



上海爱扑网络科技有限公司
公开转让说明书
(申报稿)



主办券商



国金证券股份有限公司
SINOLINK SECURITIES CO.,LTD.

(四川省成都市东城根上街 95 号)

二〇一五年七月

声明

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

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。

释义

在本公开转让说明书中，除非文意另有所指，下列词语具有如下含义：

公司、本公司、爱扑网络	指	上海爱扑网络科技有限公司
爱扑有限	指	上海爱扑网络科技有限公司
股东大会	指	上海爱扑网络科技有限公司股东大会
董事会	指	上海爱扑网络科技有限公司董事会
监事会	指	上海爱扑网络科技有限公司监事会
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《监管办法》	指	《非上市公众公司监督管理办法》（证监会令第96号）
《业务规则》	指	《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》
《公司章程》	指	《上海爱扑网络科技有限公司公司章程》
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
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
主办券商	指	国金证券股份有限公司
中兴财光华	指	中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）
国浩	指	国浩律师（上海）事务所
愉享投资	指	上海愉享投资管理中心（有限合伙）
早鸟文化	指	上海早鸟文化投资管理中心（有限合伙）
4399	指	四三九九网络股份有限公司
7k7k	指	北京奇客创想信息科技有限公司
沃橙	指	上海沃橙信息技术有限公司
淘米网	指	上海淘米网络科技有限公司
百奥家庭互动	指	百奥家庭互动有限公司
GPC	指	中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（英文：The Game Publishers Association Publications Committee），是中国音像与数字出版协会领导下的分支机构，是中国游戏出版界自愿结成的全国行业性社会组织
CNG	指	伽马数据（CNG 中新游戏研究），一家在国内从事游戏行业调查分析的第三方独立研究机构
IDC	指	International Data Corporation（国际数据公司），是美国一家从事市场研究、分析和咨询的公司，专注于信息技术、电信和消费科技
IP	指	是 Intellectual Property 的缩写，全称为 Intellectual Property Right，意即知识产权

沙盒游戏	指	英文为 Sandbox Game，自成一种游戏类型，往往包含动作、射击，格斗，驾驶等多种元素。游戏的核心是“自由开放”，游戏通常非线性，并不强迫玩家完成主要目标，玩家可以扮演一位角色（主人公或者创造者），在游戏里与多种环境元素进行互动
MMORPG	指	英文 Massive（或 Massively）Multiplayer Online Role-Playing Game 的缩写，大型多人在线角色扮演游戏，是网络游戏的一种。在所有角色扮演游戏中，玩家都要扮演一个虚构角色，并控制该角色的许多活动
国务院	指	中华人民共和国国务院
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
财政部	指	中华人民共和国财政部
文化部	指	中华人民共和国文化部
本说明书、公开转让说明书	指	上海爱扑网络科技有限公司公开转让说明书
报告期	指	2013 年度、2014 年度、2015 年 1 至 4 月
元、万元	指	人民币元、人民币万元

本公开转让说明书中，部分合计数与各加数直接相加之和在尾数上可能略有差异，这些差异是由于四舍五入造成的。

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、政策监管风险

网络游戏行业归属于国家重点发展的文化创意行业和互联网信息服务业，网络游戏的多重属性，决定了其同时面临着多个部门的管理和监督。为进一步推动网络游戏行业健康、有序的发展，监管部门近年来在游戏内容、虚拟货币管理、进口游戏审核、行业自律、社会监督等诸多方面不断做出新的实践、提出新的要求。

公司一直严格遵守相关法律法规，并获得了网络游戏经营所需的批准、许可。若本公司未能持续拥有已取得的相关批准和许可，按时通过年检，或者在游戏运营上未能符合新的监管要求，则可能受到罚款、限期整改、限制运营甚至终止运营等处罚，对公司的经营发展产生不利影响。

此外，监管政策的调整可能将影响到市场上网络游戏的可玩点、降低部分玩家的积极性、增加产品的开发与推广成本，从而使行业的发展面临一定的调整需求和不确定因素。若公司的游戏产品未能积极、准确地顺应政策导向做出调整，通过新的可玩点和消费点找回玩家的消费积极性，则也会对公司的经营业绩产生一定程度的冲击。

二、市场竞争风险

中国游戏市场发展迅速，公司所处行业内的企业都面临市场竞争加剧的风险。同时，巨大的中国市场对美、日、韩等文化娱乐业发达地区的企业有着非常强的吸引力，随着国内文化、贸易领域的逐渐开放，海外精品游戏将对本土游戏造成不小的竞争压力。公司作为新兴企业，在与进入行业较早的企业之间的竞争中处于一定劣势。同行业竞争风险将对爱扑网络的现有市场地位和进一步的市场开拓构成一定压力。

三、产品依赖及生命周期较短风险

报告期内，公司上线运营的游戏产品较少，公司业绩存在对《皮卡堂》和《神啊救救我吧》两款游戏的较强依赖性，其中，手机游戏《神啊救救我吧》生命周期较短，收入额呈下降趋势。2015年1-4月、2014年度、2013年度，《皮卡堂》游戏收入占当期公司营业收入的比重分别为87.52%、64.80%和86.72%，《神啊救救我吧》游戏收入占

当期公司营业收入的比重分别为 12.17%、34.61%、0.00%，两款游戏收入合计占当期公司营业收入的比重分别为 99.69%、99.41%和 86.72%。如果公司未来不能持续开发并上线运营新的游戏项目，或者公司不能在原款游戏产品基础上不断升级推出新的游戏项目，公司的业绩将面临较大的波动性。

四、产品开发风险

爱扑网络是一家青少年文化娱乐公司，专注于社区游戏、手机游戏、电视游戏的**研发**和运营以及游戏周边动漫和产品的研发和销售，在社区游戏、手机网游、智能电视游戏领域具有一定的竞争能力。随着人们生活节奏不断加快以及游戏产品的不断丰富，游戏玩家兴趣转变也越来越快；随着硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的不断普及，以及新的游戏开发技术的不断推出，需要公司充分结合多项技术特征才能开发出高品质的产品来吸引用户。

如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，同时抓住由这些变化而带来的商机，将会使公司在产品竞争中处于不利地位。

五、实际控制人控制不当风险

截至公开转让说明书签署之日，沈宏庭先生、陈莉女士、郭谦先生、杨垒先生与邓可先生为公司实际控制人。若公司实际控制人不能有效执行内部控制制度，利用控股地位对公司经营、人事、财务等进行不当控制，可能会给公司、其他股东及债权人带来风险。

六、控制结构风险

2015年4月20日，沈宏庭、陈莉夫妇将其持有的爱扑网络部分股权转让给郭谦等九名自然人。2015年5月15日，爱扑网络股东暨经营管理层沈宏庭、郭谦、杨垒、邓可共同签署了《共同控制并保持一致行动协议书》，约定自前述股权转让完成之日起，四方一致行动对公司实施共同控制，任何一方均不能且不会对公司单独实施控制。

鉴于上述沈宏庭、郭谦、杨垒、邓可四方共同签署的《共同控制并保持一致行动协议书》的相关安排，且沈宏庭与陈莉系夫妻关系，前述五位自然人合计持有爱扑网络77.80%的股份，因此，上述股权转让完成后，沈宏庭、陈莉、郭谦、杨垒、邓可对爱

扑网络实施共同控制，爱扑网络的实际控制人变更为沈宏庭、陈莉、郭谦、杨垒、邓可五方共同控制。实际控制人的变更增加了公司决策连续性的风险。另外，《共同控制并保持一致行动协议书》的签署及实施，虽能保证公司控制权的稳定，但也可能增加协商成本，影响公司决策的效率。同时，在上述协议到期后，公司的控制结构存在一定的不确定性。

七、公司内部控制的風險

公司通过多年的生产经营积累了丰富的管理经验，公司治理结构及各项机制不断完善，形成了有效的管理组织架构及内部控制机制。但随着公司业务规模不断扩大，公司需要对资源整合、市场开拓、设计开发、采购管理、销售管理、质量管理、财务管理和内部控制等众多方面进行调整，各部门间的工作协调性、严密性、连续性至关重要。如果公司管理层管理水平的提升不能适应公司规模扩张的速度，组织管理模式和内部控制机制未能随着公司规模扩大而进行及时调整和完善，公司将面临经营管理失控导致的内部控制风险。

八、公司治理風險

公司整体变更为股份公司后，制定了新的《公司章程》、三会议事规则、《关联交易管理办法》等制度，建立了内部控制体系，完善了法人治理结构，提高了管理层的规范化意识。但由于股份公司成立时间较短，特别是公司股份在全国股转系统公开转让后，对公司规范治理提出了更高的要求。公司管理层及员工对相关制度的理解和执行尚需要一个不断认识和提高的过程，因此公司治理存在规范风险。

九、人才引进和流失風險

公司所处行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本，是公司的核心竞争力所在。随着公司规模不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

十、轻资产風險

截至公开转让说明书签署之日，公司没有任何土地和房产，拥有的固定资产主要

系电子设备。公司采用的轻资产的运营方式会加大公司在筹资、投资、运营等方面的财务风险，如果市场环境发生重大变化或竞争加剧导致营业收入减少，公司风险将凸现。

十一、经营场所租赁风险

目前，公司生产、办公场所均系租赁取得。公司于2013年8月28日向上海澄兴动漫产业发展有限公司租赁宝山区沪太路2388号407、408、409、410、411、412、413、414室，该房屋面积为904平方米，房屋租赁期为2013年9月1日起至2016年8月31日止。如上述合同到期后不能成功续租，公司需要寻找其他物业，并且面临生产经营场所搬迁，对公司的正常办公和生产经营带来不利影响。

十二、开发支出资本化导致的风险

发行人作为网络游戏行业企业，不断通过研发活动为用户提供、优化社区游戏、手机网游、智能电视游戏产品是发行人的核心竞争力。报告期内，发行人按照《企业会计准则》的规定，对开发阶段符合资本化条件的相关研发支出进行了资本化处理，并在其达到预定可使用状态后，将相关开发支出转入无形资产。

如未来前述开发支出资本化产生的无形资产预期不能为企业带来预计的经济利益，该无形资产将计提减值准备甚至报废并予以转销，产生相应的资产减值损失；若开发支出不再满足资本化条件，相应的开发支出将停止资本化并转入当期损益。届时上述情况均将会相应减少公司未来的净利润，因此本公司存在由于开发支出资本化而导致的财务风险。

目录

声明	2
释义	3
重大事项提示	5
一、政策监管风险	5
二、市场竞争风险	5
三、产品依赖及生命周期较短风险	5
四、产品开发风险	6
五、实际控制人控制不当风险	6
六、控制结构风险	6
七、公司内部控制的的风险	7
八、公司治理风险	7
九、人才引进和流失风险	7
十、轻资产风险	7
十一、经营场所租赁风险	8
十二、开发支出资本化导致的风险	8
第一节 基本情况	11
一、概览	11
二、股票挂牌情况	12
三、公司股权结构图及主要股东基本情况	13
四、公司成立以来股本形成及其变化情况	16
五、公司子公司基本情况	21
六、公司重大资产重组情况	21
七、公司董事、监事、高级管理人员基本情况	21
八、最近两年一期的主要会计数据和财务指标简表	23
九、本次挂牌的有关当事人	25
第二节 公司业务	27
一、主要业务、主要产品和服务	27
二、公司内部组织结构与主要生产流程及方式	35
三、与业务相关的关键资源要素	37
四、与主营业务相关情况	42
五、公司商业模式	48
六、挂牌公司所处行业基本情况	51
第三节 公司治理	70
一、公司治理机制的建立健全及运行情况	70
二、公司董事会对现有公司治理机制的讨论与评估	71
三、公司及控股股东、实际控制人最近两年内违法违规行情况	73
四、公司独立性情况	74
五、同业竞争情况	75
六、公司资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用情况、对外担保、重大诉讼和仲裁事项情况	76
七、公司董事、监事、高级管理人员相关情况	77
八、公司董事、监事、高级管理人员近两年的变动情况	79

第四节	公司财务会计信息	81
一、	报告期的审计意见、经审计的财务报表以及会计政策与会计估计	81
二、	报告期内主要财务指标及分析	101
三、	报告期内利润形成的有关情况	106
四、	报告期内主要资产情况	110
五、	报告期内的主要债务情况	120
六、	报告期内各期末股东权益情况	122
七、	报告期内的现金流量情况	122
八、	财务内控制度及财务机构设置	123
九、	关联方、关联交易及同业竞争	124
十、	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
十一、	公司设立以来资产评估情况	128
十二、	股利分配政策及报告期内的分配情况	129
十三、	控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况	129
十四、	可能对公司业绩和可持续经营产生不利影响的因素	130
第五节	有关声明	134
一、	公司董事、监事、高级管理人员声明	134
二、	主办券商声明	135
三、	公司律师声明	136
四、	承担审计业务的会计师事务所声明	137
五、	承担资产评估业务的评估机构声明	138
第六节	附件	139

第一节 基本情况

一、概览

中文名称：上海爱扑网络科技有限公司

英文名称：Shanghai Apowo Network Technology Co., Ltd.

法定代表人：沈宏庭

有限公司成立日期：2008年3月18日

股份公司成立日期：2015年6月12日

注册资本：人民币 1,063.8298 万元

住所：上海市宝山区沪太路 2388 号 303-304 室

邮编：200436

董事会秘书或信息披露人：邓可

电话：021-6073 3330

传真：021-6129 4804

电子邮箱：ir@apowo.com

网址：www.apowo.com

所属行业：本公司所属行业为网络游戏行业，根据《上市公司行业分类指引》（2012年修订），归为“I64 互联网和相关服务”；根据 2011 年发布的《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2011），本公司所属行业为“信息传输、软件和信息技术服务业”中的“6420 互联网信息服务”；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，本公司所属行业为“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“6420 互联网信息服务”，根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，本公司所属行业为“17 信息技术”中的“17101010 互联网软件与服务”。

组织机构代码：67268386-0

经营范围：从事网络科技领域内的技术开发、技术咨询、技术服务，市场营销策划，商务咨询（除经纪），计算机、软件及辅助设备，办公用品，日用百货，电子产品销售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

主营业务：爱扑网络是一家青少年文化娱乐公司，专注于社区游戏、手机游戏、电视游戏的**研发和**运营以及游戏周边动漫和产品的研发和销售。

二、股票挂牌情况

（一）股票基本情况

股票代码：【】

股票简称：【】

股票种类：人民币普通股

每股面值：1.00 元

股票总量：1,063.83 万股

挂牌日期：【】年【】月【】日

股票转让方式：本公司股东大会已于 2015 年 6 月 18 日依法作出决议，决定本公司股票挂牌时采取协议转让方式。现本公司申请挂牌时股票采取协议转让方式。

（二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

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

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

《公司章程》第二十八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 1 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 25%；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起 1 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。

2015 年 6 月 12 日，公司由爱扑有限整体变更设立。截至公开转让说明书签署之日，股份公司成立尚未满一年。根据上述规定，股份公司成立满一年之前，除愉享投资与早鸟文化所持有 638,298 股本公司股份之外，公司尚无其他可进入全国中小企业股份转让系统公开转让的股票。

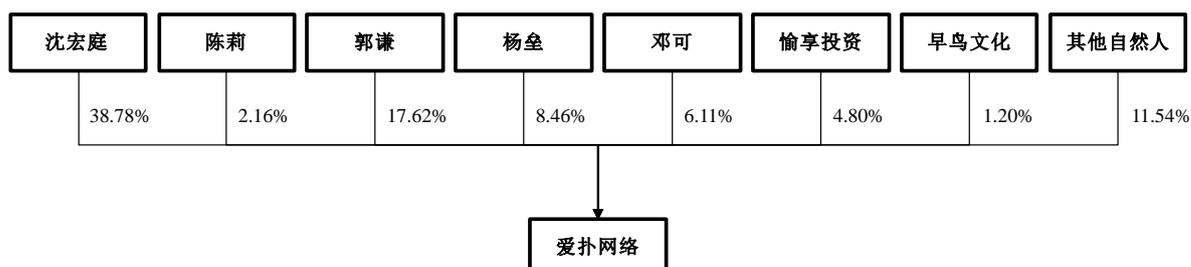
截至公开转让说明书签署之日，公司可流通股明细如下：

序号	姓名	持股数量 (股)	持股比例 (%)	可流通股份 (股)	限售股份 (股)
1	沈宏庭	4,125,532	38.78	-	4,125,532
2	郭谦	1,874,468	17.62	-	1,874,468
3	周轶杰	1,350,000	12.69	-	1,350,000
4	杨垒	900,000	8.46	-	900,000
5	邓可	650,000	6.11	-	650,000
6	愉享投资	510,638	4.80	510,638	-
7	王晓聪	350,000	3.29	-	350,000
8	陈莉	230,000	2.16	-	230,000
9	陈湘明	210,000	1.97	-	210,000
10	周鸿杰	140,000	1.32	-	140,000
11	早鸟文化	127,660	1.20	127,660	-
12	王保刚	100,000	0.94	-	100,000
13	陈莉莉	70,000	0.66	-	70,000
合计		10,638,298	100.00	638,298	10,000,000

除上述规定股份锁定外，公司股东对其所持股份未作出其他自愿锁定的承诺。

三、公司股权结构图及主要股东基本情况

(一) 公司股权结构图



（二）公司主要股东基本情况

1、控股股东、实际控制人基本情况

截至公开转让说明书签署之日，沈宏庭先生持有公司 412.56 万股股份，持股比例为 38.78%，为公司控股股东。沈宏庭先生与陈莉女士系夫妻关系。2015 年 5 月 15 日，沈宏庭先生、郭谦先生、杨垒先生与邓可先生签订了《共同控制并保持一致行动协议书》，约定四方一致行动以对公司实施共同控制，任何一方均不能且不会对公司单独实施控制。除上述《共同控制并保持一致行动协议书》外，公司股东未签订任何可能影响公司控制权稳定性的协议，亦不存在可能影响公司控制权稳定性的安排。因此，沈宏庭先生、陈莉女士、郭谦先生、杨垒先生与邓可先生为公司实际控制人。

沈宏庭 先生，中国国籍，无境外永久居留权，1980 年 5 月出生，本科学历。2003 年 11 月至 2004 年 12 月任 MOZAT Pte Ltd（新加坡）项目经理，2005 年 3 月至 2006 年 10 月任上海娜娜米米网络科技有限公司研发总监，2006 年 10 月至 2007 年 11 月任上海鼎标网络科技有限公司技术总监，2008 年 3 月至 2015 年 6 月 2 日任上海爱扑网络科技有限公司总经理，2015 年 6 月 3 日至今任公司董事长、总经理。

陈 莉 女士，中国国籍，无境外永久居留权，1980 年 4 月出生，本科学历。2003 年 7 月至 2007 年 8 月任海盐高级中学语文组中学教师，2008 年 3 月至 2011 年 12 月任爱扑有限行政中心总经理助理，2012 年 1 月至 2015 年 6 月 2 日任爱扑有限财务部财务经理，2015 年 6 月 3 日至今任爱扑网络财务部财务经理。

郭 谦 先生，中国国籍，无境外永久居留权，1981 年 10 月出生，硕士学历，2005 年 5 月至 2008 年 10 月任西门子有限责任公司（新加坡）工业服务部门项目负责人，2008 年 11 月至 2011 年 7 月任阿尔卡特朗讯上海贝尔股份有限公司交通部门项目负责人，2011 年 7 月至 2012 年 12 月任成都宜活信息科技有限公司市场总监，2013 年 5 月至 2015 年 6 月 2 日任爱扑有限运营总监，2015 年 6 月 3 日至今任爱扑网络副总经理。

杨 垒 先生，中国国籍，无境外永久居留权，1982 年 10 月出生，本科学历，2005 年 6 月至 2006 年 7 月任新加坡劲升逻辑（Crimson Logic Pte. Ltd）开发部门分析员，2006 年 10 月至 2011 年 11 月任微软亚洲工程院（上海）Windows 服务器与工具事业部软件开发/测试工程师，2011 年 12 月至 2012 年 12 月任成都康帕斯科技有限责任公司 CTO，2012 年 12 月至 2013 年 5 月任野村证券软件开发部门软件工程师，2013 年 5

月至2015年6月2日任爱扑有限技术总监，2015年6月3日至今任爱扑网络技术总监。

邓可先生，中国国籍，拥有新加坡永久居留权，1980年12月出生，硕士学历，2004年12月至2008年12月任联昌国际集团新加坡分公司投行部经理，2010年4月至2012年8月任中国国际金融公司投行部经理，2012年9月至2015年5月任上海石通投资咨询有限公司投资部副总裁，2015年5月至2015年6月2日任爱扑有限财务总监，2015年6月3日至今任爱扑网络董事、董事会秘书、财务总监。

截至公开转让说明书签署之日，最近24个月内控股股东和实际控制人未因违反国家法律、行政法规及规章的规定而受到刑事处罚或受到与公司规范经营相关的行政处罚，不存在涉嫌犯罪被司法机关立案侦查而尚未有明确结论意见的情形。

2、前十名股东及持有5%以上股份股东基本情况

截至公开转让说明书签署之日，公司前十名股东及持有5%以上股份股东的基本情况如下：

序号	姓名	持股数量 (股)	持股比例 (%)	性质
1	沈宏庭	4,125,532	38.78%	境内自然人
2	郭谦	1,874,468	17.62%	境内自然人
3	周轶杰	1,350,000	12.69%	境内自然人
4	杨垒	900,000	8.46%	境内自然人
5	邓可	650,000	6.11%	境内自然人
6	愉享投资	510,638	4.80%	非国有法人
7	王晓聪	350,000	3.29%	境内自然人
8	陈莉	230,000	2.16%	境内自然人
9	陈湘明	210,000	1.97%	境内自然人
10	周鸿杰	140,000	1.32%	境内自然人
合计		1,0340,600	97.20%	

3、公司股东之间的关联关系

沈宏庭先生与陈莉女士系夫妻关系。除上述关联关系外，截至公开转让说明书签署之日，公司其他股东之间不存在关联关系。

4、股东持有公司股份是否存在质押或其他争议的情况

截至公开转让说明书签署之日，股东所持公司股份无质押和其他争议情形。

四、公司成立以来股本形成及其变化情况

（一）爱扑有限设立

2007年11月21日，公司全体股东沈宏庭与陈莉签订《上海爱扑网络科技有限公司章程》，公司名称为上海爱扑网络科技有限公司，公司住所上海市金山区亭林镇林宝路39号7幢228室，经营范围：从事计算机、网络领域内的技术开发，技术咨询，技术服务，市场营销策划，商务咨询（除经纪），计算机软件及辅助设备，办公用品，日用百货，电子产品销售。同日，公司全体股东召开首次股东会议，通过公司章程，选举沈宏庭为公司执行董事，陈莉为公司监事。

2008年3月14日，上海东方会计师事务所有限公司出具验资报告（上东会验字（2008）第1331号），截至2008年3月1日止，公司（筹）已收到股东缴纳的注册资本（实收资本）合计10万元，各股东均以货币出资。

2008年3月18日，上海市工商行政管理局金山分局核发的营业执照（注册号为310228001074381），同意申请的企业名称为：上海爱扑网络科技有限公司，企业注册资本：50万元（人民币），企业投资人：陈莉、沈宏庭，注册地址为上海市金山区亭林镇林宝路39号7幢228室。

爱扑有限设立时的股权结构如下：

股东	出资额（万元）	实际出资（万元）	出资比例
沈宏庭	25.5000	5.1000	51.00%
陈莉	24.5000	4.9000	49.00%
合计	50.0000	10.0000	100.00%

除上述实际出资10万元以外，公司剩余40万出资额于2010年4月2日缴足，未按当时《公司法》规定在两年内缴足。对此主办券商及公司律师认为：爱扑有限设立时50万元注册资本未在两年内缴足，不符合当时有效的《公司法》第二十六条“公司全体股东的首次出资额不得低于注册资本的百分之二十，也不得低于法定的注册资本最低限额，其余部分由股东自公司成立之日起两年内缴足”的规定，但截至公开转让说明书签署之日，公司注册资本已缴足且获工商主管部门核准，并通过了各年度的工商年检，上述不规范情形未引发债权债务纠纷或股东纠纷，且2014年3月1日开始实施的《中华人民共和国公司法（2013修正）》取消了对注册资本缴纳期限的限制。因此，上述不规范情形不属于重大违法违规行为，不会对本次挂牌造成实质性障碍。

（二）2010年4月增资至100万元

2010年3月28日，爱扑有限在公司会议室召开临时股东会议，形成决议如下：公司注册资本由50万元增至100万元，实收资本由10万元增至100万元。

2010年4月2日，上海智诚富邦会计师事务所（特殊普通合伙）出具了沪智富会师验字[2010]第FB4-20号验资报告，截至2010年4月2日止，公司已收到股东缴纳的新增注册资本及前期未到位的注册资本（实收资本）合计90万元，各股东均以货币出资。

本次增资完成后，爱扑有限的股权结构如下：

股东	出资额（万元）	实际出资（万元）	出资比例
沈宏庭	51.0000	51.0000	51.00%
陈莉	49.0000	49.0000	49.00%
合计	100.0000	100.0000	100.00%

（三）2011年4月增资至1,000万元

2011年4月7日，爱扑有限在公司会议室召开临时股东会会议，形成决议如下：公司注册资本和实收资本由100万元增至1,000万元，其中沈宏庭增加注册资本459万元，陈莉增加注册资本441万元。

2011年4月19日，上海智诚富邦会计师事务所（特殊普通合伙）出具了沪智富会师验字[2011]第FB4-240号验资报告，截至2011年4月19日止，公司已收到股东缴纳的新增注册资本（实收资本）合计900万元，各股东均以货币出资。

本次增资完成后，爱扑有限的股权结构如下：

股东	出资额（万元）	实际出资（万元）	出资比例
沈宏庭	510.0000	510.0000	51.00%
陈莉	490.0000	490.0000	49.00%
合计	1,000.0000	1,000.0000	100.00%

（四）2015年4月股权转让

2015年4月20日，股东会决议同意将股东沈宏庭持有的公司97.4468万元股权（占注册资本9.7447%）以97.4468万元转让给郭谦；同意将股东陈莉持有的公司90.00万元股权（占注册资本9.00%）以90.00万元转让给郭谦；同意将股东陈莉持有的公司135.00万元股权（占注册资本13.50%）以135.00万元转让给周轶杰；同意将股东陈莉持有的公司90.00万元股权（占注册资本9.00%）以90.00万元转让给杨垒；同意将股

东陈莉持有的公司 65.00 万元股权（占注册资本 6.50%）以 65.00 万元转让给邓可；同意将股东陈莉持有的公司 35.00 万元股权（占注册资本 3.50%）以 35.00 万元转让给王晓聪；同意将股东陈莉持有的公司 21.00 万元股权（占注册资本 2.10%）以 21.00 万元转让给陈湘明；同意将股东陈莉持有的公司 14.00 万元股权（占注册资本 1.40%）以 14.00 万元转让给周鸿杰；同意将股东陈莉持有的公司 10.00 万元股权（占注册资本 1.00%）以 10.00 万元转让给王保刚；同意将股东陈莉持有的公司 7.00 万元股权（占注册资本 0.70%）以 7.00 万元转让给陈莉莉。

本次股权结构调整完成后，爱扑有限的股权结构如下：

姓名	出资额（万元）	实际出资（万元）	持股比例
沈宏庭	412.5532	412.5532	41.26%
郭谦	187.4468	187.4468	18.74%
周轶杰	135.0000	135.0000	13.50%
杨垒	90.0000	90.0000	9.00%
邓可	65.0000	65.0000	6.50%
王晓聪	35.0000	35.0000	3.50%
陈莉	23.0000	23.0000	2.30%
陈湘明	21.0000	21.0000	2.10%
周鸿杰	14.0000	14.0000	1.40%
王保刚	10.0000	10.0000	1.00%
陈莉莉	7.0000	7.0000	0.70%
合计	1,000.0000	1,000.0000	100.00%

（五）2015 年 6 月整体变更为股份公司

2015 年 5 月 11 日，爱扑有限召开股东会会议并通过决议。全体股东同意：（1）公司名称拟变更为上海爱扑网络科技有限公司；（2）以 2015 年 4 月 30 日为基准日，公司整体改制变更为股份有限公司，截至基准日的公司全体股东为股份有限公司的发起人。

2015 年 5 月 27 日，中兴财光华出具了编号为中兴财光华审会字（2015）第 07502 号《审计报告》，确认截至 2015 年 4 月 30 日，爱扑有限的审计账面净资产为人民币 10,652,246.15 元。

2015 年 6 月 2 日，上海申威资产评估有限公司出具了编号为沪申威评报字（2015）第 0288 号《上海爱扑网络科技有限公司拟股份制改制涉及的资产和负债价值评估报

告》，确认截至2015年4月30日，爱扑有限净资产评估值为人民币10,674,016.87元。

2015年6月3日，公司召开创立大会暨第一次股东大会会议，会议审议通过了《关于上海爱扑网络科技有限公司筹建情况的报告》、《关于上海爱扑网络科技有限公司设立费用的报告》、《关于各发起人以爱扑网络科技有限公司净资产作价抵作股款的审核报告》、《关于〈上海爱扑网络科技有限公司章程〉的议案》。

2015年6月3日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举沈宏庭为公司董事长；并聘请沈宏庭为公司总经理；聘请郭谦为公司副总经理；聘请邓可为公司董事会秘书和财务总监；聘请杨垒为公司技术总监；聘请朱丽夏为公司运营总监。

2015年6月3日，公司召开第一届监事会第一次会议，选举周轶杰为监事会主席。

2015年6月5日，中兴财光华出具了中兴财光华审验字（2015）第07090号验资报告，截至2015年6月3日止，公司已将爱扑有限2015年4月30日的净资产中的1,000万元折合为股本1,000万元整，其余未折股部分652,246.15元计入资本公积。

