

桂林力港网络科技股份有限公司

# 公开转让说明书

主办券商



二零一五年八月

## 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。

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。

## 重大事项提示

公司特别提醒投资者注意下列重大事项：

### 1、政策风险

网络游戏行业受工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管，以上监管部门也逐步加强了网络游戏行业的监管力度，出台一系列监管政策及法规，对游戏开发商、运营商的资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范，未来政策的调整及变化将可能对公司的业务造成不利影响。

### 2、市场风险

中国网络游戏从上世纪90年代末发展至今不足20个年头，市场相对较新但发展迅速。目前网络游戏行业竞争激烈，从业企业基数大，且规模呈两极分化。尤其近两年大量游戏从业者涌入，市场产品呈爆发式增长，但产品类型集中，同质化严重，创新不足。部分爆发性增长的企业都依靠几款明星产品迅速霸占市场，但单款明星产品存在周期性短且不具备可复制性的特征，因此后续盈利具有不确定性。公司在此种情况下如果不能持续研发出符合市场走向和公司定位的新产品，把握住现有客户及潜在客户，将对公司的盈利情况及未来发展造成不利影响。

### 3、行业风险

网络游戏行业是一个大众消费行业，客户数量众多，对社会影响大，政府对其监管力度大，行业法规政策也相对健全，公司一旦违反法律政策，受到处罚，将会给公司业务带来不利影响；另一方面，网络游戏行业依托于互联网，互联网固有的风险如黑客入侵、病毒也有可能给公司带来风险；中国网游市场绝大部分用户资源处于少数平台掌控之中，这些平台因此形成了对游戏研发企业分成的议价权，从而也削弱了游戏研发企业的成本控制能力，降低了游戏研发企业的盈利空间。

### 4、现有游戏盈利能力下降的风险

公司目前在线运营的游戏数量相对较少，报告期内盈利主要来自《深海狩猎之捕鱼达人》、《德州扑克》和《欢乐牛牛》等游戏，若公司不能及时对在线运营的游戏进行改良和升级，以保持对玩家的持续吸引，可能导致玩家数目减少，在市场上受欢迎的程度降低，会对公司的经营业绩产生不利影响。

## 5、新游戏开发运营不成功风险

网络游戏产品的特点之一就在于满足玩家追求新鲜的需求，随着网络游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈，未来只有玩法新颖、品质优良、符合玩家需求的游戏产品才能被市场认可。公司自主研发的游戏能否成功，在很大程度上取决于公司是否准确判断游戏玩家的喜好，是否就此作出快速的响应，是否能制定有效的开发计划在组织人员、技术、资金等方面安排得当，中间的任何环节出现问题都可能导致新游戏不被市场接受，或创意在技术上无法实现，或者晚于竞争对手推出类似的游戏。而为了推出一款新游戏，公司需要在前期投入大量的研发费、推广费、服务器托管费等，如新游戏开发运营不成功，会削弱公司未来的盈利能力。

## 6、核心技术人员流失的风险

由于网络游戏行业的行业特性，同时其正处于行业发展期，行业内公司大多是轻资产公司，竞争主要是创意、渠道和商业模式的竞争，也是人才的竞争。公司专注于自主研发网络游戏，掌握网络游戏核心技术和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之所在。公司需要继续吸引并稳定技术熟练、经验丰富的游戏开发人员以维持公司的竞争力。随着公司规模的不不断扩大，如公司激励机制和约束机制不跟进，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，导致核心技术人员流失，降低公司竞争力，不利于公司长期稳定发展。

## 7、商标侵权风险

公司运营的《深海狩猎之捕鱼达人》游戏中使用了“捕鱼达人”的字样用以标识、推广。但目前波克城市网络科技（上海）有限公司已在第9类“计算机游戏软件”和第41类“在计算机网络上提供在线游戏”上注册了“捕鱼达人”字样的商标。虽然商标评审委员会已受理了公司关联方广州市希力电子科技有限公司提出的宣告上述波克城市网络科技（上海）有限公司拥有的“捕鱼达人”商标无效的申请，公司亦与希力电子签订了《“捕鱼达人”知识产权处理协议》，以通过主导“捕鱼达人”商标的权利救济事宜而寻求撤销波克城市网络科技（上海）有限公司对于“捕鱼达人”的商标专用权。且，由于公司先于波克城市网络科技（上海）有限公司使用“捕鱼达人”字样并在行业内有一定影响，公司可以“在原有的使用范围内继续使用该商标”予以抗辩。

公司对于该款游戏一直采用“捕鱼达人”与“深海狩猎”的双品牌战略，未

来将强化对自有商标“深海狩猎”的推广力度，弱化对“捕鱼达人”字样的使用。同时，公司通过加大对其他游戏研发、推广的投入正显著降低对“捕鱼达人”游戏的依赖性。尽管如此，公司仍存在被商标主管部门处以行政处罚或被其他第三方以力港网络侵犯其注册商标专用权为由而追究力港网络相应侵权责任的风险。

就上述公司可能遭受的行政处罚及侵权赔偿款，公司一致行动人共同作出书面承诺：如公司及公司下属分支机构因知识产权存在的争议而遭受相关主管部门的行政处罚、或被相关方追诉而产生相应的损失或因任何其他原因产生损失的，我们将足额补偿公司或公司下属分支机构因此发生的支出或所受损失，毋需公司或公司下属分支机构支付任何对价。

公司 2015 年 1-4 月《深海狩猎之捕鱼达人》收入金额为 25,817,610.62 元，占比为 33.39%，此款游戏收入金额及收入占比均呈现下降趋势。如果公司停止使用“捕鱼达人”商标，而改用“深海狩猎”等其他商标，将会导致游戏收入下降。但游戏玩家更看重游戏产品本身的用户体验，游戏产品的吸引力并非仅仅依赖商标得以实现。公司运营的老 K 游戏平台，整合了多款网络游戏，给予游戏玩家更多元的选择，能够有效分流用户，有利于增强公司游戏产品对于游戏用户的黏度。停止使用“捕鱼达人”商标会使《深海狩猎之捕鱼达人》游戏收入在一定程度上减少，但并不会急剧减少。

#### **8、网络游戏未完成备案的风险**

公司自主运营的网络游戏中存在未在网上运营 30 日内完成向文化部备案程序的清醒。虽然公司已终止运行其中 3 款游戏，且剩余 1 款游戏已向文化部提出了备案申请。但按照《网络游戏管理办法》的规定，公司存在被处以罚款的风险。

#### **9、网络游戏未完成前置审批的风险**

报告期内，公司自主运营的网络游戏中未完成新闻出版主管部门的前置审批程序。虽然公司已终止运行其中 2 款游戏，剩余的其中 4 款游戏已获广西壮族自治区新闻出版广电局初审通过并报国家新闻出版广电总局审查批示，另有 1 款正等待广西壮族自治区新闻出版广电局的初审批复。但按照《网络游戏管理暂行办法》、《中央机构编制委员会办公室关于印发〈中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释〉的通知》、《互联网出版管理暂行规定》等规定，公司存在被主管部门责令改正、并处罚款或予以取缔等风险。

## 10、公司业务易引发知识产权纠纷的风险

公司现拥有共计 80 项知识产权，并获得了多项经权利人许可的知识产权使用权。同时，公司组建了由具有技术、法律等知识背景的专业人士构成的知识产权管理团队，参与公司知识产权规划、储备、权利救济及争议解决工作。但公司的游戏产品较为大众化，且广泛涉及商标、计算机软件著作权等知识产权，容易发生侵犯他人知识产权或知识产权被他人侵犯的情形。

## 目录

声明 .....	1
重大事项提示 .....	2
释义 .....	8
<b>第一节基本情况 .....</b>	<b>11</b>
一、公司基本情况 .....	11
二、股票挂牌概况 .....	12
三、公司的股权结构 .....	13
四、公司股东情况 .....	13
五、公司股本形成及变化.....	16
六、公司重大资产重组情况.....	26
七、公司董事、监事、高级管理人员.....	26
八、最近两年一期主要财务数据和财务指标.....	29
九、与本次挂牌有关的机构.....	30
<b>第二节公司业务 .....</b>	<b>31</b>
一、主营业务、主要服务（产品）及其用途.....	31
二、内部组织结构和业务流程.....	41
三、与业务相关的关键资源要素.....	46
四、公司主营业务相关问题.....	66
五、公司商业模式 .....	77
六、所处行业 .....	79
七、公司在行业中的竞争地位.....	98
八、公司的未来计划 .....	104
<b>第三节公司治理 .....</b>	<b>105</b>
一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况.....	106
二、董事会对公司治理机制执行情况的评估.....	107
三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年一期的违法违规情况.....	108
四、公司的独立性 .....	108
五、同业竞争情况 .....	110
六、公司最近两年一期资金被占用或为控股股东、实际控制人及其控制企业提供担保情况	114
七、公司董事、监事、高级管理人员的相关情况.....	114

八、近两年一期公司董事、监事、高级管理人员的变动情况.....	119
<b>第四节公司财务 .....</b>	<b>121</b>
一、最近两年一期的审计意见及主要财务报表.....	121
二、合并财务报表范围及变化情况.....	131
三、报告期内采用的主要会计政策和会计估计.....	131
四、最近两年一期的主要会计数据和财务指标及分析.....	148
五、报告期利润形成的有关情况.....	154
六、关联方、关联方关系及重大关联方交易情况.....	192
七、期后事项、或有事项及其他重要事项.....	197
八、公司成立时和报告期内资产评估情况.....	198
九、股利分配政策及最近两年一期的分配情况.....	198
十、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况.....	199
十一、特有风险因素 .....	199
<b>第五节附件 .....</b>	<b>208</b>
一、主办券商推荐报告； .....	208
二、财务报表及审计报告； .....	208
三、法律意见书； .....	208
四、公司章程； .....	208
五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见； .....	208
六、其他与公开转让有关的重要文件。 .....	208



# 释义

除非本文另有所指，下列词语具有的含义如下：

<b>一、基本释义</b>		
公司、本公司、申请挂牌公司、力港网络	指	桂林力港网络科技有限公司
力港有限	指	桂林力港网络科技有限公司
广发奥飞	指	珠海广发信德奥飞产业投资基金一期（有限合伙）
希力电子	指	广州市希力电子科技有限公司
康远投资	指	珠海康远投资企业（有限合伙）
富晨投资	指	广州市富晨投资管理有限公司
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《公司章程》	指	桂林力港网络科技有限公司公司章程
说明书、本说明书、本公开转让说明书	指	桂林力港网络科技有限公司公开转让说明书
报告期、报告期各期	指	2013年、2014年、2015年1-4月
报告期各期末	指	2013年12月31日、2014年12月31日、2015年4月30日
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	指	全国中小企业股份转让系统
广发证券、主办券商	指	广发证券股份有限公司
会计师	指	广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）
律师	指	北京市君合（广州）律师事务所
心动游戏	指	心动企业发展有限公司
注册用户	指	填写用户身份资料并获得游戏账号的用户
元、万元、百万元	指	人民币元、人民币万元、百万元人民币
<b>二、特殊释义</b>		
PC	指	Personal computer 的缩写,个人计算机
BUG	指	在电脑系统或程序中，隐藏着的一些未被发现的缺陷或问题
公测	指	公开测试的简称，指某种内部软件的测试活动（例如网络游戏的测试运营）对公众开放
加棒	指	在斗地主游戏中，第一轮牌没有打完前，农民如果认为自己牌比地主好可以选择点击"加棒"按钮，称为加棒。点击后，当前的底分 X2。两家农民都可以选择点击"加棒"，如果一家农民点击了"加棒"而另一家没有，则在结算时，点击了"加棒"的农民有 X2，没有点击的就没有 X2
跟棒	指	在斗地主游戏中，第二个农民加棒的行为称为跟棒

反棒	指	在斗地主游戏中，第二轮的第一张牌没有打出去之前，如果有农民选择了"加棒"，那么地主就可以选择"反"按钮，称为反棒。点击后，当前倍数 X2，再加上农民加棒的 X2，即结算的倍数 X4
2D	指	"Two-Dimensional"的缩写，二维
MMORPG	指	是英文 Massive（或 Massively）Multiplayer Online Role-PlayingGame 的缩写，在中国比较常见的译法则是"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
RPG	指	"Role-Playing Video Game"的简写，通常简称角色扮演游戏或称为电脑角色扮演游戏。
SLG	指	"Simulation Game"的简写，是一种广泛的游戏类型，模拟游戏去复制各种"现实"生活的各种形式，达到"训练"玩家的目的。
3D	指	"Three-Dimensional"的缩写，三维
3D 渲染	指	建筑设计、动画制作过程中，利用专业软件，将制作好的模型、动画帧，制作成最终三维效果图或者动画的过程
UI	指	用户界面
DEMO 版本	指	Demo 为"demonstration"的缩写，"DEMO"版本指游戏研发中，用于演示游戏概念性设计的版本。
S 级	指	S 级是游戏或者电影的难度和精彩度的一种级别，也是任务的一种难度，具体表示为某某事物的最高或者最好、最难的一种代称。
RGB 通道	指	RGB 色彩模式是工业界的一种颜色标准，是通过红(R)、绿(G)、蓝(B)三个颜色通道的变化以及它们相互之间的叠加来得到各式各样的颜色的，RGB 即是代表红、绿、蓝三个通道的颜色，这个标准几乎包括了人类视力所能感知的所有颜色，是目前运用最广的颜色系统之一。
ARGB 四通道	指	一种色彩模式，也就是 RGB 色彩模式附加上 Alpha（透明度）通道，常见于 32 位位图的存储结构。
peerConnection	指	对等链接
ID	指	ID 是为了方便所有的企业会员与个人会员登陆系统而设置的。每个会员都有唯一的用户 ID
VideoSource	指	视频源
AudioSource	指	音源
A 通道/Alpha 通道	指	是一个 8 位的灰度通道，该通道用 256 级灰度来记录图像中的透明度信息，定义透明、不透明和半透明区域，其中黑表示透明，白表示不透明，灰表示半透明。

WEBRTC	指	WebRTC，名称源自网页实时通信（Web Real-Time Communication）的缩写，是一个支持网页浏览器进行实时语音对话或视频对话的技术，是谷歌 2010 年以 6820 万美元收购 Global IP Solutions 公司而获得的一项技术。
pngquant	指	一款图片文件格式 PNG 的有损压缩工具
WebP	指	WebP 格式，谷歌（google）开发的一种旨在加快图片加载速度的图片格式。图片压缩体积大约只有 JPEG 的 2/3，并能节省大量的服务器带宽资源和数据空间。Facebook Ebay 等知名网站已经开始测试并使用 WebP 格式。但 WebP 是一种有损压缩。相较编码 JPEG 文件，编码同样质量的 WebP 文件需要占用更多的计算资源。
Android	指	谷歌推出的基于 Linux 内核的开源移动终端操作系统
IOS	指	由苹果公司开发的手持设备操作系统
UEDC	指	公司用户体验中心
CPS	指	商品推广解决方案(Commodity Promotion Solution)的简称，是基于门户级网络媒体，通过全站充分，连续的展示某商品，促使用户认知，喜好并购买的一种创新推广方式
PCU	指	Peak concurrent users 的简称,指最高同时在线玩家人数
ARPU	指	ARPU，每用户平均收入(ARPU-Average Revenue Per User)。ARPU 注重的是一个时间段内运营商从每个用户所得到的利润。高端的用户越多，ARPU 越高。
支付宝	指	支付宝中国网络科技有限公司旗下第三方支付平台
易宝	指	北京通融通信息技术有限公司旗下第三方支付平台
财付通	指	腾讯公司旗下第三方支付平台
神州付	指	北京神州付科技有限公司旗下第三方支付平台

注：本转让说明书中除特别说明外所有数值保留 2 位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入造成。

# 第一节基本情况

## 一、公司基本情况

1、中文名称：桂林力港网络科技股份有限公司

2、法定代表人：徐建林

3、有限公司成立日期：2009年2月23日

股份公司成立日期：2015年6月18日

4、注册资本：8547.2222万元

5、住所：桂林市秀峰区西凤路2号原秀峰区政府办公楼1—3楼。

6、邮编：541001

7、信息披露负责人：杜霞

8、电话：0773-2316651

9、传真：0773-2105566

10、互联网网址：[www.lkgame.com](http://www.lkgame.com)

11、所属行业：根据《国民经济行业分类》（GB/T 4754-2011），公司所处行业归属于互联网和相关服务（I64）中的互联网信息服务（I6420）；根据《上市公司行业分类指引》，公司归属于互联网和相关服务（I64）；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所属行业为互联网和相关服务（I64）中的互联网信息服务（I6420）；根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司属于信息技术行业（17）中的家庭娱乐软件行业（17101212）。

12、主营业务：网络游戏产品的开发和运营。

13、组织机构代码：68515869-4

## 二、股票挂牌概况

### （一）股票挂牌基本情况

股票代码	
股票简称	力港网络
股票种类	人民币普通股
每股面值	人民币 1.00 元
股票总量	8547.2222 万股
挂牌日期	年 月 日

### （二）股东所持股份限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

根据《公司法》第一百四十一条、《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》第 2.8 条以及《公司章程》第二十六条的规定，发起人持有的公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司控股股东、实际控制人孔桂全、徐建林、郑兵、王家村、杨路在公司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公司挂牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年；公司董事、监事、高级管理人员除前述锁定期外，在其本人担任公司董事、监事或高级管理人员期间每年转让的股份不超过其本人所持有公司股份总数的百分之二十五；离职后半年内，不得转让其本人所持有的公司股份。

根据公司 2015 年第二次临时股东大会决议，公司挂牌后股票转让方式为协议转让。公司现有股东持股情况及本次可进入全国中小企业股份转让系统转让的股票数量如下：

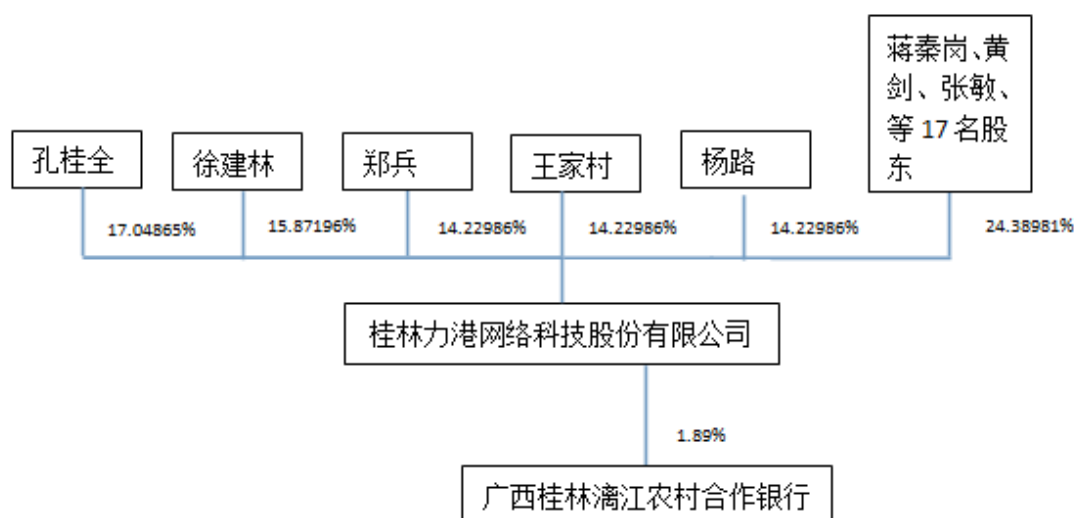
单位：股

序号	股东姓名	股份数量	在公司任职情况	本次可转让股份
1	孔桂全	14,571,856	董事、总经理	0
2	徐建林	13,566,119	董事长	0
3	郑兵	12,162,574	董事	0
4	王家村	12,162,574	董事	0
5	杨路	12,162,574	董事	0
6	蒋秦岗	4,152,726	董事	0
7	黄剑	3,714,509	董事、副总经理	0
8	张敏	2,856,672	监事	0
9	广发奥飞	1,674,500	--	0
10	茅程懿	1,635,383	监事会主席	0

11	富晨投资	1,548,606	--	0
12	严峻林	1,128,817	--	0
13	霍德祥	752,666	--	0
14	张作钦	752,666	--	0
15	张中红	644,104	董事、副总经理	0
16	徐爱国	501,755	--	0
17	文清	472,222	--	472,222
18	李长标	373,116	--	0
19	熊志坚	271,320	--	0
20	徐来宁	213,817	--	0
21	周玉雪	128,146	--	0
22	康远投资	25,500		
合计		85,472,222	--	472,222

### 三、公司的股权结构

公司 22 名股东合计，股权结构如下图：



### 四、公司股东情况

#### （一）公司股东基本情况

截至本转让说明书签署日，公司共有 22 名股东，其持股情况如下：

序号	股东姓名	股份数量(股)	持股比例	股份性质
1	孔桂全	14,571,856	17.04865%	境内自然人持股
2	徐建林	13,566,119	15.87196%	境内自然人持股
3	郑兵	12,162,574	14.22986%	境内自然人持股

4	王家村	12,162,574	14.22986%	境内自然人持股
5	杨路	12,162,574	14.22986%	境内自然人持股
6	蒋秦岗	4,152,726	4.85857%	境内自然人持股
7	黄剑	3,714,509	4.34587%	境内自然人持股
8	张敏	2,856,672	3.34222%	境内自然人持股
9	广发奥飞	1,674,500	1.95912%	境内机构持股
10	茅程懿	1,635,383	1.91335%	境内自然人持股
11	富晨投资	1,548,606	1.81182%	境内机构持股
12	严峻林	1,128,817	1.32068%	境内自然人持股
13	霍德祥	752,666	0.88060%	境内自然人持股
14	张作钦	752,666	0.88060%	境内自然人持股
15	张中红	644,104	0.75358%	境内自然人持股
16	徐爱国	501,755	0.58704%	境内自然人持股
17	文清	472,222	0.55249%	境内自然人持股
18	李长标	373,116	0.43653%	境内自然人持股
19	熊志坚	271,320	0.31744%	境内自然人持股
20	徐来宁	213,817	0.25016%	境内自然人持股
21	周玉雪	128,146	0.14993%	境内自然人持股
22	康远投资	25,500	0.02983%	境内机构持股
合计		<b>85,472,222</b>	<b>100%</b>	--

公司上述股东之间不存在近亲属关系，截至本转让说明书签署日，上述股东持有的公司股份不存在质押或其他有争议的情况。

## （二）控股股东及实际控制人的基本情况

公司股权结构分散，未有单一股东持有股份占公司股本总额 50%以上。为了公司控制权的稳定，公司股东孔桂全、徐建林、郑兵、王家村、杨路五人于 2015 年 6 月 18 日签订《一致行动协议》，确认为一致行动人，明确五人在公司重大事项决策上保持一致。截至《公开转让说明书》出具之日，前述五人合计持有的公司股权比例为 75.61019%，拥有过半数的表决权，共同对公司形成重大影响和控制。

因此，一致行动人孔桂全、徐建林、郑兵、王家村和杨路为公司的控股股东、实际控制人，共同控制公司。

上述《一致行动协议》签署前，因股权结构分散，公司无控股股东、实际控制人。《一致行动协议》签署后，孔桂全、徐建林、郑兵、王家村和杨路成为了公司控股股东、实际控制人。但报告期内，公司目前的控股股东、实际控制人均

通过希力电子间接持有公司股份，公司的执行董事、总经理亦由目前的控股股东、实际控制人担任，公司的核心技术人员未发生变更。因此，公司控股股东、实际控制人的变化不会对公司的经营造成重大影响。

控股股东、实际控制人的基本情况如下：

孔桂全，男，1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于桂林电子科技大学应用电子专业。1997 年 1 月—1999 年 12 月任桂林三维电子有限公司技术员；2000 年 1 月—2007 年 12 月自主创业，经营互联网上网服务业务；2008 年 5 月至今任桂林市港岛网络科技有限公司执行董事；2009 年 2 月至今任公司总经理。现任公司董事、总经理，任期三年。

徐建林，男，1963 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于北京信息控制研究所，硕士学位。1988 年 9 月—2006 年 3 月任中山大学数学系讲师；2006 年 4 月至今任广州希力电子科技有限公司董事长；2015 年 1 月至今任公司董事长。现任公司董事长，任期三年。

郑兵，男，1964 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于北京工商大学轻工电气化及自动化专业，工学学士学位。1988 年 8 月—1993 年 3 月任江西景德镇市轻工部陶瓷研究所机电公司研究员；1993 年 4 月至今任广州怀玉电子有限公司总经理；2006 年 4 月至今任广州希力电子科技有限公司总经理。2011 年 5 月至今任公司董事。现任公司董事，任期三年。

王家村，男，1966 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于浙江大学电机系电力电子技术专业，硕士学位。1991 年 3 月—1992 年 10 月任辽宁省丹东市电力局工程师；1992 年 11 月—2000 年 3 月任广州市明道电子有限公司总工程师；2000 年 4 月—2006 年 6 月任中山大学计算机系讲师；2006 年 7 月至今任广州希力电子科技有限公司副董事长。2011 年 5 月至今任公司董事。现任公司董事，任期三年。

杨路，男，1964 年出生，中国国籍，享有新西兰永久居留权，毕业于中山大学力学系力学专业、行政系思想政治学专业，获理学学士、法学学士学位。1983 年 7 月—1991 年 12 月任中山大学力学系辅导员；1992 年 1 月—1997 年 9 月任广东天河城集团广告公司总经理；1997 年 10 月—2006 年 4 月任广州怀玉电子有限公司董事副总经理；2006 年 5 月至今任广州希力电子科技有限公司董事；2009 年 2 月—2015 年 1 月任公司董事长；2015 年 2 月至今任公司董事。现任公司董事，



任期三年。

## 五、公司股本形成及变化

### （一）力港有限设立

2008年12月25日，桂林市工商局核发“（桂林）登记私名预核字2008第900057号”《企业名称预先核准通知书》，预先核准了“桂林力港网络科技有限公司”名称。

2009年2月13日，力港有限召开股东会，审议通过了公司章程，并选举文江、杨路、茅程懿为公司董事，选举蒋秦岗为公司监事。同日，力港有限召开董事会，选举杨路为公司董事长，聘任孔桂全为公司总经理。

2009年2月16日，广西金德会计师事务所审验并出具“桂金德验字（2009）第065号”《验资报告》，验证：股东孔桂全、文江、裴鸿君、蒋秦岗、茅程懿、杨路于2009年2月12日之前缴足注册资本100万元，出资形式为货币资金。

2009年2月23日，力港有限取得了桂林市工商局核发注册号为450305200008720（1-1）的《企业法人营业执照》。

力港有限成立时的股权结构如下：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资额所占比例
1	杨路	35	35%
2	蒋秦岗	12	12%
3	孔桂全	30	30%
4	文江	12	12%
5	茅程懿	8	8%
6	裴鸿君	3	3%
合计		100	100%

### （二）历次工商变更事项

#### 1、2010年8月，第一次增资

2010年7月30日，力港有限召开股东会并作出决议：同意将公司注册资本由100万元增加到1000万元，新增的900万元注册资本中，由股东杨路认缴出资315万元，股东孔桂全认缴出资270万元，股东蒋秦岗认缴出资108万元，股东文江认缴出资108万元，股东茅程懿认缴出资72万元，股东裴鸿君认缴出资27万元，出资方式均为货币。并同意修改公司章程。

本次增资经广西君益安会计师事务所有限公司于2010年8月27日出具的

“君益安所变验字（2010）031号”《验资报告》予以验证。

本次增资完成工商变更登记后，力港有限的股权结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资额所占比例
1	杨路	350	35%
2	蒋秦岗	120	12%
3	孔桂全	300	30%
4	文江	120	12%
5	茅程懿	80	8%
6	裴鸿君	30	3%
合计		<b>1000</b>	<b>100%</b>

## 2、2011年2月，第一次股权转让

2011年2月15日，力港有限召开股东会并作出决议：同意裴鸿君将其持有的公司3%股权（30万元出资额）转让给徐建林。并同意修改公司章程相关条款。

同日，裴鸿君与徐建林签订了上述股权的相关转让协议。

本次股权转让完成后，力港有限的股权结构变更为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资额所占比例
1	杨路	350	35%
2	蒋秦岗	120	12%
3	孔桂全	300	30%
4	文江	120	12%
5	茅程懿	80	8%
6	徐建林	30	3%
合计		<b>1000</b>	<b>100</b>

## 3、2011年3月，第二次股权转让

2011年3月23日，力港有限召开股东会并作出决议：同意股东股权转让事项并同意修改公司章程相关条款。具体转让情况如下：

股东文江将其持有公司的1.38%股权（13.8万元出资额）转让给熊志坚，将6.77%的股权（67.7万元出资额）转让给张敏，将1.40%的股权（14万元出资额）转让给张中红，将1.20%的股权（12万元出资额）转让给李长标，将0.03%的股权（0.3万元出资额）转让给黄剑；

股东孔桂全将其持有公司的 1.97% 股权（19.7 万元出资额）转让给黄剑。

股东杨路将其持有公司的 10.9758% 股权（109.758 万元出资额）以 109.758 万元转让给郑兵，将 10.9758% 的股权（109.758 万元出资额）转让给王家村，将 2.0726% 的股权（20.726 万元出资额）转让给徐建林；

股东蒋秦岗将其持有公司的 8.7924% 股权（87.924 万元出资额）转让给徐建林；

股东茅程懿将其持有公司的 5.8308% 股权（58.308 万元出资额）转让给徐建林，将 0.88% 的股权（8.80 万元出资额）转让给黄剑。

同日，上述股权转让各方签订了《股权转让合同》。

力港有限就本次股权转让完成了工商变更登记。本次股权转让完成后，力港有限的股权结构变更为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资额所占比例
1	杨路	109.7580	10.9758%
2	蒋秦岗	32.0760	3.2076%
3	孔桂全	280.3000	28.0300%
4	文江	12.2000	1.2200%
5	茅程懿	12.8920	1.2892%
6	徐建林	196.9580	19.6958%
7	郑兵	109.7580	10.9758%
8	王家村	109.7580	10.9758%
9	黄剑	28.8000	2.8800%
10	熊志坚	13.8000	1.3800%
11	张敏	67.7000	6.7700%
12	张中红	14.0000	1.4000%
13	李长标	12.0000	1.2000%
合计		1000.0000	100.0000%

#### 4、2011 年 5 月，第三次股权转让

2011 年 5 月 6 日，力港有限召开股东会并作出决议：同意文江将其持有的公司 1.22% 的股权（12.2 万元出资额）以 12.2 万元转让给熊志坚，并同意修改

公司章程相关条款。

同日，文江与熊志坚签订了《股权转让合同》。

力港有限就本次股权转让完成工商变更登记。本次股权转让完成后，股权结构变更为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资额所占比例
1	杨路	109.758	10.9758%
2	蒋秦岗	32.076	3.2076%
3	孔桂全	280.300	28.0300%
4	茅程懿	12.892	1.2892%
5	徐建林	196.958	19.6958%
6	郑兵	109.758	10.9758%
7	王家村	109.758	10.9758%
8	黄剑	28.800	2.8800%
9	熊志坚	26.000	2.6000%
10	张敏	67.700	6.7700%
11	张中红	14.000	1.4000%
12	李长标	12.000	1.2000%
合计		1000	100%

#### 5、2012年9月，第四次股权转让

2012年9月3日，力港有限召开股东会并作出决议：同意全部股东将股权转让给希力电子，并同意修改公司章程相关条款。

同日，上述股权转让各方签订了《股权转让合同》。

力港有限就本次股权转让完成工商变更登记。本次股权转让完成后，股权结构变更为：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资额所占比例%
1	希力电子	1000	100
合计		1000	100

#### 6、2015年1月，第五次股权转让

2015年1月15日，力港有限召开股东会并作出决议：同意公司类型由有限责任公司（法人独资）变更为有限责任公司（自然人投资或控股），并同意修改

公司章程相关条款。

同日，希力电子与新加入的自然人股东签订《股权转让合同》：希力电子将其持有的公司 0.6569%的股权（6.569 万元出资额）转让给李长标；将其持有的公司 0.7663%的股权（7.663 万元出资额）转让给张中红；将其持有的公司 3.7059%的股权（37.059 万元出资额）转让给张敏；将其持有的公司 1.4232%的股权（14.232 万元出资额）转让给熊志坚；将其持有的公司 16.1021%的股权（161.021 万元出资额）转让给孔桂全；将其持有的公司 0.7588%的股权（7.588 万元出资额）转让给徐来宁；将其持有的公司 0.911%的股权（9.11 万元出资额）转让给张作钦；将其持有的公司 0.4551%的股权（4.551 万元出资额）转让给周玉雪；将其持有的公司 0.911%的股权（9.11 万元出资额）转让给霍德祥；将其持有的公司 0.6073%的股权（6.073 万元出资额）转让给徐爱国；将其持有的公司 1.5176%的股权（15.176 万元出资额）转让给严峻林；将其持有的公司 4.4959%的股权（44.959 万元出资额）转让给黄剑；将其持有的公司 2.0794%的股权（20.794 万元出资额）转让给茅程懿；将其持有的公司 5.0263%的股权（50.263 万元出资额）转让给蒋秦岗；将其持有的公司 14.7211%的股权（147.211 万元出资额）转让给杨路；将其持有的公司 14.7211%的股权（147.211 万元出资额）转让给王家村；将其持有的公司 14.7211%的股权（147.211 万元出资额）转让给郑兵；将其持有的公司 16.4199%的股权（164.199 万元出资额）转让给徐建林。

本次股权转让完成后，力港有限的股权结构变更为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资额所占比例
1	杨路	147.211	14.7211%
2	蒋秦岗	50.263	5.0263%
3	孔桂全	161.021	16.1021%
4	茅程懿	20.794	2.0794%
5	徐建林	164.199	16.4199%
6	郑兵	147.211	14.7211%
7	王家村	147.211	14.7211%
8	黄剑	44.959	4.4959%
9	熊志坚	14.232	1.4232%
10	张敏	37.059	3.7059%
11	张中红	7.663	0.7663%
12	李长标	6.569	0.6569%
13	徐来宁	7.588	0.7588%
14	张作钦	9.110	0.9110%

15	周玉雪	4.551	0.4551%
16	霍德祥	9.110	0.9110%
17	徐爱国	6.073	0.6073%
18	严峻林	15.176	1.5176%
合计		<b>1000.000</b>	<b>100.000%</b>

### 7、2015年1月，第六次股权转让

2015年1月23日，力港有限召开股东会并作出决议：同意股东熊志坚将其持有的公司1.0948%的股权（出资额10.948万元）转让给孔桂全，同意张敏将其持有的公司0.2483%的股权（出资额2.483万元）转让给孔桂全，同意李长标将其持有的公司0.0133%的股权（出资额0.133万元）转让给张中红，同意李长标将其持有的公司0.192%的股权（出资额1.92万元）转让给孔桂全。并通过公司章程修正案。

本次股权转让完成后，力港有限的股权结构变更为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资额所占比例
1	杨路	147.211	14.7211%
2	蒋秦岗	50.263	5.0263%
3	孔桂全	176.372	17.6372%
4	茅程懿	20.794	2.0794%
5	徐建林	164.199	16.4199%
6	郑兵	147.211	14.7211%
7	王家村	147.211	14.7211%
8	黄剑	44.959	4.4959%
9	熊志坚	3.284	0.3284%
10	张敏	34.576	3.4576%
11	张中红	7.796	0.7796%
12	李长标	4.516	0.4516%
13	徐来宁	7.588	0.7588%
14	张作钦	9.11	0.9110%
15	周玉雪	4.551	0.4551%
16	霍德祥	9.11	0.9110%
17	徐爱国	6.073	0.6073%
18	严峻林	15.176	1.5176%
合计		<b>1000</b>	<b>100%</b>

### 8、2015年4月，第二次增资

2015年4月22日，力港有限召开股东会并作出决议：同意股东严峻林将其持有的公司0.15132%的股权（出资额1.5132万元）转让给富晨投资，同意股东徐来宁将其持有公司0.5%的股权（出资额5万元）转让给富晨投资，同意股东

周玉雪将其持有的公司 0.3% 的股权转让给富晨投资，同意股东茅程懿将其持有的公司 0.1% 的股权转让给富晨投资；

同意公司注册资本由 1000 万元增加到 1028.8066 万元，出资方式均为货币，其中：新增注册资本由广发奥飞以 1418.4 万元认缴新增注册资本 20.2675 万元，溢价 1398.1325 万元计入公司资本公积；康远投资以 21.60 万元认缴新增注册资本 0.3086 万元，溢价 21.2914 万元计入公司资本公积；富晨投资以 576 万元认缴新增注册资本 8.2305 万元，溢价 567.7695 万元计入公司资本公积。并同意修改公司章程。

2015 年 4 月 30 日，广西立信会计师事务所有限责任公司出具“立信所变验字（2015）003 号”《验资报告》，经审验，截至 2015 年 4 月 30 日止，公司已收到股东缴纳的新增注册资本人民币 288,066 元。

力港有限就本次股权转让及增资完成了工商变更登记，本次变更完成后，力港有限的股权结构为：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资额所占比例
1	孔桂全	176.3720	17.14336%
2	徐建林	164.1990	15.96014%
3	郑兵	147.2110	14.30891%
4	杨路	147.2110	14.30891%
5	王家村	147.2110	14.30891%
6	蒋秦岗	50.2630	4.88556%
7	黄剑	44.9590	4.37001%
8	张敏	34.5760	3.36079%
9	广发奥飞	20.2675	1.97000%
10	茅程懿	19.7940	1.92398%
11	富晨投资	18.7437	1.82189%
12	严峻林	13.6628	1.32802%
13	张作钦	9.1100	0.88549%
14	霍德祥	9.1100	0.88549%
15	张中红	7.7960	0.75777%

16	徐爱国	6.0730	0.59030%
17	李长标	4.5160	0.43896%
18	熊志坚	3.2840	0.31920%
19	徐来宁	2.5880	0.25155%
20	周玉雪	1.5510	0.15076%
21	康远投资	0.3086	0.03000%
合计		1,028.8066	100.00000%

### 9、2015年6月，力港有限整体变更为股份公司

2015年5月25日，公司全体股东形成决议，决定以2015年4月30日作为改制基准日，以经审计的净资产折股整体变更为股份有限公司。

根据广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）于2015年5月25日出具的《审计报告》（广会审字[2015]G15008860025），截止2015年4月30日，力港有限经审计的净资产为94,179,340.04元。

广东中广信资产评估有限公司于2015年6月4日出具“中广信评报字[2015]第224号《桂林力港网络科技有限公司拟股份制改造事宜涉及桂林力港网络科技有限公司审计报告范围内的相关资产及负债项目资产评估报告书》，以2015年4月30日为评估基准日，力港有限的净资产账面值为94,179,340.04元，评估值为95,698,079.23元，增值率为1.61%。

2015年5月25日，力港有限股东签署《桂林力港网络科技有限公司发起人协议》，全体股东以经审计的截止2015年4月30日的净资产94,179,340.04元出资，其中人民币8500万元折合为公司的股本，股本总额为85,000,000股，每股面值人民币1元，缴纳注册资本人民币8500.00万元整，余额人民币9,179,340.04元计入资本公积。

2015年6月11日，公司召开2015年第一次股东大会。选举徐建林、孔桂全、黄剑、张中红、朱旭基、郑兵、王家村、杨路、蒋秦岗九人为公司董事组成公司第一届董事会，选举张敏、茅程懿为监事并与职工代表监事钟柱亮组成公司监事会。

2015年6月11日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举徐建林为公司董事长，聘任孔桂全为公司总经理，聘任黄剑、张中红、朱旭基、杜霞为公司副



总经理，聘任廖红军为公司财务总监。同日，公司召开第一届监事会第一次会议，选举茅程懿为公司监事会主席。

2015年6月11日，广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）出具《验资报告》（广会验字[2015]G15008860036号），验证截至2015年6月11日，公司已收到各股东以力港有限截至2015年4月30日经审计的净资产94,179,340.04元作为的出资，并以1:0.9025的比例折合的股份总额8,500万股，每股1元，折股后剩余金额9,179,340.04元计入资本公积。

整体改制后，力港科技的股权结构如下表所示：

序号	发起人名称	认缴股份数 (股)	实缴股份数 (股)	持股比例 (%)	出资方式
1	孔桂全	14,571,856	14,571,856	17.14336	净资产
2	徐建林	13,566,119	13,566,119	15.96014	净资产
3	郑兵	12,162,574	12,162,574	14.30891	净资产
4	王家村	12,162,574	12,162,574	14.30891	净资产
5	杨路	12,162,574	12,162,574	14.30891	净资产
6	蒋秦岗	4,152,726	4,152,726	4.88556	净资产
7	黄剑	3,714,509	3,714,509	4.37001	净资产
8	张敏	2,856,672	2,856,672	3.36079	净资产
9	广发奥飞	1,674,500	1,674,500	1.97000	净资产
10	茅程懿	1,635,383	1,635,383	1.92398	净资产
11	富晨投资	1,548,606	1,548,606	1.82189	净资产
12	严峻林	1,128,817	1,128,817	1.32802	净资产
13	霍德祥	752,666	752,666	0.88549	净资产
14	张作钦	752,666	752,666	0.88549	净资产
15	张中红	644,104	644,104	0.75777	净资产
16	徐爱国	501,755	501,755	0.59030	净资产
17	李长标	373,116	373,116	0.43896	净资产
18	熊志坚	271,320	271,320	0.31920	净资产
19	徐来宁	213,817	213,817	0.25155	净资产
20	周玉雪	128,146	128,146	0.15076	净资产
21	康远投资	25,500	25,500	0.03000	净资产
合计		<b>85,000,000</b>	<b>85,000,000</b>	<b>100</b>	--

就净资产折股整体变更为股份有限公司可能涉及的个人所得税事宜，公司所有自然人发起人出具了书面承诺：如因有关主管税务部门要求或决定，自然人发起人需要补缴整体变更为股份有限公司时全体自然人股东以净资产折股所涉及的个人所得税及承担由此产生的任何税务负担，全体自然人发起人将无条件、自

行承担并缴纳该等税负，否则由此导致的后果由全体承诺人承担连带责任。若因任何承诺人未缴纳相关税负而致使公司遭受任何损失，全体自然人发起人将无条件承担连带全额赔偿责任。

#### 10、2015年7月，第三次增资

2015年7月6日，公司召开2015年第二次临时股东大会，审议通过《关于公司增资扩股的议案》，同意文清以400万元认缴新增注册资本47.2222万元，溢价352.7778万元计入公司资本公积。

2015年7月16日，广西君益安会计师事务所有限公司出具“君益安所变验字（2015）第007号”《验资报告》，审验截至2015年7月9日，公司已收到文清缴纳的新增注册资本人民币47.2222万元，出资方式为货币。

力港网络就本次增资完成了工商变更登记，本次变更完成后，力港网络的股权结构为：

序号	股东姓名	股份数量（股）	持股比例	备注
1	孔桂全	14,571,856	17.04865%	境内自然人持股
2	徐建林	13,566,119	15.87196%	境内自然人持股
3	郑兵	12,162,574	14.22986%	境内自然人持股
4	王家村	12,162,574	14.22986%	境内自然人持股
5	杨路	12,162,574	14.22986%	境内自然人持股
6	蒋秦岗	4,152,726	4.85857%	境内自然人持股
7	黄剑	3,714,509	4.34587%	境内自然人持股
8	张敏	2,856,672	3.34222%	境内自然人持股
9	广发奥飞	1,674,500	1.95912%	境内机构持股
10	茅程懿	1,635,383	1.91335%	境内自然人持股
11	富晨投资	1,548,606	1.81182%	境内机构持股
12	严峻林	1,128,817	1.32068%	境内自然人持股
13	霍德祥	752,666	0.88060%	境内自然人持股
14	张作钦	752,666	0.88060%	境内自然人持股
15	张中红	644,104	0.75358%	境内自然人持股
16	徐爱国	501,755	0.58704%	境内自然人持股
17	文清	472,222	0.55249%	境内自然人持股
18	李长标	373,116	0.43653%	境内自然人持股
19	熊志坚	271,320	0.31744%	境内自然人持股
20	徐来宁	213,817	0.25016%	境内自然人持股
21	周玉雪	128,146	0.14993%	境内自然人持股
22	康远投资	25,500	0.02983%	境内机构持股
合计		<b>85,472,222</b>	<b>100%</b>	--

### （三）公司或其股东的私募基金备案情况

广发奥飞系珠海广发信德奥飞资本管理有限公司作为基金管理人募集设立的私募投资基金。珠海广发信德奥飞资本管理有限公司现持有登记编号为P1010638的《私募投资基金管理人登记证明》。珠海广发信德奥飞资本管理有限公司已于2015年4月15日完成了登记备案。**广发奥飞于2015年8月28日完成私募投资基金的登记备案工作。**

康远投资、富晨投资不属于私募投资基金管理人或私募投资基金。

## 六、公司重大资产重组情况

公司报告期内不存在重大资产重组事项。

## 七、公司董事、监事、高级管理人员

### （一）董事

公司共有董事9名，任期3年，任期届满可连选连任。

序号	姓名	职位	任期
1	徐建林	董事长	3年
2	孔桂全	董事	3年
3	郑兵	董事	3年
4	王家村	董事	3年
5	杨路	董事	3年
6	黄剑	董事	3年
7	张中红	董事	3年
8	朱旭基	董事	3年
9	蒋秦岗	董事	3年

徐建林，相关情况详见相本节之“四、公司股东情况”之“（二）控股股东及实际控制人的基本情况”。

孔桂全，相关情况详见相本节之“四、公司股东情况”之“（二）控股股东及实际控制人的基本情况”。

郑兵，相关情况详见相本节之“四、公司股东情况”之“（二）控股股东及实际控制人的基本情况”。

王家村，相关情况详见相本节之“四、公司股东情况”之“（二）控股股东及实际控制人的基本情况”。

杨路，相关情况详见相本节之“四、公司股东情况”之“（二）控股股东及实际控制人的基本情况”。

黄剑，男，1978 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于香港浸会大学模式识别专业，博士学位。2005 年 10 月-2010 年 7 月任中山大学计算机科学系副教授，2010 年 8 月至今任公司研发总监、副总经理。现任公司董事、副总经理，任期三年。

张中红，男，1970 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于广西大学英语专业。1989 年 8 月—1991 年 1 月任四川雷波汶水中心校初中英语教师，1991 年 2 月—1998 年 8 月自主创业，1999 年 9 月—2011 年 2 月任桂林新世纪国际旅行社副总经理，2011 年 3 月至今任公司副总经理。现任公司董事、副总经理，任期三年。

朱旭基，男，1983 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于广东财经大学（广东商学院）玩具与游戏设计专业，学士学位。2006 年 6 月-2008 年 11 月任广州希力电子科技有限公司策划部副经理；2008 年 12 月至今任公司副总经理。现任公司董事、副总经理，任期三年。

蒋秦岗，男，1975 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于浙江大学工业自动化专业，学士学位。1997 年 7 月-1998 年 7 月任杭州顶益公司二车间技术员，1998 年 8 月-2006 年 3 月任广州市天河怀玉电子有限公司技术员，2006 年 4 月至今任广州希力电子科技有限公司副总经理。2011 年 5 月至今任公司董事。现任公司董事，任期三年。

## （二）监事

公司共有监事 3 名，其中股东代表监事 2 名，职工代表监事 1 名。监事任期 3 年，任期届满可连选连任。

序号	姓名	职位	任期
1	茅程懿	监事会主席	3 年
2	张敏	监事	3 年
3	钟柱亮	职工代表监事	3 年

茅程懿，男，1974 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于常州轻工学院专业。1997 年 7 月-2006 年 1 月任广州怀玉电子有限公司副总经理，2006 年 2 月至今任广州希力电子科技有限公司副总经理。2015 年 1 月至今任公司监

事。现任公司监事会主席，任期三年。

张敏，男，1958 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于桂林市灵川中学。2006 年 8 月-2010 年 7 月任桂林港岛网络科技有限公司副总经理，2010 年 8 月至今任公司监事。现任公司监事，任期三年。

钟柱亮，男，1986 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于中山大学计算机科学与技术专业，学士学位。2009 年 7 月至今历任软件部副经理、经理、副总监。现任公司监事，任期三年。

### （三）高级管理人员

公司共有高级管理人员 6 名，基本情况如下：

序号	姓名	职位	任期
1	孔桂全	总经理	3 年
2	黄剑	副总经理	3 年
3	张中红	副总经理	3 年
4	朱旭基	副总经理	3 年
5	杜霞	副总经理	3 年
6	廖红军	财务总监	3 年

