

北京兴致科技股份有限公司

Beijing Xingzhi Technology Co.,Ltd.



公开转让说明书

(封卷稿)

推荐主办券商



二零一四年七月

挂牌公司声明

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

本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公开转让说明书中财务会计资料真实、完整。

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

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

目 录

挂牌公司声明	1
释义	4
重大事项提示	5
第一节 基本情况	7
一、公司概况	7
二、股份挂牌情况	8
三、公司股东情况	9
四、董事、监事、高级管理人员基本情况	14
五、最近两年主要会计数据和财务指标简表	15
六、本次挂牌的有关机构情况	17
第二节 公司业务	19
一、公司业务概况	19
二、公司组织结构	27
三、公司商业模式	32
四、公司与业务相关的关键资源要素	35
五、公司收入、成本情况	42
六、公司所处行业情况、风险特征及公司在行业所处地位	48
第三节 公司治理	74
一、最近两年内股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况	74
二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果	75
三、最近两年有关处罚情况	75
四、公司的独立性	76

五、同业竞争情况	78
六、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的说明	79
七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明	79
八、近两年董事、监事、高级管理人员的变动情况及其原因	80
第四节 公司财务	82
一、公司最近两年财务会计报告的审计意见	82
二、最近两年经审计的财务报表	82
三、公司报告期内采用的主要会计政策、会计估计及其变更	93
四、公司最近两年的主要财务指标	100
五、公司最近两年的主要财务指标分析	102
六、报告期利润形成的有关情况	106
七、公司最近两年主要资产情况	112
八、公司最近两年主要负债情况	116
九、公司股东权益情况	118
十、关联方、关联方关系及关联方往来、关联方交易	118
十一、需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项	127
十二、资产评估情况	127
十三、股利分配政策和最近两年分配及实施情况	127
十四、特有风险提示	128
十五、经营目标和计划	130
第五节 有关声明	133
第六节 附件	137

释义

公司、本公司、北京兴致、兴致天下	指	北京兴致科技股份有限公司及其前身北京兴致科技有限公司
股份公司	指	北京兴致科技股份有限公司
有限公司	指	北京兴致科技有限公司
三会	指	公司股东大会、董事会、监事会
三会议事规则	指	股东大会议事规则、董事会议事规则、监事会议事规则
股东会	指	北京兴致科技有限公司股东会
股东大会	指	北京兴致科技股份有限公司股东大会
董事会	指	北京兴致科技股份有限公司董事会
监事会	指	北京兴致科技股份有限公司监事会
本说明书	指	北京兴致科技股份有限公司公开转让说明书
全国股份转让系统公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
东兴证券	指	东兴证券股份有限公司
公司章程	指	北京兴致科技股份有限公司章程
公司法	指	中华人民共和国公司法
业务规则	指	《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》
工作指引	指	《全国中小企业股份转让系统主办券商尽职调查工作指引（试行）》
内核小组	指	东兴证券股份有限公司推荐挂牌项目内部审核小组
挂牌	指	公司股份在全国中小企业股份转让系统挂牌进行公开转让之行为
元、万元	指	人民币元、人民币万元

重大事项提示

本公司特别提醒投资者注意下列风险：

一、重大客户依赖风险

公司的客户比较集中，2012年、2013年，公司前五大客户销售收入分别占其总销售收入的98.27%和85.51%。

报告期内，中国电信集团公司为公司的第一大客户。其中，炫彩互动网络科技有限公司(中国电信游戏基地)是中国电信集团公司旗下独家运营游戏业务的全资子公司。中国电信集团公司控股中国电信股份有限公司，中国电信股份有限公司应用商店运营中心(其品牌名称为“天翼空间”)系中国电信股份有限公司的分公司，是中国电信为用户提供各类手机应用、数字内容发现、下载、购买的一个移动业务服务平台。公司主要为上述公司提供自主研发的手机游戏或通过授权等方式获得的具有合法许可使用权的第三方手机游戏。

由于公司拥有大量的推广渠道资源和优质的游戏产品，但无法向用户提供支付服务，故公司与中国电信游戏业务平台紧密结合，依托该平台的产品发布功能和计费支付体系进行产品推广，进而使得公司通过中国电信结算的业务收入占比较高，最终体现为公司对中国电信的游戏业务平台形成依赖。

若受公司业务规模、业务增长率和信用度等因素的影响，公司与中国电信的业务合作关系受到影响，或者若中国电信的计费支付等政策发生不利调整，将会影响公司的业务发展。

二、实际控制人不当控制的风险

公司控股股东及实际控制人为刘悦，其直接持有公司55.00%股份，刘悦为公司的董事长及总经理。若刘悦利用其对公司的实际控制权对公司的经营决策、人事、财务等进行不当控制，可能损害公司利益。

三、公司内部控制制度不能有效执行的风险

有限公司阶段，公司对涉及经营、销售及日常管理等环节制定了较为齐备的内部控制制度，执行情况较好，但未制定专门的关联交易决策管理制度、“三会”

议事规则等规章制度，内控体系不够健全。

由于股份公司成立时间较短，公司及管理层规范运作意识的提高、相关制度切实执行均需一定过程。因此，公司短期内仍可能存在治理不规范、相关内部控制制度不能有效执行的风险。

四、无形资产减值的风险

公司分别于 2012 年 9 月 3 日、2013 年 9 月 29 日合作开发两款游戏《农场守卫者》与《海贼王之保卫领海》形成的无形资产，截止 2013 年 12 月 31 日，该两项无形资产账面价值占资产总额的 17.63%，占比较大，一旦因网络游戏更新换代等导致该两项无形资产发生减值，或因公司经营规模无法实现稳定增长而未能覆盖无形资产摊销产生的支出，将因公司无形资产余额较大而对公司利润产生不利影响。

第一节 基本情况

一、公司概况

中文名称：北京兴致科技股份有限公司

英文名称：Beijing Xingzhi Technology Co.,Ltd.

注册资本：1000万元

法定代表人：刘悦

有限公司成立日期：2009年3月18日

股份公司成立日期：2014年3月12日

住所：北京市东城区藏经馆胡同17号1幢1181室

电话：010-52876620

传真：010-85718584

网址：www.mmscoo.com

电子信箱：snake@mmscoo.com

信息披露负责人：蔡英莉

所属行业：I65软件和信息技术服务业（依据证监会发布的《上市公司分类指引》（2012年修订））、I65软件和信息技术服务业（依据《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2011）标准）

经营范围：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）（增值电信业务经营许可证有效期至2017年10月17日）。一般经营项目：软件开发；技术服务；网络技术服务；投资咨询、通讯信息咨询（中介除外）；销售计算机软硬件及外围设备、电子产品、通讯设备（卫星接收设备除外）。

主营业务：移动终端游戏及周边产品的开发、发行和运营。

组织机构代码：68693106-0

二、股份挂牌情况

（一）股份代码、股份简称、挂牌日期

股份代码：

股份简称：

股票种类：人民币普通股

每股面值：1元

股票总量：1000万股

挂牌日期： 年 月 日

（二）公司股份总额及分批进入全国中小企业股份转让系统转让的时间和数量

1、公司股份总额：1000万股

2、公司股份分批进入全国中小企业股份转让系统转让的时间和数量

根据《公司法》第一百四十一条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司董事、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作出其他限制性规定。”

根据《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》2.8规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人在挂牌前直接或间接持有的股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。”

《公司章程》第十五条规定：“公司的股份总数为1000万股”。《公司章程》

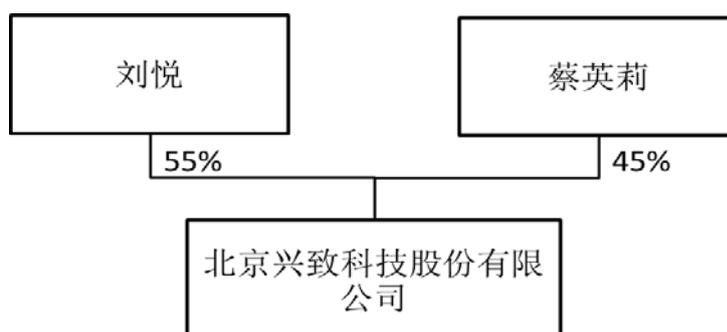
第二十四条规定：“发起人持有的公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让”。第二十五条规定：“公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份”。

股份公司于2014年3月12日成立，截至本说明书签署之日，公司设立未满一年，根据相关法律法规及公司相关规定，公司2名发起人股东所持的发起人股均不能在股份公司设立满一年之前转让。公司目前无可进行转让的股份。

三、公司股东情况

（一）股权结构图

截至本说明书签署之日，公司的股权结构如下图所示：



（二）控股股东、实际控制人、前十名股东及持有5%以上股份股东持有股份的情况

截至本说明书签署日，持有本公司5%以上股份的股东包括刘悦、蔡英莉2名自然人，其中刘悦持有公司550万股，持股比例为55%，并担任公司董事长，为公司控股股东及实际控制人。

控股股东、实际控制人、前十名股东及持有5%以上股份股东持有股份的情况，如下表：

序号	股东名称或姓名	股东情况	持股数量 (股)	持股比例 (%)	股东性质	股份质押情况
----	---------	------	-------------	-------------	------	--------

序号	股东名称 或姓名	股东情况	持股数量 (股)	持股比例 (%)	股东性质	股份质 押情况
1	刘悦	控股股东、实际控制人	5,500,000.00	55.00	自然人	无
2	蔡英莉	持有 5% 以上股份股东	4,500,000.00	45.00	自然人	无
合计			10,000,000.00	100.00		

(三) 股东之间的关系

公司股东之间无关联关系。

(四) 控股股东和实际控制人的基本情况以及实际控制人最近两年内发生变化情况

1、控股股东和实际控制人的基本情况

刘悦先生，1979 年 7 月出生，中国国籍，无境外永久居留权。1998 年毕业于中国人民解放军西安通信学院程控交换专业，本科学历。1999 年至 2003 年就职于湖北电信黄冈分公司，任职市场专员。2003 年至 2004 年就职于深圳讯天科技有限公司，任职华东区总监。2004 年至 2007 年就职于北京联动纳维科技有限公司，任职华东区总经理。2009 年至今就职于本公司，历任执行董事、副总经理、总经理，现任公司董事长、总经理，任期三年。

2、实际控制人最近两年内发生变化情况

最近两年内，刘悦持有公司股权比例始终超过 50%，为公司第一大股东，历任公司总经理、董事长，对公司经营具有决定性影响，为公司实际控制人。

因此，最近两年内，公司实际控制人为刘悦，公司实际控制人未发生变化。

(五) 股本的形成及其变化和重大资产重组情况

1、股本形成及变化情况

(1) 2009 年 3 月，有限公司设立

2009 年 3 月 13 日，北京市工商行政管理局房山分局核发了（京房）名称预核（内）字[2009]第 0012732 号《企业名称预先核准通知书》，预核准企业名称为“北京兴致科技有限公司”。

2009年3月18日，蔡英莉和刘悦、秦巧媛共同签订了《北京兴致科技有限公司章程》。

2009年3月18日，北京精与诚会计师事务所有限责任公司出具[2009]精师验字第158号验资报告，验证已收到全体股东缴纳的注册资本100万元人民币。

2009年3月18日，北京兴致科技有限公司取得了北京市工商行政管理局房山分局颁发的《企业法人营业执照》，注册号为110111011773636；住所为北京市房山区良乡长虹西路翠柳东街1号-1086；法定代表人为蔡英莉；注册资本为100万元；经营范围为：许可经营项目：无。一般经营项目：软件开发；技术服务；网络技术服务；投资咨询、通讯信息咨询（中介除外）；销售计算机软硬件及外围设备、电子产品、通讯设备（卫星接收设备除外）。

有限公司设立时，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称或姓名	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	蔡英莉	30.00	货币	30.00
2	刘悦	40.00	货币	40.00
3	秦巧媛	30.00	货币	30.00
合计	/	100.00	/	100.00

（2）2009年7月，有限公司第一次股权转让

2009年7月21日，有限公司召开股东会，全体股东一致同意：秦巧媛将在有限公司30万元出资分别转让给蔡英莉、刘悦各15万元，并修改公司章程。

2009年7月21日，秦巧媛和蔡英莉、秦巧媛和刘悦分别签订了《股权转让协议书》。

2009年7月23日，有限公司办理了工商变更手续。

本次股权转让后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称或姓名	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	蔡英莉	45.00	货币	45.00
2	刘悦	55.00	货币	55.00
合计	/	100.00	/	100.00

(3) 2012年4月，有限公司第一次增加注册资本

2012年4月28日，有限公司召开股东会，全体股东一致同意：增加注册资本至1000万，新增注册资本由原股东蔡英莉货币出资405万元；刘悦货币出资495万元。并修改公司章程。

2012年4月28日，北京中怡和会计师事务所有限责任公司出具了中怡和验字[2012]第260号《验资报告书》，经验证，900万元已出资。

2012年4月，有限公司办理了工商变更登记手续。

有限公司本次注册资本后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称或姓名	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	蔡英莉	450.00	货币	45.00
2	刘悦	550.00	货币	55.00
合计	/	1,000.00	/	100.00

(4) 股份公司的整体变更设立

2014年1月16日，经有限公司临时股东会决议，决定有限公司整体变更为股份有限公司，并聘请中介机构为有限公司整体变更为股份有限公司提供审计、评估、法律等服务。

2014年1月16日，有限公司2名股东签署了《发起人协议书》，就共同发起设立股份公司的有关事宜达成一致。

2014年1月16日，经有限公司临时股东会决议：有限公司以2013年12月31日为整体变更基准日进行审计和评估，根据北京兴华会计师事务所于2014年1月8日出具的编号为“[2014]京会兴审字第10010046号”的《审计报告》，截至2013年12月31日，有限公司的账面净资产为人民币10,502,646.14元；根据北京大展资产评估有限公司于2014年1月16日出具的编号为“大展评报字[2014]第032号”的《评估报告》，截至2013年12月31日，有限公司经评估的净资产值为1,050.93万元。有限公司以2013年12月31日为基准日以不高于经审计的净资产值且不高于经评估的净资产值折股，按照1:0.9515的比例折合股份总额1000万股，每股1元，折合股份公司注册资本1000万元，剩余净资产计入资

本公积金。有限公司股东在拟设立的股份公司中的持股比例按照其在有限公司中的持股比例确定。

2014年1月20日，股份公司进行了企业名称预先核准登记，取得北京市工商行政管理局核发的（京）名称变核（内）字[2014]第0001955号《企业名称变更核准通知书》，核准股份公司名称为北京兴致科技股份有限公司。

2014年2月8日，股份公司召开创立大会暨第一次股东大会，股份公司2位发起人均出席了会议。会议审议通过了《北京兴致科技股份有限公司筹办情况的报告》、《北京兴致科技股份有限公司章程》等事项。

2014年2月8日，经北京兴华会计师事务所有限责任公司以[2014]京会兴验字第10010003号《验资报告》审验，“截至2014年2月8日止，股份公司已收到全体股东以其拥有的有限公司净资产折合的股本人民币1000万元。”

2014年3月12日，股份公司在北京市工商行政管理局东城分局登记注册，有限公司名称变更为：北京兴致科技股份有限公司，《企业法人营业执照》注册号为：110111011773636；住所：北京市东城区藏经馆胡同17号1幢1181室；法定代表人：刘悦；注册资本1000万元；实收资本1000万元；公司类型：股份有限公司（非上市、自然人投资或控股）；经营范围：许可经营项目：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)（增值电信业务经营许可证有效期至2017年10月17日）。一般经营项目：软件开发；技术服务；网络技术服务；投资咨询、通讯信息咨询（中介除外）；销售计算机软硬件及外围设备、电子产品、通讯设备（卫星接收设备除外）。营业期限：永久。

股份公司设立时的股本结构如下：

序号	股东名称或姓名	出资额（万元）	出资方式	出资比例（%）
1	蔡英莉	450.00	货币	45.00
2	刘悦	550.00	货币	55.00
合计	/	1,000.00	/	100.00

截至本说明书签署之日，公司股本结构未再发生变动。

2、重大资产重组情况

公司在报告期内无重大资产重组。

四、董事、监事、高级管理人员基本情况

（一）董事基本情况

董事会由刘悦，蔡宇，蔡英莉，孟令芳，刘晟五位董事组成，刘悦任董事长。董事基本情况如下：

刘悦简历见第一节之“三、公司股东情况”。

蔡英莉女士，1977年3月出生，中国国籍，无境外永久居留权。1999年毕业于大连大学学校电子信息工程专业，本科学历。2002年至2005年就职于北京通联天地科技有限公司，历任WAP研发组组长、研发副总监。2005年至2009年就职于北京唯畅基石科技有限公司，历任技术总监、运营总监职位。2009年至今就职于本公司，历任执行董事、总经理、副总经理，现任公司董事、董事会秘书，任期三年。

蔡宇女士，中国国籍，无境外永久居留权。1985年5月出生，2008年毕业于河北科技大学动画专业，本科学历。2005年至2009年就职于石家庄海澜游戏开发有限公司，任职项目美工。2010年至2013年，在韩国世宗大学动画专业学习，取得硕士学历。2013年8月加入公司，现任美工、股份公司董事，任期三年。

孟令芳先生，中国国籍，无境外永久居留权。1982年1月出生，2006年毕业于湖南大学信息与计算科学专业，本科学历。2006年至2007年就职于北京北方新宇信息技术有限公司，任职软件开发工程师。2007年至2010年就职于北京捷通华声语音技术有限公司，历任BREW产品开发工程师、BREW开发移植组组长。2010年加入公司，现任技术总监、股份公司董事，任期三年。

刘晟先生，中国国籍，无境外永久居留权。1987年7月出生，2009年毕业于内蒙古电子信息职业技术学院计算机多媒体专业，专科学历。2009年加入公司，历任测试主管、产品主管等职，现任运营经理、股份公司董事，任期三年。

（二）监事基本情况

监事会由曲业伟、刘祁欣、杜海波三名监事组成，曲业伟任监事会主席，杜海波为职工监事。监事基本情况如下：

曲业伟先生，1977年12月出生，中国国籍，无境外永久居留权。2000年毕业于中国煤炭经济学院统计学专业，本科学历。2000年至2003年，就职于北京新生代市场监测公司，任研究经理职位；2003至2006年，就职于北京纳维通信有限公司，历任产品经理、产品部部长助理职位；2006年至2012年，就职于北京掌讯互动信息技术有限公司，历任高级商务经理、大项目经理职位；2012年至今就职于公司，现任股份公司监事会主席，任期三年。

刘祁欣先生，1990年1月出生，中国国籍，无境外永久居留权。2012年毕业于首都师范大学科德学院游戏软件开发与设计专业，本科学历。2012年至今就职于公司，现任股份公司监事，任期三年。

杜海波先生，1982年5月出生，中国国籍，无境外永久居留权。2004年毕业于北京城市学院网络与信息服务专业，专科学历。2008年至2011年就职于中进汽贸服务有限公司，任IT专员；2011年9月至今就职于公司，现任股份公司监事，任期三年。

（三）高级管理人员基本情况

公司高级管理人员为总经理刘悦、董事会秘书蔡英莉、财务负责人黎欢。高级管理人员基本情况如下：

总经理刘悦、董事会秘书蔡英莉简历见第一节之“三、公司股东情况”。

黎欢女士，1983年11月出生，中国国籍，无境外永久居留权。2012年取得北京航空航天大学工商管理专业，本科学历。2002年至2008年就职于北京城建沥青混凝土有限公司，任会计；2008年至2011年就职于利安达会计师事务所，任审计员；2011年5月至2013年7月就职于北京劳动大厦有限责任公司，任会计主管；2013年8月就职于公司，现任公司财务总监，任期三年。

五、最近两年主要会计数据和财务指标简表

财务指标	2013 年度	2012 年度
(一) 财务状况指标		
总资产 (元)	10,433,814.40	11,833,423.03
股东权益 (元)	10,346,492.77	9,863,258.40
归属于申请挂牌公司的股东权益 (元)	10,346,492.77	9,863,258.40
(二) 经营状况指标		
营业收入 (元)	5,766,888.53	4,546,058.53
净利润 (元)	483,234.37	325,885.19
归属于申请挂牌公司股东的净利润 (元)	483,234.37	325,885.19
扣除非经常性损益后的净利润 (元)	462,742.01	280,393.19
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润 (元)	462,742.01	280,393.19
(三) 盈利能力指标		
毛利率 (%)	67.51	56.30
净资产收益率 (%)	4.78	6.27
扣除非经常性损益的净资产收益率 (%)	4.58	5.39
基本每股收益 (元)	0.05	0.05
稀释每股收益 (元)	0.05	0.05
每股净资产 (元)	1.03	0.99
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产 (元)	1.03	0.99
(四) 偿债能力指标		
资产负债率 (%)	0.84	16.65
流动比率	59.60	4.99
速动比率	52.00	4.99
(五) 营运能力指标		
应收账款周转率 (次)	9.13	8.67
(六) 现金获取能力指标		
经营活动产生的现金流量净额 (元)	6,217,660.28	-6,285,046.40
每股经营活动产生的现金流量净额 (元)	0.62	-0.63

六、本次挂牌的有关机构情况

（一）主办券商

名称：东兴证券股份有限公司

法定代表人：魏庆华

住所：北京市西城区金融大街 5 号（新盛大厦）12、15 层

邮政编码：100032

电话：010-66555749

传真：010-66555103

项目负责人：王琼

项目小组成员：李鹏、王琼、孙琼雅、李旭刚、彭程

（二）律师事务所

名称：北京市盈科律师事务所

负责人：梅向荣

地址：北京市朝阳区东四环中路 76 号金隅大成国际中心 C 座 6F

邮政编码：100124

电话：010-59626911-275

传真：010-59626918

经办律师：孟祥涛、郭建恒

（三）会计师事务所

名称：北京兴华会计师事务所有限责任公司

负责人：陈胜华

联系地址：北京市西城区裕民路 18 号北环中心 22 层

邮政编码：100029

电话：010-82250666

传真：010-82250851

经办注册会计师：李冬梅、孟繁强

（四）资产评估机构

名称：北京大展资产评估有限公司

法定代表人：杨振敏

住所：北京市海淀区中关村南大街甲6号11层1110室

邮政编码：100086

电话：010-63037193

传真：010-65800818

经办资产评估师：胡华、王福堂

（五）证券登记结算机构

名称：中国证券中央登记结算有限责任公司北京分公司

住所：北京市西城区金融大街26号金阳大厦5层

电话：010-58598980

传真：010-58598977

（六）证券交易场所

名称：全国中小企业股份转让系统

法定代表人：杨晓嘉

住所：北京市西城区金融大街丁26号

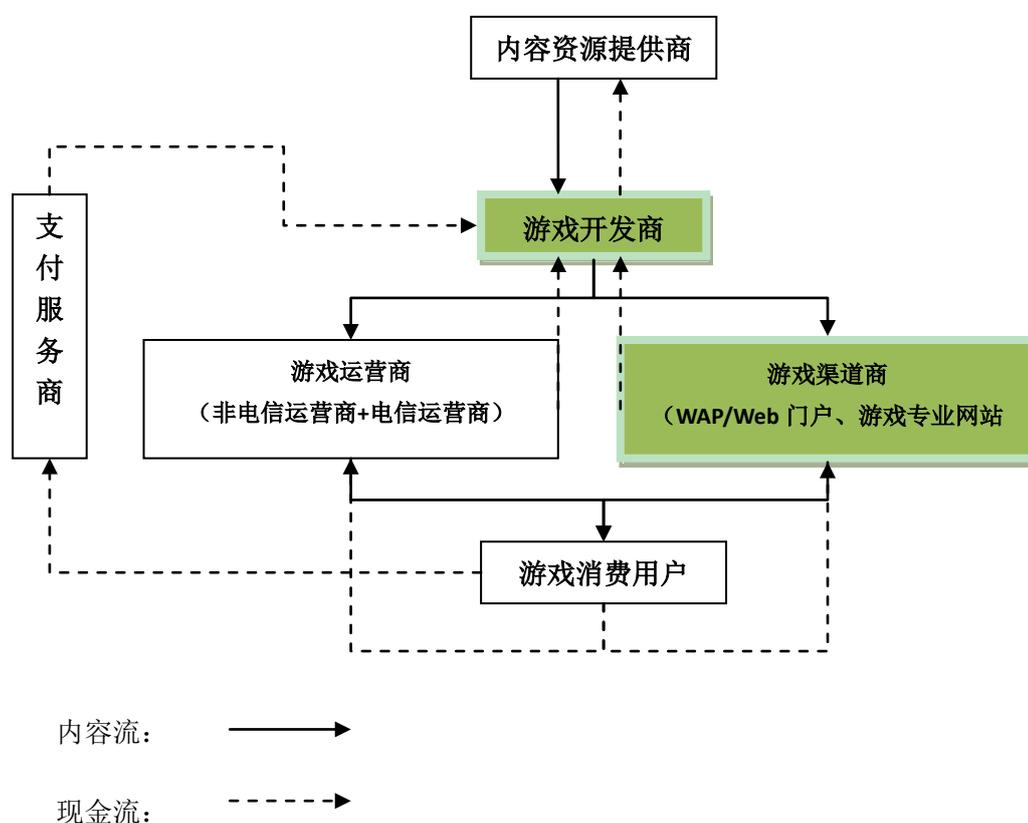
第二节 公司业务

一、公司业务概况

(一) 公司主要业务

公司是专业的游戏开发商与游戏渠道商，主要从事移动终端游戏及周边产品的开发与发行业务。

移动终端游戏是运行于移动终端上的游戏软件的总称，目前国内的移动终端游戏以手机游戏为主。移动终端游戏产业链如下图所示：



游戏开发商（CP, CONTENT PROVIDER）根据市场需求制定产品的开发计划，组织策划、美工、程序开发等人员，按照特定的流程进行游戏的初步开发，再经过多轮测试，逐步调整完善后形成正式的游戏产品。

