主要财务指标	181
八、盈利能力分析	184
九、财务状况分析	200
十、现金流分析	214
十一、期后事项、或有事项和承诺事项	217
十二、即期回报摊薄情况及填补回报措施	217
十三、股利分配情况	222
第十节 募集资金运用	226
一、本次募集资金运用概况	226
二、募集资金投资项目的具体情况	228
第十一节 其他重要事项	257
一、重大合同	257
二、对外担保情况	259
三、重大诉讼或仲裁情况	260
第十二节 有关声明	263
一、发行人全体董事、监事、高级管理人员声明	263
二、保荐人（主承销商）声明	265
三、发行人律师声明	266
四、会计师事务所声明	267
五、资产评估机构声明	268
六、验资机构声明	269
七、验资复核机构声明	270
第十三节 附件	271
一、备查文件	271
二、文件查阅时间	271
三、文件查阅地址	271

第一节 释义

在本招股说明书中，除非另有说明，以下名称、简称或术语具有如下含义：

一、一般释义

本公司、公司、发行人、广州多益	指	广州多益网络股份有限公司
广州多益有限	指	广州多益网络科技有限公司，发行人前身，于 2015 年 9 月 25 日整体变更为广州多益网络股份有限公司
广东利为	指	广东利为网络科技有限公司，发行人全资子公司
利为投资	指	广东利为投资有限公司，发行人全资子公司
成都利为	指	成都利为网络科技有限公司，发行人全资子公司
多益有限	指	多益网络有限公司，发行人全资子公司
方多网络	指	广州方多网络科技有限公司，发行人全资子公司
家久网络	指	广州家久网络科技有限公司，发行人全资孙公司
北京金山	指	北京金山数字娱乐科技有限公司，香港上市公司金山软件（3888.HK）的全资子公司
金山多益	指	广州金山多益网络科技有限公司
一为投资	指	广东一为投资有限公司
浩然投资	指	广州浩然投资合伙企业（有限合伙）
英雄网络	指	Hero Network Ltd.（英雄网络有限公司），马绍尔群岛注册公司，受实际控制人实际控制
方欣科技	指	方欣科技有限公司
神武端游	指	发行人自主研发并运营的客户端网络游戏，2010 年 6 月正式上线时为《神武》，2015 年 7 月公司推出《神武 2》
神武手游	指	发行人自主研发并运营的移动网络游戏，2014 年 8 月正式上线时为《神武》手游，2015 年 7 月公司推

		出《神武2》手游
本次发行、首次发行	指	发行人首次公开发行不超过 4,223.50 万股人民币普通股（A 股）的行为
A 股	指	每股面值 1.00 元人民币之普通股
报告期、最近三年	指	2013 年度、2014 年度和 2015 年度
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
国家工商总局	指	中华人民共和国国家工商行政管理总局
工信部	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
文化部	指	中华人民共和国文化部
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/中华人民共和国国家新闻出版广播电影电视总局。根据第十二届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
中国音数协游戏工委	指	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会
中国版协游戏工委	指	中国出版协会游戏出版物工作委员会
支付宝	指	支付宝（中国）网络技术有限公司，一家国内第三方支付平台
上海银联	指	上海银联电子支付服务有限公司，一家由中国银联控股的银行卡专业化服务公司
汇付天下	指	汇付天下有限公司，旗下拥有上海汇付数据服务有限公司等子公司，一家国内支付公司
神州付	指	北京神州付科技有限公司，一家专业的手机话费充值卡支付服务提供商
腾讯	指	一家在香港上市的互联网公司（代码：0700.HK）
网易	指	一家在美国上市的互联网公司（代码：NTES.O）

盛大游戏	指	一家曾在美国上市的网络游戏公司（代码： GAME.O ），已私有化退市
畅游	指	一家在美国上市的网络游戏公司（代码： CYOU.O ）
巨人网络	指	一家曾在美国上市的网络游戏公司（代码： GA.N ）
奇虎 360	指	一家在美国上市的互联网公司（代码： QIHU.N ）
中青宝	指	一家在 A 股上市的网络游戏公司(代码： 300052.SZ)
掌趣科技	指	一家在 A 股上市的网络游戏公司(代码： 300315.SZ)
昆仑万维	指	一家在 A 股上市的网络游戏公司(代码： 300418.SZ)
电魂网络	指	杭州电魂网络科技股份有限公司，一家境内网络游戏公司
冰川网络	指	深圳冰川网络股份有限公司，一家境内网络游戏公司
苹果公司	指	一家在美国上市的高科技企业（代码： AAPL.O ）
光宇华夏	指	北京光宇华夏科技有限责任公司，游戏运营及开发商，香港上市公司光宇国际集团（代码： 1043.HK ）的全资子公司
网龙	指	一家在香港上市的互联网公司（代码： 0777.HK ）
趣游	指	趣游（北京）科技有限公司，网页游戏开发商，是中国提供网页游戏最多的互联网企业之一
乐元素	指	一家从事游戏开发和运营的互动娱乐公司
龙图游戏	指	一家主要从事网页游戏、移动游戏研发和运营的互联网公司
恺英网络	指	一家在 A 股上市的网络游戏公司(代码： 002517.SZ)
金山	指	一家在香港上市的应用软件和互联网服务公司（代码： 3888.HK ）
中国手游	指	一家曾在美国上市的以移动网络游戏为主的网络游戏公司（代码： CMGE.O ），已私有化退市
4399	指	一家主要提供在线休闲小游戏平台的互联网公司
37wan	指	一家主要提供网页游戏平台的 A 股互联网公司（代

		码：002555.SZ)
App Annie	指	一个移动应用和数字内容时代的数据分析平台
DoNews	指	一个提供互联网行业资讯、数据分析报告、社区互动、线下交流等服务的知名 IT 协作社区
GameLook	指	一家游戏产业媒体，专注游戏产业发展研究
CNNIC	指	中国互联网信息中心，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，行使国家互联网信息中心的职责
易观智库	指	易观智库商业信息服务平台，一家独立的第三方研究机构，易观智库基于历史数据、上市公司公开披露数据、专家访谈等对互联网及信息技术等行业进行研究，定期或不定期发布互联网相关的研究报告
《公司法》	指	2013 年 12 月 28 日修订，2014 年 3 月 1 日起施行的《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	2005 年 12 月 27 日修订，2006 年 1 月 1 日起施行的《中华人民共和国证券法》
《公司章程》	指	广州多益网络股份有限公司现行公司章程
《公司章程（草案）》	指	发行人上市后适用的《广州多益网络股份有限公司章程（草案）》
中信证券、保荐机构、保荐人	指	中信证券股份有限公司
安永会计师、发行人会计师	指	安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）
君合律师、发行人律师	指	北京市君合律师事务所
广东中联羊城、资产评估机构	指	广东中联羊城资产评估有限公司
元、万元、亿元	指	人民币元、万元、亿元

二、专业术语释义

2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，二维
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，三维
2.5D	指	锁定视角的 3D
Android	指	一种基于 Linux 的自由及开放源代码的操作系统，主要使用于移动设备，如智能手机和平板电脑，由 Google 公司和开放手机联盟领导及开发
App Store	指	由苹果公司为 iPhone 和 iPod Touch、iPad 和 Mac 创建的应用程序在线发布平台
ARPG	指	“Action Role Playing Game”的缩写，动作角色扮演类游戏
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写，每用户平均收入
CP	指	“Content Provider”的缩写，内容提供商
Demo	指	“Demonstration”的缩写，常被用来称呼具有示范或展示功能及意味的事物
IDC	指	“Internet Data Center”的缩写，互联网数据中心
IM	指	“Instant Messaging”的缩写，即时通讯
iOS	指	由苹果公司开发的移动操作系统
IP	指	“Intellectual Property”的缩写，知识产权
MMORPG	指	“Massive Multiplayer Online Role-Playing Game”的缩写，大型多人在线角色扮演类游戏
MOBA	指	“Multiplayer Online Battle Arena”的缩写，多人在线战术竞技游戏
PC	指	“Personal Computer”的缩写，个人电脑
SNS	指	“Social Network Service”的缩写，社交网络服务
带宽	指	在固定时间内可传输的数据量，即在传输管道中可以传递数据的能力
服务器	指	提供计算服务的设备

内测	指	面向一定数量用户进行的内部网络游戏测试，多用于检测游戏压力和功能有无漏洞
公测	指	对所有用户公开的开放性网络游戏测试
服务器引擎	指	用于开发运营商的服务器端功能的核心组件
客户端引擎	指	用于开发玩家电脑的客户端功能的核心组件
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，是游戏软件的主程序。其为游戏设计者提供各种编写游戏所需的各种工具，目的在于让游戏设计者能容易和快速地做出游戏程序
注册用户	指	填写了身份资料并获得游戏账号的用户
付费用户	指	购买了游戏时间或游戏道具的网络游戏用户
功能模块	指	数据说明、可执行语句等程序元素的集合，它是指单独命名的可通过名字来访问的过程、函数、子程序或宏调用。功能模块化是将程序划分成若干个功能模块，每个功能模块完成了一个子功能，再把这些功能模块总起来组成一个整体。
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具，只在游戏中存在，没有实体
网络游戏虚拟货币	指	由网络游戏运营商发行，游戏用户使用法定货币按照一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具
软件漏洞	指	软件开发者开发软件时的疏忽，或者是编程语言的局限性
链路	指	从一个结点到相邻结点的一段物理线路，中间没有任何其他的交换结点
黑客技术	指	是对计算机系统和网络的缺陷和漏洞的发现，以及针对这些缺陷实施攻击的技术

本招股说明书中任何表格中若出现总数与表格所列数值总和不符，均为采用四舍五入而致。

第二节 概览

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

一、公司简介

（一）公司概况

公司前身为广州多益网络科技有限公司，于 2015 年 9 月 25 日整体变更设立股份有限公司，变更后注册资本为 360,000,000 元。

（二）主营业务概况

公司主营业务为网络游戏（包括客户端网络游戏、移动网络游戏）的研发和运营。公司基于自主研发的引擎技术开发客户端网络游戏和移动网络游戏，并采用以自主运营为主、境外授权运营相结合的方式，运营自主开发的网络游戏。公司是国内开发运营一体化的网络游戏企业，是中国领先的互联网企业，于 2015 年位列中国互联网企业百强第 40 位（数据来源：中国互联网协会、工信部）。

公司具备较强的自主研发优势，公司的游戏核心引擎技术均为自主研发，目前公司的核心引擎技术已经相当完备，可以支持从 2D/2.5D/3D/移动端等多层次产品线的研发和运营。公司一直把产品内容的策划作为核心培养点，具备较强的策划储备优势。

公司具备较强的自主运营优势，所有在中国大陆地区推出的产品，均为自主运营。公司在运营上稳健而有效，着眼于产品整体用户的根本和长远的利益，重视产品内用户所处环境的变化和体验的好坏。

公司的管理团队平均具有 10 余年的游戏行业从业经验，在国内较早从事网络游戏行业。公司核心管理团队对网络游戏行业具有深刻的理解，同时也具有较强的创新和开拓精神。

在公司业务的发展及日益激烈的市场竞争中，公司逐步建立了一整套严格的研发体系并确立“精品化”的战略。公司于 2007 年推出的客户端游戏《梦想世界》上线后不久即成为当时市场上最具人气的回合制游戏之一，通过 9 年的持续更新维护，

也成为了中国市场上生命周期最长久的大型网络游戏之一。公司于 2010 年推出的客户端游戏《神武》自上线以来获得了诸多好评和荣誉,先后被腾讯评为 2012 年及 2013 年“十大最受欢迎网游”,被国家信息产业公共服务平台评为“2013 年度最具影响力产品”,2014 年在中国游戏产业年会“中国游戏十强”评比中获 2013 年“十大最受欢迎的原创客户端网络游戏”,被 DoNews 评为 2014 年“游戏行业年度最佳客户端游戏”,被评为 2015 年度“金手指奖”中国游戏行业优秀网络游戏。公司 2014 年推出的《神武》手游先后被游戏狗评为 2014 年“年度最佳手机网络游戏”,被赛迪网评为 2014 年“年度最佳游戏产品奖”,被 DoNews 评为 2014 年“游戏行业年度最佳移动游戏”,被 GameLook 评为“2014 年度移动游戏最佳运营奖”和“2015 年度最佳手游运营奖”,被评为 2015 年度“金手指奖”中国游戏行业优秀手机游戏。

二、公司控股股东和实际控制人

截至本招股说明书签署日,徐波直接持有公司 99.49%的股份,同时,徐波持有浩然投资 80.00%的出资份额和一为投资 99.90%的出资额,浩然投资持有公司 0.50%的股份,一为投资持有公司 0.01%的股份,因此,徐波直接和间接合计控制公司 100.00%的股份,是公司的控股股东和实际控制人。

徐波先生于 2006 年 7 月创建金山多益,负责公司的整体规划,并亲自主导了《梦想世界》、《神武》等多款成功网络游戏的开发,是业内公认的优秀游戏策划。在创建金山多益之前,徐波先生曾任职于广州网易互动娱乐有限公司。徐波先生现任本公司董事长。

三、公司主要财务数据及财务指标

(一) 合并资产负债表主要数据

单位: 万元

项目	2015-12-31	2014-12-31	2013-12-31
资产总额	134,230.05	134,462.18	87,377.35
负债总额	36,936.60	19,014.96	14,549.53
归属于母公司所有者的权益	97,293.45	115,445.30	72,825.33
所有者权益合计	97,293.45	115,447.22	72,827.82

(二) 合并利润表主要数据

单位: 万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业收入	145,643.20	92,482.34	67,565.27
营业利润	111,204.62	67,202.78	47,535.51
利润总额	113,677.89	67,474.85	47,493.29
净利润	104,708.93	57,619.40	40,032.32
归属于母公司的净利润	104,702.24	57,619.97	40,033.92
扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润	102,556.85	57,389.97	40,069.94

(三) 合并现金流量表主要数据

单位: 万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	110,309.01	63,100.56	44,741.05
投资活动产生的现金流量净额	23,927.80	-25,728.62	-35,338.69
筹资活动产生的现金流量净额	-113,154.40	-15,000.00	-3,999.30
现金及现金等价物净增加额	21,081.80	22,371.93	5,403.07

(四) 主要财务指标

主要财务指标	2015年度/ 2015-12-31	2014年度/ 2014-12-31	2013年度/ 2013-12-31
流动比率	2.57	5.87	5.21
速动比率	2.57	5.87	5.21
资产负债率(合并)	27.52%	14.14%	16.65%
资产负债率(母公司)	35.05%	12.96%	15.20%
无形资产(扣除土地使用权和采矿权)占净资产的比例	0.01%	-	-
应收账款周转率(次)	50.29	277.17	325.94
存货周转率(次)	116.26	194.56	2,768.76
息税折旧摊销前利润(万元)	117,613.68	69,203.21	48,874.76
利息保障倍数(倍)	N/A	N/A	N/A
每股经营活动产生的现金流量净额(元)	3.06	N/A	N/A

主要财务指标	2015年度/ 2015-12-31	2014年度/ 2014-12-31	2013年度/ 2013-12-31
每股净现金流量(元)	0.59	N/A	N/A
归属于公司普通股股东的每股净资产(元)	2.70	N/A	N/A

注：具体计算公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“七、主要财务指标”。N/A表示不适用

四、募集资金用途

公司本次发行的募集资金拟投资以下项目：

编号	项目名称	投资规模 (万元)	募集资金投 资额(万元)	项目备案
1	移动网游新产品开发项目	89,316.00	89,316.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002888)
2	客户端网游新产品开发项目	56,484.00	56,484.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002889)
3	海外游戏国内代理运营项目	20,790.00	20,790.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002890)
4	自研游戏海外发行项目	12,618.00	12,618.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002891)
5	游戏IP泛娱乐化运营项目	19,594.00	19,594.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002892)
6	IDC升级项目	7,788.00	7,788.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002893)
7	补充营运资金	23,000.00	23,000.00	-
合计		229,590.00	229,590.00	-

第三节 本次发行概况

一、公司基本情况

中文名称：广州多益网络股份有限公司

英文名称：Guangzhou Duoyi Network Co., Ltd.

注册资本：36,000 万元

法定代表人：徐波

成立日期：2006 年 7 月 14 日（2015 年 9 月 25 日整体变更为股份有限公司）

住所：广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 301 房

邮政编码：510535

互联网网址：<http://www.duoyi.com/>

电子邮箱：ir@duoyi.com

主营业务：网络游戏（包括客户端网络游戏、移动网络游戏）的研发和运营

信息披露部门：董事会办公室

信息披露负责人：王如洁

联系电话：020-38029280

二、本次发行的基本情况

股票种类：人民币普通股（A 股）

每股面值：人民币 1.00 元

发行股数：不超过 4,223.50 万股

发行价格：【】元

发行后每股收益：【】元（按公司【】年经审计净利润除以发行后总股本计算）

发行市盈率：【】倍（按每股发行价格除以发行后每股收益计算）

发行市净率:	【】倍（按每股发行价格除以发行后的每股净资产计算）
发行前每股净资产:	2.70 元（按公司 2015 年 12 月 31 日经审计净资产除以发行前总股本计算）
发行后每股净资产:	【】元（按本次发行后净资产值除以发行后总股本计算）
发行方式:	采用网下向股票配售对象询价配售和网上社会公众投资者资金申购定价发行相结合的方式，或采用中国证券监督管理委员会认可的其他方式
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资格的创业板市场投资者（国家法律、法规禁止购买者除外），或中国证券监督管理委员会等监管部门另有规定的其他对象
承销方式:	余额包销
募集资金总额	【】万元
募集资金净额	【】万元
发行费用概算:	共【】万元，其中承销及保荐费【】万元，审计费【】万元，律师费【】万元，发行手续费及股票登记费等约【】万元

三、本次发行的有关当事人

（一）保荐人（主承销商）：中信证券股份有限公司

法定代表人：张佑君

住所：广东省深圳市福田区中心三路 8 号卓越时代广场（二期）北座

联系地址：北京市朝阳区亮马桥路 48 号中信证券大厦

联系电话：010-60837546

传真：010-60833940

保荐代表人：王胥覃、方浩

项目协办人：沈哲

项目其他经办人：路明、庄小璐、费威、肖少春、李钊、杨逸飞

(二) 发行人律师：北京市君合律师事务所

负责人：肖微

住所：北京市建国门北大街 8 号华润大厦 20 层

联系电话：020-28059088

传真：020-28099099

经办律师：黄晓莉、姚继伟

(三) 审计及验资机构：安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：张明益

住所：北京市东城区长安街 1 号东方广场安永大楼 16 层

联系电话：010-58153000

传真：010-85188298

经办注册会计师：李勇、陈永标

(四) 资产评估机构：广东中联羊城资产评估有限公司

法定代表人：胡东全

住所：广州市越秀区中山六路 232 号 2001、2002A 房

联系电话：020-88905028

传真：020-38010829

经办注册评估师：程海伦、曾永和

(七) 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

住所：深圳市深南中路 1093 号中信大厦 18 楼

联系电话：0755-2593 8000

传真：0755-2598 8122

(八) 保荐人（主承销商）收款银行：中信银行北京瑞城中心支行

四、公司与中介机构的关系

公司与本次发行有关的中介机构之间不存在直接或间接的股权关系或其他权益关系，各中介机构负责人、高级管理人员及经办人员未持有公司股份，与公司也不存在其他权益关系。

五、本次发行有关重要日期

发行安排	日期
刊登发行公告日期	【●】年【●】月【●】日
开始询价推介日期	【●】年【●】月【●】日
刊登定价公告日期	【●】年【●】月【●】日
申购日期和缴款日期	【●】年【●】月【●】日
股票上市日期	【●】年【●】月【●】日

第四节 风险因素

投资者在评价本次发行及做出投资决定时，除本招股说明书已披露的其他信息外，应认真考虑下述各项风险因素。下述风险因素的分类是根据重要性原则或有可能影响投资决策的程度大小进行排序，但该排序并不表示风险因素会依次发生。

一、对部分产品过度依赖的风险

公司于 2010 年推出客户端网络游戏《神武》，2015 年推出《神武 2》，目前为公司的主打客户端网络游戏；同时，公司于 2014 年推出《神武》手游，2015 年推出《神武 2》手游，目前为公司的主打移动网络游戏。神武端游及神武手游产品在报告期内的收入合计为 53,881.74 万元、78,887.74 万元和 133,522.11 万元，占当期营业收入的比例分别为 79.75%、85.30%和 91.68%，是公司营业收入的重要来源。未来若公司不能及时根据用户需求对游戏进行改良升级，或者玩家的游戏偏好发生了重大变化，则可能导致玩家流失，相应的游戏收入下降，从而对公司的经营业绩造成不利影响。

二、神武端游及神武手游被诉侵权可能影响公司未来经营业绩的风险

截至本招股说明书签署日，公司作为被告，因自主研发和运营的神武端游及神武手游被广州网易计算机系统有限公司提起计算机软件侵权、文字作品著作权侵权及不正当竞争诉讼，目前该案仍在审理过程中，关于该案的详细情况请参见本招股说明书“第十一节 其他重要事项”之“三、重大诉讼与仲裁事项”。神武端游及神武手游产品在报告期内的收入合计占当期营业收入的比例分别为 79.75%、85.30%和 91.68%，是公司营业收入的重要来源。公司认为法院判决神武端游及神武手游停止运营及公司赔偿原告 2,000 万元的风险很小，且实际控制人已承诺其对上述诉讼给投资者造成的潜在损失风险承担赔偿责任，但是若未来法院判决本公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，将对公司未来的经营业绩及持续经营产生重大不利影响。

三、行业监管政策风险

公司所处的网络游戏行业属于国家鼓励的新兴互联网行业，近年来我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系正处于不断发展和完善的过程中。一方面，工信部、文

化部、国家新闻出版广电总局、国家版权局等多个部门对网络游戏行业的监管在不断调整；另一方面，有关网络游戏的相关法律实践和监管要求也在不断发展。公司成立以来，已按照相关法律法规及规范性文件取得了网络文化经营许可、增值电信业务经营许可证等相关资质。2016年2月4日，国家新闻出版广电总局和工信部发布《网络出版服务管理规定》，根据该规定，从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》，目前公司正按照上述规定申请《网络出版服务许可证》。此外，公司部分网络游戏产品正在申请办理新闻出版主管部门的批复。未来如果公司未能持续取得相关的相关批准及许可，或者未能符合相关主管部门提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，从而对公司的经营产生不利影响。

四、新产品和新技术开发的风险

网络游戏行业具有产品更新换代快、可模仿性强、用户偏好转换快等特点，因而对网络游戏企业的技术革新提出了较高的要求。虽然公司目前拥有自主研发的游戏引擎、游戏开发平台等多方面研究成果，在技术积累方面处于领先地位，但是如果未来公司未能准确把握行业发展趋势并及时进行战略调整，或研发速度跟不上行业的更新速度，未能及时推出在新的技术环境下符合市场期待的新类型、新题材的游戏产品，以保持其对玩家的持续吸引力，则可能会影响公司的竞争能力和可持续发展能力，进而对公司的经营业绩产生不利影响。

五、第三方提出的公司侵犯他人知识产权的风险

在自主研发网络游戏产品的过程中，公司内部设定了较为严格的内控制度，并由经验丰富的执行人员负责游戏产品的审核，以控制游戏的题材、内容、素材、开发程序等侵犯其他公司知识产权的风险。但是，如果公司因内控制度存在不足之处或在执行过程中出现失误，仍然存在被第三方提出侵犯他人知识产权的风险。若被司法机关认定为侵权行为，则公司需要改变或停止使用相关的内容、图案或开发程序，从而对公司的经营业绩造成不利影响。即使未被司法机关认定为侵权，仍然会耗费公司额外的开支和精力。

六、公司自有知识产权遭受侵犯的风险

网络游戏企业主要从事计算机网络游戏的研究、运营业务,普遍依赖于商标、计算机软件著作权等相关知识产权法律法规的保护。在经营过程中,公司申请各类必需的知识产权,设置了完善的代码隔离、代码权限控制流程,与公司员工、授权运营商及其他业务合作伙伴签订保密协议或在相关合作协议中约定知识产权保护条款,以保护公司的知识产权免受侵犯。但是如果第三方未经公司许可擅自使用公司的知识产权,则可能导致公司为制止侵权而产生额外的费用,从而影响正常的业务经营,进而对公司的经营业绩产生不利影响。

与此同时,网络游戏行业还普遍面临非法游戏服务器所带来的风险,这些非法服务器通过运行未经授权的游戏拷贝,允许玩家在不需要向游戏运营商或代理运营商购买道具或支付游戏点卡的情况下进行游戏。如果在较大范围内存在非法服务器运行公司游戏的情形,则公司用于知识产权保护的开支将会增加,公司的游戏用户可能面临流失的风险,从而对公司的经营业绩产生不利影响。

七、实际控制人不当控制的风险

截至本招股说明书签署日,徐波先生直接及间接合计控制公司 100.00%的股份,为本公司的控股股东和实际控制人。若以发行 4,223.50 万股计算,本次发行完成后,徐波先生仍将直接及间接控制公司约 89.50%的股份,仍为公司的控股股东和实际控制人。虽然公司已建立较为完善的公司治理结构和独立董事工作制度,降低了控股股东及实际控制人的控制权,但是徐波先生作为公司的控股股东和实际控制人,仍有可能通过所控制的表决权对公司的发展战略、人事任免、经营决策和利润分配等事项施加重大影响,从而在一定程度上影响公司的实际经营。

八、网络游戏行业增速放缓的风险

近年来,随着互联网普及度的提高、移动智能终端的发展以及人们娱乐消费观念的变化,网络游戏行业经历了爆发式增长,用户数量持续提升,市场规模不断扩大。但是,网络游戏行业的未来发展仍然面临着一定的不确定性,包括但不限于:(1) 互联网和移动智能终端普及度的增长速度和网络游戏目标人群数量的增长速度可能放缓,进而影响网络游戏行业的增长速度;(2) 网络游戏用户的消费偏好可能发生改变;

(3) 经济发展水平放缓,可能会影响网络游戏用户的支付能力,进而影响网络游戏行业的增长速度。如果未来支撑网络游戏行业高速增长的因素发生不利变化,网络游戏行业的增速放缓,则可能对公司的经营业绩产生一定的不利影响。

九、客户端网络游戏行业增速放缓的风险

我国客户端网络游戏市场已经日趋成熟,相较于移动网络游戏和网页游戏,网络游戏未来的增长潜力可能有所衰减。根据《2015 年中国游戏产业报告》,2015 年中国游戏市场实际销售收入 1,407 亿元,同比增长 22.9%,其中客户端游戏实现销售收入 611.6 亿元,同比增长 0.4%。客户端游戏增长趋缓的原因主要为:一方面,随着移动网络游戏和电视游戏等其他娱乐形式的出现,用户在 PC 端的使用时间逐渐减少,进而在客户端游戏上投入的时间相应减少;另一方面,由于客户端游戏偏向于重度娱乐,需要玩家消耗大量时间,这与现代社会快节奏的生活方式产生了一定的冲突,使得部分客户端游戏用户流失。

客户端游戏在公司的业务结构中占据着重要地位,2015 年客户端游戏收入占公司营业收入的比例为 59.92%,如果未来客户端网络游戏行业的增速进一步放缓,则可能对公司的经营业绩产生一定的不利影响。

十、市场竞争加剧的风险

近年来,随着网络游戏行业的快速发展,其市场竞争也日益激烈。目前,公司在国内的主要竞争对手包括各大网络游戏研发商和运营商,潜在竞争对手还包括各大互联网门户网站、国内外游戏开发商和发行商等;与此同时,网络游戏行业的商业模式和应用技术也在持续的变化和升级换代。在激烈的市场竞争环境下,如果公司未来不能持续挖掘新的游戏题材,拓展游戏类型,开发体验更为丰富的游戏产品,则可能很难保留现有的游戏用户并吸引新用户,从而对公司的经营业绩产生一定的不利影响。

十一、转型和扩张过程中不能持续培养或招揽优秀人才的风险

公司所处的网络游戏行业技术更新换代快、用户偏好转移快,在过去几年的发展中,公司已经逐步完成了由客户端网络游戏为主向客户端网络游戏和移动网络游戏综合发展的战略转变,同时公司的业务规模也在不断扩张。未来,随着网络游戏行业的进一步快速发展和公司业务的进一步扩张,公司对人才的需求会持续增加,如果公司

不能通过自身培养或外部引进等方式获得足够多的核心技术和运营人才,则可能影响公司的游戏产品质量,限制公司的业务扩张和盈利提升空间,从而对公司的经营业绩造成不利影响。

十二、核心管理人才和技术人才流失的风险

核心管理人才和技术人才是互联网企业生存和发展的根本,互联网企业一般都面临着人员流动大、知识结构更新快的问题,行业内的市场竞争越来越体现为高素质人才之间的竞争。作为自主研发、运营的网络游戏公司,本公司拥有稳定的高素质管理人才和核心开发、运营团队,这是公司多年来维持快速稳定增长的重要保障。但是,如果未来公司不能持续建立并保持有效的人才激励机制,则可能会影响到核心管理人才和技术人才积极性和创造性的发挥,甚至影响管理团队和开发、运营团队的稳定性,从而对公司的经营业绩造成不利影响。

十三、与业务合作伙伴的合作风险

在网络游戏和互联网产品的开发运营过程中,公司与众多业务合作伙伴保持着密切合作关系。在游戏运营方面,公司与第三方海外游戏运营商合作,授权第三方在境外运营本公司研发的游戏产品;在支付渠道方面,公司与第三方支付渠道供应商合作;在软件应用商店领域,公司与合作营销商、软件开发商保持合作;在市场营销领域,公司与广告公司等媒体营销渠道供应商合作。虽然报告期内公司与上述合作伙伴保持着良好的合作关系,未发生重大争议或纠纷,但是如果未来公司与相关合作伙伴发生了纠纷并且无法得到妥善处理,则可能影响到公司的正常经营,进而对公司的经营业绩造成不利影响。

十四、募投项目的管理和组织实施风险

公司本次发行募集资金将用于移动网游新产品开发项目、客户端网游新产品开发项目、海外游戏国内代理运营项目、自研游戏海外发行项目、游戏 IP 泛娱乐化运营项目、IDC 升级项目以及其他与主营业务相关的营运。虽然公司对本次募集资金投资项目进行了审慎的可行性研究,但是多个项目同时实施对公司的组织和管理水平提出了较高的要求,公司的资产及业务规模将进一步扩大,管理、研发及运营团队将进一步增加,同时对公司在人力资源、法律、财务等方面的管理能力也提出了更高的要求。

上述任何一个环节的疏漏都可能导致公司募投项目不能按期实施和运行,最终可能对募投项目的效益及公司的经营业绩产生不利影响。

十五、募投项目不能达到预期收益的风险

本次募集资金投资项目的可行性分析是基于当前的互联网行业发展趋势、网络游戏行业用户需求的变化趋势及公司的研发能力和运营能力做出的。公司在对行业未来发展趋势做出合理判断的基础上,对募投项目进行了充分的市场调研和详尽的可行性研究,认为募投项目的实施有利于丰富公司的产品结构、拓宽公司的市场领域、增强公司的持续竞争力。但是未来在项目实施过程中,互联网市场环境、网络游戏行业的需求特点、行业的相关政策等均有可能发生较大变化,导致项目无法按照可研性研究的假设条件实现预期收益,从而对公司的经营业绩产生不利影响。

十六、每股收益及净资产收益率下降的风险

公司 2015 年度扣除非经常性损益前后孰低的每股收益为 2.84 元,2015 年度扣除非经常性损益前后孰低的加权平均净资产收益率为 96.11%。截至 2015 年 12 月 31 日,公司总股本为 36,000 万股,净资产为 97,293.45 万元,公司本次公开发行新股数量不超过 4,223.50 万股,本次发行后公司的净资产规模将出现一定程度的增长。由于募投项目从开始实施到产生效益需要一定时间,因而公司净利润的增长在短期内难以与净资产保持同步增长,本次发行后公司净资产收益率可能较发行前一年度有较大幅度的下降。与此同时,由于股本规模扩大,公司本次发行完成后的每股收益预计较发行前一年度也将出现一定程度的下降。

十七、募投项目新增折旧、摊销及研发期间的资金投入影响公司业绩的风险

公司本次募集资金投资项目将会相应增加服务器和网络设备等固定资产的折旧,软件、游戏引擎等无形资产的摊销,以及相应增加的研发费用支出。未来,如果募投项目未能实现预期收益,上述新增的折旧、摊销及研发费用将会给公司的净利润造成一定的压力,从而对经营业绩造成不利影响。

十八、税收优惠风险

报告期内，公司及部分子公司依据国家政策享受了所得税减免、增值税减免等税收优惠。

根据《高新技术企业认定管理办法》及《中华人民共和国企业所得税法》等有关规定，高新技术企业适用的企业所得税率为 15%。公司于 2014 年 10 月取得高新技术企业证书，有效期三年，按照规定 2014 年至 2016 年享受 15%的企业所得税优惠税率。此外，公司于 2016 年 6 月 2 日取得广州经济开发区国家税务局所得税减免备案批复（穗开国税 税通[2016]19623 号），公司作为国家规划布局内重点软件企业，2015 年按照 10%税率计缴企业所得税。

根据《关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1 号）和《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）的规定，软件生产企业经认定后，在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。广东利为于 2013 年取得了广东省经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》，按照规定享受所得税优惠。

根据《广州市萝岗区国家税务局税务文书受理回执单》、《成都高新技术产业开发区国家税务局税务事项通知书》，本公司及子公司广东利为、成都利为均已按《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）、《国家税务总局关于重新发布〈营业税改征增值税跨境应税服务增值税免税管理办法（试行）〉的公告》（国家税务总局公告 2014 年第 49 号）的规定，分别在广州市萝岗区国家税务局、成都高新技术产业开发区国家税务局办理跨境应税服务收入免征增值税的备案登记。

未来如果关于税收优惠的政策发生变化或公司的高新技术企业资格到期后无法通过复审，则无法继续享受相应的税收优惠，从而对公司的盈利水平产生不利影响。

十九、运营模式多样化带来的运营风险

公司在中国境内一直采取自主运营的模式运营自主研发的网络游戏产品，2008 年以来开始在境外授权部分运营商代理运营公司网络游戏产品在海外市场的发行和

销售。2013年至2015年,公司自主运营模式收入分别为67,249.25万元、92,071.14万元和145,043.19万元,占主营业务收入的比例分别为99.53%、99.59%和99.61%;授权运营收入分别为316.02万元、381.79万元和566.03万元,占主营业务收入的比例分别为0.47%、0.41%和0.39%。随着募投项目的实施和资金规模的增加,未来公司可能还会代理运营国内外其他公司的优秀网络游戏产品。不同于自主运营模式,代理运营和授权运营都涉及到与外部第三方(游戏开发商或游戏运营商)开展合作,在产品收入分成、运营推广方式等方面存在着一定差异。未来如果公司在开展代理运营或授权运营的过程中与其他游戏开发商或运营商就授权金、游戏分成比例等的约定产生变化,可能会对公司的经营业绩产生不利影响。

二十、管理能力滞后于公司快速发展的风险

公司自成立以来一直保持着快速持续发展,报告期内公司的营业收入从2013年度67,565.27万元增长到2015年度的145,643.20万元,目前开发和运营数十款网络游戏产品及若干互联网产品,游戏已出口海外多个国家和地区。随着公司业务规模的扩大和业务领域的拓展,机构和部门也在不断增加,公司需要进一步完善和加强研发管理、营销管理、服务保障、财务管理、人力资源管理,使得公司管理能力的提升与业务的快速发展相适应。本次发行完成后,随着募投项目的实施和运行,公司业务规模将会进一步扩大,对公司管理能力将会提出更大的挑战。如果未来公司不能持续有效地提升管理能力,则公司的管理体系将可能难以适应业务规模的快速扩张,将导致公司的运营效率降低,进而对公司的经营业绩产生不利影响。

二十一、互联网系统及数据安全风险

网络游戏的顺利运营要以优质和稳定的互联网为基础,但是互联网作为面向社会公众的开放性平台,其客观上存在着网络基础设施故障、软件漏洞、链路中断等系统风险,甚至存在不法分子而已利用游戏的程序错误或缺陷干扰网络游戏的运行或利用黑客技术侵入玩家账户的风险。如果公司在业务运营的过程中不能及时发现并阻止上述外部干扰,则可能降低玩家的用户体验,影响玩家的消费积极性,最终导致用户流失,从而对公司的经营业绩产生不利影响。

二十二、汇率波动的风险

报告期内，公司以外币结算的主营业务收入分别为 321.91 万元、389.63 万元和 38,438.52 万元，占当期营业收入的比重分别为 0.48%、0.42%和 26.39%；公司汇兑收益分别为 0.51 万元、0.71 万元和 1,255.77 万元。由于公司与境外公司的结算涉及美元等货币，账期一般在三个月以内，期间应收账款中的外币资产会面临一定的汇率风险。未来如果我国的汇率政策发生重大变化或人民币汇率发生较大幅度的波动，则公司可能面临一定的汇率波动风险，从而对经营业绩产生不利影响。

第五节 发行人基本情况

一、公司基本情况

中文名称：广州多益网络股份有限公司

英文名称：Guangzhou Duoyi Network Co., Ltd.

注册资本：36,000 万元

法定代表人：徐波

成立日期：2006 年 7 月 14 日（2015 年 9 月 25 日整体变更为股份有限公司）

住所：广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 301 房

邮政编码：510535

互联网网址：<http://www.duoyi.com/>

电子邮箱：ir@duoyi.com

主营业务：网络游戏（包括客户端网络游戏、移动网络游戏）的研发和运营

信息披露部门：董事会办公室

信息披露负责人：王如洁

联系电话：020-38029280

二、公司改制设立情况

（一）有限公司成立情况

2006 年 7 月 3 日，徐波和北京金山出资设立金山多益，注册资本 1,000 万元。

2006 年 7 月 5 日，广州恒威会计师事务所有限公司出具《验资报告》（恒验字（2006）第 278 号），验证本次出资已实际出资到位。

2006 年 7 月 14 日，金山多益取得了由广州市工商行政管理局颁发的注册号为

440101000008958 的《企业法人营业执照》。

金山多益成立时的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资形式
1	北京金山	900.00	90.00%	货币
2	徐波	100.00	10.00%	货币
	合计	1,000.00	100.00%	-

（二）股份公司设立情况

2015 年 9 月 1 日，广州多益有限召开股东会，审议通过以截至 2015 年 8 月 31 日经安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）广州分所审计的净资产为基础，将广州多益有限整体变更为广州多益网络股份有限公司，总股本为 360,000,000 股。

2015 年 9 月 1 日，徐波、一为投资、浩然投资签署《广州多益网络股份有限公司发起人协议》。2015 年 9 月 16 日，公司召开 2015 年第一次股东大会，审议通过设立股份有限公司的相关议案。

广东中联羊城资产评估有限公司以 2015 年 8 月 31 日为评估基准日，主要采用资产基础法对公司的资产、负债及所有者权益进行评估，并于 2015 年 9 月 20 日出具了中联羊城评字[2015]第 VHMPC0399 号《资产评估报告书》，经评估的资产总计 133,846.80 万元，负债总计 60,812.72 万元，所有者权益（净资产）73,034.08 万元。

2015 年 9 月 24 日，安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）广州分所出具《验资报告》（安永华明（2015）验字第 60829178_G01 号），验证：截至 2015 年 9 月 24 日，公司全体发起人已按发起人协议、公司章程的规定以其拥有的有限公司截至 2015 年 8 月 31 日的净资产计 380,018,705.42 元折股，股份总额为 360,000,000 股，每股面值 1 元，缴纳注册资本计 360,000,000.00 元，余额 20,018,705.42 元作为资本公积。

2015 年 9 月 25 日，广州多益有限整体变更设立股份公司完成了工商变更登记，取得由广州市工商行政管理局换发的统一社会信用代码为 91440101791010554G 的企业法人营业执照。

股份公司设立后，广州多益的股权结构如下：

(一) 广东利为

1、基本情况

截至本招股说明书签署日，广东利为的基本情况如下：

项目	主要内容
成立时间	2011 年 07 月 19 日
法定代表人	徐波
注册资本	8,500 万元
住所	广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 302 房
股权结构	广州多益出资比例 100%
主要业务	网络游戏的研发和运营，目前主要产品为神武手游

2、历史沿革

2011 年 7 月 19 日，广东利为设立时的注册资本为 1,000 万元，股东为广州多益有限及徐骞，其中广州多益有限出资 999 万元，徐骞出资 1 万元，均以货币出资。上述出资已全部缴付，并经广州德永会计师事务所有限公司于 2011 年 6 月 2 日出具的《验资报告》（德永会验字[2011]2004 号）验证。

2012 年 8 月 6 日，广东利为召开股东会，审议通过了广州多益有限向其增资 2,000 万元的议案。本次增资后广州多益网络对广东利为的出资额增加至 2,999 万元，出资比例为 99.97%，徐骞对广东利为的出资额为 1 万元，出资比例为 0.03%。本次增资已经广州德永会计师事务所有限公司于 2012 年 8 月 20 日出具的《验资报告》（德永会验字[2012]2022 号）验证。

2013 年 5 月 16 日，广东利为召开股东会，审议通过了广州多益有限向其增资 2,000 万元的议案。本次增资后广州多益有限对广东利为的出资额增加值 4,999 万元，出资比例为 99.98%，徐骞对广东利为的出资额为 1 万元，出资比例为 0.02%。本次增资已经广州德永会计师事务所有限公司于 2013 年 5 月 29 日出具的《验资报告》（德永会验字[2013]2011 号）验证。

2013 年 11 月 5 日，广东利为召开股东会，审议通过了广州多益有限向其增资 3,499.3 万元及徐骞向其增资 0.7 万元的议案。本次增资后广州多益有限对广东利为的出资额增加至 8,498.3 万元，出资比例为 99.98%，徐骞对广东利为的出资额增加

至 1.7 万元，出资比例为 0.02%。本次增资已经广州德永会计师事务所有限公司于 2013 年 11 月 11 日出具的《验资报告》（德永会验字[2013]2023 号）验证。

2015 年 8 月 3 日，广东利为召开股东会，同意徐骞将其持有的广东利为出资额 17,000 元转让给广州多益有限，转让价格为 17,000 元。同日，徐骞与广州多益有限签署《股权转让合同》。上述股权转让价款已实际支付。本次股权转让完成后，广东利为成为本公司的全资子公司。

3、主要财务数据

截至 2015 年 12 月 31 日，广东利为总资产为 60,301.82 万元，净资产为 51,980.75 万元；2015 年度实现营业收入 59,793.61 万元，净利润 48,384.15 万元（以上财务数据经审计）。

（二）成都利为

1、基本情况

截至本招股说明书签署日，成都利为的基本情况如下：

项目	主要内容
成立时间	2013 年 10 月 30 日
法定代表人	任武
注册资本	2,000 万元
住所	成都市高新区益州大道中段 1858 号天府软件园 G 区 6 栋 2 层
股权结构	广州多益出资比例 100%
主要业务	网络游戏的研发和运营，目前主要产品为梦想世界手游。其作为设立在成都的研发基地，还承担部分公司核心技术的研发工作。

2、历史沿革

2013 年 10 月 30 日，成都利为设立时的注册资本为 2,000 万元，股东为广州多益有限，均以货币出资。上述出资已全部缴付，并经四川安和瑞会计师事务所有限公司于 2013 年 9 月 26 日出具的《验资报告》（川安和瑞会验字（2013）第 9-205 号）验证。

3、主要财务数据

截至 2015 年 12 月 31 日，成都利为总资产为 2,991.72 万元，净资产为 2,103.11

万元；2015 年度实现营业收入 5,019.67 万元，净利润 517.05 万元（以上财务数据经审计）。

（三）利为投资

1、基本情况

截至本招股说明书签署日，利为投资的基本情况如下：

项目	主要内容
成立时间	2012 年 06 月 06 日
法定代表人	任武
注册资本	2,000 万元
住所	广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 303 房
股权结构	广州多益出资比例 100%
主要业务	尚未实际经营。未来计划用于公司对外的投资、并购等事项。

2、历史沿革

2012 年 6 月 6 日，利为投资设立时的注册资本为 2,000 万元，股东为广州多益有限及徐波，其中广州多益有限出资 1,998 万元，徐波出资 2 万元，均以货币出资。上述出资已全部缴付，并经广州德永会计师事务所有限公司于 2012 年 5 月 23 日出具的《验资报告》（德永会验字[2012]2012 号）验证。

2015 年 8 月 3 日，利为投资召开股东会，同意徐波将其持有的利为投资出资额 20,000 元转让给广州多益有限，转让价格为 20,000 元。同日，徐波与广州多益有限签署《股权转让合同》。上述股权转让价款已实际支付。本次股权转让完成后，利为投资成为本公司的全资子公司。

3、主要财务数据

截至 2015 年 12 月 31 日，利为投资总资产为 1,877.13 万元，净资产为 1,768.23 万元；2015 年度实现营业收入 116.50 万元，净利润 12.68 万元（以上财务数据经审计且为合并报表口径）。

(四) 多益有限

1、基本情况

截至本招股说明书签署日，多益有限的基本情况如下：

项目	主要内容
成立时间	2015 年 01 月 30 日
法定代表人	任武
注册资本	5,000 万元
住所	广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 305 房
股权结构	广州多益出资比例 100%
主要业务	尚未实际经营，未来计划以网络游戏和互联网产品的研发和运营为主。

2、历史沿革

2015 年 1 月 30 日，多益有限设立时的注册资本为 5,000 万元，股东为广州多益有限及徐波，其中广州多益有限出资 4,950 万元，徐波出资 50 万元，均以货币出资。上述出资已全部缴付，并经中喜会计师事务所（特殊普通合伙）广东分所于 2015 年 7 月 2 日出具的《验资报告》（中喜粤验字[2015]第 0006 号）验证。

2015 年 8 月 3 日，多益有限召开股东会，同意徐波将其持有的多益有限出资额 50 万元转让给广州多益有限，转让价格为 50 万元。同日，徐波与广州多益有限签署《股权转让合同》。上述股权转让价款已实际支付。本次股权转让完成后，多益有限成为本公司的全资子公司。

3、主要财务数据

截至 2015 年 12 月 31 日，多益有限总资产为 4,894.76 万元，净资产为 4,815.82 万元；2015 年度实现营业收入 0 万元，净利润-184.18 万元（以上财务数据经审计）。

(五) 方多网络

1、基本情况

本公司于 2015 年 10 月从方欣科技处购得其 100% 股权。截至本招股说明书签署日，方多网络的基本情况如下：

项目	主要内容
成立时间	2014 年 04 月 15 日
法定代表人	任武
注册资本	1,000 万元
住所	广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋
股权结构	广州多益出资比例 100%
主要业务	无实际业务，系公司收购的资产。

2、历史沿革

2014 年 4 月 15 日，方多网络设立时的注册资本为 1,000 万元，股东为方欣科技。上述出资已全部缴付。

2015 年 8 月，方欣科技将位于萝岗区伴河路 90 号的部分房地产注入方多网络，上述房地产已经广东中隆华资产评估有限公司出具的《评估报告书》（穗隆评报字[2015]第 A008 号）评估，评估基准日为 2014 年 11 月 30 日，评估值为 12,639.34 万元。

截至 2015 年 9 月 30 日，方多网络的总资产为 123,825,085.10 元，净资产为 119,923,319.47 元；方多网络的账面资产主要为 12,171.00m²的土地使用权和合计 36,229.83m²的房屋。

2015 年 10 月 16 日，本公司于方欣科技签订《股东转让出资合同书》，方欣科技将其所拥有的的方多网络 1,000 万元出资额全部转让予本公司，转让价款为 17,849.79 万元，上述转让价款为双方基于方多网络账面资产价值进行友好协商确定。截至本招股说明书签署日，上述转让价款已全部支付完毕。

在本次收购前，公司通过向方欣科技租赁位于广州市萝岗区伴河路 90 号的房屋及土地用于日常办公及经营。考虑到生产经营场所的稳定性，公司决定收购此前租赁的上述房屋及土地，收购方式为股权收购。

3、主要财务数据

截至 2015 年 12 月 31 日，方多网络总资产为 12,398.18 万元，净资产为 12,381.21 万元；2015 年度实现营业收入 126.62 万元，净利润-2.75 万元（以上财务数据经审计）。

(六) 家久网络

1、基本情况

截至本招股说明书签署日，家久网络的基本情况如下：

项目	主要内容
成立时间	2012 年 09 月 10 日
法定代表人	任武
注册资本	300 万元
住所	广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 304 房
股权结构	利为投资出资比例 100%
主要业务	公司内部办公系统的开发，对外使用的主要产品有公司校园招聘系统。

2、历史沿革

2012 年 9 月 10 日，家久网络设立时的注册资本为 100 万元，股东为利为投资及肖琼，其中利为投资出资 99 万元，肖琼出资 1 万元，均以货币出资。上述出资已全部缴付，并经广州德永会计师事务所有限公司于 2012 年 8 月 29 日出具的《验资报告》（德永会验字[2012]2025 号）验证。

2013 年 11 月 5 日，家久网络召开股东会，审议通过了利为投资向其增资 200 万元的议案。本次增资后利为投资对家久网络的出资额增加至 299 万元，出资比例为 99.67%，肖琼对家久网络的出资额为 1 万元，出资比例为 0.33%。本次增资已经广州德永会计师事务所有限公司于 2013 年 11 月 11 日出具的《验资报告》（德永会验字[2013]2024 号）验证。

2015 年 8 月 12 日，家久网络召开股东会，同意肖琼将其持有的家久网络 0.33% 的股权转让给利为投资，转让价格为 1 万元。同日，肖琼与利为投资签署《股权转让合同》。上述股权转让价款已实际支付。本次股权转让完成后，家久网络成为利为投资的全资子公司。

3、主要财务数据

截至 2015 年 12 月 31 日，家久网络总资产为 218.44 万元，净资产为 119.29 万元；2015 年度实现营业收入 116.50 万元，净利润 35.10 万元（以上财务数据经审计）。

五、公司控股股东、实际控制人

(一) 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,徐波直接持有本公司 99.49%的股份,同时,徐波持有浩然投资 80.00%的股权和一为投资 99.90%的股权,浩然投资持有本公司 0.50%的股份,一为投资持有本公司 0.01%的股份,因此,徐波直接和间接合计控制本公司 100.00%的股份,是公司的控股股东和实际控制人。

报告期内,徐波始终拥有公司的绝对控股权,其作为公司实际控制人的地位未发生变更。

徐波,中国国籍,男,无境外永久居留权。其身份证号码为 42010619771220****,住所为武汉市武昌区兴隆街****。

徐波先生于 2006 年 7 月创建金山多益,负责公司的整体规划,并亲自主导了《梦想世界》、《神武》等多款成功网络游戏的开发,是业内公认的优秀游戏策划。在创建金山多益之前,徐波先生曾任职于广州网易互动娱乐有限公司。徐波先生现任本公司董事长。

(二) 控股股东和实际控制人控制的其他企业

截至本招股说明书签署日,控股股东和实际控制人控制的其他企业或主体为浩然投资、一为投资以及英雄网络。具体情况如下:

1、浩然投资

浩然投资为实际控制人徐波控制的公司管理层员工的持股平台,其合伙人均为公司高级管理人员或部门主管。截至本招股说明书签署日,浩然投资持有本公司股份 180 万股,占本公司总股本的 0.50%。

成立时间: 2015 年 8 月 19 日

总认缴出资额: 300 万元

总实缴出资额: 300 万元

执行事务合伙人: 徐波

注册地和主要生产经营地：广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 306

主营业务：未从事实际经营，为实际控制人徐波控制的公司管理层员工的持股平台

截至本招股说明书签署日，浩然投资的普通合伙人为徐波，包括唐忆鲁在内的其他 10 名自然人为有限合伙人。浩然投资的合伙人实缴出资情况如下：

序号	合伙人名称	在公司中的任职	实缴出资额（万元）	实缴出资比例
1	徐波	董事长	240.00	80.00%
2	唐忆鲁	董事、总经理	12.00	4.00%
3	郭伟	董事、副总经理	12.00	4.00%
4	陈少浩	部门主管	12.00	4.00%
5	徐允	部门主管	6.00	2.00%
6	王如洁	董事、副总经理、董事会秘书	3.00	1.00%
7	李少涛	部门主管	3.00	1.00%
8	陈红毅	部门主管	3.00	1.00%
9	王旭书	部门主管	3.00	1.00%
10	陈仕宇	部门主管	3.00	1.00%
11	黄献波	董事	3.00	1.00%
	合计	-	300.00	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，浩然投资的总资产为 309.66 万元、净资产为 299.66 万元，2015 年实现的净利润为-0.34 万元（以上财务数据经审计）。

2、一为投资

截至本招股说明书签署日，一为投资持有本公司股份 3.60 万股，占本公司总股本的 0.01%。

成立时间：2015 年 6 月 29 日

注册资本：1,000 万元

实缴资本：1,000 万元

法定代表人：徐骞

住所：广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 305

主营业务：企业自有资金投资管理

截至本招股说明书签署日，一为投资的股东构成情况如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例
1	徐波	999.00	99.90%
2	徐骞	1.00	0.10%
	合计	1,000.00	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，一为投资的总资产为 36,003.79 万元、净资产为 1,009.23 万元，2015 年实现的净利润为 9.23 万元（以上财务数据经审计）。

3、英雄网络

根据马绍尔群岛共和国公司注册官办事处于 2011 年 9 月 22 日核发的《注册成立证明书》（注册编号：50328），英雄网络于 2011 年 9 月 22 日在马绍尔群岛共和国注册成立。英雄网络目前为合法存续状态，注册资本为 50,000 美元。

英雄网络系本公司实际控制人徐波实际控制的公司。截至本招股说明书签署日，英雄网络无实际经营。

（三）控股股东和实际控制人持有的公司股份质押或其他有争议的情况

截至本招股说明书签署日，公司控股股东和实际控制人徐波先生所持有的公司股份无质押或其他有争议的情况。

六、公司股本情况

（一）发行前后的股本结构

本次发行前，本公司总股本为 36,000 万股，本次拟发行不超过 4,223.50 万股人民币普通股，本次发行股份占发行后总股本的比例不低于 10%。以发行 4,223.50 万股计算，本次发行前后的股本结构如下表：

序号	股东名称	发行前		发行后	
		数量（万股）	持股比例	数量（万股）	持股比例
一、有限售条件的股份		36,000.00	100.00%	36,000.00	89.50%
1	徐波	35,816.40	99.49%	35,816.40	89.04%
2	浩然投资	180.00	0.50%	180.00	0.45%

序号	股东名称	发行前		发行后	
		数量（万股）	持股比例	数量（万股）	持股比例
3	一为投资	3.60	0.01%	3.60	0.01%
二、本次发行的流通股份		-	-	4,223.50	10.50%
合计		36,000.00	100.00%	40,223.50	100.00%

（二）公司前十名股东

截至本招股说明书签署日，本公司前十名股东持股情况如下表所示：

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例
1	徐波	35,816.40	99.49%
2	浩然投资	180.00	0.50%
3	一为投资	3.60	0.01%
	合计	36,000.00	100.00%

（三）本公司前十名自然人股东及其在本公司担任的职务

截至本招股说明书签署日，本公司仅有控股股东徐波为自然人股东，其直接持有公司股份的数量为 35,816.40 万股，持股比例为 99.49%，担任本公司董事长。

（四）最近一年本公司新增股东的情况

最近一年公司新增股东的情况如下：

入股时间	新增股东	持股变化情况	定价方式
2015.7.28	一为投资	以 1,333 元受让徐骞持有的广州多益有限 0.01% 的股权	协商作价
2015.8.26	浩然投资	以现金出资的方式认缴 66,985 元出资额	协商作价