孔桂全，相关情况详见相本节之“四、公司股东情况”之“（二）控股股东及实际控制人的基本情况”。

黄剑，相关情况详见本节之“七、公司董事、监事、高级管理人员”之“（一）董事”的基本情况。

张中红，相关情况详见本节之“七、公司董事、监事、高级管理人员”之“（一）董事”的基本情况。

朱旭基，相关情况详见本节之“七、公司董事、监事、高级管理人员”之“（一）董事”的基本情况。

杜霞，女，1985 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于河南大学教育技术专业，学士学位。2007 年 8 月—2008 年 8 月任桂林莱茵艾登广告有限公司行政秘书，2008 年 11 月至今历任公司总经理助理、副总经理。现任公司副总经理，任期三年。

廖红军，男，1974 年出生，中国国籍，无境外永久居留权，毕业于西南财经大学会计学专业，1994 年 4 月—2002 年 9 月任桂林味全食品有限公司会计主管，2002 年 10 月—2011 年 3 月任可口可乐(广西)饮料有限公司财务主管，2011

年4月至今任公司财务总监。现任公司财务总监，任期三年。

## 八、最近两年一期主要财务数据和财务指标

公司最近两年一期的财务报告已由具有证券、期货业务资格的广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了标准无保留意见的《审计报告》。

公司主要财务数据及财务指标如下：

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
资产总计（万元）	11,940.39	21,079.88	11,501.06
股东权益合计（万元）	9,417.93	16,598.40	8,925.70
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	9,417.93	16,598.40	8,925.70
每股净资产（元）	9.15	16.60	8.93
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	9.15	16.60	8.93
资产负债率	21.13%	21.26%	22.39%
流动比率（倍）	4.05	4.34	3.71
速动比率（倍）	3.99	4.28	3.57
项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
营业收入（万元）	7,737.06	19,242.42	15,082.06
净利润（万元）	4,103.53	7,672.71	5,248.90
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	4,103.53	7,672.71	5,248.90
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	4,016.79	6,863.15	4,924.59
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）	4,016.79	6,863.15	4,924.59
毛利率（%）	97.94	97.45	97.07
净资产收益率（%）	22.00	60.12	59.64
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	21.54	53.78	55.95
基本每股收益（元/股）	4.10	7.67	5.25
稀释每股收益（元/股）	4.10	7.67	5.25
应收帐款周转率（次）	56.85	126.01	98.84
存货周转率（次）	0.75	1.59	1.59
经营活动产生的现金流量净额（万元）	11,036.75	1,845.61	6,281.50

每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	10.73	1.85	6.28
----------------------	-------	------	------

注：公司主要财务指标计算公式如下：

- (1) 每股净资产=期末净资产÷股本
- (2) 资产负债率=负债总额÷资产总额×100%
- (3) 流动比率=流动资产÷流动负债
- (4) 速动比率=(流动资产-非速动资产)÷流动负债
- (5) 毛利率=(业务收入-业务成本)÷业务收入×100%
- (6) 净资产收益率=净利润÷加权平均净资产×100%
- (7) 净资产收益率(扣除非经常性损益)=[净利润-非经常性损益(1-所得税率)]÷加权平均净资产×100%
- (8) 应收账款周转率=主营业务收入÷[(期初应收账款+期末应收账款)÷2]
- (9) 存货周转率=主营业务成本÷[(期初存货+期末存货)÷2]
- (10) 每股经营活动产生现金流量净额=经营活动现金流量净额÷期末股份总数
- (11) 基本每股收益=归属于普通股股东的当期净利润÷当期实际发行在外普通股的加权平均数
- (12) 稀释每股收益=稀释调整后的归属于普通股股东当期净利润÷当期实际发行在外普通股与稀释性潜在普通股的加权平均数

## 九、与本次挂牌有关的机构

1	<b>主办券商：</b>	广发证券股份有限公司
	法定代表人：	孙树明
	住所：	广州市天河区天河北路183-187号大都会广场43楼(4301-4316房)
	联系电话：	020-87555888
	传真：	020-87555303
	项目负责人：	张洪晖
	项目小组成员：	郭建刚、张洪晖、郝敏
2	<b>律师事务所：</b>	北京市君合（广州）律师事务所
	单位负责人：	张平
	住所：	广州市天河区珠江东路13号高德置地广场第三期写字楼E座13层01单元
	联系电话：	020-28059088
	传真：	020-28059099
	经办律师：	黄晓莉、姚继伟
3	<b>会计师事务所：</b>	广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）
	法定代表人：	蒋洪峰
	住所：	广州市越秀区东风东路555号1001-1008房
	联系电话：	020-83939698
	传真：	020-83800977
	签字注册会计师：	刘火旺、陈庆
4	<b>证券登记结算机构：</b>	中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

	地址:	北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 楼
	联系电话:	010-58598980
	传真:	010-58598977
5	股票交易机构	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
	住所:	北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦
	法定代表人:	杨晓嘉
	联系电话:	010-63889513
	传真:	010-63889694

## 第二节 公司业务

### 一、主营业务、主要服务（产品）及其用途

#### （一）主营业务

公司是一家集研发运营于一体的网络游戏企业，专注于休闲类、棋牌类网络游戏的自主研发及网络游戏运营服务。公司的经营范围为利用互联网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行），网络游戏研发，信息服务及其它网络服务。

#### （二）公司主要产品、服务及用途

报告期内，公司运营的网络游戏产品以自主研发的休闲类、棋牌类网络游戏为主，同时兼有少量角色扮演类游戏，产品涵盖 PC 客户端版、手机版、网页版等多个领域，其中自主研发的《深海狩猎之捕鱼达人》、《德州扑克》、《斗地主》等 PC 客户端版游戏，以其极强的娱乐性、休闲竞技性深受玩家的喜爱。公司的自有游戏平台《老 K 游戏》除了自营公司的游戏外，还对外来游戏开发商的产品提供游戏运营服务。

##### 1、网络游戏产品分类

电子游戏指用户通过 PC 机、平板电脑、游戏机等终端设备进行娱乐的一种形式。按照游戏运行平台的不同，电子游戏可以分成三大类：PC 游戏、移动终端游戏和专用设备游戏。

根据对网络的需求状况不同，电子游戏又可分为单机游戏和网络游戏。单机游戏模式多为人机对战，因为其不能连入互联网，玩家与玩家互动性较差，但可

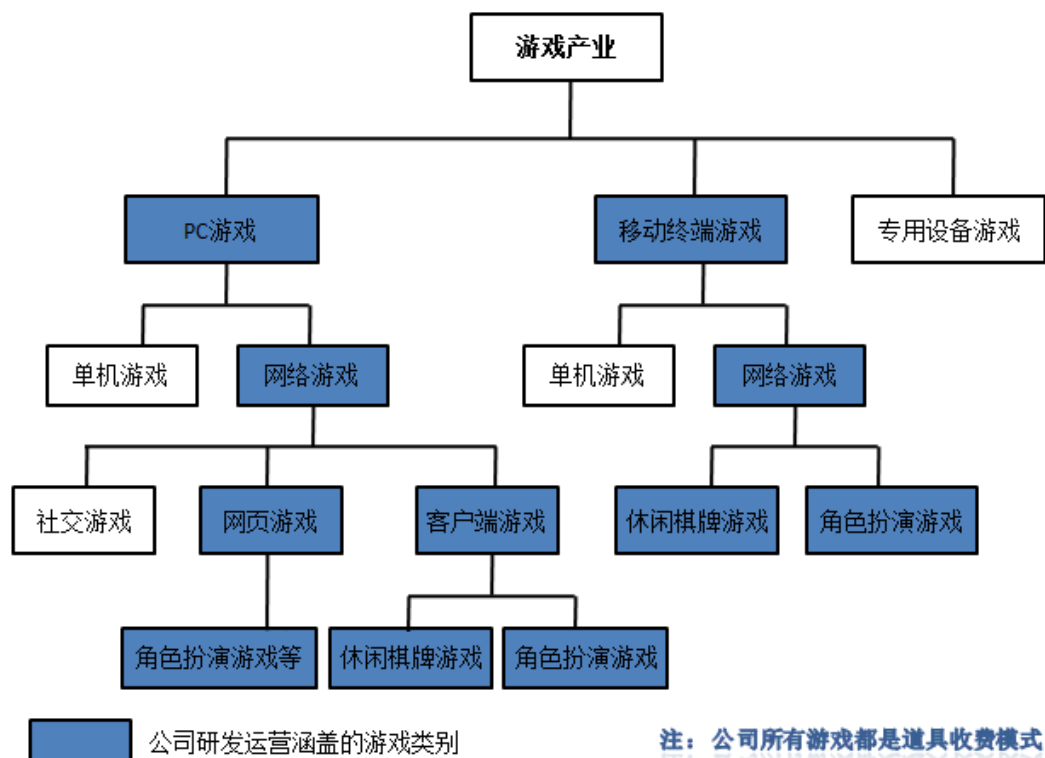


以通过局域网的连接进行有限的多人对战。网络游戏区别于单机游戏而言，是指玩家以互联网络为数据传输介质，以游戏运营商服务器为处理器，通过广域网网络传输方式（Internet、移动互联网、广电网等）实现多个玩家同时参与的游戏产品，通过对游戏中人物角色或者场景的操作实现娱乐、交流的游戏方式。

PC端的网络游戏按照安装和运行方式不同，又有三种存在形式：第一种是客户端网络游戏，指需要在电脑上安装游戏客户端软件才能运行的游戏，国内的客户端网络游戏主要为大型角色扮演类网络游戏和休闲客户端网络游戏；第二种是网页游戏，指玩家可以直接通过互联网浏览器玩的网络游戏；第三种是社交游戏，指在社会性网络服务(SNS)社区内运行的，通过互动娱乐方式增强人与人之间社交交流的网络游戏。根据行业现状，移动终端的网络游戏是运行在移动设备上的游戏软件，不做PC端的三种形式区分。

按照收费模式的不同，当今主流的网络游戏又有区别。大部分网络游戏采用“游戏免费，道具收费”的模式，即游戏的基础功能可供玩家免费体验，但其中一些进阶道具和会员服务需要付费购买，这种模式有助于吸引大量免费玩家进入游戏，作为游戏底层支撑起整个游戏的生态循环；少部分网络游戏采用“时长收费”模式，根据玩家进行游戏的时间长短计时收费，在这种模式下，玩家之间的差距完全是由进行游戏的时长决定，能够做到相对平衡；还有个别游戏采用了其他收费模式，如一次性付费即可永久游戏的“买断式收费”模式，付费玩家和免费玩家互相交易公司抽取交易费的“交易收费”模式等。

游戏产品按游戏内容可以划分角色扮演类、模拟策略类、休闲棋牌类、休闲竞技类等不同类型。公司的产品以休闲棋牌类游戏为主，同时有涉及角色扮演类游戏。



## 2、公司的主要产品

### (1) PC 客户端版产品

#### ① 《深海狩猎之捕鱼达人》

《深海狩猎之捕鱼达人》源于希力电子 2009 年推出的街机版电子游戏捕鱼达人，力港科技受让取得《希力捕鱼达人》的软件著作权，经过研发改良后，于 2010 年推出了网络版的深海捕鱼休闲游戏《深海狩猎之捕鱼达人》。《深海狩猎之捕鱼达人》以深海为游戏背景，各种鱼儿在水中游动的姿态自然，炮弹爆炸的粒子效果华丽，射击操作的打击感强烈，营造出了栩栩如生的深海捕鱼之旅。

《深海狩猎之捕鱼达人》拥有风格各异的游戏场景，游戏火炮多达 14 种，神秘游戏剧情达到 108 种，为玩家提供了丰富多彩的游戏体验。

《深海狩猎之捕鱼达人》自推出以来，公司对其进行了持续的维护更新，在许多方面取得了突破。经过不断的升级，游戏的拓展设计已十分细致到位，形成了充实的道具系统、成就系统和任务系统等内容，极大丰富了游戏过程；通过多年来的摸索，比赛系统得到了完善和提高，可灵活配置比赛场次及时间；另外还增添了多种新奇的小游戏，让游戏更加具有趣味性。

产品名称	深海狩猎之捕鱼达人
------	-----------

<p>游戏主界面</p>	
<p>主要特点</p>	<p>1、游戏操作简单，仅用鼠标即可完成所有操作，玩家轻松上手；                  2、游戏画面炫丽动感，动画衔接流畅自然，捕鱼剧情丰富多彩，能迅速吸引玩家走进迷人的海底世界；                  3、多种倍率、多种比赛模式、多变的换炮打击策略，集休闲与竞技一体，给予玩家更多选择，带来多样的游戏体验；                  4、游戏丰富的道具系统和创新的养鱼池系统，让玩家在每次的游戏过程中能将收获点点积累，感受到收益及养成的乐趣。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>休闲</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏免费 道具收费</p>
<p>运营区域</p>	<p>中国内地</p>
<p>开发历程</p>	<p>2010.1.1 至 2010.1.31 项目前期工作论证和准备工作                  2010.2.1 至 2010.4.30 项目策划与初步制作                  2010.5.1 至 2010.7.31 项目内部测试、BUG 修正完善                  2010.8.1 至 2010.9.30 项目公测</p>
<p>市场评价</p>	<p>《深海狩猎之捕鱼达人》2010 年商业化运营不久便成为当年最火爆的网络游戏。商业化运营 5 年来，《深海狩猎之捕鱼达人》各项运营指标保持健康，积累了大量的游戏用户群体及良好的业内口碑。</p>

② 《德州扑克》

《德州扑克》是公司在 2012 年推出的棋牌类游戏，它保留了德州扑克规则和内容的同时增加了三国元素和更多竞技娱乐元素。游戏一共有 52 张扑克牌，没有王牌。每个玩家分两张牌作为“底牌”，五张由荷官陆续朝上发出的公共牌，在经过所有的押注圈以后，若仍不能分出胜负，游戏则会进入“摊牌”阶段，也就是让所剩的玩家亮出各自的底牌以较高下，持大牌者获胜。

<p>产品名称</p>	<p>德州扑克</p>
-------------	-------------

<p>游戏主界面</p>	
<p>主要特点</p>	<p>1、游戏具有浓厚的三国元素，玩家可扮演各种三国时期角色，体验不一样的精彩； 2、设计师在原有基础上增加了游戏成就系统，让玩家在常规游戏的同时，还能够通过完成指定成就获得更多的成就感； 3、融入特色的社交元素以及特色的小游戏玩法，使得游戏体验过程充满乐趣，加强游戏过程中人与人的情感交互。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>棋牌</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏免费 道具收费</p>
<p>运营区域</p>	<p>中国内地</p>
<p>开发历程</p>	<p>2012.1.1 至 2012.1.31 项目前期工作论证和准备工作 2012.2.1 至 2012.2.28 项目策划与初步制作 2012.3.1 至 2012.5.31 项目内部测试、BUG 修正完善 2012.6.1 至 2012.8.15 项目公测</p>
<p>市场评价</p>	<p>《老 K 德州扑克》是首款以三国为主题的真正的国人德州扑克游戏。游戏场景及 3D 建模人物设定极具特色，使玩家可扮演各种三国时期角色，体验到不一样的精彩。</p>

### ③ 《斗地主》

《斗地主》是力港科技于 2010 年推出的一款棋牌类游戏产品，斗地主游戏玩法规则简单，需由 3 个玩家进行，用一副 54 张牌(连鬼牌)，其中一方为地主，其余两家为另一方，双方对战，先出完牌的一方获胜。

<p>产品名称</p>	<p>斗地主</p>
-------------	------------

<p>游戏主界面</p>	
<p>主要特点</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、在用户体验上用心做到极致，更多动态切换的按钮精心分布，简化用户操作；</li> <li>2、针对多种不同场景设计不同的动画以强化游戏中的反馈感；</li> <li>3、加棒、跟棒和反棒的规则，使得游戏更具策略性和可玩性；</li> <li>4、具有防作弊机制，增强竞技类游戏的公平性，避免网络用户之间的恶意作弊行为；</li> <li>5、结合不同模式可以拓展成多种比赛模式，以多人竞技为特色可以满足部分高端用户的需求。</li> </ol>
<p>游戏类型</p>	<p>棋牌</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏免费 道具收费</p>
<p>运营区域</p>	<p>中国内地</p>
<p>开发历程</p>	<p>2010.1.1 至 2010.2.28 项目前期工作论证和准备工作                  2010.3.1 至 2010.5.31 项目策划与初步制作                  2010.6.1 至 2010.7.15 项目内部测试、BUG 修正完善                  2010.7.16 至 2010.8.31 项目公测</p>
<p>市场评价</p>	<p>斗地主是国内比较有代表性的棋牌游戏，其较快的游戏节奏有很强的趣味性和竞技性。</p>

④ 《牛牛》

牛牛是公司在 2009 年推出的棋牌类游戏，游戏由 2 到 6 人玩一副牌（54 张），其中一家为庄家，其余为闲家，发完牌后即可开牌比牌，庄家与所有闲家一一进行比较，牌型大者为赢，牌型小者为输。

<p>产品名称</p>	<p>牛牛</p>
-------------	-----------

<p>游戏主界面</p>	
<p>主要特点</p>	<p>1、界面简洁清新，节奏紧凑刺激，特殊牌型奖励能给玩家带来出乎意料的惊喜； 2、智能的自动凑牛道具支持挂机结算，更加人性化。</p>
<p>游戏类型</p>	<p>棋牌</p>
<p>收费模式</p>	<p>游戏免费 道具收费</p>
<p>运营区域</p>	<p>中国内地</p>
<p>开发历程</p>	<p>2009.3.1-2009.4.30 项目前期工作论证和准备工作 2009.5.1-2009.7.31 项目策划与初步制作 2009.8.1-2009.10.31 项目内部测试、BUG 修正完善 2009.11.1-2009.11.30 项目公测</p>
<p>市场评价</p>	<p>牛牛是一种在湖南、广东、广西地区流行的棋牌游戏，在民间拥有较大的用户基数，深受玩家喜爱。</p>

⑤ 《欢乐牛牛》

《欢乐牛牛》是公司在 2013 年推出的棋牌类游戏，游戏规则与《牛牛》相同，并且可支持更多玩家同场竞技，每桌最多可容纳 20 人同时进行游戏。

产品名称	欢乐牛牛
游戏主界面	
主要特点	1、豪华端庄的界面元素，以及趣味应景的卡通牛动画是游戏的一大特色； 2、通过拓展型的设计，支持多种活动，包括财神任务以及闲牛聚宝盆，为游戏带来更多的新鲜体验。
游戏类型	棋牌
收费模式	游戏免费 道具收费
运营区域	中国内地
开发历程	2013.3.1 至 2013.4.30 项目前期工作论证和准备工作 2013.5.1 至 2013.7.31 项目策划与初步制作 2013.8.1 至 2013.10.31 项目内部测试、BUG 修正完善 2013.11.1 至 2013.11.30 项目公测
市场评价	欢乐牛牛核心规则与牛牛相同，在玩法上进行了创新，上线之后市场反应良好。

《欢乐牛牛》游戏未按照《网络游戏管理暂行办法》的规定在上网运营之日起 30 日内完成向文化部备案的程序，为保证公司业务经营的合法合规性，公司经过内部审查，现已决定将该款游戏终止运营。公司现已按照《网络游戏管理办法》第二十二条之规定，提前 60 日予以公告，公告结束之后正式终止运营。

《欢乐牛牛》发布终止运营公告期间，公司将把《欢乐牛牛》的用户向规则相同玩法类似的同类型游戏《牛牛》上引导，控制《欢乐牛牛》用户的流失；公司的用户往往同时进行多款游戏，《老 K 游戏》平台上的其他游戏也能有效分流用户，减少因《欢乐牛牛》终止运营带来的损失。

## (2) 移动终端网络游戏

### ① 《深海狩猎之捕鱼达人》、《德州扑克》、《斗地主》手机版

公司积极推进 PC 客户端游戏的手游化，成功研发了公司精品端游《深海狩猎之捕鱼达人》、《德州扑克》、《斗地主》手机版。手机版产品延续了公司打造精品的风格，继承了 PC 客户端版产品游戏性上的优点和特色，同时支持玩家的游戏账号在 PC 端和移动端上信息互通，支持 PC 端和移动端上的玩家同场游戏，实现了多款平台的无缝互联，能够有效利用公司的 PC 客户端固有用户资源，快速发展移动端用户。

## ② 《全萌英雄》

产品名称	全萌英雄
游戏主界面	
主要特点	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、游戏模式上突破了传统 RPG 类型，加入不同英雄、阵型、技能的策略组合玩法；</li> <li>2、战斗过程采用智能全动画演示；</li> <li>3、上百个各具特色的可爱游戏人物形象，超过 150 种华丽磅礴的技能特效，给玩家超凡的视觉享受。</li> </ol>
游戏类型	休闲益智
收费模式	游戏免费 道具收费
运营区域	中国内地
开发历程	<p>2013.1.1 至 2013.3.31 项目前期工作论证和准备工作</p> <p>2013.4.1 至 2013.5.31 项目策划与初步制作</p> <p>2013.6.1 至 2013.6.31 项目内部测试、BUG 修正完善</p> <p>2013.7.1 至 2013.7.29 项目公测</p>
市场评价	<p>游戏打破了传统的回合制体系，创造灵活战斗模式，萌版正太英雄对决超 Q 萝莉英雄，超萌英雄个性养成，战斗策略变幻无穷，带给玩家有趣的游戏体验。</p>

## (3) 游戏平台

《老 K 游戏》是公司自主开发的整合了棋牌类、休闲类游戏为主的综合性网络游戏平台，主要发布公司自主开发的游戏，并代理发布其他开发商的游戏。目前已有 36 款游戏在平台上发布，包括 16 款棋牌游戏、12 款休闲游戏和 8 款



RPG 游戏等其他类型游戏，公司自主开发的游戏 28 款，代理发布的游戏 8 款，其中休闲类、棋牌类游戏全部为公司自主开发的产品。用户可以在公司自有网页 [www.lkgame.com](http://www.lkgame.com) 下载平台客户端并安装，平台向用户提供游戏客户端下载接口，并对发布的游戏保持版本更新、持续维护。平台作为公司发布游戏的门户，由通用游戏账号所支撑，用户只需注册一次老 K 游戏账号就能在不同的 PC 及移动设备上玩转所有游戏。老 K 游戏平台为公司聚集了庞大的用户基础，截至 2015 年 4 月 30 日已有约 4400 万累计注册用户。

《老 K 游戏》平台提供统一的虚拟货币系统，使用统一的虚拟货币——K 币，可支持全部 28 款自主开发的游戏，用户可以购买 K 币在公司自主开发的所有游戏里进行消费。公司 99% 以上的收入都是通过出售 K 币获得，统一的虚拟货币系统提升了各款游戏交叉营销的有效性，平台的付费用户能够在使用同一虚拟货币系统的不同游戏之间实现完美互通，有助于吸引现有的付费用户进入新开发的游戏，让公司在相对较短的时间内建立关键性的庞大付费用户，尽快为新游戏实现收入。统一的虚拟货币系统也有助于加速非付费用户转变为付费用户，用户不用再担心款项被锁定在任何一款未来可能停止运营游戏的特定产品中。

此外，《老 K 游戏》平台也是公司举办多种综合赛事活动的线上平台。公司举办的线上赛事活动主要有按天或按周举行的常规比赛活动；与其他类型的公司合作共同举行的异业合作类活动；在春节、周年庆、五一、中秋、国庆等节庆时期举办的节庆活动。除了线上赛事活动外，公司为了回馈老用户及打造产品竞技形象，会推出全平台性质的大型赛事，通常由《老 K 游戏》平台先行举办线上初赛，为线下大型决赛甄选参赛玩家，一般 1 年 1 次，持续时间 2 个月以上。

### 3、公司的主要服务

公司的自有游戏平台《老 K 游戏》除了自营公司的游戏外，还对外来游戏开发商的产品提供游戏运营服务。公司负责通过《老 K 游戏》平台推广外来游戏并为用户提供平台服务，外来游戏开发商负责外来游戏联合运营所需的相关技术支持，承担游戏服务所必须的所有 IDC 资源，在协议区域安装架设游戏服务器、数据库服务器、网络服务器和其他所需服务器，并将服务器置于适于提供游戏服务的在线网络环境之中。双方签订联合运营协议，取得的收入按协议约定比例分成，目前公司已有《盛世三国》、《神仙道》等 8 款游戏为这种服务模式。

### （三）主要产品运营指标

#### 1、《老K游戏》平台

老K游戏	2015年1-4月	2014年度	2013年度
累计注册用户数（人）	43,963,605	41,128,021	31,769,066
付费用户率	3.03%	2.54%	2.30%
付费用户月 ARPU 值（元）	698.02	624.69	464.85
平均月活跃用户数（人）	789,095.75	1,003,145.92	1,150,523.58
DAU/MAU	15.15%	14.72%	13.82%

#### 2、单款游戏

游戏名称	指标	2015年1-4月	2014年度				2013年度			
			1季度	2季度	3季度	4季度	1季度	2季度	3季度	4季度
深海狩猎之捕鱼达人	注册用户数（人）	1328996	5274513				6735486			
	活跃用户数（人）	62214	76135	63366	59666	57729	90689	81695	70875	75561
	DAU/MAU	11.2%	9.98%				9.63%			
德州扑克	注册用户数（人）	149934	711872				500872			
	活跃用户数（人）	14545	15101	12298	12918	15292	9226	8938	9862	11610
	DAU/MAU	11.32%	10.71%				11.16%			
斗地主	注册用户数（人）	242380	1207363				1493735			
	活跃用户数（人）	36555	62375	54856	48337	45014	63014	55612	50629	58976
	DAU/MAU	19.42%	17.83%				15.88%			
欢乐牛牛	注册用户数（人）	59512	289309				69315			
	活跃用户数（人）	11815	4633	3791	5938	9277				3087
	DAU/MAU	17.38%	10.13%				7.26%			

牛牛	注册用户数(人)	123252	708975				1160882			
	活跃用户数(人)	1607	1季度	2季度	3季度	4季度	1季度	2季度	3季度	4季度
			6258	4004	2557	1799	14345	13457	11877	12063
DAU/MAU	5.77%	6.3%				8.4%				

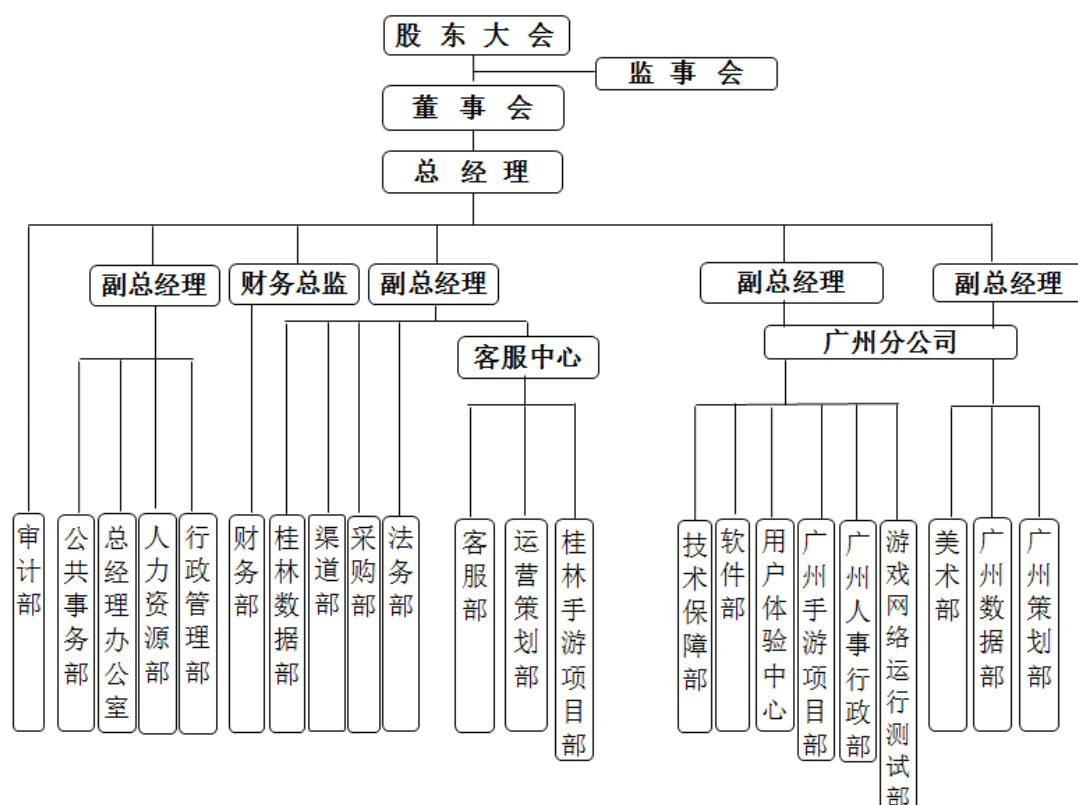
注：①DAU/MAU：DAU 为日活跃用户数量，MAU 为月活跃用户数量，DAU/MAU 指标用来表示用户的留存率；

②《欢乐牛牛》2013 年度 11 月开始运营，故 2013 年度数据仅为 11 至 12 月。

## 二、内部组织结构和业务流程

### (一) 公司内部组织结构及职能

#### 1、公司内部组织架构



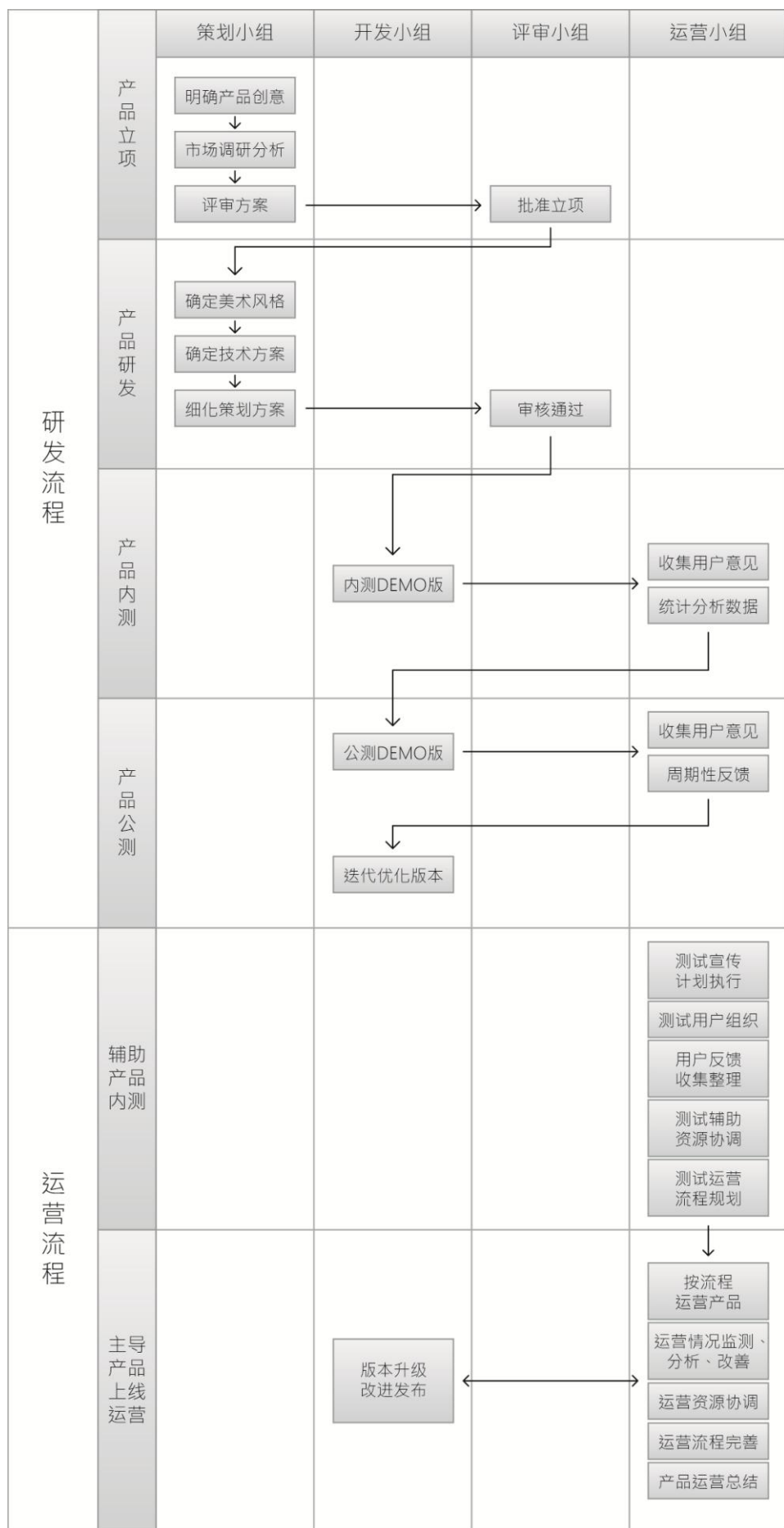
#### 2、公司各部门职能

序号	部门	部门主要功能、工作内容说明
1	审计部	检查公司及分公司内部控制制度的执行情况，并对其有效性、合理性、经济性进行评价；对公司的经济活动及相关财务收支的真实性、合法性、效益性进行审计监督，防错纠弊，为公司企业优化管理提出审计

		意见；对公司的年度经营指标的完成情况进行确认。
2	公共事务部	协调公司对内、对外的关系，提高公司知名度，注重塑造公司形象；负责公司品牌、项目品牌发展战略的制定、策划、组织、推广及实施等工作；开展公关关系调研，及时了解新闻媒体关注的焦点，了解公司各项目产业的发展状况及趋势，对调研情况及时整理、汇报。
3	总经理办公室	统筹公司行政管理工作，协调公司各部门的相互关系，督促、检查总经理的各项指示和公司会议决定的落实情况，传递和整理公司经营管理信息，为总经理制定经营管理决策提供依据。
4	人力资源部/ 行政管理部/ 广州人事行政部	负责组织制定及实施人力资源整体规划和管理体系、员工招聘、培训、人事档案、劳资福利管理以及绩效考评；公司后勤管理工作、办公用品采购、维护公司财产安全、文档的整存、内部活动的组织、企业网络信息系统维护等。
5	财务部	负责对公司会计核算管理、财务核算管理、公司经营过程实施财务监督、协调和指导。
6	桂林数据部/ 广州数据部	负责公司游戏、网站等相关系统的数据处理和数据分析。
7	渠道部	负责公司各终端的支付渠道搭建、完善；确保充值通畅、稳定；与渠道商建立友好的合作关系并做好维护；负责各支付渠道的活动开展及业务延伸拓展；开展合作业务的拓展；合作业务的对内对外的沟通、策划、执行；公司涉及对外沟通、合作的所有商务对接、配合。
8	采购部	根据需要负责寻找符合采购需求的各类物品并按质按量及时采购到位；负责采购供应商的各项管理工作；负责商城精品产品的开发与制作。
9	客服部	负责客户关系的维护、日常沟通和服务的落实；分析客户需求，更好地服务客户。
10	运营策划部/ 广州策划部	公司整体产品的运营,产品活动的策划、执行、反馈以及项目团队管理；负责设计游戏的整体概念以及项目团队的管理；游戏中各项数值的制定；游戏运营与跨部门协作；各种功能规则的设计并跟进开发执行；同时还肩负游戏音乐设计与制作。
11	桂林手游项目 部/广州手游 项目部	负责手机游戏的研发以及维护工作。
12	技术保障部	负责公司软硬件技术保障等事宜。
13	软件部	负责游戏产品研发，对公司产品做前瞻性技术研究、实验和攻关，负责解决产品项目开发中的技术难点。
14	用户体验中心	互联网视觉传达、交互设计、前端开发、后台功能开发，关注用户体验研究、品牌形象管理、创意产业研发。
15	游戏网络运行 测试部	负责项目上线前测试，平台维护更新，保证服务设备正常运行，提供24小时流畅服务，同时负责办公室网络，设备的维护。
16	美术部	负责公司产品的人物、动物、场景角色设计；3D贴图以及3D渲染后的润色工作；游戏UI设计、技能等特效的制作；功能排版、美术优化、后期绘图，完成UI弹出的示意效果图等。

## （二）主要产品生产流程及方式

公司产品的生产流程包括研发流程、运营流程，主要业务流程图如下：



## 1、游戏产品研发流程

公司游戏产品研发流程分为：产品立项、产品开发、产品内测、产品公测，具体介绍如下：

### （1）产品立项

项目立项是游戏产品开发的第一步，也是最为关键的步骤。只有明确了产品思路、确定了产品的大方向，才能评估整个产品的开发投放等内容。此阶段主要包括三个步骤：

#### ①明确产品创意

产品负责人组织核心参与人员（策划、骨干技术、骨干美术）参加项目提炼会议。主要将原本概念化的内容，量化成产品的思路，确定策划方案。根据项目开发周期、可行性分析，参考骨干人员对该产品开发的意见，明确产品在技术、美术上的开发风险，以及开发产品的人力资源计划评估。

#### ②市场调研分析

依据策划方案，进行市场调研。主要涉及：类似产品的市场占比、目标群体结构、产品盈利性。预估该产品上线主要推广的目标用户，评估该产品的市场占比，评测上线过程所面临的市场风险，预估市场投入推广费用等内容。

#### ③评审方案

立项评审小组通过《市场调研报告》、《立项提案策划案》、《产品风险评估报告》、《产品费用预算评估报告》、《项目工作组工作计划表》，对项目进行评审，做出通过或不通过的决策。通过的项目进入项目计划阶段，未获通过的项目由项目组重新制定策划方案和开发计划再次提交立项审核，或终止项目。

### （2）产品研发

项目审核通过后，即立项成立。项目负责人将会组织策划、技术、美术、运营、测试组建项目小组。项目小组将会细化产品开发策划方案，规划产品进度，展开产品研发工作。

①确定产品的美术风格，依据大体风格，绘制游戏所需要的所有资源，主要包括：场景图、人物图、UI界面、游戏特效、游戏道具等内容。

②确定产品的开发技术、引用的游戏引擎，搭建产品技术框架、规划功能模块、实现游戏功能模块内容。

③细化策划方案。策划人员主要涉及编辑功能说明文档、功能逻辑判读说明文档、产品原型设计图。负责跟进产品内容的功能实现，配合美术、技术人员在开发过程中的一些相关解答事宜。

依据《项目工作组工作计划表》，完成游戏 DEMO 版本（可内测）。

### （3）产品内测

运营人员将可以内测的 DEMO 版本投放到参与内测的玩家中，并收集处理用户的反馈意见，统计分析内测的数据，反馈给项目开发人员。开发人员依据反馈意见，整理优化内容，确定迭代开发的计划内容，展开产品的优化开发，为公测的 DEMO 版本做足准备。

### （4）产品公测

处理内测过程中的意见反馈问题，产出可公测的 DEMO 版本。在公测过程中，运营人员将会收集整理用户反馈意见，周期性将运营情况反馈到开发项目小组，开发项目依据反馈内容，推动产品的优化，迭代开发优化产品的版本。

## 2、游戏产品运营流程

游戏产品的运营大体区分为两个阶段：辅助产品内测和主导产品上线运营。

### （1）辅助产品内测

①测试宣传计划执行：进行产品特色内容包装，针对不同用户群体，分析与定位运营策略、内测名、产品线及异业合作方式。

②测试用户组织。

③用户反馈收集整理：收集产品优化建议及 BUG 反馈，观察用户在产品中行为。

④测试辅助资源协调：数据监控资源使用情况及用途。

⑤测试运营流程规划：产品的整体上线方案的制定和实施，日常运营流程的建立、监测、策略应对，为未来的商业化运营做准备。该过程中，运营人员需制作《内测运营计划进度表》、《建议与意见反馈报告》、《内测数据统计分析报表》、《协调其他部门资源申请书》、《公测运营规划书》。

### （2）主导产品上线运营

①维护产品按流程运营：产品接口监控和数据清理，撰写系统维护方案。

②运营情况监测、分析、改善：产品日志分析，产品运营计划表制作，对产品二期进行改进及规划。



③版本升级、改进发布：及时做好版本控制与更新，延长产品生命周期。

④运营资源协调。

⑤日常运营流程完善规范：进行日常监控、运维管理、分析数据、网站维护及定期更新，监测防治外挂，管理和组织用户活动，竞争对手分析，撰写月季度运营计划。

⑥产品运营总结：输出产品运营日志及运营数据统计报表，跟踪分析竞争对手产品，撰写运营活动方案和日常运营流程执行表。该过程中，运营人员需制作《产品运营日记》、《运营数据统计报表》、《运营活动方案》、《竞品分析报告》、《版本发布计划书》、《日常运营流程执行表》、《市场调研反馈报告》。

### 3、其他业务流程——外协加工

公司的大部分产品以自主研发为主，2014年下半年新产品《捕鱼达人 3D》，为跟上程序和策划的开发进度、节省人力、合理调配美术资源以及提升整体游戏品质、争取 S 级产品质量，公司分别与四川游霓科技有限公司、广州云观网络科技有限公司、深圳市龙韵网络游戏工作室签订合作协议，分别就“角色与炮设定”、“UI 风格定位与设计”、“游戏场景”三个环节进行了外包制作。

外包过程中，公司严格把控外包模块质量，外包公司选择均为曾经服务过一线游戏公司且行内口碑良好的外包公司，选择时均会踩点确认公司实力后按合同流程开展，并定期、实时的沟通。控制质量方面，项目负责人、美术总监、原画主美、3D 主美、主策划将在每个验证节点上进行品质把控，固定对接人每日与外包确认进展，对接需求清晰并且制定交付规范，确保杜绝外包中非质量因素的返工。风险容错方面，开展外包工作同时，美术组员工同期持续优化当前的场景和 UI 以满足开发和测试需要，若外包出现异常，我们仍可使用已有版本的深化版进行发布，对外协厂商不存在依赖。开发目标完成后，公司组织评审小组对质量进行把控，未达到质量要求的不予采纳，交回该公司重新制作，直到符合需求为止。2014 年全年外包美工等业务合同总金额 61.28 万元，在公司总收入中占比不足 1%，对公司主营业务不构成实质影响。所有外包合作价格按照市场价执行定价公允，未将外包环节交给利益相关者。

### 三、与业务相关的关键资源要素

#### (一) 主要产品所使用的技术及优势

公司的核心技术主要体现在公司自主研发的两款游戏引擎、自主研发的一种处理系统及其他编程技术上，具体说明如下：

##### 1、Flash位图动画播放引擎

本引擎实现了一种利用 cocos2d-x 以及 HGE 引擎播放 Flash 位图动画的系统和方法，通过对 Flash 位图动画文件进行解析，得到位图数据以及控制帧数据，并将位图数据以及控制帧数据进行加载、映射处理，通过递归的矩阵运算实现对 Flash 位图动画的仿射变换和播放控制，从而实现 Flash 动画在主流设备上通过 cocos2d-x 以及 HGE 引擎能流畅的播放。该动画引擎广泛运用于《斗地主》、《欢乐牛牛》、《夺宝桂游记》、《十三张》等公司的产品中，将动画设计工作交由美术直接设计完成，减轻了程序员的开发压力，极大地提高了开发效率。

##### 2、跨平台游戏引擎

本引擎应用于公司所有的手机版游戏产品中，基于脚本方式开发，开发者只需关注当前项目业务代码，省去很多底层开发时间，极大地提高了开发效率；本引擎的代码一经编写，双端可用，解决了 PC 和手机端数据互通的技术难题；另外，基于脚本的动态增量更新模式，本引擎完美解决了移动端和 PC 端整包更新包体过大的弊端，避免了大量的用户因更新下载时间过长而流失。

##### 3、跨语言转换网络数据包定义文件的处理系统

本系统针对结构体网络数据包定义文件需人力手工转换为目标语言定义文件的问题，提供了一种可自动化地完成这一转换过程的处理系统，以供目标语言与旧有的网络数据包结构体（基于 C/C++的网络数据包定义文件）进行转换。该系统运行速度快，转换准确，不需人工参与，节省了开发人员的时间，运用于公司的《斗地主》、《欢乐牛牛》、《夺宝桂游记》、《十三张》等产品上，降低了此类互联网软件客户端的开发成本，提高了开发效率。

##### 4、利用不透明图像有损压缩算法进行透明图像压缩的技术

本技术基于一种利用不透明图像有损压缩算法进行透明图像压缩的方法，利用了已有的高效不透明图像有损压缩方法，既可以将两幅压缩后的图像分别存储、传输，也可以将两幅压缩后的图像组合成为一个文件进行存储、传输，实现

了所开发游戏中游戏图片资源的高效压缩,在不明显降低人眼所感知的图像质量前提下,大幅缩减了游戏安装包的大小,已在公司的《深海狩猎之捕鱼达人》、《德州扑克》、《疯狂打妖怪》等产品中大量使用,有利于互联网环境下游戏安装包的传输与发布。

## (二) 主要无形资产

### 1、无形资产使用情况











截至 2015 年 4 月 30 日,公司无形资产原值 1,587,453.00 元,均以购买方式取得,净值 353,560.09 元。无形资产中净值在 10,000.00 元及以上的无形资产有 6 项,占无形资产总净值的 86.83%,净值在 10,000.00 元及以上的无形资产的具体情况如下:

序号	项目	取得方式	原值(元)	取得时间	摊销期限	净值(元)
1	乐思舆情监测系统软件	购买	150,000.00	2015年3月	2015.3-2017.3	137,500.00
2	WIN8.1	购买	80,850.00	2014年4月	2014.4-2019.4	63,332.50
3	VS 开发工具	购买	61,749.00	2014年4月	2014.4-2019.4	48,370.07
4	可信网络安全平台软件	购买	41,500.00	2014年11月	2014.11-2019.11	37,349.99
5	可信系统客户端	购买	16,500.00	2013年7月	2013.7-2018.7	10,450.00
6	财务软件 U8 财务模块	购买	40,000.00	2011年6月	2011.6-2016.6	10,000.00

### 2、商标情况

截至 2015 年 4 月 30 日,公司共拥有注册商标 17 项,具体如下所示:

序号	注册商标	注册号	核定使用商品类别	有效期
1	力港 	8431828	41 类	2011/07/14 至 2021/07/13
2	深海狩猎 	8530434	41 类	2012/01/07 至 2022/01/06
3	老 k 游戏 	8530422	41 类	2012/03/14 至 2022/03/13

4	老 k 	10118756	41 类	2013/04/07 至 2023/04/06
5	深海狩猎 	9724878	28 类	2012/09/14 至 2022/09/13
6	老 k 游戏 	9724680	28 类	2012/09/28 至 2022/09/27
7	力港 	8431794	28 类	2011/07/14 至 2021/07/13
8	深海狩猎 	9724822	9 类	2012/08/28 至 2022/08/27
9	老 k 游戏 	9724617	9 类	2012/09/14 至 2022/09/13
10	深海狩猎 	9724764	42 类	2012/09/21 至 2022/09/20
11	老 k 游戏 	9724742	42 类	2012/09/28 至 2022/09/27
12	力港 	8431886	42 类	2011/07/14 至 2021/07/13
13	老 K 棋牌 WWW.LK78 .C OM 	7271291	9 类	2010/11/14 至 2020/11/13

14	力港 	13470725	41 类	2015/1/28 至 2025/1/27
15	图形 	13470715	41 类	2015/1/28 至 2025/1/27
16	力港 	13470986	28 类	2015/1/21 至 2025/1/20
17	力港 	13470862	42 类	2015/2/21 至 2025/2/20

2011 年 9 月 5 日，公司关联方希力电子向国家工商行政管理总局商标局就“捕鱼达人”字样在第 9 类别上提出了注册商标申请。因与波克城市网络科技(上海)有限公司初步审定并公告的第 9262824 号“捕鱼达人”商标近似，在“计算机软件(已录制)、计算机游戏软件、便携式计算机、计算机程序(可下载软件)、已录制的计算机程序(程序)、集成电路卡、计算机周边设备、连接器(数据处理设备)”上，希力电子被驳回商标注册申请。希力电子仅在第 9 类上的“电池、遥控仪器”获准注册“捕鱼达人”商标。

其后，希力电子提出了商标异议复审，商标评审委员会作出“商评字[2015]第 0000000543 号”《异议复审裁定书》，维持了上述裁定。

2011 年 9 月 5 日，公司关联方希力电子向国家工商行政管理总局商标局就“捕鱼达人”字样在第 41 类别上提出了注册商标申请。因与波克城市网络科技(上海)有限公司初步审定并公告的第 9274646 号“捕鱼达人”商标近似，驳回在“提供娱乐场所、俱乐部服务(娱乐或教育)、娱乐、在计算机网络上提供在线游戏、培训、游乐园、在线电子书籍和杂志的出版、娱乐信息(消遣)、提供娱乐设施”上注册“捕鱼达人”商标的申请。

其后，希力电子提出了商标异议复审，商评委已作出“商评字[2015]第 0000000556 号”《异议复审裁定书》，维持了上述裁定。希力电子仅在第 41 类上的“为艺术家提供模特服务”上获准注册“捕鱼达人”商标。

