

上海人人游戏科技发展股份有限公司

公开转让说明书



主办券商

方正证券股份有限公司



二零一六年十一月

## 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及风险：

### 一、少数重点产品依赖的风险

2015年，公司大部分收入来自于其四款明星游戏产品《乱世天下》、《天书奇谈》、《钢铁元帅》及《商战创世纪》。凭借出色的产品质量和优秀的运营能力，已推出的游戏产品获得了市场的认可，并维持了较长的生命周期，保障了公司稳定的经济收益。尽管如此，公司仍面临当前经营业绩依赖于少数产品经营情况，重点产品的运营情况变化会直接影响当前公司的业绩表现。

为防范对少数重点产品过度依赖的风险，公司计划重点推进新产品的上市进度，加大新产品打造力度，在保证高质量的情况下丰富产品数量，降低对现有重点产品的依赖程度。目前公司处于研发过程的游戏产品有《乱世天下2》和《钢铁元帅2》等，储备项目丰富。

### 二、市场竞争加剧的风险

目前，随着PC、智能手机普及率的提高和消费者收入的快速增长，网页游戏和移动游戏的消费需求正被激发，市场规模扩张加快，游戏行业盈利空间巨大。但随着市场的盈利空间被逐步打开，市场潜能进一步被释放，更多的主体将会试图进入到这一领域之中，届时市场的竞争状况将会更加激烈。公司作为经验丰富的全产业链游戏厂商，具备一定的竞争优势。但若公司在未来的经营中，未能保持或进一步提高自身的市场份额，致使其在激烈的市场竞争中出现市场份额下滑的情况，将会对公司的发展空间产生不利影响。

为应对市场竞争加剧的风险，一方面，公司致力于通过更好地了解游戏产业的发展趋势和用户的需求导向，提高产品质量和产品运营能力，以增加用户粘性、进一步强化品牌效应；另一方面，公司积极与上游游戏研发商和下游游戏渠道商开展合作，打造融洽友好的行业上下游关系，为公司代理产品的引进、游戏产品的推广奠定良好基础，提高企业的竞争力。

### 三、核心人员流失的风险

对于游戏公司来说，拥有稳定、高素质的人才队伍是公司保持技术领先优势的重要保障。如果公司不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是对公司的长期稳定发展来说至关重要。随着公司的不断成长，如果培训机制、企业文化、考核和激励机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临核心技术人才缺乏和流失的风险。

针对核心人员流失的风险，公司采取了相应的应对措施。首先是外部措施，公司加大人才引进力度，从行业内高薪聘请有丰富工作经验的优秀游戏人才，保证核心人才队伍的生命力。其次是内部措施，公司建立了一整套丰富、完善的人力资源体制以保证核心人员的稳定性，培训机制完善有效，工作环境舒适温馨，薪酬激励制度优质可靠，并设有健身休闲厅，全方位保证核心人员的稳定性。

### 四、经营模式转变带来的风险

报告期内，为适应快速变化的市场竞争环境，提高公司经营灵活性，降低公司经营风险，公司逐步进行了经营模式的转型。随着公司经营模式转型的深入，公司人员逐渐减少，公司组织结构逐渐由垂直化形态向扁平化形态过度，同时公司经营效率逐渐提高，经营灵活性与对动态市场的适应性均不断增强。但由于经营模式的转变，公司将面对人员流失、竞争加剧、新组织结构适应、管理方式磨合等诸多问题，给企业经营的稳定性带来一定的不利影响。因此经营模式的转变构成公司面临的风险因素之一。

应对该风险，公司将根据公司实际发展情况，逐步、渐进地推动公司经营模式的转型，充分考虑转型对于公司业务、员工、管理方式、发展规划的影响，在经营模式转型的同时维持公司经营的稳定性，为公司未来的发展与增长打下良好的基础。

## 五、法律与政策风险

我国的网络游戏行业处于国家的严格监管之中，包括工信部、文化部、国家新闻出版广电总局、国家版权局。公司目前已就业务合法经营取得了应取得的批准、许可及相关备案登记手续。若公司未能维持目前已取得的相关批准和许可、或者未能取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，对公司的业务产生不利影响。此外，公司新开发的游戏产品需在相关部门进行备案，若无法通过备案审核，则可能存在新游戏无法顺利上线的风险。在产品的运营过程中，若公司违反有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险

针对此风险，公司在经营过程中严格遵守国家的相关法律法规，在经营许可的范围内规范运营，对于每一款新开发的游戏产品均在相关部门进行合法备案，以规避法律与政策风险。

## 六、游戏产品研发风险

网络游戏具有产品数量多、更新快、技术升级速度快、游戏玩家兴趣转移快的特征，同时，与游戏行业配套的计算机的硬件技术与操作系统也在不断升级。因此，作为布局全产业链的游戏厂商，公司必须及时掌握用户的消费心理变化和行业发展趋势，不断推出新的游戏产品并提高技术水平，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的需求，或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，公司将难以维持现有的游戏用户，进一步影响公司的长远发展。

针对这一风险，公司采取了相应的措施。凭借十余年积累的丰富的网络游戏行业运作经验和完善的产品研发经验，以及对游戏产业的发展趋势、用户需求转变放心具有敏锐的洞察力和前瞻性，公司可以准确判断并调整产品经营策略加以应对，通过定制开发的方式研发出符合市场需求的游戏产品。

## 七、网络安全风险

无论是移动游戏还是网页游戏，都是以互联网作为基础开发和运行的。互联网开放性的特点导致互联网络会因网络设施故障、软件漏洞、电力供应、自然灾

害、甚至网络黑客恶意攻击等因素引起故障，干扰互联网的正常运行和信息安全。多年来公司长期运营自有游戏平台，如果由于上述原因导致游戏玩家的财产损失，降低游戏玩家体验，将会严重影响公司信誉，从而影响公司的业绩表现。

针对网络安全风险，公司凭借多年来丰富的运营维护经验，设有专业技术人员维护网络安全，严加防范设施故障、黑客攻击等内在和外在此风险，以确保自有游戏平台的安全运营。

## 八、境外市场的经营风险

经过多年的发展，公司的业务已经扩展到了中国大陆、台湾、东南亚和日本等国家和地区，建立了稳定的市场地位并积累了扎实的用户基础。由于公司业务涉及的地域范围较广，各个国家或地区的政治、经济、法规政策、文化等环境存在显著差异，如果公司对经营当地环境适应能力不足、对相关法律法规了解程度较低、对经济形势变化方向判断错误，可能会面临境外运营游戏产品市场反应不佳、甚至受到当地监管机构处罚的风险。

为了应对境外市场的经营风险，公司在进行境外市场的开发和经营过程中，重点加强对当地市场情况、文化背景的了解和观察，建立具有针对性的经营策略并投放和运营游戏产品，并随着当地经济形势、行业趋势的变化随时调整经营策略，确保境外业务的稳定性。

## 九、公司治理的风险

人人游戏自整体变更为股份公司以来，公司健全了法人治理结构，制定了《公司章程》、“三会”议事规则、《关联交易管理办法》等治理制度，以及适应公司现阶段生产经营的内部控制规则。

由于公司在具体运用及执行内部控制方面经验仍不足，针对此问题，公司在未来将继续加强对董事、监事及高级管理人员在公司治理和规范运作方面的培训，保证股东能充分行使知情权、参与权、质询权及表决权；通过发挥监事会的作用，以督促股东、董事、高级管理人员严格按照《公司法》、《公司章程》的相关规定，各尽其职，勤勉、忠诚的履行义务，进一步加强公司的规范化管理，保证公司股东的合法权益。

## 十、公司与机构投资者之间存在特殊利益安排的风险

人人游戏、何川与公司其他专业投资机构股东签订了一系列涉及特殊利益安排的协议，包括业绩承诺与补偿、优先认购权、反稀释权、优先受让权、现金优先清偿权、领售权、随售权等。详见本说明书第一节基本情况之“四、（六）公司、实际控制人与投资者之间的特殊利益安排”。

全国股份转让系统是经国务院批准、依据证券法设立的全国性证券交易场所，是公开市场，挂牌公司是公众公司。随着公司股票在全国股份转让系统挂牌公开转让，按照市场所提供的功能可能实施的股东退出、股票融资、债券融资或并购资产重组等行为，股东（包括且不限于新进股东）可能会根据现实情况，按照法律法规、部门规章和全国股份转让系统业务规则等规定，就股东之间以公司业绩、申报IPO等直接或间接涉及公司主体利益的行为作为对赌标的的增资条款重新协商并履行相关程序进行调整，以充分保护公司和全体股东的利益，规范公司治理，建立良性和理性的投融资激励和约束机制，共同促进企业发展。

## 十一、实际控制人变化的风险

根据《公司法》第 217 条（三）规定：“实际控制人，是指虽不是公司的股东，但通过投资关系、协议或者其他安排，能够实际支配公司行为的人。”根据《全国中小企业股份转让系统挂牌公司信息披露细则（试行）》，实际控制人是指“通过投资关系、协议或者其他安排，能够支配、实际支配公司行为的自然人、法人或者其他组织。”

报告期期初至2016年2月29日，公司受人人网络协议控制，人人网络唯一的股东为XIN GAMES LIMITED（后更名为人人游戏香港有限公司），XIN GAMES LIMITED唯一的股东为Link 224 Inc.，Link 224 Inc.唯一的股东为境外上市主体Renren Inc.。根据Renren Inc.2014年、2015年的年报，SB Pan Pacific Corporation和陈一舟分别为Renren Inc.第一和第二大股东，2014年，SB Pan Pacific Corporation持有Renren Inc.405,388,451股股份，占Renren Inc. 39.7%的股权和43.0%的表决权；陈一舟持有Renren Inc. 284,499,595股股份，占Renren Inc. 27.5%的股权和48.0%的表决权。2015年，SB Pan Pacific Corporation持有Renren Inc.405,388,451股股份，占Renren Inc. 39.7%的股权和43.0%的表决权；陈一舟持

有Renren Inc. 314,352,822股股份，占Renren Inc. 29.5 %的股权和48.4%的表决权。同时，报告期内陈一舟一直担任Renren Inc.董事长和首席执行官。由于SB Pan Pacific Corporation为财务投资者，陈一舟一直实际控制Renren Inc.。故2016年2月29日，公司VIE结构拆除之前，人人游戏的实际控制人为陈一舟。

2016年2月29日，公司通过拆除VIE结构后（拆除过程详见本说明书第一节基本情况之“六、公司VIE架构的搭建与解除情况”之“（二）VIE架构的解除”），公司不再受Renren Inc.实际控制，公司的实际控制人变更为何川。

报告期内，人人游戏虽然受陈一舟实际控制，但是何川一直担任公司董事长兼总经理，带领人人游戏管理团队管理公司生产经营。2015年11月，Renren Inc.董事会公告人人游戏剥离Renren Inc.。截至2016年2月29日，VIE架构最终解除，公司实际控制人发生变更。

公司实际控制人变更是基于VIE架构的解除及管理层收购，VIE架构解除后，公司股权结构明晰，不存在潜在纠纷。虽然报告期内，公司实际控制人发生了变更，但是人人游戏以何川为领导的核心管理团队并未发生变更，公司的主营业务仍然为网络游戏，业务内容及发展方向未发生变更。VIE架构解除后，公司在核心管理团队、业务内容及发展方向等方面没有发生大的变化，且维持了一定的稳定性。实际控制人变更不会对公司生产经营造成重大影响。

## 十二、税收政策风险

2013年4月10日，公司取得上海市经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》，证书编号：沪R-2013-0166。2014年1月31日，公司收到上海市地方税务局税务事项告知书，根据《中华人民共和国企业所得税法》以及《实施条例》规定，企业享受新办软件生产企业、集成电路生产企业优惠政策，自2013年1月1日至2014年12月31日免征企业所得税，自2015年1月1日至2017年12月31日减半征收企业所得税。若公司未来不能获得其他方面企业所得税税收优惠政策，将会恢复执行25%的企业所得税税率，对公司的经营业绩带来一定程度的影响。

### 十三、现有游戏产品盈利能力下降的风险

公司于 2008 年起陆续研发并运营了《天书奇谈》、《乱世天下》、《钢铁元帅》及《商战创世纪》等多款网络游戏产品。其中，以《天书奇谈》为主的游戏产品曾经受到市场的广泛好评，并为企业带来可观收入。然而，随着 PC、智能手机普及率的提高和消费者收入的快速增长，市场的盈利空间被逐步打开，市场竞争不断加剧，加速了公司现有网络游戏产品的生命周期。2014 年起公司业务收入出现下滑，2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-4 月公司主营业务收入分别为 20,714.72 万元、10,718.61 万元和 2,436.19 万元。

公司作为经验丰富的全产业链游戏厂商，具备一定的竞争优势。但若公司在未来的经营中，不能及时对现有游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，将导致作为主要收入和利润来源的现有游戏产品进入生命周期的衰退期，对公司的发展空间产生不利影响。

## 目录

声明 .....	1
重大事项提示 .....	2
一、少数重点产品依赖的风险 .....	2
二、市场竞争加剧的风险 .....	2
三、核心人员流失的风险 .....	3
四、经营模式转变带来的风险 .....	3
五、法律与政策风险 .....	4
六、游戏产品研发风险 .....	4
七、网络安全风险 .....	4
八、境外市场的经营风险 .....	5
九、公司治理的风险 .....	5
十、公司与机构投资者之间存在特殊利益安排的风险 .....	6
十一、实际控制人变化的风险 .....	6
十二、税收政策风险 .....	7
十三、现有游戏产品盈利能力下降的风险 .....	8
目录 .....	9
释义 .....	13
一、普通名词释义 .....	13

二、专业名称释义 .....	15
<b>第一节 基本情况 .....</b>	<b>16</b>
一、公司简介 .....	16
二、股份挂牌情况 .....	17
三、公司股东情况 .....	19
四、公司设立以来的股本形成与变化情况 .....	33
五、公司分、子公司及参股公司情况 .....	43
六、公司 VIE 架构的搭建与解除情况 .....	65
七、公司董事、监事、高级管理人员的情况 .....	76
八、最近两年一期的主要会计数据和财务指标 .....	79
九、本次公开转让有关机构 .....	80
<b>第二节 公司业务 .....</b>	<b>83</b>
一、公司主营业务、主要产品及服务 .....	83
二、公司组织结构与主要业务流程 .....	90
三、与公司业务相关的关键资源要素 .....	93
四、与公司业务相关的情况 .....	113
五、商业模式 .....	131
六、行业概况 .....	133
<b>第三节 公司治理 .....</b>	<b>157</b>
一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况 .....	157
二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果 .....	159

三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年内违法违规及受处罚的情况 .....	161
四、公司在业务、资产、人员、财务、机构与控股股东实际控制人及其控制的企业分开情况 .....	171
五、同业竞争 .....	173
六、公司资金是否被股东占用的说明 .....	173
七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明 .....	175
八、公司董事、监事、高级管理人员最近两年一期的变动情况 .....	177
九、公司对外担保、重大投资、委托理财、关联交易等重要事项决策和执行情况 .....	178
<b>第四节公司财务</b> .....	<b>181</b>
一、最近两年一期财务会计报告的审计意见 .....	181
二、最近两年一期经审计的主要财务报表 .....	181
三、主要会计政策和会计估计 .....	206
四、最近两年一期的主要会计数据和财务指标 .....	231
五、报告期利润形成情况 .....	235
六、公司最近两年一期的主要资产情况 .....	245
七、公司最近两年一期的主要负债情况 .....	266
八、公司最近两年一期的股东权益情况 .....	274
九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来 .....	275
十、提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项 .....	283
十一、报告期内资产评估情况 .....	283
十二、股利分配政策和最近两年一期分配及实施情况 .....	284
十三、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况 .....	284

十四、对公司业绩和持续经营产生不利影响的因素及风险评估 .....	286
<b>第五节 有关声明 .....</b>	<b>293</b>
<b>第六节 附件 .....</b>	<b>300</b>

## 释义

在本说明书中，除非另有所指，下列词语具有如下含义：

### 一、普通名词释义

公司、本公司、股份公司、人人游戏	指	上海人人游戏科技发展股份有限公司
有限公司、上海人人有限	指	公司前身：即上海人人游戏科技发展有限公司
股东大会	指	上海人人游戏科技发展股份有限公司股东大会
董事会	指	上海人人游戏科技发展股份有限公司董事会
监事会	指	上海人人游戏科技发展股份有限公司监事会
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
三会议事规则	指	《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
三会	指	股东大会、董事会、监事会
公司章程	指	上海人人游戏科技发展股份有限公司章程
有限公司章程	指	上海人人游戏科技发展有限公司章程
元（万元）	指	人民币元（万元）
本说明书	指	上海人人游戏科技发展股份有限公司公开转让说明书
高级管理人员	指	公司总经理、董事会秘书、财务负责人
管理层	指	董事、监事、高级管理人员
人人网络	指	公司子公司，人人游戏网络科技发展（上海）有限公司
天津聚游	指	公司子公司，天津聚游互动科技发展有限公司
苏州四季风	指	公司子公司，苏州四季风互联网信息科技发展有限公司
星耀伊人	指	公司子公司，天津星耀伊人文化传媒有限公司
天津欧思达	指	公司子公司，天津欧思达文化传播有限公司
人人互娱	指	公司子公司，Renren HUYU Hong Kong Limited
Funall	指	公司子公司，Funall Technology Inc.(Cayman)
乐我科技	指	公司子公司，乐我科技发展有限公司（台湾）
微美互动	指	公司参股公司，成都微美互动科技有限公司
赫德时代	指	公司参股公司，北京赫德时代科技有限公司
安奇智联	指	公司参股公司，北京安奇智联科技有限公司

毅恒传媒	指	天津聚游参股公司，吉林市毅恒传媒有限公司
北京热葫芦	指	天津聚游参股公司，北京热葫芦科技有限公司
毅次元文化	指	天津聚游参股公司，哈尔滨毅次元文化传播有限公司
硬核互动	指	公司参股公司，北京硬核互动科技发展有限公司
开元龙马	指	公司参股公司，北京开元龙马科技有限公司
蓝鲸互动	指	公司参股公司，北京蓝鲸互动科技发展有限公司
宝鸡汇动	指	公司参股公司，宝鸡汇动天下网络科技有限公司
海川互娱	指	天津海川互娱企业管理合伙企业（有限合伙）
粤兆资本	指	深圳粤兆资本基金管理有限公司
粤兆人人	指	粤兆人人游戏股权投资基金
横琴青年	指	横琴青年联合创业投资基金企业（有限合伙）
深圳一斗	指	深圳一斗投资管理有限公司
一斗添金	指	一斗添金一号新三板私募投资基金
上海锐合	指	上海锐合盈智创业投资中心（有限合伙）
盖娅网络	指	深圳市盖娅网络科技有限公司
宁波人合	指	宁波人合安润投资合伙企业
新余人合	指	新余人合安瑞投资合伙企业
北京天星	指	北京天星盛世投资中心（有限合伙）
杭州险峰	指	杭州险峰投资合伙企业（有限合伙）
股转系统	指	全国中小企业股份转让系统
全国股份转让系统公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
证监会	指	中国证券监督管理委员会
文化部	指	中华人民共和国文化部
国家新闻出版广电总局	指	中华人民共和国国家新闻出版广电总局
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
工业和信息化部	指	中华人民共和国工业和信息化部
挂牌	指	公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌并公开转让之行为
报告期	指	2014年度、2015年度、2016年1-4月
主办券商、方正证券	指	方正证券股份有限公司
会计师、会计师事务所	指	中审亚太会计师事务所（特殊普通合伙）
律师、律师事务所	指	北京市中伦律师事务所

## 二、专业名称释义

4G	指	第四代移动通讯技术，集 3G 与 WLAN 于一体，能够快速传输数据、高质量音频、视频和图像
ARPG	指	“Action Role Playing Game”的缩写，动作角色扮演类游戏
ARPU 值	指	“Average Revenue Per User”的缩写，每用户平均收入值，是衡量运营商运营水平、盈利能力、发展前景的重要指标之一
IP	指	“Intellectual Property”的缩写，知识产权
MMORPG	指	“Massively Multiplayer Online Role Playing Game”的缩写，即大型多人在线角色扮演类网络游戏，涉及大量玩家同时参与同一角色扮演游戏
PVE	指	“Player Vs Environment”的缩写，玩家对战环境，即玩家挑战和攻击游戏程序控制的怪物和障碍
PVP	指	“Player Vs Player”的缩写，玩家对战玩家，即一名玩家攻击另一名玩家的互动竞技
SDK	指	“Software Development Kit”的缩写，软件开发工具包，是一些被软件工程师用于为特定的软件包、软件框架、硬件平台、操作系统等创建应用软件的开发工具的集合
RPG	指	“Role-playing Game”的缩写，角色扮演类游戏
SLG	指	“Simulation Game”的缩写，策略模拟类游戏
SRPG	指	“Strategy Role-Playing Game”的缩写，策略角色扮演游戏
带宽	指	在固定时间内可传输的数据量，即在传输管道中可以传递数据的能力
非付费删档测试	指	玩家在测试期间不可以付费，测试结束账户资料会被删除
封测	指	封闭测试，限定用户数量的网络游戏测试，用来对技术和产品进行初步验证，用户规模较小
付费删档测试	指	玩家在测试期间可以付费，在游戏下一次测试或公测时会给出相同或更多的返还，测试结束账户资料会被删除
公测	指	对所有用户公开的开放性网络游戏测试
内测	指	面向一定数量用户进行的内部网络游戏测试，用于检测游戏功能有无漏洞
用户粘性	指	评价用户对产品忠诚度的重要指标，用户粘性越强，用户对产品的忠诚度越高
游戏引擎	指	用于控制所有游戏功能的主程序，其目的在于让游戏设计者能容易和快速地做出游戏程式而不用由零开始
终端	指	网络与最终用户接触用以实现网络应用的各种设备