游戏运营商（SP, SERVICE PROVIDER）负责提供游戏产品的运营平台，协调游戏开发商、游戏渠道商和支付服务商等各种资源进行产品发行推广、运营分析、

业务维护、收益结算以及客户服务等业务。

游戏渠道商主要依托自身推广渠道（包括 WEB 门户或社区、WAP 站点、移动终端应用软件等）向游戏消费者提供游戏产品的资讯介绍、下载链接或使用页面等，协助游戏开发商、游戏运营商一起进行产品的推广。

支付服务商负责向游戏消费者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）。

游戏开发商、游戏运营商、支付服务商之间的合作模式为：游戏运营商或支付服务商向游戏开发商提供计费代码，开发商将该代码植入游戏产品或订制页面中，在游戏用户下载安装游戏、订制套餐或购买虚拟道具时，相关程序会在游戏用户确认消费后根据该代码发送支付指令，由游戏运营商或支付服务商完成对游戏用户的收费，此收费会作为游戏开发商、游戏运营商、支付服务商之间利益分配的依据。

公司在移动终端游戏产业链中扮演游戏开发商与游戏渠道商的角色，作为游戏开发商，公司主要通过自主开发、合作开发、买断授权等方式，开发手机游戏产品；作为游戏渠道商，公司凭借自有渠道、电信运营商渠道、游戏平台等渠道，为手机游戏产品提供发行、推广服务。公司各类业务开展模式如下：

业务类型	公司角色	合作方名称	合作方式
游戏开发业务	自主开发	游戏开发商 QUALCOMM Incorporated（高通）	公司对产品自主销售，对方一次性支付游戏产品价款
		游戏开发商 中国电信、中国移动、深圳市默博峰通讯科技有限公司等	公司经由电信运营商、第三方支付商等渠道进行产品销售，终端游戏用户付费后，由上述合作方与公司按照协议约定比例进行分成
	合作开发	游戏开发商 北京兴和联盟咨询有限公司、北京嘉诚顺业咨询有限公司、北京祖江世纪咨询有限公司等	公司采用“前期预付+后期分成”模式，即公司支付合作方一定的开发费用，获取游戏产品独家使用权，后期收益双方按约定比例分成
	买断授权	游戏开发商 北京博远盛达科技发展有限公司	公司支付所有开发成本，一次性买断后产品著作权，后期收益由公司所有
游戏发行业务	代理发行	游戏渠道商 北京思雨荣佳咨询服务有限公司等	公司凭借自有渠道、电信运营商渠道、游戏平台等，对游戏产品进行

业务类型	公司角色	合作方名称	合作方式
			推广, 双方按照约定比例进行分成

(二) 公司主要产品或服务及其用途

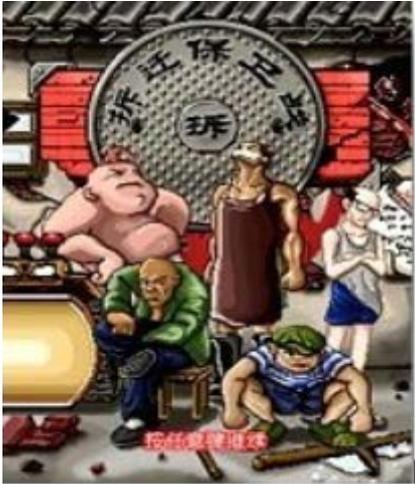
1、移动终端游戏产品

移动终端游戏主要包括单机游戏和网络游戏等产品类型。其中，单机游戏是指以移动终端作为载体，只需一台移动终端（智能手机或平板电脑），除以产品激活、计费等为目的而触发联网外，不需要利用移动通信网络的游戏；网络游戏是指在游戏使用过程中需要通过客户端程序，利用移动通信网络与游戏网络服务器，与其他客户端发生互动的游戏。

报告期内，公司自主研发的移动终端游戏产品主要为手机单机游戏和手机网络游戏。公司已开发手机单机游戏产品上百款，产品覆盖 BREW、BADA、JAVA、IOS、ANDROID 等多个平台，游戏共涉及 7 大类别，分别为飞行射击、休闲益智、角色扮演、棋牌解谜、策略塔防、重力控制、竞速跑酷。

公司自主开发的部分产品示例截图如下：

操作平台	游戏类别	游戏名称	图例
JAVA	手机 单机 游戏	狂暴战警 (飞行射击类)	

操作平台	游戏类别	游戏名称	图例
		星际冒险 (休闲益智类)	
		拆迁保卫战 (策略回合类)	
		异域屠龙 (动作格斗类)	

操作平台	游戏类别	游戏名称	图例
		地穴探秘 (角色扮演类)	
BREW	手机 单机 游戏	仙境传奇 (角色扮演类)	
		变形金刚之霹雳犬 (动作冒险类)	

操作平台	游戏类别	游戏名称	图例
		是爷们就下一百层 (休闲益智类)	
		狂野飙车 (体育竞技类)	
Android	手机 单机 游戏	丛林奇兵 (休闲益智类)	

操作平台	游戏类别	游戏名称	图例
		机械贪吃鱼 (重力游戏)	
手机 网络 游戏		海贼王之保卫领海 (SNS 社交类网 游)	
		找茬大对决 (基于蓝牙连接技 术的对战类网游)	
		向上吧！小鸟	

除了自主研发之外，公司目前还通过合作开发、买断授权等方式，与国内外游戏开发商进行合作，引入精品游戏。

其中，合作开发是指公司与游戏开发商合作，采用“前期预付+后期分成”模式，即产品开发前期，公司支付给游戏开发商一定费用，以支持定向开发产品的研发支出。产品开发完成后，交由公司进行渠道推广与销售，双方按照合同约定比例，对产品后期产生的收入进行分成。

买断授权是指公司向游戏开发商、游戏渠道商以固定的价格取得游戏产品在合作协议约定范围内的授权或技术支持，游戏产品在授权范围内产生的收益不再向游戏开发商进行结算。

公司合作开发的部分产品示例截图如下：

游戏名称	图例	游戏来源
火炮传奇		合作开发

2、手机游戏代理发行服务

代理发行是指公司凭借自有渠道、电信运营商渠道、游戏平台等渠道，为游戏开发商的产品提供发行、推广服务，公司与游戏开发商之间按照合同约定比例，对产品后期产生的收入进行分成。

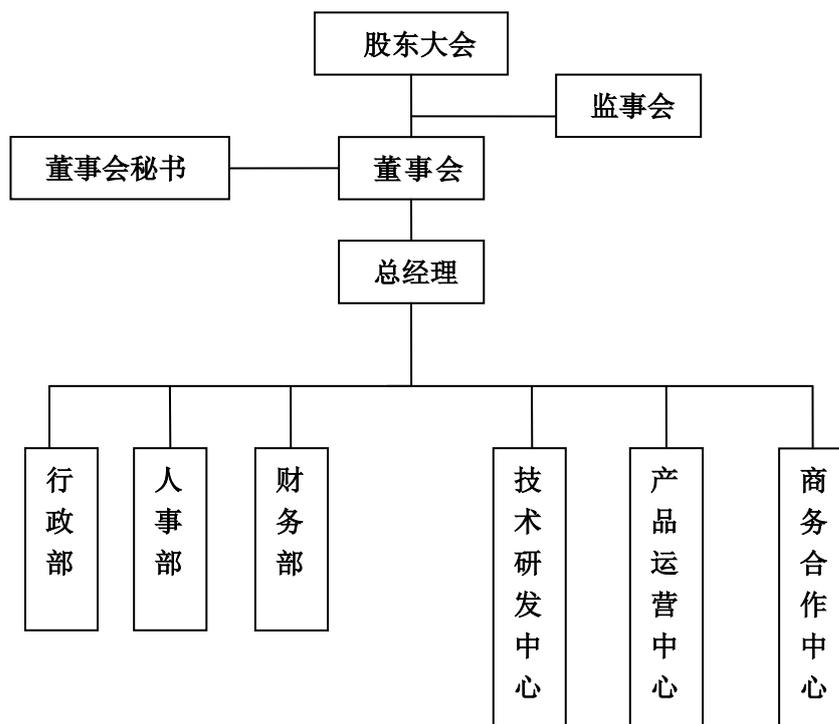
目前，公司已与盛大、中国手游、金刚游戏、苏州盘古魂、苏州乐志、成都优聚等业内著名的游戏开发商达成长期的代理发行合作，通过与国内三大运营商、主流游戏渠道商合作，将众多游戏产品经由天翼空间（中国电信应用商城）、爱游戏（炫彩互动，中国电信游戏平台）、移动 MM（中国移动应用商城）、移动

游戏基地（中国移动游戏平台）、沃商店（中国联通）、九游、360 游戏中心等平台进行发布。

疯狂的拳头		代理发行
悍将传世		代理发行
都市猎龙		代理发行

二、公司组织结构

（一）公司内部组织结构图



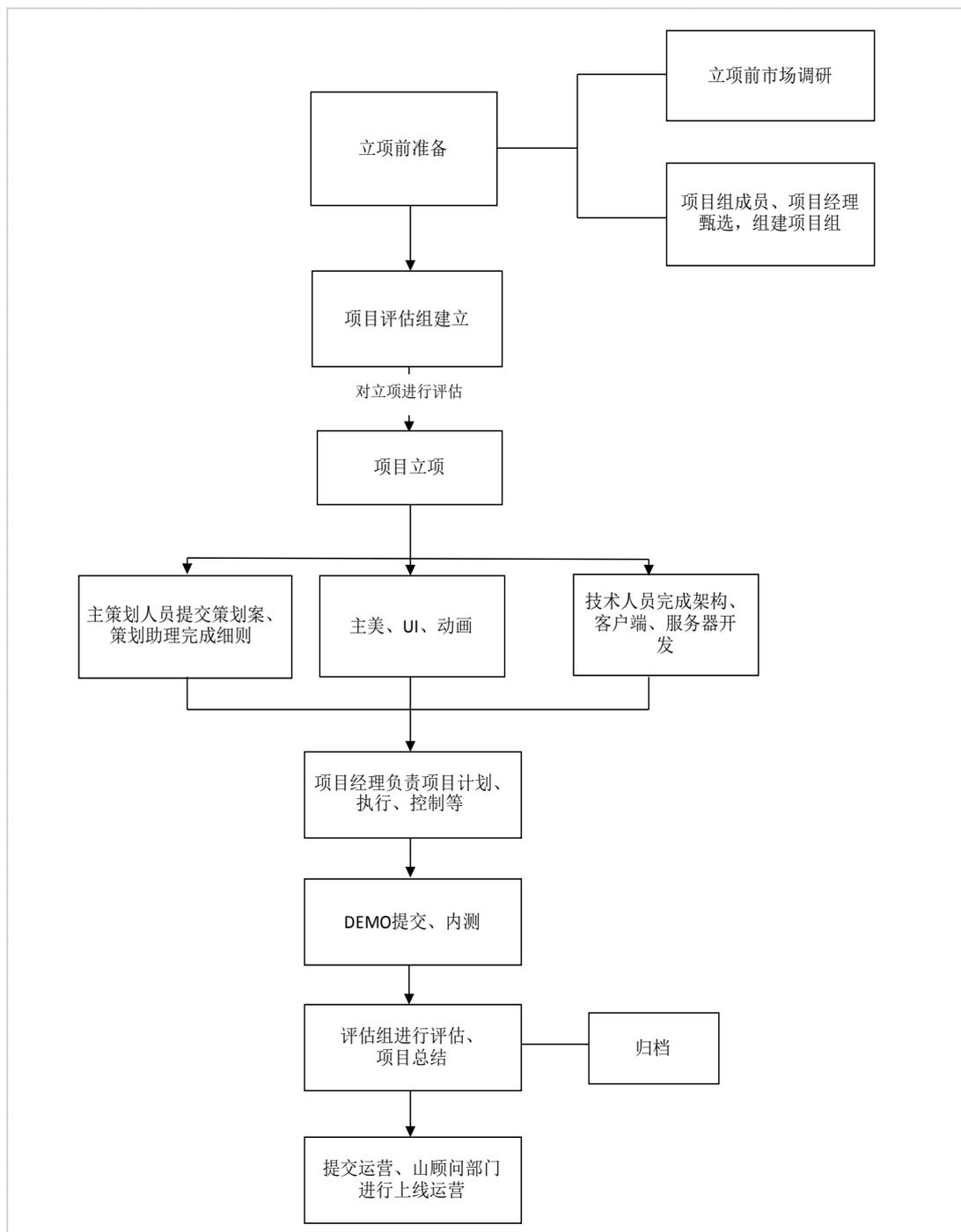
（二）公司各部门职责

职能部门名称	部门职责
产品运营中心	1、负责指导公司游戏产品立项，并制定产品营销推广方案，协调产品策划、美术、程序、测试等工作，对项目进度进行控制跟踪，并负责项目验收； 2、负责产品运营计划的制订、对运营数据进行获取与分析，对运营计划的开展进行持续跟踪、督导及验收。
技术研发中心	1、根据公司技术发展年度计划，制定、组织、实施、控制产品和项目研发计划，为中、长期规划作好充分技术储备； 2、制订、实施并持续改善研发管理规范、质量保证规范； 3、负责产品和项目的需求分析、设计、开发、测试工作，并编写开发及产品文档； 4、负责公司内部的人员技术培训与对外技术合作与交流。
商务合作中心	1、制定公司游戏产品及运营服务的市场推广战略，为公司手机游戏产品、游戏开发商引入、渠道拓展、对外营销等提供支持； 2、负责市场调研及分析、市场管理及信息反馈、营销活动策划、品牌推广及维护等工作； 3、负责渠道关系、运营商关系、游戏开发商关系、终端用户关系的日常维护工作。
财务部	1、财务管理工作：建立并执行公司内控制度，根据公司年度经营目标，编制并组织实施公司年度财务预算计划，编制月度，季度，半年度及年度财务报表，并进行税务筹划；

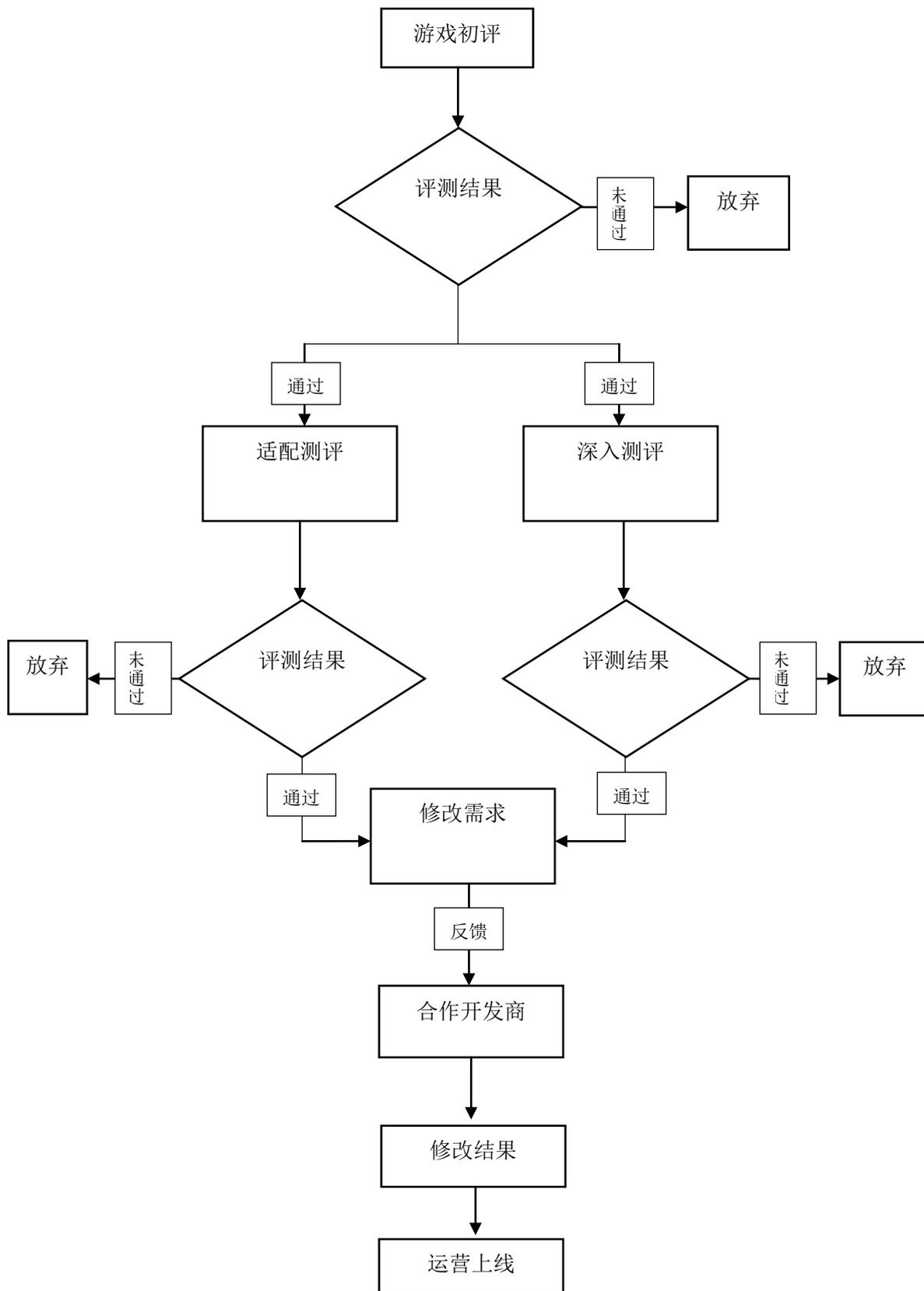
职能部门名称	部门职责
	2、财务核算工作：及时准确的记录公司各类账目，定期组织与实际核查，确保公司账面真实准确； 3、成本管理：包括成本核算与成本分析。
行政部	负责公司的行政管理工作，具体包括固定资产及办公区管理，行政公文起草及归档，协助公司管理层对各部门进行考核、监督及协调等。
人事部	负责公司的人力资源管理工作，具体包括公司组织机构及岗位设置管理，人员招聘，劳动关系管理，考勤管理及薪酬福利管理等内容。

（三）公司业务流程

1、自主开发产品的研发流程

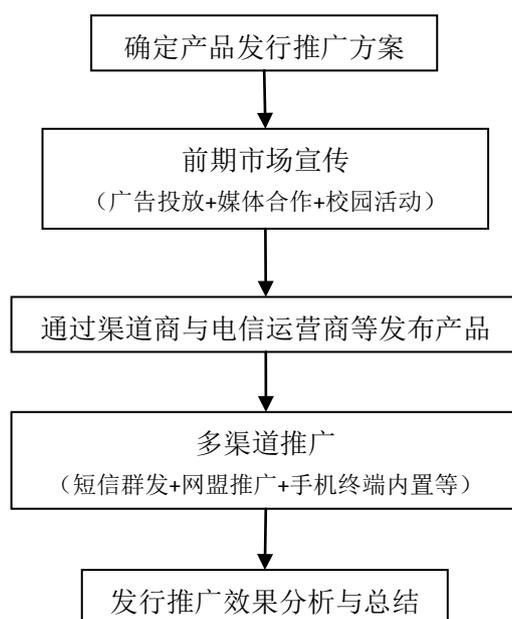


2、合作开发、代理发行产品的引入流程



其中，游戏初评是指对游戏视觉、声效、玩法等内容进行评测；深入评测是指通过深入试玩，查看游戏及付费深度，体会数值平衡；适配评测是指针对游戏适配性，进行多机型安装试玩；修改需求包含针对游戏功能、计费、渠道规范等方面的修改需求；内部测试是指针对游戏开发商反馈的内容进行测试；上线运营是指将游戏产品提交渠道，推广至上线应用市场。

3、游戏产品的推广、发布流程



公司产品运营中心、商务合作中心共同确定游戏产品的发行推广方案，根据每款游戏产品的特点，通过广告投放、媒体合作、校园活动等方式进行前期市场宣传。前期推广结束后，公司将产品推广方案申报给游戏渠道商或电信运营商，并通过电信运营商的游戏业务平台或游戏渠道商的游戏平台等进行产品发布。根据游戏渠道的不同，公司会适当选取短信群发、网盟推广、手机终端内置等方式进行产品推广。公司产品运营中心负责对市场数据进行搜集、分析，并适时协调技术研发中心、商务合作中心等对产品设计、推广方案等进行调整。

三、公司商业模式

（一）采购模式

报告期内，公司采购内容主要包括电子设备、游戏产品、游戏推广服务等。

为了保障游戏开发、运营等业务的正常开展，公司会采购电脑、服务器、负载均衡器、防火墙、交换机等设备。此类物品市场供应充足，且公司的采购量与市场供应量相比较小，公司的采购需求可以得到充分满足。

除自主开发之外，公司还会结合市场需求动向、游戏产品的题材、品质、价格与收入预期等因素，有针对性地从国内外游戏开发商引进游戏产品，并对此类产品进行推广及运营。对游戏产品的采购，公司主要通过委托开发、买断授权等方式进行。其中，委托开发主要是指公司就某个游戏产品中所涉及的专项技术服务进行采购，公司提供产品的业务规范和技术规范，受托方提供技术开发及运营支撑等服务，其服务成果的所有权利归公司所有。买断授权是指公司向游戏开发商、游戏渠道商以固定的价格取得游戏产品在合作协议约定范围内的授权或技术支持，游戏产品在授权范围内产生的收益不再向游戏开发商进行结算。

另外，为了更好地对自有产品和引入产品进行推广，公司还向电信运营商、WAP/WEB 门户、游戏专业网站和游戏运营平台等游戏渠道商采购游戏产品的营销推广服务。公司根据各推广渠道上产生的游戏收入情况，结合双方关于收益分配的约定，向游戏渠道商支付游戏推广服务费用。

（二）研发模式

公司技术研发中心根据游戏消费者的需求变化、社会热点等信息制定制订产品规划，结合公司自身游戏开发引擎的特点，决定所要开发的游戏类型以及开发周期，并协同产品运营中心共同完成项目立项。

立项完成后进入游戏产品的研发设计阶段，策划人员提出游戏策划案，确定游戏玩法、游戏亮点以及计费方式等内容；美术人员绘制游戏中的场景、人物、动画、特效等一系列图片，并通过动作编辑器进行编辑；程序团队将美术人员提供的图片置入游戏开发引擎中，生成初始游戏产品。

初始游戏产品设计完成后，相关测试人员将对其进行测试。测试结果将被反馈至程序开发、策划和美术团队，并由相关人员根据反馈情况对游戏产品做出调整，反复测试通过后将形成正式的游戏产品。

（三）销售模式

报告期内，公司的销售内容包括游戏产品（自主研发和合作引入）、游戏发行推广服务以及游戏开发服务等。

对于游戏产品，公司的最终客户主要为游戏消费者。由于游戏消费者数量众多，单个用户的支付金额较小，且主要通过电信运营商或支付服务商支付信息费。因此，公司游戏产品的销售对象主要为电信运营商和支付服务商。公司负责向对方提供自主研发、具有合法知识产权的手机游戏或通过授权等方式获得的具有合法许可使用权的第三方手机游戏，电信运营商负责游戏业务平台的运营支撑、游戏发行渠道管理和支付计费服务，支付服务商负责提供短信业务接入服务号码、增值业务通道资源等支付计费服务。

报告期内，公司的电信运营商渠道主要包括天翼空间（中国电信应用商城）、爱游戏（炫彩互动，中国电信游戏平台）、移动游戏基地（中国移动游戏平台）等。对于公司自主研发的产品，公司主要通过自有网站进行发布、推广。对于合作引入的产品，公司主要通过电信运营商、游戏平台等渠道进行推广。

公司还与游戏开发商合作，为其提供游戏产品正常营销推广所需的服务器、带宽、良好的网络下载环境以及游戏产品的发行推广服务。公司凭借自身的资源优势及整合营销能力，通过与国内各大游戏发行平台长期合作，对代理发行的游戏进行深度推广。

另外，公司还凭借自身的技术优势，结合自身对游戏用户消费需求的深刻理解，为游戏运营商平台、移动终端制造商等提供游戏产品的定制开发服务。

（四）盈利模式

报告期内，公司手机单机游戏产品的收入主要通过向终端游戏用户收取游戏业务套餐费、游戏下载费用、试玩转激活费和虚拟道具费用等得以实现。手机网络游戏业务的收入则主要通过游戏在线时间计点收费、业务套餐收费、虚拟道具收费、游戏内置广告等方式得以实现。

由于终端游戏用户主要通过电信运营商或支付服务商付费，因此，公司游戏产品的结算对象主要为电信运营商和支付服务商。以与电信运营商的合作模式为例，公司以电信运营商计费系统采集的成功计费话单为依据（例如，按次计费的

业务以客户成功接收到业务为计费发起前提，包月计费的业务以用户真实定制为计费发起前提），对产品的可支配收入按照双方协议约定的分成比例，获取相应的收益。

对于游戏推广服务，公司主要通过自有渠道与合作渠道发布、推广游戏产品，以公司统计后台数据为结算依据，按照游戏产品实际产生的可支配收入，按照双方协议约定的分成比例，获取相应的收益。

对于游戏定制开发服务，公司主要通过委托方（通常为游戏运营商或移动终端生产厂商）联合运营的方式获取收入，即对于游戏产品的增值业务收入，公司作为游戏开发商，可按照与委托方约定的分成比例，持续地获取收益。

