



鼎讯互动（北京）科技股份有限公司

股份报价转让说明书

推荐主办券商



中信建投证券股份有限公司
CHINA SECURITIES CO., LTD.

二零一二年十一月

目 录

释 义.....	1
一、声明.....	3
二、风险及重大事项提示.....	4
三、批准试点和推荐备案情况.....	6
（一）北京市政府批准公司进入股份报价转让试点的情况.....	6
（二）推荐主办券商推荐及协会备案情况.....	6
四、股份挂牌情况.....	7
（一）股份代码、股份简称、挂牌日期.....	7
（二）公司股份总额及分批进入代办股份转让系统转让时间和数量.....	7
五、公司基本情况.....	9
（一）基本情况.....	9
（二）历史沿革.....	10
（三）高新技术企业.....	24
（四）主要股东情况.....	24
（五）员工情况.....	26
（六）公司股权结构.....	28
（七）内部组织结构.....	28
六、公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员.....	29
（一）基本情况.....	29
（二）公司与上述人员签订的协议以及为稳定上述人员已采取或拟采取的措施.....	31
（三）董事、监事、高级管理人员及核心技术人员持股情况.....	32
七、公司业务与技术情况.....	33
（一）业务情况.....	33
（二）主要产品的技术含量、可替代性.....	41
（三）所处行业情况.....	43
（四）公司面临的主要竞争状况.....	57
（五）知识产权和非专利技术.....	62
（六）公司的核心技术.....	72
（七）研究开发情况.....	73

(八) 前五名主要供应商及客户情况.....	73
八、公司业务发展目标及其风险因素.....	77
(一) 公司定位和发展战略.....	77
(二) 未来二年内的的发展计划.....	77
九、公司治理.....	82
(一) 公司管理层关于公司治理情况的说明.....	82
(二) 公司对外担保、重大投资、委托理财、关联方交易等重要事项决策和执行情况.....	83
(三) 同业竞争情况.....	85
(四) 公司最近二年违法违规及受处罚情况.....	86
(五) 公司管理层的诚信状况.....	86
十、公司财务会计信息.....	86
(一) 最近二年一期财务会计报告的审计意见.....	86
(二) 最近二年一期经审计的资产负债表、利润表、现金流量表及其补充资料和股东权益变动表.....	87
(三) 最近二年一期的主要财务指标.....	96
(四) 报告期利润形成的有关情况.....	97
(五) 公司最近二年一期主要资产情况.....	107
(六) 资产减值准备计提情况.....	115
(七) 重大债务情况.....	118
(八) 股东权益情况.....	122
(九) 关联方、关联方关系及关联交易.....	123
(十) 提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项.....	124
(十一) 股利分配政策和近二年分配情况.....	125
(十二) 公司控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况.....	127
(十三) 管理层对公司最近二年一期财务状况、经营成果和现金流量状况的分析.....	127
十一、备查文件目录.....	131

释 义

在本说明书中，除非另有所指，下列词语具有如下含义：

公司、股份公司、 鼎讯互动	指	鼎讯互动（北京）科技股份有限公司
有限公司	指	公司前身“北京鼎讯互动科技有限公司”
股东大会	指	鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股东大会
股东会	指	北京鼎讯互动科技有限公司股东会
董事会	指	鼎讯互动（北京）科技股份有限公司董事会
监事会	指	鼎讯互动（北京）科技股份有限公司监事会
推荐主办券商、 中信建投证券	指	中信建投证券股份有限公司
元、万元	指	人民币元、人民币万元
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《公司章程》	指	最近一次由股东大会会议通过的《鼎讯互动（北京）科技股份有限公司章程》
三会	指	股东（大）会、董事会、监事会
三会议事规则	指	《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
新闻出版总署	指	中华人民共和国新闻出版总署
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局

Brew	指	高通公司推出的移动设备基础平台
Android	指	谷歌推出的基于 Linux 内核的开源移动终端操作系统
SDK	指	是一些被软件工程师用于为特定的软件包、软件框架、硬件平台、操作系统等建立应用软件的开发工具的集合。
IOS	指	由苹果公司开发的手持设备操作系统
智能手机	指	指像个人电脑一样，具有独立的操作系统，可以由用户自行安装软件、游戏等第三方服务商提供的程序，通过此类程序来不断对手机的功能进行扩充，并可以通过移动通讯网络来实现无线网络接入的这样一类手机的总称
手机终端单机游戏	指	在使用过程中通常不需要通过移动网络与游戏网络服务器等发生互动的手机游戏
手机终端网络游戏	指	在使用过程中需要通过移动网络与游戏网络服务器等发生互动的手机游戏，但不包括仅用联网实现激活、上传积分等功能的游戏
WAP 游戏	指	用户不需下载客户端而直接联网采用 WAP 浏览器使用的游戏，WAP 网游具备与客户端网游类似的用户在线交互功能
KJAVA	指	K-JAVA 即 J2ME (Java 2 Micro Edition)，是专门用于嵌入式设备的 JAVA 软件。
无线增值业务	指	无线增值业务指建立在移动通信网络基础上的，除了语音以外的那些数据服务，包括短信、彩信、彩铃、IVR、WAP、KJAVA/BREW、PDA 等。

一、声明

公司董事会已批准本股份报价转让说明书，全体董事承诺其中不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

二、风险及重大事项提示

公司特别提醒投资者注意下列风险及重大事项：

（一）《公司法》第一百四十二条规定：“发起人持有的公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。”由于股份公司成立至今不足一年，故同时作为公司发起人的现所有股东于公司成立满一年之前不可转让其所持有的公司股份。

（二）游戏产品生命周期产生的收入下降风险。每款手机游戏都有相对的生命周期，在正式运营之后依次经历增长期、平稳期、衰退期、淘汰期四个阶段。手机游戏从测试到运营初期为增长期，公司研发部门、运营部门、客服部门一同协作，产品与服务不断完善，此时投入成本最大，客户注册量与收入逐步增长；运营期中段为平稳期，研发部门退出运营工作，公司投入成本逐步降低，客户注册量与收入平稳；运营后段为衰退期，公司运营及客服投入成本降到最低，客户注册量与收入逐渐下降；运营过程最后为淘汰期，收入降低至运营成本之下，公司的运营工作结束。

成功运营的手机游戏会不可逆转的衰退，新运营的手机游戏会面临增长缓慢的局面，甚至存在运营失败的可能。从公司未来两年的经营计划中看，新推出一款大型手机网游，同时运营三款的格局，存在运营游戏收入下降的同时新推出游戏收入未能实现的可能，而造成公司收入下降的风险。公司必须加大研发力度，不断开拓新平台、研发新产品，提高手机游戏产品的质量与客户认可度，同时通过实施多元化发展战略等措施延长产品的平稳期时间。

（三）电信运营商的政策调整风险。随着无线互联网和智能手机的发展，三大运营商都已经陆续筹建或成立游戏基地，手机游戏业务也将成为运营商增值业务发展中重要的一部分。但是随着手机游戏行业的高速发展，也逐步暴露出运营商对于游戏厂商的监管问题，一些不良企业运用监管漏洞制造病毒程序等非法套取用户费用，所以运营商在实际经营中逐渐的加大了对手机游戏的拨测和监管力度，这些政策的出台长期将利好于行业的健康稳定发展，但是短期将对公司经营

产生不利影响。主要体现在：游戏推广的间断、分成比例下降和结算账期加长等。公司必须针对于电信运营商的短期不稳定性做产品线的重新部署，将网游的推广范围从围绕运营商转变为运营商、电子市场、专业游戏网站三个主要渠道共同推广的模式，从而降低运营商短期政策变化对于公司的影响，保证公司平稳运营。

三、批准试点和推荐备案情况

（一）北京市政府批准公司进入股份报价转让试点的情况

根据《中关村科技园区非上市股份有限公司申请股份报价转让试点资格确认办法》的规定和公司 2012 年 7 月 23 日股东大会决议，公司向北京市中关村科技园区管委会递交了公司在代办股份转让系统挂牌进行股份报价转让的申请。中关村科技园区管委会于 2012 年 8 月 20 日下达了“中科园函【2012】第 310 号”《关于同意鼎讯互动（北京）科技股份有限公司申请进入证券公司代办股份转让系统进行股份报价转让试点的函》，确认公司具备股份报价转让试点企业资格。

（二）推荐主办券商推荐及协会备案情况

推荐主办券商中信建投证券股份有限公司对公司进行了尽职调查，出具了《尽职调查报告》，并召开了内核会议；内核小组经审核、表决，同意推荐公司挂牌，并出具了《中信建投证券股份有限公司关于推荐鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份进入代办股份转让系统报价转让的推荐报告》；2012 年 8 月 30 日，中信建投证券股份有限公司向中国证券业协会报送了备案文件。

2012 年 11 月 21 日，中国证券业协会出具了《关于推荐鼎讯互动（北京）科技股份有限公司的备案确认函》（中证协函【2012】745 号），对中信建投证券股份有限公司报送的推荐公司挂牌文件予以备案。

四、股份挂牌情况

（一）股份代码、股份简称、挂牌日期

股份代码：430173

股份简称：鼎讯互动

挂牌日期：2012年12月6日

（二）公司股份总额及分批进入代办股份转让系统转让时间和数量

1、公司股份总额：**10,000,000** 股

2、公司股份分批进入代办股份转让系统报价转让的时间和数量

根据《公司法》第一百四十二条：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司公开发行股份前已发行的股份，自公司股票在证券交易所上市交易之日起一年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。公司章程可以对公司董事、监事、高级管理人员转让其所持有的本公司股份做出其他限制性规定。”

《证券公司代办股份转让系统中关村科技园区非上市股份有限公司股份报价转让试点办法（暂行）》第十五条规定：“非上市公司控股股东及实际控制人挂牌前直接或间接持有的股份分三批进入代办系统转让，每批进入的数量均为其所持股份的三分之一。进入的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。”第十七条“挂牌前十二个月内挂牌公司进行过增资的，货币出资新增股份自工商变更登记之日起满十二个月可进入代办系统转让，非货币财产出资新增股份自工商变更登记之日起满二十四个月可进入代办系统转让”。

《公司章程》第二十三条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起 1 年内不得转让。公司其他股东自愿锁定其所持股份的，锁定期内不得转让其所持公司股份。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的 25%。上述人员离职半年内，不得转让其所持有的本公司股份。”

此外，核心技术人员董强、王嘉力、刘凯承诺其持有的公司股份在进入代办股份转让系统起三年内不进行转让。

截至本说明书披露之日，股份公司成立未满一年，无可报价转让股份。

除上述情况，公司全体股东所持股份无质押或冻结等转让受限情况。

五、公司基本情况

（一）基本情况

中文名称：鼎讯互动（北京）科技股份有限公司

英文名称：Beijing EnterActive Technology CO.,LTD

注册资本：10,000,000 元人民币

法定代表人：曾飞

有限公司成立日期：2002 年 2 月 6 日

股份公司成立日期：2012 年 8 月 6 日

住所：北京市朝阳区向军南里 2 巷甲 5 号雨霖大厦 16 层

电话：010-51311605

传真：010-51311600

网址：<http://www.enteractive.com.cn>

电子邮箱：shuyan@feijoy.com

信息披露负责人：刘淑艳

所属行业：手机游戏业

经营范围：许可经营项目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互联网信息服务）；互联网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）。一般经营业项目为技术开发、技术咨询、技术转让、技术推广（未取得行政许可的项目除外）。

主营业务：手机终端单机游戏、手机终端网络游戏的研发与运营。

（二）历史沿革

1、有限公司的设立

北京鼎讯互动科技有限公司由自然人裴强、曾飞以货币形式分别出资 25 万元、25 万元共同设立，成立于 2002 年 2 月 6 日。2002 年 1 月 22 日，长城会计师事务所有限责任公司已经就上述出资事项出具了长会验（2002）第 200 号《开业登记验资报告》，审验确认有限公司注册资本人民币 50 万元已经全部到位。其中，裴强出资的 25 万元系曾飞无偿赠与，双方约定如果裴强离开公司，则需将股份无偿转回给曾飞。

北京鼎讯互动科技有限公司于 2002 年 2 月 6 日获得北京市工商行政管理局颁发的注册号为 1101082356878 的《企业法人营业执照》。北京鼎讯互动科技有限公司注册资本为 50 万元，住所为北京市海淀区颐和园路 12 号东方海体宾馆 607 室，法定代表人为裴强。

有限公司设立时股东及出资情况如下：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	裴强	25.00	50.00%	货币
2	曾飞	25.00	50.00%	货币
合计		50.00	100.00%	货币

2、第一次变更：有限公司第一次变更股东及增加注册资本

2003 年 8 月 26 日，有限公司召开第一届第三次股东会，同意：①增加注册资本 50 万元，其中由曾飞以货币增加 25 万元、由新增股东王磊以货币增加 10 万元，由新增股东曾晓路以货币增加 5 万元，由新增股东伏英娜以货币增加 5 万元，由新增股东崔靓以货币增加 5 万元；②股东裴强将其全部出资人民币 25 万元转让给股东曾飞；③免去裴强的执行董事、经理职务；④同意修改有限公司章

程中的相应内容。裴强与曾飞已于同日就股权转让事宜签订《股权转让协议》。此次增资中，王磊、曾晓路、伏英娜的出资款系曾飞实施股权激励而无偿赠与，以对公司增资的形式实现，双方约定如果股东离开公司，则需将股份无偿转回给曾飞。此外，裴强离开公司，按照之前的约定，将其股份无偿转给曾飞。

同日，有限公司召开第二届第一次股东会，选举曾飞为有限公司执行董事并聘任其为有限公司经理。

变更后股权结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	曾飞	75.00	75.00%	货币
2	王磊	10.00	10.00%	货币
3	伏英娜	5.00	5.00%	货币
4	崔靛	5.00	5.00%	货币
5	曾晓路	5.00	5.00%	货币
合计		100.00	100.00%	货币

（1）根据《中国建设银行北京市西四支行工商大厦分理处交存入资资金报告单》及《中国建设银行现金交款单》所记载，曾飞、王磊、伏英娜、崔靛、曾晓路已于2003年8月27日分别将货币出资25万元、10万元、5万元、5万元、5万元存入有限公司注册资本金账户。

（2）上述出资已经由北京三乾会计师事务所有限公司出具（2003）乾会验字第0439号《变更验资报告》予以审验确认。

（3）有限公司已完成上述事项工商变更登记备案事项，并领取了北京市工商局于2003年9月1日颁发的营业执照。

3、第二次变更：有限公司增加经营范围

2003年10月9日，有限公司召开股东会，同意增加有限公司经营范围“因

特网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械和 BBS 以外的内容）”并修改公司章程中的相应内容。有限公司已经办理完毕工商变更登记程序并领取了北京市工商行政管理局颁发的变更公司经营范围后的营业执照。

4、第三次变更：有限公司第二次变更股东

2003 年 12 月 16 日，有限公司召开股东会，同意原股东伏英娜全部出资人民币 5 万元转让给股东曾飞，并修改有限公司章程中的相应内容。伏英娜离开公司，按照之前的约定，将其股份无偿转给曾飞。有限公司已办理完毕工商变更登记程序、并领取了北京市工商行政管理局颁发的营业执照。有限公司此次变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	曾飞	80.00	80.00%	货币
2	王磊	10.00	10.00%	货币
3	曾晓路	5.00	5.00%	货币
4	崔靛	5.00	5.00%	货币
合计		100.00	100.00%	货币

5、第四次变更：有限公司第二次增加注册资本

2004 年 7 月 13 日，有限公司召开股东会，同意公司将注册资本由 100 万元增加到 1,600 万元，其中由股东曾飞以非专利技术出资增加 1,200 万元、由股东王磊以非专利技术出资增加 150 万元，由股东崔靛以非专利技术出资增加 75 万元，由股东曾晓路以非专利技术出资增加 75 万元，并同意相应修改有限公司章程。有限公司已办理完毕工商变更登记程序、并领取了北京市工商行政管理局颁发的营业执照。此次增资中，王磊、崔靛和曾晓路的出资部分，系曾飞实施股权激励无偿赠与。双方约定如果股东离开公司，则需将股份无偿转回给曾飞。

变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	曾飞	80.00	5.00%	货币
		1,200.00	75.00%	无形资产
2	王磊	10.00	0.63%	货币
		150.00	9.37%	无形资产
3	崔靛	5.00	0.31%	货币
		75.00	4.69%	无形资产
4	曾晓路	5.00	0.31%	货币
		75.00	4.69%	无形资产
合计		1,600.00	100.00%	其中无形资产出 资 1,500 万元

(1) 上述出资中，曾飞以非专利技术（无线互联网游戏软件系统技术）出资 1,200 万元，王磊以非专利技术（无线互联网游戏软件系统技术）出资 150 万元，崔靛以非专利技术（无线互联网游戏软件系统技术）出资 75 万元，曾晓路以非专利技术（无线互联网游戏软件系统技术）出资 75 万元，已由北京方诚律师事务所有限责任公司对该技术进行评估，并出具北京方诚会评报字【2004】第 045 号资产评估报告，该项技术以 2004 年 5 月 31 日为基准日的评估值为人民币 1,501.30 万元。全体股东一致同意将资产评估价值超过其实际出资部分 1.3 万元记入企业资本公积账户，其中曾飞 1.04 万元，王磊 0.13 万元，崔靛 0.065 万元，曾晓路 0.065 万元。

(2) 上述出资已经由北京方城会计师事务所有限公司出具方转审字【2004】第 G-003 号《审计报告》予以审验确认。

6、第五次变更：有限公司第三次增加注册资本

2004年10月19日，有限公司召开股东会，同意增加注册资本550万元，增资后注册资本为2150万元。其中由股东曾飞以货币增加出资440万元，由股东王磊以货币增加出资55万元，由股东崔靛以货币增加出资27.5万元，由股东曾晓路以货币增加出资27.5万元；并同意修改有限公司相应章程。有限公司已办理完毕工商变更登记程序、并领取了北京市工商行政管理局颁发的营业执照。此次增资中，王磊、崔靛和曾晓路的出资部分，系曾飞实施股权激励无偿赠与。双方约定如果股东离开公司，则需将股份无偿转回给曾飞。

变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	曾飞	520.00	24.19%	货币
		1,200.00	55.81%	无形资产
2	王磊	65.00	3.02%	货币
		150.00	6.98%	无形资产
3	崔靛	32.50	1.51%	货币
		75.00	3.49%	无形资产
4	曾晓路	32.50	1.51%	货币
		75.00	3.49%	无形资产
合计		2,150.00	100.00%	其中无形资产 出资 1,500 万元

(1) 根据《北京市海淀区海淀南路农村信用合作社存入资金报告单》所记载，曾飞、王磊、崔靛、曾晓路已于2004年10月20日分别将货币出资440万元、55万元、27.5万元、27.5万元存入有限公司注册资本金账户。

(2) 根据此次增资时实施的《中华人民共和国公司法》（1999年12月25日修改）第二十六条规定：股东全部缴纳出资后，必须经法定的验资机构验资并出具证明。有限公司本次增资时的出资没有经法定验资机构出具验资证明，不符

合上述规定。但是根据北京市工商局颁布的《北京市工商局改革市场准入制度优化经济发展环境若干意见》（2004年2月15日实施）第三条改革内资企业注册资本(金)验证办法之第（十三）规定：投资人以货币形式出资的，应到设有“注册资本（金）入资专户”的银行开立“企业注册资本（金）专用账户”交存货币注册资本（金）。工商行政管理机关根据入资银行出具的《交存入资资金凭证》确认投资人缴付的货币出资数额。

有限公司此次增资虽然没有经过法定验资机构验资并出具验资报告，在程序上不符合当时的《公司法》的规定，但是有限公司系依据北京市工商局当时的规定办理设立手续，且出资真实，有效，自身并无过错。因此，有限公司本次增资未取得验资报告不会对股份公司申请股份报价转让形成法律障碍。

7、第六次变更：有限公司第三次变更股东

2005年4月29日，有限公司召开股东会，同意股东曾飞将其32.5万元货币出资、75万元非专利技术出资转让给傅宥；并同意相应修改有限公司章程。此次股权变更系曾飞实施股权激励无偿赠与傅宥。双方约定如果其离开公司，则需将股份无偿转回给曾飞。曾飞、傅宥已于同日签订《出资转让协议书》。有限公司已办理完毕工商变更登记程序、并领取了北京市工商行政管理局颁发的营业执照。

此次变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	曾飞	487.50	22.67%	货币
		1,125.00	52.33%	无形资产
2	王磊	65.00	3.02%	货币
		150.00	6.98%	无形资产
3	崔靓	32.50	1.51%	货币

		75.00	3.49%	无形资产
4	曾晓路	32.50	1.51%	货币
		75.00	3.49%	无形资产
5	傅宥	32.50	1.51%	货币
		75.00	3.49%	无形资产
合计		2,150.00	100.00%	其中无形资产 出资 1,500 万元

8、第七次变更：有限公司第四次变更股东

2006年1月4日，有限公司召开股东会，同意变更股东，由5人减少为2人：原股东王磊将65万元货币出资、150万元非专利技术出资转让给曾飞；原股东曾晓路将32.5万元货币出资、75万元非专利技术出资转让给曾飞；原股东傅宥将32.5万元货币出资、75万元非专利技术出资转让给曾飞；并同意修改有限公司相应章程。上述转让方与曾飞已于2006年1月5日签订《出资转让协议》。此次增资中，王磊、曾晓路、傅宥将之前无偿获得的股份以零对价的形式归还给曾飞。有限公司已办理完毕工商变更登记程序、并领取了北京市工商行政管理局颁发的营业执照。

变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	股权比例	出资方式
1	曾飞	617.50	28.72%	货币
		1,425.00	66.28%	无形资产
2	崔靛	32.50	1.51%	货币
		75.00	3.49%	无形资产
合计		2,150.00	100.00%	其中无形资产 出资 1,500 万元

9、第八次变更：有限公司变更经营范围

2006年8月30日，有限公司召开股东会，同意变更经营范围，增加“动画片、电视综艺、专题片、互联网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）。”并修改公司章程中的相应内容。有限公司已经办理完毕工商变更登记程序并领取了北京市工商行政管理局颁发的变更公司经营范围后的营业执照。

10、第九次变更：有限公司第五次变更股东

2009年12月3日有限公司召开股东会，同意变更股东，由2人增加为4人。股东曾飞将45.5万元货币出资、105万元知识产权出资转让给新增股东徐建；股东曾飞将52万元货币出资、120万元知识产权出资转让给新增股东胡剑峰；股东曾飞将39万元货币出资、90万元知识产权出资转让给新增股东刘淑艳。原股东崔靛将32.5万元货币出资，75万元知识产权出资转让给新增股东徐建。并同意相应修改有限公司章程。上述转让方与曾飞、崔靛与徐建已于2009年12月3日签订《出资转让协议》。此次股权按变更中，徐建、胡剑峰、刘淑艳获得的股份，系曾飞实施股权激励而无偿赠与。双方约定如果股东离开公司，则需将股份无偿转回给曾飞。此外，崔靛离职前，按照约定需要把全部股权无偿转让给曾总，根据曾总的股权激励计划，崔靛的股权无偿转让给徐建。有限公司已办理完毕工商变更登记程序、并领取了北京市工商行政管理局颁发的营业执照。

变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	股权比例	出资方式
1	曾飞	481.00	22.37%	货币
		1,110.00	51.63%	无形资产
2	刘淑艳	39.00	1.81%	货币
		90.00	4.19%	无形资产

3	胡剑峰	52.00	2.42%	货币
		120.00	5.58%	无形资产
4	徐建	78.00	3.63%	货币
		180.00	8.37%	无形资产
合计		2,150.00	100.00%	其中无形资产 出资 1,500 万元

11、第十次变更：有限公司第四次增加注册资本

2011年8月23日，有限公司召开股东会，同意增加注册资本350万元增资后注册资本为2,500万元，其中由股东曾飞以货币增加出资259万元，由股东刘淑艳以货币增加出资21万元，由股东胡剑峰以货币增加出资28万元，由股东徐建以货币增加出资42万元；并同意相应修改有限公司章程。此次股权按变更中，徐建、胡剑峰、刘淑艳获得的股份，系曾飞实施股权激励而无偿赠与。双方约定如果股东离开公司，则需将股份无偿转回给曾飞。有限公司已办理完毕工商变更登记程序、并领取了北京市工商行政管理局颁发的营业执照。

变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	股权比例	出资方式
1	曾飞	740.00	29.60%	货币
		1,110.00	44.40%	无形资产
2	刘淑艳	60.00	2.40%	货币
		90.00	3.60%	无形资产
3	胡剑峰	80.00	3.20%	货币
		120.00	4.80%	无形资产
4	徐建	120.00	4.80%	货币
		180.00	7.20%	无形资产

合计	2,500.00	100.00%	其中无形资产出资 1,500 万元
----	----------	---------	-------------------

(1) 根据《中国工商银行北京市分行交存入资资金凭证》及中国工商银行北京海淀支行出具的《进账单》所记载，曾飞、刘淑艳、胡剑峰、徐建已于 2011 年 8 月 23 日分别将货币出资 259 万元、21 万、28 万元、42 万元存入有限公司注册资本金账户。