2015年6月12日，上海市工商行政管理局颁发了注册号为310228001074381的《营业执照》。

本次整体变更后，公司的股权结构如下：

姓名	出资额（万元）	实际出资额（万元）	持股比例
沈宏庭	412.5532	412.5532	41.26%
郭谦	187.4468	187.4468	18.74%
周轶杰	135.0000	135.0000	13.50%
杨垒	90.0000	90.0000	9.00%
邓可	65.0000	65.0000	6.50%
王晓聪	35.0000	35.0000	3.50%
陈莉	23.0000	23.0000	2.30%
陈湘明	21.0000	21.0000	2.10%
周鸿杰	14.0000	14.0000	1.40%
王保刚	10.0000	10.0000	1.00%
陈莉莉	7.0000	7.0000	0.70%
合计	1,000.0000	1,000.0000	100.00%

（六）2015年6月增资至1,063.8298万元

2015年6月18日，爱扑网络召开第一次临时股东大会并通过决议。全体股东同

意，为增强公司的市场竞争力，同意公司增加股本 63.8298 万股，其中由愉享投资以现金认购 51.0638 万股，由早鸟文化以现金认购 12.7660 万股。本次增资完成后，公司注册资本增至 1,063.8298 万元。

2015 年 6 月 26 日，中兴财光华出具了中兴财光华审验字（2015）第 07109 号验资报告，截至 2015 年 6 月 24 日止，公司已收到股东认缴股款 150 万元，各股东均以货币出资。

2015 年 7 月 13 日，上海市工商行政管理局颁发了注册号为 310228001074381 的《营业执照》。

本次增资完成后，爱扑网络的股权结构如下：

姓名	出资额（万元）	实际出资额（万元）	持股比例
沈宏庭	412.5532	412.5600	38.78%
郭谦	187.4468	187.4400	17.62%
周轶杰	135.0000	135.0000	12.69%
杨垒	90.0000	90.0000	8.46%
邓可	65.0000	65.0000	6.11%
愉享投资	51.0638	51.0638	4.80%
王晓聪	35.0000	35.0000	3.29%
陈莉	23.0000	23.0000	2.16%
陈湘明	21.0000	21.0000	1.97%
周鸿杰	14.0000	14.0000	1.32%
早鸟文化	12.7660	12.7660	1.20%
王保刚	10.0000	10.0000	0.94%
陈莉莉	7.0000	7.0000	0.66%
合计	1,063.8298	1,063.8298	100.00%

截至公开转让说明书签署之日，公司现有股东 13 名，其中有限合伙企业股东 2 名，自然人股东 11 名。其中，有限合伙股东愉享投资由普通合伙人张世来（出资 0.5 万元）和有限合伙人李肇明（出资 0.5 万元）共同出资设立，该等出资为两位合伙人自有资金，并非通过公开或者非公开募集所得；愉享投资的经营范围为投资管理、资产管理、实业投资、投资咨询等，设立目的为“为了保护全体合伙人的合伙权益，使本合伙企业取得最佳经济效益”，并非由基金管理人管理、基金托管人托管、为基金份额持有人的利益，以证券投资活动为目的的证券投资基金；两位合伙人按照其出资比例分配合

伙企业税后利润，并不涉及普通合伙人作为基金管理人向合伙企业或有限合伙人收取管理费的情况，因此愉享投资不属于《中华人民共和国证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》所规范的私募投资基金，无需办理私募基金管理人就私募基金备案登记手续。早鸟文化普通合伙人和基金管理人上海早鸟投资管理中心（有限合伙）已按照《中华人民共和国证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》和《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》相关规定于 2015 年 6 月 4 日在基金业协会办理完毕私募基金基金管理人的登记备案手续；于 2015 年 7 月 9 日在基金业协会办理完毕早鸟文化的私募基金备案手续。公司 11 名自然人股东均为中国国籍且具有完全民事行为能力的自然人，其中除邓可外其余 10 人无境外永久居留权，不存在《公司法》、《中华人民共和国公务员法》、《关于严禁党政机关和党政干部经商、办业的决定》、《国有企业领导人员廉洁从业若干规定》、《中国人民解放军内务条令》等国家法律、法规、规章及规范性文件规定不适宜担任股东的情形。公司股东均已出具声明，其持有公司股份权属清晰，不存在质押、锁定、特别转让安排、被司法冻结、查封或被采取其他司法强制措施等权利受限制情形，不存在股权代持的情形，也不存在其他任何权属争议或潜在纠纷的情形。

五、公司子公司基本情况

截至公开转让说明书签署之日，爱扑网络无子公司。

六、公司重大资产重组情况

报告期内，公司不存在重大资产重组情况。

七、公司董事、监事、高级管理人员基本情况

（一）公司董事基本情况

公司董事会由 5 名董事组成，分别为沈宏庭、郭谦、邓可、杨垒和朱晓莉。董事基本情况如下：

沈宏庭先生简历详见本节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

郭谦先生简历详见本节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

邓可先生简历详见本节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

杨垒先生简历详见本节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

朱晓莉女士，中国国籍，无境外永久居留权，1976年8月出生，博士研究生学历，2001年7月至2011年9月，历任中国国际金融有限公司投资银行部经理、执行总经理。2011年10月至2015年4月，任第一创业摩根大通证券有限责任公司执行总经理。2015年5月至今，任上海成芳投资管理中心（有限合伙）合伙人。

上述董事任职期限自2015年6月3日起至2018年6月2日止。

（二）公司监事基本情况

公司监事会由3名监事组成，分别为周轶杰、陈莉莉和顾卫超。监事基本情况如下：

周轶杰先生，中国国籍，无境外永久居留权，1980年7月出生，大专学历，2001年9月至2008年1月任苏州工业园区测绘中心网站设计师，2008年3月至2015年6月2日任爱扑有限游戏制作人，2015年6月3日至今任爱扑网络监事会主席。

陈莉莉女士，中国国籍，无境外永久居留权，1986年2月出生，专科学历，2006年11月至2008年4月任苏州石猴数码信息有限公司手游部美术设计师，2008年4月至2011年8月任爱扑有限页游部美术主管，2011年10月至2012年4月任上海酷宇通讯信息有限公司美术设计师，2012年11月至2015年6月2日任爱扑有限人事行政部行政主管，2015年6月3日至今任爱扑网络监事。

顾卫超先生，中国国籍，无境外永久居留权，1987年12月，中专学历，2008年5月至2010年12月任职于上海酷噜网络科技有限公司技术研发部，2011年1月至2011年5月任职于上海恺英网络科技有限公司测试部，2011年5月至2015年6月2日任职于爱扑有限运维部，2015年6月3日至今任爱扑网络职工监事。

上述监事任职期限自2015年6月3日起至2018年6月2日止。

（三）公司高级管理人员基本情况

1、总经理

沈宏庭先生简历详见本节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

2、副总经理

郭谦先生简历详见本节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

3、董事会秘书

邓可先生简历详见本节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

4、财务总监

邓可先生简历详见本节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

5、技术总监

杨垒先生简历详见本节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

6、运营总监

朱丽夏女士，中国国籍，无境外永久居留权，1982年6月出生，大专学历，2003年1月至2005年6月任游戏米果网络科技有限公司市场主管，2005年7月至2007年10月任苏州蜗牛电子有限公司上海分公司运营中心副总监，2007年10月至2009年4月任上海乐线软件有限公司市场主管，2009年4月至2012年11月任京群信息技术(上海)有限公司运营总监，2013年8月至2015年6月2日就职于爱扑有限，2015年6月3日至今任爱扑网络运营总监。

八、最近两年一期的主要会计数据和财务指标简表

项目	2015年 4月30日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
总资产（万元）	1,296.58	1,049.37	905.71
股东权益合计（万元）	1,065.22	951.67	842.08
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	1,065.22	951.67	842.08
每股净资产（元/股）	1.07	0.95	0.84
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	1.07	0.95	0.84
资产负债率（母公司）	17.84%	9.31%	7.03%
流动比率（倍）	4.6	9.67	13.83
速动比率（倍）	4.6	9.67	13.83
项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
营业收入（万元）	377.33	1,172.88	575.67
净利润（万元）	113.55	109.59	15.19
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	113.55	109.59	15.19
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	113.55	98.95	10.69
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（万元）	113.55	98.95	10.69
毛利率（%）	96.53	93.71	81.22
净资产收益率（%）	11.26	12.22	1.82
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	11.26	11.03	1.28

基本每股收益（元/股）	0.11	0.11	0.02
稀释每股收益（元/股）	0.11	0.11	0.02
应收账款周转率（次）	9.35	12.52	16.58
存货周转率（次）	不适用	不适用	不适用
经营活动产生的现金流量净额（万元）	244.15	98.67	12.68
每股经营活动产生现金流量净额（元/股）	0.24	0.10	0.01

上表数据，除特别说明外，均采用合并数据进行计算。

注：上述主要财务指标计算公式如下：

1、每股净资产=期末净资产/期末股本

2、母公司资产负债率=母公司负债总额/母公司资产总额

3、流动比率=流动资产/流动负债

4、速动比率=（流动资产-存货）/流动负债

5、毛利率=（主营业务收入-主营业务成本）/主营业务收入

6、净资产收益率= $P / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0)$

7、扣除非经常性损益后的净资产收益率= $(P - \text{非经常性损益}) / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0)$

其中：P 为报告期归属于公司普通股股东的利润；NP 为报告期归属于公司普通股股东的净利润；E₀ 为期初净资产；E_i 为报告期发行新股或债转股等新增净资产；E_j 为报告期回购或现金分红等减少净资产；M₀ 为报告期月份数；M_i 为新增净资产下一月份起至报告期期末的月份数；M_j 为减少净资产下一月份起至报告期期末的月份数。

8、基本每股收益=当期净利润/（期初股份总数+当期新发行普通股股数×已发行时间÷报告期时间-当期回购普通股股数×已回购时间÷报告期时间）

9、扣除非经常性损益基本每股收益=（当期净利润-非经常性损益）/（期初股份总数+当期新发行普通股股数×已发行时间÷报告期时间-当期回购普通股股数×已回购时间÷报告期时间）

10、稀释每股收益=当期净利润/（期初股份总数+当期新发行普通股股数×已发行时间÷报告期时间-当期回购普通股股数×已回购时间÷报告期时间）

11、扣除非经常性损益基本每股收益=（当期净利润-非经常性损益）/（期初股份总数+当期新发行普通股股数×已发行时间÷报告期时间-当期回购普通股股数×已回购时间÷报告期时间）

12、应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额

13、存货周转率=营业成本/存货平均余额

14、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

九、本次挂牌的有关当事人

（一）主办券商

名称：国金证券股份有限公司

住所：四川省成都市青羊区东城根上街 95 号

办公地址：上海市浦东新区芳甸路 1088 号紫竹国际大厦 23 楼

法定代表人：冉云

项目负责人：吴成

项目小组成员：冯冰、王伟、杨敏

联系电话：021-6882 6801

传真：021-6882 6801

邮编：201204

（二）律师事务所

名称：国浩律师（上海）事务所

住所：上海市北京西路 968 号嘉地中心 23-25 层

办公地址：上海市北京西路 968 号嘉地中心 23-25 层

负责人：黄宁宁

经办律师：岳永平、承婧芄

联系电话：021-52341668

传真：021-5243 3320

邮编：200041

（三）会计师事务所

名称：中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）

主要经营场所：北京市西城区复兴门内大街 28 号 5 层 F4 层东座 929 室

执行事务合伙人：姚庚春

经办注册会计师：杨海龙、孙国伟

联系电话：010-8800 0211

传真：010-8800 0003

邮编：100031

（四）资产评估机构

名称：上海申威资产评估有限公司

主要经营场所：上海市虹口区东体育会路 860 号 2 号楼 202 室

法定代表人：马丽华

经办评估师：吴振宇、朱颖颖

联系电话：021-3127 3006

传真：021-3127 3013

邮编：200083

（五）证券登记计算机机构

名称：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

负责人：王彦龙

住所：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

联系电话：010-5859 8980

传真：010-5859 8977

第二节 公司业务

一、主要业务、主要产品和服务

(一) 主要业务

爱扑网络是一家青少年文化娱乐公司，专注于社区游戏、手机游戏、电视游戏的研发和运营以及游戏周边动漫和产品的研发和销售。

爱扑网络自主研发、运营的《皮卡堂》是中国青少年社区游戏知名品牌。《皮卡堂》针对青少年用户群体，以国际主流的沙盒游戏的模式，为青少年建立一个虚拟世界。

《皮卡堂》的用户拥有极高的自由度，可以在虚拟世界内创建各种场景、并协同其它用户模拟真实生活情景产生互动，其“探索、搜集、创造”的设计思路类似国外全球知名产品《Mine Craft》和《Habbo Hotel》等沙盒游戏¹。游戏强调实时、多人的强交互，从而能够沉淀下稳定、长期的用户社交关系链，因此用户活跃周期往往持续数年之久。随着国内微信等社交平台的崛起、智能电视的普及，社交游戏将迎来更广阔的发展空间。以《皮卡堂》的人物形象和品牌为依托，爱扑网络针对用户群体，开发了一系列周边工具、动漫素材，供用户自发创造属于他们自己的漫画和动画。同时，爱扑网络积极致力于拓展其他《皮卡堂》衍生产品的开发以及与针对青少年用户群体的动漫产品、零售品牌的整合营销。

爱扑网络从创业伊始一直紧紧跟随用户娱乐习惯的变化，2008年从PC网络游戏切入，2014年推出手游产品《神啊救救我吧》，2015年推出电视游戏《花样三国》，手游产品《海贼三国》即将发行，目前已形成了跨屏跨端、全方位覆盖用户社交娱乐需求的产业集群。爱扑网络和互联网各个渠道保持良好的合作关系，通过4399、百度、小米、360、豌豆荚等业内主流平台发行产品，在业界拥有良好的口碑。

近年来，爱扑网络获得的主要奖项和荣誉如下：

序号	奖项	颁发单位
1	最佳画面手机游戏奖	2014年度第二届全球移动游戏大赛组委会（GMGC）
2	2011年中国网页游戏风云榜年度十大最受欢迎网页游戏	www.40407.com
3	最佳社区养成网页游戏奖	265G

注：1、40407.com 是一家专注网页游戏领域的直线媒体，成立至今，40407.com

¹ 国际知名的沙盒游戏如瑞典 Mojang 公司发行的《Mine Craft》（译名“我的世界”），现已被微软收购。

一直专注面向游戏用户及网页游戏企业提供全方位多元化的内容资讯、互动娱乐及增值服务。

2、265G.com 是国内最早专业面向网页游戏的专业门户网站。网站内包含了大量网页游戏相关新闻及评论，汇集了国内最热门的网页游戏攻略及讨论等相关内容，活跃着数十万名网页游戏玩家，是国内最大的网页游戏专题门户。

3、GMGC，英文为“Global Mobile Game Confederation”，于2012年9月14日在北京成立，该协会是全球移动游戏领域又一全球性行业组织，涵盖了全球知名游戏开发商、平台商和运营商等，并由产业链的相关者共同发起。

(二) 主要产品及其用途

公司作为游戏开发商，拥有经验丰富的开发和运营团队，具有较强的产品开发能力，具体产品如下：

1、《皮卡堂》

游戏名称	《皮卡堂》
游戏界面	
游戏类型	青少年社区游戏
盈利模式	游戏免费，道具收费
运营区域	中国大陆

《皮卡堂》是国内领先的青少年社区游戏，由爱扑网络自主研发和运营。皮卡堂自2008年开始发行，针对青少年用户群体，该游戏开发历程如下：

时间	节点
2008年3月	组建研发团队并正式立项
2008年10月	技术封测
2009年3月	不删档内测
2010年5月	公测
2011年8月	与4399平台开始联运

因《皮卡堂》是一款成熟游戏，其创意、开发、测试运营、上线均完成于报告期之前。在该款游戏上线运营之后，公司持续投入运营维护、客服人员确保游戏运营稳

定，并持续对游戏版本进行迭代更新，确保游戏的新鲜程度和对玩家的吸引力，每个月《皮卡堂》均会推出 1 到 2 个更新版本。

报告期内，该游戏运营情况如下：

项目	2015 年 1-4 月	2014 年	2013 年
总用户数	30,717,858	26,468,290	15,603,007
总付费用户数	233,417	191,707	111,970
平均月活跃用户数	1,332,623	1,180,059	754,995

报告期内，皮卡堂总用户数、总付费用户数、平均月活跃用户数均在持续增长，这体现了社区游戏用户粘性强的特点，同时也体现了公司在青少年社区游戏方面的核心竞争力。

皮卡堂 2008 年即开始发行，运营到目前仍非常深受用户欢迎。《皮卡堂》以国际主流的沙盒游戏的模式，为青少年建立一个虚拟世界。用户在游戏中自由的创造自己的人物形象和房间，通过游戏内提供的基础素材（服饰、家具、装饰品、道具等），可以发挥想象力和创造力将人物和房间布置成任何形态。游戏的核心是自由开放，没有特定的主线剧情，也不强迫玩家完成主要目标或者存在结局，用户的主要游戏目的为通过虚拟人物形象和场景，进行想象力和创造力的表达，非常切合青少年用户群体的娱乐需求。游戏中的情节和内容主要来自于玩家、玩家群体之间的互动，如学校、医院、舞会、餐馆等角色扮演，或者牧场、农场、宠物、烹饪、钓鱼、打猎、探险等模拟生活体验。

图：《皮卡堂》游戏画面



为了让青少年用户能够更好的记录和分享用户在《皮卡堂》游戏内的创作，爱扑网络自主研发开发了一款图形编辑软件软件《图个轻松》，功能类似图片编辑软件，用户可以使用《皮卡堂》的游戏素材，进行图片编辑，从而实现漫画、故事的创作，并且进行记录和分享。

图：图片编辑软件《图个轻松》截图



爱扑网络为这类有漫画和故事创作需求的深度用户打造了一个独立的社区，P图社区（www.52ptu.com）。P图社区是一个二次元同人漫画的创作和分享社区。P图社区为青少年用户、二次元文化爱好者提供一整套的漫画创作工具，以及庞大的素材图库，从而使有创作才华的用户可以便捷地创作连载漫画。P图社区的原生素材取自于《皮卡堂》，同时也支持玩家导入授权第三方素材，或购买其他用户原创的素材。P图社区鼓励用户创作、分享各类题材的同人漫画，并引导用户之间基于漫画作品展开讨论和交互。目前P图社区总注册用户5.7万，每周创作的漫画数量超过百集。

图：用户利用P图社区完成的作品《不思议》

②点赞《P娘不思议》并留下你的剧评，认真观看并评论的前五十位~

[PS：一定要认真看完了然后认真的评论才算哦]

③在《P娘不思议》剧评活动中，除途径②之外，

由p商成员选定的优秀剧评若干名



26/180

上一页

26页

下一页

(更新：2015-03-03 15:50:01)

2、《神啊救救我吧》

游戏名称	《神啊救救我吧》
游戏界面	

游戏类型	角色扮演类
盈利模式	游戏免费，道具收费
运营区域	中国大陆

爱扑网络从 2013 年初开始布局手机游戏，承继了爱扑网络对社区类游戏的独特理解和对行业的准确判断，摒弃了当时火热的类似《捕鱼达人》等休闲游戏路线，直接切入联网游戏，2013 年底推出手机网游《神啊救救我吧》。《神啊救救我吧》开发历程如下：

时间	节点
2012 年 11 月-12 月	行业分析
2013 年 1 月	组建团队，项目申请
2013 年 3 月	项目立项
2013 年 4 月-10 月	项目开发
2013 年 10 月	删档封测
2013 年 11 月	不删档内测
2014 年 1 月	项目公测

在运营高峰期，该游戏通过 App Store、百度 91、小米、360、豌豆荚等多个主流渠道并行发行，同时进军东南亚市场，一度在 App Store 排名游戏类前 10，并在越南 App Store 高居榜首位置。《神啊救救我吧》截止 2015 年 4 月底总玩家数量 566 万人，付费玩家数量 6.06 万人。《神啊救救我吧》不是高成本投入的手机游戏，但在玩家数量、盈利水平等仍获得较大成功。更重要的是该款网游为公司积累了手机游戏方面的开发经验，打造了手机游戏开发团队，并开拓了手机游戏方面的发行渠道，为公司今后手机游戏的发展奠定了坚实的基础。

3、《海贼三国》

游戏名称	《海贼三国》
游戏界面	
游戏类型	角色扮演类

盈利模式	游戏免费，道具收费
运营区域	中国大陆

《海贼三国》是爱扑网络 2014 年起自主开发的角色扮演类手机游戏，继承了《神啊救救我吧》的美术风格，采用国内主流的三国题材并加入了航海的元素。公司充分发挥了在社区游戏的运营经验，在《海贼三国》中加入了更多社区因素和交互玩法，增加游戏用户的粘性，增加游戏的趣味性。同时，公司聘请了高水准的美工团队，采用电影拍摄思维的美术制作，致力于将《海贼三国》打造成国内一流的手机游戏。目前《海贼三国》已研发完成并申请软件著作权，拟于 2015 年下半年发行。

4、《花样三国》

游戏名称	《花样三国》
游戏界面	
游戏类型	电视游戏
盈利模式	游戏免费，道具收费
运营区域	中国大陆

2015 年，爱扑网络顺应游戏行业的发展趋势，积极投入电视网络游戏的开发。《花样三国》是爱扑网络出品的第一款电视网络游戏，是一款可以用遥控器轻松驾驭的角色扮演游戏，填补了电视游戏的空白。《花样三国》于 2015 年 7 月通过沃橙等知名公司全网发行。

《海贼三国》和《花样三国》（《花样三国》为前者之电视版本）开发历程如下：

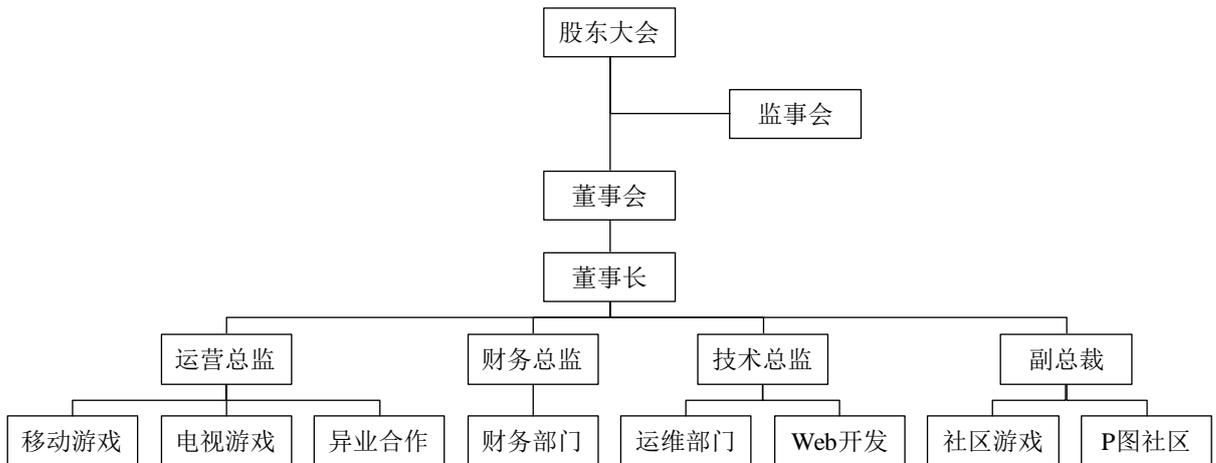
时间	节点
2014 年 4 月-2014 年 5 月	行业分析
2014 年 6 月	组建团队，项目申请
2014 年 6 月	项目立项
2014 年 7 月-2015 年 5 月	项目开发

时间	节点
2015年5月	删档封测
2015年7月电视版本上线公测，手游版本时间未定	项目公测

二、公司内部组织结构与主要生产流程及方式

(一) 公司组织结构图

按照相关法律法规、《公司章程》及其他各项内部管理制度的规定，公司建立了比较完善的治理结构。截至公开转让说明书签署之日，公司内部组织结构情况如下：



(二) 产品业务主要流程

1、项目计划阶段



阶段	工作内容
市场调查——走访行业上下游资深从业者，收集信息，汇集到运营总监	市场分析
	行业格局分析
	现阶段主流产品分析
	产品上线时市场前景预判
创意管理——运营总监组织召开头脑风暴会议	定位目标客户
	确定题材世界观
	确定核心玩法
技术管理——技术总监组织召开技术研讨会议	确定美术风格
	确定网络服务器引擎
	确定前端引擎

阶段	工作内容
策划草案——主策划召开策划会议	草拟系统框架
	草拟核心模块
Demo 制作——产品经理组织实现部分模块的效果	核心玩法的 demo 制作
	部分系统的 demo 制作
	UI/人设的 demo 的制作
正式立项——运营总监走访行业资深专家，评估产品创意和 demo，收集反馈意见	确定项目组成员
	制定项目版本计划
	制定项目预算
	向相关主管部门汇报备案（如需）

2、项目制作阶段



阶段	内容
最小闭环版本的开发	策划案的撰写
	绘制人设，UI 界面
	前端实现效果
	后端实现逻辑
	前后端通信的联调
根据项目计划进行各个系统模块的开发	策划案撰写
	美术绘制
	前端实现效果
	后端实现逻辑
	前后端联调
alpha 版本的发布	发布 alpha 版本
	测试团队测试
	根据测试反馈进行修改
	启动后台的制作
Beta 版本的发布	发布 beta 版本
	测试团队进行测试
	根据测试反馈进行修改
	组织公司内部员工试玩

3、项目上线阶段

根据发行商的需求
进行产品调整

删档封测

不删档内测

正式公测发行

阶段	工作内容
根据发行商的需求进行产品调整	部分系统的调整
	部分数值，内容释放节奏的调整
	对接各个渠道 sdk
	运营活动的开发制作
	后台的共享与调整
删档封测	分析运营数据和用户属性
	根据运营数据和用户属性调整产品
	按照与发行商共同制定的版本计划更新版本
不删档内测	分析运营数据和用户属性
	根据运营数据和用户属性调整产品
	按照与发行商共同制定的版本计划更新版本
正式公测发行	分析运营数据和用户属性
	根据运营数据和用户属性调整产品
	按照与发行商共同制定的版本计划更新版本

三、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

截至公开转让说明书签署之日，公司产品所使用的主要技术均为自行研发取得，不存在侵犯他人知识产权情形。主要技术明细如下：

序号	技术名称	技术特色	实现功能	技术来源
1	Cocos2dx 移动端游戏客户端引擎	使用 Cocos2dx 实现跨平台游戏开发	解决了跨平台开发问题	自行研发
2	Cocos2dx+LUA 的脚本开发	利用 LUA 脚本可动态更新的特性大幅度降低了游戏更新版本的成本	解决了更新版本审批周期长并且不可控的问题	自行研发
3	Cocos2dx+2D 骨骼动画支持	2D 骨骼动画的集成支持了复杂绚丽的动作及特效	允许美术独立制作高品质的 2D 骨骼动画并且迅速集成到游戏中	自行研发
4	Flash 动画游戏技术	1、开发者可以通过所见即所得的方式快速开发 Flash 游戏； 2、广泛的浏览器客户端支持	1、迅速开发和迭代 2、玩家可以仅仅通过浏览器即可运行最新版的游戏	自行研发
5	服务器端自研框架的数据缓存技术	利用内存对游戏数据进行缓存	1、数十甚至上百倍的提高了游戏性能	自行研发

序号	技术名称	技术特色	实现功能	技术来源
			2、在数据库有性能瓶颈或者意外状况的时候安全地保留数据待数据库可以操作时再进行数据操作。	
6	数据统计平台	提供了独立于游戏逻辑的数据统计接口，使所有游戏能够轻松接入	实时统计所有游戏的运营数据，比如留存，在线等等	自行研发
7	自动发布系统	通过脚本进行发布环境和参数的选择	1、测试人员可以独立发布测试版本用于测试； 2、发布时可以迅速发布多个不同渠道的版本； 3、需要回溯时可以迅速查找存档	自行研发
8	Unity3D 参数化动态模型生成系统	通过参数化自动生成 3D 模型和贴图	1、减少 3D 美术资源重复生产问题； 2、减少 3D 美术资源存储大小； 3、可以最大可能性的实现个性化需求	自行研发

报告期内，公司未设立单一的研发机构，研发机构分散设置在皮卡堂事业部、移动事业部等一级部门下，分别负责各自所属事业部新产品开发、工艺制定，以及现有产品的改进和创新工作。截至 2015 年 4 月 30 日，公司现有员工 70 人，其中，技术研发岗位人员共 49 人，占员工总数的比例为 70.00%。

公司重视新技术、新产品的研发，且由于行业的技术密集属性，公司一直重视研发的投入。报告期内，公司的研发投入情况如下：

项目	2015 年度 1 至 4 月		2014 年度			2013 年度	
	金额 (万元)	占收入比 重 (%)	金额 (万元)	比上年变 化 (%)	占收入比 重 (%)	金额 (万元)	占收入 比重 (%)
研发费用	122.53	32.47	609.06	554.74	51.93	93.02	16.16

(二) 主要无形资产

1、商标权的情况

截至公开转让说明书签署之日，公司共拥有 2 项经国家工商行政管理总局商标局核准的注册商标，具体情况如下：

序号	权利人	商标 注册证号	商标	核定使用商品类别	有效期限
----	-----	------------	----	----------	------

序号	权利人	商标注册证号	商标	核定使用商品类别	有效期限
1	爱扑网络	第 11078347 号		第 41 类	2013 年 10 月 28 日 至 2023 年 10 月 27 日
2	爱扑网络	第 11078291 号		第 9 类	2015 年 4 月 7 日 至 2025 年 4 月 6 日