四、公司与业务相关的关键资源要素

（一）产品或服务所使用的主要技术

经过多年经验积累，公司基于自身的技术经验与业务发展需求，在借鉴融合行业内其他游戏开发引擎的优秀功能基础上，自主研发了多个游戏开发引擎¹。

公司开发的跨平台游戏引擎在一定程度上解决了由于游戏开发技术标准不统一、适配终端型号不同、游戏种类繁多、开发代码量巨大等原因导致的游戏规模化生产较难、游戏开发成本过高等问题，有效地提高了代码和资源的复用率，减少了研发过程中出错概率。目前，公司已成功研发了塔防游戏、动作游戏、飞行射击游戏、休闲益智游戏等游戏引擎，与业内常见游戏引擎相比，其优势在于：支持像素及位图级地图拼接和脚本操作，使游戏画面更为精美、细腻；支持游戏碰撞、动画渲染等可视化编辑；支持跨平台（ANDROID、IOS、JAVA、BREW）移植等。

公司核心技术还体现在对游戏消费用户的消费需求、消费模式、消费能力以及消费趋势的深刻理解与准确把握上，从游戏产品的设计构思，到策划方案的提出，再到美术效果、程序开发、软件测试、机型适配等各个环节，公司的研发团队都能基于对移动产品社区化、网络化趋势的充分认识，紧密贴合游戏市场的发展动态，有针对性地打造出适合不同年龄、不同消费阶层、不同地域的全民社交

¹：游戏引擎是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，其功能在于为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快速开发。

娱乐型游戏产品。

（二）主要无形资产情况

1、软件著作权

截至本转让说明书签署之日，公司软件著作权情况如下：

序号	软件名称	证书登记号	权利取得方式	权利范围	权利期间
1	魔域争霸	软著登字第0348581	原始取得	全部权利	2011/6/30-2036/12/31
2	丛林奇兵	软著登字第0348390	原始取得	全部权利	2011/7/30-2036/12/31
3	机械贪吃鱼	软著登字第0348394	原始取得	全部权利	2011/3/1-2036/12/31
4	部落大人	软著登字第0375457	原始取得	全部权利	2011/12/9-2036/12/31
5	食品安全软件	软著登字第0430913	原始取得	全部权利	2012/4/23-2037/12/31
6	魔幻餐厅	软著登字第0483756	原始取得	全部权利	2012/7/18-2037/12/31
7	海贼王之保卫领海	软著登字第0577596	原始取得	全部权利	2013/5/3-2038/12/31
8	别惹僵尸	软著登字第0576088	原始取得	全部权利	2013/4/1-2038/12/31
9	杀戮前线	软著登字第0576093	原始取得	全部权利	2013/4/8-2038/12/31
10	找茬	软著登字第0483339	原始取得	全部权利	2012/4/11-2037/12/31
11	农场守卫者	软著登字第0492756	原始取得	全部权利	2012/8/8-2037/12/31
12	坦克风云	软著登字第0536687	原始取得	全部权利	2012/8/22-2037/12/31
13	表情工厂	软著登字第0536584	原始取得	全部权利	2012/11/13-2037/12/31
14	谍影重重	软著登字第0520647	原始取得	全部权利	2012/10/8-2037/12/31
15	战机风云	软著登字第0520699	原始取得	全部权利	2012/8/22-2037/12/31
16	勇者大陆	软著登字第0483333	原始取得	全部权利	2012/7/4-2037/12/31
17	古墓迷失	软著登字第0484620	原始取得	全部权利	2012/4/18-2037/12/31
18	森林反击战	软著登字第0492760	原始取得	全部权利	2012/8/14-2037/12/31
19	向上吧！小鸟	软著登字第0698770	原始取得	全部权利	2013/10/23-2038/12/31

目前，上述软件著作权登记在有限公司名下，2014年3月12日北京兴致科技股份有限公司设立，上述软件著作权权利人名称正在变更中。

2、域名

截至本转让说明书签署之日，公司取得的域名情况如下：

域名	证书名称	有效期	发证机构	申请人
www.mmscoo.com	国际域名注册证书	2015.8.29	北京新网数码信息技术有限公司	北京兴致科技有限公司

目前，上述域名在有限公司名下，2014年3月12日股份有限公司设立，上述域名申请人名称正在变更中。

3、业务许可、资质情况

截至本转让说明书签署之日，公司的业务许可及资质情况具体如下：

序号	取得时间	许可、资质及证书名称	编号	有效期
1	2012.10.17	中华人民共和国增值电信业务经营许可证	B2-20120213	2012.10.17-2017.10.17
2	2013.03.27	中华人民共和国短消息类服务接入代码使用证书	号【2013】00072-A011	2013.03.27-2017.10.17
3	2013.11.11	高新技术企业证书	GR201311000085	2013.11.11-2016.11.11
4	2014.01.03	中关村高新技术企业	20142070022401	2014.01.03-2017.01.03
5	2014.03.18	中华人民共和国电信与信息服务业务经营许可证	京ICP证120641号	2014.03.18-2017.07.18
6	2014.03.19	网络文化经营许可证	京网文【2012】0546-176	2014.03.19-2017.08.20

(1) 2012年10月17日，公司取得了由中华人民共和国工业和信息化部颁发的经营许可证编号为 B2-20120213 的《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》。经营许可的业务种类为：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互联网信息服务）。业务覆盖范围为全国，有效期至 2017年10月17日。

(2) 2013年3月27日，公司取得了由中华人民共和国工业和信息化部颁发的证书编号为号[2013]00072-A011的《中华人民共和国短消息类服务接收代码使用证书》。短消息类服务接入代码：10660314。有效期至2017年10月17日。

(3) 2013年11月11日，公司取得了由北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局和北京市地方税务局核发的证书编号为GR201311000085的《高新技术企业证书》。有效期为三年。

(4) 2014年1月3日，公司取得了由中关村科技园区管理委员会颁发的编号为20142070022401的《中关村高新技术企业》证书。有效期至2017年1月3日。

(5) 2014年3月18日，公司取得了由北京市通信管理局颁发的经营许可证编号为京ICP证120641号的《中华人民共和国电信与信息服务业务经营许可证》。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）。服务项目不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械、电子公告服务。

(6) 2014年3月19日，公司取得了由北京市文化局颁发的编号为京网文[2012]0546-176号的《网络文化经营许可证》，经营范围包括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。网站域名：www.mmscoo.com。有效期至2015年8月20日。

4、房屋租赁情况

公司目前使用的房屋为租赁房屋。截至本转让说明书签署之日，公司房屋租赁情况如下：

(1) 2013年12月27日，有限公司与王续山（出租方）签订了《房屋租赁合同》（居间方：北京润驰房地产经纪有限公司），承租了位于北京市朝阳区光华路15号院4号楼1005室，该房屋建筑面积为138平方米，房屋租赁期限为2年，自2014年1月1日至2015年12月31日，租金为14000元/月。

(2) 2012年7月4日，有限公司与项裕梓（出租方）签订了《房屋租赁合同》（居间方：北京润驰房地产经纪有限公司），承租了位于北京市朝阳区光华路15号院4号楼1006室，该房屋建筑面积为138平方米，房屋租赁期限为2年，

自 2012 年 7 月 25 日至 2014 年 7 月 24 日，租金为 14000 元/月。

(3) 2013 年 7 月 16 日，有限公司与北京阳光嘉诚商业管理有限公司签订了《房屋租赁合同》，承租了位于北京市东城区藏经馆胡同 17 号 1 幢 1181 室，该房屋建筑面积为 17 平方米，房屋租赁期限为 11 个月，自 2013 年 7 月 16 日至 2014 年 6 月 15 日，租金为 8000 元/年。

(三) 员工情况

1、员工概况

截至本说明书签署之日，公司人员合计 28 人，具体情况如下：

工作种类	人数	比例
管理类	4	14.28%
技术研发类	14	50.00%
销售类	3	10.71%
业务类	7	25.00%
合计	28	100.00%

年龄结构	人数	比例
20-30 岁	19	67.86%
31-40 岁	9	32.14%
合计	28	100.00%

教育程度	人数	比例
研究生及以上	1	3.57%
本科	15	53.57%
大专及以下	12	42.86%
合计	28	100.00%

2、主要技术（业务）人员情况

(1) 核心技术人员简介

公司核心技术人员包括孟令芳、蔡宇、刘晟、袁野、李鹏。

孟令芳、蔡宇、刘晟简介详见本说明书第一节之四、董事、监事、高级管理人员基本情况。

袁野先生，中国国籍，无境外永久居留权。1988年4月出生，2010年毕业于黑龙江生物科技职业学院计算机应用专业，专科学历。2010年至2012年就职于哈尔滨英立科技有限公司，任职技术工程师。2012年9月加入公司，任职技术工程师。

李鹏先生，中国国籍，无境外永久居留权。1984年3月出生，2008年毕业于河北科技大学动画专业，本科学历。2006年至2009年，就职于石家庄市海澜游戏开发有限公司，任培训部主管。2009年至2011年，就职于邯郸市海元软件开发有限公司，担公司副总经理。2011年至2013年，就职于邯郸市丛台乐道软件开发有限公司，任产品经理。2013年5月加入公司，任职产品经理。

（2）核心技术（业务）人员持有公司的股份情况

截至本说明书签署之日，上述核心技术人员均不持有公司股份。

（四）产品与服务质量控制情况

对于自主研发的游戏产品，公司在产品立项、策划、美术设计、程序开发、测试到上线、客户服务等各个环节，均采取了较严格的质量控制措施，并形成了较完善的质量控制体系。在制度安排上，公司总经理负责组织质量管理体系的建立、实施和持续改善工作，技术研发中心、产品运营中心、商务合作中心等部门根据自身的职责范围，对产品与服务质量进行监督和控制，确保游戏产品上线时能够达到各项测试指标，保证公司的业务持续稳定开展。

对于合作开发的游戏产品，公司的质量控制主要从游戏产品的体验质量和代码质量两个层面展开，通过采购前的充分评估和采购后的质量验收来控制合作开发游戏产品的质量。

合作开发前，公司要求游戏开发商要提供开发商的背景资料、游戏的知识产权以及完整的游戏演示 DEMO（即“试玩版”）。商务合作中心负责评估游戏开发商的行业经验、商业信用以及游戏的知识产权情况；产品运营中心对游戏 DEMO 进行试玩，对游戏类型、游戏画面、操作体验、适配情况、核心玩法、付费设计、

适宜合作的平台、盈利前景等方面进行评估；技术研发中心对游戏开发商提供的技术评估材料（包括但不限于游戏开发引擎名称、数据库结构文档、游戏适配情况以及游戏部分功能的代码等）进行评估，对游戏的可维护性、技术维护成本、代码质量进行评估。在上述评估均通过后，公司最终向游戏开发商确定游戏交付标准。

对于代理发行的游戏产品，公司要对游戏产品的游戏画面、适配、操作性、计费设计、上线情况等方面进行综合评测。公司现已形成了 S-A-B-C 四个级别的业务评估体系，针对不同的评估级别，采用不同的合作模式。其中，S-A-B-C 的品质评级分别是指：

S：神级作品，画面、付费深度、游戏性等俱佳，潜在投放平台众多，用户群较大，适合做深度合作，公司拟投入大量资金争取的游戏产品。

A：优秀作品，画面、游戏性、付费深度等俱佳，尚未在国内大型游戏平台登陆或未在公司主要盈利平台登陆，公司拟投入资金进行深度合作的游戏产品。

B：合格游戏，画面、游戏性、付费深度尚可，适合投入少量资金，在各游戏平台进行铺量或进行包月包合作的的游戏产品。

C：较差游戏，画面、游戏性等较差，不适合开展任何合作的的游戏产品。

五、公司收入、成本情况

（一）公司收入、成本结构

单位：元

项目	2013 年		2012 年	
	收入	成本	收入	成本
手机游戏收入	5,766,888.53	1,873,467.72	4,546,058.53	1,986,679.24
合计	5,766,888.53	1,873,467.72	4,546,058.53	1,986,679.24

其中，手机游戏收入包括公司销售自主开发、合作开发的游戏取得的收入（即游戏开发）和代理发行第三方游戏（即游戏发行）取得的收入。

具体分类如下：

项目	2013 年	2012 年
----	--------	--------

	金额（元）	比例	金额（元）	比例
游戏开发收入	4,821,855.25	83.61%	3,576,846.82	78.68%
游戏发行收入	945,033.28	16.39%	969,211.71	21.32%
合计	5,766,888.53	100.00%	4,546,058.53	100.00%
游戏开发成本	1,512,447.56	80.73%	1,489,343.39	74.97%
游戏发行成本	361,020.16	19.27%	497,335.85	25.03%
合计	1,873,467.72	100.00%	1,986,679.24	100.00%

（二）公司前五名客户情况

公司 2013 年、2012 年前五名客户情况如下：

客户名称	2013 年	
	金额（元）	占比（%）
炫彩互动网络科技有限公司	2,196,085.41	38.08
深圳市默博峰通讯科技有限公司	1,305,338.58	22.64
中国电信股份有限公司应用商店运营中心	639,405.28	11.09
Qualcomm	401,872.72	6.97
亿天洋（北京）科技发展有限公司	388,349.51	6.73
合计	4,931,051.50	85.51

客户名称	2012 年	
	金额（元）	占比（%）
炫彩互动网络科技有限公司	2,847,788.21	62.64
中国电信股份有限公司应用商店运营中心	1,525,750.53	33.56
上海第九城市信息技术有限公司	55,487.36	1.22
广州途星网络科技有限公司	39,000.00	0.86
中国移动通信集团广东有限公司	20,000.00	0.44
合计	4,488,026.10	98.72

1、客户依赖情况

公司的客户比较集中，2012 年、2013 年，公司前五大客户销售收入分别占其总销售收入的 98.27% 和 85.51%。

报告期内，中国电信集团公司为公司的第一大客户。其中，炫彩互动网络科

技有限公司(中国电信游戏基地)是中国电信集团公司旗下独家运营游戏业务的全资子公司。中国电信集团公司控股中国电信股份有限公司,中国电信股份有限公司应用商店运营中心(其品牌名称为“天翼空间”)系中国电信股份有限公司的分公司,是中国电信为用户提供各类手机应用、数字内容发现、下载、购买的一个移动业务服务平台。公司主要向上述公司提供自主研发的手机游戏或通过授权等方式获得的具有合法许可使用权的第三方手机游戏。

作为中国电信游戏业务的合作伙伴,公司的游戏运营推广经验和游戏产品开发能力已得到对方的认可,报告期内,双方合作稳定,该等合作关系在一定期限内将持续存在。

由于公司拥有大量的推广渠道资源和优质的游戏产品,但无法向游戏消费用户提供支付服务,故公司与中国电信游戏业务平台紧密结合,依托该平台的产品发布功能和计费支付体系进行产品推广,进而导致公司通过中国电信结算的业务收入占比较高,最终体现为公司对中国电信的游戏业务平台形成依赖。

为了降低对电信运营商平台的依赖,一方面,公司积极拓展自有渠道,公司已于 2012 年 10 月取得第二类增值电信业务中的信息服务业务经营许可²,公司可凭借自有的增值业务通道资源,为自主研发、合作开发、代理运营的游戏产品提供运营推广及计费平台,从而降低对电信运营商平台的依赖。

另一方面,公司还积极拓展与第三方支付服务商³的合作,如支付宝、银行卡手机支付等计费方式,以拓宽游戏收入的多种支付渠道。2013 年,公司与深圳市默博峰通讯科技有限公司(支付服务商)达成合作,深圳市默博峰通讯科技有限公司向公司提供 SP 资质和增值业务通道资源,公司将自主研发的手机游戏或通过授权等方式获得的具有合法许可使用权的第三方手机游戏经由深圳市默博峰通讯科技有限公司计费通道,发布至运营商及手机游戏平台,并最终销售给终

²: 即 SP 资质,拥有该资质的公司可建立与移动网络直接连接的服务平台,为娱乐、游戏、短信、彩信, WAP、铃声下载,商业信息和定位信息等提供接入移动网络的服务。

³: 支付服务商负责向游戏消费者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)。

端游戏用户。

上述举措将有效降低公司对电信运营商提供的支付服务的依赖,改善公司客户结构,降低公司客户集中度。2012年,公司对中国电信集团的销售额占同期营业收入的96.20%,2013年,这一比例已下降至49.17%。

2、公司董事、监事、高级管理人员和主要技术人员持股情况

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

(三) 公司前五名供应商情况

公司2013年、2012年前五名供应商情况如下:

供应商名称	2013年	
	金额(元)	占比(%)
北京华慧腾达科技有限公司	1,972,500.00	40.70
北京博远盛达科技发展有限公司	1,000,000.00	20.64
北京兴和联盟咨询有限公司	314,700.00	6.49
北京鸿盛阳光咨询有限公司	290,300.00	5.99
北京嘉诚顺业咨询有限公司	268,000.00	5.53
合计	3,845,500.00	79.35

供应商名称	2012年	
	金额(元)	占比(%)
北京华慧腾达科技有限公司	1,045,350.00	25.93
北京博远盛达科技发展有限公司	1,000,000.00	24.80
北京祖江世纪咨询有限公司	712,225.50	17.66
北京中瑞汇博管理咨询有限公司	423,000.00	10.49
北京思雨荣佳咨询服务有限公司	279,000.00	6.92
合计	3,459,575.50	85.80

1、供应商依赖情况

报告期内,公司采购内容主要包括电子设备、游戏产品、游戏推广服务等。

作为游戏开发商,为了保障公司游戏产品开发业务的正常开展,公司需采购

相关电子设备及游戏推广服务。其中，公司向北京华慧腾达科技有限公司的采购内容主要为相关电子设备，包括负载均衡器、防火墙、服务器等。此类设备市场供应充足，虽然采购金额较大，但公司并未对其产生依赖。公司向北京鸿盛阳光咨询有限公司、北京中瑞汇博管理咨询有限公司、北京思雨荣佳咨询服务有限公司的采购内容主要为游戏产品在非电信运营商平台的推广服务。市场上，同类服务供给较充分，不存在某个供应商垄断的情况。

作为游戏渠道商，公司主要向游戏开发商采购游戏产品。对于北京博远盛达科技发展有限公司，报告期内，公司主要向其采购《农场守卫者》、《海贼王之保卫领海》这两款游戏产品的定制开发服务。公司向其提供游戏产品定制开发的需求清单、业务规范、技术规范、相关接口定义规范等，对方按照各项技术要求完成开发工作。游戏开发完成后，由公司对技术成果进行验收，验收合格后，公司向其支付技术服务报酬。对方完成的服务成果的所有权利，包括但不限于知识产权、专利申请权和所有权等，均归公司所有。

对于北京兴和联盟咨询有限公司、北京嘉诚顺业咨询有限公司、北京祖江世纪咨询有限公司等公司，公司主要采取“前期预付+后期分成”模式向其采购游戏产品。上述采购均出于公司作为渠道商的正常业务开展的需要，并不会对公司自有游戏产品开发业务形成冲击。另外，随着公司业务的开展，公司的游戏运营推广经验已在业内得到认可，与公司合作的游戏开发商众多，公司未对个别游戏开发商形成依赖。

2、公司董事、监事、高级管理人员和主要技术人员持股情况

公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、主要关联方或持有公司5%以上股份的股东均未在前五名供应商中占有权益。

（四）对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

1、采购合同

截至本说明书签署之日，公司重大的采购合同情况如下：

序号	供应商名称	合同标的	合同金额（元）	签订时间	是否正常履行

序号	供应商名称	合同标的	合同金额（元）	签订时间	是否正常履行
1	北京华慧腾达科技有限公司	设备采购	1,972,500.00	2013/09	正常履行
2	北京博远盛达科技发展有限公司	游戏委托开发	1,000,000.00	2012/12	正常履行
3	北京兴和联盟咨询有限公司	委托开发，联合运营	314,700.00	2012/12	正常履行
4	北京鸿盛阳光咨询有限公司	采购服务，联合运营	290,300.00	2012/11	正常履行
5	北京嘉诚顺业咨询有限公司	委托开发，联合运营	268,000.00	2012/02	正常履行
6	北京华慧腾达科技有限公司	设备采购	1,045,350.00	2012/11	正常履行
7	北京博远盛达科技发展有限公司	游戏委托开发	1,000,000.00	2012/02	正常履行
8	北京祖江世纪咨询有限公司	委托开发，联合运营	712,225.50	2011/01	正常履行
9	北京中瑞汇博管理咨询有限公司	采购服务，联合运营	423,000.00	2011/08	正常履行
10	北京思雨荣佳咨询服务有限公司	采购服务，联合运营	279,000.00	2011/05	正常履行

2、销售合同

截至本说明书签署之日，公司重大的销售合同情况如下：

序号	客户名称	合同标的	合同金额（元）	签订时间	履行情况
1	炫彩互动网络科技有限公司	提供手机游戏，合作分成	2,196,085.41	2013/01	正在执行
2	深圳市默博峰通讯科技有限公司	提供计费通道，合作分成	1,305,338.58	2013/08	正在执行
3	中国电信股份有限公司应用商店运营中心	提供手机游戏，合作分成	639,405.28	2013/07	正在执行
4	亿天洋（北京）科技发展有限公司	提供手机游戏，合作分成	388,349.51	2013/07	正在执行
5	中国移动通信集团广东有限公司	提供手机游戏，合作分成	20,000.00	2012/01	正在执行

3、房屋租赁合同

租赁房屋地址	出租方名称	房屋面积 (平方米)	租赁起止期限	租金 (元/月)
北京市朝阳区光华路15号院4号楼1005室	王续山	138	2014.01.01-2015.12.31	14000
北京市朝阳区光华路15号院4号楼1006室	王续山	138	2012.07.25-2014.07.24	14000
北京市东城区藏经馆胡同17号1幢1181室	北京阳光嘉诚商业管理有限公司	17	2013.07.16-2014.06.15	8000 (元/年)

六、公司所处行业情况、风险特征及公司在行业所处地位

(一) 公司所处行业基本情况

1、行业监管体制和有关政策

(1) 行业监管体制

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》(2012年修订版),公司所处行业是软件和信息技术服务业(I65)。按照国家统计局发布的《国民经济行业分类GB/T 4754-2011》,公司所处行业为软件和信息技术服务业(I65)。

软件和信息技术服务业的行政主管部门是国家工业和信息化部,其主要职能为:研究拟定国家信息产业发展战略、方针政策和总体规划;拟定本行业的法律、法规,发布行政规章;组织制订行业的技术政策、技术体制和技术标准等。

软件行业的行业自律组织是中国软件行业协会及各地方协会、各领域分会,其主要职能为受信息产业主管部门委托,对各地软件企业认定机构的认定工作进行业务指导、监督和检查,并负责软件产业的市场研究、信息交流、咨询评估、行业自律、政策研究等方面的工作。

目前,我国软件企业认证、软件产品登记、软件著作权登记和专利权申报登记管理的具体情况是:

项目	主管单位
软件企业认证和年审	工业和信息化部
软件产品登记	工业和信息化部

项目	主管单位
软件著作权登记	国家版权局和中国版权保护中心

软件企业认证的主管部门是工业和信息化部。工业和信息化部会同国家发改委、科技部、国家税务总局等有关部门制定软件企业认证标准，软件企业的认证和年审由经上级信息产业主管部门授权的地（市）级以上的软件行业协会或相关协会具体负责，先由行业协会初选，报经同级信息产业主管部门审核，并会签同级税务部门批准后正式公布。同时，工业和信息化部根据行业协会的工作实绩，也授权部分行业协会作为其所在行政区域内的软件企业认定机构。

软件产品登记的主管部门是工业和信息化部。省、自治区、直辖市及计划单列市软件产业主管部门依法负责本行政区域内软件产品的登记、报备和管理工作。省、自治区、直辖市及计划单列市软件产业主管部门委托所在地的软件产品登记机构，负责软件产品登记申请的受理和审查。

软件著作权登记的主管部门是国家版权局中国版权保护中心和中国软件登记中心。专利权申报登记管理的部门是国家知识产权局专利局。

(2) 主要法律法规及行业政策

序号	文件名	文号	发文单位	发文时间	主要内容
1	软件和信息技术服务业“十二五”发展规划		工信部	2012-4	将服务外包列为十大发展重点之一，并明确提出要积极拓展服务外包业务领域，重点发展软件开发、软件测试、系统租赁、系统托管等信息技术外包（ITO），扶持基于信息技术的业务流程外包（BPO），推动工业设计、研发服务、知识产权服务等知识流程外包（KPO），促进业务向规模化、高端化方向发展。
2	软件企业认定管理办法	工信部联软[2013]64号	工信部、发改委、财政部、国家税务总局	2013-2	明确了软件企业的认定条件及程序，对软件企业认定门槛适当抬高，要求加大研究开发投入，提高软件产品自主开发销售（营业）收入的比例，加强知识产权创造、运用、保护和管理。
3	软件产品管理办法	工信部令第9号	工信部	2009-3	对软件产品的登记、备案、生产、销售及监督管理等环节进行了详细规定，目的是加强软件产品管理，促进我国软件产业发展。
4	关于软件和集成电路企业认定管理有关问题的公告	国家税务总局公告2012年第19号	国家税务总局	2012-5	为妥善解决软件和集成电路企业享受企业所得税减免税优惠问题，避免出现政策及管理真空，切实维护纳税人的合法权益，总局以公告的形式对有关新旧认定管理办法如何衔接等操作管理问题做出规定。
5	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	财政部、国家税务总局	2012-4	为进一步推动科技创新和产业结构升级，促进信息技术产业发展，制订了一系列鼓励软件产业和集成电路产业发展的企业所得税政策。
6	进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策	国发(2011)4号	国务院	2011-1	继续完善激励措施，从财税政策、投融资政策、进出口政策、人才政策等诸多方面对软件产业发展提供了强有力的政策支持，优化产业发展环境，增强科技创新能力，提高产业发展质量和水平。