(2) 上述出资已经由北京永恩力合会计师事务所有限公司出具永恩验字（2011）第 11A2586622 号《验资报告》予以审验确认。

12、第十一次变更：有限公司第六次变更股东及变更住所

2011 年 9 月 6 日，有限公司召开股东会，同意：①将公司住所变更为“北京市海淀区颐和园路 12 号 1 号楼 3 层 302 室”；②原股东胡剑峰将其全部出资共计 200 万元转让给曾飞；原股东刘淑艳将其全部出资共计 150 万元转让给崔靛；原股东徐建将其全部出资共计 300 万元转让给曾飞；③修改公司章程中的相应内容。上述出资转让各方已签订《出资转让协议》，约定于 2011 年 9 月 8 日正式转让上述出资。此次股权变更系胡剑峰、刘淑艳和徐建将之前无偿获得的股份以零对价的形式归还给曾飞。有限公司已经办理完毕工商变更登记程序并领取了北京市工商行政管理局颁发的变更公司住所后的营业执照。

变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	股权比例	出资方式
1	曾飞	940.00	37.60%	货币
		1,410.00	56.40%	无形资产
2	崔靛	60.00	2.40%	货币
		90.00	3.60%	无形资产
合计		2,500.00	100.00%	其中无形资产出

资 1,500 万元

13、第十二次变更：有限公司第七次变更股东及变更经营范围

2012年3月7日有限公司召开股东大会，同意：①股东曾飞将120万元货币出资、180万元非专利技术出资转让给徐建；股东曾飞将80万元货币出资、120万元非专利技术出资转让给胡剑峰；股东崔靓将60万元货币出资、90万元非专利技术出资转让给刘淑艳；②将经营范围变更为：“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互联网信息服务）；互联网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）。（未取得行政许可的项目除外）”；③修改公司章程中的相应内容。述出资转让各方已签订《出资转让协议》，约定于2012年3月7日正式转让上述出资。此次股权按变更中，徐建、胡剑峰、刘淑艳获得的股份，系曾飞实施股权激励而无偿赠与。双方约定如果股东离开公司，则需将股份无偿转回给曾飞。有限公司已经办理完毕工商变更登记程序并领取了北京市工商行政管理局颁发的变更公司住所后的营业执照。

变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	股权比例	出资方式
1	曾飞	740.00	29.60%	货币
		1,110.00	44.40%	无形资产
2	刘淑艳	60.00	2.40%	货币
		90.00	3.60%	无形资产
3	胡剑峰	80.00	3.20%	货币
		120.00	4.80%	无形资产
4	徐建	120.00	4.80%	货币
		180.00	7.20%	无形资产

合计	2,500.00	100.00%	其中无形资产出 资 1,500 万元
----	----------	---------	-----------------------

14、第十三次变更：有限公司第八次变更股东

2012年4月27日，有限公司通过股东会决议，同意股东曾飞向茅萧转让74万元的货币出资和111万元的非专利技术出资并同意修订公司章程。此次股权变更，系茅萧支付人民币150万元作为对价获得公司股份。曾飞与茅萧已就上述事项签订出资转让协议。

有限公司已经办理完毕工商变更登记程序并领取了北京市工商行政管理局颁发的变更公司住所后的营业执照。变更后工商登记的有限公司股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	股权比例	出资方式
1	曾飞	666.00	26.64%	货币
		999.00	39.96%	无形资产
2	刘淑艳	60.00	2.40%	货币
		90.00	3.60%	无形资产
3	胡剑峰	80.00	3.20%	货币
		120.00	4.80%	无形资产
4	徐建	120.00	4.80%	货币
		180.00	7.20%	无形资产
5	茅萧	74.00	2.96%	货币
		111.00	4.44%	无形资产
合计		2,500.00	100.00%	其中无形资产出 资 1,500 万元

15、第十四次变更：有限公司减少注册资本及第九次变更股东

2012年6月12日，有限公司通过股东会决议，同意：1、股东曾飞向茅萧转让26万元的货币出资；2、股东曾飞向董强转让10万元的货币出资；3、股东曾飞向王嘉力转让10万元的货币出资；4、股东曾飞向刘凯转让10万元的货币出资；5、同意减少1,500万元的知识产权出资，注册资本减少至1000万元，分别由曾飞、徐建、胡剑峰、刘淑艳、茅萧分别减少知识产权出资999万元、180万元、120万元、90万元、111万元；6、修改公司章程中的相应内容。

曾飞与董强、王嘉力、刘凯已签订《出资转让协议》，约定转让上述出资，且曾飞向此三人转让出资均为无偿，并且约定三人持有的公司股份在进入代办股份转让系统起三年内不进行转让；三年内不得离职、不得有违法犯罪、严重违反公司制度或者侵害公司利益的行为，否则须将股份无偿转让给曾飞。曾飞转让给茅萧的货币出资系双方在第十三次变更中约定的部分股份，其对价已经含在茅萧支付的人民币150万元中。

有限公司已于2012年4月23日在《北京晨报》刊登公告，就有限公司注册资本由2,500万元减少至1,000万元的情况连续进行公告。

2012年6月12日，中科华会计师事务所有限公司出具中科华验字（2012）第Y25号《验资报告》，对有限公司减少出资事项予以验证。有限公司注册资本中以“无线互联网游戏软件系统技术”出资的知识产权存在职务成果出资的嫌疑，出于谨慎性原则，对上述1,501.30万元无形资产出资进行了减资处理，曾飞将减资后的无形资产无偿转让给公司。

有限公司已经办理完毕工商变更登记程序并领取了北京市工商行政管理局颁发的变更公司住所后的营业执照。变更后的股权结构为：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例	出资方式
1	曾飞	610.00	61.00%	货币
2	徐建	120.00	12.00%	货币

3	茅萧	100.00	10.00%	货币
4	胡剑峰	80.00	8.00%	货币
5	刘淑艳	60.00	6.00%	货币
6	董强	10.00	1.00%	货币
7	王嘉力	10.00	1.00%	货币
8	刘凯	10.00	1.00%	货币
合计		1,000.00	100.00%	货币

16、第十五次变更：有限公司整体改制为股份公司

2012年7月23日，有限公司召开股东会，通过决议，同意有限公司以2012年6月30日为基准日，整体变更为股份有限公司。中磊会计师事务所有限责任公司为改制出具《（2012）中磊（审C）字第0751号审计报告》，截至2012年6月30日，有限公司经审计的净资产值为10,959,074.00元，北京中天华资产评估有限责任公司出具了《中天华资评报字（2012）第1168号评估报告》资产评估报告，根据资产评估报告，截至2012年6月30日，有限公司的净资产为11,527,626.86元。

2012年7月5日，有限公司8名股东签署了《发起人协议》，发起设立股份公司，根据发起人协议及中磊会计师事务所有限责任公司出具“【2012】中磊验C字第0046号”《验资报告》，有限公司以2012年6月30日经审计的净资产10,959,074.00折为股本1,000万股，每股面值1元。其余净资产进入资本公积。

2012年7月23日，公司召开创立大会，审议通过成立股份有限公司以及公司章程等议案。

2012年8月6日，北京市工商局核发了股份公司企业法人营业执照。

本次变更后，公司股权结构如下：

股东名称	持有股份数（万股）	持股比例	出资方式
曾飞	610.00	61.00%	净资产折股
徐建	120.00	12.00%	净资产折股
茅萧	100.00	10.00%	净资产折股
胡剑峰	80.00	8.00%	净资产折股
刘淑艳	60.00	6.00%	净资产折股
董强	10.00	1.00%	净资产折股
王嘉力	10.00	1.00%	净资产折股
刘凯	10.00	1.00%	净资产折股
合计	1,000.00	100.00%	-

（三）高新技术企业

公司经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京是国税局、北京市地税局联合批准认定为高新技术企业，并于2008年12月24日取得高新技术企业证书，证书编号：GR200811000818。有效期：三年。

公司经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京是国税局、北京市地税局联合批准认定为高新技术企业，并于2011年10月11日取得高新技术企业证书，证书编号：GF201111000853。有效期：三年。

（四）主要股东情况

1、控股股东基本情况

曾飞先生，董事长，出生于1967年7月，毕业于中国人民大学，获法学学士学位。1991年至1994年在中国电子器件工业总司工作。1994年至2002年在北京恒立基科技有限公司工作。2002年投资成立北京鼎讯互动科技有限公司，任董事长

职务。2012年8月6日公司改制后任董事长兼总经理，持有公司61%股份。

2、实际控制人

曾飞先生，持有公司61%的股份，为公司的实际控制人。实际控制人情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“1、控股股东基本情况”。

3、其他持股 5%以上股东情况

徐建先生，董事，出生于1981年1月，毕业于河北农业大学，获计算机专业学士学位。2003年10月1日加入本公司，历任技术总监、技术兼产品经理、公司总经理。2012年8月6日公司改制后任董事、副总经理，兼任研发中心经理，现持有公司12%股份。

茅萧女士，董事，出生于1979年9月，2002年毕业于首都经济贸易大学，获经济学学士学位；2006年毕业于德国bamberg大学，获经济学硕士学位。2006年至2011年任职于德意志银行。2012年4月投资北京鼎讯互动科技有限公司。2012年8月6日公司改制后任公司董事，现持有公司10%股份。

胡剑峰先生，董事，出生于1980年12月，毕业于北京信息工程学院，获计算机专业学士学位。2003年12月1日加入本公司，历任高级工程师、研发经理、技术副总监、副总经理。2012年8月6日公司改制后任董事，兼任主管研发的副总经理，现持有公司8%股份。

刘淑艳女士，董事，出生于1970年10月，毕业于北京广播电视大学，获工商管理学学士学位。1998年至2000年在江苏百美化妆品有限公司北京分公司任职，2003年加入本公司，先后任职财务经理兼行政人事经理、财务总监兼行政人事总监、副总经理职务。2012年8月6日公司改制后任董事、董事会秘书、财务负责人兼副总经理，现持有公司6%股份。

4、报价转让前公司股东及持股数量

详见上文“五、（二）历史沿革”之“16、有限公司整体改制为股份公司”。

5、股东出资情况

详见上文“五、（二）历史沿革”。

6、公司股东之间的关联关系

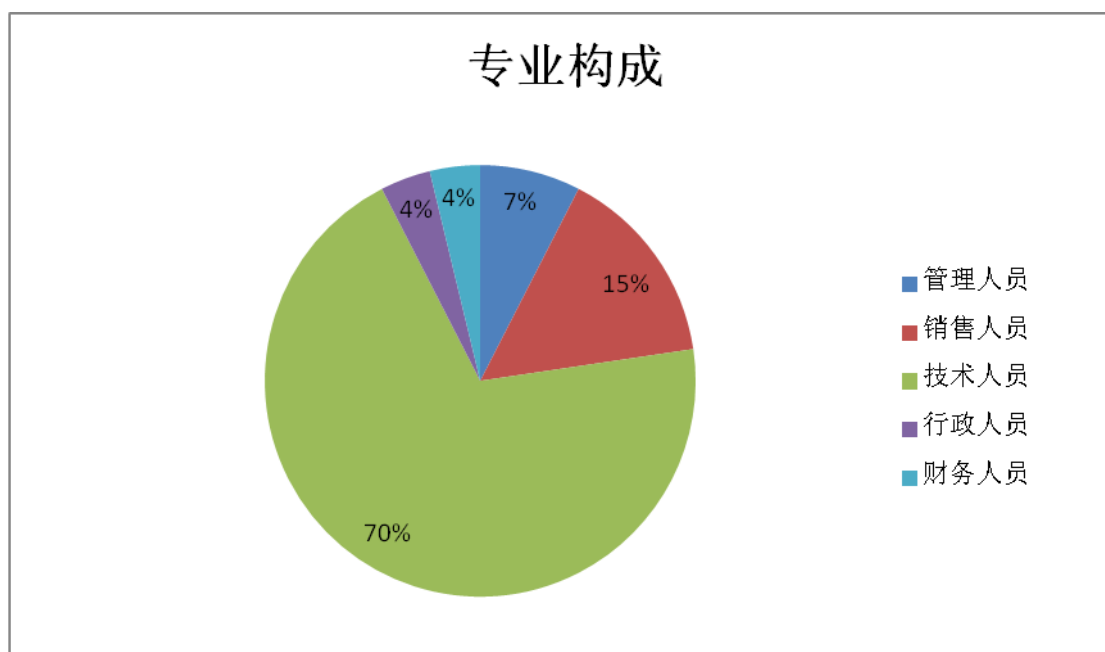
公司现有各股东之间不存在关联关系。

（五）员工情况

截至2012年6月30日，公司共有员工53人，构成情况如下：

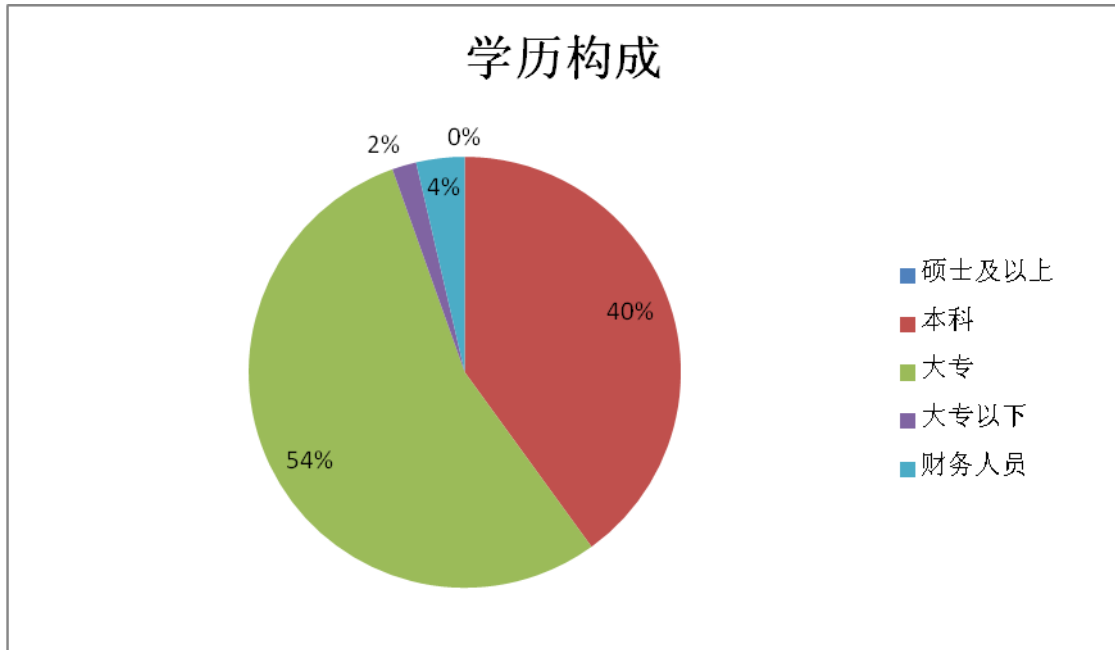
1、专业结构

公司有中高层管理人员4人，销售人员8人，技术人员37人，行政人员2人，财务人员2人，结构如下图：



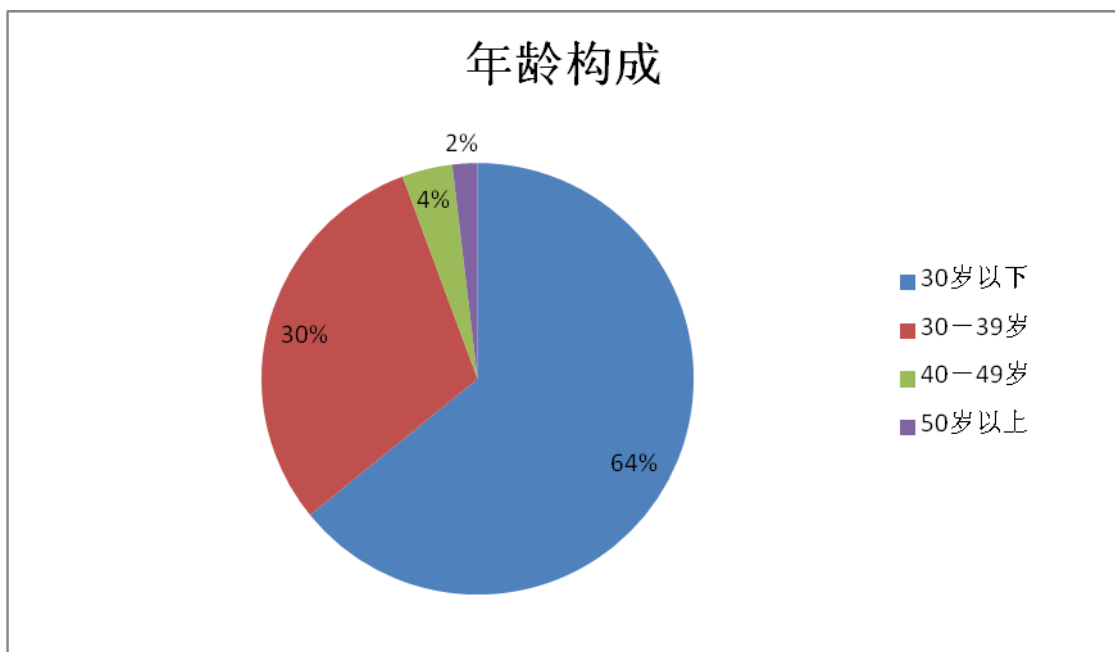
2、学历结构

公司员工中具有本科及以上学历22人，大专学历30人，大专以下学历1人，结构如下图：

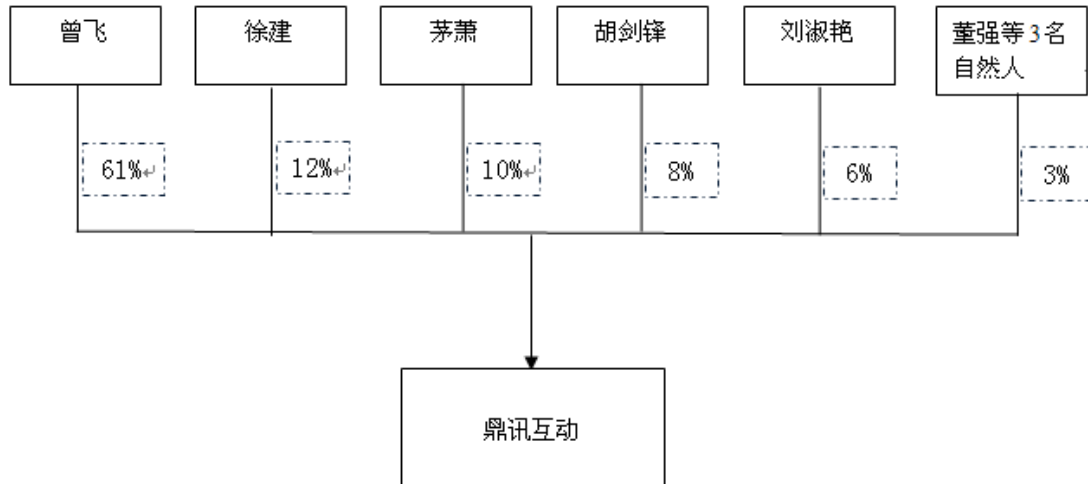


3、年龄结构

公司30岁以下员工34人，30-39岁员工16人，40-49岁员工2人，50岁及以上员工1人，结构如下图：

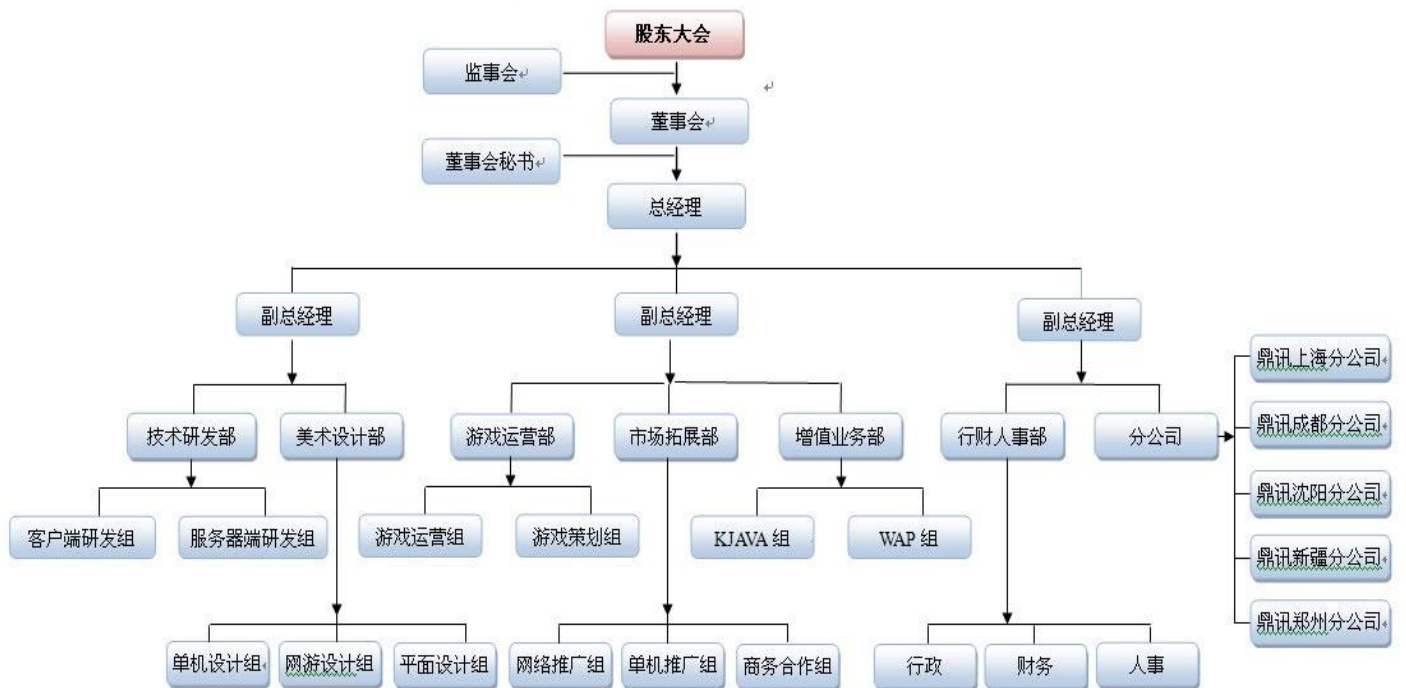


(六) 公司股权结构



(七) 内部组织结构

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司组织机构图



六、公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员

（一）基本情况

1、董事基本情况

曾飞先生，董事长，任期至2015年7月22日。基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“1、控股股东基本情况”相关内容。

徐建先生，董事，任期至2015年7月22日。基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“2、其他持股5%以上股东情况”相关内容。

茅萧女士，董事，任期至2015年7月22日。基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“2、其他持股5%以上股东情况”相关内容。

胡剑峰先生，董事，任期至2015年7月22日。基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“2、其他持股5%以上股东情况”相关内容。

刘淑艳女士，董事，任期至2015年7月22日。基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“2、其他持股5%以上股东情况”相关内容。

2、监事基本情况

董强先生，监事会主席，1983年出生，毕业于太原理工大学，获工学专业学位。2005年加入本公司，历任高级工程师、研发部技术总监，现持有公司1%股份。

刘凯先生，监事，1982年出生，毕业于北京机械工业管理大学。2007年6月加入本公司，任市场拓展部总监，现持有公司1%股份。

王嘉力先生，监事，1982年出生，毕业于中国科技经营管理大学。2005年10月加入本公司，历任游戏策划、产品运营工程师、游戏运营部产品运营总监，现

持有公司1%股份。

刘丽香女士，职工监事，1976年出生，毕业于山西财经大学，获管理学学士学位。2009年10月加入公司，任财务部会计。

包蕴涵女士，职工监事，1985年出生，毕业于湖南理工学院，获工学专业学士学位。2009年4月加入本公司，任财务部出纳。

3、高级管理人员基本情况

曾飞先生，本公司董事长兼总经理，基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“1、控股股东基本情况”相关内容。

徐建先生，本公司副总经理，基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“2、其他持股5%以上股东情况”相关内容。

胡剑峰先生，本公司副总经理，基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“2、其他持股5%以上股东情况”相关内容。

刘淑艳女士，本公司副总经理兼财务负责人、董事会秘书，基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“2、其他持股5%以上股东情况”相关内容。

4、核心技术人员基本情况

徐建先生，基本情况详见上文“五、（四）主要股东情况”之“2、其他持股5%以上股东情况”相关内容。

董强先生，研发部技术总监，基本情况详见上文“六、（一）基本情况”之“2、监事基本情况”相关内容。

刘凯先生，市场拓展部总监，基本情况详见上文“六、（一）基本情况”之“2、监事基本情况”相关内容。

王嘉力先生，游戏运营部总监，基本情况详见上文“六、（一）基本情况”之“2、监事基本情况”相关内容。

程晓娇女士，美术创意部总监，出生于1986年8月，毕业于首都师范大学。2006年5月1日加入本公司，曾任美术监制、美术部技术总监。

（二）公司与上述人员签订的协议以及为稳定上述人员已采取或拟采取的措施

公司高级管理人员与核心技术人员均与公司签订了劳动合同，均在公司专职工作，均在公司领取薪金。不存在公司高级管理人员与核心技术人员在股东单位兼职的情况。公司与董事、监事、高级管理人员及核心技术人员没有其他协议安排（包括但不限于借款、担保等协议）。