2、软件著作权的情况

截至公开转让说明书签署之日，公司共拥有 6 项软件著作权，具体情况如下：

序号	软件名称	著作权编号	登记号	取得方式	发行人取得权利日期
1	爱扑皮卡堂虚拟社区管理软件[简称：皮卡堂]V1.0	软著登字第 0204466 号	2010SR016193	原始取得	2010 年 4 月 12 日
2	爱扑寻将记网页游戏软件[简称：寻将记]V1.0	软著登字第 0459984 号	2012SR091948	原始取得	2012 年 9 月 26 日
3	爱扑英雄请留步网页游戏软件[简称：英雄请留步]V1.0	软著登字第 0666919 号	2013SR161157	原始取得	2013 年 12 月 28 日
4	爱扑神啊救救我吧手机游戏软件[简称：神啊救救我吧]V1.0	软著登字第 0676367 号	2014SR007113	原始取得	2014 年 1 月 20 日
5	爱扑海贼三国手机游戏软件[简称：海贼三国] V1.0	软著登字第 0976968 号	2015SR089882	原始取得	2015 年 5 月 25 日
6	爱扑花样三国电视游戏软件[简称：花样三国]V1.0	软著登字第 0981221 号	2015SR094125	原始取得	2015 年 5 月 29 日

根据《计算机软件保护条例》规定，法人的软件著作权保护期为 50 年，截止于软件首次发表后第 50 年的 12 月 31 日。公司所持有的软件著作权均在保护期内。

3、域名

截至公开转让说明书签署之日，公司共拥有 6 项注册域名，具体情况如下：

序号	持有者	域名	到期日期
1	爱扑网络	www.picatown.com	2016 年 11 月 9 日
2	爱扑网络	www.pikatang.com	2016 年 11 月 9 日
3	爱扑网络	www.1001g.com	2016 年 2 月 6 日

序号	持有者	域名	到期日期
4	爱扑网络	www.haizeisanguo.com	2015年10月15日
5	爱扑网络	www.52ptu.com	2016年7月21日
6	爱扑网络	www.apowo.com	2016年9月7日

(三) 业务许可证

序号	证书名称	许可范围	颁发机构	有效期限
1	中华人民共和国增值电信业务经营许可证	第二类增值电信业务中的信息服务业务(仅限互联网信息服务)	上海市通信管理局	2011年10月26日至2016年10月25日
2	网络文化经营许可证	游戏产品运营;网络游戏虚拟货币发行	上海市文化广播影视管理局	2014年6月1日至2017年6月30日

报告期内,公司已取得经营必要的业务资质、许可和认证,具备与业务相匹配的相关资源要素,业务合法合规,不存在超越资质、范围经营的情况和相应的法律风险。公司目前所持证照均不存在无法续期的风险,对公司持续经营不构成影响。

(四) 主要固定资产

截至2015年4月30日,公司主要固定资产情况如下:

固定资产	资产原值(元)	累计折旧(元)	资产净值(元)	成新率
电子设备	225,979.06	133,459.77	92,519.29	40.94%

公司固定资产主要为电子设备,用于满足公司日常经营、管理的需求,支撑公司正常运营,主要资产与业务、人员相匹配、具有较强关联性,能够满足公司业务需求。

(五) 员工情况

1、员工情况

截至2015年4月30日,公司在职员工70人,员工的教育背景、学历、职业经历与公司主要业务网络游戏的研发和运营匹配互补。具体情况分别如下:

(1) 按照年龄划分

年龄	人数	比例
20-24岁	21	30.00%
25-29岁	33	47.14%
30-34岁	14	20.00%
35-39岁	2	2.86%
合计	70	100.00%

(2) 按照工作岗位划分

部门	人数	比例
皮卡堂事业部	22	31.43%
人事行政部	3	4.29%
财务部	2	2.86%
移动事业部	33	47.14%
支持部	9	12.86%
总裁办公室	1	1.43%
总计	70	100.00%

(3) 按照学历划分

学历	人数	比例
大专及以下	32	45.71%
本科	36	51.43%
硕士	2	2.86%
合计	70	100.00%

(4) 按照区域划分

区域	人数	比例
上海	70	100.00%
合计	70	100.00%

2、核心技术人员

(1) 核心技术人员基本情况

杨 垒 先生：公司董事、技术总监，简历详见本公开转让说明书第一节“四、控股股东、实际控制人的基本情况”。

郭 谦 先生：公司董事、副总经理，简历详见本公开转让说明书第一节“四、控股股东、实际控制人的基本情况”。

(2) 核心技术人员持股情况

截至公开转让说明书签署之日，公司核心技术人员持股情况如下：

姓名	持股数量	比例
杨垒	90.00	8.46%
郭谦	187.44	17.62%
合计	277.44	26.08%

(3) 核心技术人员近两年的变动情况

杨垒先生与郭谦先生入职时间均为 2013 年 5 月，杨先生与郭先生入职后，公司核

心技术人员未发生变动。

四、与主营业务相关情况

(一) 营业收入构成

报告期内，公司的主营业务收入占总比例如下所示：

项目	2015年1-4月		2014年度		2013年度	
	金额(元)	比例(%)	金额(元)	比例(%)	金额(元)	比例(%)
主营业务	3,773,347.53	100.00	11,728,751.64	100.00	5,756,662.51	100.00
其他业务	-	-	-	-	-	-
合计	3,773,347.53	100.00	11,728,751.64	100.00	5,756,662.51	100.00

上表可以看出，报告期内公司专注于主营业务收入，营业收入全部来自主营业务收入。

(二) 主营业务收入的主要构成、变动趋势及原因

公司主营业务收入按照行业类别进行划分的情况如下表所示：

项目	2015年1-4月		2014年度		2013年度	
	金额(元)	比例(%)	金额(元)	比例(%)	金额(元)	比例(%)
网络游戏运营	3,773,347.53	100.00	11,728,751.64	100.00	5,756,662.51	100.00
合计	3,773,347.53	100.00	11,728,751.64	100.00	5,756,662.51	100.00

报告期内，公司主营业务收入全部来源于网络游戏运营，营业收入规模不断扩大，经营状况良好，产品结构持续得到优化，使公司能够集中精力研发新的游戏产品。

(三) 产品或服务的主要消费群体

1、主要服务对象

报告期内，公司主要服务对象为《皮卡堂》、《神啊救救我吧》等的游戏玩家。

2、报告期内各期前五名客户销售额及其占当期销售总额比重情况

根据公司销售模式，游戏玩家一般通过公司建立的多种收费渠道进行游戏充值，兑换虚拟货币，并通过购买各种虚拟商品进行消费。报告期内，本公司网络游戏的最终客户是分散的《皮卡堂》、《神啊救救我吧》等游戏的玩家。公司主要从4399等公司合作渠道获得来自于游戏玩家的充值金额，因此将上述渠道作为客户。

报告期内，公司前五大客户销售情况如下：²

(1) 2015 年 1-4 月

排名	客户	发生额（元）	比例
1	四三九九网络股份有限公司	3,023,690.62	80.13%
2	福州云顶网络科技有限公司	282,298.27	7.48%
3	北京奇客创想信息技术有限公司	223,419.91	5.92%
4	上海剑圣网络科技有限公司	32,571.69	0.86%
5	北京瓦力网络科技有限公司	32,295.81	0.86%
合计		3,594,276.31	95.25%

(2) 2014 年

排名	客户	发生额（元）	比例
1	四三九九网络股份有限公司	7,093,823.08	60.48%
2	北京卓易讯畅科技有限公司	1,304,270.34	11.12%
3	福州云顶网络科技有限公司	985,415.54	8.40%
4	北京世界星辉科技有限责任公司	479,114.84	4.08%
5	北京畅游时代数码技术有限公司	356,446.60	3.04%
合计		10,219,070.39	87.13%

(3) 2013 年

排名	客户	发生额（元）	比例
1	四三九九网络股份有限公司	4,787,939.70	83.17%
2	北京世界星辉科技有限责任公司	261,233.01	4.54%
3	广州市新泛联数码科技有限公司	196,267.48	3.41%
4	上海玄霆娱乐信息科技有限公司	101,723.01	1.77%
5	江苏名通信息技术有限公司	58,952.85	1.02%
合计		5,406,116.05	93.91%

报告期各期，若按最终客户分类，公司前五大客户销售情况如下：³

(1) 2015 年 1-4 月

排名	帐号 ID（手机号码）	总金额（元）	比例
1	91ios579698148（139*****53）	48,180.00	1.28%

²注：由于公司未在收到充值金额时即确认收入，大部分收入只能对应到具体的游戏，无法对应到具体的渠道。因此，上表中披露前五大渠道运营商的发生额是充值金额，该金额通常大于对应确认的收入金额。

³ 2013 年，公司前五大最终客户全部为游戏《皮卡堂》玩家，2014 年和 2015 年 1-4 月，公司前五大最终客户全部为游戏《神啊救救我吧》玩家。由于《神啊救救我吧》系手机游戏，玩家在登录和使用该游戏时无需提供身份证件，故无法获取其身份证件信息。

排名	帐号 ID (手机号码)	总金额 (元)	比例
2	1117723131 (155*****27)	29,410.00	0.78%
3	2014040753200150 (159*****69)	20,600.00	0.55%
4	1116209055 (136*****66)	17,548.00	0.47%
5	1120927244 (158*****55)	17,230.00	0.46%
合并		137,242.00	124,674.00

(2) 2014 年

排名	帐号 ID (手机号码)	总金额 (元)	比例
1	1117244120 (139*****19)	178,062.00	1.52%
2	1117121491 (189*****84)	133,318.00	1.14%
3	1117356749 (189*****54)	82,666.00	0.70%
4	38100345 (158*****30)	78,170.00	0.67%
5	1117314643 (138*****05)	77,692.00	0.66%
合计		549,908.00	4.69%

(3) 2013 年

排名	帐号 ID (身份证号)	总金额 (元)	比例
1	5647759 (35012819*****8000)	24,484.10	0.43%
2	9245516 (33022219*****4709)	22,845.00	0.40%
3	8854802 (45092120*****0000)	18,525.00	0.32%
4	12529685 (61011119*****2000)	18,220.00	0.32%
5	8502450 (22050319*****1000)	17,310.00	0.30%
合计		101,384.10	1.76%

如前所述，爱扑网络游戏玩家充值主要有两种方式，其一系从公司合作渠道进行充值，包括 4399、7k7k、百度（包括旗下 91 手机助手）、小米、360、豌豆荚等等，其中 4399 和 7k7k 均为国内专业的网络页面休闲游戏运营平台，百度、小米、360、豌豆荚为国内专业的移动端应用商店运营商；其二是利用网上银行、支付宝、手机支付等方式直接在爱扑网络官网充值。

公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、持有公司 5% 以上股份的股东不在上述客户中占有权益。

(四) 主要产品或服务的原材料、能源及供应情况

1、原材料、能源及供应情况

根据公司的商业模式，公司主营业务成本主要为支付带宽和服务器费用，以及运

营人员的薪酬。报告期内，公司属于非生产型企业，不存在加工再生产的过程，无原材料、能源供应。

2、报告期内各期前五名供应商采购额及其占当期采购总额比重情况

(1) 2015 年 1-4 月

单位：元

供应商名称	采购内容	金额	占比
苏州众达信息科技有限公司	互联网数据中心服务费	296,600.00	28.27%
上海澄兴动漫产业发展有限公司	房租	208,976.00	19.92%
上海帕卡投资咨询有限公司	互联网数据中心服务费	170,200.00	16.22%
上海尘艾信息科技有限公司	技术服务费	169,600.00	16.16%
上海兹加仁物业管理有限公司	物业费	49,855.61	4.75%
小计		895,231.61	85.32%
采购金额合计		1,049,250.71	100.00%

(2) 2014 年度

单位：元

供应商名称	采购内容	金额	占比
上海帕卡投资咨询有限公司	互联网数据中心服务费	843,775.00	25.37%
上海钰旻商务咨询有限公司	咨询费	682,000.00	20.51%
上海澄兴动漫产业发展有限公司	房租	626,928.00	18.85%
苏州乐盈科技有限公司	互联网数据中心服务费	375,890.00	11.30%
苏州众达信息科技有限公司	互联网数据中心服务费	319,500.00	9.61%
小计		2,848,093.00	85.65%
采购金额合计		3,325,344.36	100.00%

(3) 2013 年度

单位：元

供应商名称	采购内容	金额	占比
上海澄兴动漫产业发展有限公司	房租	412,652.00	33.66%
上海帕卡投资咨询有限公司	互联网数据中心服务费	232,000.00	18.92%
北京奇虎科技有限公司	广告推广费	121,362.00	9.90%
上海兹加仁物业管理有限公司	物业费	74,138.20	6.05%
上海吉维网络科技有限公司	美术设计费	52,640.00	4.29%
小计		913,592.20	74.51%

供应商名称	采购内容	金额	占比
采购金额合计		1,226,094.20	100.00%

公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员、持有公司 5%以上股份的股东不在上述供应商中占有权益。

(五) 报告期内主要合同执行情况

1、销售合同

报告期内，公司一般与主要游戏平台签订运营许可协议，约定合作内容基本条款，在合同期内按照实际运营情况获取收入。爱扑网络主要负责游戏的研发和运营，推广和获取用户由发行商或者渠道商完成。发行商、渠道商从用户获取充值之后，按照合同约定的计算方式和比例结算给爱扑网络。

报告期内，公司主要销售合同情况如下：

合同名称	合同内容	合同相关方	合同有效期
《皮卡堂》联合运营合作协议	运营许可授权	四三九九网络股份有限公司	2011年8月23日至2016年3月16日
《皮卡堂》联合运营合作协议	运营许可授权	北京奇客创想信息技术有限公司	2013年11月15日至2014年11月14日
百度多酷网游联运分成协议	运营许可授权	北京百度多酷科技有限公司	2014年3月1日起至2015年2月28日
豌豆荚游戏推广协议	运营许可授权	北京卓易迅畅科技有限公司	2013年12月11日至2015年12月10日，合约期满前30日内，若双方未提出任何书面异议，协议有效期自动延续一年，并以此类推
电视游戏《花样三国》独家代理合约	运营许可授权	上海沃橙信息技术有限公司	2015年4月15日至2016年4月14日。期满后，双方协商续约

2、服务器租赁、托管和网络服务合同

报告期内，公司一般与互联网基础应用服务提供商签订技术服务或服务器托管协议，按照带宽或者服务器数量收费。报告期内，公司主要服务器租赁、托管和网络服务合同情况如下：

合同名称	合同内容	合同相关方	合同有效期
MaiChuang CDN 网络服务合同	技术服务	上海脉创网络科技有限公司	2014年3月1日至2015年2月28日
服务器托管业务合同	服务器托管	苏州众达信息科技有限公司	2014年1月1日至2015年1月31日，合同期满后，如双方无异议，则合同自动续约
服务器托管业务合同	服务器托管	苏州众达信息科技有限公司	2014年2月1日至2015年1月31日，合同期满后，如双方无异议，则合同自动续约

合同名称	合同内容	合同相关方	合同有效期
服务器托管业务合同	服务器托管	苏州乐盈科技有限公司	已终止

3、物业租赁合同

合同名称	合同内容	合同相关方	合同有效期
房屋租赁合同	房屋租赁	上海澄兴动漫产业发展有限公司	2013年9月1日起至2016年8月31日

2013年8月28日，公司向上海澄兴动漫产业发展有限公司租赁宝山区沪太路2388号407、408、409、410、411、412、413、414室，房屋租赁期为2013年9月1日起至2016年8月31日止，合同涉及总金额为188.08万元，租金支付按贰月一期支付。

4、外包合同

合同名称	合同内容	合同相关方	合同有效期
外包制作合同书	原画、动作、特效制作	广州市心动软件科技有限公司	已履约完成
外包咨询服务合同书	美术资源外包制作	上海钰旻商务咨询有限公司	已履约完成
委托制作合同书	美术及动作程序设计	上海尘律信息科技有限公司	已履约完成

2014年9月18日，公司与广州市心动软件科技有限公司签订外包制作合同书，约定广州市心动软件科技有限公司接受委托，为本公司完成原画、动作、特效的制作。合同涉及总金额为232,040元。

2014年5月12日，公司与上海钰旻商务咨询有限公司就《神啊救救我吧》美术资源外包服务签订外包咨询合作服务合同书，合同涉及总金额295,000元。

2014年9月1日，公司与上海尘律信息科技有限公司签订委托制作合同书，约定由上海尘律信息科技有限公司为本公司制作《神啊救救我吧人物美术及动作程序设计》，合同涉及总金额为149,200元。

（六）环保与安全生产情况

1、环保情况

报告期内，爱扑网络主营业务为游戏运营，不涉及重污染行业，不涉及建设项目的情况，无需办理排污许可证，不存在排污许可、环评等行政许可手续未办理或未办理完成等环保违法情形，不存在环保违法受到处罚的情形。

2、安全生产情况

报告期内，爱扑网络主营业务为游戏运营，不涉及危险行业，无需取得相关部门颁发的安全生产许可，未发生安全生产方面的事故、纠纷、处罚。

（七）产品质量控制情况

报告期内，公司自设立以来非常重视质量监控工作，在游戏等产品的研发、推广和运营等各个环节充分保证质量的一贯性，公司在生产经营过程中能够遵守质量技术监督方面相关法律、法规的规定，未出现因违反质量技术监督方面相关法律、法规的规定而受到重大行政处罚的情形。

（八）其他合规情况

1、工商合规性

根据上海市工商局宝山分局出具的证明文件，报告期内，爱扑网络未发生过因违反工商行政管理方面的法律、法规而受到处罚的情形。

2、社会保障合规性

根据上海市社会保险事业管理中心出具的证明文件，报告期内，爱扑网络未发生过因违反社会保险方面的法律、法规和规范性文件而受到处罚的情形。

3、住房公积金合规性

根据上海市公积金管理中心出具的证明文件，报告期内，爱扑网络未发生过因违反公积金缴存方面的法律、法规和规范性文件而受到处罚的情形。

4、其他合规性

报告期内，爱扑网络不存在违反消防、食品安全、海关等相关法律法规而受到处罚的情形。

五、公司商业模式

爱扑网络作为网络游戏开发和运营商，现阶段主要通过运营《皮卡堂》和《神啊救救我吧》两款游戏产品为公司创收。目前，爱扑网络采取按虚拟道具收费模式。在此收费模式下，游戏玩家注册游戏账号后，即可参与公司运营的游戏产品而无须支付任何费用，体现公司的“免费网游”营销理念。如果游戏玩家希望进一步加强游戏体验，则可以通过公司建立的多种收费渠道进行游戏充值，兑换虚拟货币“金币”，并使用“金币”购买游戏中的虚拟道具以及高级功能模块等来增加游戏角色的经验、能力等从而提升娱乐体验，公司也因此获得收入。

（一）游戏研发、推广、运营模式

报告期内，爱扑网络主要研发并上线了两款产品：网页游戏《皮卡堂》和手机游戏《神啊救救我吧》。

《皮卡堂》是爱扑网络自 2008 年起研发并且自主运营的游戏，从游戏 2008 年上线开始，爱扑网络负责游戏的维护和版本更新，同时通过官网进行推广和自主运营。由于《皮卡堂》在最初的自主运营阶段没有达到管理层的预期，结合公司的竞争优势，爱扑网络在 2011 年将公司定位为专注游戏研发的公司，在自主运营方面不再投入。自 2011 年 8 月始，爱扑网络就《皮卡堂》陆续和 4399 等青少年游戏平台（即合作渠道）签订协议，约定爱扑网络持续负责游戏的维护和版本更新，合作渠道负责游戏的运营，包括在各自平台的推广《皮卡堂》，为《皮卡堂》获取用户等运营活动。

2013 年，爱扑网络成功研发了手机游戏《神啊救救我吧》。2013 年《神啊救救我吧》上线时，为保证公司更多的精力用于持续的游戏开发，公司将游戏运营全部委托合作渠道，自身则不参与游戏的运营。爱扑网络和多家合作渠道签署协议，约定爱扑网络负责游戏的维护和版本更新，合作渠道负责游戏的运营，在各自平台推广《神啊救救我吧》。

《皮卡堂》的用户通常从合作渠道的网页上进入游戏，《神啊救救我吧》的用户通常从合作渠道的游戏推荐界面上下载游戏，如苹果应用商店、小米应用商店、豌豆荚等手机游戏平台，并且通过合作渠道的账户体系（例如 Apple ID）登录游戏。用户在游戏内按照游戏设定的虚拟货币体系，进行充值和购买游戏内的虚拟物品。

报告期内，公司合作渠道名单如下：

序号	公司名称	合作方式	公司是否对其支付报酬
1	福州云顶网络科技有限公司	委托运营	否
2	四三九九网络股份有限公司	委托运营	否
3	北京奇客创想信息科技有限公司	委托运营	否
4	北京卓易讯畅科技有限公司	委托运营	否
5	东莞市讯怡电子科技有限公司	委托运营	否
6	北京百度多酷科技有限公司	委托运营	否
7	广州爱九游信息技术有限公司	委托运营	否
8	北京瓦力网络科技有限公司	委托运营	否
9	江苏名通信息科技有限公司	委托运营	否
10	上海星碟信息技术有限公司	委托运营	否
11	上海剑圣网络科技有限公司	委托运营	否
12	上海玄霆娱乐信息科技有限公司	委托运营	否
13	北京世界星辉科技有限责任公司	委托运营	否

序号	公司名称	合作方式	公司是否对其支付报酬
14	北京畅游时代数码技术有限公司	委托运营	否
15	厦门同步网络有限公司	委托运营	否
16	北京当乐信息技术有限公司	委托运营	否
17	天津安果科技有限公司	委托运营	否
18	广州市新泛联数码科技有限公司	充值渠道	否
19	深圳市盈华讯方通信技术有限公司	充值渠道	否
20	上海晨笛信息技术有限公司	充值渠道	否

（二）虚拟货币的发行与交易方式

由于公司最终消费者为游戏玩家，而根据公司销售模式，游戏玩家一般通过公司建立的多种收费渠道进行游戏充值，兑换虚拟货币，并通过购买各种虚拟商品进行消费。《皮卡堂》中的虚拟货币名为“金币”，用户可以按照1元人民币兑换10个“金币”的价格购买，充值方式包括实体卡等。用户可以使用“金币”购买游戏内的虚拟物品，《皮卡堂》的主要虚拟物品为游戏人物的服装和家具，虚拟货币在用户之间不能相互交易。“金币”有效期为12个月，但是多数用户仅充值足够的“金币”购买需要购买的道具，因此很少有“金币”剩余或者留存。如同绝大多数网络游戏，《皮卡堂》不开放“金币”反向兑换成人民币，因网络游戏运营的行业规范限制虚拟货币和人民币的自由兑换，以防止用户通过网络游戏的方式进行洗钱或者赌博。报告期内，上述兑换比例未发生变化，但为开展游戏的运营和吸引用户，公司会在游戏内设置各类任务关卡和游戏活动，完成任务的用户可免费获得一定数量的“金币”，每个时间段的促销力度不一样，一般赠送的“金币”的比例占充值购买的“金币”的10%-15%。《神啊救救我吧》中的虚拟货币运营方式与《皮卡堂》所采用的虚拟货币基本一致。

（三）收入的取得、分成和确认方式

合作渠道从用户获取充值之后，按照合同约定的计算方式和比例结算给爱扑网络。公司与合作渠道之间一般采用按月结算，合作渠道按照实际充值情况，按照合同约定的计算方式和比例，通过结算单的形式与爱扑网络进行充值和消费记录的核对，并在爱扑网络予以确认后，将分成划入爱扑网络的指定账户。其中《皮卡堂》爱扑网络分成比例平均在40%左右，《神啊救救我吧》分成比例平均在55%左右。公司按照权责发生制的原则确认收入，销售虚拟游戏道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买道具时予以确认，而非在收到合作渠道的分成时确认。

六、挂牌公司所处行业基本情况

（一）行业概况

1、行业分类

本公司所属行业为网络游戏行业，根据《上市公司行业分类指引》（2012年修订），归为“I64 互联网和相关服务”；根据2011年发布的《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2011），本公司所属行业为“信息传输、软件和信息技术服务业”中的“6420 互联网信息服务”；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，本公司所属行业为“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“6420 互联网信息服务”，根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，本公司所属行业为“17 信息技术”中的“17101010 互联网软件与服务”。历经过去十余年的发展，中国的网络游戏行业已经演变成为互联网行业一个较大规模的分支，亦是文化创意产业的重要组成部分。

2、监管体制及管理部门

我国网络游戏行业由多部门协同监管，行业主管部门包括工信部、文化部、新闻出版总署（国家版权局）等。以上相关部门在各自职责范围内依法对互联网信息服务实施监督管理。本行业的自律监管机构包括游戏工委和中国软件行业协会游戏软件分会。

（1）工信部

工信部负责拟订并组织实施发展规划，推进产业结构战略性调整和优化升级；制定并组织实施行业规划、计划和产业政策，提出优化产业布局、结构的政策建议，起草相关法律法规草案，制定规章，拟订行业技术规范和标准并组织实施，指导行业质量管理工作；统筹规划公用通信网、互联网、专用通信网，依法监督管理电信与信息服务市场，负责通信资源的分配管理及国际协调，并承担通信网络安全及相关信息安全管理责任。

（2）文化部

文化部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；负责文艺类产品网上传播的前置审批工作，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）。

(3) 新闻出版总署（国家版权局）

国家版权局主管软件著作权登记管理工作；参与起草与著作权管理有关的法规、规章；拟订著作权管理、保护、使用的政策；监督著作权法律、法规的实施，部署全国著作权行政执法工作，查处或组织查处重大著作权侵权案件；协调有关部门开展打击盗版侵权联合行动；监管著作权贸易和版权代理。

(4) 游戏工委

游戏工委隶属于中国出版工作者协会是目前中国网络游戏领域规模最大的协会组织，目前游戏工委的会员已涵盖整个游戏产业链，包括国内主要的游戏出版商、开发商、运营商、渠道商、专业媒体等；所倡导的游戏健康忠告得到业内的普遍认可。

游戏工委是政府与企业、企业与消费者、国内与海外的桥梁，通过信息交流、行业培训、产品展会、权益保障、国际合作等工作，在协助政府开展游戏行业管理、帮助企业开拓游戏市场、建设优良游戏产业发展环境等方面发挥积极作用。

(5) 中国软件行业协会游戏软件分会

中国软件行业协会游戏软件分会隶属于工业和信息化部，业务上接受工业和信息化部、文化部等业务有关的主管部门领导，主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品(包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品)开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

3、产业政策

公司所处行业的主要产业政策如下：

时间	发布主体	名称	主要内容
2014年7月	文化部、工信部、财政部	文产发〔2014〕27号《关于大力支持小微文化企业发展的实施意见》	在经营、成本、融资、人才、市场环境等方面发布多项政策鼓励支持小微文化企业发展
2014年3月	文化部、中国人民银行、财政部	文产发〔2014〕14号《关于深入推进文化金融合作的意见》	鼓励金融机构开发动漫游戏互联网交易等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，完善相关行业的银行卡刷卡消费环境。探索开展艺术品、工艺品资产托管，鼓励发展文化消费信贷。鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合，促进文化领域的信息消费
2014年2月	国务院	国发〔2014〕10号《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关	大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。深入挖掘优秀文

时间	发布主体	名称	主要内容
		产业融合发展的若干意见》	化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用
2013年8月	国务院	国发〔2013〕32号《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	加强信息基础设施建设，加快信息产业优化升级，大力丰富信息消费内容，提高信息网络安全保障能力，建立促进信息消费持续稳定增长的长效机制
2012年9月	文化部	《文化部“十二五”文化科技发展规划》	要加快发展文化装备制造业，以先进技术支撑文化装备、软件、系统研制和自主发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平；发展面向公共文化服务与传播渠道建设的文化资源处理装备、展演展映展播展览装备和流动服务装备与系统平台
2012年5月	工信部	《互联网行业“十二五”发展规划》	围绕互联网行业发展的目标和内在要求，提出了工信部作为互联网行业主管部门工信部将从营造诚信有序的市场竞争环境、鼓励支持互联网行业加快发展、建立互联网健康发展的引导机制、提升和强化互联网行业管理能力这几个方面出台相关措施政策，落实和推动互联网发展和保障任务
2012年2月	国务院	《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》	增强游戏产业的核心竞争力，推动民族特色、健康向上的原创游戏发展，提高游戏产品的文化内涵；鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，促进网络游戏、电子游戏等游戏门类协调发展；鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场
2012年2月	国务院	国办发〔2011〕58号《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》	重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫游戏等产品市场；扶持国产游戏进入国际主流市场，数字出版拓展海外市场
2011年12月	国务院	国办发〔2011〕58号《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	促进数字内容和信息技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用
2011年10月	中国共产党十七届六中全会	《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》	加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫、游戏等新兴文化产业。重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫、游戏等产品市场
2011年4月	新闻出版总署	新出政发〔2011〕6号《新闻出版业“十二五”时期发展规划》	积极发展民族网络游戏产业，鼓励扶持民族原创网络动漫产品的创作和研发，拓展民族网络文化发展的空间
2009年9月	国务院	国发〔2011〕4号《关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业	就行业企业发展规定了财税、投融资及其他方面的政策，包括：经认定的软件企业享受企业所得税“两免三减半”及软件产品增值

时间	发布主体	名称	主要内容
		发展若干政策的通知》	税优惠政策等；大力支持重要项目建设，鼓励企业加强产业资源整合，支持为做大做强进行的重组并购；此外在研究开发政策、进出口政策、人才政策、知识产权政策、市场政策等方面均有相关规定
2009年9月	国务院	国发[2009]30号《国务院关于印发文化产业振兴规划的通知》	文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业，增强影响力和带动力，拉动相关服务业和制造业的发展。支持动漫、网络游戏、电子出版物等文化产品进入国际市场