目前，第 9 类“计算机游戏软件”和第 41 类“在计算机网络上提供在线游戏”已被波克城市网络科技（上海）有限公司注册了“捕鱼达人”字样的商标，而力港网络运营的《深海狩猎之捕鱼达人》游戏中使用了“捕鱼达人”的字样用以标识、推广。故存在其他第三方以力港网络侵犯其“捕鱼达人”注册商标专用权为由而追究力港网络相应侵权责任的风险。

希力电子以波克城市网络科技（上海）有限公司侵犯其在先权利等为由，向商标评审委员会提出了宣告前述波克城市网络科技（上海）有限公司拥有的第 9262824 号（第 9 类）、第 9274646 号（第 41 类）“捕鱼达人”商标无效的申请，商标评审委员会已于 2015 年 5 月 20 日受理了该等宣告无效的申请。同时，力港网络与希力电子签订了《“捕鱼达人”知识产权处理协议》，约定：有关“捕鱼达人”知识产权的维权事项，由力港主导，希力配合。使得公司能够通过主导“捕鱼达人”商标的权利救济事宜以撤销波克城市网络科技（上海）有限公司对于“捕鱼达人”的商标专用权。

依据《商标法》第六十条的规定，力港科技可能会被工商行政管理部门处以：“责令立即停止侵权行为”、“没收、销毁侵权商品和主要用于制造侵权商品、伪造注册商标标识的工具”、罚款等行政处罚的风险。

同时，根据《商标法》第六十三条之规定，相关注册商标专用权权利人可向力港网络主张相应的侵犯商标专用权的赔偿数额，该等赔偿数额的认定具体如下：

- 1) 按照权利人因被侵权所受到的实际损失确定；
- 2) 实际损失难以确定的，可以按照侵权人因侵权所获得的利益确定；
- 3) 权利人的损失或者侵权人获得的利益难以确定的，参照该商标许可使用费的倍数合理确定。
- 4) 对恶意侵犯商标专用权，情节严重的，可以在按照上述方法确定数额的一倍以上三倍以下确定赔偿数额。赔偿数额应当包括权利人为制止侵权行为所支付的合理开支。
- 5) 权利人因被侵权所受到的实际损失、侵权人因侵权所获得的利益、注册商标许可使用费难以确定的，由人民法院根据侵权行为的情节判决给予三百万元以下的赔偿。

据此，就公司可能遭受的罚款及侵权赔偿款，公司一致行动人将共同作出书

面承诺：如公司及公司下属分支机构因知识产权存在的争议而遭受相关主管部门的行政处罚、或被相关方追诉而产生相应的损失或因任何其他原因产生损失的，我们将足额补偿公司或公司下属分支机构因此发生的支出或所受损失，毋需公司或公司下属分支机构支付任何对价。

因公司逐步加大对其他游戏的投入，公司运营的《深海狩猎之捕鱼达人》游戏 2013 年度、2014 年度及 2015 年 1-4 月收入占比呈逐年下降趋势，2015 年 1-4 月的收入占比已下降至 33.39%。公司对于该款《深海狩猎之捕鱼达人》游戏的依赖显著降低。

同时，对于该款捕鱼休闲类游戏，公司一直采用“捕鱼达人”与“深海狩猎”双品牌的推广方式：即在游戏中单独标识“捕鱼达人”、“深海狩猎”，或将二者合并以“捕鱼达人之深海狩猎”进行标识。如前文所述，公司已就“深海狩猎”字样在网络游戏业务涉及的商品或服务类别注册了 4 个商标。公司长期以“深海狩猎”的字样对该款游戏进行宣传推广，已在公司用户中形成了一定的知名度，公司将加大对“深海狩猎”商标的推广力度，逐步弱化对于“捕鱼达人”的依赖。

综上，上述有关“捕鱼达人”商标争议的潜在风险不会对公司未来的经营发展造成重大不利影响。

### 3、专利情况

截至 2015 年 4 月 30 日，公司有 3 项专利申请已被受理，并取得初步审查合格通知书，目前专利申请处于“实质性审查的生效”阶段。具体情况如下：

已被受理的专利：

序号	专利名称	申请号	申请日
1	带透明度的图像的压缩方法及装置、解压缩方法及装置	201310450213.X	2013.09.29
2	利用点对点实时媒体通信方案实现多人通信的方法及系统	201410224528.7	2014.05.27
3	一种利用 cocos2d-x 以及 HE 引擎播放 Flash 位图动画的系统和方法	201410224526.8	2014.05.27

### 4、著作权

截至 2015 年 4 月 30 日，公司共拥有原始取得计算机软件著作权 63 项，具体如下所示：

序号	软件名称	证书号	权利取得方式	登记号
----	------	-----	--------	-----

1	力港老k游戏平台软件[简称:老K游戏平台]V3.1	0297156	原始取得	2011SR033482
2	力港老k斗地主游戏软件[简称:老K斗地主]V1.0	0264666	原始取得	2011SR000982
3	力港老k桂林字牌游戏软件[简称:老K桂林字牌]V1.0	0264655	原始取得	2011SR000981
4	力港老k桂柳麻将游戏软件[简称:老K桂柳麻将]V1.0	0264654	原始取得	2011SR000980
5	力港老k牛牛游戏软件[简称:老K牛牛]V1.0	0297451	原始取得	2011SR033777
6	力港老k酒吧骰游戏软件[简称:老K酒吧骰]V1.0	0270256	原始取得	2011SR006582
7	力港老k连连看游戏软件[简称:老K连连看]V1.0	0297157	原始取得	2011SR033483
8	力港老k深海狩猎游戏软件[简称:老K深海狩猎]V1.0	0264653	原始取得	2011SR000979
9	力港老k五子棋游戏软件[简称:老K五子棋]V1.0	0300289	原始取得	2011SR036615
10	捕鱼达人网络版游戏软件[简称:捕鱼达人网络版]V2.0	0344227	原始取得	2011SR080553
11	捕鱼达人单机版游戏软件[简称:捕鱼达人单机版]V2.0	0344230	原始取得	2011SR080556
12	捕鱼达人网页版游戏软件[简称:捕鱼达人网页版]V1.0	0344223	原始取得	2011SR080549
13	力港老k漂亮金花游戏软件[简称:老K漂亮金花]V1.0	0297158	原始取得	2011SR033484
14	捕鱼达人之深海狩猎单机版游戏软件[简称:捕鱼达人]V1.0	0344228	原始取得	2011SR080554
15	梦红楼麻将游戏软件[简称:梦红楼麻将]V1.0	0344221	原始取得	2011SR080547
16	趣味找茬游戏软件[简称:找茬游戏]V1.0	0344219	原始取得	2011SR080545
17	暗棋阁游戏软件[简称:暗棋游戏]V1.0	0344217	原始取得	2011SR080543
18	血战麻将游戏软件[简称:血战麻将]V1.0	0344474	原始取得	2011SR080800
19	猎虫行动游戏软件[简称:猎虫行动]V1.0	0344225	原始取得	2011SR080551
20	热血塔防游戏软件[简称:热血塔防]V1.0	0368822	原始取得	2012SR000786
21	力港捕鱼达人之深海狩猎APPLE版游戏软件[简称:深海狩猎APPLE版]V1.1	0346885	原始取得	2011SR083211
22	冲关麻将游戏软件[简称:冲关麻将]V1.0	0435883	原始取得	2012SR067847
23	飞行棋游戏软件[简称:飞行棋]V1.0	0435891	原始取得	2012SR067855



24	射龙门游戏软件[简称：射龙门]V1.0	0435893	原始取得	2012SR067857
25	力港老k斗地主II游戏软件[简称：力港老K斗地主II]V1.0	0471267	原始取得	2012SR103231
26	力港老k麻将游戏软件[简称：力港老K麻将]V1.0	0470791	原始取得	2012SR102755
27	德州扑克·三国传游戏软件[简称：德州扑克·三国传]V1.0	0470835	原始取得	2012SR102799
28	西游连连看手机版游戏软件[简称：西游连连看]V1.0.2	0546052	原始取得	2013SR040290
29	老k斯诺克游戏软件[老K斯诺克]V1.0	0545110	原始取得	2013SR039348
30	四国军棋游戏软件[简称：四国军棋]V1.0	0545795	原始取得	2013SR040033
31	疯狂打妖怪游戏软件[简称：打妖怪]V1.0	0546163	原始取得	2013SR040401
32	老k游戏盒子软件[简称：老K游戏盒子]V1.0.0	0545112	原始取得	2013SR039350
33	德州扑克·三国传网页版游戏软件[简称：德州扑克·三国传]V1.0.0	0578550	原始取得	2013SR072788
34	中国象棋游戏软件[简称：中国象棋]V1.0.0	0581889	原始取得	2013SR076127
35	三国斗地主游戏软件[简称：三国斗地主]V1.0.0	0590093	原始取得	2013SR084331
36	下班斗地主 android 版游戏软件[简称：下班斗地主 android 版]V1.0.0	0597222	原始取得	2013SR091460
37	全萌英雄 android 版游戏软件[简称：全萌英雄 android 版]V1.0.0	0595551	原始取得	2013SR089789
38	全萌英雄 IOS 版游戏软件[简称：全萌英雄]V1.0.0	0595555	原始取得	2013SR089793
39	大侠穿越了游戏软件[简称：大侠穿越了]V1.0.0	0640824	原始取得	2013SR135062
40	《捕鱼达人3》手机版游戏软件	0651536	原始取得	2013SR145774
41	森林推金币游戏软件[简称：森林推金币]V1.0.0	0665757	原始取得	2013SR159995
42	十三张游戏软件[简称：十三张]V1.0.0	0728822	原始取得	2014SR059578
43	乐斗牛魔王游戏软件[简称：乐逗牛魔王]V1.0.0	0741018	原始取得	2014SR071774
44	德州扑克手机版游戏软件[简称：德州扑克手机版]V3.1	0761460	原始取得	2014SR092216
45	力港老k桂柳麻将游戏软件[简称：老k桂柳麻将]V2.0	0769065	原始取得	2014SR099821
46	力港老k桂林字牌游戏软件[简称：老k桂林字牌]V2.0	0769066	原始取得	2014SR099822
47	三国泡泡龙卡牌手机版游戏软件[简称：三国泡泡龙]V1.0	0785837	原始取得	2014SR116593

48	武林盟主手机版游戏软件[简称：武林盟主]V1.0.0	0789971	原始取得	2014SR120728
49	武侠传奇手机版游戏软件[简称：武侠传奇]V1.0.0	0789966	原始取得	2014SR120723
50	侠客风云游戏软件[简称：侠客风云]V1.0	0835592	原始取得	2014SR166356
51	天天大侠游戏软件[简称：天天大侠]V1.0	0835591	原始取得	2014SR166355
52	乐逗牛魔王手机版游戏软件[简称：乐逗牛魔王]V1.0	0888879	原始取得	2015SR001797
53	夺宝桂游记游戏软件[简称：夺宝桂游戏]V1.0	0913193	原始取得	2015SR026113
54	血战麻将手机版游戏软件[简称：血战麻将 V1.0]	0916304	原始取得	2015SR029224
55	捕鱼达人之四海霸主游戏软件[简称：捕鱼达人之四海霸主]V1.0	0909476	原始取得	2015SR022394
56	泡打三国游戏软件[简称：泡打三国 V1.0]	0944548	原始取得	2015SR057462
57	力港捕鱼达人手机版游戏软件[简称：力港捕鱼达人 V1.0]	0937227	原始取得	2015SR050141
58	力港捕鱼达人全民版游戏软件[简称：捕鱼达人全民版 V1.0.0]	0954470	原始取得	2015SR067384
59	捕鱼养鱼池游戏软件[简称：养鱼池 V1.0]	0954358	原始取得	2015SR067272
60	老 K 新斗地主游戏软件[简称：新斗地主 V1.0.0]	0956781	原始取得	2015SR069695
61	力港老 K 游戏平台软件[简称：老 K 游戏平台 V6.0]	0957943	原始取得	2015SR070857
62	力港老 K 游戏平台软件[简称：老 K 游戏平台 V4.0]	0958243	原始取得	2015SR071157
63	力港老 K 游戏平台软件[简称：老 K 游戏平台 V5.0]	0958248	原始取得	2015SR071162

## 5、授权使用的知识产权

截至 2015 年 4 月 30 日，公司共拥有授权取得著作权 3 项，具体如下所示：

序号	软件名称	证书号	权利取得方式	登记号
1	希力捕鱼达人游戏软件 V1.0	0182844	授权取得	2009SR055845
2	捕鱼达人系列美术作品图	00029192	授权取得	2010-F-029192
3	《捕鱼达人》游戏图标	00029196	授权取得	2010-F-029196

公司于2010年10月8日与广州市希力电子科技有限公司签订了使用许可合同，将上述三项著作权的权利许可公司使用，许可期限为合同签订之日起5年，许可方式为排他许可，许可使用费为人民币12万元。

公司与希力电子于 2015 年 8 月 21 日签订了《“捕鱼达人”知识产权处理协

议》，双方约定：在希力将与“捕鱼达人”相关的全部知识产权转让给力港之前，希力无偿许可力港使用“捕鱼达人”的所有相关知识产权，该等许可为排他许可。具体内容详见“《公开转让说明书》”之“第二节 公司业务”之“四、公司主营业务经营情况”之“（四）对公司持续经营有重大影响的业务合同及履行情况”之“4、知识产权处理协议”相关部分。

## 6、域名情况

截至本公开转让说明书签署日，公司在中国境内已注册并备案且正在使用的主要域名共 6 个，基本情况如下：

序号	域名	类型	注册所有人	网许备案/许可证号	注册时间	到期时间
1	Lkgame.com	国际域名	桂林力港网络科技有限公司	桂 B2-20110003-1	2009.12.30	2023.12.30
2	老 K 游戏.com	国际域名	桂林力港网络科技有限公司 (GuiLin LiGang network tec LTD)	桂 B2-20110003-1	2010.10.22	2015.10.22
3	lk78game.com	国际域名	力港 (gang li)	桂 B2-20110003-1	2010.9.14	2018.9.14
4	力港网络科技.com	国际域名	桂林力港网络科技有限公司 (GuiLin LiGang network tec LTD)	桂 B2-20110003-2	2010.10.22	2015.10.22
5	gllgnet.com	国际域名	桂林力港网络科技有限公司 (LTD GuiLin LiGang network tec)	桂 B2-20110003-2	2010.10.22	2015.10.22
6	gllgo.com	国际域名	桂林力港 (xujianlin)	桂 B2-20110003-2	2009.1.14	2016.1.14

公司业务经营均使用已登记的域名。

## （三）业务许可资格、资质

### 1、增值电信业务经营许可

公司拥有增值电信业务经营许可证，发证机关为广西壮族自治区通信管理局，具体情况如下所示：

编号	业务种类	业务覆盖范围（服务项目）	发证日期	有效期限
桂 B2-20110003	第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网信息服务）	广西壮族自治区（互联网信息服务除文化外不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械、广播电影电视节目、电	2015/6/5	2016/02/25

子公告服务)

## 2、网络文化经营许可证

公司拥有网络文化经营许可证，发证机关为广西壮族自治区文化厅，具体情况如下所示：

编号	网站域名	经营范围	发证日期	有效期限
桂网文[2010]第0415-001号	老K游戏.com 力港网络科技.com LKgame.com LK78.com LK78game.com gLLgo.com gLLgnet.com	利用互联网经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	2013/08/02	2016/08/02

## 3、高新技术企业认证

公司获得了高新技术企业认证，具体情况如下所示：

证书名称	编号	发证机关	发证日期	有效期
高新技术企业证书	GR201245000092	广西壮族自治区科学技术厅 广西壮族自治区财政厅 广西壮族自治区国家税务局 广西壮族自治区地方税务局	2012/09/12	3年

公司最近一年 2014 年销售收入 19,242.42 万元，公司近三年研究开发费用总额 4,920.01 万元，近三年销售收入总额为 41,998.99 万元，近三个会计年度的研究开发费用总额占销售收入总额的比例为 11.71%。同时，公司研发技术团队成员均具有本科及以上学历，共计 234 人，占公司员工总数的 68.02%。公司研发投入、研发人员情况符合高新技术企业资格相关复审条件，不存在无法通过高新技术企业资格复审的风险。

## 4、软件企业认证

公司现已获得软件企业认证，具体情况如下所示：

证书名称	编号	发证机关	发证日期
软件企业认定证书	桂 R-2013-0014	广西壮族自治区工业和信息化委员会	2013/10/22

## 5、互联网出版业务许可

2015 年 8 月 17 日，国家新闻出版广电总局出具“新广出审 [2015] 935 号”文件：同意力港网络从事互联网出版业务，业务范围为“互联网游戏、手机游戏

出版”。

## 6、国产网络游戏审批及备案情况

截止《公开转让说明书》出具之日，公司自主运营的网络游戏的新闻出版主管部门审批及文化主管部门备案情况如下：

序号	游戏名称	文化部备案	国家新闻出版主管部门批复
1	老K游戏平台	文网游备字 [2011]C-CBG003号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
2	老K新斗地主II	文网游备字 [2011]C-CBG003号	—
3	老K漂亮金花	文网游备字 [2012]C-CBG003号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
4	捕鱼养鱼池	文网游备字 [2011]C-CBG003号	—
5	德州扑克·三国传	文网游备字 [2011]C-CBG003号	《关于同意出版运营《暗棋阁游戏软件》等国产网络游戏的批复》（新出审字[2013]1035号）
6	力港老K麻将	文网游备字 [2011]C-CBG003号	《关于同意出版运营《暗棋阁游戏软件》等国产网络游戏的批复》（新出审字[2013]1035号）
7	猎虫行动	文网游备字 [2012]C-CSG011号	《关于同意出版运营《暗棋阁游戏软件》等国产网络游戏的批复》（新出审字[2013]1035号）
8	趣味找茬	文网游备字 [2012]C-CSG009号	《关于同意出版运营《暗棋阁游戏软件》等国产网络游戏的批复》（新出审字[2013]1035号）
9	血战麻将	文网游备字 [2011]C-CBG003号	《关于同意出版运营《暗棋阁游戏软件》等国产网络游戏的批复》（新出审字[2013]1035号）
10	老K斗地主	文网游备字 [2012]C-CBG002号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
11	中国象棋	文网游备字 [2011]C-CBG003号	《关于同意出版运营《中国象棋游戏软件V1.0.0》等国产网络游戏的批复》（新广出审[2015]392号）
12	疯狂打妖怪	文网游备字 [2011]C-CBG003号	《关于同意出版运营《中国象棋游戏软件V1.0.0》等国产网络游戏的批复》（新广出审[2015]392号）
13	三国斗地主	文网游备字 [2011]C-CBG003号	《关于同意出版运营《中国象棋游戏软件V1.0.0》等国产网络游戏的批复》（新广出审[2015]392号）

14	森林推金币	文网游备字 [2011]C-CBG003号	《关于同意出版运营《中国象棋游戏软件V1.0.0》等国产网络游戏的批复》（新广出审[2015]392号）
15	老K斯诺克	文网游备字 [2011]C-CBG003号	《关于同意出版运营《中国象棋游戏软件V1.0.0》等国产网络游戏的批复》（新广出审[2015]392号）
16	老K桂林字牌	文网游备字 [2012]C-CBG026号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
17	老K五子棋	文网游备字 [2012]C-CBG007号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
18	老K酒吧骰	文网游备字 [2012]C-CBG005号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
19	老K桂柳麻将	文网游备字 [2012]C-CBG002号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
20	老K连连看	文网游备字 [2012]C-CSG002号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
21	老K牛牛	文网游备字 [2012]C-CBG006号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
22	老K深海狩猎	文网游备字 [2012]C-CSG001号	《关于同意出版运营《老K斗地主》等国产网络游戏的函》（科技与数字[2012]090号）
23	捕鱼达人网页版	文网游备字 [2012]W-CSG006号	《关于同意出版运营国产网络游戏《捕鱼达人网页版》的函》（科技与数字[2012]567号）
24	西游连连看手机版	文网游备字 [2014]M-CSG115号	《关于同意出版运营国产移动网络游戏《西游连连看手机版游戏软件V1.0.2》的批复》（新广出审[2015]193号）
25	全萌英雄	文网游备字 [2014]M-CSG116号	《关于同意出版运营国产移动网络游戏《全萌英雄》的批复》（新广出审[2015]261号）
26	下班斗地主	文网游备字 [2014]M-CBG104号	《关于同意出版运营国产移动网络游戏《下班斗地主》的批复》（新广出审[2015]325号）
27	德州扑克移动版	—	—
28	武林盟主手机版	文网游备字 [2014]M-RPG144号	—
29	老K新斗地	文网游备字	—

	主移动版	[2015]M-CBG046号	
--	------	-----------------	--

针对公司运营游戏存在的未通过国家新闻出版主管部门审批及未及时完成文化部备案的不合规情形，公司采取了相应的规范、补救措施：

(1) 未完成向文化部备案的网络游戏

序号	游戏名称	备案审核状态	方案
1	欢乐牛牛	--	终止运营
2	十三张	--	终止运营
3	德州扑克移动版	已提交	等待备案通过
4	德州扑克三国传网页版	已提交	终止运营

根据《网络游戏管理暂行办法》第十三条第一款规定：“国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续”；第三十四条规定：“违反该办法第十三条第一款的由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处 20,000 元以下罚款”。

为保证公司业务经营的合法合规性，公司经过内部审查，现已将上述《欢乐牛牛》、《十三张》游戏终止运营，公司基于自身业务的调整，将上述《德州扑克三国传网页版》游戏终止运营。该等违反《网络游戏管理暂行办法》未及时备案的情形被予以消除。

公司尚有 1 款《德州扑克移动版》网络游戏未按照《网络游戏管理暂行办法》的规定及时办理备案手续。对于该款《德州扑克移动版》游戏，公司已向文化部提出了备案申请。《网络游戏管理暂行办法》仅规定网络运营日期后的 30 天内须将网络游戏向文化部备案，但未明文规定文化部完成备案的时限。因此，完成备案程序所需时间须视文化部的内部程序而定，故而该款游戏完成备案程序的所需时间并非公司所能控制。

如上文所述，未能按要求提交备案材料可能就每款未根据《网络游戏管理暂行办法》备案的游戏被处以最高人民币 20,000 元的罚款，《网络游戏管理暂行办法》并未施加未能按时完成备案的任何其他惩处，如由于未能在规定时间期限内履行备案程序而须暂停或中止网络游戏。因此，公司上述游戏未能在规定时间完成备案手续的潜在罚款不会对公司的经营造成重大影响。

(2) 未完成新闻出版主管部门前置审批的网络游戏

序号	游戏名称	方案
1	老 K 新斗地主	补充申请新闻出版前置审批
2	捕鱼养鱼池	补充申请新闻出版前置审批

序号	游戏名称	方案
3	德州扑克移动版	补充申请新闻出版前置审批
4	老K新斗地主移动版	补充申请新闻出版前置审批
5	武林盟主手机版	补充申请新闻出版前置审批
6	德州扑克三国传网页版	终止运营
7	深海狩猎 APPLE 版	终止运营

根据《中央机构编制委员会办公室关于印发〈中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释〉的通知》第二条规定，国家新闻出版总署游戏出版物的网上出版发行进行的前置审批是指“在经工业和信息化部许可通过互联网向上网用户提供服务之前由新闻出版总署对网络游戏出版物进行审批”，“网络游戏出版物未经新闻出版总署前置审批擅自上网的，由文化部负责指导文化市场执法队伍进行查处”。

根据《互联网出版管理暂行规定》第六条规定：“从事互联网出版活动，必须经过批准”；第二十四条规定：“未经批准，擅自从事互联网出版活动的，由省、自治区、直辖市新闻出版行政部门或者新闻出版总署予以取缔，没收从事非法出版活动的主要设备、专用工具及违法所得，违法经营额1万元以上的，并处违法经营额5倍以上10倍以下罚款；违法经营额不足1万元的，并处1万元以上5万元以下罚款。”

公司尚有5款自行运营的网络游戏未按照上述规定通过国家新闻出版主管部门的前置审批。公司已向广西壮族自治区新闻出版广电局申请出版上述5款游戏。广西壮族自治区新闻出版广电局出具“桂新广报[2014]156号”、“桂新广报[2015]241号”、“桂新广报[2015]236号”、“桂新广报[2015]237号”文件，认为：“武林盟主手机版”、“捕鱼养鱼池”、“老K新斗地主移动版”、“德州扑克移动版”4款游戏未发现登载《互联网出版管理暂行规定》规定的禁载内容，无低俗、暴力等情节，能有效屏蔽不良信息，并采用技术手段对未成年人进行防沉迷保护，申报材料齐备，符合《电子出版物管理规定》、《互联网出版管理暂行规定》的有关规定，拟同意出版，并向国家新闻出版广电总局请示审查批示。目前，仍有“老K新斗地主”游戏等待广西壮族自治区新闻出版广电局初审通过。

该等5款网络游戏取得国家新闻出版广电总局的审批后，以上述及的不合规情形将得以消除。



## （四）员工情况

### 1、员工结构

截至 2015 年 4 月 30 日，公司员工总人数为 344 人，构成情况如下：

#### （1）按年龄划分

年龄区间	人数（人）	占员工总数的比例（%）
30 岁及以下	288	83.73%
31—40 岁	49	14.24%
41—50 岁	5	1.45%
51 岁以上	2	0.58%
合计	344	100.00%

#### （2）按接受教育程度划分

受教育程度	人数（人）	占员工总数比例
本科及以上学历	187	54.36%
大专	122	35.47%
大专以下	35	10.17%
合计	344	100.00%

#### （3）按岗位划分

专业分工	人数（人）	占员工总数比例
研发人员	234	68.02%
运维人员	17	4.95%
营运人员	60	17.44%
行政管理人员	31	9.01%
其他	2	0.58%
合计	344	100.00%

### 2、核心技术人员基本情况

#### （1）核心技术人员基本情况

黄剑，分公司总经理、公司常务副总、技术负责人，男，1978 年生，中国国籍，无境外永久居留权。2005 年毕业于香港浸会大学计算机专业，博士学位。2005 年 10 月至 2010 年 7 月，在中山大学计算机系担任副教授；2010 年 8 月至今，就职于本公司，担任分公司总经理、公司常务副总、技术负责人。兼任广州互联网协会第二届理事会理事，曾荣获“优秀助教奖”、“中山大学信息科学与

技术学院勤教奖”、“广东省软件和信息服务业优秀人才”、“桂林秀峰区首届独秀科技创新拔尖人才奖”等多项荣誉。

朱旭基，分公司副总经理，男，1983年生，中国国籍，无境外永久居留权。2006年毕业于广东财经大学（广东商学院）玩具与游戏设计专业，学士学位。2006年6月至2008年7月在广州希力电子科技有限公司工作，最高任职策划部副经理；2008年8月至今在本公司工作，任职广州分公司副总经理。

李炽安，软件部副总监，男，1985年生，中国国籍，无境外永久居留权。2008年毕业于广东财经大学（广东商学院）计算机科学与技术专业，获学士学位。2008年6月至今就职于本公司，历任软件部经理、软件部副总监、软件部总监。

王淼，用户体验中心副总监，女，1981年生，中国国籍，无境外永久居留权。2004年毕业于成都理工大学艺术设计专业，学士学位。2004年7月至2007年12月在成都九石电子商务有限公司（糖酒快讯）工作，从事网页设计工作；2008年1月至2009年10月在四川省饭店与餐饮娱乐行业协会工作，任设计部经理和高级网页设计师；2009年11月至2010年6月在网易公司旗下网易游戏频道工作，任内容编辑(专区方向)；2010年7月至2011年11月在网易公司旗下网易游戏频道工作，任高级内容编辑(新游新闻方向)；2011年12月至2012年6月在网易公司旗下网易游戏频道工作，任商务经理；2012年7月至今就职于本公司，担任用户体验中心副总监。

洪学铭，策划部经理，男，1984年生，中国国籍，无境外永久居留权。2006年7月毕业于惠州学院电气工程及其自动化专业，学士学位。2008年6月至今就职于本公司，担任策划部经理。

### （2）核心技术人员变动情况

报告期内，公司核心技术人员未发生重大变动，核心技术团队较为稳定。

### （3）核心技术人员持股情况

姓名	持股数量（股）	持股比例
黄剑	3,714,509	4.34587%
合计	3,714,509	4.34587%

## （五）主要固定资产

### 1、主要固定资产情况

截至 2015 年 4 月 30 日，公司主要固定资产情况如下：

项目	原值（元）	累计折旧（元）	净值（元）	成新率
电子设备及其他设备	8,756,261.58	5,718,490.98	3,037,770.60	34.69%
运输工具	1,300,000.00	1,087,719.79	212,280.21	16.33%
合计	10,056,261.58	6,806,210.77	3,250,050.81	32.32%

### 2、房屋租赁情况

截至 2015 年 4 月 30 日，公司及下属子公司正在履行的房屋租赁合同共 2 份，具体情况如下：

序号	实际使用人	出租方	地址	面积	租赁期限
1	力港网络	桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司	桂林市秀峰区西凤路 2 号原秀峰区政府办公楼 1 至 3 楼	1910.64 平方米	2015/4/29 至 2030/4/28
2	力港网广州分公司	广州高新技术产业集团有限公司	广州市天河区高普路 1029 至 1031 号 7 楼 701 号	1551.83 平方米	2015/04/04 至 2016/04/03

公司上述租赁的房屋存在以下问题：

#### （1）承租划拨地上的房屋

根据桂林市土地管理局于 2001 年 6 月 26 日核发的《国有土地使用证》（桂国用（2001）字第 000224 号），秀峰区西凤路 1 号的土地使用者为桂林市秀峰区人民政府，土地使用权类型为划拨，地号为 3750001，用途为机关用地。

根据《城市房地产管理法》、《城镇国有土地使用权出让和转让暂行条例》、原国家土地管理局颁布的《划拨土地使用权管理暂行办法》及《机关事务管理条例》的规定，上述划拨地及其上房屋不得出租，出租方违反上述规定存在被主管部门责令改正的风险。

根据《中华人民共和国合同法》的规定，上述不得对外出租的划拨土地上房屋租赁合同可能被认定为无效从而影响相关公司继续承租该等房屋的风险，但公司仍可依据租赁合同向出租方索赔。

#### （2）出租方未能提供部分承租物业的权属证明

上述租赁房屋，出租方未能提供有权出租、转租的证明文件。若出租方未取

得权利人同意出租或转租，则出租方无权出租上述房屋，对该等物业拥有产权的第三方对该等租赁事宜提出异议，则可能影响公司及其分公司继续承租该房屋。

该等租赁房屋主要用于工作人员现场办公、办公设备的放置、存放，具有较强的可替代性。对于可能出现的风险，公司的实际控制人已出具书面文件，承诺：

在租赁物业的租赁期限或有权使用期限内，因租赁物业被拆迁、租赁物业产权存在瑕疵、租赁物业出租程序存在瑕疵或其他任何原因致使公司、广州分公司无法继续以现有方式使用租赁物业，给公司、广州分公司造成任何损失（包括但不限于实施搬迁费用、替代性场地的租赁费用超出现租赁物业的租赁费用部分、相关主管部门可能给予的处罚）均由实际控制人及时、全额承担，且无需公司、广州分公司支付任何对价，确保不会因此给公司、广州分公司的生产经营造成不利影响。据此，该等瑕疵不会对公司持续经营构成重大不利影响。

## 四、公司主营业务经营情况

### （一）主要产品的相关业务收入情况

项目	2015年1-4月		2014年度		2013年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
(1) 游戏产品：	77,120,586.31	99.75	190,534,886.66	99.20	145,460,640.03	96.59
深海狩猎之捕鱼达人	25,817,610.62	33.39	98,575,916.52	51.32	89,755,989.85	59.60
斗地主	970,501.73	1.26	3,762,045.12	1.96	5,193,709.40	3.45
德州扑克	30,768,054.57	39.80	38,351,739.62	19.97	34,034,719.64	22.60
欢乐牛牛	15,571,698.75	20.14	37,246,262.19	19.39	6,519,551.24	4.33
其他	3,992,225.96	5.16	12,598,923.21	6.56	9,956,669.90	6.61
小计	77,120,586.31	99.75	190,534,886.66	99.20	145,460,640.03	96.59
(2) 运营服务	193,397.04	0.25	1,539,814.71	0.80	5,139,695.63	3.41
合计	<b>77,313,983.35</b>	<b>100.00</b>	<b>192,074,701.37</b>	<b>100.00</b>	<b>150,600,543.30</b>	<b>100.00</b>

### （二）报告期内公司主要客户销售情况

#### 1、机构客户

公司前五大机构客户主要是以支付宝、财付通为代表的第三方支付渠道商等。报告期内，公司前五名客户交易金额及占营业收入的比例情况如下：

时间	客户名称	销售收入（元）	销售占比
2015年1至4月	支付宝中国网络科技有限公司	52,639,780.24	74.37%
	易宝支付有限公司	6,372,786.88	9.00%
	银联商务有限公司福建分公司	3,692,530.85	5.22%
	北京神州付科技有限公司	1,715,012.29	2.42%
	深圳市财付通科技有限公司	1,651,837.47	2.33%
	小计	66,071,947.73	93.35%
2014年度	支付宝中国网络科技有限公司	140,381,345.50	72.42%
	易宝支付有限公司	19,004,042.48	9.80%
	北京神州付科技有限公司	12,858,708.29	6.63%
	北京汇元网科技有限责任公司	6,587,248.50	3.40%
	深圳市财付通科技有限公司	6,395,434.37	3.30%
	小计	185,226,779.14	95.56%
2013年度	支付宝中国网络科技有限公司	106,582,287.23	67.64%
	北京神州付科技有限公司	19,110,779.07	12.13%
	易宝支付有限公司	9,338,081.18	5.93%
	深圳市财付通科技有限公司	5,579,852.93	3.54%
	广州新泛联数码科技有限公司	4,539,453.73	2.88%
	小计	145,150,454.14	92.12%

上述机构客户实质为公司为了方便终端游戏玩家进行便捷的支付，签约合作的第三方支付平台（及其代理公司）。第三方支付平台提供了公司和终端游戏玩家之间的支付渠道，对于收入确认等有重大影响，但是并不会影响终端游戏玩家的消费行为。报告期内，公司不存在对单一客户的严重依赖，上述前五名客户与公司不存在关联关系。

公司运营游戏产生的收入，主要通过第三方支付平台公司收取，公司不直接收取游戏玩家款项。第三方支付平台主要包括支付宝、易宝、财付通、神州付，游戏玩家主要根据充值便利性选择充值渠道。游戏玩家通过第三方支付平台充值后，第三方支付平台扣除相关的服务费用，公司收取充值净额。不同的充值渠道，收取的服务费比例也不相同，一般按充值额收取0.2%-5%的手续费。公司运营的自主研发游戏收入按照公司收到的游戏玩家充值净额消费后确认收入。对于运营的第三方公司游戏的收入，游戏玩家充值消费后，公司按照合同约定享有的比例分成确认收入，公司收到充值款后，与第三方公司对账后，再向第三方公司支付

对方应享有的分成款项。

报告期内公司已上线运营并取得收入的游戏按运营模式划分：自主开发的游戏通过自有平台运营、第三方特许的游戏通过公司平台运营、公司游戏通过第三方平台游戏运营。相关结算情况如下：

(1) 自主开发的游戏通过自有平台运营结算情况：

第三方支付平台	结算方式
易宝支付有限公司	PC端及页游：每周二、五结上一期的金额，自动结算；移动端：每周三结上一期金额，自动结算
支付宝中国网络科技有限公司	由出纳自行到支付宝帐号内进行提现操作
北京汇元网科技有限责任公司	周结，双方对帐
北京神州付科技有限公司	T+1日自动结算
中移电子商务有限公司	T+1日自动结算
深圳市财付通科技有限公司	T+1日自动结算
银联商务有限公司福建分公司	T+1日自动结算
广州新泛联数码科技有限公司	周结，双方对帐

(2) 第三方特许的游戏通过公司平台运营的结算情况：

公司为第三方公司运营游戏，游戏玩家充值款通过第三方支付平台充值后，待实际消费后，公司按照合同约定一般收取充值额的60%-70%作为运营服务费，剩余的30%-40%支付给第三方公司。主要的游戏的结算周期：

第三方公司	游戏名称	结算周期
广州菲音信息科技有限公司	凡人修真2	月结
广州捷游软件有限公司	遮天2、醉西游	月结
广州捷游信息科技有限公司	梦幻飞仙	月结
上海心动企业发展有限公司	盛世三国、神仙道、开天辟地	月结
上海江游信息科技有限公司	街机三国	月结

(3) 公司游戏通过第三方平台游戏运营的收益分成情况

公司于2015年开始与北京卓易讯畅科技有限公司合作，由北京卓易讯畅科技有限公司在其豌豆荚游戏平台运营公司的游戏，根据合同约定的比例，公司每月月初与北京卓易讯畅科技有限公司对账后结算上月的游戏收入。

## 2、自然人客户

游戏产品主要终端客户以自然人为主，按照文化部2010年6月22日出台的网游实名制相关法案《网络游戏管理暂行办法》的要求，实行实名制注册，报告期内消费金额前十名的客户情况如下：

时间	序号	账号	身份证	金额（元）	销售占比
2015 年1至 4月	1	136****1111	140202*****15	900,707.00	1.16%
	2	Ljia****g66	330725*****53	670,472.50	0.87%
	3	187****6666	140202*****14	619,975.00	0.80%
	4	Zd****ht	130684*****6x	471,093.00	0.61%
	5	ll17****5544	120107*****13	402,475.40	0.52%
	6	187****6666d	140202*****14	326,935.00	0.42%
	7	186****1234	140202*****75	320,754.90	0.41%
	8	136****5000	410311*****15	201,529.50	0.26%
	9	15****701	510104*****78	198,389.50	0.26%
	10	93****88	352225*****10	172,269.50	0.22%
2014 年度	1	136****1111	140202*****15	1,739,290.50	0.90%
	2	187****6666	140202*****14	1,107,098.80	0.58%
	3	60****223	510902*****18	796,022.00	0.41%
	4	136****5000	410311*****15	611,149.50	0.32%
	5	ll17****5544	120107*****13	539,096.50	0.28%
	6	Zd****ht	130684*****6x	514,725.34	0.27%
	7	05****16zz	340123*****92	492,675.00	0.26%
	8	186****1234	140202*****75	460,901.78	0.24%
	9	Ljia****g66	330725*****53	455,140.00	0.24%
	10	88****25	230102*****10	450,821.00	0.23%
2013 年度	1	055****6zz	340123*****92	871,207.00	0.58%
	2	187****6666	140202*****14	662,525.50	0.44%
	3	60****223	510902*****18	601,552.50	0.40%
	4	137****2393	210882*****26	582,609.90	0.39%
	5	136****1111	140202*****15	557,944.80	0.37%
	6	Lel****08	230602*****37	506,000.00	0.34%
	7	20****h	430922*****19	467,724.50	0.31%
	8	186****1234	140202*****75	444,895.76	0.29%
	9	4****028	371326*****11	436,835.00	0.29%
	10	Bo****77	440281*****15	353,622.04	0.23%

### （三）主要原材料和能源及其供应情况

#### 1、公司主营业务成本构成

公司主营业务成本由人工费用、网络服务成本、服务器折旧成本构成。报告期内公司主营业务成本构成如下：

项目	2015年1-4月		2014年		2013年	
	主营业务成本	比例%	主营业务成本	比例%	主营业务成本	比例%
网络服务成本	989,608.42	61.96	2,878,225.08	58.24	2,535,863.78	57.05
服务器折旧成本	260,461.51	16.31	1,238,169.75	25.22	1,087,914.51	24.66
人工费用	346,984.70	21.73	793,610.46	16.16	788,134.40	17.86
合计	<b>1,597,054.63</b>	<b>100.00</b>	<b>4,910,005.29</b>	<b>100.00</b>	<b>4,411,912.69</b>	<b>100.00</b>

公司提供游戏运营服务，营业成本主要核算的是与游戏运营直接相关的成本，运营过程中主要发生服务器成本、运营人员的人工费，发生的与游戏运营相关的成本直接计入营业成本，不通过存货核算。服务器托管及租用费计入营业成本根据签订的合同总金额及服务期限，按期计入，服务器托管及租用费一般是在提供服务之前支付，公司后期根据服务期逐月计入营业成本。服务器折旧费系公司自行购买的游戏运营所用的服务器，每月计提折旧金额计入营业成本。运营人员的人工费每月计提。

公司经营过程中主要的费用归集和结转方法：1) 推广费主要为公司通过在百度、奇虎360、搜狗三家搜索引擎平台上投放竞价广告，游戏玩家搜索引擎查找信息，搜索到关键字后，每一次有效点击为公司带来流量后，公司支付相应的广告费用，推广费按实际发生金额进行归集并结转；2) 促销活动费指公司为进行游戏推广，对于游戏玩家充值、完成游戏任务、合成道具等行为发放礼品所产生的费用，向游戏玩家实际发放后，根据成本金额结转至费用；3) 办公费、差旅费根据当期实际发生额归集并结转；4) 研发费用按照研发项目归集研发费用，期末一并结转；5) 折旧费及无形资产摊销费每期末计提折旧和摊销费；6) 员工薪酬每月末根据下月实际发放金额计提。

## 2、主要原材料与能源供应情况

相关软件开发一般不涉及原材料采购。公司主要产品和服务所需的主要能源为电力，由当地供电局提供。能源成本在公司总成本中的比重较小。能源价格变化不会对公司的经营业绩造成重大影响。

## 3、报告期内公司前五名供应商采购情况



公司日常经营主要向供应商采购活动礼品等。

报告期内，公司前五名供应商情况如下：

时间	供应商名称	交易事项	交易金额（元）	占同类交易的比例
2015年1-4月	广州崇达广告有限公司	推广费	2,850,000.00	22.74%
	中国移动通信集团广西有限公司桂林集团客户分公司	推广用品采购	2,757,500.00	22.00%
	上海圆迈贸易有限公司	推广用品采购	2,235,000.00	17.83%
	中国电信股份有限公司桂林分公司	推广用品采购	1,050,000.00	8.38%
	广州颐度网络科技有限公司	推广费	810,000.00	6.46%
	合计		9,702,500.00	77.40%
2014年度	上海圆迈贸易有限公司	推广用品采购	15,374,000.00	28.38%
	广州崇达广告有限公司	推广费	8,765,399.20	16.18%
	中国移动通信集团广西有限公司桂林集团客户分公司	推广用品采购	8,146,710.00	15.04%
	中国电信股份有限公司桂林分公司	推广用品采购	4,800,000.00	8.86%
	中国联合网络通信有限公司桂林分公司	推广用品采购	3,625,000.00	6.69%
	合计		54,173,910.14	75.15%
2013年度	上海圆迈贸易有限公司	推广用品采购	21,855,000.00	35.90%
	中国移动通信集团广西有限公司桂林集团客户分公司	推广用品采购	6,665,000.00	10.95%
	中国电信股份有限公司桂林分公司	推广用品采购	3,150,000.00	5.17%
	中国联合网络通信有限公司桂林分公司	推广用品采购	2,640,000.00	4.34%
	北京电信通电信工程有限公司	服务器托管	1,020,833.24	1.68%
	合计		60,872,502.13	58.04%

报告期内，公司不存在对单一供应商的严重依赖，上述前五名供应商与公司不存在关联关系。

#### （四）对公司持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

##### 1、销售合同

序号	协议名称	协议内容	协议执行情况
----	------	------	--------

1	财付通余额充值通道接入申请	桂林力港网络科技有限公司开通财付通余额支付功能	公司 2012 年 10 月 12 日开通财付通支付功能，目前公司仍开通该支付功能，每年自动续签，正在执行
2	移动支付受理协议	银联商务有限公司福建分公司发展桂林力港网络科技有限公司为移动受理支付客户，并为其提供代收货币资金服务	本协议自 2013 年 5 月 7 日生效，有效期一年，已自动延续，续签至 2016 年 5 月 7 日，正在执行
3	汇元网开放式平台服务协议	协议期内，桂林力港网络科技有限公司为北京汇元网科技有限责任公司会员服务平台开通直充窗口	本协议自 2014 年 8 月 5 日生效，有效期两年，正在执行
4	神州付平台合作协议	桂林力港网络科技有限公司（乙方）委托北京神州付网络科技有限公司（甲方）将其所运营游戏“老 K 游戏”的“K”币，通过甲方通道进行销售，并进而为用户提供针对乙方全部运营游戏的账户直充服务。	本协议有效期自 2014 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日，已续签，有效期至 2015 年 12 月 31 日，正在执行
5	老 K 游戏平台天下通直充合作协议	协议期内，桂林力港网络科技有限公司承诺在其游戏充值中心接入广州市新泛联数码科技有限公司天下通一卡通在线直充接口	本协议有效期从 2013 年 4 月 30 日起至 2014 年 4 月 29 日止，已续签新版本，有效期至 2016 年 5 月 30 日，正在执行
6	易宝支付服务协议	易宝支付有限公司向桂林力港网络科技有限公司提供 B2C 银行卡在线支付服务，交易手续费率为 0.2%，交易手续费为交易额乘以手续费率	本协议自 2015 年 7 月 17 日生效，终止日为 2016 年 7 月 31 日。正在执行
7	富汇易达服务协议	北京富汇易达科技有限公司向桂林力港网络科技有限公司提供移动充值卡支付（交易费率 2.7%）、联通充值卡支付（交易费率 2.7%）、电信充值卡支付（交易费率 2.7%）、盛大游戏卡支付（交易费率 14%）、骏网一卡通支付（交易费率 14%）、久游卡支付、QQ 币支付（交易费率 25%），交易手续费为交易额乘以交易费率	本协议自 2015 年 7 月 17 日生效，终止日为 2016 年 7 月 31 日。正在执行
8	支付宝服务合同	支付宝（中国）网络技术有限公司向桂林力港网络科技有限公司提供网银直联服务，服务费用为单笔交易流量的 0.2%；提供大快捷即时到帐，资金渠道支付宝账户余额、网上银行、红包支付、借记卡快捷支付，服务费用均为单笔交	本协议 2015 年 7 月 9 日签署，自合同规定任一服务开通之日起生效，有效期一年，正在执行

		易流量的 0.5%;	
--	--	------------	--

## 2、采购合同

序号	协议名称	协议内容	协议执行情况
1	电子版话费充值卡购买协议	桂林力港网络科技有限公司(甲方)向中国电信股份有限公司桂林分公司购买提供话费充值服务的充值卡	本协议有效日期自 2012 年 4 月 1 日起至 2013 年 3 月 31 日止。协议期满甲乙双方如无异议,本协议将自动顺延,合同已续签,有效期至 2017 年 3 月 31 日,正在执行
2	京东 E 卡长期销售协议	桂林力港网络科技有限公司在京东 (www.jd.com) 通过账户名为“力港网络”的京东 ID 账户提交订单进行采购,上海圆迈贸易有限公司为其提供京东 E 卡	本协议有效日期自 2014 年 9 月 1 日起至 2015 年 8 月 31 日止,正在执行
3	话费充值卡销售协议	桂林力港网络科技有限公司向中国联合网络通信有限公司桂林分公司采购话费充值卡	本协议有效日期自 2012 年 4 月 1 日起至 2013 年 3 月 31 日止。如本协议已到期而新协议尚未签订,且甲乙双方未提出终止的,则本协议有效期自动顺延至新协议签订之日,正在执行
4	服务器托管合同	桂林力港网络科技有限公司委托北京星缘新动力科技有限公司提供服务器托管等业务服务事宜	本协议有效日期自 2014 年 11 月 2 日起至 2015 年 11 月 1 日止,正在执行
5	网络广告合作协议	广州崇达广告有限公司为桂林力港网络科技有限公司于 hao123 首页热图幻灯广告与首页电脑必备位置提供老 K 捕鱼达人的广告服务	本协议有效期自 2014 年 4 月 1 日起至 2015 年 9 月 30 日止,履行完毕

## 3、借款合同

序号	协议名称	协议内容	协议执行情况
1	流动资金借款合同	桂林力港网络科技有限公司向桂林银行股份有限公司申请流动资金借款,借款金额为 1500 万元	合同有效期自 2014 年 8 月 29 日至 2015 年 8 月 28 日,正在执行

## 4、知识产权处理协议

按照公司第一届董事会第二次会议、2015 年第三次临时股东大会分别通过的《关于公司与广州市希力电子科技有限公司签署〈“捕鱼达人”知识产权处理协议〉的议案》，公司与希力电子于 2015 年 8 月 21 日签订了《“捕鱼达人”知识产权处理协议》，双方主要约定如下：

(1) 知识产权的转让及使用许可

在力港网络提出要求时，希力电子应积极配合将已取得的与“捕鱼达人”相关的全部知识产权（共计 8 项），包括但不限于计算机软件著作权、美术作品著作权、专利权和商标权等无偿转让给力港。

希力电子与力港网络于 2010 年 10 月 8 日签订的《使用许可合同》期满后，在希力将与“捕鱼达人”相关的全部知识产权转让给力港网络之前，希力电子无偿许可力港网络使用“捕鱼达人”的所有相关知识产权，该等许可为排他许可。自协议签订之日起，希力电子不可撤销地授予力港网络将与“捕鱼达人”相关的全部或部分知识产权转授权给第三方使用的权力。