序号	文件名	文号	发文单位	发文时间	主要内容
7	关于加快发展高技术服务业的指导意见	国发 (2011) 58号	国务院	2011-12	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
8	网络游戏管理暂行办法	文化部令第49号		2010-6	对网络游戏的内容审查、网络游戏的研发生产、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
9	文化产业振兴规划		国务院	2009-9	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
10	关于加快文化产业发展的指导意见		文化部	2009-9	明确了游戏业的发展方向与发展重点为:增强游戏产业的核心竞争力,推动民族原创网络游戏的发展,提高游戏产品的文化内涵。鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备,优化游戏产业结构,提升游戏产业素质,促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌,积极开拓海外市场

2、行业发展概况及前景

(1) 我国移动终端游戏行业发展概况

① 移动终端游戏概述

移动终端游戏，是指运行于手机或其他移动终端上的、通过移动网络下载或依靠移动网络进行的游戏，在目前情况下，移动终端游戏的运行终端主要为手机和平板电脑等手持设备。按照游戏运行环境的不同，移动终端游戏可以进一步细分为移动单机游戏和移动网络游戏。移动单机游戏，是指通过移动网络下载，仅使用一台移动终端设备就可以独立运行的游戏。移动网络游戏，是以移动网络为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端，以移动支付为支付渠道，以游戏移动客户端软件或网页为信息交互窗口的多人在线游戏。

移动单机游戏与移动网络游戏的比较

游戏类别	移动单机游戏	移动网络游戏
硬件设备	手机、平板电脑等	手机、平板电脑等
网络环境	移动通信网下载	移动通信网下载、运行
运行程序	游戏程序	游戏客户端程序
开发周期	3-4 个月	10-12 个月
主要推广渠道	电信运营商、终端渠道、 第三方渠道	电信运营商、终端渠道、 第三方渠道
支付方式	手机话费	手机话费、话费充值卡、游戏点卡等

移动单机游戏主要通过付费下载、游戏内道具付费、游戏内置广告等方式实现收入。其中，游戏内道具付费和游戏内置广告收入是目前移动单机游戏的主要收入来源。移动网络游戏收入主要来源于用户游戏内消费。通过连接移动互联网，用户在游戏内的活跃程度可以通过社交功能长期延续，所以移动网络游戏的收入更具有连续性。

② 移动终端游戏行业发展历程

A、初步发展阶段

移动终端游戏行业的发展与移动终端电子产品的发展密切相关。移动终端游戏发展初期，运行载体主要是功能手机，后来逐步延伸至智能手机和平板电脑等

智能移动终端。相应地，移动终端游戏的发展也经历了由移动单机游戏向移动网络游戏的转化过程。移动终端游戏的初步发展主要经历了以下三个阶段：

第一阶段（1997年-2000年）为内置单机游戏阶段。主要代表作品是诺基亚手机内置的贪食蛇游戏。该类游戏依托于功能手机有限的运行环境，游戏内容相对简易，无法实现多用户交互。由于该阶段的游戏均是内置单机游戏，既不是依靠移动网络下载，也不是依靠移动网络运行，因此游戏的功能性和拓展性较弱。

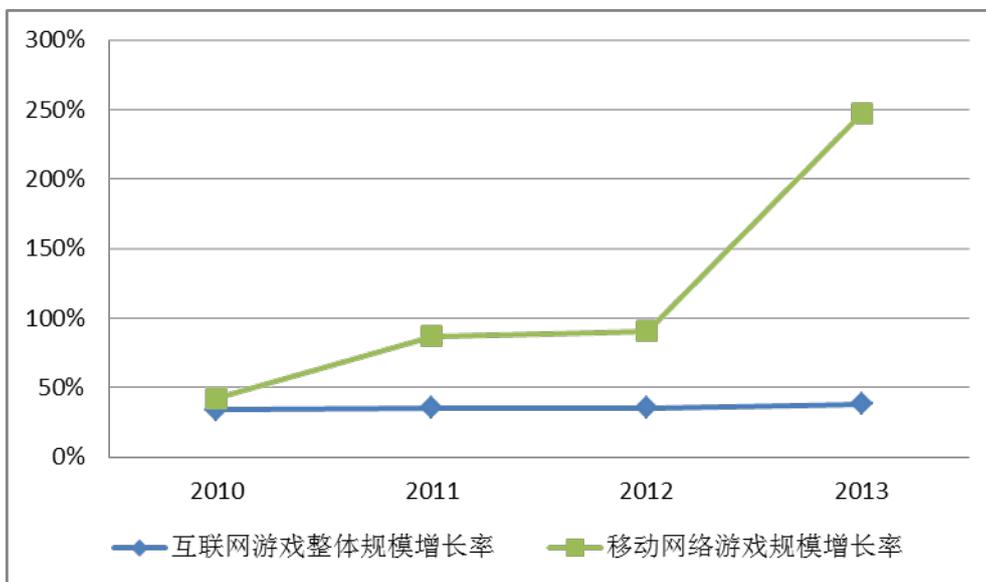
第二阶段（2001年-2004年）为短信游戏和 WAP 网游戏阶段。随着移动终端设备和网络技术的发展，手机的功能性逐渐增强，短信游戏及 WAP 网游戏开始出现，并以图片和文字的形式实现了简单的互动。但用户界面较差，操作较为不便。在此阶段，移动单机游戏仍占据着手机游戏市场主要份额，移动网络游戏处于发展初期。

第三阶段（2005-2009）为 KJAVA 移动终端游戏阶段。2005年，文化部首次颁发经营许可证给手机网游公司，市场上开始出现了以 KJAVA 技术为基础的、在智能移动终端上开发的手机游戏。采用该种技术开发的手游在手机用户界面及多用户交互性等方面有了极大进步，运行于智能终端的移动网络游戏开发技术已经成熟。在此阶段，移动单机游戏加速发展，而移动网络游戏则受移动终端的普及率低及移动网络覆盖率低等因素影响，发展较为缓慢。

B、快速发展阶段

随着国内 3G 网络环境日渐完善、智能移动终端迅速普及、以及大量优秀移动终端游戏产品集中上市，2010 年国内移动网络游戏的市场规模增长率在首次超过互联网游戏市场规模增长率，并在 2012 年迎来了爆发式增长，移动终端游戏行业进入快速发展阶段。

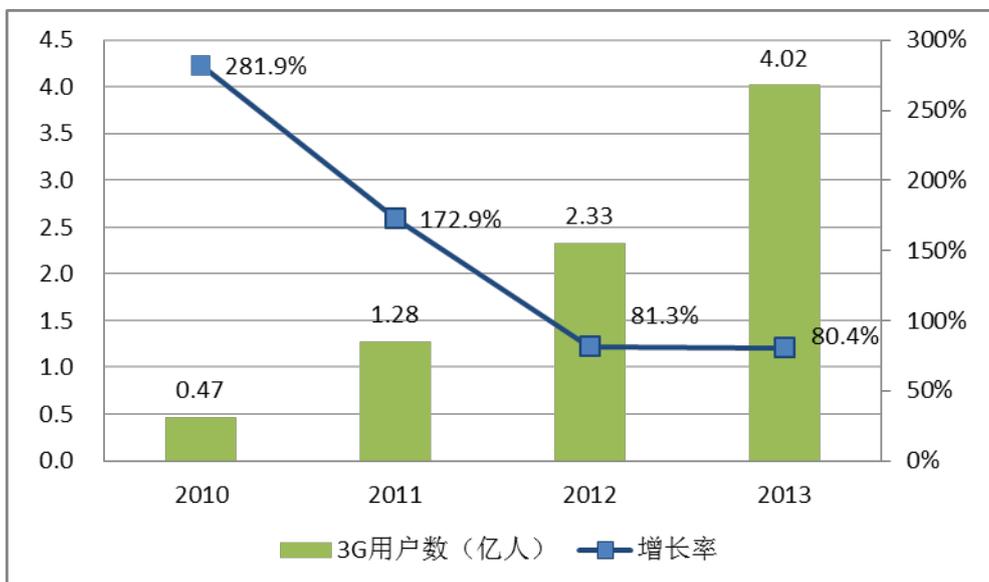
2010-2013 年我国互联网游戏及移动终端游戏增长率



(数据来源: GPC & IDC)

2009 年至 2012 年, 我国已基本完成 3G 网络的大规模建设, 用户使用习惯也从 2G 时代的语音业务转向数据业务。工信部《2012 年全国电信业统计公报》显示, 截至 2012 年底, 国内移动通信用户已达到 11.12 亿户, 其中 3G 用户接近 2.33 亿户, 3G 用户渗透率达 20%。《百度移动互联网发展趋势报告 2012Q4》显示, 从 2012 年第三季度开始, 移动互联网的人均上网时长首次超过电脑互联网, 电脑互联网用户已逐步向移动终端迁移。

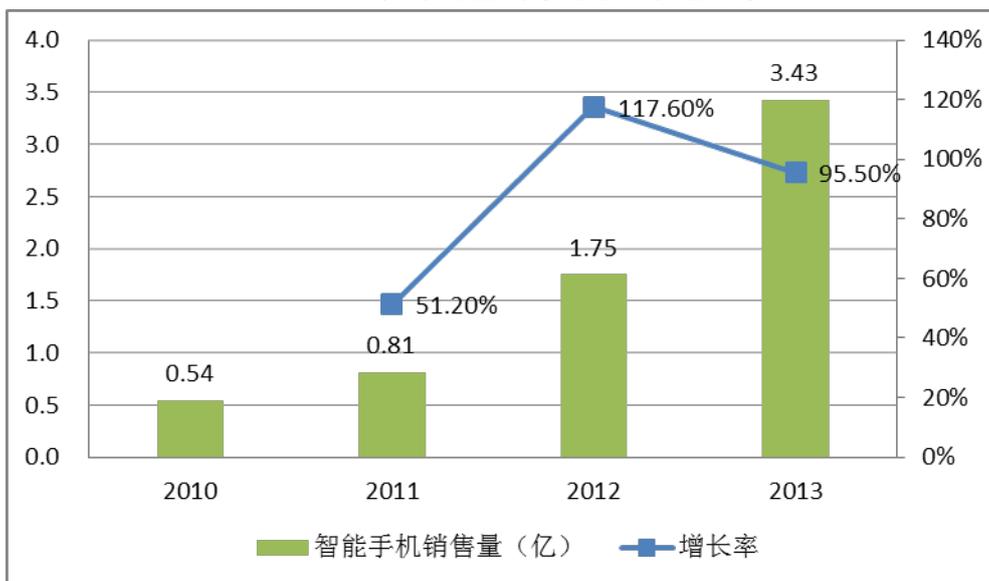
2010-2013 年我国 3G 用户数量及增长率



(数据来源: GPC & IDC)

与此同时,搭载了 Android 和 IOS 系统的大屏幕、可触控、高性能智能手机自 2010 年以来迅速得到普及,出货量逐年增加。工信部电信研究院数据显示,2013 年,我国智能手机全年出货量为 3.43 亿部,比上年同期增长 95.50%。智能移动终端的迅速普及改变了游戏消费用户对游戏终端的使用习惯和游戏消费习惯。在此阶段,移动网络游戏逐渐成为移动游戏市场的主流风向,移动单机游戏也开始了网络化转型。

2010-2013 年我国智能手机销售量及增长率



(数据来源: GPC & IDC)

(2) 市场规模

① 全球市场规模

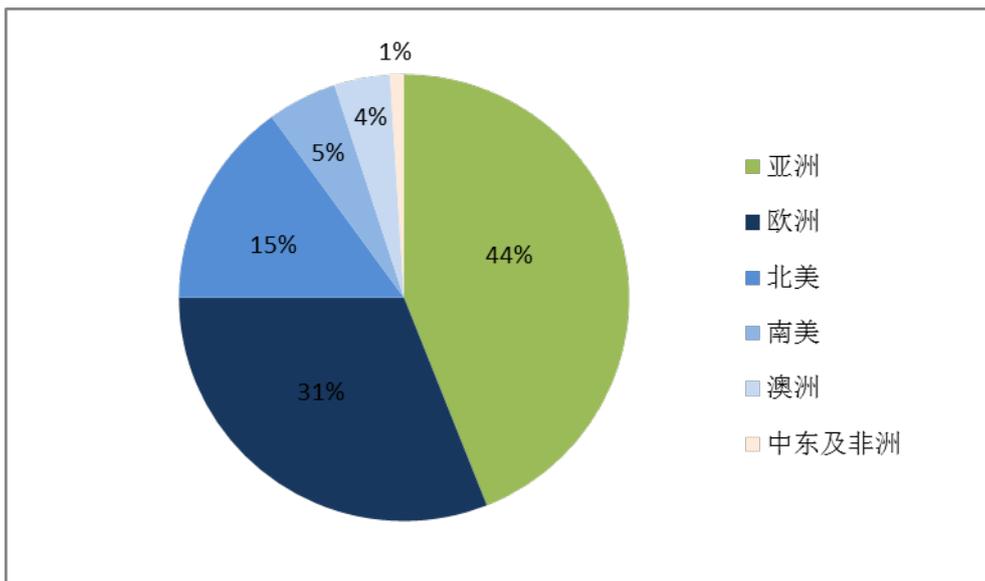
近年来，全球手机游戏市场规模稳步扩张，总市值从 2010 年的 41 亿美元增长到 2013 年的 59.39 亿美元，年均增速为 20.16%。其中，亚洲市场占全球手机游戏市场收益总额的 44%。手机游戏收入的增长主要得益于智能手机设备及操作系统的发展，触屏科技为游戏产品设计引入了新元素，带来了全新的游戏体验，进而引发了手机游戏市场的消费变革。未来，随着智能手机设备的不断更新与手机游戏用户数量的增加，手机游戏市场将会进一步扩大。

2012-2015 年全球手机游戏行业的市场规模及未来趋势



(数据来源：易观智库)

2012 全球手机游戏行业各区域市场份额

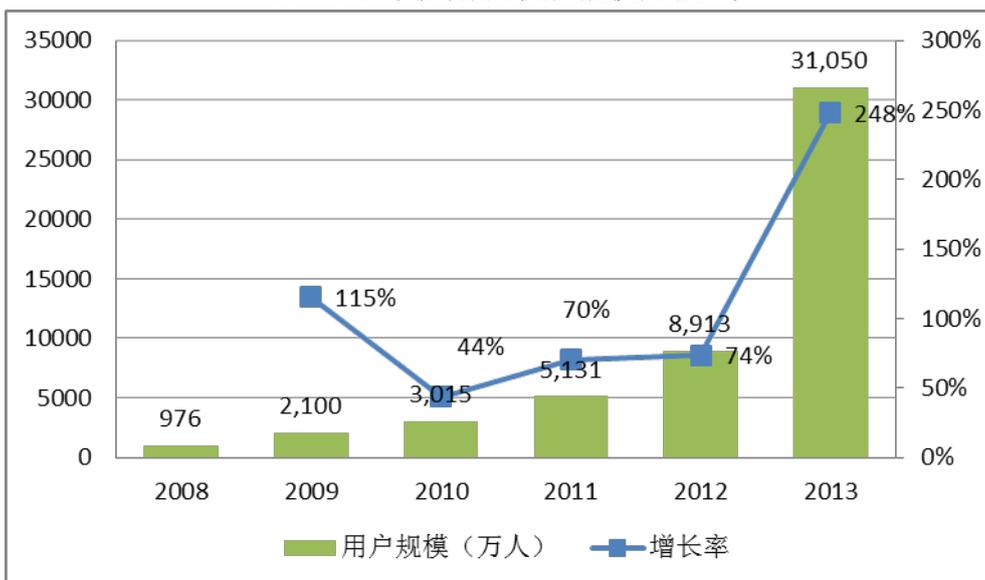


(数据来源: 易观智库)

② 国内市场规模

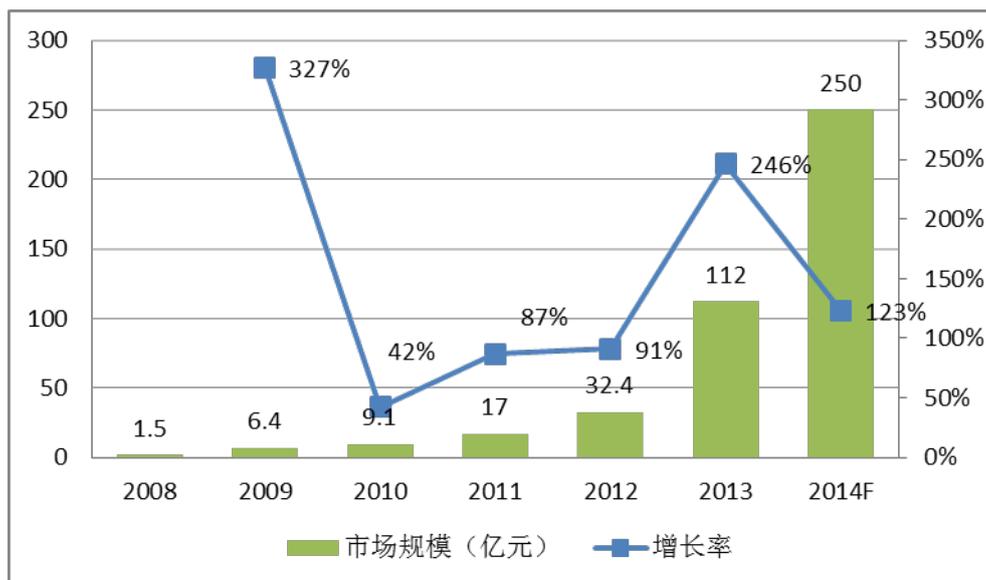
中国游戏科工委数据显示,随着智能手机渗透率大幅提高,从2012年开始,国内手机游戏产业步入加速发展通道,游戏手机用户从2012年的0.89亿人增长至2013年的3.1亿人,同比增长248%。2013年,国内游戏手机行业实现收入112.4亿元,收入规模同比增长246%。预计2014年手机游戏行业依然会维持较高增速,收入规模有望突破250亿元,2015年或将达到400-500亿元。

2008-2013年移动游戏用户规模及增长率



(数据来源: 易观智库)

2013年我国手机游戏行业的市场规模及未来趋势



(数据来源: GPC & CNG)

(3) 行业发展前景

① 智能手机渗透率提高带动行业发展

智能手机较大地改善了游戏产品的表现效果和用户体验。2013年,我国智能手机渗透率约为47.8%,相较于日本、韩国等游戏产业较发达的国家,尚有10%-20%(大约1-2亿部新增智能手机用户)的发展空间,2014年,我国移动游戏用户规模有望增至4.5-5亿人,同比增长45%-60%。随着我国智能手机渗透率的逐步提高,尤其是智能手机在三、四线城市的普及,未来5年,国内移动游戏用户数可达到6-7亿人,从而为移动终端游戏行业提供较为稳定的客户基础。

2013年部分国家或地区移动终端游戏市场数据

国家或地区	人口	移动游戏用户数	移动游戏用户占比	ARPPU (每付费用户平均收益)
日本(2012)	1.3亿	0.9亿	69%	960元
韩国	0.5亿	0.3亿	60%	720元
台湾	2.3亿	680万	30%	720元
中国	13.5亿	3.1亿	23%	114元

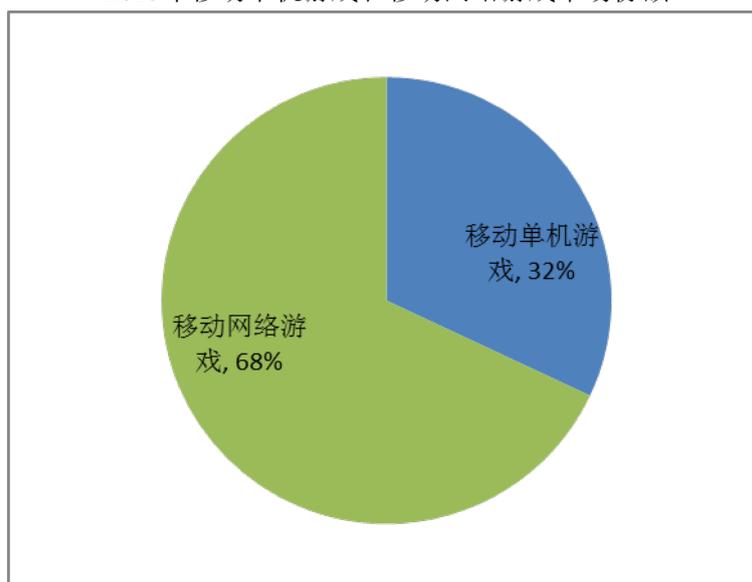
(数据来源: New Zoo)

② 移动网络游戏市场占比将逐步提升

相较于移动单机游戏,移动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,提高用户的粘性和付费意愿,具有较长的生命周期和较高的盈利空

间。随着我国移动通信网络的带宽和稳定性的不断优化,游戏产品质量和手机终端性能不断提升,游戏开发商和运营商将逐步加大对移动终端网络游戏的产品开发和推广力度,国内移动网络游戏的市场占比将逐步提升。从市场份额上看,2013年,手机网络游戏比重已达到手机游戏行业市场份额的68.2%,而手机单机游戏的比重已下降至31.8%。

2013年移动单机游戏和移动网络游戏市场份额



(数据来源: GPC、IDC和CNG)

3、与行业上下游的关系

移动终端游戏的产业链参与者主要包括内容版权商(或有)、游戏开发商、游戏运营商、游戏渠道商和游戏消费用户。其价值链形成过程如下:游戏开发商向上游内容提供商购买版权或在自有版权的基础上完成游戏的开发;完成后交与游戏渠道商进行游戏的宣传与推广;之后,游戏运营商根据游戏类型和受众类型等因素安排游戏上线,后期通过运营数据采集与分析,协调开发商对游戏进行修改、升级;游戏用户进行游戏消费,由电信运营商或支付服务商进行收取、结算,并集中支付给开发商、运营商及渠道商。

(1) 游戏开发商

游戏开发商根据市场需求制定产品的开发计划,组织策划、美工、程序开发等人员,按照特定的流程进行游戏的初步开发,再经过多轮测试,逐步调整完善后形成正式的游戏产品。

国内游戏开发商主要有三类：第一类是在 2005 年手机游戏初步兴起时即从事手机游戏开发的企业，后续随着行业发展不断适应、发展、壮大，如顽石互动、银汉科技等；第二类是早期主要从事 PC 网络游戏开发的企业，在智能手机、平板电脑出现后，依托强大的研发实力和雄厚的资金支持，及时将发展战略转移至移动终端游戏领域的企业，如盛大游戏、蓝港在线等；第三类是在智能平台崛起后，直接基于智能平台进行游戏开发的企业，如乐动卓越、触控科技等。

游戏开发商的技术实力和产品开发经验直接决定游戏产品质量，游戏产品质量直接影响游戏用户的感知体验和付费意愿，进而影响游戏渠道商资源投入水平。总体而言，游戏开发技术的更新迭代以及游戏种类的创新，都将对整个游戏行业的发展起到促进作用。

（2）游戏渠道商

游戏渠道商主要依托自身推广渠道（包括 Web 门户或社区、WAP 站点、移动终端应用软件等）向游戏消费者提供游戏产品的资讯介绍、下载链接或使用页面等，协助游戏开发商、游戏运营商一起进行产品的推广。目前，游戏的主流推广渠道包括：应用商店（如苹果商店、三星商店、谷歌商店、360 手机助手等）、手机内置（华为、中兴、小米、联想等）、广告联盟（AdMob、adSage、多盟、InMobi 等）、主流 APP（墨迹天气、Go 桌面等）、门户（当乐网、九游网）、浏览器（UC）、搜索引擎（百度等）、社交媒体（微博等）和传统媒体（电视、报纸、杂志、电台、楼宇广告、公交广告、户外广告等）。

作为连接游戏开发商、游戏运营商与游戏消费用户的中间环节，游戏渠道商在移动终端游戏产业链中扮演着重要的角色。无论是游戏开发商还是游戏运营商，其利益都需通过将游戏产品安装到用户的移动终端上才能得以实现。随着移动终端游戏产业链的逐步细化，游戏开发商对游戏渠道商的依赖程度不断提升，尤其对于中小型游戏开发商而言，选择与行业经验丰富、品牌知名度高的游戏渠道商合作已成为主流趋势，游戏渠道商已成为移动游戏市场发展的重要驱动力。

（3）游戏消费用户

我国手机用户和移动互联网用户数量的持续增长从根本上推动了我国的移

动终端游戏市场的稳步发展。

4、行业壁垒

(1) 行业资质壁垒

就手机游戏行业而言，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，该资质构成进入本行业的主要壁垒之一。

(2) 技术壁垒

手机游戏行业属于知识密集型产业，产品和技术创新是推动公司取得竞争优势的关键因素。由于用户使用的移动终端在操作系统、屏幕尺寸、感应技术等方面存在差异，同款移动终端游戏需要适配不同的操作系统和各种尺寸的屏幕，这就需要游戏开发商熟悉在多种移动终端操作系统上进行技术开发，提高产品的适配性，这对游戏开发商的技术实体提出较高要求。另外，手机游戏行业具有技术更新快、产品迭代周期短等特点，这就要求游戏开发企业能够保持对技术的持续跟踪、适应，并能不断推陈出新，这也对行业潜在进入者构成了一定障碍。