关于一为投资和浩然投资的详细情况，请参见本节“五、公司控股股东、实际控制人”之“（二）控股股东和实际控制人控制的其他企业”。

（五）本次发行前各股东之间的关联关系及各自持股比例

本公司股东徐波先生持有一为投资 99.90% 股权，为一为投资的控股股东，对一为投资拥有实际控制权，一为投资的另一股东徐骞为徐波先生的胞弟；此外，徐波先生为浩然投资的普通合伙人，实缴出资比例为 80.00%，对浩然投资拥有实际控制权。除此以外，本公司各股东之间不存在其他关联关系。

七、公司正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况

截至本招股说明书签署日,除本公司部分管理层员工通过员工持股平台浩然投资持有本公司 0.50%的股权外,本公司不存在其他正在执行的股权激励及其他制度安排。

八、公司员工及社会保障情况

(一) 公司员工情况

1、报告期内公司员工人数情况

报告期内,本公司员工人数如下表所示:

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
员工人数	1,290	751	699

2、公司员工结构情况

截至 2015 年 12 月 31 日,本公司共有在册员工 1,290 人,公司员工的专业结构情况如下:

专业分工	员工人数(人)	所占比例
研发、技术人员	1,037	80.39%
销售运营人员	134	10.39%
管理人员	119	9.22%
合计	1,290	100.00%

3、公司使用劳务派遣员工的情况

报告期内,公司与劳务派遣公司签订协议,使用部分劳务派遣员工从事行政、后勤、客服、网络管理员、保洁等非主营业务岗位。截至 2015 年 12 月 31 日,公司及控股子公司共使用劳务派遣员工 206 名,占公司及控股子公司用工总量(订立劳动合同人数与派遣员工人数之和)的 13.8%。截至本招股说明书签署日,公司已逐步规范劳务派遣员工的使用情况,劳务派遣员工人数占公司及控股子公司员工总人数的比例已不足 10%。

本公司及下属子公司均已取得当地人力资源和社会保障部门出具的合规证明,证明公司及下属子公司自 2013 年 1 月 1 日以来未因违反劳动保障法律法规受到行政处

罚。

(二) 公司员工社会保障情况

截至 2015 年 12 月 31 日,与公司及其控股子公司建立劳动关系的员工共有 1290 人,其中未购买社会保险全部或部分险种的员工共计 2 人,主要为 2015 年 12 月末新入职的员工。截至本招股说明书签署日,上述新入职员工均已按规定办理社会保险事宜。

截至 2015 年 12 月 31 日,与公司及其控股子公司建立劳动关系的员工共有 1290 人,其中未缴纳住房公积金的员工共计 21 人,主要包括:身份为香港居民的员工、2015 年 12 月末新入职的员工及因其他原因未购买的员工。截至本招股说明书签署日,除身份为香港居民的员工外,上述人员均已按规定缴纳住房公积金。

根据公司及其控股子公司所在地劳动与社会保障部门、住房公积金管理部门出具的证明,本公司及其下属子公司不存在被劳动与社会保障部门、住房公积金管理部门处罚的情形。

公司控股股东及实际控制人徐波出具了《承诺函》,承诺若本公司及控股子公司因本次发行前社保、公积金事项遭受罚款或任何损失,其将足额补偿本公司及控股子公司因此发生的支出或承受的损失。

九、重要承诺情况

(一) 关于公司股份流通限制、自愿锁定的承诺

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“二、公司股份流通限制、自愿锁定承诺”。

(二) 稳定股价的承诺

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“四、关于公司股票上市后三年内稳定股价的预案”。

(三) 利润分配政策的承诺

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“五、关于上市后的利润分配政

策和股东分红回报规划”。

(四) 依法承担赔偿责任或者补偿责任的承诺

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“六、关于招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏方面的承诺”。

(五) 填补被摊薄即期回报的措施与承诺

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“七、关于填补因首次公开发行股票摊薄即期回报的措施与承诺”。

(六) 关于持股 5%以上股东持股意向、减持意向的承诺

具体内容参见本招股说明书“重大事项提示”之“八、公开发行前持股 5%以上股东持股意向及减持意向”。

(七) 关于避免同业竞争的承诺函

具体内容参见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“二、同业竞争情况”之“(二) 避免同业竞争承诺”。

(八) 关于避免或减少关联交易的承诺函

具体内容参见本招股说明书“第七节 同业竞争与关联交易”之“四、关联交易”之“(五) 减少和规范关联交易的措施”。

第六节 业务和技术

一、公司主营业务、主要产品或服务的基本情况

（一）基本情况

1、主营业务

公司主营业务为网络游戏（包括客户端网络游戏、移动网络游戏）的研发和运营。公司基于自主研发的引擎技术开发客户端网络游戏和移动网络游戏，并采用以自主运营为主、境外授权运营相结合的方式，运营自主研发的网络游戏。公司是国内开发运营一体化的网络游戏企业，是中国领先的互联网企业，于 2015 年位列中国互联网企业百强第 40 位（数据来源：中国互联网协会、工信部）。

报告期内，公司一直专注于游戏产品的开发、发行及运营业务，主营业务未发生变化。

2、主要产品

截至本招股说明书签署日，公司正在运营的主要网络游戏产品情况如下表所示：

游戏类型	游戏名称	Alpha 测试日期	正式推出日期	自主研发/第三方代理	游戏题材
客户端网络游戏	神武 2	2015.06	2015.07	自主研发	西游回合网游
	梦想世界	2007.06	2007.09	自主研发	武侠回合网游
	梦想帝王	2010.03	2010.06	自主研发	战争策略网游
	梦想世界 2	2014.10	2014.11	自主研发	武侠回合网游
移动网络游戏	神武 2 手游	2015.05	2015.07	自主研发	西游回合手游
	梦想世界手游	2015.04	2015.06	自主研发	仙侠回合手游

（1）客户端网络游戏产品

公司目前已经完成研发和发行的大型网络游戏产品主要包括《梦想世界》、《梦想帝王》、《神武》及《神武 2》、《梦想世界 2》。其中，公司于 2007 年推出的客户端游戏《梦想世界》在上线后不久即成为当时市场上最具人气的回合制游戏之一，通过 9 年的持续更新维护，也成为了中国市场上生命周期最长久的大型网络游戏之一；公司于 2010 年推出的神武端游先后被腾讯评为 2012 年及 2013 年“十大最受欢迎网

游”，被国家信息产业公共服务平台评为“2013 年度最具影响力产品”，2014 年在中国游戏产业年会“中国游戏十强”评比中获 2013 年“十大最受欢迎的原创客户端网络游戏”，被 DoNews 评为 2014 年“游戏行业年度最佳客户端游戏”。在 2015 年中国游戏行业年会的“金手指奖”颁奖典礼上，《神武 2》被评为“2015 年中国游戏行业优秀网络游戏”。

1) 《神武》、《神武 2》



《神武》是由公司于 2010 年研发的一款西游题材回合制网络游戏，2010 年 6 月正式上线，属于大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）。自推出以来，神武端游不断推出创新玩法，在端游增长放缓的情况下逆市上扬，在线人数不断创造新高。该款游戏拥有人仙魔三大种族、特色鲜明的十二门派，每个角色及门派造型风格各异，给予玩家更多游戏选择；欢乐的日常玩法及创新的社交玩法，给玩家带来更多游戏体验。《神武》在回合制游戏中有着诸多创新，开创了各种回合制的创新玩法——DOTA 式活动大闹天宫、大富翁式经商之路、对对碰新玩法智慧风暴、副本式攻城战烽火连城等。2015 年 7 月，《神武 2》正式上线。

神武端游自上线以来获得了诸多好评和荣誉，先后被腾讯评为 2012 年及 2013 年“十大最受欢迎网游”，被国家信息产业公共服务平台评为“2013 年度最具影响力产品”，2014 年在中国游戏产业年会“中国游戏十强”评比中获 2013 年“十大最受欢迎的原创客户端网络游戏”，被 DoNews 评为 2014 年“游戏行业年度最佳客户

端游戏”，被评为 2015 年度“金手指奖”中国游戏行业优秀网络游戏。

截至 2015 年 12 月 31 日，神武端游累计注册用户 2,446.79 万人，累计付费用户 347.33 万人。2013-2015 年，神武端游分别实现收入 53,881.74 万元、74,729.26 万元和 75,783.92 万元。

2)《梦想世界》



《梦想世界》是由公司于 2007 年推出的一款大型回合制 2D 角色扮演类网络游戏，2007 年 9 月正式上线。《梦想世界》以各种独具特色的玩法，为玩家创造出一个现代和古典交融的奇妙世界，是一个娱乐性极强的虚拟世界，玩家在游戏中可以创办工厂、交易股票、发明科技、成立帮派、订阅报纸、建设家园、建造花田、狼兔阵营等。《梦想世界》拥有智慧的战斗系统，11 种流派 421 种招式，让回合制战斗丰富多彩。

《梦想世界》在推出后不久即成为当时市场上最具人气的回合制游戏之一，通过 9 年的持续更新维护，也成为了中国市场上生命周期最长久的大型网络游戏之一；被国家新闻出版总署评为“最佳创新网络游戏”。

截至 2015 年 12 月 31 日，《梦想世界》累计注册用户 1,580.94 万人，累计付费用户 134.54 万人。2013-2015 年，《梦想世界》分别实现收入 12,221.32 万元、

11,239.66 万元和 8,936.17 万元。

3) 《梦想帝王》



《梦想帝王》是本公司自主研发的战争策略网游。该款游戏打破了时空界限，玩家可携秦、汉、明、唐等各朝英雄穿梭于乱世之中；游戏拥有多达 10 种类型的君主、450 位史实名将、113 种武将技能、52 类兵种单位，拥有丰富的战争策略元素。

截至 2015 年 12 月 31 日，《梦想帝王》累计注册用户 63.28 万人，累计付费用户 4.24 万人。2013-2015 年，《梦想帝王》分别实现收入 1,323.50 万元、1,133.39 万元和 836.08 万元。

4) 《梦想世界 2》



《梦想世界 2》是一款由公司开发制作并发行的以东方武侠为背景的回合制网络游戏，于 2014 年 11 月 28 日正式开启公测，为《梦想世界》的续作，该款游戏继承了《梦想世界》的游戏题材与玩法，并在其基础上进行了部分创新。游戏中有 12 位主角、7 个门派，玩家可以根据自身的喜好选择不同的门派，每个角色都有双向天赋，可以自由切换战斗定位，每个门派都有自己的独门技能。

上线以来，《梦想世界 2》先后被大众网络报评为“2014 年度最具人气游戏”，被腾讯中国游戏风云榜评为“十大新锐网络游戏”。

截至 2015 年 12 月 31 日，《梦想世界 2》累计注册用户 64.19 万人，累计付费用户 4.58 万人。2014-2015 年，《梦想世界 2》分别实现收入 767.33 万元、1,656.79 万元。

(2) 移动网络游戏产品

伴随着移动互联网的兴起，公司于 2011 年正式进入移动网络游戏领域。目前已经完成研发和发行的移动网络游戏产品主要包括神武手游、《梦想世界》手游等。

其中，神武手游是完全独立于神武系列端游制作的移动端产品。在继承了端游多年的积累的基础上，神武手游针对手机用户习惯和手机设备属性进行定制化的优化，引领了网游手游的时代。根据专业的平台 App Annie 的报告，神武手游在 2015 年 3 月已经是全球 iOS 游戏收入第九、中国大陆 iOS 游戏收入第一的手机游戏产品，并列 2015 中国 iOS 游戏排行榜第 6 位。在 2015 年中国游戏行业年会的“金手指奖”颁奖典礼上，神武手游被评为“2015 年度中国游戏行业优秀手机游戏”。

1) 《神武》及《神武 2》手游



《神武》手游是本公司自主研发的回合制手游，被誉为“第一款真正的网游手游”，于 2014 年 8 月正式上线。《神武》手游中拥有人魔仙三界九大门派，玩法丰富，系统创新，画风清新唯美；同时，《神武》手游还是一个强大的娱乐互动社区，轻松的语音系统让玩家边玩边聊，游戏交友两不误。2015 年 7 月，《神武 2》手游上线。

神武手游是一款完全独立于神武端游制作的移动端产品。在继承了端游多年的积累的基础上，神武针对手机用户习惯和手机设备属性进行定制化的优化，开创性打开了重度网游在移动游戏上的爆发，引领了网游手游的时代。根据专业平台 App Annie 的报告，神武手游在 2015 年 3 月已经是全球 iOS 游戏收入第九、中国大陆 iOS 游戏收入第一的手机游戏产品，并位列 2015 中国 iOS 游戏排行榜第 6 位。神武手游自 2014 年 8 月上线以来，收获了超过 60,000 条用户五星好评，稳居 App Store 畅销榜前列。

神武手游先后被游戏狗评为 2014 年“年度最佳手机网络游戏”，被赛迪网评为 2014 年“年度最佳游戏产品奖”，被 DoNews 评为 2014 年“游戏行业年度最佳移动游戏”，被 GameLook 评为“2014 年度移动游戏最佳运营奖”和“2015 年度最佳手游运营奖”，被评为 2015 年度“金手指奖”中国游戏行业优秀手机游戏。

截至 2015 年 12 月 31 日，神武手游累计注册用户 1,125.85 万人，累计付费用户 69.79 万人。2014-2015 年，神武手游分别实现收入 4,158.48 万元、57,738.19 万

元。

2)《梦想世界》手游



《梦想世界》手游是由公司自主研发的回合制手游。游戏画面唯美飘逸，游戏中设置了九大职业，游戏内容丰富。《梦想世界》手游内置出色的即时语音系统，丰富的玩法设定和独特的宠物，打造一个轻松愉快的娱乐互动社区。《梦想世界》手游除了继承梦想世界端游中的精华，还根据手游用户的特征，加入了智能语聊、一键升级、自动挂机系统等系统。

《梦想世界》手游被游戏狗评为 2014 年“年度最佳游戏产品奖”，在 2015 年 7 月中国动漫游戏年度评选表彰大会上被评为“最受期待手机游戏奖”。

截至 2015 年 12 月 31 日，《梦想世界》手游累计注册用户 43.91 万人，累计付费用户 1.80 万人。2015 年，《梦想世界》手游实现收入 604.58 万元。

3、主营业务收入构成

公司主营业务收入主要来自客户端网络游戏、移动网络游戏。报告期内的收入构成情况如下：

单位：万元

产品类别	2015 年		2014 年		2013 年	
	收入	比例	收入	比例	收入	比例
客户端游戏	87,262.31	59.93%	88,279.53	95.49%	67,559.30	99.99%
移动网络游戏	58,346.92	40.07%	4,173.41	4.51%	5.90	0.01%
互联网产品	-	-	0.00	0.00%	0.07	0.00%
合计	145,609.22	100.00%	92,452.94	100.00%	67,565.27	100.00%

(二) 主要经营模式

1、采购模式

公司的对外采购主要为购置用于软件和游戏研发及运营所需的服务器、电脑等硬件设备，租赁 IDC 机房、带宽以及购买办公软件和技术软件等相关项目，其中以购置办公电脑耗材、服务器和租赁带宽为主。

(1) 办公电脑耗材等，满足一般性采购规定。由业务部门向采购部门发起需求，并经运维部门配合核定需求的合理性，之后经业务部门主管、总裁办负责人签字同意后执行采购。

(2) 服务器及带宽的采购满足以下采购流程：

A、采购计划拟订

公司运维部门会定期对在运营游戏产品状况或新计划上线产品的需求进行预估或评估，综合考虑现有服务器的运行状况、带宽使用情况以及供应商服务器更新换代需求等市场现状，制定服务器和带宽的采购计划，采购申请提交至采购部。服务器目前以购买为主，带宽的使用则多为租赁。采购部综合运维部门信息并结合公司实际情况，考量当前市场情况、已有设备运作情况等各个方面，推荐适用的采购渠道、采购机型等。

B、采购洽谈

对于服务器的购买，采购部会选择市场信誉高、售价合理的服务器厂商作为采购目标，其中更以有过历史良好采购合作经历的为佳，进行沟通洽谈以确定服务器购买数量、购买价格和服务条款，相关信息报请管理层，如业务部门主管以及总裁办负责人等同意后，方可执行采购。

带宽租赁方面，主要针对地域（地域对游戏产品的体验影响较为明显）、供应商

资质及知名度、报价、是否有过历史合作等方面进行评估,明确合作细节,如租赁数量、配套设备及服务。与服务器采购相同,报批后执行采购。

C、采购设备运行与维护

对于购买的服务器,一般情况下,采购部会要求服务器供应商和 IDC 服务商配合完成服务器的发货和上架,并经运维部门与其对接、调试完成,保证服务器运行的各项指标满足产品运营需求。对于租赁的服务器, IDC 机房直接负责托管和维护。在服务器正式运行期间,运维部门保持对服务器的监测工作,定期形成报告,若发现故障或问题将及时提出维修或提出新的采购需求以确保服务器运营正常。

2、运营模式

网络游戏的运营主要有自主运营、授权运营和代理运营等几种主要模式。目前本公司在大陆地区自主运营其独立开发的所有产品,在台湾、越南等地区采取授权运营模式。

(1) 自主运营模式

网络游戏的自主运营是指本公司自行搭建和维护产品所需的服务器,独立进行市场推广和开展运营活动,游戏玩家则直接通过公司官方网站或苹果 iOS 平台下载客户端完成注册和进行游戏。通过自主运营模式,公司能够更好地控制游戏的运营和服务。

在自主运营模式下,公司的客户端游戏及安卓平台手机游戏均通过公司官网平台运营。苹果 iOS 平台手机游戏由于其系统封闭性,玩家必须登录苹果 App Store 下载,因此公司通过苹果 App Store 发布产品,苹果仅提供产品分发渠道,按约定收取固定比例的渠道分成费,实际运营推广由公司独立承担。

自主运营模式通过严谨的流程规范,有效的整合公司内外可使用的资源,独立完成产品上线和维护、营销推广、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等多项工作。

公司的主要运营流程如下:

1) 产品上线和维护流程

游戏产品在正式公测前需要经过公司产品评审委员会对产品进行阶段性质量评估、公司内大范围测试和外部实际用户测试。在正式公测后,通常以周为单位,对产品进行持续定期的版本更新,解决用户当前的实际遇到的游戏内的问题。并且会根据产品的实际发展情况,进行大规模的内容更新,解决用户对游戏内容玩法持续增长的

需求。

2) 营销推广流程

公司的营销推广主要由线上和线下两个部分结合而成。其中线上营销推广主要涉及综合类新闻媒体、网游垂直类媒体、社交类平台、搜索引擎营销、视频分享网站和网站广告联盟等多个渠道。线下营销推广则以网吧、校园的平面广告、楼宇电视广告和事件营销等方式组成。

产品运营部营销中心会根据游戏产品的实际特点、竞品的表现情况、受众用户的特点和所在地区，制订相应的营销策略、预算和执行方案，经与产品开发部门和公司主管领导确认后执行。营销中心在执行过程中也会根据实际情况不断修订，以最大限度符合市场和产品的需求。

营销中心的计划会根据产品和广告在实际运营过程中的相关数据进行修订。一方面为线上收集到的数据，包括但不限于广告的浏览量、点击率、新增用户数、在线人数、活跃人数、注册率和付费率等信息；另一方面为线下收集到的数据，如平面广告的曝光率、曝光人群等。通过以上数据，评估实际营销效果，调整营销策略和执行方案，最终使得产品可以在运营期间持续获取到大量用户，并保证良好的用户留存。

3) 运营控制流程

公司通过完全自主设计和研发的产品数据统计系统（注册、付费、留存、用户等级等）、客服受理管理系统两大系统，结合公司内部的办公系统，对所运营的产品进行实时管理、监控和处理，并通过系统将运营数据即时分类汇总反馈，包括但不限于消费水平、活跃用户数、登陆用户数、付费账号数等；产品运营部运营中心，以运营数据为参考，以用户实际在游戏内的状况为基础，设计和开发适合产品的运营活动，将产品的新用户转化为忠实用户。以上系统均为公司自主设计和研发，设有严格的保密规范。

同时，公司也自主研发产品的充值系统、计费系统和玩家账户数据库。公司的充值系统为记录和管理用户将现金兑换成虚拟货币的系统，计费系统为记录和管理用户将虚拟货币兑换为游戏币及其他虚拟物品的系统，玩家账户数据库包含所有玩家在游戏里创建的账户数据，如角色、等级、装备等数据，是对玩家在游戏里所有行为的记录。

4) 支付渠道支持流程

为了便于玩家完成游戏充值,完善游戏的支付手段,玩家可以通过网上银行、第三方支付、手机充值卡等支付渠道进行充值,并购买相关的游戏内置服务。各种充值渠道的情况如下表所示:

支付渠道	简介	代表性客户
网上银行	游戏玩家通过各大商业银行的网上银行渠道直接购买游戏币或游戏道具	各大商业银行
第三方支付	游戏玩家通过第三方支付平台购买游戏币或游戏道具,第三方支付平台定期与游戏公司进行结算	支付宝、上海银联、汇付天下、神州付等
手机充值卡	游戏玩家通过购买由第三方充值渠道发行的预付费类充值卡购买游戏币或游戏道具	神州行充值卡、联通充值卡、电信充值卡等

目前公司的游戏玩家主要以第三方支付作为支付手段。公司与支付宝、上海银联、汇付天下等支付服务商建立了合作关系,在游戏产品中提供相应的支付渠道。该等支付服务商按与公司约定的比例收取支付服务费用,其余收益结算给公司。报告期内,公司三大支付渠道商的交易金额及占比如下所示:

2015 年		
支付渠道商名称	交易额(万元)	占比
支付宝(中国)网络技术有限公司	53,019.89	46.02%
上海银联电子支付服务有限公司	31,103.49	27.00%
上海汇付数据服务有限公司	27,784.20	24.12%
合计	111,907.58	97.13%
2014 年		
支付渠道商名称	交易额(万元)	占比
上海汇付数据服务有限公司	38,606.84	39.41%
上海银联电子支付服务有限公司	28,803.87	29.40%
支付宝(中国)网络技术有限公司	25,444.70	25.97%
合计	92,855.42	94.78%
2013 年		
支付渠道商名称	交易额(万元)	占比
上海汇付数据服务有限公司	45,589.52	65.09%
支付宝(中国)网络技术有限公司	11,126.50	15.88%
上海银联电子支付服务有限公司	7,712.87	11.01%
合计	64,428.88	91.98%

报告期内,支付宝作为支付渠道与公司之间的交易金额占比逐年提高,一方面系

公司与支付宝之间的合作关系更加紧密,另一方面系支付宝在游戏玩家付款过程中的认可度不断提高。

(2) 授权运营模式

授权模式是指公司有条件地与大陆地区以外的游戏发行商合作,授权其在指定地区运营发行本公司自主研发或者有权经营的产品。由运营商负责各项运营工作,承担运营成本并取得运营收入,同时按协议向公司支付一定比例的分成款和授权金。目前公司在中国台湾和越南等地区采取授权运营模式。

3、盈利模式

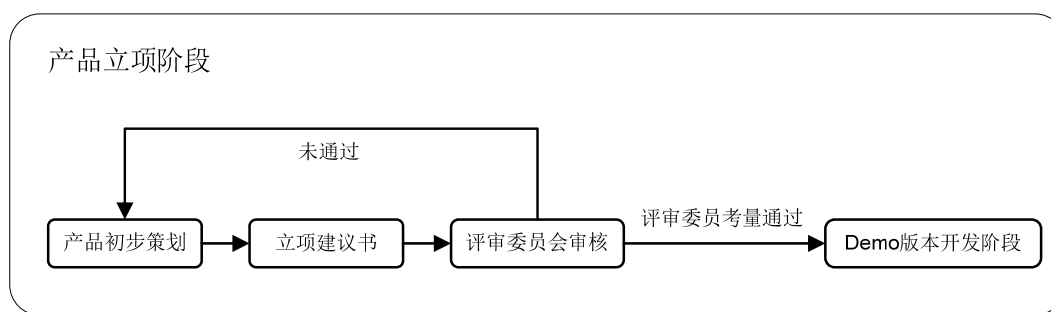
公司采取道具收费盈利模式,即通过销售游戏内虚拟道具实现收入。具体来讲,用户注册成为游戏玩家后,通过第三方支付平台充值获得游戏内的虚拟货币,使用虚拟货币进行游戏道具的购买。公司将游戏玩家实际充值并消费的金额进行一定期限的摊销确认为营业收入。

公司游戏产品的定价策略及经济系统由核心策划团队设计,充分结合目标人群、玩家付费能力和付费习惯、竞品价格、游戏内通货膨胀、道具类型、供需状况等因素,并通过一系列公司内外部测试反馈,搜集反馈玩家对游戏道具的体验和收费是否满意,在此基础上不断完善最终形成一套合理的经济系统。创始人徐波先生在经济系统的设计领域拥有深厚的积累,独特的经济系统也是公司游戏产品的一大特色。

(三) 公司网络游戏产品的研发和服务流程图

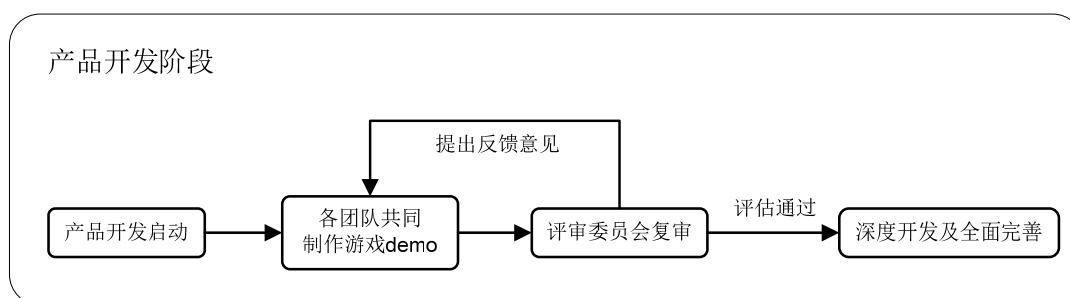
公司网络游戏产品的研发和服务流程可划分为立项、开发、公司测试、外部测试、发布和运营更新等环节。公司拥有出色的自主研发运营团队,通过设置综合设计部和由开发和运营各部门的负责人组成的评审委员会,全程监督和测评研发流程,确保游戏的研发进度与质量,为玩家打造最优质的游戏体验。公司的研发流程具体如下:

(1) 产品立项阶段



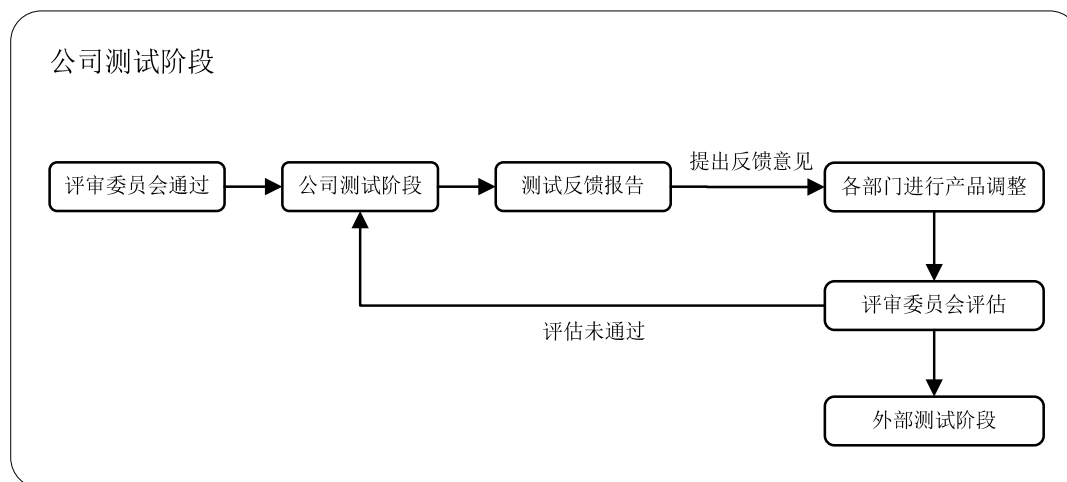
各开发团队通过对游戏市场的发展趋势、玩家需求变化、同类产品市场反应、创新产品市场预期和竞争对手等信息进行紧密跟踪与分析，确定游戏研发的基本方向，并与产品部讨论新产品的特色属性、美术风格、游戏玩法、经济系统与社交场景等后，申请初步立项。经由综合设计部协助完善立项建议书，项目团队立项书提交评审委员会审核。评审委员对提出的项目结合开发周期、团队部署、研发支出规划等方面进行综合考量，评估产品可行性与市场前景。审核通过后进入 **demo** 版本开发阶段。

(2) 产品开发阶段



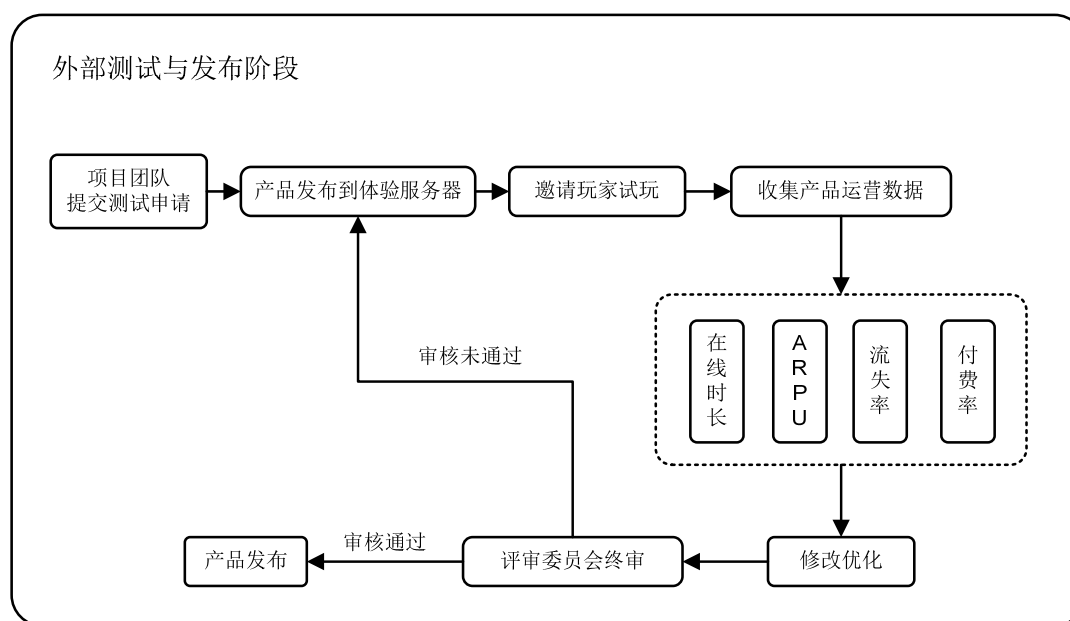
通过立项后，开发团队着手制作游戏 **demo**，策划、程序、美术各团队人员共同参与 **demo** 开发。**Demo** 完成后，项目负责人将 **demo** 提交评审委员会复审。评审委就产品研发进程是否符合计划、产品标准是否实现立项建议书要求、当前市场环境的变化是否对项目造成重大影响等方面对 **demo** 进行评估并提出反馈意见。通过评估后，研发团队将进一步对产品进行深度制作开发和全方位的完善。

(3) 公司测试阶段



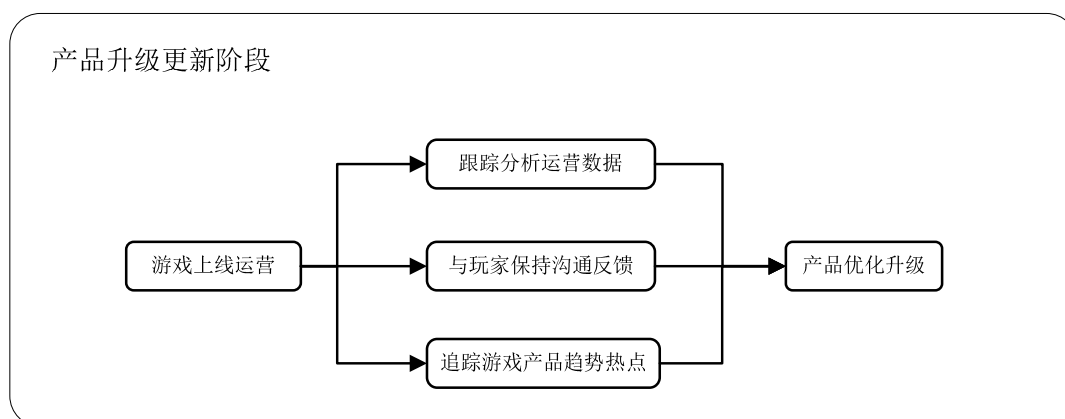
完善后的产品经评审委员会评估后会提交给测试人员进行测试，进入到公司测试阶段。策划、美术及程序相关人员根据测试反馈报告做出相应调整。新游戏产品在通过公司测试后，再一次提交评审委员会评审，通过评审后项目将进入到外部测试阶段。

（4）外部测试与发布阶段



产品进入外部测试运营阶段时，由项目团队提交测试申请，将待测试产品发布到体验服务器上，玩家将被邀请进行试玩。项目团队收集产品的各项运营数据，包括在线时长、ARPU、流失率、付费率等指标，并且根据游戏玩家的反馈意见进行上线运营前的修改优化。评审委员会结合外部测试结果对产品进行最终审核，确认无误后游戏成品将对外发布上线运营。

（5）产品升级更新阶段



在游戏上线运营后，公司通过服务器端数据库对各项关键运营指标进行跟踪分析，保持与游戏玩家的沟通反馈，并持续追踪游戏产品发展趋势和热点动向，以及时吸收新的游戏元素和玩法，对游戏产品进行调整优化与升级更新，从而持续满足玩家的游戏需求，不断提升体验质量，增强游戏对玩家的吸引力，保障了游戏产品生命力和持续盈利能力。

二、公司所处行业的基本情况

（一）行业管理体制和相关产业政策

公司主营业务为网络游戏的开发和运营。根据《上市公司行业分类指引》及公司现阶段业务情况，公司所处行业归类于“**I65 软件和信息技术服务业**”。

1、行业主管部门及监管体制

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

文化部主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。

工信部主要负责拟订游戏产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规草案；依法对电信与信息服务市场进行监管，实行必要的经营许可制度以及进行服务质量的

监督。

国家新闻出版广电总局主要负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批和游戏软件著作权的登记管理。

中国软件行业协会游戏软件分会是隶属于工业和信息化部的全国性行业组织，主要职责是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理。中国音像与数字出版协会游戏工作委员会是游戏相关单位自愿组成的全国性行业组织，其宗旨是维护游戏出版经营单位的合法权益，促进本行业的产业发展、学术交流、技术进步。

2、行业主要法律法规及政策

2002年6月，新闻出版总署与工信部联合发布《互联网出版管理暂行规定》，根据该规定，申请从事互联网出版业务，应当报新闻出版总署审批后，向工信部申请相关批准。

2005年7月，工信部和文化部联合发布《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，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。

2007年3月5日，文化部和信息产业部颁布《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，明确提出支持网络游戏产业健康发展，支持民族原创网络游戏产业的发展，使内容健康向上、形式丰富多彩的网络游戏产品居于国内市场的主流，民族原创网络游戏产品尽快占据国内市场主导地位，打造一批具有中国风格和国际影响的民族原创网络游戏品牌。

2009年3月，工信部颁布《电信业务经营许可管理办法》，该办法规定了申请电信业务经营许可证的条件、所需文件及程序，并明确指出使用许可证的要求及电信业务经营者必须遵守的行为规范。根据电信许可办法，增值电信业务申请人应当符合下列条件：（1）经营者为依法设立的公司；（2）有与开展经营活动相适应的资金和专业人员；（3）有为用户提供长期服务的信誉或者能力；（4）在省、自治区、直辖市范围内经营的，注册资本最低限额为100.00万元人民币；在全国或者跨省、自治区、直辖市范围经营的，注册资本最低限额为1,000.00万元人民币；（5）有必要的场地、设施及技术方案；（6）公司及其主要出资者和主要经营管理人员三年内无违反电信监

督管理制度的违法记录;(7)规定的其他条件。电信业务经营许可实行年检制度,电信业务经营者应当在报告年的次年第一季度向原发证机关报送年检材料。

2009年6月,文化部和商务部联合发布《关于网络游戏虚拟货币交易管理工作的通知》,该通知对虚拟货币进行了准确的定义,并且明确指出,同一家企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易,虚拟货币不得用以支付、购买实物产品,或兑换其他企业的任何产品和服务,防止网络游戏虚拟货币对现实金融秩序可能产生的冲击。

2009年9月,国务院办公厅发布了《文化产业振兴规划》,指出了动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一,要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口,支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。

2009年9月28日,国家新闻出版总署发布《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释,进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》(新出联[2009]13号),规定将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为,必须严格按照国家法规履行前置审批,禁止外商以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务,变相控制和参与网络游戏运营业务。

2009年11月,文化部发布《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》,重点阐述了网络游戏经营单位的监管新措施,从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,以及强化网络游戏社会监管与行业自律等三个方面,提出了具体要求。

2010年8月,文化部发布《网络游戏管理暂行办法》,该暂行办法首次系统的对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为 and 法律责任作出明确规定,首次确认了从事网络游戏活动的基本原则,明确了使用范围及“网络游戏”、“网络游戏上网运营”、“网络游戏虚拟货币”等概念,同时对网络游戏内容管理、未成年人保护、经营行为、虚拟货币等有关网络游戏市场的热点话题作出了明确的制度安排。

2011年2月,文化部颁布《互联网文化管理暂行规定》。根据该暂行规定,互联网文化产品是指通过互联网生产、传播和流通的文化产品,提供互联网文化产品及相关服务必须取得文化部或省级文化行政部门的批准。

2011年11月,中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议通过了《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》,提出到2020年,文化产业将成为国民经济支柱性产业,整体实力和国际竞争力亦显著增强。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、娱乐和会展等传统文化产业,加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体和动漫游戏等新兴文化产业。

2013年2月16日,国家发改委颁布《产业结构调整指导目录(2011年本)(2013年修正)》(中华人民共和国发展和改革委员会2013年第21号令,2013年5月1日起施行),将“增值电信业务平台建设”、“数字音乐、手机媒体、动漫游戏等数字内容产品的开发系统”列入国家鼓励类产业。

2016年2月4日,国家新闻出版广电总局和工信部发布《网络出版服务管理规定》(2016年3月10日起施行),根据该规定,从事网络出版服务,必须依法经过出版行政主管部门批准,取得《网络出版服务许可证》。网络游戏上网出版前,必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请,经审核同意后,报国家新闻出版广电总局审批。

2016年5月24日,国家新闻出版广电总局发布《关于移动游戏出版服务管理的通知》(新广出发[2016]44号),根据该通知,游戏出版服务单位负责移动游戏内容审核、出版申报及游戏出版物号申领工作。游戏出版服务单位需按照规定程序向省级出版行政主管部门进行申请,并由国家新闻出版广电总局批复。自施行之日(2016年7月1日)起,未经国家新闻出版广电总局批准的移动游戏,不得上网出版运营。对于在施行之日之前已上网出版运营的移动游戏(含各类预装移动游戏),各游戏出版服务单位及相关游戏企业应做好相应清理工作,确需继续上网出版运营的,应于2016年10月1日前到属地省级出版行政主管部门补办相关审批手续。届时,未补办相关审批手续的,不得继续上网出版运营。

(二) 行业发展概况及竞争情况

网络游戏,是指以互联网为传输媒介,以游戏运营商服务器和用户计算机、手机、平板电脑等为处理终端,以游戏的客户端软件或互联网浏览器为信息交互窗口的个体性多人在线游戏,旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的目标。传统的网络游

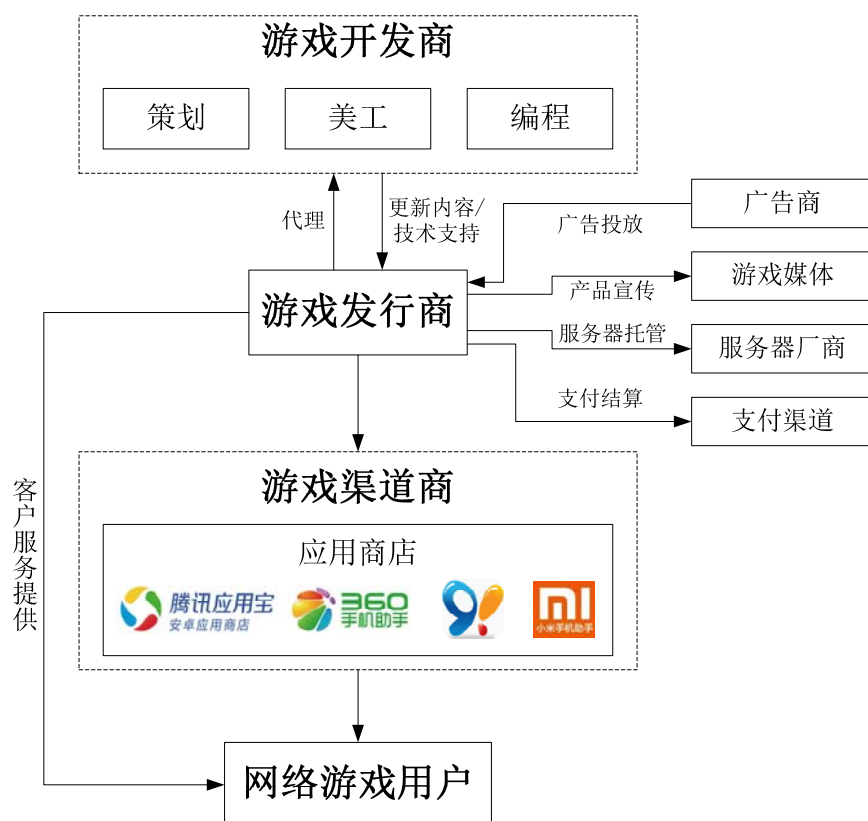
戏主要以计算机为处理终端，近年来以手机、平板电脑为代表的移动终端逐渐流行。

根据用户使用端的不同，网络游戏主要可以分为客户端网络游戏、移动网络游戏、网页游戏等类型。

游戏类型	特点
客户端网络游戏	客户端网络游戏是指需在电脑上安装相应客户端软件才能进行的网络游戏，游戏类别主要包括大型角色扮演类网络游戏（MMORPG）和大中型在线休闲游戏。
移动网络游戏	移动网络游戏的访问方式主要通过手机、平板等移动端，在使用过程中需要通过 GPRS、3G、4G、WIFI 网络等联网方式与游戏网络服务器或其他玩家发生互动，游戏过程受智能手机处理能力、移动网络速度、上网流量资费等因素的限制，游戏的类型与传统的网络游戏存在一定的差别。
网页游戏	网页游戏是指基于 HTTP 协议，以 Flash、Java、Unity 3D 等网页开发技术为基础，用户只需通过浏览器即可进行的网络游戏，包括大型网页游戏和社交网页游戏。

传统游戏产业的主要参与者包括游戏开发商、游戏发行商、游戏渠道商、用户。

传统的游戏行业产业链如下图所示：



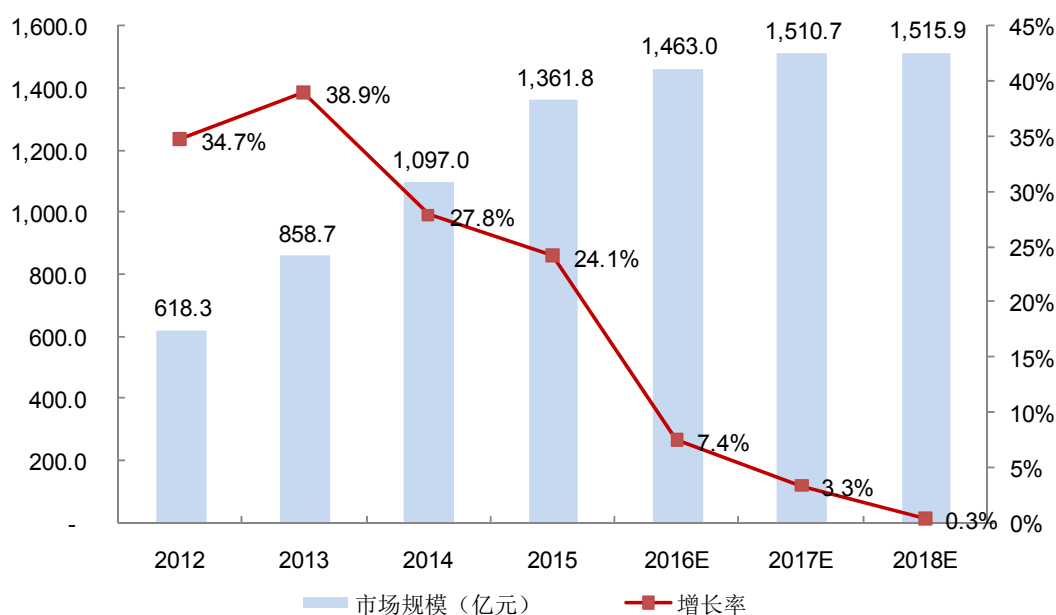
游戏开发商处于产业链最上游，通过挖掘市场的需要，拟订游戏开发项目，编程、美工、内外部多轮测试等流程完成网络游戏的开发，然后向市场发行游戏。游戏发行商负责提供网络游戏的运营平台，是游戏价值实现的重要环节，在网站上为客户提供

游戏的链接,并负责对游戏进行推广、运营维护及客户服务等。游戏渠道商是连接游戏运营商和用户之间的桥梁,主要包括一些移动应用商店或门户网站。游戏渠道商凭借强大的用户基础和平台优势,在游戏的推广起到重要的作用。

1、我国游戏市场规模概况

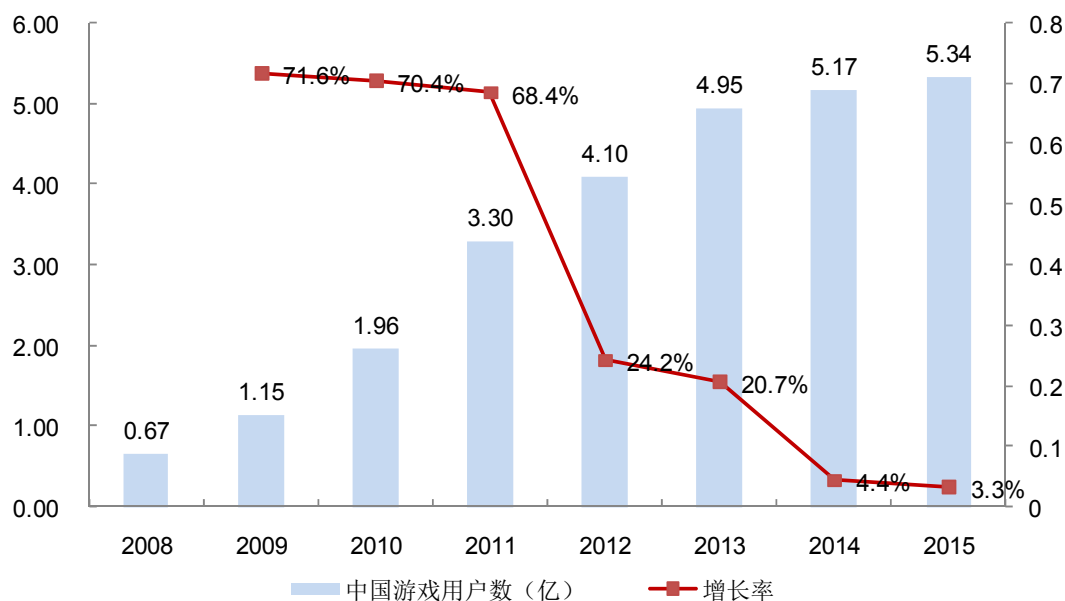
根据易观智库发布的统计数据,2014年中国网络游戏市场规模为1,097.0亿元,首次突破了千亿元的规模,2015年中国网络游戏市场规模为1,361.8亿元,较2014年增长24.1%。2012年至2015年年均复合增长率为30.11%,保持了较高的增长速度。预计至2018年中国网络游戏市场规模有望达到1,515.9亿元,2015年至2018年年均复合增长率为3.64%,未来中国网络游戏市场的整体规模将继续保持增长,整体增速趋于平缓。

2012年至2018年中国网络游戏市场规模如下图所示:



数据来源:易观智库

用户规模方面,根据中国音数协游戏工委、伽马数据(CNG中新游戏研究)、国际数据公司(IDC)共同发布的《2015年中国游戏产业报告》。2015年,中国游戏用户数量约达到5.34亿人,比2014年增长了3.3%。

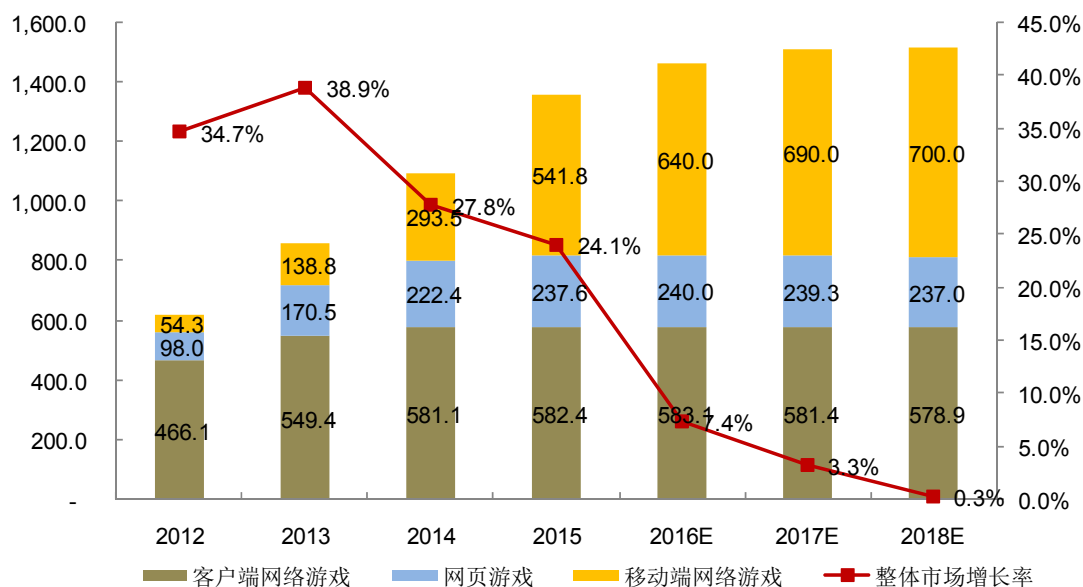


数据来源：中国音数协游戏工委、CNG、IDC

网络游戏行业整体发展环境良好，特别是移动网络游戏的较低创业门槛，推动了网络游戏经营主体数量的增加。根据文化部发布的《2014 中国网络游戏市场年度报告》，2014 年全国新增具有网络游戏运营资质的企业 1,183 家，截至 2014 年底，具备网络游戏运营资质的企业累计达到 4,661 家。此外，在产品供给方面，网络游戏类型也更加多样化，移动网络游戏产品数量和规模迅速增长。2015 年移动网络游戏实际销售收入、用户规模、市场占有率都处于高速增长阶段。网页游戏延续了自 2013 年开始的放缓态势，用户规模下降，但实际销售收入仍然保持增长。客户端网络游戏仍然保持接近半数的市场占有率，收入居于首位。

2、细分游戏市场概况及竞争情况

根据易观智库的统计数据，2012-2018 年中国网络游戏行业细分领域的市场规模如下：



数据来源：易观智库

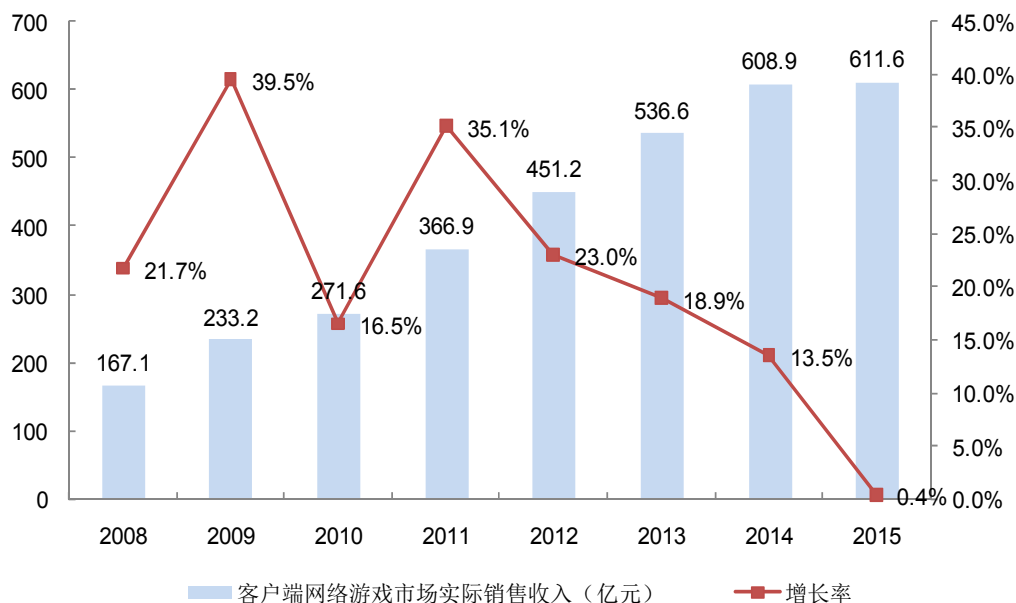
(1) 客户端网络游戏市场情况

A、客户端网络游戏市场规模

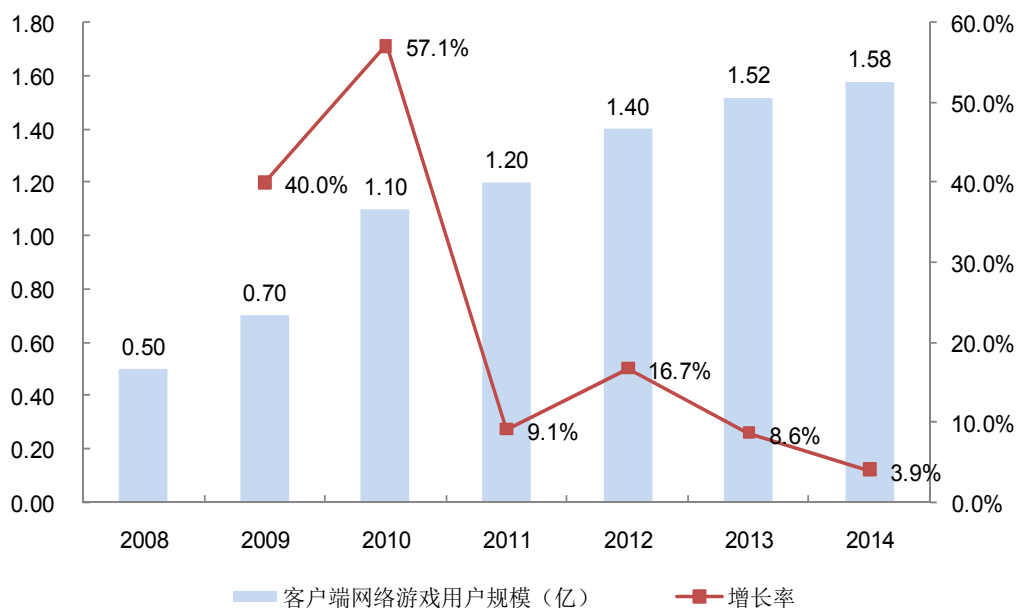
2013 年，中国客户端网络游戏用户数量约达到 1.52 亿人，同比增长 8.6%；实际销售收入达到 536.6 亿元人民币，同比增长 18.9%。按游戏类型划分，客户端网络游戏可分为角色扮演类和休闲竞技类，2013 年角色扮演类游戏收入为 352.9 亿元，占比 65.8%；休闲竞技类收入为 183.7 亿元，占比 34.2%。