鉴于希力电子对“捕鱼达人”相关知识产权在开发、推广、应用、维权等所起到的作用，希力电子将与“捕鱼达人”相关的全部知识产权转让给力港网络后叁年内（转让时点以签署协议生效时间为准），力港网络无偿许可希力电子及其控股子公司在原使用范围内以原使用方式继续使用；无偿许可使用期限届满后，由双方另行协商知识产权许可使用事宜。

希力电子已取得的与“捕鱼达人”相关的 8 项知识产权情况如下：

序号	知识产权名称	权利类型	证书号	备注
1	捕鱼达人系列美术作品图	美术作品著作权	00029192	——
2	《捕鱼达人》	美术作品著作权	00029196	——
3	希力捕鱼达人 II 游戏软件 V1.0	计算机软件著作权	软著登字第 0221248 号	——
4	希力捕鱼达人游戏软件 V1.0	计算机软件著作权	软著登字第 0182844 号	——
5	游戏机（捕鱼达人 4 人精装版）	外观设计专利权	ZL201030546330.3	——
6	游戏机（捕鱼达人 6 人豪华版）	外观设计专利权	ZL201030546328.6	——

7	捕鱼达人	商标	第 9930198 号	注册类别：9类； 商品/服务列表：电 池、遥控仪器。
8	捕鱼达人	商标	第 11488723 号	注册类别：41类； 商品/服务列表：为艺 术家提供模特服务

## (2) 维权诉讼

在希力电子将“捕鱼达人”相关知识产权无偿转让给力港网络前，所有关于“捕鱼达人”知识产权的维权事项，双方同意由力港网络主导，希力电子配合：力港网络要求以希力电子名义就“捕鱼达人”知识产权事宜向任何第三方提出权利主张或进行权利救济时（包括但不限于提出商标异议复审、宣告无效、行政诉讼及民事诉讼等），希力电子应同意并给予必要的配合（包括但不限于加盖希力电子公司印章、提供必要资料等）。

## (五) 质量控制

公司为保证产品的质量制定了细致严密的质量控制措施，建立了完整有效的质量控制体系。公司主要从两大方面对产品的质量进行严密控制。第一，充分利用先进的管理工具“禅道”对产品开发的计划、实现进度、策划文档、测试记录等全过程进行系统管理与备份，保证计划合理性，确保计划实现进度，保证相关文档记录不会丢失；第二，针对产品立项、开发、结项、运维等多个业务环节，公司制定了包括：《项目立项审批制度》、《项目组负责人制度》、《产品策划与开发管理办法》、《产品测试检验标准》、《产品运维工作须知》等在内的一系列内部管理规章制度，并严格按照制度流程进行质量控制。

公司通过严密的质量控制措施，以及持续的技术开发改进，提高公司产品的开发效率和市场竞争力，提升产品的质量，减少因产品质量引起的重大纠纷。

## (六) 安全生产及环境保护

### 1、安全生产

根据《安全生产许可证条例》第二条的规定：“国家对矿山企业、建筑施工企业和危险化学品、烟花爆竹、民用爆炸物品生产企业……实行安全生产许可制度。”

公司的主营业务为“网络游戏产品的开发和运营”，无需申领安全生产许可证。根据公司的确认，截至报告期末，公司无建设项目，不涉及建设项目安全设施验收等相关事项。

## 2、环境保护

根据《国家环境保护总局关于对申请上市的企业和申请再融资的上市企业进行环境保护核查的通知》（环发[2003]101号）和《国家环境保护总局办公厅关于进一步规范重污染行业生产经营公司申请上市或再融资环境保护核查工作的通知》（环办[2007]105号），重污染行业包括：冶金、化工、石化、煤炭、火电、建材、造纸、酿造、制药、发酵、纺织、制革、采矿业、钢铁、水泥、电解铝。公司主要从事“网络游戏产品的开发和运营”，属于互联网和相关服务行业，所处行业不属于上述重污染行业。

根据公司的确认，截至本报告期末，公司不存在建设项目，亦不存在需办理排污许可的情形。

根据公司的确认，报告期内，公司未发生环境污染事故和违反环境保护法律、法规和规章而被处罚的情况。

## 五、公司商业模式

### （一）游戏产品商业模式

公司的核心业务为PC端及移动终端网络游戏的研发与运营。公司拥有200多人的强大研发团队，利用自身人才优势及技术优势，自主研发游戏产品，在《老K游戏》平台上发布并自主运营；同时代理发布其他游戏开发商的游戏产品，通过联合运营的方式在《老K游戏》平台上推广。目前，公司的游戏产品盈利模式均为“游戏免费，道具收费”，公司通过游戏道具和会员服务的销售实现收入和利润。

#### 1、采购模式

公司主营业务为网络游戏的研发、运营及相关业务。公司采购部负责公司设备及服务的采购，主要购买用于网络游戏开发、测试的电脑、手机等硬性设备，租赁服务器、加速器等运营设备，以及购买广告投放等推广服务。

#### 2、研发模式

公司 2013 年研发投入为 17,129,842.04 元，2014 年研发投入为 29,142,816.83 元，2015 年 1-4 月研发投入为 11,101,770.32 元。公司拥有 234 人的研发技术团队，成员均具有本科及以上学历，其中拥有博士数名。研发团队由毕业于香港浸会大学的公司常务副总黄剑博士亲自带领，为公司产品自主研发创新和可持续发展提供了坚实的保障。

研发收入占比：

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
研发费用(元)	11,101,770.32	29,142,816.83	17,129,842.04
营业收入(元)	77,370,602.33	192,424,197.73	150,820,558.27
占比	14.35%	15.15%	11.36%

公司的研发方式为自主研发，即利用自有研发团队、自有技术及自有资金独立进行游戏产品的开发，产品经历前期策划、制作、测试、试运营四个阶段后正式进行商业运营，由公司项目组、美术部、测试部等相关部门协同完成。

公司的《深海狩猎之捕鱼达人》、《斗地主》、《德州扑克》、《欢乐牛牛》、《武林盟主》、《街机麻将》、《桂林字牌》、《桂柳麻将》等 63 款软件产品均为自主研发的产品。

### 3、运营模式

公司的主要运营模式为自主运营。自主运营是指公司的研发团队开发出游戏产品，交由公司运营团队，在《老 K 游戏》平台上开展游戏运营工作，向游戏用户提供服务获得收入。运营团队主要负责制定运营计划，组织研发团队推进计划，根据监控数据进行分析总结调整运营策略，开展问卷调查，通过 QQ 群及微信活动直接接触用户，定期跟踪行业动态等方式获得用户需求和市场动向。为了保障游戏健康运营，运营团队还会组织协调公司各部门一同开展工作，其中运维部负责管理游戏服务器和维护版本、UEDC 提供网页宣传设计以及游戏后台支持、客服部负责处理用户咨询和反馈、市场部负责市场推广投放、渠道部负责对接第三方渠道以及礼品相关业务。

公司近年推出了联合运营模式，向有优质网络游戏产品的开发商开放《老 K 游戏》平台联运合作。公司除了提供《老 K 游戏》平台，还能根据开发商的具体需求提供用户注册、用户登录、游戏内容、用户充值等平台服务。在技术上，

支持双方账号互通、玩家同台竞技以及游戏的升级与维护等。开发商按照协议内容提供游戏及更新版本，公司按协议约定比例分成。

#### 4、盈利模式

公司的自营游戏产品采取“游戏免费，道具收费”的收费模式。玩家可享受免费的游戏下载、注册及体验，但在游戏过程中公司会提供虚拟增值服务（如游戏虚拟道具、装备、功能等）供玩家自主选择是否付费购买。玩家可以通过第三方支付平台等多种方式将人民币充值到游戏账户中，兑换成虚拟货币，然后用虚拟货币在游戏中购买虚拟增值服务来进行消费，公司据此获得游戏产品收益。

联营模式下，外来开发商定期提取其计费系统上的运营数据，计算该游戏产品在平台上产生的全部收益，双方按协议约定的比例分成。

### （二）广告推广商业模式

#### 1、竞价推广模式

公司已分别与百度、奇虎 360、搜狗三家公司就互联网广告投放服务开展合作，在三家公司的搜索引擎平台上投放竞价广告，在三个平台上各注册“捕鱼达人”、“斗地主”、“棋牌游戏”等关键字 2 万余个。每天有数亿人次通过百度、奇虎 360、搜狗搜索引擎查找信息，这些潜在用户搜索到公司的游戏产品，可能成为公司的新增注册用户，同时提升了公司的知名度。

#### 2、网吧渠道推广模式

公司近几年来与国内知名的优质网吧渠道商如杭州顺网科技股份有限公司、湖北盛天网络技术股份有限公司、上海网众信息技术有限公司等保持着良好的长期合作关系，通过在网吧管理系统中预装《老 K 游戏》平台的方式进行推广。

#### 3、商务合作

公司与国内知名的安全软件奇虎 360 达成了关于老 K 游戏的 CPS 联运合作，为公司在 hao123 首页热图幻灯广告与首页电脑必备位置提供《深海狩猎之捕鱼达人》的广告服务。奇虎 360 在 PC 市场占有庞大的市场份额，不断为公司带来新用户。公司与太平洋、迅雷、腾讯、快玩、多玩等上百家知名网站和软件商建立了长期的合作关系，通过联合活动、联合推广、广告位置互换等合作方式拓展新用户。



## 六、所处行业

### （一）公司所处行业的概况

网络游戏（Online Game）是指由软件程序和 Information 数据构成，通常以客户端、网页浏览器和包括移动电话、联网游戏机等各类信息设备的其他移动终端为载体，以游戏运营商服务器为处理器，以互联网为数据传输媒介的游戏产品及服务。传统的网络游戏可被分为 PC 客户端版游戏及网页浏览器游戏（Web game），随着手机、平板电脑等大量移动终端设备的普及，网络游戏又衍生至移动端游戏。客户端游戏是指用户在体验游戏之前需在电脑上安装游戏客户端软件才能运行的游戏；网页浏览器游戏，又被称为“页游”，是指网页浏览器可直接作为客户端使客户直接通过网页体验游戏；移动端游戏指的是运行在手机等移动终端上的游戏，又根据是否需要连接网络被分为移动单机游戏和移动网络游戏。

#### 1、公司所属行业

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》，公司归属于互联网和相关服务（I64）；根据《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所处行业归属于互联网和相关服务（I64）中的互联网信息服务（I6420）；根据股转系统《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所属行业为互联网和相关服务（I64）中的互联网信息服务（I6420）；根据股转系统《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司属于信息技术行业（一级行业代码 17），细分行业为家庭娱乐软件行业（四级代码为 17101212）。

#### 2、行业主管部门、监管体制及政策

##### （1）行业管理体制

国内网络游戏行业的行政主管部门包括工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局。

工业和信息化部主要负责提出信息产业发展战略、拟定发展规划、制定产业政策；依法对信息产业实行监管，制订相关技术标准，实行必要的经营许可制度。

文化部负责网络游戏管理（不含网络游戏的网上出版前置审批）及相关产业规划、产业基地和项目建设、会展交易和市场监管；扶持和促进文化产业建设与发展，配合推进对外文化产业交流与合作；指导文化市场综合执法，对文化领域

的经营和娱乐市场进行监管；在使用环节对进口互联网文艺类产品进行内容审查。

国家新闻出版广电总局主要负责制定互联网和数字出版的相关行业标准；负责对出版境外著作权人授权的互联网游戏作品进行审批，对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

## （2）行业协会

行业协会有中国软件行业协会游戏软件分会和中国音像与数字出版协会游戏工作委员会。

中国软件行业协会游戏软件分会是隶属于工业和信息化部的全国性行业组织，主要职责是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理。

中国音像与数字出版协会游戏工作委员会是游戏相关单位自愿组成的全国性行业组织，其宗旨是维护游戏出版经营单位的合法权益，促进本行业的产业发展、学术交流、技术进步。

## （3）行业的主要法律法规及产业政策

序号	发布时间	发布机构	文件名	主要内容
1	2000年9月	国务院	中华人民共和国电信条例	文件指出电信业务分为基础电信业务和增值电信业务，且互联网信息服务属于增值电信业务。申请经营增值电信业务，须由国务院信息产业主管部门或省、市、自治区、直辖市电信管理机构审查批准，并取得《增值电信业务经营许可证》。
2	2009年9月	国务院	互联网信息服务管理办法	文件指出互联网信息服务分为经营性和非经营性两类。从事经营性互联网信息服务，即通过互联网向上网用户有偿提供信息或网页制作等服务的，应当向省、市、自治区、直辖市电信管理机构或者国务院信息产业主管部门申请办理互联网信息服务之电信业务经营许可证。
3	2002年6月	中国新闻出版总署、中国信息产业部	互联网出版管理暂行规定	文件规定了从事互联网出版业务，应当向主办者所在地的新闻出版行政部门提出申请，经审核同意后报新闻出版总署审批，向工信部申请相关批准。
4	2005年7月	信息产业部和文化部	关于网络游戏发展和管理的若干意见	文件强调了需加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为、提高我国网络游戏原创水平、促进网络文化产业的健康发展。

5	2007年 2月	文化部、 工商总局、公安部、信息产业部、教育部等 14部委	关于进一步加强 网吧及网络游戏 管理工作的通知	通知强调要严厉打击和防范网络游戏经营活动中的违法犯罪行为；明确需加强对网络游戏中虚拟货币的规范和管理，防范虚拟货币冲击现实经济金融秩序；要加强对网络游戏的管理力度，加快完善网络游戏管理政策法规，大力调整网络游戏产品结构，实现网络游戏产业的良性发展。
6	2007年 4月	教育部、 共青团中央、公安部、信息产业部等 8部委	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	通知强调该系统的研发目的和原则，及开发的标准，明确该系统针对未成年人沉迷网络游戏的诱因，利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制，保护未成年人身心健康，创造绿色网游环境。
7	2008年 4月	科技部、 财政部、 国家税务总局	高新技术企业认 定管理办法	确定了高新技术企业的认定办法。
8	2000年 10月发布， 2009年 3月修 订	工业和信 息化部	软件产品管理办 法	办法明确定义了软件产品，并对软件产品的登记和备案、生产、销售及监管作出明确规定。
9	2009年 3月	工业和信 息化部	电信业务经营许 可管理办法	办法规定了申请电信业务经营许可证的条件、所需文件及程序，并明确指出使用许可证的要求及电信业务经营者必须遵守的行为规范。
10	2009年 6月	文化部、 商务部	关于加强网络游 戏虚拟货币管理 工作的通知	通知对虚拟货币进行了准确的定义，并且明确指出，同一家企业不能同时经营虚拟货币的发行与交易，虚拟货币不得用以支付、购买实物产品，或兑换其他企业的任何产品和服务，防止网络游戏虚拟货币对现实金融秩序可能产生的冲击。
11	2009年 9月	文化部	关于加快文化产 业发展的指导意 见	意见明确了游戏业为文化产业的发展方向和发展重点之一，要增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。同时鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术、电子游戏软硬件设备，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展。
12	2009年 9月	国务院	文化产业振兴规 划	规划指出了动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。
13	2009年 11月	文化部	关于改进和加强 网络游戏内容管 理工作的通知	通知重点阐述了网络游戏经营单位的监管新措施，从建立网络游戏经营单位自我约束机制、完善网络游戏内容监管制度，以及强化网络游戏社会监管与行业自律等三个方面，提出了具体要求。

14	2010年8月	文化部	网络游戏管理暂行办法	办法明确了国务院文化行政部门为网络游戏的主管部门，并对网络游戏研发生产、网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等形式经营活动的经营单位、内容准则、经营活动及法律责任进行了明确规定。
15	2011年1月	国务院	进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策	文件指出软件产业和集成电路产业是国家战略性新兴产业，是国民经济和社会信息化的重要基础，为进一步优化软件产业和集成电路产业发展环境，继续实施软件增值税优惠政策、对符合条件的企业分别给予营业税和所得税优惠等政策，并在投融资、研发开发、进出口政策等多个方面继续给予大力扶持。
16	2003年5月发布，2011年2月修订	文化部	互联网文化管理暂行规定	明确将网络游戏划分为互联网文化产品，并明确经营性互联网文化单位的申请程序及审批流程。并指出经营进口互联网文化产品的应当由取得《网络文化经营许可证》的经营性互联网文化单位实施，并报文化部进行内容审查。
17	2011年3月	国家发展和改革委员会	产业结构调整指导目录（2011年）	文件中与网络游戏相关的“二十八、信息产业：23、软件开发生产；43、数字音乐、手机媒体、动漫游戏等数字内容产品的开发系统”和“三十六、教育、文化、卫生、体育服务业：7、文化创意设计服务，10、动漫创作、制作、传播、出版、衍生产品开发，12、网络视听节目技术服务、开发”等均被列为鼓励类项目。
18	2011年12月	国务院	国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见	意见提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。
19	2012年2月	文化部	国家“十二五”时期文化产业倍增计划	计划强调“十二五”期间需重点发展游戏业，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。同时明确了“十二五”期间发展游戏业的目标、主要措施及政策支持。
20	2012年4月	财政部、国家税务总局	关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展有关税收政策问题的通知	我国境内新认定的符合条件的软件企业在2017年12月31日前自获利年度起计算优惠期，享受“两免三减半”的税收优惠政策。

21	2000年10月发布，2013年2月修订	工业和信息化部、国家发展和改革委员会、财政部、国家税务总局	软件企业认定管理办法	确定了软件企业的认定办法。
22	2013年2月修订发布	国务院	计算机软件保护条例	保护计算机软件著作权人的权益。
23	2013年6月	工业和信息化部	互联网行业“十二”发展规划	全面推进互联网应用创新，构建互联网应用创新生态体系，强对创新型企业的知识产权保护和服务。
24	2014年3月发布	国务院	推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展意见	着力推进文化软件服务。

### 3、行业分析

#### (1) 全球网络游戏发展概况

##### ①网络游戏发展历程

网络游戏诞生于二十世纪七十年代，最初的网络游戏大多由计算机爱好者以自身娱乐为目的开发，仅可实现简单的远程联机功能，无法模拟一个持续发展的游戏世界。七十年代末至九十年代中期，部分专业的游戏开发商和发行商开始涉足网络游戏，推出了《凯斯迈之岛》、《阿拉达特》等产品，并逐渐探索出了计时收费等商业模式，网络游戏作为一个独立的行业初步形成；在技术上，这一阶段实现了网络游戏世界的持续性发展，游戏类型和玩法也逐渐丰富。九十年代中后期，随着美国互联网热潮的兴起，越来越多的游戏开发商和发行商进入网络游戏行业，一个规模庞大、分工明确的游戏产业最终形成，包月收费模式被广泛接受，在技术上，出现了“大型网络游戏（MMOG）”的概念，游戏的复杂性、玩家在线人数大幅提升，《网络创世纪》、《天堂》等经典网络游戏成为这一时代的标志。2005年后，网络游戏行业进入新的发展时期，出现了网页游戏、休闲游戏、移动游戏等多种新型游戏；收费模式上，出现了道具收费、交易收费等多种收费模式，道具收费取代时长收费成为主流收费模式。

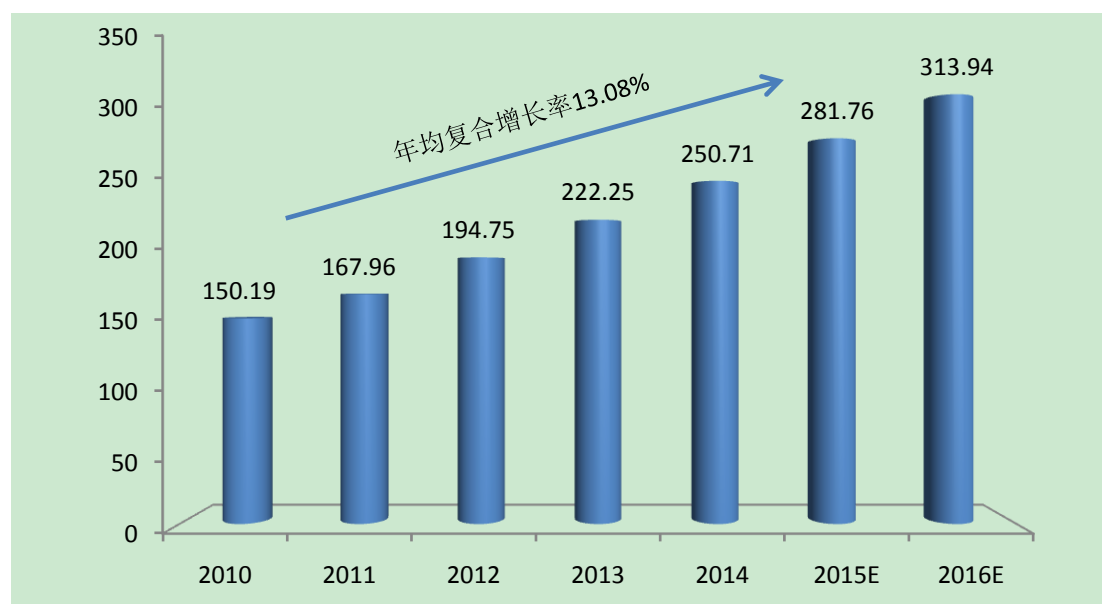
##### ②全球网络游戏市场的主要特点

##### ➤ 全球网络游戏市场高速增长，未来增长潜力巨大

随着互联网和计算机技术的快速发展，全球网络游戏市场较快增长。普华永道发布的《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》显示，全球网络游戏市场规模已从 2007 年的 78.97 亿美元增长至 2011 年的 167.96 亿美元，增长了 1.13 倍，年均复合增长率为 20.76%，未来几年全球网络游戏行业将继续保持较快发展的态势，预计 2016 年全球网络游戏市场规模将达到 313.94 亿美元。

全球网络游戏市场规模（2010-2016 年）

单位：亿美元



数据来源：普华永道《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》

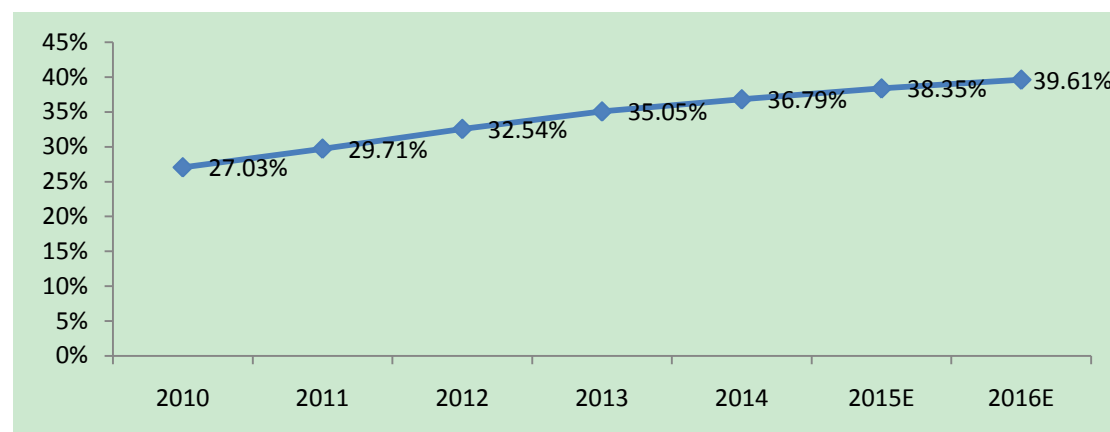
#### ➤ 网络游戏的市场份额逐渐提高

网络游戏、单机游戏和专用设备游戏都是电子游戏产业的重要组成部分。对比其他游戏而言，网络游戏能为玩家提供更为丰富的游戏体验，是未来游戏产业发展的主流趋势之一。首先，网络游戏具有良好的互动性，网络游戏更多地体现为人与人之间的交流和竞争，玩家可以在网络游戏世界中形成与现实世界相似的社会关系，使得游戏体验更为真实生动；其次，网络游戏的玩法更为丰富，网络游戏允许多位玩家、不同角色通过不同的组合完成游戏任务，这为游戏的多样化设计提供了更充足的条件，使得网络游戏更具趣味性；再者，网络游戏更具新颖性，网络游戏企业在运营过程中会不断推出新的游戏版本，加入新颖的游戏玩法，相较于其他游戏形式，网络游戏的更新更为频繁，使得游戏体验更具新颖性。

随着计算机软硬件技术和互联网技术的发展，网络游戏产品在画面质量、音质音效、响应速度和数据交换能力等方面不断改善，网络游戏的互动性、丰富性

和新颖性得到更充分地展现。普华永道发布的《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》显示，网络游戏占全球电子游戏总产值的比例由 2007 年的 18.20% 增长至 2011 年的 29.71%，增长 11.51%，未来几年网络游戏占比将继续增长，预计 2016 年将增长至 39.61%。

全球网络游戏占电子游戏总产值比例（2010-2016 年）



数据来源：普华永道《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》

### ➤ 亚洲是全球网络游戏市场中坚力量

普华永道发布的《2012-2016 年全球娱乐与传媒行业展望》显示，亚洲是世界网络游戏最大的市场，2011 年亚洲网络游戏市场规模为 97.99 亿美元，占全球网络游戏市场总规模的 58.34%，预计到 2016 年，亚洲网络游戏市场总规模将达到 197.00 亿美元，占全球网络游戏市场总规模的 62.75%。

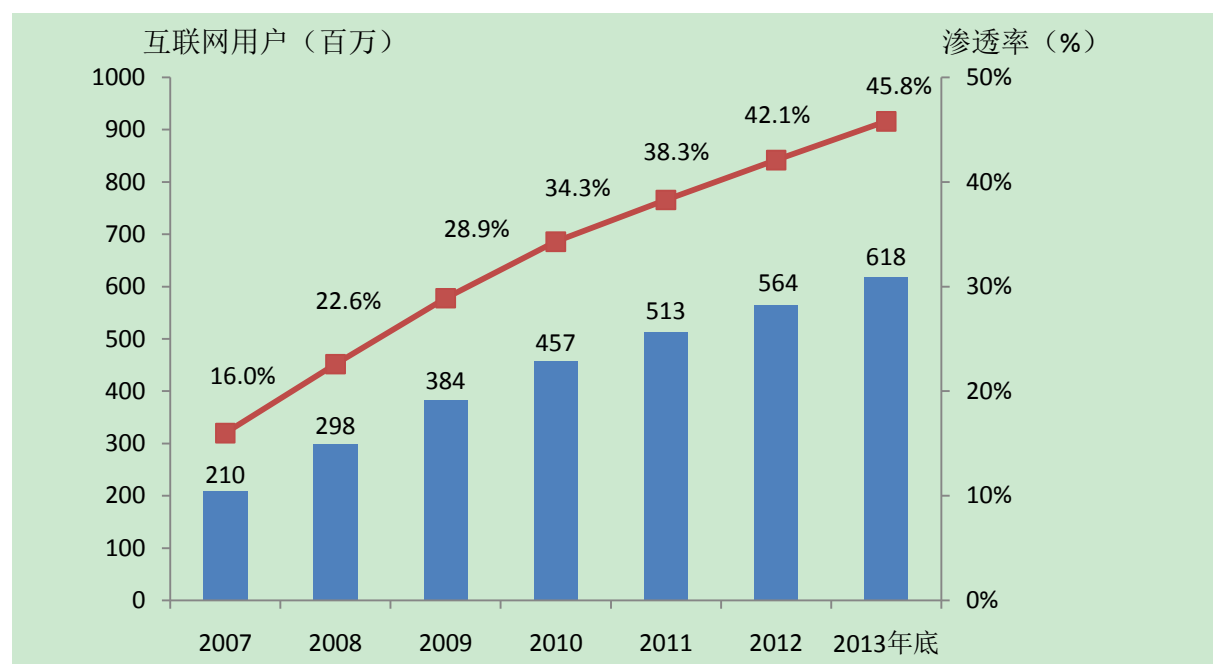
#### （2）国内网络游戏发展概况

##### ①国内网络游戏发展现状

国内网络游戏行业产生于 20 世纪末，经过数年的培育期，2005 年前后进入快速成长期，网络游戏市场规模快速增长。根据中国互联网络信息中心

（CNNIC）发布的数据，中国互联网用户总数从 2007 年底的 2.1 亿增加到 2013 年底的 6.18 亿，复合年增长率为 19.7%，互联网渗透率从 2007 年底的 16.0% 提升至 2013 年底的 45.8%。

#### 互联网用户及渗透率



资料来源：CNNIC

## ②中国客户端网络游戏市场现状

客户端网络游戏依然是国内游戏产业的最大细分市场，市场规模仍在持续增长。虽然受到其他细分市场的成长以及分流影响，近年来客户端网络游戏市场及用户规模的增长速度呈下降趋势，市场份额逐渐缩小，但客户端网络游戏的用户购买力并没有下降，产品、运营及服务质量也在持续提升。原创产品海外出口持续增长，引进代理产品表现优秀，外向型企业品牌知名度与影响力不断增强，海外市场业务模式更加丰富。客户端网络游戏产品类型多元化发展，除传统的MMORPG之外，第一人称射击、多人竞技等类型的产品也在快速崛起。

当前，中国的客户端网络游戏市场已经进入相对平稳的发展阶段，用户群体稳定，需求刚性，而且具有持续性，是行业收入提升的根本因素。经历了十余年的高速发展之后，客户端网络游戏行业培育出大量忠实用户，依托用户基础以及研发力量的积累，服务好已有用户，并不断在产品题材、产品质量、营销模式等方面进行微创新调整，满足刚需，正是当前客户端网络游戏行业发展的稳固基础。而高质量产品研发和精细化运营，则是在用户刚需基础上吸引增量用户、加速发展的后继动力的重要条件。

客户端网络游戏存在较强的文化价值与品牌价值，一款成功的客户端网络游戏作品可以影响市场十余年，不仅在用户留存率、付费率、生命周期等方面处于各细分市场中的领先水平，难能可贵的是凝聚了用户的感情，用户长年的投入以



及在游戏中建立的社交关系，形成了特有的文化与品牌价值。由于高质量的用户群体存在，客户端网络游戏也拥有了较强的可拓展性，即便在移动游戏领域，也更易受到用户关注与渠道推荐，实现跨平台竞争。

客户端网络游戏由于运营理念更注重培育用户，因此被移动游戏领域广泛借鉴，而移动游戏跨网、跨终端、跨平台的发展路径，也为客户端网络游戏找到挖掘更大发展空间的可能，客户端网络游戏与移动游戏等细分市场互相借鉴、彼此融合的发展模式，正在成为游戏企业关注的焦点和探索的领域，以及起到驱动整个游戏产业做大做强的重要作用。

### ③中国移动游戏行业发展现状

2014年移动游戏行业依然处于快速上升阶段。首先，移动游戏市场尽管形成一定规模的时间较晚，但增长速度在游戏各细分市场中最快；其次，移动游戏由于具有移动便携、操作简单、适合碎片化时间等特点，其用户规模以及增长速度在游戏各细分市场最大最快。虽然移动游戏的人口红利、换机红利在下半年逐步下降，导致销售收入、用户规模的增长速度开始放缓，但是在整体游戏产业中，移动游戏的增长速度仍旧领先于其他细分市场，且所占市场份额持续增加。

移动游戏发布的频率和数量，正在成倍数快速增长，但其中大量产品都是以仿制品为主，具有典型的“羊群效应”特征，即跟随头羊效应，当某一款移动游戏获得较高收入成为市场热门之后，会有大量山寨或者同类型游戏产品出现。由于模仿的目的主要是实现快速赢利，因此此类移动游戏产品往往也缺乏独创性，比如“换皮”：只是在贴图做出了修改，游戏核心玩法与关卡毫无创意，造成用户很快对该类型的游戏产生审美疲劳。在移动游戏野蛮增长阶段的后期，以量取胜，抢占市场空白点的策略已经无法支撑部分企业持续成长，更加理性的市场意味着“碰运气”等投机行为的机会越来越少，粗放型决策的成功率越来越低，质量和技术已然成为决定产品收入的重要因素。

随着 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，这同时也意味着关于移动游戏的转化率、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，提升了移动游戏市场规模快速扩大的机会。

#### ④中国在线棋牌游戏市场现状

在中国，棋牌游戏历史悠久。与众多其他娱乐活动相比，棋牌游戏以其悠久的历史著称。麻将、围棋及中国象棋等某些传统游戏在中国盛行了几个世纪。自在线棋牌游戏于二十世纪九十年代末首次推出以来，已吸引大批执着的玩家群体。

根据《2014 年中国游戏产业报告》，中国移动棋牌游戏的玩家群体自 2010 年的 6,800 万人增加至 2013 年的 14,000 万人，复合年增长率为 27.2%；而中国 PC 棋牌游戏的玩家群体自 2010 年的 17,800 万人增加至 2013 年的 20,900 万人，复合年增长率为 5.5%。此外，根据《2014 年中国游戏产业报告》，中国移动棋牌游戏的玩家群体预计 2016 年增加至 28,700 万人，复合年增长率为 27%。到 2016 年，中国移动棋牌游戏的玩家群体预计超过 PC 棋牌游戏的玩家群体。

与玩家群体的增长一致，最近几年来在线棋牌游戏的收入亦大幅增加。根据《2014 年中国游戏产业报告》，按收入计算，中国在线棋牌游戏市场规模自 2010 年的 13 亿元增加至 2013 年的 26 亿元，复合年增长率为 23.7%，预计将于 2016 年增加至人民币 47 亿元。

## （二）行业上下游情况

在结构上，网络游戏产业链既有游戏厂商的垂直供需关系，同一维度不同类型厂商又具有横向协作关系。垂直供需链是网游产业链的主要结构，而横向协作链则是产业的服务与配套。因此，我国的网络游戏产业链可以概括为：上游的游戏软件开发商，硬件提供商，它们是网络游戏产业的物质基础，决定着游戏产业的发展方向；中游的游戏发行商，电信服务商和代理运营商，在整个产业链中充当服务者，是沟通上游开发商和下游用户的桥梁；下游的零售经销商，网吧，游戏媒体以及最终用户等，产业链下游主体在整个产业链中担负着向上游反馈信息

的重要作用。



### (三) 公司所处行业的市场规模

#### 1、中国游戏市场用户数量

在国内互联网用户持续增加的背景下，伴随着国内网络游戏企业研发能力和运营能力的不断提升，国内网络游戏市场规模呈现持续快速增长的态势。《2014年中国游戏产业报告》显示，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%。

2008-2014 年中国游戏用户规模



数据来源：据中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司(IDC)发布的《2014 年中国游戏产业报告》。

## 2、中国游戏市场实际销售收入

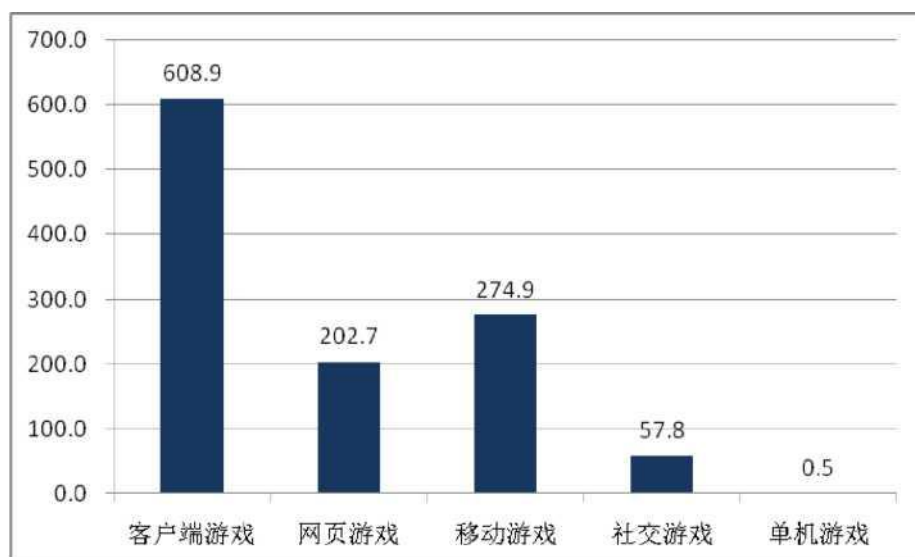
《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年，中国游戏市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）实际销售收入达到 1144.8 亿元人民币，比 2013 年增长了 37.7%。



数据来源：据中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司(IDC)发布的《2014 年中国游戏产业报告》。

#### (1) 中国游戏细分市场实际销售收入

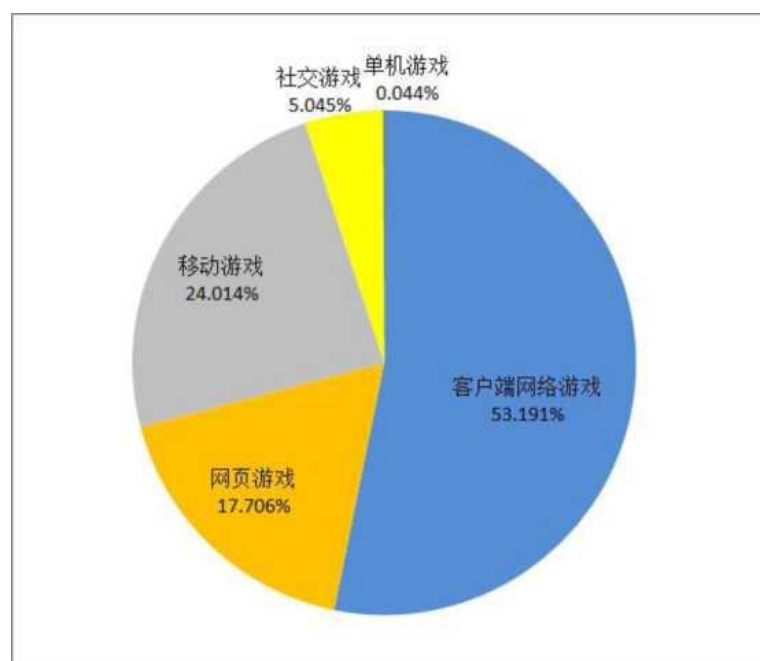
《2014 年中国游戏产业报告》显示，2014 年，中国游戏市场实际销售收入构成如下：客户端网络游戏市场实际销售收入 608.9 亿元，网页游戏市场实际销售收入 202.7 亿元，移动游戏市场实际销售收入 274.9 亿元，社交游戏市场实际销售收入 57.8 亿元，单机游戏市场实际销售收入 0.5 亿元。



数据来源：据中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司(IDC)发布的《2014 年中国游戏产业报告》。

## (2) 中国游戏细分市场份额

2014年，在中国游戏市场实际销售收入中，客户端网络游戏市场占有率达到53.19%，网页游戏市场占有率达到17.71%，移动游戏市场为24.01%，社交游戏市场为5.05%，单机游戏为0.04%。



数据来源：据中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司(IDC)发布的《2014年中国游戏产业报告》。

## (四) 公司所处行业的有利因素与不利因素

### 1、有利因素

#### (1) 国家政策支持网络游戏行业的发展

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

#### (2) 互联网用户数量快速增长

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

### （3）网络游戏付费用户快速增加为行业发展壮大提供保障

国内网络游戏用户规模快速增长，《2014年中国游戏产业报告》显示，2014年，中国客户端网络游戏用户数量约达到1.58亿人，比2013年增长了3.9%；中国网页游戏用户数达到3.07亿人，比2008年增长4.23倍。同时，随着国内网络游戏用户规模的增长，付费用户规模也呈现快速增长的态势。随着游戏品质和玩家收入水平的进一步提升，网络游戏用户付费接受度将进一步提高，付费用户的增长成为中国网络游戏产业发展的重要推动力。

### （4）网络游戏开发和运营技术的升级和创新推动行业持续发展

随着计算机和互联网技术的不断发展，网络游戏的开发和运营技术也不断升级和创新。在开发层面，游戏开发工具日渐丰富，游戏开发效率和游戏品质不断提升，计算机、智能移动终端、移动互联网技术的发展也为网络游戏的开发提供了更广阔的平台，网络游戏产品数量的丰富和品质的提升将增强网络游戏对用户的吸引力；在运营层面，不断发展的精准营销技术和数据分析技术有效地提升了运营效率，将为网络游戏行业导入更多的用户，有力地推动行业的持续发展。

## 2、不利因素

### （1）市场同质化严重，创新力不足

目前国内网络游戏产品的数量繁多，但真正具备创新性的产品屈指可数，产品存在同质化现象。一款网络游戏一旦成功，就会有不少游戏开发商迅速跟进，开发出同类型产品，造成了网络游戏行业的同质化竞争。这种同质化竞争导致行业创新动力下降，阻碍行业整体技术和产品品质的提升；同时，过多的同质化产品导致网络游戏对玩家的吸引力下降，造成了玩家的流失和运营成本的上升，对行业整体盈利能力造成不利影响。

### （2）游戏产品生命周期短，用户粘性降低

随着我国游戏行业产品数量的不断增加，游戏产品的生命周期不断缩短，大部分游戏产品在用户下载体验后便删除，同质化较严重也加速了产品生命周期的缩短。在面对成千上万款可选择游戏产品时，玩家对特定一款游戏的专注程度降低，用户粘性低，从而影响后续游戏内容升级和盈利模式更新的可行性。

### （3）游戏运营平台垄断态势明显，中小游戏公司发展受限

游戏运营平台对游戏产品的成功与否起到重大影响。强大的运营平台可为游戏产品导入稳定的流量，帮助中小企业获取良好的市场反响。而我国运营平台的寡头垄断态势明显，国内有腾讯、百度、奇虎 360 等巨头的游戏应用平台、国际有 APP STORE、安卓市场等应用平台，中小游戏公司如不将自身游戏产品与上述巨头的运营平台绑定，则产品运营失败的可能性极高，这也导致了中小游戏公司对运营平台过度依赖，即便产品收入较高，但游戏公司自身获取的收益有限，限制了我国中小规模游戏公司的成长和发展。

### （4）游戏行业高端人才匮乏

网络游戏是一个集创意策划、软件技术、营销推广和用户管理于一体的产品，必然需要一大批拥有策划、编程、美术、运营和市场营销等多方面知识的综合性人才。由于网络游戏相关的专业培训和教育市场尚未成熟，企业内部培养难度大、周期长，造成了业内的人才缺乏。人才问题正在成为各个环节的瓶颈，高水平制作人才稀缺的问题尤其突出。随着中国网络游戏产业规模不断扩大，细分市场迅速发展，全球化布局逐渐展开，人才缺乏问题将对产业可持续发展造成不利影响。

## （五）行业竞争程度及行业壁垒

### 1、行业竞争格局

国内网络游戏企业数量较多。经过多年的发展，国内网络游戏行业已形成了相对清晰的市场竞争格局，文化部《2012 中国网络游戏市场年度报告》按 2012 年营业收入规模，将行业内企业划分为三个梯队。

第一梯队为收入规模在 20 亿元人民币以上的企业，包括腾讯、网易、畅游、盛大、完美世界、巨人网络等 6 家，均为境外上市公司（注：盛大于 2012 年从纳斯达克退市）。其中腾讯、盛大的收入主要来源于代理运营，为典型的网络游戏运营商；网易、畅游、完美世界、巨人网络为典型的开发运营一体化企业。



第二梯队为收入规模在 2 至 20 亿元人民币之间的企业，包括光宇在线、金山游戏、冰川网络、福建网龙、掌趣科技等几十家企业，部分企业为境内外上市公司。此梯队企业均拥有开发或运营网络游戏的成功经验，具有较强的技术、资金和人才实力，跨越了进入本行业的进入壁垒，在行业的技术、资源等方面具有自己的核心竞争力，或具备较强的开发运营一体化经营的能力。此梯队的企业中，金山游戏、冰川网络、福建网龙等为典型的开发运营一体化企业，光宇在线、世纪天成等为典型的网络游戏运营商。另外，部分收入规模较大的网页游戏企业和移动游戏企业也能进入该梯队。

第三梯队为收入规模在 2 亿元以下的企业，行业内大部分企业属于此梯队。这一梯队企业主要包括两种类型：第一类为单一的游戏开发商或运营商，通常具备一定的技术实力或运营能力，产品有一定的市场影响力，但企业的开发运营一体化经营能力较弱；第二类为缺乏竞争力产品的企业，收入及人员规模较小，年收入在 5,000 万元以内，盈利能力较弱，处于亏损或微利状态，当前大部分游戏企业属于此类型。

根据最新数据显示，2014 年度在游戏上市公司方面，第一梯队腾讯遥遥领先，三条线均衡发展，占据中国网络游戏市场半壁江山；第二梯队企业差距逐步缩小，虽然头部还是以为老牌端游企业为主，但以奇虎 360 为主的渠道资源型企业已绊开始积蓄力量，开始冲击头部企业。

公司是典型的开发运营一体化企业，具备较强的自主开发能力和运营能力，盈利能力较强。从收入规模看，公司 2013 年、2014 年营业收入分别为 1.51 亿元和 1.92 亿元，属于行业第三梯队，收入规模梯队内靠前；从产品竞争力看，公司产品《深海狩猎之捕鱼达人》的收入规模和用户规模均较大；此外，公司也拥有较高的行业知名度，在 2014 年度中国游戏行业年会上公司荣获“中国动漫游戏行业 2014 年优秀企业奖”，并获得由文化部颁发的国家文化产业示范基地荣誉称号，2013 年公司被科技部火炬高技术产业开发中心评为国家火炬计划重点高新技术企业。

## **2、进入公司所处行业的主要壁垒**

### **(1) 市场准入壁垒**

我国网络游戏行业受到工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局共同监管，游戏企业的设立需要取得包括增值电信业务经营许可证、网络

文化经营许可证在内的一系列资质许可及文件备案，网络游戏的运营还需要取得互联网出版许可证，同时针对游戏企业还明确了必须满足 1,000 万元注册资本的要求，对从事网络游戏业务的公司设置了较高的入门门槛。

### （2）人才壁垒

一款游戏产品的成功问世，需要经由市场调研、策划、程序、美术、测试、运营等一系列复杂且技术含量高的工序，对专业人才的要求极高。而这些人才的培养需要经过较长的周期，且人员成本高，流动性大。我国的网络游戏行业近几年发展迅猛，专业人才匮乏，形成了较高的人才壁垒。

### （3）品牌壁垒

游戏用户非常重视品牌开发商的号召力及影响力，品牌开发商推出的新产品玩家普及率较高，在打造系列产品及产品后续开发及售后服务上具有竞争优势，明星产品现金回流速度快且金额较高，有助于公司对现有产品进行更新升级及广告推广，同时也有助于公司把握市场走向及玩家喜好，迅速开始后续产品研发，形成良性循环。市场现存网络游戏公司已通过长时间的市场运营及推广形成品牌效应，对新进入的网络游戏公司形成了较高的品牌壁垒。

### （4）经验壁垒

因游戏产品种类多样，且不同游戏及软件运行环境适用的技术及经验也不尽相同，在游戏发行和运营环节，需要服务商对用户消费行为有深刻的认识，对游戏推广有丰富的运作经验，才能保证游戏产品的下载量和游戏用户的付费转化率，提高单款游戏的收入水平，保障企业的整体盈利水平。因此游戏开发人员的市场经验是行业进入壁垒之一。

## （六）行业基本风险特征

### 1、市场风险

中国网络游戏从上世纪 90 年代末发展至今不足 20 个年头，市场相对较新但发展迅速。目前网络游戏行业竞争激烈，从业企业基数大，且规模呈两极分化。尤其近两年大量游戏从业者涌入，市场产品呈爆发式增长，但产品类型集中，同质化严重，创新不足。部分爆发性增长的企业都依靠几款明星产品迅速霸占市场，但单款明星产品存在周期性短且不具备可复制性的特征，因此后续盈利具有不确定性。此外受到国外优质网络游戏产品冲击，国内用户粘性较低，为国内游戏产

品的发展形成不利影响。公司在此种情况下如果不能持续研发出符合市场走向和公司定位的新产品，把握住现有客户及潜在客户，将对公司的盈利情况及未来发展造成不利影响。

## 2、行业风险

网络游戏行业是一个大众消费行业，客户数量众多，对社会影响大，政府对其监管力度大，行业法规政策也相对健全，公司一旦违反法律政策受到处罚，将会给公司业务带来不利影响；另一方面，网络游戏行业依托于互联网，互联网固有的风险如黑客入侵、病毒也有可能给公司带来风险；中国网游市场绝大部分用户资源处于少数平台掌控之中，这些平台因此形成了对游戏研发公司分成的议价权，从而也削弱了游戏研发公司的成本控制能力，降低了游戏研发公司的盈利空间；目前，移动游戏尚处于摸索阶段，产业链有待完善，用户付费转换率低。