公司与高级管理人员和核心技术人员均签订了有相应保密条款的《劳动合同》。公司为稳定管理层及核心技术人员，已采取或拟采取的措施有：

- 1、企业人才管理与企业文化建设相结合，形成企业文化留人的良好氛围；
- 2、在制度和保障方面为管理层和核心技术人员提供良好的工作环境，同时开拓市场为其提供施展才华的舞台；
- 3、提供各种培训机会和继续深造的机会，用于更新知识结构，使管理层和核心技术人员能够不断学习新知识、提高技能；
- 4、吸收公司主要高级管理人员和核心技术人员成为公司股东，持股措施确保了公司管理层和核心技术人员稳定。

公司的核心技术人员徐建、董强、刘凯、王嘉力、程晓娇的入职时间分别为：2003年、2005年、2007年、2005年、2006年。手机游戏行业的人员流动性较高，但鼎讯互动的核心技术人员在公司的任职时间较长，可以看出公司为稳定管理层及核心技术人员而采取的措施起到一定的效果，公司的核心技术人员保持稳定，

对公司的忠诚度高，公司的持续研发能力未受影响。

（三）董事、监事、高级管理人员及核心技术人员持股情况

公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员持股情况如下：

姓名	任职情况	持股数量（万股）	持股比例(%)
曾飞	董事长/总经理	610.00	61.00
徐建	董事/副总经理	120.00	12.00
茅萧	董事	100.00	10.00
胡剑峰	董事/副总经理	80.00	8.00
刘淑艳	董事/副总经理/财务总监/董秘	60.00	6.00
董强	监事会主席/技术研发部总监	10.00	1.00
刘凯	监事/市场拓展部总监	10.00	1.00
王嘉力	监事/游戏运营部总监	10.00	1.00
程晓娇	美术设计部总监	-	-
刘丽香	职工监事/财务部会计	-	-
包蕴涵	职工监事/财务部出纳	-	-
合计		1,000.00	100.00

曾飞、徐建、茅萧、胡剑峰和刘淑艳在遵守《公司法》、《证券公司代办股份转让系统中关村科技园区非上市股份有限公司股份报价转让试点办法(暂行)》和《公司章程》中关于d股份转让规定的前提下，可以自由转让其股份。董强、刘凯和王嘉力出具了个人承诺，承诺其持有的公司股份在进入代办股份转让系统起三年内不进行转让；三年内不得离职、不得有违法犯罪、严重违反公司制度或者侵害公司利益的行为，否则须将股份无偿转让给曾飞。

七、公司业务与技术情况

（一）业务情况

1、主营业务

公司经营范围：许可经营项目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互联网信息服务）；互联网信息服务业务（除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）。

一般经营业项目为技术开发、技术咨询、技术转让、技术推广（未取得行政许可的项目除外）。

公司主营业务为手机终端单机游戏、手机终端网络游戏的研发与运营。

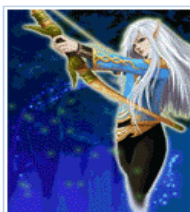
2、主要产品

鼎讯互动的主营产品为手机终端单机游戏、手机终端网络游戏。公司主要的游戏产品列举如下：

（1）手机终端单机游戏产品

公司现有手机游戏单机产品 150 余款，按游戏运行平台分为图文单机游戏和客户端单机游戏。公司单机产品种类丰富，涉及 6 大类别，分别为休闲益智、角色扮演、动作冒险、飞行射击、策略格斗、实用工具。产品示例截图如下：

· 角色精品游戏



魔幻传说之邪灵复苏

主人公精灵战士凯恩，要在卫队长麦利萨尔、长老萨莱恩以及昔日的战神大德鲁伊的指引下，斩妖除魔，历尽艰辛，找回失落的宝物，聚集光明的力量，消灭黑暗力量，还世界以光明和平，还家园以宁静长存，实现自己“抵御邪恶，保卫家园”的承诺。



幻境武林仙侠传

一款经典的武侠类角色扮演类游戏，飞趣2008年东方神圣平静的星辰大陆上圣光渐逝，魔物复苏、天魔渐醒，一场神魔之间的大战即将爆发。游戏中场景丰富、任务类型新颖、人物形象细腻逼真充满动感，操作方便快捷具有人性化，是一款优秀的角色扮演类游戏。

· 射击精品游戏



狙击风暴

二战期间，盟军获悉德军发明了一种神秘飞机，威力巨大。如果德军把它成功应用到主战场上，将对盟军极为不利。所以，盟军派你去摧毁这种神秘飞机。在途中你会遭遇各种敌人的狙击，包括坦克和飞机。而且要穿越不同的地理环境，拿出你的勇气去完成这个艰巨的任务。



星战之雷电战神

3025年，西斯帝国利用生化武器使银河系中多个行星存活生物变异，企图统一宇宙！随着高科技发展，最终邪恶势力难以控制人类。当地球将再次接受严峻挑战的时候，地球联盟为了保卫共和国的安全，拯救宇宙！重新启动了雷电战神。游戏开始时，你可以选择作战任务地点，但只有完成低难度的任务才能选择高难度的任务，游戏共有3个任务。消灭敌人指挥舰后算完成任务。

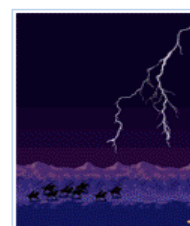
· 格斗精品游戏



地狱猎手之格斗篇

地狱猎手们通过炼狱格斗来选出地狱之王：圣殿角斗士，黎明之鬼，巨臂红魔，英之烈鸟，雷厉战神，乐之死神众多超强怪物展开致命格斗，除了普通攻击和跳跃攻击，每个怪物都身怀3种必杀技。乐之死神不能进行跳跃攻击。

· 策略精品游戏



七雄争霸录战

火连绵的战国时代从此开始，这个年代是一个破旧立新，唯才是用的年代，也是一个充满了血腥与野心的时代。用无数战争的血为一个新生的帝国洗礼，更让无数英雄豪杰在历史的长河中如中流砥柱般逆流而上，在战场上运筹帷幄，攻城拔寨；七雄霸主虚席以待，九州帝王唾手可得。

(2) 手机终端网络游戏产品

1) 基于 WAP 平台的联网游戏系列 10 款，如图文网络《江湖世界 OL》，现已结束公测，同中国电信游戏基地进行联合首发推广。



2) 客户端大型手机网络游戏系列 4 款，分别是《快意恩仇 OL》、《天域 OL》、《苍岚 Online》以及 2012 年 6 月正式进行公测并运营的《仙侠传说 OL》。





公司两年一期收入前三名的单款游戏明细

单位：元

2012年 1-6月		2011年		2010年	
游戏名称	收入金额	游戏名称	收入金额	游戏名称	收入金额
梦幻仙境	1,140,669.08	天域 OL	5,367,725.54	魔幻至尊录-封印之章	479,781.24
霸鼎 OL	605,400.00	疯狂泡泡龙珠	823,481.97	阻击风暴	350,947.52
心跳追钗奇缘	155,070.60	地狱猎手之格斗篇	731,870.67	特种兵	252,170.76
合计	1,901,139.68	合计	6,923,078.18	合计	1,082,899.52

按游戏排名划分，公司近两年一期中大型网络游戏的收入逐年增加，如：2011年的《天域 OL》、2012年的《霸鼎 OL》，此外公司于 2012 年 6 月份推出大型网络游戏《仙侠传说 OL》，预计会为公司带来丰厚收入。

公司两年一期收入按照单机游戏、网络游戏的分类明细

单位：元

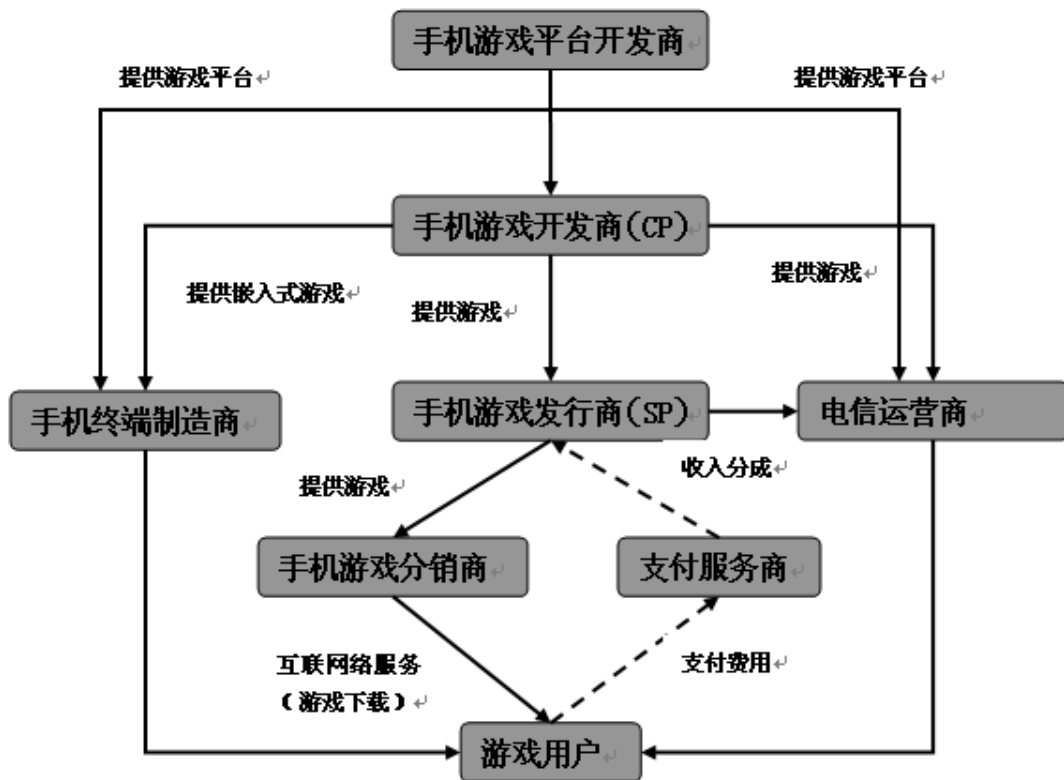
	2012年 1-6月	2011年度	2010年度
单机游戏	213,939.06	2,406,596.54	1,225,263.33
网络游戏	4,068,620.31	9,536,563.85	3,907,035.88
合计	4,282,559.37	11,943,160.39	5,132,299.21

游戏市场主要分为单机游戏和网络游戏，公司从研发积累上主要倾向于网络游戏，主要是为了规避单机游戏的盗版问题，同时网络游戏具备用户黏着度高，对单个用户平均收费高等特点，网络游戏将是公司重点发展方向。公司近两年一期网络游戏的收入比例逐年增加，主要由于公司认为网络游戏将是未来手机游戏发展的大方向，进而开始提前布局网络游戏市场。通过几年的努力，公司已经成功转型为主业为开发、制作、运营网络游戏的公司，为公司未来的快速发展奠定了基础。

3、经营模式

(1) 运营模式

手机游戏产业链的构成主要包括游戏平台开发商、游戏开发商（CP）、游戏发行商（SP）、电信运营商、终端制造商、游戏分销商、支付服务商以及用户。手机游戏从开发到为用户提供服务，需要产业链上各方的参与。具体如下图所示：



在图示的产业链中，各方职能如下：

1) 手机游戏平台开发商：基于 KJAVA、BREW 等技术平台向移动运营商、手机游戏开发商、终端制造商提供移动游戏平台或 SDK (Software Developer Kit)。

2) 手机游戏开发商 (CP)：是产业链的生产者，自主开发手机游戏，提供给移动游戏提供商或移动运营商，也可将开发的游戏直接嵌入到终端制造商制造的终端中。手机游戏开发商是产业链中的主力。

3) 手机游戏发行商 (SP)：可以称为手机游戏运营商，处于产业链的中间环节，它起着承上启下沟通开发者和消费者的作用。手机游戏运营商 (SP) 在取得游戏的使用权或所有权后，架设服务器组安装服务器软件，在网站上提供客户端软件的下载链接，并对游戏进行推广、运营维护以及客户服务等。

4) 电信运营商：提供互联网接入和移动电话等基础电信业务，以及提供服务器托管、宽带租用，服务器租用等 IDC 服务的企业，如中国电信、中国移动、

中国联通。移动运营商向客户提供游戏服务，包含各项移动通信服务和内容服务，电信运营商掌握着国内手机游戏产业的核心资源。

5) 手机终端制造商：手机终端制造商是制造手机的厂商，是手机游戏载体的提供者，也通过手机绑定参与手机游戏推广和服务。

6) 手机游戏分销商：手机游戏分销商主要在其自身推广渠道（包括 Web 门户或社区、WAP 站点、移动终端应用程序和平面媒体等）上向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、下载链接或使用页面等，协助游戏运营商一起进行产品的推广。

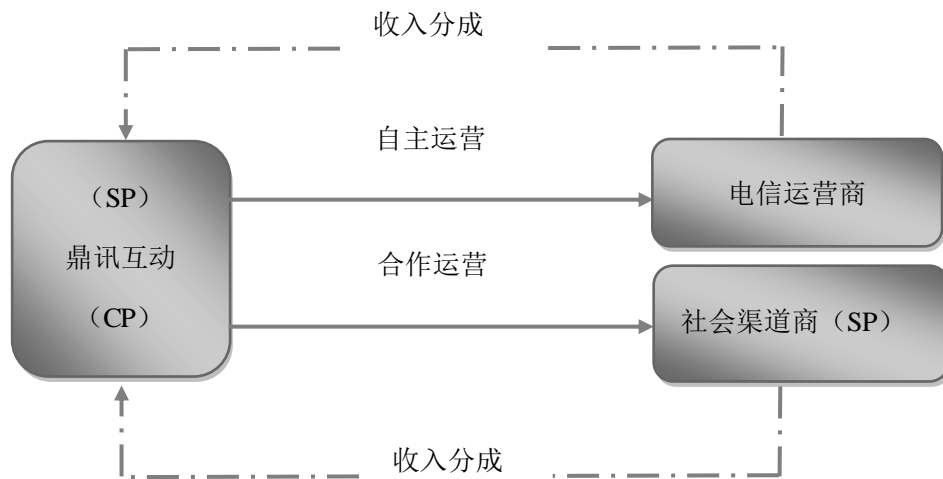
7) 支付服务商：支付服务商负责向游戏玩家提供游戏产品消费行为的计费支付渠道（包括手机话费、手机充值卡、银行卡与游戏点卡等），并向游戏产品的供应商支付结算。

8) 游戏用户：手机游戏的最终消费者。

本公司在整个手机游戏产业链中，承担着手机游戏开发商和手机游戏运营商两个核心角色，是整个产业链的产品生产者，占据了产业链的上游资源。

公司自主设计和研发手机游戏产品，一方面与手机游戏运营商、支付服务商等社会渠道商合作销售、合作运营，承担游戏开发商角色，另一方面公司自主销售、自主运营，产品及服务经电信运营商投放游戏市场，承担游戏运营商角色。公司为手机用户提供手机网络游戏虚拟道具及移动应用产品下载服务，并从用户支付的费用中取得分成收入。

本公司的运营模式如下图：



公司两年一期收入按照 CP、SP 的分类明细

单位：元

	2012年 1-6月	2011年度	2010年度
CP	2,745,176.71	3,456,220.96	3,548,841.04
SP	1,537,382.66	8,486,939.43	1,583,458.17
合计	4,282,559.37	11,943,160.39	5,132,299.21

CP、SP 的双重角色是公司的竞争优势之一。目前运营商掌握了无线互联网的相对优势资源（如：手机号码资源、计费通道资源等），但是运营商合作重点是 SP，CP 虽然有好的产品但是很难同运营商深度合作，而一般 SP 又是围绕运营商做运营工作的一般没有强大的研发团队，所以合作模式上经常为 SP 代理（或购买）CP 的产品再与运营商合作。鼎讯互动集 SP 的资质和 CP 的研发团队一体，这样就大大提高了同运营商合作的效率，可以同运营商展开深度合作（如：中国电信爱游戏基地现在唯一重点合作的网络游戏业务即为鼎讯互动的《仙侠传说 OL》）。

（2）推广模式

公司游戏的推广模式主要存在以下两种：合作运营和自主运营。

合作运营的模式为鼎讯互动的产品同合作公司合作，合作公司通过自有渠道、运营商渠道、线下渠道等渠道对公司产品进行推广，产品收益结算到合作公司，合作公司根据合同约定把鼎讯互动的分成款结算给公司。相对于自主运营模式，此模式的毛利率较高，但收入总额较低，合作推广的模式主要客户为：北京千龙新闻网络传播有限责任公司、中德四方（北京）科技有限公司、北京鼎盛瑞达科技有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司等。

自主运营的模式为公司自主运营自己的产品，通过在运营商渠道、线下渠道等渠道对产品进行推广，产品收益结算到鼎讯互动，鼎讯互动再根据同渠道的合同约定把渠道的分成款结算给渠道。相对于合作运营模式，此模式下收入金额较大，但是毛利率较低。自主推广的模式主要客户为：中国移动通信集团公司。

（3）盈利模式

移动终端游戏领域内，手机终端单机游戏业务的盈利模式主要包括游戏套餐收费、游戏下载收费、试玩转激活收费和虚拟道具收费等；手机终端网络游戏业务的盈利模式主要包括按游戏在线时间计点收费或套餐收费、虚拟道具收费、游戏内置广告收入；WAP类手机网络游戏业务的盈利模式主要包括虚拟商品收费、套餐收费、页面展示广告收费或游戏内置广告收费等。

公司目前的主要盈利模式为手机网络游戏虚拟道具收费，还有手机终端游戏下载分成、游戏套餐收费分成、游戏计次收费分成。根据行业发展方向，公司于2011年由手机单机游戏供应商成功转型为手机网络游戏供应商，并加大相关市场开发力度，随着手机网游市场的逐渐成熟，公司盈利模式逐步实现了手机网络游戏业务为主的营收方式。

（二）主要产品的技术含量、可替代性

1、主要产品的技术含量

公司主要产品为手机终端单机游戏、手机终端网络游戏，产品的技术含量主要体现在公司自主研发的手机游戏开发引擎和开发工具上。具体情况如下：

网络游戏产品：公司自主研发的服务器开发框架，采用高性能的架构设计，从网络连接、数据压缩、数据库存储、内存分配、线程控制等方面进行了优化，并提供丰富的类库。通过使用该框架，游戏开发人员只需专注于产品自身逻辑方面的开发，而无需关注网络连接、数据压缩、数据库存储等底层复杂功能的开发，既大大节省了开发时间，又为产品的质量提供了可靠的保证，并且因为产品性能的极大提升而节省了服务器、带宽等硬件成本投入。

WAP 系列产品：公司是国内最早进入 WAP 增值产品开发领域的企业，所研发的 WAP 产品平台支持国内三大运营商的产品自动适配能力，一款产品只需一次开发，无需任何代码拷贝，代码修改，直接部署到 WAP 平台，即可自动适配各运营商的产品规范发布上线。

KJAVA 系列产品：KJAVA 产品一个很大的障碍是机型适配问题，由于 KJAVA 终端出现的时间长，种类丰富，使得市场上 KJAVA 终端的参数、性能参差不齐。公司从 2003 年便开始 KJAVA 产品的开发，在机型适配上积累了丰富的经验，建立了各类机型特性与机型问题解决办法的文档库和代码库，并一直不断更新。同时，公司在 KJAVA 产品的开发过程中，自行研发了客户端开发引擎，这为之后客户端产品的开发降低了研发难度，提高代码的开发效率和统一性。

Android 系列产品：Android 相对于 KJAVA 平台出现较晚，公司的技术优势在于利用 KJAVA 的技术积累，研发出具有跨平台功能的客户端引擎，一次开发就能实现 KJAVA 和 Android 全平台覆盖。公司的手机网络游戏《天域 OL》是最早移植到 Android 平台的手机网游之一。

2、核心技术优势

公司自成立来一直专注于手机（网络）游戏和软件产品的研发，在团队建设上培养了一大批骨干成员，在各类手机平台终端和服务器开发方面拥有强大的技术积累。

(1) 拥有更为先进的客户端开发引擎和服务器开发框架。先进的开发引擎

和开发框架能够实现在最短时间内以最少的成本完成产品开发，提高代码和资源的复用率，减少研发过程中出错的概率，有效保证产品的质量，从而实现市场和收益最大化。

(2) 拥有更为高效的开发工具。公司自主研发的服务器开发工具以目前最流行的开发工具 eclipse 插件形式发布，能够自动生成持久层、视图层代码，极大减少开发人员的工作量。客户端游戏开发工具，实现了地图、人物、动画效果、用户界面、脚本、剧情、资源等的可视化编辑功能，大大提高了研发效率。

3、核心技术来源及保护

公司的核心技术为手机网络游戏服务器开发框架和客户端（包括KJAVA和Android等平台）开发引擎，以及相配套的开发工具。公司的核心技术均为自主研发取得，不存在知识产权纠纷。

公司拥有 101 项软件著作权，全部为公司自主研发，所有权归公司，不存在权属纠纷。

4、公司产品的可替代性

本公司自主研发的手机游戏服务器框架和客户端引擎、开发工具以及跨平台产品开发方案，这些技术适应了手机游戏产品开发需求，符合行业发展方向，公司将不断完善和发展上述技术。同时，公司技术形成源于多年积累，与公司的产品思路、设计理念、对用户需求的把握等密不可分，公司产品都有自身独特的艺术性、背景与文化底蕴，公司自有技术具有不可替代性。

(三) 所处行业情况

1、行业概况

(1) 公司所处的行业分类情况

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》规定，以及公司现阶段业务情况，公司属于大类“G85通信服务业”。

（2）手机游戏监管体制、主要法律法规及政策

1) 行业主管部门、监管体制

国内游戏行业的行政主管部门是工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局。

工信部主要负责拟订产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规草案；制定电子信息产品的技术规范；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。

文化部主要负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度；对互联网文化内容实施监管，对违反国家有关法规的行为实施处罚。具体到游戏行业，其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）。

国家新闻出版总署主要负责监督管理全国互联网出版工作，制定全国互联网出版规划，并组织实施；制定互联网出版管理的方针、政策和规章；对互联网出版机构实行前置审批；依据有关法律、法规和规章，对互联网出版内容实施监管，对违反国家出版法规的行为实施处罚。具体到游戏行业，其主要负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

国家版权局主要负责游戏软件著作权的登记管理工作。

2) 行业主要法律法规及政策

序号	文号/日期	文件名称	说明
1	国务院令 第291号/2000年9月25日	中华人民共和国电信条例	明确了经营增值电信业务须经国务院信息产业主管部门或地方电信管理机构审查批准并取得增值电信业务经营许可证
2	国务院令 第292号/2000年9月25日	互联网信息服务管理办法	明确了从事经营性互联网信息服务，应当向地方电信管理机构或者国务院信息产业主管部门申请办理互联网信息服务增值电信业务经营许可证
3	中国新闻出版总署、中国信息产业部令 第17号/2002年6月27日	互联网出版管理暂行规定	指出了申请从事互联网出版业务应向所在地新闻出版行政部门提出申请，经审核同意后报新闻出版总署审批，同时明确了互联网出版机构的权利和义务
4	文化部/2003年5月10日发布，并于2004年7月1日和2011年2月17日进行两次修订	互联网文化管理暂行规定	明确了进口互联网文化产品的活动经营应当由取得《网络文化经营许可证》的经营性互联网文化单位实施，且进口互联网文化产品应当报文化部进行内容审查；经营性互联网文化单位经营的国产互联网文化产品应当依照规定报省级以上文化行政部门备案
5	文化部、原信息产业部/2005年7月12日	关于网络游戏发展和管理的若干意见	指出要加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为，提高我国网络游戏原创水平，促进网络文化产业的健康发展
6	国务院办公厅/2006年4月25日	关于推动我国动漫产业发展的若干意见的通知	明确了推动动漫产业（包括电子游戏产品生产 and 经营相关产业）发展的指导思想、基本思路和发展目标，从多方面提出了鼓励动漫产业发展的优惠政策和扶持措施
7	中共中央办公	国家“十一五”	提出要鼓励经济发达、创意人才资源较为

	厅、国务院办公厅/2006年9月13日	时期文化发展规划纲要	丰富的城市发展动漫游戏等文化类创意企业，支持动漫游戏等新兴文化产品进入国际市场
8	新闻出版总署、中央文明办与教育部等/2007年4月15日	关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知	要求该系统针对未成年人沉迷网络游戏的诱因，利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制
9	文化部、商务部/2009年6月4日	关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知	明确了网络游戏虚拟货币的定义，提出了要充分利用现有的管理手段，建立网络游戏虚拟货币管理工作协调机制，规范市场秩序、保障网络游戏产业的健康发展
10	文化部/2009年9月10日	文化部关于加快文化产业发展的指导意见	明确了游戏业的发展方向与发展重点为：增强游戏业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场
11	国务院办公厅/2009年9月26日	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
12	中央宣传部、中国人民银行与财政部/2010年3月19日	关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见	提出要积极开发适合文化产业特点的信贷产品，加大有效的信贷投放，积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务等