(3) 行业经验壁垒

手机游戏开发要求紧贴行业发展现状，只有对游戏用户的消费心理和消费行为有着深刻的理解与把握，才能开发出满足用户需求的游戏产品。目前，移动终端游戏产品分类较多，内容涵盖动作、体育、射击、策略、休闲、益智、棋牌等多种类型，每一款成功游戏策划与开发均离不开丰富的行业经验。丰富的成功案例有助于游戏开发企业积累用户基础，拥有稳定、忠诚的客户群，进而树立良好的品牌形象。新进入者往往缺乏成功案例和品牌知名度，难以在短期内培养出稳定的客户群体。

(二) 影响行业发展的有利因素和不利因素

1、有利因素

（1）我国互联网用户规模持续增长

近年来，随着我国电信基础设施建设及网络环境的不断完善，我国互联网用户保持持续、稳定增长。艾瑞报告显示，我国互联网用户已由 2007 年的 2.10 亿人增加至 2013 年的 5.74 亿人。截至 2013 年底，我国互联网普及率约为 45.8%。随着移动互联网浪潮的到来以及移动终端设备不断普及，我国移动互联网用户同样保持了快速增长态势。截至 2013 年底，国内手机互联网用户已达到 5 亿人，同比增长 19.1%，移动互联网普及率达 84.3%。国内互联网用户，尤其是移动互联网用户是移动终端游戏的市场基础，客户群体的不断扩大是推动本行业发展的根本因素。

2007-2013 年我国互联网用户数量及普及率



(数据来源: 易观智库)

2007-2013 年我国移动互联网用户数量及普及率



(数据来源: 易观智库)

(2) 智能移动终端渗透率不断提升

软、硬件技术的升级促使各类移动终端在数据采集、重现、传输、处理和存储等方面能力日益增强, 从而能够支持界面精美、互动性高的高质量游戏产品, 这在大幅改善用户终端体验的同时提升了用户的消费意愿。IDC 数据显示, 全球智能手机 2010 年的销售量为 3 亿部, 截至 2013 年末, 这一数字已经超过 10 亿

部，智能手机的渗透率快速上升。另外，受益于智能手机核心芯片价格下降，国产手机厂商大举进入智能手机市场，智能手机出货量于 2011-2013 年间呈现高速增长态势。2013 年，我国智能手机全年销售量达 3.43 亿部，同比增长 95.5%。这也为移动终端游戏行业的快速发展奠定了基础。

（3）3G/4G 网络建设和技术升级

自 2008 年 3G 牌照颁发以来，我国开始了大规模的现代化网络建设，致力于提升国内的网络运行环境，目前，我国移动网络在传输速度和稳定性等方面均已得到改善，3G 用户普及程度不断提高。截至 2013 年底，我国 3G 用户已达 4.02 亿，同比增长 72.0%。与此同时，中国移动于 2012 年 10 月全面启动了 4G 网络建设，进一步加速技术升级与网络优化，推动我国信息化的进程。未来，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显著提升，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。

（4）电信运营商积极布局游戏产业

近年来，国内各大电信运营商加速布局手机游戏领域，以期增加公司的利润来源。中国移动、中国联通和中国电信相继推出了自身的游戏业务平台，此举客观上促进了游戏产业的良性发展，促进了游戏开发商和运营商不断提升游戏产品质量和运营服务水平，进而保障了用户的游戏体验质量，对行业的有序竞争和发展起到了推动作用。

2、不利因素

（1）知识产权保护存在缺陷

手机游戏产品是典型的知识密集型产品，游戏开发商在产品的研发阶段需投入大量财力、物力与人力，开发周期较长。目前，在我国的手游市场上，盗版现象较多，游戏产品复制简单、扩散快，很多游戏开发企业未从技术方面充分考虑对自主知识产权进行保护。随着国家对于知识产权保护力度的加大，企业知识产权保护意识的增强，盗版等问题对游戏开发企业的不利影响将会逐渐减小。

（2）高端复合型人才供应不足

目前，国内游戏行业高端复合型人才相对有限，尤其是既能掌握客户需求、把握市场动态，又能掌握游戏设计、开发技术的高端复合型人才较为匮乏。另外，游戏开发、运营所需的设计、策划、美术、程序开发、运营等专业人才培养周期较长，且国内游戏行业整体发展时间较短，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。若移动终端游戏行业未能建立起高效的人才培养机制，行业的持续性发展将受到一定影响。

（三）行业基本风险

1、产业政策风险

游戏行业在我国是一个多头管理的行业，主管部门包括工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局等各个单位，各单位均有权颁布及实施监管网络游戏行业的规例。随着游戏产业的快速发展，监管部门针对游戏开发及运营单位的业务资质、游戏内容、审查备案程序等将不断出台相关管理制度。在监管日趋严格的趋势下，产业的活跃度可能受到一定影响，进而影响行业整体规模和发展速度。

2、版权保护风险

目前，我国版权保护意识相对薄弱，相关法律法规有待完善。我国的智能终端以 Android 系统为主，下载安装流程对版权的保护较弱，因而滋生了大量非法的应用下载渠道。此外，针对 iPhone、iPad 的破解让很多用户可以接触非法下载渠道。各种非法盗版行为不仅会造成游戏开发及运营企业收入流失，也会带来潜在的版权纠纷及诉讼风险。

3、技术更迭风险

手机游戏行业具有技术进步快、产品生命周期短、升级迭代频繁等特点，要求游戏开发企业必须准确判断行业技术和应用发展趋势，及时调整产品发展方向，持续创新，不断推出新产品以满足市场需求。当产业持续快速升级、多种技术同步发展时，精准定位技术发展方向对企业提出了较高要求。这不仅要求企业能够在市场判断上具有前瞻性，还需要在技术储备及人才队伍建设上具备有力支撑，另外，还需要具有相应的资金实力来支持技术革新的实现。如果企业在技术方向上选择失误，将直接影响企业的持续发展。

（四）公司主要面临的竞争情况

1、行业竞争格局

（1）移动终端游戏开发

目前，我国移动终端游戏开发市场竞争激烈，游戏开发企业数量众多，行业集中度日渐提升。大批国内一线传统游戏厂商布局手游，如网易、盛大、腾讯等，此类在版权、研发技术、资金实力、人才储备、用户基础等方面均有很强优势。另外，移动终端游戏开发厂商代表，例如乐动卓越、触控科技、蓝港在线、银汉科技、玩蟹等企业，均是近两年才开始布局移动游戏的创业型公司，此类企业体量较小，战略调整较快，能够在市场爆发时快速抓住机会，发展迅速。

未来，移动终端游戏开发商间的竞争将会更加激烈。在研发人员成本、渠道推广成本快速上升的压力下，一些产品结构单一、技术壁垒薄弱、资金实力较弱的移动终端游戏开发厂商将很难立足。

目前，国内移动终端游戏开发领域主要企业如下表：

公司名称	主营业务
银汉科技	成立于2001年，公司主要业务为提供移动增值服务和大众网络游戏开发与运营服务的高新技术，在MMORPG手机在线网络游戏、在线互动KJAVA游戏和手机短信息服务等业务领域，处于业界领先地位。
乐动卓越	公司成立于2012年，主要业务为移动互联网游戏的开发商，致力于为全球移动平台开发游戏，拥有广泛的国际游戏运营资源和丰富的游戏运营经验。
玩蟹科技	成立于2009年，公司主要业务为移动互联网游戏的开发和运营，目前公司产品《大掌门》在苹果App Store和各大Android市场位居前列。
掌趣科技	2012年于深交所创业板上市。公司主要业务为手机游戏的开发运营，也逐步开拓了互联网页面游戏、移动终端联网游戏等业务。其主要平台为中国移动百宝箱、G+游戏平台以及自建互联网页面游戏平台，在中国移动渠道影响较大。
神州泰岳	2009年于深交所创业板上市。公司主要业务是为电信等行业的企业提供软件开发、技术服务等内容整体解决方案，典型运营项目包括中国移动飞信业务的运维支撑服务等。

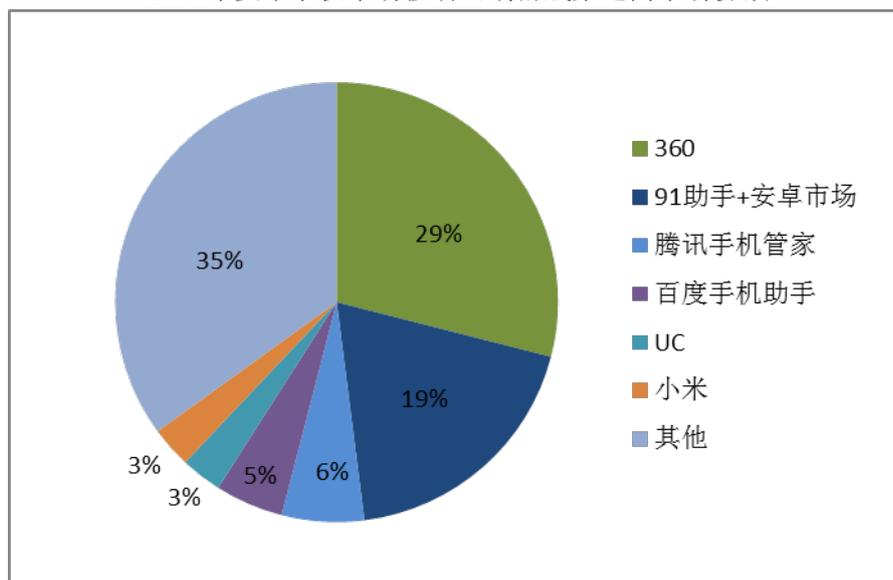
（2）移动终端游戏渠道

按照操作系统来划分，移动终端网络游戏渠道可以分为IOS和Android两种。行业发展初期，由于IOS越狱用户较多，越狱版渠道也占据了较大的市场份额；

Android 方面，由于 Goole Play 在中国的缺失和 Android 系统的开源性质，国内安卓应用商店数量庞大且竞争秩序混乱。据 CNNIC 统计，国内现有近 500 家移动终端游戏渠道，行业集中度较低，市场份额较为分散。

随着游戏代理发行的资金门槛日趋提高，运营推广日益专业化，中小型游戏开发商选择与渠道商合作已形成趋势。易观数据显示，2013 年，国内移动游戏渠道商行业集中度提升明显。另据游戏科工委公布的 2013H1 数据显示，目前，国内 Android 应用分发平台中，360 和百度分列前两位，前四大厂商市场份额合计 59%。按照 2013 年 12 月 20 日的腾讯内部统计数据显示，按照全平台计算口径，前四大平台合计市场份额约为 93%。虽然各研究机构发布的渠道市场占有率数据有所不同，但各方数据均已反映出线上渠道高度集中、市场份额开始向 360、91、UC 等少数几家渠道商集中的态势。

2013年安卓手机市场移动终端游戏渠道商市场份额



(数据来源: GPC & IDC)

目前，国内移动终端游戏渠道商主要企业如下表：

渠道平台	公司名称	主营业务
360手机助手	奇虎360	公司于2011年在纽交所上市，主营以360安全卫士、360杀毒为代表的免费网络安全平台，同时拥有奇虎问答等独立业务，公司主要依靠在线广告、游戏、及互联网增值业务创收。
91助手+安卓市场	网龙网络有限公司	成立于1999年，是中国网络游戏与移动互联网应用的开发商和运营商的领导者之一，于2008年6月24日以介绍形式转至港交所主板上市。
腾讯手机管家	腾讯	中国最大的互联网综合服务提供商之一，也是中国服务用户最多的互联网企业之一。腾讯公司主要产品有IM软件、网络游戏、门户网站以及相关增值产品，与2004年于港交所上市。
百度手机助手	百度	公司是我国最大的搜索引擎，业务范围涵盖搜索服务、导航服务、游戏娱乐、软件开发等，公司于2005年在纳斯达克上市。
UC	UC优视科技有限公司	公司是中国领先的移动互联网软件技术及应用服务提供商。于2004年创立，基于自身旗下核心产品UC浏览器，打造了信息导航、移动娱乐、生活服务三大用户服务平台。
小米	北京小米科技有限责任公司	小米公司正式成立于2010年4月，是一家专注于智能手机自主研发的移动互联网公司，定位于高性能发烧手机。小米手机、MIUI、米聊是小米公司旗下三大核心业务。

2、公司在行业中的竞争地位

报告期内，公司主要从事移动终端游戏的自主开发和代理发行业务，并取得了迅速的发展。

作为游戏开发商，公司自主研发游戏产品已达上百款，包括非智能产品线 KJAVA 产品 40 余款、BREW70 余款、三星 BADA 产品 10 余款；智能产品线 Android 产品 30 余款、IOS 产品 3 款、IPTV（智能电视）产品 5 款；产品覆盖 JAVA、BADA、BREW；Android、IOS、IPTV（智能电视）等多个平台，在国内移动终端游戏行业内逐步巩固了市场地位。

公司自主研发的游戏产品在各大运营商平台上已取得了较好成绩，部分产品排位与下载量如下表所示：

游戏名称	排位与下载量截图
丛林奇兵	 <p>单机游戏 2982KB 丛林奇兵（完美版） 702263次下载 ★★★★☆</p>
大家来找茬	 <p>单机游戏 16269KB 大家来找茬（校园版） 454844次下载 ★★★★☆</p>
火炮传奇	 <p>单机游戏 24934KB 火炮传奇 357,068次下载 ★★★★☆</p>
疯狂的拳头2	 <p>单机游戏 15583KB 疯狂的拳头2 284767次下载 ★★★★★</p>
农场守卫者	 <p>单机游戏 758KB 农场守卫者 265716次下载 ★★★★★</p>

游戏名称	排位与下载量截图
海贼王之保卫领海	

截至本转让说明书签署之日，公司所获奖项、荣誉情况如下：

获奖时间	颁奖单位	奖项名称
2011 年	中国电信天翼空间	第二季度精品收费应用冲榜大赛下载量一等奖
2011 年	中国电信天翼空间	第二季度精品收费应用冲榜大赛下载收入二等奖
2011 年	中国电信天翼空间	年度优秀应用提供商
2011 年	中国电信爱游戏	最具潜力合作伙伴
2011 年	中国移动	百万青年创业计划上海区 TOP20 收费组第一名
2012 年	中国电信应用商店	首批精英盟友
2012 年	金鹏奖中国原创 Android 手游大赛	最具创意手机游戏
2012 年	金鹏奖中国原创 Android 手游大赛	最佳贡献奖
2013 年	金鹏奖中国原创 Android 手游大赛	新锐手机网游奖
2013 年	金鹏奖中国原创 Android 手游大赛	潜力五星厂商奖
2013 年	中国电信爱游戏	中国电信游戏基地优秀合作伙伴

作为游戏渠道商，公司已与国内各大游戏发行平台保持长期合作，保证上线游戏的发行时间以及推广力度。公司现已形成了一套评估、代理、发行和运营的整体流程，通过对游戏画面、适配、操作性、计费设计、上线情况进行综合性评估，将所代理的游戏在各类细分市场进行了精准推广。

公司代理发行的部分产品清单如下表所示：

合作公司	产品名称	产品类型
上海九城	坑死僵尸	安卓单机
苏州乐智	世界征服者 2	安卓单机

合作公司	产品名称	产品类型
苏州乐智	欧陆战争 3	安卓单机
苏州乐智	倒车达人 2	安卓单机
苏州乐智	要塞围城	安卓单机
苏州天魂	原始人塔防	安卓单机
苏州天魂	疯狂的拳头 2	安卓单机
苏州天魂	疯狂的拳头 1	安卓单机
苏州天魂	火炮传奇	安卓单机
苏州天魂	牧场勇士	安卓单机
天津帝江	怪物科研所	安卓单机
天津帝江	小鱼回家	安卓单机
艺诚科技	喵星传说	安卓单机
盛大	悍将传世	安卓网游
盛大	RO 仙境传说	安卓网游
上海九城	盖世三国	安卓网游
成都四方	帝国塔防 2	安卓网游
上海九城	坑死僵尸	安卓单机
大唐电信	船长日志	安卓网游

为了保障游戏产品收入的实现，提高计费能力，公司现已实现了与国内全部运营商游戏平台的接入，并在中国电信取得了以游戏为名称的短信计费能力。另外，公司还积极拓展与第三方支付服务商合作，进一步拓宽公司代理游戏产品的计费通道。

随着公司对产品研发力度的持续加大以及业务结构的不断完善，公司的行业地位将得到巩固和进一步提升。

3、公司竞争优势

(1) 游戏发行推广的渠道规模优势

公司一直非常注重与游戏开发商、电信运营商、各大互联网门户网站、WAP 站点、专业游戏网站、移动设备制造商及之间的紧密合作，公司已和中国电信的天翼空间与爱游戏、中国移动的移动游戏商场与移动游戏、中国联通的沃商店、

百度、腾讯、360 手机助手、盛大游戏、九城、机锋、三星、中兴、华为、小米、等企业建立了长期、稳定的合作关系。通过提高多业务线条的开发能力与整合营销能力，公司将进一步提升对上游开发商与下游运营推广渠道的话语权，凭借对各类营销渠道的整合，逐步提升游戏产品发行推广的规模效应，不断提高自身的盈利能力。

（2）技术优势

从设立至今，公司不断投入大量人力、物力、财力，积极进行游戏引擎的自主研发。目前，公司开发的游戏引擎在基于开源平台 cocos-2d 基础上，封装 3D 引擎，跨 IOS/Android 平台实现场景合成、动作编辑、物理碰撞、社交联网等各种强大功能。此举不仅节省了开发时间，将游戏产品策划、美术设计进行完美融合，还可同步完成跨平台开发，大大提高了平台移植二次开发效率。

公司的管理层和业务骨干主要来自于国内知名移动互联网企业和软件企业，拥有较强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业有着深刻的理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。

（3）行业经验优势

作为游戏开发商，公司针对国内移动终端游戏市场的现状，在对游戏消费用户消费需求、消费模式以及消费能力有了深刻理解的基础上，为国内市场量身定做游戏产品，其开发的产品以包体小、终端机型适配全、游戏计费设计合理和便于推广为特点，最大限度地迎合国内游戏用户的消费习惯，进而提高了终端游戏客户的忠诚度。

作为游戏渠道商，截至目前，公司已累计为中国电信天翼空间上传应用数量超过 800 余款，为中国电信爱游戏平台上传 java、android、brew 应用近 60 款。2011 年，公司在中国电信天翼空间全年总收入排名第一，并荣获“年度优秀应用提供商”殊荣。另外，公司为索爱手机提供数款精品内置应用，还为中国移动“动漫基地”提供 1000 余款动漫作品。

4、公司竞争劣势

公司作为本土民营高科技企业，经营资金主要依靠自有资金和银行贷款。作为轻资产型企业，公司资产构成中固定资产比例较低，使公司通过固定资产抵押等途径获得银行贷款的难度较大、融资渠道有限，缺乏足够的资金对现有产品及服务进行全面升级换代。国内已有多家游戏开发企业实现境内或境外上市，这些上市公司通过公开募集资金获得先发优势，频频通过资本运作，提升公司规模，扩大业务领域，实现了跳跃式增长。与已经上市国内同行相比，公司在资金规模方面存在较大差距，公司现有资金状况已经制约了公司快速发展。

第三节 公司治理

一、最近两年内股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况

（一）最近两年内股东大会、董事会、监事会的建立健全情况

有限公司期间，公司根据《公司法》制定了公司章程，并依此建立了公司治理结构，有限公司设立了股东会，设立执行董事和一名监事。有限责任公司期间，由于公司规模较小，公司的治理结构不够健全，相应的规章制度没有完全建立。因此公司在治理机制的执行方面存在很多不足之处。例如：

虽然股东会决议的内容都得到了有效执行，但在股东会的召开程序上存在一定的瑕疵，主要体现在股东会的召开没能按照公司章程的规定提前通知，记录记载内容不规范，记录存档不完整；公司执行董事的职能未能正常发挥；公司监事的监督职能未能得到充分体现。

股份公司成立后，公司按照规范化公司治理机制的要求，在中介机构的帮助下，建立健全了公司的治理结构，设立了股东大会、董事会、监事会，制定完善了公司的《公司章程》、“三会”议事规则、《总经理工作细则》等各项规章制度，明确了股东大会、董事会、监事会以及总经理等高级管理人员的职责分工，还新设了董事会秘书一职，以促进公司治理水平的提高。

（二）股东大会、董事会、监事会议事规则及重要制度文件

2014年2月8日，公司召开创立大会，审议并通过《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》。《股东大会议事规则》对股东大会的职权、召集、召开和表决程序，包括通知、提案的审议、投票、计票、会议决议的形成、会议记录及其签署、公告等作出明确规定，确保股东大会合法召开并决策。

《董事会议事规则》对董事会的召集、召开、主持、表决和提案的提交、审议等内容作出规定，确保董事会高效运作和合法决策。

《监事会议事规则》明确了监事会的职权，对会议通知，议事、决议规则等内容作出了明确规定，确保监事会有效履行监督职责。

此外，公司还依法通过并实施了《总经理工作细则》、《关联交易管理办法》、《重大投资决策管理制度》、《对外担保管理制度》、《信息披露管理制度》等重要内部控制制度。

公司具有健全的股东大会、董事会、监事会议事规则，公司的股东大会、董事会、监事会议事规则及其他重要制度文件符合法律、法规和规范性文件的规定。

（三）股份公司设立至今历次股东大会、董事会、监事会的规范运作情况

截至本说明书签署日，股份公司共召开了两次股东大会，公司严格按照《公司章程》、《股东大会议事规则》及其他相关法律法规的要求召集、召开股东大会，公司历次股东大会严格遵守表决事项和表决程序的有关规定，维护了公司和股东的合法权益，会议记录正常签署、记录完整、及时存档。

截至本说明书签署日，股份公司共选举了一届董事会，召开了一次董事会会议。公司历次董事会严格遵守表决事项和表决程序的有关规定，维护了公司和股东的合法权益。公司全体董事能够遵守有关法律、法规、《公司章程》、《董事会议事规则》的规定，对全体股东负责，勤勉尽责，独立履行相应的权力、义务和责任，会议记录正常签署、记录完整、及时存档。

截至本说明书签署日，股份公司共选举了一届监事会，召开了一次监事会会议。公司严格按照《公司章程》、《监事会议事规则》及其他相关法律法规的要求召集、召开监事会，公司历次监事会严格遵守表决事项和表决程序的有关规定，维护了公司和股东的合法权益。公司全体监事能够遵守有关法律、法规、《公司章程》、《监事会议事规则》的规定，对全体股东负责，勤勉尽责，独立履行相应的权力、义务和责任，会议记录正常签署、记录完整、及时存档。

二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

公司董事会认为：公司已经建立了完整、合理、有效的公司内部控制制度体系，符合公司的实际情况，并得到了较好的贯彻和执行，从而保证了公司经营管理的正常进行，对经营风险可以起到有效的控制作用。这些内部控制制度虽已初步形成完善有效的体系，但随着管理的不断深化，将进一步给予补充和完善，使之始终适应公司发展的需要。

三、最近两年有关处罚情况

（一）公司最近二年不存在违法违规及受处罚的情况

公司最近二年没有发生重大因违反国家法律、行政法规、部门规章而受到工商、税务、环保等部门处罚的情况。

（二）公司董事、监事和高级管理人员报告期内不存在违法违规行为

最近二年内，公司董事、监事和高级管理人员未因违反国家法律、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；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；最近二年内，公司董事、监事和高级管理人员未对所任职（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；不存在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；不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁及行政处罚案件。

四、公司的独立性

（一）公司的业务独立

公司报告期内服务内容主要包括许可经营项目：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)（增值电信业务经营许可证有效期至2017年10月17日）。一般经营项目：软件开发；技术服务；网络技术服务；投资咨询、通讯信息咨询（中介除外）；销售计算机软硬件及外围设备、电子产品、通讯设备（卫星接收设备除外）。

公司主营业务为主要从事移动终端游戏及周边产品的开发、发行和运营，是专业的游戏开发商与游戏渠道商。公司拥有独立完整的业务系统，拥有与上述经营相适应的管理人员及组织机构，具有与其经营相适应的场所、设备，具有独立运营业务的能力。

除本公司外，控股股东再无其他控股公司，公司与控股股东及其其他控股公司之间不存在同业竞争或者关联交易。所有股东、董事、高级管理人员均出具了避免同业竞争的承诺。公司业务独立。

（二）公司的资产独立

公司系由北京兴致科技有限公司的全体股东刘悦、蔡英莉二人作为发起人，以北京兴致科技有限公司截至2013年12月31日经审计的账面净资产折股整体变更设立的股份有限公司。根据北京兴华会计师事务所有限责任公司出具的

[2014]京会兴审字第 10010046 号《验资报告》，截至 2013 年 12 月 31 日，公司已收到全体股东以其拥有的北京兴致科技有限公司经审计的净资产 10,502,646.14 元折合的股本 1000 万元作为注册资本。

公司设立后，北京兴致科技有限公司的著作权证书更名为股份公司的手续正在办理中。股份公司由北京兴致科技有限公司整体变更而来，前述产权的权属变更不存在法律上的障碍，公司的主要资产不存在重大权属纠纷。公司资产独立。

（三）公司的人员独立

公司的董事、监事、高级管理人员的选举或任免符合法定程序，董事、监事由公司股东大会选举产生，职工监事由公司职工代表大会选举产生，董事长由公司董事会选举产生，总经理、副总经理、财务负责人、技术负责人和董事会秘书等高级管理人员均由公司董事会聘任，不存在股东越权任命的情形。公司的总经理、副总经理、财务负责人、技术负责人和董事会秘书等高级管理人员未在股东单位及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，未在股东单位及其控制的其他企业中领薪。公司财务人员未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职，专职于公司。