2014 年，我国客户端游戏用户数量约 1.58 亿人，同比增长 3.9%；实际销售收入 608.9 亿元，同比增长 13.5%；在收入增长的同时，客户端网络游戏的市场占有率持续下滑，市场占有率较 2013 年（64.5%）下滑 11.3 个百分点。

2015 年，我国客户端游戏实际销售收入 611.8 亿元，同比增长 0.4%。



数据来源:《2015 年中国游戏产业报告》、中国版协游戏工委



数据来源:《2015 年中国游戏产业报告》、中国版协游戏工委

整体看来,客户端游戏进入了相对平稳的发展阶段,用户群体较为稳定,需求相对刚性。

B、客户端网络游戏市场特征及竞争格局

客户端网络游戏市场规模有所扩大,依然占据主力地位。2014 年,客户端网络游戏市场规模进一步扩大,新兴类型如 MOBA(多人在线竞技游戏)等快速增长,与

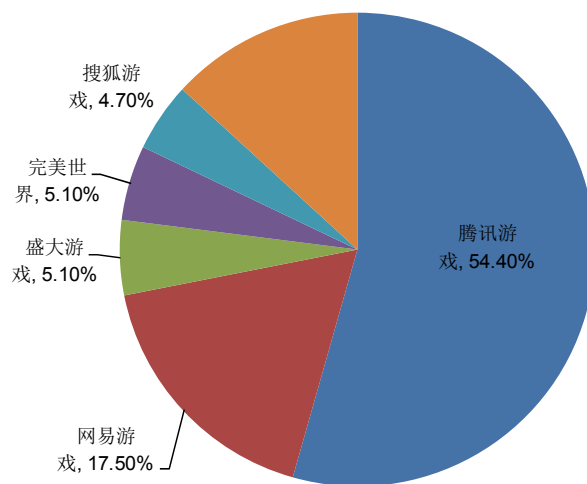
玩法改良的新资料片、微端产品共同推进收入增长。尽管其他细分市场高速增长造成市场占有率逐渐缩减，但从主要产品的营收状况，到企业的人才储备、市场经验等方面，其地位短时间内难以撼动。

客户端网络游戏品质保持领先。与其他细分市场相比，客户端网络游戏引擎的技术升级，硬件设备的图像处理能力加强，让产品画面品质依然保持领先。

企业积极整合上下游资源，客户端游戏企业纷纷探索出版业上下游资源整合机会，不断延伸产业链条，拓宽产品销售渠道、推进自家平台建设。主要表现在全球化（如完美世界的 PWIE 海外进出口平台）和整合移动端资源（如盛大推出的 G+ 平台形成移动端的游戏账号管理平台）上。

根据易观国际发布的统计数据，我国客户端网络游戏呈现腾讯一家独大的竞争格局，此外网易游戏、盛大游戏、完美世界、搜狐游戏等传统游戏公司也占据着较为重要的竞争地位。其他竞争者还包括二线的客户端游戏运营企业（比如光宇华夏、金山、网龙等）和专注于网页等新兴游戏运营的企业（比如昆仑万维、趣游、4399、37wan、奇虎 360 等）。

2015年第4季度中国客户端游戏市场竞争格局



数据来源：易观智库

C、客户端网络游戏发展趋势

独大的绝对市场份额将逐渐松动。目前，客户端网络游戏在用户数量上已经被网页游戏和移动游戏赶超，由于新兴市场正处于市场孵化阶段，整体付费率和付费能力暂时还无法媲美客户端游戏市场。不过，仅从产品收入角度，部分高收入网页游戏和

移动游戏已经与客户端游戏不相上下，其盈利周期也在不断延长，预计未来客户端网络游戏的市场份额将会有所下降。

部分细分市场存在一定潜力。客户端网络游戏市场正进入一个重要的调整阶段，产业将进一步细分，覆盖不同细分用户群，满足多层次用户对游戏的需求，从而拓展出新用户群体形成的细分用户文化圈，部分承载潜力的细分市场将逐步繁荣，推动相关市场规模扩大。

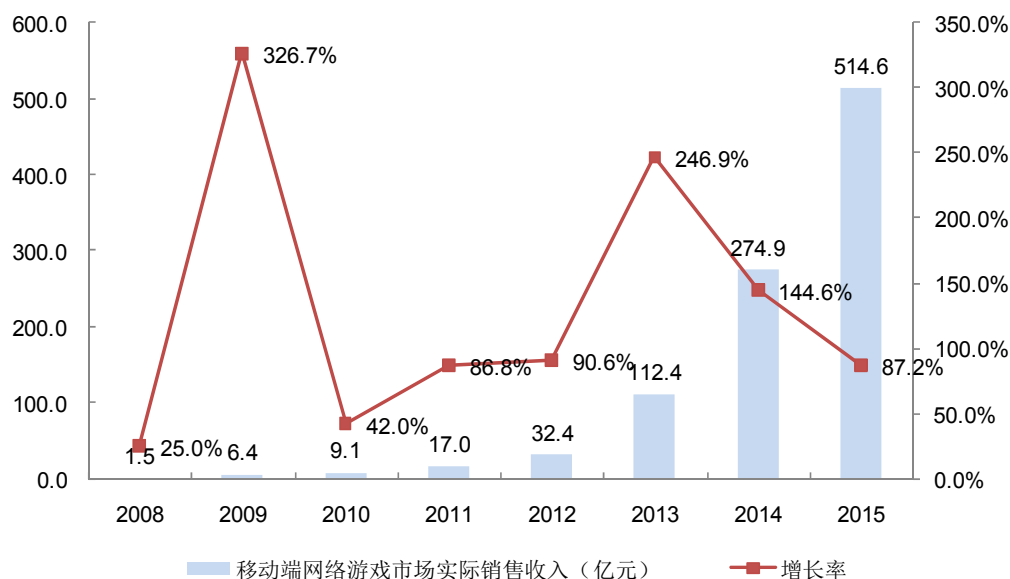
选择多平台拓展发展空间。从合作的角度来看，客户端网络游戏企业横跨网页游戏、移动游戏多平台发展，有利于合作企业在产品、用户和渠道方面互利共赢。同时，多平台化发展也是基于对用户价值的挖掘，能够给予广大用户充分的游戏消费选择，从而拓展游戏用户资源和巩固企业市场地位。

(2) 移动网络游戏市场情况

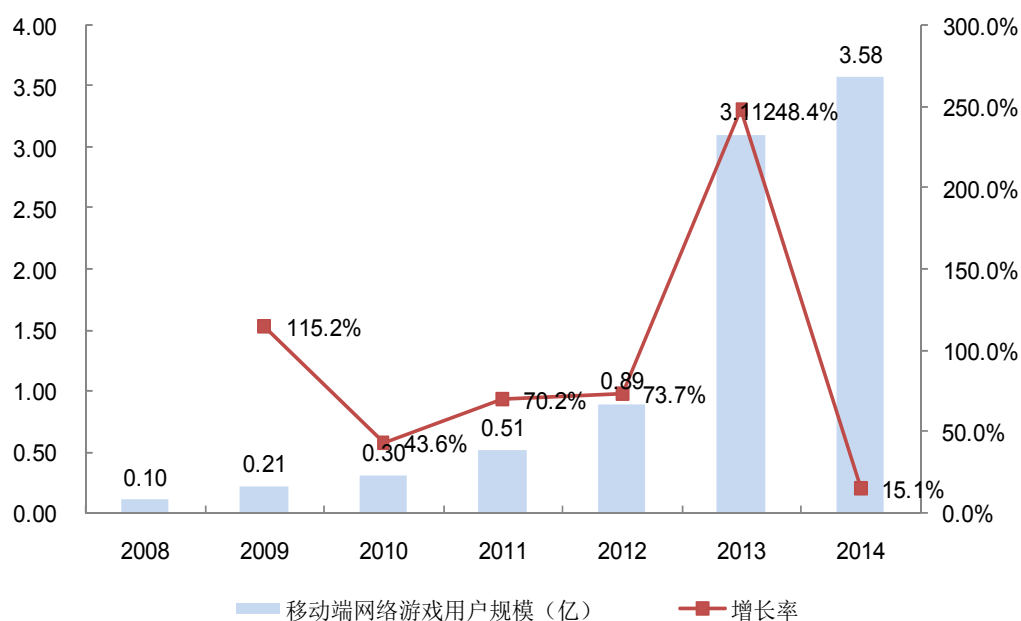
A、移动网络游戏市场规模

近年来，移动网络游戏保持快速发展的势头，成为目前中国网络游戏市场中增长最快的细分市场。我国移动端游戏用户数量已从 2008 年的不足 1,000 万人增长至 2014 年的约 3.58 亿人，年均复合增长率达到 82.24%；实际销售收入从 2008 年的 1.5 亿元增长至 2015 年的 514.6 亿元，年均复合增长率达到 130.25%。

根据易观智库发布的统计数据，预计至 2018 年中国移动游戏市场收入规模有望达到 700 亿元，2015 年至 2018 年年均复合增长率为 8.91%，保持稳步增长。



数据来源:《2015 年中国游戏产业报告》、中国版协游戏工委



数据来源:《2015 年中国游戏产业报告》、中国版协游戏工委

B、移动网络游戏的市场发展及竞争情况

尽管我国移动游戏行业增长的速度较快,但整体上仍处于行业发展的初级阶段,游戏开发商数量较多,产品较多,但呈现出规模化的游戏开发商数量较少,精品自研游戏少,行业集中度较低的竞争格局。由于移动游戏的研发周期和研发成本与网页游戏、客户端游戏相比较低,游戏开发商的进入门槛不高,其他实力较强的网页游戏、客户端游戏开发商也纷纷加入移动游戏的开发阵营,导致移动游戏行业的市场竞争程

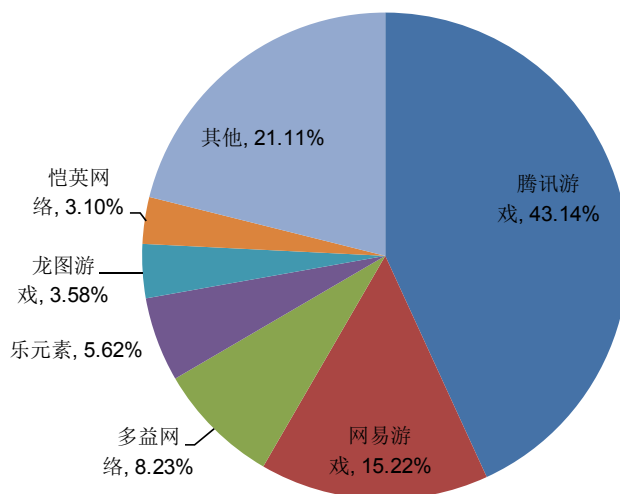
度日益激烈。

当前在中国移动游戏市场的竞争格局中，腾讯游戏凭借强大的研发能力及庞大的平台用户群一家独大。其他移动网络游戏企业的竞争格局仍然不是很稳定，名次变动很快。我国移动游戏市场经历多年的发展之后，众多中小型移动游戏厂商已面临淘汰。各家移动游戏公司都在积极的推出新产品，加深产品运营，强化品牌塑造，市场竞争趋势进一步加剧。

未来移动游戏行业的爆发性增长将逐步转为良性平稳发展，运营游戏的生命周期和新游戏的持续研发尤为重要。具有综合竞争优势的游戏开发商不仅需要具备优秀的游戏研发能力，也需要具备良好的渠道发行和推广能力，才能有效降低开发和运营风险，在激烈的市场竞争中形成自身特色的核心竞争力和市场地位，相应逐步提高移动游戏行业的集中度。

根据易观智库发布的数据，在 2015 年上半年苹果 App Store 应用商店中国区畅销榜中，腾讯游戏和网易游戏占据市场前两位，本公司位列其后，市场占有率为 8.23%；其他竞争者还包括乐元素、龙图游戏、恺英网络等。

2015年上半年移动游戏畅销榜发行商市场竞争格局



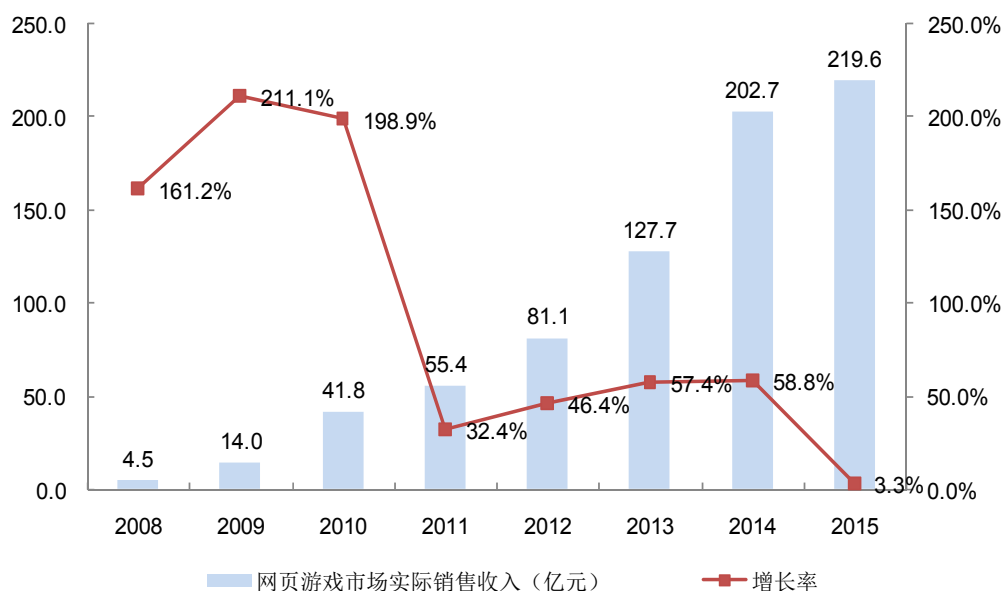
数据来源：易观智库

注：图中“多益网络”为易观智库对本公司的简称，此处即指广州多益。

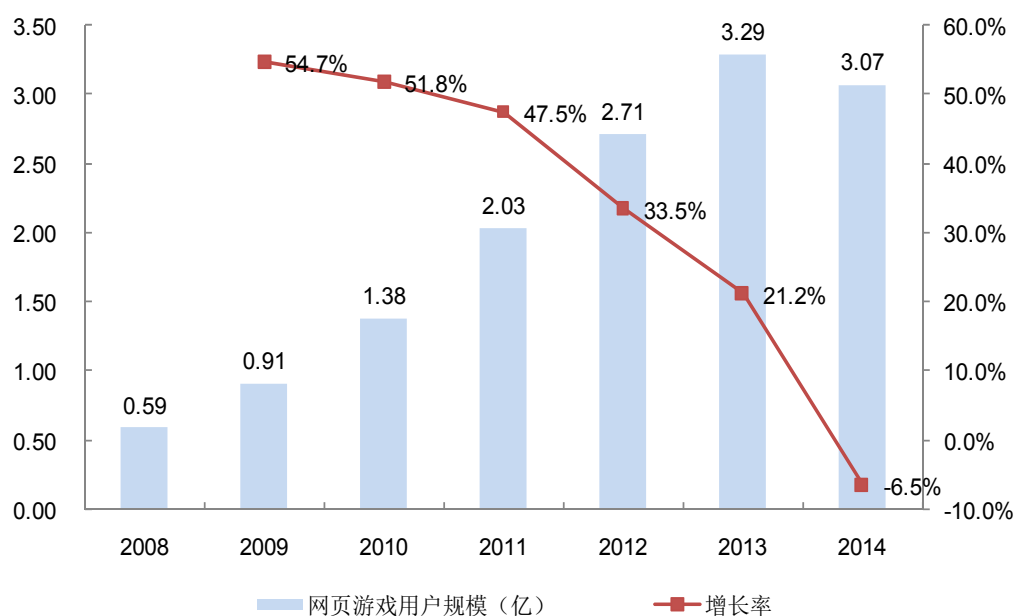
（3）网页游戏市场情况

近几年，网页游戏保持了较快的增长速度，行业实际销售收入从 2008 年的 4.5

亿元增长至 2014 年 202.7 亿元，年复合增长率为 88.63%，2015 年网页游戏实际销售收入为 219.6 亿元，同比增长 8.3%，与前几年相比较，增长率出现下降。网页游戏行业的用户规模在 2013 年之前保持稳定增长的趋势，截至 2013 年末用户规模达到了 3.29 亿人，2014 年用户规模首次出现下降，较上年减少 6.9%。



数据来源：《2015 年中国游戏产业报告》、中国版协游戏工委



数据来源：《2015 年中国游戏产业报告》、中国版协游戏工委

根据易观智库发布的统计数据，预计至 2018 年中国网页游戏市场收入规模为 237.0 亿元，2015 年至 2018 年年均复合增长率-0.08%。

3、我国游戏产业未来发展趋势

(1) 移动互联网成必争之地，客户端游戏 IP 加速转化为移动游戏产品

移动互联网的快速发展给移动网络游戏带来了良好的市场前景。大多数客户端游戏企业与网页游戏企业均布局移动游戏领域，或已推出移动游戏产品；另外，部分游戏企业基于同一 IP 还会同时推出客户端网络游戏、网页游戏和移动游戏产品。

移动游戏近年来获得了爆发式的增长后，开始逐渐进入中高速增长阶段。低研发成本、低进入门槛以及跨平台跨终端的特性，为移动游戏产品铺设了“快行道”，成为游戏产业的新蓝海。大量基于“轻资本”的创业团队以及客户端游戏和网页游戏的开发团队迅速转向移动游戏开发。移动游戏市场的增长也将从前期的玩家数量驱动，转向以精品游戏提升玩家留存率、玩家活跃度以及提高 ARPU 值等质量驱动型。

客户端网络游戏市场规模增速下降，促使大量客户端游戏厂商转型移动游戏；现有端游、页游 IP 所积累的海量玩家群成为这些厂商进入手游领域的捷径。目前市面上顶级客户端游戏 IP 尚未被完全挖掘，随着 IP 成为畅销榜头部游戏的标配，游戏厂商将加速客户端游戏 IP 向手游产品的转化，以在激烈的市场竞争中立足。

(2) 平台模式提高游戏产业集中度

平台对于网页游戏和移动游戏的发展带来了极大的影响。一方面，平台整合了互联网用户资源与游戏研发资源，以腾讯、百度、360 为代表的互联网用户平台通过与网页游戏、移动游戏开发商联合运营，对用户数据进行监测、挖掘并反馈供开发商优化产品。另一方面，平台本身也扮演了资源整合者的角色，上下游产业链企业通过投资、并购提高了游戏产业集中度。

(3) 影游联动等泛娱乐运作更为流行

近年来，以影视、游戏的跨界合作模式为代表的影游联动逐步流行起来。粉丝群庞大的热门 IP，影视和游戏作品质量过硬，采用同时上线、互推互动的运营模式，都成为影游联动的核心要素，并将被更多厂商采用。但是，泛娱乐运作对 IP 类型有较高要求，需要前期大量筹划以及各领域厂商的紧密合作，对厂商来讲依然存在较大的投入风险。

(4) 终端厂商手游渠道崛起

虽然数量众多,中国移动游戏安卓渠道的市场集中度正逐步提高,且被互联网巨头把控。以硬核联盟和小米互娱为代表的终端厂商渠道崛起,未来市场份额将快速增长,一是由于国产安卓智能终端市场占有率日趋扩大,二是因为终端厂商意识到手游对其业务变现的重要作用,开始以互联网化的思路经营各自的游戏中心,并依托自身优势,在流量来源上与其他手游渠道形成差异,成为游戏 CP 最为重视的渠道之一。

(5) 电竞市场继续繁荣,移动电竞市场快速增长

受益于监管环境向好、直播平台融资、游戏厂商投入等利好因素,中国电子竞技市场出现繁荣发展景象。随着移动电竞产品的增多、移动电竞玩法的优化、赛事以及直播平台的发展,移动电竞市场迎来爆发,市场规模将快速扩大。当下中国移动游戏市场增速放缓,电子竞技成为意欲突围的手游厂商撬动行业破局的关键点。未来,将有更多的移动电竞产品出现,并纳入赛事体系,成为厂商进行市场推广和玩家运营的重要方式。资本和厂商将成为关键主导力量,推动移动电竞市场的快速增长。

(6) 虚拟现实(VR)游戏成新增长点

2015 年以来,大量资金和技术巨头的竞相涌入,推动虚拟现实(Virtual Reality, VR)产业急速升温;VR 技术和硬件设备的快速发展为 VR 游戏的创生提供良好土壤。作为 VR 技术最重要的商业应用领域,VR 游戏市场的爆发被寄予厚望。2015 年底腾讯在 VR 硬件及平台上的布局,表明国内游戏领头羊也开始布局新兴的 VR 游戏市场,向行业释放出利好消息。随着国内 VR 设备的量产,以及更多 VR 游戏内容的出现,VR 游戏将在未来两年成为游戏行业新的增长点。

4、行业技术水平及特点

随着计算机软硬件的升级、互联网技术的快速发展,网络游戏行业的技术水平不断提升,主要体现在游戏开发技术和运营技术两个方面。

(1) 游戏开发技术

移动网络游戏的开发主要包括游戏策划、程序编写和美术制作三个方面。

游戏策划需要根据目标玩家的需求赋予网络游戏独特的定位,设计独特的游戏题材,不断创造新颖的游戏玩法,持续设计具有吸引力的活动。游戏策划人员需要策划好游戏的角色系统设计、升级系统设计、战斗系统设计、经济系统设计等等,需要兼

顾各个系统的整体平衡性。

程序编写是实现游戏策划思想的过程,游戏策划设计的各大系统和数值均通过游戏程序加以实现。移动网络游戏编程技术需要满足稳定性、高效性和表现力等方面的要求。

美术制作主要包括角色、光效、场景和界面的制作。美术效果是玩家体验游戏的最直观感受,如美术风格是否新颖独特、人物形象是否饱满、战斗场面是否炫丽等。

(2) 游戏运营技术

移动网络游戏产品的运营技术主要体现在市场推广技术、游戏玩家数据分析技术、客户服务技术等。其中,市场推广需要高效、精准,最为重要。移动网络游戏的营销费用是最主要的运营支出,由于移动网络游戏需要面对海量的玩家,玩家的体验好坏对游戏的成功至关重要,因此及时、细致的客户服务对移动网络游戏的成功运营有重要影响。

(三) 影响行业发展的有利因素和不利因素

1、有利因素

(1) 国家政策扶持

国家高度重视包括网络游戏出版在内的文化创意产业发展。国家“十二五”发展规划纲要提出,推动文化产业成为国民经济支柱性产业。新闻出版总署制定的新闻出版业“十二五”发展规划更进一步明确提出,大力发展数字出版等战略性新兴产业,积极发展民族网络游戏产业。在此指引下,各地政府积极推动文化创意产业发展,积极创建文化创意产业基地。网络游戏出版作为文化创意产业的重要组成部分,将在企业布局、资金支持、配套建设、政策扶持等多方面得到更多的政策支持。

(2) 互联网行业巨大的发展潜力为产业发展提供条件

互联网普及率的快速提升及互联网基础设施的改善为网络游戏行业快速发展准备了条件。宽带网络提供的大量数据的快速传输、电脑终端运算速度的提高能够让用户的游戏过程更加流畅,高性能显示产品的面世可以让用户获得更加身临其境的画面感受,这些都将提升网络游戏对用户的吸引力。在互联网的普及率上,中国互联网普及率快速提高,但与发达国家仍有较大差距,结合中国庞大的人口基数,中国互联网

网民数量仍有较大的提升空间，将为网络游戏行业提供更多的潜在客户。

(3) 网络游戏用户快速增加

随着中国互联网行业以及网络游戏行业的迅速发展，网络游戏行业已经累积了一批庞大的网络游戏玩家群体。根据 CNNIC 于 2016 年 1 月发布的《中国互联网络发展状况统计报告》，截至 2015 年 12 月末，中国互联网用户规模达到 6.88 亿，互联网普及率达到 50.3%，较 2014 年底增长 2.4 个百分点，2015 年新增互联网用户 3,951 万。其中，网络游戏用户规模达到 3.91 亿，占互联网用户的 56.9%。庞大网络游戏用户数量，为网络游戏行业持续发展奠定坚实的经济支撑，同时每年的新增用户带来的新需求，也给网络游戏行业提供了新的发展机会。

(4) 网络游戏开发和运营技术水平发展迅速

随着计算机和互联网技术的不断发展，网络游戏的开发和运营技术也不断升级和创新。网络游戏的画质、操作性、稳定性等各方面效果会继续提高，给用户带来更好的游戏体验。游戏研发商在研发技术逐步丰富的情况下，进一步开发细分市场，针对用户的个性化需要设计相应的产品，随着产品质量不断提升，新用户数量快速增长，为网络游戏行业发展提供良好机遇。

2、不利因素

(1) 市场竞争日益加剧

网络游戏市场属于高强度竞争市场，而且竞争手段过于单一，企业为争夺优质资源甚至恶性竞争，此问题已经成为阻碍行业发展的不利因素。目前国内网络游戏产品的数量繁多，但真正具备创新性的产品屈指可数，产品存在同质化现象。这种同质化竞争导致行业创新动力下降，阻碍行业整体技术和产品品质的提升；同时，过多的同质化产品导致网络游戏对玩家的吸引力下降，造成了玩家的流失和运营成本的上升，对行业整体盈利能力造成不利影响。

(2) 综合性人才相对缺乏

网络游戏是一个集创意策划、软件技术、营销推广和用户管理于一体的产品，必然需要一大批拥有策划、编程、美术、运营和市场营销等多方面知识的综合性人才。由于网络游戏相关的专业培训和教育市场尚未成熟，企业内部培养难度大、周期长，

造成了业内的人才缺乏。人才问题正在成为各个环节的瓶颈，高水平制作人才稀缺的问题尤其突出。随着中国网络游戏产业规模不断扩大，细分市场迅速发展，全球化布局逐渐展开，人才缺乏问题将对产业可持续发展造成不利影响。

(3) 行业法律政策风险

一方面，国家对新兴文化及互联网产业大力支持，给予了众多优惠扶持政策。但另一方面，由于网络游戏行业具有一定的随意性和盲目性，青少年沉迷于网络游戏而影响学习成绩，游戏中含有拜金和暴力情节影响未成年人的身心健康等社会问题仍然在一定程度上普遍存在。对此，政府高度重视，不断加强对网络游戏行业的监管和立法，尤其是对游戏内容、游戏时间、游戏经营场所等多方面进行了更多、更严格的要求，给网络游戏行业的经营环境带来一定的不确定性。

(四) 公司的竞争优势

1、自主研发优势

(1) 技术储备优势

公司的游戏核心引擎技术均为自主研发，目前公司的核心引擎技术已经相当完备，可以支持从 2D/2.5D/3D/移动端等多层次产品线的研发和运营。公司的引擎技术在同屏支持人数、同服支持人数、降低用户配置需求、用户体验流畅性等多方面在国内均处于领先水平。

除此之外，公司在即时语音、视频、IM、办公、人工智能、软件多平台交互(PC/iOS/Android)等方面进行了多年的积累沉淀。公司已经综合利用以上多项技术，开发出成熟的企业级办公用 IM 产品多益云，并将相关技术积累运用于游戏主营业务上，为用户提供更好的娱乐体验。

公司成立之初，就注意对用户、产品等多方面数据进行保留和分析。通过多年积累，公司已经建立起一套完善、高效的数据统计分析系统，涵盖了：用户从看到、点击广告，到进入登录游戏、完成消费所有步骤的详细统计，并有专业的人员进行完备的分析，通过精准的数据对游戏进行细节的优化和调整。

(2) 策划储备优势

目前,游戏行业的竞争最主要是游戏内容策划的竞争。公司一直把产品内容的策划作为核心培养点。公司通过专门设立的部门,将优秀的游戏或者产品的关键点提取出来,设置成统一的规则,作为内容策划的优势积累,提高公司产品在基础设置上的品质,使得公司产品在基础设置上能够不断提升,并且经验和积累得到好的传承。

另外,公司在产品上,通过群策群力,确认方向,大胆创新,通过内部多尝试多总结,将产品的核心系统,比如游戏的经济系统,不断修改完善,领先于整个行业,从而保持公司在产品内容研发上的领先地位。

2、自主运营优势

(1) 稳健、诚信、完备的运营推广体系

公司在中国大陆地区推出的产品,均为自主运营。公司在运营上稳健而有效,着眼于产品整体用户的根本和长远的利益,重视产品内用户所处环境的变化和体验的好坏。公司成立以来,核心产品保持每周进行切实有效的更新维护,每半年左右推出一个大的内容更新以满足用户的需求。

公司实行自主运营模式,从策划案的策划、实施到广告资源的采购、素材制作均由公司运营营销部门独立开展,形成了统一的规范和标准。在自主推广模式下,公司能够更有效地把握用户体验,积极地根据用户关注需求不断进行推广方案的改良。公司以诚信为先,希望通过真实有效的内容传达传播,达到吸引用户进入产品,从不以低俗、跟风甚至是违法违规的方式来吸引用户。

通过这样的运营和推广,公司和用户培养了相当良好的信任关系,积累了数千万的忠实用户。

(2) 自主运营,不随波逐流

在移动游戏时代,由于安卓平台缺少统一的规范和标准,手机游戏开发商往往采取与各游戏平台联运模式。公司是业内少数坚持自主运营为主的厂商,通过自主运营,公司得以直接服务游戏玩家,了解玩家需求并保证玩家利益。

3、人才优势

公司的管理团队平均具有 10 余年的游戏行业从业经验,在国内较早从事网络游

戏行业。公司核心管理团队对网络戏行业具有深刻的理解，同时也具有较强的创新和开拓精神。

随着业务不断发展壮大，公司还持续引进了大量的研发、运营方面的优秀专业人才。公司前瞻的人才战略有力地推进了公司的产品发展战略，有助于公司更深入地理解、巩固和拓展移动网络游戏市场。优秀、专业的人才队伍有利于公司在激烈竞争环境中成长为具有影响力的网络游戏研发商及运营商。

4、严格的研发体系及精品化战略优势

在公司业务的发展及日益激烈的市场竞争中，公司逐步建立了一整套严格的研发体系并确立精品化的战略。一款游戏从最初的游戏策划开始，要经历一系列严格的评审、反复测试及改进优化，才能最终上线运营。在“策划、立项、Demo版演示、内测、封测、公测”的每个阶段，在研游戏项目都要通过公司评审组的评审，才能进入下一个阶段，在经历层层评审、测试、优化后，才能最终上线运营。严格的研发体系保证了公司游戏产品的质量，形成了公司宁缺勿滥的精品化战略。

（五）公司的竞争劣势

在网络游戏行业，充裕的资金对于企业的发展至关重要。在网络游戏的研发阶段，持续大量的资金投入是创作精品游戏的必要条件之一，游戏开发商需要用高薪吸引优秀的游戏研发人才，购买先进的游戏研发设备，以保持公司持续的竞争能力。在网络游戏的运营阶段，游戏公司也需要大量的资金进行线上和线下市场推广活动，从而扩大游戏产品的影响力，积累更多的游戏用户。除此之外，由于游戏公司轻资产的特点，传统的银行借贷融资渠道往往受到一定限制，因此面临着融资渠道受阻与业务规模扩张二者之间的冲突。

目前，中国大多数处于市场领先地位的网络游戏公司均通过公开发行上市的途径进行了股权融资，扩大了业务规模。本公司虽然在研发技术、运营管理等方面具有较强的竞争优势，但是在资金规模和融资实力上与上市网络游戏公司仍然存在着一定的差距，从而可能在一定程度上制约了公司的快速发展。

三、公司销售情况和主要客户

(一) 主要产品和服务的规模及收入情况

1、主要产品和服务的规模

报告期内，公司网络游戏业务的规模情况（包括公司主要网络游戏产品及其注册用户数量、活跃用户数量等运行数据的统计情况等）详见本节“一、公司主营业务、主要产品或服务的基本情况”之“（一）基本情况”。

2、主要产品和服务的销售收入

(1) 公司主营业务收入按产品分类

单位：万元

产品	2015 年		2014 年		2013 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
客户端游戏	87,262.31	59.93%	88,279.53	95.49%	67,559.30	99.99%
其中：《神武》	75,783.92	52.05%	74,729.26	80.83%	53,881.74	79.75%
《梦想世界》	8,936.17	6.14%	11,239.66	12.16%	12,221.32	18.09%
《梦想世界 2》	1,656.79	1.14%	767.33	0.83%	-	-
《梦想帝王》	836.08	0.57%	1,133.39	1.23%	1,323.50	1.96%
其他客户端游戏	49.35	0.03%	409.89	0.44%	132.73	0.20%
移动网络游戏	58,346.92	40.07%	4,173.41	4.51%	5.90	0.01%
其中：《神武》手游	57,738.19	39.65%	4,158.48	4.50%	-	-
《梦想世界》手游	604.58	0.42%	-	-	-	-
其他移动网络游戏	4.15	0.00%	14.93	0.02%	5.90	0.01%
互联网产品	-	-	0.00	0.00%	0.07	0.00%
主营业务收入合计	145,609.22	100.00%	92,452.94	100.00%	67,565.27	100.00%

(2) 公司主营业务收入按运营模式分类

单位：万元

运营模式	2015 年		2014 年		2013 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
自主运营 ^注	145,043.19	99.61%	92,071.14	99.59%	67,249.25	99.53%
授权运营	566.03	0.39%	381.79	0.41%	316.02	0.47%
主营业务合计	145,609.22	100.00%	92,452.94	100.00%	67,565.27	100.00%

注：自主运营含互联网产品收入

(二) 主要客户

在自主运营模式下，公司网络游戏的最终用户为分散的游戏个人玩家，公司主要从第三方支付平台等渠道获得来自于游戏玩家的充值金额，因此将上述支付渠道作为公司客户。

报告期内，公司前五大客户的具体情况如下：

1、2015 年度

金额单位：万元

序号	客户名称	发生额	占营业收入比例	客户类型
1	支付宝（中国）网络技术有限公司	53,019.89	36.40%	充值渠道商
2	苹果公司	40,140.24	27.56%	iOS 平台
3	上海银联电子支付服务有限公司	31,103.49	21.36%	充值渠道商
4	上海汇付数据服务有限公司	27,784.20	19.08%	充值渠道商
5	北京神州付科技有限公司	3,304.30	2.27%	充值渠道商
合计		155,352.12	106.67%	

2、2014 年度

金额单位：万元

序号	客户名称	发生额	占营业收入比例	客户类型
1	上海汇付数据服务有限公司	38,606.84	41.75%	充值渠道商
2	上海银联电子支付服务有限公司	28,803.87	31.15%	充值渠道商
3	支付宝（中国）网络技术有限公司	25,444.70	27.51%	充值渠道商
4	北京神州付科技有限公司	5,114.48	5.53%	充值渠道商
5	雷爵网络科技股份有限公司	258.82	0.28%	授权运营商

序号	客户名称	发生额	占营业收入比例	客户类型
合计		98,228.71	106.21%	

3、2013 年度

金额单位：万元

序号	客户名称	发生额	占营业收入比例	客户类型
1	上海汇付数据服务有限公司	45,589.52	67.47%	充值渠道商
2	支付宝(中国)网络技术有限公司	11,126.50	16.47%	充值渠道商
3	上海银联电子支付服务有限公司	7,712.87	11.42%	充值渠道商
4	北京神州付科技有限公司	5,616.47	8.31%	充值渠道商
5	雷爵网络科技股份有限公司	266.02	0.39%	授权运营商
合计		70,311.37	104.06%	

2014 年与 2013 年相比,前五大客户变化较小,主要是因为与公司签订代收款服务协议充值渠道商相对较为稳定,主要为上海汇付数据服务有限公司、支付宝(中国)网络技术有限公司、上海银联电子支付服务有限公司和北京神州付科技有限公司。

2015 年,由于公司移动网络游戏的收入规模大幅上升,而公司主打移动网络游戏产品《神武 2》手游(iOS 版本)通过苹果公司的 APP Store 下载并充值,因此 2015 年前五大客户新增苹果公司。支付宝作为支付渠道与公司之间的交易金额占比逐年提高,一方面系公司与支付宝之间的合作关系更加紧密,另一方面系支付宝在游戏玩家付款过程中的认可度不断提高。

公司在报告期内不存在向单个客户的销售比例超过销售总额 50%或严重依赖少数客户的情况。上述主要客户与公司之间不存在关联关系。

四、公司采购情况和主要供应商

(一) 主要原材料采购情况

公司与传统的生产型企业需要采购原材料有一定区别,不存在一般意义上的原材料供应商。在公司的经营过程中,与经营活动相关的对外采购主要包括广告采购、计算机及电子设备采购、服务器采购等。

(二) 主要供应商

报告期内, 公司前五大供应商的具体情况如下:

1、2015 年度

金额单位: 万元

序号	供应商名称	发生额	占总采购额比例	供应商类型
1	广东省美术设计装修工程公司	4,265.00	21.41%	装修
2	广州佳益广告有限公司 ^注	2,801.95	14.07%	广告
3	戴尔(中国)有限公司	1,256.99	6.31%	办公及电子设备
4	网宿科技股份有限公司广州分公司	659.62	3.31%	IDC
5	上海分众德峰广告传播有限公司	621.25	3.12%	广告
合计		9,604.81	48.22%	

注: 公司与广州佳益广告有限公司及其全资子公司上海加益广告有限公司的采购额合并计算。

2、2014 年度

金额单位: 万元

序号	供应商名称	发生额	占总采购额比例	供应商类型
1	广州佳益广告有限公司 ^注	1,870.12	18.97%	广告
2	戴尔(中国)有限公司	1,164.24	11.81%	办公及电子设备
3	杭州顺网科技股份有限公司	578.32	5.87%	广告
4	广州英强房地产有限公司	523.27	5.31%	租金
5	网宿科技股份有限公司广州分公司	458.60	4.65%	IDC
合计		4,594.55	46.61%	

注: 公司与广州佳益广告有限公司及其全资子公司上海加益广告有限公司的采购额合并计算。

3、2013 年度

金额单位: 万元

序号	供应商名称	发生额	占总采购额比例	供应商类型
1	海洋游艇股份有限公司	1,717.79	16.99%	游艇采购
2	广州侨鑫房地产开发有限公司	1,685.16	16.67%	购买房产
3	北京创世奇迹广告有限公司	1,220.05	12.07%	广告
4	戴尔(中国)有限公司	533.84	5.28%	办公及电子设备
5	广州英强房地产有限公司	406.05	4.02%	租金
合计		5,562.88	55.01%	

报告期内，公司的前五大供应商中主要为广告供应商、办公及电子设备供应商、IDC 服务供应商等，除此之外存在少量办公用房租金、房屋购买等采购。

公司在报告期内不存在向单个供应商的采购比例超过采购总额 50%或严重依赖少数供应商的情况。上述报告期主要供应商与公司之间不存在关联关系。

五、公司主要固定资产和无形资产情况

(一) 主要固定资产情况

截至 2015 年 12 月 31 日，公司固定资产情况如下表所示：

金额单位：万元

	房屋及建筑物	办公及电子设备	运输工具	合计
原值	17,846.25	8,268.83	3,203.27	29,318.34
累计折旧	144.81	3,279.52	1,613.14	5,037.47
账面价值	17,701.44	4,989.31	1,590.12	24,280.87
成新率(%)	99.19%	60.34%	49.64%	82.82%

公司的固定资产主要包括房屋及建筑物、办公及电子设备（主要包括计算机及办公设备、服务器等）和运输工具，均由公司合法取得，权属关系明确，不存在任何产权纠纷或潜在的纠纷。

截至本招股说明书签署日，公司共拥有 5 处房屋所有权，具体如下表所示：

序号	权属人	证书号码	房屋座落	建筑面积(m ²)	土地使用年限
1	方多网络	粤房地权证穗字第 0550037471 号	黄埔区伴河路 90 号自编一栋	13,231.26	50 年，自 2007 年 5 月 29 日起算
2	方多网络	粤房地权证穗字第 0550037850 号	黄埔区伴河路 90 号自编二栋	10,586.42	50 年，自 2007 年 5 月 29 日起算
3	方多网络	粤房地权证穗字第 0550037851 号	黄埔区伴河路 90 号自编三栋	7,388.78	50 年，自 2007 年 5 月 29 日起算
4	方多网络	粤房地权证穗字第 0550037470 号	黄埔区伴河路 90 号地下车库	5,023.37	50 年，自 2007 年 5 月 29 日起算
5	广州多益	粤(2016)广州市不动产权第 02002670 号	天河区汇景北路 164 号、166 号、168 号地下一层 337 号车位	12	—

2014 年 3 月 21 日，本公司与成都高新投资集团有限公司签订《意向协议书》，购买其建筑面积共计 12,358.24 平方米的房屋及 57 个配套车位，购买价款合计

84,888,560 元。按照《意向协议书》的约定,本公司已向其支付意向金共计 8,488,856 元。

2014 年 3 月 21 日,成都利为与成都高新投资集团有限公司签订《意向协议书》,购买其建筑面积共计 1,802.88 平方米的房屋及 8 个配套车位,购买价款合计 12,358,720 元。按照《意向协议书》的约定,本公司已向其支付意向金共计 1,235,872 元。

由于行政区划调整原因,截至本招股说明书签署日,上述拟购买房屋尚未办理权属登记。本公司及成都利为目前使用上述房屋主要用于办公、研发,对场地并无特殊要求,如因无法办理房屋权属登记等原因不能继续使用上述房屋,可在短时间内寻找替换的场所;截至本招股说明书签署日,本公司及成都利为尚未将上述房屋作为固定资产进行核算,而前期装修费用支出仅约 743 万元,占本公司及成都利为的资产总额比例很小。因此,上述情况对公司资产状况及经营情况不会产生重大影响,亦不会给本次发行上市造成重大不利影响。

(二) 主要无形资产情况

1、专利

截至本招股说明书签署日,公司及控股子公司共拥有 7 项专利,其中发明专利 6 项,外观设计专利 1 项。具体情况如下表所示:

序号	专利所有权人	专利类型	专利号	专利名称	专利申请日
1	广州多益有限	发明专利	ZL201210299417.3	一种动态信息的筛选显示方法和装置	2012.8.21
2	广州多益有限	发明专利	ZL200710028766.0	一种提高虚拟物品安全性的方法及其系统	2007.6.22
3	广州多益有限	发明专利	ZL201310024117.9	一种群组中自动创建会话窗口的方法和系统	2013.1.22
4	广州多益有限	发明专利	ZL201310024114.5	一种电子邮箱的管理方法和装置	2013.1.22
5	广东利为	发明专利	ZL201210308920.0	一种从终端设备自动上传影音文件的装置及方法	2012.8.27
6	广东利为	发明专利	ZL201310015966.8	一种通过右键转换信息的方法、装置和	2013.1.16

序号	专利所有权人	专利类型	专利号	专利名称	专利申请日
				系统	
7	广州多益有限	外观设计	ZL201430434228.2	玩具(吉祥)	2014.11.6

2、注册商标

截至本招股说明书签署日, 本公司共拥有 80 项境内注册商标, 具体情况如下表所示:

序号	商标	所有权人	注册号	有效期限	核定使用商品类别	取得方式
1		广州多益有限	5553677	2009-11-21 至 2019-11-20	9	原始取得
2		广州多益有限	5875016	2010-2-7 至 2020-2-6	9	原始取得
3		广州多益有限	5875015	2010-7-28 至 2020-7-27	38	原始取得
4	梦想世界	广州多益有限	5952886	2010-9-28 至 2020-9-27	41	原始取得
5	梦想世界	广州多益有限	5952885	2011-3-14 至 2021-3-13	42	原始取得
6		广州多益有限	5990473	2012-3-7 至 2022-3-6	38	原始取得
7		广州多益有限	5990472	2010-9-14 至 2020-9-13	41	原始取得
8		广州多益有限	5990471	2012-2-7 至 2022-2-6	42	原始取得
9	逍遥传说	广州多益有限	7025352	2010-10-7 至 2020-10-6	9	原始取得
10	逍遥传说	广州多益有限	7025356	2010-10-14 至 2020-10-13	41	原始取得
11		广州多益有限	7117297	2010-10-21 至 2020-10-20	9	原始取得

序号	商标	所有权人	注册号	有效期限	核定使用商品类别	取得方式
12		广州多益有限	7117298	2010-9-14 至 2020-9-13	38	原始取得
13		广州多益有限	7117299	2010-11-14 至 2020-11-13	41	原始取得
14		广州多益有限	7117300	2010-11-14 至 2020-11-13	42	原始取得
15	徐宥箴	广州多益有限	7210047	2010-10-28 至 2020-10-27	9	原始取得
16	徐宥箴	广州多益有限	7210053	2010-11-21 至 2020-11-20	38	原始取得
17	徐宥箴	广州多益有限	7210059	2010-11-21 至 2020-11-20	41	原始取得
18	徐宥箴	广州多益有限	7210063	2010-11-21 至 2020-11-20	42	原始取得
19		广州多益有限	8324744	2012-3-28 至 2022-3-27	41	原始取得
20	梦想帝王	广州多益有限	8324748	2011-5-28 至 2021-5-27	9	原始取得
21	梦想帝王	广州多益有限	8324747	2011-8-7 至 2021-8-6	38	原始取得
22	梦想帝王	广州多益有限	8324746	2011-5-28 至 2021-5-27	41	原始取得
23	梦想帝王	广州多益有限	8324745	2011-5-28 至 2021-5-27	42	原始取得
24	神武逍遥外传	广州多益有限	8834890	2011-11-28 至 2021-11-27	9	原始取得
25	神武逍遥外传	广州多益有限	8834919	2012-3-21 至 2022-3-20	38	原始取得
26	神武逍遥外传	广州多益有限	8834948	2013-12-14 至 2023-12-13	41	原始取得
27	神武逍遥外传	广州多益有限	8834972	2011-11-28 至 2021-11-27	42	原始取得

序号	商标	所有权人	注册号	有效期限	核定使用商品类别	取得方式
28		广州多益有限	9305297	2012-4-14 至 2022-4-13	35	原始取得
29		广州多益有限	9305353	2012-4-14 至 2022-4-13	38	原始取得
30		广州多益有限	9305399	2012-4-21 至 2022-4-20	41	原始取得
31		广州多益有限	9305425	2012-4-21 至 2022-4-20	42	原始取得
32		广州多益有限	9305454	2012-4-21 至 2022-4-20	45	原始取得
33	命运之轮	广州多益有限	9286973	2014-4-21 至 2024-4-20	9	原始取得
34	命运之轮	广州多益有限	9287005	2014-4-21 至 2024-4-20	41	原始取得
35		广州多益有限	9463387	2015-3-28 至 2025-3-27	9	原始取得
36		广州多益有限	9463416	2014-4-21 至 2024-4-20	41	原始取得
37	神武猜猜猜	广州多益有限	12722787	2014-10-28 至 2024-10-27	28	原始取得
38	星剑	广州多益有限	14533028	2015-6-28 至 2025-6-27	41	原始取得
39	星剑传说	广州多益有限	14533027	2015-6-28 至 2025-6-27	41	原始取得
40	召唤魔灵	广州多益有限	14533081	2015-6-28 至 2025-6-27	41	原始取得
41	神武吉祥	广州多益有限	15288708	2015-10-21 至 2025-10-20	28	原始取得
42	神武吉祥	广州多益有限	15288707	2015-10-21 至 2025-10-20	41	原始取得

序号	商标	所有权人	注册号	有效期限	核定使用商品类别	取得方式
43	黄小鸡	广州多益有限	15288710	2015-12-21 至 2025-12-20	28	原始取得
44	黄小鸡	广州多益有限	15288709	2015-10-21 至 2025-10-20	41	原始取得
45		广州多益有限	15288712	2015-10-21 至 2025-10-20	28	原始取得
46		广州多益有限	15288711	2015-10-21 至 2025-10-20	41	原始取得
47		广州多益有限	15288714	2015-10-21 至 2025-10-20	28	原始取得
48		广州多益有限	15288713	2015-10-21 至 2025-10-20	41	原始取得
49		广州多益有限	15288719	2015-10-21 至 2025-10-20	9	原始取得
50		广州多益有限	15288718	2015-10-21 至 2025-10-20	28	原始取得
51		广州多益有限	15288717	2015-10-21 至 2025-10-20	38	原始取得
52		广州多益有限	15288716	2015-10-21 至 2025-10-20	41	原始取得
53		广州多益有限	15288715	2015-10-21 至 2025-10-20	42	原始取得
54	点卡神武	广州多益有限	15387235	2015-11-7 至 2025-11-6	9	原始取得

序号	商标	所有权人	注册号	有效期限	核定使用商品类别	取得方式
55	点卡神武	广州多益有限	15387234	2015-11-7 至 2025-11-6	41	原始取得
56	益网	广州多益有限	15827159	2016-1-28 至 2026-1-27	41	原始取得
57		广州多益有限	16049299	2016-3-7 至 2026-3-6	35	原始取得
58		广州多益有限	16049298	2016-3-7 至 2026-3-6	41	原始取得
59		广州多益有限	16049296	2016-3-7 至 2026-3-6	45	原始取得
60	徐宥箴	广州多益有限	16049301	2016-3-7 至 2026-3-6	35	原始取得
61	徐宥箴	广州多益有限	16049300	2016-3-7 至 2026-3-6	45	原始取得
62	多益云	广州多益有限	16404126	2016-4-14 至 2026-4-13	38	原始取得
63	多益云	广州多益有限	16404125	2016-4-14 至 2026-4-13	41	原始取得
64	多益云	广州多益有限	16404123	2016-4-14 至 2026-4-13	45	原始取得
65	多益云协作	广州多益有限	16404131	2016-4-14 至 2026-4-13	38	原始取得
66	多益云协作	广州多益有限	16404130	2016-4-14 至 2026-4-13	41	原始取得
67		家久网络	12722916	2014-10-28 至 2024-10-27	20	原始取得
68		家久网络	12722915	2014-10-28 至 2024-10-27	20	原始取得
69	玩信	家久网络	15658766	2015-12-28 至 2025-12-27	41	原始取得
70	玩信	家久网络	15658765	2015-12-28 至 2025-12-27	42	原始取得
71	玩信	家久网络	15658764	2015-12-28 至 2025-12-27	45	原始取得

序号	商标	所有权人	注册号	有效期限	核定使用商品类别	取得方式
72	玩信	家久网络	15658768	2015-12-28 至 2025-12-27	9	原始取得
73	玩信	家久网络	15658767	2015-12-28 至 2025-12-27	38	原始取得
74	希望之翼	广东利为	10421224	2014-4-14 至 2024-4-13	41	原始取得
75	马尔斯	广东利为	11251513	2013-12-21 至 2023-12-20	38	原始取得
76	马尔斯	广东利为	11251512	2014-1-21 至 2024-1-20	41	原始取得
77	巨龙大陆	广东利为	15244380	2015-10-14 至 2025-10-13	41	原始取得
78	诸神	成都利为	16181999	2016-3-21 至 2026-3-20	9	原始取得
79	诸神	成都利为	16181998	2016-3-21 至 2026-3-20	38	原始取得
80	诸神	成都利为	16181996	2016-3-21 至 2026-3-20	42	原始取得

3、软件著作权

截至本招股说明书签署日，公司及控股子公司在中国境内拥有的计算机软件著作权情况如下表所示：

序号	证书编号	登记号	软件名称	著作权人	首次发表日期	登记日期
1	软著登字第072592号	2007SR06597	梦想世界网络游戏软件[简称：梦想世界]V0.5	金山多益	2007-3-1	2007-5-9
2	软著登字第108202号	2008SR21023	2D 游戏压力测试系统 V1.0	金山多益	2007-5-21	2008-9-26
3	软著登字第108203号	2008SR21024	游戏通用下载器软件 V1.0	金山多益	2008-6-20	2008-9-26
4	软著登字第108204号	2008SR21025	游戏界面编辑器软件 V1.0	金山多益	2007-7-16	2008-9-26
5	软著登字第108205号	2008SR21026	游戏动作编辑器软件 V1.0	金山多益	2007-7-1	2008-9-26
6	软著登字第	2008SR21027	梦想足球经理游戏	金山多益	2007-12-8	2008-9-26

序号	证书编号	登记号	软件名称	著作权人	首次发表日期	登记日期
	108206 号		软件 V1.0			
7	软著登字第 108207 号	2008SR21028	2D 游戏地图编辑器 软件 V1.0	金山多益	2006-12-8	2008-9-26
8	软著登字第 117459 号	2008SR30280	逍遥传说网络游戏 软件[简称: 逍遥传说]V1.0	金山多益	2008-10-10	2008-11-28
9	软著登字第 0202545 号	2010SR014272	梦想帝王网络游戏 软件[简称: 梦想帝王]V0.5	金山多益	2010-3-12	2010-3-30
10	软著登字第 0211362 号	2010SR023089	神武·逍遥外传网络 游戏软件[简称: 神武·逍遥外传]V0.6	金山多益	2010-4-29	2010-5-18
11	软著登字第 0228512 号	2010SR040239	2980 免费电子邮箱 系统[简称: 2980 免费邮]V0.1	金山多益	2010-4-28	2010-8-10
12	软著登字第 0283935 号	2011SR020261	命运之轮网络游戏 软件[简称: 命运之轮]V0.7	广州多益 有限	未发表	2011-4-14
13	软著登字第 0286722 号	2011SR023048	命运之轮网络游戏 软件[简称: 命运之轮]V0.6.18	广州多益 有限	未发表	2011-4-25
14	软著登字第 0294983 号	2011SR031309	ii 艾艾即时通讯软 件[简称 ii]V0.1	广州多益 有限	2011-5-5	2011-5-24
15	软著登字第 0341734 号	2011SR078060	神武网络游戏软件 [简称: 神武]V1.0	广州多益 有限	2011-9-1	2011-10-28
16	软著登字第 0391866 号	2012SR023830	神武战略版网络游 戏软件[简称: 神武 战略版]V0.5	广州多益 有限	未发表	2012-3-28
17	软著登字第 0525999 号	2013SR020237	梦想世界网络游戏 软件[简称: 梦想世 界]V1.1.26	广州多益 有限	2012-8-17	2013-3-5
18	软著登字第 0581777 号	2013SR076015	网络信息通知中心 管理软件[简称: 通 知中心]V0.5.1	广州多益 有限	未发表	2013-7-29
19	软著登字第 0635603 号	2013SR129841	新坦克部队游戏软 件[简称: 坦克部队 2]V1.0.0	广州多益 有限	2013-5-28	2013-11-20
20	软著登字第 0735798 号	2014SR066554	召唤魔灵游戏软件 [简称: 魔灵]V1.0.0	广州多益 有限	未发表	2014-5-26
21	软著登字第 0739412 号	2014SR070168	星剑传说游戏软件 [简称: 星剑]V1.0.0	广州多益 有限	未发表	2014-6-3