13	文化部令第49号 /2010年6月3日	网络游戏管理 暂行办法	对网络游戏的内容审查、网络游戏的生产、上网运营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范
14	国务院办公厅 /2011年12月12日	国务院办公厅 关于加快发展 高技术服务业 的指导意见	提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务

2、行业发展现状

手机游戏产业的发展随着手机自身性能的不断发展到手机游戏的最终普及，经历了较长的时间，大概分为四个阶段。

第一个阶段（1997年至2003年）是手机游戏的孕育期。这一阶段中，第一款手机游戏《贪吃蛇》在诺基亚手机上诞生，这在给手机用户提供消遣娱乐的同时还拓展了手机的功能。手机游戏自此开始大规模嵌入各手机终端厂商的各类型号手机中，开启了手机游戏产业发展的序幕。随着用户对手机游戏的需求逐步增长，以及游戏运营商尤其是电信运营商对手机游戏商业模式的不断探索和推行，手机游戏行业的盈利模式逐渐成熟，市场规模得到了快速增长。该阶段的游戏以普通屏为基础，游戏简单，易操作。

第二阶段（2003年至2006年）是手机游戏的快速发展期。随着彩屏手机的快速发展，移动终端性能的不提高与完善，WAP游戏和单机版JAVA游戏逐渐成为该阶段的主流。此阶段的特点是：随着手机软硬件功能的加强和游戏内容的多样化，手机游戏的可视性、娱乐性和交互性进一步得到提高；

第三阶段（2006年至2009年）手机游戏的调整期。国内手机游戏行业竞争的日趋激烈和管制环境的相对宽松，使得市场内业务同质化现象日趋严重，电信增值服务提供商违规事件不断出现，用户投诉率不断上升。面对行业内产生的诸多问题，电信运营商采取了一系列的整顿措施，并进行了一系列的调整。到2008

年，手机游戏行业内产品质量逐步精品化，市场营运也逐渐走向规范化。

第四阶段是手机游戏的成熟期（自2009年起）。随着3G产业的快速发展，大型联网游戏将成为手机游戏的主流。

3、市场收入规模

（1）国际市场概况

随着高性能手机终端的普及、游戏产品质量的提升、商业模式的成熟以及新兴市场的发展，近年来手机游戏市场在全球范围内一直保持稳定增长。根据GITA发布的研究数据，2011年全球手机游戏总营收超过79亿美元，预计2013年全球手机游戏市场规模将达到120亿美元，增长率将达到51.89%（资料来源：TIGA, TIGA claims mobile games market to grow to \$12 billion in 2013）。

（2）国内市场概况

从手机游戏市场规模来看，2010年中国手机游戏市场规模为32.9亿，2011年市场规模达到39.6亿元，同比增长20.36%。2012年第1季度手机游戏市场规模达到12.09亿，环比增长10%。从下图可以看出，手机游戏正经历快速发展期。



资料数据来源：易观国际《2012年第1季度中国手机游戏用户规模达1.89亿》

4、行业发展前景及趋势

（1）智能手机游戏产业环境日趋成熟且市场份额将逐步增大

随着智能手机的普及、3G网络的快速发展、基于社交网络的延伸和基于地理位置的互动娱乐等多种多样的游戏形式的创新，移动互联网的相关业务逐渐成为业内企业关注的焦点。智能手机平台的推出和移动终端硬件的升级较大程度的提升了游戏产品的表现效果和用户体验，基于智能终端的逐步普及和对其平台上游戏业务的良好预期，移动终端游戏产业参与者，如电信运营商、游戏开发商、游戏发行商等，均已着手研发智能平台游戏业务的配套技术、探索新技术环境下的商业模式，智能平台手机游戏的产业环境已逐步走向成熟，将为移动终端游戏行业带来新的增长动力。

国内的手机游戏业务是从非智能手机发展起来，基于Java、Brew平台等传统的手机游戏形成了较大的市场份额和用户基数。但近两年智能移动终端普及率逐步提升，根据Gartner市场研究，2011-2015年全球智能手机市场占比约由26%上升至约47%。由此可见，职能手机游戏产品在短期内将逐步扩大市场份额，逐渐超过非智能手机游戏产品。

（2）跨平台游戏产品将逐步成为市场发展的主流

跨平台游戏产品能够实现在PC、手机、电视游戏终端等多种游戏终端和系统平台之间的无缝切换，使用户能够不受持有的终端限制而体验游戏产品，因而其具有更为广泛的用户群体。当前跨平台游戏产品已成为全球各大游戏厂商的发展方向之一。对于国内市场而言，3G网络建设与三网融合的实施将有效推动跨平台游戏市场的发展，产业环境的成熟和市场需求的提出也促使各类游戏厂商进入该细分市场，使其逐步成为市场发展的主流产品。其中，由于具备画面简约、操作方便、不同平台上的体验差异较小、开发成本相对较低等特点，跨平台的互联网页面游戏将成为该细分市场中率先发展的产品类型。

（3）手机网络游戏市场占比逐步提升

相比移动终端的单机游戏而言，移动终端网络游戏具有较强的互动性，能够形成相对稳定的用户群体，用户粘性及付费意愿较高，具有较长的生命周期和较高的盈利空间。同时，移动终端网络游戏的盈利主要集中在游戏运营环节，游戏软件一般可以免费下载使用，能够有效避免游戏产品的破解和盗版。在我国移动通信网络的带宽和稳定性不断优化，游戏产品质量和手机终端性能不断提升的产业环境下，游戏开发商和发行商将逐步加大对移动终端网络游戏的 product 开发和运营推广力度，国内移动终端网络游戏的 market 占比将逐步提升。

（4）行业逐步规范化

手机游戏行业的规范化是行业内主流运营商和开发商共同努力的目标，国内电信运营商也在不断探索对游戏运营商和开发商的管理模式，以推进行业的规范化进程。随着诸如中国手机游戏开发商联盟、网页游戏行业自律联盟等行业组织的形成和发展，以及行业监管部门对游戏产业相关法律法规的逐步健全，行业将逐步走向规范，市场发展环境将日趋健康。

5、行业竞争格局

（1）竞争参与主体多元化

面对手机游戏市场巨大的发展潜力，越来越多的手机制造商、游戏开发商、游戏平台商开始重视该市场。手机游戏行业的参与者逐渐多元化，除原有的手机游戏厂商以外，中国移动、中国电信相继通过手机游戏基地化模式全面切入，诺基亚、苹果等其他领域领先的企业也纷纷抛出手机游戏业务，手机游戏市场竞争日趋激烈。

（2）竞争格局不断调整，行业整合悄然进行

当前国内移动终端游戏市场仍处于快速发展阶段，受多方面因素的影响，市场竞争格局将处于不断调整的状态。随着当前行业内商业模式的不断拓展，产品种类的创新，市场监管力度的逐渐加强，以及用户对产品质量的要求逐步提

升，只有紧密跟踪市场发展趋势，规范市场运作，不断加强自主研发能力、提升运营服务质量的企业才能巩固和提升自身的市场竞争地位。而不少中小规模手机游戏企业将因固定用户规模不够，创新能力低而被市场淘汰，行业整合将进一步进行。

（3）具有规模研发能力的厂商将迅速做大做强

手机游戏行业发展初期，其特征表现为游戏内容分散化。例如单机游戏的开发门槛较低，许多中小游戏厂商和个人开发者都进入这个领域，游戏内容分散化，产品多样化。当游戏平台格局相对稳定后，能够提供跨平台匹配和运营，具备规模研发能力的手机游戏厂商有望迅速做大做强。

6、行业进入壁垒

（1）市场准入壁垒

根据《中华人民共和国电信条例》的规定，从事增值电信业务的企业必须取得所在省、自治区、直辖市通信管理局批准颁发的《增值电信业务经营许可证》，在两个以上省、自治区、直辖市开展业务的需取得工信部批准颁发的《跨地区增值电信业务经营许可证》，申请该资质对申报企业的技术及资金实力均有较高要求。行业进入许可制度构成进入本行业的主要壁垒之一。

（2）技术壁垒

由于手机游戏用户所使用的移动终端在操作系统、屏幕尺寸等方面均不相同，同款移动终端游戏需要适配不同的操作系统和屏幕尺寸，这需要游戏开发商熟悉多种终端系统的技术开发和平台共享技术。移动终端游戏和互联网页面游戏的品质已经上升至较高的水准，游戏开发商和发行商需要具备专业的技术开发实力，且需具备对新技术的持续跟踪和研发能力。同时，为了缩短开发周期，降低开发成本，需对不同类型的游戏形成开发引擎，制作游戏开发工具，游戏发行和运营环节亦须有丰富的运作经验及技术支持。

（3）经验壁垒

游戏产品具有多种类型，每一类型游戏的技术开发和创意策划均需要有一定的技术积累和丰富经验，只有针对不同类型游戏形成开发引擎，才能有效降低游戏产品的开发成本。在游戏发行和运营环节，需要服务商对用户消费行为有深刻的认识，对游戏推广有丰富的运作经验，才能保证游戏产品的下载量和游戏用户的付费转化率，提高单款游戏的收入水平，保障企业的整体盈利水平。

（4）人力资源壁垒

因游戏产品具有多种类型，每一类型游戏的策划、技术开发和运营均需要相关人员拥有对游戏产品的特点、业务模式、用户心理等多方面的综合知识以及丰富经验。目前，手机游戏相关的高端专业人才较为紧缺，有经验的综合性游戏开发及运营人才是进入本行业的主要壁垒之一。

7、影响行业发展的因素

（1）有利因素

1) 国内移动互联网用户规模逐渐增长

随着移动通信网络和移动终端的升级、电信运营商对手机上网业务的推动，我国的移动互联网用户保持了快速增长的态势，截至2011年12月底，我国手机网民规模达到3.56亿，较2010年底增长17.5%（资料来源：CNNIC，《中国互联网络发展状况统计报告（2012年1月）》）。国内互联网用户尤其是移动互联网用户规模的持续增长，保证了移动终端游戏和互联网页面游戏的市场基础，是推动本行业发展的根本因素。

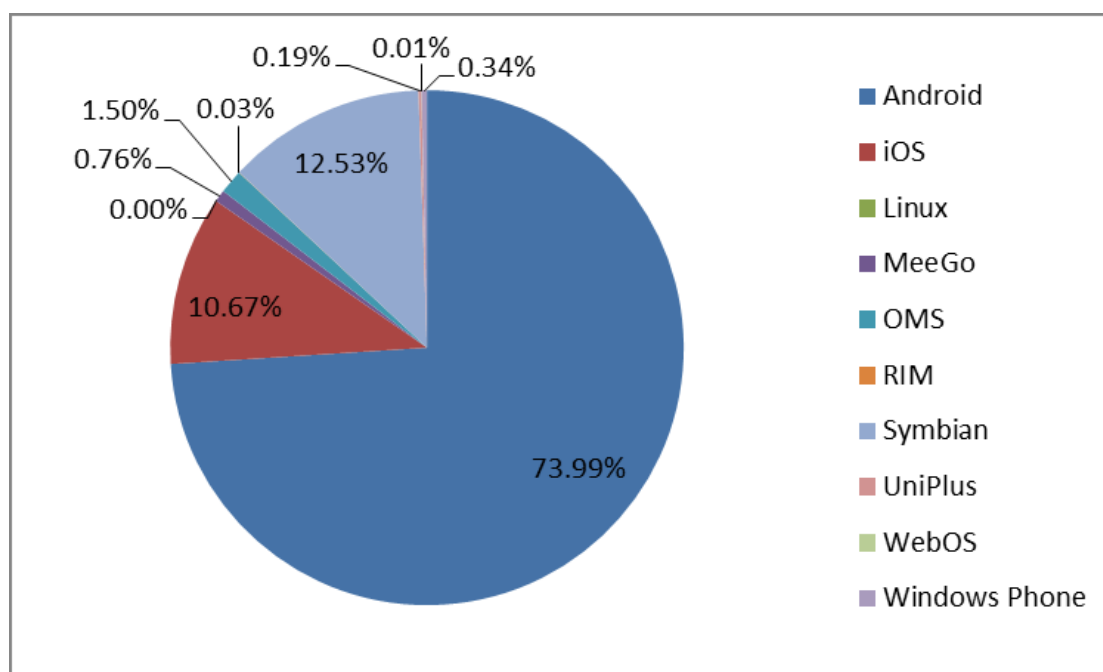
2) 手机游戏用户规模稳步增长

手机上网用户呈现迅猛增长态势，这为手机游戏产业的发展创造了良好的发展空间。截止2011年6月底，手机上网用户达到3.18亿，游戏总下载次数和总下

载人数的比例已经达到20.8%和22.1%，这个比例还比较低，市场存在大量潜在用户。易观智库发布数据显示，中国手机游戏用户规模稳步增长，截止2012年第一季度达1.89亿，环比增长16.66%。

3) 智能移动终端的普及提供新的发展机遇

2011年中国智能手机出货量达11,774万部，超过2011年之前中国历年移动智能终端出货量的总和，2011年4季度智能终端在整体移动终端出货量中的占比快速提升至36%（数据来源：工业和信息化部电信研究院，《移动终端白皮书（2012）》）。同时，据iSuppli称，2011年全球智能手机出货量将达到4.78亿部，占全球手机市场份额的大约33%。到2015年，全球智能手机出货量将达到10.3亿部，占全球市场份额的54%，其中具有较好用户体验的Android、iOS和WindowsPhone等操作系统将形成较强的市场影响力。其中智能手机操作系统的市场份额情况具体如下：



数据来源：工业和信息化部电信研究院，《移动终端白皮书（2012）》

移动终端智能系统的采用以及硬件技术的升级，使各移动终端在数据采集、重现、传输、处理和存储等多个环节的能力普遍增强，且其中的部分产品具备了

较强的操控性、高质量的观赏效果和先进的感应技术，从而能够支持界面精美、具备较高可玩性和互动性的高质量游戏产品，大幅提升了用户的终端体验，进而提升了用户的游戏消费意愿，智能手机的发展将给手机游戏行业带来良好的发展环境，促使手机游戏行业实现更大的商业价值。

4) 3G网络建设和技术升级

3G网络的大规模建设和广泛普及为我国移动互联网的发展提供了良好的产业环境。网络速度和稳定性将会得到不断提高，用户下载游戏产品或联网使用游戏时的网络传输速度和传输质量将得到逐步提升，使得用户获得更好的游戏产品体验，增加游戏产品粘度，为移动终端游戏尤其是移动终端网络游戏提供更好的发展基础。

5) 产业政策及电信运营商的大力推动

近些年来，国务院、文化部、中宣部以及地方政府部门发布了一系列法规，对移动通信增值产业进行规范和管理，一系列法规、政策对手机游戏产业具有巨大的鼓励和推动作用。国内电信运营商全面推进的增值电信业务，中国移动、中国联通和中国电信陆续推出移动应用商场或游戏业务平台，使得游戏开发商和发行商能够借助其精细化管理的渠道向广大的移动终端用户和移动互联网用户发布游戏产品。电信运营商通过与游戏开发商和发行商拓展合作模式，极大的推动了手机游戏产业发展。

(2) 不利因素

1) 竞争日趋激烈

手机游戏市场的巨大发展潜力使得进入该市场的竞争主体多元化，这将使公司在日趋激烈的竞争中处于不利地位。为应对海量的游戏产品竞争，手机游戏公司必须及时掌握用户的消费心理，掌握新兴的开发技术，不断推出新的游戏产品，这对企业的市场驾驭能力和产品研发能力是严峻考验。

2) 游戏产品同质化严重且质量参差不齐

现阶段，我国移动终端游戏开发商数量较多且规模普遍较小，市场竞争激烈，决定了游戏运营商对产品的买断成本和所支付的收入分成比例基本维持在相对合理的水平。而另一方面，市场竞争压力使得部分游戏开发商快速模仿开发当期热销的游戏产品，或为了抢占市场先机而压缩产品开发周期，使得市场上游戏产品同质化严重且质量参差不齐，不利于行业的有序发展。

3) 游戏盗版问题

当前国内移动终端游戏市场中，产品的盗版和破解现象依旧存在，使得优质的游戏产品无法得到合理的市场回报，难以实现对游戏内容创新环节的有效激励。

4) 综合性人才相对缺乏

手机游戏软件开发对策划、美术以及软件编程等专业性人才有很大需求，尤其是手机终端网络游戏等新业务的发展，对综合性人才的需求日趋突出。当前国内熟悉游戏产品策划、设计开发与市场运作的综合性人员数量较少，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。手机游戏企业要具备规模性研发能力，需培养和储备大量专业人才。

8、行业的周期性、季节性、区域性

(1) 行业的周期性

国内的手机游戏行业一直以来处于稳定快速增长态势，一直保持了稳定发展态势，其受宏观经济波动影响较小，不存在明显的周期性特征。

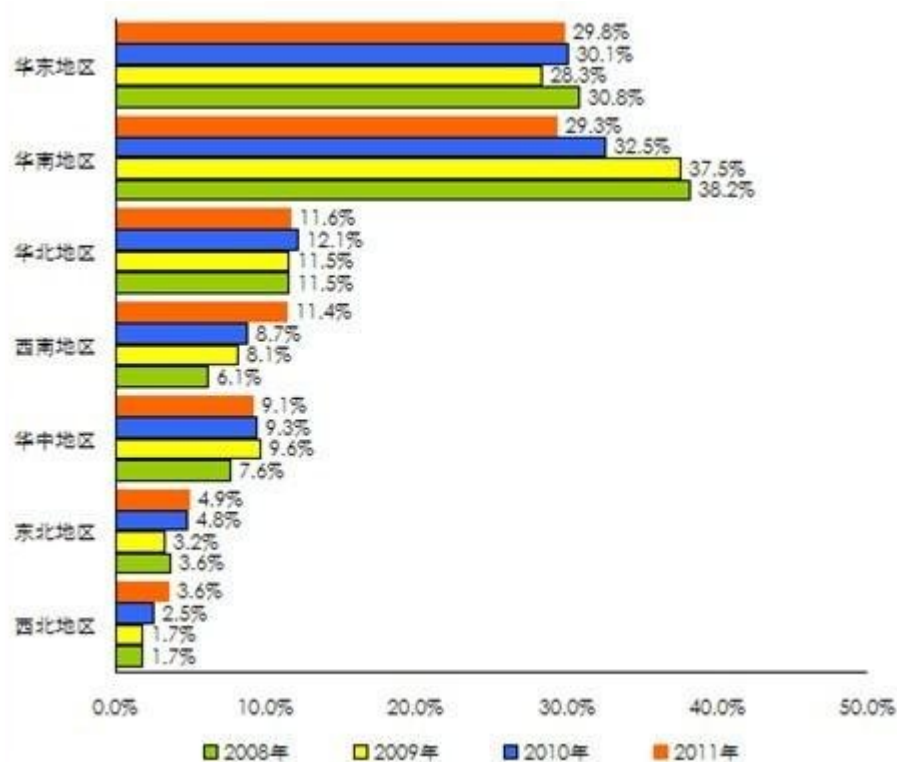
(2) 行业的季节性

移动终端游戏作为用户日常的休闲娱乐性产品，其消费需求不受季节影响。

但受春节等节假日因素的影响，游戏运营商、游戏渠道商一般会降低对游戏产品的推广力度，游戏用户的碎片时间也相对较少，相应的业务量可能会稍有下降。总体上，本行业不存在明显的季节性特征。

（3）行业的区域性

就手机游戏用户分布而言，该行业具有区域性分布特点。下图为2011年手机游戏用户地域分布情况：



数据来源：中国移动通信联合会新媒体产业工作委员会等联合编制，《中国2011年度移动游戏产业报告》

根据《中国2011年度移动游戏产业报告》所述，2008至2011年，华南、华东地区手机游戏用户占比59%以上，就各省分布而言，广东、浙江、四川、福建、江苏手机游戏用户占比44%以上。2011年中国手机游戏用户地区分布呈现分散化趋势，广东省用户占比明显下降，从2010年的29.5%下降到2011年的25.9%，降幅为12.2%，而四川、浙江等省份均有小幅上涨。随着手机游戏行业日益成熟，

以及其他省份的手机游戏推广活动日益增加，带动手机游戏用户数量占比向内地省份分散。

（四）公司面临的主要竞争状况

1、行业竞争格局

国内移动终端网络游戏行业内企业数量较多，市场竞争较为激烈，但经过多年的发展已形成了相对清晰的市场竞争格局。目前，国内移动终端网络游戏市场份额较大的企业包括腾讯、顽石互动(北京)网络科技有限公司（以下简称“顽石互动”）、呈天游（北京）信息技术有限公司（以下简称“呈天游”）、北京新浪互联信息服务有限公司（以下简称“新浪互联”）、北京掌趣科技股份有限公司（以下简称“掌趣科技”）和北京空中信使信息技术有限公司（以下简称“空中网”）等。上述公司的业务范围均覆盖了手机游戏的产品开发、发行与运营推广，拥有丰富的自主研发产品或代理产品资源和较为广泛的产品发布渠道，具备较强的游戏运营能力，在行业内具有一定的影响力，其中空中网、腾讯、新浪互联和掌趣科技均已在美国纳斯达克或香港、A股上市或为其上市主体控制的资产，其资金实力较为雄厚。

易观智库产业数据库最新发布的《2012年第1季度中国手机游戏市场季度监测》数据显示2012年第1季度手机网络游戏市场规模4.4亿，具体手机网络游戏开发商市场竞争格局如下图所示：



当前国内移动终端游戏市场仍处于快速发展阶段，受多方面因素的影响，市场竞争格局将处于不断调整的状态。随着当前行业内商业模式的不断拓展，产品种类的创新，市场监管力度的逐渐加强，以及用户对产品质量的要求逐步提升，只有紧密跟踪市场发展趋势，规范市场运作，不断加强自主研发能力、提升运营服务质量的企业才能巩固和提升自身的市场竞争地位。

2、公司的行业地位

鼎讯互动成立十年来一直以手机游戏业务为核心业务，近年来一直致力于智能手机和非智能手机的游戏的开发和运营工作，其中2011年公司的收入集中在了大型手机网络游戏上。通过同中国移动的深度合作，公司已经连续12个月成为中国移动的C类合作伙伴，单款网络游戏收入在中国移动多次进入TOP5，得到了中国移动的高度认可。在中国移动游戏平台主要的竞争对手为空中网、新浪网、掌趣等上市公司。

2012年中，公司推出了大型手机网络游戏《仙侠传说OL》，游戏同时是非智能机平台（KJAVA平台）和智能机平台（Android平台）发布。该产品已经同中国移动、中国电信、九游网、当乐网等渠道达成了深度合作，并得到了玩家的一致认可，在多家专业游戏网站的游戏热度长期位于第一名。借助该款网游的发布和运营，公司将跻身为中国手机网游最大的开发商和发行商之一。

3、公司的竞争优势

（1）兼具CP、SP双重角色

公司在手机游戏产业链中，主要定位是手机游戏开发商（CP），同时也是手机游戏运营商服务提供商（SP），即CP兼SP的角色定位和资源优势，是一个具备手机运营商服务能力的手游开发商，公司可以同运营商展开深度合作，并可大大提高合作效率。其表现在于：其一，相对于一般的CP，公司具有服务包装及渠道运营能力，可以直接面对渠道作出各类市场产品的调整与运营策略调整，不会受制于销售渠道；其二，相对于一般的SP，公司具有强大的研发能力，不会因为研发能力而受制于人。公司集SP的资质和CP的研发团队一体，这样就大大提高了同运营商合作的效率，可以同运营商展开深度合作

（2）技术优势

公司自成立以来一直专注于手机终端游戏和软件产品的研发，在团队建设上培养了一大批骨干成员，在各类手机平台终端和服务器开发方面拥有深厚的技术积累。

1) 拥有更为先进的客户端开发引擎和服务器开发框架。先进的开发引擎和开发框架能够实现在最短时间内以最小的成本完成产品开发，提高代码和资源的复用率，减少研发过程中出错的概率，有效保证产品的质量，从而实现市场和收益最大化。

2) 拥有更为高效的开发工具。公司自主研发的服务器开发工具以目前最流

行的开发工具eclipse插件形式发布，能够自动生成持久层、视图层代码，极大减少开发人员的工作量。客户端游戏开发工具，实现了地图、人物、动画效果、用户界面、脚本、剧情、资源等的可视化编辑功能，大大提高了研发效率。相比起国内常见的工具，公司的开发工具功能更为强大和完整，集成度更高，性能更强，使用起来也更为便捷。

（3）跨平台优势

公司从成立起就立足于跨网络、跨平台的开发思想，在投入最小开发成本的前提下最大力度的创造价值。在WAP/KJAVA产品上，公司开发的WAP平台和KJAVA引擎支持所有产品同时在移动、联通、电信三个运营商的平台上发布，并可通过平台设置允许不同运营商的用户互通交流。在客户端平台上，公司以KJAVA为基础，逐步进入Mtk、Android、IOS等平台，并通过多年的技术积累，开发出高适应性的跨平台开发引擎和开发工具，可应对各个平台的产品需求，大大降低研发成本，加快研发速度，提高产品质量。

WAP和KJAVA产品的成功为公司最初的业绩增长奠定了基础，也为公司在运营商方面建立了良好的合作关系，且该类产品生命周期长，2004年开发的产品至今仍产生收入。目前公司开发的手机大型网游同时支持KJAVA、Android平台，预计年底将推出IOS平台和Windows Phone平台版本。