公司与员工签订劳动合同，公司员工在公司领薪，公司为员工缴纳社会保险。公司人员独立。

（四）公司的财务独立

公司设立了独立的财务部门，建立了独立的财务核算体系，具有规范、独立的财务会计制度，并配备了相关财务人员；公司独立开立银行账户，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情形；公司持有北京市国家税务局和北京市地方税务局核发的《税务登记证》（京税证字 110101686931060 号），依法独立进行纳税申报和履行缴纳税款义务。公司财务独立。

（五）公司的机构独立

公司已设立股东大会、董事会和监事会等公司治理结构，且已聘请总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员，并在公司内部设立了相应的职能部门。

公司历次股东大会、董事会关于组织机构设立及管理的相关议案、决议等文件以及公司其他经营资料，公司拥有独立、完整的组织管理及生产经营机构，各机构的设置和运行均独立于公司股东，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业混合经营、合署办公等机构混同的情形。公司机构独立。

综上，公司在业务、资产、人员、财务、机构方面独立于控股股东和关联方，具有完整的业务体系和直接面向市场独立经营的能力。

五、同业竞争情况

（一）公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业之间的同业竞争情况

报告期内，公司控股股东、实际控制人刘悦在持有本公司股份之外，再无其他控股公司。

截至本说明书签署之日，本公司在经营范围上不存在同业竞争或潜在的同业竞争。

（二）关于避免同业竞争的承诺

为避免与公司发生同业竞争的情形，2014年4月2日，公司全体股东、董事、监事、高级管理人员已出具书面承诺如下：

本人目前未从事或参与北京兴致科技股份有限公司存在同业竞争的行为，并承诺为避免与股份公司产生新的或潜在的同业竞争，本人及与本人关系密切的家庭成员，将不在中国境内外，直接或间接从事或参与任何在商业上对公司构成竞争的业务及活动；将不直接或间接开展对公司有竞争或可能构成竞争的业务、活动或拥有与公司存在同业竞争关系的任何经济实体、机构、经济组织的权益；或以其他任何形式取得该经济实体、机构、经济组织的权益；或以其他任何形式取得该经济实体、机构、经济组织的控制权；或在该经济实体、机构、经济组织中担任总经理、副总经理、财务负责人、营销负责人及其他高级管理人员或核心技术人员。

为规范和减少关联交易，保护股份公司及少数权益，本人承诺如下：

- 1、本人将尽量避免与股份公司和其控股或控制的子公司之间发生关联交易。
- 2、如果关联交易难以避免，交易双方将严格按照正常商业行为准则进行。

关联交易的定价政策遵循市场公平、公正、公开的原则，交易价格依据与市场独立第三方交易价格确定。无市场价格可资比较或定价受到限制的重大关联交易，按照交易的商品或劳务成本基础上加合理利润的标准予以确定交易价格，以保证交易价格的公允性。

3、禁止占用公司资金、资产或其他资源。

4、自本承诺函签署之日起，如公司将来扩展业务范围，导致本人或本人实际控制的其他企业所生产的产品或所从事的业务与公司构成或可能构成同业竞争，本人实际控制的其他企业承诺按照如下方式消除与公司的同业竞争：

(1) 停止经营构成竞争或者可能构成竞争的业务；

(2) 如公司有意受让，在同等条件下按照法定程序将竞争业务优先转让给公司。

(3) 如公司无意受让，将竞争业务转让给无关联的第三方。

5、本人承诺不为自己或者他人谋取属于公司的商业机会，自营或者为他人经营与公司同类的业务；

6、本人保证不利用董事、监事、高级管理人员的身份损害公司及其中小股东的合法权益，也不利用自身特殊地位谋取非正常的额外利益。

7、本人保证本人关系密切的家庭成员，包括配偶、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母等，也遵守以上承诺。

六、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的说明

截至本说明书签署之日，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用，或者为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明

(一) 董事、监事、高级管理人员持股情况

姓名	职务	持股数额（万股）	持股比例（%）
刘悦	董事长	550.00	55.00
蔡英莉	董事、董事会秘书	450.00	45.00
合计		1000.00	100.00

（二）相互之间存在亲属关系情况

公司董事、监事和高级管理人员之间不存在亲属关系。

（三）与申请挂牌公司签订重要协议或做出重要承诺情况

公司董事、监事、高级管理人员本人出具了《避免同业竞争的承诺函》，详见本节“五、（二）关于避免同业竞争的承诺”。

除上述承诺外，公司董事、监事、高级管理人员本人及其直系亲属没有与公司签订重要协议或做出重要承诺的情况。

（四）在其他单位兼职情况

公司经理人员、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员未在其它单位有兼职情况。

（五）对外投资与申请挂牌公司存在利益冲突的情况

报告期内，公司董事、监事和高级管理人员不存在对外投资与公司存在利益冲突的情况。

（六）最近两年受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责情况

报告期内，公司董事、监事和高级管理人员不存在受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责情况。

八、近两年董事、监事、高级管理人员的变动情况及其原因

（一）有限公司阶段

2009年3月18日，有限公司设立时，公司未设董事会和监事会，只设执行董事一名，监事一名。由蔡英莉任执行董事并兼任总经理、刘悦担任监事。

2013年8月5日，有限公司召开股东会，全体股东一致同意：公司注册地址变更为北京市东城区藏经胡同17号1幢1181室，法定代表人变更为刘悦，并修改公司章程。2013年8月7日，有限公司办理了工商变更登记手续。

（二）股份公司阶段

2014年2月8日，公司创立大会暨第一次股东大会，选举刘悦、蔡英莉、蔡宇、孟令芳、刘晟为公司董事，组成公司第一届董事会；选举曲业伟，杜海波，刘祁欣为公司监事，组成第一届监事会。同日，公司召开第一届董事会第一次会议，聘任刘悦为公司董事长、聘任黎欢为公司财务总监、聘任蔡英莉为公司董事会秘书。同日，公司召开第一届监事会第一次会议，选举曲业伟为监事会主席。

截至本说明书签署之日，公司董事、监事和高级管理人员未发生其他变化。

综上，报告期内公司管理层虽发生变动，但并不影响公司经营的正常运作和管理。

第四节 公司财务

一、公司最近两年财务会计报告的审计意见

（一）财务报表的编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部于 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”）进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。

（二）最近两年财务会计报告的审计意见

公司 2012 年度、2013 年度的财务会计报告已经具有证券期货资格的北京兴华会计师事务所有限责任公司审计，并出具了[2014]京会兴审字第 10010046 号标准无保留意见的审计报告。

二、最近两年经审计的财务报表

资产负债表

单位：元

项目	2013.12.31	2012.12.31
流动资产：		
货币资金	3,572,896.93	432,405.65
交易性金融资产	-	-
应收票据	-	-
应收账款	768,733.35	495,157.46
预付款项	199,452.25	610,155.00
应收利息	-	-
应收股利	-	-
其他应收款	-	8,300,239.63
存货	-	-
一年内到期的非流动资产	-	-
其他流动资产	663,436.67	-
流动资产合计	5,204,519.20	9,837,957.74
非流动资产：		
可供出售金融资产	-	-
持有至到期投资	-	-
长期应收款	-	-
长期股权投资	-	-
固定资产	3,395,961.88	1,028,798.62
在建工程	-	-
工程物资	-	-
固定资产清理	-	-
生产性生物资产	-	-
油气资产	-	-
无形资产	1,833,333.32	966,666.67
开发支出	-	-
商誉	-	-
长期待摊费用	-	-
递延所得税资产	-	-
其他非流动资产	-	-

项目	2013.12.31	2012.12.31
非流动资产合计	5,229,295.20	1,995,465.29
资产总计	10,433,814.40	11,833,423.03
流动负债：		
短期借款	-	-
交易性金融负债	-	-
应付票据	-	-
应付账款	1,840.00	1,940,025.50
预收款项	-	-
应付职工薪酬	2,510.94	-
应交税费	82,970.69	30,139.13
应付利息	-	-
应付股利	-	-
其他应付款	-	-
一年内到期的非流动负债	-	-
其他流动负债	-	-
流动负债合计	87,321.63	1,970,164.63
非流动负债：		
长期借款	-	-
应付债券	-	-
长期应付款	-	-
专项应付款	-	-
预计负债	-	-
递延所得税负债	-	-
其他非流动负债	-	-
非流动负债合计	-	-
负债合计	87,321.63	1,970,164.63
股东权益：		
实收资本（或股本）	10,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	-	-
减：库存股	-	-
专项储备	-	-
盈余公积	34,649.28	-
一般风险准备	-	-

项目	2013.12.31	2012.12.31
未分配利润	311,843.49	-136,741.60
股东权益合计	10,346,492.77	9,863,258.40
负债和股东权益总计	10,433,814.40	11,833,423.03

利润表

单位：元

项目	2013年	2012年
一、营业收入	5,766,888.53	4,546,058.53
减：营业成本	1,873,467.72	1,986,679.24
营业税金及附加	17,370.76	164,067.73
销售费用	-	-
管理费用	3,369,093.65	2,100,848.38
财务费用	409.97	-439.71
资产减值损失	-	-
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）	-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	506,546.43	294,902.89
加：营业外收入	20,684.24	45,492.00
减：营业外支出	191.88	-
其中：非流动资产处置损失	-	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	527,038.79	340,394.89
减：所得税费用	43,804.42	14,509.70
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	483,234.37	325,885.19
归属于母公司所有者的净利润	483,234.37	-
其中：被合并方在合并前实现的净利润	-	-
少数股东损益	-	-
五、每股收益：	-	-
（一）基本每股收益	0.05	0.05
（二）稀释每股收益	0.05	0.05
五、其他综合收益	-	-
六、综合收益总额	483,234.37	325,885.19

现金流量表

单位：元

项目	2013 年	2012 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	5,665,269.31	4,657,689.17
收到的税费返还	20,684.00	45,492.00
收到其他与经营活动有关的现金	5,326,315.47	2,290.32
经营活动现金流入小计	11,012,268.78	4,705,471.49
购买商品、接受劳务支付的现金	2,230,727.72	1,463,511.74
支付给职工以及为职工支付的现金	1,217,655.78	941,309.09
支付的各项税费	199,114.88	273,840.91
支付其他与经营活动有关的现金	1,147,110.12	8,311,856.15
经营活动现金流出小计	4,794,608.50	10,990,517.89
经营活动产生的现金流量净额	6,217,660.28	-6,285,046.40
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		
收到其他与投资活动有关的现金		
投资活动现金流入小计	-	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	3,077,169.00	2,655,505.00
投资支付的现金		
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额		
支付其他与投资活动有关的现金		
投资活动现金流出小计	3,077,169.00	2,655,505.00
投资活动产生的现金流量净额	-3,077,169.00	-2,655,505.00
三、筹资活动产生的现金流量：		
吸收投资收到的现金		9,000,000.00
取得借款收到的现金		
发行债券收到的现金		
收到其他与筹资活动有关的现金		
筹资活动现金流入小计	-	9,000,000.00

项目	2013 年	2012 年度
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		
支付其他与筹资活动有关的现金		
筹资活动现金流出小计	-	-
筹资活动产生的现金流量净额	-	9,000,000.00
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	3,140,491.28	59,448.60
加：期初现金及现金等价物余额	432,405.65	372,957.05
六、期末现金及现金等价物余额	3,572,896.93	432,405.65

2013年所有者权益变动表

单位：元

项目	实收资本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-136,741.60	9,863,258.40
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年初余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-136,741.60	9,863,258.40
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	-	-	-	34,649.28	-	448,585.09	483,234.37
（一）净利润	-	-	-	-	-	-	483,234.37	483,234.37
（二）其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
上述（一）和（二）小计	-	-	-	-	-	-	483,234.37	483,234.37
（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	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）利润分配	-	-	-	-	34,649.28	-	-34,649.28	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	34,649.28	-	-34,649.28	-

项目	实收资本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	股东权益合计
2. 提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 对股东的分配	-	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
(五) 股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
(六) 专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-
(七) 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	10,000,000.00	-	-	-	34,649.28	-	311,843.49	10,346,492.77

2012年所有者权益变动表

单位：元

项目	实收资本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	1,000,000.00	-	-	-	-	-	-462,626.79	537,373.21
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	1,000,000.00	-	-	-	-	-	-462,626.79	537,373.21
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	9,000,000.00	-	-	-	-	-	325,885.19	9,325,885.19
（一）净利润	-	-	-	-	-	-	325,885.19	325,885.19
（二）其他综合收益	-	-	-	-	-	-	-	-
上述（一）和（二）小计	-	-	-	-	-	-	325,885.19	325,885.19
（三）股东投入和减少资本	9,000,000.00	-	-	-	-	-	-	9,000,000.00
1. 股东投入资本	9,000,000.00	-	-	-	-	-	-	9,000,000.00
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-	-

项目	实收资本	资本公积	减：库存股	专项储备	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	股东权益合计
3. 对股东的分配	-	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-
1. 本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-
2. 本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-
（七）其他	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-136,741.60	9,863,258.40

三、公司报告期内采用的主要会计政策、会计估计及其变更

(一) 报告期内采用的主要会计政策、会计估计

1、 会计期间

本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。

2、 记账本位币

人民币为本公司为记账本位币。

3、 记账基础和计价原则（会计属性）

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。除某些金融工具外，本财务报表均以历史成本为计量基础。资产如果发生减值，则按照相关规定计提相应的减值准备。

4、 现金及现金等价物的确定标准

本公司现金及现金等价物包括库存现金、可以随时用于支付的存款以及本公司持有的期限短（一般为从购买日起，三个月内到期）、流动性强、易于转换为已知金额的现金、价值变动风险很小的投资。

5、 应收款项及坏账准备

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。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) 单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项：

<p>单项金额重大的判断依据或金额标准</p>	<p>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。 单项金额重大是指：单项金额 50 万以上的应收款项。</p>
<p>单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法</p>	<p>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。</p>

(2) 按组合计提坏账准备应收款项:

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。

确定组合的依据	
账龄组合	除单项金额重大并已单项计提坏账准备的应收款项之外,其余应收款项按账龄划分组合
按组合计提坏账准备的计提方法	
账龄组合	按账龄分析法

组合中,采用账龄分析法计提坏账准备的:

账龄	应收账款计提比例 (%)	其他应收款计提比例 (%)
1年以内(含1年)	0.00	0.00
1-2年	10.00	10.00
2-3年	20.00	20.00
3-4年	50.00	50.00
4-5年	80.00	80.00
5年以上	100.00	100.00

(3) 单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款:

单项计提坏账准备的理由	账龄时间较长且存在客观证据表明发生了减值
坏账准备的计提方法	根据预计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。

6、 固定资产

(1) 固定资产确认条件

固定资产是指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的,使用寿命超过一个会计年度的有形资产。

(2) 固定资产的分类、计价方法及折旧方法

固定资产按成本并考虑预计弃置费用因素的影响进行初始计量。固定资产从达到预定可使用状态的次月起,一般采用年限平均法在使用寿命内计提折旧。

按年限平均法的各类固定资产的使用寿命、预计净残值和年折旧率如下：

固定资产分类	折旧年限	净残值(%)	年折旧率(%)
电子设备	3-5	5	19.40-31.67
家具	5	5	19.40

预计净残值是指假定固定资产预计使用寿命已满并处于使用寿命终了时的预期状态，本公司目前从该项资产处置中获得的扣除预计处置费用后的金额。

(3) 其他说明

与固定资产有关的后续支出，如果与该固定资产有关的经济利益很可能流入且其成本能可靠地计量，则计入固定资产成本，并终止确认被替换部分的账面价值。除此以外的其他后续支出，在发生时计入当期损益。

固定资产出售、转让、报废或毁损的处置收入扣除其账面价值和相关税费后的差额计入当期损益。

本公司至少于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，如发生改变则作为会计估计变更处理。

7、无形资产

(1) 无形资产的确认及计价方法

无形资产是指本公司拥有或者控制的没有实物形态的可辨认非货币性资产。

无形资产按成本进行初始计量。与无形资产有关的支出，如果相关的经济利益很可能流入本公司且其成本能可靠地计量，则计入无形资产成本。除此以外的其他项目的支出，在发生时计入当期损益。

取得的土地使用权通常作为无形资产核算。自行开发建造厂房等建筑物，相关的土地使用权支出和建筑物建造成本则分别作为无形资产和固定资产核算。如为外购的房屋及建筑物，则将有关价款在土地使用权和建筑物之间进行分配，难以合理分配的，全部作为固定资产处理。

(2) 无形资产的摊销

使用寿命有限的无形资产自可供使用时起，对其原值减去预计净残值和已计

提的减值准备累计金额在其预计使用寿命内采用直线法分期平均摊销。使用寿命不确定的无形资产不予摊销。本公司各类按直线法分期摊销的无形资产的摊销期限如下：

类别	使用寿命（年）
游戏产品	10

期末，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命和摊销方法进行复核，如发生变更则作为会计估计变更处理。此外，还对使用寿命不确定的无形资产的使用寿命进行复核，如果有证据表明该无形资产为企业带来经济利益的期限是可预见的，则估计其使用寿命并按照使用寿命有限的无形资产的摊销政策进行摊销。

同行业其他公司无形资产摊销政策：

掌趣科技（300315）

项目	预计使用寿命	依据
软件	10 年	直线法
版权或著作权	授权期限或 3 年	直线法

鼎讯互动（430173）

“本公司于取得无形资产时分析判断其使用寿命。无形资产的使用寿命为有限的，估计该使用寿命的年限或者构成使用寿命的产量等类似计量单位数量；无法预见无形资产为本公司带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产。使用寿命有限的无形资产，其应摊销金额在使用寿命内系统合理摊销。本公司采用直线法摊销，对外购软件产品按 5 年使用年限进行摊销。无形资产的应摊销金额为其成本扣除预计残值后的金额。已计提减值准备的无形资产，还应扣除已计提的无形资产减值准备累计金额。无形资产的摊销金额计入当期损益。使用寿命不确定的无形资产不摊销，期末进行减值测试。”

参照同行业其他公司的无形资产摊销政策并综合公司的具体情况，由于公司预计目前外购的两项无形资产《农场守卫者》和《海贼王之保卫领海》软件著作权能在未来 10 年持续给公司带来经济利益，所以将其摊销年限定为 10 年。

（3）研究与开发支出

本公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出与开发阶段支出。

研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。

开发阶段的支出同时满足下列条件的，确认为无形资产，不能满足下述条件的开发阶段的支出计入当期损益：

- ① 完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；
- ② 具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- ③ 无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；
- ④ 有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；
- ⑤ 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

无法区分研究阶段支出和开发阶段支出的，将发生的研发支出全部计入当期损益。

8、非流动非金融资产减值

对于固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产、以成本模式计量的投资性房地产及对子公司、合营企业、联营企业的长期股权投资等非流动非金融资产，本公司于资产负债表日判断是否存在减值迹象。如存在减值迹象的，则估计其可收回金额，进行减值测试。商誉、使用寿命不确定的无形资产和尚未达到可使用状态的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年均进行减值测试。

减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者。资产的公允价值根据公平交易中销售协议价格确定；不存在销售协议但存在资产活跃市场的，公允价值按照该资产的买方出价确定；不存在销售协议和资产活跃市场的，则以可获取的最佳信息为基础估计资产的公允价值。处置费用包括与资产处置有关的法律费用、相关税

费、搬运费以及为使资产达到可销售状态所发生的直接费用。资产预计未来现金流量的现值，按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对其进行折现后的金额加以确定。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

上述资产减值损失一经确认，以后期间不予转回价值得以恢复的部分。

9、职工薪酬

本公司职工薪酬主要包括工资、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、非货币性福利、辞退福利、内退补偿等与获得职工提供的服务相关的支出。

本公司在职工提供服务的会计期间，将应付的职工薪酬确认为负债。

本公司按规定参加由政府机构设立的职工社会保障体系，包括基本养老保险、医疗保险、住房公积金及其他社会保障制度，相应的支出于发生时计入相关资产成本或当期损益。

在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，或为鼓励职工自愿接受裁减而提出给予补偿的建议，如果本公司已经制定正式的解除劳动关系计划或提出自愿裁减建议并即将实施，同时本公司不能单方面撤回解除劳动关系计划或裁减建议的，确认因解除与职工劳动关系给予补偿产生的预计负债，并计入当期损益。

10、收入

(1) 手机游戏软件收入确认的会计政策和确认方式

公司与分服商签订合作运营协议，由公司为其提供手机游戏软件并提供后续服务，分服商将其在合作运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司，在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入。

(2) 利息收入

按照他人使用本公司货币资金的时间和实际利率计算确定。

11、政府补助

政府补助是指本公司从政府无偿取得货币性资产和非货币性资产，不包括政府作为所有者投入的资本。政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

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；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额计量。按照名义金额计量的政府补助，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，并在相关资产的使用寿命内平均分配计入当期损益。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用和损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益；用于补偿已经发生的相关费用和损失的，直接计入当期损益。

已确认的政府补助需要返还时，存在相关递延收益余额的，冲减相关递延收益账面余额，超出部分计入当期损益；不存在相关递延收益的，直接计入当期损益

12、所得税的会计处理方法

(1) 当期所得税

资产负债表日，对于当期和以前期间形成的当期所得税负债（或资产），以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。计算当期所得税费用所依据的应纳税所得额系根据有关税法规定对本期度税前会计利润作相应调整后计算得出。

(2) 递延所得税资产及递延所得税负债

某些资产、负债项目的账面价值与其计税基础之间的差额，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确认递延所得税资产及递延所得税负债。

对于能够结转以后年度的可抵扣亏损和税款抵减，以很可能获得用来抵扣可

抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认相应的递延所得税资产。

资产负债表日，对于递延所得税资产和递延所得税负债，根据税法规定，按照预期收回相关资产或清偿相关负债期间的适用税率计量。

于资产负债表日，对递延所得税资产的账面价值进行复核，如果未来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，则减记递延所得税资产的账面价值。在很可能获得足够的应纳税所得额时，减记的金额予以转回。

（3）所得税费用

所得税费用包括当期所得税和递延所得税。

除确认为其他综合收益或直接计入所有者权益的交易和事项相关的当期所得税和递延所得税计入其他综合收益或所有者权益，以及企业合并产生的递延所得税调整商誉的账面价值外，其余当期所得税和递延所得税费用或收益计入当期损益。

（4）所得税的汇算清缴方式

本公司根据主管税务机关核定，所得税采取分季预缴汇算清缴方式，在年终汇算清缴时，少缴的所得税税额，在下一年度内缴纳；多缴纳的所得税税额，在下一年度内抵缴。

（二）报告期内主要会计政策、会计估计的变更情况

报告期内，主要会计政策、会计估计未变更。

四、公司最近两年的主要财务指标

财务指标	2013 年度	2012 年度
（一）财务状况指标		
总资产（元）	10,433,814.40	11,833,423.03
股东权益（元）	10,346,492.77	9,863,258.40
归属于申请挂牌公司的股东权益（元）	10,346,492.77	9,863,258.40
（二）经营状况指标		
营业收入（元）	5,766,888.53	4,546,058.53

财务指标	2013 年度	2012 年度
净利润（元）	483,234.37	325,885.19
归属于申请挂牌公司股东的净利润（元）	483,234.37	325,885.19
扣除非经常性损益后的净利润（元）	462,742.01	280,393.19
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（元）	462,742.01	280,393.19
（三）盈利能力指标		
毛利率（%）	67.51	56.30
净资产收益率（%）	4.78	6.27
扣除非经常性损益的净资产收益率（%）	4.58	5.39
基本每股收益（元）	0.05	0.05
稀释每股收益（元）	0.05	0.05
每股净资产（元）	1.03	0.99
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	1.03	0.99
（四）偿债能力指标		
资产负债率（%）	0.84	16.65
流动比率	59.60	4.99
速动比率	52.00	4.99
（五）营运能力指标		
应收账款周转率（次）	9.13	8.67
（六）现金获取能力指标		
经营活动产生的现金流量净额（元）	6,217,660.28	-6,285,046.40
每股经营活动产生的现金流量净额（元）	0.62	-0.63

上述部分指标公式计算如下：

1、营业毛利率=（营业收入-营业成本）÷营业收入×100%

2、净资产收益率=归属于公司股东的净利润÷期初期末归属于公司股东的加权平均所有者权益×100%，计算方式符合《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》。

3、净资产收益率（扣除非经常性损益）=（归属于公司股东的净利润-非经常性净损益）÷期初期末归属于公司股东的加权平均所有者权益×100%，计算方

式符合《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》。

4、每股收益=归属于公司股东的净利润÷加权平均股本数（或实收资本额），计算方式符合《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》。

5、每股净资产=期末归属于公司股东的所有者权益÷期末股本数（或实收资本额）

6、资产负债率=期末负债总额÷期末资产总额×100%

7、流动比率=期末流动资产÷期末流动负债

8、速动比率=期末速动资产÷期末流动负债

9、应收账款周转率=营业收入÷期初期末平均应收账款余额

10、每股经营活动产生的现金流量净额=经营活动产生的现金流量净额÷期末股本数（或实收资本额）

五、公司最近两年的主要财务指标分析

（一）财务状况分析

1、资产结构分析

单位：元

项目	2013年12月31日		2012年12月31日	
	金额	比例（%）	金额	比例（%）
流动资产：				
货币资金	3,572,896.93	34.24	432,405.65	3.65
应收账款	768,733.35	7.37	495,157.46	4.18
预付款项	199,452.25	1.91	610,155.00	5.16
其他应收款	-	-	8,300,239.63	70.14
其他流动资产	663,436.67	6.36	-	-
流动资产合计	5,204,519.20	49.88	9,837,957.74	83.14
非流动资产：				