本说明书中任何表格中若出现总计数与所列数值总和不符的，均为四舍五入。

## 第一节 基本情况

### 一、公司简介

中文名称：上海人人游戏科技发展股份有限公司

法定代表人：何川

有限公司成立日期：2012年11月15日

股份公司成立日期：2016年8月4日

注册资本：1,491.6690万元

住所：上海市宝山区上大路668号257i室

邮编：100016

董事会秘书：胡啸

电话：010-84481818

传真：010-64363832

电子邮箱：renrengame@renrenhuyu.com

统一社会信用代码：91310113057614003Y

所属行业：根据《国民经济行业分类》国家标准（GB/T 4754-2011），公司所处行业为“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”项下的“互联网和相关服务业（I64）”，其所属的细分行业为“互联网信息服务（I6420）”；根据《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司属于互联网和相关服务业（I64）；根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所处行业为“软件（171012）”中的“（17101212）家庭娱乐软件”行业；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业为“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”项下的“互联网和相关服务业（I64）”，其所属的细分行业为“互联网信息服务（I6420）”。

**经营范围：**在网络科技专业领域内从事技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；设计、制作、发布、代理国内外各类广告；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；第二类增值电信业务（仅限互联网信息服务）；不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械的互联网信息服务和互联网电子公告服务；从事货物及技术的进出口业务（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

**主营业务：**网络游戏的开发、发行和运营。

## 二、股份挂牌情况

### （一）挂牌股份基本情况

<b>股票代码：</b>	
<b>股票简称：</b>	人人游戏
<b>股票种类：</b>	人民币普通股
<b>每股面值：</b>	1.00 元
<b>股票总量：</b>	14,916,690 股
<b>挂牌日期：</b>	
<b>转让方式：</b>	协议转让

### （二）股东所持股份的限售安排及股东对所持股份自愿锁定的承诺

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

根据《业务规则》2.8 条规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人在挂牌前直接或间接持有的股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为其挂

牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。挂牌前十二个月以内控股股东及实际控制人直接或间接持有的股票进行过转让的，该股票的管理按照前款规定执行，主办券商为开展做市业务取得的做市初始库存股票除外。因司法裁决、继承等原因导致有限售期的股票持有人发生变更的，后续持有人应继续执行股票限售规定。”

根据《公司章程》第二十六条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起1年内不得转让。公司公开发行股份前已发行的股份，自公司股票在证券交易所上市交易之日起1年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的25%。所持本公司股份自公司股票上市交易之日起1年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。”

何川等11名股东均为人人游戏的发起人，所持股份在股份公司成立之日起1年内不得转让。股份公司成立于2016年8月4日，公司全体股东均为发起人，发起人股东股改前持有的股份，在2017年8月3日之前不得转让。

公司董事、监事、高级管理人员所持有本公司股份在其任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份。

公司实际控制人何川直接和间接持有的公司股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。

除上述情况外，公司股东未就所持股份作出严于相关法律法规及监管规则规定的自愿锁定承诺。股份公司全体股东所持股份无质押或冻结等转让受限情况，也无其他争议情况。

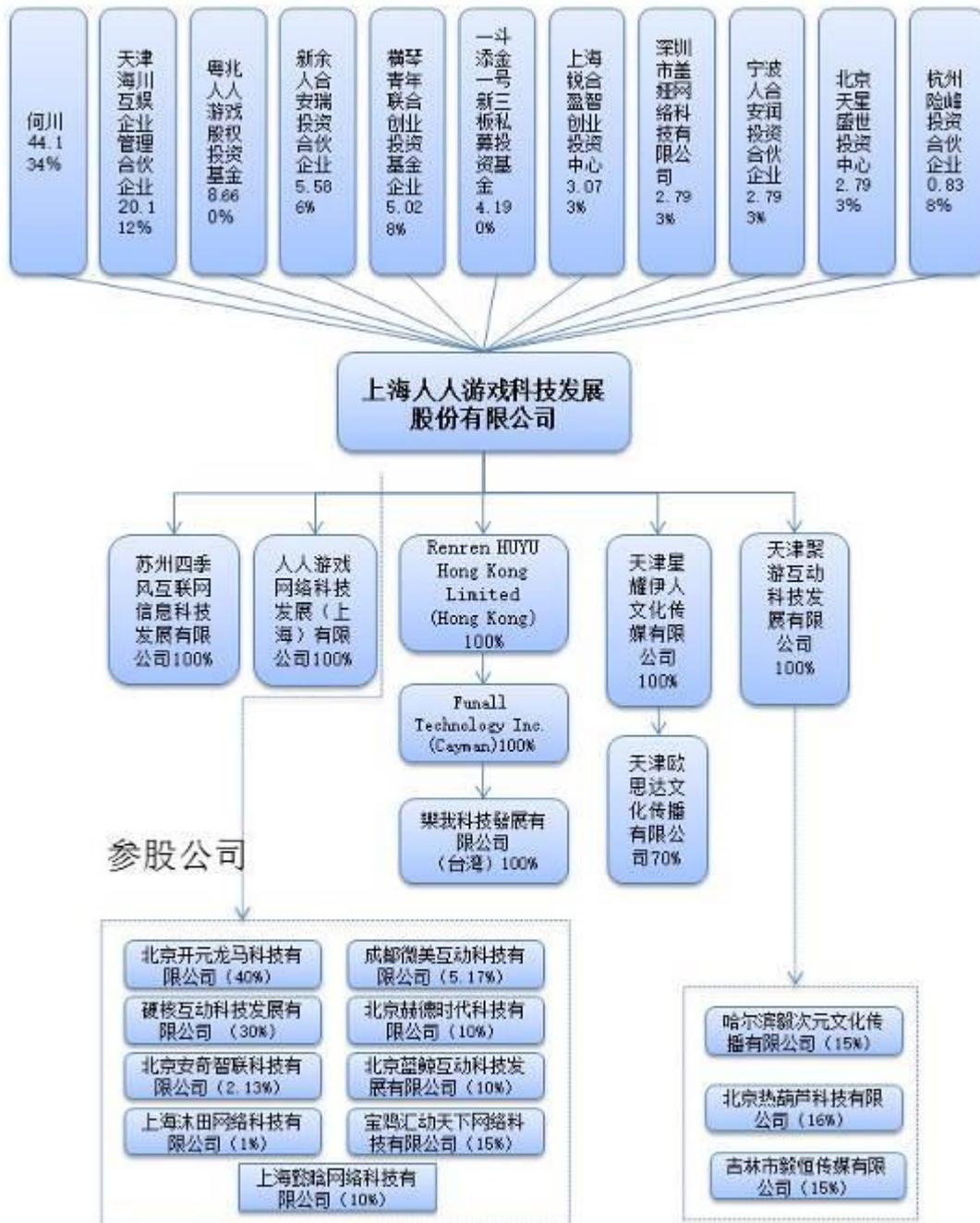
根据上述规定，截至公司股份挂牌之日，公司可转让股份情况如下：

序号	股东名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	可转让数 量(股)	是否存在质押/ 冻结情况	备注
1	何川	6,583,377	44.134	0	否	发起人、控股股东、实际控制人

2	天津海川互娱企业管理合伙企业（有限合伙）	3,000,000	20.112	0	否	发起人
3	粤兆人人游戏股权投资基金	1,291,785	8.660	0	否	发起人
4	新余人合安瑞投资合伙企业（有限合伙）	833,246	5.586	0	否	发起人
5	横琴青年联合创业投资基金企业（有限合伙）	750,011	5.028	0	否	发起人
6	一斗添金一号新三板私募投资基金	625,010	4.190	0	否	发起人
7	上海锐合盈智创业投资中心（有限合伙）	458,390	3.073	0	否	发起人
8	深圳市盖娅网络科技有限公司	416,623	2.793	0	否	发起人
9	宁波人合安润投资合伙企业（有限合伙）	416,623	2.793	0	否	发起人
10	北京天星盛世投资中心（有限合伙）	416,623	2.793	0	否	发起人
11	杭州险峰投资合伙企业（有限合伙）	125,002	0.838	0	否	发起人
	<b>合计</b>	<b>14,916,690</b>	<b>100.00</b>	<b>0</b>	<b>-</b>	<b>——</b>

### 三、公司股东情况

#### （一）公司股权结构图



## (二) 控股股东及实际控制人基本情况及其变动

### 1、控股股东及实际控制人基本情况

截至本说明书签署之日，何川为公司第一大股东，直接持有公司6,583,377股股份，持股比例为44.134%；何川为海川互娱的唯一普通合伙人并担任其执行事务合伙人，海川互娱持有公司3,000,000股，持股比例为20.112%。因此，何川

可以控制公司64.246%的表决权，为公司控股股东，且何川担任公司董事长兼总经理，对公司经营决策具有决定权，为公司实际控制人。

何川基本情况如下：

何川，男，1979年6月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士。2005年2月至2006年3月，任北京千橡网景科技发展有限公司游戏事业部高级副总裁；2006年3月至2007年3月，任北京千橡世纪科技发展有限公司游戏事业部高级副总裁；2007年4月至2009年4月，任千橡世纪科技发展（北京）有限公司游戏事业部高级副总裁；2008年4月至2012年4月，任北京千橡网景科技发展有限公司游戏事业部高级副总裁；2012年3月至2014年4月，就职于子公司苏州四季风，历任监事、执行董事、经理；2013年3月至2014年5月、2016年1月至今，就职于子公司天津聚游，历任执行董事、经理、执行董事兼经理；2012年11月至今，历任子公司人人网络董事长兼总经理、执行董事兼总经理；2015年12月至今，任子公司星耀伊人执行董事；2016年4月至今，任参股公司北京热葫芦董事；2016年5月至今，任参股公司吉林毅恒董事；2012年10月至2016年7月，任有限公司董事长兼总经理；2016年7月2日至今任公司董事长兼总经理。

## 2、控股股东及实际控制人变动情况

报告期期初至有限公司增资至1,491.669万股（2016年3月31日）之前，何川直接持有公司700万股，占公司股本总额的70%，为公司控股股东；增资后，公司股权相对分散，持股5%以上的股东仅有何川、海川互娱、粤兆资本、横琴青年，何川直接持有公司700万股，占公司46.927%的股权，同时，何川担任海川互娱普通合伙人，控制海川互娱的生产经营，间接控制公司20.112%的股权，合计控制公司67.039%的股权，为公司控股股东；2016年4月2日何川将其持有的41.6623万股转让给新余人合，股权转让后，何川直接持有公司658.3377万股，占公司44.134%的股权，通过海川互娱控制公司20.112%的股权，合计控制公司64.246%的股权，仍为公司控股股东。综上所述，报告期内公司控股股东未发生变化。

根据《公司法》第 217 条（三）规定：“实际控制人，是指虽不是公司的股东，但通过投资关系、协议或者其他安排，能够实际支配公司行为的人。”根据《全国中小企业股份转让系统挂牌公司信息披露细则（试行）》，实际控制人是指

“通过投资关系、协议或者其他安排，能够支配、实际支配公司行为的自然人、法人或者其他组织。”

报告期期初至2016年2月29日，公司受人人网络协议控制，人人网络唯一的股东为XIN GAMES LIMITED（后更名为人人游戏香港有限公司），XIN GAMES LIMITED唯一的股东为Link 224 Inc.，Link 224 Inc.唯一的股东为境外上市主体Renren Inc.。根据Renren Inc.2014年、2015年的年报，SB Pan Pacific Corporation和陈一舟分别为Renren Inc.第一和第二大股东，2014年，SB Pan Pacific Corporation持有Renren Inc.405,388,451股股份，占Renren Inc. 39.7%的股权和43.0%的表决权；陈一舟持有Renren Inc. 284,499,595股股份，占Renren Inc. 27.5%的股权和48.0%的表决权。2015年，SB Pan Pacific Corporation持有Renren Inc.405,388,451股股份，占Renren Inc. 39.7%的股权和43.0%的表决权；陈一舟持有Renren Inc. 314,352,822股股份，占Renren Inc. 29.5 %的股权和48.4%的表决权。同时，报告期内陈一舟一直担任Renren Inc.董事长和首席执行官。由于SB Pan Pacific Corporation为财务投资者，陈一舟一直实际控制Renren Inc.。故2016年2月29日，公司VIE结构拆除之前，人人游戏的实际控制人为陈一舟。

2016年2月29日，公司通过拆除VIE结构后（拆除过程详见本公开转让说明书第一节基本情况之“六、公司VIE架构的搭建与解除情况”之“（二）VIE架构的解除”），公司不再受陈一舟实际控制，公司的实际控制人变更为何川。

报告期内，人人游戏虽然受陈一舟实际控制，但是何川一直担任公司董事长兼总经理，带领人人游戏管理团队管理公司生产经营。2015年11月，Renren Inc.董事会公告人人游戏板块剥离出Renren Inc.。截至2016年2月29日，VIE架构最终解除，公司实际控制人发生变更。

公司实际控制人变更是基于VIE架构的解除及管理层收购，VIE架构解除后，公司股权结构明晰，不存在潜在纠纷。虽然报告期内，公司实际控制人发生了变更，但是人人游戏以何川为核心的管理团队并未发生变更，公司的主营业务仍然为网络游戏，业务内容及发展方向未发生变化。因此，VIE架构解除后，公司在核心管理团队、业务内容及发展方向等方面没有发生重大变化，且维持了一定的稳定性。实际控制人变更不会对公司生产经营造成重大影响。

### （三）股东基本情况

## 1、公司股东持股情况

序号	股东名称	持股数量(股)	持股比例(%)	出资方式	股东性质	是否存在质押及争议
1	何川	6,583,377	44.134	净资产	境内自然人	否
2	天津海川互娱企业管理合伙企业(有限合伙)	3,000,000	20.112	净资产	境内合伙企业	否
3	粤兆人人游戏股权投资基金	1,291,785	8.660	净资产	私募基金	否
4	新余人合安瑞投资合伙企业(有限合伙)	833,246	5.586	净资产	境内合伙企业	否
5	横琴青年联合创业投资基金企业(有限合伙)	750,011	5.028	净资产	境内合伙企业	否
6	一斗添金一号新三板私募投资基金	625,010	4.190	净资产	私募基金	否
7	上海锐合盈智创业投资中心(有限合伙)	458,390	3.073	净资产	境内合伙企业	否
8	深圳市盖娅网络科技有限公司	416,623	2.793	净资产	境内非国有法人	否
9	宁波人合安润投资合伙企业(有限合伙)	416,623	2.793	净资产	境内合伙企业	否
10	北京天星盛世投资中心(有限合伙)	416,623	2.793	净资产	境内合伙企业	否
11	杭州险峰投资合伙企业(有限合伙)	125,002	0.838	净资产	境内合伙企业	否
合计		14,916,690	100.00	-	-	-

## 注:

(1) 根据粤兆资本出具说明并经核查, 股份公司章程载明以及在工商备案登记的股东粤兆资本对公司投资的资金来源为“粤兆人人游戏股权投资基金”, 由于粤兆人人不具备民事主体资格, 无法直接登记为公司股东。粤兆资本为“粤兆人人游戏股权投资基金”的基金管理人, 根据《粤兆人人游戏股权投资基金基金合同》, 基金管理人有权“按照国家法律法规为基金的利益对被投资公司行使股东权利”, “以基金管理人的名义, 代表基金份额持有人的利

益行使诉讼权利或实施其他法律行为”，因此，由粤兆资本签署投资协议，并在工商备案登记中将粤兆资本登记为公司的股东。

(2) 根据深圳一斗出具说明并经核查，股份公司章程载明以及在工商备案登记的股东深圳一斗对公司投资的资金来源为“一斗添金一号新三板私募投资基金”，由于一斗添金不具备民事主体资格，无法直接登记为公司股东。深圳一斗为“一斗添金一号新三板私募投资基金”的基金管理人，根据《一斗添金一号新三板私募投资基金基金合同》，基金管理人有权“按照国家法律法规为基金的利益对被投资公司行使股东权利”，“以基金管理人的名义，代表基金份额持有人的利益行使诉讼权利或实施其他法律行为”，因此，由深圳一斗签署投资协议，并在工商备案登记中将深圳一斗登记为公司的股东。

根据《非上市公众公司监管指引第4号——股东人数超过200人的未上市股份有限公司申请行政许可有关问题的审核指引》“三、关于股份代持及间接持股的处理：（二）特别规定”，“以私募股权基金、资产管理计划以及其他金融计划进行持股的，如果该金融计划是依据相关法律法规设立并规范运作，且已经接受证券监督管理机构监管的，可不进行股份还原或转为直接持股。”因此，上述代持可以不进行还原。

## 2、股东间的关联关系

何川持有海川互娱100万元的出资额，占海川互娱出资额的33.33%，何川为海川互娱的唯一普通合伙人并担任其执行事务合伙人；新余人合与宁波人合的基金管理人均为深圳人合资本管理有限公司。除此之外，公司股东间不存在其他关联关系。

## 3、公司前十名股东及持股5%以上的股东

(1) 何川，直接持有公司44.134%股份，间接持有公司6.704%股份，合计持有公司50.838%的股份，为公司实际控制人。

(2) 海川互娱，持有公司股份20.112%。

名称	天津海川互娱企业管理合伙企业（有限合伙）
注册号	120116000425368
统一社会信用代码	91120116MA07B7811C
设立日期	2016年01月11日
执行事务合伙人	何川

住所	天津滨海新区中新生态城中成大道以西、中滨大道以南生态建设公寓9号楼2层211房间
经营范围	企业管理及相关服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

海川互娱为公司持股平台，其合伙人情况如下：

序号	姓名	合伙人类型	出资额（万元）	出资额比例（%）
1	何川	普通合伙人	100.00	33.34
2	赵睿鑫	有限合伙人	105.00	35.00
3	胡啸	有限合伙人	20.00	6.67
4	余以彬	有限合伙人	20.00	6.67
5	苏佳东	有限合伙人	10.00	3.33
6	万时亮	有限合伙人	10.00	3.33
7	汪骁	有限合伙人	10.00	3.33
8	刘璐	有限合伙人	10.00	3.33
9	牛奎光	有限合伙人	5.00	1.67
10	颜健	有限合伙人	4.00	1.33
11	梁雪晴	有限合伙人	4.00	1.33
12	董晓峰	有限合伙人	2.00	0.67
合计		-	<b>300.00</b>	<b>100.00</b>

(3) 粤兆资本，持有公司股份 8.66%。

公司	深圳粤兆资本基金管理有限公司
注册号	440301114111081
统一社会信用代码	9144030035873763X7
设立日期	2015年10月15日
法定代表人	余晓燕
注册资本	1000万元人民币
住所	深圳市前海深港合作区前湾一路1号A栋201室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）
经营范围	受托管理股权投资基金（不得以任何方式公开募集及发行基金、不得从事公开募集及发行基金管理业务）；股权投资、投资咨询（法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）；受托资产管理（不得从事信托、金融资产管理、证券资产管理等业务）；投资兴办实业（具体项目另行申报）；接受金融机构委托从事金融业务流程外包业务（根据法律、行政法规、国务院规定等规定需要审批的，依法取得相关审批文件后方可经营）；对未上市企业进行股权投资、开展股权投资和企业上市业务咨询；市场营销策划；经济

	信息咨询；企业管理咨询。
--	--------------

根据粤兆人人的《基金合同》、粤兆资本的说明，股份公司的登记股东粤兆资本为契约型私募基金粤兆人人的基金管理人。粤兆人人并不具备法人主体资格，其自身无法对外签订投资协议，粤兆资本作为其基金管理人，具有代表其签署相关协议并担任公司股东的资格和权利。粤兆资本持有股份公司的股权属于契约型私募基金粤兆人人的资产，独立于粤兆资本的固有资产。

根据粤兆资本的说明和粤兆人人的《基金合同》，粤兆人人为粤兆资本管理的私募基金。粤兆人人与粤兆资本之间为管理人关系。粤兆人人依法设立、运营规范，于2016年2月22日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金备案证明》（备案编号：SE2047），其基金管理人粤兆资本已经于2015年11月12日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金管理人登记证明》（登记证编号：P1026912）。粤兆人人的资金来自于合格投资者拥有的合法财产，资金来源合法合规。粤兆人人的资金投资于公司的股权，符合《基金合同》的约定，符合《私募投资基金监督管理暂行办法》等法律法规的规定。根据粤兆资本的说明和公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员的确认，公司的实际控制人、董事、监事、高级管理人员不是粤兆资本的权益人。

(4) 新余人合，持有公司股份 5.586%。

<b>名称</b>	新余人合安瑞投资合伙企业（有限合伙）
<b>统一社会信用代码</b>	91360504MA35F56P58
<b>成立日期</b>	2015年10月22日
<b>执行事务合伙人</b>	深圳人合资本管理有限公司（委派代表：金伟春）
<b>住所</b>	新余高新区春龙大道总部经济服务中心 215 号
<b>经营范围</b>	投资管理、资产管理、实业投资、项目投资（以上项目不含金融、证券、期货、保险业务，依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

(5) 横琴青年，持有公司股份 5.028%。

<b>名称</b>	横琴青年联合创业投资基金企业（有限合伙）
-----------	----------------------

注册号	440003000140504
统一社会信用代码	91440400MA4ULHQK1R
设立日期	2016年01月15日
执行事务合伙人	珠海横琴东方银利股权投资企业（有限合伙）（委派代表：刘洋）、青创客（北京）基金管理有限公司（委派代表：刘洋）
住所	珠海市横琴新区宝华路6号105室-11692
经营范围	股权投资；创业投资；资产管理；资产管理咨询；企业管理咨询。（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）

（6）深圳一斗，持有公司股份 4.19%。

公司	深圳一斗投资管理有限公司
统一社会信用代码	91440300342716500N
设立日期	2015年06月09日
法定代表人	徐盛
注册资本	3000万元人民币
住所	深圳市前海深港合作区前湾一路1号A栋201室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）
经营范围	股权投资、投资管理。（以上各项法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）

根据一斗添金的《基金合同》、深圳一斗的说明，股份公司的登记股东深圳一斗为契约型私募基金一斗添金的基金管理人。一斗添金并不具备法人主体资格，其自身无法对外签订投资协议，深圳一斗作为其基金管理人，具有代表其签署相关协议并担任公司股东的资格和权利。深圳一斗持有股份公司的股权属于契约型私募基金一斗添金的资产，独立于深圳一斗的固有资产。