公司目前具有开发技术和产品积累的平台如下：



公司两年一期收入按照 WAP、JAVA 和 Android 平台的分类明细

单位：元

	2012年 1-6月	2011年度	2010年度
WAP	1,374,093.48	2,892,903.32	2,366,593.39
JAVA	2,597,767.66	9,050,257.07	2,765,705.82
Android	310,698.23	-	-
合计	4,282,559.37	11,943,160.39	5,132,299.21

公司近两年一期的主要收入来自于 JAVA 平台及 WAP 平台，主要由于公司从成立起就以上述平台为基础开发游戏。2011 年起，公司意识到手机平台的不断变化，认为未来 Android 及 IOS 系统将逐渐占据手机系统的主要市场，因此公司为了能够抓住市场变动的机遇，开始研发 Android 平台及 IOS 平台游戏，2012 年上半年，公司已经在 Android 平台游戏部分产生了少量收入。公司未来将加大 Android 平台及 IOS 平台游戏的开发力度，从而提高相关平台游戏带来的收入规模，同时保持 JAVA 平台及 WAP 平台的稳步增长。

4、竞争劣势及应对措施

(1) 发展资金不足，公司规模扩张受限。

公司成立以来主要以自有资金发展，经过多年的积累公司进入快速发展期，但是现在竞争对手多为上市公司或者已经募集到资金的公司，实力雄厚，公司在市场营销和拓展上受到较大影响，公司做大做强需要更多的资金支持。

措施：针对资金不足的问题，公司拟借助资本市场融资，实现扩大经营，提升企业实力。首先通过在股份报价转让系统挂牌进行规范化运作，挂牌之后通过定向增发等渠道筹集资金。

(2) 综合性人才相对缺乏

当前国内熟悉游戏产品策划、设计开发与市场运作的综合性人员数量较少，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。国内移动终端游戏和互联网页面游

戏市场的快速发展，对综合性人才的需求日趋突出。若行业内不能建立起有效的人才培养机制，行业的持续性发展将受到一定影响，公司如不能建立更合理的激励和薪酬制度将面临人才流失带来的影响。


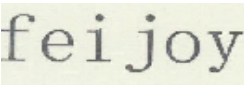





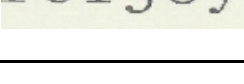

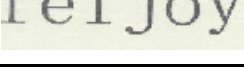
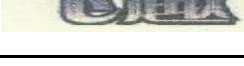
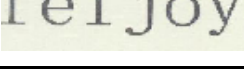

措施：对此公司将加强对员工的专业技能培训和凝聚力的培训，通过自主培养人才，补充人才缺口并减少对应的人才流失。

（五）知识产权和非专利技术

1、商标

截至本说明书出具之日，公司已注册商标共计 21 项，正在注册的商标 2 项，该商标注册已获得受理。具体如下表所示：

序号	商标	注册类别	注册号 / 申请号	注册人	注册有效期限
1		第 42 类	5638469	鼎讯互动	2009 年 10 月 21 日—2019 年 10 月 20 日
2		第 42 类	5638470	鼎讯互动	2009 年 10 月 21 日—2019 年 10 月 20 日
3		第 38 类	5638471	鼎讯互动	2009 年 12 月 21 日—2019 年 12 月 20 日
4		第 38 类	5638472	鼎讯互动	2009 年 12 月 21 日—2019 年 12 月 20 日
5		第 9 类	5638473	鼎讯互动	2009 年 08 月 21 日—2019 年 08 月 20 日
6		第 9 类	5638474	鼎讯互动	2009 年 08 月 21 日—2019 年 08 月 20 日

7		第 41 类	5639125	鼎讯互动	2009 年 10 月 28 日—2009 年 10 月 27 日
8		第 41 类	5639936	鼎讯互动	2009 年 10 月 24 日—2019 年 10 月 23 日
9		第 28 类	5692937	鼎讯互动	2010 年 02 月 14 日—2020 年 02 月 13 日
10		第 42 类	5692938	鼎讯互动	2009 年 11 月 07 日—2019 年 11 月 06 日
11		第 41 类	5692939	鼎讯互动	2009 年 11 月 14 日—2019 年 11 月 13 日
12		第 38 类	5692940	鼎讯互动	2010 年 01 月 07 日—2020 年 01 月 06 日
13		第 9 类	5692941	鼎讯互动	2009 年 09 月 07 日—2019 年 09 月 06 日
14		第 41 类	5692942	鼎讯互动	2009 年 11 月 14 日—2019 年 11 月 13 日
15		第 41 类	5692943	鼎讯互动	2009 年 11 月 14 日—2019 年 11 月 13 日
16		第 42 类	5692944	鼎讯互动	2010 年 02 月 28 日—2020 年 02 月 27 日
17		第 42 类	5692945	鼎讯互动	2009 年 11 月 07 日—2019 年 11 月 06 日
18		第 38 类	5692946	鼎讯互动	2010 年 01 月 07 日—2020 年 01 月 06 日
19		第 38 类	5692947	鼎讯互动	2010 年 01 月 07 日—2020 年 01 月 06 日

20		第 9 类	5692948	鼎讯互动	2009 年 09 月 07 日—2019 年 09 月 07 日
21		第 9 类	5692949	鼎讯互动	2009 年 09 月 07 日—2019 年 09 月 06 日
22		第 41 类	11130499	鼎讯互动	已受理
23		第 41 类	11130508	鼎讯互动	已受理

2、软件著作权

公司取得软件著作权共101项。详见下表：

序号	软件名称	取得方式	权利范围	软件著作权登记号	著作权权利期限
1	飞镖挑战赛人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0653	2012-5-10—2062-12-31
2	黑白对决人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0657	2012-5-10—2062-12-31
3	火眼金睛人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0674	2012-5-10—2062-12-31
4	狂飙蜗牛人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0693	2012-5-10—2062-12-31
5	拼图时代人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0694	2012-5-10—2062-12-31
6	天下寻美人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0695	2012-5-10—2062-12-31
7	拖拉机人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0701	2012-5-10—2062-12-31
8	争霸帝国人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0706	2012-5-10—2062-12-31

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书

9	智力大冲关人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0708	2012-5-10—2062-12-31
10	智力象棋人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0709	2012-5-10—2062-12-31
11	招亲斗地主人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0640	2012-5-10—2062-12-31
12	让鸟儿飞人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0639	2012-5-10—2062-12-31
13	疯狂礼物人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2012SRBJ0638	2012-5-10—2062-12-31
14	MMORPG 移动终端游戏引擎软件 V1.0	原始取得	全部权利	2011SRBJ1072	2011-3-29—2061-12-31
15	武侠 Online 大型 RPG 游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2011SRBJ3524	2011-8-11—2061-12-31
16	江湖世界 OnLine 大型 WAP 网络 MMORPG 游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ6202	2010-12-15—2060-12-31
17	苍生 online 大型 WAP 网络 MMORPG 游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ1098	2010-4-8—2060-12-31
18	地域猎手之格斗篇人工智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ4240	2010-9-5—2060-12-31
19	夺菇奇兵人工智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ2914	2010-6-30—2060-12-31
20	浮生记人工智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ2916	2010-6-30—2060-12-31
21	红楼梦中梦幻香人工智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ4244	2010-9-5—2060-12-31
22	花式九球人工智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ2915	2010-6-30—2060-12-31

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书

23	欢乐中国象棋（极品典藏）人工智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ4241	2010-9-5—2060-12-31
24	娇娃计划之生死格斗人工智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ4243	2010-9-5—2060-12-31
25	明星麻雀人工智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ2913	2010-6-30—2060-12-31
26	休闲欢乐棋盘室人工智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ4245	2010-9-5—2060-12-31
27	苍岚 online 大型网络 MMORPG 游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2010SRBJ6201	2010-12-15—2060-12-31
28	鼎讯互动天域 online 大型网络 MMORPG 游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ6502	2009-10-23—2059-12-31
29	鼎讯互动魔幻水族馆人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ4208	2009-6-19—2059-12-31
30	鼎讯互动深山探险人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ4202	2009-6-19—2059-12-31
31	鼎讯互动炸弹狂人人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ4193	2009-6-19—2059-12-31
32	鼎讯互动英式台球对抗赛人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ0855	2009-2-20—2059-12-31
33	鼎讯互动天使也疯狂人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ0852	2009-2-20—2059-12-31
34	鼎讯互动木乃伊归来人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ0849	2009-2-20—2059-12-31

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书

35	鼎讯互动勇闯地狱门 人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ1494	2009-4-1—2059-12-31
36	鼎讯互动神之征途人 工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ4192	2009-6-19—2059-12-31
37	鼎讯互动周星星之整 人专家人工智能游戏 系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ4215	2009-6-19—2059-12-31
38	鼎讯互动生死绝顶攀 岩人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ1476	2009-4-1—2059-12-31
39	鼎讯互动劲爆快艇人 工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ0639	2009-2-19—2059-12-31
40	鼎讯互动棋牌联网对 战多人在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ0642	2009-2-19—2059-12-31
41	鼎讯互动疯狂火箭人 工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2009SRBJ1486	2009-4-1—2059-12-31
42	鼎讯互动超级蜘蛛纸 牌人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ6179	2008-12-13—2058-12-3 1
43	鼎讯互动疯狂乞丐人 工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ6129	2008-12-13—2058-12-3 1
44	鼎讯互动吞食光速鱼 人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ6189	2008-12-13—2058-12-3 1
45	鼎讯互动追钗奇缘人 工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ6113	2008-12-12—2058-12-3 1
46	鼎讯互动是男人就跳 100 下人工智能游戏 系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ6105	2008-12-11—2058-12-31

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书

47	鼎讯互动爆笑黑白棋人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ3971	2008-10-24—2058-12-31
48	鼎讯互动超级中国象棋人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ3963	2008-10-24—2058-12-31
49	鼎讯互动是男人就坚持二十秒人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ3859	2008-10-23—2058-12-31
50	鼎讯互动魔石之荣耀使命人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ3857	2008-10-23—2058-12-31
51	鼎讯互动妙手翻翻看人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ3856	2008-10-23—2058-12-31
52	鼎讯互动全能美女拼图人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ2656	2008-9-3—2058-12-31
53	鼎讯互动铁血帝国人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ2658	2008-9-3—2058-12-31
54	鼎讯互动好男儿就下108层人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2008SRBJ2657	2008-9-3—2058-12-31
55	鼎讯互动快意恩仇大型网络 MMORPG 游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2007SRBJ2129	2007-9-14—2058-12-31
56	鼎讯互动快意恩仇大型 RPG 游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2007SRBJ2130	2007-9-14—2057-12-31
57	鼎讯互动智慧倒车人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2007SRBJ2136	2007-9-14—2057-12-31
58	鼎讯互动雷电战神人	原始取得	全部权利	2007SRBJ2135	2007-9-14—2057-12-31

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书

	工智能游戏系统 V1.0				
59	鼎讯互动万能计算器 人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2007SRBJ2134	2007-9-14—2057-12-31
60	鼎讯枕边书吧大型多 人阅读游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ2252	2006-10-24—2056-12-3 1
61	鼎讯动漫美女下载大 型图片发布游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ2253	2006-10-24—2056-12-3 1
62	鼎讯人体彩绘大型图 片发布游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ2260	2006-10-24—2056-12-3 1
63	鼎讯梦工厂拼图人工 智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ1926	2006-9-5—2056-12-31
64	鼎讯旺仔寻美记人工 智能游戏软件 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ1600	2006-7-7—2056-12-31
65	鼎讯成语接龙多人在 线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ0651	2006-4-11—2056-12-31
66	鼎讯魔兽天下多人在 线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ1192	2006-6-13—2056-12-31
67	鼎讯天下寻真爱多人在 线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ0653	2006-4-11—2056-12-31
68	企业无线网络 OA 集 成系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ2630	2006-3-15—2056-12-31
69	玩洋俱乐部大型英语 学习系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ0354	2006-3-9—2056-12-31
70	狗咬天下多人在线游 戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ0355	2006-3-9—2056-12-31
71	北京爱情故事多人在 线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ0103	2006-2-10—2056-12-31
72	慧眼鉴宝大型多人鉴	原始取得	全部权利	2006SRBJ0100	2006-2-10—2056-12-31

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书

	定系统 V1.0				
73	减肥大冒险多人在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ0102	2006-2-10—2056-12-31
74	爱机俱乐部大型多人交友系统 V1.0	原始取得	全部权利	2006SRBJ0101	2006-2-10—2056-12-31
75	情缘在线大型多人聊天系统 V1.0	原始取得	全部权利	2005SRBJ1450	2005-10-13—2055-12-31
76	酷玩交友俱乐部大型多人聊天系统 V1.0	原始取得	全部权利	2005SRBJ1449	2005-10-13—2055-12-31
77	鼎讯互动增值业务开发平台系统 V1.0	原始取得	全部权利	2005SRBJ0773	2005-6-28—2055-12-31
78	桃花源大型多人阅读系统 V1.0	原始取得	全部权利	2005SRBJ0544	2005-5-18—2055-12-31
79	传奇天下多人在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2005SRBJ0308	2005-4-8—2055-12-31
80	怒海争锋多人在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2005SRBJ0309	2005-4-8—2055-12-31
81	五子棋争霸战人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0485	2004-6-29—2054-12-31
82	魔幻冒险多人在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0133	2004-3-3—2054-12-31
83	中国象棋多人在线对弈系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0303	2004-5-27—2054-12-31
84	红色警戒多人在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0484	2004-6-29—2054-12-31
85	我形我秀动态贺卡图片系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ1154	2004-12-13—2054-12-31
86	酷玩美女拼图人工智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0124	2004-3-3—2054-12-31

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书

87	酷玩拉斯维加斯多人 无线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0103	2004-2-17—2054-12-31
88	情迷黑白棋多人在线 游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0123	2004-3-3—2054-12-31
89	狂飙蜗牛多人在线游 戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0201	2004-3-26—2054-12-31
90	酷玩憋七救美女多人 在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0202	2004-3-26—2054-12-31
91	酷玩骰中红楼多人 在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0224	2004-4-6—2054-12-31
92	小蜜推箱子多人 在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0229	2004-4-6—2054-12-31
93	汤加丽艺术坊图片 发布系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0483	2004-6-29—2054-12-31
94	美女来找茬人工智 能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0497	2004-6-29—2054-12-31
95	小魔女大型多人 占卜游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0498	2004-6-29—2054-12-31
96	斗地主多人 在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0500	2004-6-29—2054-12-31
97	都市夜未眠多人 在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0501	2004-6-29—2054-12-31
98	升级多人 在线游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0528	2004-7-15—2054-12-31
99	美女无处藏身人工 智能游戏系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ0499	2004-6-29—2054-12-31
100	视频聊天大型多人 交友系统 V1.0	原始取得	全部权利	2004SRBJ1153	2004-12-13—2054-12-31
101	御宠街多人 在线游戏	原始取得	全部权利	2004SRBJ1270	2004-12-28—2054-12-31

	系统 V1.0				1
--	---------	--	--	--	---

（六）公司的核心技术

1、公司核心技术来源和取得方式

公司的核心技术为跨平台游戏开发技术、跨平台游戏开发引擎及“游戏助手”等游戏开发工具。公司的核心技术均为自主研发取得，不存在知识产权纠纷。

2、自主技术占核心技术的比重

公司开发游戏软件的核心技术均为自主开发，核心技术全为自主技术。

3、核心技术所有权情况

公司现有的核心技术均为公司所有，权属清晰，不存在知识产权纠纷。

4、核心技术在国内外同行业的先进性

公司的客户端开发引擎和服务器开发框架以及高效的游戏开发工具较同行业技术具有先进性。

拥有更为先进的客户端开发引擎和服务器开发框架。先进的开发引擎和开发框架能够实现在最短时间内以最少的成本完成产品开发，提高代码和资源的复用率，减少研发过程中出错的概率，有效保证产品的质量，从而实现市场和收益最大化。

拥有更为高效的游戏开发工具。公司自主研发的服务器开发工具以目前最流行的开发工具eclipse插件形式发布，能够自动生成持久层、视图层代码，极大减少开发人员的工作量。客户端游戏开发工具，实现了地图、人物、动画效果、用户界面、脚本、剧情、资源等的可视化编辑功能，大大提高了研发效率。相比起国内常见的工具，公司的开发工具功能更为强大和完整，集成度更高，性能更强，使用起来也更为便捷。

（七）研究开发情况

1、研发机构设置及研发人员情况

研发团队人数共有37人，分别为总监级3人，高级研发经理4人，项目开发经理5人，开发人员17人，辅助人员8人；本科学历占78%以上，大都拥有丰富的开发工作经验。

2、研发费用情况

公司2010年研发费用为254.96万元，占总收入的49.68%；2011研发费用为223.4万元，占总收入的38.91%，2012年1-6月份研发费用为135.6万元，占总收入的32.11%，公司具有很强的自主研发能力。公司研发投入占主营业务收入比重合理，在同行业中投入相对较高，现有研发实力能够满足公司发展的需要。

年度	研究开发费用总额（万元）	占主营业务收入的比例（%）
2010年度	254.96	49.68%
2011年度	223.4	38.91%
2012年1-6月	135.6	32.11%
合计	613.96	—

（八）前五名主要供应商及客户情况

1、供应商情况

公司主营业务为为手机终端单机游戏、手机终端网络游戏的研发与运营。公司的采购成本主要为公司自主运营下分给渠道的分成、合作运营下的推广费用以及主机托管费等。

报告期内，公司对前五大供应商的采购成本情况如下：

2010 年度前五大供应商

单位：元

供应商名称	金额	所占比例	运营模式
广州市动景计算机科技有限公司	228,497.00	10.50%	合作运营
保定市珠雅技术有限公司	207,437.32	9.53%	自主运营
北京信达汇智咨询有限公司	175,462.50	8.06%	合作运营
北京世纪腾飞信息咨询有限公司	156,732.60	7.20%	合作运营
贵州省麻江黔龙高科信息技术有限公司	155,607.87	7.15%	自主运营
总成本	2,176,169.97		

2011 年度前五大供应商

单位：元

供应商名称	2011 年度	所占比例	运营模式
贵州省麻江黔龙高科信息技术有限公司	2,210,083.95	35.40%	自主运营
深圳市拇指天下科技有限公司	733,213.08	11.74%	自主运营
深圳市卓意互动科技有限公司	439,187.00	7.03%	自主运营
深圳市默博峰通讯科技有限公司	398,720.51	6.39%	自主运营
北京和益海创科技有限公司	281,231.00	4.50%	自主运营
总成本	6,243,791.52		

2012 年 1-6 月前五大供应商

单位：元

供应商名称	2012 年 1-6 月	所占比例	运营模式
深圳深讯和科技有限公司	212,211.22	19.28%	自主运营
北京太环连科技有限公司	100,000.00	9.09%	合作运营
贵州省麻江龙腾科技有限公司	90,624.69	8.23%	自主运营
保定市珠雅技术有限公司	56,872.91	5.17%	自主运营
北京巨像傲世科技有限公司	32,575.00	2.96%	自主运营
总成本	1,100,485.71		

2、前五大客户情况

报告期内，公司对前五大客户的销售金额情况如下：

2010 年度前五大客户销售情况

单位：元

客户名称	金额	所占比例	运营模式
北京千龙新闻网络传播有限责任公司	2,072,095.02	40.37%	合作运营
中国移动通信集团公司	1,116,000.92	21.74%	自主运营
	111,070.52	2.16%	合作运营
北京通融通信息技术科技有限公司广州分公司	775,552.45	15.11%	合作运营
深圳市腾讯计算机系统有限公司	434,835.80	8.47%	合作运营
中国电信股份有限公司	294,498.37	5.74%	合作运营
合计	4,804,053.08		

2011 年度前五大客户销售情况

单位：元

客户名称	2011 年度	所占比例	运营模式
中国移动通信集团公司	6,398,374.81	53.57%	自主运营
	1,312,071.69	10.99%	合作运营
北京千龙新闻网络传播有限责任公司	2,245,682.98	18.80%	合作运营
中国电信股份有限公司	638,000.60	5.34%	合作运营
深圳市腾讯计算机系统有限公司	211,168.73	1.77%	合作运营
北京鼎盛瑞达科技有限公司	159,096.92	1.33%	合作运营
合计	10,964,395.73		

2012 年 1-6 月前五大客户销售情况

单位：元

客户名称	2012 年 1-6 月	所占比例	运营模式
北京鼎盛瑞达科技有限公司	1,140,669.08	26.63%	合作运营
中国移动通信集团公司	724,637.25	16.92%	自主运营
	278,186.40	6.50%	合作运营
北京千龙新闻网络传播有限责任公司	782,289.86	18.27%	合作运营

中德四方（北京）科技有限公司	605,400.00	14.14%	合作运营
中国电信股份有限公司	497,937.84	11.62%	合作运营
合计	4,029,120.43		

最近两年一期，中国移动均占据前五大客户的前两位，其中2011年公司对中国移动的收入占当年收入的64.56%。公司对中国移动存在一定的依赖关系，主要由于公司的主要游戏通过中国移动游戏平台进行推广。2012年开始，公司加大了与其他自主运营商以及中国电信等游戏运营平台的合作，逐渐降低了对中国移动的依赖性。

公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、主要关联方或持有公司5%以上股份的股东均未在上述前五名客户中占有权益。

八、公司业务发展目标及其风险因素

（一）公司定位和发展战略

公司的愿景是成为中国最优秀的无线增值服务提供商和无线娱乐产品开发商和运营商。

公司的总体发展战略是：以“团队为本、服务为王”为宗旨，自主研发移动终端游戏，通过多层次、多方位的发行渠道，提升精细化运营水平和服务，打造卓越管理团队，发展成为领先的移动终端游戏的开发商、发行商和运营商。

（二）未来二年内的发展计划

1、公司未来二年的经营目标

（1）销售方面

公司在2012年6月发布了大型手机网络游戏《仙侠传说OL》，现已通过游戏的封测和内测，进入了产品运营阶段，预计该游戏将成为未来2年公司重点运营的产品。该产品已经同中国移动、中国电信、九游网、当乐网等渠道达成了深度合作，并得到了玩家的一致认可，借助该款网游的发布公司将跻身中国手机网游最大的开发商和发行商之一。

除《仙侠传说OL》外，公司还将巩固在中国电信、中国移动已经存在的单机和网游收入，并积极拓展Iphone的IOS游戏。

（2）研发方面

公司将根据现有的技术积累继续演进和完善跨平台的研发引擎，提高多平台同时研发的并行效率，降低研发成本和难度，预计在2012年底完成《仙侠传说OL》的IOS平台的移植工作。同时公司将进一步完善研发引擎对于IOS平台的支撑。

公司将继续研发团队建设，加大网络游戏产品的投入，以期开发出更优质、稳定的网络游戏产品。计划在2013年和2014年，每年开发出1款跨平台手机网游产品，产品计划将在Android、IOS两大平台上同步发行，并于次年上线运营。

（3）收入方面

未来两年的具体经营目标如下：

项目	2012年	2013年	2014年
收入	1,000万	2,000万	4,000万
净利润	100万	500万	1,000万
说明	公司在2012年6月发布大型手机网络游戏《仙侠传说OL》。削减推广成本并将优质资源全部用于产品的研发和产品内部的运营，毛利率将大幅提升。预计全年利润超过100万。	2013年公司将进入高速发展阶段，公司的核心产品《仙侠传说OL》将进入运营中期的高回报期，再加上2013年公司还将发布新款游戏，预计全年的收入将突破2000万，利润超过500万。	2014年公司将同时运营三款游戏，其中包括2012年开发的《仙侠传说OL》，2013年开发的新款网游（包括android和IOS版本），2014年新发布的网游。单机游戏也将通过2013年的积累后，进入产品的高产出期，单机产品也将横跨android和IOS两大智能机平台，单机游戏将以休闲游戏为主。

2、公司未来二年的各项经营计划及措施

（1）产品开发计划

公司的产品研发主要集中在智能手机的单机和网络游戏开发上。2012年将重点研发和运营大型手机网络游戏《仙侠传说OL》，并逐步向IOS平台移植。

单机游戏将重点放在发展最快的Android智能手机平台上，通过新产品的研发不断演进公司研发引擎，不断缩短新产品的研发周期，不断降低新产品的研发难度和成本。

业务线	2012年产品数量	2013年产品数量	2014年产品数量
大型 MMORPG	新发布一款， 同时运营三款	新发布一款， 同时运营三款	新发布一款， 同时运营三款
Android单机 游戏	20	30-40	40-60
IOS单机游戏		10	30-40

（2）市场营销计划

扩充市场运营部人员，运营渠道覆盖手机游戏的前十大渠道（平台），增加与各渠道的深度合作。逐步建立IOS平台的产品发布渠道，为未来公司IOS产品发布打下基础。

（3）人力资源计划

通过考核机制和激励机制，优化目前的团队；通过引进有经验的人才和自主培养储备人才；通过更合理的激励制度提高核心团队的稳定性；适时保障公司发展的人力需求。

（三）风险因素及公司相应的对策

公司的经营面临着产业政策风险、核心技术泄密风险、管理风险、人才风险和下有电信运营商的政策调整风险。为了消除这些风险，公司采取了相应的对策。具体如下：

1、游戏产品生命周期产生的收入下降风险

市场上每款手机游戏都有相对的生命周期，在正式运营之后依次经历增长期、平稳期、衰退期、淘汰期四个阶段。手机游戏从测试到运营初期为增长期，公司研发部门、运营部门、客服部门一同协作，产品与服务不断完善，此时投入成本最大，客户注册量与收入逐步增长；运营期中段为平稳期，研发部门退出运