项目	2013年12月31日		2012年12月31日	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
固定资产	3,395,961.88	32.55	1,028,798.62	8.69
无形资产	1,833,333.32	17.57	966,666.67	8.17
非流动资产合计	5,229,295.20	50.12	1,995,465.29	16.86
资产总计	10,433,814.40	100.00	11,833,423.03	100.00

与2012年末相比,2013年末,公司总资产减少139.96万元,流动资产减少463.34万元,非流动资产增加323.38万元,主要原因为:(1)2013年公司回收了830.02万其他应收款,使其流动资产大幅减少;(2)随着公司业务不断发展,应收账款规模有所增加;(3)2013年公司进行了固定资产(主要为办公用品及电子设备)的采购和无形资产(游戏产品)的购置,使其固定资产原值和无形资产原值分别增加了278.73万元和100万元。

2、负债结构分析

单位:元

项目	2013年12月31日		2012年12月31日	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
流动负债:				
应付账款	1,840.00	2.11	1,940,025.50	98.47
应付职工薪酬	2,510.94	2.88	-	-
应交税费	82,970.69	95.02	30,139.13	1.53
流动负债合计	87,321.63	100.00	1,970,164.63	100.00
非流动负债合计	-	-	-	-
负债合计	87,321.63	100.00	1,970,164.63	100.00

报告期内,公司负债均为流动负债,公司2013年末的负债规模较2012年末减少了188.28万。主要原因为:2013年,公司归还了2012年的欠款,应付账款大幅减少。公司的应付账款主要来源于固定资产采购及游戏服务定制开发等经营活动。

(二) 盈利能力分析

财务指标	2013年度	2012年度
毛利率(%)	67.51	56.30

财务指标	2013 年度	2012 年度
净资产收益率 (%)	4.78	6.27
扣除非经常性损益的净资产收益率 (%)	4.58	5.39
基本每股收益 (元)	0.05	0.05
稀释每股收益 (元)	0.05	0.05
每股净资产 (元)	1.03	0.99
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产 (元)	1.03	0.99

1、毛利率：2013 年，公司毛利率同比增长 19.91%，公司的成本与收入并非呈同比上升趋势，主要原因为：公司成本主要由研发成本和游戏采购成本构成，且较为固定，而公司的收入与手机游戏市场发展状况息息相关。2013 年，随着智能手机的不断推广和普及，手机游戏市场的增长较快，虽然公司也在持续进行研发，相应的成本也有所增加，但收入增速要高于成本增速，因此，公司 2013 年毛利率较 2012 年有所上升。

2、净资产收益率和每股收益：2013 年，公司的净资产收益率较 2012 有所下降，每股收益基本保持稳定。主要原因为：（1）公司 2012 年 4 月增资 900 万元，2013 年加权平均净资产较 2012 年大幅增加；（2）公司 2013 年业务扩张，实现盈利，使公司净资产增加 48.32 万元。

3、扣除非经常性损益的净资产收益率：2013 年，公司扣除非经常性损益的净资产收益率有所下降，下降幅度小于净资产收益率下降幅度，主要原因为：（1）公司 2012 年 4 月增资 900 万元，2013 年加权平均净资产较 2012 年大幅增加；（2）公司 2013 年营业外收入（园区补贴）减少了 2.48 万元，导致非经常性损益减少。

4、每股净资产：2013 年，公司每股净资产较 2012 年略有上升，主要原因为：（1）公司 2012 年 4 月增资 900 万元，使其净资产增加；（2）2013 年公司业务实现盈利，导致未分配利润和盈余公积增加。

综上，报告期内公司盈利能力基本保持稳定。

（三）偿债能力分析

财务指标	2013 年度	2012 年度
------	---------	---------

财务指标	2013 年度	2012 年度
资产负债率 (%)	0.84	16.65
流动比率	59.60	4.99
速动比率	52.00	4.99

1、资产负债率：相较于 2012 年，2013 年，公司资产负债率大幅下降，主要原因为：2013 年，公司对其所欠款项进行了偿还，应付账款减少了 193.82 万元，下降幅度达 95.57%，远大于 2013 年公司资产下降的幅度，公司长期偿债能力明显增强。

2、流动比率、速动比率：公司流动比率、速动比率差异不大且保持同向变动趋势，主要原因为：公司大部分流动资产为货币资金，变现能力极强，2013 年仅有 66.34 万元的其他流动资产变现能力相对较弱，该项流动资产主要为公司用于支付其呼叫中心服务费及分成费的移动电话充值卡。

其他流动资产明细：

项目	2013.12.31	2012.12.31
房租	19,408.00	
服务器租赁费	33,541.67	
移动充值卡	610,487.00	
合计	663,436.67	

相较于 2012 年，2013 年末，公司流动比率、速动比率大幅上升，主要原因为：（1）随着业务不断发展，2013 年公司的货币资金和应收账款规模有所增加；（2）公司 2013 年对其应付账款进行了支付，使其流动负债大幅减少。

综上，报告期内公司短期偿债能力明显增强。

（四）营运能力分析

财务指标	2013 年度	2012 年度
应收账款周转率（次）	9.13	8.67

报告期内，公司应收账款周转率较高，2013 年，公司应收账款周转天数为 39.43 天，回收速度较快，这与公司通过中国电信等运营平台每月结算上月收入

的现状相符。

（五）现金流量分析

单位：元

财务指标	2013 年	2012 年
经营活动产生的现金流量净	6,217,660.28	-6,285,046.40
投资活动产生的现金流量净	-3,077,169.00	-2,655,505.00
筹资活动产生的现金流量净	-	9,000,000.00
现金及现金等价物净增加额	3,140,491.28	59,448.60
每股经营活动产生的现金流	0.62	-0.63

注：每股经营活动产生的现金流量净额以各期期末股本数（或实收资本额）为基础计算。

1、经营活动产生的现金流量净额和每股经营活动产生的现金流量净额：2013 年，公司由经营活动产生的现金流情况较 2012 年有明显好转，主要原因为：（1）公司营业收入增加，销售游戏产品收到的现金大幅增加；（2）因业务拓展需要，公司曾分别向股东蔡英莉和刘悦预支款项 7,731,712.93 元和 168,464.70 元，主要用于支付游戏定制开发费用、游戏产品采购费用、固定资产购置费用等，公司已于 2013 年收回了该两笔款项。

2、投资活动产生的现金流量净额：报告期内，公司的投资活动主要是固定资产和无形资产的购置。2012 年、2013 年，公司采购无形资产（游戏产品）开支均为 100 万元；2013 年，公司固定资产采购金额较 2012 年增加了 113.18 万元，使其投资现金流出额增加。

3、筹资活动产生的现金流量净额：报告期内，公司的筹资活动主要为 2012 年 4 月股东增资 900 万元。

六、报告期利润形成的有关情况

（一）营业收入的具体确认方法

无论是游戏开发业务，还是游戏发行业务，公司的结算对象均以电信运营商为主。相应地，在收入确认上采用同一模式，即双方根据手机游戏业务合作协议中确定的收入分成比例作为收入确认的依据。

报告期内，电信运营商主要通过两种模式计费，一种为按次计费，另一种为包月计费。按次计费的业务以客户成功接收到业务为计费发起的前提，终端游戏用户每成功进行一次计费操作（如下载、购买道具、激活等），电信运营商计费系统即可采集到数据，计费开始；包月计费是以用户真实定制为计费发起前提，只要终端游戏用户不退订服务，计费就一直持续。

上述两种计费结算均以电信运营商计费系统采集的成功计费的话单为依据。电信运营商按照协议约定，定期向公司提供其系统采集的数据，制作结算确认单，作为双方结算开票依据。在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入。

（二）营业收入的主要构成

单位：元

项目	2013年		2012年	
	金额（元）	比例	金额（元）	比例
游戏开发收入	4,821,855.25	83.61%	3,576,846.82	78.68%
游戏发行收入	945,033.28	16.39%	969,211.71	21.32%
合计	5,766,888.53	100.00%	4,546,058.53	100.00%

报告期内，公司主营业务明确，主营业务占比突出。

（三）产品（服务）毛利率及变动分析

项目	2013年			2012年		
	收入（元）	成本（元）	毛利率	收入（元）	成本（元）	毛利率
游戏开发	4,821,855.25	1,512,447.56	68.63%	3,576,846.82	1,489,343.39	58.36%
游戏发行	945,033.28	361,020.16	61.80%	969,211.71	497,335.85	48.69%
合计	5,766,888.53	1,873,467.72	67.51%	4,546,058.53	1,986,679.24	56.30%

报告期内，公司产品毛利率保持较高水平且稳定增长。主要原因为：（1）公司成本主要由人力成本、游戏的采购成本和运营商的游戏推广成本。对于公司自主开发的游戏产品，研发部门人力成本全部在管理费用中核算，因此，成本相对较低；（2）对于自主研发的手机游戏，公司作为游戏开发商，直接和游戏运营商进行推广合作，省去了从上游游戏开发商处购置游戏产品的采购成本，因此毛利

率较高；（3）报告期内，受益于国内手机游戏市场的迅速扩张，公司收入大幅上涨，而公司的成本相对稳定，进而使得毛利率较高。

公司 2013 年营业收入大幅上涨，营业成本相对保持稳定，使公司产品毛利率增长了 11.21%，按产品分类具体分析如下：

2013 年，公司游戏开发业务毛利率增长了 10.27%，主要原因为：（1）2013 年公司实现了由主力开发非智能游戏（手机单机游戏为主）向主力开发智能游戏（手机网络游戏为主）的战略转移，随着国内 3G 网络环境日渐完善以及智能移动终端迅速普及，以及国内手机网络游戏行业的迅速发展，公司游戏开发业务收入有了较大增长；（2）游戏开发业务的成本相对固定，主要包括：支付合作开发方的开发费用、合作开发产品上线运行后支付给合作开发方的信息服务费用、以及买断授权模式下一次性支付的购买软件产品价款等。

2013 年，公司游戏发行业务毛利率增长了 13.11%，主要原因为：2013 年，公司推广游戏发行产品的计费模式从按次计费向包月计费转移。相较于按次计费模式，包月计费的优点在于收入持续性较好，只要游戏用户的消费习惯养成，不退订服务，计费即可一直持续，而无需公司持续地投入广告、营销等开支，去持续地提高游戏产品的推广页面点击率、下载订制量。所以公司 2013 年游戏发行业务成本有了较明显的下降，在游戏发行业务收入保持相对稳定的情况下，毛利率得到了改善。

（四）营业收入总额和利润总额的变动趋势及原因

项目	2013年		2012年
	金额（元）	增长率（%）	金额（元）
营业收入	5,766,888.53	26.85%	4,546,058.53
营业成本	1,873,467.72	-5.70%	1,986,679.24
营业毛利	3,893,420.81	52.12%	2,559,379.29
利润总额	527,038.79	54.83%	340,394.89
净利润	483,234.37	48.28%	325,885.19

相较于 2012 年，公司 2013 年营业收入增长 26.85%，且主要来源于公司自主开发游戏收入的增加。主要原因为：随着国内手机游戏市场的快速发展以及公

司品牌知名度的提高，公司自主研发的游戏产品已拥有了忠实、稳定的客户群。随着公司手机游戏产品种类的日益丰富，游戏产品的下载量大幅增加，进而带动了公司收入增加，公司的营运能力增强。相较于 2012 年，公司 2013 年利润总额和净利润分别上涨 54.83% 和 48.28%，增长幅度较大，主要原因为：（1）随着手机游戏市场和公司业务的扩张，公司收入增长较快；（2）公司成本保持相对稳定，其中主要包括人工成本、游戏采购成本和游戏推广成本。

2011 年以前，国内手机游戏市场方兴未艾，公司以非智能线游戏产品（即小型单机游戏产品，如 BREW 产品、KJAVA 产品等）为主，此类游戏市场已日渐萎缩。2012 年一季度以后，随着国内智能手机终端日渐普及，手机游戏行业环境也随之发生变化，单机非智能产品市场占有率开始下滑。

为适应手机游戏行业快速发展，从 2012 年开始，公司着手战略转型，逐渐提高自主研发的手机网络游戏产品的比重，以基于 ANDROID 平台的手机游戏产品开发、推广业务为主，并投入大量成本进行智能线产品技术研发、团队扩充及产品储备。由于 ANDROID 手机游戏等智能线手机游戏产品在市场上有近两年的预热期，在此期间内，大多数游戏开发商都无法从智能手机游戏产品获取收入，而公司相应的投入还在持续，利润释放滞后于收入的增长，因此，公司 2012 年初、2013 年初的未分配利润为负值。

ANDROID 手机游戏市场的真正爆发始于 2013 年，与此同时，公司也开始扩展 IOS 游戏产品市场。随着国内手机游戏市场的日趋成熟、公司推广渠道的日渐完善与技术实力的逐步提升，公司的收入规模、利润规模日渐扩大。2013 年，公司的营业收入为 5,766,888.53 元，同比增长 1,220,830.00 元，净利润为 639,387.74 元，同比增长 157349.18 元，未分配利润为 311,843.49 元，同比增长 448,585.09 元。

公司利润总额与营业利润的差额是由营业外收入和营业外支出的影响所致，公司的营业外收入主要为园区补贴。

（五）主要费用及变动情况

最近两年主要费用及其变动情况表：

项目	2013 年		2012 年
	金额 (元)	增长率	金额 (元)
营业收入	5,766,888.53	26.85%	4,546,058.53
营业成本	1,873,467.72	-5.70%	1,986,679.24
管理费用	3,369,093.65	60.37%	2,100,848.38
财务费用	409.97	-193.24%	-439.71
毛利率	67.51%		56.30%
管理费用占收入比重	58.42%		46.21%
财务费用占收入比重	0.01%		-0.01%

1、2013 年，公司管理费用发生额为 336.91 万元，较 2012 年增长了 60.37%。主要原因为：（1）为了提升公司的技术研发实力，公司 2013 年引进了一批技术人才，并相应提高了研发人员工资，公司研发人员工资由 2012 年的 37.83 万元增长到 2013 年的 61.27 万元；（2）2013 年，公司折旧费用较 2012 年增长了 25.02 万元，原因为公司于 2013 年为拓展业务新购置了一批固定资产（服务器、防火墙、负载均衡等）。

管理费用明细如下：

项目	2013 年	2012 年
职工薪酬	1,625,486.30	1,071,545.79
办公费	298,116.48	218,159.72
差旅费	373,369.66	267,390.03
房租	184,676.00	73,680.00
业务招待费	6,930.40	5,786.20
折旧费	297,320.70	47,100.88
咨询费	294,000.00	334,000.00
无形资产摊销	100,000.02	33,333.33
其他	33,040.72	49,852.43
合计	3,212,940.28	2,100,848.38

管理费用占收入比例较高，2013 年占比为 58.42%，2012 年占比为 46.21%，主要原因为：（1）公司游戏产品研发支出以及研发人员工资金额较高；（2）管理人员工资薪酬、房租物业费、办公费金额较高。

2、财务费用金额较小，占主营业务收入比例极低，主要原因为：公司没有向银行借款，财务费用只包括少量手续费等，加上银行存款的利息收入，公司财务费用金额很低，且与营业收入变动关联度不高。

（六）非经常性损益情况

单位：元

项目	2013 年	2012 年
1、计入当期损益的政府补助	20,684.00	45,492.00
2、除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-191.88	-
合计	20,492.36	45,492.00

2013 年、2012 年“计入当期损益的政府补助”为公司在房山区良乡夏庄开发区工业园区收到的园区补贴。

2013 年“除上述各项之外的其他营业外收入和支出”为公司延迟支付社会保险款项所产生的滞纳金。

（七）适用税率及主要财政税收优惠政策

1、主要税项

（1）增值税：公司在 2012 年 9 月 1 日起主营业务征收营业税改征增值税，按照 3% 的征收率计算并缴纳增值税；

（2）营业税：2012 年 9 月前按应税收入的 5% 计算并缴纳。

（3）城市建设维护税：按应纳流转税额的 7% 计算并缴纳。

（4）教育费附加：按应纳流转税额的 3% 计算并缴纳。

（5）地方教育费附加：按应纳流转税额的 2% 计算并缴纳。

（6）企业所得税：2009 年至 2012 年所得税率 25%，2013 年起所得税率 15%。

2、主要财政税收优惠政策

公司 2013 年 11 月 11 日复审取得高新技术企业证书，证书编号 GR201311000085，公司享受国家高新技术企业税收优惠政策，实际执行税率为

15%。

七、公司最近两年主要资产情况

(一) 应收账款

1、应收账款账龄及坏账准备计提情况

账龄	2013.12.31			2012.12.31		
	金额(元)	比例(%)	坏账准备	金额(元)	比例(%)	坏账准备
1年以内	768,733.35	100.00	-	495,157.46	100.00	-
1-2年	-	-	-	-	-	-
合计	768,733.35	100.00	-	495,157.46	100.00	-

相较于2012年末，2013年末，公司应收账款余额显著增加，这与公司2013年度业务快速扩张的现状相符。

2、报告期内无实际核销的应收账款。

3、应收账款各期末余额中无应收持有公司5%以上（含5%）表决权的股东款项。

4、截至2013年12月31日，应收账款前五名债务人情况如下：

单位名称	与本公司关系	金额(元)	账龄	占比(%)
中国电信股份有限公司应用商店运营中心	非关联方	361637.11	1年以内	47.04
炫彩互动网络科技有限公司	非关联方	296688.19	1年以内	38.59
中国移动通信集团江苏有限公司	非关联方	69638.82	1年以内	9.06
中国移动通信集团广东有限公司	非关联方	11430.92	1年以内	1.49
深圳市默博峰通讯科技有限公司	非关联方	9217.70	1年以内	1.20
合计		748,612.74		97.38

5、截至2012年12月31日，应收账款前五名债务人（债务人共四名）情况如下：

单位名称	与本公司关系	金额(元)	账龄	占比(%)
炫彩互动网络科技有限公司	非关联方	406,050.91	1年以内	82.00
中国电信股份有限公司应用商店运营中心	非关联方	85,989.67	1年以内	17.37

单位名称	与本公司关系	金额（元）	账龄	占比（%）
掌游天下（北京）信息技术有限公司	非关联方	2,466.20	1年以内	0.50
上海第九城市信息技术有限公司	非关联方	650.68	1年以内	0.13
合计		495,157.46		100.00

（二）预付款项

1、预付款项账龄及坏账准备计提情况

单位：元

账龄	2013.12.31			2012.12.31		
	金额	比例(%)	坏账准备	金额	比例(%)	坏账准备
1年以内	199,452.25	100.00	-	610,155.00	100.00	-
合计	199,452.25	100.00	-	610,155.00	100.00	-

公司预付款项主要是预付的购车款、租车费、房屋租金以及研发咨询费等，账龄均在1年以内，未计提坏账准备。

2、报告期内无实际核销的预付账款。

3、预付账款各期末余额中无预付持有公司5%以上（含5%）表决权的股东款项。

4、截至2013年12月31日，预付款项前五名债务人情况如下（债务人共二名）：

单位名称	与本公司关系	金额（元）	账龄	占比（%）
北京嘉城顺业咨询有限公司	非关联方	162,000.00	1年以内	81.22
炫彩互动网络科技有限公司	非关联方	37,452.25	1年以内	18.78
合计		199,452.25		100.00

公司主要为炫彩互动网络科技有限公司提供自主研发的手机游戏或通过授权等方式获得的具有合法许可使用权的第三方手机游戏；同时，炫彩互动网络科技有限公司也会为公司提供少量的平台推广服务。该笔预付款项发生时间为2013年11月份，为公司预付给炫彩互动网络科技有限公司平台推广服务费，并已于2014年1月份前进行结算。

5、截至2012年12月31日，预付款项前五名债务人情况如下（债务人共一

名):

单位名称	与本公司关系	金额(元)	账龄	占比(%)
中进汽贸服务有限公司	非关联方	610,155.00	1年以内	100.00
合计		610,155.00		100.00

(三) 其他应收款

1、其他应收款账龄及坏账准备计提情况

单位：元

账龄	2013.12.31			2012.12.31		
	金额	比例(%)	坏账准备	金额	比例(%)	坏账准备
1年以内	-	-	-	8,300,239.63	100.00	-
合计	-	-	-	8,300,239.63	100.00	-

2013年12月31日，公司其他应收款余额与2012年底相比大幅下降，主要原因：2013年公司股东将公司预支给其用于代付的款项802.13万元归还于公司。

2、截至2013年12月31日，公司其他应收款账面余额为零。

3、截至2012年12月31日，其他应收款前五名债务人情况如下（债务人共三名）：

单位名称	与本公司关系	金额(元)	账龄	占比(%)
蔡英莉	本公司股东	7,731,712.93	1年以内	93.15
刘悦	本公司股东	168,464.70	1年以内	2.03
北京良乡昕苑达经济信息咨询服务 中心	非关联方	400,062.00	1年以内	4.82
合计		8,300,239.63		100.00

4、报告期内，应收关联方款项如下：

名称	2013.12.31		2012.12.31	
	金额(元)	所占比例(%)	金额(元)	所占比例(%)
蔡英莉	-	-	7,731,712.93	93.15
刘悦			168,464.70	2.03

名称	2013.12.31		2012.12.31	
	金额(元)	所占比例(%)	金额(元)	所占比例(%)
合计	-	-	7,900,177.63	95.18

(四) 固定资产

1、公司固定资产折旧采用直线法，各类固定资产的折旧年限、残值率和年折旧率如下：

固定资产分类	折旧年限	净残值(%)	年折旧率(%)
电子设备	3-5	5	19.40-31.67
办公家具	5	5	19.40

其中，电脑、手机等电子设备折旧年限为3年，服务器、交换机和负载均衡器等电子设备折旧年限为5年。

2、固定资产及累计折旧

单位：元

项目	2012.12.31	本期增加	本期减少	2013.12.31
一、账面原值合计：	1,145,330.00	2,787,304.00	-	3,932,634.00
办公家具	-	613,155.00	-	613,155.00
电子设备	1,145,330.00	2,174,149.00	-	3,319,479.00
二、累计折旧合计：	116,531.38	420,140.74	-	536,672.12
办公家具	-	106,819.66	-	106,819.66
电子设备	116,531.38	313,321.08	-	429,852.46
三、固定资产账面价值合计	1,028,798.62	2,787,304.00	420,140.74	3,395,961.88
办公家具	-	613,155.00	106,819.66	506,335.34
电子设备	1,028,798.62	2,174,149.00	313,321.08	2,889,626.54

项目	2011.12.31	本期增加	本期减少	2012.12.31
一、账面原值合计：	99,980.00	1,045,350.00	-	1,145,330.00
电子设备	99,980.00	1,045,350.00	-	1,145,330.00
二、累计折旧合计：	69,430.50	47,100.88	-	116,531.38
电子设备	69,430.50	47,100.88	-	116,531.38
三、固定资产账面价值合计	30,549.50	1,045,350.00	47,100.88	1,028,798.62
电子设备	30,549.50	1,045,350.00	47,100.88	1,028,798.62

公司固定资产包括办公家具和电子设备。固定资产均处于正常使用状态，未发生明显减值迹象，故未计提减值准备。公司已按固定资产折旧政策足额计提折旧，不存在折旧计提不足的情况，固定资产质量较好。

（五）无形资产

单位：元

项目	2012.12.31	本期增加	本期减少	2013.12.31
一、原价	1,000,000.00	1,000,000.00	-	2,000,000.00
游戏产品	1,000,000.00	1,000,000.00	-	2,000,000.00
二、累计摊销额	33,333.33	133,333.35	-	166,666.68
游戏产品	33,333.33	133,333.35	-	166,666.68
三、账面价值	966,666.67	1,000,000.00	133,333.35	1,833,333.32
游戏产品	966,666.67	1,000,000.00	133,333.35	1,833,333.32

项目	2011.12.31	本期增加	本期减少	2012.12.31
一、原价	-	1,000,000.00	-	1,000,000.00
游戏产品	-	1,000,000.00	-	1,000,000.00
二、累计摊销额	-	33,333.33	-	33,333.33
游戏产品	-	33,333.33	-	33,333.33
三、账面价值	-	1,000,000.00	33,333.33	966,666.67
游戏产品	-	1,000,000.00	33,333.33	966,666.67

公司无形资产为两项委托开发的游戏版权，即《农场守卫者》和《保卫领海》，已按照无形资产摊销政策足额进行摊销，不存在摊销计提不足的情况。

（六）资产减值准备的计提依据及计提情况

1、资产减值准备计提依据

各项资产的减值准备计提依据详见本节之“三、（一）报告期内采用的主要会计政策、会计估计”中有关资产减值准备的说明。

2、资产减值准备计提情况

公司报告期内没有计提资产减值准备。

八、公司最近两年主要负债情况

（一）应付账款

1、应付账款账龄情况

单位：元

项目	2013.12.31		2012.12.31	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
1年以内	1,840.00	100.00	1,940,025.50	100.00
合计	1,840.00	100.00	1,940,025.50	100.00

公司应付账款账龄均在1年以内，2013年底应付账款余额较2012年底大幅减少，主要原因为：公司2013年结清了各公司的欠款，余额变动合理。

2、截至2013年12月31日，公司无应付持有公司5%（含5%）以上表决权的股东单位款项。

3、截至2013年12月31日，应付账款前五名债权人情况如下（债权人共一名）：

单位名称	与本公司关系	金额（元）	账龄	占比（%）
济南一品娱软件科技有限公司	非关联方	1,840.00	1年以内	100.00
合计		1,840.00		100.00