根据深圳一斗的说明和一斗添金的《基金合同》，一斗添金为深圳一斗管理的私募基金。一斗添金与深圳一斗之间为管理人关系。一斗添金依法设立、运营规范，于2016年3月14日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金备案证明》（基金编号：SH2096），其基金管理人深圳一斗已经于2015年7月9日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金管理人登记证明》（登记证编号：P1017278）。一斗添金的资金来自于合格投资者拥有的合法财产，资金来源合法合规。一斗添金的资金投资于公司的股权，符合《基金合同》的约定，符合

《私募投资基金监督管理暂行办法》等法律法规的规定。根据深圳一斗的说明和公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员的确认，公司的实际控制人、董事、监事、高级管理人员不是深圳一斗的权益人。

(7) 上海锐合，持有公司股份3.073%。

名称	上海锐合盈智创业投资中心（有限合伙）
统一社会信用代码	9131011534208112X6
设立日期	2015年6月27日
执行事务合伙人	上海锐合资产管理有限公司（委派代表：俞妙根）
住所	上海市浦东新区莲振路298号3幢R202室
经营范围	创业投资，投资管理，投资咨询。【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】

(8) 盖娅网络，持有公司股份2.793%。

公司	深圳市盖娅网络科技有限公司
注册号	440301111335599
设立日期	2014年09月18日
法定代表人	王彦直
注册资本	6802.721万元人民币
住所	深圳市南山区科兴科技园a4单元1006
经营范围	网络游戏开发；网络科技开发；计算机软硬件、数码产品的技术开发及销售；网上经营游戏产品；网络系统技术开发、技术咨询；网络电子设备的销售；计算机及配件、网络设备的技术开发和销售；国内贸易；货物及技术进出口。

(9) 宁波人合，持有公司股份2.793%。

名称	宁波人合安润投资合伙企业（有限合伙）
统一社会信用代码	91330206316829958L
设立日期	2014年09月18日
执行事务合伙人	深圳人合资本管理有限公司（委派代表：金伟春）

<b>住所</b>	宁波市北仑区梅山大道商务中心四号办公楼 321 室
<b>经营范围</b>	实业投资、投资管理、投资咨询。（未经金融等监管部门批准不得从事吸收存款、融资担保、代客理财、向社会公众集（融）资等金融业务） （依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

(10) 北京天星，持有公司股份 2.793%。

<b>名称</b>	北京天星盛世投资中心（有限合伙）
<b>统一社会信用代码</b>	911101083398081563
<b>设立日期</b>	2015 年 04 月 29 日
<b>执行事务合伙人</b>	北京天星资本股份有限公司（委派刘研为代表）
<b>住所</b>	北京市海淀区中关村东路 66 号 1 号楼 2 层商业 5-052
<b>经营范围</b>	投资管理；资产管理。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

#### （四）私募投资基金股东备案情况

##### 1、公司非自然人股东情况

经核查，公司股东中需要按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定履行登记备案程序的基金及各基金备案情况如下：

##### （1）粤兆资本

粤兆资本的基本情况和私募投资基金股东备案情况详见公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（三）公司股东基本情况”之“3、公司前十名股东及持股5%以上的股东”。

##### （2）新余人合

新余人合的基本情况详见公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（三）公司股东基本情况”之“3、公司前十名股东及持股5%以上的股东”。

新余人合已于2016年1月13日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金备案证明》（备案编号：SE5137），其基金管理人深圳人合资本管理有限公司已经于2014年3月25日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金管理人登记证明》（登记证编号：P1000481）。

### （3）横琴青年

横琴青年的基本情况详见公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（三）公司股东基本情况”之“3、公司前十名股东及持股5%以上的股东”。

横琴青年已于2016年7月4日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金备案证明》（备案编号：SJ6155），其基金管理人珠海横琴东方银利股权投资企业（有限合伙）已经于2016年7月1日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金管理人登记证明》（登记证编号：P1030509）。

### （4）深圳一斗

深圳一斗的基本情况和私募投资基金股东备案情况详见公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（三）公司股东基本情况”之“3、公司前十名股东及持股5%以上的股东”。

### （5）上海锐合

上海锐合的基本情况详见公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（三）公司股东基本情况”之“3、公司前十名股东及持股5%以上的股东”。

上海锐合已于2015年12月14日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金备案证明》（备案编号：SD0534），其基金管理人上海锐合资产管理有限公司已经于2015年11月12日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金管理人登记证明》（登记证编号：P1026717）。

### （6）宁波人合

宁波人合的基本情况详见公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（三）公司股东基本情况”之“3、公司前十名股东及持股5%以上的股东”。

宁波人合已于2015年11月9日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投

资基金备案证明》（备案编号：S81123），其基金管理人深圳人合资本管理有限公司已经于2014年3月25日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金管理人登记证明》（登记证编号：P1000481）。

#### （7）北京天星

北京天星的基本情况详见公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（三）公司股东基本情况”之“3、公司前十名股东及持股5%以上的股东”。

北京天星已于2015年9月7日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金备案证明》（备案编号：S68464），其基金管理人北京天星资本股份有限公司已经于2014年9月17日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金管理人登记证明》（登记证编号：P1004739）。

#### （8）杭州险峰

名称	杭州险峰投资合伙企业（有限合伙）
统一社会信用代码	91330104397509613D
设立日期	2014年06月04日
执行事务合伙人	西藏险峰管理咨询有限公司（委派代表：陈科屹）
住所	杭州市江干区秋涛北路373号2号楼3楼326室
经营范围	实业投资、创业投资；服务：投资管理、投资咨询（除证券期货）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动）

杭州险峰已于2015年7月16日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金备案证明》（备案编号：SD6556），其基金管理人北京险峰华兴投资咨询有限公司已经于2014年6月27日取得中国证券投资基金业协会核发的《私募投资基金管理人登记证明》（登记证编号：P1003991）。

（9）其他非自然人股东不属于私募投资基金，无需按照《证券投资基金法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法（试行）》等相关规定履行登记备案程序，具体情况如下：

#### A海川互娱

海川互娱的基本情况详见公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股

东情况”之“（三）公司股东基本情况”之“2、公司前十名股东及持股5%以上的股东”。

经核查海川互娱的工商资料、营业执照、合伙协议，海川互娱为上海人人有限以有限合伙制设立的持股平台，除持有公司股份外，无其他实际经营业务，不属于《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案管理办法（试行）》规定的私募投资基金，因此，无需办理私募投资基金管理人登记和私募投资基金备案。

#### **B盖娅网络**

盖娅网络的基本情况详见公开转让说明书“第一节基本情况”之“三、公司股东情况”之“（三）公司股东基本情况”之“2、公司前十名股东及持股5%以上的股东”。

经核查盖娅网络的工商资料、营业执照以及公司章程，盖娅网络的经营范围为：网络游戏开发；网络科技开发；计算机软硬件、数码产品的技术开发及销售；网上经营游戏产品；网络系统技术开发、技术咨询；网络电子设备的销售；计算机及配件、网络设备的技术开发和销售；国内贸易；货物及技术进出口。其经营范围不涉及投资，不存在以非公开方式向合格投资者募集资金设立公司或合伙企业的情形，不存在企业资产由基金管理人或普通合伙人管理的情形，盖娅网络不属于《私募投资基金监督管理暂行办法》所规范的私募投资基金，因此，无需办理私募投资基金管理人登记和私募投资基金备案。

#### **2、私募投资基金股东备案情况**

综上所述，截至本说明书签署日，公司的私募投资基金股东中，粤兆资本、横琴青年、深圳一斗、上海锐合、新余人合、宁波人合、北京天星与杭州险峰已经按照《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案管理办法（试行）》等相关规定完成了私募投资基金的备案。根据核查海川互娱、盖娅网络的经营范围、公司章程或合伙协议，上述股东不属于私募投资基金，无需按照《私募投资基金监督管理暂行办法》、《私募投资基金管理人登记和基金备案管理办法（试行）》等相关规定予以私募投资基金备案。

## 四、公司设立以来的股本形成与变化情况

### （一）有限公司设立

2012年10月30日，何川、刘健共同以货币出资设立有限公司，注册资本1,000万元。

2012年11月13日，上海锦润会计师事务所有限公司对本次出资进行了审验，并出具锦润会验字（2012）第5301《验资报告》。验证截至2012年11月13日，上海人人有限已收到实缴注册资本1,000万元。

2012年11月15日，上海市工商行政管理局核发注册号为310113001007496的《企业法人营业执照》。

序号	股东姓名	认缴出资额 (万元)	实收资本(万元)	出资比例 (%)	出资形式
1	何川	700.00	700.00	70.00	货币
2	刘健	300.00	300.00	30.00	货币
合计		<b>1,000.00</b>	<b>1,000.00</b>	<b>100.00</b>	

### （二）2016年2月有限公司第一次股权转让

2016年2月18日，人人游戏有限通过股东会决议，同意原股东刘健将其持有的30%的股权对应300万元的出资额作价300万元转让给海川互娱，同时相应修改公司章程。同日，刘健、海川互娱签署了《股权转让协议》，约定转让价格为1元/股。2016年3月28日，海川互娱支付刘健股权转让款300万元。上海市宝山区国家税务局第十一税务所和上海市地方税务局宝山区分局第十一税务所对此次股权转让进行了核定征收，确定计税金额为1,485.507万元，刘健缴纳税款297.1014万元。

2016年2月29日，上海市宝山区市场监督管理局核准了此次变更，并核发了统一社会信用代码为91310113057614003Y的《营业执照》。

本次变更后，公司的股权结构情况如下：

序号	股东名称/ 姓名	认缴出资额 (万元)	实收资本(万元)	出资比例 (%)	出资形式
1	何川	700.00	700.00	70.00	货币

2	海川互娱	300.00	300.00	30.00	货币
合计		1,000.00	1,000.00	100.00	-

### (三) 2016年3月有限公司第一次增资

2016年3月3日，人人游戏有限通过股东会决议，同意人人游戏有限注册资本增加至1,491.669万元。新股东粤兆资本以货币增资3,100万元，其中129.1785万元计入公司新增注册资本，2,970.8215万元计入公司资本公积；新股东横琴青年以货币增资1,800万元，其中75.0011万元计入公司新增注册资本，1,724.9989万元计入公司资本公积；新股东盖娅网络以货币增资1,000万元，其中41.6623万元计入公司新增注册资本，958.3377万元计入公司资本公积；新股东新余人合以货币增资1,000万元，其中41.6623万元计入公司新增注册资本，958.3377万元计入公司资本公积；新股东宁波人合以货币增资1,000万元，其中41.6623万元计入公司新增注册资本，958.3377万元计入公司资本公积；新股东杭州险峰以货币增资300万元，其中12.5002万元计入公司新增注册资本，287.4998万元计入公司资本公积；新股东深圳一斗以货币增资1,500万元，其中62.501万元计入公司新增注册资本，1,437.499万元计入公司资本公积；新股东上海锐合以货币增资1,100万元，其中45.839万元计入公司新增注册资本，1,054.161万元计入公司资本公积；新股东北京天星以货币增资1,000万元，其中41.6623万元计入公司新增注册资本，958.3377万元计入公司资本公积；同时相应修改公司章程。

2016年3月3日至4日，上述机构投资者与公司及何川签订《增资协议》，公司引入机构投资者的价格充分考虑并参照了公司所处行业、公司产品开发及运营实力、公司市场竞争力等因素，并经过与原股东、新增股东充分沟通、协商，达成一致意见后确定。

新增出资认购情况如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额 (万元)	出资方式	认购价格(元/每 一元注册资本)	增资定价依 据及说明
1	粤兆人人	129.1785	货币	23.9978	本次认购新 增出资额的
2	横琴青年	75.0011	货币	23.9997	
3	一斗添金	62.5010	货币	23.9996	

4	上海锐合	45.8390	货币	23.9970	股东均为财务投资人。 增资的定价根据各方协商予以确定。
5	盖娅网络	41.6623	货币	24.0025	
6	新余人合	41.6623	货币	24.0025	
7	宁波人合	41.6623	货币	24.0025	
8	北京天星	41.6623	货币	24.0025	
9	杭州险峰	12.5002	货币	23.9996	
合计		<b>491.6690</b>	-	-	

截至 2016 年 3 月 25 日，增资款项全部实缴。2016 年 3 月 31 日，上海市宝山区市场监督管理局核准了此次变更，并核发了统一社会信用代码为 91310113057614003Y 的《营业执照》。本次增资后，公司的股权结构情况如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额 (万元)	实收资本(万 元)	持股比例 (%)	出资方式
1	何川	700.00	700.00	46.927	货币
2	海川互娱	300.00	300.00	20.112	货币
3	粤兆人人	129.1785	129.1785	8.660	货币
4	横琴青年	75.0011	75.0011	5.028	货币
5	一斗添金	62.501	62.501	4.190	货币
6	上海锐合	45.839	45.839	3.073	货币
7	盖娅网络	41.6623	41.6623	2.793	货币
8	新余人合	41.6623	41.6623	2.793	货币
9	宁波人合	41.6623	41.6623	2.793	货币
10	北京天星	41.6623	41.6623	2.793	货币
11	杭州险峰	12.5002	12.5002	0.838	货币
合计		<b>1,491.669</b>	<b>1,491.669</b>	<b>100.00</b>	-

#### (四) 2016 年 4 月有限公司第二次股权转让

2016 年 4 月 2 日，人人游戏有限通过股东会决议，同意股东何川将其持有的 2.793% 的股权对应 41.6623 万元的出资额作价 1,000 万元转让给新余人合，同时相应修改公司章程。同日，新余人合与人人游戏及何川签署《股权转让协议》，

约定转让价格为 24 元/出资额。公司此次股权转让价格与 2016 年 3 月的增资价格相同，系充分考虑并参照了公司所处行业、公司产品开发及运营实力、公司市场竞争力等因素达成一致意见后确定。上海市宝山区税务局第十一税务所对此次股权转让进行了核定征收，确定计税金额为 9,583,377.00 元，何川缴纳税款 1,916,675.40 元。

2016年4月22日，上海市宝山区市场监督管理局核准了此次变更，并核发了统一社会信用代码为91310113057614003Y的《营业执照》。本次股权转让后，公司的股权结构如下：

序号	股东名称/姓名	认缴出资额 (万元)	实收资本(万 元)	持股比例 (%)	出资方式
1	何川	658.3377	658.3377	44.134	货币
2	海川互娱	300.00	300.00	20.112	货币
3	粤兆人人	129.1785	129.1785	8.660	货币
4	新余人合	83.3246	83.3246	5.586	货币
5	横琴青年	75.0011	75.0011	5.028	货币
6	一斗添金	62.501	62.501	4.190	货币
7	上海锐合	45.839	45.839	3.073	货币
8	盖娅网络	41.6623	41.6623	2.793	货币
9	宁波人合	41.6623	41.6623	2.793	货币
10	北京天星	41.6623	41.6623	2.793	货币
11	杭州险峰	12.5002	12.5002	0.838	货币
合计		1,491.669	1,491.669	100.00	-

#### (五) 2016 年 8 月有限公司整体变更为股份公司

2016年4月5日，人人游戏有限取得上海市工商局核发的编号为沪工商注名预核字第01201604051167的《企业名称变更预先核准通知书》，同意人人游戏有限申请变更的企业名称预先核准为“上海人人游戏科技发展股份有限公司”。

2016年5月30日，中审出具中审亚太审字（2016）020639号《审计报告》，确认截止于审计基准日2016年4月30日，有限公司账面净资产值为人民币128,545,158.82元。

2016年5月31日，北京天通资产评估有限责任公司出具了天通评报字[2016]

第01-036号《上海人人游戏科技发展有限公司拟变更为股份有限公司评估项目评估报告》，确认截至评估基准日为2016年4月30日，有限公司净资产的评估值为12,869.58万元。

2016年6月16日，有限公司召开股东会，决议以截至2016年4月30日经审计的账面净资产折为股份公司股份1,491.669万股，每股面值1元，注册资本为1,491.669万元，其余部分计入资本公积。

2016年6月16日，全体股东签署了发起人协议，同意以全体股东作为发起人将有限公司整体变更为股份公司。

2016年6月30日，中审会计师事务所出具中审亚太验字[2016]第020837号《验资报告》验证截至2016年4月30日止，股份公司（筹）已收到各发起人缴纳的注册资本（股本）合计人民币1,491.669万元，均系以人人游戏有限截至2016年4月30日止的净资产折股投入，共计1,491.669万股，每股面值1元。净资产折合股本后的余额转为资本公积。

2016年7月2日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，决议通过章程草案等议案，选举产生股份公司第一届董事会，选举股东监事和职工代表监事组成第一届监事会。

2016年8月4日，上海市工商局核准了此次变更并核发了变更后营业执照。

整体变更为股份公司后，公司股本结构为：

序号	股东名称/姓名	认购股本(万元)	实收资本(万元)	持股比例(%)	出资方式
1	何川	658.3377	658.3377	44.134	净资产
2	海川互娱	300.00	300.00	20.112	净资产
3	粤兆人人	129.1785	129.1785	8.660	净资产
4	新余人合	83.3246	83.3246	5.586	净资产
5	横琴青年	75.0011	75.0011	5.028	净资产
6	一斗添金	62.501	62.501	4.190	净资产
7	上海锐合	45.839	45.839	3.073	净资产
8	盖娅网络	41.6623	41.6623	2.793	净资产
9	宁波人合	41.6623	41.6623	2.793	净资产
10	北京天星	41.6623	41.6623	2.793	净资产

11	杭州险峰	12.5002	12.5002	0.838	净资产
合计		<b>1,491.669</b>	<b>1,491.669</b>	<b>100.00</b>	-

## （六）公司、实际控制人与投资者之间的特殊利益安排

本次增资，公司与粤兆资本、横琴青年、深圳一斗、上海锐合、盖娅网络、新余人合、宁波人合、北京天星、杭州险峰等九名机构投资者签订了增资协议，上述协议中的关键条款如下：

### 1、业绩承诺与补偿

公司与粤兆资本、横琴青年签订了“业绩承诺与补偿条款”约定如下：

#### （1）业绩承诺

2015年度公司实现净利润应不少于2,000万元人民币，2016年度公司实现净利润应不少于2,600万元人民币，且2016年度营业收入增长（在上一年基础上）不低于30%。

#### （2）补偿措施

如果公司的净利润未达到上述业绩指标（投资者同意，如果公司的净利润达到上述承诺业绩的95%及以上时，视同于达到业绩指标，豁免于补偿），公司愿以现金方式向投资者做出补偿，补偿金额计算公式如下：

$$Y_{2016} = M \times (1 - E_{2016} \div S_{2016}) \times 10\% \times T$$

其中：

$Y_x$  = 未达到业绩承诺，公司对粤兆资本支付的补偿金额

$M$  = 本次增资价款（不含届时已对外转让的股权所对应的投资额）

$E_x$  = 当年经审计后公司的实际净利润（未扣非的净利润）

$S_x$  = 本条承诺的公司的目标净利润，即 $S_{2016} = 2,600$ 万元

$T$  = 自上一个补偿支付日（如为首期，则为投资交割日，如上一年度不需补偿，则为投资交割日的周年日）至当年业绩承诺对应的补偿金额全部支付之日的自然天数除以365

### 2、优先认购权

公司与粤兆资本、横琴青年签订了“优先认购权条款”约定如下：

公司本轮增资完成后且公司股份在全国中小企业股份转让系统挂牌（本段中简称“挂牌”）之前，投资者有权依其届时所持公司的股份比例以同等条件优先认

购公司未来发行的权益证券或潜在权益证券（包括拥有购买该等权益证券权利的证券、可转换或交换为该等权益证券的证券等）以保持其所持公司股份比例不被稀释，但员工股权激励及其他通常例外情况除外。

### 3、反稀释权

公司与粤兆资本、横琴青年、上海锐合、北京天星签订了“反稀释权条款”分别约定如下：

#### (1) 粤兆资本

公司股份挂牌之前，如公司以增资方式引进新投资人（股权激励除外），未经投资者的书面同意，新投资人的投资价格或成本所依据的公司估值（本段中简称“新估值”）不得低于投资者的本次投资价格或成本所依据的公司估值（本段中简称“原估值”，即人民币3.48亿元）。若在本次增资完成后至2016年12月31日前存在违反本条规定的情形，则实际控制人应向投资者赔偿投资差额（投资差额=人民币3,100万元 ×（原估值-新估值）÷原估值）及按每年10%计算的投资差额的资金成本回报；若在2016年12月31日后且在挂牌之前存在违反本条约定的情形，则实际控制人应向投资者无偿赠与其所持有有一定数额的出资额或公司股份（赠与出资额或股份数量=（人民币3,100万元 ÷新投资人出资金额）×新投资人持有的公司出资额或股份数量-投资者持有的公司出资额或股份数量），从而使得投资者与新投资人的投资价格或成本一致（即投资者与新投资人投资公司所依据的公司估值是相同的）。

#### (2) 横琴青年

公司股份挂牌之前，如公司以增资方式引进新投资人（股权激励除外），未经横琴青年的书面同意，新投资人的投资价格或成本所依据的公司估值（本段中简称“新估值”）不得低于横琴青年的本次投资价格或成本所依据的公司估值（本段中简称“原估值”，即人民币3.48亿元）。若在本次增资完成后至2016年12月31日前存在违反本条规定的情形，则何川应向横琴青年赔偿投资差额（投资差额=人民币1,800万元 ×（原估值-新估值）÷原估值）及按每年10%计算的投资差额的资金成本回报；若在2016年12月31日后且在挂牌之前存在违反本条约定的情形，则何川应向横琴青年无偿赠与其所持有有一定数额的出资额或公司股份（赠与出资额或股份数量=（人民币1,800万元 ÷新投资人出资金额）×新投资人持有的

公司出资额或股份数量-横琴青年持有的公司出资额或股份数量),从而使得横琴青年与新投资人的投资价格或成本一致(即横琴青年与新投资人投资公司所依据的公司估值是相同的)。

### (3) 上海锐合

A 公司及何川一致同意,本轮增资完成后,除非取得届时所有股东的一致同意,公司不得以低于本轮增资的价格引入其他投资人对公司增资,但根据公司股东会或董事会决议批准的管理层及员工激励持股计划除外。