营工作，公司投入成本逐步降低，客户注册量与收入平稳；运营后段为衰退期，公司运营及客服投入成本降到最低，客户注册量与收入逐渐下降；运营过程最后为淘汰期，收入降低至运营成本之下，公司的运营工作结束。

成功运营的手机游戏会不可逆转的衰退，新运营的手机游戏会面临增长缓慢的局面，甚至存在运营失败的可能。从公司未来两年的经营计划中看，新推出一款大型手机网游，同时运营三款的格局，存在运营游戏收入下降的同时新推出游戏收入未能实现的可能，而造成公司收入下降的风险。

对策：公司计划未来加大研发力度，不断开拓新平台、研发新产品，提高手机游戏产品的质量与客户认可度，同时通过实施多元化发展战略等措施延长产品的平稳期时间。

2、产业政策风险

我国的游戏行业受到工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局的共同监管。随着游戏产业的快速发展，监管部门逐步加强了对行业的监管力度，针对游戏运营单位的业务资质、游戏内容、审查备案程序等不断出台了相关的管理制度。目前，虽然公司针对所涉及游戏业务取得了必要的业务许可证，并履行了相关的备案手续，但若公司在业务管理上不能与监管导向一致，不能持续拥有和取得现有业务资质，或新业务开展中不能取得必要的业务资质，将影响公司业务的开展，对公司的持续发展产生不利影响。

对策：公司将保持同监管部门沟通的通畅，迅速了解相关管理制度，以取得从事业务所需要的相关资质。

3、核心技术泄密风险及对策

由于公司十年来的技术成果积累的核心部分均以专有技术形式存在，缺乏类似专利技术的保护制度，随着可能的人才流失，核心专有技术同样会向外转移，这将使公司所面临的市场竞争加剧。

对策：公司加大了核心技术方面的保护，公司主要通过外部和内部两种方式进行：外部而言，通过知识产权的注册对核心技术进行保护，公司目前已经获得数十个软件的著作权；内部而言，通过激励手段，使得技术、研发队伍的满意度得到提高，目前公司的技术、研发员工队伍较为稳定。

4、管理风险及对策

随着公司近年来的快速发展，公司经营管理所面临的压力持续增大，公司存在现有组织结构和管理方式能否有效运行的风险和影响公司经营效率的风险。管理风险主要在于公司快速发展时期，业务规模将不断扩大带来的风险。虽然，公司经过多年经营已积累了丰富经营管理方面的经验，但随着公司新产品和新业务的不断推出，公司业务规模将不断提高，这就需要公司在资源整合、市场开拓、产品研发与质量管理、财务管理、内部控制、人力资源管理等诸多方面不断完善和优化。

对策：根据业务规模的扩大，及时的调整优化业务执行流程，建立并不断更新完善执行规范，引进各部门专业人才，强化监管与质量保证。

5、人才风险及对策

当前国内熟悉游戏产品策划、设计开发与市场运作的综合性人才数量较少，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。国内移动终端游戏和智能机游戏市场的快速发展，对综合性人才的需求日趋突出。若行业内不能建立起有效的人才培养机制，行业的持续性发展将受到一定影响，再有行业内恶性的人才掠夺竞争，也加速了本行业人才的不稳定性。

对策：公司首先在内部将加强对员工的专业技能培训和凝聚力的培训，并向员工提供尽可能多的行业培训，增加员工的归属感。其次给予员工长远的合理职业规划，减少对应的人才流失。最后通过对外招聘人才，适时补充人才缺口。

6、电信运营商的政策调整风险

随着无线互联网和智能手机的发展，三大运营商都已经陆续筹建或成立游戏基地，手机游戏业务也将成为运营商增值业务发展中重要的一部分。但是随着手机游戏行业的高速发展，也逐步暴露出运营商对于游戏厂商的监管问题，一些不良企业运用监管漏洞制造病毒程序等非法套取用户费用，所以运营商在实际经营中逐渐的加大了对手机游戏的拨测和监管力度，这些政策的出台长期将有利于行业的健康稳定发展，但是短期将对公司经营产生不利影响。主要体现在：游戏推广的间断、分成比例下降和结算账期加长等。

对策：公司针对于电信运营商的短期不稳定性做了产品线的重新部署，将网游的推广范围从围绕运营商转变为运营商、电子市场、专业游戏网站三个主要渠道共同推广的模式，从而降低运营商短期政策变化对于公司的影响，保证公司平稳运营。

九、公司治理

（一）公司管理层关于公司治理情况的说明

有限公司时期，公司虽设立有股东会、执行董事、监事，行使相应的决策、执行和监督职能，但在具体运作过程中，执行董事、监事并未完全按照公司章程规定行使职能，并且执行董事、监事未能按照公司章程的规定及时进行换届选举。

股份公司成立后，为积极完善法人治理结构，建立现代企业管理制度，公司成立了股东大会、董事会、监事会。公司根据《公司法》以及其他有关法律法规和《公司章程》的规定，制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》等相关议事规则。公司的三会议事规则对三会的成员资格、召开程序、议事规则、提案、表决程序等都作了相关规定。公司三会会议召开程序、决议内容均符合《公司法》等法律法规、《公司章程》和相关议事规则的规定。

公司重要决策的制定能够按照《公司章程》和相关议事规则的规定，通过相关会议审议通过，公司股东、董事、监事均能按照要求出席参加相关会议，并履行相关权利义务。

公司的资金不存在被控股股东占用的情况，公司也不存在为其他企业提供担保的情况。

股份公司设立时间较短，虽然建立了完善的公司治理制度，但在实际运作中仍需要管理层不断深化公司治理理念，加深相关知识的学习，提高规范运作的意识，以保证公司治理机制的有效运行。

（二）公司对外担保、重大投资、委托理财、关联方交易等重要事项决策和执行情况

1、公司章程中关于对外担保、重大投资、委托理财、关联方交易等重要事项决策和执行的规定

（1）公司章程

公司于2012年07月23日召开创立大会暨第一次临时股东大会，审议通过了《公司章程》。现行《公司章程》中的相关规定如下：

“第三十七条 公司下列对外担保行为，须经股东大会审议通过。

（一）本公司及本公司控股子公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计净资产的 50% 以后提供的任何担保；

（二）公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计总资产的 30% 以后提供的任何担保；

（三）为资产负债率超过 70% 的担保对象提供的担保；

（四）单笔担保额超过最近一期经审计净资产 10% 的担保；

（五）对股东、实际控制人及其关联方提供的担保。

第七十八条 股东大会审议有关关联交易事项，关联股东的回避和表决程序

如下：

（一）股东大会审议的事项与股东有关联关系，该股东应当在股东大会召开之前向公司董事会披露其关联关系；

（二）股东大会在审议有关关联交易事项时，大会主持人宣布有关关联关系的股东，并解释和说明关联股东与关联交易事项的关联关系；

（三）大会主持人宣布关联股东回避，由非关联股东对关联交易事项进行审议、表决；

（四）关联事项形成决议，必须由出席会议的非关联股东有表决权股份数的半数以上通过，如该交易事项属特别决议范围，应由出席会议的非关联股东有表决权的股份数的三分之二以上通过。

（五）关联股东未就关联事项按上述程序进行关联关系披露或回避，涉及该关联事项的决议归于无效。

第一百一十七条 董事与董事会会议决议事项涉及关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足 3 人的，应将该事项提交股东大会审议。”

（2）《鼎讯互动（北京）科技股份有限公司关联交易管理制度》

公司于 2012 年 7 月 23 日召开的创立大会暨第一次临时股东大会审议通过了《鼎讯互动（北京）科技股份有限公司关联交易管理制度》，该制度对关联交易及关联人、关联方回避制度、关联交易的审议程序及披露要求、关联交易的内部控制等做了详细规定。

2、公司对外担保、重大投资、委托理财、关联方交易等重要事项的执行情况

报告期内公司不存在对外担保、委托理财。

报告期内，有限公司阶段，公司曾经利用闲置资金参与股票市场投资，后因专注业务发展，停止相关操作并销户。全过程涉及资金额不大，盈亏基本持平，未对公司的正常业务和财务状况带来重大影响。

由于公司规模小，有限公司时的章程并未对股票投资事项作出特别规定。股份公司成立后，公司的法人治理将逐步趋于规范，虽然《公司法》并未禁止公司利用闲置资金参与证券二级市场投资，但为了防范风险，避免对公司主营业造成影响，公司将严格按照公司章程规定履行相关决策程序。

报告期内，公司副总经理胡剑峰存在预借公司备用金的情况，上述备用金已经运用完毕。该行为不存在损害公司利益的情况。

公司董事、监事及高级管理人员于2012年8月15日出具了《公司对外担保、重大投资、委托理财、关联交易等事项的情况符合法律法规和公司章程的书面声明》，声明公司的对外担保、重大投资、委托理财、关联交易等事项的情况符合法律法规和公司章程的规定。

（三）同业竞争情况

1、公司与控股股东、实际控制人之间同业竞争情况

公司与控股股东、实际控制人之间不存在同业竞争情况。

2、关于避免同业竞争的承诺

2012年8月15日，公司实际控制人、公司控股股东曾飞及其他持股5%以上的主要股东徐建、茅萧、胡剑峰、刘淑艳已就避免同业竞争出具书面承诺：截至承诺函出具之日，除已经披露的潜在同业竞争情形外，其本人未以任何方式直接或间接从事与鼎讯互动相竞争的业务，亦未直接或间接控制其他与鼎讯互动业务相竞争的企业。在鼎讯互动依法存续期间且其本人仍然为鼎讯互动第一大股东或持

有鼎讯互动5%以上股份的情况下，其承诺将不以任何方式直接或间接经营任何与鼎讯互动的主营业务有竞争或可能构成竞争的业务，以避免与鼎讯互动构成同业竞争；在鼎讯互动依法存续期间且其本人仍然为鼎讯互动第一大股东或持有鼎讯互动5%以上股份的情况下，若因其所从事的业务与鼎讯互动的业务发生重合而可能构成同业竞争，则鼎讯互动有权在同等条件下优先收购该等业务所涉资产或股权，以避免与鼎讯互动的业务构成同业竞争；如因其违反承诺函而给鼎讯互动造成损失的，其同意对由此而给鼎讯互动造成的损失予以赔偿。

同时，公司的主要董事、监事及相关高级管理人员出具了《避免同业竞争承诺函》。

（四）公司最近二年违法违规及受处罚情况

公司最近二年不存在违法违规行为，且公司也不存在重大诉讼、仲裁及未决诉讼、仲裁事项。

（五）公司管理层的诚信状况

公司管理层最近两年内没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分；也不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形；不存在最近两年内对所任职（包括现任职和曾任职）的公司因重大违法违规行为而被处罚负有责任的情形；不存在个人负有数额较大债务到期未清偿的情形；不存在欺诈或其他不诚实行为等情况。公司董事、监事、高级管理人员已对此做出了书面声明并签字承诺。

十、公司财务会计信息

（一）最近二年一期财务会计报告的审计意见

1、最近二年一期财务会计报告的审计意见

公司2010年、2011年、2012年1-6月的财务会计报告业经北京中磊会计师事

务所有有限责任公司审计，并由其出具了（2012）年中磊（审A）字第0306号标准无保留意见审计报告。

2、合并报表范围

报告期内，公司无纳入合并报表范围内的子公司。

（二）最近二年一期经审计的资产负债表、利润表、现金流量表及其补充资料和股东权益变动表

1、资产负债表

单位：元

项目	2012.06.30	2011.12.31	2010.12.31
流动资产：			
货币资金	6,672,803.06	1,803,179.92	320,211.96
交易性金融资产	-	209,328.00	707,280.00
应收账款	2,681,723.00	2,729,654.37	2,167,255.60
预付款项	61,839.80	72,162.72	48,033.16
应收利息	-	433,984.16	246,987.13
其他应收款	127,428.69	5,531,291.72	2,485,296.50
流动资产合计	9,543,794.55	10,779,600.89	5,975,064.35
非流动资产：			
固定资产	959,601.14	1,234,193.08	1,388,389.85
无形资产	376,395.84	15,407,891.67	15,545,433.34
长期待摊费用	148,642.00	-	-
递延所得税资产	50,694.69	49,571.13	47,722.56
非流动资产合计	1,535,333.67	16,691,655.88	16,981,545.75
资产总计	11,079,128.22	27,471,256.77	22,956,610.10
流动负债：			
应付账款	17,500.00	1,089,555.67	404,398.54

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书

预收款项	-	240,000.00	344,977.00
应付职工薪酬	-	-16,734.00	-18,223.94
应交税费	100,571.22	111,348.92	95,153.27
其他应付款	-	111,448.83	111,448.83
流动负债合计	120,054.22	1,535,619.42	937,753.70
负债合计	120,054.22	1,535,619.42	937,753.70
所有者权益：			
股本	10,000,000.00	25,000,000.00	21,500,000.00
资本公积	959,074.00	3,013,000.00	3,013,000.00
减：库存股	-	-	-
盈余公积	-	-	-
未分配利润	-	-2,077,362.65	-2,494,143.60
所有者权益合计	10,959,074.00	25,935,637.35	22,018,856.40
负债和所有者权益总计	11,079,128.22	27,471,256.77	22,956,610.10

2、利润表

单位：元

项目	2012年1-6月	2011年度	2010年度
一、营业收入	4,282,559.37	11,943,160.39	5,132,299.21
减：营业成本	1,100,485.71	6,243,791.52	2,176,169.97
营业税金及附加	99,872.25	300,448.89	174,265.79
销售费用	284,273.71	574,467.80	397,550.86
管理费用	2,881,488.05	4,646,630.64	5,556,564.24
财务费用	-90,437.22	-189,354.27	-145,122.60
资产减值损失	-1,350.00	-6,436.59	57,786.59
加：公允价值变动收益	26,407.40	50,010.50	-64,665.51
投资收益	-2,162.37	-39,601.63	15,218.42
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
二、营业利润	30,488.91	384,021.27	-3,134,362.73
加：营业外收入	4,824.18	30,911.11	1,979.11
减：营业外支出	-	-	-
其中：非流动资产处置损失	-	-	-
三、利润总额	35,313.09	414,932.38	-3,132,383.62
减：所得税费用	-1,123.56	-1,848.57	-189,056.81
四、净利润	36,436.65	416,780.95	-2,943,326.81
五、每股收益			
基本每股收益	0.01	0.04	-0.45
稀释每股收益	0.01	0.04	-0.45
六、其他综合收益(税后净额)	-	-	-
七、综合收益总额	36,436.65	416,780.95	-2,943,326.81

3、现金流量表

单位：元

项目	2012年1-6月	2011年度	2010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	4,322,844.84	11,361,001.14	6,233,410.20
收到的税费返还	-	2,911.11	4,327.58
收到其他与经营活动有关的现金	7,841,233.98	489,929.97	123,969.03
经营活动现金流入小计	12,164,078.82	11,853,842.22	6,361,706.81
购买商品、接受劳务支付的现金	1,766,061.21	4,756,563.92	1,624,245.28
支付给职工以及为职工支付的现金	1,996,349.42	3,834,401.97	3,626,131.49
支付的各项税费	194,224.48	305,947.63	319,661.86
支付其他与经营活动有关的现金	3,610,639.23	5,061,845.33	2,543,912.37
经营活动现金流出小计	7,567,274.34	13,958,758.85	8,113,951.00
经营活动产生的现金流量净额	4,596,804.48	-2,104,916.63	-1,752,244.19
二、投资活动产生的现金流量：			
收回投资收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	39,230.77	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	233,587.89	469,316.59	-
投资活动现金流入小计	272,818.66	469,316.59	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	-	381,432.00	351,956.83
投资支付的现金	-	-	-
投资活动现金流出小计	-	-	458,723.51
投资活动产生的现金流量净额	272,818.66	87,884.59	-810,680.34
三、筹资活动产生的现金流量：			
吸收投资收到的现金	-	3,500,000.00	-
取得借款收到的现金	-	-	-

筹资活动现金流入小计	-	3,500,000.00	-
偿还债务支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	-	-	-
筹资活动产生的现金流量净额	-	3,500,000.00	-
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	4,869,623.14	1,482,967.96	-2,562,924.53
加：期初现金及现金等价物余额	1,803,179.92	320,211.96	2,883,136.49
六、期末现金及现金等价物余额	6,672,803.06	1,803,179.92	320,211.96

现金流量表补充资料

单位：元

项目	2012年 1-6月	2011年度	2010年度
1.将净利润调节为经营活动现金流量：			
净利润	36,436.65	416,780.95	-2,943,326.81
加：资产减值准备	-1,350.00	-6,436.59	57,786.59
固定资产折旧	240,185.35	535,628.77	500,010.13
无形资产摊销	70,495.83	137,541.67	176,903.33
长期待摊费用摊销	13,512.90	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（收益以“-”填列）	-4,824.18		-
固定资产报废损失（收益以“-”填列）	-	-	-
公允价值变动损益	-26,407.40	-50,010.50	64,665.51
财务费用（收益以“-”填列）	-	-	-
投资损失（收益以“-”填列）	2,162.37	39,601.63	-15,218.42
递延所得税资产的减少（增加以“-”填列）	-1,123.56	-1,848.57	-31,635.57
经营性应收项目的减少（增加以	5,946,649.54	-3,784,394.80	586,504.84

“-”填列)			
经营性应付项目的增加(减少以 “-”填列)	-1,678,933.02	608,220.81	-147,933.79
其他			
经营活动产生的现金流量净额	4,596,804.48	-2,104,916.63	-1,752,244.19
2.不涉及现金收支的重大投资和筹资 活动:			
3.现金及现金等价物净变动情况:			
现金的期末余额	6,672,803.06	1,803,179.92	320,211.96
减: 现金的期初余额	1,803,179.92	320,211.96	2,883,136.49
现金及现金等价物净增加额	4,869,623.14	1,482,967.96	-2,562,924.53

4、股东权益变动表

2012年1-6月股东权益变动表

单位：元

项目	股本	资本公积	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	25,000,000.00	3,013,000.00	-	-2,077,362.65	25,935,637.35
加：会计政策变更	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-
二、本年初余额	25,000,000.00	3,013,000.00	-	-2,077,362.65	25,935,637.35
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	-15,000,000.00	-2,053,926.00	-	2,077,362.65	-14,976,563.35
（一）净利润	-	-	-	36,436.65	36,436.65
（二）直接计入所有者权益的利得和损失	-	-	-	-	-
上述（一）和（二）小计	-	-	-	36,436.65	36,436.65
（三）所有者投入和减少资本	-15,000,000.00	-13,000.00	-	-	-15,013,000.00
1.所有者投入资本	-	-	-	-	-
2.所有者减少资本	-15,000,000.00	-13,000.00	-	-	-15,013,000.00
（四）利润分配	-	-	-	-	-
1.提取盈余公积	-	-	-	-	-
2.对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-
（五）所有者权益内部结转	-	-2,040,926.00	-	2,040,926.00	-
1.其他(净资产折股)	-	-2,040,926.00	-	2,040,926.00	-
四、本期期末余额	10,000,000.00	959,074.00	-	-	10,959,074.00

2011年度股东权益变动表

单位：元

项目	股本	资本公积	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	21,500,000.00	3,013,000.00	-	-2,494,143.60	22,018,856.40
加：会计政策变更	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-
二、本年初余额	21,500,000.00	3,013,000.00	-	-2,494,143.60	22,018,856.40
三、本年增减变动金额(减少以“-”号填列)	3,500,000.00	-	-	416,780.95	3,916,780.95
（一）净利润	-	-	-	416,780.95	416,780.95
（二）直接计入股东权益的利得和损失	-	-	-	-	-
上述（一）和（二）小计	-	-	-	416,780.95	416,780.95
（三）股东投入和减少资本	3,500,000.00	-	-	-	3,500,000.00
1. 股东投入资本	3,500,000.00	-	-	-	3,500,000.00
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-
（四）利润分配	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-
2. 对股东的分配	-	-	-	-	-
（五）股东权益内部结转	-	-	-	-	-
1. 其他(净资产折股)	-	-	-	-	-
四、本年年末余额	25,000,000.00	3,013,000.00	-	-2,077,362.65	25,935,637.35

2010年度股东权益变动表

单位：元

项目	股本	资本公积	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	21,500,000.00	3,013,000.00	-	449,183.21	24,962,183.21
加：会计政策变更	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-
二、本年初余额	21,500,000.00	3,013,000.00	-	449,183.21	24,962,183.21
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	-	-	-2,943,326.81	-2,943,326.81
（一）净利润	-	-	-	-2,943,326.81	-2,943,326.81
（二）直接计入股东权益的利得和损失	-	-	-	-	-
上述（一）和（二）小计	-	-	-	-2,943,326.81	-2,943,326.81
（三）股东投入和减少资本	-	-	-	-	-
1. 股东投入资本	-	-	-	-	-
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-
（四）利润分配	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-
2. 对股东的分配	-	-	-	-	-
（五）股东权益内部结转	-	-	-	-	-
1. 其他（净资产折股）	-	-	-	-	-
四、本年年末余额	21,500,000.00	3,013,000.00	-	-2,494,143.60	22,018,856.40

(三) 最近二年一期的主要财务指标

项目	2012年 1-6月	2011年度	2010年度
毛利率（%）	74.30	47.72	57.60
净资产收益率（%）	0.14	1.80	-12.53
扣除非经常性损益后的净资产收益率（%）	-0.22	0.86	-13.19
每股收益（元）	0.01	0.02	-0.14
每股净资产（元）	1.10	1.04	1.02
每股经营活动产生的现金流量净额（元）	0.46	-0.08	-0.08
资产负债率（%）	1.08	5.59	4.08
流动比率（倍）	79.50	7.02	6.37
速动比率（倍）	79.50	7.02	6.37
应收账款周转率（次）	3.17	4.88	2.27

备注：

- 1、毛利率按照“（营业收入-营业成本）/营业收入”计算。
- 2、净资产收益率按照“当期净利润/加权平均净资产”计算。
- 3、扣除非经常性损益后的净资产收益率按照“当期扣除非经常性损益的净利润/加权平均净资产”计算。
- 4、每股收益按照“当期净利润/加权平均股本”计算；
- 5、每股净资产按照“期末净资产/期末股本总额”计算；
- 6、每股经营活动产生的现金流量净额按照“当期经营活动产生的现金流量净额/期末股本总额”计算；
- 7、资产负债率按照“当期负债/当期资产”计算；

8、流动比率按照“流动资产/流动负债”计算；

9、速动比率按照“（流动资产-存货）/流动负债”计算；

10、应收账款周转率按照“当期营业收入/((期初应收账款+期末应收账款)/2)”计算；

主要财务指标分析见本股份报价转让说明书“十、财务会计信息”之“（十三）管理层对公司近二年一期财务状况、经营成果和现金流量状况的分析”的内容。

（四）报告期利润形成的有关情况

1、营业收入的主要构成、变动趋势及原因

公司主营业务为手机终端单机游戏、手机终端网络游戏的研发与运营，最近二年一期营业收入的主要构成及变化趋势表：

单位：元

项目	2012年1-6月		2011年度		2010年度	
	金额	占比(%)	金额	占比(%)	金额	占比(%)
主营业务收入	4,162,559.37	97.20	11,212,160.39	93.88	5,132,299.21	100.00
其他业务收入	120,000.00	2.80	731,000.00	6.12	-	-
合计	4,282,559.37	100.00	11,943,160.39	100.00	5,132,299.21	100.00

公司的收入主要来源于网络游戏虚拟道具收费，手机终端游戏下载分成、游戏套餐收费分成、游戏计次收费分成，近二年一期主营业务收入占营业收入比例均在93%以上，公司主营业务突出，收入结构未发生重大变化。

2010年公司在线运营游戏数量17个，其中主要为《天域OL》、《江湖世界OL》等大型手机网游，2010年用户人数大约为50万人次。2011年公司在线运营游戏数量22个，其中主要为《苍岚OL》、《天域OL》等大型手机网游，此外《（反恐）生死狙击战》、《（黑暗）审判者之刃》、《宠物连连看-精华版》等小型游戏也得到了市场的认可，2011年用户人数大约为80万人次，较2010年增长60%。

2012年1-6月在线运营游戏数量20个，其中主要为《仙侠传说OL》等大型游戏。由于《天域OL》已经进入淘汰期，因此2012年上半年用户人数有所下降，约为25万人次。

公司推出的游戏一般的生命周期大约为两至三年，其中为公司带来丰厚收入的主要是游戏推出的第一年。2011年，公司成功推出《天域OL》等游戏，获得了市场认可，同时公司进一步注重游戏品质的提升和游戏推广力度，从而使得公司当年主营业务收入较2010年增长118.46%。2012年收入略有下降，主要由于之前推出的《苍岚OL》、《天域OL》游戏进入衰退、淘汰期，用户人数有所下降所致。2012年6月，公司推出最新手机网游《仙侠传说OL》，预计未来用户人数将大幅上升，收入增长明显。