4、截至2012年12月31日，应付账款前五名债权人情况如下：

单位名称	与本公司关系	金额（元）	账龄	占比（%）
北京思雨荣佳咨询服务有限公司	非关联方	523,800.00	1年以内	27.00
北京德鑫安瑞咨询有限公司	非关联方	131,000.00	1年以内	6.75
北京祖江世纪咨询有限公司	非关联方	854,225.50	1年以内	44.03
北京中瑞汇博管理咨询有限公司	非关联方	423,000.00	1年以内	21.80
济南一品娱软件科技有限公司	非关联方	8,000.00	1年以内	0.41
合计		1,940,025.50		100.00

（二）应交税费

单位：元

项目	2013.12.31	2012.12.31
增值税	33,354.43	14,452.90
企业所得税	42,596.50	14,509.70

项目	2013.12.31	2012.12.31
城市维护建设税	1,613.71	432.56
个人所得税	4,253.40	311.40
教育费附加	1,152.65	432.57
合计	82,970.69	30,139.13

九、公司股东权益情况

(一) 股东权益情况

单位：元

项目	2013.12.31	2012.12.31
实收资本（或股本）	10,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	-	-
盈余公积	34,649.28	-
未分配利润	311,843.49	-136,741.60
股东权益合计	10,346,492.77	9,863,258.40

(二) 权益变动分析

2012年4月，经有限公司股东会决议通过，公司注册资本增至1000万元，新增注册资本900万元由原股东蔡英莉和刘悦出资，该次出资由蔡英莉和刘悦提供交存入资资金凭证，并办理了工商变更登记手续。

报告期内公司未分配利润变动情况如下：

单位：元

项目	2013年度	2012年度
本年期初余额	-136,741.60	-462,626.79
本年增加数	483,234.37	325,885.19
其中：本年净利润转入	483,234.37	325,885.19
本年减少数	34,649.28	-
其中：本年提取盈余公积数	34,649.28	-
本年年末余额	311,843.49	-136,741.60

十、关联方、关联方关系及关联方往来、关联方交易

（一）关联方及关联方关系

1、关联方认定标准

根据《公司法》、《企业会计准则第 36 号—关联方披露》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2012 年修订）》的相关规定，结合公司的实际情况，公司关联方包括：

- （1）直接或者间接控制公司的法人或者其他组织；
- （2）由前项所述法人直接或者间接控制的除公司及其控股子公司以外的法人或者其他组织；
- （3）公司关联自然人直接或者间接控制的，或者担任董事、高级管理人员的，除公司及其控股子公司以外的法人或者其他组织；
- （4）持有公司 5%以上股份的法人或者一致行动人；
- （5）直接或者间接持有公司 5%以上股份的自然人；
- （6）公司董事、监事及高级管理人员；
- （7）直接或者间接控制公司的法人或者其他组织的董事、监事及高级管理人员；
- （8）第（5）、（6）、（7）项所述人士的关系密切的家庭成员，包括配偶、父母、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满十八周岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母；
- （9）其他与公司有特殊关系，可能造成公司对其利益倾斜的自然人、法人或者其他组织。

2、关联方及关联方关系列表

序号	关联方名称（姓名）	与公司的关系
1	刘悦	持有公司 5%以上股份的股东，持股比例为 55%；公司董事长、总经理；公司实际控制人
2	蔡英莉	持有公司 5%以上股份的股东，持股比例为 45%；公司董事、董事会秘书
3	蔡宇	公司董事

序号	关联方名称（姓名）	与公司的关系
4	孟令芳	公司董事
5	刘 晟	公司董事
6	黎 欢	公司财务总监
7	曲业伟	公司监事会主席
8	杜海波	公司监事
9	刘祁欣	公司监事
10	湖北兴致天下信息技术有限公司	刘汉奎（公司股东刘悦之父）持有其 60%的股权
11	武汉博识科技有限公司	由公司控股股东刘悦及刘悦之父刘汉奎共同出资设立，刘悦持股比例为 30%。

（1）持有公司 5%以上股份的股东、董事、监事、高级管理人员情况见本说明书相关部分。

（2）湖北兴致天下信息技术有限公司

湖北兴致天下信息技术有限公司成立于 2009 年 11 月 19 日，注册号为 420102000107773，住所为武汉市江汉区新华路 186 号福星城市花园 4 栋 25 层 15 号，法定代表人丁德坤，注册资本 1050 万元，实收资本 1050 万元，企业类型为有限责任公司。经营范围为：计算机软硬件的研发、销售及相关技术支持；计算机系统集成、计算机网络系统工程、楼宇自动化工程；电子产品、机电产品、通信器材、办公用品、化工产品（不含化学危险品）的批零兼营。营业期限自 2009 年 12 月 4 日至 2059 年 11 月 18 日。

2014 年 3 月 26 日，湖北兴致天下信息技术有限公司出具说明，其主营业务为：信息中心 IT 网络防火墙、防入侵、防病毒、备份容灾、承储优化管理、集中网管门户、云平台、虚拟网组建运行服务；计算机房、通信机房等信息中心蓄电池在线维护系统的设计、销售、安装；计算机房、通信机房等信息中心节能风机、智能空调的设计、销售、安装。

截至本说明书签署之日，湖北兴致天下信息技术有限公司的股权结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	股权比例（%）
1	刘汉奎	630.00	60.00
2	丁德坤	420.00	40.00

序号	股东姓名	出资额（万元）	股权比例（%）
合计	/	1050.00	100.00

（3）武汉博识科技有限公司

武汉博识科技有限公司成立于 2003 年 3 月 25 日；法定代表人蒋尔义；注册资本 105 万元人民币；注册地址江汉区新华路 186 号福星城市花园 3 栋 5 单元 5 层 4 室。经营范围为：信息服务业务（仅含短信息服务，不含互联网信息服务、固定网电话信息服务）（经营期限与许可证核定的期限一致）；电子产品、家用电器、化工产品（不含危险品）、建筑材料、五金、文化办公用品、机电产品、通讯器材（不含卫星电视广播地面接收设施）批发兼零售；通讯工程设计、施工；计算机软件、硬件的开发及咨询服务（国家有专项规定的项目经审批后方可经营）。

2014 年 4 月 14 日，武汉博识出具说明，其主营业务为：信息中心 IT 网络防火墙、防入侵、防病毒、备份容灾、承储优化管理、集中网管门户、云平台、虚拟网组建运行服务；计算机房、通信机房等信息中心蓄电池在线维护系统的设计、销售、安装；计算机房、通信机房等信息中心节能风机、智能空调的设计、销售、安装。

报告期内，武汉博识科技有限公司的股权结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	股权比例（%）
1	刘汉奎	73.50	70.00
2	刘悦	31.50	30.00
合计	/	105.00	100.00

2014 年 4 月 1 日，刘悦和刘汉奎将持有武汉博识的所有股权转让给蒋尔义，并办理了工商变更登记手续。

截至本说明书签署之日，武汉博识科技有限公司的股权结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	股权比例（%）
1	蒋尔义	105.00	100.00
合计	/	105.00	100.00

（二）重大关联方关联交易情况

1、关联方采购

公司报告期内无关联方采购交易。

2、关联方销售

公司报告期内无关联方销售交易。

(三) 关联方应收应付款项余额

1、关联方其他应收款余额情况

其他应收款(债务人)	2013年12月31日		2012年12月31日	
	金额(元)	占同类款项比例(%)	金额(元)	占同类款项比例(%)
蔡英莉	-	-	7,731,712.93	93.15
刘悦	-	-	168,464.70	2.03
合计	-	-	7,900,177.63	95.18

报告期内，公司无关联方交易，仅有关联方资金往来。

(1) 2012年4月30日，蔡英莉与公司签订借款协议，协议约定股东蔡英莉向公司借款合计玖佰万零伍佰元人民币，用于公司业务转型所需无形资产、固定资产采购及与苏州天魂网络科技有限公司、北京凌创佳讯科技有限公司建立战略合作关系的游戏产品采购费用。上述借款并未约定利息费用，该笔款项已于2013年12月31日之前全部偿还。

2012年，国内手机网络游戏市场处于迅速发展阶段，优质的手机网络游戏产品属于稀缺资源。当时，公司与苏州天魂网络科技有限公司、北京凌创佳讯科技有限公司建立战略合作协议，公司拟向上述两家公司采购游戏产品，其研发的手机游戏产品将全部由采购（或预付）用于自主（或联合）运营。为减少中间环节，与优质供应商迅速达成战略合作，对其产品进行排他性采购，提高采购效率，经有限公司股东会决议，上述采购事宜委托蔡英莉办理，蔡英莉可以预支相关费用，但对预支费用的使用情况由监事刘悦进行监督。

2012-2013年，公司外购的无形资产情况如下：

无形资产项目	购置时间	购置金额(元)	发票号	入账金额(万元)	已摊销金额(万元)	摊销期限	与出售方是否存在关联关系
--------	------	---------	-----	----------	-----------	------	--------------

无形资产项目	购置时间	购置金额(元)	发票号	入账金额(万元)	已摊销金额(万元)	摊销期限	与出售方是否存在关联关系
游戏版权-农场守卫者	2012.09.03	1,000,000.00	22390793/22390789/	100.00	13.33	10年	否
游戏版权-保卫领海	2013.9.29	1,000,000.00	22390774/22390791	100.00	-	10年	否

2012年，公司固定资产购置情况如下：

资产类别	资产名称	购入时间	数量	单价	金额
一、电子设备	负载均衡器	2012.11	1	398,000.00	398,000.00
	交换机	2012.11	1	99,500.00	99,500.00
	服务器	2012.11	4	30,000.00	120,000.00
	防火墙	2012.11	1	427,850.00	427,850.00
小计					1,045,350.00

2013年，公司固定资产购置情况如下：

资产类别	资产名称	购入时间	数量	单价	金额
一、办公家具	冰箱	2013.08	1	2,000.00	2,000.00
	电视	2013.08	1	1,000.00	1,000.00
小计					3,000.00
二、电子设备	电脑	2013.08	1	3,000.00	3,000.00
	手机	2013.08	67	1,000.00	67,000.00
	打印机	2013.08	2	3,000.00	6,000.00
	电脑	2013.08	31	3,000.00	93,000.00
	服务器	2013.08	1	9,500.00	9,500.00
	服务器	2013.08	1	10,000.00	10,000.00
	服务器	2013.08	1	10,550.00	10,550.00
	防火墙	2013.09	1	995,000.00	995,000.00
	负载均衡器	2013.09	1	398,000.00	398,000.00
	交换机	2013.09	1	99,500.00	99,500.00
	服务器	2013.09	16	30,000.00	480,000.00

资产类别	资产名称	购入时间	数量	单价	金额
	佳能数码摄像机	2013.12	1	2,599.00	2,599.00
小计					2,177,149.00
合计					3,222,499.00

以上新增固定资产具体明细用途如下：

设备名称	型号及配置	设备用途
负载均衡	F5 BIG-IP LTM 3900	《向上吧！小鸟》等游戏项目
负载均衡	F5 BIG-IP LTM 3900	《海贼王之保卫领海》项目+公司网站
防火墙	CISCO ASA5580-40-BUN-K9	《海贼王之保卫领海》项目+公司网站
防火墙	SG-6000-G5150/G6100	《向上吧！小鸟》等游戏项目
交换机	CISCO WS-C3560E-12D-E	《向上吧！小鸟》等游戏项目
交换机	CISCO WS-C3560E-12D-E	《海贼王之保卫领海》项目+公司网站
服务器 1	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	公司网站
服务器 2	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	计费服务器
服务器 3	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏游戏世界服务器
服务器 4	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏排行服务器
服务器 5	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏闪电战分数记录和结算服务器
服务器 6	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏数据库服务器
服务器 7	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏对战子服务器
服务器 8	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏对战子服务器
服务器 9	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏闪电战分数记录和结算服务器（预留）
服务器 10	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏游戏世界服务器（预留）
服务器 11	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏数据库服务器（预留）
服务器 12	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《向上吧！小鸟》等游戏对战子服务器（预留）

设备名称	型号及配置	设备用途
服务器 13	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《海贼王之保卫领海》游戏世界服务器
服务器 14	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《海贼王之保卫领海》游戏世界服务器
服务器 15	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《海贼王之保卫领海》游戏世界服务器
服务器 16	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《海贼王之保卫领海》游戏世界服务器
服务器 17	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	《海贼王之保卫领海》游戏世界服务器
服务器 18	DELL PowerEdge 12G R420	《海贼王之保卫领海》游戏世界服务器
服务器 19	DELL PowerEdge 12G R320	《海贼王之保卫领海》游戏世界服务器
服务器 20	DELL PowerEdge 12G R510	《海贼王之保卫领海》游戏世界服务器
服务器 21	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	计费服务器
服务器 22	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	计费服务器
服务器 23	DELL PowerEdge R720(Xeon E5-2609/8GB/3TB)	计费服务器
手机	不同型号 67 部	游戏测试机
冰箱	TCL BCD-139TK1	公司正常日常办公用
其他		公司正常日常办公用

上述定制开发服务、产品采购及固定资产购置有利于公司快速实现业务转型，对公司的持续经营提供了有力保障，该部分开发服务、产品采购及固定资产购置经营活动已完成。

上述股东借款主要用于公司战略转型所需的无形资产、固定资产采购需求，虽然在资金使用上存在不规范之处，但与 2012 年手机游戏市场快速发展、各家企业快速抢占市场份额的市场环境相符。

上述资产采购行为发生在有限公司期间，公司治理结构相对薄弱。公司进行股份改制后，经过主办券商及相关中介机构的辅导，公司在制度上进行了完善，针对采购、关联交易制定了《公司采购管理制度》《关联交易决策管理办法》等内部管理制度，对资金的使用有了更加严格的规范。

公司股东及关联方均已出具承诺，禁止占用公司资金、资产或其他资源，并

将严格遵守公司内部治理制度。因此，《关联交易决策管理办法》等内部管理制度能够规范公司股东及关联方的行为，避免将来发生资金被关联方占用的问题。

(2) 刘悦与公司资金往来系日常经营过程中提前提取的备用金，用于员工日常差旅费用等支出，该款项已及时全部结清。

(四) 关联交易决策权利和程序的规定

1、《公司章程》关于规范关联交易的规定

《公司章程》第七十六条对关联交易做出了具体规定：股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数。

2、《关联交易决策管理办法》对于关联交易的规定

有限公司期间，由于公司的规模相对较小，内部管控相对薄弱，对子公司的管理方面存在不规范之处，因此，在发生上述资金往来时未履行内部审批程序。公司整体变更为股份公司后，制定了包括《关联交易决策管理办法》等内部管理制度，对属于上述性质的资金往来进行了规范，具体内容为：

《关联交易决策管理办法》第十七条、第十八条、第十九条、第二十条规定关联交易的决策权限为：

(1) 公司与关联自然人发生的金额在 30 万元（含 30 万元）至 100 万元（不含 100 万元）之间的关联交易由董事会批准。前款交易金额在 100 万元以上的关联交易由股东大会批准。

(2) 公司与关联法人发生的金额在 100 万元（含 100 万元）至 300 万元（不含 300 万元）之间，或占公司最近一期经审计净资产绝对值 5%（含 5%）至 15%（含 15%）之间的关联交易由董事会批准。

(3) 公司与关联法人发生的金额在 300 万元以上（含 300 万元），或占公司最近一期经审计净资产绝对值 15% 以上（不含 15%）的关联交易，由公司股东大会批准。

(4) 需股东大会批准的公司与关联法人之间的重大关联交易事项，公司应

当聘请具有执行证券、期货相关业务资格的中介结构，对交易标的进行评估或审计。与公司日常经营有关的购销或服务类关联交易除外，但有关法律、法规或规范性文件有规定的，从其规定。公司可以聘请独立财务顾问就需股东大会批准的关联交易事项对全体股东是否公平、合理发表意见，并出具独立财务顾问报告。

公司股东及关联方均已出具承诺，禁止占用公司资金、资产或其他资源，并将严格遵守公司内部治理制度。因此，《关联交易决策管理办法》等内部管理制度能够规范公司股东及关联方的行为，避免将来发生资金被关联方占用的问题。

十一、需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项

截至本说明书签署之日，公司无需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项。

十二、资产评估情况

为量化北京兴致公司于评估基准日 2013 年 12 月 31 日的股东全部权益价值，为北京兴致公司拟整体变更为股份有限公司的经济行为提供价值参考，北京大展资产评估有限公司对公司截至 2013 年 12 月 31 日的资产进行了评估，并于 2014 年 1 月 16 日出具了大展评报字[2014]第 032 号评估报告。

在持续经营前提下，在评估基准日 2013 年 12 月 31 日，北京兴致科技有限公司评估前资产总额为 1,059.00 万元，负债总额为 8.73 万元，净资产为 1,050.26 万元；评估后资产总额为 1,059.67 万元，负债总额为 8.73 万元，净资产价值为 1,050.93 万元，评估增值 0.67 万元，增值率为 0.06%。

十三、股利分配政策和最近两年分配及实施情况

（一）股利分配政策

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。法定公积金按税后利润的 10% 提取，法定公积金累计额为注册资本 50% 以上的，可不再提取。

- 3、经股东大会决议，提取任意公积金。
- 4、分配股利。公司董事会提出预案，提交股东大会审议通过后实施。

（二）近两年实际股利分配情况

公司近两年未进行股利分配。

十四、特有风险提示

（一）重大客户依赖风险

公司的客户比较集中，2012年、2013年，公司前五大客户销售收入分别占其总销售收入的98.27%和85.51%。

报告期内，中国电信集团公司为公司的第一大客户。其中，炫彩互动网络科技有限公司(中国电信游戏基地)是中国电信集团公司旗下独家运营游戏业务的全资子公司。中国电信集团公司控股中国电信股份有限公司，中国电信股份有限公司应用商店运营中心(其品牌名称为“天翼空间”)系中国电信股份有限公司的分公司，是中国电信为用户提供各类手机应用、数字内容发现、下载、购买的一个移动业务服务平台。公司主要为上述公司提供自主研发的手机游戏或通过授权等方式获得的具有合法许可使用权的第三方手机游戏。

由于公司拥有大量的推广渠道资源和优质的游戏产品，但无法向用户提供支付服务，故公司与中国电信游戏业务平台紧密结合，依托该平台的产品发布功能和计费支付体系进行产品推广，进而使得公司通过中国电信结算的业务收入占比较高，最终体现为公司对中国电信的游戏业务平台形成依赖。

若受公司业务规模、业务增长率和信用度等因素的影响，公司与中国电信的业务合作关系受到影响，或者若中国电信的计费支付等政策发生不利调整，将会影响公司的业务发展。

应对措施：为了降低对电信运营商平台的依赖，一方面，公司积极拓展自有渠道，公司已于2012年10月取得第二类增值电信业务中的信息服务业务经营许可⁴，公司可凭借自有的增值业务通道资源，为自主研发、合作开发、代理运营

⁴：即SP资质，拥有该资质的公司可建立与移动网络直接连接的服务平台，为娱乐、游戏、短信、彩信，

的游戏产品提供运营推广及计费平台，从而降低对电信运营商平台的依赖。

另一方面,公司还积极拓展与第三方支付服务商⁵的合作,如支付宝、银行卡手机支付等计费方式,以拓宽游戏收入的多种支付渠道。2013年,公司与深圳市默博峰通讯科技有限公司(支付服务商)达成合作,深圳市默博峰通讯科技有限公司向公司提供SP资质和增值业务通道资源,公司将自主研发的手机游戏或通过授权等方式获得的具有合法许可使用权的第三方手机游戏经由深圳市默博峰通讯科技有限公司计费通道,发布至运营商及手机游戏平台,并最终销售给终端游戏用户。

上述举措将有效降低公司对电信运营商提供的支付服务的依赖,改善公司客户结构,降低公司客户集中度。2012年,公司对中国电信集团的销售额占同期营业收入的96.20%,2013年,这一比例已下降至49.17%。

(二) 实际控制人不当控制的风险

公司控股股东及实际控制人为刘悦,其直接持有公司55.00%股份,刘悦为公司的董事长及总经理。若刘悦利用其对公司的实际控制权对公司的经营决策、人事、财务等进行不当控制,可能损害公司利益。

应对措施:公司进行股份制改造后,经过主办券商及相关中介机构的辅导,公司建立了科学的法人治理结构,制定了《公司章程》、三会议事规则、关联交易及对外担保等制度,以规范控股股东、实际控制人的决策行为,防止控股股东、实际控制人对公司和其他股东权益的侵害。

(三) 公司内部控制制度不能有效执行的风险

有限公司阶段,公司对涉及经营、销售及日常管理等环节制定了较为齐备的内部控制制度,执行情况较好,但未制定专门的关联交易决策管理制度、“三会”议事规则等规章制度,内控体系不够健全。

WAP、铃声下载,商业信息和定位信息等提供接入移动网络的服务。

5: 支付服务商负责向游戏消费者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)。

由于股份公司成立时间较短，公司及管理层规范运作意识的提高、相关制度切实执行均需一定过程。因此，公司短期内仍可能存在治理不规范、相关内部控制制度不能有效执行的风险。

应对措施：2014年2月8日，股份公司召开创立大会暨第一次股东大会，审议通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《对外担保决策管理办法》、《关联交易决策管理办法》、《重大投资决策管理办法》等规章制度。至此，公司法人治理结构得到了健全与完善。

（四）无形资产减值的风险

公司分别于2012年9月3日、2013年9月29日合作开发两款游戏《农场守卫者》与《海贼王之保卫领海》形成的无形资产，截止2013年12月31日，该两项无形资产账面价值占资产总额的17.63%，占比较大，一旦因网络游戏更新换代等导致该两项无形资产发生减值，或因公司经营规模无法实现稳定增长而未能覆盖无形资产摊销产生的支出，将因公司无形资产余额较大而对公司利润产生不利影响。

应对措施：这两款游戏为公司的未来重点推出项目，公司将加大推广力度，每月会对这两款游戏进行盈利确认并对以后的盈利能力进行预测，采取多元化发展战略等措施，以保障这两款游戏的收益。

十五、经营目标和计划

（一）公司经营目标

公司力争成为国内一流的游戏开发商与游戏渠道商，在保证产品研发、运营等业务稳步发展的同时，进一步加深与国、内外游戏开发企业与游戏运营平台的合作，将游戏开发、生产、运营、推广、计费各环节进行有机整合，提高手机游戏整体的开发、运营、推广效率。

未来，公司将以登陆资本市场为契机，有效使用募集资金，引进专业、管理等方面高端人才，加大技术投入，不断复制成熟模式，加速业务拓展与扩张，巩固公司的行业地位。另外，公司将持续对公司服务质量与服务流程进行管控，持续提升公司内在价值，回馈投资者，实现社会效益。

（二）公司业务规划

1、项目研发资源保障

2014 年，公司预计投入 500 万元作为手机网络游戏项目研发及设备采购经费，以保障手机网络游戏产品开发进度及大用户量并发的设备需求。

2、运营资源保障

2014 年，公司预计投入 300 万元作为手机游戏产品引入及商务渠道拓展经费，以确保手机游戏运营平台的搭建及平稳运行。与此同时，公司将加大游戏运营推广、宣传力度，逐步扩大国内市场占有率，并积极拓展海外市场。

3、人力资源保障

公司将加快人才引进，逐步完善产品研发团队和产品运营团队的建设与升级，做好人才储备工作。

公司将不断探索具有持久吸引力的绩效评价体系，完善高端人才引入机制，优化薪酬体系，采取多样化的激励形式，例如提供专业技能培训、管理培训、薪酬激励、股权激励等方式，开放员工晋升通道，建立公正、公平、公开的考核体系，激发员工的学习能力、创新能力和奉献精神，实现人力资源的可持续发展。

本页无正文，为北京兴致科技股份有限公司公开转让说明书签字盖章页)

全体董事、监事、高级管理人员签字：

董事：刘悦 程利 蔡宇 孟令芳 刘晟

监事：刘祁欣 曲业伟 杜海波

高级管理人员：刘悦 程利 刘欣

北京兴致科技股份有限公司（盖章）



2014 年 7 月 29 日

第五节 有关声明

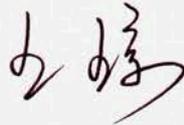
一、主办券商声明

本公司已对公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人：



项目小组成员：



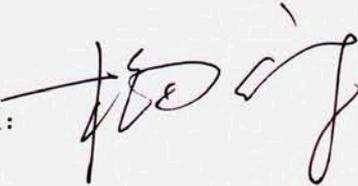
李旭刚



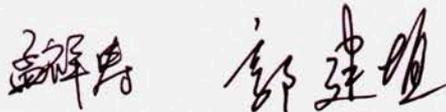
二、律师事务所声明

本机构及经办律师签字已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的法律意见书无矛盾之处。本机构及经办人员对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人：



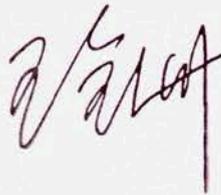
经办律师：



三、会计师事务所声明

本机构及签字注册会计师签字已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的审计报告无矛盾之处。本机构及经办人员对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的审计报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人：



签字注册会计师：



北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）



2014年7月29日

四、评估师事务所声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及经办人员对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

评估师事务所负责人：


敏杨
印振

签字注册资产评估师：


中国注册
资产评估师
胡华
110103021434


中国注册
资产评估师
王福常
110103021434

北京大展资产评估有限公司


2014年7月29日

第六节 附件

- 一、主办券商推荐报告
- 二、财务报表及审计报告
- 三、法律意见书
- 四、公司章程
- 五、全国股份转让系统公司同意挂牌的函
- 六、其他与公开转让有关的重要文件