## 3、政策风险

近几年中，网络游戏市场迅速拓展，整体规模呈爆发增长趋势。由此引发的社会问题，尤其是针对青少年自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节等影响引起广泛关注。网络游戏行业受工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管，以上监管部门也逐步加强了网络游戏行业的监管力度，出台一系列监管政策及法规，对游戏开发商、运营商的资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范，未来政策的调整及变化将可能对公司的业务造成不利影响。

# 七、公司在行业中的竞争地位

## （一）公司的行业地位

桂林力港网络科技有限公司于 2009 年 2 月成立以来，始终坚持以人才为核心的创新发展战略，并不断取得了创新成果，先后被评定为国家火炬计划重点高新技术企业、国家文化产业示范基地、广西自治区动漫骨干企业、高新技术企业、优秀软件企业、2014 年度中国动漫游戏行业优秀企业、中国手机游戏研发 50 强企业。

## （二）公司的获奖情况

截止目前公司及公司产品已累计获得 20 余项行业荣誉或奖项。以下为公司部分获奖情况表。

编号	荣誉称号	颁发单位	获奖时间
1	中国动漫游戏行业 2014 年优秀企业奖	中国游戏行业年会	2014.12
2	自治区动漫骨干企业	广西壮族自治区文化厅	2011.9
3	国家高新技术企业	广西科技厅、财政厅、国税局、地税局	2012.9
4	国家鼓励类企业	广西壮族自治区工业和信息化委员会	2015.5
5	国家火炬计划重点高新技术企业	科技部火炬高技术产业开发中心	2013.10
6	国家火炬计划产业化示范项目	科技部火炬高技术产业开发中心	2013.9
7	国家文化产业示范基地	文化部	2014.12
8	软件企业认定证书	广西壮族自治区工业和信息化委员会	2011.4
9	2013 年中国动漫游戏行业最受期待手机游戏奖	中国游戏行业年会	2013.12
10	中关村在线 2011 年度优秀产品奖	CBS Interactive 中关村在线	2013.7
11	2013 年中国动漫游戏行业优秀网络游戏奖	中国游戏行业年会	2013.12
12	最佳手机游戏奖	2011（第二届）中国手机应用开发者大会组委会	2013.7
13	2011 易观移动互联网手机游戏之星	易观国际	2013.7
14	第七届中国手机游戏企业 50 强	上方网 CSDN（全球最大中文 IT 社区）GWC（Great Wall Club）	2013.7
15	优秀软件产品	广西软件行业协会	2012.12
16	优秀软件产品证书	广西软件行业协会	2012.12
17	优秀软件企业	广西软件行业协会	2014.12
18	广西认定企业技术中心	广西工业和信息化委员会 广西科技厅、财政厅、国税局、地税局、南宁海关	2013.8
19	自治区级研发中心	广西工业和信息化委员会 广西科技厅 广西发展和改革委员会	2014.11

		会	
20	2014 广西电子商务示范企业	广西壮族自治区商务厅	2015.1

### （三）公司的竞争优势

#### 1、研发创新优势

游戏行业更新换代迅速，游戏产品生命周期短，只有持续不断研发创新才能维持产品的生命力，在激烈的竞争中生存。公司经过多年发展，培养了一支充满激情和富有创造力的研发团队，截至 2015 年 4 月 30 日，公司共有 234 名研发人员，占公司员工总数的 68.02%，由毕业于香港浸会大学的公司常务副总黄剑博士亲自带领，为公司产品自主研发创新和可持续发展提供了坚实的技术保障。报告期内，公司共获得计算机软件著作权登记证书 63 个，已获受理的发明专利 3 项，列入科技部国家火炬计划产业化示范项目 1 项，入选 2014 中国文化产业重点项目手册项目 1 项。

公司注重产品创意，对主要游戏产品保持着高频率的更新维护，不断推出新道具、新玩法激发玩家兴趣，丰富游戏的可玩性，例如公司的主打产品《深海狩猎之捕鱼达人》PC 客户端版自 2010 年 8 月公测以来，平均每月更新三次，已进行了 150 多次内容更新，玩家人数长久以来维持着较高水平。

公司从事网络游戏研发多年，在游戏策划、内容设计上摸索总结出了多项创新模式，完善了游戏的平衡性、增强了玩家的游戏体验，具体情况如下：

名称	作用	特点	应用产品
经济控制系统	保证玩家留存率及游戏世界经济稳定有序	新手玩家在低倍率区游戏过程中，正常消耗将控制在设计值内，当游戏时长、玩家等级达到一定量时会增加消耗，鼓励玩家向更高的倍率挑战。	深海狩猎之捕鱼达人，武林盟主
特殊鱼种反馈系统	增强游戏玩家的体验	当玩家在一定时间内消耗的代币过多时，会触发特殊鱼种的刷出，捕获将触发特别的功能（闪电链、漩涡、渔王等），在一瞬间让玩家获得大量奖励，令游戏更具节奏性。	深海狩猎之捕鱼达人
社交互动体现机制	增强游戏玩家的体验	在与其他玩家同桌时，将获得经验、能量、特殊炮等增加的速度，鼓励玩家与其他玩家同场竞技的同时，获得更好的游戏体验。	深海狩猎之捕鱼达人
特殊渔王游戏模式	增强游戏玩家的体验	特殊渔王（boss）将能以独立大型鱼种的形式，在倍率房、比赛房	深海狩猎之捕鱼达人

		刷出，单个渔王能覆盖多种玩法，亦能以主动攻击玩家的方式与后者互动。	
预警机制	维护游戏环境公平及秩序	游戏非正常盈利、正常盈利高于预警值时，都会以邮件的形式将牌局明细发送与运营团队，并可以采用自动封停玩家账号、自动踢除下线等机制，将损失降低至最小程度。	整个游戏平台
多种比赛模式	增强游戏体验	力港《深海狩猎之捕鱼达人》是目前赛制形式最多的捕鱼游戏，其中玩家可以参与不同数量的子弹赛、大炮赛、超级激光炮模式、601（600子弹+1发超级武器）、1001（1000子弹+1发超级武器）、淘汰赛等进行体验。	深海狩猎之捕鱼达人，德州扑克，老k斗地主等
聊天信息内容专项控制机制	保证游戏合法、健康	对游戏世界内全部聊天窗口进行关键字屏蔽，有效避免反动、色情、欺诈等不法行为的传播。	整个游戏平台

公司除了对现有游戏进行不断更新维护外，还着力于研发新的游戏产品，特别是向手机游戏方面发展，使公司的游戏产品更具多元化、多样化，不断创造新的赢利点，公司2013年度、2014年度、2015年度1-4月分别完成了12款、13款、2款新产品的研发，目前还有7款产品处于研发中。

正在研发的项目情况：

序号	暂定名称	游戏类型	研发进度
1	老K新斗地主	棋牌	公测
2	泡打三国	休闲	公测
3	夺宝传说	休闲	项目内部测试
4	捕鱼达人之四海争霸	休闲	项目内部测试
5	3D二人麻将	棋牌	完成demo版
6	德州扑克手机版	棋牌	公测
7	老K捕鱼达人手机版	休闲	项目内部测试

## 2、人才优势

公司经过五年努力拼搏，创新发展，由最初成立时的12人发展到现有员工344人，其中博士、硕士、学士等高学历、高素质人员组成的研发技术团队就有234人。公司管理层及核心业务人员均在网络游戏行业领域具有多年丰富经验，拥有较强的研发实力及市场走向的判断能力。公司董事长、总经理拥有多年的游戏行业从业经验，具备敏锐的商业头脑与前瞻性的商业眼光，常务副总、毕业于

香港浸会大学的黄剑博士亲自带领研发团队，为力港科技快速可持续发展提供了坚实的人才智力、技术保障。

人才是游戏行业的核心竞争资源，公司自主创新能力建设主要依赖于人才。公司高度重视人才培养和人才队伍建设，除了培养领军人才外，还按梯次努力培养、引进适用的人才外，另一方面通过与高校联合建立人才培养机制，为本公司储备了一批专业后备人才。目前，公司与中山大学、桂林电子科技大学、桂林理工大学等国内多所知名高校建立了良好的合作关系，共安排广西各高校相关专业学生 2000 多人前来公司参观、实习、实训，还在课程设计、实验室及学习班共建等方面与各高校开展深度合作。另一方面，通过贯彻人才引进战略，不断吸引一批拥有丰富网络游戏研发经验的高素质人才加入力港科技的研发队伍，不断壮大团队研发实力。

### **3、研运一体优势**

公司拥有一支完整成熟的研发团队，能够独立自主地开发游戏产品，再通过自有游戏平台老 K 游戏发布运营。

只做研发而不做运营的游戏企业，很难获得对渠道商的议价能力，未来利润空间会进一步受到压制。公司通过建立自主运营平台，增强了自身发行和运营能力，能够更好地整合网游产业链条，在未来激烈的市场竞争中掌握更多的选择权和话语权。

同时，通过游戏运营获得的游戏玩家反馈意见可以直接向上传达到研发部门，便于公司精准把握市场脉搏，更快捷的对产品做出优化调整，设计制作更加贴近用户需求的优质产品，增进玩家的游戏体验，增强客户黏性，弥补游戏的不足，长久保持游戏旺盛吸引力和盈利能力，为完善游戏产品甚至为下一步的研发打下坚实的基础。

研运一体的模式也实际上减少了游戏产品开发到运营之间繁琐的环节，降低了游戏整体运营成本，并以此整合产业链资源，打通上游向下游扩张的出口，从而促进公司核心竞争力及整体盈利能力的提升。

很多业内著名的游戏开发商在游戏用户群中却鲜为人知，反而是游戏代理商和游戏平台有更高的知名度。公司将开发出的游戏产品整合在自主平台老 K 游戏上集中运营，有利于打造游戏品牌，树立公司形象，提升自身的商业价值。

### **4、用户基数优势**

公司的游戏平台老 K 游戏自商业化运营以来，逐渐发展壮大。根据公司运营数据显示，报告期内老 K 游戏每月新增游戏用户账号数量不断增长，2014 年度新增注册用户 900 余万，2015 年 1 至 4 月新增注册用户 280 余万，截至 2015 年 4 月 30 日累计注册用户约 4400 万，用户基数庞大。代表作《深海狩猎之捕鱼达人》长盛不衰，深受游戏玩家喜爱，PCU 一度接近百万，报告期内 PCU 维持在 40 至 60 万左右，保持着较高的在线用户水平。同时公司的其他主打棋牌类游戏如《德州扑克》、《老 K 斗地主》、《欢乐牛牛》，因为棋牌项目本身长久以来的固定规则和受众，有着广泛的群众基础和良好的用户黏性，DAU/MAU 值维持在较高水平。庞大、稳定的游戏用户基础和强大的创收能力，为公司的业绩增长提供保障，为公司未来的发展奠定了基础。

DAU/MAU 游戏	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
深海狩猎之捕鱼达人	11.20%	9.98%	9.63%
德州扑克	11.32%	10.71%	11.16%
老 K 斗地主	19.42%	17.83%	15.88%
欢乐牛牛	17.38%	10.13%	7.26%

注：①DAU/MAU：DAU 为日活跃用户数量，MAU 为月活跃用户数量，DAU/MAU 指标用来表示用户的留存率；

②欢乐牛牛 2013 年度 11 月开始运营，故 2013 年度数据仅为 11 至 12 月。

## 5、大数据分析能力

网络游戏行业市场竞争激烈，每年都有大量的新游戏问世，游戏玩家的需求和喜好随着玩家的年龄结构、消费习惯变化而变化。只有具有大数据分析能力，时刻紧跟用户需求的网络游戏企业才能在激烈的市场竞争中占据优势地位。

公司高度重视用户需求和市场变化，由数据部、用户体验中心组成的 18 人团队负责数据的搜集、储存和挖掘工作。公司多年来的游戏开发和运营积累了庞大的游戏玩家群体，为定性及定量分析玩家的需求提供了大量的样本。公司搜集了自有游戏平台老 K 游戏的用户信息，保存在数据库服务器中供后台查询使用。其中用户相关属性包括虚拟货币道具信息等数据将永久保存；充值兑换等重要记录数据暂保存六年；注册总人数，付费人数等统计数据永久保存；游戏营收等统计数据永久保存；游戏财务数据保存六年；玩家每笔虚拟货币变动记录保存 30 天。



数据分析团队掌握了以上基础数据，综合应用游戏网站写输入、后台作业统计数据、后台展示数据等各种分析手段对游戏相关数据进行挖掘处理。通过分析游戏人数、游戏峰值、游戏营收数据可以了解游戏的受欢迎程度；分析玩家留存率等可以发现游戏哪些方面需要改进；分析付费人数、ARPU 值等可以掌握公司平台客户的付费能力。分析结果将作为相关决策的数据依据，传达给一线开发人员，针对性的改进或更新游戏设计，提供更受欢迎的游戏内容和玩法，更加切合用户需求，提升玩家的满意度。

#### **（四）公司的竞争劣势**

##### **1、公司整体规模偏小**

公司虽然拥有自主研发和独立运营能力，但是仍处于发展期，与同行业的大型网络游戏厂商相比，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。虽然初级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。

##### **2、收入结构单一**

公司目前运营了《深海狩猎之捕鱼达人》、《德州扑克》、《斗地主》、《欢乐牛牛》等 38 款游戏。从游戏产品数量上来看，与业内大的游戏网络游戏公司相比，目前公司的产品数量较丰富。但是，公司收入结构相对单一，对 PC 客户端游戏《深海狩猎之捕鱼达人》、《德州扑克》和《欢乐牛牛》有较大的依赖，三款游戏收入占公司营业收入的 90% 以上。随着《斗地主》、《全萌英雄》等游戏的推广宣传盈利和更多移动游戏的持续开发和商业化运营，公司收入结构单一的情况将会得到改善。

##### **3、运营保障机制尚需完善**

随着网络游戏产业的发展，游戏运营的后援保障机制变得越来越重要，已经成为决定用户产品满意度的关键性因素。公司以高质量的游戏产品、高效率的技术服务、快速的客户反映能力为基础，积累了丰富而稳定的客户资源，在客户心中树立了良好的品牌形象，具有成熟的客户关系基础。但由于公司介入网络游戏运营业务的时间尚短，涉及游戏运营的相关支撑平台如客户服务中心、数据分析平台及安全技术平台等建设还不完善及成熟。公司将逐步完善公司的运营保障机制，公司的品牌美誉度及客户满意度将得到进一步提升。

## 八、公司的未来计划

公司自创立以来，一直奉行以产品研发为核心的经营理念，长期坚持和关注于互联网游戏产品的设计、研发与制作。公司将持续加大研发投入，不断研究先进的游戏设计方法、制作技术、研发人员的组织和激励机制，以“创意、创新”为核心理念，推陈出新，以适应未来市场对网络游戏产品的多元化需求。

### （一）网络游戏产品转型升级

#### 1、现有产品升级换代

公司将对现有产品进行持续的更新升级，对公司的精品、主打游戏产品继续开发新的版本，在游戏功能上，提供更多道具、背景的选择，为用户群体提供更优质的选择与服务，在游戏体验上，提升画面的流畅度，达到国际领先的技术处理水平，实现版本、画面、操控上的优化升级。同时进一步完善游戏的客户端表现、服务器承载能力、与社交和移动平台整合，完成产品的更新换代，全面提升游戏的表现力和体验，延长产品生命周期。通过升级开发引擎，做到游戏产品能够同时在 PC，android，IOS，html5 等主流平台同步发布，降低开发成本，提高效率。

#### 2、新产品持续研发

公司将进一步加大研发投入，依托运作多年的平台孵化机制，吸引公司内外部人才加入新产品研发，鼓励研发团队进行多品种游戏产品开发，研发多种通用版本的游戏，同时滚动开发多款精品手机游戏，为玩家提供更多的选择。公司将特别加强游戏中的社交关系的互动以及 LBS 元素的强化，以提升游戏产品的粘性和可玩性。

### （二）加强产品营销、打通线上线下互动平台

《老 K 游戏》平台作为发布及运营游戏产品的基础，是公司重点打造的对象。一方面，公司将丰富平台产品，通过自营、联营等方式为用户群提供更多的产品，提高用户体验，增强用户粘性。另一方面，公司将打造金牌客服团队，为用户提供一对一、多对一的专属客服服务，及时为用户解决难题，增加更多技术性、服务性功能。公司还将利用官网、平台、公众号等各种自有渠道和其他商业

渠道对企业进行宣传，加大与各类知名运营商的合作力度，打造一流的游戏平台和官方网站，提升游戏品牌的整体影响力。

公司将结合游戏产品特点，打通线上线下互动平台。公司每年举办一届全国性的电子竞技大赛，该赛事从网络海选到最终总决赛，时间跨度上长达半年，分别以日赛、周赛、半决赛及年度总决赛等赛事进行游戏的宣传推广。赛事规则简单，适合各不同层次的用户参与，能够让更多地区的用户认识“老 K 游戏”，增强游戏的公信度和品牌价值，吸引更多用户体验“老 K 游戏”，上一届报名参赛的选手多达 8 万余人。结合游戏目标人群定位精准的特点，公司还将继续与全国多家网吧展开长期的合作，分别以周赛、月赛、季度赛吸引用户导入到《老 K 游戏》平台，并定期开展各网吧会员之间的争夺赛，增强用户粘度。

### **（三）向海外市场布局**

公司将利用自身产品和地缘优势，积极向东南亚等海外市场拓展。通过输出产品委托海外市场本土代理运营，建立海外工作室研发全球运营产品等方式，加大对海外市场的拓展。目前公司已于泰国 KIDJAPLAY 有限公司就《深海狩猎之捕鱼达人》在泰国区域的分销开展业务合作。

## **第三节公司治理**

### **一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况**

有限公司阶段，力港有限按照《公司法》及有限公司章程规定，设有股东会、董事会及一名监事。力港有限股权转让、增资等重大事项均履行了股东会审议程序，且履行了工商登记程序，符合法律法规和有限公司章程规定，合法有效。但有限公司阶段的治理仍存在一定瑕疵：如股东会会议记录不健全，股东会会议通知未提前十五日发出，未建立对外担保、重大投资、关联交易等相关制度等。

2015 年 6 月 11 日，公司召开 2015 年第一次股东大会，审议并通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》和《监事会议事规则》，公司根据《公司法》等相关法律、法规的要求，建立了由股东大会、董事会、监事会和高级管理人员组成的治理结构。《公司章程》及三会议事规则对股东大会、

董事会、监事会的职权、召开方式、条件、表决方式等做了明确规定。上述机构和人员能够切实履行应尽的职责和义务。

股份公司设立以来，公司三会会议召开程序、决议内容均符合《公司法》等法律法规和《公司章程》以及三会议事规则的规定，会议决议文件齐备。上述三会会议过程中，公司股东大会普通决议事项均经出席会议的股东二分之一以上表决权通过，特别决议事项均经出席会议的股东三分之二以上表决权通过；董事会和监事会均经公司全体董事或监事的过半数通过。

三会会议不存在损害股东、债权人及第三人合法利益的情况。公司董事、监事及高级管理人员及相关人员均符合《公司法》的任职要求，能够勤勉尽责的遵守三会议事规则，严格执行三会决议。

公司股东中存在专业机构投资者广发奥飞、康远投资、富晨投资，广发奥飞持有 1.95912%的股份，富晨投资持有 1.81182%的股份，康远投资持有 0.02983%的股份，专业机构投资者通过参加股东大会参与公司治理。公司职工代表监事为钟柱亮，由职工代表大会选举产生，其能够严格按照《公司章程》和《监事会议事规则》的规定履行自己的监督职责。

## 二、董事会对公司治理机制执行情况的评估

公司在有限公司阶段设有股东会、董事会及一名监事和总经理，建立了法人治理机制，基本能依照有限公司章程的规定分别行使相应的决策、执行和监督职能。股东会基本上依照有限公司《公司章程》的规定进行工作，对公司经营范围变更、股权转让等重大事项进行了审议，公司股东会决议均正常签署。公司成立至今未曾因股东会的召集、召开、决议、表决程序等发生任何法律纠纷，也未曾发生股东会难以形成决议的情形。

2015年6月11日，力港网络召开2015年第一次股东大会，审议通过了《桂林力港网络科技有限公司章程》，依法建立了股东大会、董事会、监事会和总经理的股份公司治理机制，并审议通过了《桂林力港网络科技有限公司股东大会会议事规则》、《桂林力港网络科技有限公司董事会议事规则》、《桂林力港网络科技有限公司监事会议事规则》等制度。

股份公司第一届董事会自成立之日起至今，历次董事会会议的召集和召开程序、出席会议人员的资格、表决程序和方式符合相关法律、法规、规范性文件和

《公司章程》的规定，表决结果合法、有效。

董事会认为，公司制订了章程及三会议事规则，以及《信息披露制度》、《关联交易管理制度》等内部制度，明确规定了股东的权利义务，以保证股东知情权、参与权、质询权和表决权等权利，同时对投资者关系管理、纠纷解决机制、关联股东和董事的回避制度作出了规定。公司现有治理机制能够给所有股东提供合适的保护以及保证股东行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

### **三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年一期的违法违规情况**

公司已依法建立健全股东大会、董事会、监事会。报告期内，公司严格按照相关法律经营，不存在重大违法违规行为。

公司的控股股东、实际控制人孔桂全、徐建林、郑兵、王家村、杨路最近两年不存在违法违规及受到相应处罚的情况，并且做出如下声明：

“1、本人最近三年内未有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分；

2、本人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；

3、本人最近三年内未有对所任职（包括现任职和曾任职）的公司因重大违法违规行为而被处罚负有责任；

4、本人不存在个人负有数额较大债务到期未清偿的情形；

5、本人没有欺诈或其他不诚实行为等情况。

本人保证以上承诺的真实、准确和有效性，如违反上述任何一项承诺，本人愿意承担由此给公司造成的直接或间接经济损失、索赔责任及与此相关的费用支出。”

### **四、公司的独立性**

公司自成立以来，坚持按照法律法规规范运作，建立健全法人治理结构，在业务、资产、人员、机构和财务方面均与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业相互独立，具有独立完整的业务体系及面向市场独立经营的能力。

### **（一）业务的独立性**

公司设立了独立的数据部、策划部、软件部、美术部、测试部、技术保障部、用户体验中心、人事行政部、客服中心、财务部、渠道部等职能部门，制定了研发、采购、销售等方面的规章制度；公司的主营业务为“网络游戏产品的开发和运营”。公司具有面向市场的自主经营能力。

### **（二）资产的独立性**

公司对其拥有的办公设备、商标专有权、专利权、计算机软件著作权、网络域名等均具有合法有效的权利证书或权属证明文件，公司资产与股东的资产严格分开，并完全独立运营。公司在资产方面独立自主。

### **（三）人员的独立性**

公司建立了独立的劳动、人事、工资管理体系，拥有独立运行的行政人事部，对公司员工按照有关规定和制度实施管理。公司高级管理人员与核心技术人员均与公司签订了劳动合同和保密协议，均在公司专职工作，均在公司领取薪金，公司不存在公司高级管理人员与核心技术人员在股东单位兼职的情形。公司在人员方面独立。

### **（四）财务的独立性**

公司设立了独立的财务部门，配备了专职财务人员，公司实行独立核算，具有规范独立的财务会计制度。公司具有独立银行账号，不存在与股东共用账号的情况；公司依法独立核算并独立纳税。

公司财务人员均为专职人员，在公司领取薪酬和缴纳社保。

### **（五）机构的独立性**

公司根据《公司法》、《公司章程》的要求建立了较为完善的法人治理结构，股东大会、董事会、监事会严格按照《公司章程》规范运作。公司机构独立于股东，办公场所与股东控制的关联企业完全分开，不存在混合经营、合署办公的情况。

## 五、同业竞争情况

截至本转让说明书签署日，除持有本公司股份外，公司控股股东、实际控制人孔桂全、徐建林、郑兵、王家村、杨路对外投资情况如下：

单位：万元

控股股东名称	企业名称	经营范围	出资情况	出资占比	任职情况
徐建林	广州市希力电子科技有限公司	电子、通信与自动控制技术研究、开发；计算机技术开发、技术服务；计算机零配件批发；计算机零配件零售；软件批发；软件零售；软件开发；电子产品批发；货物进出口（专营专控商品除外）；	507.3832	21.14%	董事长
	蚌埠市旭阳医疗动漫科技有限公司	电子、通信与自动控制技术研究、开发；计算机技术开发、技术服务；软件开发；电子产品批发；务；计算机零配件批发；计算机零配件零售；软件批发；软件零售货物进出口（专营专控商品除外）；	744	37.2%	执行董事、总经理
	蚌埠星宇文化创意产业（集团）有限公司	一般经营项目：动漫产品的研发、制作、销售；对动漫产业的投资；商品房销售；对房地产业的投资；许可经营项目：房地产开发。	10600	53%	董事
	云南西力生物技术股份有限公司	生物技术产品、天然色素、天然香料、天然活性物质的研究、开发、利用、技术咨询服 务；货物及技术进出口业务	500	20.52%	董事长
	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	动漫产品设计、动漫展示连锁经营（音像制品除外）；文化产品创意设计、品牌推广、咨询服务；计算机软件、硬件的开发销售；机械与电子产品销售；货物进出口贸易（国家禁止或限制的进出口除外）。	380	38%	董事长
	广州市天河怀玉电子有限公司	批发、零售：电子计算机及配件，电子产品。	10	25%	执行董事、总经理
	桂林希宇文化创意产业有限公司	对文化创意产业园项目、主题游乐项目的投资开发经营；房地产开发经营；动漫产品设计；销售旅游产品；广告会展服务；商务活动策划；科技信息咨询服务。	1800	36%	董事长
	桂林希宇文化创意产业有限公司	对文化创意产业园项目、主题游乐项目的投资开发经营；房地产开发经营；动漫产品设计；销售旅游产品；广告会展服务；商务活动策划；科技信息咨询服务。	800	16%	董事

孔桂全	广州市希力电子科技有限公司	电子、通信与自动控制技术研究、开发;计算机技术开发、技术服务;计算机零配件批发;计算机零配件零售;软件批发;软件零售;软件开发;电子产品批发;货物进出口(专营专控商品除外);	88.5864	3.69%	董事
	桂林市港岛网络科技有限公司	计算机软硬件技术转让、技术服务、景观树苗木种植。(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。)	16.5	55%	执行董事、总经理
	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	动漫产品设计、动漫展示连锁经营(音像制品除外);文化产品创意设计、品牌推广、咨询服务;计算机软件、硬件的开发销售;机械与电子产品销售;货物进出口贸易(国家禁止或限制的进出口除外)。	60	6%	--
郑兵	广州市希力电子科技有限公司	电子、通信与自动控制技术研究、开发;计算机技术开发、技术服务;计算机零配件批发;计算机零配件零售;软件批发;软件零售;软件开发;电子产品批发;货物进出口(专营专控商品除外);	468.9592	19.54%	总经理
	蚌埠市旭阳医疗动漫科技有限公司	电子、通信与自动控制技术研究、开发;计算机技术开发、技术服务;计算机零配件批发;计算机零配件零售;软件批发;软件零售;软件开发;电子产品批发;货物进出口(专营专控商品除外);	352	17.60%	--
	桂林希宇文化创意产业有限公司	对文化创意产业园项目、主题游乐项目的投资开发经营;房地产开发经营;动漫产品设计;销售旅游产品;广告会展服务;商务活动策划;科技信息咨询服务。	500	10%	--
	云南西力生物技术股份有限公司	生物技术产品、天然色素、天然香料、天然活性物质的研究、开发、利用、技术咨询服务;货物及技术进出口业务	500	20.51%	董事
	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	动漫产品设计、动漫展示连锁经营(音像制品除外);文化产品创意设计、品牌推广、咨询服务;计算机软件、硬件的开发销售;机械与电子产品销售;货物进出口贸易(国家禁止或限制的进出口除外)。	150	15%	总经理
	广州市天河怀玉电子有限公司	批发、零售:电子计算机及配件,电子产品。	10	25%	--



王家村	广州市希力电子科技有限公司	电子、通信与自动控制技术研究、开发;计算机技术开发、技术服务;计算机零配件批发;计算机零配件零售;软件批发;软件零售;软件开发;电子产品批发;货物进出口(专营专控商品除外);	454.8952	18.95%	董事
	蚌埠旭阳医疗动漫科技有限公司	电子、通信与自动控制技术研究、开发;计算机技术开发、技术服务;计算机零配件批发;计算机零配件零售;软件批发;软件零售;软件开发;电子产品批发;货物进出口(专营专控商品除外);	352	17.60%	--
	桂林希宇文化创意产业有限公司	对文化创意产业园项目、主题游乐项目的投资开发经营;房地产开发经营;动漫产品设计;销售旅游产品;广告会展服务;商务活动策划;科技信息咨询服务。	500	10%	董事
	云南西力生物技术股份有限公司	生物技术产品、天然色素、天然香料、天然活性物质的研究、开发、利用、技术咨询服务;货物及技术进出口业务	500	20.51%	董事
	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	动漫产品设计、动漫展示连锁经营(音像制品除外);文化产品创意设计、品牌推广、咨询服务;计算机软件、硬件的开发销售;机械与电子产品销售;货物进出口贸易(国家禁止或限制的进出口除外)。	150	15%	董事
	广州市天河怀玉电子有限公司	批发、零售:电子计算机及配件,电子产品。	10	25%	董事
杨路	广州市希力电子科技有限公司	电子、通信与自动控制技术研究、开发;计算机技术开发、技术服务;计算机零配件批发;计算机零配件零售;软件批发;软件零售;软件开发;电子产品批发;货物进出口(专营专控商品除外);	454.896	18.954%	董事
	蚌埠旭阳医疗动漫科技有限公司	电子、通信与自动控制技术研究、开发;计算机技术开发、技术服务;计算机零配件批发;计算机零配件零售;软件批发;软件零售;软件开发;电子产品批发;货物进出口(专营专控商品除外);	352	17.60%	--
	桂林希宇文化创意产业有限公司	对文化创意产业园项目、主题游乐项目的投资开发经营;房地产开发经营;动漫产品设计;销售旅游产品;广告会展服务;商务活动策划;科技信息咨询服务。	500	10%	--
	云南西力生物技术股份有限公司	生物技术产品、天然色素、天然香料、天然活性物质的研究、开发、利用、技术咨询服务;货物及技术进出口业务	500	20.51%	董事

桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	动漫产品设计、动漫展示连锁经营（音像制品除外）；文化产品创意设计、品牌推广、咨询服务；计算机软件、硬件的开发销售；机械与电子产品销售；货物进出口贸易（国家禁止或限制的进出口除外）。	150	15%	董事
广州市天河怀玉电子有限公司	批发、零售：电子计算机及配件，电子产品。	10	25%	--

上述企业的经营范围与力港网络存在显著区别，其中希力电子的主营业务为游戏游艺设备的研发、生产，而非网络游戏产品的开发与运营，与公司不属于同一细分行业，不存在同业竞争。并未从事“网络游戏产品的开发和运营”等与力港网络相同的业务，故公司控股股东、实际控制人控制或施加重大影响的其他企业与力港网络不存在同业竞争的情形。

为避免今后出现同业竞争情形，公司控股股东、实际控制人孔桂全、徐建林、郑兵、王家村、杨路已出具了《承诺函》。承诺如下：

1、截至本承诺函出具之日，本人或本人控股或实际控制的公司没有、将来也不会以任何方式在中国境内外直接或间接参与任何导致或可能导致与公司主营业务直接或间接产生竞争的业务或活动，亦不生产任何与公司产品相同或相似的产品。

2. 若公司认为本人或本人控股或实际控制的公司从事了对公司业务构成竞争的业务，本人将及时转让或者终止、或促成本人控股或实际控制的公司转让或终止该等业务。若公司提出受让请求，本人将无条件按公允价格和法定程序将该等业务优先转让或促成本人控股或实际控制的公司将该等业务优先转让给公司。

3. 如果本人或本人控股或实际控制的企业将来可能获得任何与公司产生直接或者间接竞争的业务机会，本人将立即通知公司并尽力促成该等业务机会按照公司能够接受的合理条款和条件首先提供给公司。

4. 本人将保证合法、合理地运用股东权利，不采取任何限制或影响公司正常经营的行为。

5. 如因本人或本人控股或实际控制的公司违反本承诺而导致公司遭受损失、损害和开支，将由本人予以全额赔偿，以避免公司遭受损失。

## 六、公司最近两年一期资金被占用或为控股股东、实际控制人及其控制企业提供担保情况

### （一）关联方资金占用情况

报告期内，公司存在资金被控股股东或其控制的其它企业占用的情况（具体见“第四节公司财务会计信息”中“七、关联方、关联方关系及重大关联方交易情况”部分）。截止本说明书签署日，上述资金占用情况已全部清理规范，对公司本次挂牌不构成实质性影响。

### （二）公司为关联方担保的情况

2014年4月29日，力港有限与平安银行股份有限公司广州环市东路支行签订《最高额保证担保合同》，作为广州市希力动漫科技有限公司的保证人提供最高额连带责任保证，保证担保的债务为广州市希力动漫科技有限公司与平安银行股份有限公司广州环市东路支行自2014年4月29日至2015年4月28日期间8000万元债务中的2500万元部分。上述保证义务已履行完毕。

2015年7月6日，公司召开2015年第二次临时股东大会，审议通过了《关于确认公司最近两年又一期关联交易事项的议案》。对公司该次为广州市希力动漫科技有限公司提供担保进行了确认，不存在损害公司及股东利益的情形。

### （三）为防止关联方资金占用采取的措施

为了防止股东及其关联方占用或转移公司资金、资产等行为的发生，公司股东严格依照《公司法》等法律法规的规定以及《公司章程》、三会议事规则的规定，履行股东的责任和义务；控股股东、实际控制人孔桂全、徐建林、郑兵、王家村、杨路签署了《关于确保桂林力港网络科技有限公司资产、人员、财务、机构、业务独立的承诺书》，力港网络及其董事、监事、高级管理人员共同出具了《桂林力港网络科技有限公司关于规范关联交易的声明与承诺》。

## 七、公司董事、监事、高级管理人员的相关情况

### （一）董事、监事、高级管理人员持股情况

公司董事、监事、高级管理人员持股情况如下：

单位：股

姓名	职务	持股数量	持股比例	股份是否冻结 / 质押
徐建林	董事长	13,566,119	15.87196%	否
孔桂全	董事、总经理	14,571,856	17.04865%	否
黄剑	董事、副总经理	3,714,509	4.34587%	否
张中红	董事、副总经理	644,104	0.75358%	否
朱旭基	董事、副总经理	--	--	--
郑兵	董事	12,162,574	14.22986%	否
王家村	董事	12,162,574	14.22986%	否
杨路	董事	12,162,574	14.22986%	否
蒋秦岗	董事	4,152,726	4.85857%	否
张敏	监事	2,856,672	3.34222%	否
茅程懿	监事会主席	1,635,383	1.91335%	否
钟柱亮	职工代表监事	--	--	--
杜霞	副总经理	--	--	--
廖红军	财务总监	--	--	--
合计	--	<b>77,629,091</b>	<b>90.82378%</b>	--

## （二）董事、监事、高级管理人员兼职情况

姓名	职务	兼职单位	兼任职务	兼职单位与公司的关联关系
徐建林	董事长	广州市希力电子科技有限公司	董事长	关键管理人员施加重大影响的企业
		广州市希力动漫科技有限公司	执行董事	关键管理人员施加重大影响的企业
		广州市天河怀玉电子有限公司	执行董事	关键管理人员施加重大影响的企业
		桂林希宇文化创意产业有限公司	董事长	关键管理人员施加重大影响的企业
		桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	董事长	关键管理人员施加重大影响的企业
		蚌埠星宇文化创意产业(集团)有限公司	董事	关键管理人员施加控制的企业
		蚌埠市旭阳医疗动漫科技有限公司	执行董事、总经理	关键管理人员施加重大影响的企业
		云南西力生物技术股份有限公司	董事长	关键管理人员施加控制的企业
孔桂全	董事、总经理	桂林希宇文化创意产业有限公司	董事	关键管理人员施加控制的企业
		广州市希力电子科技有限公司	董事	关键管理人员施加重大影响的企业

		桂林市港岛网络科技有限公司	执行董事、总经理	关键管理人员控制的企业
黄剑	董事	广州云灵网络科技有限公司	执行董事	关键管理人员施加重大影响的企业
张中红	董事、副总经理	--	--	--
朱旭基	董事、副总经理	--	--	--
郑兵	董事	广州市希力电子科技有限公司	总经理	关键管理人员施加重大影响的企业
		蚌埠希力娱乐设备有限公司	执行董事	关键管理人员施加重大影响的企业
		广州市希力动漫科技有限公司	总经理	关键管理人员施加重大影响的企业
		蚌埠旭阳医疗动漫科技有限公司	总经理	关键管理人员施加重大影响的企业
		桂林希宇文化创意产业有限公司	董事	关键管理人员施加重大影响的企业
		云南西力生物技术股份有限公司	董事	关键管理人员施加控制的企业
		桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	总经理	关键管理人员施加重大影响的企业
		广州市巅峰文化创意设计有限公司	执行董事	关键管理人员施加重大影响的企业
		广州市天河怀玉电子有限公司	总经理	关键管理人员施加重大影响的企业
		蚌埠星宇文化创意产业(集团)有限公司	监事	关键管理人员施加控制的企业
王家村	董事	广州市希力电子科技有限公司	副董事长	关键管理人员施加重大影响的企业
		清远市威康娱乐设备有限公司	执行董事	关键管理人员施加重大影响的企业
		桂林希宇文化创意产业有限公司	董事	关键管理人员施加重大影响的企业
		云南西力生物技术股份有限公司	董事	关键管理人员施加控制的企业
		蚌埠希力娱乐设备有限公司	监事	关键管理人员施加重大影响的企业
		广州市天河怀玉电子有限公司	董事	关键管理人员施加重大影响的企业
		桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	董事	关键管理人员施加重大影响的企业
杨路	董事	广州市希力电子科技有限公司	董事	关键管理人员施加重大影响的企业

		云南西力生物技术股份有限公司	董事	关键管理人员施加控制的企业
		桂林希宇文化创意产业有限公司	监事	关键管理人员施加重大影响的企业
		桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	董事	关键管理人员施加重大影响的企业
		清远市威康娱乐设备有限公司	经理	关键管理人员施加重大影响的企业
蒋秦岗	董事	广州市希力电子科技有限公司	董事	关键管理人员施加重大影响的企业
张敏	监事会主席	--	--	--
茅程懿	监事	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	监事	关键管理人员施加重大影响的企业
		广州市钰山企业管理咨询服务 有限公司	执行董事	关键管理人员控制的企业
钟柱亮	职工代表 监事	--	--	--
杜霞	副总经理	--	--	--
廖红军	财务总监	--	--	--

### (三) 董事、监事、高级管理人员对外投资情况

单位：万元

姓名	被投资公司名称	出资额	出资占比	所投资企业与公司的关联关系
徐建林	广州市希力电子科技有限公司	507.3832	21.14%	关键管理人员施加重大影响的企业
	蚌埠市旭阳医疗动漫科技有限公司	744	37.2%	关键管理人员施加重大影响的企业
	蚌埠星宇文化创意产业（集团）有限公司	10600	53%	关键管理人员施加控制的企业
	云南西力生物技术股份有限公司	500	20.52%	关键管理人员施加控制的企业
	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	380	38%	关键管理人员施加重大影响的企业
	广州市天河怀玉电子有限公司		25%	关键管理人员施加重大影响的企业
	桂林希宇文化创意产业有限公司	1800	36%	关键管理人员施加重大影响的企业
孔桂全	桂林希宇文化创意产业有限公司	800	16%	关键管理人员施加重大影响的企业
	广州市希力电子科技有限公司	88.5864	3.69%	关键管理人员施加重大影响的企业

	桂林市港岛网络科技有限公司	16.5	55%	关键管理人员施加控制的企业
	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	60	6%	关键管理人员施加重大影响的企业
黄剑	广州市希力电子科技有限公司	46.2248	1.93%	关键管理人员施加重大影响的企业
	广州云灵网络科技有限公司	46.5	31%	关键管理人员施加重大影响的企业
张中红	广州市希力电子科技有限公司	3.2528	0.14%	关键管理人员施加重大影响的企业
朱旭基	无	无	无	无
郑兵	广州市希力电子科技有限公司	468.9592	19.54%	关键管理人员施加重大影响的企业
	蚌埠市旭阳医疗动漫科技有限公司	352	17.60%	关键管理人员施加重大影响的企业
	桂林希宇文化创意产业有限公司	500	10%	关键管理人员施加重大影响的企业
	云南西力生物技术股份有限公司	500	20.51%	关键管理人员施加控制的企业
	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	150	15%	关键管理人员施加重大影响的企业
	广州市天河怀玉电子有限公司	10	25%	关键管理人员施加重大影响的企业
王家村	广州市希力电子科技有限公司	454.8952	18.95%	关键管理人员施加重大影响的企业
	蚌埠旭阳医疗动漫科技有限公司	352	17.60%	关键管理人员施加重大影响的企业
	桂林希宇文化创意产业有限公司	500	10%	关键管理人员施加重大影响的企业
	云南西力生物技术股份有限公司	500	20.51%	关键管理人员施加控制的企业
	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	150	15%	关键管理人员施加重大影响的企业
	广州市天河怀玉电子有限公司	10	25%	关键管理人员施加重大影响的企业
杨路	广州市希力电子科技有限公司	454.896	18.95%	关键管理人员施加重大影响的企业
	蚌埠旭阳医疗动漫科技有限公司	352	17.60%	关键管理人员施加重大影响的企业
	桂林希宇文化创意产业有限公司	500	10%	关键管理人员施加重大影响的企业
	云南西力生物技术股份有限公司	500	20.51%	关键管理人员施加控制的企业
	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	150	15%	关键管理人员施加重大影响的企业
	广州市天河怀玉电子有限公司	10	25%	关键管理人员施加重大影响的企业
蒋秦岗	广州市希力电子科技有限公司	136.776	5.70%	关键管理人员施加重大影响的企业

	桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	50	5%	关键管理人员施加重大影响的企业
张敏	广州市希力电子科技有限公司	15.7328	0.66	关键管理人员施加重大影响的企业
茅程懿	广州市希力电子科技有限公司	54.984	2.29%	关键管理人员施加重大影响的企业
	广州市钰山企业管理咨询服务有限责任公司	9	90%	关键管理人员控制的企业
钟柱亮	无	无	无	无
杜霞	无	无	无	无
廖红军	无	无	无	无

#### (四) 董事、监事、高级管理人员的其他相关情况

##### 1、相互之间的亲属关系

公司董事、监事、高级管理人员之间均不存在亲属关系。

##### 2、最近两年一期受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责的情况

公司董事、监事、高级管理人员最近两年一期不存在受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责的情况。

##### 3、竞业禁止情况

主办券商认为，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员不存在违反关于竞业禁止的约定、法律规定，不存在有关上述事项的纠纷或可预见的潜在纠纷，不存在侵犯原任职单位知识产权、商业秘密的纠纷或潜在纠纷。

##### 4、其它对公司持续经营有不利影响的情形

公司董事、监事、高级管理人员不存在其他对公司持续经营有不利影响的情形。

## 八、近两年一期公司董事、监事、高级管理人员的变动情况

根据《公司法》等相关法律、法规及规范性文件的要求，股东大会是公司的最高权力机构，由全体股东组成；董事会是公司的经营决策机构，由九名董事组成；监事会是公司的监督机构，由三名监事组成，其中职工代表监事一名；公司总经理、副总经理、财务总监为公司高级管理人员，由董事会聘任或解聘。

近两年公司董事、监事、高级管理人员的变更情况如下：



### 1、董事

报告期初，力港有限不设董事会，杨路担任执行董事。

2015年1月15日，力港有限召开股东会，选举徐建林、孔桂全、王家村、郑兵、杨路、黄剑、蒋秦岗、张中红八人组成董事会。

2015年1月15日，力港有限召开第一届董事会第一次会议，选举徐建林担任董事长。

2015年6月11日，力港网络召开2015年第一次股东大会。选举徐建林、孔桂全、黄剑、张中红、朱旭基、郑兵、王家村、杨路、蒋秦岗九人为公司董事组成公司第一届董事会。

2015年6月11日，力港网络召开第一届董事会第一次会议，选举徐建林为董事长。

### 2、监事

报告期初，蒋秦岗担任力港有限监事。

2015年1月15日，力港有限召开股东会，选举茅程懿为监事。

2015年6月11日，力港网络召开2015年第一次股东大会。选举张敏、茅程懿为监事并与职工代表监事钟柱亮组成公司监事会。同日，公司召开第一届监事会第一次会议，选举茅程懿为公司监事会主席。

### 3、高级管理人员

报告期初，孔桂全担任力港有限总经理。

2015年6月11日，力港网络召开第一届董事会第一次会议，聘任孔桂全为公司总经理，聘任黄剑、张中红、朱旭基、杜霞为公司副总经理，聘任廖红军为公司财务总监。

截至本转让说明书签署日，公司董事会、监事会成员、高级管理人员情况具体如下：

姓名	所任职务	性别	产生方式
徐建林	董事长	男	选举
孔桂全	董事	男	选举
黄剑	董事	男	选举
张中红	董事	男	选举
朱旭基	董事	男	选举
郑兵	董事	男	选举
王家村	董事	男	选举

杨路	董事	男	选举
蒋秦岗	董事	男	选举
茅程懿	监事主席	男	选举
张敏	监事	男	选举
钟柱亮	职工代表监事	男	选举
孔桂全	总经理	男	聘任
黄剑	副总经理	男	聘任
张中红	副总经理	男	聘任
朱旭基	副总经理	男	聘任
杜霞	副总经理	女	聘任
廖红军	财务总监	男	聘任

## 第四节 公司财务

### 一、最近两年一期的审计意见及主要财务报表

#### (一) 最近两年一期的审计意见

公司执行财政部 2006 年颁布的《企业会计准则》。公司 2013 年度、2014 年度及 2015 年 1-4 月的财务会计报告经具有证券期货相关业务资格的广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)审计,并出具了广会审字[2015]G15008860025 号标准无保留意见的《审计报告》,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,公允反映了公司 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日和 2015 年 4 月 30 日的财务状况以及 2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-4 月份的经营成果和现金流量。

#### (二) 最近两年一期财务报表

##### 1、资产负债表

单位:元

资产	2015.4.30	2014.12.31	2013.12.31
流动资产:			
货币资金	65,081,257.25	104,148,657.26	65,182,263.19
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产	-	-	-
应收票据	-	-	-
应收账款	1,529,823.21	1,191,923.27	1,862,221.68

预付款项	4,431,088.11	3,387,448.52	3,678,558.10
应收利息	118,750.68	4,074,112.60	669,528.16
应收股利	-	-	-
其他应收款	849,445.86	72,443,331.93	3,445,189.13
存货	1,552,806.30	2,732,294.33	3,457,656.00
一年内到期的非流动资产	-	-	-
其他流动资产	24,000,000.00	16,371.59	13,531,905.18
流动资产合计:	97,563,171.41	187,994,139.50	91,827,321.44
非流动资产:			
可供出售金融资产	18,000,000.00	18,000,000.00	18,000,000.00
持有至到期投资	-	-	-
长期应收款	-	-	-
长期股权投资	-	-	-
投资性房地产	-	-	-
固定资产	3,250,050.81	3,162,999.15	4,222,650.24
在建工程	-	-	-
工程物资	-	-	-
固定资产清理	-	-	-
生产性生物资产	-	-	-
无形资产	353,560.09	234,893.60	417,549.85
开发支出	-	-	-
商誉	-	-	-
长期待摊费用	-	-	5,499.95
递延所得税资产	237,097.50	1,406,797.31	537,610.34
其他非流动资产	-	-	-
非流动资产合计:	21,840,708.40	22,804,690.06	23,183,310.38
资产总计:	119,403,879.81	210,798,829.56	115,010,631.82

## 资产负债表（续）

负债及股东权益	2015.4.30	2014.12.31	2013.12.31
流动负债:			
短期借款	2,000,000.00	15,000,000.00	-
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融负债	-	-	-
应付票据	-	-	-
应付账款	314,297.27	35,954.18	655,302.48
预收款项	910,463.65	1,005,616.74	142,322.20
应付职工薪酬	4,650,597.87	6,747,016.39	2,533,360.27
应交税费	3,399,289.50	2,222,059.52	886,427.24
应付利息	-	30,250.00	-
应付股利	-	-	5,000,000.00
其他应付款	5,032,008.71	3,939,259.21	2,984,789.65
一年内到期的非流动负债	-	-	-