B 未经投资人同意的情况下,如果公司下一轮融资的投资前估值低于本轮投资的投资后估值,则上海锐合有权要求何川以零对价或名义价格向上海锐合转让部分股权(本段中简称“补偿股权”),补偿股权的计算方式如下:

补偿股权=1,100万元÷下一轮融资的投资前估值-1,100万元÷本轮投资后估值

何川应在下一轮融资完成后根据上海锐合的书面通知完成补偿股权的转让(如需)。如在补偿股权的转让过程中产生税收成本的,由各方依法承担。

### (4) 北京天星

A 公司及何川一致同意,本轮增资完成后,除非取得届时所有股东的一致同意,公司不得以低于本轮增资的价格引入其他投资人对公司增资,但根据公司股东会或董事会决议批准的管理层及员工激励持股计划除外。

B 未经投资人同意的情况下,如果公司下一轮融资的投资前估值低于本轮投资的投资后估值,则北京天星有权要求何川以零对价或名义价格向北京天星转让部分股权(本段中简称“补偿股权”),补偿股权的计算方式如下:

补偿股权=1000万元÷下一轮融资的投资前估值-1000万元÷本轮投资后估值

何川应在下一轮融资完成后根据北京天星的书面通知完成补偿股权的转让(如需)。如在补偿股权的转让过程中产生税收成本的,由各方依法承担。

## 4、优先受让权

公司与上海锐合、新余人合、宁波人合、北京天星签订了“优先受让权条款”,其中上海锐合、新余人合、宁波人合约定如下:

公司本轮增资完成后且公司股份在全国中小企业股份转让系统挂牌(本段中

简称“挂牌”)之前,何川拟向非关联第三方转让其持有的公司部分或全部股权的(本段中简称“转让股权”),应提前十五(15)日书面通知投资者。在同等价格和条件下,投资者或其指定第三方有权依投资者届时所持公司的股权比例享有优先受让权。

北京天星“优先受让权条款”约定如下:

公司本轮增资完成后,何川拟向非关联第三方转让其持有的公司部分或全部股权的(本段中简称“转让股权”)或以其他方式处置其所持有的公司任何股权,或者对其在公司的全部或任何部分的股权设定抵押、质押、担保或以其他方式设置第三方权利或债务负担而导致公司实际控制权变更的,何川应提前15日通知北京天星;如何川拟通过协议定价交易方式向其他股东或公司股东以外的第三方出售或转让其所持有的公司部分或全部股权,应提前15日通知北京天星。出现上述情况时,在同等价格和条件下,北京天星或其指定第三方有权依北京天星届时所持公司的股权比例享有优先受让权。尽管有前述约定,何川为解除VIE结构而向第三方转让的不超过3%的公司股权不受本条款的限制。

## 5、现金优先清偿权

公司与九名投资者均签订了“现金优先清偿权条款”约定如下:

公司进入清算程序而进行资产分配时,投资者有权优先于所有现有股东,以现金方式获得其全部投资本金加上所有已宣告分配给投资者但未实际支付的分红金额(为避免歧义,投资者知晓且确认因认购公司本轮增资而成为公司股东的投资人均享有同等优先清偿权,且当各投资人同时行使该权利时,如果公司剩余资产不足以同时足额实现各投资人的权利,则各投资人应按其届时在公司中的持股比例的相对比例进行分配)。在支付投资者前述金额后,剩余财产由公司所有的股东按照各自届时在公司中的持股比例参与分配。

## 6、领售权

公司与所有投资者均签订了“领售权条款”约定如下:

如截至2017年12月31日公司未完成公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌,投资者有权要求公司及实际控制人以不低于十五(15)倍市盈率的估值寻求上市公司并购。

## 7、随售权

公司与北京天星签订了“随售权”约定如下：

(1) 在公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌前，如何川拟向任何公司股东以外的第三方通过协议定价交易方式出售或转让其所持有的公司部分或全部股权，应提前15日通知投资者。在此情况下，投资者有权选择是否按相同的价格及条件且依据投资者与何川届时在公司中的相对持股比例向第三方出售其所持有的公司全部或部分股权，且何川应该保证收购方接受让其股权的价格及条件优先受让投资者拟出让的股权。仅当投资者拟有权跟随出售的全部或部分股权转让后，何川方可根据收购方拟受让的股权总数减去投资者出售的股权，再向其转让相应的股权。

(2) 何川通过协议定价交易方式出售或转让股权的价格不能低于投资者本次投资价格。

#### 8、上述特殊利益安排的现状及对公司经营的影响

同时，相关增资协议还约定，公司与投资者签订的业绩承诺与补偿条款、优先认购权条款、反稀释条款、**现金优先清偿权**、随售权条款自公司向全国中小企业股份转让系统提交挂牌申请材料并得到受理之日起自动终止；公司与上海锐合、新余人合、宁波人合和北京天星签订的优先受让权条款自公司向全国中小企业股份转让系统提交挂牌申请材料并得到受理之日起自动终止；公司与粤兆资本、横琴青年、上海锐合、新余人合、宁波人合、北京天星约定的领售权条款自公司向全国中小企业股份转让系统提交挂牌申请材料并得到受理之日起自动终止。

公司与深圳一斗、盖娅网络、杭州险峰的**增资协议**未约定领售权终止条款，根据公司对领售权的约定，如截至2017年12月31日公司未完成公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌，投资者有权要求公司及实际控制人以不低于十五(15)倍市盈率的估值寻求上市公司并购。即若公司在2017年12月31日之前未成功挂牌，才触发领售权效力。根据深圳一斗、盖娅网络、杭州险峰签署的《关于〈关于上海人人游戏科技发展有限公司之增资协议〉中领售权条款的声明与承诺》，在全国股份转让系统审核公司提交的挂牌申请材料期间，一斗投资、盖娅网络、杭州险峰享有的领售权自动终止。因此在全国股份转让系统审核公司提交的挂牌申请材料期间，深圳一斗、盖娅网络、杭州险峰享有的领售权自动终止，公

### 司不存在与各机构投资者之间的对赌协议及其他特殊利益安排。

综上，增资协议中的各项条款尚未触发，亦未影响人人游戏控制权及股权的稳定性，上述特殊利益安排条款不会对公司可持续经营能力造成不利影响。

全国股份转让系统是经国务院批准、依据证券法设立的全国性证券交易场所，是公开市场，挂牌公司是公众公司。随着公司股票在全国股份转让系统挂牌公开转让，按照市场所提供的功能可能实施的股东退出、股票融资、债券融资或并购资产重组等行为，股东（包括且不限于新进股东）可能会根据现实情况，按照法律法规、部门规章和全国股份转让系统业务规则等规定，就股东之间以公司业绩、申报IPO等直接或间接涉及公司主体利益的行为作为对赌标的的增资条款重新协商并履行相关程序进行调整，以充分保护公司和全体股东的利益，规范公司治理，建立良性和理性的投融资激励和约束机制，共同促进企业发展。

## 五、公司分、子公司及参股公司情况

截至本说明书签署之日，人人游戏拥有分公司2家，控股子公司8家，参股公司10家。其中：

分公司：上海人人游戏科技发展有限公司北京分公司、天津星耀伊人文化传媒有限公司广州分公司

一级子公司5家：天津聚游、人人网络、星耀伊人、人人互娱、苏州四季风

二级子公司2家：天津欧思达、Funall

三级子公司1家：乐我科技。

参股公司10家：微美互动、赫德时代、安奇智联、毅恒传媒、北京热葫芦、毅次元文化、硬核互动、开元龙马、蓝鲸互动、宝鸡汇动

具体情况如下：

### （一）分公司基本情况

#### 1、上海人人游戏科技发展有限公司北京分公司

公司名称	上海人人游戏科技发展有限公司北京分公司
统一社会信用代码	911101050592292994
设立日期	2012年12月12日
负责人	何川

<b>营业场所</b>	北京市朝阳区霞光里8号2号楼一层
<b>经营范围</b>	在网络科技专业领域内从事技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；设计、制作、代理、发布广告。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

## 2、天津星耀伊人文化传媒有限公司广州分公司

<b>公司名称</b>	天津星耀伊人文化传媒有限公司广州分公司
<b>统一社会信用代码</b>	91440113MA59D2WB42
<b>设立日期</b>	2016年5月25日
<b>负责人</b>	赵睿鑫
<b>经营场所</b>	广州市番禺区小谷围街外环东路232号13栋A351
<b>经营范围</b>	信息电子技术服务；电子产品零售；企业形象策划服务；网络技术的研究、开发；计算机技术开发、技术服务；计算机零售；信息技术咨询服务；广告业；电子元器件零售；通用机械设备销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

## （二）天津聚游

### 1、基本情况

<b>公司</b>	天津聚游互动科技发展有限公司			
<b>统一社会信用代码</b>	9112011606685819XD			
<b>设立日期</b>	2013年03月29日			
<b>法定代表人</b>	何川			
<b>注册资本</b>	2,000万元			
<b>住所</b>	天津自贸区（空港经济区）环河北路80号空港商务园东区6-01，2-101			
<b>经营范围</b>	计算机网络技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；从事广告经营；计算机、电子产品及外围设备、电子元器件、机械电子设备的销售（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）			
<b>股权结构</b>	<b>股东名称</b>	<b>认缴出资额（万元）</b>	<b>持股比例（%）</b>	<b>出资方式</b>
	人人游戏	2,000.00	100.00	货币
	<b>合计</b>	<b>2,000.00</b>	<b>100.00</b>	-

### 2、历史沿革

#### （1）2013年3月天津聚游设立

2013年3月28日，人人游戏有限与苏州四季风共同出资2000万元申请设立天津聚游。2013年3月29日，天津市滨海新区工商局核发了注册号为120116000159204的《企业法人营业执照》。天津聚游成立时，公司股权结构如下：

股东名称	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	持股比例 (%)	出资方式
人人游戏	1,980.00	0	99.00	货币
苏州四季风	20.00	0	1.00	货币
<b>合计</b>	<b>2,000.00</b>	<b>0</b>	<b>100.00</b>	-

### (2) 2013年4月天津聚游第一次变更实收注册资本

2013年4月8日，天津聚游通过股东会决议，会议决定将公司实收资本增加至400万元人民币，并同时相应修改公司章程。4月19日，天津中鼎会计师事务所出具中鼎验字(2013)-051号《验资报告》，经审验，截止2013年4月8日，有限公司已收到全体股东缴纳的注册资本(实收资本)合计人民币400万元，各股东以货币出资400万元。2013年4月27日，天津市滨海新区工商行政管理局核准了公司此次变更申请并新换发了新的《企业法人营业执照》。本次变更后，公司股权结构如下：

股东名称	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	持股比例 (%)	出资方式
人人游戏	1,980.00	396.00	99.00	货币
苏州四季风	20.00	4.00	1.00	货币
<b>合计</b>	<b>2,000.00</b>	<b>400.00</b>	<b>100.00</b>	-

### (3) 2015年11月天津聚游第一次股权转让

2015年11月1日，天津聚游通过股东会决议，会议决定苏州四季风将其持有的天津聚游1%的股权(对应20万元出资额)以1元/股的价格转让给人人游戏有限，并相应修改公司章程。本次股权转让后，公司股权结构如下：

股东名称	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	持股比例 (%)	出资方式
人人游戏	2,000.00	400.00	100.00	货币

合计	2,000.00	400.00	100.00	-
----	----------	--------	--------	---

#### (4) 2016年3月天津聚游注册资本缴足

2016年3月30日，天津聚游股东决定足额缴纳注册资本，本次出资后，天津聚游股权结构如下：

股东名称	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
人人游戏	2,000.00	2,000.00	100.00	货币
合计	2,000.00	2,000.00	100.00	-

天津聚游的设立及历次股权变动均履行了必要的法定程序并办理了工商变更登记手续。2015年11月存在一次股权转让，交易对方系公司全资子公司，系同一控制下的平价转让，不存在价格不公允的问题，也不存在利益输送问题。

### (三) 人人网络

#### 1、基本情况

公司	人人游戏网络科技发展（上海）有限公司			
统一社会信用代码	9131011305763790XP			
设立日期	2012年11月30日			
法定代表人	何川			
注册资本	12,538.20万元			
住所	上海市宝山区上大路668号276i室			
经营范围	开发、设计计算机软件、网络技术产品、电子技术及产品；销售自产产品；提供技术咨询、技术服务及售后服务；技术推广服务；投资咨询。【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】			
股权结构	股东名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
	人人游戏	12,538.20	100.00	货币
	合计	12,538.20	100.00	-

#### 2、历史沿革

##### (1) 2012年11月人人网络设立

2012年11月1日，XIN GAMES LIMITED 出资 2000 万美元申请设立人人网络。2012年11月21日，上海市宝山区人名政府出具《关于设立人人游戏网络科技发展（上海）有限公司的批复》（宝府外经贸【2012】231号），同意 XIN GAMES LIMITED 出资设立人人网络。2012年11月21日，上海市人民政府核发《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资沪宝独资字【2012】3707号），批准设立人人网络。2012年11月30日，上海市工商行政管理局核发了注册号为 310000400698705（宝山）的《企业法人营业执照》。人人网络成立时，公司股权结构如下：

股东名称	认缴出资额(万美元)	实缴出资额(万美元)	持股比例(%)	出资方式
XIN GAMES LIMITED	2,000.00	0	100.00	货币
合计	<b>2,000.00</b>	<b>0</b>	<b>100.00</b>	-

### (2) 2013年2月人人网络第一次变更实收注册资本

2013年2月4日，人人网络提交了《外商投资的公司变更（备案）登记申请书》，申请将公司实收资本增加至1000万美元，并同时相应修改公司章程。2013年2月4日，上海瑞和会计师事务所出具瑞和会验字（2013）第0043号《验资报告》，经审验，截至2013年1月16日止，有限公司已收到XIN GAMES LIMITED首次缴纳的注册资本（实收资本）合计美元1000万元，股东以美元现汇出资1000万元。

2013年2月6日，上海市工商行政管理局核准了公司此次变更申请并新换发了新的《营业执照》。本次变更后，公司股权结构如下：

股东名称	认缴出资额(万美元)	实缴出资额(万美元)	持股比例(%)	出资方式
XIN GAMES LIMITED	2,000.00	1,000.00	100.00	货币
合计	<b>2,000.00</b>	<b>1,000.00</b>	<b>100.00</b>	-

### (3) 2015年12月16日人人网络第一次股权转让

2015年12月16日，人人网络股东通过决议，会议决定XIN GAMES LIMITED将其持有的人人网络100%的股权（对应1000万元美元出资额）转让给人人游戏有限，出资额变更为人民币12538.2万元，并相应修改公司章程。

同日，XIN GAMES LIMITED与人人游戏有限签署了《股权转让协议》，约定XIN GAMES LIMITED将其持有的人人网络100%的股权（对应1000万美元出资额）作价1000万美元转让给人人游戏有限。2015年12月18日，上海市宝山区人民政府核发《关于人人游戏网络科技发展（上海）上海有限公司股权转让及变更企业性质的批复》（宝府外经贸[2015]243号），同意XIN GAMES LIMITED将其持有的人人网络100%的股权转让给人人游戏有限，股权转让后，人人网络注册资本不变，原公司章程终止，原独资企业改制为内资企业，债权债务由改制后的内资企业承继。

2015年12月31日，上海市工商行政管理局核准了公司此次变更申请并换发了新的《营业执照》。本次变更后，人人网络的股权结构如下：

股东名称	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
人人游戏	12,538.20	6,269.10	100.00	货币
合计	12,538.20	6,269.10	100.00	-

人人网络的设立及股权变动均履行了必要的法定程序并办理了工商变更登记手续。公司持有的人人网络的股权为买入股权取得，交易对方为公司关联方（现已更名为Renren Game Hongkong Limited），详见公开转让说明书“第四节公司财务”之“九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来”之“（二）其他关联方情况”。但是根据人人游戏有限与XIN GAMES LIMITED签署的《股权转让协议》，人人网络的股权转让价格为1,000万美元，该次股权转让为实收资本平价转让，且截至股权转让之日，人人网络经评估的净资产低于1,000万美元，人人游戏有限收购人人网络100%的股权非溢价收购，所涉及的转让方XIN GAMES LIMITED未产生所得，因此人人网络的股权转让未被认定存在应税义务。同时，由于此次交易连同公司子公司人人互娱收购Funall系一揽子交易，交易价格综合考虑了人人网络、人人游戏和Funall的净资产和市盈率，并经过多轮谈判后协商确定，价格公允，不存在利益输送的行为。

## （四）苏州四季风

### 1、基本情况

公司	苏州四季风互联网信息科技发展有限公司			
统一社会信用代码	91320594592546137C			
设立日期	2012年03月22日			
法定代表人	赵睿鑫			
注册资本	1,500万元人民币			
住所	苏州工业园区裕新路168号1号楼215室			
经营范围	在信息科技领域内从事技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；游戏产品的开发、设计、维护。销售计算机、电子产品及外围设备、电子元器件、机械电子设备。（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）			
股权结构	股东名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
	人人游戏	1,500.00	100.00	货币
	合计	<b>1,500.00</b>	<b>100.00</b>	-

### 2、历史沿革

#### （1）2012年3月苏州四季风设立

2012年3月13日，上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司出资1500万元人民币设立苏州四季风。2012年3月13日，苏州众勤会计师事务所出具苏众勤（2012）第2030号《验资报告》，经审验，截止2012年3月13日，苏州四季风已收到股东以货币方式缴付注册资本人民币1500万元，占已申请注册资本的100%。2012年，3月22日，江苏省苏州工业园区工商行政管理局核发了注册号为320594000225949的《企业法人营业执照》。苏州四季风成立时，股权结构如下：

股东名称	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司	1,500.00	1,500.00	100.00	货币
合计	<b>1,500.00</b>	<b>1,500.00</b>	<b>100.00</b>	-

## (2) 2012 年 12 月苏州四季风第一次股权转让

2012 年 12 月 1 日，苏州四季风股东通过决议，会议决定上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司将其持有的苏州四季风 100% 的股权（对应 1500 万元出资额）以人民币 13,663,136.60 元转让给人人游戏有限，并相应修改公司章程。

同日，上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司与人人游戏有限签署了《股权转让协议》，约定上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司将其持有的苏州四季风 100% 的股权（对应 1500 万元人民币出资额）作价 13,663,136.60 元转让给人人游戏有限。2012 年 12 月 10 日，江苏省苏州工业园区工商行政管理局核发《公司准予变更登记通知书》（（06940081）公司变更[2012]第 120600003 号），核准了公司本次变更申请并换发了新的《企业法人营业执照》，本次变更后，苏州四季风的股权结构如下：

股东名称	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
人人游戏	1,500.00	1,500.00	100.00	货币
合计	<b>1,500.00</b>	<b>1,500.00</b>	<b>100.00</b>	-

2016 年 4 月 4 日，苏州四季风于现代快报刊登了《注销公告》，目前苏州四季风正在进行清算流程之中。

苏州四季风的设立和变更履行了必要的法定程序并办理了工商变更登记手续。公司持有苏州四季风的股权为买入股权取得，交易对方为上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司。2012 年 12 月 1 日，上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司与人人游戏有限签署了《股权转让协议》，约定上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司将其持有的苏州四季风的 100% 股权（对应 1,500 万元出资额以人民币 13,663,136.60 元的价格转让给人人游戏有限。上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司为公司的关联方，详见公开转让说明书“第四节 公司财务”之“九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来”之“(二) 其他关联方情况”。根据苏州四季风 2012 年度《公司年检报告书》显示，2012 年度苏州四季风的净资产为 1,318.23 万元。该次股权转让对价 13,663,136.60 元系交易双方参照苏州四季风当时的净资产值，经协商一致后确定，具有合理性。

## （五）星耀伊人

### 1、基本情况

公司	天津星耀伊人文化传媒有限公司			
统一社会信用代码	91120116MA0799752W			
设立日期	2015年12月30日			
法定代表人	赵睿鑫			
注册资本	600万元			
住所	天津滨海新区中新生态城中成大道以西、中滨大道以南生态建设公寓9号楼2层211房间			
经营范围	计算机网络技术开发、咨询、转让、服务；从事广告业务；计算机、电子产品及外围设备、电子元器件、机械电子设备的销售；电视剧、专题、综艺、动画等节目制作、发行；影视项目管理；组织文化艺术交流活动；企业形象策划；影视文化信息咨询服务；演出营销、演出代理；演员签约、演员推广、演员代理。（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）			
股权结构	股东名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
	人人游戏	600.00	100.00	货币
	合计	<b>600.00</b>	<b>100.00</b>	-

### 2、历史沿革

#### （1）2015年12月星耀伊人设立

2015年12月28日，人人游戏有限申请出资100万元设立星耀伊人。2015年12月30日，天津市滨海新区市场和质量监督管理局核发了统一社会信用代码为91120116MA0799752W的《营业执照》。星耀伊人成立时，公司股权结构如下：

股东名称	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
人人游戏	100.00	0.00	100.00	货币
合计	<b>100.00</b>	<b>0.00</b>	<b>100.00</b>	-

#### （2）2016年3月星耀伊人实缴及增加注册资本

2016年3月29日，星耀伊人股东会通过决议，会议决定将公司注册资本变

更为 600 万元人民币，并相应修改公司章程。根据银行进账单，截至 2016 年 4 月 30 日，注册资本已经全部实缴。

本次变更后，星耀伊人的股权结构如下：

股东名称	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
人人游戏	600.00	600.00	100.00	货币
合计	<b>600.00</b>	<b>600.00</b>	<b>100.00</b>	-

星耀伊人的设立及增资均履行了必要的法定程序并办理了工商变更登记手续。

## （六）天津欧思达

### 1、基本情况

公司	天津欧思达文化传媒有限公司			
统一社会信用代码	91120116MA05J9BK3M			
设立日期	2016 年 3 月 24 日			
法定代表人	赵睿鑫			
注册资本	100 万元			
住所	天津滨海新区中新生态城中成大道以西、中滨大道以南生态建设公寓 9 号楼 3 层 301 房间-378			
经营范围	广播电视节目制作经营；文化艺术交流策划、文化活动策划实施；设计、制作、代理、发布各类广告；文艺演出；演出经纪、艺人经纪；影视文化咨询策划；企业形象设计；商务信息咨询、企业管理咨询服务；多媒体制作、图文设计制作；市场营销策划；会务服务、展览展示服务、创意服务、摄影服务、礼仪服务、翻译服务；电子设备、舞台设备的租赁、批发、零售；计算机及辅助设备、软件、通讯设备、办公用品、文化用品、工艺品的批发、零售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）			
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
	星耀伊人	70.00	70.00	货币
	宋智勇	30.00	30.00	货币
	合计	<b>100.00</b>	<b>100.00</b>	-