序号	证书编号	登记号	软件名称	著作权人	首次发表日期	登记日期
22	软著登字第0739441号	2014SR070197	梦想帝王游戏 iOS 版软件[简称: 梦想帝王]V1.0	广州多益有限	2013-8-27	2014-6-3
23	软著登字第0799951号	2014SR130709	领爱交友应用软件[简称: 领爱]V2.4.1	广州多益有限	未发表	2014-9-1
24	软著登字第0843026号	2014SR173791	口袋魔灵游戏软件[简称: 魔灵]V1.0.0	广州多益有限	2014-6-16	2014-11-17
25	软著登字第0893932号	2015SR006850	逍遥传说网络游戏软件[简称: 逍遥传说]V1.5	广州多益有限	2014-10-11	2015-1-13
26	软著登字第0893879号	2015SR006797	神武网络游戏软件[简称: 神武]V1.1	广州多益有限	2014-11-11	2015-1-13
27	软著登字第0894480号	2015SR007398	梦想帝王网络游戏软件[简称: 梦想帝王]V0.8	广州多益有限	2014-12-12	2015-1-13
28	软著登字第0894481号	2015SR007399	梦想世界网络游戏软件[简称: 梦想世界]V1.2	广州多益	2014-11-22	2015-1-13
29	软著登字第1034151号	2015SR147065	神武·逍遥外传 2 网络游戏软件[简称: 神武·逍遥外传 2]V0.7.194	广州多益有限	2015-6-26	2015-7-30
30	软著登字第1034157号	2015SR147071	神武 2 网络游戏软件[简称: 神武 2]V2.0.1	广州多益有限	2015-6-26	2015-7-30
31	软著登字第1152897号	2015SR265811	空岛争霸手机游戏软件[简称: 空岛]V1.0.0.107	广州多益	2015-12-2	2015-12-17
32	软著登字第0334118号	2011SR070444	坦克部队游戏软件[简称: 坦克部队]V1.1.10	广东利为	2011-8-2	2011-9-27
33	软著登字第0345505号	2011SR081831	希望之翼网络游戏软件[简称: 希望之翼]V0.3	广东利为	未发表	2011-11-11
34	软著登字第0367350号	2011SR103676	3D 游戏地图编辑器软件[简称: 3D 地编]V1.0.1	广东利为	未发表	2011-12-30
35	软著登字第0448455号	2012SR080419	逍遥战略版网络游戏软件[简称: 逍遥战略版]V0.5	广东利为	未发表	2012-8-29
36	软著登字第	2012SR080384	马尔斯网络游戏软	广东利为	未发表	2012-8-29

序号	证书编号	登记号	软件名称	著作权人	首次发表日期	登记日期
	0448420 号		件[简称: 马尔 斯]V0.5.0			
37	软著登字第 0525943 号	2013SR020181	防御英雄游戏软件 [简称: 防御英 雄]V1.0	广东利为	2012-6-16	2013-3-5
38	软著登字第 0526002 号	2013SR020240	多益幼乐盒教育软 件[简称: 幼乐 盒]V1.0	广东利为	2012-9-30	2013-3-5
39	软著登字第 0592372 号	2013SR086610	上古宝藏网络游戏 软件[简称: 上古宝 藏]V0.5.1	广东利为	未发表	2013-8-19
40	软著登字第 0787195 号	2014SR117952	神武手机版游戏软 件[简称: 神 武]V1.0.0	广东利为	2014-7-1	2014-8-11
41	软著登字第 0799964 号	2014SR130722	火花-缘分匹配交友 应用软件[简称: 火 花]V0.5.0	广东利为	未发表	2014-9-1
42	软著登字第 0814261 号	2014SR145021	点卡神武网络游戏 软件[简称: 点卡神 武]V1.0	广东利为	未发表	2014-9-26
43	软著登字第 0804235 号	2014SR134994	巨龙大陆网络游戏 软件[简称: 巨 龙]V1.0.0	广东利为	未发表	2014-9-9
44	软著登字第 0827806 号	2014SR158569	梦想世界 2 网络游 戏软件[简称: 梦想 2]V1.0.0	广东利为	未发表	2014-10-23
45	软著登字第 1034208 号	2015SR147122	神武•逍遥外传 2 手 机版游戏软件[简 称: 神武•逍遥外传 2]V2.0.1	广东利为	2015-7-1	2015-7-30
46	软著登字第 1034246 号	2015SR147160	神武 2 手机版游戏 软件[简称: 神武 2]V2.0.1	广东利为	2015-7-1	2015-7-30
47	软著登字第 1144707 号	2015SR257621	D10 网络游戏软件 [简称: D10]V0.5.58	广东利为	未发表	2015-12-12
48	软著登字第 1220808 号	2016SR042191	第十域网络游戏软 件[简称: 第十 域]V0.5.58	广东利为	未发表	2016-3-2
49	软著登字第 1225748 号	2016SR047131	天空军团手机版游 戏软件[简称: 天空 军团]V1.0.0	广东利为	未发表	2016-3-8

序号	证书编号	登记号	软件名称	著作权人	首次发表日期	登记日期
50	软著登字第1282183号	2016SR103566	城堡纷争手机游戏软件[简称: 城堡纷争]V1.0.0	广东利为	未发表	2016-5-13
51	软著登字第1297085号	2016SR118468	梦想世界3D手机版游戏软件[简称: 梦想世界3D手游]V0.3.14	广东利为	未发表	2016-5-25
52	软著登字第0831584号	2014SR162347	校园招聘查询管理软件[简称: 校招查询软件]V1.0	家久网络	未发表	2014-10-29
53	软著登字第0832120号	2014SR162883	校园招聘录入管理软件[简称: 校招录入软件]V1.0	家久网络	未发表	2014-10-29
54	软著登字第0864226号	2014SR194992	玩信社交资讯软件[简称: 玩信]V1.0	家久网络	未发表	2014-12-15
55	软著登字第0860377号	2014SR191141	2D手游动画编辑器软件[简称: 2D手游动编]V1.0.1	成都利为	未发表	2014-12-9
56	软著登字第0897959号	2015SR010877	诸神网络游戏软件[简称: 诸神]V1.0.0	成都利为	未发表	2015-1-20
57	软著登字第0945910号	2015SR058824	梦想世界手机版游戏软件[简称: 梦想手游]V1.0.0	成都利为	2015-2-20	2015-4-2
58	软著登字第1065130号	2015SR178044	游戏精灵组件开发系统[简称: 精灵系统]V1.0	成都利为	2014-7-10	2015-9-14
59	软著登字第1065280号	2015SR178194	游戏社区交流互动开发系统[简称: 社区系统]V1.0	成都利为	2014-7-10	2015-9-14
60	软著登字第1065287号	2015SR178201	游戏新武器装备组件开发系统[简称: 新武器装备系统]V1.0	成都利为	2014-7-10	2015-9-14
61	软著登字第1065288号	2015SR178202	游戏服务器跨服数据中转站系统[简称: 跨服系统]V1.0	成都利为	2014-7-10	2015-9-14
62	软著登字第1216226号	2016SR037609	永恒魔法网络游戏软件[简称: 永恒魔法]V1.0.0	成都利为	未发表	2016-2-25
63	软著登字第1225538号	2016SR046921	梦想世界2手机版游戏软件[简称: 梦	成都利为	未发表	2016-3-8

序号	证书编号	登记号	软件名称	著作权人	首次发表日期	登记日期
			想2手游]V1.0.10			
64	软著登字第1282173号	2016SR103556	梦幻糖果手机游戏软件[简称: 梦幻糖果]V1.0.0	成都利为	未发表	2016-5-13
65	软著登字第1013411号	2015SR126325	益信即时通讯软件[简称: 益信]V0.1.0.30.001	多益网络	2015-5-6	2015-7-7
66	软著登字第1254554号	2016SR075937	多益云即时通讯软件[简称: 多益云]V1.0.024	多益网络	2016-2-29	2016-4-13

4、域名

截至本招股说明书签署日,公司及控股子公司在中国境内拥有的域名情况如下表所示:

序号	域名	主办单位	注册日期	到期日期
1	025.com	广州多益	1996-7-22	2024-7-21
2	wojia.com	广州多益	1998-5-21	2024-5-20
3	2925.com	广州多益	2003-5-10	2024-5-11
4	2980.com	广州多益	2003-9-16	2024-9-16
5	duoyi.com	广州多益	2003-12-7	2023-12-8
6	henhaoji.com	广州多益	2005-9-7	2024-9-7
7	dycdn.com	广州多益	2009-1-8	2025-1-8
8	jia99.com	广州多益	2011-6-28	2024-6-29
9	duoyiwangluo.com	多益网络	2015-9-22	2025-9-22
10	chengduliwei.com	成都利为	2014-1-24	2025-1-24
11	22580.com	广东利为	2009-10-20	2024-10-21
12	herojoys.com	广东利为	2013-4-16	2024-4-16
13	357.com	家久网络	1997-5-24	2024-5-23
14	xiyouji.com	家久网络	2002-7-19	2025-7-19
15	jiajiuwangluo.com	家久网络	2013-8-7	2019-8-7

(三) 租赁房产情况

截至2015年12月31日,本公司及其控股子公司主要承租物业如下表所示:

序号	承租方	出租方	土地/房屋位置	面积 (m ²)	租赁期限
1	成都利为	龚光林	成都天府新区元景路 99 号 家益欣城 1 座 1 单元 18 层 1 单位	127.67	2015/12/8- 2016/12/7
2	成都利为	叶长香	成都市天府新区伏龙小区 伏龙西街 2 号 15 栋附 14 号 1 楼和 2 楼	280	2015/11/5- 2020/11/4
3	成都利为	程云川	成都天府新区元景路 99 号 家益欣城 6 座 2 单元 20 层 4 单位	135.84	2015/6/20- 2016/6/19
4	成都利为	曾静	成都天府新区元景路 99 号 家益欣城 2 座 1 单元 23 层 4 单位	124.48	2015/6/30- 2016/6/29
5	成都利为	吕建华、徐云芬	成都天府新区元景路 99 号 家益欣城 1 座 1 单元 13 层 3 单位	121.95	2015/8/18- 2016/8/17
6	成都利为	胡振寰、吴燕	成都天府新区华府大道一段 518 号蜀郡又一城 116 座 1 单元 22 层 04 单位	119.2	2015/7/28- 2016/7/27
7	成都利为	邓燕	成都市天府新区华府大道 一段 898 号慕和南道 12 栋 2 单元 14 层 04 单位	105.09	2015/7/23- 2016/7/22
8	广东利为	广州凯得控股有限公司	广州科学城开源大道 11 号 E3 栋 9 楼 901-910 房	501.6	2015/7/1- 2016/2/29
9	成都利为	李鑫、李佳凌	成都市天府新区元景路 99 号家益欣城 2 栋 2 单元 8 层 1 单位	124.48	2015/6/23- 2016/6/22
10	成都利为	胡斌	成都市天府新区元景路 99 号家益欣城 1 栋 2 单元 9 层 4 单位	132.31	2015/6/24- 2016/6/23
11	成都利为	曹果	成都市天府新区元景路 99 号家益欣城 9 栋 3 单元 6 层 12 单位	166.33	2015/6/23- 2016/6/22
12	成都利为	魏桂良	成都市天府新区华府大道 一段 898 号慕和南道 1 座 1 单元 5 层 03 单位	129.06	2015/6/23- 2016/6/22
13	成都利为	涂平、王四华	成都市天府新区元景路 99 号家益欣城 2 栋 1 单元 4 层 1 单位	132.31	2015/6/24- 2016/6/23
14	成都利为	申刚	成都市天府新区元景路 99 号家益欣城 2 栋 2 单元 22 层 1 单位	124.48	2015/10/27- 2016/10/27
15	成都利为	王建学、张丽平	成都市天府新区元景路 99	132.31	2015/6/23-

序号	承租方	出租方	土地/房屋位置	面积 (m ²)	租赁期限
			号家益欣城 1 座 1 单元 9 层 1 单位		2016/6/22
16	成都利为	周建凡	成都市天府新区元景路 99 号家益欣城 1 座 1 单元 6 层 2 单位	121.94	2015/6/23- 2016/6/22
17	成都利为	刘照刚、严慧菊	成都天府新区元景路 99 号家益欣城 6 座 2 单元 23 层 4 单位	131.08	2015/6/20- 2016/6/19
18	成都利为	黄河福	成都天府新区元景路 99 号家益欣城 7 座 1 单元 23 层 1 单位	130.56	2015/5/15- 2016/5/14
19	本公司	广州森浩房地产投资有限公司	广州市萝岗开源大道西与石岭路交界的森浩公寓楼 A 栋 120 套公寓	10,022.5	2015/1/10- 2020/1/9
20	本公司	广州森浩房地产投资有限公司	广州市萝岗开源大道西与石岭路交界的森浩公寓楼 B1 栋 9 套公寓	360	2015/1/26- 2016/1/25
21	成都利为	杨靓	成都天府新区元景路 99 号家益欣城 1 座 2 单元 18 层 4 单位	127.67	2015/1/26- 2016/1/25
22	成都利为	白建荣	成都天府新区元景路 99 号家益欣城 2 座 1 单元 21 层 1 单位	132.31	2015/2/5- 2016/2/4
23	广东利为	钟炫登、孔敏华	开发区大圳街 38 号 301 房	4 个单间, 3 个一房一厅 共 140 平方 米	2015/3/14- 2016/3/14
24	广东利为	钟炫登、孔敏华	开发区大圳街 38 号 401 房		2015/3/14- 2016/3/14
25	广东利为	钟炫登、孔敏华	开发区大圳街 38 号		2015/3/14- 2016/3/14
26	广东利为	钟炫登、孔敏华	开发区大圳街 38 号 302 房	20	2015/4/7- 2016/4/7
27	广东利为	广州凯得控股有限公司	广州科学城开源大道 11 号 E3 栋 7 楼 716-728 房、8 楼 801-840 房	2,670.75	2015/4/18- 2016/2/29
28	广东利为	广州凯得控股有限公司	广州科学城开源大道 11 号 E3 栋 7 楼 701-715 房	750.31	2015/3/1- 2016/2/29
29	本公司	郭钟琪	天河区科华街 351 号 2 栋 202 房	89.06	2015/8/26- 2016/8/25

部分房产租赁合同未经办理租赁登记/备案手续, 但该等租赁合同未约定以办理

租赁登记/备案手续作为合同生效条件。根据《最高人民法院关于适用〈中华人民共和国合同法〉若干问题的解释(一)》和《最高人民法院关于审理城镇房屋租赁合同纠纷案件具体应用法律若干问题的解释》，上述租赁合同未办理租赁登记备案手续不影响该等租赁合同的有效性。

针对上述房产租赁问题，公司控股股东及实际控制人徐波先生承诺，若因上述房产租赁问题给投资者造成损失，其将依法赔偿投资者损失。

基于上述，保荐机构及发行人律师认为，上述租赁物业瑕疵不会对本公司及控股子公司生产经营造成重大不利影响。

六、公司的技术和研发情况

(一) 公司主要产品或服务的核心技术

截至 2015 年 12 月 31 日，公司的主要核心技术如下表所示：

编号	技术名称	技术描述	技术来源
1	客户端在线更新	免补丁实时解决客户端 bug	自主研发
2	迷你端下载	用户下载包体容量较小的迷你端后，可以进入游戏，同时游戏整体资源同步下载，实现边下边玩	自主研发
3	报错自动上传	游戏程序错误自动上传服务器进行记录，便于查找 bug	自主研发
4	整体 UI 缩放	游戏内 UI 组建可整体进行缩放调整大小	自主研发
5	客户端内嵌 Flash	客户端内可以支持 Flash 播放	自主研发
6	资源文件错误自动修复	对于游戏文件中资源文件的错误可以自动检索并自动修复	自主研发
7	redis 技术	实现大数据检索，应用于世界排名等应用中	自主研发
8	mix-in 技术	将所有接口模块化剥离开来，更加便捷的调用	自主研发
9	大内存及分线技术	有效提升了服务器承载能力	自主研发
10	世界服架构	使某一游戏的所有玩家都在同一环境中进行游戏	自主研发
11	多人实时对战	支持多个玩家进行实时对战的技术	自主研发
12	迷宫系统	实现一套支持路障、特定形状房间等功能的地图生成算法	自主研发
13	载具系统	玩家使用载具后可根据配置使用载具的血量、技能等	自主研发
14	触发器机制	用于给策划控制游戏推进的可视化设计，取代传统数据配表	自主研发
15	跨服战斗	使不同服玩家同台 PK 得以实现	自主研发

编号	技术名称	技术描述	技术来源
16	2D 游戏引擎	为 2D 游戏提供底层架构支持	自主研发
17	3D 游戏引擎	为 2.5D、3D 游戏提供底层架构支持	自主研发
18	延时渲染	支持大量动态点光源	自主研发
19	烘焙	单独渲染场景并烘焙到贴图	自主研发
20	3D 球面世界地图	使用基于 Geodesic 的网格算法, 用于 3D 场景区域的分割表现	自主研发
21	子弹系统	抽象出一个子弹的概念, 支持多种形式的子弹轨迹, 实现了更即时的技能效果	自主研发
22	2D 手机游戏引擎	为 2D 手机游戏提供底层架构支持	自主研发
23	3D 手机游戏引擎	为 2.5D、3D 手机游戏提供底层架构支持	自主研发
24	多人即时语音	实现多人参与的实时语音传送, 接收	自主研发
25	位置服务功能	获取玩家位置, 为基于玩家位置来做的玩法提供了支持	自主研发
26	2D、3D 自适应远近排序绘制功能	应用于 2D、3D 混合场景的搭建	自主研发
27	人工智能	主要应用于聊天机器人以及智能客服系统	自主研发
28	搜索引擎	使用了基于 Lucene 和 elasticsearch 架构, 构建满足搜索需求	自主研发
29	知识存储	使用分片式 MongoDB 数据库, 支持大规模数据的读写需求	自主研发
30	爬虫系统	基于 Scrapy 框架, 用于爬取新闻文本语聊、百度百科语聊等	自主研发
31	LTP 系统	基于 LTP 的自然语言分析系统, 可以进行实体名词识别、句法分析、语意角色分析等工作	自主研发
32	视频直播技术	使用 GPU 编解码技术, 用于实时视频直播与观看, 拥有极高的视频压缩比, 大大降低带宽占用率	自主研发

(二) 公司研发费用情况

报告期内, 公司的研发费用构成及占营业收入的比例如下表所示:

	2015 年	2014 年	2013 年
研发费用合计 (万元)	19,656.77	12,747.88	9,694.12
其中: 工资及福利费	16,942.23	11,065.53	8,102.03
租赁费	167.62	804.76	724.71
折旧费用	934.79	408.17	334.05
软件费	321.47	218.59	275.29
水电费	344.40	128.86	126.30

	2015 年	2014 年	2013 年
装修工程费	692.30	-	-
其他	253.95	121.98	131.74
营业收入(万元)	145,643.20	92,482.34	67,565.27
研发费用占营业收入比例(%)	13.50%	13.78%	14.35%

(三) 公司研发人员情况

公司已经建立了一支专业且高效的技术研发团队,专门从事各类网络游戏产品的研究和开发工作,公司研发团队拥有丰富的网络游戏研发及互联网产品开发经验。截至 2015 年 12 月 31 日,公司员工总数为 1,290 人,其中技术研发人员 1,037 人,占比 80.39%。

七、公司及全资子公司持有的现行有效的主要经营资质证书

截至本招股说明书签署日,本公司及其子公司已取得的主要资质证书如下:

(一) 公司拥有的现行有效的主要经营资质证书

资质证书名称	证书编号	有效期至	备注
网络文化经营许可证	粤网文[2013]0772-172 号	2016-10-13	经营范围为利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)、动漫产品
增值电信业务经营许可证	粤 B2-20060723	2016-12-15	核准业务种类为第二类增值电信业务中的信息服务业务(仅限互联网信息服务),业务覆盖范围(服务项目)为“依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展相应经营活动”

(二) 广东利为拥有的现行有效的主要经营资质证书

资质证书名称	证书编号	有效期至	备注
网络文化经营许可证	粤网文[2015]1637-273 号	2018-09-05	经营范围为利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)
增值电信业务经营许可证	粤 B2-20110612	2016-10-31	核准业务种类为第二类增值电信业务中的信息服务业务(仅限互联网信息服务),业务覆盖范围(服务项目)为“依法须经批准的项目,经相关部门批准后方可开展相应经营活动”

(三) 成都利为拥有的现行有效的主要经营资质证书

资质证书名称	证书编号	有效期至	备注
网络文化经营许可证	川网文 [2015]1471-026 号	2018-06-28	经营范围为利用信息网络经营游戏产品 (含网络游戏虚拟货币发行)
增值电信业务经营许可证	川 B2-20150017	2020-02-04	核准业务种类为第二类增值电信业务中的 信息服务业务(不含固定网电话信息 服务和移动网信息服务),业务覆盖范围 (服务项目)为“不限(互联网信息服务 不含新闻、出版、教育、医疗保健、 药品、医疗器械、广播电影电视节目、 文化、电子公告服务等内容)”

(四) 广州家久拥有的现行有效的主要经营资质证书

资质证书名称	证书编号	有效期至	备注
网络文化经营许可证	粤网文 [2016]1174-245 号	2019-04-24	经营范围为利用信息网络经营游戏产品 (含网络游戏虚拟货币发行)
增值电信业务经营许可证	粤 B2-20140005	2019-02-19	核准业务种类为第二类增值电信业务中的 信息服务业务(仅限互联网信息服务), 业务覆盖范围(服务项目)为“依法 须经批准的项目,经相关部门批准后 方可开展相应的经营活动”

本公司其他子公司中,利为投资主要从事投资及咨询服务业务,不涉及资质许可或审批;多益有限目前尚未从事实际经营;方多网络除拥有 4 处房产外,不从事实际经营活动。

2016 年 2 月 4 日,国家新闻出版广电总局和工信部发布《网络出版服务管理规定》(2016 年 3 月 10 日起施行),根据该规定,从事网络出版服务,必须依法经过出版行政主管部门批准,取得《网络出版服务许可证》。截至本招股说明书签署日,本公司正按照上述规定申请《网络出版服务许可证》。

此外,截至本招股说明书签署日,公司部分网络游戏产品正在申请办理新闻出版主管部门的批复。

除上述情形外,本公司及控股子公司的经营范围和经营方式符合有关法律、法规和规范性文件的规定。

八、境外生产经营情况

报告期内,除以下授权境外主体发行、运营游戏的业务外,本公司及其控股子公司未在中国大陆以外的国家或地区从事经营活动;本公司未在中国大陆以外的国家或地区设立子公司或分支机构。

授权主体	授权对象	授权期限	授权内容
本公司	雷爵网络科技有限公司	2010-04-30 至 2017-04-30	1、公司授权雷爵网络科技有限公司作为网络游戏《梦想世界》在港澳台地区的繁体中文版的独家总代理(本授权仅针对 Windows 平台,不包括其他平台/终端); 2、雷爵网络科技有限公司按照约定条件向本公司支付授权金(包括入门费和分成费)。
本公司	雷爵网络科技有限公司	2011-10-30 至 2016-10-30	1、本公司授权雷爵网络科技有限公司作为神武端游在台湾、香港、澳门地区的繁体中文版的独家总代理(本授权仅针对 Windows 平台,不包括其他平台/终端); 2、雷爵网络科技有限公司按照约定条件向本公司支付授权金(包括入门费和分成费)。
本公司	威宝数位股份有限公司	2011-12-31 至 2014-12-30	1、本公司授权威宝数位股份有限公司作为《梦想帝王》在台湾、香港、澳门地区的繁体中文版的独家总代理(本授权仅针对 Windows 平台,不包括其他平台/终端); 2、威宝数位股份有限公司按照约定条件向本公司支付授权金(包括入门费和分成费)。
广东利为	Hero Network Ltd.	2014-08-01 至 2014-12-31	1、Hero Network Ltd.授权广东利为使用其研发的“手游客户端引擎支持技术”,并提供后续技术支持服务; 2、广东利为授权 Hero Network Ltd.作为《神武手机版》iOS 平台所有语言版本的代理(不包括 Windows 等其他平台的任何语言版本,也不包括安卓平台版本); 3、Hero Network Ltd.按照约定条件向广东利为支付授权金。
广东利为	Garena Online Private Limited	自游戏上线之日起 24 个月	1、广东利为授予 Garena Online Private Limited 在越南地区内独家、不可转让的出售和发行“神武2”游戏的权利; 2、Garena Online Private Limited 按照约定条件向广东利为支付对价(包括授权费及收入分成)。

九、未来发展与规划

公司将依托于目前已有的网络游戏研发能力和运营经验，积极开展游戏产品和服务的多元化。未来公司主要发展战略包括：

（一）针对前期成功的网络游戏继续向更多国家和地区推广

公司上线产品在多地区获得成功，验证了公司游戏产品优秀的质量和玩法。公司将继续加大产品的研发和运营，更加丰富游戏的内容和玩法，并向更多的地区和市场积极推进上线产品。

（二）开展全方位的版权合作开发

公司在 IP 运营方面具备良好的基础，未来公司将根据自有游戏 IP 的深厚积累，通过多种泛娱乐化发展模式提升自有游戏 IP 价值的增值空间。同时，基于大 IP 运营战略，公司将自有游戏 IP 改编成电影、电视剧、网剧等不同形态的泛娱乐产品，坚持泛娱乐化运营战略。

（三）以自主研发的优秀产品吸引用户并形成移动游戏综合营运平台

公司是国内优秀的自主研发和自主运营能力的互联网游戏企业，在 PC 端游戏市场占有领先地位，公司在工信部公布的 2015 年中国互联网百强企业中，排名第 40 位。公司计划增加移动游戏研发投资，扩建研发团队，进一步巩固移动游戏市场领先地位，把握中国移动游戏市场蓬勃发展所带来的机遇。公司亦计划扩宽游戏发行渠道，并考虑与 iOS 平台上尚未开发中国市场的海外知名游戏研发商合作。

（四）利用资本市场通过投资并购等方式积极扩张

从游戏产业的发展逻辑来看，持续的外延并购是行业龙头必经之路。公司前期已有成功产品经验，并积累了一定规模的资金，目前正努力进入资本市场，引入战略投资者，公司将进一步加大研发投入，持续加强高端人才引进，除加强自身的业务开拓能力外，积极推进海内外优秀的游戏运营、平台企业，通过收购、联合等方式进一步拓宽公司业务范围，更好的实现公司国际化战略。

公司计划继续专注提高自有游戏发行量及扩大第三方发行渠道。为进一步丰富公司游戏组合，公司计划代理及发行更多可充实公司现有组合的第三方游戏，扩大玩家

基础，提升公司知名度。此外，公司计划依据海外玩家喜好修改现有游戏，积极与海外各类发行商合作，在海外发行更多游戏。

第七节 同业竞争与关联交易

一、公司的独立运营情况

(一) 资产完整

公司系由广州多益有限整体变更设立的股份有限公司，广州多益有限的所有资产、负债等均已整体进入股份有限公司。公司拥有完整的与网络游戏和互联网产品开发、运营相关的经营性资产，合法拥有与经营相关的土地、房产、电子设备等资产的所有权或使用权，具备独立的采购和销售系统。公司资产独立完整，不存在被股东或关联方占用而损害本公司利益的情况。

(二) 人员独立

公司根据《公司法》、《公司章程》的有关规定规范运作，日常经营和行政管理完全独立于控股股东及其控制的其他企业。公司总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员没有在控股股东、实际控制人控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务；没有在控股股东、实际控制人控制的其他企业领薪；本公司的财务人员没有在控股股东、实际控制人控制的其他企业中兼职。

(三) 财务独立

公司设立了独立的财务会计部门，配备了专职的财务会计人员和财务负责人并建立了独立完整的会计核算制度和管理体系。公司拥有独立的银行账户，不与控股股东和控股股东控制的其他企业共用银行账户。公司作为独立纳税人，履行独立纳税义务。

(四) 机构独立

公司依法设立了股东大会、董事会、监事会以及总经理领导下的各个职能部门等机构，独立运行，不受控股股东及其控制的企业任何干预。公司具有独立的经营场所，独立办公，与控股股东及其控制的其他企业之间不存在机构混同的情形。

(五) 业务独立

公司具有独立完整的业务体系，在网络游戏和互联网产品的开发、市场推广、运

营等各环节的运作均独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，截至本招股说明书出具之日不存在同业竞争和显失公平的关联交易。

保荐人认为，公司在资产完整、人员独立、财务独立、机构独立、业务独立方面满足发行监管对于独立性的要求。

二、同业竞争情况

(一) 控股股东、实际控制人不存在与公司从事相同、相似业务的情况

本公司目前主要从事网络游戏的研究和运营。本公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业与本公司不存在同业竞争。

1、控股股东及实际控制人

徐波先生直接持有公司 99.49%的股权，此外通过浩然投资间接控制公司 0.50%的股权，通过一为投资间接控制公司 0.01%的股权，直接及间接合计控制公司 100.00%的股权，系本公司控股股东和实际控制人。

2、控股股东、实际控制人控制的其他企业或实体

除本公司外，控股股东、实际控制人徐波还控制如下企业或实体：

序号	公司（实体）名称	主营业务	控制情况
1	浩然投资	自有资金投资，是实际控制人徐波控制的公司部分高级管理人员和技术骨干的持股平台	徐波为该有限合伙企业的普通合伙人，出资比例为 80%，为实际控制人
2	一为投资	企业自有资金投资	徐波出资比例为 99.90%，其胞弟徐骞出资比例为 0.10%，徐波实际控制该企业
3	英雄网络	目前未从事实际经营	徐波对其拥有实际控制权

上述公司的情况详见本节“三、关联方及关联关系”之“(二)关联法人”之“1、公司控股股东直接或间接控制的其他企业或组织”。

综上，公司的控股股东、实际控制人及其控制的其他企业与公司之间不存在同业竞争。

(二) 避免同业竞争承诺

为避免今后与公司之间可能出现的同业竞争，维护公司全体股东的利益和保证公司的长期稳定发展，公司控股股东及实际控制人徐波向公司出具了《避免同业竞争承诺函》，承诺如下：

“（1）截至本承诺函出具日，本人及本人拥有实际控制权或重大影响的除发行人及其控股子公司外的其他公司及其他关联方没有从事或投资与发行人及其控股子公司相同或相近的业务，与发行人及其控股子公司不存在同业竞争；

（2）自本承诺函签署之日起，本人及本人拥有实际控制权或重大影响的除发行人及其控股子公司外的其他公司及其他关联方不利用本人对发行人的控制关系进行损害发行人及其中小股东、发行人控股子公司合法权益的经营活动；

（3）自本承诺函签署之日起，本人及本人拥有实际控制权或重大影响的除发行人及其控股子公司外的其他公司及其他关联方不直接或间接从事、参与或进行与发行人或其控股子公司的业务存在竞争或可能构成竞争的任何业务及活动；不会直接或间接投资、收购与发行人及其控股子公司存在竞争关系或可能构成竞争关系的企业，不会持有与发行人及其控股子公司存在竞争关系或可能构成竞争关系的企业的任何股份、股权或权益；不会以任何方式为与发行人及其控股子公司存在竞争关系或可能构成竞争关系的企业提供业务上、财务上等其他方面的帮助；

（4）自本承诺函签署之日起，本人及本人拥有实际控制权或重大影响的除发行人及其控股子公司外的其他公司及其他关联方不会利用从发行人或其控股子公司获取的信息从事或直接或间接参与与发行人或其控股子公司相竞争的业务，并不会进行任何损害或可能损害发行人及其中小股东、发行人控股子公司合法权益的行为或活动；

（5）自本承诺函签署之日起，本人将严格按照有关法律法规及规范性文件的规定采取有效措施避免与发行人及其控股子公司产生同业竞争，承诺将促使本人拥有实际控制权或重大影响的除发行人及其控股子公司外的其他公司及其他关联方采取有效措施避免与发行人及其控股子公司产生同业竞争；

（6）自本承诺函签署之日起，若本人及本人拥有实际控制权或重大影响的除发

行人及其控股子公司外的其他公司或其他关联方获得与发行人及其控股子公司构成或可能构成同业竞争的业务机会，本人将尽最大努力，使该等业务机会具备转移给发行人或其控股子公司的条件（包括但不限于征得第三方同意），并优先提供给发行人或其控股子公司。若发行人及其控股子公司未获得该等业务机会，则本人承诺采取法律、法规及中国证监会许可的方式加以解决，且给予发行人选择权，由其选择公平、合理的解决方式。”

三、关联方及关联关系

（一）关联自然人

截至本招股说明书签署日，本公司关联自然人包括下表中所列人员及其关系密切家庭成员。

关联方	与本公司关系
徐波	董事长、持有 5%以上股份的股东
唐忆鲁	董事、总经理
郭伟	董事、副总经理
王如洁	董事、副总经理、董事会秘书
黄献波	董事
任武	董事
谢康	独立董事
林斌	独立董事
谢晓尧	独立董事
潘攀	监事会主席
朱力群	监事
余文生	监事
何敏霞	财务总监
徐骞	报告期内曾担任公司执行董事兼经理
陶路	报告期内曾担任公司监事
肖琼	报告期内曾担任公司监事
陈仕宇	报告期内曾担任公司监事
徐允	报告期内曾担任公司监事

（二）关联法人

1、公司控股股东直接或间接控制的其他企业或组织

截至本招股说明书签署日，控股股东和实际控制人控制的其他企业或组织为浩然投资、一为投资以及英雄网络。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、公司控股股东、实际控制人”之“（二）控股股东和实际控制人控制的其他企业”。

2、公司控股子公司和参股公司

截至本招股说明书签署日，公司直接持有广东利为、成都利为、利为投资、多益有限、方多网络 100% 股权，此外还通过利为投资间接持有家久网络 100% 股权。关于公司上述控股子公司的详细情况，请参见本招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“四、公司控股子公司、参股公司基本情况”。

3、公司关联自然人直接或间接控制的，或者由其担任董事、高级管理人员的法人或其他组织（本公司及本公司实际控制的企业除外）

截至本招股说明书签署日，公司关联自然人直接或间接控制的，或者由其担任董事、高级管理人员的法人或其他组织如下：

名称	关联关系
广东一为投资有限公司	本公司实际控制人徐波之胞弟担任该公司执行董事并持股 0.01%
广州市广百股份有限公司	本公司独立董事谢康担任该公司独立董事
广东顺威精密塑料股份有限公司	本公司独立董事谢康担任该公司独立董事
索菲亚家居股份有限公司	本公司独立董事谢康担任该公司独立董事
广州珠江实业集团有限公司	本公司独立董事谢康担任该公司外部董事
深圳市迪博企业风险管理技术有限公司	本公司独立董事林斌担任该公司董事
广州白云国际机场股份有限公司	本公司独立董事林斌担任该公司独立董事
广州珠江啤酒股份有限公司	本公司独立董事林斌担任该公司独立董事
方大集团股份有限公司	本公司独立董事林斌担任该公司独立董事
广州白云电气设备股份有限公司	本公司独立董事谢晓尧担任该公司独立董事
广州集泰化工股份有限公司	本公司独立董事谢晓尧担任该公司独立董事
广州市黄埔区琴声声琴行	本公司董事郭伟之妹妹的配偶为该个体户经营者

名称	关联关系
广州骏悦建筑工程有限公司	本公司董事黄献波之妹妹持有 52% 的股份，并担任执行董事兼经理

四、关联交易

(一) 报告期内关联交易

报告期内，本公司关联交易汇总情况如下：

金额单位：万元

项目	2015 年	2014 年	2013 年
经常性关联交易			
向董事、监事及高级管理人员发放薪酬	789.11	642.60	460.61
偶发性关联交易			
向关联方授权经营	2014 年 8 月，公司授权英雄网络作为神武手游 iOS 平台的代理，并收取固定授权金；2015 年双方终止了该代理合同，并约定英雄网络 2015 年已收取的英雄网络 iOS 平台收入全部归公司所有。		
受让关联方无形资产	2015 年，英雄网络向广东利为无偿转让其在 App Store 注册账户的所有权及其相关联的域名。		
向关联方出售固定资产	2015 年，为清理与公司主营业务无关的资产，公司向关联方徐允及一为投资出售部分固定资产（主要为房产及游艇）。		
关联租赁	报告期内，公司曾将自有的普通商品房出租给任武、郭胜伟、肖琼居住；此外，公司于 2015 年将自有房屋出租给浩然投资、一为投资作为办公使用。		
向关联方提供无息贷款	报告期内，公司向部分在公司任职的董事、监事、高级管理人员及其他关联自然人等提供无息贷款以供其用于购房等目的		

报告期内，公司关联交易的具体内容如下：

1、经常性关联交易

除向公司的董事、监事及高级管理人员发放薪酬外，公司不存在其他经常性关联交易，具体如下：

项目	2015 年	2014 年	2013 年
董事、监事及高级管理人员薪酬（万元）	789.11	642.60	460.61

2、偶发性关联交易

(1) 向关联方授权经营

2014年8月,公司《神武手机版》开发完成,并按照2014年2月签订的《合作协议书》授权英雄网络作为该游戏iOS平台所有语言版本的代理,授权期限自2014年8月开始,英雄网络2014年8月至12月向公司全资子公司广东利为支付15万美元(按2014年期末汇率折算为92.42万元)的含税授权金。

根据之后签订的《合同终止协议书》,广东利为与英雄网络的上述授权经营于2015年1月1日起终止,《神武手机版》来自iOS平台的相关游戏收入归广东利为所有,自2015年1月1日起由英雄网络代收的收入应于2015年9月30日前支付给广东利为。根据相关银行凭证,广东利为已于2015年9月2日收到英雄网络汇入的资金合计4,317.32万美元(人民币27,501.33万元)。此后,本公司及其子公司与英雄网络之间不存在任何业务往来。

(2) 受让关联方无形资产

2015年,英雄网络与本公司全资子公司广东利为签订协议,自愿将其在App Store注册账户的所有权无偿转让给广东利为,上述账户转让给广东利为后,《iOS开发者程序许可协议》项下原由英雄网络享受的权利和履行的义务全部转由广东利为享受和履行。同时,英雄网络将其与上述账户相关联的域名转让给广东利为。

(3) 向关联方出售固定资产

2015年,为清理与公司主营业务无关的资产,公司向关联方徐允及一为投资出售部分固定资产(主要为房产及游艇)。

双方于2015年8月25日及2015年8月26日签订了《广州市存量房买卖合同》,转让价款合计945.00万元,于2015年9月15日前完成了价款支付和房产交割。公司向关联方徐允及一为投资出售房产的详细情况如下表所示:

交易对方	合同编号	合同签订时间	合同金额(元)	面积(m ²)
徐允	穗存量房合字 15080209080	2015/8/21	8,540,000.00	249.5902
徐允	穗存量房合字 15080209328	2015/8/21	390,000.00	12
一为投资	穗存量房合字 15080262128	2015/8/26	8,560,000.00	249.5902
一为投资	穗存量房合字 15080249647	2015/8/25	430,000.00	12
一为投资	穗存量房合字 1508024952X	2015/8/25	460,000.00	12
合计	-	-	18,380,000.00	535.1804

除此之外,双方于 2015 年 8 月签订了《游艇转让合同》,公司向一为投资转让其于 2012 年 8 月所购买的游艇一艘,转让价款为 1,466.00 万元,转让时该游艇的账面数据如下:

项目	账面原值(万元)	处置时累计折旧(万元)	处置时账面净值(万元)
游艇	1,717.79	325.98	1,391.81

截至本招股说明书签署日上述转让事项已完成价款支付及资产交割。

(4) 关联租赁

2015 年 12 月 14 日,本公司与浩然投资签订《房屋租赁合同》,约定本公司将位于广州市萝岗区伴河路 90 号的自编一栋 305 房转租给浩然投资作为办公使用,面积共计 22 平方米,租赁期限自 2015 年 11 月 1 日至 2018 年 10 月 30 日,租金为 418 元/月。

2015 年 12 月 14 日,本公司和一为投资签订《房屋租赁合同》,约定本公司将位于广州市萝岗区伴河路 90 号的自编 1 栋 308 房转租给一为投资作为办公使用,面积共计 77 平方米,租赁期限自 2015 年 11 月 1 日至 2018 年 10 月 30 日,租金为 1,463 元/月。

本公司与任武签订《房屋租赁合同》,约定本公司将坐落于广州市天河区汇景北路房屋出租给任武,出租面积为 404.93 平方米,租赁期限为 10 年,自 2014 年 6 月 1 日至 2024 年 6 月 1 日,租金为 18,000 元/月。根据公司出具的说明,上述房屋于 2015 年 8 月转让予陈少浩,原《房屋租赁合同》终止执行。

本公司与郭胜伟签订《房屋租赁合同》,约定本公司将坐落于广州市天河区汇景北路房屋出租给郭胜伟,出租面积为 249.59 平方米,租赁期限为 10 年,自 2014 年 6 月 1 日至 2024 年 6 月 1 日,租金为 12,000 元/月。根据公司出具的说明,上述房屋已于 2015 年 8 月转让予徐允,原《房屋租赁合同》终止执行。

本公司与肖琼签订《房屋租赁合同》,约定本公司将坐落于广州市天河区汇景北路房屋出租给肖琼,出租面积为 249.59 平方米,租赁期限为 10 年,自 2014 年 6 月 1 日至 2024 年 6 月 1 日,租金为 12,000 元/月。2015 年,本公司和肖琼、一为投资签订《<房屋租赁合同>补充协议》,约定自 2015 年 9 月 1 日起,本公司将原租赁合同中所享有或承担的责任、权利、义务全部转由一为投资承担。

(5) 向关联方提供无息借款

报告期内，公司向部分在公司任职的董事、监事、高级管理人员及其他关联自然人等提供无息借款以供其用于购房等目的。报告期各期的发生额如下表所示：

	2015 年	2014 年	2013 年
向关联方提供贷款金额 (万元)	25.20	55.20	327.90

截至本招股说明书签署日，公司上述向关联方提供的借款已全部收回，公司未再出现向关联方提供借款的情形。

3、关联方往来

报告期各期末公司与关联方之间的往来余额情况如下：

金额单位：万元

项目名称	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31
应收账款			
英雄网络 ^注	-	92.42	-
一年内到期的非流动资产			
董事、监事及高级管理人员	5.04	88.28	77.24
陈仕宇	21.60	21.60	21.60
郭胜伟	6.00	6.00	6.00
小计	32.64	115.88	104.84
长期应收款			
董事、监事及高级管理人员	19.32	236.57	269.65
陈仕宇	23.80	45.40	67.00
郭胜伟	5.00	11.00	17.00
小计	48.12	292.97	353.65
关联方应收款项合计	80.76	501.27	458.49

注：上述应收账款为英雄网络根据协议约定需向广东利为支付的 2014 年 8 月至 12 月神武手游 iOS 平台代理授权金。该款项已于 2015 年收回。

各报告期末，公司与关联方往来款余额主要由关联方无息借款余额构成。截至本招股说明书签署日，公司向关联方提供的借款已全部收回。

(二) 关联交易对公司经营成果的影响

上述关联交易,按照《公司章程》、《关联交易管理制度》以及有关协议规定进行,且为公司业务正常发展过程中发生,不存在损害公司及其他非关联股东利益的情况,对公司的财务状况和经营成果未产生重大影响。

(三) 关联交易决策机制

1、《公司章程》对关联交易决策权力和程序的规定

根据《公司章程》第八十一条,“股东大会审议有关关联交易事项时,除非有特殊情况,否则关联股东不应当参与投票表决,其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数;股东大会决议及会议记录应当充分披露非关联股东的表决情况。

前款所称特殊情况是指参与会议的股东均为关联股东等情形。

在对有关关联交易事项进行表决前,会议主持人应向出席会议的股东说明本章程规定的关联股东回避制度并宣布需回避表决的关联股东的名称。需回避表决的关联股东不应参与投票表决,如该关联股东参与投票表决的,该表决票作为无效票处理。

公司独立董事应对重大关联交易的程序及公允性明确发表独立意见。”

2、《关联交易管理制度》对于关联交易决策权力和程序的规定

为了更好地规范公司关联交易决策,完善公司内部控制制度,保护全体股东的合法权益,根据《公司法》、《公司章程》及国家其他有关规定,公司制定了《广州多益网络股份有限公司关联交易管理制度》(以下简称“《关联交易管理制度》”),对公司处理关联交易应当遵循的基本原则、公司关联方的定义、公司关联交易的回避制度、决策权限、表决程序作了详尽的规定。

《关联交易管理制度》第十一条规定,“公司的关联交易应当遵循以下基本原则:

(一) 符合诚实信用的原则。

(二) 尽量避免、减少并规范关联交易原则。对于无法回避的关联交易之审议、审批,必须遵循公开、公平公正的原则。

(三) 有利于公司经营和发展的原则。股东大会、董事会、监事会应当根据客观

标准判断该关联交易是否对公司有利。对关联交易进行表决时应执行回避制度或作出公允声明。

（四）关联交易定价应不偏离市场独立第三方的公允标准，必须坚持依据公开及市场公允原则。对于难以比较市场价格或定价受到限制的关联交易，应通过合同或协议明确有关成本和利润的标准。”

《关联交易管理制度》第十五条规定了公司关联交易的决策权限：

“（一）公司拟与关联自然人发生的交易金额在人民币 30 万元以上的关联交易，或者公司与关联法人达成的关联交易总额在人民币 300 万元以上或占公司最近一期经审计净资产值 5%以上的关联交易，应当经由二分之一以上独立董事认可后提交董事会，经董事会批准后方可实施。

（二）公司拟与关联人达成的关联交易（公司获赠现金资产和提供担保除外）总额在人民币 3,000 万元以上且占公司最近一期经审计净资产值 5%以上的，公司董事会应当对该交易是否对公司有利发表意见，独立董事应对关联交易的公允性以及是否履行法定批准程序发表意见。该关联交易在获得公司股东大会批准后方可实施。

（三）公司拟与关联自然人发生的交易金额低于 30 万元的关联交易，或公司拟与关联法人达成的关联交易总额低于 300 万元且低于公司最近一期经审计净资产绝对值 5%的关联交易，由董事长批准。公司章程规定需经董事会或股东大会审议通过方可的，经董事会或股东大会审议通过后方可实施。

（四）公司在连续 12 个月内与同一关联人或与不同关联人进行的与同一交易标的相关的交易累计金额达到本条所规定标准的，该关联交易按照本条规定进行批准。上述同一关联人包括与该关联人同受一主体控制或相互存在股权控制关系的其他关联人。

（五）公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议。”

《关联交易管理制度》第十六条规定，“公司与关联人进行日常关联交易时，按照下述规定履行相应审议程序：

（一）对于已经股东大会或者董事会审议通过且正在执行的日常关联交易协议，

如果执行过程中主要条款未发生重大变化的,相关董事或高级管理人员应汇报各协议的实际履行情况,并说明是否符合协议的规定;如果协议在执行过程中主要条款发生重大变化或者协议期满需要续签的,公司应当将新修订或者续签的日常关联交易协议,根据协议涉及的总交易金额或预计总金额提交股东大会或者董事会审议;协议没有具体交易金额的,应当提交股东大会审议。

(二)对于前项规定之外首次发生的日常关联交易,公司应当与关联人订立书面协议,根据协议涉及的总交易金额或预计总金额提交股东大会或者董事会审议;协议没有具体交易金额的,应当提交股东大会审议。该协议经审议通过后,根据其进行的日常关联交易按照前项规定办理。

(三)对于每年发生的数量众多的日常关联交易,因需要经常订立新的日常关联交易协议而难以按照前项规定将每份协议提交股东大会或者董事会审议的,可以对公同当年度将发生的日常关联交易总金额进行合理预计,根据预计结果提交股东大会或者董事会审议。公司实际执行中超出预计总金额的,应当根据超出金额重新提请股东大会或者董事会审议。”

《关联交易管理制度》第十九条规定,“董事会审议的议案或事项涉及到有关联关系的董事时,依照法律、法规的规定,有关联关系的董事可以出席董事会会议,并向董事会阐明其观点,但其不应当就该议案或事项参与投票表决。公司董事会审议关联交易事项时,关联董事应当回避表决,也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的非关联董事出席即可举行,董事会会议所做决议须经非关联董事过半数通过;对于法律、法规、规范性文件或公司相关制度要求董事会三分之二以上审议通过的事项,则需经非关联董事三分之二以上通过。出席董事会的非关联董事人数不足三人的,公司应当将该交易提交股东大会审议。

前款所称关联董事包括下列董事或者具有下列情形之一的董事:

(一)为交易对方;

(二)拥有交易对方的直接或者间接控制权的;

(三)在交易对方任职,或者在能直接或间接控制该交易对方的法人或其他组织、该交易对方直接或间接控制的法人或其他组织任职;

(四) 为交易对方或者其直接或间接控制人的关系密切的家庭成员;

(五) 为交易对方或者其直接或间接控制人的董事、监事或高级管理人员的关系密切的家庭成员;

(六) 公司认定的因其他原因使其独立的商业判断可能受到影响的人士。”

《关联交易管理制度》第二十条规定,“股东大会审议关联交易事项时,下列股东应当回避表决:

(一) 交易对方;

(二) 拥有交易对方直接或者间接控制权的;

(三) 被交易对方直接或者间接控制的;

(四) 与交易对方受同一法人或者自然人直接或间接控制的;

(五) 交易对方或者其直接或者间接控制人的关系密切的家庭成员;

(六) 在交易对方任职,或者在能直接或间接控制该交易对方的法人单位或者该交易对方直接或间接控制的法人单位任职的(适用于股东为自然人的);

(七) 因与交易对方或者其关联人存在尚未履行完毕的股权转让协议或者其他协议而使其表决权受到限制和影响的。”

(四) 报告期内关联交易的程序履行情况及独立董事意见

2016 年第一次临时股东大会做出决议,对公司 2013 年度、2014 年度、2015 年度关联交易事项进行了确认。

独立董事对上述关联交易履行的审议程序的合法性和交易的公允性发表了无保留意见。独立董事谢康、林斌、谢晓尧认为:“公司在 2013 年度、2014 年度、2015 年度期间内所发生的关联交易事项均属合理、必要,交易过程遵循了平等、自愿、等价、有偿的原则,有关协议所确定的条款是公允、合理的,关联交易定价合理、客观、公允,体现了市场定价的原则,不存在损害公司及其他股东利益的情形。”

(五) 减少和规范关联交易的措施

公司重视经营的独立性,避免关联交易对公司独立运作产生不利影响,今后公司

将继续实施相关减少关联交易措施:

1、公司在《公司章程》、《关联交易管理制度》中规定了关联交易决策权力和程序、关联股东或利益冲突的董事在关联交易表决中的回避表决制度,该制度从关联交易的内容范围、审核权限和表决回避制度等方面作出了具体规定。

2、公司制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》,对关联交易的审议程序作出了规定。

3、公司已建立《独立董事工作制度》,独立董事有权对公司发生的关联交易进行监督和检查,发挥独立董事对重大关联交易决策的作用,规范、避免和减少关联交易。

4、为了减少和规范关联交易,本公司控股股东、实际控制人徐波出具承诺函:

“(1) 本人及本人拥有实际控制权或重大影响的除发行人及其控股子公司外的其他公司及其他关联方将尽量避免与发行人及其控股子公司之间发生关联交易;对于确有必要且无法回避的关联交易,均按照公平、公允和等价有偿的原则进行,交易价格按市场公认的合理价格确定,并按相关法律、法规以及规范性文件的规定履行交易审批程序及信息披露义务,切实保护发行人及发行人其他股东利益。(2) 本人保证严格按照有关法律法规、中国证监会颁布的规章和规范性文件、深圳证券交易所颁布的业务规则及发行人制度的规定,依法行使股东权利、履行股东义务,不利用控股股东及实际控制人的地位谋取不当的利益,不损害发行人及发行人其他股东的合法权益。(3) 如违反上述承诺与发行人或其控股子公司进行交易而给发行人及其其他股东及发行人控股子公司造成损失的,本人将依法承担相应的赔偿责任。”

第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

一、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的简要情况

截至本招股说明书签署日，公司共有 9 名董事（其中 3 名独立董事）、3 名监事、4 名高级管理人员，均为中国国籍。

（一）董事会成员

截至本招股说明书签署日，公司董事会由 9 名成员组成，其中 3 名为独立董事。公司董事徐波、唐忆鲁、郭伟、王如洁、黄献波、任武、谢康、林斌、谢晓尧均由公司关于股份有限公司设立的股东大会会议选举产生。公司第一届董事会第一次会议选举徐波为公司董事长。

公司现任董事的基本情况如下：

1、徐波

徐波先生，1977 年 12 月出生，中国国籍。徐波先生于 2001 年至 2006 年期间曾任职于广州网易互动娱乐有限公司；2006 年 7 月，创建金山多益，主导开发了《梦想世界》、《神武》等多款成功网络游戏。现任本公司董事长。

2、唐忆鲁

唐忆鲁女士，1982 年 3 月出生，中国国籍。唐忆鲁女士 2004 年至 2006 年曾任职于广州网易互动娱乐有限公司市场部；2006 年 9 月加入金山多益，担任总经理助理，负责公司市场方面事务，并协助徐波先生管理公司；2010 年升任公司副总经理，负责公司整体管理工作；2015 年 9 月至今担任本公司董事、总经理。

3、郭伟

郭伟先生，1976 年 2 月出生，中国国籍。2003 年 10 月到 2006 年 10 月，郭伟先生曾任职于广州网易互动娱乐有限公司，担任客户端主程序员；2006 年 11 月加入金山多益至今，负责公司的核心技术规划和开发。现任本公司董事、副总经理。

4、王如洁

王如洁先生，1980年7月出生，中国国籍。2005年7月到2007年11月，王如洁先生曾任职于广州网易互动娱乐有限公司市场部（2007年转入网络管理部）；2008年2月，王先生加入金山多益，负责商务和市场营销至今。现任本公司董事、副总经理、董事会秘书。

5、黄献波

黄献波先生，1975年7月出生，中国国籍。2003年到2007年2月，黄献波先生曾任职于广州银汉科技有限公司，并担任副总经理；2009年3月加入金山多益，负责软件技术开发至今。现任本公司董事。

6、任武

任武先生，1976年5月出生，中国国籍。任武先生于2006年7月加入金山多益，负责公司的行政管理工作至今。现任本公司董事。

7、谢康

谢康先生，1963年10月出生，中国国籍，中国人民大学管理学博士；中山大学管理学院教授、博士生导师，中国信息经济学会常务副理事长兼基础理论专业委员会主任。国家商务部电子商务高级顾问、广东省电子商务协会副会长、国家教育部高等学校电子商务专业教学指导委员会委员、厦门大学EMBA特约教授。兼任广州市广百股份有限公司独立董事、广东顺威精密塑料股份有限公司独立董事、索菲亚家居股份有限公司独立董事、广州珠江实业集团有限公司外部董事，2015年9月起担任本公司独立董事。

8、林斌

林斌先生，1962年9月出生，中国国籍。厦门大学经济学（会计）博士；中山大学管理学院教授、博士生导师。中山大学管理学院会计学系主任、MPAcc教育中心主任、中国会计学会理事、财政部企业内部控制标准委员会咨询专家组成员、广东审计学会副秘书长。兼任深圳市迪博企业风险管理技术有限公司董事、广州白云国际机场股份有限公司独立董事、广州珠江啤酒股份有限公司独立董事、方大集团股份有限公司独立董事，2015年9月起担任本公司独立董事。

9、谢晓尧

谢晓尧先生，1966年6月出生，中国国籍。中山大学管理学博士、法学硕士；中山大学法学院教授、博士生导师。中山大学法学院知识产权私法研究中心主任、广东省知识产权研究会理事。兼任广州白云电气设备股份有限公司独立董事、广州集泰化工股份有限公司独立董事，2015年9月起担任公司独立董事。

(二) 监事会成员

截至本招股说明书签署日，公司监事会由3名成员组成，其中1名职工代表监事。公司潘攀、朱力群由公司股东大会选举产生，职工代表监事余文生由公司职工民主选举产生。公司第一届监事会第一次会议选举潘攀为公司监事会主席。

公司现任监事的基本情况如下：

1、潘攀

潘攀先生，1983年1月出生，中国国籍。2006年1月到2007年1月，潘攀先生加入广州网易互动娱乐有限公司，担任游戏策划；2007年1月加入金山多益，先后担任游戏策划，游戏主策划。现任本公司监事会主席。

2、朱力群

朱力群先生，1982年8月出生，中国国籍。2008年加入金山多益至今，先后担任游戏测试，游戏策划，游戏主策划。现任本公司监事。

3、余文生

余文生先生，1982年3月出生，中国国籍。2006年加入金山多益至今，先后担任游戏策划，游戏主策划。现任本公司职工代表监事。

(三) 高级管理人员

截至本招股说明书签署日，本公司的高级管理人员基本情况如下：

唐忆鲁女士、郭伟先生、王如洁先生的基本情况请参阅本节“一、董事、监事及高级管理人员简介”之“（一）董事会成员”。

1、何敏霞

何敏霞女士，1984年3月出生，中国国籍。2006年9月到2014年3月，何敏霞女士就职于安永华明会计师事务所（特殊普通合伙）广州分所担任审计经理；2014年3月至2015年9月，何敏霞女士担任广州多益有限财务总监，负责公司的财务管理工作。2015年9月起担任本公司财务总监。