公司的其他业务收入主要为出售游戏产品使用权收入。

公司主营业务收入、成本、毛利率之间的变化趋势表：

单位：元

项目	2012年1-6月			2011年度		
	收入	成本	毛利率(%)	收入	成本	毛利率(%)
主营业务收入	4,162,559.37	1,100,485.71	73.56%	11,212,160.39	6,243,791.52	44.31%
其他业务收入	120,000.00	-	100.00%	731,000.00	-	100.00%
合计	4,282,559.37	1,100,485.71	74.30%	11,943,160.39	6,243,791.52	47.72%

项目	2011年度			2010年度		
	收入	成本	毛利率(%)	收入	成本	毛利率(%)
主营业务收入	11,212,160.39	6,243,791.52	44.31%	5,132,299.21	2,176,169.97	57.60%
其他业务收入	731,000.00	-	100.00%	-	-	-
合计	11,943,160.39	6,243,791.52	47.72%	5,132,299.21	2,176,169.97	57.60%

公司主营业务收入、成本、毛利率之间的变化趋势表：

单位：元

		2012年1-6月		2011年		2010年	
		金额	比例	金额	比例	金额	比例
收入	自主运营	724,637.25	16.92%	6,398,374.81	53.57%	1,116,000.92	21.74%
	合作运营	3,557,922.12	83.08%	5,544,785.58	46.43%	4,016,298.29	78.26%
	收入合计	4,282,559.37	100.00%	11,943,160.39	100.00%	5,132,299.21	100.00%
成本	自主运营	377,982.72	34.35%	4,746,625.60	76.02%	611,835.86	28.12%
	推广费成本	352,661.62	32.05%	786,306.93	12.59%	1,116,398.91	51.30%
	主机托管费	135,132.30	12.28%	260,859.30	4.18%	270,076.27	12.41%
	客服人员工资	234,709.07	21.33%	391,935.69	6.28%	170,658.93	7.84%
	主题制作费	-	0.00%	58,064.00	0.93%	7,200.00	0.33%
	成本合计	1,100,485.71	100.00%	6,243,791.52	100.00%	2,176,169.97	100.00%
毛利率	自主运营	47.84%		25.82%		45.18%	
	合作运营	79.69%		73.00%		61.05%	
	综合毛利率	74.30%		47.72%		57.60%	

公司合作运营收入为公司将其产品通过合作商推广到运营商、游戏运营平台等。此种模式下，由于公司只需将其产品交给合作商，无需自行进行市场推广、客户开发等，合作商最终将游戏产品收入按照约定比例分配给公司。相对于自主运营，合作运营模式下的毛利率相对较高，但是收入总额较低。自主运营收入为公司通过线上或者线下对公司游戏进行推广、获得用户点击、下载、消费等。此种模式下，公司自行负责或者通过渠道进行市场推广、客户开发，公司获得收入后按照一定的比例分给渠道。相对于合作运营，自主运营模式的毛利率相对较低，但是收入总额相对较高。公司成本中的主机托管费、客服人员工资和主题制作费三项相对稳定，且占总成本的比例较低，因此对毛利率的波动影响不大。

从公司近二年一期数据中可以看出，公司产品的毛利率保持较高水平，但出现一定的波动。主要由于：

(1) 公司这种自主研发手机游戏提供商的经营模式，决定了公司的主要成本为人工成本和与运营商、推广渠道之间的游戏推广成本。本公司的游戏全部为自主研发，因此相对金额较大的研发部门人力成本全部在管理费用中核算，而成本中核算的人力成本为相对金额较小的市场运营部人力成本，因此成本相对较低。

(2) 公司2010年及以前收入主要来自于WAP游戏，主要采用合作运营模式。2011年公司开始着力发展大型网络游戏，此外，因2011年移动、联通、电信三大运营商相继推出游戏运营平台，公司对经营模式进行了相应的调整，自主运营模式占据了较高的比例。自主运营模式2010年、2011年和2012年上半年的收入占总收入的比例分别为21.74%、53.57%和17.16%；其2010年、2011年和2012年上半年的毛利率分别为45.18%、25.82%和47.84%。2011年为迎合三大运营商的游戏平台的推出，加之公司自主运营模式的运用处于摸索阶段，合作商家的数量较多、对合作商家的分成比例相对较高，因此2011年自主运营的毛利率较2010年低约二十个百分点。由于2011年销售收入中53.57%来自于自主运营，所以公司2011年整体毛利率较2010年下降。

2012年，随着公司网络游戏业务的进一步发展，公司决定把更多的精力集中在产品研发上，因此公司将游戏的推广外包给合作商，公司的经营模式变为以合作运营为主。此外，随着公司自主运营模式的成熟，公司与渠道签订的分成比例有所降低，因此2012年自主运营模式的毛利率上升，达到47.84%，与2010年基本一致。两者综合作用导致公司2012年上半年毛利率大幅上升，达到74.30%。

与同行业类似公司或平均水平的毛利率比较分析：

单位：%

	2012年 1-6月	2011年度	2010年度
鼎讯互动	74.30	47.72	57.60
掌趣科技	61.00	53.03	59.56
极品无限	69.72	74.43	71.44

与公司业务相似的上市公司和非上市股份有限公司股份报价转让系统挂牌公司有掌趣科技、极品无限两家。公司与上述两家可比公司都经营自主研发游戏业务，此种业务收费方式均主要为手机终端游戏下载分成、游戏套餐收费分成、游戏计次收费分成为下载流量分成和网络游戏虚拟道具收费等。

通过行业对比可以看出，公司 2010 年和 2011 年毛利率与掌趣科技接近，2012 年毛利率上升，与极品无限的毛利率大致相似。原因如下：

掌趣科技的运营合作商为中国移动，其同时采用与其他渠道拓展商开展合作运营的经营模式，因此成本核算中渠道拓展合作运营成本较高，该经营模式与公司 2011 年之前的经营模式相仿，因此公司 2010 年和 2011 年毛利率与掌趣科技接近。

极品无限与中国电信合作，其不采用与其他渠道拓展商进行合作运营的经营模式，因此成本核算中渠道拓展合作运营成本较低，该经营模式与公司 2012 年 1-6 月的经营模式相仿，因此公司 2012 年 1-6 月毛利率与极品无限相仿。

2、营业收入总额和利润总额的变动趋势及原因

单位：元

项目	2012 年 1-6 月	2011 年度		2010 年度
	金额	金额	年增长率(%)	金额
营业收入	4,282,559.37	11,943,160.39	132.71%	5,132,299.21
营业成本	1,100,485.71	6,243,791.52	186.92%	2,176,169.97
营业利润	30,488.91	384,021.27	-112.25%	-3,134,362.73
利润总额	35,313.09	414,932.38	-113.25%	-3,132,383.62
净利润	36,436.65	416,780.95	-114.16%	-2,943,326.81

营业收入2011年较2010年增长了132.71%。主要由于：（1）手机游戏市场的快速发展：随着国内3G业务商用的不断推进、电信运营商对商业模式的拓展与创新、智能手机终端的普及以及手机游戏用户体验的提升等多方面因素影响，手机游戏市场自2008年以来一直保持快速增长，不断增长的市场需求为公司业务的增长创造了良好的外部环境。随着手机游戏市场的快速发展，公司游戏业务也相应增长。（2）2011年，移动、联通、电信三大运营商相继推出游戏运营平台，公司对经营模式进行了相应的调整，自主运营占据了较高的比例。自主运营为公司带来收入639.84万元，比2010年合作运营收入增长528.24万元，增长473.33%。此

外，公司推出的大型手机网游《天域OL》较为成功，带来了用户数量的大幅增加。2012年1-6月营业收入略有下降，主要由于：1）公司运营受三大运营商游戏运营平台调整监管力度的影响，推广力度较小，收入相对于2011年减少；2）公司处于经营模式的转型阶段，即由自主运营的模式转变为合作运营模式。由于合作运营模式相对于自主运营模式的毛利率高但收入总额低，因此公司2012年1-6月收入下降；3）此外，之前推出的《苍岚OL》、《天域OL》游戏进入衰退期，收入下降。

公司营业成本主要包括合作运营成本、推广费、工资和主机托管费等。公司2011年营业成本较2010年增长406.76万元，增长幅度186.92%。主要由于公司2011年为迎合三大运营商的游戏平台的推出转向公司将加强对员工的专业技能培训和凝聚力的培训，通过自主培养人才，补充人才缺口并减少对应的人才流失模式为主，加之公司对该模式的运用亦处于摸索阶段，合作商家的数量多、对合作商家的分成比例较高，其成本较2010年增长413.48万元，增长幅度675.80%。2012年1-6月营业成本下降明显，主要由于：公司合作运营模式受三大运营商游戏运营平台调整监管力度的影响，推广力度较小，对应支出大幅减少436.86万元，减少幅度92.04%。此外，2012年公司进行成本控制，推广费用下降43.36万元，下降幅度55.15%。

2011年公司努力控制控制成本、费用支出，在收入、毛利大幅增加681.08万元（增幅132.71%）、274.32万元（增幅92.80%）的情况下，公司管理费用、销售费用合计下降77.72万元，因此公司由2010年亏损转为2011年盈利，且营业利润大幅增加。2012年上半年公司合作运营模式受三大运营商游戏运营平台调整监管力度的影响，推广力度较小，自主运营模式比例提高，公司毛利有所增加，但是公司与2012年上半年员工工资、研发费用增加，导致2012年1-6月营业利润下降。

3、主要费用情况

单位：元

项目	2012年 1-6月	2011年度		2010年度
	金额	金额	年增长率（%）	金额
销售费用	284,273.71	574,467.80	44.50%	397,550.86
管理费用	2,881,488.05	4,646,630.64	-16.38%	5,556,564.24
财务费用	-90,437.22	-189,354.27	30.48%	-145,122.60
销售费用占 营业收入比重（%）	6.64%	4.81%		7.75%
管理费用占 营业收入比重（%）	67.28%	38.91%		108.27%
财务费用占 营业收入比重（%）	-2.11%	-1.59%		-2.83%

报告期内，公司销售费用主要包括销售人员工资、业务招待费等；管理费用主要包括管理人员工资社保及公积金、福利费、折旧费及房租等；财务费用主要包括利息收入及手续费等。

公司2012年1-6月三项费用合计为3,075,324.54元，占营业收入的比重为71.81%；公司2011年的三项费用合计为5,031,744.17元，占营业收入的比重为42.13%；2010年的三项费用合计为5,808,992.50元，占营业收入的比重为113.18%。2011年三项费用合计占销售收入的比例与2010年相比呈下降趋势，但是2012年1-6月销售收入下降，导致三项费用占销售收入的比例上升。

销售费用2012年1-6月变动不大，2011年较2010年增长44.50%，主要是随着营业收入的大幅增加，销售部门人员工资和差旅费有所增加，两项合计增加16.21万元。

管理费用2012年1-6月有所增长，主要由于2012年公司管理层的工资水平提高、公司研发费用增加造成的。管理费用2011年较2010年下降16.38%，主要由于

管理部门精简机构，财务部门、人力资源人员人数减少；以及公司研发游戏数量减少，项目研发技术人员减少，研发费用小幅减少造成的。

财务费用主要是银行存款的利息收入和银行手续费，本公司没有银行借款，因此未发生利息支出。

报告期内销售费用明细如下：

单位：元

项目	2012年1-6月	2011年度	增幅	2010年度
办公费	619.90	737.50	45.46%	507.00
工资	260,185.81	466,509.70	39.10%	335,382.66
通讯费	955.00	-	-100.00%	3,349.00
交通费	2,262.00	7,218.40	-20.87%	9,122.00
业务招待费	11,789.00	46,475.70	111.19%	22,006.10
差旅费	8,462.00	53,526.50	136.98%	22,587.10
其他	-	-	-100.00%	4,597.00
合计	284,273.71	574,467.80	44.50%	397,550.86

报告期内管理费用明细如下：

单位：元

项目	2012年1-6月	2011年度	增幅	2010年度
工资	308,735.87	408,821.63	-13.64%	473,369.06
福利费	23,101.57	13,030.38	-73.26%	48,729.85
工会经费	36,080.82	-	-100.00%	4,141.82
住房公积金	116,898.00	175,790.00	11.72%	157,344.00
社会统筹保险	251,109.23	379,815.30	-8.78%	416,353.28
其他税费	1,966.00	34,102.00	4.79%	32,542.00
无形资产摊销	70,495.83	137,541.67	-22.25%	176,903.33

交通费	31,608.99	22,954.50	-82.12%	128,386.88
通讯费	2,916.74	4,880.37	-41.82%	8,388.01
折旧	109,381.95	300,107.00	-5.81%	318,605.98
低值易耗品摊销	3,354.00	33,008.00	83.62%	17,976.00
装修摊销	13,512.90	10,875.01	-73.15%	40,503.99
差旅费	11,103.00	65,718.00	-33.43%	98,725.00
中介费	104,500.00	10,400.00	-85.66%	72,500.00
房租	305,000.00	556,447.33	-11.69%	630,118.92
水电费	17,145.70	54,863.10	34.48%	40,796.70
办公费	45,132.34	81,961.63	-45.73%	151,020.51
业务招待费	27,080.55	56,432.82	1.34%	55,688.00
会议费	-	17,540.00	-82.35%	99,380.00
其他	46,265.32	48,309.73	36.15%	35,483.79
研发费用	1,356,099.24	2,234,032.17	-12.38%	2,549,607.12
合计	2,881,488.05	4,646,630.64	-16.38%	5,556,564.24
占营业收入比例	67.28%	38.91%	-	108.27%
其中研发费用 占营业收入比例	31.67%	18.71%	-	49.68%

4、非经常性损益情况

单位：元

项目	2012年1-6月	2011年度	2010年度
营业外收入	4,824.18	30,911.11	1,979.11
对外借款利息收入	88,958.03	186,997.03	143,634.25
营业外支出	-	-	-
非经常性损益合计	93,782.21	217,908.14	145,613.36
减：所得税影响数	-	-	-
非经常性损益净额	93,782.21	217,908.14	145,613.36

当期净利润	36,436.65	416,780.95	-2,943,326.81
扣除非经常性损益后的净利润	-57,345.56	198,872.81	-3,088,940.17
非经常性损益占当期净利润的比例（%）	257.38%	52.28%	-4.95%

2010年非经常性收益由两部分构成：（1）个人所得税税收返还1,979.11元；（2）对外借款利息收入143,634.25元。2011年非经常性收益由三部分构成：（1）中国电信股份有限公司游戏运营中心对公司新品游戏适配补贴款28,000.00元；（2）个人所得税返还2,911.11元；（3）对外借款利息收入186,997.03元。2012年1-6月份非经常性收益由两部分构成：（1）公司处置固定资产的净收益4,824.18元；（2）对外借款利息收入88,958.03元。公司最近两年一期未发生非经常性支出。

公司专注于主营业务经营与技术研发，营业外收支影响金额有限。非经常性损益金额在公司净利润中2012年1-6月占比例为257.38%，2011年度占比例为52.28%，2010年度占比例为-4.95%。报告期内，公司存在对外借款情况，非经常性损益主要为该借款产生的利息收入。截至2012年6月30日，公司对外借款本金及利息已全部收回。未来公司非经常性损益占收入的比重会大幅下降。

5、主要税收政策

（1）企业所得税

公司经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京是国税局、北京市地税局联合批准认定为高新技术企业，并于2008年12月24日取得高新技术企业证书，证书编号：GR200811000818。有效期：三年。报告期内公司适用高新技术企业所得税率15%。

公司经北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京是国税局、北京市地税局联合批准认定为高新技术企业，并于2011年10月11日取得高新技术企业证书，证书编号：GF201111000853。有效期：三年。报告期内公司适用高新技术企业所得税率15%。

（2）营业税

本公司主营业务收入属于邮电通信业，按应税营业额的3%计缴营业税；借款利息按应计利息收入的5%计缴营业税；出售产品使用权按出售产品使用权全额收入的5%计缴营业税。

营业税实行余额计税，根据（财税〔2003〕16号）财政部国家税务总局关于营业税若干政策问题的通知三（十四）规定，邮政电信单位与其他单位合作，共同为用户提供邮政电信业务及其他服务并由邮政电信单位统一收取价款的，以全部收入减去支付给合作方价款后的余额为营业额。

（3）城建税及教育费附加

公司城建税、教育费附加及地方教育费附加均以应纳流转税为计税依据，适用税率分别为7%、3%和2%。

（五）公司最近二年一期主要资产情况

1、交易性金融资产

公司于2008年3月以公司名义开立股票账户，进行股票投资。进入2012年之后，公司为了更加专注于主营业务，逐步退出股票投资业务。截止到2012年6月30日，交易性金融资产余额为零。公司已经于2012年7月24日注销股票账户。

2、应收账款

（1）最近二年一期的应收账款及坏账准备情况表：

单位：元

账龄	2012.06.30			2011.12.31		
	金额	坏账准备	净值	金额	坏账准备	净值

鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书

1年以内	2,681,723.00	-	2,681,723.00	2,726,504.37	-	2,726,504.37
1至2年	-	-	-	-	-	-
2至3年	-	-	-	-	-	-
3至4年	-	-	-	4,500.00	1,350.00	3,150.00
合计	2,681,723.00	-	2,681,723.00	2,731,004.37	1,350.00	2,729,654.37

账龄	2011.12.31			2010.12.31		
	金额	坏账准备	净值	金额	坏账准备	净值
1年以内	2,726,504.37	-	2,726,504.37	2,101,676.34	-	2,101,676.34
1至2年	-	-	-	68,865.85	6,886.59	61,979.26
2至3年	-	-	-	4,500.00	900.00	3,600.00
3至4年	4,500.00	1,350.00	3,150.00	-	-	-
合计	2,731,004.37	1,350.00	2,729,654.37	2,175,042.19	7,786.59	2,167,255.60

(2) 截至2012年6月30日，欠款金额前五名债务人情况如下表：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	占总额比例（%）
1	北京鼎盛瑞达科技有限公司	952,766.00	1年以内	35.96%
2	北京千龙新闻网络传播有限责任公司	943,085.00	1年以内	35.08%
3	中国电信股份有限公司游戏运营中心	365,004.48	1年以内	12.92%
4	中德四方（北京）科技有限公司	236,000.00	1年以内	9.00%
5	中国移动通信集团江苏有限公司	106,392.00	1年以内	4.06%
合计		2,603,247.48		97.02%

截至2011年12月31日，欠款金额前五名债务人情况如下表：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	占总额比例（%）
1	中国移动通信集团江苏有限公司	942,006.89	1年以内	34.51%
2	北京千龙新闻网络传播有限责任公司	704,052.98	1年以内	25.79%
3	北京鼎盛瑞达科技有限公司	438,096.92	1年以内	16.05%

4	中国电信股份有限公司游戏运营中心	436,427.29	1年以内	15.99%
5	中国联合网络通信有限公司	94,596.68	1年以内	3.47%
合计		2,615,180.76		95.81%

截至2010年12月31日，欠款金额前五名债务人情况如下表：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	占总额比例（%）
1	北京千龙新闻网络传播有限责任公司	1,129,819.83	1年以内	52.13%
2	中国移动通信集团江苏有限公司	713,644.11	1年以内	32.93%
3	中国联合网络通信有限公司	106,951.02	1年以内	4.93%
4	北京滕瑞明信息技术科技有限公司	97,486.49	1年以内	4.50%
5	深圳市腾讯计算机系统有限公司	56,841.14	1年以内	2.62%
合计		2,104,742.59		97.12%

截至2012年6月30日、2011年12月31日和2010年12月31日应收账款余额分别为2,681,723.00元、2,729,654.37元和2,167,255.60元。随着公司市场份额增加，主营业务收入大幅增长，从而导致应收账款余额有所增长。公司应收账款绝大部分在1年以内，实际发生的坏账较少。

公司的客户多数信用较好且与公司保持稳定的合作关系，公司自成立以来，应收账款管理情况良好。股份公司成立之后，公司进一步加强对应收款项的管理，财务部对款项的收回进行严格监督。

公司采用备抵法核算应收款项的坏账，期末按账龄分析法并结合个别认定法计提坏账准备，计入当期损益。公司2012年6月30日、2011年年末、2010年年末应收账款坏账准备分别为0.00元、1,350.00元和6,886.59元。客户的资信状况较好，截至目前未发生过大额坏账。总体上看，公司应收账款风险控制在较低水平。

（3）截至2012年6月30日，应收账款余额中无应收持有本公司5%（含5%）以上表决权的股东欠款情况。

(4) 截至2012年6月30日，应收账款余额中无应收关联方款项。

3、预付账款

(1) 最近二年一期的预付账款情况表：

单位：元

账龄	2012.06.30	2011.12.31	2010.12.31
1年以内	61,839.80	68,731.52	48,033.16
1-2年	-	3,431.20	-
合计	61,839.80	72,162.72	48,033.16

(2) 截至2012年6月30日，预付账款前五名情况如下表：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	账龄	占总额比例（%）
1	北京国信比林通信技术有限公司	25,000.00	1年以内	40.43%
2	中国石油化工股份有限公司	12,500.01	1年以内	20.21%
3	中国联合网络通信有限公司北京分公司	10,422.50	1年以内	16.85%
4	中国电信股份有限公司游戏运营中心	3,000.00	1年以内	4.85%
5	北京世纪互联宽带数据中心有限公司	2,500.00	1年以内	4.04%
合计		53,422.51		86.39%

预付账款的性质主要为：预付网络服务费、加油卡费用、服务器托管费等。

(3) 截至2012年6月30日，预付账款中无预付持公司5%以上（含5%）表决权股份的股东款项。

(4) 截至2012年6月30日，预付账款余额中无预付关联方款项。

4、其他应收款

(1) 最近二年一期的其他应收款及坏账准备情况表：

单位：元

账龄	2012.06.30			2011.12.31		
	金额	坏账准备	净值	金额	坏账准备	净值
1年以内	7,407.69	-	7,407.69	3,552,644.47	-	3,552,644.47
1-2年	-	-	-	1,858,626.25	-	1,858,626.25
2-3年	-	-	-	-	-	-
3-4年	-	-	-	-	-	-
4-5年	-	-	-	-	-	-
5年以上	120,021.00	-	120,021.00	120,021.00	-	120,021.00
合计	127,428.69	-	127,428.69	5,531,291.72	-	5,531,291.72

账龄	2011.12.31			2010.12.31		
	金额	坏账准备	净值	金额	坏账准备	净值
1年以内	3,552,644.47	-	3,552,644.47	58,182.00	-	58,182.00
1-2年	1,858,626.25	-	1,858,626.25	2,307,093.50	-	2,307,093.50
2-3年	-	-	-	-	-	-
3-4年	-	-	-	50,000.00	50,000.00	-
4-5年	-	-	-	120,021.00	-	120,021.00
5年以上	120,021.00	-	120,021.00	-	-	-
合计	5,531,291.72	-	5,531,291.72	2,535,296.50	50,000.00	2,485,296.50

公司对其他应收款采用个别认定法计提坏账准备。

(2) 截至2012年6月30日，欠款金额前五名债务人情况如下表：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	占总额比例 (%)	性质
1	北京林氏物业管理有限责任公司	120,021.00	五年以上	94.19%	押金
2	海淀国家税务局	7,295.02	一年以内	5.72%	预缴所得 税返还
3	支付宝充值	112.67	一年以内	0.09%	备用金

合计		127,428.69		100.00%	
----	--	------------	--	---------	--

截至2011年12月31日，欠款金额前五名债务人情况如下表：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	占总额比例 (%)	性质
1	裴强	1,858,626.25	一年以内	33.60%	借款
2	北京地一通顺科技有限公司	1,760,000.00	一年以内	31.82%	借款
3	北京圣明心文化传媒有限公司	990,000.00	一年以内	17.90%	借款
4	北京森林润海咨询有限公司	750,000.00	一年以内	13.56%	借款
5	北京林氏物业管理有限责任公司	120,021.00	五年以上	2.17%	押金
合计		5,478,647.25		99.05%	

截至2010年12月31日，欠款金额前五名债务人情况如下表：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	占总额比例 (%)	性质
1	裴强	2,270,000.00	一年以内	91.34%	借款
2	北京林氏物业管理有限责任公司	159,296.50	一年以内，一至两年，四至五年	6.41%	押金
3	胡剑峰	56,000.00	一年以内	2.25%	备用金
合计		2,485,296.50		100.00%	

截至2012年6月30日，其他应收款余额为127,428.69元，主要为房屋租赁押金120,021.00元，其余为预缴所得税返还及备用金。截至2012年6月30日，其他应收款账龄在1年以内的金额7,407.69，账龄在5年以上的金额为120,021.00元，其性质为房屋租赁押金，个别认定情况下，未对其计提坏账准备是合理的。

截至2011年12月31日，其他应收款余额为5,531,291.72元，主要为公司向个人、公司借款和房屋租赁押金。公司与裴强签订《最高额借款合同》，约定利率6%，到期一次还本付息；与北京地一通顺科技有限公司、北京圣明心文化传媒

有限公司和北京森林润海咨询有限公司签订《保证借款合同》，约定利率6%，到期一次还本付息。

截至2010年12月31日，其他应收款余额为2,485,296.50元，主要为公司向个人借款和房屋租赁押金。

截至2012年6月30日，公司发生的两笔对外借款本金、利息已经全部收回。公司大股东、实际控制人曾飞就此两笔借款作出承诺，承诺内容如下：“如果鼎讯互动因上述对外提供借款行为受到任何行政管理部门的经济处罚，本人愿意代替公司无偿承担该经济处罚”。