其他流动负债	7,778,299.42	14,311,727.03	12,551,450.20
流动负债合计：	24,084,956.42	43,291,883.07	24,753,652.04
非流动负债：			
长期借款	-	-	-
应付债券	-	-	-
长期应付款	-	-	-
长期应付职工薪酬	-	-	-
专项应付款	-	-	-
预计负债	-	-	-
递延收益	1,139,583.35	1,522,916.67	1,000,000.00
递延所得税负债	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-
非流动负债合计：	1,139,583.35	1,522,916.67	1,000,000.00
负债合计：	25,224,539.77	44,814,799.74	25,753,652.04
股东权益：			
实收资本	10,288,066.00	10,000,000.00	10,000,000.00
其他权益工具	-	-	-
资本公积	19,871,934.00	-	-
减：库存股	-	-	-
其他综合收益	-	-	-
盈余公积	5,000,000.00	5,000,000.00	5,000,000.00
未分配利润	59,019,340.04	150,984,029.82	74,256,979.78
股东权益合计：	94,179,340.04	165,984,029.82	89,256,979.78
负债和股东权益总计：	119,403,879.81	210,798,829.56	115,010,631.82

## 2、利润表单位：元

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
一、营业收入	77,370,602.33	192,424,197.73	150,820,558.27
减：营业成本	1,597,651.34	4,910,005.29	4,411,912.69
营业税金及附加	3,955,154.44	9,067,630.98	5,298,088.18
销售费用	14,360,636.74	61,487,921.50	62,101,119.90
管理费用	13,585,571.80	38,292,931.38	23,881,207.07
财务费用	-212,367.36	-3,927,665.17	-1,125,901.59
资产减值损失	-2,324,259.19	2,646,140.66	570,867.92
加：公允价值变动收益（损失以“-”填列）	-	-	-
投资收益（损失以“-”填列）	1,400,000.00	1,922,958.10	289,640.17
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-
二、营业利润（亏损以“-”填列）	47,808,214.56	81,870,191.19	55,972,904.27
加：营业外收入	391,833.63	4,120,500.08	2,887,531.21
其中：非流动资产处置利得	-	-	-
减：营业外支出	1,000,500.00	3,647.39	156,263.62

其中：非流动资产处置损失	-	3,602.96	29,254.88
<b>三、利润总额（亏损以“-”填列）</b>	47,199,548.19	85,987,043.88	58,704,171.86
减：所得税费用	6,164,237.97	9,259,993.84	6,215,123.89
<b>四、净利润（亏损以“-”填列）</b>	41,035,310.22	76,727,050.04	52,489,047.97
<b>五、其他综合收益的税后净额</b>	-	-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益	-	-	-
<b>六、综合收益总额</b>	41,035,310.22	76,727,050.04	52,489,047.97

### 3、现金流量表

单位：元

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
<b>一、经营活动产生的现金流量：</b>			
销售商品、提供劳务收到的现金	70,373,443.86	195,775,749.78	156,531,410.46
收到的税费返还	-	-	-
收到的其他与经营活动有关的现金	79,300,317.37	5,654,736.39	6,502,558.35
经营活动现金流入小计	149,673,761.23	201,430,486.17	163,033,968.81
购买商品、接受劳务支付的现金	970,943.85	3,681,115.52	3,556,011.20
支付给职工以及为职工支付的现金	11,824,830.57	28,821,454.56	16,481,498.14
支付的各种税费	9,438,639.22	17,390,766.96	12,455,764.24
支付的其他与经营活动有关的现金	17,071,889.21	133,081,026.54	67,725,744.66
经营活动现金流出小计	39,306,302.85	182,974,363.58	100,219,018.24
经营活动产生的现金流量净额	110,367,458.38	18,456,122.59	62,814,950.57
<b>二、投资活动产生的现金流量：</b>			
收回投资所收到的现金	-	-	-
取得投资收益所收到的现金	1,400,000.00	1,922,958.10	289,640.17
处理固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	916.00	5,605.00
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-
收到的其他与投资活动有关的现金	-	10,000,000.00	-
投资活动现金流入小计	1,400,000.00	11,923,874.10	295,245.17
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	852,462.06	1,034,087.70	2,135,613.05
投资所支付的现金	-	-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付的其他与投资活动有关的现金	24,000,000.00	-	10,000,000.00
投资活动现金流出小计	24,852,462.06	1,034,087.70	12,135,613.05
投资活动产生的现金流量净额	-23,452,462.06	10,889,786.40	-11,840,367.88
<b>三、筹资活动产生的现金流量</b>			
吸收投资所收到的现金	20,160,000.00	-	-
借款所收到的现金	-	30,000,000.00	-

发行债券收到的现金	-	-	-
收到的其他与筹资活动有关的现金	-		
筹资活动现金流入小计	20,160,000.00	30,000,000.00	-
偿还债务所支付的现金	13,000,000.00	15,000,000.00	-
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	133,142,381.94	5,376,050.00	20,000,000.00
支付的其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	146,142,381.94	20,376,050.00	20,000,000.00
筹资活动产生的现金流量净额	-125,982,381.94	9,623,950.00	-20,000,000.00
<b>四、汇率变动对现金及现金等价物的影响</b>	-14.39	-3,464.92	1,826.55
<b>五、现金及现金等价物净增加额</b>	-39,067,400.01	38,966,394.07	30,976,409.24
加：期初现金及现金等价物余额	104,148,657.26	65,182,263.19	34,205,853.95
<b>六、期末现金及现金等价物余额</b>	65,081,257.25	104,148,657.26	65,182,263.19

## 4、所有者权益变动表

单位：元

2015年1-4月所有者权益变动表

项目	2015年1-4月						
	实收资本	其他权益工具	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00	-	-	-	5,000,000.00	150,984,029.82	165,984,029.82
加：会计政策变更							
前期差错更正							
其他							
二、本年年初余额	10,000,000.00	-	-	-	5,000,000.00	150,984,029.82	165,984,029.82
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）	288,066.00	-	19,871,934.00	-	-	-91,964,689.78	-71,804,689.78
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	41,035,310.22	41,035,310.22
（二）股东投入和减少资本	288,066.00	-	19,871,934.00	-	-	-	20,160,000.00
1. 股东投入资本	288,066.00	-	19,871,934.00	-	-	-	20,160,000.00
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-133,000,000.00	-133,000,000.00
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-
2. 提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-

3. 对股东分配	-	-	-	-	-	-133,000,000.00	-133,000,000.00
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
(四) 股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
(五) 其他	-	-	-	-	-	-	-
四、本年年末余额	10,288,066.00	-	19,871,934.00	-	5,000,000.00	59,019,340.04	94,179,340.04

2014 年度所有者权益变动表

项目	2014 年度						
	实收资本	其他权益工具	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00	-	-	-	5,000,000.00	74,256,979.78	89,256,979.78
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	10,000,000.00	-	-	-	5,000,000.00	74,256,979.78	89,256,979.78



三、本年增减变动金额(减少以“-”号填列)	-	-	-	-	-	76,727,050.04	76,727,050.04
(一) 综合收益总额	-	-	-	-	-	76,727,050.04	76,727,050.04
(二) 股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-
1. 股东投入资本	-	-	-	-	-	-	-
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-
(三) 利润分配	-	-	-	-	-	-	-
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-
2. 提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-
3. 对股东分配	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
(四) 股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-
1. 资本公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
(五) 其他	-	-	-	-	-	-	-
四、本年年末余额	10,000,000.00	-	-	-	5,000,000.00	150,984,029.82	165,984,029.82

2013 年度所有者权益变动表

项目	2013 年度						
	实收资本	其他权益工具	资本公积	其他综合收益	盈余公积	未分配利润	股东权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00	-	-	-	5,000,000.00	46,767,931.81	61,767,931.81
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-
二、本年年初余额	10,000,000.00	-	-	-	5,000,000.00	46,767,931.81	61,767,931.81
三、本年增减变动金额（减少以“-”号填列）	-	-	-	-	-	27,489,047.97	27,489,047.97
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	52,489,047.97	52,489,047.97
（二）股东投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-
1. 股东投入资本	-	-	-	-	-	-	-
2. 股份支付计入股东权益的金额	-	-	-	-	-	-	-
3. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-25,000,000.00	-25,000,000.00
1. 提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-
2. 提取一般风险准备	-	-	-	-	-	-	-
3. 对股东分配	-	-	-	-	-	-25,000,000.00	-25,000,000.00
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（四）股东权益内部结转	-	-	-	-	-	-	-

1. 资本公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-
2. 盈余公积转增股本	-	-	-	-	-	-	-
3. 盈余公积弥补亏损	-	-	-	-	-	-	-
4. 其他	-	-	-	-	-	-	-
（五）其他	-	-	-	-	-	-	-
四、本年年末余额	10,000,000.00	-	-	-	5,000,000.00	74,256,979.78	89,256,979.78

## 二、合并财务报表范围及变化情况

### （一）纳入合并范围的子公司

公司无子公司

### （二）合并财务报表范围变化情况

公司自成立以来无子公司，无合并范围变化情况。

## 三、报告期内采用的主要会计政策和会计估计

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则—基本准则》和各项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定，以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 15 号—财务报告的一般规定》的披露规定编制财务报表。

### （一）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

（1）参与合并的企业在合并前后均受同一方或相同的多方最终控制，且该控制并非暂时性的，为同一控制下的企业合并。在合并日取得对其他参与合并企业控制权的一方为合并方，参与合并的其他企业为被合并方。

同一控制下的企业合并，并以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值作为长期股权投资的投资成本，为企业合并发生的直接相关费用计入当期损益。长期股权投资投资成本与支付的现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值之间的差额，应当调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

（2）参与合并的企业在合并前后不受同一方或相同的多方最终控制，为非同一控制下的企业合并。在合并日取得对其他参与合并企业控制权的一方为合并方，参与合并的其他企业为被合并方。

非同一控制下的企业合并，一次交换交易实现合并的，投资成本为公司在购

买日为取得对方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值，为进行企业合并发生的各项直接相关费用计入当期损益。通过多次交换交易分步实现的企业合并的，投资成本为每一单项交易成本之和。公司为进行企业合并发生的各项直接相关费用计入当期损益。在合并合同或协议中对可能影响合并成本的未来事项作出约定的，购买日如果估计未来事项很可能发生并且对合并成本的影响金额能够可靠计量的，公司将其计入投资成本；购买成本超过按股权比例享有的被购买方可辨认资产、负债的公允价值中所占份额的部分，确认为商誉。如果本公司取得的在被购买方可辨认资产、负债的公允价值中所占的份额超过购买成本，则超出的金额直接计入当期损益。

## （二）合并财务报表的编制方法

### （1）合并范围的确定原则

以控制为基础确定合并财务报表的合并范围，母公司控制的特殊目的主体也纳入合并财务报表的合并范围。如果母公司是投资性主体，且不存在为其投资活动提供相关服务的子公司，则不应当编制合并财务报表，该母公司按照《企业会计准则第33号-合并财务报表》第二十一条规定以公允价值计量其对所有子公司的投资，且公允价值变动计入当期损益。

### （2）合并报表采用的会计方法

公司合并会计报表的编制方法为按照《企业会计准则第33号-合并财务报表》的要求，以母公司和纳入合并范围的子公司的个别会计报表及其他相关资料为依据，在抵销母公司与子公司、子公司相互间的债权与债务项目、内部销售收入和未实现的内部销售利润等项目，以及母公司对子公司权益性资本投资项目的数额与子公司所有者权益中母公司所持有的份额的基础上，合并各报表项目数额编制。少数股东权益、少数股东损益在合并报表中单独列示。子公司的主要会计政策按照母公司统一选用的会计政策确定。

### （3）少数股东权益和损益的列报

子公司当期净损益中属于少数股东权益的份额，在合并利润表中净利润项目下以“少数股东损益”项列示。

子公司所有者权益中属于少数股东权益的份额，在合并资产负债表中所有者

权益项目下以“少数股东权益”项目列示。

#### (4) 当期增加减少子公司的合并报表处理

在报告期内，因同一控制下企业合并增加的子公司，将该子公司在合并当期的期初至报告期末的收入、成本、费用、利润纳入合并利润表。因非同一控制下企业合并增加的子公司，将该子公司自购买日至报告期末的收入、成本、费用、利润纳入合并利润表。

在报告期内，处置子公司，将该子公司期初至处置日的收入、成本、费用、利润纳入合并利润表。

### (三) 合营安排分类及共同经营会计处理方法

合营安排是指一项由两个或两个以上的参与方共同控制的安排，分为共同经营和合营企业。

当公司为共同经营的合营方时，确认与共同经营利益份额相关的下列项目：

- (1) 确认单独所持有的资产，以及按持有份额确认共同持有的资产；
- (2) 确认单独所承担的负债，以及按持有份额确认共同承担的负债；
- (3) 确认出售公司享有的共同经营产出份额所产生的收入；
- (4) 按公司持有份额确认共同经营因出售资产所产生的收入；
- (5) 确认单独所发生的费用，以及按公司持有份额确认共同经营发生的费用。

当公司为合营企业的合营方时，将对合营企业的投资确认为长期股权投资，并按照本财务报表附注长期股权投资所述方法进行核算。

### (四) 现金及现金等价物的确定标准

现金等价物是指企业持有的期限短（一般指从购买日起三个月内到期）、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。

### (五) 外币业务和外币报表折算

对发生的外币交易按交易发生当日中国人民银行公布的市场汇价的中间价折合为人民币记账；在资产负债表日，分外币货币性项目和非货币性项目进行处理，对于外币货币性项目按资产负债表日中国人民银行公布的市场汇价的中间价进行调整，并按照资产负债表日汇率折合的记账本位币金额与初始确认时或者前

一资产负债表日汇率折合的记账本位币金额之间的差额计入当期损益；对于以历史成本计量的外币非货币性项目仍采用交易发生当日的中国人民银行公布的市场汇价的中间价折算，不改变其记账本位币金额。与购建或生产符合资本化条件的资产相关的外币借款产生的汇兑差额，按照借款费用资本化的原则进行处理。

在进行外币报表折算时，资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算，所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算；利润表中的收入和费用项目，采用交易当期的平均汇率折算。外币财务报表折算差额，在编制合并财务报表时，在合并资产负债表中所有者权益项目下在“其他综合收益”项目列示。

## （六）金融工具

（1）公司将持有的金融资产分成以下四类：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；应收款项；以及可供出售金融资产。

对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，取得时以公允价值作为初始确认金额，相关交易费用直接计入当期损益；持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入当期损益。处置时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。

对于持有至到期投资的金融资产，取得时按公允价值和相关交易费用之和作为初始确认金额；持有至到期投资按照摊余成本和实际利率计算确认利息收入，计入投资收益。当持有至到期投资处置时，将所取得价款与投资账面价值之间的差额计入当期损益。

对于公司通过对外销售商品或提供劳务形成的应收债权，按照从购货方应收的合同或协议价款作为初始确认金额。收回或处置时，将取得的价款与该应收款项账面价值之间的差额计入当期损益。

对于可供出售金融资产，取得时按公允价值和相关交易费用之和作为初始确认金额，持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入资本公积；处置时，将取得的价款与该金融资产账面价值之间的金额，计入当期损益；同时，将原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入当期损益。

（2）金融资产转移的确认依据和计量方法：公司发生金融资产转移时，如

已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，则终止确认该金融资产；如保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，则不终止确认该金融资产。在判断金融资产转移是否满足会计准则规定的金融资产终止确认条件时，采用实质重于形式的原则。公司将金融资产转移区分为金融资产整体转移和部分转移。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：

①所转移金融资产的账面价值；

②金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：

A、终止确认部分的账面价值；

B、终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额之和。

金融资产转移不满足终止确认条件的，继续确认该金融资产，所收到的对价确认为一项金融负债。

(3) 金融资产的减值：本公司在资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，以判断是否有证据表明金融资产已由于一项或多项事件的发生而出现减值。

对于以摊余成本计量的金融资产，如果有客观证据表明应收款项或以摊余成本计量的持有至到期类投资发生减值，则损失的金额以资产的账面金额与预期未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值的差额确定。在计算预期未来现金流量现值时，应采用该金融资产原始有效利率作为折现率。资产的账面价值应通过减值准备科目减计至其预计可收回金额，减计金额计入当期损益。对单项金额重大的金融资产采用单项评价，以确定其是否存在减值的客观证据，并对其他单项金额不重大的资产，以单项或组合评价的方式进行检查，以确定是否存在减值的客观证据。

对于以成本计量的金融资产，如有证据表明由于无法可靠地计量其公允价值所以未以公允价值计量的无市价权益性金融工具出现减值，减值损失的金额应按



该金融资产的账面金额与以类似金融资产当前市场回报率折现计算所得的预计未来现金流量现值之间的差额进行计量。

对于可供出售类金融资产，如果可供出售类资产发生减值，原直接计入资本公积的因公允价值下降形成的累计损失，予以转出，计入当期损益。

(4) 公司将金融负债分为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债以及其他金融负债。

以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，取得时以公允价值作为初始确认金额，将公允价值变动计入当期损益。其他金融负债以摊余成本计量。

(5) 金融资产和金融负债公允价值的确定方法：本公司采用公允价值计量的金融资产和金融负债全部直接参考活跃市场中的报价。

## (七) 应收款项

(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	本公司将单项金额超过 100 万元的应收账款和单项金额超过 10 万元以上的其他应收款视为重大应收款项。
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。单独测试未发生减值的单项金额重大的应收款项，以账龄为信用风险组合计提坏账准备。

(2) 按信用风险特征组合计提坏账准备应收款项：

确定组合的依据：

组合名称	依据
账龄组合	按账龄划分组合

按组合计提坏账准备的计提方法：

组合名称	计提方法
账龄组合	账龄分析法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账 龄	坏 账 计 提 比 例	
	应收账款	其他应收款
1 年以内	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:

单项计提坏账准备的理由	期末如果有客观证据表明应收款项发生减值。
坏账准备的计提方法	根据其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。

(3) 合并报表范围内的关联方往来不计提坏账准备。

(4) 预付款项计提方法如下:

预付款项按个别计提法,对单项金额超过 100 万且账龄超过一年的预付款项运用个别认定法单独进行减值测试,经测试发生了减值的,按其未来现金流量现值低于其账面价值的差额,确定减值损失,计提坏账准备。

## (八) 存货

(1) 存货包括库存商品、原材料、产成品、低值易耗品、包装物等大类。

(2) 发出存货的计价方法:购入原材料等按实际成本入账,领用发出按加权平均法计价。

(3) 存货可变现净值的确定依据及存货跌价准备的计提方法:

公司于每年中期期末及期末在对存货进行全面盘点的基础上,对遭受损失,全部或部分陈旧过时或销售价格低于成本的存货,根据存货成本与可变现净值孰低计量。

存货跌价准备按单个存货项目的成本与可变现净值计量,但如果某些存货与在同一地区生产和销售的产品系列相关、具有相同或类似最终用途或目的,且难以与其他项目分开计量,可以合并计量成本与可变现净值;对于数量繁多、单价较低的存货,可以按照存货类别计量成本与可变现净值。

可直接用于出售的存货,其可变现净值按该等存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额确定;用于生产而持有的存货,其可变现净值按所生

产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定；为执行销售合同或者劳务合同而持有的存货，其可变现净值以合同价格为基础计算；企业持有存货的数量多于销售合同订购数量的，超出部分的存货可变现净值以一般销售价格为基础计算。对于存货因遭受毁损、全部或部分陈旧过时或销售价格低于成本等原因，预计其成本不可收回的部分，提取存货跌价准备。

#### （4）存货的盘存制度

采用永续盘存制，并且定期对存货进行盘点，盘点结果如与账面记录不符，根据管理权限报经批准后，在年终结账前处理完毕，计入当期损益。

#### （5）低值易耗品和包装物的摊销方法：

低值易耗品采用一次摊销法摊销。

包装物采用一次摊销法摊销。

### （九） 长期股权投资

#### （1）长期股权投资的分类

长期股权投资包括对子公司的投资和对合营企业、联营企业的投资。

#### （2）长期股权投资的计量：

##### A、企业合并形成的长期股权投资

同一控制下的企业合并形成的，合并方以支付现金、转让非现金资产、承担债务或发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为其初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

公司通过多次交易分步实现同一控制下企业合并形成的长期股权投资，在个别财务报表和合并财务报表中，将按持股比例享有在合并日被合并方所有者权益账面价值的份额作为初始投资成本。合并日之前所持被合并方的股权投资账面价值加上合并日新增投资成本，与长期股权投资初始投资成本之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

非同一控制下的企业合并形成的，在购买日按照支付的合并对价的公允价值作为其初始投资成本。公司通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并形成的

长期股权投资，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：1) 在个别财务报表中，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，在处置该项投资时将与其相关的其他综合收益转入当期投资收益。2) 在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，与其相关的其他综合收益转为购买日所属当期投资收益。

#### B、企业合并以外的其他方式取得的长期股权投资

以支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为投资成本。投资成本包括与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出；发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为投资成本；通过非货币性资产交换（该项交换具有商业实质）取得的长期股权投资，其投资成本以该项投资的公允价值和应支付的相关税费作为换入资产的成本；通过债务重组取得的长期股权投资，债权人将享有股份的公允价值确认为对债务人的投资。

#### (3) 后续计量：

对被投资单位能够实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对具有共同控制、重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。

#### (4) 确定对被投资单位具有重大影响的依据：

对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定的，认定为重大影响。

## (十) 固定资产

#### (1) 固定资产确认条件

固定资产是指使用寿命超过一个会计年度的为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的有形资产。固定资产的确认条件：①该固定资产包含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计量。

#### (2) 各类固定资产的折旧方法：

固定资产折旧根据固定资产的原值和预计可使用年限及估计的剩余价值(原

值的 5%) 按直线法计算。

已计提减值准备的固定资产在计提折旧时,按照该项固定资产计提减值后的净额以及尚可使用年限重新计算确定折旧率和折旧额。

公司固定资产分类年折旧率如下:

类 别	估计使用年限 (年)	年折旧率 (%)
房屋及建筑物	20 年	4.75
机器设备	10 年	9.5
运输设备	5 年	19
办公及其他设备	3 年	31.67

### (十一) 在建工程

#### (1) 在建工程的类别

公司在建工程包括装修工程、技术改造工程、大修理工程和固定资产新建等。

#### (2) 在建工程的计量

在建工程以实际成本计价,按照实际发生的支出确定其工程成本,工程达到预定可使用状态前因进行试运转发生的净支出计入工程成本。工程达到预定可使用状态前所取得的试运转过程中形成的、能够对外销售的产品,其发生的成本,计入在建工程成本,销售或结转为产成品时,按实际销售收入或者预计售价冲减在建工程成本。在建工程发生的借款费用,符合借款费用资本化条件的,在所购建的固定资产达到预定可使用状态前,计入在建工程成本。

#### (3) 在建工程结转为固定资产的时点

在建工程按各项工程所发生的实际支出核算,在达到预定可使用状态时转作固定资产。所建造的固定资产已达到预定可使用状态,但尚未办理竣工决算手续的,自达到预定可使用状态之日起,根据工程预算、造价或者工程实际成本等,按估计的价值转入固定资产,并计提固定资产的折旧,待办理了竣工决算手续后再对原估计值进行调整。购建或者生产符合资本化条件的资产而借入的专门借款或占用了一般借款发生的借款利息以及专门借款发生的辅助费用,在所购建或者生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之前根据其发生额予以资本化。期末对在建工程逐项进行检查,如果有证据表明,在建工程已经发生了减值,则计提减值准备。在建工程减值损失一经确认,在以后会计期间不

转回。

## （十二）借款费用

（1）公司发生的借款费用，可直接归属于符合资本化条件的资产的购建或者生产的，予以资本化，计入相关资产成本；其他借款费用，在发生时根据其发生额确认为费用，计入当期损益。

（2）借款费用同时满足以下条件时予以资本化：

a、资产支出已经发生，资产支出包括为购建或者生产符合资本化条件的资产而以支付现金、转移非现金资产或者承担带息债务形式发生的支出；

b、借款费用已经发生；

c、为使资产达到预定可使用或者可销售状态所必要的购建或者生产活动已经开始。

（3）符合资本化条件的资产在购建或者生产过程中发生非正常中断、且中断时间连续超过 3 个月的，应当暂停借款费用的资本化。在中断期间发生的借款费用应当确认为费用，计入当期损益，直至资产的购建或者生产活动重新开始。如果中断是所购建或者生产的符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态必要的程序，借款费用的资本化应当继续进行。

（4）购建或者生产符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态时，借款费用应当停止资本化。在符合资本化条件的资产达到预定可使用或者可销售状态之后所发生的借款费用，应当在发生时根据其发生额确认为费用，计入当期损益。

## （十三）无形资产

（1）无形资产的确定标准和分类

无形资产是指本公司拥有或者控制的没有实物形态的可辨认非货币性资产，包括专利权、非专利技术、商标权、著作权、土地使用权等。

（2）无形资产的计量

无形资产按成本进行初始计量。购入的无形资产，按实际支付的价款和相关支出作为实际成本。投资者投入的无形资产，按投资合同或协议约定的价值确定实际成本，但合同或协议约定价值不公允的，按公允价值确定实际成本。无形资产期末按照账面价值与可回收金额孰低计量。

### （3）无形资产的摊销

使用寿命有限的无形资产自可供使用时起，在其预计使用寿命内采用直线法分期平均摊销。使用寿命不确定的无形资产不予摊销，其中土地使用权自取得时起，在土地使用期内采用直线法分期平均摊销，不留残值。

### （4）无形资产支出满足资本化的条件：

公司内部研究开发项目开发阶段的支出，符合下列各项时，确认为无形资产：

- a、从技术上来讲，完成该无形资产以使其能够使用或出售具有可行性。
- b、具有完成该无形资产并使用或出售的意图。
- c、无形资产产生未来经济利益的方式，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时，证明其有用性。
- d、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。
- e、归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠计量。

## （十四）长期资产减值

资产负债表日，公司资产中除存货、采用公允价值模式计量的投资性房地产（暂以成本模式计量）、递延所得税资产、金融资产等按其专门规定处理减值以外的其他资产，有迹象表明发生减值的，以单项资产为基础估计其可收回金额；难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组或资产组组合为基础确定其可收回金额。资产的可收回金额低于其账面价值的，将资产的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。这些资产减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

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

因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年都应进行减值测试。

## （十五）长期待摊费用

长期待摊费用是指已经支出，但受益期限在一年以上（不含一年）的各项费

用，长期待摊费用按发生时的实际成本计价，并在受益期限内平均摊销。如果长期待摊费用项目不能使以后会计期间受益的，则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

## （十六）职工薪酬

职工薪酬是指企业为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。

### （1）短期薪酬的会计处理方法

短期薪酬，是指企业在职工提供相关服务的年度报告期间结束后十二个月内需要全部予以支付的职工薪酬，因解除与职工的劳动关系给予的补偿除外。短期薪酬具体包括：职工工资、奖金、津贴、职工福利费、医疗保险费、工伤保险费和生育保险费等社会保险费，住房公积金，工会经费和职工教育费，短期带薪缺勤，短期利润分享计划，非货币性福利以及其他短期薪酬。公司在职工为其提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益，其他会计准则要求或允许计入资产成本的除外。

### （2）离职后福利的会计处理方法

离职后福利，是指企业为获得职工提供的服务而在职工退休或与企业解除劳动关系后，提供的各种形式的报酬和福利，短期薪酬和辞退福利除外。公司在职工为其提供服务的会计期间，将根据设定的提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

### （3）辞退福利的会计处理方法

辞退福利，是指企业在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，或者为鼓励职工自愿接受裁减而给予职工的补偿。公司向职工提供辞退福利的，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：a、企业不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时。b、企业确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

### （4）其他长期职工福利的会计处理方法

其他长期职工福利，是指除短期薪酬、离职后福利、辞退福利之外所有的职工薪酬，包括长期带薪缺勤、长期残疾福利、长期利润分享计划等。公司向职工



提供的其他长期职工福利，符合设定提存条件的，将根据设定的提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。除此以外，企业将其其他长期职工福利产生的职工薪酬成本确认为下列组成部分：a、服务成本。b、其他长期职工福利净负债或净资产的利息净额。c、重新计量其他长期职工净负债或净资产所产生的变动。上述项目的总净额计入当期损益或相关资产成本。

## （十七）预计负债

### （1）预计负债的确认标准

当与对外担保、未决诉讼或仲裁、产品质量保证、裁员计划、亏损合同、重组义务、固定资产弃置义务等或有事项相关的业务同时符合以下条件时，确认为负债：①该义务是本公司承担的现时义务；②该义务的履行很可能导致经济利益流出企业；③该义务的金额能够可靠地计量。

### （2）预计负债的计量方法

预计负债按照履行现时义务所需支出的最佳估计数进行精算并初始计量。所需支出存在一个连续范围，且该范围内各种结果发生的可能性相同的最佳估计数按该范围的中间值确定；在其他情况下，最佳估计数按如下方法确定：①或有事项涉及单个项目时，最佳估计数按最可能发生金额确定；②或有事项涉及多个项目时，最佳估计数按各种可能发生额及其发生概率计算确定；③公司清偿预计负债所需支出全部或部分预期由第三方或其他方补偿的，则补偿金额在基本确定能收到时，作为资产单独确认。确认的补偿金额不超过所确认预计负债的账面价值。

## （十八）收入

### （1）销售商品的收入，在下列条件均能满足时予以确认：

- a、公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方。
- b、公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制。
- c、收入的金额能够可靠计量。
- d、相关经济利益很可能流入公司。
- e、相关的、已发生的或将发生的成本能够可靠计量。

### （2）提供劳务的收入，在下列条件均能满足时予以确认：

- a、收入的金额能够可靠计量。

- b、相关的经济利益很可能流入公司。
- c、交易的完工进度能够可靠确定。
- d、交易中已发生的和将发生的成本能够可靠计量。

(3) 让渡资产使用权收入在下列条件均能满足时予以确认：

- a、相关的经济利益很可能流入公司。
- b、收入的金额能够可靠计量。

(4) 公司产品销售收入具体确认方式：

业务类型	运营形式	收入确认方式
平台 PC 端 游戏	自主研发游戏	依据游戏玩家当期实际消费的充值 额确认收入。
平台页游	自主研发游戏	依据游戏玩家当期实际消费的充值 额确认收入。
	联营（与第三方合作运营）	依据合同约定的分成比例确定收入。
手机游戏	自主研发游戏	依据游戏玩家当期实际消费的充值 额确认收入。
	联营（与第三方合作运营）	依据合同约定的分成比例确定收入。

## （十九）政府补助

政府补助是指本公司从政府无偿取得货币性资产和非货币性资产，不包括政府作为所有者投入的资本。政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。政府补助在能够满足政府补助所附的条件，且能够收到时确认。

政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额计量。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

### （1）与资产相关的政府补助判断依据及会计处理方法

公司取得的用于构建或以其他方式形成长期资产的政府补助，划分为与资产相关的政府补助。与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产的使用寿命内平均分配计入当期损益。

### （2）与收益相关的政府补助判断依据及会计处理方法

与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用和损失的，确认为递

延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益；用于补偿已经发生的相关费用和损失的，直接计入当期损益。

公司取得的既用于设备等长期资产的购置，也用于人工费、管理费等费用化支出的补偿的政府补助，属于与资产和收益均相关的政府补助，需要将其分解为与资产相关的部分和与收益相关的部分，分别进行会计处理，若无法区分，则将整项政府补助归类为与收益相关的政府补助。

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

## （二十）递延所得税资产/递延所得税负债

所得税费用的会计处理采用资产负债表债务法核算。资产负债表日，公司按照可抵扣暂时性差异与适用所得税税率计算的结果，确认递延所得税资产及相应的递延所得税收益；按照应纳税暂时性差异与适用企业所得税税率计算的结果，确认递延所得税负债及相应的递延所得税费用。

### （1）递延所得税资产的确认

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，确认由可抵扣暂时性差异产生的递延所得税资产。但是同时具有下列特征的交易中因资产或负债的初始确认所产生的递延所得税资产会计处理采用资产负债表债务法核算。资产负债表日，公司按照可抵扣暂时性差异与适用所得税税率计算的结果不予确认：A：该项交易不是企业合并；B：交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）。

公司对与子公司、联营公司及合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；未来很可能获得用来抵扣暂时性差异的应纳税所得额。

公司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。

### （2）递延所得税负债的确认

除下列情况产生的递延所得税负债以外，本公司确认所有应纳税暂时性差异

产生的递延所得税负债：

商誉的初始确认；

同时满足具有下列特征的交易中产生的资产或负债的初始确认：

- ① 该项交易不是企业合并；
- ② 交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）。

与子公司、联营企业、合营企业投资等相关的应纳税暂时性差异，一般应确认相关的递延所得税负债，但同时满足以下两个条件的除外：

- ① 投资企业能够控制暂时性差异的转回的时间；
- ② 该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回。

（3）所得税费用计量

公司将当期所得税和递延所得税作为所得税费用或收益计入当期损益，但不包括下列情况产生的所得税：A：企业合并；B：直接在所有者权益中确认的交易或事项。

## （二十一）会计政策及会计估计变更

（1）会计政策变更

2014 年，财政部修订了《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》，以及颁布了《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》、《企业会计准则第 41 号-在其他主体中权益的披露》等具体准则，公司于 2014 年 7 月 1 日起执行。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》，公司于 2014 年年报起执行。

具体情况及对公司的影响：

公司于 2014 年执行新准则要求，对会计政策进行了重述，根据新准则规定对长期股权投资、可供出售金融资产、递延收益、其他非流动负债等科目进行了调整，并根据《企业会计准则第 28 号--会计政策、会计估计变更和差错更正》规定进行了追溯调整，对财务报表变化影响如下：

会计政策变更的内容和原因	审批程序	2013 年 12 月 31 日财务报表	
		科目名称	影响金额

《企业会计准则第 2 号—长期股权投资》（2014 年修订）	2014 年 12 月 19 日召开第八届董事会第一次临时会议审议通过了《关于会计政策变更的议案》	可供出售金融资产	18,000,000.00
		长期股权投资	-18,000,000.00
递延收益		1,000,000.00	
其他非流动负债		-1,000,000.00	
《企业会计准则第 30 号—财务报表列报》（2014 年修订）			

## （2）会计估计变更

本公司本期无会计估计的变更。

## 四、最近两年一期的主要会计数据和财务指标及分析

财务指标	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
毛利率	97.94%	97.45%	97.07%
净资产收益率	22.00%	60.12%	59.64%
扣除非经常性损益的净资产收益率	21.54%	53.78%	55.95%
应收账款周转率（次）	56.85	126.01	98.84
存货周转率（次）	0.75	1.59	1.59
基本每股收益（元/股）	4.10	7.67	5.25
稀释每股收益（元/股）	4.10	7.67	5.25
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	10.73	1.85	6.28
每股净资产（元/股）	9.15	16.60	8.93
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	9.15	16.60	8.93
资产负债率	21.13%	21.26%	22.39%
流动比率（倍）	4.05	4.34	3.71
速动比率（倍）	3.99	4.28	3.57

### （一）盈利能力指标分析

公司为游戏开发运营企业，游戏开发过程中发生的费用较高，后期游戏运营成本相对较低，故毛利率较高，发生的营业成本主要为游戏运营所需的服务器成本和人工成本，营业成本占收入的比重较低，并且与收入的相关性不高。营业收入在报告期内稳步增长，导致公司的毛利率逐年增加，毛利水平较高。

报告期内，公司净利润分别为 52,489,047.97 元、76,727,050.04 元和 41,035,310.22 元。由于营业收入的增长，公司的净利润逐年增加。公司净资产收益率报告期内分别为 59.64%、60.12%和 22.00%，公司净资产收益率较高，并且逐年增加。公司整体盈利状况较好。

## （二）偿债能力指标分析

从长期偿债能力指标来看，公司报告期内的资产负债率分别为 22.39%、21.26%和 21.13%，公司负债水平较低，偿债能力较强，整体变动较小，截至 2015 年 4 月 30 日，公司负债中短期负债占 95.48%，主要为其他应付款、应交税费和应付职工薪酬。同时公司银行借款较少，截至 2015 年 4 月 30 日，银行借款金额为 200 万元。

公司报告期内经营活动产生的现金流金额分别为 62,814,950.57 元、18,456,122.59 元和 110,367,458.38 元，公司经营现金流较好，2014 年经营性现金流降低较多的原因主要是支付广州市希力电子科技有限公司 3000 万元，支付桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司 4000 万元，两笔款项均在 2015 年予以偿还。

从短期偿债能力指标来看，报告期内公司的流动比率分别为 3.71、4.34 和 4.05，速动比率分别为 3.57、4.28 和 3.99，两项比率均较好，偿债风险较小。

## （三）营运能力指标分析

公司报告期内应收账款周转率分别为 98.84、126.01 和 56.85，应收账款周转率高，公司应收账款为应收第三方支付平台公司款项，第三方支付平台公司定期将款项转账给公司，款项结算周期基本控制在一个月以内，结算周期较短，应收账款周转率高，并且第三方平台公司主要为大型公司，信用较好。

公司的存货主要用于游戏推广活动，主要包括：话费充值卡、京东 E 卡、时尚生活类小礼品等。公司为游戏研发运营公司，游戏研发过程中发生的费用根据会计准则规定进行费用化或资本化，不形成存货，游戏运营过程中发生的网络服务器费用及运营人工费用直接计入当期营业成本。故上述存货周转率不能如实反映公司的存货周转情况。

## （四）现金流量指标分析

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	110,367,458.38	18,456,122.59	62,814,950.57
经营活动现金流入	149,673,761.23	201,430,486.17	163,033,968.81
经营活动现金流出	39,306,302.85	182,974,363.58	100,219,018.24

投资活动产生的现金流量净额	-23,452,462.06	10,889,786.40	-11,840,367.88
筹资活动产生的现金流量净额	-125,982,381.94	9,623,950.00	-20,000,000.00
现金及现金等价物净增加额	-39,067,400.01	38,966,394.07	30,976,409.24

### 1、经营活动现金流量分析

报告期内，经营活动产生的现金流量净额分别为 62,814,950.57 元、18,456,122.59 元和 110,367,458.38 元。2013 年的经营活动产生的现金流量净额较为正常，现金流净额主要是销售商品收到的现金、支付给职工以及为职工支付的现金与支付的其他与经营活动有关的现金形成。2014 年经营活动产生的现金流量净额较 2013 年降低的原因为公司于 2014 年支付广州市希力电子科技有限公司 3000 万元和桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司 4000 万元款项。2015 年 1-4 月经营活动产生的现金流量净额较高的原因为收回广州市希力电子科技有限公司 3000 万元和桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司 4000 万元款项。剔除与广州市希力电子科技有限公司 3000 万元和桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司 4000 万元款项的影响，报告期内，经营活动产生的现金流量净额与净利润较为接近。

### 2、投资活动现金流量分析

报告期内，公司投资活动主要是为投资银行理财产品、固定资产等长期资产。公司在资金较为充裕时，投资银行理财产品，提高资金利用效率。2013 年投资的银行理财产品 1000 万元，2014 年到期收回，2015 年投资 2400 万元银行理财产品。

### 3、筹资活动现金流量分析

报告期内，筹资活动产生的现金流量净额分别为 -20,000,000.00 元、9,623,950.00 元和 -125,982,381.94 元，2013 年筹资活动主要是分配股利影响，2014 年筹资活动主要是银行借款影响 1500 万元，同时支付股利分红 500 万元及银行借款利息 376,050.00 元，2015 年 1-4 月筹资活动主要是偿还银行借款 1300 万元，分配股利 1.33 亿元，新引进投资者投资款 2016 万元。

### 4、经营活动现金流量净额与净利润的匹配性

补充资料	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
一、将净利润调节为经营活动现金流量：			
净利润	41,035,310.22	76,727,050.04	52,489,047.97

补充资料	2015年1-4月	2014年度	2013年度
加：资产减值准备	-2,324,259.19	2,646,140.66	570,867.92
固定资产折旧	607,810.40	2,347,177.17	1,923,467.34
无形资产摊销	38,933.51	376,409.25	378,903.24
长期待摊费用摊销	-	5,499.95	101,930.52
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失（减：收益）	-	-	-
固定资产报废损失（减：收益）	-	3,602.96	29,254.88
公允价值变动净损失（减：收益）	-	-	-
财务费用（减：收益）	112,146.33	409,764.92	1,826.55
投资损失（减：收益）	-1,400,000.00	-1,922,958.10	-289,640.17
递延所得税资产减少（减：增加）	1,169,699.81	-869,186.97	-537,610.34
递延所得税负债增加（减：减少）	-	-	-
存货的减少（减：增加）	1,179,488.03	725,361.67	-1,358,024.61
经营性应收项目的减少（减：增加）	76,508,339.24	-70,699,247.06	-2,561,559.82
经营性应付项目的增加（减：减少）	-6,560,009.97	8,706,508.10	12,066,487.09
其他	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额	110,367,458.38	18,456,122.59	62,814,950.57
<b>二、不涉及现金收支的投资和筹资活动：</b>			
债务转为资本	-	-	-
一年内到期的可转换公司债券	-	-	-
融资租入固定资产	-	-	-
<b>三、现金及现金等价物净增加情况：</b>			
现金的期末余额	65,081,257.25	104,148,657.26	65,182,263.19
减：现金的期初余额	104,148,657.26	65,182,263.19	34,205,853.95
加：现金等价物的期末余额	-	-	-
减：现金等价物的期初余额	-	-	-
现金及现金等价物净增加额	-39,067,400.01	38,966,394.07	30,976,409.24

## 5、大额现金流量变动项目分析



## 销售商品、提供劳务收到的现金：

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
营业收入	77,370,602.33	192,424,197.73	150,820,558.27
加：应收账款（期初-期末）	-355,684.15	1,011,144.88	-1,076,321.38
加：预收账款（期末-期初）	-95,153.09	863,294.54	44,015.00
加：其他流动负债（期末-期初）	-6,533,427.61	1,760,276.83	6,968,834.81
减：其他	12,893.62	283,164.20	225,676.24
<b>小计</b>	<b>70,373,443.86</b>	<b>195,775,749.78</b>	<b>156,531,410.46</b>

公司2014年营业收入较2013年增加41,603,639.46元，增长27.58%，销售商品、提供劳务收到的现金增加39,244,339.32元，增长25.07%。公司2014年营业收入稳步增长，同时销售商品、提供劳务收到的现金增长幅度与营业收入增长幅度差异不大，营业收入与销售商品、提供劳务收到的现金可以合理勾稽。

## 购买商品、接受劳务支付的现金：

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
营业成本	1,597,651.34	4,910,005.29	4,411,912.69
加：应付账款与预付账款中服务器款项变动额	-626,707.49	-1,228,889.77	-855,901.49
<b>小计</b>	<b>970,943.85</b>	<b>3,681,115.52</b>	<b>3,556,011.20</b>

公司的营业成本中服务器成本占比为80%左右，员工薪酬占比为20%左右，报告期内营业成本变动较为稳定，公司购买商品、接受劳务支付的现金各期变动不大，与营业成本能够合理勾稽。

## 收到的其他与经营活动有关的现金：

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
其他应收款中收到的单位往来款	70,000,000.00		
收到的政府补助款	8,500.00	4,599,310.34	3,875,000.00
财务费用利息收款	4,282,480.21	935,744.70	553,743.69
收到的保证金、押金			1,500,000.00
收回备用金		75,574.60	535,850.59
收到代扣代缴股东个税款	4,104,737.16		
收到代收代付高管奖励款	904,600.00		
其他		44,106.75	37,964.07
<b>合计</b>	<b>79,300,317.37</b>	<b>5,654,736.39</b>	<b>6,502,558.35</b>

## 支付的其他与经营活动有关的现金：

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
管理费用、销售费用等付现支付费用	15,905,534.76	59,947,008.50	67,604,644.66
代付股东个税		1,652,349.44	
支付的往来款		71,481,668.60	
支付的捐赠款	1,000,000.00		121,100.00
支付备用金	165,854.45		
其他	500.00		
<b>合计</b>	<b>17,071,889.21</b>	<b>133,081,026.54</b>	<b>67,725,744.66</b>

收到的其他与投资活动有关的现金：

项目	2015年1-4月	2014年	2013年
其他流动资产-银行理财产品投资		10,000,000.00	
其他			
<b>合计</b>		<b>10,000,000.00</b>	

支付的其他与投资活动有关的现金：

项目	2015年1-4月	2014年	2013年
其他流动资产-银行理财产品投资	24,000,000.00		10,000,000.00
其他			
<b>合计</b>	<b>24,000,000.00</b>		<b>10,000,000.00</b>

购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金

项目	2015年1-4月	2014年	2013年
本期固定资产增加额	694,862.06	1,291,453.41	2,068,313.05
加：本期无形资产增加额	157,600.00	193,753.00	16,500.00
加：支付上期长期资产采购款			50,800.00
减：应付未付本期长期资产采购款		451,118.71	
<b>合计</b>	<b>852,462.06</b>	<b>1,034,087.70</b>	<b>2,135,613.05</b>

综上，公司各报告期内所有大额现金流量变动与实际业务的发生相符，与相关科目的会计核算勾稽相符。

## （五）与同行业公司财务指标对比

公司与在香港交易所上市的公司博雅互动（股票代码：00434）、联众（股票代码：06899），其主营业务与公司较为接近，主营的游戏主要为休闲棋牌类游戏，根据已公开的信息，其主要财务指标如下：

财务指标	联众		博雅互动	
	2014年度	2013年度	2014年度	2013年度
营业收入（千元人民币）	475,769.00	236,300.00	945,319.00	681,262.00

毛利率	61.90%	66.23%	60.07%	61.09%
净资产收益率	49.31%	31.50%	20.64%	11.16%
应收账款周转率（次）	5.03	5.88	10.02	11.47
存货周转率（次）	131.83	88.42	-	-
资产负债率	7.81%	28.26%	13.54%	13.74%
流动比率（倍）	19.09	5.15	6.09	7.49
速动比率（倍）	19.06	5.11	6.09	7.49

公司的营业收入规模相对于博雅互动和联众公司较小。博雅互动和联众公司的毛利率均为 60%以上，均低于公司的毛利率，主要原因为公司主要采取的是自有游戏通过自有的游戏平台运营产生的收入占比较高，占比超过 95%；而第三方公司特许的游戏通过公司平台运营的收入以及公司的游戏通过第三方平台运营产生的收入占比较低。博雅互动和联众公司的营业收入中为第三方运营游戏的收入占比以及第三方平台运营产生的收入占比相对于公司而言较高，导致营业成本中支付的渠道平台佣金及特许游戏的收益分成在营业成本中的占比达到 50%左右，致使毛利率降低。

公司的应收账款周转率相对于博雅互动和联众公司而言，周转率较高，主要原因为公司的收款主要是通过支付宝、易宝、财付通等快速充值渠道，回款较快，占比超过 80%，而博雅互动和联众公司合作的第三方支付公司以及第三方运营平台公司，相对来说较慢。但从整体上看，公司与博雅互动和联众公司的应收账款周转率均较高，回款较快。

公司与博雅互动和联众公司的资产负债率均较低，均未超过 25%，偿债能力与经营性现金流情况均较好。由于公司与博雅互动和联众公司的回款较好，应付款项金额均较小，导致流动比率和速动比率均较高，公司的比率稍低的原因为银行借款与往来款影响。

## 五、报告期利润形成的有关情况

### （一）营业收入构成及变动分析

#### 1、公司具体的收入确认方法：

公司销售收入会计政策的制定严格遵循《企业会计准则—收入》中销售商品收入确认所规定的条件，即：已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；公司既没有保留与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效

控制；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

公司的主营业务包括游戏产品收入和运营服务收入。游戏产品收入指公司研发并主要在公司游戏平台运营的游戏充值收入。运营服务收入指在公司游戏平台上对第三方公司的网页类游戏进行推广，同时游戏玩家通过游戏平台充值，公司按约定取得运营服务收入。游戏玩家充值后按照游戏设置获得游戏币，在游戏过程中消费游戏币，公司收到游戏充值款时，确认为其他流动负债，待游戏玩家将游戏币实际消费于公司运营的网络游戏时，公司根据实际消费结算确认游戏产品收入。公司为第三方公司提供游戏运营服务，在游戏产品满足收入条件时，按照合同约定公司享有的比例分成确认运营服务收入。游戏玩家均通过第三方支付平台进行充值，公司账户不直接收取游戏玩家充值款，游戏玩家主要根据便利性选择充值渠道，一般选择支付宝、易宝、财付通、神州付进行充值的较多。游戏玩家充值后，第三方平台将扣除佣金、手续费等费用后的净值转入公司账户，公司收到游戏充值款计入其他流动负债，待消费时结转确认收入。游戏玩家主要通过PC端老K游戏平台玩游戏、通过老K游戏平台链接到第三方公司的网页玩游戏、通过手机及平板移动端老K游戏平台玩游戏。通过老K游戏平台（PC端、手机及平板移动端）玩游戏的在充值消费后确认收入，通过老K游戏平台链接到第三方公司的网页玩游戏的在公司按照合同约定取得相应比例的游戏玩家充值并消费后的款项确认收入。结合业务类型及运营方式列示收入确认方式：