（四）其他核心人员

除上述董事、监事和高级管理人员外，本公司无其他核心人员。

二、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员及其近亲属直接或间接持有公司股份的情况

（一）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的持股情况

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员持有公司股份的情况如下表所示：

姓名	直接持股（万股）	间接持股（万股）	合计持股（万股）	合计持股比例
徐波	35,816.4000	147.5964	35,963.9964	99.900%
唐忆鲁	-	7.2000	7.2000	0.020%
郭伟	-	7.2000	7.2000	0.020%
王如洁	-	1.8000	1.8000	0.005%
黄献波	-	1.8000	1.8000	0.005%

注：唐忆鲁、郭伟、王如洁、黄献波通过浩然投资间接持有公司股份，此处间接持股数量根据其在浩然投资的实缴出资比例乘以浩然投资的持股数量计算。

截至本招股说明书签署日，本公司董事、监事、高级管理人员除上述持股情况外，不存在其他直接、间接持有本公司股份的情况，其所持有的本公司股份不存在质押或其他有争议的情况。

（三）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之近亲属的持股情况

截至本招股说明书签署日，公司董事长徐波之胞弟徐骞持有一为投资 0.10% 股份，一为投资持有本公司 0.01% 股份。除此之外，本公司其他董事、监事、高级管理人员之近亲属不存在以任何方式直接或间接持有本公司股份的情况，上述人员所持有

的本公司股份不存在质押或冻结的情况。

三、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

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

姓名	对外投资企业名称	持有份额情况	对外投资企业经营范围	是否与公司存在利益冲突
徐波	一为投资	99.90%	企业自有资金投资；投资管理服务；投资咨询服务；商品信息咨询服务；企业产权交易的受托代理；资产管理（不含许可审批项目）；开展个人置业贷款担保业务（融资性担保除外）；软件开发；信息系统集成服务；计算机房维护服务；信息技术咨询服务；数据处理和存储服务；集成电路设计；数字动漫制作；游戏软件设计制作；网络技术的研究、开发；计算机技术开发、技术服务。	否
	浩然投资	80.00%	企业自有资金投资	否
郭伟	新余锐为投资管理中心（有限合伙）	10%	企业投资、投资管理、投资咨询（不含金融、证券、期货、保险业务）、企业管理、资产管理。	否

截至本招股说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员除上述对外投资，无其他对外投资情况。上述人员的对外投资与公司不存在利益冲突。

四、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬情况

（一）薪酬组成

在公司任职的董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的薪酬由岗位工资、奖金和福利补贴三部分组成。

独立董事的薪酬由公司参照资本市场中独立董事薪酬的一般水平予以确定。不在公司担任其他职务的监事不在公司领取薪酬。

（二）薪酬确定依据

董事、监事、高级管理人员及其他核心人员薪酬标准的制定以“以岗定薪、以劳计酬”为付薪理念，不断改善和提高薪酬管理上的公正与公平，达到激发人员工作积

极性、提高工作效率、促进公司发展的目的。

薪酬的确定同时兼顾对外具有竞争力，对内具有公平性，合理控制薪资成本。通过建立“以岗定薪、以劳计酬”基础上的薪资结构，增加薪资调整的科学性和灵活性，强化薪资的激励机制。

（三）薪酬确定所履行的程序

根据《广州多益网络股份有限公司董事会薪酬与考核委员会实施细则》，薪酬与考核委员会提出的公司董事的薪酬计划，须报经董事会同意后，提交股东大会审议通过后方可实施；公司高级管理人员、其他核心人员的薪酬分配方案须报董事会批准。

（四）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员 2015 年度从公司及其关联企业领取薪酬情况

公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员 2015 年度薪酬领取情况如下表所示：

姓名	职务	2015 年度薪酬（万元）	领薪单位
徐波	董事长	110.02	本公司
唐忆鲁	董事、总经理	87.32	本公司
郭伟	董事、副总经理	257.37	本公司
王如洁	董事、副总经理、董事会秘书	60.05	本公司
黄献波	董事	54.58	本公司
任武	董事	28.15	本公司
谢康	独立董事	2.60	本公司
林斌	独立董事	2.60	本公司
谢晓尧	独立董事	2.60	本公司
潘攀	监事会主席	42.17	本公司
朱力群	监事	39.99	本公司
余文生	监事	52.56	本公司
何敏霞	财务总监	49.10	本公司

（五）最近三年内薪酬总额占各期利润总额的比重

公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员最近三年内薪酬总额及其占公司各期利润总额的比重如下：

年度	薪酬总额(万元)	当年利润总额(万元)	占公司当期利润总额的比重
2013 年度	460.61	47,493.29	0.97%
2014 年度	642.60	67,474.85	0.95%
2015 年度	789.11	113,677.89	0.69%

(六) 董事、监事、高级管理人员及其他核心人员享受的其他待遇和退休金计划

截至本招股说明书签署日,公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员除享受社会保险和住房公积金外,无其他待遇和退休金计划。

五、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的兼职情况

截至本招股说明书签署日,公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员在其他单位的主要任职情况如下:

姓名	本公司任职	兼职单位	兼职单位职务	兼职单位与本公司的关系
徐波	董事长	浩然投资	执行事务合伙人	受同一实际控制人控制的主体
		广东利为	执行董事	本公司全资子公司
		多益有限	执行董事	本公司全资子公司
唐忆鲁	董事、总经理	广东利为	经理	本公司全资子公司
		成都利为	总经理	本公司全资子公司
任武	董事	成都利为	执行董事	本公司全资子公司
		利为投资	执行董事兼总经理	本公司全资子公司
		多益有限	经理	本公司全资子公司
		家久网络	执行董事兼总经理	本公司全资子公司之全资子公司
		方多网络	执行董事兼总经理	本公司全资子公司
谢康	独立董事	广州市广百股份有限公司	独立董事	无
		广东顺威精密塑料股份有限公司	独立董事	无
		索菲亚家居股份有限公司	独立董事	无
		广州珠江实业集团有限公司	外部董事	无
林斌	独立董事	深圳市迪博企业风险管理技术有限公司	董事	无

姓名	本公司任职	兼职单位	兼职单位职务	兼职单位与本公司的关系
		广州白云国际机场股份有限公司	独立董事	无
		广州珠江啤酒股份有限公司	独立董事	无
		方大集团股份有限公司	独立董事	无
谢晓尧	独立董事	广州白云电气设备股份有限公司	独立董事	无
		广州集泰化工股份有限公司	独立董事	无
潘攀	监事会主席	方多网络	监事	本公司全资子公司

除此之外，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在在其它单位兼职的情形。

六、董事、监事、高级管理人员及其他核心人员之间存在的亲属关系

公司董事、监事、高级管理人员与其他核心人员之间不存在亲属关系。

七、公司与董事、监事、高级管理人员、其他核心人员签署的协议及作出的重要承诺

（一）公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员所签署的协议

截至本招股说明书签署日，在本公司任职并领薪的董事、监事及高级管理人员均与公司签订了《劳动合同》。

（二）公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员所作出的重要承诺

公司董事、监事、高级管理人员、其他核心人员所作出的重要承诺详见本招股说明书“重大事项提示”章节之“二、公司股份流通限制、自愿锁定承诺”、“四、关于公司股票上市后三年内稳定股价的预案”、“六、关于招股说明书有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏方面的承诺”和“七、关于填补因首次公开发行股票摊薄即期回报的措施及承诺”。

八、董事、监事、高级管理人员任职资格及对股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的了解情况

公司董事、监事、高级管理人员符合有关法律法规及《公司章程》规定的任职资格，不存在禁止担任董事、监事、高级管理人员的情形。

公司董事、监事、高级管理人员均经过保荐机构辅导培训，并通过了辅导考试，保荐机构辅导工作经中国证券监督管理委员会广东监管局验收合格，相关人员均已了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任。

九、董事、监事、高级管理人员近两年变动情况

(一) 公司近两年董事变动情况及变动原因

时间	成员	职位	董事会人数	变动原因
2014.01-2015.02	徐骞	执行董事	1	-
2015.02-2015.09	任武	执行董事	1	考虑徐骞个人原因免去其执行董事职务，任命任武为执行董事
2015.09 至今	徐波	董事长	9	股份公司成立，选举产生第一届董事会
	唐忆鲁	董事		
	郭伟	董事		
	王如洁	董事		
	黄献波	董事		
	任武	董事		
	谢康	独立董事		
	林斌	独立董事		
	谢晓尧	独立董事		

2015年2月25日，广州多益有限股东会作出决议，免去徐骞作为公司执行董事的职务，新任命任武为公司执行董事。

2015年9月16日，公司2015年第一次股东大会作出决议，选举徐波、唐忆鲁、郭伟、王如洁、黄献波、任武为本公司第一届董事会董事，谢康、林斌、谢晓尧为本公司第一届董事会独立董事。同日，公司第一届董事会第一次会议选举徐波为董事长。

(二) 公司近两年监事变动情况及变动原因

时间	成员	职位	监事会人数	变动原因
2014.01-2015.02	肖琼	监事	1	-
2015.02-2015.05	陈仕宇	监事	1	考虑肖琼个人原因免去其监事职务, 任命陈仕宇为监事
2015.05-2015.09	徐允	监事	1	考虑陈仕宇个人原因免去其监事职务, 任命徐允为监事
2015.09 至今	潘攀	监事会主席	3	股份公司成立, 选举产生第一届监事会
	朱力群	监事		
	余文生	职工代表监事		

2015年2月25日, 广州多益有限股东会作出决议, 免去肖琼作为公司监事的职务, 新任命陈仕宇为公司监事。

2015年5月18日, 广州多益有限股东会作出决议, 免去陈仕宇作为公司监事的职务, 新任命徐允为公司监事。

2015年9月16日, 公司2015年第一次股东大会作出决议, 选举潘攀、朱力群为公司第一届监事会成员, 潘攀、朱力群与广州多益有限职工代表大会选举的职工代表监事余文生共同组成公司第一届监事会。同日, 公司第一届监事会第一次会议选举潘攀为监事会主席。

(三) 公司近两年高级管理人员变动情况及变动原因

时间	成员	职位	高管人数	变动原因
2014.01-2015.02	徐骞	经理	1	-
2015.02-2015.09	任武	经理	1	因徐骞个人原因免去其经理职务, 任命任武为经理
2015.09 至今	唐忆鲁	总经理	4	股份公司成立, 根据公司实质管理情况聘任公司高级管理人员
	郭伟	副总经理		
	王如洁	副总经理, 董事会秘书		
	何敏霞	财务总监		

2015年2月25日, 广州多益有限股东会作出决议, 免去徐骞作为公司经理的职务, 新任命任武为公司经理。

2015年9月16日, 公司第一届董事会第一次会议作出决议, 聘任唐忆鲁为总经

理、聘任郭伟、王如洁为副总经理，聘任何敏霞为财务总监，聘任王如洁为董事会秘书。

公司上述董事、监事和高级管理人员变化符合有关法律、法规和规范性文件以及《公司章程》的有关规定，其上述董事、监事、高级管理人员的变化已履行必要的法律程序。

公司报告期内实质由唐忆鲁履行总经理职责，由徐波履行执行董事职责。最近两年，公司董事、高级管理人员未发生重大变化。

十、公司法人治理制度建立健全及运行情况

（一）报告期内公司治理缺陷及改进情况

公司自整体变更设立以来，严格按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》、《上市公司股东大会规则》和《上市公司章程指引》等法律法规的要求，制定了《公司章程》，逐步建立健全了股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度以及审计委员会制度，并制定了公司治理相关的规章制度。

公司在报告期内对公司治理方面作出了以下改进：

首先，公司通过制定和完善公司治理制度，优化了公司治理。公司制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》及《监事会议事规则》、《广州多益网络股份有限公司信息披露管理制度》等一系列制度，形成了权责明确、互相协调、互相制衡的公司治理结构与机制。

其次，公司注重董事会下设各专门委员会的建设，健全和完善相关领域的公司治理制度。公司成立了董事会审计委员会、薪酬与考核委员会和提名委员会，健全董事会的审计评价和监督机制，建立健全董事（非独立董事）及高级管理人员的考核和薪酬管理制度，充分发挥各专门委员会在相关领域的作用。

综上，公司建立完善了由公司股东大会、董事会、监事会和高级管理层组成的符合上市要求的公司治理结构，为公司高效发展提供了制度保障。公司治理结构相关制度制定以来，公司股东大会、董事会、监事会、独立董事和董事会秘书依法规范运作，履行职责，公司治理结构不断健全和完善。

(二) 股东大会制度的建立健全及运行情况

1、股东大会的职权

《公司章程》第四十一条规定股东大会是公司的权力机构，依法行使下列职权：

(1) 决定公司经营方针和投资计划；(2) 选举和更换非由职工代表担任的董事，决定有关董事的报酬事项；(3) 选举和更换非由职工代表担任的监事，决定有关监事的报酬事项；(4) 审议批准董事会的报告；(5) 审议批准监事会的报告；(6) 审议批准公司的年度财务预算方案、决算方案；(7) 审议批准公司的利润分配方案和弥补亏损方案；(8) 对公司增加或者减少注册资本作出决议；(9) 对发行公司债券作出决议；(10) 对公司合并、分立、解散、清算或者变更公司形式作出决议；(11) 修改本章程；(12) 审议拟与关联人达成的总额在人民币 3,000 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 5% 以上的关联交易（公司受赠现金资产和提供担保除外）；(13) 公司在十二个月内单次或累计购买、出售重大资产超过最近一期经审计总资产 30% 的事项；(14) 审议公司对外投资、借款、资产抵押、委托理财等事项所涉及的资产总额或者成交金额单次或在连续十二个月内累计超过公司最近一期经审计总资产 30% 的事项；(15) 审议批准本章程第四十二条规定的担保事项；(16) 审议股权激励计划；(17) 对公司聘用、解聘会计师事务所作出决议；(18) 审议法律、行政法规、部门规章和本章程规定应当由股东大会决定的其他事项。

2、股东大会制度的建立健全情况

在《公司章程》就股东大会制度相关规定的基础上，本公司于 2015 年 9 月 16 日召开了 2015 年第一次股东大会，审议通过了《股东大会议事规则》。该规则对股东大会的职权、会议召集与主持、提案与通知、召开与表决等各个方面作了明确规定，对《公司章程》中的相应内容进行了细化。

3、股东大会的运行情况

股东大会分为年度股东大会和临时股东大会。年度股东大会每年召开一次，于上一会计年度结束后的六个月内举行。临时股东大会不定期召开，出现公司章程规定的应当召开临时股东大会的情形时，临时股东大会在两个月内召开。

董事会应当在上述规定的期限内按时召集股东大会。同时，独立董事、监事会、

单独或者合并持有公司百分之十以上股份的股东有权向董事会提议召开临时股东大会。

股东大会由董事长主持。董事长不能履行职务或不履行职务时，由半数以上董事共同推举的一名董事主持。监事会自行召集的股东大会，由监事会主席主持。监事会主席不能履行职务或不履行职务时，由半数以上监事共同推举的一名监事主持。股东自行召集的股东大会，由召集人推举代表主持。召集股东大会时，会议主持人违反议事规则使股东大会无法继续进行的，经现场出席股东大会有表决权过半数的股东同意，股东大会可推举一人担任会议主持人，继续开会。

股东大会决议分为普通决议和特别决议。股东大会作出普通决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的二分之一以上通过。股东大会作出特别决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上通过。下列事项需由股东大会以特别决议通过：（1）公司增加或者减少注册资本；（2）公司的分立、合并、解散、清算和变更公司形式；（3）公司章程的修改；（4）股权激励计划；（5）公司在十二个月内单次或累计购买、出售重大资产超过最近一期经审计总资产 30%的事项；（6）公司在十二个月内提供担保金额超过公司最近一期经审计总资产 30%的担保；（7）法律、行政法规或公司章程规定和股东大会以普通决议认定会对公司产生重大影响的、需要以特别决议通过的其他事项。

股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东可以参加审议涉及自己的关联交易，并可就该关联交易是否公平、合法及产生的原因等向股东大会作出解释和说明，但该股东不应当就该事项参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数。

本公司自 2015 年 9 月整体变更设立以来，共召开了 3 次股东大会，公司召开的历次股东大会在决议内容、召集程序、表决方式等方面均严格按照《公司法》、《公司章程》及《股东大会议事规则》的相关规定规范运行。

（三）董事会制度的建立健全及运行情况

1、董事会的构成

公司设董事会，对股东大会负责。董事会由 9 名董事组成，设董事长 1 人、独立

董事 3 人。

董事由股东大会选举或更换，任期三年。董事任期届满，可连选连任。董事在任期届满以前，股东大会不能无故解除其职务。除董事自行辞职情况以外，股东大会任免董事需经参加表决的股东所持表决权的二分之一以上通过。董事可以由经理或者其他高级管理人员兼任，但兼任经理或者其他高级管理人员职务的董事以及由职工代表担任的董事，总计不得超过公司董事总数的 1/2。

截至目前，本公司董事会由徐波、唐忆鲁、郭伟、王如洁、黄献波、任武、谢康、林斌、谢晓尧 9 名董事组成。其中，徐波为董事长，谢康、林斌、谢晓尧为独立董事。

2、董事会的职权

《公司章程》第一百一十一条规定，董事会行使下列职权：（1）负责召集股东大会，并向大会报告工作；（2）执行股东大会的决议；（3）决定公司的经营计划和投资方案；（4）制订公司的年度财务预算方案、决算方案；（5）制订公司的利润分配方案和弥补亏损方案；（6）制订公司增加或者减少注册资本、发行债券或其他证券及上市方案；（7）拟订公司重大收购、收购公司股票或者合并、分立、解散及变更公司形式的方案；（8）决定公司内部管理机构的设置；（9）根据董事长的提名，聘任或者解聘公司总经理、董事会秘书；根据总经理的提名，聘任或者解聘公司副总经理、财务总监等高级管理人员，并决定其报酬事项和奖惩事项；（10）制订公司的基本管理制度；（11）制订本章程的修改方案；（12）向股东大会提请聘请或更换为公司审计的会计师事务所；（13）听取公司总经理的工作汇报并检查总经理的工作；（14）向股东大会提请选举和更换公司董事和独立董事；（15）除须报股东大会决定的事项外，决定公司对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保、委托理财、关联交易等事项；（16）法律、法规或本章程规定，以及股东大会授予的其他职权。

3、董事会制度的建立健全情况

在《公司章程》就董事会制度相关规定的基础上，本公司于 2015 年 9 月 16 日召开了 2015 年第一次股东大会，审议通过了《董事会议事规则》。该规则对董事的任免与权责、董事会的职权、会议召集与主持、提案与通知、召开与表决，以及独立董事和董事会秘书等各个方面作了明确规定，对《公司章程》中的相应内容进行了细化。

4、董事会的运行情况

董事会每年至少召开两次会议。代表十分之一以上表决权的股东、三分之一以上董事、监事会、二分之一以上独立董事，可以提议召开董事会临时会议。

董事会会议由董事长负责召集和主持。董事长不能履行职务或者不履行职务的，由半数以上董事共同推举一名董事履行职务。董事会会议应当由董事本人出席，董事因故不能出席的，可以书面委托其他董事代为出席。

董事会决议的表决，实行一人一票。董事会决议必须经全体董事的过半数通过。对于董事会权限范围内的担保事项，除应当经全体董事的过半数通过外，还应当经出席董事会会议的三分之二以上董事同意并经全体独立董事三分之二以上同意。

董事会审议下列应当提交股东大会审议的重大关联交易事项（日常关联交易除外），应当以现场方式召开全体会议，董事不得委托他人出席或以通讯方式参加表决：

（1）公司与关联人发生的交易（公司获赠现金资产和提供担保除外）金额在 3,000 万元人民币以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 5%以上的关联交易；（2）公司为关联人提供担保。

本公司自 2015 年 9 月整体变更设立以来，共召开了 3 次董事会会议，公司召开的历次董事会会议在决议内容、召集程序、表决方式等方面均严格按照《公司法》、《公司章程》及《董事会议事规则》的相关规定规范运行。

（四）监事会的建立健全及运行情况

1、监事会的构成

公司设监事会。监事会由 3 名监事组成，其中股东代表监事 2 人，由股东大会选举和罢免；职工代表监事 1 人，由公司职工代表大会民主推选和罢免。公司监事会设主席一人，由全体监事过半数选举产生。

监事的任期每届为三年。监事任期届满，连选可以连任。董事、总经理和其他高级管理人员不得兼任监事。

截至目前，本公司监事会由潘攀、朱力群、余文生 3 名监事组成。其中，潘攀为监事会主席，余文生为职工监事。

2、监事会的职权

《公司章程》第一百六十五条规定，监事会行使下列职权：（1）对董事会编制的公司定期报告进行审核并提出书面审核意见；（2）检查公司财务；（3）对董事、高级管理人员执行公司职务的行为进行监督，对违反法律、行政法规、本章程或者股东大会决议的董事、高级管理人员提出罢免的建议；（4）当董事、高级管理人员的行为损害公司的利益时，要求董事、高级管理人员予以纠正；（5）提议召开临时股东大会，在董事会不履行《公司法》规定的召集和主持股东大会职责时召集和主持股东大会；（6）向股东大会提出提案；（7）依照《公司法》第一百五十二条的规定，对董事、高级管理人员提起诉讼；（8）发现公司经营情况异常，可以进行调查；必要时，可以聘请会计师事务所、律师事务所等专业机构协助其工作，费用由公司承担；（9）列席董事会会议；（10）本章程规定或股东大会授予的其他职权。

3、监事会制度的建立健全情况

在《公司章程》就股东大会制度相关规定的基础上，本公司于 2015 年 9 月 16 日召开了 2015 年第一次股东大会，审议通过了《监事会议事规则》。该规则对监事的任免与权责、监事会的职权、监事会议事程序等各个方面作了明确规定，对《公司章程》中的相应内容进行了细化。

4、监事会的运行情况

监事会每六个月至少召开一次监事会会议。监事可以提议召开监事会临时会议。监事会会议由监事会主席召集和主持。监事会主席因特殊原因不能履行职务时，可以指定一名监事代为召集和主持。

监事会会议应当由二分之一以上的监事出席方可举行。每一名监事有一票表决权。监事应亲自出席监事会会议，监事因故不能亲自出席的，应当事先提供书面意见或书面表决，也可以书面委托其他监事代为出席监事会，授权委托书上应载明授权范围、内容和权限，并由委托人签字或盖章。

一般事项的表决须经出席会议监事的过半数同意方可通过。

本公司自 2015 年 9 月整体变更设立以来，共召开了 3 次监事会会议，公司召开的历次监事会会议在决议内容、召集程序、表决方式等方面均严格按照《公司法》、《公

公司章程》及《监事会议事规则》的相关规定规范运行。

(五) 独立董事制度的建立健全及运行情况

2015年9月16日召开的2015年第一次股东大会审议通过了《独立董事工作制度》，对公司独立董事的任职条件、提名、选举、更换、职责及履行等方面作出明确规定，进一步完善了独立董事的相关制度。

按照《独立董事工作制度》，公司董事会成员中应当有三分之一以上独立董事，独立董事中至少包括一名会计专业人士（会计专业人士是指具有高级职称或注册会计师资格的人士）。公司董事会、监事会、单独或者合并持有公司已发行股份1%以上的股东可以提出独立董事候选人，并经股东大会选举决定。独立董事每届任期与本公司其他董事任期相同，任期届满，连选可以连任，但是连任时间不得超过六年。

按照《独立董事工作制度》的规定，本公司独立董事除具有公司法和其他相关法律、法规以及《公司章程》赋予的董事的职权外，还具有以下职权：（1）重大关联交易（指拟与关联自然人发生的交易金额在人民币30万元以上的关联交易，或公司与关联法人达成的关联交易总额在人民币300万元以上或占公司最近一期经审计净资产值5%以上的关联交易）应由独立董事认可后，方可提交董事会讨论；独立董事作出判断前，可以聘请中介机构出具专项报告，作为其判断的依据；（2）向董事会提议聘用或解聘会计师事务所；（3）向董事会提请召开临时股东大会；（4）征集中小股东的意见，提出利润分配提案，并直接提交董事会审议；（5）提议召开董事会会议；（6）独立聘请外部审计机构或咨询机构；（7）在股东大会召开前公开向股东征集投票权，征集股东投票权应当向被征集人充分披露具体投票意向等信息，但不得采取有偿或者变相有偿方式进行征集。独立董事行使上述职权应当取得全体独立董事二分之一以上同意。

截至目前，本公司独立董事为谢康、林斌、谢晓尧，其中林斌为会计专业人士。

本公司独立董事自受聘以来，严格按照相关法律法规、《公司章程》和《独立董事工作制度》的要求，忠实履行职责，维护公司整体利益和股东合法权益，对公司治理结构的完善发挥了重要作用。本公司独立董事具备丰富的专业知识，对董事会关于战略、经营、财务等方面的决策的科学、客观、公正发挥了重要促进作用。

(六) 董事会秘书制度的安排及运行情况

本公司设立董事会秘书。董事会秘书为公司的高级管理人员，对公司和董事会负责。《公司章程》对董事会秘书的职责、权利和义务作了明确规定。

按照《公司章程》第一百三十六条的规定，本公司董事会秘书履行以下职责：(1) 负责公司和相关当事人与证券监管机构之间的及时沟通和联络；(2) 按照法定程序筹备董事会会议和股东大会，准备和提交拟审议的董事会和股东大会的文件；(3) 参加股东大会、董事会会议，制作会议记录并签字；(4) 负责保管公司股东名册、董事名册、持有公司 5%以上股份的股东及董事、监事、高级管理人员持有公司股票的资料，以及董事会、股东大会的会议文件和会议记录等；(5) 协助董事、监事和高级管理人员了解相关法律、法规、规章和本章程；(6) 促使董事会依法行使职权；在董事会拟作出的决议违反法律、法规、规章和本章程时，应当提醒与会董事，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，董事会秘书应将有关监事和其个人的意见记载于会议记录上；(7) 《公司法》、本章程、董事会授权的其他职责。

截至目前，本公司董事会秘书为王如洁。本公司董事会秘书自聘任以来，严格按照相关法律法规和《公司章程》的要求，认真履行各项职责。

(七) 董事会专门委员会的设置及运行情况

经 2015 年 9 月 16 日召开的第一届董事会第一次会议审议通过，本公司设立了战略委员会、审计委员会、薪酬与考核委员会、提名委员会等四个董事会专门委员会，各专门委员会成员构成如下：

委员会名称	成员
战略委员会	主任委员：徐波；委员：郭伟、唐忆鲁
审计委员会	主任委员：林斌；委员：谢康、唐忆鲁
薪酬与考核委员会	主任委员：谢晓尧；委员：林斌、唐忆鲁
提名委员会	主任委员：谢康；委员：谢晓尧、唐忆鲁

此外，经 2015 年 9 月 16 日召开的第一届董事会第二次会议审议通过，本公司制定了董事会各专门委员会的工作细则。

1、董事会战略委员会

董事会战略委员会成员由三名董事组成。战略委员会委员应由董事长、二分之一

以上独立董事或者全体董事的三分之一提名，并由董事会选举产生。战略委员会设主任委员（召集人）一名，主任委员在委员范围内由董事会选举产生。

按照《战略委员会工作细则》的规定，战略委员会的主要职责为：（1）对公司长期发展战略规划进行研究并提出建议；（2）对公司章程规定须经董事会批准的重大投资融资方案进行研究并提出建议；（3）对公司章程规定须经董事会批准的重大资本运作、资产经营项目进行研究并提出建议；（4）对其他影响公司发展的重大事项进行研究并提出建议；（5）董事会授权的其他事宜。

战略委员会会议由战略委员会委员根据需要提议召开。战略委员会会议应由半数以上的委员出席方可举行；战略委员会会议的表决，实行一人一票制；战略委员会所作决议应经全体委员半数以上同意方为通过。

截至目前，战略委员会由徐波、郭伟、唐忆鲁等 3 名董事组成，主任为本公司董事长徐波。

本公司自 2015 年 9 月整体变更设立以来，尚未召开董事会战略委员会会议。

2、董事会审计委员会

董事会审计委员会由三名董事组成，其中独立董事应占半数以上，并且至少一名为会计专业人士。审计委员会委员由董事长、1/2 以上的独立董事或全体董事 1/3 以上提名，并由董事会选举产生。审计委员会设主任委员（召集人）一名，由具有会计专业的独立董事委员担任，主任委员在委员范围内由董事会选举产生，负责主持委员会工作。

按照《审计委员会工作细则》的规定，审计委员会的主要职责为：（1）提议聘请或更换外部审计机构；（2）监督公司的内部审计制度及其实施；（3）负责内部审计与外部审计之间的沟通；（4）审核公司的财务信息及其披露；（5）审查公司的内控制度；（6）董事会授予的其他职责。

审计委员会会议分为例会和临时会议，例会每年召开两次，每半年召开一次，临时会议由审计委员会委员提议召开。审计委员会会议应由半数以上的委员出席方可举行；每一名委员有一票的表决权；会议做出的决议，必须经全体委员半数以上通过。

截至目前，审计委员会由林斌、谢康、唐忆鲁等 3 名董事组成，主任为本公司独

立董事林斌。

本公司自 2015 年 9 月整体变更设立以来，共召开了 2 次审计委员会会议。其召集、提案、召开、主持和决议等事项均符合《审计委员会工作细则》的有关规定。

3、董事会薪酬与考核委员会

董事会薪酬与考核委员会由三名董事组成，其中独立董事占多数。薪酬与考核委员会由董事长、1/2 以上的独立董事或全体董事的 1/3 以上提名，并由董事会选举产生。薪酬与考核委员会设主任委员（召集人）一名，由独立董事委员担任，在委员范围内由董事会选举产生。主任委员负责召集和主持薪酬与考核委员会会议。

按照《薪酬与考核委员会工作细则》的规定，薪酬与考核委员会的主要职责为：

（1）根据董事及高管人员所在岗位的工作内容、职责、重要性以及同行业类似岗位的薪酬水平制定薪酬与考评方案，薪酬与考评方案包括但不限于薪酬方案；绩效评价标准、考评程序、考核方法；奖励和惩罚的主要标准及相关制度等；（2）审阅公司董事及高管人员提交的述职报告，对公司董事及高管人员的职责履行情况进行绩效考评；（3）监督公司薪酬制度及决议的执行；（4）提出对董事、高管人员激励计划的建议及方案；（5）董事会授权的其他事宜。

薪酬与考核委员会会议由委员根据需要提议召开。薪酬与考核委员会会议应由半数以上的委员出席方可举行；薪酬与考核委员会会议的表决，实行一人一票制；薪酬与考核委员会所作决议应经全体委员半数以上同意方为通过。

截至目前，薪酬与考核委员会由谢晓尧、林斌、唐忆鲁等 3 名董事组成，主任为本公司独立董事谢晓尧。

本公司自 2015 年 9 月整体变更设立以来，尚未召开董事会薪酬与考核委员会会议。

4、董事会提名委员会

董事会提名委员会成员由三名董事组成，其中独立董事占半数以上。提名委员会由董事长、独立董事提名，并由董事会选举产生。提名委员会设主任委员（召集人）一名，由独立董事委员担任，负责主持提名委员会工作，主任委员在委员范围内由董事会选举产生。

按照《提名委员会工作细则》的规定,提名委员会的主要职责为:(1)研究董事、高级管理人员的选择标准和程序,并向董事会提出建议;(2)广泛搜寻合格的董事和高级管理人员的人选;(3)对董事候选人和高级管理人员的人选进行审查并对候选人名单的提出建议;(4)董事会授权的其他事宜。

提名委员会会议由提名委员会委员根据需要提议召开。提名委员会会议应由半数以上的委员出席方可举行;每一名委员有一票表决权;会议做出的决议,必须经全体委员半数以上通过。

截至目前,提名委员会由谢康、谢晓尧、唐忆鲁等 3 名董事组成,主任为本公司独立董事谢康。

本公司自 2015 年 9 月整体变更设立以来,尚未召开董事会提名委员会会议。

公司董事会专门委员会的设立及其规范运作制度的建立,有利于公司治理结构的完善和董事会决策水平的提高,对公司持续规范发展发挥重要作用。

十一、公司报告期内违法违规情况

根据工商、税务、人力资源与社会保障、住房公积金、土地、文化等本公司经营所涉主要主管部门出具的证明文件及保荐机构的核查,公司近三年无重大违法行为。报告期内,公司及其控股子公司不存在尚未了结的或可预见的单笔金额 1 万元以上的重大行政处罚。

十二、公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业的资金占用及担保情况

公司建立并执行严格的资金管理制度和关联交易决策制度,报告期内不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款或者其他方式违规占用的情形。

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

十三、公司内部控制制度的情况

(一) 公司管理层的自我评价

公司管理层对内部控制的合理性、有效性进行了合理的评估。公司管理层认为按照财政部于 2008 年颁发的《企业内部控制基本规范》(财会[2008]7 号)的要求,截至 2015 年 12 月 31 日,公司已结合自身的经营特点,在所有重大方面建立了一套较为合理、健全的内部控制制度,并得以良好地贯彻执行。公司内部控制制度设计合理、执行有效,实现了公司内部控制的目标。

(二) 注册会计师的鉴证意见

安永会计师在对广州多益网络股份有限公司管理层编制的《广州多益网络股份有限公司关于 2015 年 12 月 31 日与财务报表相关的内部控制的评估报告》中所述的广州多益及其子公司于 2015 年 12 月 31 日与财务报表相关的内部控制的建立和执行情况进行审核之后,出具了《广州多益网络股份有限公司内部控制审核报告》(安永华明(2016)专字第 60829178_G01 号),其结论意见如下:“于 2015 年 12 月 31 日多益网络集团在上述内部控制评估报告中所述与财务报表相关的内部控制所有重大方面有效地保持了按照《企业内部控制基本规范》(财会[2008]7 号)建立的与财务报表相关的内部控制。”

十四、公司对外投资、担保事项的政策及制度安排及执行情况

(一) 对外投资的政策及制度安排执行情况

公司根据《公司法》的相关规定制定了《公司章程》,其中对包括对外投资在内的交易事项决策权限进行了具体规定。

《公司章程》第一百一十一条规定,董事会行使下列职权:

“(十五)除须报股东大会决定的事项外,决定公司对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保、委托理财、关联交易等事项”。

《公司章程》第四十一条规定,股东大会是公司的权力机构,依法行使下列职权:

“(十四)审议公司对外投资、借款、资产抵押、委托理财等事项所涉及的资产总额或者成交金额单次或在连续十二个月内累计超过公司最近一期经审计总资产

30%的事项”。

报告期内，公司对外投资事项均能按照上述制度规定严格执行。

（二）担保事项的政策及制度安排执行情况

公司根据《公司法》的相关规定制定了《公司章程》，其中对公司对外担保的审批权限和流程进行了具体规定。

《公司章程》第四十二条规定，公司下列对外担保行为，须经股东大会审议通过：“（一）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；（二）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%；（三）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%且绝对金额超过人民币 5,000 万元；（四）为资产负债率超过 70%的担保对象提供的担保；（五）单笔担保额超过公司最近一期经审计净资产 10%的担保；（六）对股东、实际控制人及其关联方提供的担保；（七）法律、行政法规、部门规章和本章程规定应当由股东大会审议通过的其他担保情形。”

除上述须由股东大会审批的对外担保以外的其他对外担保事项，由董事会根据《公司章程》对董事会对外担保审批权限的规定，行使对外担保的决策权。

报告期内，公司的对外投资及担保严格按照《公司章程》，未发生违规对外投资及担保的情况。

十五、投资者权益保护情况

（一）建立健全内部信息披露制度和流程

为规范公司的信息披露行为，提高公司信息披露管理水平和信息披露质量，确保公司信息披露真实、准确、完整、及时、公平，保护投资者的合法权益，公司制定了《广州多益网络股份有限公司信息披露管理制度》。

（二）完善股东投票机制

根据《公司章程》和《股东大会议事规则》，股东大会采取记名方式投票表决。同一表决权只能选择现场、网络或其他表决方式中的一种。同一表决权出现重复表决的以第一次投票结果为准。公司董事会、独立董事和符合相关规定条件的股东可以公

开征集股东投票权。公司应在保证股东大会合法、有效的前提下,通过各种方式和途径,优先提供网络形式的投票平台等现代信息技术手段,为股东参加股东大会提供便利。

(三) 保障投资者收益分配权

根据《公司章程》,公司股东享有依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式的利益分配的权利。关于公司股利分配政策详见本招股说明书“第九节财务会计信息和管理层分析”之“十三、股利分配情况”之“(二)发行后股利分配政策及股东分红回报规划”。

第九节 财务会计信息与管理层分析

本节的财务会计数据及有关的分析说明反映了公司 2015 年度、2014 年度和 2013 年度经审计的会计报表及附注的主要内容，公司提醒投资者关注本招股说明书所附财务报告 and 审计报告全文，以获取更详尽的财务资料。

一、最近三年财务报表

(一) 合并资产负债表

单位：元

项目	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产			
货币资金	861,516,256.16	550,647,100.57	740,201,594.48
应收账款	53,360,352.17	4,560,157.20	2,113,249.73
预付款项	545,392.44	1,648,931.57	752,999.37
应收利息	8,287,552.28	10,692,972.63	5,648,848.31
其他应收款	10,684,876.66	4,596,046.55	4,046,570.88
存货	150,720.72	194,901.36	1,600.00
一年内到期的非流动资产	2,422,204.00	203,476,518.09	4,198,579.98
其他流动资产	535,981.05	340,001,800.39	1,415,575.51
流动资产合计	937,503,335.48	1,115,818,428.36	758,379,018.26
非流动资产			
长期应收款	4,394,619.02	7,581,445.04	8,296,832.00
固定资产	242,808,701.56	73,600,186.40	68,391,068.71
在建工程	410,256.40	-	-
工程物资	537,506.17	-	-
无形资产	101,016.04	-	-
长期待摊费用	46,578,992.34	2,134,176.91	-
递延所得税资产	-	294,271.74	2,202,531.95
其他非流动资产	109,966,121.50	145,193,300.21	36,504,076.90
非流动资产合计	404,797,213.03	228,803,380.30	115,394,509.56
资产总计	1,342,300,548.51	1,344,621,808.66	873,773,527.82
流动负债			

项目	2015年12月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
应付账款	477,578.63	-	-
应付职工薪酬	37,537,652.93	28,769,409.51	20,601,087.23
应交税费	118,720,258.08	27,386,735.58	21,882,190.11
其他应付款	32,345,177.46	9,327,602.21	3,184,856.75
一年内到期的非流动负债	3,174,750.00	-	444,444.44
递延收益	171,880,080.76	124,665,816.39	99,382,700.71
流动负债合计	364,135,497.86	190,149,563.69	145,495,279.24
非流动负债			
递延所得税负债	2,055,798.15	-	-
其他非流动负债	3,174,750.00	-	-
非流动负债合计	5,230,548.15	-	-
负债合计	369,366,046.01	190,149,563.69	145,495,279.24
股东权益			
股本/实收资本	360,000,000.00	13,330,000.00	13,330,000.00
资本公积	20,057,780.18	-	-
盈余公积	58,766,680.82	6,666,000.00	6,666,000.00
未分配利润	534,110,041.50	1,134,457,017.04	708,257,307.49
归属于母公司股东权益合计	972,934,502.50	1,154,453,017.04	728,253,307.49
少数股东权益	-	19,227.93	24,941.09
股东权益合计	972,934,502.50	1,154,472,244.97	728,278,248.58
负债和股东权益总计	1,342,300,548.51	1,344,621,808.66	873,773,527.82

(二) 合并利润表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	1,456,431,998.09	924,823,362.26	675,652,651.40
减：营业成本	20,090,223.11	19,115,817.00	13,151,588.09
营业税金及附加	8,934,002.45	15,421,678.55	22,717,658.82
销售费用	85,115,474.64	62,546,505.77	42,950,745.58
管理费用	269,248,887.54	178,743,137.24	134,165,076.13
财务费用	-39,002,809.98	-23,031,558.01	-12,687,546.50
二、营业利润	1,112,046,220.33	672,027,781.71	475,355,129.28
加：营业外收入	24,876,704.80	2,731,717.11	95,555.18

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
其中：非流动资产处置受益	10,226,560.24	-	-
减：营业外支出	144,022.31	11,019.30	517,802.92
其中：非流动资产处置损失	43,977.62	-	488,589.06
三、利润总额	1,136,778,902.82	674,748,479.52	474,932,881.54
减：所得税费用	89,689,645.29	98,554,483.13	74,609,716.73
四、净利润	1,047,089,257.53	576,193,996.39	400,323,164.81
归属于母公司股东的净利润	1,047,022,410.70	576,199,709.55	400,339,233.90
少数股东损益	66,846.83	-5,713.16	-16,069.09
五、其他综合收益	-	-	-
六、综合收益总额	1,047,089,257.53	576,193,996.39	400,323,164.81
归属于母公司股东的综合收益总额	1,047,022,410.70	576,199,709.55	400,339,233.90
归属于少数股东的综合收益总额	66,846.83	-5,713.16	-16,069.09
七、每股收益（元/股）			
基本每股收益	2.91	不适用	不适用
稀释每股收益	2.91	不适用	不适用

(三) 合并现金流量表

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量			
销售商品、提供劳务收到的现金	1,557,453,698.29	983,369,296.84	703,737,344.30
收到的其他与经营活动有关的现金	41,654,434.76	20,798,662.99	7,772,672.16
经营活动现金流入小计	1,599,108,133.05	1,004,167,959.83	711,510,016.46
购买商品、接受劳务支付的现金	9,768,025.55	8,248,918.11	5,846,236.21
支付给职工以及为职工支付的现金	209,680,712.00	144,992,018.18	100,336,707.93
支付的各项税费	177,385,338.32	136,691,331.40	91,105,930.18
支付的其他与经营活动有关的现金	99,183,918.44	83,230,142.02	66,810,595.36
经营活动现金流出小计	496,017,994.31	373,162,409.71	264,099,469.68
经营活动产生的现金流量净额	1,103,090,138.74	631,005,550.12	447,410,546.78
二、投资活动产生的现金流量			
收回投资所收到的现金	539,726,180.00	415,000,000.00	120,000,000.00
处置非流动资产收款	51,055,717.16	-	-
投资活动现金流入小计	590,781,897.16	415,000,000.00	120,000,000.00

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	149,179,556.84	132,560,044.03	58,386,850.13
投资所支付的现金	202,324,301.86	539,726,180.00	415,000,000.00
投资活动现金流出小计	351,503,858.70	672,286,224.03	473,386,850.13
投资活动产生/(使用)的现金流量净额	239,278,038.46	-257,286,224.03	-353,386,850.13
三、筹资活动产生的现金流量			
吸收投资所收到的现金	3,500,000.00	-	7,000.00
筹资活动现金流入小计	3,500,000.00	-	7,000.00
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	1,135,044,017.67	150,000,000.00	40,000,000.00
筹资活动现金流出小计	1,135,044,017.67	150,000,000.00	40,000,000.00
筹资活动使用的现金流量净额	-1,131,544,017.67	-150,000,000.00	-39,993,000.00
四、汇率变动对现金的影响	-6,125.80	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	210,818,033.73	223,719,326.09	54,030,696.65
加：期初现金及现金等价物余额	548,920,920.57	325,201,594.48	271,170,897.83
六、期末现金及现金等价物余额	759,738,954.30	548,920,920.57	325,201,594.48

二、注册会计师审计意见

安永华明会计师事务所(特殊普通合伙)审计了广州多益网络股份有限公司 2015 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日及 2013 年 12 月 31 日的合并及母公司的资产负债表，2015 年度、2014 年度及 2013 年度的合并及母公司的利润表、股东权益变动表和现金流量表，并出具了“安永华明（2016）审字第 60829178_G07 号”标准无保留意见的审计报告。

三、财务报表编制基础、合并报表范围及变化情况

（一）财务报表编制基础

本公司申报财务报表以持续经营假设为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部于 2006 年 2 月 15 日颁布的《企业会计准则——基本准则》和 38 项具体会计准则、其后颁布的企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下合称“企业会计准则”）以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 15 号——财务报告的一般规定》（2014 年修订）的披露规定编制。

根据企业会计准则的相关规定，本公司会计核算以权责发生制为基础。本公司申报财务报表以历史成本为计价原则。资产如果发生减值，则按照相关规定计提相应的减值准备。

(二) 合并报表范围及变化情况

1、报告期内纳入合并范围的子公司情况

序号	公司名称	注册资本(万元)	业务性质	持股比例	
				直接	间接
1	广东利为网络科技有限公司	8,500	网络游戏	100.00%	-
2	广东利为投资有限公司	2,000	投资咨询	100.00%	-
3	成都利为网络科技有限公司	2,000	网络游戏	100.00%	-
4	多益网络有限公司	5,000	软件开发	100.00%	-
5	广州方多网络科技有限公司	1,000	未实际经营	100.00%	-
6	广州家久网络科技有限公司	300	软件开发	-	100.00%

2、报告期内新纳入合并范围的子公司

序号	公司名称	新纳入合并范围的原因	纳入合并年度
1	成都利为网络科技有限公司	投资设立	2013 年度
2	多益网络有限公司	投资设立	2015 年度
3	广州方多网络科技有限公司	收购	2015 年度

四、主要会计政策和会计估计

(一) 会计期间

公司会计年度采用公历年度，即每年自 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。

(二) 记账本位币

公司记账本位币和编制本财务报表所采用的货币均为人民币。除有特别说明外，均以人民币元为单位表示。

(三) 收入确认原则

1、收入确认标准

(1) 销售商品收入

本公司销售的商品在同时满足下列条件时,按从购货方已收或应收的合同或协议价款的金额确认销售商品收入:①已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方;②既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权,也没有对已售出的商品实施有效控制;③收入的金额能够可靠地计量;④相关的经济利益很可能流入企业;⑤相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

(2) 提供劳务收入

在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的(同时满足收入的金额能够可靠地计量、相关经济利益很可能流入、交易的完工进度能够可靠地确定、交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量),采用完工百分比法确认提供劳务收入,并按已经发生的成本占估计总成本的比例确定提供劳务交易的完工进度。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的,分别下列情况处理:

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

(3) 让渡资产使用权收入

让渡资产使用权在同时满足相关的经济利益很可能流入、收入的金额能够可靠地计量时,确认让渡资产使用权的收入。

2、收入确认的具体原则及方法

报告期内,公司的营业收入主要包括游戏收入、利息收入及租赁收入。

(1) 游戏收入

公司网络游戏运营模式包括自主运营和授权运营。不同运营模式下的收入确认具体原则如下:

1) 自主运营模式下的收入确认原则

在自主运营模式下,公司独立进行游戏产品的研发和运营,游戏产品可分为道具

销售收费模式和在线时间收费模式。

道具销售收费的游戏产品，允许玩家免费畅玩游戏基本功能，同时可选择通过网上支付平台充值或向点卡经销商购买预付游戏充值卡的方式购买游戏世界内为提升玩家整体畅玩体验而设计的游戏装备和增值服务。虚拟道具可于预先指定期间或整个游戏周期内提供，公司按照道具生命周期确认收入。具体方式为：按照虚拟道具在游戏内的生命周期，将虚拟道具分为一次性消耗的虚拟道具、限定使用时间或次数的虚拟道具和无限定使用期限的虚拟道具三种类型；对于一次性消耗的虚拟道具，在其使用时确认收入；对于限定使用时间或次数的虚拟道具，在其使用期或有效期内按比例确认收入；对于无限定使用期限的虚拟道具，在付费玩家平均生命周期内按比例确认收入。

在线时间收费的游戏产品，规定玩家需通过网上支付平台充值或向点卡经销商购买预付游戏充值卡的方式购买预付游戏点数作为支付游戏游玩时间的费用，游戏点数按玩家参与的游戏时间计算扣减。游戏收入根据玩家实际使用的游戏时间点数予以确认。游戏点数具有预先指定的有效期，从游戏点数充值之日或预付游戏充值卡激活之日起计算，游戏点数需要在此有效期限内使用。当有效期满时，剩余未使用的游戏点数确认为当期收入。

2) 授权运营模式下的收入确认原则

公司与授权运营商签订协议，授权其在指定地区运营发行本公司自主研发或者有权经营的产品。由运营商负责各项运营工作，承担运营成本并取得运营收入，同时按协议向公司支付一定比例的授权金和分成款。对于收取的授权金，公司在双方约定的授权期间内按照直线法摊销确认收入；收取的游戏分成收入按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

(2) 利息收入

按照他人使用公司货币资金的时间和实际利率确认。

(3) 租赁收入

经营租赁的租金收入在租赁期内各个期间按照直线法确认，或有租金在实际发生时计入当期损益。

(四) 外币业务

公司对于发生的外币交易，将外币金额折算为记账本位币金额。

外币交易在初始确认时，采用交易发生当月月初的汇率将外币金额折算为记账本位币金额。资产负债表日，对于外币货币性项目采用资产负债表日即期汇率折算。由此产生的结算和货币性项目折算差额，除属于与购建符合资本化条件的资产相关的外币专门借款产生的差额按照借款费用资本化的原则处理之外，均计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生当月月初的汇率折算，不改变其记账本位币金额。

外币现金流量，采用现金流量发生当月月初的汇率折算。汇率变动对现金的影响额作为调节项目，在现金流量表中单独列报。

(五) 应收款项

应收款项包括应收账款、其他应收款等。

1、应收账款

(1) 单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款

对单项金额在人民币 100 万元以上的应收账款单独进行减值测试，根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间的差额，确认减值损失，计入当期损益。

(2) 按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款

公司将单项金额不重大的应收账款与经单独测试后未减值的单项金额重大的应收账款一起，以账龄作为信用风险特征确定应收账款组合，采用账龄分析法对应收账款计提坏账准备：

账龄	应收账款计提比例(%)
3 个月以内(含 3 个月)	0.00
3 个月至 1 年(含 1 年)	5.00
1 年至 2 年(含 2 年)	10.00
2 年至 3 年(含 3 年)	50.00
3 年以上	100.00

(3) 单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款

对于存在客观证据表明公司将无法按应收账款原有条款收回款项的单项金额不重大的应收账款,单独进行减值测试,根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间的差额,确认减值损失,计入当期损益。

2、其他应收款

于资产负债表日,公司对其他应收款账面价值进行逐一检查,存在客观证据表明其他应收款发生减值的,根据其账面价值与预计未来现金流量现值之间的差额确认减值损失,计入当期损益。

(六) 长期股权投资

长期股权投资包括对子公司的权益性投资。

1、投资成本的确定

长期股权投资在取得时以初始投资成本进行初始计量。

通过同一控制下的企业合并取得的长期股权投资,以合并日取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为初始投资成本;初始投资成本与合并对价账面价值之间差额,调整资本公积(不足冲减的,冲减留存收益);合并日之前的其他综合收益,在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理,因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他股东权益变动而确认的股东权益,在处置该项投资时转入当期损益;其中,处置后仍为长期股权投资的按比例结转,处置后转换为金融工具的则全额结转。

通过非同一控制下的企业合并取得的长期股权投资,以合并成本作为初始投资成本(通过多次交易分步实现非同一控制下的企业合并的,以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和作为初始投资成本),合并成本包括购买方付出的资产、发生或承担的负债、发行的权益性证券的公允价值之和;购买日之前持有的因采用权益法核算而确认的其他综合收益,在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理,因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他股东权益变动而确认的股东权益,在处置该项投资时转入当期损益;其中,处置后仍为长期股权投资的按比例结转,处置后转换为金融工具的则全额结转。

除企业合并形成的长期股权投资以外方式取得的长期股权投资,根据长期股权投资取得的方式确定初始投资成本。支付现金取得的,以实际支付的购买价款及与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出作为初始投资成本;发行权益性证券取得的,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

本公司能够对被投资单位实施控制的长期股权投资,在本公司个别财务报表中采用成本法核算。控制,是指拥有对被投资方的权力,通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报,并且有能力运用对被投资方的权力影响回报金额。

采用成本法时,长期股权投资按初始投资成本计价。追加或收回投资的,调整长期股权投资的成本。被投资单位宣告分派的现金股利或利润,确认为当期投资收益。

处置长期股权投资,其账面价值与实际取得价款的差额,计入当期损益。

(七) 固定资产

1、固定资产确认条件

固定资产仅在与其有关的经济利益很可能流入公司,且其成本能够可靠地计量时才予以确认。与固定资产有关的后续支出,符合该确认条件的,计入固定资产成本,并终止确认被替换部分的账面价值;否则,在发生时计入当期损益。

2、固定资产的计量

购置的固定资产按照成本进行初始计量。购置固定资产的成本包括购买价款、相关税费、使固定资产达到预定可使用状态前所发生的可直接归属于该资产的其他支出。

投资者投入的固定资产按投资各方确认的价值作为入账价值,在评估的尚可使用年限内计提折旧。评估的尚可使用年限系根据评估报告估计使用年限与成新率计算得出。

3、固定资产的折旧方法

固定资产的折旧采用年限平均法计提,各类固定资产的使用寿命、预计净残值率

及年折旧率如下:

类别	使用寿命(年)	预计净残值率(%)	年折旧率(%)
房屋及建筑物	20	5.00	4.75
办公及电子设备	3-5	5.00	19.00-31.67
运输工具	3-10	5.00	9.50-31.67

公司至少于每年年度终了,对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核,必要时进行调整。

(八) 在建工程

在建工程成本按实际工程支出确定,包括在建期间发生的各项必要工程支出、工程达到预定可使用状态前的应予资本化的借款费用以及其他相关费用等。

在建工程在达到预定可使用状态时转入固定资产。

(九) 无形资产

1、无形资产

无形资产仅在与有关的经济利益很可能流入公司,且其成本能够可靠地计量时才予以确认,并以成本进行初始计量。

无形资产按照其能为公司带来经济利益的期限确定使用寿命,无法预见其为公司带来经济利益期限的作为使用寿命不确定的无形资产。

各项无形资产的使用寿命如下:

类别	使用寿命(年)
商标权	8

使用寿命有限的无形资产,在其使用寿命内采用直线法摊销。公司至少于每年年度终了,对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核,必要时进行调整。

公司外购土地及建筑物支付的价款在土地使用权和建筑物之间难以合理分配,全部作为固定资产处理。

2、研究与开发支出

公司将内部研究开发项目的支出，区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，只有在同时满足下列条件时，才能予以资本化，即：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；具有完成该无形资产并使用或出售的意图；无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；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；归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。不满足上述条件的开发支出，于发生时计入当期损益。

(十) 资产减值

除存货、预付款项、递延所得税、金融资产以外，公司于资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象，存在减值迹象的，公司将估计其可收回金额，进行减值测试。

可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。公司以单项资产为基础估计其可收回金额；难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。资产组的认定，以资产组产生的主要现金流入是否独立于其他资产或者资产组的现金流入为依据。

当资产或者资产组的可收回金额低于其账面价值时，公司将其账面价值减记至可收回金额，减记的金额计入当期损益，同时计提相应的资产减值准备。

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

(十一) 长期待摊费用

长期待摊费用采用直线法摊销，摊销期如下：

类别	摊销期
装修费	14-36 个月
软件	24-36 个月

(十二) 职工薪酬

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

1、短期薪酬

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。

2、离职后福利(设定提存计划)

公司的职工参加由当地政府管理的养老保险和失业保险,相应支出在发生时计入相关资产成本或当期损益。

3、辞退福利

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

(十三) 政府补助

政府补助在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。

政府文件规定用于购建或以其他方式形成长期资产的,作为与资产相关的政府补助;政府文件不明确的,以取得该补助必须具备的基本条件为基础进行判断,以购建或以其他方式形成长期资产为基本条件的作为与资产相关的政府补助,除此之外的作为与收益相关的政府补助。