(3) 截至2012年6月30日，其他应收款中无持公司5%以上（含5%）表决权股份的股东欠款。

(4) 截至2012年6月30日，其他应收账款余额中无应收关联方款项。

5、固定资产

(1) 公司的固定资产主要包括运输设备和电子设备，采用年限平均法计提折旧，残值率为5%，折旧年限、年折旧率见下表：

序号	类别	折旧年限(年)	预计残值率(%)	年折旧率(%)
1	运输设备	5	5	19.00-32.00
2	电子设备	3-5	5	19.00

(2) 报告期内固定资产原值、折旧、净值等见下表：

单位：元

项目	2010.12.31	本期增加	本期减少	2011.12.31	本期增加	本期减少	2012.06.30
固定资产原值							
运输设备	1,383,114.33	297,744.00	-	1,680,858.33	-	148,939.00	1,531,919.33
电子设备	1,732,858.00	83,688.00	-	1,816,546.00	-	-	1,816,546.00
合计	3,115,972.33	381,432.00	-	3,497,404.33	-	148,939.00	3,348,465.33

累计折旧							
运输设备	691,291.64	262,791.72	-	954,083.36	121,201.36	114,532.41	960,752.31
电子设备	1,036,290.84	292,427.51	19,590.46	1,309,127.89	118,983.99	-	1,428,111.88
合计	1,727,582.48	555,219.23	19,590.46	2,263,211.25	240,185.35	114,532.41	2,388,864.19
固定资产减值准备							
运输设备	-	-	-	-	-	-	-
电子设备	-	-	-	-	-	-	-
合计	-	-	-	-	-	-	-
固定资产净值							
运输设备	691,822.69	-	-	726,774.97	-	-	571,167.02
电子设备	696,567.16	-	-	507,418.11	-	-	388,434.12
合计	1,388,389.85	-	-	1,234,193.08	-	-	959,601.14

(3) 主要固定资产占比

单位：元

项目	2012.06.30	占比(%)	2011.12.31	占比(%)	2010.12.31	占比(%)
运输设备	571,167.02	59.52%	726,774.97	58.89%	691,822.69	49.83%
电子设备	388,434.12	40.48%	507,418.11	41.11%	696,567.16	50.17%
合计	959,601.14	100.00%	1,234,193.08	100.00%	1,388,389.85	100.00%

公司主要固定资产为运输设备和电子设备。其中电子设备是公司研究开发以及日常运营的主要设备。公司2011年新增电子设备8.37万元、新增运输设备29.77万元。2012年1-6月减少运输设备14.89万元。

(4) 截至2012年6月30日，公司各项固定资产使用状态良好，不存在减值迹象，故未计提固定资产减值准备。

(5) 公司不存在固定资产抵押的情况。

6、无形资产及摊销

单位：元

种类	2010.12.31	本年增加	本年减少	本年摊销	2011.12.31
外购软件	15,545,433.34	-	-	137,541.67	15,407,891.67
合计	15,545,433.34	-	-	137,541.67	15,407,891.67

种类	2011.12.31	本期增加	本期减少	本期摊销	2012.06.30
外购软件	15,407,891.67	52,000.00	15,013,000.00	70,495.83	376,395.84
合计	15,407,891.67	52,000.00	15,013,000.00	70,495.83	376,395.84

无形资产主要为公司2004年增资的“无线互联网游戏软件系统技术”，其评估价值15,013,000.00元。此外，公司会根据业务需要外购部门软件进行研究开发及日常运营。有限公司注册资本中以“无线互联网游戏软件系统技术”出资的知识产权存在职务成果出资的嫌疑，出于谨慎性原则，公司于2012年6月对上述1,501.30万元无形资产出资进行了减资处理，公司按照规定履行了发布减资公告、变更工商登记等程序。减资时公司对无形资产本期摊销以及以前年度摊销进行了冲回处理，并按税法规定调整了企业所得税。

公司不存在无形资产抵押的情况。

（六）资产减值准备计提情况

1、各资产减值准备的计提方法

（1）应收款项坏账准备计提方法

期末如果有客观证据表明应收款项发生减值，则将其账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为资产减值损失，计入当期损益。可收回金额是通过对其未来现金流量（不包括尚未发生的信用损失）按原实际利率折现确定，并考虑相关担保物的价值（扣除预计处置费用等）。原实际利率是初始确认该应收款项时计算确定的实际利率。短期应收款项的预计未来现金流量与其现值相差很小，在确定相关减值损失时，不对其预计未来现金流量进行折现。

1) 单项金额重大的应收款项坏账准备的确认标准、计提方法：

单项金额重大是指：应收款项余额大于5万元。

期末对于单项金额重大的应收款项（包括应收账款、其他应收款）单独进行减值测试。如有客观证据表明其发生了减值的，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备。

2) 单项金额不重大但按类似信用风险特征组合后该组合的风险较大的应收款项坏账准备的确定依据、计提方法：

单项金额不重大但按类似信用风险特征组合后该组合的风险较大的应收款项：指期末单项金额未达到上述5万元标准的，按照逾期状态进行组合后风险较大的应收款项，具体包括账龄三年以上扣除单项金额重大的部分应收款项。

对于单项金额非重大的应收款项，与经单独测试后未减值的应收款项一起按信用风险特征划分为若干组合，根据以前年度与之相同或相类似的、具有类似信用风险特征的应收账款组合的实际损失率为基础，结合现时情况确定本期各项组合计提坏账准备的比例，据此计算本期应计提的坏账准备。

本公司根据以往年度应收款项的实际坏账情况，并结合对主要债务单位的信用评估及其他相关信息分析情况，确定各账龄段的应收款项组合的具体坏账准备的计提比例如下：

账龄	计提比例
1年以内	0%
1-2年	10%
2-3年	20%
3-4年	30%
4-5年	50%
5年以上	100%

(2) 固定资产减值测试方法及减值准备计提方法

本公司于期末对固定资产进行检查，如发现存在下列情况，则计算固定资产的可收回金额，以确定资产是否已经发生减值。对于可收回金额低于其账面价值的固定资产，按该资产可收回金额低于其账面价值的差额计提减值准备，确认资产减值损失。

1) 固定资产市价大幅度下跌，其跌幅明显高于因时间的推移或者正常使用而预计的下跌；

2) 固定资产已经陈旧过时或者其实体已经损坏；

3) 固定资产预计使用方式发生重大不利变化，如固定资产已经或者将被闲置、企业计划终止或重组该资产所属的经营业务、提前处置资产等情形，从而对企业产生负面影响；

4) 企业经营所处的经济、技术或者法律等环境以及固定资产所处的市场在当期或者将在近期发生重大变化，从而对企业产生不利影响；

5) 同期市场利率或者其他市场投资报酬率在当期已经提高，从而影响企业计算资产预计未来现金流量现值的折现率，导致固定资产可收回金额大幅度降低；

6) 企业内部报告的证据表明固定资产的经济绩效已经低于或者将低于预期，如固定资产所创造的净现金流量或者实现的营业利润（或者亏损）远远低于（或者高于）预计金额；

7) 其他表明固定资产可能已经发生减值的迹象。

2、资产减值准备实际计提及转回情况

2010年坏账准备计提、转回明细表

单位：元

	2010.1.1	2010 计提	2010 转回	2010 核销	2010.12.31
坏账准备-应收账款	-	7,786.59	-	-	7,786.59
坏账准备-其他应收款	-	50,000.00	-	-	50,000.00
合计	-	57,786.59	-	-	57,786.59

2011年坏账准备计提、转回明细表

单位：元

	2010.12.31	2011 计提	2011 转回	2011 核销	2011.12.31
坏账准备-应收账款	7,786.59	-	6,436.59	-	1,350.00
坏账准备-其他应收款	50,000.00	-	-	50,000.00	-
合计	57,786.59	-	6,436.59	50,000.00	1,350.00

2012年1-6月坏账准备计提、转回明细表

单位：元

	2011.12.31	2012.1-6 计提	2012.1-6 转回	2012.1-6 核销	2012.6.30
坏账准备-应收账款	1,350.00	-	1,350.00	-	-
坏账准备-其他应收款	-	-	-	-	-
合计	1,350.00	-	1,350.00	-	-

公司采用备抵法核算应收款项的坏账。公司2012年1-6月转回坏账准备1,350.00元，2011年转回坏账准备6,436.59元，2010年计提坏账准备57,786.59元。上述资产减值准备均为应收账款及其他应收款坏账准备。资产减值准备实际计提及转回金额较小，对利润影响较小。

（七）重大债务情况

1、应付账款

（1）应付账款账龄分析如下：

单位：元

项目	2012.06.30	比例（%）	2011.12.31	比例（%）	2010.12.31	比例（%）
1年以内	17,500.00	100.00%	1,089,555.67	100.00%	404,398.54	100.00%
合计	17,500.00	100.00%	1,089,555.67	100.00%	404,398.54	100.00%

(2) 截至2012年06月30日，应付账款大额欠款单位情况如下：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	性质
1	南京趣游天下信息技术有限公司	17,500.00	1年以内	往来款

截至2011年12月31日，应付账款大额欠款单位情况如下：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	性质
1	北京和益海创科技有限公司	281,231.00	1年以内	往来款
2	贵州省麻江黔龙高科信息技术有限公司	265,697.82	1年以内	往来款
3	深圳市卓意互动科技有限公司	239,238.00	1年以内	往来款
4	北京西信联创科技有限公司	119,746.00	1年以内	往来款
5	深圳市拇指天下科技有限公司	106,070.00	1年以内	往来款

截至2010年12月31日，应付账款大额欠款单位情况如下：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	性质
1	贵州省麻江黔龙高科信息技术有限公司	155,607.87	1年以内	往来款
2	深圳市默博峰通讯科技有限公司	146,939.49	1年以内	往来款
3	深圳诺曼的文化传播有限公司	101,851.18	1年以内	往来款

公司应付账款主要为应付推广服务费。公司按照账期付款，未发生过重大违约情况。

2、应付职工薪酬

公司两年一期应付职工薪酬的变动明细如下：

单位：元

项目	2010.12.31	本期增加	本期支付	2011.12.31
工资、奖金、津贴和补贴	-3,736.78	2,963,109.49	2,959,372.71	-
职工福利费	-	13,554.58	13,554.58	-
社会保险	18.84	495,292.88	495,311.72	-
住房公积金	-14,506.00	351,580.00	353,808.00	-16,734.00
工会经费和职工教育经费	-	-	-	-
合计	-18,223.94	3,823,536.95	3,822,047.01	-16,734.00

项目	2011.12.31	本期增加	本期支付	2012.06.30
工资、奖金、津贴和补贴	-	1,996,349.42	1,996,349.42	-
职工福利费	-	31,729.57	31,729.57	-
社会保险	-	279,745.39	279,745.39	-
住房公积金	-16,734.00	217,422.00	200,688.00	-
工会经费和职工教育经费	-	36,080.82	36,080.82	-
合计	-16,734.00	2,561,327.20	2,544,593.20	-

公司应付职工薪酬主要包括应付工资、奖金、津贴和补贴、社会保险费、住房公积金、工会经费等。

3、其他应付款

(1) 其他应付款账龄分析如下：

单位：元

项目	2012.06.30	比例 (%)	2011.12.31	比例 (%)	2010.12.31	比例 (%)
1年以内	-	-	-	-	81,968.83	73.55%
1至2年	-	-	81,968.83	73.55%	29,480.00	26.45%
2至3年	-	-	29,480.00	26.45%	-	-
3至4年	-	-	-	-	-	-

4至5年	-	-	-	-	-	-
合计	-	-	111,448.83	100.00%	111,448.83	100.00%

(2) 截至2012年6月30日，其他应付款余额为零。

截至2011年12月31日，其他应付款大额欠款单位情况如下：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	性质
1	刘淑艳	81,968.83	1至2年	往来款
2	北京奥博瑞特国际教育咨询有限公司	29,480.00	2至3年	往来款
合计		111,448.83		

截至2010年12月31日，其他应付款大额欠款单位情况如下：

单位：元

序号	单位名称	期末余额	欠款时间	性质
1	刘淑艳	81,968.83	1年以内	往来款
2	北京奥博瑞特国际教育咨询有限公司	29,480.00	1至2年	往来款
合计		111,448.83		

公司大额其他应付款为公司员工为公司日常业务代垫的办公费等费用以及咨询公司的财务培训费用。

(3) 截至2012年6月30日，不存在欠持有公司5%（含5%）以上股份的股东的款项。

(4) 截至2012年6月30日，不存在应付关联方的其他应付款。

4、应交税费

单位：元

项目	税率	2012.06.30	2011.12.31	2010.12.31
营业税	3%	70,212.45	95,512.67	76,438.65
城市维护建设税	7%	4,914.87	6,685.88	5,350.71
教育附加费	3%	3,634.96	2,865.38	2,293.16
个人所得税	-	23,791.94	6,284.99	11,070.75
合计		102,554.22	111,348.92	95,153.27

公司税目正常申报缴纳，无处罚情况。

5、公司的担保、保证、抵押、质押、票据贴现等其他或有负债，逾期未偿还债项情况

公司不存在担保、保证、抵押、质押、票据贴现等其他或有负债。

（八）股东权益情况

单位：元

项目	2012.06.30	2011.12.31	2010.12.31
股本	10,000,000.00	25,000,000.00	21,500,000.00
资本公积	959,074.00	3,013,000.00	3,013,000.00
盈余公积	-	-	-
未分配利润	-	-2,077,362.65	-2,494,143.60
合计	10,959,074.00	25,935,637.35	22,018,856.40

根据公司与海淀区文化创意产业领导小组办公室签订的《北京市文化创意产业发展专项资金管理使用协议书》的约定，北京市文化创意产业发展专项资金对公司申报的“《追风少年》动画片”给予300万元的补贴支持，并规定公司在收到资金后，计入“资本公积”科目核算。公司于2008年3月6日收到北京市海淀区财政局拨付的动画扶持基金300万元，并计入资本公积。

股东权益情况详见“五、公司基本情况”之“（二）历史沿革”。

（九）关联方、关联方关系及关联交易

1、关联方的认定标准

根据《企业会计准则第36号—关联方披露》和中国证券监督管理委员会第40号《上市公司信息披露管理办法》，公司关联方认定标准以是否存在控制、共同控制或重大影响为前提条件，并遵循实质重于形式的原则，即判断一方有权决定一个企业的财务和经营政策，并能据以从该企业的经营活动中获取利益，及按照合同约定对某项经济活动所共有的控制，仅在与该项经济活动相关的重要财务和生产经营决策需要分享控制权的投资方一致同意时存在，或对一个企业的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定，均构成关联方。关联方包括关联法人和关联自然人。

2、存在控制关系的关联方

关联方名称（姓名）	持股比例	与本公司关系
曾飞	61.00%	控股股东

3、不存在控制关系的主要关联方

关联方名称（姓名）	持股比例	与本公司关系
茅萧	10.00%	董事
徐建	12.00%	副总经理
胡剑峰	8.00%	副总经理
刘淑艳	6.00%	副总经理/财务总监/董事会秘书
董强	1.00%	监事会主席/技术研发部总监
刘凯	1.00%	监事/市场拓展部总监
王嘉力	1.00%	监事/游戏运营部总监
刘丽香	-	监事
包蕴涵	-	监事

4、其他关联方

无。

5、关联方交易事项

项目	2012.6.30	2011.12.31	2010.12.31	经济内容
其它应收款				
胡剑峰	-	14,000.00	56,000.00	备用金
其他应付款				
刘淑艳	-	81,968.83	81,968.83	个人垫付款

6、关联方提供借款担保情况

截至2012年6月30日无为关联方借款提供担保的情况。

7、关联交易决策程序执行情况

股份有限公司整体变更前，在《公司章程》中没有就关联交易决策程序作出规定。自公司成立以来，发生过与关联方的资金借贷情况，公司与关联方之间交易的交易均以市场价格或公允性价格作为定价基础。

2012年7月股份公司成立后，除《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》对关联交易决策作出规定外，公司还专门制定了《关联交易管理办法》，严格规范关联交易行为。公司加强了对股东资金拆借行为的管理，同时公司积极清理关联方款项余额。

（十）提请投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项

公司需披露的或有事项、重大承诺事项及资产负债表日后事项中的非调整事项。

（1）资产负债表日后事项中的非调整事项

公司无需要披露的资产负债表日后事项中的非调整事项。

(2) 承诺事项

公司在报告期内无需披露的承诺事项。

(3) 或有事项

本公司无应披露而未披露的重大或有事项。

(4) 其他重要事项

公司在报告期内无需披露的其他重要事项。

(十一) 股利分配政策和近二年分配情况

1、股利分配的一般政策

公司缴纳所得税后的利润按下列顺序分配：

- (1) 弥补以前年度亏损；
- (2) 提取法定公积金10%；
- (3) 提取任意盈余公积（提取比例由股东大会决定）；
- (4) 分配股利（依据公司章程，由股东大会决定分配方案）。

2、具体分配政策

(1) 公司分配当年税后利润时，应当提取利润的百分之十列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的百分之五十以上的，可以不再提取。

公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公

积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。

股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。

公司持有的本公司股份不参与分配利润。

(2) 公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金不得用于弥补公司的亏损。

法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金不少于转增前公司注册资本的百分之二十五。

(3) 公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后两个月内完成股利（或股份）的派发事项。

(4) 公司当年盈利，且累计可分配利润为正值时，可以进行利润分配。公司当年利润分配不得超过累计可分配利润的百分之五十。

公司可以采取现金或股票方式分配股利。

如股东存在违规占用公司资金情形的，公司在分配利润时，应当先从该股东应分配的现金红利中扣减其占用的资金。

3、公司最近二年的股利分配情况

无。

（十二）公司控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

无。

（十三）管理层对公司最近二年一期财务状况、经营成果和现金流量状况的分析**1、财务状况分析**

单位：元

项目	2012.06.30	增长（%）	2011.12.31	增长（%）	2010.12.31
流动资产	9,543,794.55	-11.46%	10,779,600.89	80.41%	5,975,064.35
非流动资产	1,535,333.67	-90.80%	16,691,655.88	-1.71%	16,981,545.75
总资产	11,079,128.22	-59.67%	27,471,256.77	19.67%	22,956,610.10
流动负债	120,054.22	-92.18%	1,535,619.42	63.76%	937,753.70
总负债	120,054.22	-92.18%	1,535,619.42	63.76%	937,753.70

公司2012年6月30日流动资产较2011年年末减少11.46%，主要由于公司将收回的其他应收款及应收利息投入到研究开发及日常运营中。2011年年末流动资产较2010年增长80.41%，主要由于公司2011年8月进行增资350万元。公司2012年6月30日非流动资产较2011年12月31日减少90.80%，主要是由于公司于2012年6月进行减资，无形资产减少1,501.30万元，2011年12月31日较2010年12月31日减少1.71%，主要由于公司固定资产折旧、无形资产摊销及固定资产处置造成的。公司2012年6月30日总资产较2011年减少59.67%，主要是由公司2012年6月减资导致，2011年年末总资产较2010年增长19.67%，主要是由公司于2011年8月增资350万元。

公司2012年6月30日流动负债较2011年年末减少92.18%，主要是公司应付合作运营服务商的账款减少。2011年年末较2010年年末增加63.76%，主要是应付合作运营服务商的账款增加。

公司资产构成配比结构如下：

单位：元

项目	2012.06.30	占总资产	2011.12.31	占总资产	2010.12.31	占总资产
流动资产	9,543,794.55	86.14%	10,779,600.89	39.24%	5,975,064.35	26.03%
非流动资产	1,535,333.67	13.86%	16,691,655.88	60.76%	16,981,545.75	73.97%
总资产	11,079,128.22	100.00%	27,471,256.77	100.00%	22,956,610.10	100.00%

公司2012年6月30日、2011年年末、2010年年末流动资产占总资产的比重分别为86.14%、39.24%和26.03%；非流动资产净值占总资产的比重分别为13.86%、60.76%和73.97%。公司流动资产规模较大，非流动资产中主要为无形资产，符合公司现阶段的生产经营模式。

2、盈利能力分析

项目	2012年 1-6月	2011年度	2010年度
净利润（元）	36,436.65	416,780.95	-2,943,326.81
毛利率	74.30%	47.72%	57.60%
净资产收益率	0.14%	1.80%	-12.53%
每股收益（元/股）	0.01	0.02	-0.14

公司2012年1-6月、2011年度、2010年度毛利率分别为74.30%、47.72%、57.60%，净资产收益率分别为0.14%、1.80%、-12.53%，每股收益分别为0.01元、0.02元、-0.14元。公司毛利率存在一定的波动。净资产收益率及每股收益2012年1-6月较2011年度有所下降，主要由于公司2012年上半年合作运营业务开展力度相对较小，此模式带来的收入下降，利润降低。2011年公司合作运营模式带来的收入增长较多，加之公司推出的手机网游《天域OL》较为成功，2011年收入、利润较2010年大幅增加，从而提高了2011年净资产收益率及每股收益。2010年公司收入较少，由于公司经营、管理费用支出较高，造成公司2010年亏损，因此2010年净资产收益率和每股收益为负数。

3、偿债能力分析

项目	2012.06.30	2011.12.31	2010.12.31
资产负债率	1.08%	5.59%	4.08%
流动比率（倍）	79.50	7.02	6.37
速动比率（倍）	79.50	7.02	6.37

公司2012年6月30日、2011年年末及2010年年末资产负债率分别为1.08%、5.59%、4.08%，流动比率分别为79.50、7.02、6.37，公司无存货，速动比率与流动比率一致。

公司资产负债率处于较低水平，主要是由于公司的经营全部依靠自有营运资金，不存在举债经营的情况。2012年6月30日，反映短期偿债能力的流动比率、速动比率大幅增长，主要是由于公司2012年6月30日末流动负债中应付账款减少导致流动负债减少所致；并且由于公司属于研发服务类企业，不存在生产用厂房和设备，并且不存在短期借款，因此流动比率和速动比率较高。

4、营运能力分析

项目	2012.06.30	2011.12.31	2010.12.31
应收账款周转率（倍）	3.17	4.88	2.27

公司2012年1-6月、2011年、2010年应收账款周转率分别为3.17、4.88和2.27。公司应收账款周转率相对较低。公司主要客户一般会在次月向公司发送对账单，在双方确认收入数据后，会在对账的次月向公司付款。此外，还有部分客户会在对账的次两月向公司付款。公司客户信用状况良好，能够及时按照账期付款。

5、现金流量分析

单位：元

项目	2012年1-6月	2011年度	2010年度
经营活动现金流入	12,164,078.82	11,853,842.22	6,361,706.81

经营活动现金流出	7,567,274.34	13,958,758.85	8,113,951.00
经营活动产生的现金流量净额	4,596,804.48	-2,104,916.63	-1,752,244.19
投资活动产生的现金流量净额	272,818.66	87,884.59	-810,680.34
筹资活动产生的现金流量净额	-	3,500,000.00	-
现金及现金等价物净增加额	4,869,623.14	1,482,967.96	-2,562,924.53
期初现金及现金等价物余额	1,803,179.92	320,211.96	2,883,136.49
期末现金及现金等价物余额	6,672,803.06	1,803,179.92	320,211.96

2012年1-6月公司现金及现金等价物增加486.96万元，其中经营活动产生的现金流量净额为459.68万元，投资活动产生的现金流量净额为27.28万元。公司投资活动主要为公司退出股票投资业务导致现金流入23.36万元，处置固定资产收到现金3.9万元。

2011年度公司现金及现金等价物增加148.30万元，其中经营活动产生的现金流量净额为-210.49万元，投资活动产生的现金流量净额为8.79万元，筹资活动产生的现金流量净额为350.00万元。公司经营活动现金流量为负数主要是由于公司将增资的350万元投入到日常经营和对外借款中。公司投资活动主要为公司股票投资产生现金净流入8.80万元。公司筹资活动现金流入350.00万元，主要为公司增资收到现金350.00万元。

2010年度公司现金及现金等价物减少256.29万元，其中经营活动产生的现金流量净额为-175.22万元，投资活动产生的现金流量净额为-81.07万元。公司经营活动现金流量为负数主要是由于公司2010年亏损294.33万元。公司投资活动主要为购置交通设备等固定资产导致现金流出35.20万元，进行股票投资导致现金流出45.87万元。

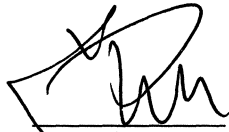
十一、备查文件目录


- （一）公司章程；
- （二）审计报告；
- （三）法律意见书；
- （四）北京市人民政府出具的公司股份报价转让试点资格确认函。


（正文完）

（本页无正文，为《鼎讯互动（北京）科技股份有限公司股份报价转让说明书》的签字、盖章页）

全体董事签字：

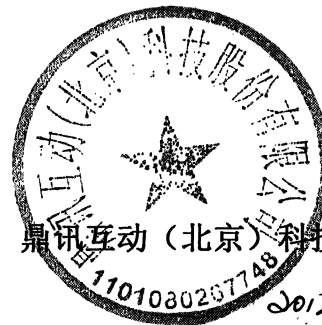

曾飞


徐建


茅萧


胡剑峰


刘淑艳



鼎讯互动（北京）科技股份有限公司

2012年11月28日