4、行业主要法律法规

网络游戏产品本身属于计算机软件，其传播依托于互联网。因此，互联网行业、软件行业和网络游戏行业的法律法规均对本公司有参考指导作用。

(1) 网络游戏行业的相关法规

时间	发布主体	名称	主要内容
2014年4月	国务院	国办发(2014)15号《国务院办公厅关于印发文化体制改革中经营性文化事业单位转制为企业和进一步支持文化企业发展两个规定的通知》	规定了经营性文化事业单位转制为企业的各项事宜，以及为支持文化企业发展而最新推出的各项财政政策
2013年8月	文化部	文市发(2013)39号《网络文化经营单位内容自审管理办法》	根据《互联网文化管理暂行规定》，结合网络文化建设与管理的现实和发展需要，规定了网路文化经营单位的自审办法
2012年12月	全国人民代表大会常务委员会	《全国人民代表大会常务委员会关于加强网络信息保护的决定》	决定以法律形式保护公民个人及法人信息安全，确立网络身份管理制度，明确网络服务提供者的义务和责任，并赋予政府主管部门必要的监管手段，重点解决了我国网络信息安全立法滞后的问题
2011年7月	新闻出版总署、中央文明办等八部委	新出联(2011)10号《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》	切实保护未成年人身心健康，推动网络游戏防沉迷系统实施工作，实施防沉迷实名验证；游戏企业需要按照流程及时报送需验证的用户身份信息，并且要严格将经过实名验证被确认为“提供虚假身份信息”的用户纳入网络游戏防沉迷系统
2011年2月修订	文化部	文化部令51号《互联网文化管理暂行规定》	加强了对互联网文化的管理；规定了申请从事网络游戏经营活动的应当具备不低于1000万元的注册资金；从事经营性的互联网文化单位需申请《网络文化经营许可证》
2011年1月	新闻出版总署、中央文明办等八部委	文市发(2011)6号《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》	旨在加强家长对未成年人参与网络游戏监护，引导未成年人健康、绿色参与网络游戏；该方案提供了切实可行的方法，帮助家长纠正未成年子女沉迷网络游戏行为
2010年7月	文化部	《关于贯彻实施〈网络游戏管理暂行办法〉的	进一步明确了管理对象，规范主体审批；强化网络游戏内容管理；进一步加强网络

时间	发布主体	名称	主要内容
		通知》	游戏经营活动的监管，包括保护未成年人和实名注册措施；加强领导、扩大宣传、强化监督；推行《网络游戏服务格式化协议必备条款》
2010年6月	文化部	文化部令第49号《网络游戏管理暂行办法》	系统地对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为 and 法律责任做出明确规定；确立了从事网络游戏活动的基本原则，明确了适用范围及“网络游戏”、“上网运营”、“虚拟货币”等概念，同时对网络游戏内容管理、未成年人保护、经营行为、虚拟货币等做出了明确的制度安排
2009年11月	文化部	文市发[2009]46号《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	为切实改进和加强网络游戏内容管理，落实网络游戏管理责任，在建立网络游戏经营单位自我约束机制、完善网络游戏内容监管制度、强化网络游戏社会监督与行业自律三个方面做出了约定
2009年9月	新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室	新出联[2009]13号《关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》	规定了将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规由新闻出版总署履行前置审批；在中国境内运营的进口网络游戏必须事先取得著作权人授权，并办理著作权认证，由新闻出版总署负责进口网络游戏审批；禁止外商以独资、合资、合作等方式在中国境内投资从事网络游戏运营服务
2009年7月	新闻出版总署办公厅	新出厅字[2009]266号《关于加强对进口网络游戏审批管理的通知》	进一步规范网络游戏出版的前置审批和对境外著作权人授权的网络游戏作品的审批和监督管理工作，规范与进口网络游戏相关的会展交易活动。
2009年6月	文化部、商务部	文市发(2009)20号《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	明确网络游戏虚拟货币的定义；从严格市场准入、规范发行和交易行为和加强市场监管三个方面对从事网络游戏虚拟货币发行和交易服务的企业提出了严格的要求
2009年4月	文化部办公厅	《关于规范进口网络游戏产品内容审查申报工作的公告》	从事进口网络游戏产品运营的企业应严格按照《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》的相关规定进行报审；在未获得文化部进口网络游戏产品批准文件时游戏运营需要受到一定的限制
2007年4月	教育部、国家新闻出版总署及公安部等八部委	新出联(2007)5号《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》	建立网络游戏防沉迷实名认证系统，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
2007年3月	公安部、原信息产业部、文化部和新闻出版总署	公通字[2007]3号《关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知》	开展规范网络游戏经营秩序、查禁利用网络游戏赌博的专项工作；规范网络游戏行业经营行为；依法打击利用网络游戏进行的赌博活动；开展网络游戏禁赌宣传工作

时间	发布主体	名称	主要内容
2007年2月	文化部、工商总局、公安部、原信息产业部、教育部等14部委	文市发[2007]10号《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》	规定了对虚拟货币管理的基本制度，明确了中国人民银行的监管职能；要求严格限制网络游戏经营单位发行虚拟货币的总量以及单个网络游戏消费者的购买额；虚拟货币不能用于购买实物产品；消费者如需将虚拟货币赎回为法定货币，其金额不得超过原购买金额；严禁倒卖虚拟货币
2005年7月	文化部、原信息产业部	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	采取五大措施规范网络游戏市场秩序：严格市场准入，强化内容监管；加强网络游戏产品的进口管理工作；加大对“私服”“外挂”等违法行为的打击力度；切实加强加强对网吧的管理，规范网吧市场秩序；加强行业自律和社会监督
2004年5月	文化部	文市发[2004]14号《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》	明确了境内经营外国网络游戏产品，必须经文化部内容审查后，方可投入运营，同时禁止非独家授权使用的游戏产品进口
2000年6月	文化部等七部委	《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》	要通过从严治理，取缔非法经营和严重违法经营的电子游戏经营场所，进一步明确电子游戏经营场所应具备的条件，切实加强监督管理，严格实行电子游戏经营场所的依法规范经营

(2) 互联网行业的相关法规

时间	发布主体	名称	主要内容
2004年12月	原信息产业部	信息产业部令第30号《中国互联网络域名管理办法》	规范中国互联网络域名系统管理和域名注册服务，保障中国互联网络域名系统安全、可靠地运行
2000年9月	国务院	国务院令第292号《互联网信息服务管理办法》	规范互联网信息服务活动；将互联网信息服务分为经营性和非经营性；从事经营性互联网信息服务需要有健全的网站安全保障措施、信息安全保密管理制度、用户信息安全管理制度
2000年12月	全国人民代表大会常务委员会	《全国人民代表大会常务委员会关于维护互联网安全的决定》	明确了与互联网安全有关，构成犯罪的，依照刑法有关规定追究刑事责任的行为；明确了利用互联网侵犯他人合法权益，构成民事侵权的，依法承担民事责任；强调各政府部门需重视和支持对网络安全技术的研究和开发
2000年9月	国务院	国务院令第291号《中华人民共和国电信条例》	对境内电信市场秩序进行了规范：界定了电信的含义；将电信业务分类为基础电信业务和增值电信业务；经营增值电信业务，须取得《跨地区增值电信业务经营许可证》或《增值电信业务经营许可证》

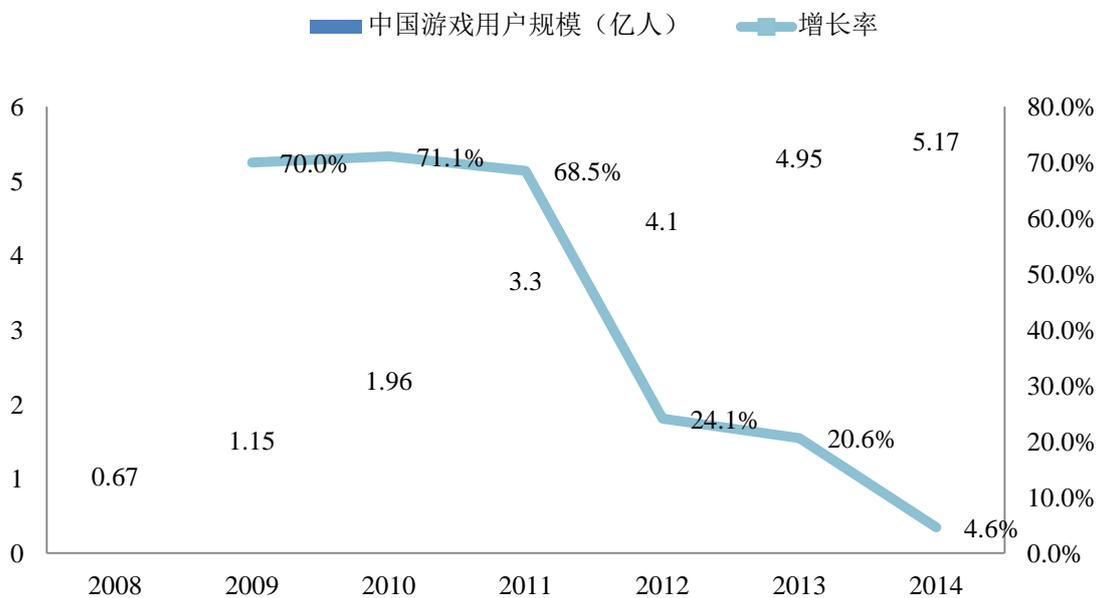
(3) 软件行业的相关法规

时间	发布主体	名称
2009年3月	工信部	《软件产品管理办法》 工业和信息化部令第9号

时间	发布主体	名称
2005年6月	国家新闻出版总署和原信息产业部	《互联网著作权行政保护办法》 国家版权局、信息产业部令第5号
2002年2月	国家版权局	《计算机软件著作权登记办法》 国家版权局令第1号
2001年12月	国务院	《计算机软件保护条例》 国务院令第339号
2000年10月	原信息产业部、教育部、科学技术部、国家税务总局	《软件企业认定标准及管理办法（试行）》 信部联产[2000]968号

（二）市场规模及前景

据 GPC、CNG 和 IDC 发布的《2014 年中国游戏产业报告》统计，中国游戏市场用户规模保持着持续增长趋势，在 2013 年以前一直保持着 20%-70% 的高速增长；截止到 2014 年，中国游戏市场用户数量约达到 5.17 亿人，比 2013 年增长了 4.6%。



数据来源：GPC、CNG 和 IDC

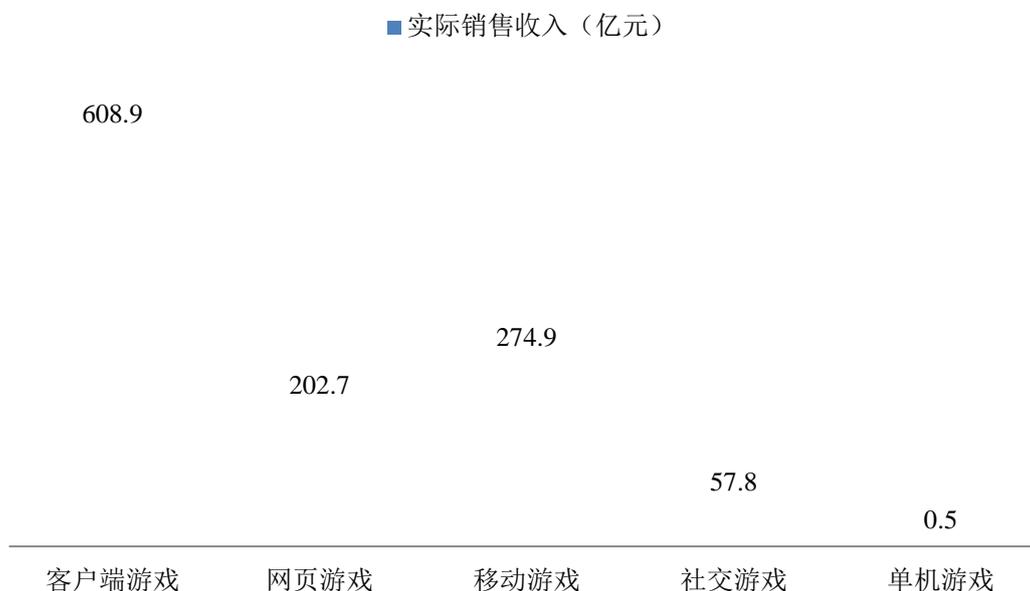
1、中国游戏市场规模及结构

2014 年，中国游戏市场（包括移动游戏市场、单机游戏市场等）实际销售收入达到 1,144.8 亿元人民币，比 2013 年增长 37.7%。这说明，虽然游戏用户数量受限于总人口数量、游戏适龄人口数量等已无法持续高速增长，但随着优质游戏的不断上线、游戏用户的付费习惯的不断改变，单个用户贡献的游戏收入持续增长，这有利于游戏市场的持续健康发展。



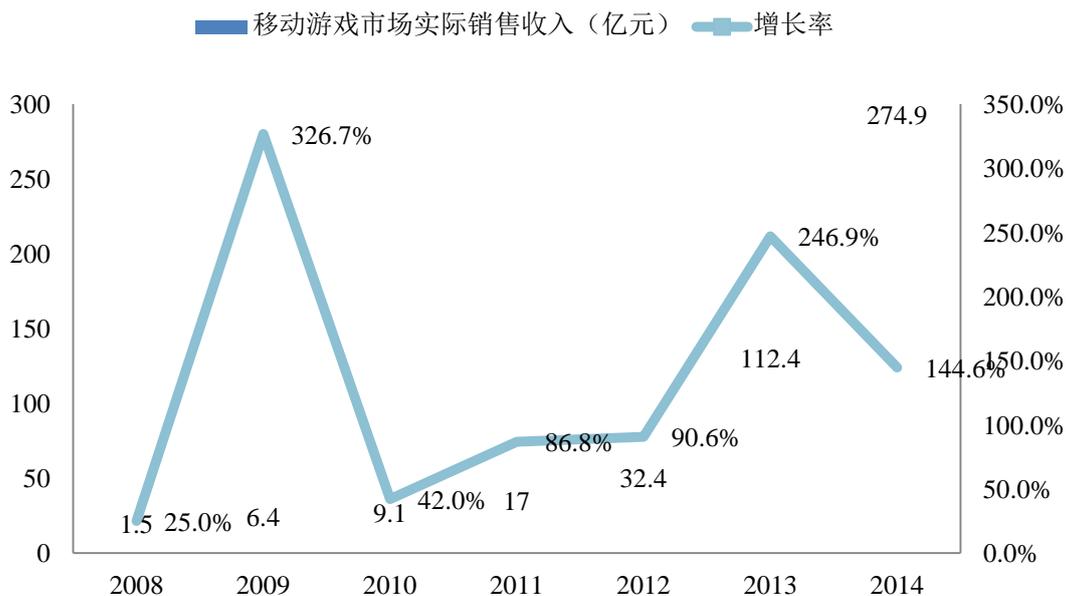
数据来源：GPC、CNG 和 IDC

2014 年，中国游戏市场实际销售收入构成如下：客户端网络游戏市场实际销售收入 608.9 亿元，占比 53.19%；网页游戏市场实际销售收入 202.7 亿元，占比 17.71%；移动游戏市场实际销售收入 274.9 亿元，占比 24.01%；社交游戏市场实际销售收入 57.8 亿元，占比 5.05%；单机游戏市场实际销售收入 0.5 亿元，占比 0.04%。



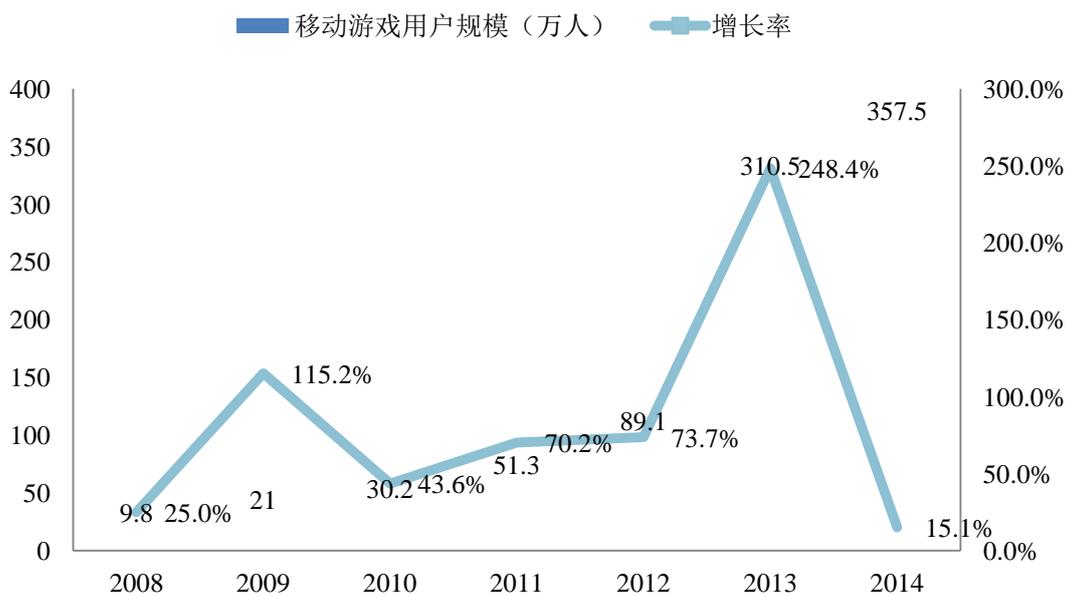
数据来源：GPC、CNG 和 IDC

其中，增长速度最快的为移动游戏市场，中国移动游戏市场 2014 年实际销售收入 274.9 亿元人民币，比 2013 年增长了 144.6%。



数据来源：GPC、CNG 和 IDC

2014 年，中国移动游戏用户数量约达到 3.58 亿人，比 2013 年增长了 15.1%。



数据来源：GPC、CNG 和 IDC

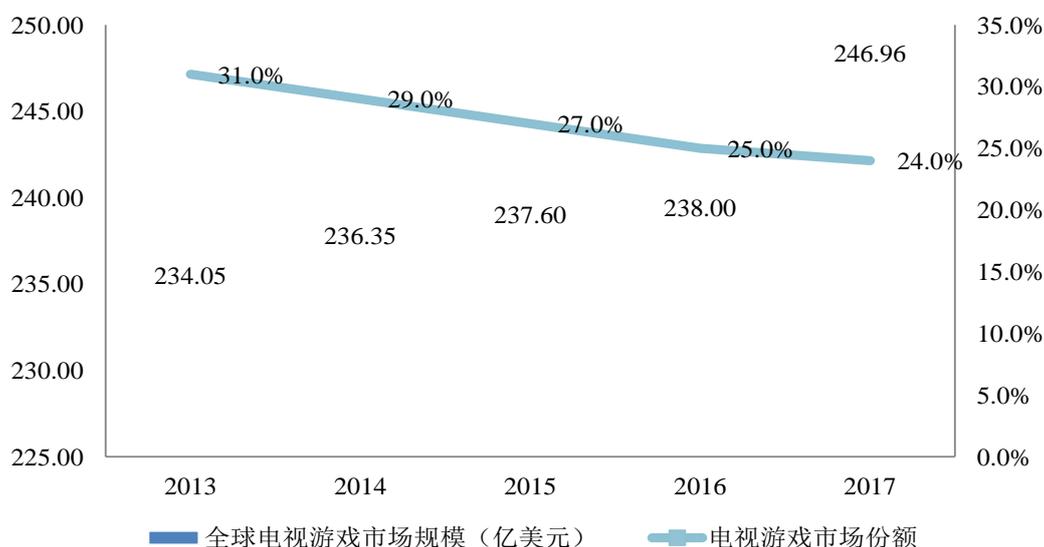
2、电视游戏

诞生于 1958 年的电视游戏一度就是电子游戏的代名词，作为霸占了最重要屏幕——电视机屏幕的游戏机，电视游戏有着其他类型电子游戏难以比拟的魅力。直到今天，在欧美、日本等发达国家，电视游戏依然是游戏生态圈中最重要的一环。由于我国过去禁止电视游戏主机销售，互联网电视游戏在中国还是一片“蓝海”，其他类型

游戏已经蓬勃发展。

随着高速光纤的接入，虚拟现实、体感外设的添加，以及影音资源不断被整合进入电视游戏的平台，电视游戏的互联性、游戏性和综合娱乐性达到了新的高度。中国电视游戏市场将由主机游戏和智能电视游戏两个市场构成，虽然在国内均处于刚刚起步阶段，缺少详细数据，但通过全球电视游戏的市场数据，可以对中国家庭游戏前景进行展望和预估。

根据 Newzoo 数据显示，2014 年全球电视游戏市场规模预计达到 236.35 亿美元，接近整体市场份额的 30%。预计到 2017 年能够增长到 246.96 亿美元。按此规模预估，随着微软、索尼主机相继入华，以及国内硬件厂商等推出游戏机顶盒，中国家庭游戏面临良好的发展机遇。



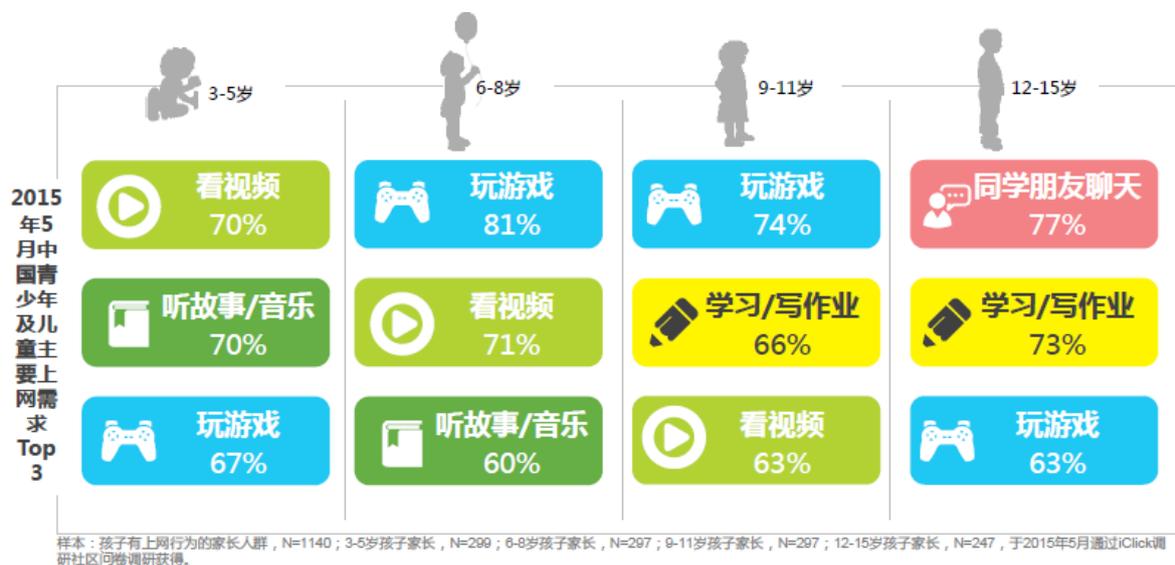
数据来源：荷兰市场研究公司 Newzoo

3、中国青少年在线文化市场概况

根据艾瑞咨询《2015 年中国青少年及儿童互联网使用现状研究报告》，截至 2014 年 12 月，我国网民规模达 6.49 亿，全年共计新增网民 3,117 万人。互联网普及率为 47.9%，较 2013 年底提升了 2.1 个百分点。其中，19 岁以下网民占比为 24.5%，这主要受电子设备的普及、娱乐方式的多样化的影响。

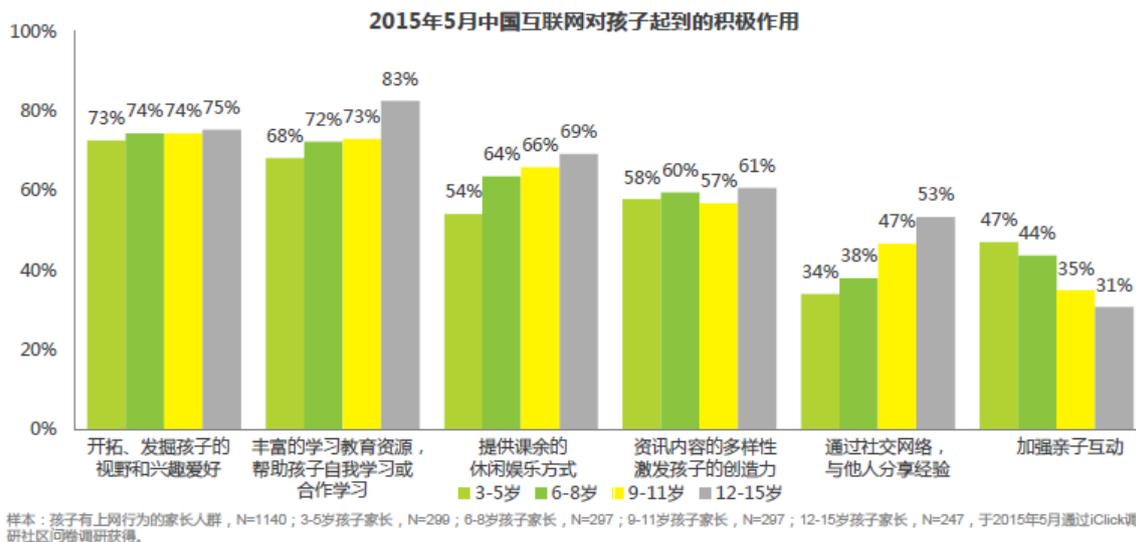
青少年在线文化市场根据青少年的各个年龄段的需求不同而不同，3-5 岁的青少年主要侧重于看视频、听故事/音乐、玩游戏，6-8 岁玩游戏成为第一需求，9-11 岁开始侧重于玩游戏、学习/写作业、看视频，学习的需求在上升，到 12-15 岁同学朋友聊天

则成为第一需求。所以，将聊天、社交和游戏相结合的社交游戏在该年龄段的青少年拥有非常大的市场。



数据来源：艾瑞咨询《2015年中国青少年及儿童互联网使用现状研究报告》

互联网上的资源的丰富和多样性能够激发青少年的创造力和扩展视野，艾瑞咨询统计了中国互联网对孩子起到的积极作用，其中：开拓、发掘孩子的视野和兴趣爱好、帮助孩子的自我学习或合作学习、提供课外的休闲娱乐方式、咨询内容的多样性激发孩子的创造力、通过社交网络与他人分享经验、加强亲自互动等作用排名前列。而爱扑网络《皮卡堂》等社交、沙盒游戏，就是一个自由的创造自己的虚拟人物形象和房间的场所，既能给青少年展示自己创造力的平台，同时通过一些郊游、钓鱼等虚拟活动，开拓孩子的视野和兴趣爱好，还可通过《图个轻松》图片编辑软件和 P 图社区等，给青少年一个展示自己想象力、漫画制作能力的平台，而且还可满足逐步长大的青少年最需要的社交需求，深受青少年的欢迎，成为青少年在线文化市场最重要的平台之一。



数据来源：艾瑞咨询《2015年中国青少年及儿童互联网使用现状研究报告》

（三）影响行业发展的主要因素

1、有利因素

（1）国家产业政策积极支持产业发展

2014年2月26日，国务院发布《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》，要求深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌，推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。2014年3月，文化部、中国人民银行、财政部联合发布《关于深入推进文化金融合作的意见》，提出要鼓励金融机构开发动漫游戏等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合，促进文化领域的信息消费。未来一段时间，上述产业政策将继续支持产业发展。

（2）网络用户群体不断增加，网络游戏市场规模持续增加

根据艾瑞咨询《2015年中国青少年及儿童互联网使用现状研究报告》，截至2014年12月，我国网民规模达6.49亿，全年共计新增网民3,117万人。互联网普及率为47.9%，较2013年底提升了2.1个百分点。根据GPC、CNG和IDC发布的《2014年中国游戏产业报告》，截止到2014年，中国游戏市场用户数量约达到5.17亿人，比2013年增长了4.6%。虽然游戏用户数量受限于总人口数量、游戏适龄人口数量等已无法持续高速增长，但游戏市场仍保持高速增长。2014年，中国游戏市场（包括移动游戏市场、单机游戏市场等）实际销售收入达到1,144.8亿元人民币，比2013年增长37.7%，

市场空间仍然非常大。

(3) 移动互联网信息基础设施建设带动市场增长

本年度 TD-LTE 和 FDD-LTE 混合组网 4G 网络覆盖范围进一步扩大，城市 WiFi 等基础设施和网络技术建设加速发展，以及智能手机、平板电脑在软硬件方面的升级，共同推动移动游戏用户增长，增强游戏体验。一方面，部分城市运营商尝试 WiFi 商业模式创新，如本地、闲时 4G 流量赠送活动，增加城市 WiFi 热点建设数量和覆盖场所，在一定程度上降低了移动互联网的使用成本，提高了用户利用碎片时间体验游戏的几率，这同时也意味着对应移动游戏的转化率、付费率均有更大机会得到提升；另一方面，小米、华为、魅族等本土厂商向二、三线城市快速渗透包括 4G 在内的千元智能手机，促进智能手机的市场占有率进一步扩大，这意味着移动游戏用户的获取范围得到大幅拓展，反向推动了用户规模和付费率的提升，增加了移动游戏市场规模快速扩大的机会。

(4) 多推广渠道助力挖掘市场潜力

游戏产品的数字发行优势得到充分发挥，国内外互联网多种分发渠道协力推动，充分挖掘产业潜能。在移动互联网的高速发展下，国内应用分发渠道呈现多元化发展趋势，从传统的应用商店扩展到浏览器、垂直媒体、微信公众账号，国产智能手机的应用预装和内置的品牌应用商店也迅速发展，这些均为用户提供了更丰富的游戏下载渠道。在海外市场，开发商与当地运营企业合作，既可以预先拿到授权金，又有助于解决本地化问题。综合分析，渠道的拓展在某种程度上可以缓解开发商竞争压力，为其提供多元的运营推广选择，增加更多议价能力，同时也有利于拓宽产品的用户群体。

2、不利因素

(1) 产品同质化严重

当前国内网络游戏行业中，依靠“模仿”快速推出同类型游戏已经成为大部分网络游戏厂商的经营策略，从而导致了市场上缺乏多样化的产品支持，不利于网络游戏行业的长期健康发展。

网络游戏的创新度不足，还体现在对游戏文化内涵的创新上。随着“仙侠”、“魔幻”题材在网络游戏产品中的泛滥，雷同的内容使得目前的大部分网络游戏很难给玩家留下深刻的印象，从而导致单个网络游戏的用户流失率居高不下，用户生命周