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。与资产相关的政府补助,确认为递延收益,在相关资产使用寿命内平均分配,计入当期损益。但按照名义金额计量的政府补助,直接计入当期损益。

(十四) 所得税

1、所得税费用

所得税包括当期所得税和递延所得税。除由于企业合并产生的调整商誉或与直接计入股东权益的交易或者事项相关的计入股东权益外，均作为所得税费用或收益计入当期损益。

公司对于当期和以前期间形成的当期所得税负债或资产，按照税法规定计算的预期应交纳或返还的所得税金额计量。

2、递延所得税资产和递延所得税负债

公司根据资产与负债于资产负债表日的账面价值与计税基础之间的暂时性差异，以及未作为资产和负债确认但按照税法规定可以确定其计税基础的项目的账面价值与计税基础之间的差额产生的暂时性差异，采用资产负债表债务法计提递延所得税。

各种应纳税暂时性差异均据以确认递延所得税负债，除非：

(1) 应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：商誉的初始确认，或者具有以下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额或可抵扣亏损。

(2) 对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的应纳税暂时性差异，该暂时性差异转回的时间能够控制并且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

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

(1) 可抵扣暂时性差异是在以下交易中产生的：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额或可抵扣亏损。

(2) 对于与子公司、合营企业及联营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，同时满足下列条件的，确认相应的递延所得税资产：暂时性差异在可预见的未来很可能转回，且未来很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额。

公司于资产负债表日，对于递延所得税资产和递延所得税负债，依据税法规定，按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量，并反映资产负债表日预期收回资产或清偿负债方式的所得税影响。

于资产负债表日，公司对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，减记递延所得税资产的账面价值。于资产负债表日，公司重新评估未确认的递延所得税资产，在很可能获得足够的应纳税所得额可供所有或部分递延所得税资产转回的限度内，确认递延所得税资产。

3、所得税的抵销

如果拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利，且递延所得税与同一应纳税主体和同一税收征管部门相关，则将递延所得税资产和递延所得税负债以抵销后的净额列示。

(十五) 重大会计判断和估计

编制财务报表要求管理层作出判断、估计和假设，这些判断、估计和假设和估计会影响收入、费用、资产和负债的列报金额以及资产负债表日或有负债的披露。然而，这些假设和估计的不确定性所导致的结果可能造成对未来受影响的资产或负债的账面金额进行重大调整。

1、判断

在应用公司的会计政策的过程中，管理层作出了以下对财务报表所确认的金额具有重大影响的判断：作为经营租赁出租人，公司就房屋及建筑物签订了租赁合同。公司认为，根据租赁合同的条款，公司保留了这些房地产所有权上的所有重大风险和报酬，因此作为经营租赁处理。

2、估计的不确定性

以下为于资产负债表日有关未来的关键假设以及估计不确定性的其他关键来源，可能会导致未来会计期间资产和负债账面金额重大调整。

(1) 付费玩家平均生命周期的确认

对于无限制使用期限的虚拟道具，在付费玩家平均生命周期内按比例确认收入。本公司分析特征相似的付费玩家，根据其历史使用模式及行为测试其生命周期。但未来付费玩家的使用模式及行为或不同于过往使用模式，因此，付费玩家的平均生命周期未来或会变动。

(2) 递延所得税资产

在很可能有足够的应纳税所得额用以抵扣可抵扣亏损的限度内，应就所有尚未利用的可抵扣亏损确认递延所得税资产。这需要管理层运用大量的判断来估计未来取得应纳税所得额的时间和金额，结合纳税筹划策略，以决定应确认的递延所得税资产的金额。

五、主要税项

(一) 主要税种及税率

税种	计税依据	税率
营业税	应纳税营业额	3%、5% ^{注1}
增值税	应税收入	6% ^{注2}
城市维护建设税	应纳流转税税额	7%
教育费附加	应纳流转税税额	3%
地方教育费附加	应纳流转税税额	2%
企业所得税	应纳税所得额	0%、15%、25% ^{注3}

注1：2014年6月前本公司的游戏服务收入按应税收入的3%计缴营业税；本公司自2014年6月份开始，实现电信业营业税改征增值税，本公司游戏服务收入适用增值税。本公司的租赁收入按应税收入的5%计缴。

注2：自2014年6月份实现电信业营业税改征增值税之后，本公司的游戏服务收入按应税收入的6%计算销项税，并按扣除当期允许抵扣的进项税额后的差额计缴增值税。

注3：广州多益及其子公司按应纳税所得额的法定税率25%计缴，部分公司享受企业所得税税收优惠。报告期内，广州多益及其子公司企业所得税税率如下：

序号	公司名称	2015年	2014年	2013年
1	广州多益网络股份有限公司	15% ^注	15%	15%
2	广东利为网络科技有限公司	0%	25%	25%
3	广东利为投资有限公司	25%	25%	25%
4	成都利为网络科技有限公司	25%	25%	25%
5	多益网络有限公司	25%	不适用	不适用

序号	公司名称	2015 年	2014 年	2013 年
6	广州方多网络科技有限公司	25%	不适用	不适用
7	广州家久网络科技有限公司	25%	25%	25%

注：根据财政部、国家税务总局等四部委 2016 年 5 月 4 日颁布的《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税〔2016〕49 号）及《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税〔2012〕27 号），公司于 2016 年 6 月 2 日取得广州市经济开发区国家税务局所得税减免备案通知书（穗开国税 税通〔2016〕19623 号）。公司 2015 年符合财税〔2016〕49 号关于国家规划布局内重点软件企业相关规定，2015 年按照 10% 税率计缴企业所得税。由于公司 2015 年已按照 15% 税率计算缴纳的企业所得税，差额部分约 2,989.13 万元将在 2016 年计缴企业所得税时扣除并冲减 2016 年年度企业所得税费用。

（二）主要税收优惠及文件

1、企业所得税税收优惠

广州多益于 2011 年 8 月 23 日获得由广东省科学技术厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务局颁发的《高新技术企业证书》（证书号 GF201144000086），批准本公司自 2011 年至 2013 年按 15% 优惠税率计缴企业所得税。2014 年到期后公司又重新申请高新技术企业认定，并于 2014 年 10 月 10 日获得广东省科学技术厅、广东省财政厅、广东省国家税务局、广东省地方税务局颁发的《高新技术企业证书》（证书号 GR201444001465），批准本公司自 2014 年至 2016 年按 15% 优惠税率计缴企业所得税。根据《高新技术企业认定管理办法》及《中华人民共和国企业所得税法》等有关规定，广州多益自获得高新技术企业认定后三年内企业所得税按 15% 计缴。因此 2013 至 2015 年度广州多益按 15% 优惠税率计缴企业所得税。

根据财政部、国家税务总局等四部委 2016 年 5 月 4 日颁布的《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税〔2016〕49 号）及《财政部、国家税务总局关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税〔2012〕27 号），广州多益于 2016 年 6 月 2 日取得广州市经济开发区国家税务局所得税减免备案通知书（穗开国税 税通〔2016〕19623 号）。公司 2015 年符合财税〔2016〕49 号关于国家规划布局内重点软件企业相关规定，2015 年按照 10% 税率计缴企业所得税。由于公司 2015 年已按照 15% 税率计算缴纳的企业所得税，差额部分约 2,989.13 万元将在 2016 年计缴企业所得税时扣除并冲减 2016 年年度企业所得税费用。

子公司广东利为于 2013 年 12 月 31 日获得证书编号为粤 R-2013-0653 的《软件企业认定证书》。根据《财政部及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》第三条“我国境内新办的集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25% 的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止”的规定。广东利为于 2015 年进入第一个获利年度，已于广州市萝岗区国家税务局办理定期减免企业所得税的备案登记，从 2015 年至 2019 年享受软件和集成电路企业的企业所得税两免三减半的税收优惠。

2、增值税税收优惠

根据《广州市萝岗区国家税务局税务文书受理回执单》、《成都高新技术产业开发区国家税务局税务事项通知书》，本公司及子公司广东利为、成都利为均已按《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）、《国家税务总局关于重新发布〈营业税改征增值税跨境应税服务增值税免税管理办法（试行）〉的公告》（国家税务总局公告 2014 年第 49 号）的规定，分别在广州市萝岗区国家税务局、成都高新技术产业开发区国家税务局办理跨境应税服务收入免征增值税的备案登记。

六、非经常性损益

报告期内，公司非经常性损益主要由政府补助、非流动资产处置损益构成。根据中国证券监督管理委员会颁布的《公开发行证券的公司信息披露解释性公告第 1 号——非经常性损益》（证监会公告[2008]43 号）的规定，公司非经常性损益情况如下：

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非流动资产处置损益	10,182,582.62	-	-488,589.06
计入当期损益的政府补助	14,322,021.36	2,560,000.00	20,000.00
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	228,078.51	160,697.81	46,341.32
非经常性损益小计	24,732,682.49	2,720,697.81	-422,247.74
所得税影响数	-3,278,708.98	-420,674.51	62,110.18
非经常性损益净额	21,453,973.51	2,300,023.30	-360,137.56

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
归属于母公司股东的非经常性损益净额	21,453,953.79	2,300,006.52	-360,139.20
扣除非经常性损益前归属于母公司股东净利润	1,047,022,410.70	576,199,709.55	400,339,233.90
扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润	1,025,568,456.91	573,899,703.03	400,699,373.10

七、主要财务指标

(一) 主要财务指标

主要财务指标 ^注	2015/12/31	2014/12/31	2013/12/31
流动比率	2.57	5.87	5.21
速动比率	2.57	5.87	5.21
资产负债率(合并)	27.52%	14.14%	16.65%
资产负债率(母公司)	35.05%	12.96%	15.20%
无形资产(扣除土地使用权和采矿权)占净资产的比例	0.01%	-	-
主要财务指标 ^注	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率(次)	50.29	277.17	325.94
存货周转率(次)	116.26	194.56	2,768.76
息税折旧摊销前利润(万元)	117,613.68	69,203.21	48,874.76
利息保障倍数(倍)	N/A	N/A	N/A
每股经营活动产生的现金流量净额(元)	3.06	N/A	N/A
每股净现金流量(元)	0.59	N/A	N/A
归属于公司普通股股东的每股净资产(元)	2.70	N/A	N/A

注：上述财务指标的计算公式如下：

(1) 流动比率 = 流动资产 / 流动负债

(2) 速动比率 = (流动资产 - 存货) / 流动负债

(3) 资产负债率 = 总负债 / 总资产

(4) 无形资产(扣除土地使用权)占净资产比率 = 无形资产(扣除土地使用权) / 净资产(按归属母公司所有者权益计算)

(5) 应收账款周转率 = 营业收入 / 应收账款原值平均余额

(6) 存货周转率 = 营业成本 / 存货原值平均余额

(7) 息税折旧摊销前利润 = 利润总额 + 利息支出 + 折旧支出 + 长期待摊费用摊销 + 无形资产摊销

(8) 报告期内公司未产生利息支出，因而不计算利息保障倍数

(9) 每股经营活动产生的现金流量净额=当期经营活动产生的现金流量净额/期末股本

(10) 每股净现金流量=当期现金及现金等价物净增加额/期末股本

(11) 归属于公司普通股股东的每股净资产=归属于母公司股东权益合计/期末股本

(12) N/A 表示不适用。2013 至 2015 年公司无银行贷款且无利息支出, 利息保障倍数不适用; 2013 年和 2014 年公司均为有限责任公司, 不计算每股现金流量

(二) 净资产收益率和每股收益

按照中国证监会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 9 号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》的要求, 本公司全面摊薄和加权平均计算的净资产收益率及每股收益如下:

报告期利润	报告期	加权平均 净资产收益率	每股收益(元)	
			基本每股收益	稀释每股收益
归属于公司普通股股东的净利润	2015 年度	98.43%	2.91	2.91
	2014 年度	61.21%	N/A	N/A
	2013 年度	73.04%	N/A	N/A
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	2015 年度	96.11%	2.84	2.84
	2014 年度	60.92%	N/A	N/A
	2013 年度	73.12%	N/A	N/A

上述财务指标的计算公式如下:

(1) 加权平均净资产收益率

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

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

报告期发生同一控制下企业合并的, 计算加权平均净资产收益率时, 被合并方的

净资产从报告期期初起进行加权；计算扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从合并日的次月起进行加权。计算比较期间的加权平均净资产收益率时，被合并方的净利润、净资产均从比较期间期初起进行加权；计算比较期间扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产不予加权计算（权重为零）。

（2）基本每股收益

基本每股收益= $P_0 \div S$

$$S = S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k$$

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

稀释每股收益= $P_1 / (S_0 + S_1 + S_i \times M_i \div M_0 - S_j \times M_j \div M_0 - S_k + \text{认股权证、股份期权、可转换债券等增加的普通股加权平均数})$

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。公司在计算稀释每股收益时，应考虑所有稀释性潜在普通股对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和加权平均股数的影响，按照其稀释程度从大到小的顺序计入稀释每股收益，直至稀释每股收益达到最小值。

（4）N/A 表示不适用。2013 年和 2014 年公司为有限责任公司，不计算每股收益指标。

八、盈利能力分析

报告期内，公司主要经营情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	同比增长	金额	同比增长	金额
营业收入	145,643.20	57.48%	92,482.34	36.88%	67,565.27
营业成本	2,009.02	5.10%	1,911.58	45.35%	1,315.16
营业毛利	143,634.18	58.59%	90,570.75	36.71%	66,250.11
期间费用	31,536.16	44.49%	21,825.81	32.74%	16,442.83
营业利润	111,204.62	65.48%	67,202.78	41.37%	47,535.51
利润总额	113,677.89	68.47%	67,474.85	42.07%	47,493.29
净利润	104,708.93	81.73%	57,619.40	43.93%	40,032.32
归属于母公司股东的净利润	104,702.24	81.71%	57,619.97	43.93%	40,033.92
扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	102,556.85	78.70%	57,389.97	43.22%	40,069.94

报告期内，公司业务具有较高的成长性和较强的盈利能力。2014 年，公司营业收入同比增长 36.88%，净利润同比增长 43.93%；2015 年，公司营业收入同比增长 57.48%；净利润同比增长 81.73%。

（一）营业收入构成及变化原因分析

1、营业收入构成

2013 年、2014 年及 2015 年，公司营业收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务收入	145,609.22	99.98%	92,452.94	99.97%	67,565.27	100.00%
其中：游戏业务	145,609.22	99.98%	92,452.94	99.97%	67,565.20	100.00%
互联网产品	-	-	0.00	0.00%	0.07	0.00%
其他业务收入	33.98	0.02%	29.40	0.03%	0.00	0.00%
营业收入	145,643.20	100.00%	92,482.34	100.00%	67,565.27	100.00%

2013 年度、2014 年度和 2015 年度，公司主营业务占营业收入比例分别为 100.00%、99.97%和 99.98%，公司主营业务突出，且主营业务收入逐年增加，报告期内主营业务收入复合增长率为 46.80%。公司其他业务收入全部为房屋租赁收入，占比较小。

2、主营业务收入产品细分类别构成

公司产品按类别可分为客户端游戏、移动网络游戏及少量的互联网产品。近三年，公司各类别产品实现收入的情况如下：

单位：万元

产品	2015 年		2014 年		2013 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
客户端游戏	87,262.31	59.93%	88,279.53	95.49%	67,559.30	99.99%
其中：《神武》	75,783.92	52.05%	74,729.26	80.83%	53,881.74	79.75%
《梦想世界》	8,936.17	6.14%	11,239.66	12.16%	12,221.32	18.09%
《梦想世界 2》	1,656.79	1.14%	767.33	0.83%	-	-
《梦想帝王》	836.08	0.57%	1,133.39	1.23%	1,323.50	1.96%
其他客户端游戏	49.35	0.03%	409.89	0.44%	132.73	0.20%
移动网络游戏	58,346.92	40.07%	4,173.41	4.51%	5.90	0.01%
其中：《神武》手游	57,738.19	39.65%	4,158.48	4.50%	-	-
《梦想世界》手游	604.58	0.42%	-	-	-	-
其他移动网络游戏	4.15	0.00%	14.93	0.02%	5.90	0.01%
互联网产品	-	-	0.00	0.00%	0.07	0.00%
主营业务收入合计	145,609.22	100.00%	92,452.94	100.00%	67,565.27	100.00%

报告期内，2013 年度公司主营业务收入基本来自客户端游戏，客户端游戏占主营业务收入比例为 99.99%；2014 年度公司在成功运营客户端游戏的基础上，推出《神武》手游，积极布局移动网络游戏；2015 年度，《神武》手游收入实现快速增长，公司上线《梦想世界》手游，该年度公司移动网络游戏收入占主营业务收入比重增长至 40.07%，成为公司新的收入增长点。

(1) 客户端游戏

报告期内，公司客户端游戏收入分别为 67,559.30 万元、88,279.53 万元和 87,262.31 万元，占主营业务收入比例分别为 99.99%、95.49%和 59.93%。客户端

游戏作为公司目前主要的产品类型，也是公司业务收入的主要来源。公司客户端游戏包含了《神武》、《梦想世界》、《梦想世界2》以及《梦想帝王》等作品。

报告期内，公司客户端游戏收入主要来自《神武》端游和《梦想世界》端游。2013年至2015年，《神武》端游分别实现收入为53,881.74万元、74,729.26万元和75,783.92万元。《神武》端游是公司2010年推出的一款西游题材回合制客户端游戏，该款游戏自上线以来获得了诸多好评和荣誉，先后获得腾讯评选的2012年及2013年“十大最受欢迎网游”等奖项。截至2015年12月31日，《神武》端游累计注册用户2,446.79万人，累计付费用户347.33万人。报告期内，《梦想世界》端游分别实现收入12,221.32万元、11,239.66万元和8,936.17万元。《梦想世界》端游是公司2007年推出的武侠题材回合制客户端游戏，在公司持续更新维护下，已运营约9年时间，目前已成为国内游戏市场生命周期较长久的大型游戏之一。截至2015年12月31日，《梦想世界》端游累计注册用户1,580.94万人，累计付费用户134.54万人。

(2) 移动网络游戏

报告期内，公司移动网络游戏实现收入分别为5.90万元、4,173.41万元和58,346.92万元，占公司主营业务收入比例分别为0.01%、4.51%和40.07%，2015年公司移动网络游戏较2014年实现大幅增长。移动网络游戏是公司2011年后逐步发展起来的产品类型，公司2014年推出《神武》手游。2014年至2015年，《神武》手游分别实现收入4,158.48万元和57,738.19万元。该游戏在继承了端游多年积累的基础上，针对手机用户习惯和手机设备属性进行定制化的优化，实现了重度网游在移动游戏上的应用。截至2015年12月31日，《神武》手游累计注册用户1,125.85万人，累计付费用户69.79万人。

3、主营业务收入运营模式构成分析

报告期内，公司按运营模式细分的游戏收入情况如下表所示：

单位：万元

运营模式	2015 年		2014 年		2013 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
自主运营 ^注	145,043.19	99.61%	92,071.14	99.59%	67,249.25	99.53%
授权运营	566.03	0.39%	381.79	0.41%	316.02	0.47%

运营模式	2015 年		2014 年		2013 年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务合计	145,609.22	100.00%	92,452.94	100.00%	67,565.27	100.00%

注：自主运营收入包含互联网产品部分的金额

公司是一家以自主研发、自主运营为主的专业化网络游戏公司，报告期内，自主运营为公司游戏运营的主要模式。报告期内，自主运营模式的收入合计分别为 67,249.25 万元、92,071.14 万元和 145,043.19 万元，占公司游戏收入的比例分别为 99.53%、99.59%和 99.61%；授权运营模式的游戏收入占比较小。通过自主运营模式，公司能够有效的整合公司内外可使用的资源，独立完成产品上线和维护、营销推广、运营控制、服务器支持和支付渠道支持等多项工作，从而更好地控制游戏的运营和服务。报告期内，公司授权运营收入主要来自于公司授权境外游戏代理商在境外地区运营公司自主研发的游戏所取得的授权金及分成收入。

4、主营业务收入变动趋势分析

报告期内，公司主要产品实现收入的变动情况如下表所示：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	同比增长	金额	同比增长	金额
客户端游戏	87,262.31	-1.15%	88,279.53	30.67%	67,559.30
移动网络游戏	58,346.92	1298.06%	4,173.41	70675.73%	5.90
互联网产品	-	-100.00%	0.00	-99.87%	0.07
主营业务收入	145,609.22	57.50%	92,452.94	36.84%	67,565.27

公司主营业务收入基本来源于网络游戏。公司主营业务收入具有良好的成长性，2014 年和 2015 年主营业务收入分别同比增长了 36.84%和 57.50%。

报告期内，公司主营业务收入持续增长的主要原因在于：

(1) 公司主要收入由客户端游戏及移动网络游戏收入构成。随着移动互联的快速发展，网络游戏用户不断增加，并且网络游戏市场规模不断扩大。根据易观智库发布的统计数据，2012 年至 2015 年，中国网络游戏市场规模年均复合增长率为 30.11%，保持了较高的增长速度。在细分市场中，移动网络游戏近年来保持快速发展的势头，我国移动端游戏用户数量已从 2008 年的不足 1,000 万人增长至 2014 年

的约 3.58 亿人，年均复合增长率达到 82.24%。

(2) 公司具备较强的游戏策划及研发实力，客户端游戏及移动网路游戏产品广受市场好评。公司 2007 年推出客户端游戏《梦想世界》，在持续的更新维护下，已运营约 9 年时间，成为国内游戏市场生命周期较长久的大型游戏之一。公司的另一款客户端游戏《神武》自上线以来获得了诸多好评和荣誉，被国家信息产业公共服务平台评为“2013 年度最具影响力产品”，在 2014 年中国游戏产业年会“中国游戏十强”评比中获 2013 年“十大最受欢迎的原创客户端网络游戏”。公司 2014 年推出完全独立于神武端游的移动端产品《神武》手游，根据专业平台 App Annie 的报告，《神武》手游在 2015 年中国 iOS 手游收入前十名中排名第六位。

(3) 公司是国内优秀的自主研发和自主运营能力的互联网游戏企业，目前广州多益所有在中国大陆地区推出的产品，均为自主运营。公司在运营上稳健而有效，着眼于产品整体用户的根本和长远的利益，公司能够更有效地把握用户体验，积极地根据用户关注需求不断进行推广方案的改良，延长游戏生命周期。

(二) 营业成本构成及变化原因分析

1、营业成本构成

2013 年度、2014 年度及 2015 年度，公司营业成本构成情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
主营业务成本	1,916.97	95.42%	1,830.05	95.74%	1,315.16	100.00%
其他业务成本	92.05	4.58%	81.53	4.26%	0.00	0.00%
营业成本	2,009.02	100.00%	1,911.58	100.00%	1,315.16	100.00%

报告期内，公司主营业务成本占营业成本的比例均在 95.00%以上，其他业务成本占比较小。

2、主营业务成本分析

报告期内，公司主营业务成本构成情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
服务器托管费	1,111.06	57.96%	744.22	40.67%	557.18	42.37%
工资及福利费	330.35	17.23%	768.00	41.97%	497.99	37.87%
折旧费	434.17	22.65%	316.24	17.28%	255.17	19.40%
其他	41.40	2.16%	1.59	0.09%	4.81	0.37%
主营业务成本	1,916.97	100.00%	1,830.05	100.00%	1,315.16	100.00%

报告期内，公司主营业务成本主要由服务器托管费、工资及福利费和折旧及摊销费构成，各期主营业务成本分别为 1,315.16 万元、1,830.05 万元和 1,916.97 万元。

(1) 服务器托管费

报告期内，公司各期服务器托管费分别为 557.18 万元，744.22 万元和 1,111.06 万元，复合增长率为 41.21%，增长较快。主要原因为报告期内随着公司新游戏的推出以及游戏玩家数量的增加，公司租用的带宽增加，且服务器数量亦有所增加。

(2) 工资及福利费

公司主营业务成本中工资及福利费主要为客服人员及服务器运维人员的职工薪酬及福利费。2015 年，公司工资及福利费较 2014 年下降了 437.65 万元，主要因为该年公司通过优化客服部门并将客服人员从广州地区转至成都地区，减少了客服人数并控制了人员成本；同时由于内部组织机构调整，部分服务器运维人员划归技术部门管理，因此该部分运维人员员工薪酬计入管理费用所致。

(3) 折旧费

折旧费主要为公司服务器等运营设备的折旧费用等。报告期各期，服务器折旧费用分别为 255.17 万元、316.24 万元及 434.17 万元，逐年增长主要是由公司采购的服务器数量增多导致服务器折旧费用增加所致。

(三) 毛利率分析

1、主营业务毛利构成

报告期内，公司主营业务毛利构成如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
自主运营 ^注	143,126.22	99.61%	90,241.09	99.58%	65,934.09	99.52%
授权运营	566.03	0.39%	381.79	0.42%	316.02	0.48%
主营业务合计	143,692.25	100.00%	90,622.88	100.00%	66,250.11	100.00%

注：自主运营毛利包含互联网产品部分的金额

如上表所示，报告期内，公司自主运营业务毛利是公司主营业务毛利的主要来源，报告期内该业务平均毛利贡献率为 99.57%。

2、主营业务毛利率分析

公司属于网络游戏行业，游戏产品投入运营后，其主营业务成本主要是由服务器托管费、服务器等运营设备折旧及客服人员薪酬组成，因此成功运营的网络游戏产品毛利率普遍较高。

报告期内，公司主营业务毛利率情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
自主运营 ^注	98.68%	98.01%	98.04%
授权运营	100.00%	100.00%	100.00%
主营业务	98.68%	98.02%	98.05%

注：自主运营毛利包含互联网产品部分的金额

报告期内，公司主营业务毛利率分别为 98.05%、98.02%和 98.68%，保持在较高水平，这与公司自身经营模式密切相关且符合网络游戏行业的特点。在授权运营模式业务下，根据协议约定，公司不承担主要运营责任且无成本发生，毛利率为 100.00%。

3、与可比公司毛利率的比较分析

公司与可比公司主营业务毛利率对比分析情况如下：

可比公司名称	2015 年度/ 2015 年 1-6 月 ^注	2014 年度	2013 年度
掌趣科技	61.43%	61.80%	54.44%
中青宝	43.62%	59.36%	68.51%
昆仑万维	61.07%	69.07%	71.49%

可比公司名称	2015 年度/ 2015 年 1-6 月 ^注	2014 年度	2013 年度
冰川网络	93.37%	91.32%	90.93%
电魂网络	95.08%	96.42%	97.35%
可比公司平均值	70.91%	75.59%	76.54%
广州多益	98.68%	98.02%	98.05%

数据来源：上市公司年报或预披露的招股说明书

注：除冰川网络毛利率为 2015 年度 1-6 月数据以外（冰川网络 2015 年年度财务数据未预披露，无法取得），其余可比公司均为 2015 年度数据

报告期内，公司主营业务毛利率水平稳定，且高于同行业可比公司毛利率，主要系公司在游戏运营模式、收入结构上与掌趣科技、中青宝及昆仑万维存在一定差异，毛利率水平不完全具备可比性。公司在游戏运营模式、收入结构上与电魂网络及冰川网络接近（该两家公司绝大部分收入来自自主运营），毛利率水平亦接近。

报告期内，公司与同行业可比公司按照游戏运营模式列示的游戏业务收入结构及其毛利率如下表所示：

公司	游戏运营模式	2015 年度 ^注		2014 年度		2013 年度	
		占比	毛利率	占比	毛利率	占比	毛利率
掌趣科技	自主运营、渠道分成推广、联合运营	100.00%	63.50%	100.00%	64.62%	100.00%	54.44%
中青宝	自主运营	25.77%	28.73%	19.63%	30.65%	42.03%	70.49%
	联合运营	49.56%	47.15%	21.44%	48.61%	19.18%	72.55%
	分服运营	1.95%	42.73%	29.90%	52.11%	38.79%	64.38%
	著作权及运营权转让	22.72%	51.90%	29.03%	94.19%	-	-
	合计/平均	100.00%	43.40%	100.00%	59.36%	100.00%	68.51%
昆仑万维	自主运营	100.00%	60.34%	100.00%	69.50%	17.22%	71.79%
	代理运营					73.42%	
	授权运营					9.36%	
	合计/平均					100.00%	
电魂网络	自主运营	96.89%	95.11%	98.45%	96.38%	98.72%	97.31%
	授权运营	1.29%	100.00%	1.44%	100.00%	1.28%	100.00%
	联合运营	1.82%	89.90%	0.11%	82.73%	-	-
	合计/平均	100.00%	95.08%	100.00%	96.42%	100.00%	97.35%

公司	游戏运营模式	2015 年度 ^注		2014 年度		2013 年度	
		占比	毛利率	占比	毛利率	占比	毛利率
冰川网络	自主运营	98.32%	93.55%	98.25%	92.37%	98.33%	91.06%
	联合运营	0.92%	71.89%	1.35%	15.66%	0.82%	68.42%
	授权运营	0.76%	96.89%	0.41%	89.26%	0.85%	98.32%
	合计/平均	100.00%	93.37%	100.00%	91.32%	100.00%	90.93%
广州多益	自主运营	99.61%	98.68%	99.59%	98.01%	99.53%	98.04%
	授权运营	0.39%	100.00%	0.41%	100.00%	0.47%	100.00%
	合计/平均	100.00%	98.68%	100.00%	98.02%	100.00%	98.05%

数据来源：上市公司年报或预披露的招股说明书

注：除冰川网络数据为 2015 年度 1-6 月数据以外（冰川网络 2015 年年度财务数据未预披露，无法取得），其余可比公司均为 2015 年度数据

报告期内，公司毛利率保持较高的原因为：

（1）网络游戏行业在运营模式方面普遍采用自主运营、授权运营和代理运营等多种方式。对于授权运营及代理运营游戏，其成本构成中存在较高的渠道分成、发行商分成以及 IP 分成等。本公司采用游戏产品自主研发、自主运营的经营模式，未代理运营其他游戏产品，因此公司营业成本较为简单，主要是基本的服务器托管费、产品上线后的客服人员的薪酬及少量的设备折旧费用等，毛利率水平较高。

（2）公司以客户端游戏起家，在游戏策划和技术开发方面有着较强的实力，重视产品品质和用户体验。公司采用自主运营方式来对产品进行发行、推广、运营及维护工作，公司能够较好地控制游戏的运营和服务，并不断完善产品提升用户体验。

（3）公司依托杰出的游戏策划和技术开发能力，以及良好的游戏自主运营和维护服务，着力打造精品网络游戏。公司成功推出的《梦想世界》、《神武》端游及《神武》手游等多款产品，展现出较强的盈利能力。其中，仅《神武》端游在报告期内就分别实现收入 53,881.74 万元、74,729.26 万元和 75,783.92 万元。在营业成本较低的情况下，多款盈利能力较强的游戏产品使得公司毛利率处于较高水平。

（四）期间费用分析

报告期内，公司的期间费用情况如下：

单位: 万元

项目		2015 年度	2014 年度	2013 年度
销售费用	金额	8,511.55	6,254.65	4,295.07
	占营业收入比例	5.84%	6.76%	6.36%
	占期间费用比例	26.99%	28.66%	26.12%
	同比增长率	36.08%	45.62%	-
管理费用	金额	26,924.89	17,874.31	13,416.51
	占营业收入比例	18.49%	19.33%	19.86%
	占期间费用比例	85.38%	81.90%	81.59%
	同比增长率	50.63%	33.23%	-
财务费用	金额	-3,900.28	-2,303.16	-1,268.75
	占营业收入比例	-2.68%	-2.49%	-1.88%
	占期间费用比例	-12.37%	-10.55%	-7.72%
	同比增长率	69.35%	81.53%	-
期间费用合计	金额	31,536.16	21,825.81	16,442.83
	占营业收入比例	21.65%	23.60%	24.34%
	同比增长率	44.49%	32.74%	-

报告期内,随着公司业务规模的扩大,公司的期间费用逐年增加。2013 年度、2014 年度和 2015 年度,公司期间费用分别为 16,442.83 万元、21,825.81 万元和 31,484.16 万元,2014 年度和 2015 年度的增长幅度分别为 32.74%和 44.49%。从期间费用占营业收入的比重来看,报告期内逐年下降,分别为 24.34%、23.60%和 21.65%。

1、销售费用

(1) 销售费用明细分析

报告期内,公司销售费用的明细情况如下:

单位: 万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
广告费	6,008.58	70.59%	4,306.49	68.85%	2,881.69	67.09%
工资及福利费	1,303.61	15.32%	1,062.85	16.99%	964.03	22.45%
充值渠道手续费	635.81	7.47%	472.72	7.56%	174.11	4.05%
折旧和摊销	277.85	3.26%	20.15	0.32%	15.46	0.36%

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
差旅费	63.77	0.75%	99.12	1.58%	79.91	1.86%
租赁费	34.84	0.41%	195.98	3.13%	123.05	2.86%
其它	187.10	2.20%	97.34	1.56%	56.82	1.32%
合 计	8,511.55	100.00%	6,254.65	100.00%	4,295.07	100.00%

2013 年度、2014 年度和 2015 年度，公司的销售费用分别为 4,295.07 万元、6,254.65 万元和 8,511.55 万元。广告费和工资及福利费是销售费用的主要构成部分，报告期内，上述两项费用合计占销售费用比例分别为 89.54%、85.85%和 85.91%。

公司广告费用主要是用于游戏产品的宣传和推广，与游戏产品的推出和维护运营密切相关。报告期内，公司的广告费用分别为 2,881.69 万元、4,306.49 万元和 6,008.58 万元，金额逐年增加且占销售费用比重也呈逐年增长，主要原因为公司近年来陆续推出《神武》手游及《梦想世界》手游，公司增加了广告宣传投入力度。

(2) 同行业可比公司销售费用率比较

报告期内，公司与同行业可比公司相比较，销售费用率如下：

公司名称	2015 年度/ 2015 年 1-6 月 ^注	2014 年度	2013 年度
掌趣科技	2.58%	3.38%	2.18%
中青宝	26.08%	30.91%	26.11%
昆仑万维	38.13%	36.96%	39.83%
冰川网络	17.67%	25.06%	23.50%
电魂网络	14.20%	15.36%	10.72%
行业均值	19.73%	22.33%	20.47%
本公司	5.84%	6.76%	6.36%

数据来源：上市公司年报或预披露的招股说明书

注：除冰川网络数据为 2015 年度 1-6 月数据以外（冰川网络 2015 年年度财务数据未预披露，无法取得），其余可比公司均为 2015 年度数据

报告期内，公司的销售费用率分别为 6.36%、6.76%和 5.84%，低于行业平均水平。主要原因为：（1）公司目前在中国大陆运营的游戏全部为自主运营模式，并且一直着力打造精品网络游戏。公司主要产品《梦想世界》端游和《神武》端游推出时

间较早,凭借独特的设计理念,新颖的游戏玩法,取得较大成功,已经吸引并经积累了一批忠实的付费玩家。《神武》手游于 2014 年推出,《神武》IP 已具有较大的市场影响力,加之当时市场上同类游戏较少,推广费用相对较低;(2)公司销售费用率较掌趣科技高,主要原因为掌趣科技采取渠道分成推广模式,市场推广成本计入营业成本,与本公司模式不可比;(3)公司销售费用率低于昆仑万维,主要系昆仑万维以移动网络游戏为主并以代理运营为主,其充值渠道手续费较高;(4)中青宝、冰川网络及电魂网络销售费用率高于公司主要原因为本公司收入规模较大。

2、管理费用

(1) 管理费用明细分析

报告期内,公司管理费用的明细情况如下:

单位:万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
研发费用	19,656.77	73.01%	12,747.88	71.32%	9,694.12	72.26%
工资及福利费	3,375.77	12.54%	2,440.61	13.65%	1,550.18	11.55%
折旧和摊销	1,481.92	5.50%	946.24	5.29%	763.24	5.69%
租赁费	13.92	0.05%	172.72	0.97%	108.88	0.81%
办公费	878.55	3.26%	493.25	2.76%	204.54	1.52%
低值易耗品	219.49	0.82%	307.23	1.72%	159.95	1.19%
差旅费	175.02	0.65%	255.48	1.43%	269.47	2.01%
水电费	157.80	0.59%	96.17	0.54%	54.59	0.41%
中介机构服务费	165.49	0.61%	36.67	0.21%	51.64	0.38%
其他	800.15	2.97%	378.05	2.12%	559.90	4.17%
合计	26,924.89	100.00%	17,874.31	100.00%	13,416.51	100.00%

2013 年度、2014 年度和 2015 年度,公司的管理费用分别为 13,416.51 万元、17,874.31 万元和 26,924.89 万元,呈现持续增长。报告期内,公司管理费用主要由研发费用和工资及福利费构成,合计占比分别为 83.81%、84.97%和 85.54%。2014 年度及 2015 年度,公司研发费用增长幅度分别为 31.50%和 54.20%,主要原因为:随着公司经营规模扩大和移动网络游戏的发展,公司通过扩充研发团队、提高研发人员薪酬等方式不断加大研发投入。公司管理费用其他项主要包含了水电费、税金、业

务招待费及服务费等。

(2) 同行业可比公司管理费用率比较

报告期内，公司与同行业可比公司相比较，管理费用率如下：

公司名称	2015 年度/ 2015 年 1-6 月 ^注	2014 年度	2013 年度
掌趣科技	16.41%	18.20%	12.94%
中青宝	30.64%	25.57%	23.32%
昆仑万维	12.90%	13.66%	12.45%
冰川网络	18.89%	20.79%	20.02%
电魂网络	32.53%	22.78%	14.98%
行业均值	22.27%	20.20%	16.74%
本公司	18.49%	19.33%	19.86%

数据来源：上市公司年报或预披露的招股说明书

注：除冰川网络数据为 2015 年度 1-6 月数据以外（冰川网络 2015 年年度财务数据未预披露，无法取得），其余可比公司均为 2015 年度数据

2013 年度、2014 年度和 2015 年度，公司的管理费用率分别为 19.86%、19.33% 和 18.49%，与同行业可比公司平均水平相近。报告期内，公司的管理费用率与可比公司的差异主要是由于公司游戏运营模式、公司运营游戏类别及公司收入规模差异造成的。

3、财务费用

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	同比变动	金额	同比变动	金额
手续费支出	2.16	11.54%	1.94	-7.17%	2.09
减：利息收入	2,646.67	14.85%	2,304.38	81.40%	1,270.33
汇兑收益	-1,255.77	175984.04%	-0.71	40.23%	-0.51
合计	-3,900.28	69.35%	-2,303.16	81.53%	-1,268.75

2013 年、2014 年和 2015 年，公司财务费用分别为-1,268.75 万元、-2,303.16 万元和-3,900.28 万元。报告期内，公司未发生借款，无利息支出。公司的财务费用主要由利息收入和汇兑收益构成。2015 年末，公司发生汇兑收益 1,255.77 万元较 2014 年增幅较大，主要因为该年 iOS 版移动网络游戏增长很快，该部分应收账款

苹果公司与公司以美元结算，加之 2015 年 4 季度人民币对美元汇率波动较大，因此 2015 年年度汇兑收益增幅较大。

(五) 利润表其他项目分析

1、营业外收支

报告期内，营业外收入主要为公司取得的各项政府补助和非流动资产处置收益，营业外支出主要为固定资产处置损益，公司营业外收支的具体情况如下：

单位：万元

项目	2015年	2014年	2013年
营业外收入	2,487.67	273.17	9.56
其中：政府补助	1,432.20	256.00	2.00
非流动资产处置收益	1,022.66	-	-
其他	32.81	17.17	7.56
营业外支出	14.40	1.10	51.78
其中：固定资产处置损失	4.40	-	48.86
其他	10.00	1.10	2.92
营业外收支净额	2,473.27	272.07	-42.22

报告期内，公司取得的金额在 100 万元及以上的政府补助如下：

单位：万元

序号	项目	金额	批准机关	文件依据	性质
2015 年					
1	2015 年市民营企业奖励专项资金	200.00	广州市工业和信息化委员会、广州市财政局	《关于下达 2015 年市民营企业奖励专项资金的通知》（穗工信函[2015]445 号）	收益性
2	2015 年度广州市总部企业奖励补贴资金	165.56	广州市发展和改革委员会、广州市财政局	《关于下达 2015 年度市总部企业奖励补贴资金安排计划（第二批）的通知》（穗发改[2015]411 号）	收益性
3	2015 年广州市企业研发经费投入后补助专项资金	471.16	广州市开发区科技创新和知识产权局	《关于办理 2015 年广州市企业研发经费投入后补助专项区级资金拨付手续的通知》	收益性
4	2015 年广东省企业研究开发省级财政	521.15	广东省科技厅、广东省财政厅	《关于 2015 年广东省企业研究开发省级财政补助资	收益性

序号	项目	金额	批准机关	文件依据	性质
	补助资金			金分配方案(第二批)的公示》	
	合计	1,357.87			
2014 年					
6	2014 年市民营企业奖励专项资金	200.00	广州市经济贸易局、广州市财政局	《关于下达 2014 年市民营企业奖励专项资金计划的通知》(穗经贸函[2014]673 号)	收益性
	合计	200.00			

(六) 公司的盈利来源分析与盈利的持续性

1、营业利润是公司盈利的主要来源

报告期内,公司盈利主要来源于主营业务。公司营业利润是公司利润的主要来源,2013 年、2014 年及 2015 年,其占利润总额的比例分别为 100.09%、99.60%和 97.82%。2015 年公司营业利润占利润总额比例较 2014 年度有所下降,原因主要为,一方面,2015 年公司确认固定资产处置收益 1,022.66 万元;另一方面,2015 年确认政府补助 1,432.20 万元,较 2014 年增加较大。

2、盈利质量分析

报告期内,公司净利润对政府补贴等非经常性损益的依赖较低,盈利质量较高,周转效率较高,偿债压力小,整体财务状况良好。公司凭借着杰出的游戏策划和技术开发能力,以及良好的游戏自主运营和维护服务,较为重视产品品质和用户体验。公司成功推出的《梦想世界》、《神武》端游及《神武》手游等多款产品,展现出较强的盈利能力。

(七) 缴纳税项

1、企业所得税

2013 年、2014 年及 2015 年,公司所得税费用分别为 7,460.97 万元、9,855.45 万元和 8,968.96 万元,占利润总额的比例分别为 15.71%、14.61%、和 7.89%,具体情况如下:

单位：万元

项目	2015 年	2014 年	2013 年
当期所得税费用	8,733.96	9,664.62	7,508.45
递延所得税费用	235.01	190.83	-47.48
所得税费用合计	8,968.96	9,855.45	7,460.97
所得税费用/利润总额	7.89%	14.61%	15.71%

2、营业税金及附加

2013 年、2014 年及 2015 年，公司营业税金及附加占利润总额的比例分别为 4.78%、2.29%和 0.79%，具体情况如下：

单位：万元

项目	2015 年	2014 年	2013 年
营业税	26.92	1,067.33	2,028.36
城市维护建设税	505.45	276.99	141.99
教育费附加	216.62	118.71	60.85
地方教育费附加	144.41	79.14	40.57
营业税金及附加合计	893.40	1,542.17	2,271.77
营业税金及附加占利润总额的比例	0.79%	2.29%	4.78%

公司的营业税金及附加在报告期内逐年下降，主要是公司及其子公司在报告期内根据相关规定由营业税改增值税核算，详细情况见招股说明书本节之“五、主要税项”。

3、增值税

报告期内，公司增值税的缴纳情况如下：

单位：万元

项目	2015 年	2014 年	2013 年
期初未交数	512.77	0.00	0.00
本期缴纳数	7,009.40	2,371.96	247.98
期末未交数	937.33	512.77	0.00

报告期内，各报告期末应交增值税呈逐年增长，主要原因为：一方面，公司游戏服务收入 2014 年 6 月开始实施“营改增”政策；另一方面，报告期内公司主营业务收入快速增长，导致公司各期增值税缴纳金额以及报告期末应交增值税额均大幅增

加。

九、财务状况分析

(一) 资产分析

1、资产结构状况整体分析

单位：万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动资产	93,750.33	69.84%	111,581.84	82.98%	75,837.90	86.79%
非流动资产	40,479.72	30.16%	22,880.34	17.02%	11,539.45	13.21%
资产总计	134,230.05	100.00%	134,462.18	100.00%	87,377.35	100.00%

(1) 资产规模

报告期各期末，公司的资产总额分别为 87,377.35 万元、134,462.18 万元和 134,230.05 万元，2014 年度及 2015 年度分别较上年度增长 53.89%和-0.17%。2014 年资产总额快速增长的原因主要是公司现有游戏收入稳定增长，同时公司持续推出多款自研游戏，经营业绩持续提升，利润规模扩大。2015 年公司资产总额出现下降的原因主要是公司 2015 年分红 123,158.00 万元。

(2) 资产结构

报告期内，公司流动资产占比较高，占资产总额的比重分别为 86.79%、82.98% 和 69.84%。2013 年度及 2014 年度公司流动资产占比较高的原因主要是报告期公司研发运营的场所主要为租赁取得，固定资产投入占比较低。同时，公司流动资产以货币资金为主，符合网络游戏行业“轻资产、高现金储备”的特征，较高的货币资金储备保证了公司持续的研发和市场推广投入，保证了公司的抗风险能力。2015 年度，公司非流动资产占比增加主要为：（1）公司 2015 年完成收购广州方多网络科技有限公司 100%股权并获得其拥有的房产；（2）公司 2015 年分红 123,158.00 万元。

2、流动资产结构及其变化分析

公司流动资产中主要为货币资金、应收账款、应收利息和其他应收款，其他资产占比较少，公司报告期内的流动资产构成如下表所示：

单位: 万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	86,151.63	91.89%	55,064.71	49.35%	74,020.16	97.60%
应收账款	5,336.04	5.69%	456.02	0.41%	211.32	0.28%
应收利息	828.76	0.88%	1,069.30	0.96%	564.88	0.74%
预付款项	54.54	0.06%	164.89	0.15%	75.30	0.10%
其他应收款	1,068.49	1.14%	459.60	0.41%	404.66	0.53%
存货	15.07	0.02%	19.49	0.02%	0.16	0.00%
一年内到期的非流动资产	242.22	0.26%	20,347.65	18.24%	419.86	0.55%
其他流动资产	53.60	0.06%	34,000.18	30.47%	141.56	0.19%
流动资产合计	93,750.33	100.00%	111,581.84	100.00%	75,837.90	100.00%

(1) 货币资金

报告期各期末, 公司货币资金余额分别为 74,020.16 万元、55,064.71 万元和 86,151.63 万元, 占流动资产比例分别为 97.60%、49.35%和 91.89%。报告期内货币资金的快速积累主要源于公司业绩的高速增长所带来的大量经营活动净现金流入。报告期内, 公司经营活动产生的现金流量净额分别为 44,741.05 万元、63,100.56 万元和 110,309.01 万元。

2014 年年末, 公司货币资金有所下降, 主要原因是公司购买招商银行结构性定期存款产品, 金额总计 53,800.00 万元。其中, 金额为 20,000.00 万元的结构性定期存款产品期限为 367 天, 到期日为 2015 年 8 月, 存款利息率包括固定利息率 3.30% 和浮动利息率 1.25%, 计入一年内到期的非流动资产; 金额为 33,800.00 万元的结构性定期存款产品期限为 181 天-273 天, 到期日为 2015 年 1 月至 5 月, 款利息率包括固定利息率 3.08%和浮动利息率 0.87%-1.32%, 计入其他流动资产。截至 2015 年末, 公司购买的结构性定期存款产品均已到期。

报告期各期末, 公司货币资金余额较大且流动资产比重较高的原因主要为网络游戏行业属于技术密集型行业, 公司需要持续进行研发投入以及维护运营, 而对产品进行升级及推广需要大量资金支持, 因此公司需要较高的货币资金储备。

(2) 应收账款

报告期各期末,公司应收账款净额分别为 211.32 万元、456.02 万元和 5,336.04 万元,分别占流动资产的 0.28%、0.41%和 5.69%,处于较低水平。公司应收账款余额整体规模较小,质量较高。

报告期具体变化如下表所示:

单位:万元

应收账款	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
账面价值	5,336.04	456.02	211.32
账面价值/流动资产	5.69%	0.41%	0.28%
账面价值/营业收入	3.66%	0.49%	0.31%
坏账准备	-	-	-

报告期各期末,公司应收账款主要内容为支付渠道商的未达款项和应收境外授权运营商的分成款。公司游戏完全自主研发,并在大陆地区完全采用自主运营的经营模式,在港澳台等境外地区采用授权运营模式。在自主运营的模式下,公司通过上海银联电子支付服务有限公司、支付宝(中国)网络技术有限公司、上海汇付数据服务有限公司、苹果公司等支付渠道商及平台收取游戏用户的充值款项。由于支付渠道商及平台与公司的款项结算存在一定的时间周期,导致公司期末账面存在少量的应收账款。

① 应收账款规模分析

报告期内,公司应收账款账龄情况如下:

单位:万元

账龄	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
3 个月以内	5,336.04	100.00%	456.02	100.00%	211.32	100.00%
3 个月以上	-	-	-	-	-	-
合 计	5,336.04	100.00%	456.02	100.00%	211.32	100.00%

2015 年末公司应收账款较 2014 年末大幅增加的主要原因为:2015 年之前,公司游戏收入主要来自《神武》端游、《梦想世界》端游等客户端游戏,支付渠道商主要为银联、支付宝及汇付天下等,结算周期较短,一般为 1 个工作日,公司期末应收账款较少。2015 年,公司以《神武》手游为代表的移动网络游戏取得了巨大的成功,

当年 iOS 版移动网络游戏实现收入 37,872.49 万元。由于苹果公司结算周期一般为 30-45 天,较其他支付渠道商结算周期大幅增加,导致 2015 年末公司应收账款较 2014 年末大幅增加。

公司应收账款期限较短,均在 3 个月以内,回收风险较低。报告期内,公司未计提坏账准备。

② 应收账款前五名

报告期各期末,公司应收账款前五名主要是充值渠道商,例如苹果公司、支付宝(中国)网络技术有限公司、上海银联电子支付服务有限公司、上海汇付数据服务有限公司等。除充值渠道商外,还包括境外授权运营商例如台湾雷爵网络科技股份有限公司,账龄均在 3 个月以内。报告期内应收账款前五名的变动情况与公司业务开展情况相符,2015 年新增苹果公司,应收账款金额为 4,271.85 万元,占 2015 年末应收账款余额的比例为 80.06%,具体情况如下表所示:

单位:万元

2015 年 12 月 31 日			
单位名称	金额	账龄	占应收账款余额的比例
苹果公司	4,271.85	3 个月以内	80.06%
支付宝(中国)网络技术有限公司	566.99	3 个月以内	10.63%
上海银联电子支付服务有限公司	205.04	3 个月以内	3.84%
上海汇付数据服务有限公司	152.00	3 个月以内	2.85%
台湾雷爵网络科技股份有限公司	130.51	3 个月以内	2.45%
合计	5,326.39		99.83%

③ 坏账准备计提政策与同行业可比公司的比较

本公司同行业可比公司年报及预披露招股说明书坏账准备计提政策如下:

账龄	应收账款计提比例(%)						
	本公司	掌趣科技	中青宝	昆仑万维	冰川网络	电魂网络	可比公司均值
3 个月以内	0	1	5	5	5	5	4.20
3 个月-1 年	5	1	5	5	5	5	4.20
1-2 年	10	10	10	10	10	10	10.00
2-3 年	50	50	20	20	30	20	28.00

账龄	应收账款计提比例(%)						
	本公司	掌趣科技	中青宝	昆仑万维	冰川网络	电魂网络	可比公司均值
3-4年	100	100	100	100	50	100	90.00
4-5年	100	100	100	100	80	100	96.00
5年以上	100	100	100	100	100	100	100.00

公司按组合计提坏账准备,由于公司目前在大陆地区的游戏全部为自主运营,应收账款回款周期较短,除苹果公司结算周期在 30-45 天,其他支付渠道商结算周期一般为 1 个工作日,坏账风险极低。

(3) 应收利息

报告期各期末,公司应收利息分别为 564.88 万元、1,069.30 万元和 828.76 万元,占流动资产的比例分别为 0.74%、0.96%和 0.88%。公司应收利息主要为应收定期存款的利息。报告期内,公司货币资金较为充裕,期末公司货币资金余额及购买的结构性存款合计分别为 74,020.16 万元、108,864.71 万元和 86,151.63 万元。为提高资金使用效率,公司于 2014 年购买了结构性存款,充足的货币资金及理财产品导致应收利息逐年上升。

(4) 其他应收款

报告期各期末,公司其他应收款分别为 404.66 万元、459.60 万元和 1,068.49 万元,占流动资产的比例分别为 0.53%、0.41%和 1.14%。公司 2013 年度及 2014 年度研发运营的场所主要为租赁取得,2013 年末及 2014 年末其他应收款主要为房屋租赁押金、员工借支等,2015 年末公司其他应收款较 2014 年末增长 132.48%,主要为新增应收政府补助款 591.49 万元。

报告期内,公司其他应收账款账龄情况如下:

账龄	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
1 年以内	912.26	85.38%	191.35	41.63%	195.37	48.28%
1 年至 2 年	54.98	5.15%	87.63	19.07%	84.66	20.92%
2 年至 3 年	22.62	2.12%	84.84	18.46%	116.83	28.87%
3 年以上	78.62	7.36%	95.79	20.84%	7.80	1.93%

账龄	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
合 计	1,068.49	100.00%	459.60	100.00%	404.66	100.00%

报告期各期末,账龄在 1 年以上的其他应收账款主要为押金,无坏账风险,不需计提坏账准备。

(5) 存货

报告期各期末,公司存货的账面价值分别为 0.16 万元、19.49 万元和 15.07 万元,占流动资产的比例分别为 0.00%、0.02%和 0.02%,占比较小。

(6) 一年内到期的非流动资产

单位: 万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
一年内到期的员工借款	242.22	299.20	270.93
一年内摊销完毕的长期待摊费用	-	48.45	148.93
结构性存款	-	20,000.00	-
总计	242.22	20,347.65	419.86

报告期各期末,公司一年内到期的非流动资产分别为 419.86 万元、20,347.65 万元和 242.22 万元,占流动资产的比例分别为 0.55%、18.24%和 0.26%。公司报告期各期末一年内到期的非流动资产主要为一年内到期的员工借款,2014 年一年内到期的非流动资产增长较大主要原因在于公司购买结构性存款产品,具体内容详见本节“（一）、资产分析”“2、流动资产结构及其变化分析”之“（1）、货币资金”。

(7) 其他流动资产

单位: 万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
待摊费用	53.60	200.18	141.56
结构性存款	-	33,800.00	-
其他流动资产合计	53.60	34,000.18	141.56

报告期各期末,公司其他流动资产分别为 141.56 万元、34,000.18 万元和 53.60 万元,占流动资产的比例分别为 0.19%、30.47%和 0.06%。公司报告期各期末其他流动资产主要为待摊费用及结构性存款,2014 年末其他流动资产增长较大主要由于

公司购买结构性存款产品，具体内容详见本节“（一）、资产分析”中的“2、流动资产结构及其变化分析”之“（1）、货币资金”。

3、非流动资产结构及其变化分析

单位：万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
长期应收款	439.46	1.09%	758.14	3.31%	829.68	7.19%
固定资产	24,280.87	59.98%	7,360.02	32.17%	6,839.11	59.27%
在建工程	41.03	0.10%	-	-	-	-
工程物资	53.75	0.13%	-	-	-	-
无形资产	10.10	0.02%	-	-	-	-
长期待摊费用	4,657.90	11.51%	213.42	0.93%	-	-
递延所得税资产	-	-	29.43	0.13%	220.25	1.91%
其他非流动资产	10,996.61	27.17%	14,519.33	63.46%	3,650.41	31.63%
非流动资产合计	40,479.72	100.00%	22,880.34	100.00%	11,539.45	100.00%