## 2、历史沿革

2016年3月16日，星耀伊人与宋志勇共同出资100万元申请设立天津欧思达。2016年3月24日，天津市滨海新区市场和质量技术监督局核发了统一社会信用代码为91120116MA05J9BK3M的《营业执照》。天津欧思达股权结构如下：

股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	持股比例（%）	出资方式
星耀伊人	70.00	0	70.00	货币
宋志勇	30.00	0	30.00	货币
合计	<b>100.00</b>	<b>0</b>	<b>100.00</b>	-

天津欧思达的设立履行了必要的法定程序并办理了工商变更登记手续。

### （七）人人互娱

人人互娱于2015年11月19日在香港成立，英文名为RenRen HU YU (Hong Kong) Limited，人人互娱公司注册编号为2309264，注册地址为:Room 1501(484)15/F.,SPA Centre,53-55 Lockhart Road,Wanchai,Hong Kong，主营业务为游戏研发、游戏发行及新娱乐拓展等业务。

2015年11月14日，股东会决议，同意人人游戏有限在香港设立人人互娱。2015年12月17日，上海市商务委员会出具《企业境外投资证书》（境外投资证书第N3100201500997号），批准设立人人互娱。2015年12月22日，上海市发展和改革委员会出具《项目备案通知书》（沪发改外资[2015]180号），同意对人人游戏有限新设人人互娱项目予以备案。截至本说明书签署之日，公司持有其100%股权，其股权结构如下：

股东名称	持股数（股）	持股比例（%）	出资方式
人人游戏	7,500,001	100.00	货币
合计	7,500,001	<b>100.00</b>	-

中华人民共和国香港特别行政区 KAI LAWYERS 于 2016 年 5 月 19 日为人人互娱出具了《法律意见书》，根据《法律意见书》，人人互娱设立存续合法合规，未发现违法违规记录。

### （八）Funall Technology Inc.(Cayman)

Funall 于 2011 年 1 月 5 日在开曼群岛成立，成立时投资额为 1 万美元，每股份额为 0.0001 美元，Link224 为唯一股东。2016 年 3 月 30 日，Link224 将所持股份转给人人互娱，截至本说明书签署之日，人人互娱持有其 100% 股权。

根据 Maples and Calder 于 2016 年 6 月 27 日出具的法律意见，Funall 截至 2016 年 6 月 23 日仍有效存续；自注册成立之日起至 2016 年 6 月 22 日，在开曼群岛大法院并无任何 Funall 作为被告的诉讼。

人人互娱持有的 Funall 的股份为买入取得。2016 年 2 月 28 日，人人互娱、Link 224 Inc. 及 Funall 签署了《SHARE SALE AND PURCHASE AGREEMENT》，约定 Link 224 Inc. 将其持有的 Funall 的 100% 股份以 750 万美元的价格转让给人人互娱。Funall 的股份转让为公司解除 VIE 控制结构整体交易方案的一部分，具体交易价格是交易各方商业谈判的结果，具备公允性。

#### （九）乐我科技

乐我科技于 2010 年 9 月 6 日在台湾成立，公司统一编号为：24523083，公司所在地为：台北市信义区忠孝东路 5 段 364 号 6 楼，主营业务为一般广告服务业、电子资讯供应服务业、资讯软体服务业、网路认证服务业、资料处理服务业等业务。截至本说明书签署之日，Funall 持有其 100% 股权。

台湾扬昇法律专利事务所陈宜诚律师、黄柏仁律师与 2016 年 6 月 13 日为乐我科技出具了《法律意见书》，根据《法律意见书》，乐我科技设立存续均符合当地法律规定，未发现违法违规行为。

#### （十）公司参股公司基本情况

##### 1、北京开元龙马科技有限公司

公司	北京开元龙马科技有限公司
统一社会信用代码	91110101327137017N
设立日期	2014 年 12 月 19 日
法定代表人	刘璐
注册资本	100 万元

住所	北京市东城区安定路 20 号 4 号楼第四层		
经营范围	技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；计算机技术培训；动画设计、制作；计算机系统服务；基础软件服务；应用软件开发；销售计算机、软件及辅助设备。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	刘璐	55.00	55.00
	张琳琳	5.00	5.00
	人人游戏	40.00	40.00
	合计	100.00	100.00

## 2、吉林市毅恒传媒有限公司

公司	吉林市毅恒传媒有限公司		
统一社会信用代码	912202043078991022		
设立日期	2014 年 05 月 19 日		
法定代表人	柴绍毅		
注册资本	100 万元人民币		
住所	吉林省吉林市船营区青岛街粮宅 1 号楼 4 单元 5 层 51 号		
经营范围	广告设计、制作、代理、发布；网络推广服务；经营演出及经纪业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	柴绍毅	85.00	85.00
	天津聚游	15.00	15.00
	合计	100.00	100.00

## 3、北京硬核互动科技发展有限公司

公司	北京硬核互动科技发展有限公司		
统一社会信用代码	91110105317931970B		
设立日期	2014 年 09 月 23 日		
法定代表人	汪骁		

注册资本	200 万元人民币		
住所	北京市朝阳区曙光西里甲 6 号院 8 号楼 1706		
经营范围	技术开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机技术培训；计算机系统服务；数据处理；计算机维修；基础软件服务；应用软件开发（不含医用软件）；销售计算机、软件及辅助设备、机械设备、电子产品。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	汪骁	140.00	70.00
	人人游戏	60.00	30.00
	合计	200.00	100.00

#### 4、北京热葫芦科技有限公司

公司	北京热葫芦科技有限公司		
统一社会信用代码	911101083272134971		
设立日期	2014 年 12 月 30 日		
法定代表人	芦衍锴		
注册资本	256.25 万元		
住所	北京市海淀区中关村大街 18 号 8 层 01-189		
经营范围	技术服务、技术推广、技术开发、技术转让、技术咨询；计算机系统服务；基础软件服务；应用软件开发；设计、制作、代理、发布广告；产品设计；模型设计；工艺美术设计；电脑动画设计；企业策划；企业管理咨询；经济贸易咨询；投资咨询；投资管理。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动）		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	芦衍锴	114.80	44.80
	深圳市前海世滕投资有限公司	51.25	20.00
	天津聚游	41.00	16.00
	张杰	24.60	9.60

	天津热葫芦企业管理 合伙企业(有限合伙)	24.60	9.60
	合计	256.25	100.00

### 5、北京安奇智联科技有限公司

公司	北京安奇智联科技有限公司		
统一社会信用 代码	911101145960756437		
设立日期	2012年05月02日		
法定代表人	姜天鹏		
注册资本	62.8104万元		
住所	北京市昌平区回龙观镇发展路8号院5号楼1层111		
经营范围	技术推广服务；软件开发；销售计算机软硬件及外围设备、电子产品、文化体育用品。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	刘剑	1.7147	2.73
	西安龙颖网络科技有限公司	9.421557	15.00
	张川	4.001021	6.37
	张春	1.143149	1.82
	王坤亮	0.571574	0.91
	郭海涛	1.7600	2.80
	刘晓光	1.4400	2.29
	袁照亮	3.3712	5.37
	竺兆江	1.5457	2.46
	姜天鹏	23.643077	37.64
	人人游戏	1.3374	2.13
	西藏隆麒投资中心（有限 合伙）	7.1453	11.38
	上海光雅投资中心（有限 合伙）	5.7157	9.10

	合计	62.810378	100.00
--	----	-----------	--------

#### 6、哈尔滨毅次元文化传播有限公司

公司	哈尔滨毅次元文化传播有限公司		
统一社会信用代码	91230199MA18Y4AW8H		
设立日期	2016年06月02日		
法定代表人	柴绍毅		
注册资本	50万元		
住所	哈尔滨高新技术产业开发区科技创新城创新创业广场4号楼世泽路689号2106-220室		
经营范围	文化艺术交流；计算机软件开发、技术推广、技术转让、技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告业务；经济贸易咨询；展览展示；影视策划；灯光音响、机械设备租赁。		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额(万元)	持股比例(%)
	柴绍毅	42.50	85.00
	天津聚游	7.50	15.00
	合计	50.00	100.00

#### 7、成都微美互动科技有限公司

公司	成都微美互动科技有限公司		
统一社会信用代码	9151010009971351XF		
设立日期	2014年05月20日		
法定代表人	刘涛		
注册资本	42.8477万元		
住所	成都高新区天华一路99号7栋5层501号		
经营范围	软件开发；计算机软硬件开发与技术服务；计算机系统集成；网络及计算机技术咨询、技术服务；网络技术开发；计算机软硬件及网络技术推广；网页设计。(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)。		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额(万元)	持股比例(%)
	刘涛	15.28	35.67

	曾令军	14.68	34.27
	厦门青瓷数码技术有限公司	4.56	10.63
	深圳市前海青松创业投资基金企业(有限合伙)	5.88	13.71
	人人游戏	2.45	5.71
	合计	42.85	100.00

#### 8、北京赫德时代科技有限公司

公司	北京赫德时代科技有限公司		
统一社会信用代码	91110106306325430N		
设立日期	2014年05月16日		
法定代表人	张帷		
注册资本	148.1481 万元		
住所	北京市丰台区南三环西路16号3号楼4层503室		
经营范围	从事互联网文化活动；技术开发、技术咨询、技术转让；经济信息咨询；会议服务；企业管理；承办展览展示活动；电脑动画设计；组织文化艺术交流活动（不含演出）；设计、制作广告；销售工艺品、计算机、软件及辅助设备、首饰、文化用品、电子产品、机械设备、五金交电。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	张帷	75.33	50.85
	王峥	7.53	5.09
	奚萌	5.53	3.74
	赵闻佳	5.80	3.92
	李郦超	5.80	3.92
	陈国军	10.00	6.75
	沁心	13.33	9.00
	王逸	10.00	6.75

	人人游戏	14.82	10.00
	合计	148.14	100.00

### 9、北京蓝鲸互动科技发展有限公司

公司	北京蓝鲸互动科技发展有限公司		
统一社会信用代码	91110105MA004W9Q6N		
设立日期	2016年04月15日		
法定代表人	潘赫先		
注册资本	50万元		
住所	北京市朝阳区北四环东路6号院21号(太阳宫孵化器0305号)		
经营范围	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；设计、制作、代理、发布广告；数据处理（数据处理中的银行卡中心、PUE值在1.5以上的云计算数据中心除外）；基础软件服务；应用软件开发（不含医用软件）；软件开发；产品设计；电脑动画设计；企业策划；代理进出口、技术进出口、货物进出口；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、通讯设备。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	潘赫先	40.00	80.00
	荣森	2.50	5.00
	人人游戏	5.00	10.00
	姜崎	2.50	5.00
	合计	50.00	100.00

### 10、宝鸡汇动天下网络科技有限公司

公司	宝鸡汇动天下网络科技有限公司		
统一社会信用代码	91610301MA6X95F14D		
设立日期	2016年05月16日		
法定代表人	李涛		
注册资本	100万元		

住所	陕西省宝鸡市高新开发区高新大道 50 号院 1 幢 B 座 1608 号		
经营范围	许可经营项目：无。 一般经营项目：互联网技术服务、技术推广、技术开发、技术转让、技术咨询；计算机系统服务；基础软件服务、应用服务；广告设计、制作、代理、发布；网络产品设计；工艺美术、电脑动画设计；企业形象策划；企业管理咨询；网络游戏的研发、运营；自行开发后的游戏产品、日用品、机械设备、电子产品的销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	席晓慧	17.00	17.00
	李涛	68.00	68.00
	人人游戏	15.00	15.00
	合计	100.00	100.00

## 11、上海沐田网络科技有限公司

公司	上海沐田网络科技有限公司		
统一社会信用代码	91310115091847038K		
设立日期	2014 年 01 月 28 日		
法定代表人	李杰翰		
注册资本	16 万人民币		
住所	上海市浦东新区上钢三村 45 号甲 2062 室		
经营范围	从事网络科技、计算机专业领域内的技术开发、技术咨询、技术服务、技术转让，计算机软硬件的开发、销售（除计算机信息系统安全专用产品），计算机系统集成，通讯设备的销售，商务咨询、企业管理咨询、市场信息咨询与调查（不得从事社会调研、社会调查、民意调查、民意测验），企业形象策划，市场营销策划，文化艺术交流活动策划，展览展示服务，礼仪服务，会务服务，摄影服务，经营演出及经纪业务。 【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	上海庸拓网络科技有限公司	10.6900	66.8125
	西藏五星诚瑞投资管理有限公司	2.4000	15
	青岛鉴睿创业投资中心（有限合伙）	0.7912	4.9450

	宁波众樱网络科技有限公司	0.5275	3.2969
	青岛蓝贝青苹果创业管理合伙企业（有限合伙）	0.3956	2.4725
	新余人合厚信投资合伙企业（有限合伙）	0.3200	2
	新余人合安瑞投资合伙企业（有限合伙）	0.3200	2
	上海鉴睿创业投资中心（有限合伙）	0.2638	1.6487
	人人游戏	0.1600	1
	崔少华	0.1319	0.8244
	合计	16.00	100.00

2016年8月31日，人人游戏通过增资成为上海沐田网络科技有限公司的股东。

## 12、上海懿晗网络科技有限公司

公司	上海懿晗网络科技有限公司		
统一社会信用代码	91310114MA1GTFBL42		
设立日期	2016年07月5日		
法定代表人	陈闽		
注册资本	1250万人民币		
住所	上海市嘉定区菊园新区树屏路588弄41号3层J63室		
经营范围	从事网络技术、软件技术、计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机系统集成，网络工程，文化艺术交流策划，电脑图文设计，计算机、软件及辅助设备的销售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】		
股权结构	股东姓名/名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	陈闽	770	61.6
	许哲鹰	80	6.4
	叶茜茜	50	4
	李顺华	50	4
	邓毅飞	50	4
	北京白鹭时代信	125	10

	息技术有限公司		
	人人游戏	125	10
	合计	1250.00	100.00

2016年10月20日，人人游戏通过增资成为上海懿晗网络科技有限公司的股东。

公司参股公司开元龙马股东刘璐和硬核互动股东汪骁同时为公司股东海川互娱的有限合伙人，上海沐田网络科技有限公司股东新余人合同时为公司股东，除此之外，公司参股公司与公司股东、董事、监事、高级管理人员无其他关联关系，不存在通过其为公司股东、董监高输送利益情形。

#### (十一) 公司设立子公司原因

公司设立众多子公司原因主要包括拆除VIE架构、开拓不同区域业务以及开拓不同领域业务战略考虑等。

公司因拆除VIE架构需要包括收购子公司人人网络；开拓不同区域业务需要包括设立或收购子公司人人网络、人人互娱、Funall、乐我科技；开拓不同领域业务战略考虑设立子公司星耀伊人及其控股子公司天津欧思达。公司子公司苏州四季风目前处于待注销状态，无实际经营。

#### (十二) 公司与子公司的业务分工及合作模式

公司和子公司天津聚游的主营业务为网络游戏的发行和运营，子公司人人互娱、Funall均为控股公司，控制乐我科技，乐我科技负责公司游戏产品在台湾地区的发行和运营；子公司人人网络负责公司游戏产品在东南亚发行；子公司星耀伊人及其控股子公司天津欧思达主要经营演出经纪业务；子公司苏州四季风现无实际业务，目前正在注销中。

#### (十三) 报告期内各子公司收入和利润在公司收入和利润及占比情况

子公司	2016年1-4月营业收入(元)	2016年1-4月净利润(元)	2016年1-4月收入占比	2016年1-4月利润占比
天津聚游	1,606,581.32	-152,525.31	6.59%	-2.37%
人人网络	1,845,003.24	1,020,183.03	7.57%	15.85%
星耀伊人(天津欧思达)	453,343.27	-342,322.11	1.86%	-5.32%

人人互娱(合并Funall、乐我科技)		-336.53	0.00%	-0.01%
苏州四季风		-17,472.74	0.00%	-0.27%

子公司	2015年度营业收入(元)	2015年度净利润(元)	2015年度收入占比	2015年度利润占比
天津聚游	18,054,295.62	-35,122.01	16.84%	-0.13%
人人网络			0.00%	0.00%
星耀伊人(天津欧思达)			0.00%	0.00%
人人互娱(合并Funall、乐我科技)			0.00%	0.00%
苏州四季风		-148,807.14	0.00%	-0.57%

子公司	2014年度营业收入(元)	2014年度净利润(元)	2014年度收入占比	2014年度利润占比
天津聚游	2,522,451.07	-9,724,861.67	1.22%	-42.82%
人人网络			0.00%	0.00%
星耀伊人(天津欧思达)			0.00%	0.00%
人人互娱(合并Funall、乐我科技)			0.00%	0.00%
苏州四季风	35,608.73	-521,577.01	0.02%	-2.30%

#### (十四) 公司对子公司及其资产、人员、业务、收益的有效控制

从股权状况方面,截至公开转让说明书签署之日,公司拥有全资子公司100%的股权,拥有控股子公司50%或以上的股权,对子公司的任何重大事项均具有绝对的控制权。

从决策机制方面,上海人人作为各子公司的控股股东,有权决定各子公司的经营方针,并通过委派和变更董事、监事,聘任总经理,制定管理制度,设置业务部门(包括人事、财务等)等方式实现对子公司的有效控制,能够对公司资产、业务与人员形成有效控制。

从公司制度方面,公司制定了各项规章制度,规范公司治理,加强对子公司的控制,具体包括《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关

联交易管理办法》、《对外投资管理制度》、《对外担保管理制度》等，在制度层面上保证公司对子公司的有效控制。

从利润分配方式方面，公司作为各子公司的控股股东，能够按照法律、法规、规范性文件及公司章程的规定，决定各子公司的利润分配政策及分配方案。

#### **(十五) 子公司的合法合规经营情况**

经查询全国企业信用信息公示系统、全国裁判文书网、全国法院被执行人信息查询网、全国法院失信被执行人名单信息公布与查询网。公司控股子公司不存在尚未了结的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件；报告期内不存重大违法违规情形。公司控股子公司的工商、税务、劳动社保、住房公积金等主管部门均已开具合法合规证明，证明控股子公司经营合法。具体情况详见本公开转让说明书“第三节公司治理”之“三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年内违法违规及受处罚的情况”之“(一) 公司合法合规情况”。

## **六、公司 VIE 架构的搭建与解除情况**

### **(一) VIE 架构的搭建**

#### **1、境外上市主体 Renren Inc. 设立 Link 224 Inc.**

2011年5月31日，Reid Services Limited在开曼群岛注册设立Link 224 Inc.核准号为HL-257152。2011年6月14日，Reid Services Limited将其持有的1股Link 224 Inc.的股份（对应0.0001美元注册资本）转让给Renren Inc.，Renren Inc.成为Link 224 Inc.唯一股东。同日，Link 224 Inc.以每股0.0001美元的价格向Renren Inc.发行股份8,703.6999万股。本次发行完成后，发行股份数为8,703.7万股。

#### **2、设立 XIN GAMES LIMITED**

2012年3月8日，Link 224 Inc.在香港注册设立 XIN GAMES LIMITED，公司注册号为 1714618 号。成立时，XIN GAMES LIMITED 出资额为 1 万港币，发行股份数为 1 万股。

#### **3、设立境内外商独资企业——人人网络**

2012年11月1日，XIN GAMES LIMITED出资2,000万美元申请设立人人网络。2012年11月21日，上海市宝山区人名政府出具《关于设立人人游戏网络科技发展

（上海）有限公司的批复》（宝府外经贸【2012】231号），同意XIN GAMES LIMITED出资设立人人网络。2012年11月21日，上海市人民政府核发《中华人民共和国台港澳侨投资企业批准证书》（商外资沪宝独资字【2012】3707号），批准设立人人网络。2012年11月30日，上海市工商行政管理局核发了注册号为310000400698705（宝山）的《企业法人营业执照》。人人网络成立时的注册资本为2,000万美元，法定代表人为何川。

#### 4、签署控制协议，搭建VIE控制结构

2012年11月30日，人人网络、人人游戏有限及何川、刘健签署了协议控制人人游戏的有关协议（以下简称“全部控制协议”），具体情况如下：

##### （1）独家技术支持和技术服务协议

2012年11月30日，人人网络与人人游戏有限签订《独家技术支持和技术服务协议》，协议约定，人人网络为人人游戏有限提供独家技术支持和技术服务，人人游戏有限按约定向人人网络支付技术咨询和相关服务费。

##### （2）业务经营协议

2012年11月30日，人人网络、人人游戏有限、何川以及刘健共同签署《业务经营协议》，根据该协议约定，人人游戏有限将严格执行人人网络对于人人游戏有限在员工聘任、日常经营管理、财务管理等方面的建议，人人游戏有限的实际经营权交由人人网络行使。

##### （3）股东表决权委托协议

2012年11月30日，何川、刘健与人人网络签订《股东表决权委托协议》，协议约定，何川、刘健不可撤销地全权委托人人网络在中国法律允许的前提下作为公司股东而享有股东权利。

##### （4）知识产权许可协议

2012年11月30日，人人网络与人人游戏有限签订了《知识产权许可协议》，根据该协议约定，人人网络许可人人游戏有限使用部分或全部知识产权，没有人人网络的事先书面同意，人人游戏有限不得有偿转让或者以其他方式允许第三方使用该知识产权。

##### （5）贷款协议

2012年11月30日，人人网络与刘健签订了《贷款协议》，协议约定，人人网

络有限同意无息贷款3,000,000元给刘健，为期10年。

2012年11月30日，人人网络与何川签订了《贷款协议》，协议约定，人人网络有限同意无息贷款7,000,000元给何川，为期10年。

#### （6）股权质押协议

2012年11月30日，人人网络与刘健签订了《股权质押协议》，协议约定，刘健向人人网络质押其持有的人人游戏有限30%的股权及相关权利。质押共计应担保的担保债务最高额为人民币300万元。