期大幅缩短。

（2）专业人才匮乏、人员流动频繁

国内 2005 年即已设有高校陆续开设网络游戏专业，但是由于网络游戏行业发展日新月异、游戏开发技术更新迅速，高校毕业生的技能实用性还有待进一步提升，尚不能为整个行业的发展提供足够的人才支撑。

（3）侵权和抄袭行为严重

游戏内容的策划、游戏模式等创意作为网络游戏的重要组成部分，缺乏法律法规的保护，极易被模仿和抄袭。另一方面，网络游戏较低的违法成本低，使得“外挂”和“私服”开设情况严重；此外，互联网信息安全环境还有待稳固，“盗号”等侵犯用户的虚拟财产权益的行为也屡现不鲜。

（四）行业发展趋势

1、市场规模继续保持快速扩张

2014 年，中国游戏市场（包括移动游戏市场、单机游戏市场等）实际销售收入达到 1,144.8 亿元人民币，比 2013 年增长 37.7%。目前，中国的游戏市场已经是全球第二大的游戏市场，并且依然以接近 30% 的增长速度增长。NEWZOO 预测，至 2016 年，中国就将成为全球最大的游戏市场。

2、互联网企业与游戏提供商的跨平台合作不断深入

目前主流互联网企业和电信运营商纷纷开设了专门的游戏中心或事业部，并且同包括本公司在内的诸多网络游戏厂商开展合作。未来，互联网企业和游戏开发、运营商之间的跨平台合作将继续深入。

3、碎片时间游戏以及轻度游戏成为主流

随着生活节奏的加快，人们的休闲、娱乐时间呈现碎片化的趋势，而碎片化的时间需要碎片化的娱乐方式。随着笔记本电脑、智能手机、平板电脑等设备的快速普及，网络游戏用户在碎片时间利用上的需求得以转化成为网络游戏的核心推动力。

4、游戏用户付费水平将随着人口年龄的增长而提升

年轻的学生群体将成为游戏付费用户的主要来源，随着该年龄段用户陆续迈入社会并具备消费能力，网络游戏的活跃付费用户数量也将进一步提升。

此外，今年来新接触网络游戏的年轻用户群体，已经习惯于休闲类游戏时长免费、道具付费为主的运营模式，缩短了企业对用户消费行为摸索的时间。企业将不断

完善休闲类游戏的盈利点，争取更高的付费水平。

5、网络游戏企业将加大跨终端投入

多平台的业务模式能够有效降低游戏企业的风险，带来新的增长机遇。越来越多的网络游戏企业将加大对其他终端的资金投入，补充现有产品线、丰富产品组合。

（五）行业竞争格局

国内网络游戏市场从收入规模角度看，传统 MMORPG 开发及运营商仍是领跑者，已经逐渐形成了以腾讯为首，网易、盛大、完美时空等传统劲旅为第二梯队的竞争局面，市场集中化程度相对较高。其它游戏厂家则在不同细分市场诸如休闲平台游戏、3D MMORPG 游戏等新兴领域，形成了独有的竞争优势并开始展现出迅猛的发展势头。

按游戏类型划分，MMORPG 游戏市场以传统游戏厂商为主，新进入者相对较少。休闲类客户端网络游戏领域，平台的聚集效应持续显现。网页游戏和手机网络游戏由于技术门槛相对较低，市场潜力巨大，未来的市场竞争将会日趋激烈。

按平台类型划分，传统游戏平台已经形成了颇具规模的稳定用户群体，而其他非主营游戏的门户网站也在通过联合运营引入精品游戏发展游戏用户规模，增加用户粘性。从未来发展趋势来看，自有游戏平台的竞争优势将愈发明显，游戏平台与其他平台间的战略合作也将逐步增强。

（六）进入本行业的主要壁垒

1、用户获取壁垒

在线虚拟社区积累核心用户群需要很长的时间，用户间社交关系的建立也相对缓慢，需要长时间的积累和培育，但是社交关系一旦建立，将在中长期内保持稳定。此外，游戏平台还需要建立一个多款游戏协同的产品群，给予用户的较高的选择权和社区化的感受，才能使客户在游戏平台上展开充分的交互，并通过相互间的影响进一步激发消费意愿、延长生命周期。

2、技术壁垒

平台运营技术的凝聚及游戏开发工具的研发和改进是一个长期的过程，网络游戏行业企业往往需要持续投入大量的资金和人力，而新进入的企业只能通过长期的经验积累或者支付价格高昂的授权费用才能获得。

3、人才壁垒

网络游戏企业发展需要研发、运营、市场推广、客户服务和综合管理等多领域的专业人才支撑。人才的稀缺已经成为网络游戏行业发展的最大掣肘，对新进入者形成较强的壁垒。

4、经验壁垒

网络游戏的研发涉及到游戏策划、美工设计、程序设计、音乐制作等多个环节，需要整个游戏研发团队不断磨合；网络游戏的运营涉及到市场理解、推广渠道积累、消费行为分析等多方面知识；网络游戏平台的维护更是涉及到服务器部署、调优、维护等技术。

5、行业资质壁垒

作为网络游戏运营商需要取得电信与信息服务业务经营许可证、增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证、互联网出版许可证等一系列许可和备案。

(七) 公司面临的主要竞争情况

1、公司主要竞争对手

公司名称	简介
淘米网	以网络游戏为主营业务的娱乐公司，其主要利润来自于会员费等虚拟产品销售，主要产品包括《摩尔庄园》、《赛尔号》、《小花仙》等游戏。该公司于 2011 年 6 月在纽约证券交易所上市
百奥家庭互动	主要从事儿童互联网产品的研发与运营，主要产品包括《奥比岛》、《奥拉星》、《龙斗士》等游戏。该公司于 2014 年 4 月在香港证券交易所上市

2、公司在行业中的竞争地位

国内网络游戏市场集中度较高，腾讯、网易、盛大、完美、畅游等网络游戏大企业通过精品游戏代理、运营，市场资源的有效挖掘和人力资源的掌控，占据显著市场竞争优势地位。整体而言，公司还处于发展初期，规模较小，位于二线网络游戏厂商的中等水平，在社区游戏、手机网游、智能电视游戏领域具有一定的竞争能力。

3、竞争优势

(1) 公司拥有海量的青少年用户

自 2008 年成立以来，爱扑网络通过旗下主要产品《皮卡堂》的开发和运营，聚集了 3,000 万以上的青少年用户。同时，爱扑网络的运营团队通过长期的用户服务和沟通，对青少年的娱乐文化行为、娱乐消费特性有了深入的了解。

基于爱扑网络的庞大、精准用户群体，以及爱扑网络对青少年用户群体的理解和认知，爱扑网络能够充分把握住用户娱乐和消费特性，一方面不断推陈出新，创造符

合青少年不断变化的娱乐需求的优质游戏、动漫产品；另一方面，爱扑网络是各类针对青少年群体的动漫、游戏、影视、教育、零售产品服务和企业的推广和宣传平台，能够为这类提供精准的营销渠道和用户对接的桥梁。

（2）公司拥有成熟的运营平台

公司是一家集网络游戏的开发和运营为一体的综合娱乐提供商，建立了一套成熟的运营管理系统，建立了包括游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展、到后续客户服务的一整套完整的运营系统。

公司的运营管理平台应用统一运行框架技术，极大提高了游戏运营平台多种应用系统开发、运行维护效率；应用云技术处理海量数据，可以满足不同游戏、海量数据、高并发等要求下的各类数据处理需求；应用自动化运维平台可以满足大规模、分布式的服务器运维管理需求。同时通过实时监控、安全审计等措施来保证各类游戏及运营服务稳定、安全、可靠运行，公司的网络运营能力得到迅速提高，并逐渐走向成熟。

（3）公司拥有完善的营销团队

公司作为一家专业从事青少年娱乐的网络游戏开发和运营商，具备经验丰富的营销团队。公司注重提高游戏用户的粘着度，追踪并反馈玩家用户体验。总的来说，公司营销团队在把握全体玩家用户特点的同时，优先考虑的是游戏引领者的喜好。

（4）公司拥有领先的技术平台

公司具有统一的游戏开发平台，研发团队稳定，在游戏研发技术方面，公司拥有包括游戏策划、程序开发、美术设计及游戏测试的综合开发能力，并将自有的高性能核心技术运用到研发中。

随着多款新游戏的陆续上线运营，玩家用户数增加对服务器承载数据的能力提出了更高要求，公司技术人员对宕机、玩家体验的缓冲和延时都做了采取了相应技术措施。另外，有效的反外挂、反黑客技术和先进的数据保护技术帮助公司迅速有效推出新网络游戏产品及改版升级现有产品，为更多网游产品的在线运营提供强大的技术支持。

4、竞争劣势

公司虽然拥有自主研发和独立运营能力，但是仍处于发展初期，与同行业的大型厂商相比，公司规模偏小，在一定程度上限制了公司新产品的开发决策、精品游戏代

理运营的规划以及游戏推广步伐。虽然起步阶段的公司普遍存在相对保守、求稳状态，但是有时可能导致公司错失良机。本行业对人才的综合能力要求高，需要集设计、文案、创意、技术、美术、运营、计算机等多方面为一体的综合性人才，而行业人才储备薄弱，人才培养成本高。受公司的人力资源预算限制，引进高端人才力度不够；另外，公司处于发展初期，相对同行业公司对外进行宣传的渠道较少、宣传的力度不足，还未建立品牌效应，因此，公司对高端人才的吸引力和凝聚力都偏低。

此外，公司团队还需时间磨合，同时也需要时间来积累业内人脉，更大范围地打响公司的知名度，同时，公司需要积累更多的成功产品的实践经验和研发领域的技术。

5、公司未来发展规划

公司爱扑网络聚集了大量青少年用户，围绕这一特定用户群体，爱扑网络未来可在以下领域做更多探索：

（1）打造针对青少年群体的文化娱乐产业平台

公司通过《皮卡堂》等游戏聚集了海量青少年游戏用户，充分理解青少年用户的娱乐需求，同时也锻造了一支能够设计、开发、运营适合青少年文化娱乐产品的团队，并且在业界有一定的知名度。未来公司会聚集更多优质符合青少年文化娱乐需求的产品，以公司青少年用户群体和专业团队为基础，为其他适合青少年的文化娱乐产品提供用户流量、研发建议和运营支持。爱扑网络希望通过游戏拓展青少年用户为主体的文化娱乐产业链，把公司打造成青少年文化娱乐内容平台，提供游戏、动漫、教育、社交、购物等全方位的服务。

（2）专注精品游戏内容，实现游戏品牌化

公司在过去成功打造了《皮卡堂》、《神啊救救我吧》等知名精品游戏娱乐产品，以《皮卡堂》为例，不但聚集了大量游戏用户，而且调动了《皮卡堂》的玩家以皮卡堂素材创作简单漫画，建立分享传播机制。目前社区每日活跃用户 2 万，日均浏览超过 100 万，平均每日漫画原创 100 篇以上，让《皮卡堂》人物形象广泛传播，更富有生命力和品牌价值。未来，爱扑网络将持以优质 IP 为核心，打造高质量的游戏和娱乐产品，为广大青少年群体提供优质的娱乐服务。

（3）积极拓展海外市场和异业合作

除了扎根国内做好青少年的文化娱乐产品之外，公司在战略上将持续专注海外拓展

同类业务和国内探索异业合作。目前爱扑网络和数家知名的海外知名游戏公司洽谈青少年游戏的合作开发和推广，尝试将游戏推广到海外，或者引进国外优质的青少年文化娱乐内容。此外，公司也积极探索异业合作，和专注青少年文化传媒领域的其他企业，如影视娱乐、消费零售等品牌探索合作方式，如交叉推广、广告植入等符合青少年文化娱乐消费习惯的新媒体模式，增强公司的用户粘性，并实现新的收入增长点。

第三节 公司治理

一、公司治理机制的建立健全及运行情况

2015年6月3日以前，公司未设立董事会，仅设执行董事1人；未设立监事会，仅设监事1人。公司能够按照《公司法》及《公司章程》规定有效运行，且股东会对股权转让、增加注册资本、整体变更等事项形成相关决议。公司治理结构较为简单，内部治理制度方面也不尽完善；监事对公司的财务状况及执行董事、高级管理人员所起的监督作用较小；未制定专门的关联交易、对外投资、对外担保等管理制度。

2015年6月3日，公司全体发起人依法召开创立大会暨第一次股东大会会议。根据《公司法》相关规定，股东大会会议通过《公司章程》并选举产生第一届董事会成员及第一届监事会中股东代表监事。

2015年6月3日，公司召开第一届董事会第一次会议选举产生董事长，聘任公司总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监、技术总监和运营总监。同日，公司召开第一届监事会第一次会议选举产生公司监事会主席。

自整体变更以来，公司按照《公司法》、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》及中国证监会的要求，建立起以股东大会、董事会、监事会、经理层分工与协作、分权与制衡为特征的公司治理结构。同时，公司注重有关公司治理的各项规章制度的建立、完善和实施工作。根据《公司法》、《证券法》、《业务规则（试行）》等法律法规规定并结合实际情况，公司制定了《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》、《关联交易决策制度》等公司治理文件。

（一）股东大会的建立健全及运行情况

《公司章程》明确规定了股东的权利和义务、股东大会的权利和决策程序，公司制定了《股东大会议事规则》。

截至公开转让说明书签署之日，公司召开过两次股东大会会议，就公司设立、章程及各项内部制度的制定、董事会及监事会人员选举、申请股票在全国股份转让系统挂牌并公开转让、增加股本等重要事项进行审议并作出相应决议。

股东大会会议的召集、通知、召开方式、表决程序、决议内容及记录等方面严格按照《公司法》、《公司章程》及《股东大会议事规则》的要求规范运行。

(二) 董事会的建立健全及运行情况

《公司章程》明确规定了董事的权利和义务、董事会的权利和决策程序，公司制定了《董事会议事规则》。《公司章程》规定公司董事会由五名董事组成，董事由股东大会选举或更换，任期三年，任期届满，均可连选连任。

截至公开转让说明书签署之日，公司召开过一次董事会，就选举董事长，任命公司总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监、技术总监和运营总监等进行审议并作出相应决议。

公司董事会会议的召集、通知、召开方式、表决程序、决议内容及记录等方面严格按照《公司法》、《公司章程》及《董事会议事规则》的要求规范运行。

(三) 监事会的建立健全及运行情况

《公司章程》明确规定了监事的权利和义务、监事会的权利和决策程序，公司制定了《监事会议事规则》。截至公开转让说明书签署之日，监事会由 3 名监事组成，包括 2 名股东代表和 1 名职工代表。监事会设主席 1 人，其中股东代表监事由公司于 2015 年 6 月 3 日召开的股东大会会议选举产生，职工代表监事由 2015 年 6 月 1 日召开的公司职工代表大会选举产生。

截至公开转让说明书签署之日，公司召开过一次监事会，监事会的召开符合《公司法》、《公司章程》的规定。

(四) 股东大会、董事会、监事会和相关人员履行职责的情况

股东大会、董事会、监事会的成员符合《公司法》的任职要求，能够按照《公司章程》及三会议事规则独立、勤勉、诚信地行使各自权利及履行相应职责。公司股东、董事、监事均能依照会议通知出席相关会议，并对各项议案进行讨论和表决，认真履行各自职责。公司职工代表监事能够按照要求出席监事会会议并行使表决权利，切实维护公司职工的利益。

由于公司自整体变更以来才建立健全了“三会一层”治理机制和各项内部管理制度，“三会一层”完全规范运作及相关人员的规范意识等有待进一步提高。

二、公司董事会对现有公司治理机制的讨论与评估

(一) 董事会对现有公司治理机制的讨论

根据《公司法》、《证券法》、《监管办法》等法律法规规定，公司先后制定了《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》等内部

规章，完善了公司法人治理结构、确立了投资者关系管理、纠纷解决机制、累积投票制等制度，给所有股东提供合适的保护，保证了股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

1、股东的权利

公司股东享有下列权利：（1）依照其所持有的股份份额获得股利和其他形式的利益分配；（2）依法请求、召集、主持、参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权；（3）对公司的经营进行监督，提出建议或者质询；（4）依照法律、行政法规及本章程的规定转让、赠与或质押其所持有的股份；（5）查阅本章程、股东名册、公司债券存根、股东大会会议记录、董事会会议决议、监事会会议决议、财务会计报告；（6）公司终止或者清算时，按其所持有的股份份额参加公司剩余财产的分配；（7）对股东大会作出的公司合并、分立决议持异议的股东，要求公司收购其股份；（8）向其他股东公开征集其合法享有的股东大会召集权、提案权、提名权、投票权等股东权利，但不得采取有偿或变相有偿方式进行征集；（9）法律、行政法规、部门规章或本章程规定的其他权利。

2、投资者关系管理

公司注重投资者关系管理，通过充分的信息披露，运用金融和市场营销的原理加强与投资者之间的沟通，促进投资者对公司的了解和认同，实现股东利益最大化。《公司章程》专门对投资者关系管理做出了相关规定，包括了投资者关系管理的基本原则、目的、沟通内容、沟通方式等。

3、纠纷解决机制

《公司章程》为规范公司组织与行为、公司与股东、股东与股东之间权利义务关系的具有法律约束力的文件，对公司、股东、董事、监事、高级管理人员具有法律约束力。公司、股东、董事、监事、高级管理人员之间涉及章程规定的纠纷，应当先行通过协商解决。协商不成的，通过诉讼方式解决。

4、累积投票制

股东大会就选举董事、监事进行表决时，根据《公司章程》的规定或者股东大会的决议，可以实行累积投票制。累积投票制是指股东大会选举董事或者监事时，每一股份拥有与应选董事或者监事人数相同的表决权，股东拥有的表决权可以集中使用。

5、关联股东及董事回避制度

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，关联股东可以参加审议涉及自己的关联交易，并可就该关联交易是否公平、合法及产生的原因等向股东大会作出解释和说明，但该股东无权就该事项参与表决；股东大会进行表决前，会议主持人应当向与会股东宣告关联股东不参与投票表决；股东大会对关联交易事项作出的决议必须经出席股东大会的非关联股东所持表决权的二分之一以上通过方为有效。但是，该关联交易事项涉及本章程规定的特别决议事项时，股东大会决议必须经出席股东大会的非关联股东所持表决权的三分之二以上通过方为有效。

董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。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三人的，应将该事项提交股东大会审议。

6、与财务管理、风险控制相关的内部管理制度建设情况

公司制定了《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《关联交易决策制度》、《对外投资决策制度》、《对外担保管理制度》等制度性文件和内部控制制度，体现了公司决策制度和风险控制的完整性、合理性和有效性。

(二) 董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

截至公开转让说明书签署之日，公司已建立了能给所有股东提供合适保护的公司治理机制。相应公司制度能保证股东尤其是中小股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

公司已在制度层面上规定投资者关系管理、纠纷解决机制、关联股东和董事回避制度，以及与财务管理、风险控制相关的内部管理制度。现有公司治理机制符合相关法律法规要求，运行有效且可以满足公司经营发展需求。今后公司还会不断强化内部控制制度的执行和监督检查，防范风险，促进公司稳定发展。

三、公司及控股股东、实际控制人最近两年内违法违规行为情况

公司最近两年内不存在因违犯国家法律、行政法规、规章的行为而受到刑事处罚或没收违法所得、没收非法财物以上行政处罚的情形；也不存在涉嫌犯罪被司法机关立案侦查，尚未有明确结论意见的情形。

公司控股股东及实际控制人遵守国家法律、行政法规、规章，最近 24 个月内不存在因违犯国家法律、行政法规、规章的行为，而受到刑事处罚或与公司规范经营相关

的属于没收违法所得、没收非法财物以上行政处罚的情形；也不存在涉嫌犯罪被司法机关立案侦查，尚未有明确结论意见的情形。

四、公司独立性情况

公司和控股股东、实际控制人及其控制的其他企业在业务、资产、人员、财务、机构方面各自独立。公司具有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力。

（一）业务独立情况

公司主要从事“计算机、网络”领域内的技术开发、技术咨询、技术服务，市场营销策划，商务咨询（除经纪），计算机、软件及辅助设备，办公用品，日用百货，电子产品销售。公司拥有独立完整的采购、销售系统。

公司业务独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，具有完整独立的业务体系。公司业务独立。

（二）资产独立情况

公司通过整体变更设立，所有与经营性业务相关的固定资产、流动资产等资产在整体变更过程中已全部进入股份公司，并已办理了相关产权归属的变更和转移手续。公司资产与控股股东及实际控制人的资产严格分开，并完全独立运营。公司对所有资产拥有完全的控制和支配权，不存在资产、资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用而损害公司利益的情况。公司不存在为股东和其他个人提供担保的情形。公司资产独立。

（三）人员独立情况

公司董事、监事及高级管理人员严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定产生；公司总经理、副总经理、董事会秘书、财务总监、技术总监和运营总监等高级管理人员均未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，也未在控股股东、实际控制人及其所控制的其他企业领薪；公司的劳动、人事及工资管理与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业严格分离；公司财务人员没有在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。公司人员独立。

（四）财务独立情况

公司建立了独立的财务部门，财务人员专职在公司工作，不存在兼职情形；公司建立了独立的财务核算体系，独立进行财务决策；公司开立了独立的银行账号；办理了独立的税务登记证，独立纳税。公司财务独立。

（五）机构独立情况

根据《公司法》和《公司章程》的规定，公司设置股东大会作为最高权力机构、设置董事会为决策机构、设置监事会为监督机构，并设有相应的办公机构和经营部门，各职能部门分工协作，各机构依照《公司章程》和各项规章制度行使职权。公司生产经营场所与控股股东、实际控制人完全分开，不存在混合经营、合署办公的情况。公司机构独立。

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企业之间同业竞争情况

截至公开转让说明书签署之日，公司和控股股东、实际控制人及其控制的其他企业之间不存在同业竞争。

公司控股股东为沈宏庭先生，实际控制人为沈宏庭先生、陈莉女士、郭谦先生、杨垒先生与邓可先生。控股股东、实际控制人的具体情况详见公开转让说明书第一节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”。

（二）关于避免同业竞争的承诺

为避免同业竞争，公司控股股东和实际控制人出具了《避免同业竞争的承诺函》，具体内容如下：

1、本人郑重声明，截至本承诺函签署日，本人未持有其他任何从事与爱扑网络主营业务可能产生同业竞争的企业的股份、股权或在竞争企业拥有任何权益，亦未在任何与爱扑网络主营业务产生同业竞争的企业担任高级管理人员或核心技术人员。

2、在本人担任爱扑网络实际控制人和控股股东期间，本人将不以任何方式（包括但不限于单独经营、通过合资经营、直接持有或通过他人代持另一公司或企业的股份及其他权益等）从事可能与爱扑网络经营业务构成直接或间接竞争的业务或活动，也不会以任何方式为竞争企业提供业务上的帮助，不会在任何可能与爱扑网络主营业务产生同业竞争的企业担任高级管理人员或核心技术人员，保证将采取合法、有效的措施保证本人不以任何方式直接或间接从事与爱扑网络的经营运作相竞争的任何业务或活动。

3、如爱扑网络进一步拓展其业务范围，本人将不与爱扑网络拓展后的业务相竞争；可能与爱扑网络拓展后的业务产生竞争的，本人将按照如下方式退出与爱扑网络的竞争：A、停止与爱扑网络构成竞争或可能构成竞争的业务；B、将相竞争的业务通

过合法合规的方式纳入到爱扑网络来经营；C、将相竞争的业务转让给无关联的第三方。

4、如本人有任何从事、参与可能与爱扑网络的经营运作构成竞争活动的商业机会，本人应立即将上述商业机会通知爱扑网络，在通知所指定的合理期间内，爱扑网络作出愿意利用该商业机会的肯定答复的，则尽力将该商业机会按照不差于提供给本人或任何独立第三方的条件给予爱扑网络。

5、如违反以上承诺，本人愿意承担由此产生的全部责任，充分赔偿或补偿由此给爱扑网络造成的所有直接或间接损失。

6、本承诺函在本人作为爱扑网络实际控制人和控股股东期间持续有效且不可变更或撤消。

六、公司资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用情况、对外担保、重大诉讼和仲裁事项情况

（一）公司资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用情况

报告期内，公司存在控股股东、实际控制人占用公司资金的情况，具体情况详见公开转让说明书第四节“关联方及关联交易”。

截至公开转让说明书签署之日，控股股东、实际控制人已归还所占用资金，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的情况。

（二）公司对外提供担保情况

报告期内，公司不存在对外担保的情况。

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

为有效防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源行为的发生，公司通过制定《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》、《关联交易决策制度》、《对外担保管理制度》等制度对公司资金、资产及其他资源的使用、决策权限和程序等内容做出了具体规定。

未来运营过程中，公司将严格执行上述相关规定，防止控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用公司资金、资产及其他损害公司股东利益的行为。

（四）重大诉讼和仲裁事项

报告期内，爱扑网络、持有爱扑网络 5% 以上股份的股东、爱扑网络的董事长及总

经理不存在尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚。

七、公司董事、监事、高级管理人员相关情况

(一) 公司董事、监事、高级管理人员及其直系亲属直接或间接持股情况

1、公司董事、监事、高级管理人员直接持股情况

截至公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员直接持股情况如下：

序号	姓名	职务	持股数量(股)	直接持股比例(%)
1	沈宏庭	董事长、总经理	4,125,532	38.78
2	郭谦	董事、副总经理	1,874,468	17.62
3	邓可	董事、董事会秘书、财务总监	650,000	6.11
4	杨垒	董事、技术总监	900,000	8.46
5	周轶杰	监事会主席	1,350,000	12.69
6	陈莉莉	监事	70,000	0.66
合计			8,970,000	84.32

2、公司董事、监事、高级管理人员间接持股情况

截至公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员不存在间接持有公司股份的情况。

3、公司董事、监事、高级管理人员直系亲属直接或间接持股情况

截至公开转让说明书签署之日，沈宏庭先生之妻陈莉莉女士持有公司 23.00 万股股份，持股比例为 2.16%。除上述董事、监事、高级管理人员直系亲属直接持有公司股份外，无其他董事、监事、高级管理人员直系亲属以任何方式直接或间接持有公司股份的情况。

(二) 公司董事、监事、高级管理人员相互之间存在的亲属关系

截至公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员之间不存在亲属关系。

(三) 公司董事、监事、高级管理人员和公司签订的重要协议或作出的重要承诺

1、公司董事、监事、高级管理人员和公司签订的重要协议

公司实行全员劳动合同制，在公司领取工资薪酬的董事、监事、高级管理人员均和公司签订了《劳动合同》。截至公开转让说明书签署之日，《劳动合同》得到了有效的执行。

2、公司董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺

(1) 避免同业竞争承诺函

公司董事、监事、高级管理人员向公司出具了《避免同业竞争的承诺函》。

(2) 关于规范及减少关联交易的承诺函

公司董事、监事、高级管理人员向公司出具了《规范及减少关联交易的承诺函》。

(3) 关于诚信状况的声明

公司董事、监事、高级管理人员签订了人诚信状况声明文件。

(4) 关于竞业禁止的声明

公司董事、监事、高级管理人员已出具《关于竞业禁止和知识产权的承诺》：“本人不存在违反公司竞业禁止的情形，就竞业禁止问题与公司不存在任何纠纷或潜在纠纷；本人与原任职单位或其他任何单位无关于竞业禁止的协议，本人与原任职单位或其他任何单位就竞业禁止问题不存在任何纠纷或潜在纠纷；本人不存在任何侵犯原任职单位或其他任何单位知识产权、商业秘密的行为，本人与原任职单位或其他任何单位就知识产权、商业秘密问题不存在任何纠纷或潜在纠纷。若承诺不实，因对承担的保密义务和/或竞业禁止义务而被任何第三方追究任何形式的法律责任，本人将承担一切责任，并自愿承担公司因该等事宜而遭受的任何损失。”

(四) 公司董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职情况

截至公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职如下：

序号	姓名	公司职务	兼职情况	
			单位名称	任职情况
1	郭谦	董事、副总经理	上海凯艺兄弟信息科技有限公司	监事
			上海昼客网络科技有限公司	监事
2	杨垒	董事、技术总监	上海凯艺兄弟信息科技有限公司	执行董事
			上海昼客网络科技有限公司	执行董事
3	朱晓莉	董事	上海成芳投资管理中心（有限合伙）	合伙人

(五) 公司董事、监事、高级管理人员对外投资与公司是否存在利益冲突

截至公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员不存在对外投资或控制的的企业和公司从事相同、相似业务的情况，也不存在和公司利益相冲突的情况。

（六）公司董事、监事、高级管理人员任职资格与合规情况

公司董事、监事、高级管理人员最近两年内不存在因违反国家法律、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的情况；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；最近两年内不存在应对所任职公司因重大违法违规行为被处罚负有责任的情况；没有个人到期未清偿的大额债务、欺诈或其他不诚信行为；最近两年不存在受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、不存在受到全国中小企业股份转让系统有限责任公司公开谴责的情形。

（七）其他对公司持续经营有不利影响的情形

截至公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员没有对公司持续经营有不利影响的情形。

八、公司董事、监事、高级管理人员近两年的变动情况

公司董事、监事、高级管理人员近两年的变动情况如下：

类别	有限公司阶段	股份公司阶段
董事	沈宏庭（执行董事）	沈宏庭（董事长）、郭谦、邓可、杨垒和朱晓莉
监事	陈莉	周轶杰（监事会主席）、陈莉莉、顾卫超
高级管理人员	沈宏庭（总经理）	沈宏庭、郭谦、邓可、杨垒、朱丽夏

（一）董事变动情况

有限公司阶段，公司未设董事会，仅设执行董事，由沈宏庭担任。股份公司成立时，公司设立董事会，由五名董事组成，分别为沈宏庭、郭谦、邓可、杨垒和朱晓莉，其中，沈宏庭担任董事长。