公司非流动资产中主要为长期应收款、固定资产、长期待摊费用和其他非流动资产，其他资产占比较少。

（1）长期应收款

报告期各期末，公司长期应收款余额分别为 829.68 万元、758.14 万元和 439.46 万元，分别占当期非流动资产的比例为 7.19%、3.31%和 1.09%，呈逐年下降。报告期内公司长期应收款均由员工借款构成。

（2）固定资产

报告期内，公司固定资产的账面价值如下表所示：

单位：万元

年份	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
房屋及建筑物	17,701.44	2,803.28	2,916.09
办公及电子设备	4,989.31	2,013.95	1,379.61
运输工具	1,590.12	2,542.78	2,543.41
合 计	24,280.87	7,360.02	6,839.11
占总资产比例	18.09%	5.47%	7.83%

报告期各期末,公司的固定资产账面价值分别为 6,839.11 万元、7,360.02 万元和 24,280.87 万元,占当期总资产比例分别为 7.83%、5.47%和 18.09%。公司固定资产主要为房屋及建筑物、办公及电子设备以及运输工具。公司固定资产占总资产的比重在报告期内始终维持在较低的水平,这是由公司所处网络游戏行业所决定的。公司属于典型的轻资产行业,固定资产占总资产的比重较低。

2015 年末,公司固定资产账面价值较 2014 年末增长较快,主要原因为:2015 年 10 月公司收购广州方多网络科技有限公司 100%股权,并取得其拥有的房屋,该房屋账面价值为 1.78 亿元。当年公司亦对办公环境进行了升级改造,采购了大量的办公及电子设备。

(3) 长期待摊费用

报告期内,公司长期待摊费用的情况如下表所示:

单位:万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
装修费	4,514.35	137.21	-
软件费	143.55	76.21	-
合 计	4,657.90	213.42	-

公司长期待摊费用主要为公司租用的经营场所进行装修、改良的相关费用及软件费。2015 年,公司长期待摊费用增长较快主要为当年公司对办公环境进行升级改造,新增装修费 5,770.68 万元。

(4) 其他非流动资产

报告期各期末,公司其他非流动资产余额分别为 3,650.41 万元、14,519.33 万元和 10,996.61 万元。具体情况如下表所示:

单位:万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
存期为一年以上的定期存款	10,000.00	-	-
预付固定资产采购款	996.61	14,519.33	3,650.41
合 计	10,996.61	14,519.33	3,650.41

2013 年末及 2014 年末,其他非流动资产主要由预付给方欣科技的固定资产采购

款；2015 年末，其他非流动资产主要由存期为一年以上的定期存款。

(二) 负债分析

报告期各期末，公司负债总额分别 14,549.53 万元、19,014.96 万元和 36,936.60 万元；2014 年末及 2015 年末分别较上年末增长 30.69%和 94.25%。在负债结构方面，公司以流动负债为主，主要包括应付职工薪酬、应交税费、其他应付款和递延收益等。

报告期内，公司负债情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
应付账款	47.76	0.13%	-	-	-	-
应付职工薪酬	3,753.77	10.16%	2,876.94	15.13%	2,060.11	14.16%
应交税费	11,872.03	32.14%	2,738.67	14.40%	2,188.22	15.04%
其他应付款	3,234.52	8.76%	932.76	4.91%	318.49	2.19%
一年内到期的非流动负债	317.48	0.86%	-	-	44.44	0.31%
递延收益	17,188.01	46.53%	12,466.58	65.56%	9,938.27	68.31%
流动负债合计	36,413.55	98.58%	19,014.96	100.00%	14,549.53	100.00%
递延所得税负债	205.58	0.56%	-	-	-	-
其他非流动负债	317.48	0.86%	-	-	-	-
非流动负债合计	523.05	1.42%	-	-	-	-
负债合计	36,936.60	100.00%	19,014.96	100.00%	14,549.53	100.00%

(1) 应付职工薪酬

报告期各期末，公司应付职工薪酬余额分别为 2,060.11 万元、2,876.94 万元和 3,753.77 万元，主要包括工资、奖金、津贴和补贴、职工福利费、社会保险费、住房公积金、工会经费和职工教育经费等。报告期内，随着公司经营规模的持续扩大，职工人数不断增加，加上公司对人力资本的进一步重视，平均薪酬和员工福利均有所上升，使得报告期各期末应付工资余额水平有所上升。

(2) 应交税费

公司应交税费主要包括增值税、营业税、企业所得税、城市维护建设税以及代扣

代缴个人所得税等。截至 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日和 2015 年 12 月 31 日，公司应交税费余额分别为 2,188.22 万元、2,738.67 万元和 11,872.03 万元。2015 年末，公司应交税费余额较 2014 年末增幅较大，主要是原因为 2015 年公司股改及股东会决议分红，年末新增代扣代缴个人所得税 9,655.62 万元。

(3) 其他应付款

报告期各期末，公司其他应付款分别为 318.49 万元、932.76 万元和 3,234.52 万元。公司其他应付款按性质划分主要为设备工程款、广告费及购房款等。2015 年末其他应付款较 2014 年末增长较多主要为新增应付设备工程款 1,153.57 万元。

(4) 递延收益

报告期各期末，公司递延收益账面价值分别为 9,938.27 万元、12,466.58 万元和 17,188.01 万元，占当期主营业务收入的比例分别为 14.71%、13.48%和 11.80%。2014 年末和 2015 年末递延收益余额分别较上年末增长 25.44%和 37.87%，与公司收入增长保持一致。公司递延收益主要为预收的游戏卡款项及玩家充值款项未实现收入产生的递延收益。

(5) 其他非流动负债

报告期各期末，其他非流动负债分别为 0.00、0.00 和 317.48 万元。公司授权运营模式下取得游戏特许代理费形成的递延收益根据期限计入一年内到期的非流动负债或其他非流动负债。报告期内，游戏特许代理费收入形成的递延收益分别为 44.44 万元、0.00 万元和 634.95 万元。具体情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
游戏特许代理费收入形成的递延收益	634.95	-	44.44
减：一年内到期的游戏特许代理费收入形成的递延收益	317.48	-	44.44
其他非流动负债	317.48	-	-

(三) 偿债能力分析

报告期内公司主要偿债能力指标如下：

财务指标	2015.12.31/ 2015 年度	2014.12.31/ 2014 年度	2013.12.31/ 2013 年度
流动比率	2.57	5.87	5.21
速动比率	2.57	5.87	5.21
资产负债率（母公司）	35.05%	12.96%	15.20%
息税折旧摊销前利润（万元）	117,613.68	69,203.21	48,874.76
利息保障倍数	N/A	N/A	N/A

报告期内公司基本无存货，货币资金及流动资产占总资产比例较高且公司无金融机构借款，不存在带息债务，未发生利息费用支出。报告期各期末，公司流动比例和速动比率均分别为 5.21、5.87 和 2.57，公司具备较好的流动比率及速动比率指标。报告期各期末，公司资产负债率（母公司）分别为 15.20%、12.96%和 35.05%，保持在较低水平，2015 年末母公司资产负债率上升、流动比率和速动比率下降主要为公司分红所致。报告期内，公司息税折旧摊销前利润分别为 48,874.76 万元、69,203.21 万元和 117,613.68 万元，呈快速增长。公司目前业务快速增长，经营状况良好，报告期内收入和经营活动产生的现金流量净额持续稳定增长，具备较强的偿债能力。

公司与同行业可比公司偿债能力指标比较情况如下：

证券简称	资产负债率（合并）		
	2015.12.31/ 2015.06.30 ^注	2014.12.31	2013.12.31
掌趣科技	18.48%	19.76%	20.91%
中青宝	17.62%	34.91%	28.58%
昆仑万维	31.08%	31.08%	31.71%
冰川网络	38.15%	40.46%	42.67%
电魂网络	35.74%	35.12%	34.20%
平均值	28.21%	32.27%	31.61%
公司	27.52%	14.14%	16.65%
证券简称	流动比率（倍）		
	2015.12.31/ 2015.06.30 ^注	2014.12.31	2013.12.31
掌趣科技	0.81	1.68	3.58
中青宝	3.24	1.34	2.27
昆仑万维	1.57	2.49	2.72
冰川网络	2.52	2.40	2.25

电魂网络	2.20	2.57	2.80
平均值	2.07	2.10	2.72
公司	2.57	5.87	5.21
证券简称	速动比率(倍)		
	2015.12.31/ 2015.06.30 ^注	2014.12.31	2013.12.31
掌趣科技	0.81	1.68	3.58
中青宝	3.24	1.34	2.27
昆仑万维	1.57	2.49	2.72
冰川网络	2.52	2.40	2.25
电魂网络	2.20	2.57	2.80
平均值	2.07	2.10	2.72
公司	2.57	5.87	5.21

数据来源：上市公司年报或预披露的招股说明书

注：除冰川网络数据为 2015 年度 6 月末数据（冰川网络 2015 年年度财务数据未预披露，无法取得），其余可比公司均为 2015 年末数据

从同行业可比公司情况来看，高流动比率、低资产负债率是网络游戏公司的显著特征。对比上表分析，公司较大部分其他可比公司具有更强的偿债能力，流动比率、速动比率和资产负债率指标优于大部分同行业可比公司。

（四）资产周转能力分析

公司具备良好的资产周转能力，报告期内公司主要资产周转能力指标如下表所示：

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率（次）	50.29	277.17	325.94
存货周转率（次）	116.26	194.56	2,768.76
流动资产周转率（次）	1.42	0.99	1.17
总资产周转率（次）	1.08	0.83	1.01

报告期内，公司应收账款周转率分别为 325.94、277.17 和 50.29，保持在较高水平。2015 年度应收账款周转率下降主要为苹果公司结算周期较其他支付渠道商长以及公司 iOS 版本移动网络游戏收入增加所致。公司各期末基本无存货，因此存货周转率较高。

2013 年度、2014 年度及 2015 年度，公司流动资产周转率为 1.17、0.99 和 1.42，公司总资产周转率为 1.01、0.83 和 1.08，保持在较高水平，显现公司较强的资产管理能力及综合运营能力。

同行业可比公司报告期的主要资产周转能力指标如下表所示：

证券简称	应收账款周转率（次）		
	2015 年度/ 2015 年 1-6 月 ^注	2014 年度	2013 年度
掌趣科技	6.55	11.09	7.11
中青宝	2.15	3.50	5.24
昆仑万维	6.21	7.53	9.47
冰川网络	60.12	148.06	138.24
电魂网络	37.17	228.10	322.55
平均值	22.44	79.66	96.52
公司	50.29	277.17	325.94
证券简称	总资产周转率（次）		
	2015 年度/ 2015 年 1-6 月 ^注	2014 年度	2013 年度
掌趣科技	0.17	0.22	0.27
中青宝	0.25	0.33	0.27
昆仑万维	0.67	1.42	1.44
冰川网络	0.28	0.63	0.68
电魂网络	0.39	0.94	1.39
平均值	0.35	0.71	0.81
公司	1.08	0.83	1.01

数据来源：上市公司年报或预披露的招股说明书

注：除冰川网络数据为 2015 年度 1-6 月数据（冰川网络 2015 年年度财务数据未预披露，无法取得），其余可比公司均为 2015 年数据

公司应收账款周转率和总资产周转率优于大部分同行业可比公司水平，运营效率较高。

公司应收账款周转率远高于同行业可比公司，主要原因在于在中国大陆地区推出的产品，均为自主运营。游戏用户通过支付渠道商进行充值后，除苹果外的支付渠道商基本在 1 个工作日内完成结算及付款，苹果公司在每月月末进行结算并在 45 天内

完成付款,整体周期较短。同行业可比公司中的掌趣科技、中青宝及昆仑万维均采用自主运营、联合运营及代理运营等模式,应收账款周转率较高。

(五) 所有者权益变动情况

报告期内,公司所有者权益变动具体情况如下:

单位:万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
股本	36,000.00	1,333.00	1,333.00
资本公积	2,005.78	-	-
盈余公积	5,876.67	666.60	666.60
未分配利润	53,411.00	113,445.70	70,825.73
归属于母公司 股东权益	97,293.45	115,445.30	72,825.33
少数股东权益	-	1.92	2.49
所有者权益合计	97,293.45	115,447.22	72,827.82

1、股本及资本公积情况

单位:万元

项目	2013-01-01	2013-12-31	2014-12-31	2015 年度变化	2015-12-31
股本(实收资本)	1,333.00	1,333.00	1,333.00	34,667.00	36,000.00
资本公积	-	-	-	2,005.78	2,005.78

2、盈余公积变动情况

	年初余额	本年增加	本年减少	年末余额
2015 年	666.60	5,876.67	-666.60	5,876.67
2014 年	666.60	-	-	666.60
2013 年	666.60	-	-	666.60

2015年9月25日,公司以2015年8月31日经审计后的包括666.60万元的盈余公积的净资产人民币38,001.87万元,按1:0.947322的比例进行折股并整体改制为股份有限公司。其中人民币36,000.00万元折合为公司的股本,各股东的持股比例与改制折股前保持不变,其余人民币2,001.87万元作为公司的资本公积。上述净资产折股情况业经安永华明会计师事务所(特殊普通合伙)广州分所验证并出具安永华明(2015)验字第60829178_G01号验资报告。

报告期内,公司根据《公司章程》按税后净利润的 10%提取法定盈余公积,当公司法定盈余公积金累计金额达到公司注册资本的 50%以上时可以不再提取。本公司在提取法定盈余公积金后,可提取任意盈余公积金。经批准,任意盈余公积金可用于弥补以前年度亏损或增加股本。

3、未分配利润变动情况

报告期内,公司未分配利润具体变动情况如下:

单位:万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
年初未分配利润	113,445.70	70,825.73	34,791.81
加: 归属于母公司股东的净利润	104,702.24	57,619.97	40,033.92
减: 提取法定盈余公积	5,876.67	-	-
分配股利	123,158.00	15,000.00	4,000.00
股份制改制转增股本	35,702.27	-	-
年末未分配利润	53,411.00	113,445.70	70,825.73

十、现金流分析

(一) 现金流量具体情况

报告期内,公司现金流量具体情况如下:

单位:万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量			
经营活动现金流入小计	159,910.81	100,416.80	71,151.00
经营活动现金流出小计	49,601.80	37,316.24	26,409.95
经营活动产生的现金流量净额	110,309.01	63,100.56	44,741.05
二、投资活动产生的现金流量			
投资活动现金流入小计	59,078.19	41,500.00	12,000.00
投资活动现金流出小计	35,150.39	67,228.62	47,338.69
投资活动产生的现金流量净额	23,927.80	-25,728.62	-35,338.69
三、筹资活动产生的现金流量			
筹资活动现金流入小计	350.00	-	0.70
筹资活动现金流出小计	113,504.40	15,000.00	4,000.00

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
筹资活动产生的现金流量净额	-113,154.40	-15,000.00	-3,999.30
四、汇率变动对现金的影响	-0.61	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	21,081.80	22,371.93	5,403.07
加：期初现金及现金等价物余额	54,892.09	32,520.16	27,117.09
六、期末现金及现金等价物余额	75,973.90	54,892.09	32,520.16

报告期内，公司经营活动产生的现金流量净额逐年增长，总体与公司的快速发展相适应。

1、经营活动产生的现金流量分析

报告期内，公司经营活动产生的现金流主要来源于主营业务，经营活动产生的现金流量净额分别为 44,741.05 万元、63,100.56 万元和 110,309.01 万元。具体情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	155,745.37	98,336.93	70,373.73
收到其他与经营活动有关的现金	4,165.44	2,079.87	777.27
经营活动现金流入小计	159,910.81	100,416.80	71,151.00
购买商品、接受劳务支付的现金	976.80	824.89	584.62
支付给职工以及为职工支付的现金	20,968.07	14,499.20	10,033.67
支付的各项税费	17,738.53	13,669.13	9,110.59
支付其他与经营活动有关的现金	9,918.39	8,323.01	6,681.06
经营活动现金流出小计	49,601.80	37,316.24	26,409.95
经营活动产生的现金流量净额	110,309.01	63,100.56	44,741.05

公司经营活动现金流入主要由销售商品和提供劳务收到的现金构成，2013 年、2014 年和 2015 年分别为 70,373.73 万元、98,336.93 万元和 155,745.37 万元，占经营活动产生的现金流入总额的比例为 98.91%、97.93%和 97.40%。经营活动现金流出主要是支付职工薪酬及各项税费等。

报告期内，公司经营活动现金流与营业收入及净利润的情况如下表所示：

单位: 万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度	合 计
销售商品、提供劳务收到的现金	155,745.37	98,336.93	70,373.73	324,456.03
营业收入	145,643.20	92,482.34	67,565.27	305,690.80
销售商品、提供劳务收到的现金/营业收入	1.07	1.06	1.04	1.06
经营活动产生的现金流量净额	110,309.01	63,100.56	44,741.05	218,150.62
净利润	104,708.93	57,619.40	40,032.32	202,360.64
盈利现金比例 ^注	1.05	1.10	1.12	1.08

注: 盈利现金比例=经营活动产生的现金流量净额/净利润

2013 年度至 2015 年度, 公司销售商品、提供劳务收到的现金累计为 324,456.03 万元, 与近三年营业收入合计数的比例为 1.06; 公司经营活动产生的现金流量净额逐年增加, 近三年累计盈利现金比为 1.08。公司在营业收入快速增长的同时保持了较高的现金回收比例, 经营性现金流较为充裕。

2、投资活动产生的现金流量分析

报告期内, 公司投资活动产生的现金流量净额分别为-35,338.69 万元、-25,728.62 万元和 23,927.80 万元。报告期内公司处于业务快速成长期, 公司通过采购设备、购置办公楼等方式来进一步提高公司的游戏研发及运营能力, 提升核心竞争优势。此外, 由于公司账面资金较为充裕, 在保证正常运营所需资金外, 公司在 2014 年通过购买结构性定期存款来提高资金的使用效率, 导致 2014 年产生了大量的投资支付的现金。截至 2015 年底, 公司所购买的结构性存款产品已经全部到期。

3、筹资活动产生的现金流量分析

报告期各期, 公司筹资活动产生的现金流量净额分别-3,999.30 万元、-15,000.00 万元和-113,154.40 万元, 主要为公司分配股利、利润支付的现金。公司现金流充裕, 未进行银行借款。

(二) 未来重大资本性支出计划

截至本招股说明书签署日, 公司未来可预见的重大资本性支出主要为本次募集资金投资项目的投资支出, 具体情况参见本招股说明书“第十节 募集资金运用”相关内容。

十一、期后事项、或有事项和承诺事项

(一) 或有事项

2015年2月5日,广州网易计算机系统有限公司(“网易”)向广州知识产权法院提交民事起诉状,诉称本公司使用、运营与网易拥有的《梦幻西游》游戏极为相似的《神武》游戏,侵害了网易对《梦幻西游》游戏的权利,亦构成不正当竞争。具体情况请参见“第十一节 其他重要事项”之“三、重大诉讼或仲裁情况”

(二) 承诺事项

截至2015年12月31日,本公司无应披露的重大承诺事项。

(三) 资产负债表日后事项

截至2015年12月31日,本公司无应披露的重大资产负债表日后事项。

十二、即期回报摊薄情况及填补回报措施

(一) 本次发行完成后每股收益变动趋势和即期回报摊薄情况

本次发行前,公司总股本为36,000万股,按照发行方案,本次首次公开发行股票数量不超过4,223.50万股,最终发行股数以经中国证监会核准发行的股份数量为准。

本次首次公开发行股票完成后,公司总股本规模将扩大,但由于募集资金投资项目实现收益需要一定时间,且公司净利润水平受国家宏观经济形势及市场环境等多种因素影响,因此短期内公司净利润可能难以同步增长,从而导致公司每股收益可能在首次公开发行股票完成当年较上一年度出现同比下降的趋势。

(二) 本次发行及募投项目的必要性、合理性

本次募集资金投资于移动网游新产品开发项目、客户端网游新产品开发项目、海外游戏国内代理运营项目、自研游戏海外发行项目、游戏IP泛娱乐化运营项目、IDC升级项目和其他与主营业务相关的营运资金,均围绕公司主营业务展开,符合公司的发展战略,有利于提高公司主营业务盈利能力,增强公司持续发展能力和核心竞争力。

关于本次发行募集资金投资项目的必要性、合理性,具体详见本招股说明书“第

十节 募集资金运用”之“二、募集资金投资项目的具体情况”。

(三) 本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系，公司从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

1、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系

本公司是中国领先的互联网游戏企业，于 2015 年位列中国互联网企业百强第 40 位。公司主营业务为基于自主研发的引擎技术开发客户端网络游戏和移动网络游戏，并采用自主运营和授权运营相结合的方式，运营自主开发的网络游戏。

本次募集资金投资项目均围绕公司主营业务开展。其中，移动网游新产品开发项目计划自主开发及运营 30 款移动网游新产品，以把握移动网游市场发展趋势，满足用户需求，强化产品组合；客户端网游新产品开发项目计划自主开发及运营 12 款客户端网游新产品，持续推进公司发展核心和优势业务，夯实用户流量基础，稳固公司在客户端网游市场的领先地位；海外游戏国内代理运营项目计划在国内代理运营 2 款海外移动网游和 1 款海外客户端网游，持续推进公司业务多元化发展的战略，发掘和引入多种拥有创新游戏素材的优秀海外作品；自研游戏海外发行项目计划针对海外市场自主研发 2 款客户端网游及 1 款移动网游产品，并建设海外发行及运营支持团队，进一步提高主营业务的多元性和国际化程度；游戏 IP 泛娱乐化运营项目通过自有游戏 IP 的泛娱乐化运营，打造公司的大 IP 运营战略，提升公司多元化的竞争能力和盈利能力；IDC 升级项目将对 IDC 机房中现有服务器和交换机等硬件设备进行置换升级，对带宽容量进行扩展，对服务器软件进行更迭，对运维团队进行扩充，以满足现有游戏产品和其它互联网产品业务不断扩增的需求；此外，补充其他与主营业务相关的运营资金将主要用于进一步提升运营推广、技术研发方面的竞争力以及为行业并购提供资金储备。

2、公司从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

截至 2015 年年底，公司拥有研发、技术人员 1,037 人，销售运营人员 134 人。其中大部分资深技术人员曾参与两款以上产品的成功研发，对成功项目的立项理念、策划逻辑、技术代码、技术流程都形成系统性的积累并实现可持续的迭代和传承，为公司后续募投项目的开发提供经验、技术传承。

公司拥有全面的游戏开发实力和雄厚的技术储备,已掌握多项游戏核心开发技术,包括 2D 和 3D 自研游戏引擎、人工智能技术、多人在线实时互动技术、分布式大数据管理系统等,同时还自主研发角色编辑器、地图编辑器、任务编辑器、粒子编辑器等工具,并成熟运用行业先进的关系型数据管理系统、虚拟机软件、服务器集群技术、数据安全技术,以保证游戏研发在服务器、引擎、安全性、研发效率方面的质量,充分展现公司在 2D、2.5D、3D 等类型游戏的开发实力。目前,公司自主研发并推出了 2D MMORPG 游戏包括《神武》端游、《神武》手游、《梦想世界》端游、《梦想世界》手游等,2.5D MMORPG 游戏包括《星剑传说》等,3D MMORPG 游戏包括《永恒魔法》等,涵盖回合制 ARPG、战争策略、魔幻卡牌、策略塔防、休闲竞技等多个游戏分类领域,在客户端和移动端都具备全产品线的开发能力。

公司拥有深厚的游戏运营经验,已经建立起贯穿游戏文案策划、活动策划、渠道推广、媒体宣传、客户服务到品牌建设完整的网络游戏运营体系。公司已成功实现了《梦想世界》、《神武》等客户端网络游戏以及《梦想世界》手游、《神武》手游、《坦克部队》等移动网络游戏的商业化运营。

公司拥有丰富的自有游戏用户资源,通过独特的玩法、创新的功能、良好的互动培养了大量黏度高的游戏用户。公司既有游戏用户群体普遍拥有较高的品牌认同感,可通过游戏内推送、活动、奖励等方式引导体验新的游戏产品。公司自有的互联网产品 2980 邮箱、领爱网、益网等逐渐成为流量入口,降低自研游戏获取用户的成本。随着互联网产品、游戏平台 and 游戏产品的协同发展,公司游戏用户流量的乘数效应将愈加显著,游戏用户有望保持快速增长。

(四) 公司应对本次发行摊薄即期回报采取的措施

由于本次发行会增加公司股本总额,而募集资金投资项目的业绩需要时间逐步释放,存在股东回报被摊薄的风险。为降低本次发行摊薄即期回报的影响,公司将采取以下应对措施:

1、增强市场拓展能力,拓展盈利渠道

目前,公司上线产品在国内外多个地区获得成功,验证了公司游戏产品优秀的质量和玩法。公司将继续丰富游戏的内容和玩法,向更多的地区和市场积极推进上线产品,提升游戏产品的盈利空间。

2、增强研发能力，积极开展游戏产品和服务的多元化

公司目前的主打游戏产品神武端游及神武手游为西游题材回合制游戏，未来公司将会持续丰富游戏产品的题材和形式，继续探索新的研发技术及方案，积极开展游戏产品和服务的多元化。

3、增强 IP 运营能力，坚持泛娱乐化运营战略

公司在 IP 运营方面具备良好的基础，未来公司将根据自有游戏 IP 的深厚积累，通过多种泛娱乐化发展模式提升自有游戏 IP 价值的增值空间。同时，基于大 IP 运营战略，公司将自有游戏 IP 改编成电影、电视剧、网剧等不同形态的泛娱乐产品，坚持泛娱乐化运营战略。

4、加快募投项目实施进度，加强募集资金管理

本次募集资金投资项目紧紧围绕本公司主营业务展开，其实施有利于提升本公司竞争力和盈利能力。本次发行募集资金到位后，本公司将加快推进募投项目建设，争取募投项目早日实现预期效益。同时，本公司将根据上市后适用的《广州多益网络股份有限公司章程（草案）》等内部规章制度和相关法律法规的要求，严格使用募集资金，以保证募集资金按照原定用途得到充分有效利用从而实现预期收益。

5、完善利润分配政策，优化投资者回报机制

本公司建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制，对利润分配做出制度性安排，保证利润分配政策的连续性和稳定性。为进一步增强本公司现金分红的透明度，强化本公司回报股东的意识，树立上市公司给予投资者合理的投资回报的观念，本公司根据《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》和《上市公司监管指引第 3 号——上市公司现金分红》的相关要求，完善了发行上市后的利润分配政策，明确了利润分配的条件及方式，制定了现金分红的具体条件、比例，股票股利分配的条件，完善了本公司利润分配的决策程序、考虑因素和利润分配政策调整的决策程序，健全了本公司分红政策的监督约束机制。

6、本公司如违反前述承诺，将及时公告违反的事实及原因，除因不可抗力或其他非归属于本公司的原因外，将向本公司股东和社会公众投资者道歉，同时向投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护投资者的利益，并在本公司股东大会审议通

过后实施补充承诺或替代承诺。

公司提示投资者注意，制定填补回报措施不等于对公司未来利润做出保证。

（五）控股股东、实际控制人、董事、高级管理人员对公司填补回报措施能够得到切实履行作出的承诺

公司控股股东暨实际控制人徐波承诺：保证不越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益，切实履行对公司填补回报的相关措施。

公司董事、高级管理人员对公司本次发行摊薄即期回报采取填补措施的切实履行特作出如下承诺：

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

2、将对其职务消费行为进行约束；

3、不会动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动；

4、将在自身职责和权限范围内，全力促使公司董事会或者提名与薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

5、如果公司拟实施股权激励，将在自身职责和权限范围内，全力促使公司拟公布的股权激励行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并对公司董事会和股东大会审议的相关议案投票赞成（如有表决权）；

6、将严格履行公司制定的有关填补回报措施以及承诺人作出的任何有关填补回报措施的承诺，确保公司填补回报措施能够得到切实履行。如果承诺人违反其所作出的承诺或拒不履行承诺，承诺人将按照《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》等相关规定履行解释、道歉等相应义务，并同意中国证监会、证券交易所等证券监管机构及自律机构依法作出的监管措施或自律监管措施；给公司或者股东造成损失的，愿意依法承担相应补偿责任；

7、自承诺函出具日至公司首次公开发行人民币普通股股票并上市之日，若中国证监会、深交所等监管机构作出关于填补回报措施及其承诺的其他新的监管规定的，

且已做出的承诺不能满足中国证监会该等规定时,届时将按照中国证监会的最新规定出具补充承诺。

十三、股利分配情况

(一) 最近三年公司股利分配情况

2013年1月4日,公司全体股东达成股东决议,同意将公司截至2012年12月31日可供分配利润中的1,000.00万元进行分红,上述股利已全部支付。

2013年2月17日,公司全体股东达成股东决议,同意将公司截至2013年1月31日可供分配利润中的1,000.00万元进行分红,上述股利已全部支付。

2013年9月6日,公司全体股东达成股东决议,同意将公司截至2013年8月31日可供分配利润中的2,000.00万元进行分红,上述股利已全部支付。

2014年4月1日,公司全体股东达成股东决议,同意将公司截至2013年12月31日可供分配利润中的15,000.00万元进行分红,上述股利已全部支付。

2015年4月13日,公司全体股东达成股东决议,同意将公司截至2014年12月31日可供分配利润中的15,000.00万元进行分红,上述股利已全部支付。

2015年8月7日,公司全体股东达成股东决议,同意将公司截至2015年7月31日可供分配利润中的108,158.00万元进行分红,上述股利已全部支付。

(二) 发行后股利分配政策及股东分红回报规划

为充分保障公司股东的合法权益,为股东提供稳定持续的投资回报,促进股东投资收益最大化的实现,公司承诺将严格遵守上市后适用的《公司章程》(草案)以及股东大会审议通过的《广州多益网络股份有限公司首次公开发行股票并上市后三年股东分红回报规划》(以下简称“《股东分红回报规划》”),实行积极的利润分配政策。

公司利润分配及《股东分红回报规划》的具体内容如下:

1、基本原则

公司利润分配应高度重视对投资者的合理投资回报,牢固树立回报股东的意识,公司实行持续、稳定的利润分配政策,并兼顾公司的可持续发展。在保证公司可持续

发展的前提下,充分维护公司股东依法享有的资产收益等权益,增加公司股利分配决策的透明度和可操作性。

2、分红回报规划制定的考虑因素

分红回报规划应当着眼于公司的长远和可持续发展,在综合分析本行业特点及资本市场监管要求,公司经营发展实际、股东要求和意愿、社会资金成本、银行信贷及外部融资环境等因素,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、分红回报规划的制定周期和决策机制

(1) 公司应强化回报股东的意识,综合考虑公司盈利情况、资金需求、发展目标 and 股东合理回报等因素,以每三年为一个周期,制定周期内股东回报规划,明确三年分红的具体安排和形式,现金分红规划及期间间隔等内容。

(2) 公司利润分配应重视对投资者的合理回报,同时兼顾公司的可持续发展,在每个会计年度或半年度结束后公司董事会应结合公司盈利水平、现金流量状况、发展阶段及当期资金需求等情况,并结合股东(特别是中小股东)、独立董事的意见,认真研究和论证公司利润分配的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜,提出年度或中期利润分配预案,并经公司股东大会表决通过后实施。

独立董事可以征集中小股东的意见,提出分红提案,并直接提交董事会审议。

(3) 独立董事应对利润分配预案发表明确意见。公司具体利润分配预案经董事会审议通过后提交股东大会表决,经出席股东大会的股东(包括股东代理人)所持表决权的二分之一以上审议通过。股东大会对现金分红具体方案进行审议时,应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流,充分听取中小股东的意见和诉求,并及时答复中小股东关心的问题,除设置现场会议投票外,还应当向股东提供网络投票系统予以支持,切实保障社会公众股东参与股东大会的权利。

(4) 如果公司符合公司章程规定的现金分红条件,但董事会没有作出现金分红预案的,应当在定期报告中披露原因、未用于分红的资金留存公司的用途,公司监事会、独立董事应当对此发表独立意见,并在股东大会审议相关议案时向股东提供网络形式的投票平台。

(5) 若公司股东存在违规占用公司资产情况的, 公司应当扣减该股东所分配的现金红利, 以偿还其占用的资产。

(6) 公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利派发事项。

4、股东回报规划的调整机制

公司如遇外部经营环境或自身经营状况发生重大变化确实需要调整或者变更本规划的, 经过详细论证后应由董事会作出决议, 独立董事、监事会发表意见, 提交公司股东大会批准, 并经出席股东大会的股东所持表决权的 $\frac{2}{3}$ 以上通过。公司同时应当提供网络投票表决方式以方便中小股东参与股东大会表决。调整后的股东回报规划应不违反中国证监会以及证券交易所的有关规定。

5、上市后未来三年分红回报规划

(1) 公司采取现金、股票或者现金股票相结合的方式或者法律、法规允许的其他方式分配利润, 并优先考虑采取现金方式分配利润。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。同时, 公司可以根据公司盈利及资金需求情况进行中期现金分红。

(2) 如无重大投资计划或重大现金支出发生, 公司应当采取现金分配股利, 公司每年以现金方式分配的利润不少于当年度实现的可分配利润的 20%。

重大投资计划或重大现金支出是指以下情形之一:

1) 公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%, 且超过 3,000 万元;

2) 公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

(3) 若公司有扩大股本规模需要, 或者公司认为其他需要时, 且应当具有公司成长性、每股净资产摊薄等真实合理因素, 可以在上述现金股利分配之余, 进行股票股利分配。

(4) 公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素, 区分下列情形, 并按照公司章程规定的程

序，提出差异化的现金分红政策：

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

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

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

(三) 滚存利润的分配方案

根据公司 2016 年 5 月 3 日召开的 2016 年第一次临时股东大会审议通过的《首次公开发行股票前滚存利润分配方案的议案》，在首次公开发行人民币普通股（A 股）并上市完成时，公司完成年度利润分配后的滚存未分配利润，拟由本次发行完成后的新老股东按持股比例共享。

第十节 募集资金运用

一、本次募集资金运用概况

（一）募集资金投资项目情况

本次募集资金投资项目经公司 2016 年第一次临时股东大会审议确定，由董事会负责实施，项目投资的基本情况如下表所示：

编号	项目名称	投资规模 (万元)	募集资金投 资额(万元)	项目备案
1	移动网游新产品开发项目	89,316.00	89,316.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002888)
2	客户端网游新产品开发项目	56,484.00	56,484.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002889)
3	海外游戏国内代理运营项目	20,790.00	20,790.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002890)
4	自研游戏海外发行项目	12,618.00	12,618.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002891)
5	游戏 IP 泛娱乐化运营项目	19,594.00	19,594.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002892)
6	IDC 升级项目	7,788.00	7,788.00	广东省企业投资项目备案证 (2016-440116-64-03-002893)
7	补充营运资金	23,000.00	23,000.00	-
合计		229,590.00	229,590.00	-

上述项目共需投入资金 229,590.00 万元。若本次实际募集资金净额（扣除发行费用后）不能满足以上投资项目的资金需求，则不足部分由公司通过银行贷款或自有资金等方式解决；若本次实际募集资金规模超过上述投资项目所需资金，则公司将按照国家法律、法规及中国证监会和深交所的有关规定履行相应法定程序后合理使用。如果本次发行及上市募集资金到位时间与上述投资项目资金需求的时间要求不一致，公司可根据上述投资项目实际进度的需要，以自有资金或银行贷款先行投入，待本溪发行募集资金到位后予以置换公司现行投入的资金。

本次募集资金将存储在董事会指定的专门账户集中管理，专款专用，并将严格按照《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等法律法规，以及本公司制定的《募集资金管理制度》的规定，规范使用募集资金。

(二) 董事会对募集资金投资项目可行性的分析意见

公司董事会认为,本次募集资金投资于移动网游新产品开发项目、客户端网游新产品开发项目、海外游戏国内代理运营项目、自研游戏海外发行项目、游戏 IP 泛娱乐化运营项目、IDC 升级项目和补充营运资金,均围绕公司主营业务展开,符合公司的发展战略,有利于提高公司主营业务盈利能力,增强公司持续发展能力和核心竞争力。因此,本次发行股票募集资金运用具有可行性。

公司本次募集资金数额和投资项目与公司现有经营规模、财务状况、技术水平和管理能力等相适应,具体分析如下:

经营规模方面,目前公司所处的网络游戏行业正处于快速发展期,市场前景良好。公司凭借雄厚的技术积累以及丰富的运营经验,成功推出多款高品质网络游戏,实现经营业绩的快速增长。2015 年,公司营业收入达到 145,643.20 万元,期末总资产达到 134,230.05 万元。公司具有管理较大规模资产及投资项目的经验和能力。本次募集资金有利于公司更好的把握市场趋势和满足用户需求,进一步提升公司在网络游戏行业的市场地位。因此本次募集资金投资项目与公司现有经营规模相适应。

财务状况方面,公司资产质量良好,经营性现金流量正常,具有较强的盈利能力,有能力支撑本次募集资金投资项目的顺利实施及后续运营。

技术水平方面,公司一直坚持网络游戏研发、运营及发行一体化的运作模式,在游戏研发技术、游戏研发管理、游戏研发积累、游戏用户基础、以及游戏运营管理等有着深厚的积累,具备客户端和移动端全产品线的开发能力。因此本次募集资金投资项目与公司现有技术水平相适应。

管理能力方面,公司管理团队核心成员具有多年网络游戏行业从业经验,对该行业有着深刻的理解。公司已经建立了健全的内部控制体系,形成权责明确、相互制衡、科学规范的决策体系和制度框架。因此本次募集资金投资项目与公司现有管理能力相适应。

二、募集资金投资项目的具体情况

(一) 移动网游新产品开发项目

1、项目概况

本项目计划自主开发及运营 30 款移动网游新产品，归属于战争策略、多人在线战术竞技、模拟经营、角色扮演、卡牌策略类五大类游戏。项目总投资额为 89,316.00 万元，主要用于计算机硬件及软件、机柜及带宽、研发成本、市场推广费用、运营费用及铺底流动资金等。通过该项目的实施，将有助于公司把握移动网游市场发展趋势，满足用户需求，强化产品组合，进一步提高公司的核心竞争力和盈利能力。

2、项目建设的必要性

(1) 把握市场发展趋势和满足用户需求

近几年，随着 3G、4G 时代的来临，网络资费不断下降，网络及 WiFi 性能不断提升，以及大屏智能手机等移动终端的迅速普及，移动游戏市场得以实现爆发式增长，成为目前中国网络游戏市场中增长最快的细分市场。我国移动端游戏用户数量已从 2008 年的不足 1,000 万人增长至 2014 年的约 3.58 亿人，年均复合增长率达到 82.24%；实际销售收入从 2008 年的 1.5 亿元增长至 2015 年的 514.6 亿元，年均复合增长率达到 130.25%。根据易观智库发布的统计数据，预计至 2018 年中国移动网络游戏市场收入规模有望达到 700 亿元，2015 年至 2018 年年均复合增长率为 8.91%，将保持稳步增长。移动游戏已成为重要的娱乐方式之一，成为构建泛娱乐生态链的重要一环。

同时，大量新生代移动游戏用户也从玩法简单、时耗较短的休闲益智类游戏过渡到玩法更丰富、付费需求更强的重度游戏，如战争策略、角色扮演、动作格斗、战术竞技、卡牌策略等。许多用户也逐渐由早期的培育阶段步入成熟阶段，付费能力和对游戏玩法、美术、玩家交互的甄选能力都有所提高。这将推动移动游戏市场的持续升温，同时对游戏厂商的研发和市场洞察能力提出更高的要求。

作为移动游戏市场的领先厂商之一，为了更好地把握市场的发展趋势和探索用户的精准需求，公司将通过本项目的实施进一步拓展移动网络游戏领域。本项目计划开发及运营 5 款战争策略类移动网游、6 款多人在线战术竞技类移动网游、10 款角色扮

演类移动网游和 4 款模拟经营类移动网游、以及 5 款卡牌策略类移动网游，为用户带来更丰富和多元化的游戏体验。

(2) 拓展移动端网游产品线，强化产品组合优势

2015 年大型网游厂商几乎都将发展重心转移至移动游戏，全年腾讯、网易、完美、盛大等七大厂商共推出超过 150 款手游作品，其中腾讯、网易旗下产品和公司旗下的《神武》手游几乎瓜分了市场前十的位次。顶层市场已经呈现出寡头竞争的格局，大量用户和收入集中于少数精品型游戏；而部分创意驱动型的中小厂商也凭借优秀产品切入细分领域。游戏用户对游戏品质的需求越来越高，对同一类型游戏的新鲜度和忠诚度也难以长期维持。

为了保证游戏用户的拉新留存，公司需要打造更加丰富的产品组合增强对用户的吸引力。基于精品化的产品准则，本项目计划研发 30 款移动网游产品，涵盖战术竞技、战争策略、模拟经营、角色扮演、卡牌策略等细分领域，一方面承袭传统游戏的主流类型和题材，满足核心用户的需求；另一方面结合技术制作和创意驱动打造差异化的产品，让产品在日益同质化的市场中突围而出，在用户中形成持续的产品口碑。

(3) 进一步提升公司的研发和运营实力

相对传统产业而言，网游行业属于极富生命力的朝阳产业、高附加值产业。而人才密集、资金密集、产品密集、品牌密集的特性又决定了网游产业远高于传统产业的竞争强度。为保证公司的持续发展和产品扩张的能力，以及在网游技术领域的行业制高点地位，公司必须洞察市场和深入用户，保持对市场发展态势的良好嗅觉和技术革新的迭代速度，不断提升产品研发水平和运营实力。

本项目将进一步加强公司在各类引擎技术、游戏运维工具和其它核心开发工具等方面的技术转化能力，使游戏画质、风格、特效、音效、稳定性和可玩性得到充分表现。本项目将通过坚持精细化运营原则，优化改善游戏现有的运营环境、充值支付、通讯登录、版本升级等方面内容，通过对新手引导、用户留存、付费场景、活动信息及其它用户行为数据进行分析，根据用户实际情况和需求进行内部沟通反馈，整体调配合合作方、技术、客服、市场等内外资源，保证游戏运营的畅通和提升游戏生命周期。

(4) 有利于公司长期发展规划的实施

自 2006 年创立以来,公司一直奉行以产品研发为核心的经营理念,长期专注于互联网游戏产品的设计、研发与制作。公司的长远目标是成为世界一流游戏研发企业,保持旺盛的生命力,为广大用户提供更多的娱乐服务。为保证这一发展规划的实现,公司将持续加大研发投入,不断研究先进的游戏设计方法、制作技术、以及研发人员的组织和激励机制,系统地增强公司游戏研发能力,不断地丰富产品组合、提高游戏质量。

3、项目建设的可行性

(1) 全面的开发实力和雄厚的技术储备

公司已掌握多项游戏核心开发技术,包括 2D 和 3D 自研游戏引擎、人工智能技术、多人在线实时互动技术、分布式大数据管理系统等,同时还自主研发角色编辑器、地图编辑器、任务编辑器、粒子编辑器等工具,并成熟运用行业先进的关系型数据管理系统、虚拟机软件、服务器集群技术、数据安全技术,以保证游戏研发在服务器、引擎、安全性、研发效率方面的质量,充分展现公司在 2D、2.5D、3D 等类型游戏的开发实力。目前,公司自主研发并推出的 2D MMORPG 游戏包括《神武》端游、《神武》手游、《梦想世界》端游、《梦想世界》手游等,2.5D MMORPG 游戏包括《星剑传说》等,3D MMORPG 游戏包括《永恒魔法》等,涵盖回合制 ARPG、战争策略、魔幻卡牌、策略塔防、休闲竞技等多个游戏分类领域,在客户端和移动端都具备全产品线的开发能力。

截至 2015 年底,公司已拥有 1,037 名研发、技术人员,其中大部分资深技术人员曾参与两款产品以上的成功研发,对成功项目的立项理念、策划逻辑、技术代码、技术流程都形成系统性的积累并实现可持续的迭代和传承,为公司后续项目的开发提供经验、技术传承。

(2) 系统化的深厚运营经验

公司已经建立起贯穿游戏文案策划、活动策划、渠道推广、媒体宣传、客户服务到品牌建设完整的网络游戏运营体系,成功实现了《梦想世界》、《神武》等客户端网络游戏以及《梦想世界》手游、《神武》手游、《坦克部队》等移动网络游戏的商业化运营。

经过多年的积累，公司运营团队已积累了多款不同类型网络游戏产品的运营经验和大量的运营数据，通过完善的管理机制和精细化的运营标准，保证游戏运营的流畅和高效。公司已针对用户开发出了综合性的运营管理分析系统，可以有效分析用户信息，实时了解玩家的需求和喜好，并根据综合情况拟订游戏改版或升级的计划，给原有玩家良好的游戏体验和吸引更多的新玩家。

（3）丰富的自有游戏用户资源

公司自成立之初就注重发展自成一体的游戏生态和引导机制，通过独特的玩法、创新的功能、良好的互动培养了大量黏度高的游戏用户。公司既有游戏用户群体普遍拥有较高的品牌认同感，可通过游戏内推送、活动、奖励等方式引导体验新的游戏产品。公司自有的互联网产品 2980 邮箱、领爱网、益网等逐渐成为流量入口，降低自研游戏获取用户的成本。随着互联网产品、游戏平台和游戏产品的协同发展，公司游戏用户流量的乘数效应将愈加显著，游戏用户有望保持快速增长。

（4）领先的行业地位和游戏品质

公司是国内开发运营一体化的网络游戏企业，是中国领先的互联网企业，于 2015 年位列中国互联网企业百强第 40 位。

公司旗下产品深具中华民族优秀文化特色、竞争力突出。在端游方面，公司于 2010 年推出的神武端游先后被腾讯评为 2012 年及 2013 年“十大最受欢迎网游”，被国家信息产业公共服务平台评为“2013 年度最具影响力产品”，2014 年在中国游戏产业年会“中国游戏十强”评比中获 2013 年“十大最受欢迎的原创客户端网络游戏”，被 DoNews 评为 2014 年“游戏行业年度最佳客户端游戏”；在手游方面，根据专业的平台 App Annie 的报告，神武手游在 2015 年 3 月已经是全球 iOS 游戏收入第九、中国大陆 iOS 游戏收入第一的手机游戏产品，并位列 2015 中国 iOS 游戏排行榜第 6 位。

在 2015 年中国游戏行业年会的“金手指奖”颁奖典礼上，《神武 2》被评为“2015 年中国游戏行业优秀网络游戏”，神武手游被评为“2015 年度中国游戏行业优秀手机游戏”。

4、项目实施方案

（1）项目产品介绍

本项目拟进行 30 款移动网游新产品、共五大类项目的研发、测试和运营推广。

具体研发项目和实施规划如下：

移动网游项目列表				
序号	项目类型	项目描述	研发周期	运营推广期
1	战争策略类	重视英雄、兵种和阵法之间的灵活搭配，提供充足的战略发挥空间。计划研发和运营约 5 款该类游戏产品。	27 个月	54 个月
2	多人在线战术竞技类	强调英雄的技能、装备搭配和团队的协作能力，为玩家带来丰富的交互体验。计划研发和运营约 6 款该类游戏产品。	27 个月	60 个月
3	角色扮演类	战斗策略性强、游戏玩法细腻，多种平衡型的门派与角色提供多视角的游戏体验。计划研发和运营约 10 款该类游戏产品。	24 个月	63 个月
4	模拟经营类	通过模拟真实世界或塑造虚拟的异地空间，为玩家提供多样化的奇趣体验。计划研发和运营约 4 款该类游戏产品。	15 个月	57 个月
5	卡牌策略类	以收集卡牌为和策略性玩法为核心，融合战争、竞技、英雄、塔防、社交等多种元素。计划研发和运营约 5 款该类游戏产品。	15 个月	60 个月

（2）项目主要实施方案

1) 项目立项

各项目团队通过对游戏市场的发展趋势、玩家需求变化、同类产品市场反应、创新产品市场预期和竞争对手等信息进行紧密跟踪与分析，确定游戏研发的基本方向，并与产品部讨论新产品的特色属性、美术风格、游戏玩法、经济系统与社交场景等后，申请初步立项；经由综合设计部协助完善立项建议书，并提交评审委员会审核；评审委员对提出的项目结合开发周期、团队部署、研发支出规划等方面进行综合考量，评估产品可行性与市场前景。

2) 项目研发组组建和人员配置

研发项目通过立项评审后，公司将根据项目类型以及人员需求，组建相应的产品研发团队。每一个产品研发团队将由一名产品负责人联合统筹，下设程序组、策划组、

美术组。

3) 项目研发硬件环境配置

每一款网游新产品均是独立的产品架构,集用户数据管理、后台分析处理、充值支付统计、网络引擎、客户端校验管理、客户服务工具等众多功能于一体。本项目将选购知名品牌高质量的硬件产品,主要配置情况如下:

设备	技术特征
游戏数据库服务器	采用 Mysql、Redis 等数据库存储管理游戏数据,为游戏服务器提供数据存储服务
游戏服务器	运行游戏玩法逻辑的主要服务器,采用 C++、Python、Shell 编程语言进行游戏业务或周边辅助业务处理,包括用户数据的记录
数据库备份服务器	Flash、图片、Css 等静态资源统一存放,可为其配置 CDN,以增强使用者体验
代理服务器	提供网络跳转中继服务,为不同游戏服务器间的通讯提供统一、稳健的支持
同步服务器	游戏服务器代码、资源分发操控中心,开发人员在公司通过它向各业务机房服务器同步游戏运行资源
CDN 服务器	为玩家提供安装端、补丁包更新等文件下载服务
游戏运维平台	提供服务器信息管理、监控数据查询,运维数据分析,并为其其他系统提供数据接口

4) 项目研发软件环境配置

公司自成立起,通过成功研发与运营多款游戏储备了大量行业领先的网游开发技术,同样也采用多项业内领先的开发工具、操作系统、数据库等软件。本项目主要选用的软件如下:

软件名称	软件描述
服务器操作系统	
Nginx	高性能的 HTTP 和反向代理服务器
My SQL	Oracle 旗下的关系型数据库管理系统
SQL Server	Microsoft 旗下的关系型数据库管理系统
Debian	社区驱动型的 LINUX 操作系统发行版
CentOS	LINUX 操作系统的发行版
游戏引擎	
Unity3D	综合型的游戏专业引擎

软件名称	软件描述
C++	游戏引擎
开发工具	
Intel Parallel Studio	游戏开发工具
Visual Studio	Windows 平台集成开发工具
服务器软件	
VMware	虚拟机软件
Apache We	服务器端软件
美术软件	
Photoshop	专业图像处理软件
After effects	图像视频处理软件
Tree Factory	三维建模软件
Flash	动画创作及应用程序开发软件

5) 游戏测试与修整

项目研发后期将会进入游戏测试期，目的是为发现游戏内的各种缺陷并进行修整。组织测试组人员对游戏进行多轮测试，包括性能测试、压力测试、封闭测试、内部测试以及公开测试。测试期内，项目组通过玩家反馈、测试数据对游戏进行优化调整。

6) 游戏运营推广

项目进入游戏运营期间，公司将组织自有运营团队进行运营支持。运营人员主要负责游戏的产品定位、产品体验优化、充值和消费优化、运营活动策划、媒体宣传、市场推广、活动策划、平台接入以及游戏版本上线的执行和协调工作，通过多种运营和市场推广手段吸引广大游戏用户，同时结合市场信息和玩家数据分析制订营销策略提高用户留存，持续对游戏进行修改与完善，提升游戏品质与玩家游戏体验。

5、项目实施计划与进度

本项目拟进行 30 款移动网游新产品、共五大类项目的立项、研发、测试和运营推广，每一阶段都有相对独立的实施期间。项目投入周期为 57 个月，而产品研发期加上实际生命周期的总跨度将达到 93 个月，具体实施进度如下：

项目类型	T1年				T2年				T3年				T4年				T5年				T6年				T7年				T8年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
战争策略类																																
多人在线战术竞技类																																
回合制角色扮演类																																
模拟经营类																																
卡牌策略类																																

项目规划期：在立项调研后，对游戏规则、世界观、场景、角色进行设定，提交美术、程序资源和核心工艺的需求，进行系统定案。

项目开发期：美术和程序开发人员利用服务端引擎、客户端引擎、美术软件及其它开发工具实现游戏功能和策划内容。

项目测试期：通过系统测试、内测和封测检验游戏存在的缺陷和功能完整度，并及时进行游戏优化和版本更迭。

项目运营期：全面对用户开放，正式进入商业化运营阶段。

6、项目投资概算

本项目总投资额为 89,316.00 万元，投资内容包括计算机硬件及软件、机柜及带宽、研发成本、市场推广费用、运营费用及铺底流动资金等，具体投资情况如下表所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
计算机硬件及软件	4,140.00	4.64%
机柜、带宽	2,309.00	2.59%
研发成本	40,835.00	45.72%
市场推广费用	20,128.00	22.54%
运营费用	15,404.00	17.25%
铺底流动资金	6,500.00	7.28%
总计	89,316.00	100.00%

7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

（二）客户端网游新产品开发项目

1、项目概况

本项目计划自主开发及运营 12 款客户端网游新产品，归属于战术竞技、回合制角色扮演、即时制角色扮演、射击竞技等四大类游戏。项目总投资额为 56,484 万元，主要用于计算机硬件及软件、机柜及带宽、研发成本、市场推广费用、运营费用及铺底流动资金等。通过该项目的实施，持续推进公司发展核心和优势业务的经营策略，夯实用户流量基础，提升公司自主研发实力，稳固公司在客户端网游市场的领先地位。

2、项目建设的必要性

(1) 巩固公司在客户端网游市场的领先地位

公司在 2007 年和 2010 年分别推出《梦想世界》端游版和《神武》端游版两款重量级端游产品。其中《神武》端游先后被腾讯评为 2012 年及 2013 年“十大最受欢迎网游”，被国家信息产业公共服务平台评为“2013 年度最具影响力产品”，2014 年在中国游戏产业年会“中国游戏十强”评比中获 2013 年“十大最受欢迎的原创客户端网络游戏”，被 DoNews 评为 2014 年“游戏行业年度最佳客户端游戏”。多年的研发和运营经验使公司对客户端产品的积累较为深厚，同时也获取了庞大的用户基数，为日后向其它内部产品的用户转化提供社群基础。

网游产品都有较有限的生命周期，而较低的产品成功率也容易造成同类型产品的断层。为保持公司在客户端网游市场的竞争力和延续性，公司必须持续推动各类新产品的研发，利用自身的研发积累不断实现产品表现力和内容的创新度，为不同喜好的用户提供更多优质产品。本项目计划开发及运营 5 款回合制角色扮演类客户端网游、2 款多人在线战术竞技类客户端网游、3 款即时制角色扮演类客户端网游和 2 款射击竞技类客户端网游，从而巩固公司在客户端网游领域的地位。

(2) 进一步提升公司的研发和运营实力

具体内容可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“（一）移动网游新产品开发项目”之“2、项目建设的必要性”

(3) 有利于公司长期发展规划的实施

具体内容可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“（一）移动网游新产品开发项目”之“2、项目建设的必要性”

3、项目建设的可行性

关于本项目建设的可行性，可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“（一）移动网游新产品开发项目”之“3、项目建设的可行性”

4、项目实施方案

(1) 项目产品介绍

本项目拟进行 12 款客户端网游新产品、共四大类项目的研发、测试和运营推广。
具体研发项目和实施规划安排如下：

客户端网游项目列表				
序号	项目类型	项目描述	研发周期	运营推广期
1	回合制角色扮演类	在回合制战斗的基础上体验丰富的游戏玩法和多元化的角色搭配、技能搭配。计划研发和运营 5 款该类游戏产品。	36 个月	57 个月
2	多人在线战术竞技类	以英雄为核心、各类军队组成前锋的推图游戏，为玩家带来丰富的互动体验和休闲乐趣。计划研发和运营 2 款该类游戏产品。	33 个月	48 个月
3	即时制角色扮演类	植入大量国战、阵营战、公会战、副本、赏金猎人的 PVP 和 PVE 玩法，给游戏玩家带来极致的战斗体验。计划研发和运营 3 款该类游戏产品。	33 个月	48 个月
4	射击竞技类	凭借角色的塑造和武器的升级改造，在不同的场景中与实际玩家或 NPC 对战，体验征服对方的成就感。计划研发和运营 2 款该类游戏产品。	30 个月	54 个月