业务类型	运营形式	收入确认方式
平台PC端游戏	自主运营游戏	依据游戏玩家当期实际消费的充值额确认收入。
平台页游	自主运营游戏	依据游戏玩家当期实际消费的充值额确认收入。
	联营（与第三方合作运营）	游戏玩家充值消费后，公司按照合同约定享有的比例分成确认收入。
手机游戏	自主运营游戏	依据游戏玩家当期实际消费的充值额确认收入。
	联营（与第三方合作运营）	游戏玩家充值消费后，公司按照合同约定享有的比例分成确认收入。

## 2、报告期内，公司营业收入构成及变化情况：

单位：元

项目	2015年1-4月		2014年度		2013年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
主营业务收入	77,313,983.35	99.93	192,074,701.37	99.82	150,600,543.30	99.85
其他业务收入	56,618.98	0.07	349,496.36	0.18	220,014.97	0.15
<b>合计</b>	<b>77,370,602.33</b>	<b>100.00</b>	<b>192,424,197.73</b>	<b>100.00</b>	<b>150,820,558.27</b>	<b>100.00</b>

公司主营业务为网络游戏产品的开发和运营，公司集游戏开发、运营服务、平台打造以及销售推广为一体，致力于网络游戏的技术开发、内容设计以及运营、推广等。报告期公司主营业务收入稳步增长，其他业务收入占比较小，主要为公司购买中国电信和中国联通充值卡返利收入。

公司主营业务收入逐年增加，得益于公司老K游戏平台知名度不断提升，公司重视游戏的研发更新，不断有新游戏的推出，同时为顺应消费者对手游需求增加，公司对主要游戏也逐步推出移动端游戏，报告期内，游戏玩家的数量稳步增长。

## 3、报告期内，主营业务收入分游戏产品及运营服务分析：

单位：元

项目	2015年1-4月		2014年度		2013年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
(1) 游戏产品：	77,120,586.31	99.75	190,534,886.66	99.20	145,460,640.03	96.59
深海狩猎之捕鱼达人	25,817,610.62	33.39	98,575,916.52	51.32	89,755,989.85	59.60
斗地主	970,501.73	1.26	3,762,045.12	1.96	5,193,709.40	3.45
德州扑克	30,768,054.57	39.80	38,351,739.62	19.97	34,034,719.64	22.60
欢乐牛牛	15,571,698.75	20.14	37,246,262.19	19.39	6,519,551.24	4.33
其他	3,992,225.96	5.16	12,598,923.21	6.56	9,956,669.90	6.61
小计	77,120,586.31	99.75	190,534,886.66	99.20	145,460,640.03	96.59
(2) 运营服务	193,397.04	0.25	1,539,814.71	0.80	5,139,695.63	3.41
<b>合计</b>	<b>77,313,983.35</b>	<b>100.00</b>	<b>192,074,701.37</b>	<b>100.00</b>	<b>150,600,543.30</b>	<b>100.00</b>

公司的主营业务包括游戏产品收入和运营服务收入。游戏产品收入指公司研发并主要在公司游戏平台运营的游戏充值收入。运营服务收入指在公司游戏平台上对第三方公司的网页类游戏进行推广，同时游戏玩家通过游戏平台充值，公司

按约定取得运营服务收入。公司主要以自有的游戏产品运营收入为主，报告期内占比较高。公司的游戏产品收入报告期内主要依赖深海狩猎之捕鱼达人、德州扑克、欢乐牛牛和斗地主 4 款游戏，这 4 款游戏收入占主营业务收入的比例报告期内合计为 89.98%、92.64%和 94.59%，占比较高，其他游戏主要是一些小型休闲娱乐性游戏，数量较多，但收入贡献较少。以下对主要游戏进行分析：

(1) 深海狩猎之捕鱼达人游戏收入分析：2014 年，为了避免老 K 游戏平台的整体收入构成过分依赖于深海狩猎之捕鱼达人单款产品，公司对深海狩猎之捕鱼达人游戏的推广适当进行了减少，部分游戏玩家的注意力逐步转移到一些公司重点推广的其他游戏，造成深海狩猎之捕鱼达人游戏的收入占比逐期下降。考虑到游戏玩家对移动端产品的需求量日益激增，且未来此类产品对用户的黏性还会持续增加，公司在 2014 年第三季度逐步将部分原 PC 端深海狩猎之捕鱼达人游戏开发团队人员转移到新的移动端深海狩猎之捕鱼达人游戏的开发升级上。这也导致 PC 端深海狩猎之捕鱼达人游戏新增的游戏内容减少，对游戏玩家的持续吸引能力有所降低，进而导致 2015 年 1-4 月的深海狩猎之捕鱼达人游戏收入有下降趋势。

(2) 斗地主游戏收入分析：2014 年公司推出三国斗地主游戏，分流了原斗地主游戏的玩家，同时研发斗地主游戏的人开始转移做移动端游戏的研发更新，造成斗地主游戏的更新减少，收入有下降趋势。

(3) 德州扑克游戏收入分析：2015 年 1-4 月收入占比明显较 2013 年和 2014 年上涨较多的主要原因为公司 2015 年年初对德州扑克进行了更新优化，新增加了游戏玩法及对服务费进行了优化，加上在春节期间，棋牌类游戏一般较为热门，公司加大了德州扑克游戏的推广，分流了部分其他游戏的玩家，玩家数量相应增加，充值收入随之上涨。

(4) 欢乐牛牛游戏收入分析：欢乐牛牛游戏在 2013 年 11 月正式上线运作，所以对 2013 年收益影响不大，但公司将欢乐牛牛游戏作为公司主推的棋牌类游戏，2014 年的收入明显上涨，上线之后人气持续提升，吸引了更多新用户。

运营服务减少原因分析：为与页游玩家进行双向引流，提高老 K 游戏平台玩家数量，2013 年公司开始大量接入第三方公司网页游戏链接，以增加游戏平台的多样性及可玩性，从而留住游戏玩家。随着公司自有游戏收益及游戏玩家逐步

增长，游戏平台及游戏内容的知名度不断提升，同时网页游戏由于更新换代快、生命周期短、用户粘性低、游戏内容相对简单等特点，网页游戏竞争日趋激烈，公司运营的第三方网页游戏收入逐期下降，公司经营战略上进行了调整，不再积极推广第三方公司网页游戏链接，转向推广公司游戏平台上的自有游戏，导致该项收入开始逐步下滑。

#### 4、游戏产品收入按游戏玩家地区分布的构成如下（不包括运营服务收入）：

单位：元

地区	2015年1-4月		2014年度		2013年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例
江苏	4,647,813.64	6.03%	10,563,596.62	5.54%	6,973,504.09	4.79%
山西	3,414,842.88	4.43%	5,778,247.28	3.03%	3,306,485.20	2.27%
湖南	4,877,711.28	6.32%	12,510,461.44	6.57%	9,841,438.76	6.77%
广东	5,353,864.95	6.94%	14,805,886.56	7.77%	9,717,308.32	6.68%
河南	3,017,337.40	3.91%	7,150,117.74	3.75%	4,141,592.21	2.85%
四川	2,603,737.01	3.38%	7,065,784.87	3.71%	8,487,441.19	5.83%
江西	4,438,098.37	5.75%	12,524,882.04	6.57%	9,114,423.19	6.27%
湖北	3,350,647.41	4.34%	7,983,422.60	4.19%	6,092,858.32	4.19%
黑龙江	4,938,177.42	6.40%	12,315,558.36	6.46%	4,412,091.16	3.03%
北京	4,326,754.13	5.61%	10,943,443.00	5.74%	6,312,078.06	4.34%
广西	5,717,197.24	7.41%	8,800,094.52	4.62%	6,885,513.03	4.73%
浙江	2,843,693.41	3.69%	9,121,123.12	4.79%	6,315,764.41	4.34%
山东	3,119,966.83	4.05%	7,745,412.61	4.07%	4,707,011.30	3.24%
上海	2,221,875.36	2.88%	7,283,937.93	3.82%	4,755,025.57	3.27%
福建	2,270,810.92	2.94%	5,572,950.76	2.92%	3,886,324.26	2.67%
辽宁	2,414,108.39	3.13%	6,971,304.99	3.66%	3,832,282.95	2.63%
天津	1,800,765.36	2.33%	4,937,480.45	2.59%	4,127,615.39	2.84%
河北	1,146,013.79	1.49%	4,918,275.93	2.58%	2,183,610.71	1.50%
重庆	858,083.85	1.11%	2,543,855.52	1.34%	1,966,633.83	1.35%
安徽	1,379,078.12	1.79%	3,352,874.87	1.76%	2,468,210.36	1.70%
吉林	1,233,664.49	1.60%	3,161,818.50	1.66%	1,521,720.66	1.05%
内蒙古	950,998.85	1.23%	2,831,381.03	1.49%	1,515,179.70	1.04%
陕西	1,184,322.75	1.54%	3,134,518.28	1.65%	2,170,352.04	1.49%
云南	1,304,948.28	1.69%	2,466,106.36	1.29%	1,664,277.25	1.14%
其他	5,011,768.56	6.50%	8,896,789.16	4.67%	24,598,184.08	16.91%
贵州	705,995.24	0.92%	2,777,958.72	1.46%	1,356,829.46	0.93%
甘肃	413,459.71	0.54%	1,217,867.35	0.64%	930,805.40	0.64%

宁夏	62,551.11	0.08%	222,794.18	0.12%	431,702.04	0.30%
新疆	1,022,668.11	1.33%	1,356,738.59	0.71%	679,941.82	0.47%
海南	431,351.09	0.56%	905,305.36	0.48%	608,656.12	0.42%
青海	36,675.33	0.05%	139,373.55	0.07%	289,312.21	0.20%
西藏	9,318.97	0.01%	503,175.09	0.26%	116,557.76	0.08%
香港	1,901.83	0.00%	14,896.09	0.01%	40,680.57	0.03%
澳门	1,166.02	0.00%	4,053.05	0.00%	1,462.29	0.00%
台湾	9,218.21	0.01%	13,400.14	0.01%	7,766.32	0.01%
合计	77,120,586.31	100.00%	190,534,886.66	100.00%	145,460,640.03	100.00%

根据游戏玩家注册地区将主营业务收入按区域进行划分，公司从事游戏开发运营，游戏玩家分布的区域较广。公司在全国大多数省均有一定数量的游戏玩家，各省份收入占比相对均衡。

#### 5、主营业务收入根据充值渠道进行划分：

项目	2015年1-4月		2014年度		2013年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
易宝充值	6,372,786.88	8.24	19,004,042.48	9.89	9,338,081.18	6.20
支付宝充值	52,639,780.24	68.09	140,381,345.50	73.09	106,582,287.23	70.77
神州付充值	1,715,012.29	2.22	12,858,708.29	6.69	19,110,779.07	12.69
财付通充值	1,651,837.47	2.14	6,395,434.37	3.33	5,772,420.64	3.83
其他第三方支付渠道	14,934,566.47	19.32	13,435,170.73	6.99	9,796,975.18	6.51
合计	77,313,983.35	100.00	192,074,701.37	100.00	150,600,543.30	100.00

公司目前的充值渠道分类包括：（1）常规第三方支付平台，如支付宝、易宝、财付通；（2）手机话费充值卡类，如神州付充值；（3）其他类，如游戏点卡、手机声讯充值、短信充值、宽带账号充值等。游戏玩家主要根据便利性选择充值渠道，一般选择支付宝、易宝、财付通、神州付进行充值的较多。2014年10月以后公司陆续新增手机端游戏，手机端游戏玩家的充值渠道选择与PC端游戏玩家存在一定的差异。同时公司新增了北京慧通无限信息技术有限公司短信充值、优嘉尚品(北京)科技有限公司短信充值、北京高阳捷迅信息技术有限公司的高阳捷迅支付等第三方充值渠道，游戏玩家的充值渠道选择更多更便利。

#### 6、主营业务收入根据游戏运营模式进行划分：

项目	2015年1-4月		2014年度		2013年度	
	金额	比例	金额	比例(%)	金额	比例



		(%)				(%)
自主开发的游戏通过自有平台运营	77,108,934.43	99.73	190,534,886.66	99.20	145,460,640.03	96.59
第三方特许的游戏通过公司平台运营	193,397.04	0.25	1,539,814.71	0.80	5,139,695.63	3.41
公司游戏通过第三方平台游戏运营	11,651.88	0.02				
合计	77,313,983.35	100.00	192,074,701.37	100.00	150,600,543.30	100.00

公司主营业务收入中主要是公司自主开发的游戏并通过自有平台运营的收入占比高，报告期内较为稳定。第三方特许的游戏通过公司平台运营是指在老 K 游戏平台上进行运营推广第三方游戏并提供游戏充值收款服务，主要包括：街机三国、神仙道、梦幻飞仙、醉西游、凡人修真 2 和攻城掠地等网页游戏。2013 年整个第三方网页游戏联运市场仍保有一定的市场份额，但增长率已经出现明显疲软，于是公司逐步将开发和运营团队转移到利润率较高的自主研发的游戏上，同时规划进军具有高速增长率的手游领域，导致此类收入金额及占比逐年下降。

公司分销但由第三方提供游戏运营是指公司自主研发的游戏授权第三方平台运营。为了增加老 K 游戏品牌知名度，并且把产品精准推送给目标用户，公司考虑选择一些优质的第三方平台公司进行合作，2015 年 1-4 月公司游戏通过第三方平台游戏运营收入金额为 11,651.88 元，第三方平台公司为北京卓易讯畅科技有限公司（旗下有豌豆荚平台），北京卓易讯畅科技有限公司主要为公司提供游戏推广和游戏充值收款服务。

#### 7、主营业务收入根据分销渠道进行划分：

项目	2015 年 1-4 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
通过老 K 游戏平台（PC 端）玩游戏充值消耗	59,812,781.75	77.36	184,612,573.63	96.11	145,309,060.91	96.49
通过网页玩	199,539.41	0.26	1,562,973.42	0.81	5,185,012.81	3.44

游戏充值消耗						
通过移动终端玩游戏充值消耗	17,301,662.19	22.38	5,899,154.32	3.07	106,469.58	0.07
合计	77,313,983.35	100.00	192,074,701.37	100.00	150,600,543.30	100.00

公司提供的游戏主要通过 PC 端老 K 游戏平台玩游戏、通过老 K 游戏平台链接到第三方公司的网页玩游戏、通过手机及平板移动端玩游戏。

通过老 K 游戏平台玩游戏产生的收入在 2015 年 1-4 月收入占比明显下降的原因分析：由于 2015 年 1 月以来，公司加大了手机游戏的研发推广，手机端游戏德州扑克、斗地主等热门游戏陆续上线，在各应用平台上开始推广，PC 端老 K 游戏平台用户转移到手机端上，手机端游戏与 PC 端游戏的账号是通用的，同时手机端玩游戏越来越方便，充值越来越便利，所以充值消耗行为逐渐转移到手机端上，进而影响了 PC 端充值占比，未来会随着手机端游戏的大量推广，这种趋势还会继续扩大。由于 2013 年中以后，网页游戏就逐步减少推广，造成网页游戏充值逐年下降。

## （二）经营成果变动分析

### 1、毛利分类别的构成情况如下：

报告期内，公司主营业务毛利额分别为 146,188,630.61 元、187,164,696.08 元和 75,716,928.72 元，具体情况如下：

单位：元

项目	2015 年 1-4 月			
	主营业务收入	主营业务成本	毛利	毛利率
游戏产品	77,114,746.64	1,597,054.63	75,517,692.01	97.93%
运营服务	199,236.71		199,236.71	100.00%
小计	77,313,983.35	1,597,054.63	75,716,928.72	97.93%
项目	2014 年			
	主营业务收入	主营业务成本	毛利	毛利率
游戏产品	190,513,739.75	4,910,005.29	185,603,734.46	97.42%
运营服务	1,560,961.62		1,560,961.62	100.00%
小计	192,074,701.37	4,910,005.29	187,164,696.08	97.44%
项目	2013 年			
	主营业务收入	主营业务成本	毛利	毛利率
游戏产品	145,415,530.49	4,411,912.69	141,003,617.80	96.97%
运营服务	5,185,012.81		5,185,012.81	100.00%

小计	150,600,543.30	4,411,912.69	146,188,630.61	97.07%
----	----------------	--------------	----------------	--------

由上表可以看出，报告期内，公司的主营业务毛利率基本稳定在 97%以上，毛利率较高，公司所处的游戏行业，毛利率普遍较高，而且毛利率主要受收入影响较大，游戏运营成本主要是网络服务器成本、人工成本等，前期游戏开发支出直接以费用化形式计入研发费用。公司毛利率整体水平处于上升趋势，主要是由于公司的主营业务收入逐年增长引起。

报告期内，运营服务收入占比分别为 3.44%、0.81%和 0.26%，收入占比较低。公司提供对第三方网页游戏运营服务，网页游戏具有更新换代快、生命周期短、用户粘性低、游戏内容相对简单、占用服务器容量小、所需要服务的人员少等特点。公司服务器和运营人员同时服务公司自有游戏和第三方网页游戏，对应的各自成本难以区分，导致财务核算难以区分各自应分配的营业成本。考虑到营业成本本身投入较少，公司自有的游戏运营收入占比较高，公司将运营成本均归集到自有游戏产品运营中。

## 2、营业收入总额和利润总额的变动趋势及原因

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度	2014 年增长率
营业收入	77,370,602.33	192,424,197.73	150,820,558.27	27.58%
营业成本	1,597,651.34	4,910,005.29	4,411,912.69	11.29%
营业利润	47,808,214.56	81,870,191.19	55,972,904.27	46.27%
利润总额	47,199,548.19	85,987,043.88	58,704,171.86	46.48%
净利润	41,035,310.22	76,727,050.04	52,489,047.97	46.18%

如上表所示，公司 2014 年度营业收入较 2013 年度增长 27.58%，净增 41,603,639.46 元，2014 年度利润总额较 2013 年增长 46.48%，净增加 27,282,872.02 元。由于公司游戏平台的知名度提升，游戏玩家的数量增加，营业收入在报告期内逐年增长。公司的营业成本并没有与营业收入同比例增长，主要是因为游戏运营成本与游戏收入的配比关系不大，主营业务成本主要是网络服务器成本和人工成本，毛利的增长主要受主营业务收入的增加影响较大。公司的利润总额逐年增加，主要受营业收入增长影响，同时公司为提供经营效率，合理控制了费用的发生，使费用在营业收入占比逐年下降。

### （三）报告期内的期间费用情况

#### 1、报告期期间费用及变动趋势如下：

单位：元

项目	2015年1-4月		2014年度		2013年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	14,360,636.74	18.56%	61,487,921.50	31.95%	62,101,119.90	41.18%
管理费用	13,585,571.80	17.56%	38,292,931.38	19.90%	23,881,207.07	15.83%
其中：研发费用	11,101,770.32	14.35%	29,142,816.83	15.15%	17,129,842.04	11.36%
财务费用	-212,367.36	-0.27%	-3,927,665.17	-2.04%	-1,125,901.59	-0.75%
<b>合计</b>	<b>27,733,841.18</b>	<b>35.85%</b>	<b>95,853,187.71</b>	<b>49.81%</b>	<b>84,856,425.38</b>	<b>56.26%</b>

注：上表中“占比”指各项费用占当期营业收入的比例。

报告期内，公司管理费用、销售费用、财务费用之和占营业收入的比重分别为 56.26%、49.81%和 35.85%。费用占比逐年下降，主要原因为销售费用影响，销售费用中促销活动费下降较多。公司收入逐年增长，年化增长率保持在 20%以上，游戏运营平台的游戏玩家数量变动进入平稳增长期，为提高经营业绩，稳健经营，在保证游戏玩家数量稳定的前提下，公司逐步减少了销售费用。

## 2、报告期销售费用明细如下：

单位：元

项目	2015年1-4月	2014年	2013年
职工薪酬	220,251.92	676,936.00	521,339.00
业务宣传费	1,220,519.11	3,358,072.97	1,032,564.97
推广费	5,032,086.46	17,460,642.50	13,554,489.84
促销活动费	7,822,538.70	39,740,584.02	46,664,968.06
业务招待费	25,286.12	52,660.09	58,028.70
办公、差旅等其他费用	39,954.43	199,025.92	269,729.33
<b>合计</b>	<b>14,360,636.74</b>	<b>61,487,921.50</b>	<b>62,101,119.90</b>

报告期内，销售费用 2013 年与 2014 年整体较为稳定，2015 年 1-4 月销售费用下降较多，主要是公司调整了促销活动的运营模式，减少了礼品的发放。

销售费用主要为推广费和促销活动费，推广费主要为公司通过在百度、奇虎 360、搜狗三家搜索引擎平台上投放竞价广告，公司已在这三家搜索引擎平台各注册关键字 2 万余个，游戏玩家搜索引擎查找信息，搜索到关键字后，每一次有效点击为公司带来流量后，公司支付相应的广告费用。2015 年 1-4 月年化后的推广费金额与 2014 年相比变动不大，公司的网络推广模式变化较小，推广费支付较为稳定。

促销活动费指公司为进行游戏推广，对于游戏玩家充值、完成游戏任务、合成道具等行为发放礼品所产生的费用，报告期内，公司的促销活动费逐年下降，2015 年 1-4 月下降较多，主要原因为公司调整游戏运营推广战略，经过公司对

游戏玩家的调查，游戏玩家更愿意获得游戏金币赠送，为使游戏玩家的体验满意度更高，公司减少了礼品的发放，增加了游戏过程中金币赠送。

业务宣传费主要为公司线下推广活动发生的费用，公司为提高游戏知名度，增加游戏玩家，定期会在各地举办宣传活动与比赛活动。

### 3、报告期管理费用明细如下：

单位：元

项目	2015年1-4月	2014年	2013年
职工薪酬	543,026.16	4,905,468.63	3,003,287.96
办公及其他费用	583,436.65	1,378,533.01	1,506,454.21
折旧费	198,764.23	527,977.96	370,762.82
中介机构费用	520,000.00	520,000.00	190,000.00
无形资产摊销等	20,560.00	322,818.88	349,213.32
研发费用	11,101,770.32	29,142,816.83	17,129,842.04
税费	93,506.57	277,146.49	235,144.12
业务招待费	459,268.87	984,687.34	956,301.29
差旅费、交通费及运杂费	65,239.00	233,482.24	140,201.31
<b>合计</b>	<b>13,585,571.80</b>	<b>38,292,931.38</b>	<b>23,881,207.07</b>

管理费用中主要为研发费用，研发费用占比报告期内分别为 71.73%、76.10% 和 81.72%。管理费用 2014 年比 2013 年增加 14,411,724.31 元，增长 60.35%，其中研发费用较 2013 年增加 12,012,974.79 元，占整个增长金额的 83.36%，主要原因是公司增加了移动端游戏的开发投入，研发项目增加，公司新招聘研发人员，研发人员数量 2014 年较 2013 年增加约 40%左右，同时由于软件人才的紧俏，单位人工成本增长月 15%左右。

### 4、报告期财务费用明细如下：

单位：元

项目	2015年1-4月	2014年度	2013年度
利息支出	112,131.94	406,300.00	-
减：银行利息收入	947,299.67	1,328,684.70	465,337.92
资金占用利息收入	-	3,012,295.89	668,876.71
手续费	1,794.00	2,318.20	3,003.50
汇兑损益	14.39	3,464.92	3,322.04
其他费用	810.60	1,232.30	1,987.50
<b>合计</b>	<b>-212,367.36</b>	<b>-3,927,665.17</b>	<b>-1,125,901.59</b>

财务费用主要受利息收入和利息支出影响，公司 2013 年和 2014 年计提了对

桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司 4000 万元往来款的资金占用利息，导致当期利息收入均较高。公司经营期内资金较为充裕，银行存款利息收入较高。

#### （四）重大投资收益和非经常性损益情况

##### 1、重大投资收益

公司向广西桂林漓江农村合作银行投资 1800 万元，持股比例 1.89%，公司按可供出售金融资产核算，报告期内，公司共收到分红款 2,916,666.67 元。

公司在资金充裕时投资银行理财产品，公司在其他流动资产中核算，理财收益计入投资收益。

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
可供出售金融资产取得的投资收益	1,400,000.00	1,400,000.00	116,666.67
银行理财产品的投资收益	-	522,958.10	172,973.50
<b>合计</b>	<b>1,400,000.00</b>	<b>1,922,958.10</b>	<b>289,640.17</b>

##### 2、非经常性损益情况

报告期各期末，公司非经常性损益的具体内容如下：

单位：元

项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度
非流动资产处置损益	-	-3,602.96	-29,254.88
计入当期损益的政府补助，但与公司正常业务密切相关，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	391,833.32	4,076,393.33	2,875,000.00
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费	-	3,012,295.89	668,876.71
与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益	-1,000,000.00		
除上述各项之外的营业外收支净额	-499.69	44,062.32	-114,477.53
其他符合非经常性损益定义的损益项目	1,400,000.00	1,922,958.10	289,640.17
小计	791,333.63	9,052,106.68	3,689,784.47
减：非经常性损益相应的所得税	-76,083.30	956,513.34	446,639.73
减：少数股东损益影响数	-	-	-
非经常性损益影响的净利润	867,416.93	8,095,593.35	3,243,144.74
归属于公司普通股股东的净利润	41,035,310.22	76,727,050.04	52,489,047.97
扣除非经常性损益后的归属于公司普通股股东净利润	40,167,893.29	68,631,456.70	49,245,903.23

(1) 计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费：公司收取桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司 4000 万元的资金占用利息。

(2) 与公司正常经营业务无关的或有事项产生的损益：公司于 2015 年 1 月 26 日向桂林市秀峰区财政局捐赠 100 万元，用于赞助重建桂林古建筑逍遥楼。

(3) 其他符合非经常性损益定义的损益项目：公司收取桂林漓江农村合作银行股金红利分配以及公司理财产品收益。

(4) 报告期内计入损益的政府补助明细：

补助项目	2015 年 1-4 月	2014 年度	2013 年度	与资产相关/与收益相关
桂林旅游网络创新服务应用平台建设项目	-	1,000,000.00	500,000.00	与收益相关
基于 IOS 平台的游戏产品研发	-	-	360,000.00	与收益相关
2012 年度经济暨安全生产、科技工作表彰奖励	-	-	30,000.00	与收益相关
桂林市秀峰区人民政府表彰秀峰区 2012 年度新增三上企业及安全生产科技工作先进单位和个人	-	-	1,003,000.00	与收益相关
中共桂林市秀峰区委员会桂林市秀峰区人民政府表彰秀峰区 2012 年度经济工作先进企业（单位）	-	-	100,000.00	与收益相关
桂林市人民政府表彰 2012 年度全市纳税贡献企业和十大纳税进步企业	-	-	121,000.00	与收益相关
广西文化元素与特色棋牌相结合的动漫游戏开发及应用示范	-	-	250,000.00	与收益相关
新型电子信息技术攻关与新产品研发	-	-	90,000.00	与收益相关
2013 年广西壮族自治区新认定的企业技术中心	-	-	300,000.00	与收益相关
2012 年度市“纳税贡献企业”和“十大纳税进步企业”奖励	-	-	121,000.00	与收益相关
老 K 手游中心开发及应用	133,333.32	166,666.66	-	与收益相关
移动终端游戏研发与应用项目	-	500,000.00	-	与收益相关

桂林旅游寻宝游戏软件研发项目	50,000.00	100,000.00	-	与收益相关
“笑傲掌上江湖”金庸武侠手游研发项目	41,666.67	72,916.67	-	与收益相关
2014年桂林市软件和信息类企业发展专项资金项目	-	300,000.00	-	与收益相关
《三国泡泡龙卡牌》手机游戏软件研发	83,333.33	62,500.00	-	与收益相关
基于互联网的网络游戏软件研发项目	-	300,000.00	-	与收益相关
《宝藏王》游戏软件开发及应用	75,000.00	225,000.00	-	与收益相关
电子竞技补助	-	1,000,000.00	-	与收益相关
2013年科技工作表彰奖励	-	5,000.00	-	与收益相关
桂林市秀峰区科技局秀峰区2013年度纳税贡献奖奖金	-	37,200.00	-	与收益相关
专利资助	-	2,370.00	-	与收益相关
企业研发中心培育奖	-	200,000.00	-	与收益相关
专利资助	-	4,740.00	-	与收益相关
广西首届优秀原创动漫作品奖	-	100,000.00	-	与收益相关
参加自治区企业产品对接会补贴	1,500.00	-	-	与收益相关
2014年度科技工作先进单位奖金	2,000.00	-	-	与收益相关
2014年度科技创新奖奖金	5,000.00	-	-	与收益相关
<b>合计</b>	<b>391,833.32</b>	<b>4,076,393.33</b>	<b>2,875,000.00</b>	

## (5) 最近两年一期非经常性损益对当期净利润的影响

单位：元

项目	序号	2015年1-4月	2014年度	2013年度
归属于公司普通股股东的净利润	1	41,035,310.22	76,727,050.04	52,489,047.97
非经常性损益影响的净利润	2	867,416.93	8,095,593.35	3,243,144.74
扣除非经常性损益后的归属于公司普通股股东净利润	3=1-2	40,167,893.29	68,631,456.69	49,245,903.23
占归属于公司股东的净利润的比例	4=2/1	2.11%	10.55%	6.18%

公司非经常性损益占比较小，不存在依赖非经常性损益的现象。



## （五）适用税率及主要财政税收优惠政策

### 1、主要税种和税率：

税目	纳税（费）基础	税（费）率
营业税	营业收入	5%、3%
增值税	非自主研发收入	6%
城市维护建设税	应缴纳流转税额	7%
教育费附加	应缴纳流转税额	3%
地方教育费附加	应缴纳流转税额	2%
堤围防护费	应缴纳流转税额	0.1%
企业所得税	应纳税所得额	12.5%

### 2、税收优惠及批文

根据《中华人民共和国企业所得税法》及其实施条例和《国务院关于印发进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》（国发〔2011〕4号），我国境内新办的集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，在2017年12月31日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。

公司经桂林市秀峰区地方税务局认定符合软件企业规定的减免税条件，自2011年6月18日起执行企业所得税优惠政策，《企业所得税备案类税收优惠备案告知书》编号为：2011年第6号。公司报告期内享受减半征收所得税优惠政策。

## （六）主要资产情况

### 1、应收账款

#### （1）应收账款分类

类别	2015年4月30日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例（%）	金额	比例（%）
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款				
按信用风险特征组合计提坏账准备应收账款（账龄组合）	1,610,340.22	100.00	80,517.01	5.00

单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>1,610,340.22</b>	<b>100.00</b>	<b>80,517.01</b>	<b>5.00</b>
<b>类别</b>	<b>2014年12月31日</b>			
	<b>账面余额</b>		<b>坏账准备</b>	
	<b>金额</b>	<b>比例 (%)</b>	<b>金额</b>	<b>比例 (%)</b>
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款				
按信用风险特征组合计提坏账准备应收账款(账龄组合)	1,254,656.07	100.00	62,732.80	5.00
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>1,254,656.07</b>	<b>100.00</b>	<b>62,732.80</b>	<b>5.00</b>
<b>类别</b>	<b>2013年12月31日</b>			
	<b>账面余额</b>		<b>坏账准备</b>	
	<b>金额</b>	<b>比例 (%)</b>	<b>金额</b>	<b>比例 (%)</b>
单项金额重大并单项计提坏账准备的应收账款				
按信用风险特征组合计提坏账准备应收账款(账龄组合)	1,960,233.35	86.51	98,011.67	5.00
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款	305,567.60	13.49	305,567.60	100.00
<b>合计</b>	<b>2,265,800.95</b>	<b>100.00</b>	<b>403,579.27</b>	<b>17.81</b>

公司应收账款为应收第三方支付平台公司款项，游戏玩家如需进行充值，均需要通过第三方支付平台公司支付款项，第三方支付平台公司定期将款项转账给公司，款项结算周期基本控制在一个月以内。应收账款的结算周期较短，应收账款周转率高，并且第三方平台公司主要为大型公司，信用较好。应收账款余额较小与公司的业务情况相符。

报告期内，公司应收账款账面余额占当期营业收入的比重较低，公司应收账款净额占当期营业收入的比例分别为 1.23%、0.62%和 1.98%。公司报告期内的应收账款周转速度快，回款情况良好，应收账款不存在重大坏账损失风险。

1) 组合中，按账龄分析法计提坏账准备的应收账款

账龄	2015.4.30	2014.12.31	2013.12.31
----	-----------	------------	------------

	金额	坏账准备	金额	坏账准备	金额	坏账准备
1年以内	1,610,340.22	80,517.01	1,254,656.07	62,732.80	1,960,233.35	98,011.67
合计	1,610,340.22	80,517.01	1,254,656.07	62,732.80	1,960,233.35	98,011.67

2) 单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款：2013年应收北京创力矩阵网络科技有限公司 305,567.60 元，由于款项无法收回，全额计提坏账准备。

(2) 应收账款金额前五名情况

1) 截至 2015 年 4 月 30 日，应收账款金额前五名情况如下：

单位名称	款项性质	金额	账龄	占比(%)
支付宝中国网络科技有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	713,107.33	1年以内	44.28
北京通融通信息技术有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	358,253.23	1年以内	22.25
深圳市盈华讯方通信技术有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	241,675.20	1年以内	15.01
马鞍山华彤网络科技有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	42,571.75	1年以内	2.64
北京高阳捷迅信息技术有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	90,200.30	1年以内	5.6
合计		<b>1,445,807.81</b>		<b>89.78</b>

2) 截至 2014 年 12 月 31 日，应收账款金额前五名情况如下：

单位名称	款项性质	金额	账龄	占比(%)
支付宝中国网络科技有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	698,515.94	1年以内	55.67
北京通融通信息技术有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	183,811.33	1年以内	14.65
北京汇元网科技有限责任公司	应收第三方支付平台游戏收入	139,996.05	1年以内	11.16
马鞍山华彤网络科技有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	34,938.58	1年以内	2.78
北京慧通无限信息技术有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	40,473.60	1年以内	3.23
合计		<b>1,097,735.50</b>		<b>87.49</b>

3) 截至 2013 年 12 月 31 日，应收账款金额前五名情况如下：

单位名称	款项性质	金额	账龄	占比(%)
支付宝中国网络科技有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	1,220,403.34	1年以内	53.86

北京通融信息技术有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	262,937.57	1年以内	11.6
北京汇元网科技有限责任公司	应收第三方支付平台游戏收入	167,962.20	1年以内	7.41
北京创力矩阵网络科技有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	305,567.60	2-3年	13.49
马鞍山华彤网络科技有限公司	应收第三方支付平台游戏收入	82,071.69	1年以内	3.62
<b>合计</b>		<b>2,038,942.40</b>		<b>89.99</b>

(3) 报告期公司实际核销的应收账款：2014年公司核销对北京创力矩阵网络科技有限公司的应收账款305,567.60元。

(4) 截至2015年4月30日，应收账款中不含持有公司5%（含5%）以上表决权股份股东单位的欠款。

## 2、预付款项

(1) 预付款项按账龄列示：

账龄	2015.4.30		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
1年以内	4,425,058.11	99.86	3,305,084.30	97.60	3,678,558.10	100.00
1-2年	6,030.00	0.14	82,364.22	2.40		
<b>合计</b>	<b>4,431,088.11</b>	<b>100.00</b>	<b>3,387,448.52</b>	<b>100.00</b>	<b>3,678,558.10</b>	<b>100.00</b>

报告期各期末，公司的预付账款主要是预付推广服务费和服务器托管费、预付充值卡购买款。公司一般先向推广服务提供商和服务器托管提供商预付一定期间的款项，后期公司根据对应期间进行摊销。

(2) 截至2015年4月30日，预付账款中不含持有公司5%（含5%）以上表决权股份股东单位的欠款。

(3) 预付款项前五名情况：

1) 截至2015年4月30日，预付款项金额前五名情况如下：

单位名称	款项性质	金额	账龄	占比(%)
中国电信股份有限公司桂林分公司	预付电话充值卡费	202,025.21	1年以内	4.56
中国移动通信集团广西有限公司桂林集团客户分公司	预付电话充值卡费	451,344.16	1年以内	10.19
广州崇达广告有限公司	推广服务费	1,359,965.51	1年以内	30.69
杭州顺网科技股份有限公司	推广服务费	408,333.33	1年以内	9.22
北京星缘新动力科技有限公司	服务器托管费	891,503.21	1年以内	20.12
<b>小计</b>		<b>3,313,171.42</b>		<b>74.77</b>

2) 截至 2014 年 12 月 31 日, 预付款项前五名情况如下:

单位名称	款项性质	金额	账龄	占比(%)
上海圆迈贸易有限公司	采购京东礼品卡	100,186.88	1 年以内	2.96
杭州顺网科技股份有限公司	推广服务费	224,000.00	1 年以内	6.61
北京星缘新动力科技有限公司	服务器托管费	735,729.61	1 年以内	21.72
广州崇达广告有限公司	推广服务费	1,509,965.51	1 年以内	44.58
北京数据家科技有限公司	服务器托管费	95,833.31	1 年以内	2.83
<b>小计</b>		<b>2,665,715.31</b>		<b>78.69</b>

3) 截至 2013 年 12 月 31 日, 预付款项前五名情况如下:

单位名称	款项性质	金额	账龄	占比(%)
广州崇达广告有限公司	推广服务费	1,526,652.24	1 年以内	41.50
广州颐度网络科技有限公司	推广服务费	100,000.00	1 年以内	2.72
北京鼎信泰德科技有限公司	预付设备款	170,000.00	1 年以内	4.62
何继业	推广服务费	95,000.00	1 年以内	2.58
北京星缘新动力科技有限公司	服务器托管费	1,223,915.34	1 年以内	33.27
<b>合计</b>		<b>3,115,567.58</b>		<b>84.70</b>

### 3、其他应收款

#### (1) 其他应收款分类

类别	2015 年 4 月 30 日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	520,000.00	34.07	520,000.00	100.00
按信用风险特征组合计提坏账准备其他应收款 (账龄组合)	1,006,125.43	65.93	156,679.57	15.57
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>1,526,125.43</b>	<b>100.00</b>	<b>676,679.57</b>	
类别	2014 年 12 月 31 日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	30,000,000.00	39.76	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备其他应收款	45,462,054.90	60.24	3,018,722.97	6.64

类别	2015年4月30日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
(账龄组合)				
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>75,462,054.90</b>	<b>100.00</b>	<b>3,018,722.97</b>	
类别	2013年12月31日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备其他应收款(账龄组合)	3,782,492.57	100.00	337,303.44	8.92
单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-
<b>合计</b>	<b>3,782,492.57</b>	<b>100.00</b>	<b>337,303.44</b>	<b>8.92</b>

报告期内，2013年末主要应收股东代扣代缴税款及保证金，2014年末金额较大，主要为应收关联方广州市希力电子科技有限公司往来款3000万元以及桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司4000万元，2015年4月末主要应收保证金和备用金。报告期内，其他应收款波动较大主要受关联方往来款及与桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司的往来款影响。

#### 1) 单项金额重大并单项计提坏账准备的其他应收款

时间	明细	账面原值	坏账准备	坏账比例	款项性质	计提原因
2015年4月30日	北京坤泰世纪文化传媒有限公司	520,000.00	520,000.00	100%	保证金	①
2014年12月31日	广州市希力电子科技有限公司	30,000,000.00	-	-	关联方往来款	②

①应收北京坤泰世纪文化传媒有限公司52万广告推广保证金：2013年6月12日，公司与该公司签订竞价网络广告代理合同，约定将原2012年签署的500万框架合同保证金60万元，其中52万元用作新合同保证金继续抵押，剩余8万元充作广告费，充值到百度、搜搜等竞价广告账户中。8万元的广告费用用完

后，考虑到该公司给的优惠折扣太低，同时服务太差，公司决定终止合作，但该公司拒绝给付 52 万元的保证金，考虑到账龄较长以及款项收回的可能性较低，公司全额计提坏账准备。

②公司 2014 年为广州市希力电子科技有限公司的全资子公司，广州市希力电子科技有限公司向公司借支 3000 万元的往来款用于生产经营。公司于 2015 年 1 月 5 日召开股东会决议并作出决定向广州市希力电子科技有限公司分红 1.33 亿元，广州市希力电子科技有限公司所欠公司 3000 万元直接冲减分红款。截至 2015 年 4 月 30 日，公司与广州市希力电子科技有限公司关联往来余额为 0 元。

## 2) 组合中，按账龄分析法计提坏账准备的其他应收款

账龄结构	2015 年 4 月 30 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	其他应收款	坏账准备	其他应收款	坏账准备	其他应收款	坏账准备
1 年以内	516,613.98	25,830.70	41,997,155.73	2,099,857.79	818,916.26	40,945.81
1-2 年	80,022.86	8,002.29	603,022.86	60,302.29	2,963,576.31	296,357.63
2-3 年	409,488.59	122,846.58	2,861,876.31	858,562.89	-	-
<b>合计</b>	<b>1,006,125.43</b>	<b>156,679.57</b>	<b>45,462,054.90</b>	<b>3,018,722.97</b>	<b>3,782,492.57</b>	<b>337,303.44</b>

## (2) 其他应收款按款项性质分类情况

款项性质	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
代扣代缴股东税款	-	4,104,737.16	2,452,387.72
往来款	-	70,000,000.00	-
押金/保证金	1,050,000.00	1,050,000.00	1,000,000.00
社保公积金	72,037.73	53,787.49	-
备用金	397,361.84	231,507.39	307,081.99
其他	6,725.86	22,022.86	23,022.86
<b>合计</b>	<b>1,526,125.43</b>	<b>75,462,054.90</b>	<b>3,782,492.57</b>

## (3) 按欠款方归集的各期末余额前五名的其他应收款情况

1) 截至 2015 年 4 月 30 日，其他应收款金额前五名情况如下：

单位名称	款项性质	2015年4月30日余额	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例(%)
北京坤泰世纪文化传媒有限公司	广告推广保证金	520,000.00	1-2年	34.07
桂林市秀峰区人民政府	办公楼租赁保证金	400,000.00	2-3年	26.21
杨凯玲	员工备用金	209,933.65	1年以内	13.76
广州颐度网络科技有限公司	服务保证金	100,000.00	2年以内	6.55
肖杰	员工备用金	53,161.10	1年以内	3.48
<b>合计</b>		<b>1,283,094.75</b>		<b>84.07</b>

2) 截至2014年12月31日, 其他应收款金额前五名情况如下:

单位名称	款项性质	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例(%)
广州市希力电子科技有限公司	股东往来款	30,000,000.00	1年以内	39.76
桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司	单位往来款	40,000,000.00	1年以内	53.01
北京坤泰世纪文化传媒有限公司	广告推广保证金	520,000.00	1-2年	0.69
孔桂全	代扣代缴股东税款	1,153,467.96	1年以内	1.53
徐建林	代扣代缴股东税款	811,170.11	1年以内	1.07
<b>合计</b>		<b>72,484,638.07</b>		<b>96.05</b>

其他应收桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司 4000 万元往来款: 2013 年 1 月 25 日, 公司与桂林市秀峰区人民政府签订桂林独秀动漫产业基地合作协议, 就产业园项目的前期合作达成如下协议: “在公司取得项目用地之前, 由政府作为前期业主, 负责项目前期运营, 接受桂林市土地储备中心委托, 实施该地块的土地征收、拆迁、储备, 支持公司参与该项目的经营性土地招拍挂及项目的运作。项目用地范围包括: 桂林市秀峰区桃花江以西, 桃江宾馆对面总用地规模约 200 亩, 该地块属于艺术传媒用地性质。合作模式: 项目按照政府主导、企业主体, 统一规划、市场运作、共谋发展、合作共赢的原则运作, 政府负责相关部门的协调、行政审批和征地拆迁的组织管理工作, 公司作为项目合作方, 负责项目的资金筹措、开发建设管理以及本项目相关的市场开发的经济活动。”

政府接受桂林市土地储备中心委托, 对产业园的土地实施征收、拆迁和储备,



公司积极支持与配合。公司作为招商确定的意向业主，参与项目的前期工作，并负责垫资报批和征用项目用地。公司的垫资额度为 5000 万元，按双方约定拨入共管账户，其中 1000 万元在协议签订后 7 个工作日拨入到位，其余资金根据征地工作实际需要拨入账户，公司垫资按同期银行贷款利率上浮 30%向政府计收利息。公司按照协议向桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司转账 4000 万元。

但目前项目进展缓慢，公司于 2015 年 1 月 4 日收到桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司利息收入 3,681,172.59 元，2015 年 3 月 13 日公司收到桂林市秀峰区经济建设投资有限责任公司 4000 万的回款。据此相关的合作协议予以终止。

3) 截至 2013 年 12 月 31 日，其他应收款金额前五名情况如下：

单位名称	款项性质	2013 年 12 月 31 日余额	账龄	占其他应收款期末余额合计数的比例 (%)
北京坤泰世纪文化传媒有限公司	广告推广保证金	520,000.00	1 年以内	13.75
桂林市秀峰区人民政府	办公楼租赁保证金	400,000.00	1-2 年	10.58
孔桂全	代扣代缴股东税款	687,404.28	1 年以内	18.17
徐建林	代扣代缴股东税款	483,017.38	1 年以内	12.77
杨路	代扣代缴股东税款	269,169.17	1 年以内	7.12
<b>合计</b>		<b>2,359,590.83</b>		<b>62.38</b>

(4) 截至 2015 年 4 月 30 日，其他应收款中不含持公司 5% (含 5%) 以上表决权股份的股东款项。

#### 4、存货

##### (1) 存货分类

单位：元

项目	2015 年 4 月 30 日			2014 年 12 月 31 日			2013 年 12 月 31 日		
	账面余额	跌价准备	账面价值	账面余额	跌价准备	账面价值	账面余额	跌价准备	账面价值
库存商品	1,552,806.30	-	1,552,806.30	2,732,294.33	-	2,732,294.33	3,457,656.00	-	3,457,656.00

合计	1,552,806.30	-	1,552,806.30	2,732,294.33	-	2,732,294.33	3,457,656.00	-	3,457,656.00
----	--------------	---	--------------	--------------	---	--------------	--------------	---	--------------

公司存货均为库存商品，库存商品主要用于游戏推广活动，库存商品主要包括：话费充值卡、京东 E 卡、时尚生活类小礼品等。公司为游戏研发及运营公司，游戏研发过程中发生的费用根据会计准则规定进行费用化或资本化，不形成存货，游戏运营过程中发生的网络服务器费用及运营人工费用直接计入当期营业成本。公司的存货构成明细符合公司的实际经营情况。

报告期内，2014 年年末存货余额较 2013 年年末余额减少 725,361.67 元，2015 年 4 月 30 日存货余额较 2014 年年末存货余额减少 1,179,488.03 元。减少原因分析：随着公司游戏玩家数量的稳定，游戏在市场上的认可度提升，报告期内，公司逐年减少了游戏推广活动。

(2) 公司存货的账龄均在 1 年以内。报告期各期末，没有明显迹象表明上述存货已过时或可变现价值低于原成本，因此未计提跌价准备。

## 5、固定资产

### (1) 固定资产类别、折旧年限及折旧方法

固定资产折旧根据固定资产的原值和预计可使用年限及估计的剩余价值（原值的 5%）按直线法计算。已计提减值准备的固定资产在计提折旧时，按照该项固定资产计提减值后的净额以及尚可使用年限重新计算确定折旧率和折旧额。

公司固定资产分类年折旧率如下：

类别	估计使用年限（年）	年折旧率(%)
房屋及建筑物	20 年	4.75
机器设备	10 年	9.5
运输设备	5 年	19
办公及其他设备	3 年	31.67

### (2) 固定资产原值及累计折旧情况：

单位：元

项目	2015 年 1 月 1 日	本期增加额	本期减少额	2015 年 4 月 30 日
一、原价合计	9,361,399.52	694,862.06		10,056,261.58
运输设备	1,300,000.00			1,300,000.00
办公及其他设备	8,061,399.52	694,862.06		8,756,261.58

<b>二、累计折旧合计</b>	<b>6,198,400.37</b>	<b>607,810.40</b>		<b>6,806,210.77</b>
运输设备	994,233.47	93,486.32		1,087,719.79
办公及其他设备	5,204,166.90	514,324.08		5,718,490.98
<b>三、固定资产减值准备</b>				
运输设备				
办公及其他设备				
<b>四、固定资产账面价值</b>	<b>3,162,999.15</b>			<b>3,250,050.81</b>
运输设备	305,766.53			212,280.21
办公及其他设备	2,857,232.62			3,037,770.60

项目	2014年1月1日	本期增加额	本期减少额	2014年12月31日
<b>一、原价合计</b>	<b>8,148,492.78</b>	<b>1,291,453.41</b>	<b>78,546.67</b>	<b>9,361,399.52</b>
运输设备	1,300,000.00			1,300,000.00
办公及其他设备	6,848,492.78	1,291,453.41	78,546.67	8,061,399.52
<b>二、累计折旧合计</b>	<b>3,925,842.54</b>	<b>2,347,177.17</b>	<b>74,619.34</b>	<b>6,198,400.37</b>
运输设备	713,774.51	280,458.96		994,233.47
办公及其他设备	3,212,068.03	2,066,718.21	74,619.34	5,204,166.90
<b>三、固定资产减值准备</b>				
运输设备				
办公及其他设备				
<b>四、固定资产账面价值</b>	<b>4,222,650.24</b>			<b>3,162,999.15</b>
运输设备	586,225.49			305,766.53
办公及其他设备	3,636,424.75			2,857,232.62