（二）监事变动情况

有限公司阶段，公司未设监事会，仅设一名监事，由陈莉担任。股份公司成立时，公司设立监事会，由三名监事组成，分别为周轶杰、陈莉莉、顾卫超，其中，周轶杰为监事会主席。

（三）高级管理人员变动情况

有限公司阶段，沈宏庭担任公司总经理。股份公司成立时，公司聘任沈宏庭担任公司总经理、郭谦担任副总经理、邓可担任董事会秘书兼财务总监、杨垒担任技术总监、朱丽夏担任运营总监。

公司董事、监事、高级管理人员的变动履行了必要的审议程序，符合法律法规的

规定。公司董事会、监事会的成立改善了公司法人治理结构，提高了公司法人治理水平；公司高级管理人员的变更进一步加强了公司内部管理。

第四节 公司财务会计信息

本节财务数据均引自经具有证券期货从业资格的中兴财光华审计的财务报告。公司提醒投资者关注公开转让说明书所附财务报告和审计报告全文，以获取全部的财务资料。

以下引用的财务数据，非经特别说明，均引自经中兴财光华审计的公司财务报表，货币单位皆为人民币元。

一、报告期的审计意见、经审计的财务报表以及会计政策与会计估计

（一）审计意见

公司已聘请中兴财光华对报告期内资产负债表、利润表、现金流量表进行了审计，中兴财光华出具了编号为中兴财光华审会字（2015）第 07502 号的标准无保留意见《审计报告》。

中兴财光华认为：“公司财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了贵公司 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 4 月 30 日的财务状况以及 2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月的经营成果和现金流量。”

（二）申报期内经审计的财务报表

1、资产负债表

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产：			
货币资金	9,550,932.23	197,039.60	167,777.10
应收账款	1,007,317.94	1,415,361.66	457,553.06
预付款项	84,416.24	66,139.25	61,500.90
其他应收款	8,091.02	7,773,574.44	8,115,518.57
流动资产合计	10,650,757.43	9,452,114.95	8,802,349.63
非流动资产：			
固定资产	118,289.81	131,430.06	118,485.71
开发支出	2,163,604.47	885,556.50	-
递延所得税资产	33,166.33	24,624.47	136,234.60
非流动资产合计	2,315,060.61	1,041,611.03	254,720.31
资产总计	12,965,818.04	10,493,725.98	9,057,069.94

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动负债：			
应付账款	-	-	573.33
预收款项	104,175.00	130,132.33	65,178.01
应付职工薪酬	471,993.76	443,518.50	291,906.05
应交税费	681,667.09	349,437.14	94,655.42
其他应付款	1,055,736.04	53,920.85	183,965.70
流动负债合计	2,313,571.89	977,008.82	636,278.51
非流动负债：			
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	2,313,571.89	977,008.82	636,278.51
所有者权益：			
实收资本	10,000,000.00	10,000,000.00	10,000,000.00
盈余公积	65,224.62	-	-
未分配利润	587,021.53	-483,282.84	-1,579,208.57
所有者权益合计	10,652,246.15	9,516,717.16	8,420,791.43
负债和所有者权益总计	12,965,818.04	10,493,725.98	9,057,069.94

2、利润表

项目	2015年1至4月	2014年度	2013年度
一、营业收入	3,773,347.53	11,728,751.64	5,756,662.51
减：营业成本	130,987.86	737,184.45	1,080,966.47
营业税金及附加	24,486.61	68,338.55	21,734.90
销售费用	125,295.54	553,715.39	372,209.95
管理费用	1,939,903.75	8,965,980.39	4,265,732.88
财务费用	753.72	1,152.48	2,050.64
资产减值损失	34,167.43	65,955.11	16,253.07
二、营业利润（损失以“-”号填列）	1,517,752.62	1,336,425.27	(2,285.40)
加：营业外收入	-	141,900.00	60,000.00
三、利润总额（损失以“-”号填列）	1,517,752.62	1,478,325.27	57,714.60
减：所得税费用	382,223.63	382,399.54	(94,227.02)
四、净利润（损失以“-”号填列）	1,135,528.99	1,095,925.73	151,941.62
五、其他综合收益的税后净额	-	-	-
六、综合收益总额	1,135,528.99	1,095,925.73	151,941.62

项目	2015年1至4月	2014年度	2013年度
七、每股收益：	-	-	-
（一）基本每股收益	0.11	0.11	0.02
（二）稀释每股收益	0.11	0.11	0.02

3、现金流量表

项目	2015年1至4月	2014年度	2013年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	4,337,431.46	11,393,987.98	5,718,909.67
收到其他与经营活动有关的现金	1,002,285.97	469,388.02	242,789.46
经营活动现金流入小计	5,339,717.43	11,863,376.00	5,961,699.13
购买商品、接受劳务支付的现金	45,492.31	482,664.75	670,522.42
支付给职工以及为职工支付的现金	921,438.96	5,014,973.61	3,146,119.18
支付的各项税费	271,580.82	666,402.19	181,973.52
支付其他与经营活动有关的现金	1,659,724.96	4,712,676.17	1,836,280.88
经营活动现金流出小计	2,898,237.05	10,876,716.72	5,834,896.00
经营活动产生的现金流量净额	2,441,480.38	986,659.28	126,803.13
二、投资活动产生的现金流量：			
投资活动现金流入小计	-	-	-
购置固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,287,627.75	957,396.78	64,393.00
投资活动现金流出小计	1,287,627.75	957,396.78	64,393.00
投资活动产生的现金流量净额	-1,287,627.75	-957,396.78	-64,393.00
三、筹资活动产生的现金流量：			
收到其他与筹资活动有关的现金	8,200,040.00	-	-
筹资活动现金流入小计	8,200,040.00	-	-
筹资活动现金流出小计	-	-	-
筹资活动产生的现金流量净额	8,200,040.00	-	-
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	9,353,892.63	29,262.50	62,410.13
加：期初现金及现金等价物余额	197,039.60	167,777.10	105,366.97
六、期末现金及现金等价物余额	9,550,932.23	197,039.60	167,777.10

4、所有者权益表

	2015年1-4月								
	实收资本	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	其他	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						-483,282.84		9,516,717.16
二、本年年初余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-483,282.84	-	9,516,717.16
三、本年增减变动金额(减少以“-”号填列)	-	-	-	-	-	65,224.62	1,070,304.37	-	1,135,528.99
(一) 综合收益总额							1,135,528.99		1,135,528.99
(二) 股东(或所有者)投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(三) 利润分配	-	-	-	-	-	65,224.62	-65,224.62	-	-
(四) 股东(或所有者)权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(五) 专项储备					-				-
(六) 其他									-
四、本年年末余额	10,000,000.00	-	-	-	-	65,224.62	587,021.53	-	10,652,246.15

	2014 年度								
	实收资本	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	其他	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						-1,579,208.57		8,420,791.43
二、本年初余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-1,579,208.57	-	8,420,791.43
三、本年增减变动金额(减少以“-”号填列)	-	-	-	-	-	-	1,095,925.73	-	1,095,925.73
(一) 综合收益总额							1,095,925.73		1,095,925.73
(二) 股东(或所有者)投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(三) 利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(四) 股东(或所有者)权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(五) 专项储备					-				-
(六) 其他									-
四、本年年末余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-483,282.84	-	9,516,717.16

	2013年度								
	实收资本	资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	其他	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						-1,731,150.19		8,268,849.81
二、本年年初余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-1,731,150.19	-	8,268,849.81
三、本年增减变动金额(减少以“-”号填列)	-	-	-	-	-	-	151,941.62	-	151,941.62
(一) 综合收益总额							151,941.62		151,941.62
(二) 股东(或所有者)投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(三) 利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(四) 股东(或所有者)权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-	-	-
(五) 专项储备					-				-
(六) 其他									-
四、本年年末余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-1,579,208.57	-	8,420,791.43

（三）主要会计政策、会计估计及其变更情况

1、遵循企业会计准则的声明

本财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了本公司 2013 年 12 月 31、2014 年 12 月 31 日、2015 年 4 月 30 的财务状况以及 2013 年度、2014 年度、2015 年 1-4 月的经营成果和现金流量。

2、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。

3、记账本位币

本公司以人民币为记账本位币。

4、记账基础和计价原则

会计核算以权责发生制为基础，除某些金融工具外，均以历史成本为计价原则。资产如果发生减值，则按照相关规定计提相应的减值准备。

5、现金及现金等价物

现金等价物，是指本公司持有的期限短、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

6、金融工具

在本公司成为金融工具合同的一方时确认一项金融资产或金融负债。金融资产和金融负债在初始确认时以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和金融负债，相关的交易费用直接计入损益，对于其他类别的金融资产和金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

（1）金融资产和金融负债的公允价值确定方法

公允价值，是指市场参与者在计量日发生的有序交易中，出售一项资产所能收到或者转移一项负债所需支付的价格。金融工具存在活跃市场的，本公司采用活跃市场中的报价确定其公允价值。活跃市场中的报价是指易于定期从交易所、经纪商、行业协会、定价服务机构等获得的价格，且代表了在公平交易中实际发生的市场交易的价格。金融工具不存在活跃市场的，本公司采用估值技术确定其公允价值。估值技术包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融工具当前的公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等。

（2）金融资产的分类、确认和计量

以常规方式买卖金融资产，按交易日进行会计确认和终止确认。金融资产在初始确认时划分为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、持有至到期投资、贷款和应收款项以及可供出售金融资产。

①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产

包括交易性金融资产和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产。

交易性金融资产是指满足下列条件之一的金融资产：**A.**取得该金融资产的目的，主要是为了近期内出售；**B.**属于进行集中管理的可辨认金融工具组合的一部分，且有客观证据表明本公司近期采用短期获利方式对该组合进行管理；**C.**属于衍生工具，但是，被指定且为有效套期工具的衍生工具、属于财务担保合同的衍生工具、与在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生工具除外。

符合下述条件之一的金融资产，在初始确认时可指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产：**A.**该指定可以消除或明显减少由于该金融资产的计量基础不同所导致的相关利得或损失在确认或计量方面不一致的情况；**B.**本公司风险管理或投资策略的正式书面文件已载明，对该金融资产所在的金融资产组合或金融资产和金融负债组合以公允价值为基础进行管理、评价并向关键管理人员报告。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产采用公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失以及与该等金融资产相关的股利和利息收入计入当期损益。

②持有至到期投资

是指到期日固定、回收金额固定或可确定，且本公司有明确意图和能力持有至到期的非衍生金融资产。

持有至到期投资采用实际利率法，按摊余成本进行后续计量，在终止确认、发生减值或摊销时产生的利得或损失，计入当期损益。

实际利率法是指按照金融资产或金融负债（含一组金融资产或金融负债）的实际利率计算其摊余成本及各期利息收入或支出的方法。实际利率是指将金融资产或金融负债在预期存续期间或适用的更短期间内的未来现金流量，折现为该金融资产或金融负债当前账面价值所使用的利率。

在计算实际利率时，本公司将在考虑金融资产或金融负债所有合同条款的基础上预计未来现金流量（不考虑未来的信用损失），同时还将考虑金融资产或金融负债合同各方之间支付或收取的、属于实际利率组成部分的各项收费、交易费用及折价或溢价等。

③贷款和应收款项

是指在活跃市场中没有报价、回收金额固定或可确定的非衍生金融资产。本公司划分为贷款和应收款的金融资产包括应收票据、应收账款、应收利息、应收股利及其他应收款等。

贷款和应收款项采用实际利率法，按摊余成本进行后续计量，在终止确认、发生减值或摊销时产生的利得或损失，计入当期损益。

④可供出售金融资产

包括初始确认时即被指定为可供出售的非衍生金融资产，以及除了以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、贷款和应收款项、持有至到期投资以外的金融资产。

可供出售债务工具投资的期末成本按照其摊余成本法确定，即初始确认金额扣除已偿还的本金，加上或减去采用实际利率法将该初始确认金额与到期日金额之间的差额进行摊销形成的累计摊销额，并扣除已发生的减值损失后的金额。可供出售权益工具投资的期末成本为其初始取得成本。

可供出售金融资产采用公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失，除减值损失和外币货币性金融资产与摊余成本相关的汇兑差额计入当期损益外，确认为其他综合收益，在该金融资产终止确认时转出，计入当期损益。但是，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本进行后续计量。

可供出售金融资产持有期间取得的利息及被投资单位宣告发放的现金股利，计入投资收益。

（3）金融资产减值

除了以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产外，本公司在每个资产负债表日对其他金融资产的账面价值进行检查，有客观证据表明金融资产发生减值的，计提减值准备。

本公司对单项金额重大的金融资产单独进行减值测试；对单项金额不重大的金融资产，单独进行减值测试或包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。单独测试未发生减值的金融资产（包括单项金额重大和不重大的金融资产），包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中再进行减值测试。已单项确认减值损失的金融资产，不包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。

①持有至到期投资、贷款和应收款项减值

以成本或摊余成本计量的金融资产将其账面价值减记至预计未来现金流量现值，减记金额确认为减值损失，计入当期损益。金融资产在确认减值损失后，如有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，金融资产转回减值损失后的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该金融资产在转回日的摊余成本。

②可供出售金融资产减值

当综合相关因素判断可供出售权益工具投资公允价值下跌是严重或非暂时性下跌时，表明该可供出售权益工具投资发生减值。

可供出售金融资产发生减值时，将原计入其他综合收益的因公允价值下降形成的累计损失予以转出并计入当期损益，该转出的累计损失为该资产初始取得成本扣除已收回本金和已摊销金额、当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。

在确认减值损失后，期后如有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的减值损失予以转回，可供出售权益工具投资的减值损失转回确认为其他综合收益，可供出售债务工具的减值损失转回计入当期损益。

在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产的减值损失，不予转回。

（4）金融资产转移的确认依据和计量方法

满足下列条件之一的金融资产，予以终止确认：①收取该金融资产现金流量的合同权利终止；②该金融资产已转移，且将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方；③该金融资产已转移，虽然企业既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但是放弃了对该金融资产控制。

若企业既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，且未放

弃对该金融资产的控制的，则按照继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。继续涉入所转移金融资产的程度，是指该金融资产价值变动使企业面临的风险水平。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产的账面价值及因转移而收到的对价与原计入其他综合收益的公允价值变动累计额之和的差额计入当期损益。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产的账面价值在终止确认及未终止确认部分之间按其相对的公允价值进行分摊，并将因转移而收到的对价与应分摊至终止确认部分的原计入其他综合收益的公允价值变动累计额之和与分摊的前述账面金额之差额计入当期损益。

本公司对采用附追索权方式出售的金融资产，或将持有的金融资产背书转让，需确定该金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬是否已经转移。已将该金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，不终止确认该金融资产；既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，则继续判断企业是否对该资产保留了控制，并根据前面各段所述的原则进行会计处理。

（5）金融负债的分类和计量

金融负债在初始确认时划分为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债和其他金融负债。初始确认金融负债，以公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，相关的交易费用直接计入当期损益，对于其他金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债

分类为交易性金融负债和在初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的条件与分类为交易性金融资产和在初始确认时指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产的条件一致。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债采用公允价值进行后续计量，公允价值的变动形成的利得或损失以及与该等金融负债相关的股利和利息支出计入当期损益。

②其他金融负债

与在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债，按照成本进行后续计量。其他金融负债采用实际利率法，按摊余成本进行后续计量，终止确认或摊销产生的利得或损失计入当期损益。

7、应收款项

应收款项包括应收账款、其他应收款等。本公司对外销售商品或提供劳务形成的应收账款，按从购货方应收的合同或协议价款的公允价值作为初始确认金额。应收款项按减去坏账准备后的净额列示。

(1) 单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项：

单项金额重大的判断依据或金额标准	应收款项余额占应收款项合计 10%以上且金额 50 万以上。单项金额重大的应收款项应当单独进行减值测试，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。
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	当存在客观证据表明本公司将无法按应收款项的原有条款收回所有款项时，根据其预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额，单独进行减值测试，计提坏账准备。

(2) 按信用风险组合计提坏账准备的应收款项

本公司对单项金额不重大以及金额重大但单项测试未发生减值的应收款项，按信用风险特征的相似性和相关性对金融资产进行分组。这些信用风险通常反映债务人按照该等资产的合同条款偿还所有到期金额的能力，并且与被检查资产的未来现金流量测算相关。

①不同组合的确定依据：

项目	确定组合的依据
账龄组合	已单独计提减值准备的应收款项除外，公司根据以前年度与之相同或相类似的、按账龄段划分的具有类似信用风险特征的应收款项组合的实际损失率为基础，结合现时情况分析法确定坏账准备计提的比例。
无风险组合	合并范围内的各企业之间的内部往来款以及实际控制人、共同控制方的往来款不计提坏账准备

②不同组合计提坏账准备的计提方法：

项目	计提方法
账龄组合	账龄分析法
无风险组合	不计提坏账准备

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的组合计提方法

账龄	应收账款计提比例 (%)	其他应收款计提比例 (%)
----	--------------	---------------

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, 下同)	5	5
1-2 年	10	10
2-3 年	30	30
3 年以上	100	100

(3) 单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

本公司对于单项金额虽不重大但具备以下特征的应收款项, 单独进行减值测试, 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, 如: 应收关联方款项; 与对方存在争议或涉及诉讼、仲裁的应收款项; 已有明显迹象表明债务人很可能无法履行还款义务的应收款项等。

(4) 坏账准备的转回

如有客观证据表明该应收款项价值已恢复, 且客观上与确认该损失后发生的事项有关, 原确认的减值损失予以转回, 计入当期损益。但是, 该转回后的账面价值不超过假定不计提减值准备情况下该应收款项在转回日的摊余成本。

(5) 本公司向金融机构以不附追索权方式转让应收款项的, 按交易款项扣除已转销其他应收款的账面价值和相关税费后的差额计入当期损益。

8、固定资产及折旧

(1) 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。固定资产在同时满足下列条件时, 予以确认:

- ①与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业;
- ②该固定资产的成本能够可靠地计量。

固定资产发生的后续支出, 符合规定的固定资产确认条件的计入固定资产成本; 不符合规定的固定资产确认条件的在发生时计入当期损益。

(2) 折旧方法: 固定资产折旧采用直线法, 并按固定资产类别、原价、估计经济使用年限和预计残值确定其折旧率。固定资产的分类及折旧率如下:

资产类别	预计使用年限	净残值率 (%)	年折旧率 (%)
办公设备	5 年	5	19.00
电子设备	3 年	5	31.67

(3) 固定资产的减值测试方法、减值准备计提方法

本公司在资产负债表日对各项固定资产进行判断，当存在减值迹象，估计可收回金额低于其账面价值时，账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的资产减值准备。资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。当存在下列迹象的，按固定资产单项项目全额计提减值准备：

- ①长期闲置不用，在可预见的未来不会再使用，且已无转让价值的固定资产；
- ②由于技术进步等原因，已不可使用的固定资产；
- ③虽然固定资产尚可使用，但使用后产生大量不合格品的固定资产；
- ④已遭毁损，以至于不再具有使用价值和转让价值的固定资产；
- ⑤其他实质上已经不能再给公司带来经济利益的固定资产。

9、无形资产及开发支出

（1）无形资产的计价方法

- ①公司取得无形资产时按成本进行初始计量；

外购无形资产的成本，包括购买价款、相关税费以及直接归属于使该项资产达到预定用途所发生的其他支出。购买无形资产的价款超过正常信用条件延期支付，实质上具有融资性质的，无形资产的成本以购买价款的现值为基础确定。

债务重组取得债务人用以抵债的无形资产，以该无形资产的公允价值为基础确定其入账价值，并将重组债务的账面价值与该用以抵债的无形资产公允价值之间的差额，计入当期损益；

在非货币性资产交换具备商业实质且换入资产或换出资产的公允价值能够可靠计量的前提下，非货币性资产交换换入的无形资产以换出资产的公允价值为基础确定其入账价值，除非有确凿证据表明换入资产的公允价值更加可靠；不满足上述前提的非货币性资产交换，以换出资产的账面价值和应支付的相关税费作为换入无形资产的成本，不确认损益。

以同一控制下的企业吸收合并方式取得的无形资产按被合并方的账面价值确定其入账价值；以非同一控制下的企业吸收合并方式取得的无形资产按公允价值确定其入账价值。

内部自行开发的无形资产，其成本包括：开发该无形资产时耗用的材料、劳务成本、注册费、在开发过程中使用的其他专利权和特许权的摊销以及满足资本化条件的利息费用，以及为使该无形资产达到预定用途前所发生的其他直接费用。

②后续计量

在取得无形资产时分析判断其使用寿命。

对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊销；无法预见无形资产为企业带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，不予摊销。使用寿命有限的无形资产具体摊销标准年限如下：

项目	摊销年限
软件著作权	5
特许使用权	3

(2) 使用寿命不确定的无形资产的判断依据：

每期末，对使用寿命不确定的无形资产的使用寿命进行复核。

经复核，该类无形资产的使用寿命仍为不确定。

(3) 无形资产减值准备的计提

对于使用寿命确定的无形资产，如有明显减值迹象的，期末进行减值测试。

对于使用寿命不确定的无形资产，每期末进行减值测试。

对无形资产进行减值测试，估计其可收回金额。有迹象表明一项无形资产可能发生减值的，公司以单项无形资产为基础估计其可收回金额。公司难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该无形资产所属的资产组为基础确定无形资产组的可收回金额。

可收回金额根据无形资产的公允价值减去处置费用后的净额与无形资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

当无形资产的可收回金额低于其账面价值的，将无形资产的账面价值减记至可收回金额，减记的金额确认为无形资产减值损失，计入当期损益，同时计提相应的无形资产减值准备。

无形资产减值损失确认后，减值无形资产的折耗或者摊销费用在未来期间作相应调整，以使该无形资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的无形资产账面价值（扣除预计净残值）。

无形资产的减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

(4) 划分公司内部研究开发项目的研究阶段和开发阶段具体标准

公司内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、

研究活动的阶段。

开发阶段：在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等活动的阶段。

(5) 开发阶段支出符合资本化的具体标准

内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

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。

开发阶段的支出，若不满足上列条件的，于发生时计入当期损益。研究阶段的支出，在发生时计入当期损益。

10、长期待摊费用

本公司长期待摊费用是指已经发生但应由本年和以后各期负担的分摊期限在 1 年以上的各项费用。长期待摊费用按实际支出入账，在项目受益期内平均摊销。

11、递延所得税资产/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。

与商誉的初始确认有关，以及与既不是企业合并、发生时也不影响会计利润和应纳税所得额（或可抵扣亏损）的交易中产生的资产或负债的初始确认有关的应纳税暂时性差异，不予确认有关的递延所得税负债。此外，对与子公司、联营企业及合营企业投资相关的应纳税暂时性差异，如果本公司能够控制暂时性差异转回的时间，而且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回，也不予确认有关的递延所得税负债。除上述例外情况，本公司确认其他所有应纳税暂时性差异产生的递延所得税负债。

与既不是企业合并、发生时也不影响会计利润和应纳税所得额（或可抵扣亏损）的交易中产生的资产或负债的初始确认有关的可抵扣暂时性差异，不予确认有关的递延

所得税资产。此外，对与子公司、联营企业及合营企业投资相关的可抵扣暂时性差异，如果暂时性差异在可预见的未来不是很可能转回，或者未来不是很可能获得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额，不予确认有关的递延所得税资产。除上述例外情况，本公司以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限，确认其他可抵扣暂时性差异产生的递延所得税资产。

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。

12、职工薪酬

本公司职工薪酬主要包括短期职工薪酬、离职后福利、辞退福利。其中：

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

离职后福利主要包括设定提存计划及设定受益计划。其中设定提存计划主要包括基本养老保险、失业保险以及年金等，相应的应缴存金额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，在本公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时，和本公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本两者孰早日，确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益。但辞退福利预期在年度报告期结束后十二个月不能完全支付的，按照其他长期职工薪酬处理。

职工内部退休计划采用上述辞退福利相同的原则处理。本公司将自职工停止提供服务日至正常退休日的期间拟支付的内退人员工资和缴纳的社会保险费等，在符合预计负债确认条件时，计入当期损益（辞退福利）。

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

13、收入的确认原则

公司业务主要是通过游戏玩家在网络游戏中购买虚拟装备、某些特殊游戏功能模块支付费用的方式取得在线网络游戏运营收入。公司在道具收费模式下，游戏玩家可以免费体验公司在线运营的网络游戏的基本功能，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具时才需要支付费用。销售虚拟游戏道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买道具时予以确认。

14、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或非货币性资产，但不包括政府作为企业所有者投入的资本。

政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量；政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能可靠取得的，按照名义金额（人民币1元）计量。

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

与收益相关的政府补助，用于补偿本公司以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间，计入当期损益；用于补偿本公司已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

已确认的政府补助需要返还的，存在相关递延收益的，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。

15、所得税

所得税包括当期所得税和递延所得税。除由于企业合并产生的调整商誉，或与直接计入所有者权益的交易或者事项相关的递延所得税计入所有者权益外，均作为所得税费用计入当期损益。

当期所得税是按照当期应纳税所得额计算的当期应交所得税金额。应纳税所得额系根据有关税法规定对本年度税前会计利润作相应调整后得出。

本公司根据资产、负债于资产负债表日的账面价值与计税基础之间的暂时性差异，采用资产负债表债务法确认递延所得税。

各项应纳税暂时性差异均确认相关的递延所得税负债，除非该应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：

①商誉的初始确认，或者具有以下特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

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

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

①该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

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

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

于资产负债表日，本公司对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期间很可能无法获得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，减记递延所得税资产的账面价值。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。

16、经营租赁和融资租赁

（1）经营租赁

本公司作为经营租赁承租人时，将经营租赁的租金支出，在租赁期内各个期间按照直线法或根据租赁资产的使用量计入当期损益。作为承租人发生的初始直接费用，计入管理费用，或有租金于发生时确认为当期费用。出租人提供免租期的，本公司将租金总额在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法或其他合理的方法进行分摊，免租期内确认租金费用及相应的负债。出租人承担了承租人某些费用的，本公司按该费用从租金费用总额中扣除后的租金费用余额在租赁期内进行分摊。

本公司作为经营租赁出租人时，采用直线法将收到的租金在租赁期内确认为收益。初始直接费用，计入当期损益。金额较大的予以资本化，在整个经营租赁期内按照与确认租金收入相同的基础分期计入当期损益。如协议约定或有租金的在实际发生时计入当期收益。出租人提供免租期的，出租人将租金总额在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法或其他合理的方法进行分配，免租期内出租人也确认租金收入。承担了承租人某些费用的，本公司按该费用自租金收入总额中扣除后的租金收入余额在租赁期内进行分配。

（2）融资租赁

本公司作为融资租赁承租人时，在租赁期开始日，将租赁开始日租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认融资费用。在租赁期内各个期间采用实际利率法进行分摊，确认为当期融资费用，计入财务费用。发生的初始直接费用，应当计入租入资产价值。

在计提融资租赁资产折旧时，本公司采用与自有应折旧资产相一致的折旧政策，折旧期间以租赁合同而定。如果能够合理确定租赁期届满时本公司将会取得租赁资产所有权，以租赁期开始日租赁资产的寿命作为折旧期间；如果无法合理确定租赁期届满后本公司是否能够取得租赁资产的所有权，以租赁期与租赁资产寿命两者中较短者作为折旧期间。

②本公司作为融资租赁出租人时，于租赁期开始日将租赁开始日最低租赁应收款额与初始直接费用之和作为应收融资租赁款的入账价值，计入资产负债表的长期应收款，同时记录未担保余值；将最低租赁应收款额、初始直接费用及未担保余值之和与其现值之和的差额作为未实现融资收益，在租赁期内各个期间采用实际利率法确认为租赁收入，计入租赁收入/业务收入。

17、重要会计政策和会计估计变更

（1）会计政策变更

①因执行新企业会计准则导致的会计政策变更

自 2014 年 1 月 26 日起，财政部陆续修订和新颁布了《企业会计准则第 2 号—长期股权投资》、《企业会计准则第 9 号—职工薪酬》、《企业会计准则第 30 号—财务报表列报》、《企业会计准则第 33 号—合并财务报表》、《企业会计准则第 39 号—公允

价值计量》、《企业会计准则第 40 号—合营安排》和《企业会计准则第 41 号—在其他主体中权益的披露》等七项具体准则，并要求自 2014 年 7 月 1 日起在所有执行企业会计准则的企业范围内施行。

2014 年 6 月，财政部修订了《企业会计准则第 37 号—金融工具列报》，要求执行企业会计准则的企业应当在 2014 年年度及以后期间的财务报告中按照该准则要求对金融工具进行列报。

2014 年 7 月 23 日，财政部发布了《关于修改〈企业会计准则—基本准则〉的决定》，自公布之日起施行。

本公司于 2014 年 7 月 1 日开始执行前述除金融工具列报准则以外的 7 项新颁布或修订的企业会计准则，在编制 2014 年年度财务报告时开始执行金融工具列报准则，并根据各准则衔接要求进行了调整，对当期和列报前期财务报表项目及金额无影响。

执行《企业会计准则第 9 号——职工薪酬（2014 年修订）》之前，对于辞退福利，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。执行《企业会计准则第 9 号——职工薪酬（2014 年修订）》后，辞退福利的会计政策详见本节“一/（三）/12、职工薪酬”。本公司采用追溯调整法对上述会计政策变更进行会计处理，对当期和列报前期财务报表项目及金额没有影响。

②其他会计政策变更

本报告期无其他会计政策变更事项。

（2）会计估计变更

本报告期无会计估计变更事项。

二、报告期内主要财务指标及分析

（一）报告期内主要财务指标

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
总资产（万元）	1,296.58	1,049.37	905.71
股东权益合计（万元）	1,065.22	951.67	842.08
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	1,065.22	951.67	842.08