2012年11月30日，人人网络与何川签订了《股权质押协议》，协议约定，何川向人人网络质押其持有的人人游戏有限70%的股权及相关权利。质押共计应担保的担保债务最高额为人民币700万元。

#### （7）股权收购协议

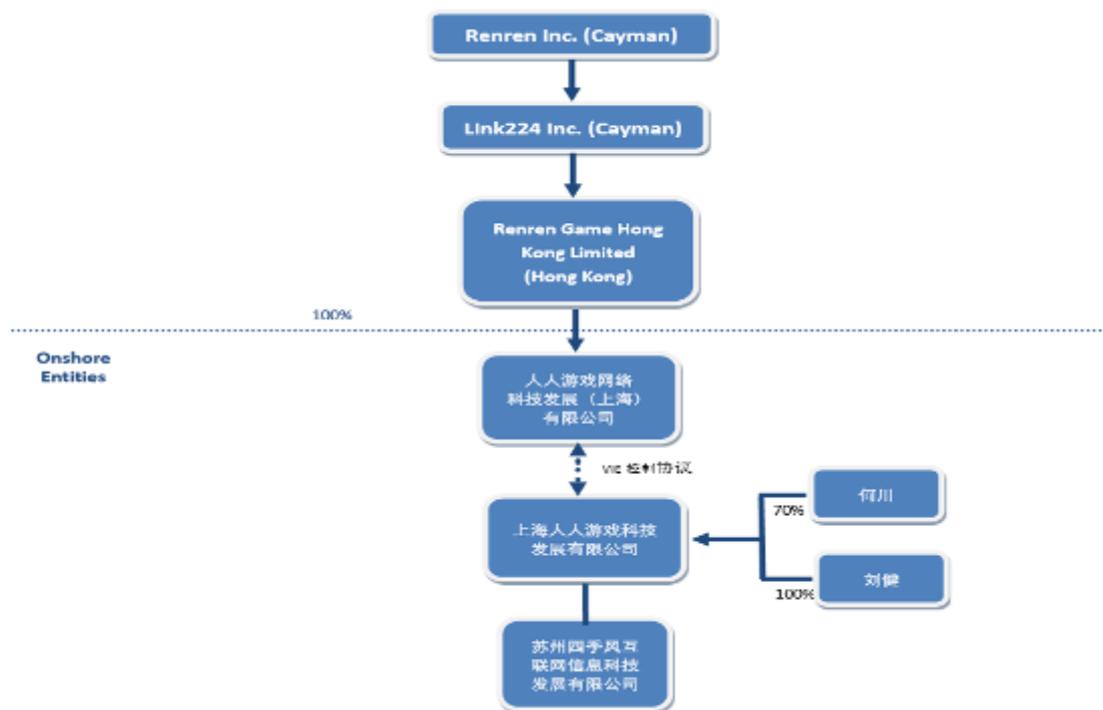
2012年11月30日，人人网络与刘健签订了《股权收购协议》，协议约定，刘健授予人人网络在同等条件下，以法律允许的最低价格收购其部分或者全部股权。

2012年11月30日，人人网络与何川签订了《股权收购协议》，协议约定，何川授予人人网络在同等条件下，以法律允许的最低价格收购其部分或者全部股权。

### 5、人人游戏有限股权质押

根据上海市工商局宝山分局于2013年3月21日核发的编号为股质登记设字[132013]第0019号及股质登记设字[132013]第0020号的《股权出质设立登记通知书》，何川、刘健分别将其持有的人人游戏有限700万元、300万元出资质押给人人网络。

综上，人人网络、人人游戏有限及何川、刘健签署的全部控制协议生效并办理了人人游戏有限的股权质押登记手续后，人人网络对人人游戏有限即形成协议控制模式，VIE控制结构亦搭建完成，VIE控制结构如下图所示：



## （二）VIE 架构的解除（何川游戏团队收购“Renren Inc.”游戏板块）

2015年11月19日，Renren Inc.董事会通过决议，出售“Renren Inc.”游戏板块，主要包括Funall及其子公司乐我科技、人人网络、人人游戏及其子公司天津聚游和苏州四季风等。

2015年11月21日，何川游戏团队签署《关于收购“Renren Inc.”游戏板块之框架协议》。协议主要内容为：何川游戏团队通过设立持股平台、引进外部投资者对人人游戏增资1.2亿元，来完成对“Renren Inc.”游戏板块的收购。

上述收购计划分两方面：一方面，人人互娱收购Renren Inc.持有的Funall的100%股权，间接收购乐我科技；另一方面，人人游戏收购人人网络100%股权。最终，解除人人网络与人人游戏有限的VIE协议，同时，完成了何川游戏团队对“Renren Inc.”游戏板块的收购。

具体实施步骤：

### 1、人人游戏收购人人网络

2015年12月16日，人人游戏有限股东会通过决议，同意人人游戏有限以1,000万美元的价格收购人人网络。

2015年12月16日，人人网络唯一股东XIN GAMES LIMITED（于2013年7月8

日更名为RENREN GAME HONGKONG LIMITED) 决定将其持有的人人网络100%股权以1,000万美元的价格转让给人人游戏有限。

2015年12月16日, 人人游戏有限与XIN GAMES LIMITED签署了《股权转让协议》, 约定XIN GAMES LIMITED将其持有的人人网络100%股权转让给人人游戏有限。

2015年12月18日, 上海市宝山区人民政府向人人网络核发了宝府外经贸[2015]234号《关于人人游戏网络科技发展(上海)有限公司股权转让及变更企业性质的批复》, 同意XIN GAMES LIMITED将其持有的人人网络100%的股权转让给人人游戏有限。

2015年12月31日, 人人网络领取了本次转让工商变更登记完成后换发的《营业执照》。

## 2、成立持股平台海川互娱

2015年12月, 人人游戏有限内部召开高管会议, 决定成立海川互娱作为高管持股平台对人人游戏有限中少数股东刘健的股份进行转让以最终实现管理层收购目的。由于天津市金融办对持股平台设立的审核趋严, 为提高效率, 节省时间, 海川互娱的设立分为下面两步:

第一步: 2016年1月11日, 何川与赵睿鑫签订合伙协议, 投资设立有限合伙, 有限合伙投资额为1元, 何川担任普通合伙人, 持有1%的投资额, 赵睿鑫担任有限合伙人, 持有99%的投资额。

第二步: 2016年3月, 海川互娱增加有限合伙人(游戏团队)并增资至300万元; 增资后, 其出资份额构成如下:

序号	姓名	合伙人类型	出资额(万元)	出资额比例(%)
1	何川	普通合伙人	100.00	33.34
2	赵睿鑫	有限合伙人	105.00	35.00
3	胡啸	有限合伙人	20.00	6.67
4	余以彬	有限合伙人	20.00	6.67
5	苏佳东	有限合伙人	10.00	3.33
6	万时亮	有限合伙人	10.00	3.33
7	汪骁	有限合伙人	10.00	3.33
8	刘璐	有限合伙人	10.00	3.33

9	牛奎光	有限合伙人	5.00	1.67
10	颜健	有限合伙人	4.00	1.33
11	梁雪晴	有限合伙人	4.00	1.33
12	董晓峰	有限合伙人	2.00	0.67
合计		-	<b>300.00</b>	<b>100.00</b>

### 3、签署《关于 Renren Inc.出售游戏板块业务之框架协议》

2016年1月11日，Renren Inc.、Link 224 Inc.、RENREN GAME HONGKONG LIMITED、人人游戏有限、人人互娱、海川互娱与何川签署了《关于Renren Inc.出售游戏板块业务之框架协议》，对解除VIE控制结构进行了安排。上述协议初步约定，刘健将其持有人人游戏有限的30%股权作价人民币300万元转让给海川互娱，同时海川互娱、人人游戏有限与人人网络签署《独家技术咨询和服务协议》、《业务经营协议》、《借款协议》、《独家购买权协议》及《股权质押协议》等VIE控制协议，人人网络通过前述协议实现对人人游戏有限的继续控制；人人游戏有限以1,000万美元的价格收购香港人人游戏所持有的人人网络的股权；协议各方对该协议签署前提前完成的交易步骤予以认可。

### 4、解除股权质押

上海市宝山区市场监督管理局于2016年2月26日向人人网络核发了编号为股质登记注字[132013]第0019号及股质登记注字[132013]第0020号《股权出质注销登记通知书》，对出质人为何川（出质股权数额700万元）、出质人为刘健（出质股权数额300万元）的两项关于人人游戏有限的股权质押登记于当日予以了注销。

### 5、海川互娱受让刘健所持的 30%人人游戏股权

2016年2月18日，海川互娱与刘健签订股权转让协议，约定刘健将其所持的30%股权平价转让给海川互娱，海川互娱成为公司股东。上海市宝山区国家税务局第十一税务所和上海市地方税务局宝山区分局第十一税务所对此次股权转让进行了核定征收，确定计税金额为1,485.507万元，刘健缴纳税款297.1014万元。

刘健的股权质押解除后，公司申请办理了工商变更。

2016年2月29日，人人游戏完成工商变更，公司股东刘健变更为海川互娱。

### 6、海川互娱、人人游戏有限与人人网络签署 VIE 控制协议

2016年2月18日，海川互娱、人人游戏有限与人人网络签署了《独家技术咨询和服务协议》、《业务经营协议》、《借款协议》、《独家购买权协议》及《股权质

押协议》，人人网络通过前述协议继续控制人人游戏有限。

#### **7、签署《VIE 协议之终止协议》**

2016年2月29日，人人网络、人人游戏有限、何川签署了《VIE协议之终止协议》，约定各相关方于2012年11月30日签署的全部控制协议自2016年2月29日起全部解除。

同日，人人网络、人人游戏有限、海川互娱签署了《VIE协议之终止协议》，约定各相关方于2016年2月18日签署的全部控制协议自2016年2月29日起全部解除。

在《VIE协议之终止协议》生效后，VIE控制结构正式解除，何川及海川互娱开始享有人人游戏有限的全部股东权利。

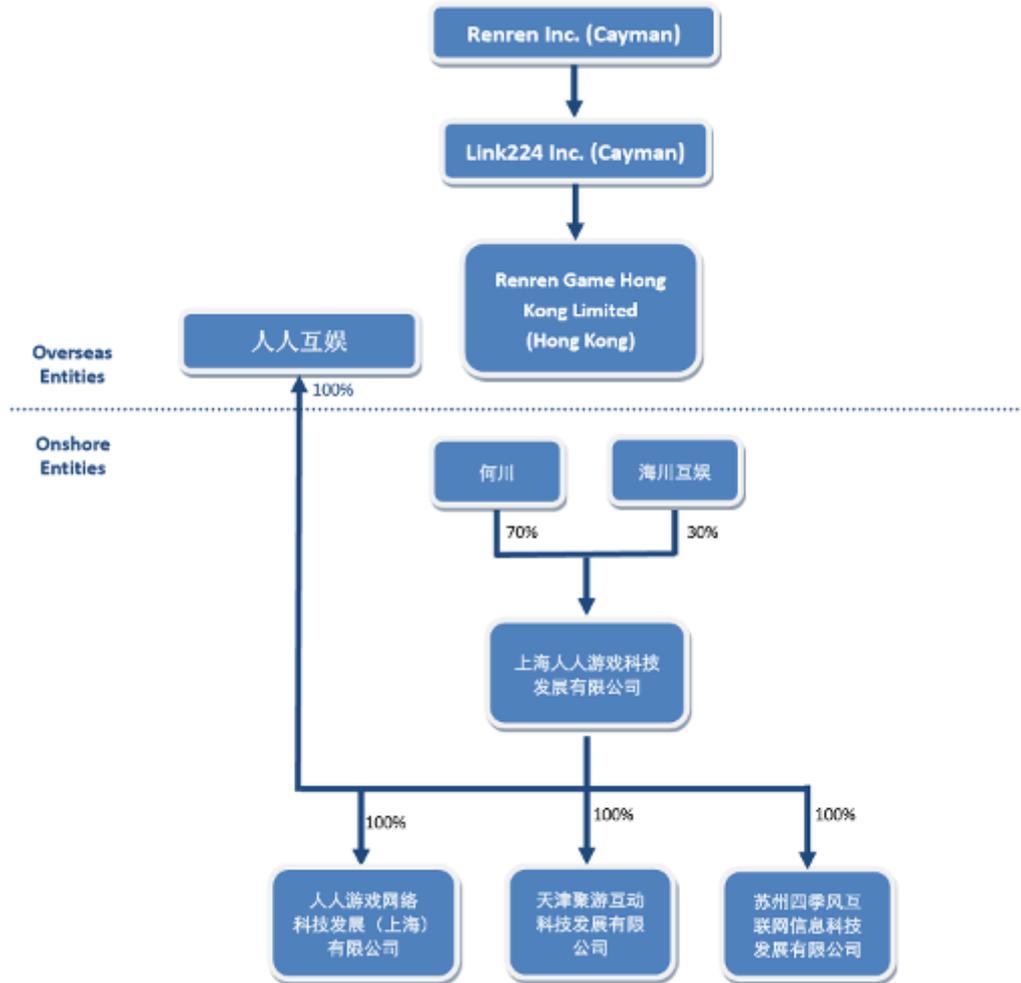
#### **8、人人互娱收购 Renren Inc.持有的 Funall 的 100%股权**

2016年3月30日，Link224将所持Funall股权转让给人人互娱，2016年4月5日，人人互娱已经支付750万美元收购款。由此，间接收购了乐我科技。

#### **9、人人网络的股东权利转移完成**

2016年3月31日，香港人人游戏、人人游戏有限及千橡世纪科技发展（北京）有限公司签署了《关于Renren Inc.出售游戏板块业务之框架协议之补充协议》，对解除VIE控制结构过程中人人网络股东权利的转移进行了补充约定。根据该补充协议的约定，自2016年4月1日起，人人游戏有限开始对人人网络享有股东权利并承担股东义务。

至此，VIE控制结构拆除完毕，此时拆除VIE控制结构后的公司架构图如下：



## 10、收购款项支付情况

2016年3月，人人游戏第一次增资，引进外部投资者，共融资1.18亿元，详见本说明书第一节基本情况之“四、公司设立以来的股本形成与变化情况”。上述融资主要用于本次收购款项的支付，合计需支付1750万美元。人人互娱于2016年3月25日支付750万美元收购Funall；由于外汇管制原因，人人游戏于2016年4月7日支付5850万元人民币（对应1000万美元的90%），2016年7月21日支付650万元人民币（对应1000万美元的90%）作为收购人人网络的保证金。至此，何川游戏团队对人人游戏及人人网络的收购完成。根据香港人人游戏出具的说明，截至2016年11月1日，香港人人游戏与人人游戏、人人网络等相关主体间的VIE控制结构已经完全解除，香港人人游戏不再直接或间接持有人人网络的任何股权，除应收人人网络的股权转让价款（1,000万美元或对应的等值人民币）外，不会向人人游戏针对香港人人游戏对人人网络的原有持股关系提出任何索赔或权利

主张。

人人游戏收购人人网络和乐我科技系人人游戏拆除VIE架构，实现收购人人建集团游戏板块的必要步骤，上述两笔交易与框架协议中的其他交易系拆除人人游戏VIE架构的整体交易，收购人人网络和乐我科技的对应价实质对应的是包括人人游戏、人人网络及乐我科技在内的人人集团游戏板块资产的整体价值，价格由人人游戏和人人集团协商确定，收购价格不能仅以人人网络及乐我科技购买日的净资产计算，具体交易价格是交易各方商业谈判的结果，具备公允性。由于公司股东均不在人人集团占有权益，不存在利益输送情况。

#### 11、收购过程中的税收、外汇事项及海外投资者情况

公司采用VIE协议控制模式，通过一系列控制协议，以实现海外上市公司并表的目的，不存在海外投资者投资入股的情况。由于公司所签订的VIE协议中除股权质押协议外，均未实际履行，同时，公司收购人人网络系按照人人网络的实收资本，且收购时人人网络处于亏损状态，因此不产生税收。公司子公司人人互娱收购Funall系在境外进行，不涉及境内税务。因此在VIE的搭建和解除过程中并未涉及税收事项。

人人互娱收购Funall的款项须办理外汇审批手续。根据国家《外汇管理局关于进一步简化和改进直接投资外汇管理政策的通知》（汇发[2015]13号），2015年6月1日起，取消境外直接投资项下外汇登记核准，改由银行直接审核办理；国家外汇管理局及其分支机构，通过银行对直接投资外汇登记实施间接监管；同时，取消境外再投资外汇备案，取消直接投资外汇年检，改为实行存量权益登记。公司在招商银行办理了境外汇款申请，银行审核后已将外汇汇出，相关程序合法合规。

公司收购人人网络的款项亦须办理外汇登记。由于人民币换汇出境手续办理缓慢，截至本公开转让说明书出具之日，人人网络仍在办理外汇变更登记手续。根据招商银行上海分行华灵支行出具的《直接投资机构外汇登记业务受理回单》，人人网络已向该行提交了办理直接投资机构外汇变更登记业务的申请材料，并已得到该行的受理。同时，交易各方已签署补充协议确认人人网络的股权于2016年3月31日转移至人人游戏。

公司及其子公司在VIE协议控制架构搭建和拆除过程中，不存在因不符合税

收和外汇相关规定受到行政处罚的情形。公司实际控制人何川承诺：“在VIE控制结构搭建及解除中，若人人游戏因有关政府部门或司法机关认定违反税收或外汇管理法规，或因税收或外汇管理事宜受到处罚，本人将无条件全额承担经有关政府部门或司法机关认定的需由人人游戏缴纳的全部款项，以及因上述事项而产生的由人人游戏支付的或应由人人游戏支付的所有相关费用，并保证不就上述本人所承担的任何费用向人人游戏进行追偿。”

VIE控制结构中，Renren Inc. 为美股合规上市公司，根据Renren Inc. 公告的招股说明书，2011年5月4日，Renren Inc. 在纽约证券交易所首次公开发售股票，股票价格为14美元/股，实际发行总数53,100,000股，首发募资总额743,400,000美元。VIE控制结构拆除过程中，人人游戏有限与香港人人游戏签署了《股权转让协议》，约定人人网络的股权转让价格为1,000万美元，该次股权转让为按实收资本价格转让。VIE控制结构拆除后，Renren Inc. 仍为美股合规上市公司，VIE控制结构解除不影响Renren Inc. 的主营业务及持续经营，不存在Renren Inc. 向股东的股权回购事项。根据人人游戏全体股东的承诺，公司股权结构清晰，权属分明，不存在股份代持或其他利益安排。

## 12、公司VIE协议的履行情况

公司所签订的VIE协议，除人人网络与刘健、人人网络与何川签署的《股权质押协议》实际履行外，其他协议均未履行。2016年2月26日公司已经解除了股权质押，过程详见“4、解除股权质押”。

## 13、收购的必要性、原因、审议程序，收购后对公司业务及经营的具体影响

公司以1,000万美元的价格向香港人人游戏受让人人网络100%的股权（对应实缴出资额1,000万美元）；人人互娱以750万美元的价格向Link 224 Inc. 受让Funall100%的股份（对应出资额1万美元），上述两项交易其原因和必要性如下：

人人游戏的建立系VIE架构的一部分，人人网络通过一系列VIE协议实现对人人游戏进行控制。人人游戏收购人人网络系解除VIE架构的必要步骤。

Funall成立于开曼，无实际经营，系控股公司，其名下仅投资一家台湾全资子公司乐我科技。乐我科技在台湾经营游戏业务，系Renren Inc. 海外游戏板块的重要组成部分。人人游戏全资子公司人人互娱收购Funall的主要目的是收

购Renren Inc. 在台湾地区的游戏业务，扩展海外市场。

上述收购经2015年12月16日人人游戏临时股东会议审议，由占公司股权比例100%的股东表决通过。

收购后，一方面人人游戏解除了VIE控制，何川游戏团队对游戏板块的运营更加得心应手；另一方面，本次收购基本完整收购了“Renren Inc.”游戏板块，保持了原有业务的完整性。收购前后，公司的业务及经营未发生重大变化，公司业务均为游戏的研发和运营，公司业务的发展方向、业务具体内容未发生重大变化。

### （三）人人网络及人人游戏有限的股东权利转移情况

根据VIE控制结构相关主体签署的有关协议文件，在解除VIE控制结构过程中，相关主体的股东权利转移情况如下：

#### 1、人人网络的股东权利转移情况

2015年12月31日之前，人人网络的唯一股东为香港人人游戏，人人网络的全部股东权利由香港人人游戏通过股权关系享有。

虽然人人网络的股东于2015年12月31日在工商登记层面变更为人人游戏，但由于VIE控制结构各方在《关于Renren Inc.出售游戏板块业务之框架协议》及其补充协议中已就人人网络的股东权利的转移时点作出另行约定，因此，在2015年12月31日至2016年3月31日期间，人人网络的全部股东权利通过协议约定仍归属于香港人人游戏。

根据《关于Renren Inc.出售游戏板块业务之框架协议》及其补充协议的约定，自2016年4月1日起，人人网络的全部股东权利开始归属于人人游戏有限。

#### 2、人人游戏有限的股东权利转移情况

2016年2月18日前，根据全部控制协议，人人游戏有限的股东权利由人人网络享有。

2016年2月18日，刘健与海川互娱签署了《股权转让协议》，约定刘健将其持有的人人游戏有限30%的股权作价300万元转让给海川互娱。同日，海川互娱与人人网络、人人游戏有限签署了建立VIE控制结构的系列协议文件。海川互娱与

人人网络、人人游戏有限之间的VIE控制协议生效后，人人网络的全部股东权利仍归属于香港人人游戏且人人网络通过VIE控制结构仍然控制人人游戏有限100%的股权。因此，自2016年2月18日至VIE控制结构解除之前，人人游戏有限的股东权利仍归属于人人网络。

2016年2月29日，人人网络及人人游戏有限分别与何川、海川互娱签署《VIE协议之终止协议》，解除了人人网络与人人游戏有限的控制关系，人人游戏的全部股东权利自2016年3月1日起归属于股东何川及海川互娱，VIE控制结构正式解除。