(2) 项目主要实施方案

本项目实施的主要流程及基本方案与移动网游新产品开发项目相似，具体可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“（一）移动网游新产品开发项目”之“4、项目实施方案”中的相关内容。

5、项目实施计划与进度

本项目拟进行 12 款客户端网游新产品、共四大类项目的立项、研发、测试和运营推广，每一阶段都有相对独立的实施期间。项目投入周期为 84 个月，而产品研发期加上实际生命周期的总跨度将达到 96 个月，具体实施进度如下：

项目类型	T1年				T2年				T3年				T4年				T5年				T6年				T7年				T8年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
回合制角色扮演类																																
多人在线战术竞技类																																
即时制角色扮演类																																
射击竞技类																																

- 项目规划期：在立项调研后，对游戏规则、世界观、场景、角色进行设定，提交美术、程序资源和核心工艺的需求，进行系统定案。
- 项目开发期：美术和程序开发人员利用服务端引擎、客户端引擎、美术软件及其它开发工具实现游戏功能和策划内容。
- 项目测试期：通过系统测试、内测和封测检验游戏存在的缺陷和功能完整度，并及时进行游戏优化和版本更迭。
- 项目运营期：全面对用户开放，正式进入商业化运营阶段。

6、项目投资概算

本项目总投资额为 56,484 万元，投资内容包括计算机硬件及软件、机柜及带宽、研发成本、市场推广费用、运营费用及铺底流动资金等，具体投资情况如下表所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
计算机硬件及软件	3,424.00	6.06%
机柜、带宽	1,994.00	3.53%
研发成本	20,370.00	36.06%
市场推广费用	16,256.00	28.78%
运营费用	9,740.00	17.24%
铺底流动资金	4,700.00	8.32%
总计	56,484.00	100.00%

7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

（三）海外游戏国内代理运营项目

1、项目概况

本项目计划在国内代理运营 2 款海外移动网游和 1 款海外客户端网游，总投资额为 20,790 万元，主要用于计算机硬件及软件、机柜及带宽、授权金费用、市场推广费用、运营费用及铺底流动资金等。通过该项目的实施，将持续推进公司业务多元化发展的战略，发掘和引入多种拥有创新游戏素材的优秀海外作品，整体提升公司的市场竞争力。

2、项目建设的必要性

（1）推动业务的多元化发展，建立国际化渠道

随着网游行业的快速发展，对于研发、运营一体化游戏企业而言，代理运营外部的优秀游戏成为重要的业务拓展手段，也是对游戏类型、题材和玩法多样化的补合途径，如腾讯、网易、搜狐畅游、完美世界等一线网游企业早已实现代理和自研游戏的并肩发展，并在市场上取得不俗的成绩。对于公司而言，代理 ARPG 手游、MOBA 手游、TPS 端游等目前短缺的产品线可有效强化产品组合，提高营收增长的动力，降

低单款产品的定位风险和平台运营风险。

海外地区如欧美、日本、韩国等地的游戏在中国游戏市场有着重要的地位，其风格各异的世界观、画风、角色设定、剧情关卡、战斗类型等都吸引着大量资深玩家，尤其是伴随海外动漫、影视、文学刊物成长起来的 80、90 后玩家。海外游戏对于国内而言有着不可估量的市场空间。近两年，腾讯代理运营的《英雄联盟》和《地下城勇士》、网易代理运营的《炉石传说》、昆仑万维代理运营的《部落战争》和《海岛奇兵》等，在国内市场都取得巨大的成功，获取大量粘性很高的用户。在这些发达的海外游戏市场，除大型游戏公司外，同时存有数量众多的优质研发商，其科学的研发机制和成熟的技术积累使其游戏的平均精度高于国内公司产品。借助本项目的实施，公司可通过高效的商务渠道、合理的分成机制、丰沛的产业资源挖掘优秀的海外游戏，加速细分市场的布局，完善公司的产品矩阵。

(2) 持续强化自主运营的优势

通过海外游戏的代理运营，将给公司团队带来更多差异化、跨类型产品运营的机会，有助于公司获取更多运营数据和用户反馈，并将分析成果、经验积累应用于未来自研和代理游戏运营之中，以实现技术的领先性和产品的前瞻性。不同于一般企业与渠道、平台、发行商联合运营的模式，自主运营使上下游产业链更趋扁平化，有效缩减授权代理企业到终端用户之间的繁琐环节；同时游戏玩家的一线信息反馈可与运营部门无缝衔接，从而更精准地传达至产品维护团队，实现对产品快速的优化调整，消除游戏中存在的漏洞和提升功能完整度，使公司的运营工具和手段更贴近用户的需求，提高玩家的游戏体验。

(3) 有利于公司长期发展规划的实施

具体内容可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“（一）移动网游新产品开发项目”之“2、项目建设的必要性”

3、项目建设的可行性

关于本项目建设的可行性，可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“（一）移动网游新产品开发项目”之“3、项目建设的可行性”。

4、项目实施方案

（1）项目产品介绍

本项目拟代理运营、发行 3 款海外游戏，具体计划安排如下：

序号	授权来源地	游戏类型	游戏特色
1	美国	多人在线战术竞技类手游	多种角色和地图可供选择，游戏节奏快，强调效率和团队协作，以 3V3 即时对战为核心玩法。
2	韩国	角色扮演类端游	场景细节丰富、战斗打击感强、特效表现华丽，游戏玩法自由度高，避免单纯的练级、副本、PVP 固定游戏模式，无等级和时间限制，体验门槛低。
3	日本	角色扮演类手游	一款对战模式较创新的回合制策略游戏，玩法包括职业养成、推图升级、装备强化、BOSS 对战、战盟 PK 等。

（2）项目主要实施方案

1) 项目评估与选择

公司将建立起与海外知名度较高的移动网游、客户端网游开发商的对话窗口和商务渠道，在优质的标的的项目里进行广泛筛选，寻求符合国内市场需求、拥有创新题材和具备差异化竞争力的网游产品。公司将组织专职的评测部门对拟代理游戏产品进行评估，基于品牌、产品数量、题材独特性、玩法创新性、画质体验感、游戏体验度等多维度给予量化评价，决定是否进入后续的技术评估和系统测试。后续评测部门将联合技术部门抽调的评测组就游戏项目的系统兼容性、引擎稳定性、运行流畅度、核心技术工具进行评测，根据结果综合评估游戏项目是否达到代理标准。若项目达标，公司将根据实际情况进行更全面的产品封闭测试和接入用户测试，以求取得更全面的运营参数作为参考。通过最终评测后，公司专事海外游戏代理的商务团队将与游戏开发商进行细节上的谈判，并签署最终代理协议。

2) 游戏产品本地化开发与制作

公司将组建本地化团队，根据海外授权运营区域进行相应语言版本的制作，对游戏语言、玩法、操作、画面风格、付费方式等方面进行本地化开发，让海外游戏项目丰富的游戏性更好地展示，并适应国内玩家的偏好和需求。初始本地化耗时一般为 2-3 个月，在产品上线运营后，本地化团队将持续跟进游戏版本更新和资料片升级的本地化工作。

3) 商业化运营推广

游戏项目正式上线运营后,公司将组建运营团队对项目的游戏发布、版本更新和资料片升级等进行全程的专业化运营。基于运营、发行一体化的营销策略,公司将全面进行市场定位设定、媒体宣传、市场推广、活动策划、平台接入运营、社群关系维护以及生命周期内的客户服务支持,持续对游戏运营策略进行优化完善,从运营角度提升玩家的游戏体验。

4) 项目组架构和人员配置

根据不同游戏项目的运营规模和目标市场需求,公司将组建配备相应规模的项目团队。每个项目由一位项目经理负责,旗下统辖本地化团队和运营推广团队,统筹游戏项目上线后所有产品本地化和运营推广的事项。

5) 项目研发硬件环境配置

每一款代理游戏新产品均是独立的产品架构,集用户数据管理、后台分析处理、充值支付统计、网络引擎、客户端校验管理、客户服务工具等众多功能于一体。本项目将选购知名品牌高质量的硬件产品,主要配置情况如下:

设备	技术特征
游戏数据库服务器	采用 Mysql、Redis 等数据库存储管理游戏数据,为游戏服务器提供数据存储服务
游戏服务器	运行游戏玩法逻辑的主要服务器,采用 C++、Python、Shell 编程语言进行游戏业务或周边辅助业务处理,包括用户数据的记录
数据库备份服务器	Flash、图片、Css 等静态资源统一存放,可为其配置 CDN,以增强使用者体验
代理服务器	提供网络跳转中继服务,为不同游戏服务器间的通讯提供统一、稳健的支持
同步服务器	游戏服务器代码、资源分发操控中心,开发人员在公司通过它向各业务机房服务器同步游戏运行资源
CDN 服务器	为玩家提供安装端、补丁包更新等文件下载服务
游戏运维平台	提供服务器信息管理、监控数据查询,运维数据分析,并为其他系统提供数据接口

6) 项目研发软件环境配置

公司自成立起,通过成功研发与运营多款游戏储备了大量行业领先的网游开发技术,同样也采用多项业内领先的开发工具、操作系统、数据库等软件。本项目主要选

用的软件如下:

软件名称	软件描述
服务器操作系统	
Windows Server	Windows 服务器操作系统
Nginx	高性能的 HTTP 和反向代理服务器
My SQL	Oracle 旗下的关系型数据库管理系统
SQL Server	Microsoft 旗下的关系型数据库管理系统
Debian	社区驱动型的 LINUX 操作系统发行版
CentOS	LINUX 操作系统的发行版
服务器软件	
VMware	虚拟机软件
Apache We	服务器端软件
美术软件	
Photoshop	专业图像处理软件
After effects	图像视频处理软件
Flash	动画创作及应用程序开发软件

5、项目实施计划与进度

本项目拟进行 2 款海外移动网游和 1 款海外客户端网游的代理运营,每款游戏都有相对独立的本地化和运营推广期间。项目投入期为 57 个月,而产品上线前准备加上实际生命周期的总跨度将达到 69 个月,具体实施进度如下:

项目类型	T1年				T2年				T3年				T4年				T5年				T6年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
多人在线竞技类手游																								
角色扮演类端游																								
角色扮演类手游																								

-  商务洽谈、本地化及项目上线准备:在完成商务洽谈和代理协议签订后,对游戏语言、玩法、操作、画面风格、付费方式等方面进行本地化开发,让海外游戏更适应国内玩家的偏好和需求。
-  运营推广期:游戏正式上线后,进入商业化运营、推广阶段。

6、项目投资概算

本项目总投资额为 20,790 万元,投资内容包括计算机硬件及软件、机柜及带宽、授权金费用、市场推广费用、运营费用及铺底流动资金等方面的投入等,具体投资情

况如下表所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
计算机硬件及软件	1,589.00	7.64%
机柜、带宽	798.00	3.84%
授权金费用	8,487.00	40.82%
市场推广费用	5,362.00	25.79%
运营费用	2,691.00	12.94%
铺底流动资金	1,863.00	8.96%
总计	20,790.00	100.00%

7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

（四）自研游戏海外发行项目

1、项目概况

本项目拟投资 12,618 万元组建海外发行及运营支持团队，并计划针对海外市场（主要指港澳台、日本、韩国、东南亚、欧美等）自主研发 2 款客户端网游及 1 款移动网游产品，随后对若干知名海外发行商进行代理授权，为海外广大玩家提供优质的产品体验和丰富的移动娱乐服务。项目所募资金主要用于新建部门人员薪酬、计算机软硬件、研发成本、铺底流动资金等。通过该项目的实施，公司将进一步提高主营业务的多元性和国际化程度，渗透更广阔的用户市场，从而产生更大的品牌度和财务收入的协同效益。

2、项目建设的必要性

（1）顺应市场趋势，提升国际地位

在经历 2013-2014 年国内移动游戏产品和移动游戏企业的爆发式增长后，2015 年移动游戏市场的马太效应持续加剧，在大量中小游戏研发商转向海外市场寻求突破的同时，把持着大量爆款产品和海量用户的第一梯队网游企业也把目光投向了海外。从产品上看，众多精品游戏已在海外取得相当不错的成绩，如智明星通旗下的《列王的纷争》、中清龙图发行的《刀塔传奇》、昆仑万维发行的《奇迹 MU》、乐元素旗下

的《开心消消乐》等。

根据《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年中国游戏产业收入达到 1,407 亿元，自主研发的网游海外出口实际销售收入达到 53.1 亿美元，同比增长 72.4%。这表明游戏出海收入占整体市场的比例越来越大。基于营收增长性、持续性和品牌国际化的战略考量，公司将通过本项目的实施投入大量资源于海外发行的项目，让公司自研产品触达更多的地区和玩家，让公司的技术研发和产品洞察能力得到更广泛的认可。

(2) 进一步提升公司的研发和运营实力

具体内容可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“（一）移动网游新产品开发项目”之“2、项目建设的必要性”

(3) 有利于公司长期发展规划的实施

具体内容可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“（一）移动网游新产品开发项目”之“2、项目建设的必要性”

3、项目建设的可行性

关于本项目建设的可行性，可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“（一）移动网游新产品开发项目”之“3、项目建设的可行性”

此外，良好的产业政策也为公司自研游戏海外发行提供了保障。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》，鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场，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等，同时称将“加大对原创动漫游戏产品的扶持力度，从技术研发、人才培养、文化内涵、行业标准制定等方面引导动漫游戏产业的发展方向，实施中国原创动漫游戏海外推广计划”；2014 年 3 月 20 日，文化部《关于贯彻落实〈国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见〉的实施意见》指出要“提高游戏产品的文化内涵，培育国产游戏知名品牌，增强游戏产业核心竞争力和国际影响力”。

4、项目实施方案

(1) 项目产品介绍

公司拟自主研发 2 款客户端网游及 1 款移动网游新产品，具体计划安排如下：

自研游戏海外发行项目			
序号	游戏类型	游戏来源	特点描述
1	战争策略类 端游	自主研发	Q 版画风，强调战斗中放兵时机、英雄、兵种和法术的搭配，抢夺更多资源，和布置防御建筑抵御玩家进攻的游戏。
2	角色扮演类 端游	自主研发	以武侠世界为背景的 3D 大型游戏，拥有六大职业体系，设定了丰富的技能加点系统、创新式的打怪采集玩法、趣味十足的强力辅助伙伴，通过多样化的 PVP 玩法提升玩家体验感。
3	多人在线竞技类 手游	自主研发	强调团队合作的即时对战游戏，游戏包含特色鲜明的英雄，天赋树、符文、召唤师技能和丰富的装备供玩家选择搭配。

（2）项目主要实施方案

1）海外发行部门的组建和人员配置

根据游戏研发、代理的进度和海外市场的拓展情况，组建 30-50 人的海外发行及运营团队，主要划分为两大职能方向：一是游戏本地化团队，主要负责游戏内容的精准翻译、根据当地市场和海外发行商的需求提供运营支持；二是商务拓展团队，主要根据游戏特性寻求合适的海外发行商、寻求媒介资源和发展产业链上的合作伙伴，搜集、分析海外市场信息，参与商务合作的谈判并与公司内部进行协调沟通。

2）全球发行商的选择与协议签署

商务团队将与主要知名海外发行商接触洽谈。基于谨慎性的原则，公司将从发行产品表现、产品储备、资金实力、管理风格、合作机制、渠道资源等多个维度进行综合考察，在不同的授权发行地区筛选合适的发行商。

3）游戏题材的选择与评测

根据对海外市场的深度需求分析，研发与海外市场需求匹配度较高、有市场竞争力的游戏产品。公司将组织专职的评测部门对拟发行产品进行多维度的评估，包括题材独特性、玩法创新性、画质体验感、游戏体验度等，并给予量化评价，决定是否进入后续的技术评估和系统测试。后续综合设计部将联合技术部门抽调的评测组就游戏项目的系统兼容性、运行流畅度、功能缺陷进行评测，根据结果综合评估游戏项目是否达到海外发行标准。通过公司内部评测后，公司将提交海外发行商进行评核与发行沟通工作。

4）游戏产品本地化开发与制作

通过与海外发行商深入沟通和市场调研，把握当地用户的需求和玩法习惯，公司本地化团队将进行相应语言版本的制作，而研发和策划部门对游戏语言、玩法、操作、画面风格、付费方式等方面进行本地化的深度开发，让国内游戏项目丰富的内涵和玩法得以有效展示，并适应国外玩家的偏好和需求。本地化耗时一般为 2-3 个月，在产品上线运营后，本地化和海外运营团队将持续跟进游戏版本更新和资料片升级的运营维护工作，与海外发行商保持紧密的协同合作。

5）商业化运营推广

游戏项目筹备上线时，海外发行商调配相关团队负责对游戏线上、线下的全程营销推广工作，借助媒体力量、渠道资源、活动路演、用户渗透等多元化方式对产品进行充分预热和市场定位，向用户展示游戏特色和玩法要点。产品上线后通过更多渠道进行市场资源的全面投放，结合媒体宣传、异业合作、热点营销、社群关系维护以及生命周期内的客户服务支持，持续对游戏运营策略进行优化完善，扩增产品在市场上的覆盖范围和提升用户的游戏体验。

6）项目研发硬件环境配置

项目自研游戏均是独立的产品架构，集用户数据管理、后台分析处理、充值支付统计、网络引擎、客户端校验管理、客户服务工具等众多功能于一体。本项目将选购知名品牌高质量的硬件产品，主要配置情况如下：

设备	技术特征
游戏数据库服务器	采用 Mysql、Redis 等数据库存储管理游戏数据，为游戏服务器提供数据存储服务
游戏服务器	运行游戏玩法逻辑的主要服务器，采用 C++、Python、Shell 编程语言进行游戏业务或周边辅助业务处理，包括用户数据的记录
数据库备份服务器	Flash、图片、Css 等静态资源统一存放，可为其配置 CDN，以增强使用者体验
代理服务器	提供网络跳转中继服务，为不同游戏服务器间的通讯提供统一、稳健的支持
同步服务器	游戏服务器代码、资源分发操控中心，开发人员在公司通过它向各业务机房服务器同步游戏运行资源
CDN 服务器	为玩家提供安装端、补丁包更新等文件下载服务
游戏运维平台	提供服务器信息管理、监控数据查询，运维数据分析，并为其他系统提

设备	技术特征
	供数据接口

7) 项目研发软件环境配置

公司自成立起,通过成功研发与运营多款游戏储备了大量行业领先的网游开发技术,同样也采用多项业内领先的开发工具、操作系统、数据库等软件。本项目的两款自研游戏主要选用的软件如下:

软件名称	软件描述
服务器操作系统	
Nginx	高性能的 HTTP 和反向代理服务器
My SQL	Oracle 旗下的关系型数据库管理系统
SQL Server	Microsoft 旗下的关系型数据库管理系统
Debian	社区驱动型的 LINUX 操作系统发行版
CentOS	LINUX 操作系统的发行版
服务器软件	
VMware	虚拟机软件
Apache We	服务器端软件
美术软件	
Photoshop	专业图像处理软件
After effects	图像视频处理软件
Flash	动画创作及应用程序开发软件

5、项目实施计划与进度

本项目拟与海外发行商合作,在海外发行公司自主研发的 2 款客户端网游及 1 款移动网游产品。每款游戏都有相对独立的本地化和运营推广期间,项目投入周期为 57 个月,而产品研发期、上线准备加上实际生命周期的总跨度将达到 81 个月,具体实施进度如下:

项目类型	T1年				T2年				T3年				T4年				T5年				T6年				T7年			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
角色扮演类端游																												
战争策略类端游																												
多人在线竞技类手游																												

■ 研发期：自研游戏设计、规划、开发所耗的时间。

■ 本地化及项目上线准备：对游戏语言、玩法、操作、画面风格、付费方式等方面进行本地化开发，让国内游戏更适应海外玩

■ 运营推广期：游戏正式上线后，与海外发行商合作进行商业化运营、推广。

6、项目投资概算

本项目总投资额为 12,618 万元，投资内容包括计算机硬件及软件、机柜及带宽、授权金费用、市场推广费用、运营费用及铺底流动资金等方面的投入等，具体投资情况如下表所示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
计算机硬件及软件	446.00	3.53%
研发成本	6,808.00	53.95%
新建部门人员工资	4,580.00	36.30%
铺底流动资金	784.00	6.21%
总计	12,618.00	100.00%

7、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

（五）游戏 IP 泛娱乐化运营项目

1、项目概况

本项目通过自有游戏 IP 的泛娱乐化运营打造公司的大 IP 运营战略，即通过游戏 IP 改编影视剧、动漫和多样化的异业战略合作，提升 IP 知名度和传播度，使 IP 价值突破原有游戏生态圈的运营并进行扩延，吸纳更多的 IP 粉丝和转化更多的游戏用户群体，探索多元化的粉丝经济 and 用户付费模式。该项目拟投入 19,594 万元主要用于影视制作、动漫制作、异业合作、市场推广费用和运营费用等。通过该项目的实施，提升公司多元化的竞争能力和盈利能力。

2、项目建设的必要性

(1) 把握 IP 泛娱乐化发展趋势，提升公司核心竞争力

2015 年被称为 IP 爆发的元年，腾讯成立专注文学的阅文集团并成功收购盛大文学，网易购入古龙全系列小说的 IP 游戏改编权，阿里文学推出《光合计划》全力拓展潜力 IP，完美世界开启《射雕英雄传 3D》影游联动的发展计划，腾讯影业和蓝港影业相继成立聚焦 IP 改编影视市场，为 IP 和泛娱乐市场的结合注入强心针。市场上的精品 IP 往往是游戏、文学、动漫、影视等领域出类拔萃的作品，拥有雄厚的用户基础和丰富的商业开发价值。将 IP 所具备的独特题材、内容、情节、角色与深具娱乐属性的游戏结合能较好地放大其内涵表现力，可视为 IP 生命力的延续，易引起粉丝群体的广泛共鸣，激发用户归属感，从而大幅提升产品传播度和用户转化度。

为了保证与市场主流发展趋势的接轨和核心竞争能力的提升，公司将通过本项目的实施，根据自有游戏 IP 的深厚积累，通过多种泛娱乐化发展模式提升自有游戏 IP 价值的增值空间，拓展多元化的营收模式。

(2) 有利于公司长期发展规划的实施

具体内容可参见本章节“二、募集资金投资项目的具体情况”之“(一) 移动网游新产品开发项目”之“2、项目建设的必要性”

3、项目建设的可行性

(1) IP 使用环境逐渐规范，保护政策日益强化

随着 IP 的商业化应用价值和娱乐价值日渐放大，游戏、网络文学、音乐、影视、动漫等文化产物在互联网上的普及度和渗透率也与日俱增，IP 保护也步入一个新的阶段。2015 年 10 月，国务院办公厅下发《关于加强互联网领域侵权假冒行为治理的意见》称：强化对网络文学、音乐、影视、游戏、动漫、软件及含有著作权的标准类作品等重点领域的监测监管，及时发现和查处网络非法转载等各类侵权盗版行为；而在国家版权局的倡导和支持下，国家版权交易中心联盟也于当月成立，旨在加强促进版权的创造、运用、保护和管理，推动版权产业发展。北京新闻出版广电局也在 2015 年首次公开宣布首批版权保护的动漫作品名单，分别是《海贼王》、《龙珠》、《火影忍者》、《机动战士高达系列》等家喻户晓的日本动漫作品，尤其是加大在游戏领域侵权

盗版的监查力度。作为行业规范的先驱力量，几大业内领军企业如盛大游戏、完美世界、搜狐畅游都积极运用法律武器来维护自己的 IP 权益。在产业力量和法制约束的环境下，IP 的应用价值得以更好体现。

(2) 市场渠道充裕，具备较好的 IP 运营经验

公司长期与国内知名门户网站、专业游戏网站、媒体网站、公关机构紧密合作，实现业务和渠道创新，并积累了深厚的营销推广经验和成熟的渠道管理，为 IP 粉丝效应的传播和对于 IP 价值链的多渠道合作挖掘奠定了良好的基础。

在探索 IP 价值的行业趋势中公司也是先行者，2012 年公司即与乐视网携手推出游戏行业首部微电影《青春不下线》。这也是游戏公司首度联手新媒体推出的定制微电影，通过影视和游戏的交融式创新营销取得了不错的传播效应。2014 年，公司推出由《神武》端游 IP 改编成的《神武》手游也做了大量运营、产品方面的创新，在功能、视觉、题材方面都较好的适配了庞大用户群体的需求，这也为日后 IP 的合理使用提供了经验保证。

4、项目实施内容

(1) 游戏 IP 改编影视剧

基于大 IP 运营战略，公司将《神武》、《梦想世界》等自有游戏 IP 改编成电影、电视剧、网剧等不同形态的泛娱乐产品。公司将在全国范围内甄选出优秀影视制作与发行公司，与公司的市场、运营、策划人员组成的 IP 运营组联合进行剧本的定制、演员的选择、拍摄期的拟定以及宣发模式的泛娱乐化方案设计。本项目在影视剧内容上最大限度的还原游戏 IP 的内容精髓、角色场景和主线剧情，让游戏 IP 的生命力在影视剧等泛娱乐领域得以延续，并以新的形态产生更多多样化的表现力，实现 IP 价值的外生式扩延和粉丝经济的转化。

公司内的 IP 运营组与外部影视剧专业制作人员将形成优势互补，以深厚的游戏化内容积累、产出经验和专业的影视剧制作能力打造优质的内容。由于影视剧制作周期较长，在此过程中可能存在对剧本、制作手法、角色塑造进行反复优化和调整的必要性，公司将动态性的结合市场实际情况和用户关注焦点，对相关制作内容的传播度、营销价值和游戏契合度进行动态评估和提供调整建议，力争打造高度匹配市场需求和

有效转化粉丝价值的泛娱乐化产品。

（2）游戏 IP 改编动漫

公司以《神武》、《梦想世界》等游戏 IP 作为内容实体，甄选国内优秀的动漫制作公司进行战略合作，对这些自有游戏 IP 进行动画、漫画的改编制作，凭借专业的制作能力将游戏内庞大的世界观、丰富的剧情、个性化的角色转化为系统性、连续性、深具内涵主旨的动漫内容。本项目在带动游戏 IP 忠实用户在泛娱乐化内容平台上延伸的同时，也将吸引大量喜爱西游记系列、武侠内容的动漫爱好者，有助于探索 IP 粉丝外延式的挖掘和新型付费方式的探索。

（3）游戏 IP 跨界多模式合作

公司一直致力于自有游戏 IP 价值多样化衍生的探索，其中《神武 2》手游与乐视自制影剧《睡在我上铺的兄弟》在影游联动的战略合作方面取得巨大的市场反馈，而乐视本身领先于市场的多屏战略和创新的生态式运营模式也使合作方产生更多的增值空间。成功的尝试也将继续推动公司在多种跨界合作领域内对粉丝经济的深度挖掘，尤其是与富有创新精神、具备平台资源的领军企业的合作。通过跨界合作使 IP 内容从不同的平台、终端、应用中得以呈现，让游戏 IP 从单一载体走向复合型载体。借助各个合作方的品牌资源、用户资源、渠道资源、明星资源进行 IP 的共创互通、联动营销和互动体验，实现游戏 IP 价值在多个领域的圈层渗透，实现粉丝经济的规模化效应。

5、项目投资概算

本项目计划投资 19,594 万元投资于游戏 IP 改编影视剧、游戏 IP 改编动漫和多样化的异业战略合作。按资金用途分类如下表示：

投资内容	投资金额（万元）	占总投资比例
影视制作投入	9,375.00	47.85%
动漫制作投入	2,627.00	13.41%
异业合作投入	1,980.00	10.11%
市场推广费用	3,862.00	19.71%
运营费用	1,750.00	8.93%
总计	19,594.00	100.00%

6、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣，不产生噪音，对周围环境无超标影响。

(六) IDC 升级项目

1、项目概况

本项目计划对 IDC 机房中现有服务器和交换机等硬件设备进行置换升级，对带宽容量进行扩展，对服务器软件进行更迭，对运维团队进行扩充，以满足现有游戏产品和其它互联网产品业务不断扩增的需求。该项目总投资额为 7,788.00 万元，主要用于购置性能更高的服务器和交换机等硬件设备、更优质的带宽、功能更强的服务器软件及招募更多的优秀运维人员。

2、项目建设的必要性

通过该项目的实施，使 IDC 机房中的自有设备、软件和带宽得到优化，提升运维管理效率，进一步提升公司在网络传输、网络信息安全、远程操控、网络监控管理、数据备份及恢复、大数据分析存储等方面的能力。本项目将保障公司向用户持续输出稳定、安全和便捷的产品和服务，增强用户体验感和强化品牌美誉度，为后续业务的开展和运营奠定坚实基础。

3、项目建设内容

(1) 基础网络升级与运维体系优化

本项目将基于谨慎性原则在全国范围内选择信誉度较好、性价比较高的 IDC 机房，并对各机房间采用光纤专线进行数据同步传输，提高平台数据的稳定性、实时性及可靠性。一方面，本项目将加大网络带宽租赁和服务器采购等软硬件方面的投入，大幅度提升网络质量，提高数据的响应速度，同时采购必要的入侵攻击防护系统，提升运维系统和业务架构的安全防护能力；另一方面，本项目将引入更多专业级别的运维技术人才，完善运维机制和加速流程体系的优化，提升运维团队在服务器管理、服务报告、事件管理、问题管理、配置管理、变更管理、发布管理和信息安全管理的能力，实现标准化、服务化和智能化。

通过网络升级和运维效率的提高，公司将全面提升游戏网络、用户平台、客服平

台、帐号中心、运营管理平台、移动终端平台等系统性能，为玩家带来更好的游戏体验和更高效的运营服务。

（2）CDN 网络优化

公司将加大在 CDN 网络方面的投入，为用户进行安装端下载、版本更新、补丁下载、视频播放及其它内容分发类项提供更好的服务。公司采用 CDN 加速服务，在结构上采用动静态分离，使用户在访问平台时可就近选择服务器访问，极大的减少用户的访问响应速度，为用户有效地节省带宽需求、节省成本，从而提升用户的满意度和留存率。

4、项目投资概算

本项目计划投资 7,788.00 万元用于 IDC 机房自有设备的升级、机柜租赁、带宽购置和运维团队的扩充。按资金用途分类如下表示：

购置内容	投资额（万元）	占总投资比例
购置硬件设备	3,820.00	49.05%
购置带宽及机柜	1,950.00	25.04%
新增运维人力成本	2,018.00	25.91%
总计	7,788.00	100.00%

（1）购置硬件设备

本项目所购置硬件设备主要包括运营服务器、应用服务器、存储服务器、测试服务器、漏洞检测设备、系统安全审计设备、交换机、防火墙及负载均衡设备等。具体投资情况如下：

序号	硬件名称	数量	单价（万元）	金额（万元）
1	游戏服务器	220	5	1,100
2	数据库服务器	100	8	800
3	数据库备份服务器	75	4	300
4	代理服务器	35	4	140
5	CDN 服务器	20	4	80
6	交换机	60	10	600
7	DDoS 防火墙	4	200	800

序号	硬件名称	数量	单价(万元)	金额(万元)
合计				3,820

(2) 购置带宽及相关内容

购置带宽及相关内容主要包括网络带宽、服务器托管、光纤专线等。具体投资情况如下:

序号	购置内容	单位	未来计划购置数量		
			T+1	T+2	T+3
1	网络服务器带宽	G	10	10	5
2	服务器托管	柜	30	30	15
3	CDN 网络带宽	G	5	3	2

(3) 新增运维人力成本

新招募运维人员主要包括游戏运维工程师、互联网产品运维工程师、数据运维工程师、系统运维工程师、业务运维工程师和高级运维管理人员等。具体人力成本情况如下:

序号	岗位	未来计划招募数量		
		T+1	T+2	T+3
1	游戏运维工程师	11	8	6
2	互联网产品运维工程师	5	3	2
3	数据工程师	4	4	2
4	运维架构师	2	1	1

5、项目环保情况

本项目不产生废水、废气和废渣,不产生噪音,对周围环境无超标影响。

(七) 补充营运资金

公司所处的网络游戏行业竞争异常激烈,产品更新迭代的速度不断提升,技术人才的流动性越来越大,业务经营对资本的依赖性日渐凸显。网络游戏市场飞跃式发展的同时也带来了巨大挑战。在此情况下,公司需要储备足够的资金以应对业务开展的需求和行业趋势变化给公司带来的经营影响,同时也可以充分把握市场机遇。公司

计划募集资金 23,000.00 万元用于补充运营资金，主要用于提升运营推广、技术研发方面的竞争力以及为行业并购提供资金储备。

1、补充运营资金的必要性

(1) 提升运营推广的竞争力

公司需招募更多的运营人才进行精细化的产品运营，满足产品用户日益上升的需求和驾驭瞬息万变的市场变化。同时，公司需开发各种有效的推广渠道、加大广告精准投放的力度，在泛娱乐领域建立更广泛的商务合作关系，进行更多渠道、多样化和跨维联动的营销推广活动。

公司需推进运营管理平台、广告营销平台、用户管理中心、客服中心、帐号中心等核心运营平台的优化建设工作，强化用户数据分析和价值挖掘的能力，提升用户粘性和留存度，进行更有效的用户群体渗透。

(2) 提升技术研发的竞争力

公司还需加大人才培养和团队扩增的力度，坚持以自主研发技术、引擎和核心工具为主，以对外采购优秀技术工具为辅的基础路线，加大硬件设备的投入力度，保证其能匹配技术迭代的速度。公司将继续推动研发流程和机制向科学管理化发展，保证每一产品从需求调研、立项、审核、规划、开发、测试等都有高效的流程管理和资源调配能力，同时进行全面的有效经验总结，为后期研发提供指导基础和实施保障。

针对业务规模和用户规模的日益庞大，公司还需强化后台运维的能力，提升业务网络和运维平台的安全性、稳定性和可扩展性，在数据库安全、用户信息安全、入侵防御能力方面作出更多努力，为业务发展提供持续可靠的基础设施平台。

(3) 为行业并购提供资金储备

随着人口红利的见顶和产业竞争的白热化，网游行业的投资并购已成为资本市场的新常态。通过对优秀研运企业的投资并购可实现产品组合的强化、用户资源的融合、研发优势的互补、渠道资源的整合，在一定程度上降低产品开发的风险和提升产品运营的成功概率，推动公司业务的外延式增长，保证产品的持续开发推广和业绩的可持续增长，从而提升公司市场竞争优势和巩固行业地位。

2、补充运营资金的具体安排

综合考虑公司报告期内各项营运资本以及未来业务增长等情况，拟安排23,000.00万元补充营运资金。

公司建立《募集资金管理制度》，募集资金存放于董事会决定的专项账户。公司董事会负责建立健全公司募集资金管理制度，并确保该制度的有效实施。募集资金专户不得存放非募集资金或用作其他用途。公司将在募集资金到位后一个月内与保荐机构、存放募集资金的商业银行签订三方监管协议，并严格执行中国证监会及深交所有关募集资金使用的规定。

公司在营运资金的具体使用过程中，将根据公司业务发展进程，在科学测算和合理调度的基础上，合理安排该部分资金投放的进度和金额，保障募集资金的安全和高效使用。在具体资金支付环节，严格按照公司财务管理制度和资金审批权限进行使用。

第十一节 其他重要事项

一、重大合同

截至本招股说明书签署日，本公司及其子公司正在履行的重大合同（对公司生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同）如下：

（一）授权协议

序号	授权方	被授权方	合同名称	合同标的及内容	授权期限
1	本公司	雷爵网络科技有限公司	《网络游戏港澳台地区代理合同》及其补充协议	公司授权雷爵网络科技有限公司作为网络游戏《梦想世界》在港澳台地区的繁体中文版的独家总代理	2010-04-30 至 2017-04-30
2	本公司	雷爵网络科技有限公司	《网络游戏港澳台地区代理合同》及其补充协议	公司授权雷爵网络科技有限公司作为网络游戏《神武》在港澳台地区的繁体中文版的独家总代理	2011-10-30 至 2016-10-30
3	广东利为	Garena Online Private Limited	《<神武 2>游戏独家发行和运营协议》	广东利为授予 Garena Online Private Limited 在越南地区内独家、不可转让的出售和发行《神武 2》游戏	上线日期之日起 24 个月

（二）支付服务协议

序号	公司	合作对方	合同名称	合同内容	合同期限
1	本公司	上海汇付数据服务有限公司	《PnR 钱管家支付服务协议》	上海汇付数据服务有限公司为本公司提供网上支付收款服务，包括银行账户支付及退款、PnR 钱管家支付及退款、分账功能等	2015-10-27 至 2016-10-26
2	本公司	支付宝(中国)网络技术有限公司	《支付宝“大快捷”服务合同》	支付宝(中国)网络技术有限公司为本公司提供支付宝大快捷服务	双方后续以网上续费的形式续签该服务合同，截至本招股说明书签署日，上述服务合同实际

序号	公司	合作对方	合同名称	合同内容	合同期限
					仍在履行
			《委托提现服务协议》	支付宝(中国)网络技术有限公司受本公司的委托免费代为办理提现业务	双方后续以网上续费的形式续签该服务合同,截至本招股说明书签署日,上述服务合同实际仍在履行
3	本公司	北京神州付科技有限公司	《神州付平台合作协议》	本公司委托北京神州付科技有限公司将其所运营产品的账户虚拟货币(以下简称“产品”),通过神州付平台提供给本公司产品用户在线充值服务	2016-01-01 至 2016-12-31
4	本公司	上海银联电子支付服务有限公司	《网上银行卡支付接入服务协议》	上海银联电子支付服务有限公司向多益有限提供网上交易支付接入、信息查询等服务	协议有效期自2011年1月1日至2011年12月31日,除另有约定外,任何一方不再续签协议的,须在协议期限届满前1个月前书面通知另一方,否则协议自动延续1年,若延续期限届满前1个月内,双方均未提出书面终止协议的,协议自动延续1年,以后类同。截至本招股说明书签署日,上述协议自动顺延且正在履行

(三) 广告合同

序号	公司	合作对方	合同名称	合同内容	合同期限
1	本公司	杭州信立传媒广告有限公司	《广告业务发布合同》	杭州信立传媒广告有限公司为本公司神武游戏提供广告服务,媒介为浙江卫视《蜜蜂少女队》节目。	2016年3月至5月(共12期节目)

(四) IDC 服务协议

2015 年 3 月 1 日, 公司与网宿科技股份有限公司广州分公司签订《IDC 服务合同》, 向网宿科技股份有限公司广州分公司购买 IDC 服务, 合同期限为 2015 年 3 月 1 日至 2016 年 2 月 29 日。根据合同约定, 合同期满前 10 日内双方均未提出书面终止要求, 且公司继续使用服务, 则视为双方同意合同自动顺延同样合同期, 自动顺延不设定次数限制。截至本招股说明书签署日, 双方未提出书面终止要求, 且公司仍继续使用由网宿科技股份有限公司广州分公司提供的 IDC 服务, 该合同继续履行。

(五) 公司与苹果之间的 iOS 开发者程序许可协议

本公司及广东利为、家久网络等子公司已在苹果 App Store 注册为会员, 用户可以通过 Apple 及其渠道购买本公司及其子公司的产品并支付有关费用。在注册为会员之前, 本公司及其子公司需确认并接受《iOS 开发者程序许可协议》。根据协议约定, 公司向苹果 App Store 交付或许可的应用程序, 用户通过 App Store 获取和下载上述程序, 并且向苹果支付相关费用。苹果将用户支付的所有费用按照约定的比例(30%)提取作为佣金, 其他部分定期汇款至公司指定账户。截至本招股说明书签署日, 上述协议关系尚在履行过程中。

(六) 建筑工程施工合同

2014 年 9 月 1 日, 公司与广东省美术设计装修工程有限公司签订《建设工程施工合同》, 由广东省美术设计装修工程有限公司负责位于广州市萝岗区伴河路 90 号“多益网络综合楼装修工程”; 合同约定开工日期为 2014 年 9 月 10 日, 竣工日期为 2014 年 12 月 28 日, 工期 110 天; 质量保修期自实际验收合格之日起共计二十四个月。截至本招股说明书签署日, 该装修工程已建设完成, 处于质量保修期, 该合同尚在履行中。

二、对外担保情况

截至本招股说明书签署日, 公司不存在任何对外担保事项。

三、重大诉讼或仲裁情况

(一) 本公司的重大诉讼或仲裁情况

截至本招股说明书签署日，本公司作为被告的尚未了结的单笔涉诉标的金额在1,000万元以上的诉讼案件共1宗著作权侵权纠纷，具体情况如下：

广州网易计算机系统有限公司（以下简称“网易公司”）于2015年2月以本公司为被告向广州知识产权法院提起诉讼，主张本公司所自主研发和运营的神武端游及神武手游选取了与其拥有的《梦幻西游》游戏相同的背景、整体性采用其了《梦幻西游》的所有游戏元素（包括游戏中人物角色的种族、主要角色的名称、美术形象、门派名称、技能属性、装备的属性及与人物的配合度、特殊的游戏活动及游戏商业系统等），从而侵犯其著作权并构成不正当竞争，要求本公司：（1）停止复制、发行、通过信息网络形式向公众传播神武端游软件和神武手游软件；（2）停止侵害《梦幻西游》、《梦幻西游2》游戏中的文字作品；（3）停止使用、运营、宣传神武端游和神武手游，关闭服务器、停止提供客户端下载等；（4）赔偿网易公司经济损失及公证费、律师费等诉讼支出共计2,000万元；（5）连续一个月在本公司官方网站及网易、腾讯等网站上刊登道歉声明；（6）承担一审、二审全部诉讼费用。截至本招股说明书签署日，本案尚在审理过程中。

根据本公司诉讼律师出具的法律意见书，鉴于：（1）网易公司未提交其计算机软件的目标程序、源程序、开发文档等，且其主张用作软件侵权比对依据的图形界面、游戏内容设定不属于计算机软件著作权的保护范围；（2）《梦幻西游》及《梦幻西游2》中的文字作品系《“梦幻西游”门派技能法术装备特技介绍——十二门派技能法术介绍》（以下简称“技能法术介绍”）文字作品，而（2013）海民初字第27744号《民事判决书》已认定网易公司并不拥有上述技能法术介绍的著作权；（3）网易公司未能证明《梦幻西游》使用技能法术介绍的具体时间，仅提交了《梦幻西游2》的有关资料，而神武端游出现相关内容的时间早于《梦幻西游2》；此外，由于《西游记》是四大名著之一，其中关于人魔仙的种族设定等均为公共资源，网易公司无权垄断；（4）网易公司未能提供其遭受损失的具体证据；（5）本案不涉及人身权，不适用赔礼道歉的民事责任承担方式。诉讼律师认为，网易公司在本案中提出的诉讼请求所依据的事实和法律依据不够充分，本公司被判决认定侵害计算机软件著作权、侵害文字

作品著作权及不正当竞争并赔偿 2,000 万元经济损失的可能性不高。

神武端游及神武手游产品在报告期内的收入合计为 53,881.74 万元、78,887.74 万元和 133,522.11 万元，占当期营业收入的比例分别为 79.75%、85.30%和 91.68%，是公司营业收入的重要来源。若法院最终判决本公司败诉并支持原告的全部诉讼请求，则公司将面临败诉赔偿及神武端游和神武手游下线停止运营的风险，从而对本公司的经营业绩和持续经营产生重大不利影响。

为充分保护公司及公众股东的合法权益，本公司控股股东、实际控制人徐波先生已经出具承诺，若投资者因本公司上述诉讼败诉而遭受损失，其将赔偿投资者损失。

此外，截至本招股说明书签署日，本公司作为原告的尚未了结的单笔涉诉标的金额在 1,000 万元以上的诉讼案件共 3 宗著作权纠纷，具体情况如下：

公司于 2015 年 10 月以广州网易计算机系统有限公司、杭州网易雷火科技有限公司、网易（杭州）网络有限公司为被告提起诉讼，主张被告未经本公司许可，擅自在《梦幻西游手游》手机游戏软件中使用与原告享有著作权的作品实质性相同的文字作品屏通过网络向社会公众传播，侵害了本公司的著作权。

公司于 2015 年 10 月以广州网易计算机系统有限公司、杭州网易雷火科技有限公司、网易（杭州）网络有限公司、北京搜狗信息服务有限公司为被告提起诉讼，主张被告未经本公司许可，擅自将本公司享有极高知名度的游戏名称“神武”、“神武手游”作为关键词定向链接至“梦幻西游”的网站，并提供“梦幻西游”手游游戏的下载，误导相关公众，损害了本公司的合法权益。

公司于 2015 年 10 月以广州网易计算机系统有限公司、杭州网易雷火科技有限公司、网易（杭州）网络有限公司、北京百度网讯科技有限公司为被告提起诉讼，主张被告未经本公司许可，擅自将本公司享有极高知名度的游戏名称“神武”、“神武手游”作为关键词定向链接至“梦幻西游”的网站，并提供“梦幻西游”手游游戏的下载，误导相关公众，损害了本公司的合法权益。

除上述著作权纠纷外，截至本招股说明书签署日，本公司不存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动和未来发展前景等可能产生重大影响的重大的诉讼或仲裁事项。

(二) 主要关联方及其他核心人员的重大诉讼或仲裁事项

截至本招股说明书签署日, 公司控股股东或实际控制人, 公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员未涉及重大诉讼或仲裁事项。

公司控股股东暨实际控制人徐波最近三年内不存在重大违法行为。

(三) 董事、监事、高级管理人员和其他核心人员的刑事诉讼情况

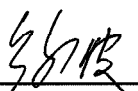
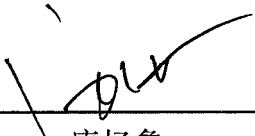
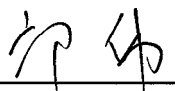
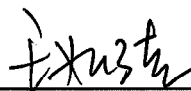
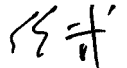
截至本招股说明书签署日, 公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员不存在涉及刑事诉讼的情况。

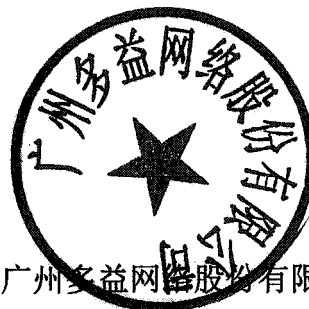
第十二节 有关声明

一、发行人全体董事、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。

全体董事签字：

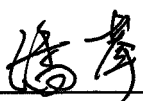
 徐 波	 唐忆鲁	 郭 伟
 王如洁	 黄献波	 任 武
 谢 康	 林 斌	 谢晓尧

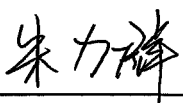


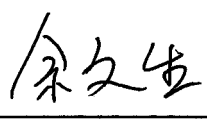
广州多益网络股份有限公司（盖章）

2016 年 6 月 13 日

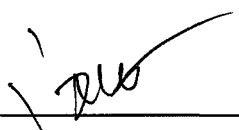
全体监事签字:

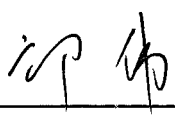

潘 攀

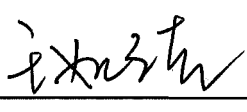

朱力群

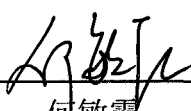

余文生

全体高级管理人员签字:


唐忆鲁


郭 伟


王如洁


何敏霞

广州多益网络股份有限公司(盖章)

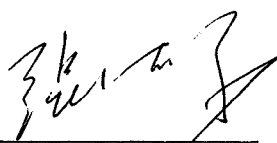


2016年6月15日

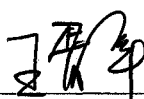
二、保荐人（主承销商）声明

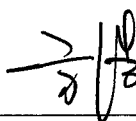
本公司已对招股说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

法定代表人：


张佑君

保荐代表人：


王胥覃


方 浩

项目协办人：


沈 哲



发行人律师声明

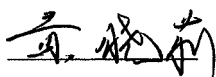
本所及经办律师已阅读招股说明书,确认招股说明书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股说明书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议,确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人:



肖微

经办律师:



黄晓莉



姚继伟

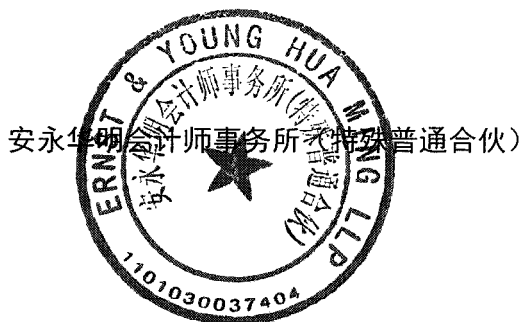


**关于招股说明书
引用审计报告及其他报告和专项说明的会计师事务所声明**

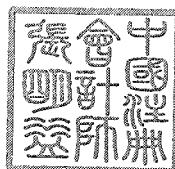
本所及签字注册会计师已阅读广州多益网络股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书(申报稿)(“招股说明书”), 确认招股说明书中引用的经审计的财务报表、经审核的内部控制评估报告、非经常性损益明细表的内容, 与本所出具的审计报告(报告编号: 安永华明(2016)审字第60829178_G07号)、内部控制审核报告(报告编号: 安永华明(2016)专字第60829178_G01号)及非经常性损益明细表的专项说明(专项说明编号: 安永华明(2016)专字第60829178_G02号)的内容无矛盾之处。

本所及签字注册会计师对广州多益网络股份有限公司在招股说明书中引用的本所出具的上述报告和专项说明的内容无异议, 确认招股说明书不致因完整准确地引用本所出具的上述报告和专项说明而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和专项说明的真实性、准确性、完整性和及时性根据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

本声明仅供广州多益网络股份有限公司本次向中国证券监督管理委员会申请首次公开发行A股股票使用; 未经本所书面同意, 不得作其他用途使用。

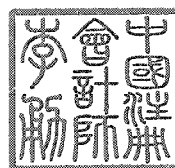


中国 北京



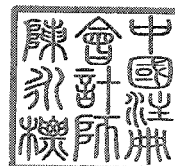
張明益

首席合伙人授权代表: 张明益



李勇

签字注册会计师: 李勇



陳永標

签字注册会计师: 陈永标

2016年6月13日

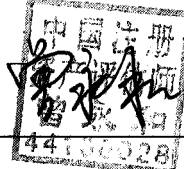
五、资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读招股说明书,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、完整性和及时性承担相应的法律责任。

经办注册资产评估师:

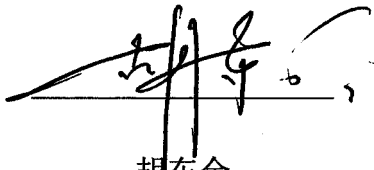


程海伦



曾永和

资产评估机构负责人:



胡东全



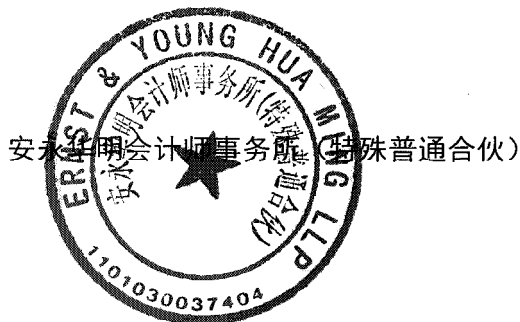
广东中联羊城资产评估有限公司
2016年6月13日

关于招股说明书引用验资报告的会计师事务所声明

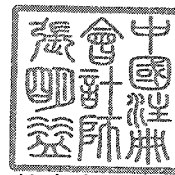
本所及签字注册会计师已阅读广州多益网络股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书(申报稿)(“招股说明书”), 确认招股说明书中引用的验资报告的内容与本所出具的验资报告(报告编号: 安永华明(2015)验字第60829178_G01号、安永华明(2016)验字第60829178_G01号)的内容无矛盾之处。

本所及签字注册会计师对广州多益网络股份有限公司在招股说明书中引用的本所出具的验资报告的内容无异议, 确认招股说明书不致因完整准确地引用本所出具的上述验资报告而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验资报告的真实性和及时性根据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

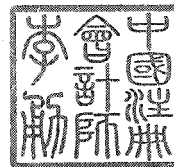
本声明仅供广州多益网络股份有限公司本次向中国证券监督管理委员会申请首次公开发行A股股票使用; 未经本所书面同意, 不得作其他用途使用。



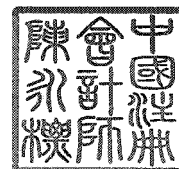
中国 北京



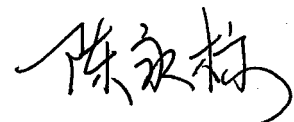
首席合伙人授权代表: 张明益



签字注册会计师: 李勇



签字注册会计师: 陈永标



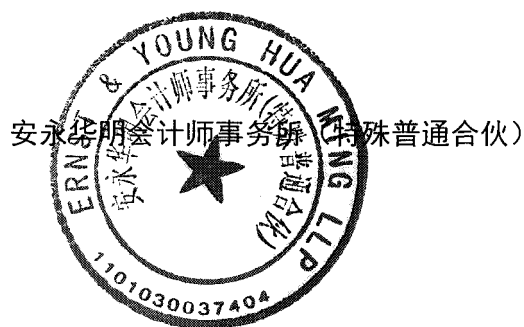
2016 年 6 月 13 日

关于招股说明书引用验资复核报告的会计师事务所声明

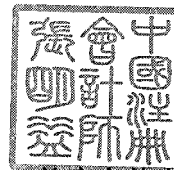
本所及签字注册会计师已阅读广州多益网络股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市招股说明书(申报稿)(“招股说明书”), 确认招股说明书中引用的验资复核报告的内容与本所出具的验资复核报告(报告编号: 安永华明(2016)专字第60829178_G05号)的内容无矛盾之处。

本所及签字注册会计师对广州多益网络股份有限公司在招股说明书中引用的本所出具的验资复核报告的内容无异议, 确认招股说明书不致因完整准确地引用本所出具的上述验资复核报告而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验资复核报告的真实性和及时性根据有关法律法规的规定承担相应的法律责任。

本声明仅供广州多益网络股份有限公司本次向中国证券监督管理委员会申请首次公开发行A股股票使用; 未经本所书面同意, 不得作其他用途使用。

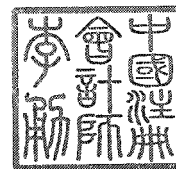


中国 北京



首席合伙人授权代表: 张明益

张明益



签字注册会计师: 李勇

李勇



签字注册会计师: 陈永标

陈永标

2016 年 6 月 13 日

第十三节 附件

一、备查文件

- (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) 发行人控股股东和实际控制人对招股说明书的确认意见;
- (四) 财务报表及审计报告;
- (五) 内部控制鉴证报告;
- (六) 经注册会计师核验的非经常性损益明细表;
- (七) 法律意见书及律师工作报告;
- (八) 公司章程(草案);
- (九) 中国证监会核准本次发行的文件;
- (十) 其他与本次发行有关的重要文件。

二、文件查阅时间

工作日上午: 09:30 - 11:30 下午: 13:30 - 16:30

三、文件查阅地址

发行人: 广州多益网络股份有限公司

地址: 广州市萝岗区伴河路 90 号自编一栋 301 房

电话: 020-38029280 传真: 020-38029198-701

联系人: 王如洁

保荐人（主承销商）：中信证券股份有限公司

地址：广东省深圳市福田区中心三路 8 号卓越时代广场（二期）北座

电话：010-60837546 传真：010-60833940

联系人：王胥覃、费威、李钊、沈哲