每股净资产（元/股）	1.07	0.95	0.84
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	1.07	0.95	0.84
资产负债率（母公司）	17.84%	9.31%	7.03%
流动比率（倍）	4.6	9.67	13.83
速动比率（倍）	4.6	9.67	13.83
项目	2015年 1-4月	2014年 度	2013年 度
营业收入（万元）	377.33	1,172.88	575.67
净利润（万元）	113.55	109.59	15.19
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	113.55	109.59	15.19
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	113.55	98.95	10.69
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（万元）	113.55	98.95	10.69
毛利率（%）	96.53	93.71	81.22
净资产收益率（%）	11.26	12.22	1.82
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	11.26	11.03	1.28
基本每股收益（元/股）	0.11	0.11	0.02
稀释每股收益（元/股）	0.11	0.11	0.02
应收账款周转率（次）	9.35	12.52	16.58
存货周转率（次）	不适用	不适用	不适用
经营活动产生的现金流量净额（万元）	244.15	98.67	12.68
每股经营活动产生现金流量净额（元/股）	0.24	0.10	0.01

上表数据，除特别说明外，均采用合并数据进行计算。

注：上述主要财务指标计算公式如下：

- 1、每股净资产=期末净资产/期末股本
- 2、母公司资产负债率=母公司负债总额/母公司资产总额
- 3、流动比率=流动资产/流动负债
- 4、速动比率=(流动资产-存货)/流动负债
- 5、毛利率=(主营业务收入-主营业务成本)/主营业务收入
- 6、净资产收益率= $P / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0)$
- 7、扣除非经常性损益后的净资产收益率= $(P - \text{非经常性损益}) / (E_0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M_0 - E_j \times M_j \div M_0)$

其中：P 为报告期归属于公司普通股股东的利润；NP 为报告期归属于公司普通股

股东的净利润； E_0 为期初净资产； E_i 为报告期发行新股或债转股等新增净资产； E_j 为报告期回购或现金分红等减少净资产； M_0 为报告期月份数； M_i 为新增净资产下一月份起至报告期期末的月份数； M_j 为减少净资产下一月份起至报告期期末的月份数。

8、基本每股收益=当期净利润/（期初股份总数+当期新发行普通股股数×已发行时间÷报告期时间-当期回购普通股股数×已回购时间÷报告期时间）

9、扣除非经常性损益基本每股收益=（当期净利润-非经常性损益）/（期初股份总数+当期新发行普通股股数×已发行时间÷报告期时间-当期回购普通股股数×已回购时间÷报告期时间）

10、稀释每股收益=当期净利润/（期初股份总数+当期新发行普通股股数×已发行时间÷报告期时间-当期回购普通股股数×已回购时间÷报告期时间）

11、扣除非经常性损益基本每股收益=（当期净利润-非经常性损益）/（期初股份总数+当期新发行普通股股数×已发行时间÷报告期时间-当期回购普通股股数×已回购时间÷报告期时间）

12、应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额

13、存货周转率=营业成本/存货平均余额

14、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

（二）主要财务指标分析

1、盈利能力分析

报告期内，公司主营业务收入占营业收入的比为 100%，无其他业务收入。公司主营业务毛利率情况如下：

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
主营业务收入	3,773,347.53	11,728,751.64	5,756,662.51
主营业务成本	130,987.86	737,184.45	1,080,966.47
主营业务毛利	3,642,359.67	10,991,567.19	4,675,696.04
毛利率	96.53%	93.71%	81.22%

公司的业务模式主要是先进行研发，开发相关游戏软件，而后再对外运营获利。公司的成本主要是发生在研发阶段发生的费用，后续成本很小，而研发支出费用化部分计入管理费用，所以公司出现后期确认销售收入时与之匹配的成本很小的情况，从而导致公司毛利率非常高。

本公司是一家青少年文化娱乐公司，同行业上市公司情况如下：

公司名称	简介
淘米网	以网络游戏为主营业务的娱乐公司，其主要利润来自于会员费等虚拟产品销售，主要产品包括《摩尔庄园》、《赛尔号》、《小花仙》等游戏。该公司于 2011 年 6 月在纽约证券交易所上市
百奥家庭互动	主要从事儿童互联网产品的研发与运营，主要产品包括《奥比岛》、《奥拉星》、《龙斗士》等游戏。该公司于 2014 年 4 月在香港证券交易所上市

公司与淘米网与百奥家庭互动毛利率水平比较如下：

主营业务毛利率情况	淘米网	百奥	本公司
2013 年度	72.57%	76.68%	81.22%
2014 年度	72.22%	68.70%	93.71%

由上述比较可以看出，报告期内，公司毛利率水平略高于上述两家同行业上市公司。对比同行业的上市公司，淘米网和百奥家庭互动均有知名的动漫游戏品牌，因此在内容制作上投入较高，例如和游戏配套的大电影、动漫产品等，而公司的业务规模较小且报告期内产品仅为游戏，在产品创意和内容制作的方面的投入低于同行业的上市公司。公司主营业务成本主要为与所运营游戏相关的信息服务费、游戏运营人员的薪酬和福利等，而研发支出大部分在发生时计入管理费用，所以公司出现后期确认销售收入时与之匹配的成本很小的情况，从而导致公司毛利率非常高。此外，上述两家同行业上市公司均为境外上市公司，会计处理与本公司存在一定的差异。

公司与境内上市公司北京掌趣科技股份有限公司（主要从事移动终端游戏、互联网页面游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护）毛利率水平比较如下：

主营业务毛利率情况	北京掌趣科技股份有限公司	本公司
2013 年度	54.44%	81.22%
2014 年度	61.75%	93.71%

由上述比较可以看出，报告期内，公司毛利率水平显著高于掌趣科技，主要原因是北京掌趣科技股份有限公司与本公司在游戏运营模式和会计结算方式存在差异，北京掌趣科技股份有限公司的主营业务包含游戏发行业务，从游戏付费用户获得的收入直接计入收入，对应的成本为支付给游戏研发和运营方的渠道收入分成，因此游戏发行业务收入高但毛利率相对游戏研发和运营业务较低，故毛利率水平显著低于爱扑网络。

项目		加权平均净资产收益率（%）	每股收益（元/股）	
			基本每股收益	稀释每股收益
归属于公司普通股股	2015 年 1-4 月	11.26	0.11	0.11

项目	加权平均净资产收益率 (%)	每股收益 (元/股)		
		基本每股收益	稀释每股收益	
东的净利润	2014 年度	12.22	0.11	0.11
	2013 年度	1.82	0.02	0.02
扣除非经常性损益后 归属于公司普通股股 东的净利润	2015 年 1-4 月	11.26	0.11	0.11
	2014 年度	11.03	0.10	0.10
	2013 年度	1.28	0.01	0.01

报告期内，公司净资产收益率、每股收益两项指标总体呈现上升趋势，表明公司盈利能力逐步上升。2013 年，因经营初期各项期间费用开支较大，而收入规模较小，导致加权净资产收益率和基本每股收益偏低。2014 年和 2015 年 1-4 月，随着公司业务规模扩大，营业收入大幅增长，加权净资产收益率和基本每股收益也大幅上升。

2、偿债能力分析

(1) 资产负债率

报告期内，公司 2015 年 4 月 30 日、2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日资产负债率分别为 17.84%、9.31% 和 7.03%。资产负债率偏低，短期偿债风险较低。

(2) 流动比率和速动比率

报告期内，公司的债务主要由预收款项、应付职工薪酬、应交税费和其他应付款构成。报告期 2015 年 4 月末、2014 年末和 2013 年末流动比率分别为 4.60、9.67 和 13.83，速动比率分别为 4.60、9.67 和 13.83。根据一般经验判定，短期偿债指标中的流动比率和速动比率应分别在 2 和 1 以上，则企业短期偿债能力强；报告期内，公司流动比率和速动比率在 2 和 1 以上，公司偿债指标趋势良好，短期偿债风险较低。

(3) 与同行业上市公司的比较

截至 2014 年 12 月 31 日，公司资产负债率、流动比率和速动比率等指标与淘米网与百奥家庭互动接近。2013 年至 2014 年，上述两家同行业上市公司资产负债率、流动比率和速动比率数据如下：

百奥家庭互动	资产负债率	流动比率	速动比率
2014 年 12 月 31 日	10.34%	9.74	9.74
2013 年 12 月 31 日	103.63%	2.46	2.46
淘米网	资产负债率	流动比率	速动比率
2014 年 12 月 31 日	19.04%	4.46	4.23
2013 年 12 月 31 日	19.46%	4.43	4.28

3、营运能力分析

报告期内，公司 2015 年 4 月末、2014 年末和 2013 年末应收账款周转率分别为 9.35、12.52 和 12.58；应收账款净额分别为 100.73 万元、141.54 万元和 45.76 万元。公司应收账款周转率较高，这主要是由公司经营模式的特点所决定。公司形成应收账款的收入主要来自于 4399、7k7k 等渠道商收取的游戏充值款，应收账款主要按月结算并回收。

2014 年末应收账款净额较 2013 年末增加了 95.78 万元，增长了 209.33%，主要系公司该年度营业收入大幅增加所致。

总体而言，公司的应收账款周转率符合公司经营特点和所处行业特征，未发现大额应收款项无法收回现象，营运效果良好。

4、获取现金能力

报告期内，公司经营活动产生的现金流量的情况较好，这与淘米网和百奥家庭互动两家同行业上市公司情况一致。2015 年 1 至 4 月、2014 年度、2013 年度，公司经营活动产生的现金净流量分别为 244.15 万元、98.67 万元和 12.68 万元。2014 年度，经营活动现金净流量较 2013 年度增加了 85.99 万元，增幅为 578.10%，原因为公司 2014 年度营业收入较 2013 年度大幅增加所致。

三、报告期内利润形成的有关情况

（一）主营业务收入情况

1、报告期内主营业务收入占营业收入比重情况

项目	2015 年 1 至 4 月		2014 年度		2013 年度	
	金额（元）	比例（%）	金额（元）	比例（%）	金额（元）	比例（%）
主营业务	3,773,347.53	100.00	11,728,751.64	100.00	5,756,662.51	100.00
其他业务	-	-	-	-	-	-
合计	3,773,347.53	100.00	11,728,751.64	100.00	5,756,662.51	100.00

从上表可以看出，报告期内公司专注于主营业务，营业总收入全部来自于主营业务收入。

2、主营业务收入的主要构成

公司主营业务收入按照行业类别进行划分的情况如下表所示：

项目	2015 年 1 至 4 月	2014 年度	2013 年度
----	----------------	---------	---------

网络游戏运营	3,773,347.53	11,728,751.64	5,756,662.51
合计	3,773,347.53	11,728,751.64	5,756,662.51

公司主营业务收入按照产品类别进行划分的情况如下表所示：

项目	2015年1至4月	2014年度	2013年度
皮卡堂	3,302,434.37	7,600,120.54	4,992,036.83
神啊救救我吧	459,249.34	4,058,948.00	22.28
其它	11,663.82	69,683.10	764,603.40
合计	3,773,347.53	11,728,751.64	5,756,662.51

报告期内，公司营业收入规模不断扩大，经营状况良好，产品结构持续得到优化，使公司能够集中精力生产市场上需求最旺盛的产品。

3、主营业务收入的变动趋势及原因

报告期内，公司主营业务收入的变动情况如下所示：

项目	2015年1至4月	2014年度		2013年度
	金额	金额	变动率(%)	金额
营业收入	3,773,347.53	11,728,751.64	103.74	5,756,662.51
营业成本	130,987.86	737,184.45	-31.80	1,080,966.47
毛利	3,642,359.67	10,991,567.19	135.08	4,675,696.04
营业利润	1,517,752.62	1,336,425.27	-58576.65	-2,285.40
利润总额	1,517,752.62	1,478,325.27	2461.44	57,714.60
净利润	1,135,528.99	1,095,925.73	621.28	151,941.62

报告期内，公司营业收入呈现快速增长态势，2014年较2013年营业收入增长率为103.74%，主要是由于2013年度公司处于刚刚业务发展初期，主要经营的游戏仅为《皮卡堂》，进入2014年后，随着《皮卡堂》用户的增长和开发的手机游戏《神啊救救我吧》投入市场，公司销售规模相应迅速增长。2015年1-4月和2014年，《神啊救救我吧》分别贡献了45.92万元和405.89万元收入，带动对应报告期收入增长。此外，作为一款成熟的游戏，数年来《皮卡堂》在青少年用户群体中逐步积累了良好的口碑和知名度，由于用户之间的口碑相传和合作渠道的重视，用户自2013年以来高速增长，截止2013年底，2014年底和2015年4月30日，《皮卡堂》累计注册用户数分别1,560.30万人、2,646.83万人和3,071.79万人，游戏用户的增加直接导致了收入的增加。

总体而言，随着营业收入的快速增长，公司盈利水平得到明显提高。

（二）主营业务成本情况

报告期内，公司主营业务成本主要包括与所运营游戏相关的信息服务费、游戏运营人员的薪酬和福利等，具体明细情况如下：

项目	2015年1至4月	2014年度	2013年度
信息服务费	17,943.48	357,839.21	600,962.47
员工工资	72,473.56	223,262.94	281,877.56
社会保险费	26,833.05	94,057.60	139,994.06
住房公积金	6,944.00	23,408.00	37,800.00
奖金	2,700.00	15,400.00	11,700.00
办公费	3,160.55	20,463.54	4,456.43
折旧	933.22	2,753.16	4,175.95
合计	130,987.86	737,184.45	1,080,966.47

报告期内，公司对上述费用进行集中归集，月末结转成本。

（三）主要费用情况

报告期内，公司主要费用及其变动情况如下表：

项目	2015年度1至4月		2014年度			2013年度	
	金额 (万元)	占收入比 重 (%)	金额 (万元)	比上年变 化 (%)	占收入比 重 (%)	金额 (万元)	占收入 比重 (%)
销售费用	12.53	3.32	55.37	48.76	4.72	37.22	6.47
管理费用	193.99	51.41	896.60	110.19	76.44	426.57	74.10
其中：研发费用	122.53	32.47	609.06	554.74	51.93	93.02	16.16
财务费用	0.08	0.02	0.12	-43.80	0.01	0.21	0.04
合计	206.60	54.75	952.08	105.19	81.18	464.00	80.60
营业收入	377.33	100.00	1,172.88	103.74	100.00	575.67	100.00

报告期内，期间费用占收入的比重呈现逐年下降趋势。2013年，因经营初期各项期间费用开支较大，而收入规模较小，导致期间费用总额占收入比重高达80.60%。2014年，虽然公司业务规模扩大，营业收入大幅增长，但是由于公司投入大量的资源用于研发，研发费用较2013年增长了516.04万元，增长了554.74%，从而导致期间费用总额占收入的比重上升至81.18%。

报告期内，销售费用主要由销售人员薪酬、差旅费、招待费等费用构成，而管理费用主要由研发费用、咨询费、技术服务费等构成。管理费用占收入总额的比重由

2013 年的 16.16% 上升至 2014 年的 51.93%，主要是由于公司投入大量的资源用于研发所致。

报告期内，财务费用主要是利息收入和手续费，总体金额较小。

（四）重大投资、非经常性损益和税项情况

1、重大投资

报告期内，公司未发生重大对外投资，无重大投资收益产生。

2、非经常性损益

项目	2015 年 1 至 4 月	2014 年度	2013 年度
计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	-	141,900.00	60,000.00
非经营性损益对利润总额的影响的合计	-	141,900.00	60,000.00
减：所得税影响数	-	35,475.00	15,000.00
减：少数股东影响数	-	-	-
归属于母公司的非经常性损益影响数	-	106,425.00	45,000.00

3、主要税项及享受的主要财政税收优惠政策

（1）公司适用的主要税种及税率

税种	计税依据	2015 年 1 至 4 月	2014 年	2013 年
增值税	按照应税收入 6% 计算销项税额，并按扣除当期允许抵扣的进项税额后的差额计算增值税	6%	3%、6%	3%
城市维护建设税	应纳流转税额	7%	7%	7%
教育费附加	应纳流转税额	3%	3%	3%
地方教育费附加	应纳流转税额	2%	2%	2%
企业所得税	应纳税所得额	25%	25%	25%

公司 2013 年 1 月至 2014 年 3 月属于增值税小规模纳税人，税率适用 3%。

（2）税收相关事项

报告期内，公司未享受财政税收优惠政策。

四、报告期内主要资产情况

(一) 货币资金

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
现金	52,222.90	4,323.14	54,291.28
银行存款	9,498,709.33	192,716.46	113,485.82
合计	9,550,932.23	197,039.60	167,777.10

货币资金 2015 年 4 月末余额较 2014 年末增加 9,353,892.63 元，增幅 4747.21%。主要是系收到公司控股股东和实际控制人沈宏庭归还其他应收款所致。

报告期末，公司不存在质押、冻结，或有潜在收回风险的款项。

(二) 应收账款

1、报告期各期末，应收账款按账龄列示的期末余额及坏账计提情况如下：

账龄	2015年4月30日			
	金额	比例(%)	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	1,060,334.67	100.00	53,016.73	5.00
1至2年	-	-	-	-
2至3年	-	-	-	-
3年以上	-	-	-	-
合计	1,060,334.67	100.00	53,016.73	5.00
账龄	2014年12月31日			
	金额	比例(%)	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	1,489,854.38	100.00	74,492.72	5.00
1至2年	-	-	-	-
2至3年	-	-	-	-
3年以上	-	-	-	-
合计	1,489,854.38	100.00	74,492.72	5.00
账龄	2013年12月31日			
	金额	比例(%)	坏账准备	计提比例(%)
1年以内	481,634.80	100.00	24,081.74	5.00
1至2年	-	-	-	-
2至3年	-	-	-	-
3年以上	-	-	-	-
合计	481,634.81	100.00	24,081.74	5.00

2015年4月30日、2014年12月31日和2013年12月31日，公司应收账款按账龄分析法组合的账面余额分别为1,060,334.67元、1,489,854.38元、481,634.81元。公司对组合按照账龄分析法计提坏账准备，2015年4月30日、2014年12月31日和2013年12月31日应收账款账面价值分别为1,007,317.94元、1,415,361.66元、457,553.06元。

报告期内，公司应收账款账龄全部在1年以内。

2、报告期各期末应收账款余额前五名情况

(1) 2015年4月30日应收账款前五名情况

单位名称	金额	账龄	占应收账款期末余额的比例(%)
四三九九网络股份有限公司	649,922.25	1年以内	61.29
福州云顶网络科技有限公司	264,110.56	1年以内	24.91
北京奇客创想信息科技有限公司	47,401.50	1年以内	4.47
北京瓦力网络科技有限公司	34,233.56	1年以内	3.23
北京百度多酷科技有限公司	11,657.46	1年以内	1.10
合计	1,007,325.33		95.00

(2) 2014年12月31日应收账款前五名情况

单位名称	金额	账龄	占应收账款期末余额的比例(%)
福州云顶网络科技有限公司	636,326.23	1年以内	42.71
四三九九网络股份有限公司	557,624.05	1年以内	37.43
北京卓易讯畅科技有限公司	79,268.00	1年以内	5.32
深圳乾坤动力科技有限公司	46,356.00	1年以内	3.11
北京奇客创想信息科技有限公司	42,012.30	1年以内	2.82
合计	1,361,586.58		91.39

(3) 2013年12月31日应收账款前五名情况

单位名称	金额	账龄	占应收账款期末余额的比例(%)
四三九九网络股份有限公司	369,444.00	1年以内	76.71
北京世界星辉科技有限责任公司	57,551.00	1年以内	11.95
广州市新泛联数码科技有限公司	12,911.50	1年以内	2.68
上海光雨网络科技有限公司	12,105.70	1年以内	2.51
上海凯翼梯信息技术有限公司	5,025.00	1年以内	1.04
合计	457,037.20		94.89

公司形成应收账款的收入主要来自于4399、7k7k等渠道商收取的游戏充值款，应

收账款主要按月结算并回收。上述企业主要为国内互联网行业知名企业，发生坏账的可能性较小。截止本公开转让书签署日，公司能够按账期及时与客户结算，不存在重大未能收回款项的情况。

3、报告期应收持公司 5% 以上（含 5%）表决权股份的股东单位欠款情况

报告期，应收账款中无持公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位欠款。

4、坏账政策分析

淘米网与百奥家庭互动在其近两年的财务报告中均未披露具体坏账准备计提比例。报告期内，公司坏账计提政策比较如下：

账龄	应收账款计提比例（%）
1 年以内（含 1 年，下同）	5
1-2 年	10
2-3 年	30
3 年以上	100

上述坏账计提政策谨慎，与公司所处行业和实际情况相符。

（三）预付款项

公司预付款项均为履行合同而预付的款项。报告期内，公司预付账款情况如下表所示：

账龄	2015 年 4 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例（%）	金额	比例（%）	金额	比例（%）
1 年以内	82,016.24	97.16	66,139.25	100.00	61,500.90	100.00
1 至 2 年	2,400.00	2.84	-	-	-	-
2 至 3 年	-	-	-	-	-	-
3 年以上	-	-	-	-	-	-
合计	84,416.24	100.00	66,139.25	100.00	61,500.90	100.00

截至 2015 年 4 月 30 日，公司预付款项中不含持公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位欠款。

截至 2015 年 4 月 30 日，预付款项明细表如下：

单位名称	与本公司关系	金额	占预付账款总额的比例（%）	账龄
上海澄兴动漫产业发展有限公司	非关联方	52,244.00	61.89	1 年以内
上海双城通信设备有限公司	非关联方	18,773.58	22.24	1 年以内

上海兹加仁物业管理有限公司	非关联方	10,998.65	13.03	1年以内
中国联合网络通信有限公司上海分公司	非关联方	2,400.00	2.84	1至2年
广州岚田阁信息科技有限公司	非关联方	0.01	0.00	1年以内
合计		84,416.24	100.00	

报告期内，预付账款中无持有公司5%（含5%）以上表决权股份的股东单位情况。

（四）其他应收款

1、报告期内，公司其他应收款期末余额、账龄及坏账准备情况如下：

账龄	2015年4月30日			
	金额	比例（%）	坏账准备	计提比例（%）
1年以内	200.00	0.23	10.00	5.00
1至2年	100.00	0.11	10.00	10.00
2至3年	11,158.60	12.72	3,347.58	30.00
3年以上	76,281.00	86.94	76,281.00	100.00
合计	87,739.60	100.00	79,648.58	90.78
账龄	2014年12月31日			
	金额	比例（%）	坏账准备	计提比例（%）
1年以内	100.00	0.11	5.00	5.00
1至2年	11,158.60	12.75	1,115.86	10.00
2至3年	76,281.00	87.14	22,884.30	30.00
3年以上	-	-	-	-
合计	87,539.60	100.00	24,005.16	27.42
账龄	2013年12月31日			
	金额	比例（%）	坏账准备	计提比例（%）
1年以内	16,658.60	17.92	832.93	5.00
1至2年	76,281.00	82.08	7,628.10	10.00
2至3年	-	-	-	-
3年以上	-	-	-	-
合计	92,939.60	100.00	8,461.03	9.10

截至2015年4月30日，公司其他应收款中不含持公司5%（含5%）以上表决权股份的股东单位欠款，全部为押金和备用金。

2、报告期各期末其他应收款余额前五名情况

（1）2015年4月30日

单位名称	与本公司关系	款项性质	年末余额	账龄	占其他应收款年末账面余额的比例(%)	坏账准备年末余额
上海澄兴动漫产业发展有限公司	非关联方	押金	67,892.00	3-4年	77.38	67,892.00
上海兹加仁物业管理有限公司	非关联方	押金	8,389.00	3-4年	22.05	11,656.58
			10,858.60	2-3年		
			100.00	1-2年		
刘晴晴	非关联方	备用金	300.00	2-3年	0.57	100.00
			200.00	1年以内		
合计			87,739.60		100.00	79,648.58

(2) 2014年12月31日

单位名称	与本公司关系	款项性质	年末余额	账龄	占其他应收款年末账面余额的比例(%)	坏账准备年末余额
沈宏庭	关联方	暂借款	7,660,040.00	3-4年	98.24	-
上海澄兴动漫产业发展有限公司	非关联方	押金	67,892.00	2-3年	0.87	20,367.60
杨垒	关联方	暂借款	50,000.00	1年以内	0.64	-
上海兹加仁物业管理有限公司	非关联方	押金	8,389.00	2-3年	0.25	3,607.56
			10,858.60	1-2年		
			100.00	1年以内		
刘晴晴	非关联方	备用金	300.00	1-2年	-	30.00
合计			7,797,579.60		100.00	24,005.16

(3) 2013年12月31日

单位名称	与本公司关系	款项性质	年末余额	账龄	占其他应收款年末账面余额的比例(%)	坏账准备年末余额
沈宏庭	关联方	暂借款	8,031,040.00	2-3年	98.85	-
上海澄兴动漫产业发展有限公司	非关联方	押金	67,892.00	1-2年	0.84	6,789.20

上海兹加仁物业管理有 限公司	非关联方	押金	8,389.00	1-2 年	0.24	1,381.83
			10,858.60	1 年以 内		
施佳君	非关联方	借款	3,000.00	1 年以 内	0.04	150.00
刘思琦	非关联方	借款	2,500.00	1 年以 内	0.03	125.00
合计			8,123,679.60		100.00	8,446.03

(五) 固定资产

公司固定资产折旧采用直线法，公司于每年年度终了，对固定资产的预计使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核并作适当调整。公司的固定资产主要包括运输工具、办公及其他设备。

报告期内，公司固定资产原值、累计折旧和净值的情况如下表所示：

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
一、固定资产原值			
办公家具	38,982.00	38,982.00	30,702.00
电子设备	225,979.06	216,399.28	152,839.00
合计	264,961.06	255,381.28	183,541.00
二、累计折旧			
办公家具	13,211.48	10,742.62	3,912.93
电子设备	133,459.77	113,208.60	61,142.36
合计	146,671.25	123,951.22	65,055.29
三、固定资产净值			
办公家具	25,770.52	28,239.38	26,789.07
电子设备	92,519.29	103,190.68	91,696.64
合计	118,289.81	131,430.06	118,485.71
四、固定资产减值准备			
办公及其他设备	-	-	-
运输设备	-	-	-
合计	-	-	-
五、固定资产账面价值			
办公家具	25,770.52	28,239.38	26,789.07
电子设备	92,519.29	103,190.68	91,696.64
合计	118,289.81	131,430.06	118,485.71

报告期内，公司固定资产主要由办公家具、电子设备构成。其中，电子设备占固

定资产比例较大，2015年4月30日、2014年12月31日和2013年12月31日电子设备占固定资产账面价值比例分别为78.21%、78.51%和77.39%；办公家具占比相对较小。

截至2015年4月30日，公司不存在以办公家具、电子设备向银行抵押以获取贷款的情况。

（六）开发支出

1、报告期内开发支出情况

2014年7月，公司对符合开发支出资本化的相关条件的《海贼三国》项目开始进行开发支出资本化，公司《海贼三国》项目已取得软件著作权，拟于2015年下半年发行。

报告期内，公司开发支出明细如下：

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
海贼三国	2,163,604.47	885,556.50	-
合计	2,163,604.47	885,556.50	-

2、研究阶段、开发阶段的划分情况

报告期内，公司对照企业会计准则的要求，对研究阶段和开发阶段进行了划分，具体划分情况如下：

（1）公司研究开发的具体过程和步骤

报告期内，公司研究开发的具体过程和步骤如下：

①行业分析：公司管理层和游戏部门负责人对游戏行业的业态进行讨论和判断，确定公司战略上是否进入某个游戏的细分领域，如手机游戏、电视游戏、主机游戏、HTML5游戏等。

②项目申报：确定进入的游戏细分领域，公司游戏部门负责人筹划项目规划，并向管理层递交游戏项目立项书。立项书一般包括如下内容：

- A、项目名称和概述；
- B、项目产品的市场前景；
- C、项目产品愿景；
- D、主要技术实现；
- E、项目优势；

F、项目产品系统（美术风格、系统构架、主要功能等）；

G、运行要求；

H、盈利方式和收入预测；

I、研究开发费用预算。

③项目立项：管理层根据游戏部门负责人递交的游戏立项书，基于对行业和市场实际情况、竞争产品、公司项目制作团队能力等因素，综合判断立项可行性，确定项目立项。

④项目开发：游戏部门负责人根据管理层批准的项目立项书，筹备团队，安排开发工作流程，项目时间表，确定自研外包工作分配：

A、筹备团队：游戏部门负责人确立项目制作人，公司内部团队，确定是否需要外部招聘人员；

B、开发流程：项目制作人确定开发进程和工作顺序；

C、项目时间表：根据投入的资源 and 项目规模、市场情况，制作人确定时间表；

D、外包：如有需要，确定外包需求，并进行询价。

⑤项目内测：项目完成度较高时，项目团队联系发行和渠道，导入测试用户对游戏进行测试，并对测试结果进行评估和针对性修改。

⑥软著申请：项目基本完成且测试结果较为满意的情况下，公司对游戏进行软件著作权的申请。

⑥项目公测：项目稳定版本确定后，公司商务部门联系发行、渠道进行游戏的销售，确定合作伙伴，并筹备运营团队对接发行或者渠道，进行游戏的维护和版本迭代。

（2）研究阶段、开发阶段的划分方法、文件资料或证明单据

按照公司适用的会计准则，公司制定的研究和开发划分阶段如下：

①行业分析、项目申请、项目立项：为研究阶段，主要工作目的为市场调研和对项目的可行性研究，以公司的立项报告及园区项目备案或上级监管部门的立项报告（如需）为时间节点。立项完成前的人员成本、市场调研、行业研究和会议、项目规划和设计等费用，计入当期损益。

②项目开发、项目内测、软著申请：为开发阶段，主要工作包括对具体项目的开发，所有项目费用支出计入对应的项目开发费用，直至完成内测并且申请软件著作

权，以软件著作权的批准备案为时间节点。立项并筹备团队后的人员成本、美术外包、咨询外包、技术外包、硬件和软件的采购或折旧摊销、项目相关的日常运营开支等费用，计入开发支出。当申请软件著作权完成之后，计入无形资产并按照会计准则进行摊销。