VIE协议终止后，何川、海川互娱享有人人游戏全部股东权利，何川和海川互娱出具承诺函，承诺其对所持人人游戏的股份拥有完整的所有权，该等股份的资金来源合法合规，不存在信托、委托持股、代持或者其他任何类似的安排，不存在质押等任何担保权益、不存在冻结、查封或者其他任何被采取强制保全措施的情形，不存在禁止转让、限制转让、其他任何权利限制的合同、承诺或安排（根据全国中小企业股份转让系统规则限售的除外），亦不存在任何可能导致上述股份被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序。在人人游戏的存续过程中，其所持股份变动没有任何争议和纠纷。

## 七、公司董事、监事、高级管理人员的情况

### （一）董事

公司本届董事会成员5名，其中何川为董事长。任期3年，2016年7月2日至2019年7月1日。简历如下：

序号	姓名	现任职位	任职期限
1	何川	董事长兼总经理	2016.7.2—2019.7.1
2	胡啸	董事兼董事会秘书	2016.7.2—2019.7.1
3	赵睿鑫	董事	2016.7.2—2019.7.1
4	刘康杰	董事	2016.7.2—2019.7.1
5	金伟春	董事	2016.7.2—2019.7.1

1、何川，基本情况详见本说明书第一节之“三、公司股东情况（二）控股股

东及实际控制人基本情况”。

2、胡啸，男，1979年10月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士研究生学历。2002年7月至2005年5月，任太原铁路检察院反贪污贿赂局书记员；2005年6月至2008年11月，任北京莫少平律师事务所刑事辩护部律师；2012年4月至2013年1月，任海通证券股份有限公司固定收益部项目经理；2013年2月至2013年11月，任华创证券有限公司固定收益部项目总监（VP）；2013年11月至2014年11月，任浙商证券股份有限公司固定收益部执行董事（VP）；2014年11月至2015年5月，任昆吾九鼎投资控股股份有限公司二级项目部实习项目经理；2015年11月至2015年12月任人人网络董事；2015年5月至2016年7月，历任有限公司董事会秘书、董事；2016年7月2日至今，任公司董事兼董事会秘书。

3、赵睿鑫，男，1986年10月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2009年9月至2010年9月，任北京网聘咨询有限公司运营部运营主管；2010年9月至2011年9月，任北京北纬通信科技股份有限公司新业务拓展部项目协调经理；2011年9月至2016年7月，历任人人游戏有限公共关系部公共关系总监、监事、董事；2015年11月至今，任人人网络监事；2015年12月至今，任天津聚游监事；2016年3月至今，任苏州四季风执行董事兼总经理；2015年12月至今，任星耀伊人总经理；2016年3月至今，任天津欧思达董事长兼总经理；2016年7月2日至今，任公司董事兼公共关系总监。

4、刘康杰，男，1974年10月出生，中国国籍，无境外永久居留权，博士研究生学历。2012年至2013年，任汕头大学新闻学院副教授；2013年至今，任广东外语外贸大学新闻学院副教授；2015年10月至今，任深圳粤兆资本基金管理有限公司监事；2016年3月至2016年6月，任人人游戏有限董事；2016年7月2日至今，任公司董事。

5、金伟春，男，1972年9月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士。2009年6月至2011年7月，任人保资本投资管理有限公司兵器基金事业部总经理；2011年7月至2012年11月，任华夏天元（上海）股权投资管理有限公司副总经理；2012年12月至今，担任深圳人合资本管理有限公司执行董事兼总经理；2015年11月至今，担任海湾环境科技（北京）股份有限公司监事；2015年6月至今，任北京百迈客生物科技有限公司董事；2014年11月至今，任深圳东方人合股权投资基金

管理有限公司董事长兼总经理；2016年4月至2016年7月，任有限公司董事；2016年7月2日至今任公司董事。

## （二）监事

公司本届监事会成员 3 人，其中董晓峰为职工代表监事，同时担任监事会主席，刘洋、李陶为股东代表监事。任期 3 年，自 2016 年 7 月 2 日至 2019 年 7 月 1 日。简历如下：

序号	姓名	现任职位	任职期限
1	董晓峰	监事会主席	2016.7.2—2019.7.1
2	刘洋	监事	2016.7.2—2019.7.1
3	李陶	监事	2016.7.2—2019.7.1

1、董晓峰，女，1981年3月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历。2003年8月至2005年3月，任北京樱知叶文化发展有限公司加拿大部国际协调；2005年4月至2007年9月，任上海唐码城邦文化发展有限公司北京分公司出版事业部总经理助理；2007年10月至2009年2月，任北京高德豪门网络科技发展有限公司总裁办总裁助理，2010年10月至2011年12月，任北京瑞沃迪教育科技有限公司大恒中心教学部行政副校长；2012年12月至2016年7月，任北京分公司总裁助理；2016年7月2日至今，任公司监事会主席兼分公司总裁助理。

2、刘洋，男，1981年7月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士研究生学历。2010年6月至2012年9月，任中国人寿保险股份有限公司投资管理部风险总监；2012年10月至2015年12月，任中国民生银行股份有限公司太原分行投资银行部总经理；2015年12月至今，任横琴青年执行事务合伙人；2016年3月至2016年7月任有限公司监事；2016年7月2日至今，任公司监事。

3、李陶，男，1986年9月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士研究生学历。2011年3月至2013年2月，历任中科招商投资管理集团股份有限公司高级经理、业务副董事、业务董事；2013年3月至今，任深圳人合资本管理有限公司投资经理、投资总监、合伙人；2015年6月至今，任北京百迈客生物科技有限公司监事；2016年3月至2016年7月，任有限公司监事；2016年7月2日至今，任公司监事。

### （三）高级管理人员

公司高级管理人员 3 人，任期 3 年，自 2016 年 7 月 2 日至 2019 年 7 月 1 日。简历如下：

序号	姓名	年龄	现任职位
1	何川	37 岁	董事长兼总经理
2	胡啸	35 岁	董事兼董事会秘书
3	万时亮	34 岁	财务负责人

总经理何川简历详见本说明书第一节之“三、公司股东情况（二）控股股东及实际控制人基本情况”。

董事会秘书胡啸简历详见本说明书第一节之“七、公司董事、监事、高级管理人员的情况（一）董事”。

万时亮，男，1982 年 12 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，本科学历，具有会计从业资格。2007 年 7 月至 2011 年 1 月，任立信会计师事务所有限公司审计部项目经理；2011 年 2 月至 2016 年 3 月，任北京昆仑万维科技股份有限公司财务部财务经理；2016 年 3 月至 2016 年 7 月，任人人游戏有限财务负责人；2016 年 7 月 2 日至今，任公司财务负责人。

### 八、最近两年一期的主要会计数据和财务指标

项目	2016 年 4 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产总额（万元）	19,500.90	18,393.82	25,103.60
股东权益合计（万元）	9,295.74	5,204.83	2,578.78
归属于申请挂牌公司股东的权益合计（万元）	9,295.74	5,204.83	2,578.78
每股净资产（元/股）	6.23	5.20	2.58
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元/股）	6.23	5.20	2.58
资产负债率（母公司）（%）	54.50	71.44	88.76
流动比率（倍）	1.76	1.28	1.08
速动比率（倍）	1.69	1.25	0.81
项目	2016 年 1-4 月	2015 年度	2014 年度

营业收入（万元）	2,436.19	10,718.61	20,714.72
净利润（万元）	643.7	2,626.04	2,271.08
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	643.70	2,626.04	2,271.08
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	586.10	2,438.42	1,782.19
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（万元）	586.10	2,438.42	1,782.19
毛利率(%)	68.37	65.56	74.29
净资产收益率(%)	10.04	67.48	157.36
扣除非经常损益后净资产收益率(%)	9.19	64.20	148.66
基本每股收益（元/股）	0.57	2.63	2.27
稀释每股收益（元/股）	0.57	2.63	2.27
应收账款周转率（次）	0.29	0.70	2.14
存货周转率（次）	-	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	6,220.78	-6,312.51	7,132.03
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	5.54	-6.31	7.13

## 九、本次公开转让有关机构

### （一）主办券商

公司名称：方正证券股份有限公司

法定代表人：何其聪

住所：湖南省长沙市芙蓉中路二段华侨国际大厦 22-24 层

项目负责人：赵学涛

项目法律负责人：赵学涛、彭子惠

项目行业负责人：戎欣、吴迪

项目财务负责人：张春林、张逢春

电话：0731-85832436

传真：0731-85832241

## （二）律师事务所

名称：北京市中伦律师事务所

负责人：张学兵

住所：北京市朝阳区建国门外大街甲6号SK大厦36、37层

经办律师：宋晓明、余洪彬

电话：010-59572288

传真：010-65681022

## （三）会计师事务所

名称：中审亚太会计师事务所（特殊普通合伙）

负责人：郝树平

住所：北京市海淀区复兴路47号天行健商务大厦22-23层

经办注册会计师：李艳生、吴贺民

电话：0311-83859126

传真：0311-83859395

## （四）资产评估机构

名称：北京天通资产评估有限责任公司

负责人：吕建国

住所：北京市海淀区复兴路甲38号1505

经办评估师：吕建国、孔凡斗

电话：010-88203436

传真：010-88203439

## （五）证券登记结算机构

名称：                    中国证券登记结算有限责任公司北京分公司  
负责人：                  戴文华  
地址：                    北京市西城区金融大街26号金阳大厦5层  
电话：                    010-58598980  
传真：                    010-58598977

**（六）证券交易场所**

名称：                    全国中小企业股份转让系统有限责任公司  
法定代表人：              杨晓嘉  
地址：                    北京市西城区金融大街丁26号金阳大厦  
电话：                    010-63889512  
传真：                    010-63889514

## 第二节 公司业务

### 一、公司主营业务、主要产品及服务

#### （一）主营业务

公司的主营业务系网络游戏的开发、发行和运营。作为国内享有较高知名度的游戏公司，公司秉承“客户、极客、合作、开放”的核心价值观，先后成功研发并运营了《猫游记》、《乱世天下》、《天书奇谈》、《钢铁元帅》等多款大型知名网游，并率先推出了国内首款跨屏游戏，实现了在 PC、Pad 和手机终端无缝娱乐的游戏模式。公司凭借十余年来对网络游戏开发、发行、运营的全产业链经验积累及深刻的行业理解，已形成了独有的市场竞争优势，成为行业中知名度相对较高的全产业链综合性游戏公司。

#### （二）主要产品及服务

按照游戏使用终端的不同，网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏和移动游戏。公司专注于大型网页游戏及移动游戏两大类，并在角色扮演、战争策略类游戏类型具备丰富的开发及发行经验。相对于卡牌、休闲益智类游戏而言，由于策略类游戏在游戏框架设计上能够随着玩家等级的上升而实现更为多样的游戏玩法、展现更为丰富的游戏内容，因此具有用户黏性较高及生命周期较长的特点。

按照游戏所有权的不同，公司的主营业务可以分为自主研发游戏和联合运营游戏两大类。公司的主要游戏产品如下：

##### 1、自主研发游戏

自研游戏即公司通过自主研发、并拥有完全知识产权的游戏产品。公司自研的游戏包括《乱世天下》、《天书奇谈》、《钢铁元帅》及《商战创世纪》等几十款游戏，涉及角色扮演类、策略类等题材，市场表现出色。

##### （1）乱世天下

游戏名称	乱世天下
------	------

游戏主界面	
主要特点	<p>《乱世天下》玩家扮演魏、蜀、吴其中一国的将领，代表该国家进行攻城略地，最终达到统一全国的目的。玩家在游戏中可以通过史实的战场中的胜利来邀请历史上著名的武将加入，在自己的率领下通过强力的战法精良的武器来获得战斗的胜利。在游戏中，玩家除了战斗还可以进行城市升级以及贸易冶炼等多种玩法进行娱乐。</p>
游戏类型	SLG
收费模式	游戏免费，道具收费
运营区域	中国、台湾、新加坡、马来西亚、泰国、越南、日本、印尼、东南亚、韩国
开发历程	2011 年在中国大陆发行
最高同时在线人数	25000
最高同时在线人数时间点	2012 年 6 月 18 日 20:00—21:00
所获荣誉	<p>2011 年“金翎奖”玩家最期待的十大网页游戏之一 2012 年“金翎奖”玩家最喜爱的十大网页游戏之一 2012 年最期待的 WEBGAME 商业大奖</p>

## (2) 天书奇谈

游戏名称	天书奇谈
------	------

游戏主界面	
主要特点	<p>《天书奇谈》是一款新生代 Q 版神幻网游，属于网页游戏领域的开山鼻祖之作。该游戏主打修真转职，以清新可爱的 Q 版元素作为游戏设计主轴，人物造型及游戏画面生动细致，回合制战斗场景节奏明快，讲究战士配合，游戏整体性动感十足。</p>
游戏类型	回合策略游戏
收费模式	游戏免费，道具收费
运营区域	中国大陆、中国台湾（已停运）
开发历程	2008 年 12 月 28 日内测，2009 年在中国大陆正式发行
最高同时在线人数	35000+
最高同时在线人数时间点	2010 年
所获荣誉	<p>2008 年“金翎奖”最佳网页游戏          2009 年“金翎奖”最佳网页游戏          2009 年 WEBGAME 和 SNS 社区大会最具运营价值 WEBGAME 奖          2010 年 WEBGAME 和 SNS 社区大会最佳 WEBGAME 游戏开发及运营团队奖          2010 年多玩年度十大网页游戏          2013 百度游戏十大风云网页游戏</p>

### (3) 钢铁元帅

游戏名称	钢铁元帅
------	------

游戏主界面	
主要特点	<p>《钢铁元帅》是一款战争策略类二战题材网页游戏。玩家在游戏中扮演一位来自未来世界的普通人，为了拯救世界，阴差阳错穿越回到二战的历史中，成为了一名小小的军官。玩家通过体验从波兰闪电战到攻克柏林这一系列历史上真实的战役，来还原真实的二战历史、和持有不同理念的其他玩家对抗，并学习历史名将在战争中英勇无畏的品质、战略战术思想和独特指挥技巧。最后由玩家自己来选择还原历史或者改变历史，并且在过程中和持有不同理念的其他玩家对抗。</p>
游戏类型	SLG
收费模式	游戏免费，道具收费
运营区域	大陆、德国、法国、台湾
开发历程	2011年9月全球同步发行
最高同时在线人数	10000
最高同时在线人数时间点	2012年10月 20:00-22:00
所获荣誉	2011年WEBGAME与SNS大会年度推荐游戏大奖 2012年WEBGAME与SNS大会年度推荐游戏大奖

#### (4) 商战创世纪

游戏名称	商战创世纪
------	-------

游戏主界面	
主要特点	《商战创世纪》是一款模拟经营类游戏，玩家扮演一位为了实现商业理想远赴太阳城的高海精英，谱写自己的商战传奇。
游戏类型	RPG+SLG
收费模式	游戏免费，道具收费
运营区域	中国大陆、中国台湾（已停运）、东南亚（已停运）
开发历程	2012年正式发行
最高同时在线人数	15000+
最高同时在线人数时间点	2013年
所获荣誉	无

## 2、联合运营游戏

除自营游戏外，公司还联合运营了多款由其他游戏开发商所研发的网络游戏。联合运营游戏主要指他方游戏在公司自有平台合作运营的游戏。

### (1) 一代宗师

游戏名称	一代宗师
游戏主界面	
主要特点	《一代宗师》由游族网络研发，是国内首款经营+武侠 RPG 网页游戏，始终传承民族国韵文化，引领水墨画风新主流。游戏以武侠题材为背景，门派经营为特色，

	独创深度透视分层技术，打造超炫格斗 PK，体验真正的江湖争斗。
游戏类型	RPG
收费模式	游戏免费，道具收费
上线时间	2013 年 1 月 8 日

## (2) 攻城掠地

游戏名称	攻城掠地
游戏主界面	
主要特点	《攻城掠地》由傲世堂研发，是一款强调“国战”的战争策略游戏，力图打造全景即时国战，打破以往游戏“重武轻文”桎梏，玩家可以尽情施展军师计策尽显文官本色。
游戏类型	RPG
收费模式	游戏免费，道具收费
上线时间	2013 年

## 3、研发中产品

公司依托多年对《乱世天下》、《天书奇谈》、《钢铁元帅》、《猫游记》等优秀游戏的开发运营，形成了多款经典游戏 IP，并在积极研发相关的游戏续作。

## (1) 钢铁元帅 2

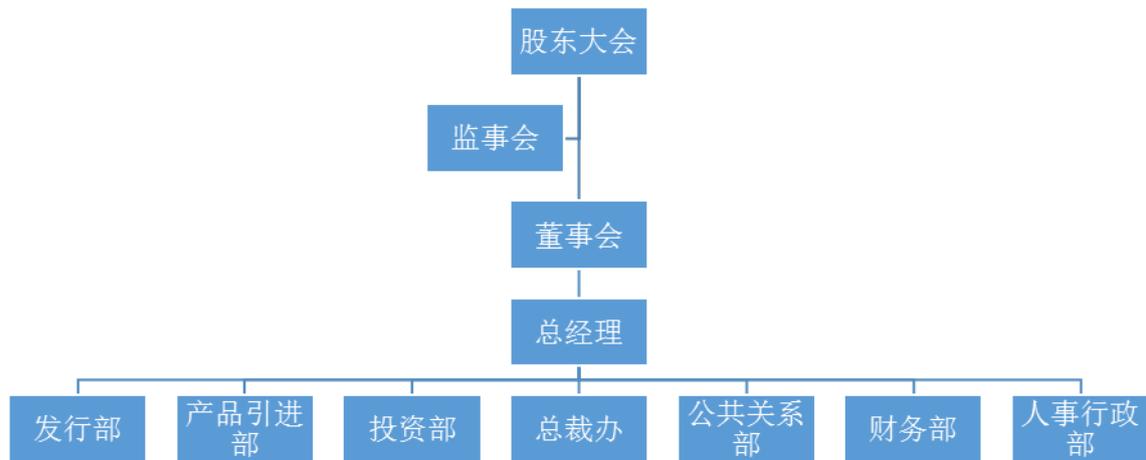
游戏名称	钢铁元帅 2
游戏主界面	
主要特点	<p>《钢铁元帅 2》是一款真 3D 二战题材策略手游（非卡牌），操作简便，策略丰富，游戏取材于二战历史上的各大战役，且严格参照历史，并融合了将领养成，排兵布阵等策略要素，让您重返战火纷飞的二战，亲身体验从“闪击波兰”到“攻克柏林”等一系列著名战役。感受与三国类冷兵器战斗截然不同的现代化战争，检验您对坦克、战车等现代兵器的驾驭能力。征服二战名将为您所用，打造属于自己的作战军团。名将、战车的收集、改造等，独创的系统玩法让你在成长中体验军事游戏特有的乐趣。</p>
游戏类型	SRPG
收费模式	游戏免费，道具收费
预计上线时间	2016 年底

## (2) 乱世天下 2

游戏名称	乱世天下 2
游戏主界面	
主要特点	《乱世天下 2》为《乱世天下》的后续之作，在一代的基础上，大幅优化了美术和战斗体验，力图还原真实战场千军万马战斗的宏大体验。在功能设计上，更强调策略、战斗，除了一代的战前策略，更增加了战斗中的策略选择，力图带给玩家更强的沉浸式体验。在传统 PVP 的设计上，增加了国战、帮战、跨服战等更具游戏性的竞争性玩法，PVE 上，更简单的操作模式也减少玩家的上手程度。在一定程度上，这款产品将三国中的武将、谋略、攻伐等用户认知的元素发挥的更淋漓尽致。
游戏类型	SLG
收费模式	游戏免费，道具收费
预计上线时间	2016 年底