项目	2013年12月31日	本期增加额	本期减少	2013年12月31日
<b>一、原价合计</b>	<b>6,155,731.88</b>	2,068,313.05	75,552.15	<b>8,148,492.78</b>
运输设备	1,300,000.00			1,300,000.00
办公及其他设备	4,855,731.88	2,068,313.05	75,552.15	6,848,492.78
<b>二、累计折旧合计</b>	<b>2,043,067.47</b>	<b>1,923,467.34</b>	<b>40,692.27</b>	<b>3,925,842.54</b>
运输设备	452,833.30	260,941.21		713,774.51
办公及其他设备	1,590,234.17	1,662,526.13	40,692.27	3,212,068.03
<b>三、固定资产减值准备</b>				
运输设备				
办公及其他设备				
<b>四、固定资产账面价值</b>	<b>4,112,664.41</b>			<b>4,222,650.24</b>
运输设备	847,166.70			586,225.49
办公及其他设备	3,265,497.71			3,636,424.75

公司的固定资产主要为游戏运营研发所需的服务器、电脑，两项资产占比超过公司固定资产的65%。公司为游戏类公司，固定资产的明细与公司的业务情况相符。

报告期内，不存在需要计提固定资产减值准备的情况，也不存在所有权受到限制的固定资产。

## 6、其他流动资产

单位：元

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
预缴税金	-	16,371.59	3,531,905.18
银行理财产品	24,000,000.00	-	10,000,000.00
<b>合计</b>	<b>24,000,000.00</b>	<b>16,371.59</b>	<b>13,531,905.18</b>

报告期内，公司在资金较为充裕时，投资银行理财产品，主要包括桂林银行的“漓江理财产品”、中国交通银行的“稳得利理财产品”等理财产品，投资的银行理财产品均为保本浮动收益，投资期限根据理财产品时间一般为28天、90天不等。预期收益率为5%左右，预期收益受风险因素影响很小，报告期内产生的投资收益为695,931.60元。

有限公司阶段，公司尚未建立完善的对外投资决策制度，购买理财产品时也未履行相关决策审批程序，主要由公司管理层商讨决定。

公司将结合经营和资金使用计划等情况，在授权额度内合理开展银行理财产品的投资，并保证投资资金均为公司闲置自有资金。

鉴于股份公司投资理财产品的连续性，为规范股份公司投资理财，股份公司专门制定了公司章程，对公司对外投资的相关事宜进行了规定，股份公司将严格执行该制度。公司将及时分析和跟踪银行理财产品的投向、项目进展情况，严格控制投资风险。

## 7、可供出售金融资产

### (1) 可供出售金融资产情况

单位：元

项目	2015.4.30			2014.12.31			2013.12.31		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
可供出售债务工具：									

可供出售权益工具：	18,000,000.00		18,000,000.00	18,000,000.00		18,000,000.00	18,000,000.00		18,000,000.00
按公允价值计量的									
按成本计量的	18,000,000.00		18,000,000.00	18,000,000.00		18,000,000.00	18,000,000.00		18,000,000.00
合计	<b>18,000,000.00</b>		<b>18,000,000.00</b>	<b>18,000,000.00</b>		<b>18,000,000.00</b>	<b>18,000,000.00</b>		<b>18,000,000.00</b>

(2) 期末按公允价值计量的可供出售金融资产：无。

(3) 期末按成本计量的可供出售金融资产

单位：元

被投资单位名称	2015.4.30	2014.12.31	2013.12.31
广西桂林漓江农村合作银行	18,000,000.00	18,000,000.00	18,000,000.00
合计	<b>18,000,000.00</b>	<b>18,000,000.00</b>	<b>18,000,000.00</b>

(续表)

被投资单位名称	在被投资单位持股比例(%)	减值准备	本期计提减值准备	本期收到现金红利
广西桂林漓江农村合作银行	1.89	-	-	1,400,000.00
合计	1.89	-	-	1,400,000.00

2012年12月24日，由于公司经营资金较为充裕，考虑到当时广西桂林漓江农村合作银行经营状况较好，未来有上市的打算，公司召开股东会决议，审核通过向广西桂林漓江农村合作银行申购原始股1000万股的决议。2012年12月29日，公司与广西桂林漓江农村合作银行签订股金认购协议，协议约定：公司以现金方式认购1000万股，每股面值1元，按照1:1.8溢价比例入股，共支付1800万元，公司投资时的持股比例为2.18%。公司于2012年12月29日公司支付投资款。截至2015年4月30日，公司对桂林漓江农村合作银行的投资金额一直未发生变化，因桂林漓江农村合作银行增资扩股使公司的持股比例下降为1.89%。

报告期内，公司共取得广西桂林漓江农村合作银行股东分红款2,916,666.67元，广西桂林漓江农村合作银行经营状况较好，不存在减值迹象。

## 8、无形资产

## (1) 无形资产明细

单位：元

项目	2015年1月31日	本期增加额	本期减少额	2015年4月30日
<b>一、原价合计</b>	<b>1,429,853.00</b>	157,600.00		<b>1,587,453.00</b>
办公软件	429,853.00	157,600.00		587,453.00
游戏软件	1,000,000.00			1,000,000.00
<b>二、累计摊销合计</b>	<b>1,194,959.40</b>	<b>38,933.51</b>		<b>1,233,892.91</b>
办公软件	194,959.40	38,933.51		233,892.91
游戏软件	1,000,000.00			1,000,000.00
<b>三、无形资产减值准备</b>				
办公软件				
游戏软件				
<b>四、无形资产账面价值</b>	<b>234,893.60</b>			<b>353,560.09</b>
办公软件	234,893.60			353,560.09
游戏软件				

项目	2014年1月31日	本期增加额	本期减少额	2014年12月31日
<b>一、原价合计</b>	<b>1,236,100.00</b>	193,753.00		<b>1,429,853.00</b>
办公软件	236,100.00	193,753.00		429,853.00
游戏软件	1,000,000.00			1,000,000.00
<b>二、累计摊销合计</b>	<b>818,550.15</b>	<b>376,409.25</b>		<b>1,194,959.40</b>
办公软件	124,105.70	70,853.70		194,959.40
游戏软件	694,444.45	305,555.55		1,000,000.00
<b>三、无形资产减值准备</b>				
办公软件				
游戏软件				
<b>四、无形资产账面价值</b>	<b>417,549.85</b>			<b>234,893.60</b>
办公软件	111,994.30			234,893.60
游戏软件	<b>305,555.55</b>			

项目	2013年1月31日	本期增加额	本期减少额	2013年12月31日
<b>一、原价合计</b>	<b>1,219,600.00</b>	16,500.00		<b>1,236,100.00</b>
办公软件	219,600.00	16,500.00		236,100.00
游戏软件	1,000,000.00			1,000,000.00
<b>二、累计摊销合计</b>	<b>439,646.91</b>	<b>378,903.24</b>		<b>818,550.15</b>
办公软件	78,535.81	45,569.91		124,105.72
游戏软件	361,111.10	333,333.33		694,444.43
<b>三、无形资产减值准备</b>				
办公软件				
游戏软件				
<b>四、无形资产账面价值</b>	<b>779,953.09</b>			<b>417,549.85</b>

办公软件	141,064.19			111,994.28
游戏软件	638,888.90			305,555.57

(2) 报告期内无通过公司内部研发形成的无形资产。

(3) 报告期末无未办妥产权证书的土地使用权。

(4) 报告期各期末不存在无形资产预计可收回金额低于其账面价值而需计提减值准备的情形。

## 9、长期待摊费用

(1) 2015年1-4月无长期待摊费用增减变动。

(2) 2014年度长期待摊费用明细项目及增减变动如下：

单位：元

项目	2013年12月31日	本期增加	本期摊销	其他减少	2014年12月31日
装修费	5,499.95		5,499.95		
合计	<b>5,499.95</b>		<b>5,499.95</b>		

## 10、递延所得税资产

(1) 未经抵销的递延所得税资产

单位：元

项目	2015年4月30日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产	可抵扣暂时性差异	递延所得税资产
资产减值准备	757,196.58	94,649.57	3,081,461.77	385,182.72	740,882.71	92,610.34
应付工资影响数	-	-	6,650,000.00	831,250.00	2,560,000.00	320,000.00
政府补助	1,139,583.35	142,447.93	1,522,916.67	190,364.59	1,000,000.00	125,000.00
合计	<b>1,896,779.93</b>	<b>237,097.50</b>	<b>11,254,378.44</b>	<b>1,406,797.31</b>	<b>4,300,882.71</b>	<b>537,610.34</b>

(2) 未确认递延所得税资产明细：无。

## 11、资产减值准备

资产减值准备相关政策详见“第四章 公司财务”之“三、报告期内采用的主要会计政策及会计估计”。资产减值准备计提情况：

单位：元

项目	期间	期初	本期增加	本期减少		期末
				转回	转销	

坏账准备	2013年	170,014.79	570,867.92			740,882.71
	2014年	740,882.71	2,646,140.66		305,567.60	3,081,455.77
	2015年1-4月	3,081,455.77	-2,324,259.19			757,196.58

## (七) 报告期内各期末的主要债务情况

### 1、短期借款

#### (1) 短期借款分类：

单位：元

借款类别	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
质押、保证借款	2,000,000.00	15,000,000.00	
<b>合计</b>	<b>2,000,000.00</b>	<b>15,000,000.00</b>	

#### (2) 报告期内无已逾期未偿还的短期借款。

(3) 2014年8月29日，公司向桂林银行股份有限公司借款1500万元，借款期限为2014年8月29日至2015年8月28日，本期借款由本公司股东孔桂全、杨路提供连带责任保证，并签订保证合同，担保金额为1500万元；同时，公司以其持有的广西桂林漓江农村合作银行1000万股提供质押，股金账号：359282016200699552，股金证号：GX00117147，质押期限从2014年8月29日至2015年8月28日止。公司于2015年1月30日偿还银行借款500万元，2月12日偿还银行借款500万元，3月2日偿还银行借款300万元。

### 2、应付账款

#### (1) 应付账款款项性质列示：

单位：元

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
应付采购款	54,905.19	35,954.18	655,302.48
应付服务款	259,392.08	-	-
<b>合计</b>	<b>314,297.27</b>	<b>35,954.18</b>	<b>655,302.48</b>

#### (2) 应付账款账龄分析

单位：元

账龄	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
1年以内	310,459.42	32,116.33	651,464.63
1-2年			
2-3年			3,837.85
3年以上	3,837.85	3,837.85	



合计	314,297.27	35,954.18	655,302.48
----	------------	-----------	------------

应付账款主要为应付游戏推广品采购款和应付联营游戏分成费。公司游戏推广用品采购一般采用预付款形式或是月底对账后统一结算，账期较短，应付余额较小。公司游戏运营平台有部分游戏为外部游戏公司提供的游戏，公司为其提供运营服务，从中获取一定比例的充值收入，余款支付给外部游戏公司。公司一般每月月初 10 日内（或是 15 日内），对上一结算月的充值收入进行统计并经双方确认后，公司据此付款。公司向外部游戏公司提供的运营服务业务较少，公司付款及时，应付余额较小。

## (2) 各期末应付账款金额前五名情况

1) 截至 2015 年 4 月 30 日，应付账款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	金额	账龄	占比(%)
上海心动企业发展有限公司	非关联方	26,326.55	1 年以内	8.38
广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）	非关联方	150,000.00	1 年以内	47.73
上海江游信息科技有限公司	非关联方	6,327.65	1 年以内	2.01
广州橘子网络科技有限公司	非关联方	69,074.80	1 年以内	21.98
中国移动通信集团公司桂林分公司	非关联方	40,317.28	1 年以内	12.83
小计		<b>292,046.28</b>		<b>92.92</b>

2) 截至 2014 年 12 月 31 日，应付账款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	金额	账龄	占比(%)
桂林市科航计算机科技有限公司	非关联方	9,253.94	1 年以内	25.74
上海心动企业发展有限公司	非关联方	8,325.35	1 年以内	23.16
桂林恒智电脑耗材店	非关联方	3,837.85	3 年以上	10.67
广州菲音信息科技有限公司	非关联方	3,312.20	1 年以内	9.21
杭州边锋网络技术有限公司	非关联方	3,565.10	1 年以内	9.92
小计		<b>28,294.44</b>		<b>78.70</b>

3) 截至 2013 年 12 月 31 日，应付账款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	金额	账龄	占比(%)
桂林市科航计算机科技有限公司	非关联方	67,217.30	1 年以内	10.26
上海心动企业发展有限公司	非关联方	31,363.30	1 年以内	4.79
上海江游信息科技有限公司	非关联方	17,147.50	1 年以内	2.62
烟台市正浩网络科技有限公司	非关联方	308,962.72	1 年以内	47.15
杭州顺网科技股份有限公司	非关联方	157,582.36	1 年以内	24.05

小计		582,273.18	88.86
----	--	------------	-------

(3) 应付账款各期末余额中无应付持有公司 5%以上（含 5%）表决权股份的股东款项。

### 3、预收账款

#### (1) 预收账款账龄分析

单位：元

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
1 年以内	910,463.65	1,005,616.74	142,322.20
合计	910,463.65	1,005,616.74	142,322.20

公司与增值信息服务公司合作，增值信息服务公司向游戏玩家开设专用的固话手机小额增值信息服务，游戏玩家通过此服务渠道完成充值，充值款项实质上是通过电信运营商扣款后转账给增值信息服务公司，这些公司再将款项支付给公司，公司为控制回款风险，要求这些提供增值信息服务的公司预存充值款，后期游戏玩家充值金额直接从预存款中扣取。游戏玩家通过此渠道进行充值的金额较小，相应的预收账款期末数也较小。

2014 年末与 2015 年 4 月末预收账款金额较大的原因主要是公司预收 KIDJAPLAY COMPANY LIMITED（以下简称 KIDJAPLAY）分销款。2014 年 5 月 7 日，公司与 KIDJAPLAY 签订软件授权许可协议，授权 KIDJAPLAY 在泰国区域对深海狩猎之捕鱼达人游戏的分销，协议有效期 3 年，KIDJAPLAY 支付许可授权费 15 万美元，同时后期再按游戏营业总额的 20% 支付特许权使用费。

#### (2) 各期末预收账款金额前五名情况

1) 截至 2015 年 4 月 30 日，预收账款金额前五名情况如下：

单位名称	款项性质	金额	账龄
北京在云端科技有限公司	预收充值款	27,104.04	1 年以内
浙江齐顺信息科技有限公司	预收充值款	29,470.97	1 年以内
KIDJAPLAY COMPANY LIMITED	预收分销款	784,964.44	1 年以内
北京慧通无限信息技术有限公司	预收充值款	50,707.20	1 年以内
优嘉尚品（北京）科技有限公司	预收充值款	9,648.00	1 年以内
小计		901,894.65	

2) 截至 2014 年 12 月 31 日，预收账款金额前五名情况如下：

单位名称	款项性质	金额	账龄
上海尧鸿信息技术有限公司	预收充值款	10,376.00	1 年以内
北京在云端科技有限公司	预收充值款	99,649.62	1 年以内
浙江齐顺信息科技有限公司	预收充值款	64,386.20	1 年以内

北京慧通无限信息技术有限公司	预收充值款	46,240.48	1年以内
KIDJAPLAY COMPANY LIMITED	预收分销款	784,964.44	1年以内
小计		<b>1,005,616.74</b>	

3) 截至 2013 年 12 月 31 日, 预收账款金额前五名情况如下:

单位名称	款项性质	金额	账龄
上海尧鸿信息技术有限公司	预收充值款	8,569.00	1年以内
北京在云端科技有限公司	预收充值款	27,104.04	1年以内
浙江齐顺信息科技有限公司	预收充值款	29,470.97	1年以内
北京慧通无限信息技术有限公司	预收充值款	50,707.20	1年以内
优嘉尚品(北京)科技有限公司	预收充值款	9,648.00	1年以内
小计		<b>125,499.21</b>	

(3) 预收账款各期末余额中无预收持有公司 5%以上(含 5%)表决权股份的股东款项。

#### 4、应交税费

报告期内, 公司应交税费情况如下:

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
增值税	3,580.46	-	5,390.16
营业税	872,684.37	974,681.82	720,143.60
企业所得税	154,896.40	421,349.43	-
个人所得税	2,245,437.68	689,141.78	50,085.84
城建税	61,338.53	68,448.39	50,787.36
教育费附加	26,287.94	29,335.04	21,766.00
地方教育费	17,525.31	19,556.69	14,510.68
印花税	21.21	-	-
堤围费	17,517.60	19,546.37	23,743.60
合计	<b>3,399,289.50</b>	<b>2,222,059.52</b>	<b>886,427.24</b>

报告期内, 应交税费增加主要受原股东转让股权, 公司代扣代缴个人所得税影响, 公司在 2015 年 5 月已向税务部门缴纳相关的个人所得税。

#### 5、其他应付款

(1) 其他应付款账龄分析

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
1年以内	5,032,008.71	3,939,259.21	2,984,789.65
1-2年			
2-3年			
3年以上			
合计	<b>5,032,008.71</b>	<b>3,939,259.21</b>	<b>2,984,789.65</b>

其他应付款主要为公司计提的待兑换奖券费用, 报告期其他应付款占负债总

额比例分别为 11.48%、8.84%和 19.95%，其他应付款期末计提的待兑换奖券费用增加主要受公司经营业绩上涨影响。

## (2) 其他应付款按款项性质分析

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
待兑换奖券*	4,059,508.65	3,735,763.65	1,484,789.65
押金/保证金			1,500,000.00
代收代付个人税收奖励款	904,600.00		
其他	67,900.06	203,495.56	
<b>合计</b>	<b>5,032,008.71</b>	<b>3,939,259.21</b>	<b>2,984,789.65</b>

\*奖券主要来源于游戏玩家充值以及参与活动赠送奖券等。玩家获得的奖券累积到一定数量，就可以兑换礼品。公司在各期末根据活跃玩家持有的有效奖券数量折算确认公司应付金额，并计提销售费用。活跃玩家根据最近上线时间进行判断，游戏玩家持有的奖券数量需超过礼品乐园最少兑换礼品所需的奖券数量才被认定为有效奖券。

## (3) 各期末其他应付款金额前五名情况

1) 截至 2015 年 4 月 30 日，其他应付款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	款项性质	金额	账龄
奖券		4,059,508.65	1 年以内
上海优刻得信息科技有限公司	预提网络推广费	5,800.00	1 年以内
广州云观网络科技有限公司	预提美术制作费	36,000.00	1 年以内
杭州顺网科技股份有限公司	预提网络推广费	24,990.00	1 年以内
熊传志*	代收代付个人税收奖励款	904,600.00	1 年以内
<b>小计</b>		<b>5,030,898.65</b>	

\*2013 年 3 月 28 日，桂林市秀峰区人民政府印发关于企业纳税奖励办法的通知[秀政（2013）16 号]，对于在秀峰区辖区内纳税达到一定金额的企业，政府将对企业主要负责人及领导班子予以奖励，公司于 2015 年 2 月 10 日和 2015 年 4 月 3 日分别收到桂林市秀峰区科技局支付的完税奖励款 21.40 万元及 69.06 万元。公司将收到的奖励款暂挂应付领导成员熊传志。

2) 截至 2014 年 12 月 31 日，其他应付款金额前五名情况如下：

单位：元

单位名称	款项性质	金额	账龄
上海新旦营销管理有限公司	营销推广费	5,000.00	1 年以内

奖券		3,735,763.65	1 年以内
桂林市川宜酒类销售有限公司	购买业务招待用的酒水	102,000.00	1 年以内
桂林市象山区云海影响工作室	活动录制及视频制作费	21,000.00	1 年以内
上海二三四五移动科技有限公司	移动网络推广费	31,044.34	1 年以内
<b>小计</b>		<b>3,894,807.99</b>	

3) 截至 2013 年 12 月 31 日, 其他应付款金额前五名情况如下:

单位: 元

单位名称	款项性质	金额	账龄
奖券		1,484,789.65	1 年以内
广州盈正信息技术有限公司*	保证金	1,500,000.00	1 年以内
<b>小计</b>		<b>2,984,789.65</b>	

\*2013 年 11 月 12 日, 公司与广州盈正信息技术有限公司就游戏“捕鱼达人 3”进行全球地区的 IOS 平台、android 平台、winphone 平台的代理与推广进行合作, 广州盈正信息技术有限公司向公司按照协议需要向公司支付保证金 300 万, 合作期限为 5 年, 公司于 2013 年 11 月 25 日收到 150 万的保证金。合同约定营收分成模式: 合同期内手机游戏版本运营收入双方按照运营总收入扣除当月坏账及海外营收的税金后的净收入进行分成, 分成比例为公司占 20%, 广州盈正信息技术有限公司占 80%。

2014 年 5 月 12 日, 公司与广州盈正信息技术有限公司就上述合作签订解除合作协议书, 解除原因为: 双方协商后认为相应产品不适合推向市场, 导致合同无法继续履行。保证金于 2014 年 5 月 20 日退还给广州盈正信息技术有限公司。

(4) 截至 2015 年 4 月 30 日, 公司无应付持有公司 5% 以上 (含 5%) 表决权股份的股东款项。

## 6、其他流动负债

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
游戏玩家未消费游戏币	7,778,299.42	14,311,727.03	12,551,450.20
<b>合计</b>	<b>7,778,299.42</b>	<b>14,311,727.03</b>	<b>12,551,450.20</b>

游戏玩家充值后按照游戏设置获得游戏币, 在游戏过程中消费游戏币, 公司收到游戏充值款时, 确认为其他流动负债, 待游戏玩家将游戏币实际消耗于公司运营的网络游戏时, 公司根据实际消耗结算确认收入。

其他流动负债 2015 年 4 月期末金额较 2014 年末金额减少 6, 533, 427. 61 元, 减少的主要原因: 2015 年 1-4 月公司推出周年庆活动、迎新春感恩活动等, 大游戏玩家积极性较高, 踊跃参与其中, 从而耗用游戏玩家所持有的金币, 致使截

至 2015 年 4 月 30 日活跃账户所持有的金币量较截至 2014 年 12 月 31 日活跃账户所持有的金币量减少，最终导致持币未消费金额减小。

## 7、递延收益

(1) 递延收益明细如下：

项目	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
政府补助	1,139,583.35	1,522,916.67	1,000,000.00
<b>合计</b>	<b>1,139,583.35</b>	<b>1,522,916.67</b>	<b>1,000,000.00</b>

(2) 其中取得的与资产相关、与收益相关的政府补助如下：

2015 年 1-4 月：

政府补助	2014 年 12 月 31 日	本期新增补助金额	本期计入营业外收入金额	其他变动	2015 年 4 月 30 日
与资产相关					
与收益相关	1,522,916.67		383,333.32		1,139,583.35
<b>合计</b>	<b>1,522,916.67</b>		<b>383,333.32</b>		<b>1,139,583.35</b>

2014 年度：

政府补助	2013 年 12 月 31 日	本期新增补助金额	本期计入营业外收入金额	其他变动	2014 年 12 月 31 日
与资产相关					
与收益相关	1,000,000.00	4,250,000.00	3,727,083.33		1,522,916.67
<b>合计</b>	<b>1,000,000.00</b>	<b>4,250,000.00</b>	<b>3,727,083.33</b>		<b>1,522,916.67</b>

2013 年度：

政府补助	2012 年 12 月 31 日	本期新增补助金额	本期计入营业外收入金额	其他变动	2013 年 12 月 31 日
与资产相关					
与收益相关		2,500,000.00	1,500,000.00		1,000,000.00
<b>合计</b>		<b>2,500,000.00</b>	<b>1,500,000.00</b>		<b>1,000,000.00</b>

(3) 明细情况：

2015 年 1-4 月：

项目	原始金额	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期转收入	其他减少	2015 年 4 月 30 日
老 K 手游中心开发及应用	800,000.00	633,333.34	-	133,333.32	-	500,000.02
桂林旅游寻宝游戏软件研发项目	300,000.00	200,000.00	-	50,000.00	-	150,000.00

项目	原始金额	2014年12月31日	本期增加	本期转收入	其他减少	2015年4月30日
“笑傲掌上江湖”金庸武侠手游研发项目	250,000.00	177,083.33	-	41,666.67	-	135,416.66
《三国泡泡龙卡牌》手机游戏软件研发	500,000.00	437,500.00	-	83,333.33	-	354,166.67
《宝藏王》游戏软件开发及应用	300,000.00	75,000.00	-	75,000.00	-	-
<b>合计</b>	<b>2,150,000.00</b>	<b>1,522,916.67</b>	<b>-</b>	<b>383,333.32</b>	<b>-</b>	<b>1,139,583.35</b>

2014年度：

项目	原始金额	2013年12月31日	本期增加	本期转收入	其他减少	2014年12月31日
桂林旅游网络创新服务应用平台建设项目	1,500,000.00	1,000,000.00	-	1,000,000.00	-	-
老K手游中心开发及应用	800,000.00	-	800,000.00	166,666.66	-	633,333.34
移动终端游戏研发与应用项目	500,000.00	-	500,000.00	500,000.00	-	-
桂林旅游寻宝游戏软件研发项目	300,000.00	-	300,000.00	100,000.00	-	200,000.00
“笑傲掌上江湖”金庸武侠手游研发项目	250,000.00	-	250,000.00	72,916.67	-	177,083.33
2014年桂林市软件和信息技术类企业发展专项资金项目	300,000.00	-	300,000.00	300,000.00	-	-
《三国泡泡龙卡牌》手机游戏软件研发	500,000.00	-	500,000.00	62,500.00	-	437,500.00
基于互联网的网络游戏	300,000.00	-	300,000.00	300,000.00	-	-

项目	原始金额	2013年12月31日	本期增加	本期转收入	其他减少	2014年12月31日
软件研发项目						
《宝藏王》游戏软件开发及应用	300,000.00	-	300,000.00	225,000.00	-	75,000.00
电子竞技补助	1,000,000.00	-	1,000,000.00	1,000,000.00	-	-
<b>合计</b>	<b>5,750,000.00</b>	<b>1,000,000.00</b>	<b>4,250,000.00</b>	<b>3,727,083.33</b>	<b>-</b>	<b>1,522,916.67</b>

2013年度：

项目	原始金额	2012年12月31日	本期增加	本期转收入	其他减少	2013年12月31日
桂林旅游网络创新服务应用平台建设项目	1,500,000.00	-	1,500,000.00	500,000.00	-	1,000,000.00
基于IOS平台的游戏产品研发	360,000.00	-	360,000.00	360,000.00	-	-
广西文化元素与特色棋牌相结合的动漫游戏开发及应用示范	250,000.00	-	250,000.00	250,000.00	-	-
新型电子信息技术攻关与新产品研发	90,000.00	-	90,000.00	90,000.00	-	-
2013年广西壮族自治区新认定的企业技术中心项目	300,000.00	-	300,000.00	300,000.00	-	-
<b>合计</b>	<b>2,500,000.00</b>	<b>-</b>	<b>2,500,000.00</b>	<b>1,500,000.00</b>	<b>-</b>	<b>1,000,000.00</b>

### (八) 报告期内各期末的所有者权益情况

报告期内，公司所有者权益情况如下：

项目	2015年4月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
----	------------	-------------	-------------



实收资本（或股本）	10,288,066.00	10,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	19,871,934.00		
减：库存股			
专项储备			
盈余公积	5,000,000.00	5,000,000.00	5,000,000.00
一般风险准备			
未分配利润	59,019,340.04	150,984,029.82	74,256,979.78
外币报表折算差额			
所有者权益合计	<b>94,179,340.04</b>	<b>165,984,029.82</b>	<b>89,256,979.78</b>

## 六、关联方、关联方关系及重大关联方交易情况

### （一）关联方及关联关系

据《公司法》和《企业会计准则第 36 号——关联方披露》相关规定，公司主要的关联方及关联关系如下：

#### 1、控股股东及实际控制人

公司控股股东为一致行动人：徐建林、郑兵、王家村、杨路、孔桂全。控股股东的所持股份或权益及其变化：

控股股东	2015 年 4 月持股情况		2014 年持股情况		2013 年持股情况	
	持股余额股份数量（股）	持股比例	持股余额股份数量（股）	持股比例	持股余额股份数量（股）	持股比例
孔桂全	14,571,856	17.04865%				
徐建林	13,566,119	15.87196%				
郑兵	12,162,574	14.22986%				
王家村	12,162,574	14.22986%				
杨路	12,162,574	14.22986%				

2013 年及 2014 年，公司为希力电子的全资子公司，徐建林、郑兵、王家村、杨路、孔桂全均通过希力电子间接持有公司股份，公司的执行董事、总经理亦由目前的控股股东、实际控制人担任，公司的核心技术人员未发生变更。控股股东持有希力电子股份情况如下：

控股股东	2015 年 4 月持股情况		2014 年持股情况		2013 年持股情况	
	持股余额股份数量（股）	持股比例	持股余额股份数量（股）	持股比例	持股余额股份数量（股）	持股比例
徐建林	5,073,832	21.14%	5,073,832	21.14%	5,019,832	20.92%
郑兵	4,689,592	19.54%	4,569,592	19.04%	4,376,632	18.24%
王家村	4,548,952	18.95%	4,548,952	18.95%	4,336,632	18.07%
杨路	4,548,960	18.95%	4,548,960	18.95%	4,336,632	18.07%

孔桂全	885,864	3.69%	885,864	3.69%	1,321,200	5.51%
-----	---------	-------	---------	-------	-----------	-------

## 2、子公司

报告期无子公司。

## 3、合营和联营企业

报告期无合营企业，联营企业。

## 4、公司的控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员及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

关联方	关联关系
广州市希力电子科技有限公司	公司实际控制人徐建林、郑兵、王家村、杨路、孔桂全施加重大影响的企业
广州市希力动漫科技有限公司	希力电子的全资子公司
广州云灵网络科技有限公司	希力电子的参股子公司，公司董事黄剑担任其执行董事，系公司关键管理人员施加重大影响的企业
桂林巅峰文化科技连锁经营有限公司	公司实际控制人徐建林、郑兵、王家村、杨路、孔桂全施加重大影响的企业
广州市钰山企业管理咨询有限公司	公司监事茅程懿控股的企业，系公司关键管理人员控制的企业
清远市威康娱乐设备有限公司	希力电子的全资子公司
桂林希宇文化创意产业有限公司	公司实际控制人徐建林、郑兵、王家村、杨路、孔桂全施加重大影响的企业
云南西力生物技术股份有限公司*	公司实际控制人徐建林、郑兵、王家村、杨路控制的企业
蚌埠星宇文化创意产业（集团）有限公司	公司实际控制人之一徐建林控股的企业
蚌埠旭阳医疗动漫科技有限公司	公司实际控制人徐建林、郑兵、王家村、杨路、孔桂全施加重大影响的企业
蚌埠希力娱乐设备有限公司	希力电子的全资子公司
广州市天河怀玉电子有限公司	公司部分实际控制人徐建林、郑兵、王家村施加重大影响的企业
广州市巅峰文化创意设计有限公司	希力电子的全资子公司

\*徐建林、杨路、王家村和郑兵于2015年6月18日，共同签署了《一致行动的协议》，约定：在协议有效期内，四人在与“云南西力生物技术股份有限公司”有关的事项上相互协商，采取共同的意思表示；协议期限为自生效之日起至股份公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌并公开转让后满三年。

## 5、自然人关联方

关联方	与公司的关联关系
徐建林	董事长
孔桂全	董事、总经理

黄剑	董事、副总经理
张中红	董事、副总经理
朱旭基	董事、副总经理
郑兵	董事
王家村	董事
杨路	董事
蒋秦岗	董事
张敏	监事
茅程懿	监事会主席
钟柱亮	职工代表监事
杜霞	副总经理
廖红军	财务总监

## (二) 关联交易

### 1、经常性关联交易

#### (1)、购销商品、提供和接受劳务的关联交易：

报告期内无该项业务发生。

#### (2) 关联租赁情况

报告期内无该项业务发生。

### 2、偶发性关联交易

#### (1) 关联方资金往来拆借

贷款人	借款人	金额	起止时间	利息
公司	广州市希力电子科技有限公司	20,000,000.00	2014.3.6 -2015.1.30	无
公司	广州市希力电子科技有限公司	5,000,000.00	2014.5.30-2015.1.30	无
公司	广州市希力电子科技有限公司	5,000,000.00	2014.12.2-2015.1.30	无

#### (2) 关联担保情况

担保方名称	被担保方名称	担保金额	起始日	到期日	担保是否已经履行完毕
孔桂全、杨路	公司	1500 万元	2014-8-29	2015-8-28	是
公司	广州市希力动漫科技有限公司	2500 万元	2014-7-28	2015-1-28	是

#### (3) 知识产权的使用与受让

2010 年 10 月 8 日，公司与希力电子签署《使用许可合同》，约定：希力电

子将第 0182844、00029192、00029196 号著作权许可给公司使用；使用年限为自合同签订之日起五年；许可方式为排他许可；许可使用费为 12 万元。

2015 年 8 月 21 日，公司与希力电子签署了《“捕鱼达人”知识产权处理协议》，就希力电子拥有的与“捕鱼达人”相关的知识产权的使用许可及转让事宜进行了约定，具体内容详见“《公开转让说明书》”之“第二节 公司业务”之“四、公司主营业务经营情况”之“（四）对公司持续经营有重大影响的业务合同及履行情况”之“4、知识产权处理协议”相关部分。

### 3、关联方应收应付款项

应收项目	关联方	2015 年 4 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
		账面余额	账面余额	账面余额
其他应收款	广州市希力电子科技有限公司	0.00	30,000,000.00	
其他应收	代扣代缴股东个人所得	0.00	4,104,737.16	2,452,387.72

截止 2015 年 4 月 30 日，公司原股东广州市希力电子科技有限公司占用公司的资金已进行偿还，期末不存在关联方资金占用的情形。

#### 4、关联交易的必要性、定价方法与公允性

##### （1）经常性关联交易

报告期内，未发生经常性关联交易。

##### （2）偶发性关联交易

有限公司时期公司和实际控制人规范意识不高，存在公司与关联方发生资金拆借的情况。原股东广州市希力电子科技有限公司在资金紧张时，从公司拆借资金，在资金宽裕时再予以归还。截止 2015 年 4 月 30 日，原股东广州市希力电子科技有限公司占用公司的资金已进行偿还。

报告期内，公司股东为公司提供担保，目的是为了支持公司的经营运作和发展，关联方担保具有必要性，且具有可持续性。

报告期内，公司为关联方广州市希力动漫科技有限公司提供担保，担保对应的借款已到期偿还，担保已解除，该关联担保未来不具有可持续性。

#### 5、关联交易的内部决策程序

有限公司阶段，公司并无履行特别的关联交易决策程序，对于发生的关联交

易公司按照正常的业务审批流程进行决策；股份公司成立以后，公司制定了《关联交易管理制度》，规定了关联交易决策程序，关联方及关联交易的认定，关联交易定价应遵循的原则，关联股东、关联董事对关联交易的回避制度等，明确了关联交易公允决策的程序，采取必要的措施对其他股东的利益进行保护。

### （三）规范关联交易的制度安排及执行情况

公司已在《公司章程》、《股东大会议事规则》和《董事会议事规则》中规定了关联交易决策程序，同时也就关联方在关联交易表决中的回避制度做出了规定。此外，公司还专门制定了《关联交易管理制度》对关联方的认定、关联交易的认定、关联交易的定价和决策应遵循的原则等内容进行了具体规定，以确保关联交易的公允。

公司产供销系统独立、完整，生产经营上不存在依赖关联方的情形；报告期内公司的关联交易均严格履行了关联交易的决策程序的规定，不存在损害公司及其他股东权益的情形。

### （四）关于规范关联交易的承诺

公司股东、董事、监事及高级管理人员就规范关联交易做出如下承诺：

1、本人将尽可能的避免和减少本人、本人及与本人关系密切的家庭成员控制或担任董事、高级管理人员的其他企业、组织、机构（以下简称“关联企业”）与公司之间的关联交易。

2、对于无法避免或者有合理原因而发生的关联交易，本人或关联企业将根据有关法律、法规和规范性文件以及壹玖壹玖章程的规定，遵循平等、自愿、等价和有偿的一般商业原则，与公司签订关联交易协议，并确保关联交易的价格公允，原则上不偏离市场独立第三方的价格或收费的标准，以维护公司及其他股东的利益。

3、本人保证不利用在公司中的地位 and 影响，通过关联交易损害公司及其他股东的合法权益，不利用本人在公司中的地位 and 影响，违规占用或转移公司的资金、资产及其他资源，或要求公司违规提供担保。

4、本承诺书自签字之日即行生效并不可撤销，并在公司存续且依照中国证

监会或证券交易所相关规定本人被认定为公司关联人期间内有效。

如违反上述任何一项承诺，本人愿意承担由此给公司造成的直接或间接经济损失、索赔责任及与此相关的费用支出，本人违反上述承诺所取得的收益归公司所有。

## **（五）规范和减少关联交易的措施**

公司已在《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》和《关联交易管理制度》中对关联交易决策程序进行规定，以确保关联交易的公开、公允、合理，从而保护公司全体股东及公司利益。对于正常的、有利于公司发展的关联交易，公司将继续遵循公开、公平、公正的市场原则，严格按照相关制度的规定，认真履行关联交易决策程序并予以充分及时地披露。

## **七、期后事项、或有事项及其他重要事项**

### **（一）期后事项**

本报告期无需要披露的期后事项。

### **（二）或有事项**

本报告期无需要披露的或有事项。

### **（三）其他重要事项**

2013年12月20日，公司与希力电子共同对北京触控科技有限公司、北京触控爱普科技有限公司、刘艺群、桂林市鑫易达通讯设备有限公司叠彩分公司四名被告向桂林市中级人民法院提起诉讼，以侵犯自身著作权为由，要求前述四名被告：1) 立即停止以“捕鱼达人”或相似文字作为游戏软件标识，停止将任何含有与“捕鱼达人”相同或相似名称的产品出售、出租、商业运营等经营行为；2) 立即停止使用与原告美术作品《捕鱼达人系列美术作品图》中相同或相似的图片，停止将任何含有与原告美术作品《捕鱼达人系列美术作品图》中相同或相似图片的产品出售、出租、商业运营等经营行为；3) 立即停止对原告“捕鱼达人”系列游戏软件著作权的侵权，停止使用其所有在原告软件基础上形成的游戏软

件，并消除影响；4)连带赔偿原告因被侵权而导致的经济损失 9400 万元人民币以及原告为此而支付的合理开支：律师费、查询费、公证费、差旅费、误工费、调查费等 300 万元人民币（最终以实际发生额为准）：共计人民币 9700 万元。

2013 年 12 月 23 日，桂林市中级人民法院已立案受理。截至本说明书出具之日，本案尚在审理过程中。

## 八、公司成立时和报告期内资产评估情况

1、公司于 2012 年 4 月 16 日经广东中广信资产评估有限公司进行资产评估，评估基准日为 2011 年 12 月 31 日，并出具了中广信评报字[2012]第 054 号资产评估报告用于公司各股东以持有的公司全部股权向广州市希力电子科技有限公司出资。根据该资产评估报告，此次评估主要采用资产基础法，评估的资产账面价值为 38,835,066.34 元，评估值为 38,896,256.93 元，增幅 0.16%；负债账面价值为 8,384,810.33 元，评估值为 8,384,810.33 元，无增幅；净资产账面价值为 30,450,256.01 元，评估值为 30,511,446.60 元，增幅为 0.20%。

2、公司于 2015 年 6 月 4 日经广东中广信资产评估有限公司进行资产评估，评估基准日为 2015 年 4 月 30 日，并出具了中广信评报字[2015]第 224 号资产评估报告书用于公司整体变更设立股份有限公司。根据该资产评估报告，此次评估主要采用资产基础法，评估对象为公司于评估基准日的公司审计报告范围内的相关资产及负债，截至 2015 年 4 月 30 日止公司经评估的资产账面价值为 119,403,879.81 元，评估值 120,922,619.00 元，增幅 1.27%；负债账面价值为 25,224,539.77 元，评估值为 25,224,539.77 元，无增减；净资产账面价值为 94,179,340.04 元，评估值为 95,698,079.23 元，增幅 1.61%。

## 九、股利分配政策及最近两年一期的分配情况

### （一）股利分配政策

公司缴纳所得税后的利润按下列顺序分配：

- （1）弥补以前年度亏损；
- （2）提取法定公积金 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

### (二) 最近两年一期股利分配情况

1、2013年7月10日，公司召开股东会决议并作出决定向广州市希力电子科技有限公司分红2500万元。

2、2015年1月5日，公司召开股东会决议并作出决定向广州市希力电子科技有限公司分红1.33亿元。

### (三) 公开转让后的股利分配政策

根据中国证监会《非上市公众公司监管指引第3号——章程必备条款》（证监会公告[2013]3号），2015年6月11日，公司召开创立大会暨2015年第一次临时股东大会审议并通过了关于修改〈公司章程〉的议案，根据经修改的《公司章程》，公司公开转让后执行的股利分配政策为现行的股利分配政策。

## 十、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。

## 十一、特有风险因素

### 1、现有游戏盈利能力下降的风险

公司目前在线运营的游戏数量相对较少，报告期内盈利主要来自《深海狩猎之捕鱼达人》、《德州扑克》和《欢乐牛牛》等游戏，若公司不能及时对在线运营的游戏进行改良和升级，以保持对玩家的持续吸引，可能导致玩家数目减少，在市场上受欢迎的程度降低，会对公司的经营业绩产生不利影响。

### 2、新游戏开发运营不成功风险

网络游戏产品的特点之一就在于满足玩家追求新鲜的需求，随着网络游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈，未来只有玩法新颖、品质优良、符合玩家需求的游戏产品才能被市场认可。公司自主研发的游戏能否成功，在很大程度上取决于公司是否准确判断游戏玩家的喜好，是否就此作出快速的响应，是否能制定有效的开发计划在组织人员、技术、



资金等方面安排得当，中间的任何环节出现问题都可能导致新游戏不被市场接受，或创意在技术上无法实现，或者晚于竞争对手推出类似的游戏。而为了推出一款新游戏，公司需要在前期投入大量的研发费、推广费、服务器托管费等，如新游戏开发运营不成功，会削弱公司未来的盈利能力。

### 3、核心技术人员流失的风险

由于网络游戏行业的行业特性，同时其正处于行业发展期，行业内公司大多是轻资产公司，竞争主要是创意、渠道和商业模式的竞争，也是人才的竞争。公司专注于自主研发网络游戏，掌握网络游戏核心技术和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之所在。公司需要继续吸引并稳定技术熟练、经验丰富的游戏开发人员以维持公司的竞争力。随着公司规模的不间断扩大，如公司激励机制和约束机制不跟进，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，导致核心技术人员流失，降低公司竞争力，不利于公司长期稳定发展。

### 4、商标侵权风险

公司运营的“深海狩猎之捕鱼达人”游戏中使用了“捕鱼达人”的字样用以标识、推广。但目前波克城市网络科技（上海）有限公司已在第9类“计算机游戏软件”和第41类“在计算机网络上提供在线游戏”上注册了“捕鱼达人”字样的商标。虽然商标评审委员会已受理了公司关联方广州市希力电子科技有限公司提出的宣告上述波克城市网络科技（上海）有限公司拥有的“捕鱼达人”商标无效的申请，公司亦与希力电子签订了《“捕鱼达人”知识产权处理协议》，以通过主导“捕鱼达人”商标的权利救济事宜而寻求撤销波克城市网络科技（上海）有限公司对于“捕鱼达人”的商标专用权。且，由于公司先于波克城市网络科技（上海）有限公司使用“捕鱼达人”字样并在行业内有一定影响，公司可以“在原有的使用范围内继续使用该商标”予以抗辩。

公司对于该款游戏一直采用“捕鱼达人”与“深海狩猎”的双品牌战略，未来将强化对自有商标“深海狩猎”的推广力度，弱化对“捕鱼达人”字样的使用。同时，公司通过加大对其他游戏研发、推广的投入正显著降低对“捕鱼达人”游戏的依赖性。尽管如此，公司仍存在被商标主管部门处以行政处罚或被其他第三方以力港网络侵犯其注册商标专用权为由而追究力港网络相应侵权责任的的风险。

就上述公司可能遭受的行政处罚及侵权赔偿款，公司一致行动人共同作出书

面承诺：如公司及公司下属分支机构因知识产权存在的争议而遭受相关主管部门的行政处罚、或被相关方追诉而产生相应的损失或因任何其他原因产生损失的，我们将足额补偿公司或公司下属分支机构因此发生的支出或所受损失，毋需公司或公司下属分支机构支付任何对价。

公司 2015 年 1-4 月“深海狩猎之捕鱼达人”收入金额为 25,817,610.62 元，占比为 33.39%，此款游戏收入金额及收入占比均呈现下降趋势。如果公司停止使用“捕鱼达人”商标，而改用“深海狩猎”等其他商标，将会导致游戏收入下降。但游戏玩家更看重游戏产品本身的用户体验，游戏产品的吸引力并非仅仅依赖商标得以实现。公司运营的老 K 游戏平台，整合了多款网络游戏，给予游戏玩家更多元的选择，能够有效分流用户，有利于增强公司游戏产品对于游戏用户的黏度。停止使用“捕鱼达人”商标会使深海狩猎之捕鱼达人游戏收入在一定程度上减少，但并不会急剧减少。

#### **5、网络游戏未完成备案的风险**

公司自主运营的网络游戏中存在未在上网运营 30 日内完成向文化部备案程序的清醒。虽然公司已终止运行其中 3 款游戏，且剩余 1 款游戏已向文化部提出了备案申请。但按照《网络游戏管理办法》的规定，公司存在被处以罚款的风险。

#### **6、网络游戏未完成前置审批的风险**

报告期内，公司自主运营的网络游戏中未完成新闻出版主管部门的前置审批程序。虽然公司已终止运行其中 2 款游戏，剩余的其中 4 款游戏已获广西壮族自治区新闻出版广电局初审通过并报国家新闻出版广电总局审查批示，另有 1 款正等待广西壮族自治区新闻出版广电局的初审批复。但按照《网络游戏管理暂行办法》、《中央机构编制委员会办公室关于印发〈中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释〉的通知》、《互联网出版管理暂行规定》等规定，公司存在被主管部门责令改正、并处罚款或予以取缔等风险。

#### **7、公司业务易引发知识产权纠纷的风险**

公司现拥有共计 80 项知识产权，并获得了多项经权利人许可的知识产权使用权。同时，公司组建了由具有技术、法律等知识背景的专业人士构成的知识产权管理团队，参与公司知识产权规划、储备、权利救济及争议解决工作。但公司

的游戏产品较为大众化，且广泛涉及商标、计算机软件著作权等知识产权，容易发生侵犯他人知识产权或知识产权被他人侵犯的情形。

## 第五节有关声明

### 公司全体董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺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。

董事：

徐建林 郑晓 王家村 孙殿  
杨晓 黄剑 朱旭堃 蒋春 张冲云

监事：

蒋春 钟柱亮 张冲云

高级管理人员：

黄剑 朱旭堃 张冲云  
蒋春 杨晓 孙殿

桂林力港网络科技有限公司

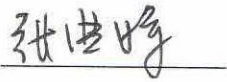
2015年9月28日



## 主办券商声明

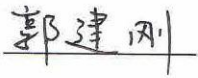
本公司已对公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目负责人签名：

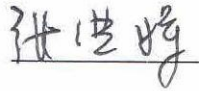


张洪晖

项目组成员签名：



郭建刚

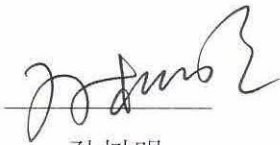


张洪晖



郝敏

法定代表人签名：



孙树明



广发证券股份有限公司

2015年9月28日

## 承担审计业务的会计师事务所声明

本机构及签字注册会计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审计报告无矛盾之处。本机构及签字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。

签字注册会计师签名：


刘火旺


陈庆

会计师事务所负责人签名：


蒋洪峰

广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）



2015年9月28日

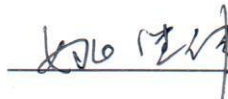
## 律师事务所声明

本所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所出具的法律意见无矛盾之处。本所及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用法律意见的内容无异议，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

经办律师签名：

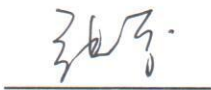


黄晓莉



姚继伟

律师事务所负责人签名：



张平

北京市君合（广州）律师事务所

2015年9月28日



## 资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字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

签字注册资产评估师签名：



肖浩



林巧萍

广东中广信资产评估有限公司

2015年9月29日





## 第六节附件

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