③项目公测：项目公测阶段的费用计入相关项目收入对应的成本。

(3) 开发阶段支出资本化和确认无形资产的具体时点和条件

根据公司制定的《公司财务管理制度》，原则上对于经过公司管理层评估确认立项后的项目，其项目相关费用，符合下列条件的，予以资本化归集。项目基本完成且测试结果较为满意的情况下，公司对游戏进行软件著作权的申请，软件著作权申请完成，资本化归集的相关费用转为无形资产。

企业内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能予以资本化：

①完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性。判断无形资产的开发在技术上是否具有可行性，应当以目前阶段的成果为基础，并能够提供相关证据和材料，证明企业进行开发所需的技术条件等已经具备，不存在技术上的障碍或其他不确定性。比如，企业已经完成了项目的内部论证，履行了有效的立项程序，对产品的设计和规划进行了评估，对市场反馈进行了调研，确保资产能够达到项目立项报告中的构架、功能、盈利预期和收益等条件。

②具有完成该无形资产并使用或出售的意图。企业应该能够说明其开发无形资产的目的。

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，应当证明其有用性。无形资产是否能够为企业带来经济利益，应当对运用该无形资产生产产品的市场情况进行可靠预计，以证明所生产的产品存在市场并能够带来经济利益，或能够证明市场上存在对该无形资产的需求。

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。企业应能够证明可以取得无形资产开发所需的技术、财务和其他资源，以及获得这些资源的相关计划。企业自有资金不足以提供支持的，应能够证明存在外部其他方面的资金支持。

⑤归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。企业对研究开发的支出应当单独核算，比如，直接发生的研发人员工资、软件的摊销，行政办公费用，以及相关设备折旧费等。同时从事多项研究开发活动的，所发生的支出应当按照合理标准在各项研究开发活动之间进行分配；无法合理分配的，则需计入当期损益。

(4) 各具体研发项目各步骤的开始和完成时间

报告期内，公司在研项目仅为《海贼三国》（其电视版本为《花样三国》），对应的时间表如下：

节点	开始时间	完成时间
行业分析	2014年4月	2014年5月
项目申请	2014年6月	2014年6月
项目立项	2014年6月	2014年6月
项目开发	2014年7月	2015年5月
项目内测	2015年5月	2015年5月
项目公测	2015年7月电视版本上线公测，手游版本时间未定	电视版本上线公测进行中

3、开发支出资本化对报告期公司损益的影响

公司对开发支出资本化对报告期公司损益的影响进行了测算，测算结果如下：

项目	2015年1至4月	2014年度	2013年度
净利润	1,135,528.99	1,095,925.73	151,941.62
开发支出资本化对净利润影响额	1,278,047.97	885,556.50	-
停止资本化后的净利润	-142,518.98	210,369.23	151,941.62
净利润减少	112.55%	80.80%	0.00%

(七) 资产减值准备

1、主要资产减值准备的计提依据

公司按照相关会计政策及会计估计的要求对存在减值的资产计提减值准备，相关依据请参考本节“一、报告期的审计意见、经审计的财务报表以及会计政策与会计估计”之“（三）主要会计政策、会计估计及变更情况”的相关描述。

2、主要资产减值准备的计提情况

公司按照账龄分析法对报告期的应收款项计提减值准备，公司存货按照存货的可变现净值与成本孰低的方法计提存货跌价准备。公司报告期内资产减值准备主要为应收款项的坏账准备，具体如下

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
坏账损失	34,167.43	65,955.11	16,253.07

五、报告期内的主要债务情况

(一) 预收账款

报告期内，公司预收款项全部为预收游戏币充值款，具体情况如下表所示：

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
预收游戏币充值款	104,175.00	130,132.33	65,178.01

爱扑网络主要是通过游戏玩家在网络游戏中购买虚拟装备、某些特殊游戏功能模块支付费用的方式取得在线网络游戏运营收入。销售虚拟游戏道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买道具时予以确认。公司合作渠道从用户获取充值之后，按照合同约定的计算方式和比例结算给爱扑网络。公司与合作渠道之间一般采用按月结算，合作渠道按照实际充值情况，按照合同约定的计算方式和比例，通过结算单的形式与爱扑网络进行充值和消费记录的核对，并在爱扑网络予以确认后，将分成划入爱扑网络的指定账户，合作渠道一般在公司取得用户充值收入的下一月与爱扑网络进行结算，并将分成收入支付给公司。如用户已充值购买金币，且合作渠道已支付结算款项给公司，但截至各报告期期末，用户未将金币购买道具，则公司确认为预收账款。

报告期内，公司预收款项分别来自于《皮卡堂》和《神啊救救我吧》两款游戏。其中，《神啊救救我吧》2014年开始正式上线运营，故2013年12月31日预收账款为0；2015年4月30日，《神啊救救我吧》预收账款账面价值较2014年年末减少了36,174.91元，降低了84.17%，这与手游生命周期普遍较短、该款游戏收入下滑有关。报告期内，各期预收账款变动的具体情况如下：

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
皮卡堂	97,370.58	87,153.00	65,178.01
神啊救救我吧	6,804.42	42,979.33	-
合计	104,175.00	130,132.33	65,178.01

2014年末，公司预收账款比2013年末增加64,954.32元，2015年4月末比2014年末预收账款减少25,957.33元，减少的预收账款皆转入公司业务收入中。

报告期内，无账龄超过1年的重要预收款项。

(二) 应付职工薪酬

报告期内，公司应付职工薪酬明细如下：

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
一、短期薪酬	396,023.42	390,563.17	244,183.85
二、离职后福利-设定提存计划	75,970.34	52,955.33	47,722.20
三、辞退福利	-	-	-
四、一年内到期的其他福利	-	-	-
合计	471,993.76	443,518.50	291,906.05

报告期内，公司当期计提的职工薪酬从 2013 年 3,230,406.64 元增至 2014 年 5,988,970.58 元，增幅 85.39%，主要因为公司员工人数增加以及员工工资上涨所致。年随着公司业务规模的进一步扩展以及工资调整，预计 2015 年职工支出还将进一步增长。

（三）应交税费

报告期内，公司应交税费明细如下：

税项	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
增值税	90,389.48	63,676.53	59,954.15
企业所得税	577,538.00	274,715.42	27,886.59
个人所得税	6,582.79	7,248.52	567.27
城建税	3,853.68	2,044.36	3,363.99
教育费附加	1,651.57	876.16	1,441.71
地方教育费附加	1,101.05	584.10	961.14
河道管理费	550.52	292.05	480.57
合计	681,667.09	349,437.14	94,655.42

报告期内，应交税费 2014 年底较 2013 年年增加 254,781.72 元，增长 269.17%，主要为企业所得税增加所致，原因为 2014 年公司业绩较 2013 年有较大的提升，利润增加所致。

（四）其他应付款

报告期内，公司其他应付款明细如下：

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
社保金	54,011.04	42,155.85	35,190.70
借款	1,001,725.00	11,765.00	148,775.00
合计	1,055,736.04	53,920.85	183,965.70

截止 2015 年 4 月 30 日，公司无账龄超过 1 年的大额其他应付款。

六、报告期内各期末股东权益情况

(一) 股东权益明细

报告期内各期末股东权益明细情况如下表所示：

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
股本	10,000,000.00	10,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	-	-	-
盈余公积	65,224.62	-	-
未分配利润	587,021.53	-483,282.84	-1,579,208.57
股东权益合计	10,652,246.15	9,516,717.16	8,420,791.43

(二) 股东权益情况说明

公司成立以来股本及资本公积的变动情况及执行验资的情况详见本说明书第一节“四、公司成立以来股本形成及其变化情况”。

七、报告期内的现金流量情况

报告期内，公司现金流量主要情况如下：

项目	2015年1至4月	2014年度	2013年度
一、经营活动产生的现金流量净额	2,441,480.38	986,659.28	126,803.13
二、投资活动产生的现金流量净额	-1,287,627.75	-957,396.78	-64,393.00
三、筹资活动产生的现金流量净额	8,200,040.00	-	-
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	9,353,892.63	29,262.50	62,410.13
加：年初现金及现金等价物余额	197,039.60	167,777.10	105,366.97
六、年末现金及现金等价物余额	9,550,932.23	197,039.60	167,777.10

2014年度，经营活动现金净流量较2013年度增加了85.99万元，增幅为578.10%，原因为公司2014年度营业收入较2013年度大幅增加所致。

报告期内，公司经营活动现金流量净额与净利润的匹配情况如下：

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
净利润	1,135,528.99	1,095,925.73	151,941.62
加：资产减值准备	34,167.43	65,955.11	16,253.07
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	22,720.03	58,895.93	36,970.86
无形资产摊销	-	-	2,108.33

递延所得税资产减少（增加以“-”号填列）	-8,541.86	111,610.13	-132,162.17
经营性应收项目的减少（增加以“-”号填列）	-78,957.28	-686,457.93	-141,281.40
经营性应付项目的增加（减少以“-”号填列）	1,336,563.07	340,730.31	192,972.82
经营活动产生的现金流量净额	2,441,480.38	986,659.28	126,803.13

报告期内，公司大额现金流量变动项目情况如下：

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度	与实际业务的发生相符	涉及主要相关会计核算科目	勾稽关系
销售商品、提供劳务收到的现金	4,337,431.46	11,393,987.98	5,718,909.67	是	营业收入、应收账款、预收款项、应交税费	一致
收到的其他与经营活动有关现金	1,002,285.97	469,388.02	242,789.46	是	其他往来、财务费用、营业外收入	一致
支付给职工以及为职工支付的现金	921,438.96	5,014,973.61	3,146,119.18	是	营业成本、期间费用、应付职工薪酬	一致
支付其他与经营活动有关的现金	1,659,724.96	4,712,676.17	1,836,280.88	是	其他往来、销售费用、管理费用、财务费用、营业外支出	一致
购置固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	1,287,627.75	957,396.78	64,393.00	是	开发支出	一致
收到其他与筹资活动有关的现金	8,200,040.00	-	-	是	其他往来	一致

八、财务内控制度及财务机构设置

（一）财务内控制度

公司已按《公司法》、《会计法》、《企业会计准则》等法律法规及其补充规定的要求制定了适合公司与财务管理、借款和各项费用开支管理、公司会计核算制度等相关的财务制度，对财务核算、费用报销等方面的会计管理进行了具体规定。上述财务内控制度在报告期内均得到了有效执行。

（二）财务机构设置情况

公司建立了独立的财务部门，财务人员专职在公司工作，不存在兼职情形；公司建立了独立的财务核算体系，独立进行财务决策；公司开立了独立的银行账号；办理了独立的税务登记证，独立纳税。公司财务独立。

截止2015年4月末，公司财务部共有财务人员2人，具有多年执业经验并具有相

应的会计资质。与传统制造型企业，公司的业务较为简单，现有财务人员的设置及执业经验及资质目前能够满足公司日常经营财务核算的需要。

九、关联方、关联交易及同业竞争

（一）关联方及关联关系

《公司法》第二百一十六条规定：关联关系，是指公司控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员与其直接或者间接控制的企业之间的关系，以及可能导致公司利益转移的其他关系。但是，国家控股的企业之间不仅因为同受国家控股而具有关联关系。

根据《企业会计准则》（2006）的规定：一方控制、共同控制另一方或对另一方施加重大影响，以及两方或两方以上同受一方控制、共同控制或重大影响的，构成关联方。控制，是指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。共同控制，是指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经营决策需要分享控制权的投资方一致同意时存在。重大影响，是指对一个企业的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。

下列各方构成企业的关联方：

- （1）该企业的母公司。
- （2）该企业的子公司。
- （3）与该企业受同一母公司控制的其他企业。
- （4）对该企业实施共同控制的投资方。
- （5）对该企业施加重大影响的投资方。
- （6）该企业的合营企业。
- （7）该企业的联营企业。

（8）该企业的主要投资者个人及与其关系密切的家庭成员。主要投资者个人，是指能够控制、共同控制一个企业或者对一个企业施加重大影响的个人投资者。

（9）该企业或其母公司的关键管理人员及与其关系密切的家庭成员。关键管理人员，是指有权力并负责计划、指挥和控制企业活动的人员。与主要投资者个人或关键管理人员关系密切的家庭成员，是指在处理与企业的交易时可能影响该个人或受该个人影响的家庭成员。

(10)该企业主要投资者个人、关键管理人员或与其关系密切的家庭成员控制、共同控制或施加重大影响的其他企业。

1、公司实际控制人、持有公司 5% 以上股份的股东

截至 2015 年 4 月 30 日，公司实际控制人、持有公司 5% 以上股份的股东及持股情况如下：

序号	姓名	持股数量（万股）	持股比例
1	沈宏庭	412.5532	41.26%
2	郭谦	187.4468	18.74%
3	周轶杰	135.0000	13.50%
4	杨垒	90.0000	9.00%
5	邓可	65.0000	6.50%
6	陈莉	23.0000	0.23%
合计		913.0000	91.30%

上述持有公司 5% 以上股份股东的基本情况参见公开转让说明书第一节“三/（二）/1、控股股东、实际控制人基本情况”和“三/（二）/2、前十名股东及持有 5% 以上股份股东基本情况”。

2、其他主要投资人

截至 2015 年 4 月 30 日，公司其他主要投资人及持股情况如下：

序号	姓名	持股数量（万股）	持股比例
1	王晓聪	35.0000	3.50%
2	陈湘明	21.0000	2.10%
3	周鸿杰	14.0000	1.40%
4	王保刚	10.0000	1.00%
5	陈莉莉	7.0000	0.70%
合计		87.0000	8.70%

3、公司的董事、监事、高级管理人员

公司现任董事会、监事会成员以及高级管理人员如下：

项目	成员				
董事会	沈宏庭	郭谦	杨垒	邓可	朱晓莉
监事会	周轶杰	陈莉莉	顾卫超		
高管人员	沈宏庭	郭谦	杨垒	邓可	朱丽夏

上述董事、监事、高级管理人员基本情况参见本说明书第一节“公司董事、监

事、高级管理人员基本情况”。

4、公司主要投资者个人、关键管理人员或与其关系密切的家庭成员控制、共同控制或施加重大影响的其他企业

序号	名称	与公司关系	经营范围	备注
1	上海凯艺兄弟信息科技有限公司	公司实际控制人控制的公司	信息科技、网络安全软件技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，通讯设备、仪器仪表、机械设备、I类医疗器械的开发与销售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】	目前无实际经营业务
2	上海昼客网络科技有限公司	公司实际控制人投资的公司	网络信息安全产品开发；从事货物和技术的进出口业务。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】	目前无实际经营业务

（二）关联交易情况

1、经常性关联交易

报告期内，公司与关联方之间无经常性关联交易。

2、偶发性关联交易

（1）关联方资金拆借

关联方	拆借金额	起始日	归还日	说明
拆入：陈莉	135,000.00	2012年8月31日	2014年1月1日	借款未支付利息，2014年1月1日已经归还
沈宏庭	989,960.00	2015年4月29日	-	2015年4月份刚借入，故在报告期内未归还，借款未支付利息
拆出：沈宏庭	8,200,040.00	2011年4月20日	2015年4月29日	借款未支付利息，报告期内陆续归还了部分，2015年4月29日已经全部归还完毕
杨垒	50,000.00	2014年8月26日	2015年4月30日	临时周转使用，借款已经在报告期内归还，借款未支付利息

截至公开转让说明书签署之日，控股股东、实际控制人已归还所占用资金，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的情况。

（2）信息服务

报告期内，上海凯艺兄弟信息科技有限公司向本公司提供了技术服务，交易金额为85,000.00元。上述交易与非关联方之间的技术服务按照市场水平定价，不存在通过关联交易向公司或关联方转移利润的情形，不存在损害公司及其他股东利益的情形。目前，上海凯艺兄弟信息科技有限公司已无实际经营业务。

（3）向关联方担保情况

报告期内，公司不存在为关联方担保事项。

(4) 关联方向公司及子公司担保情况

报告期内，关联方不存在为公司或子公司提供担保事项。

3、关联方往来余额

报告期内各期末，公司关联方往来余额如下：

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
1、其他应收款			
沈宏庭	-	7,660,040.00	8,031,040.00
杨垒	-	50,000.00	-
2、其他应付款			
陈莉	-	-	135,000.00
沈宏庭	989,960.00	-	-

4、相关政策

有限公司阶段，公司没有制定专门的关联交易决策制度，关联交易的决策按照通常业务的决策执行，无其他特别的审批程序。股份公司成立后，公司建立了较为完善的治理机制，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》、《关联交易决策制度》等制度文件，对关联交易的决策权限、决策程序及关联董事、关联股东的回避表决制度进行了详细的规定，以规范公司与关联方之间的关联交易，维护公司股东的合法权益，保证公司与关联方之间的关联交易公允、合理。

(三) 同业竞争情况

报告期内，公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业之间同业竞争情况详见本说明书第三节“五、同业竞争情况”。

十、需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项

(一) 资产负债表日后重大事项

2015年6月18日，爱扑网络召开第一次临时股东大会并通过决议。全体股东同意，为增强公司的市场竞争力，同意公司增加股本63.8298万股，其中由愉享投资以现金认购51.0638万股，由早鸟文化以现金认购12.7660万股。本次增资完成后，公司注册资本增至1,063.8298万元。2015年6月26日，中兴财光华出具了中兴财光华审验字（2015）第07109号验资报告，截至2015年6月24日止，公司已收到股东认缴股款150万元，各股东均以货币出资。

除上述事项外，截至公开转让说明书签署之日，公司无资产负债表日后重大事项。

（二）或有事项

截至公开转让说明书签署之日，公司无或有事项。

（三）承诺事项

截至公开转让说明书签署之日，公司无重大承诺事项。

（四）其他重要事项

截至公开转让说明书签署之日，公司无其他需要披露的重要事项。

十一、公司设立以来资产评估情况

根据2015年5月26日爱扑有限股东会决议，爱扑有限拟进行股份制改制。以2015年4月30日为基准日，以爱扑有限资产负债表上的全部资产和负债作为评估对象，2015年6月2日上海申威资产评估有限公司出具了编号为沪申威评报字(2015)第0288号《上海爱扑网络科技有限公司拟股份制改制涉及的资产和负债价值评估报告》。

评估报告主要内容摘录如下：

……三、评估对象和评估范围：本次评估对象为上海爱扑网络科技有限公司拟股份制改制涉及的资产和负债价值，评估范围为上海爱扑网络科技有限公司在2015年4月30日经审计的会计报表上的全部资产和负债。

四、价值类型：市场价值类型

五、评估基准日：2015年4月30日

六、评估方法：采用资产基础法

七、评估结论：评估前上海爱扑网络科技有限公司总资产账面值为12,965,818.04元，负债账面值为2,313,571.89元，所有者权益账面值为10,652,246.15元。经评估，以2015年4月30日为评估基准日，在假设条件成立的前提下，上海爱扑网络科技有限公司总资产评估值为12,987,588.76元，负债评估值为2,313,571.89元，净资产评估值为10,674,016.87元，大写人民币：壹仟零陆拾柒万肆仟零壹拾陆元捌角柒分。评估增值21,770.72元，增值率0.20%。评估报告使用有效期为一年，即在2015年4月30日到2016年4月29日期间内有效，可以作为实现本次评估目的的作价参考依据……。

十二、股利分配政策及报告期内的分配情况

（一）股利分配的一般政策

根据《公司法》及《公司章程》，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》，按照股东持有的股份比例分配）。

（二）报告期内的分配情况

报告期内，公司没有进行过股利分配。

（三）公司股利公开转让后的股利分配政策

公司 2015 年 6 月 3 日召开的股东创立大会审议通过了《公司章程》。

《公司章程》第一百六十七条规定，公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10% 列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50% 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。

《公司章程》第一百七十条规定，公司利润分配应重视对投资者的合理投资回报，利润分配政策应保持一定的连续性和稳定性。公司可以进行中期现金分红。公司可以采取现金或股票形式进行利润分配。在保证正常生产经营及发展所需资金的前提下，公司应当进行适当比例的现金分红。

十三、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

报告期内，公司无控股子公司或纳入合并报表的其他企业。

十四、可能对公司业绩和可持续经营产生不利影响的因素

（一）政策监管风险

网络游戏行业归属于国家重点发展的文化创意行业和互联网信息服务业，网络游戏的多重属性，决定了其同时面临着多个部门的管理和监督。为进一步推动网络游戏行业健康、有序的发展，监管部门近年来在游戏内容、虚拟货币管理、进口游戏审核、行业自律、社会监督等诸多方面不断做出新的实践、提出新的要求。

公司一直严格遵守相关法律法规，并获得了网络游戏经营所需的批准、许可。若本公司未能持续拥有已取得的相关批准和许可，按时通过年检，或者在游戏运营上未能符合新的监管要求，则可能受到罚款、限期整改、限制运营甚至终止运营等处罚，对公司的经营发展产生不利影响。

此外，监管政策的调整可能将影响到市场上网络游戏的可玩点、降低部分玩家的积极性、增加产品的开发与推广成本，从而使行业的发展面临一定的调整需求和不确定因素。若公司的游戏产品未能积极、准确地顺应政策导向做出调整，通过新的可玩点和消费点找回玩家的消费积极性，则也会对公司的经营业绩产生一定程度的冲击。

（二）市场竞争风险

中国游戏市场发展迅速，公司所处行业内的企业都面临市场竞争加剧的风险。同时，巨大的中国市场对美、日、韩等文化娱乐业发达地区的企业有着非常强的吸引力，随着国内文化、贸易领域的逐渐开放，海外精品游戏将对本土游戏造成不小的竞争压力。公司作为新兴企业，在与进入行业较早的企业之间的竞争中处于一定劣势。同行业竞争风险将对爱扑网络的现有市场地位和进一步的市场开拓构成一定压力。

（三）产品依赖及生命周期较短风险

报告期内，公司上线运营的游戏产品较少，公司业绩存在对《皮卡堂》和《神啊救救我吧》两款游戏的较强依赖性，其中，手机游戏《神啊救救我吧》生命周期较短，收入额呈下降趋势。2015年1-4月、2014年度、2013年度，《皮卡堂》游戏收入占当期公司营业收入的比重分别为87.52%、64.80%和86.72%，《神啊救救我吧》游戏收入占当期公司营业收入的比重分别为12.17%、34.61%、0.00%，两款游戏收入合计占当期公司营业收入的比重分别为99.69%、99.41%和86.72%。如果公司未来不能持续开发并上线运营新的游戏项目，或者公司不能在原款游戏产品基础上不断升级推出新的游戏项目，公司的业绩将面临较大的波动性。

（四）产品开发风险

爱扑网络是一家青少年文化娱乐公司，专注于社区游戏、手机游戏、电视游戏的运营以及游戏周边动漫和产品的研发和销售，在社区游戏、手机网游、智能电视游戏领域具有一定的竞争能力。随着人们生活节奏不断加快以及游戏产品的不断丰富，游戏玩家兴趣转变也越来越快；随着硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的不断普及，以及新的游戏开发技术的不断推出，需要公司充分结合多项技术特征才能开发出高品质的产品来吸引用户。

如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，同时抓住由这些变化而带来的商机，将会使公司在产品竞争中处于不利地位。

（五）实际控制人控制不当风险

截至公开转让说明书签署之日，沈宏庭先生、陈莉女士、郭谦先生、杨垒先生与邓可先生为公司实际控制人。若公司实际控制人不能有效执行内部控制制度，利用控股地位对公司经营、人事、财务等进行不当控制，可能会给公司、其他股东及债权人带来风险。

（六）控制结构风险

2015年4月20日，沈宏庭、陈莉夫妇将其持有的爱扑网络部分股权转让给郭谦等九名自然人。2015年5月15日，爱扑网络股东暨经营管理层沈宏庭、郭谦、杨垒、邓可共同签署了《共同控制并保持一致行动协议书》，约定自前述股权转让完成之日起，四方一致行动对公司实施共同控制，任何一方均不能且不会对公司单独实施控制。

鉴于上述沈宏庭、郭谦、杨垒、邓可四方共同签署的《共同控制并保持一致行动协议书》的相关安排，且沈宏庭与陈莉系夫妻关系，前述五位自然人合计持有爱扑网络77.80%的股份，因此，上述股权转让完成后，沈宏庭、陈莉、郭谦、杨垒、邓可对爱扑网络实施共同控制，爱扑网络的实际控制人变更为沈宏庭、陈莉、郭谦、杨垒、邓可五方共同控制。实际控制人的变更增加了公司决策连续性的风险。另外，《共同控制并保持一致行动协议书》的签署及实施，虽能保证公司控制权的稳定，但也可能增加协商成本，影响公司决策的效率。同时，在上述协议到期后，公司的控制结构存在一定的不确定性。

（七）公司内部控制的風險

公司通过多年的生产经营积累了丰富的管理经验，公司治理结构及各项机制不断完善，形成了有效的管理组织架构及内部控制机制。但随着公司业务规模不断扩大，公司需要对资源整合、市场开拓、设计开发、采购管理、销售管理、质量管理、财务管理和内部控制等众多方面进行调整，各部门间的工作协调性、严密性、连续性至关重要。如果公司管理层管理水平的提升不能适应公司规模扩张的速度，组织管理模式和内部控制机制未能随着公司规模扩大而进行及时调整和完善，公司将面临经营管理失控导致的内部控制风险。

（八）公司治理風險

公司整体变更为股份公司后，制定了新的《公司章程》、三会议事规则、《关联交易管理办法》等制度，建立了内部控制体系，完善了法人治理结构，提高了管理层的规范化意识。但由于股份公司成立时间较短，特别是公司股份在全国股转系统公开转让后，对公司规范治理提出了更高的要求。公司管理层及员工对相关制度的理解和执行尚需要一个不断认识和提高的过程，因此公司治理存在规范风险。

（九）人才引进和流失風險

公司所处行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的根本，是公司的核心竞争力所在。随着公司规模不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

（十）轻资产風險

截至公开转让说明书签署之日，公司没有任何土地和房产，拥有的固定资产主要系电子设备。公司采用的轻资产的运营方式会加大公司在筹资、投资、运营等方面的财务风险，如果市场环境发生重大变化或竞争加剧导致营业收入减少，公司风险将凸现。

（十一）经营场所租賃風險

目前，公司生产、办公场所均系租賃取得。公司于2013年8月28日向上海澄兴动漫产业发展有限公司租賃宝山区沪太路2388号407、408、409、410、411、412、413、414室，该房屋面积为904平方米，房屋租賃期为2013年9月1日起至2016年8

月 31 日止。如上述合同到期后不能成功续租，公司需要寻找其他物业，并且面临生产经营场所搬迁，对公司的正常办公和生产经营带来不利影响。

（十二）开发支出资本化导致的风险

发行人作为网络游戏行业企业，不断通过研发活动为用户提供、优化社区游戏、手机网游、智能电视游戏产品是发行人的核心竞争力。报告期内，发行人按照《企业会计准则》的规定，对开发阶段符合资本化条件的相关研发支出进行了资本化处理，并在其达到预定可使用状态后，将相关开发支出转入无形资产。

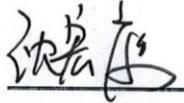
如未来前述开发支出资本化产生的无形资产预期不能为企业带来预计的经济利益，该无形资产将计提减值准备甚至报废并予以转销，产生相应的资产减值损失；若开发支出不再满足资本化条件，相应的开发支出将停止资本化并转入当期损益。届时上述情况均将会相应减少公司未来的净利润，因此本公司存在由于开发支出资本化而导致的财务风险。

第五节 有关声明

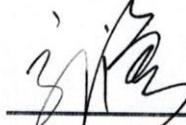
一、公司董事、监事、高级管理人员声明

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

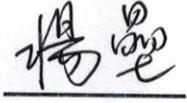
公司董事：



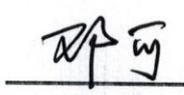
沈宏庭



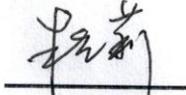
郭 谦



杨 奎

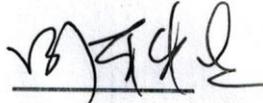


邓 可

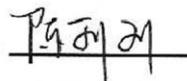


朱晓莉

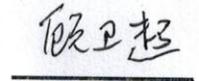
公司监事：



周轶杰

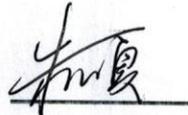


陈莉莉



顾卫超

公司非董事高级管理人员：



朱丽夏

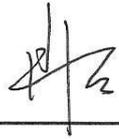
上海爱扑网络科技有限公司

2015年8月31日

二、主办券商声明

本公司已对《上海爱扑网络科技有限公司公开转让说明书》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：



冉云

项目小组负责人：



吴成

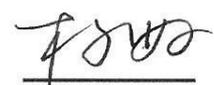
项目小组成员：



冯冰



王伟



杨敏

国金证券股份有限公司

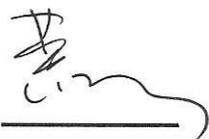


2015 年 8 月 31 日

三、公司律师声明

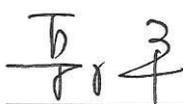
本机构及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的法律意见书无矛盾之处。本机构及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人：



黄宁宁

经办律师：



岳永平



国浩律师（上海）事务所

2015年8月31日

四、承担审计业务的会计师事务所声明

本机构及经办注册会计师已阅读上海爱扑网络科技有限公司公开转让说明书，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。本机构及经办注册会计师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的审计报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办注册会计师：



杨海龙

杨海龙



孙国伟

孙国伟

负责人：



姚庚春

姚庚春

中兴财光华会计师事务所（特殊普通合伙）

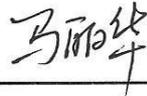


2015年8月31日

五、承担资产评估业务的评估机构声明

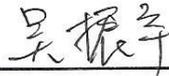
本机构及经办注册资产评估师已阅读上海爱扑网络科技有限公司公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及经办注册资产评估师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

资产评估有限公司法定代表人：



马丽华

签字资产评估师：



吴振宇



朱颖颖



上海申威资产评估有限公司

2015年8月31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审查意见及中国证监会核准文件；
- 六、其他与公开转让有关的重要文件。