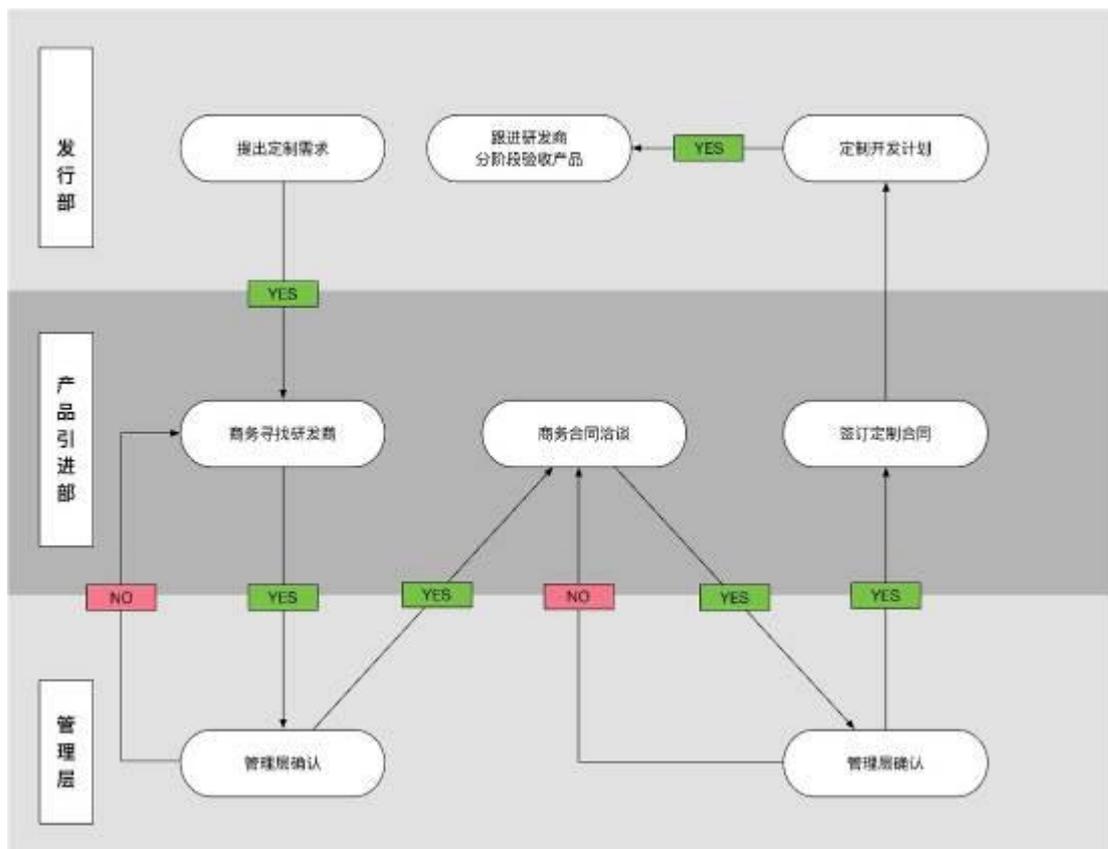
## 二、公司组织结构与主要业务流程

## (一) 公司组织结构图



(二) 公司的主要业务流程

1、开发流程

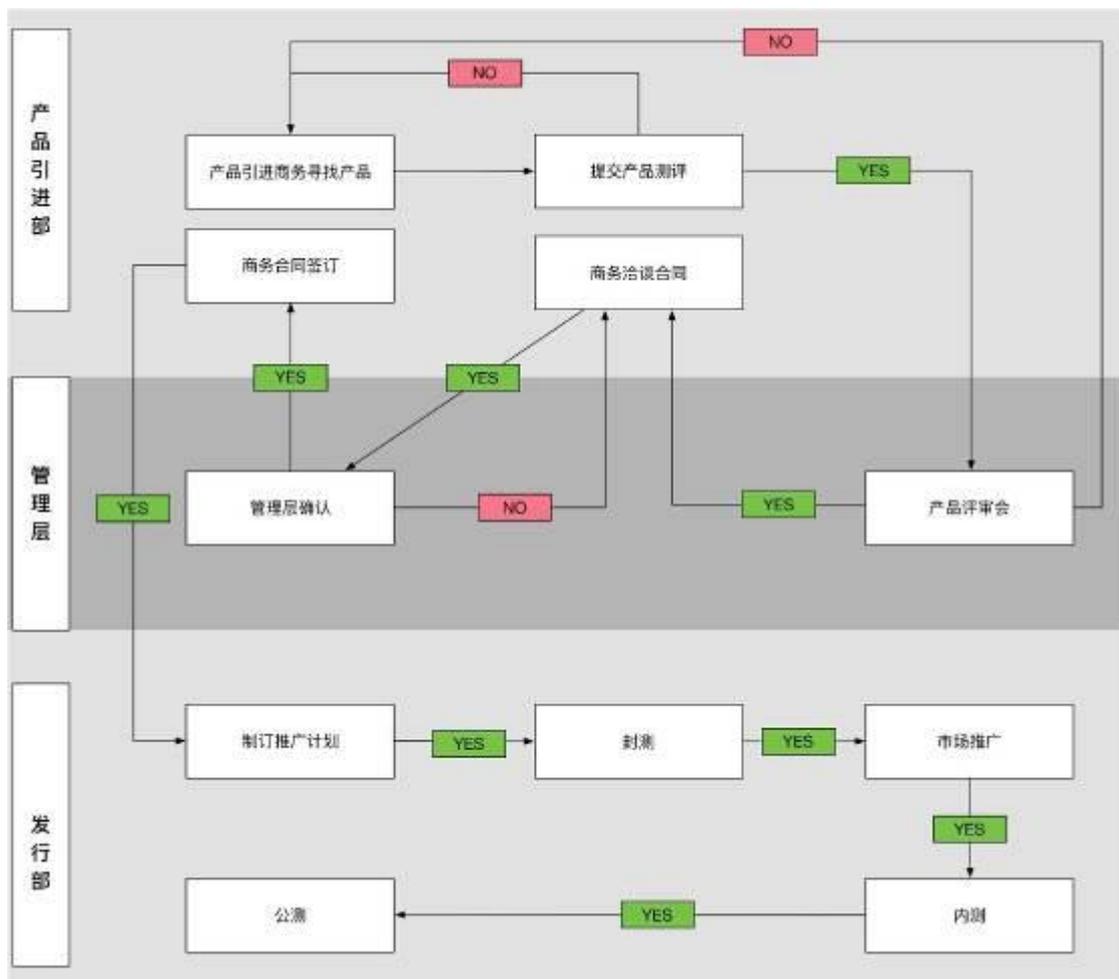


目前公司的开发模式以定制开发为主。定制开发是指公司提供所需游戏产品的 IP，游戏内容，主题风格及基础的系统要求，由定制开发商（研发商）做技术开发，其团队按照公司的开发计划来实现游戏产品细节设计及主题风格的呈

现，形成完整的游戏产品。目前主要以自有 IP 产品进行产品的二代定制。公司的具体开发流程如下：

- (1) 由产品发行部提出相应的定制需求。
- (2) 由产品引进部的产品引进商务按照需求进行开发商的寻找工作。
- (3) 当产品引进商务找到符合需求的开发商后，由管理层确认是否采用该开发商进行产品定制。
- (4) 经管理层确认后，由产品引进商务进行定制开发合同条款的洽谈。
- (5) 经洽谈后的定制开发合同，由管理层确认是否签订该合同。
- (6) 当确定签订合同后，在进行签订合同流程的同时，由发行部与开发商共同确认包含美术、玩法、系统、数值等方面的定制开发计划。
- (7) 根据定制开发计划及合同的条款要求，分阶段验收定制开发产品，确认定制开发工作是否按时按质量完成定制需求。

## 2、运营流程



运营流程如下：

(1) 由产品引进部的产品引进商务寻找市面上符合公司发行策略的产品进行产品提测。

(2) 由专业的评测团队针对市场用户需求及产品设计层面，对产品进行美术、核心玩法、辅助系统及玩法等方面的全方位的拆解分析，并产出相应的评测报告。

(3) 通过评测阶段的产品，由产品评审会（由各部门管理层组成）做出是否跟进产品的决定。

(4) 通过产品评审会的产品，由产品引进商务进行代理发行合同条款的洽谈。

(5) 合同洽谈完成后，由管理层确认是否根据此条款进行合同签订。

(6) 经管理层确认后的合同，由产品引进商务负责跟进签订流程。

(7) 在履行签订产品代理发行合同的流程期间，由发行部制定产品相应的推广计划。

(8) 当产品达到发行部的测试标准后，将与渠道商进行产品封测，封测一般分为非付费删档、及付费删档两次测试，封测主要为产品初步用小批量用户验证阶段。

(9) 当产品完成封测后并测试数据达标后，根据发行部需求安排产品的初步推广及内测。

(10) 产品完成内测并在测试数据达标后，则由发行部确定公测日期并进行大规模推广。

### 三、与公司业务相关的关键资源要素

#### （一）公司的主要技术

技术名称	技术特色	技术功能	应用领域
跨屏双端互通技术	国内首家打通 PC 端、移动端游戏数据的游戏厂商，占据市场先机，技术经验丰富	开发周期短，同一代码可以在多个平台如 Web, iOS, Android 同时运行，吸引更多玩家，大大提高用户粘性	乱世天下、天书奇谈

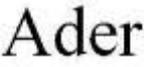
技术名称	技术特色	技术功能	应用领域
BI大数据后台	独创转移矩阵算法，接近 10 年的数据后台组建，数据技术和分析技术的不断更新，数十款游戏的上线分析经验	进行大数据统计，准确快捷地分析用户需求，收集用户行为，帮助公司根据用户需求进行精准调整。转移矩阵算法精准定位不同行为的用户之间的转化行为，为后续版本提供最有效的数据支持	乱世天下，雄霸三国，钢铁元帅等
自有运营平台	10年以上的运营经验，数款千万级产品运营	已接入各大主流支付平台，用户注册方法多样、快速，用户忠诚度高，助力公司精准分析用户需求，深入把握游戏行业发展方向	乱世天下
渠道压包技术	独特压包技术优势，大大压缩游戏安装包大小，与国内所有主流渠道平台均建立了稳定友好的合作关系	较小的游戏安装包便于公司游戏产品在各主流渠道的投放，推动宣传力度	乱世天下

## （二）无形资产情况

### 1、商标

截至 2016 年 4 月 30 日，公司及其子公司拥有商标权 157 项：

序号	商标图样	类别	所有者名称	注册号	注册有效期限
1	嘉游	第 35 类	人人游戏	12864339	2015.1.7 至 2025.1.6
2		第 38 类	人人游戏	12864377	2014.11.21 至 2024.11.20
3		第 16 类	人人网络	12864223	2014.10.28 至 2024.10.27
4		第 42 类	人人网络	12864272	2014.11.21 至 2024.11.20
5	佳游	第 38 类	人人游戏	12864398	2014.11.21 至 2024.11.20
6		第 16 类	人人网络	12864236	2014.10.28 至 2024.10.27
7	跨屏力量	第 38 类	人人游戏	11108860	2013.11.7 至 2023.11.6
8		第 41 类	人人游戏	11108954	2013.11.7 至 2023.11.6
9	跨屏力量	第 41 类	人人游戏	11233788	2013.12.14 至 2023.12.13
10		第 9 类	人人网络	11233622	2013.12.14 至 2023.12.13

序号	商标图样	类别	所有者名称	注册号	注册有效期限
11		第 16 类	人人网络	11233661	2013.12.14 至 2023.12.13
12		第 35 类	人人网络	11233708	2013.12.14 至 2023.12.13
13		第 42 类	人人网络	11233825	2013.12.14 至 2023.12.13
14		第 45 类	人人网络	11233863	2013.12.14 至 2023.12.13
15		第 38 类	人人游戏	11233738	2013.12.14 至 2023.12.13
16		第 38 类	人人游戏	11422841	2014.2.7 至 2024.2.6
17		第 9 类	人人网络	11417762	2014.1.28 至 2024.1.27
18		第 16 类	人人网络	11417750	2014.1.28 至 2024.1.27
19		第 35 类	人人网络	11422791	2014.2.7 至 2024.2.6
20		第 42 类	人人网络	11422966	2014.2.7 至 2024.2.6
21		第 45 类	人人网络	11429141	2014.2.7 至 2024.2.6
22		第 41 类	人人游戏	11422920	2014.2.7 至 2024.2.6
23		第 38 类	人人游戏	12540228	2014.10.7 至 2024.10.6
24		第 41 类	人人游戏	12540104	2014.10.7 至 2024.10.6
25		第 42 类	人人网络	12540135	2014.10.7 至 2024.10.6
26		第 16 类	人人网络	12540061	2015.3.21 至 2025.3.20
27		第 9 类	人人网络	12540007	2015.4.21 至 2025.4.20
28		第 38 类	人人游戏	12779238	2014.12.21 至 2024.12.20
29		第 35 类	人人游戏	12779268	2015.4.28 至 2025.4.27
30		第 9 类	人人网络	12779337	2015.3.21 至 2025.3.20
31		第 16 类	人人网络	12779349	2015.3.21 至 2025.3.20
32		第 41 类	人人游戏	12779205	2014.12.28 至 2024.12.27
33		第 42 类	人人网络	12779323	2014.12.14 至 2024.12.13
34		第 9 类	人人网络	11417656	2014.1.28 至 2024.1.27
35		第 16 类	人人网络	11417683	2014.1.28 至 2024.1.27
36		第 35 类	人人网络	11418155	2014.1.28 至 2024.1.27
37		第 38 类	人人游戏	11422821	2014.1.28 至 2024.1.27
38		第 41 类	人人游戏	11422873	2014.1.28 至 2024.1.27

序号	商标图样	类别	所有者名称	注册号	注册有效期限
39		第 42 类	人人网络	11422952	2014.2.7 至 2024.2.6
40		第 45 类	人人网络	11429133	2014.2.7 至 2024.2.6
41	synXross	第 9 类	人人网络	11417722	2014.1.28 至 2024.1.27
42		第 16 类	人人网络	11417728	2014.1.28 至 2024.1.27
43		第 35 类	人人网络	11418186	2014.1.28 至 2024.1.27
44		第 38 类	人人游戏	11422833	2014.2.7 至 2024.2.6
45		第 41 类	人人游戏	11422912	2014.2.7 至 2024.2.6
46		第 42 类	人人网络	11422960	2014.2.7 至 2024.2.6
47		第 45 类	人人网络	11429138	2014.2.7 至 2024.2.6
48	千城破	第 41 类	人人游戏	12288180	2014.11.21 至 2024.11.20
49		第 16 类	人人网络	12288321	2014.8.28 至 2024.8.27
50		第 9 类	人人游戏	12288863	2014.8.28 至 2024.8.27
51		第 42 类	人人网络	12288768	2014.8.28 至 2024.8.27
52		第 38 类	人人网络	12289448	2014.8.28 至 2024.8.27
53	商战创世纪	第 41 类	人人游戏	12375945	2014.9.14 至 2024.9.13
54		第 9 类	人人游戏	12375915	2014.9.14 至 2024.9.13
55		第 16 类	人人网络	12375695	2014.9.14 至 2024.9.13
56		第 38 类	人人网络	12375736	2014.9.14 至 2024.9.13
57		第 42 类	人人网络	12375767	2014.9.14 至 2024.9.13
58	乱世天下	第 41 类	人人游戏	12375950	2015.9.7 至 2025.9.6
59		第 9 类	人人游戏	12375860	2014.9.14 至 2024.9.13
60	魔神契约	第 41 类	人人游戏	12375961	2014.9.14 至 2024.9.13
61		第 9 类	人人游戏	12375843	2014.9.14 至 2024.9.13
62		第 16 类	人人网络	12375675	2014.9.14 至 2024.9.13
63		第 38 类	人人网络	12375619	2014.9.14 至 2024.9.13
64		第 42 类	人人网络	12375789	2014.9.14 至 2024.9.13
65	我的江湖	第 41 类	人人游戏	12647017	2014.10.21 至 2024.10.20
66		第 9 类	人人游戏	12646961	2014.10.21 至 2024.10.20

序号	商标图样	类别	所有者名称	注册号	注册有效期限
67		第 16 类	人人网络	12646712	2014.10.21 至 2024.10.20
68		第 38 类	人人网络	12646793	2014.10.21 至 2024.10.20
69		第 42 类	人人网络	12646839	2014.10.14 至 2024.10.13
70	战龙决	第 41 类	人人游戏	13095499	2015.1.7 至 2025.1.6
71		第 9 类	人人游戏	13095391	2015.1.28 至 2025.1.27
72		第 16 类	人人网络	13094855	2015.1.14 至 2025.1.13
73		第 38 类	人人网络	13095200	2014.12.21 至 2024.12.20
74		第 42 类	人人网络	13095249	2015.1.7 至 2025.1.6
75	格斗封魔录	第 41 类	人人游戏	13242557	2015.1.28 至 2025.1.27
76		第 9 类	人人游戏	13242443	2015.1.28 至 2025.1.27
77		第 38 类	人人网络	13242304	2015.1.28 至 2025.1.27
78		第 42 类	人人网络	13242355	2015.1.21 至 2025.1.20
79		第 16 类	人人网络	13242213	2015.1.28 至 2025.1.27
80		第 41 类	人人游戏	7140870	2010.11.14 至 2020.11.13
81		第 9 类	人人游戏	7140867	2010.10.21 至 2020.10.20
82	猫游记	第 41 类	人人游戏	7140875	2010.11.14 至 2020.11.13
83		第 9 类	人人游戏	7140877	2010.10.21 至 2020.10.20
84	山海英雄	第 41 类	人人游戏	7489099	2010.12.14 至 2020.12.13
85	航海传奇	第 41 类	人人游戏	7582678	2010.12.28 至 2020.12.27
86	战斧	第 41 类	人人游戏	7844643	2011.1.28 至 2021.1.27
87	龙之刃	第 41 类	人人游戏	7860162	2011.1.28 至 2021.1.27
88		第 41 类	人人游戏	8612886	2011.9.14 至 2021.9.13

序号	商标图样	类别	所有者名称	注册号	注册有效期限
89		第 9 类	人人游戏	8612741	2011.12.7 至 2021.12.6
90	上古之光	第 41 类	人人游戏	8689139	2011.10.7 至 2021.10.6
91		第 9 类	人人游戏	8688736	2011.10.7 至 2021.10.6
92	钢铁元帅	第 41 类	人人游戏	9569810	2012.7.7 至 2022.7.6
93		第 9 类	人人游戏	9569717	2012.8.7 至 2022.8.6
94	点将台	第 9 类	人人游戏	12289527	2014.8.28 至 2024.8.27
95		第 16 类	人人网络	12288360	2014.8.28 至 2024.8.27
96		第 42 类	人人网络	12288757	2015.3.21 至 2025.3.20
97	名将传奇	第 9 类	人人游戏	12375872	2015.4.7 至 2025.4.6
98		第 38 类	人人网络	12375607	2014.9.14 至 2024.9.13
99	跨屏力量	第 16 类	人人网络	11108711	2013.11.7 至 2023.11.6
100		第 42 类	人人网络	11109021	2013.11.7 至 2023.11.6
101		第 45 类	人人网络	11109054	2013.11.7 至 2023.11.6
102		第 9 类	人人网络	11108649	2013.11.7 至 2023.11.6
103	天书奇谈	第 16 类	人人网络	6501891	2010.3.28 至 2020.3.27
104		第 35 类	人人网络	6501889	2010.7.14 至 2020.7.13
105		第 38 类	人人网络	6501893	2010.3.28 至 2020.3.27
106		第 41 类	人人游戏	6501892	2011.10.7 至 2021.10.6
107		第 42 类	人人网络	6501888	2010.7.14 至 2020.7.13
108		第 16 类	人人网络	7140869	2010.8.7 至 2020.8.6
109		第 35 类	人人网络	7140871	2010.9.21 至 2020.9.20
110		第 38 类	人人网络	7140868	2010.9.14 至 2020.9.13
111		第 42 类	人人网络	7140872	2010.11.14 至 2020.11.13
112	猫游记	第 16 类	人人网络	7140873	2010.8.7 至 2020.8.6
113		第 38 类	人人网络	7140874	2010.8.28 至 2020.8.27
114		第 35 类	人人网络	7140876	2010.9.14 至 2020.9.13
115		第 42 类	人人网络	7140878	2010.11.14 至 2020.11.13
116		第 16 类	人人网络	8612772	2011.9.14 至 2021.9.13

序号	商标图样	类别	所有者名称	注册号	注册有效期限
117		第 35 类	人人网络	8612829	2011.10.14 至 2021.10.13
118		第 38 类	人人网络	8612857	2011.9.14 至 2021.9.13
119		第 42 类	人人网络	8612900	2011.9.14 至 2021.9.13
120	上古之光	第 16 类	人人网络	8689035	2011.10.7 至 2021.10.6
121		第 35 类	人人网络	8689113	2011.11.7 至 2021.11.6
122		第 38 类	人人网络	8689044	2011.10.7 至 2021.10.6
123		第 42 类	人人网络	8689151	2011.10.7 至 2021.10.6
124	钢铁元帅	第 16 类	人人网络	9569744	2012.7.7 至 2022.7.6
125		第 35 类	人人网络	9569755	2012.7.7 至 2022.7.6
126		第 42 类	人人网络	9569811	2012.7.7 至 2022.7.6
127		第 45 类	人人网络	9574389	2012.7.7 至 2022.7.6
128		第 38 类	人人网络	9569800	2012.7.7 至 2022.7.6
129	跨屏力量	第 35 类	人人网络	11108793	2013.11.7 至 2023.11.06
130	天书奇谭	第 35 类	人人网络	6501884	2010.7.14 至 2020.7.13
131		第 38 类	人人网络	6501882	2010.3.28 至 2020.3.27
132		第 42 类	人人网络	6501886	2010.7.14 至 2020.7.13
133	山海英雄	第 42 类	人人网络	7489123	2010.12.14 至 2020.12.13
134	航海传奇	第 42 类	人人网络	7582702	2010.12.28 至 2020.12.27
135	战斧	第 42 类	人人网络	7844656	2011.1.28 至 2021.1.27
136	龙之刃	第 42 类	人人网络	7860220	2011.1.28 至 2021.1.27
137	人人游戏	第 25 类	-	11151016	2013.11.21 至 2023.11.20
138		第 24 类	-	11150916	2013.11.21 至 2023.11.20
139		第 21 类	-	11150810	2013.11.21 至 2023.11.20

序号	商标图样	类别	所有者名称	注册号	注册有效期限	
140		第 20 类	-	11150738	2013.11.21 至 2023.11.20	
141		第 18 类	-	11150589	2013.11.21 至 2023.11.20	
142		第 16 类	-	11150534	2013.11.21 至 2023.11.20	
143		第 14 类	-	11150458	2013.11.21 至 2023.11.20	
144		第 12 类	-	11150391	2013.11.21 至 2023.11.20	
145		第 45 类	-	11167360	2013.11.21 至 2023.11.20	
146		第 9 类	-	11150245	2014.6.14 至 2024.6.13	
147		第 27 类	-	12844698	2014.12.28 至 2024.12.27	
148		第 38 类	-	12845054	2015.4.21 至 2025.4.20	
149		第 42 类	-	12845097	2014.11.21 至 2024.11.20	
150		第 19 类	-	12844653	2015.7.21 至 2025.7.20	
151		第 28 类	-	12844740	2015.10.21 至 2025.10.20	
152		人人好游戏	第 9 类	-	12712293	2015.4.7 至 2025.4.6
153			第 38 类	-	12712441	2014.10.21 至 2024.10.20
154	第 41 类		-	12712481	2014.12.14 至 2024.12.13	
155	第 42 类		-	12712530	2014.10.21 至 2024.10.20	
156	人人争霸	第 9/16/ 38/41/42 类	-	14842015	2015.7.28 至 2025.7.27	
157	人人秀舞	第 9/16/ 38/41/42 类	-	14873405	2015.7.28 至 2025.7.27	

注：由于公司拆除 VIE 架构的需要，公司与上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司、上海千橡网景科技发展有限公司签订《商标转让协议》，根据该等协议，上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司将其拥有的第 137-146 号商标无偿转让给人人游戏有限，相关商标转让变更登记完成前，人人游戏有限可使用相关商标。北京千橡网景科技发展有限公司将其拥有的第 147-157 号商标无偿转让给人人游戏有限，相关商标转让变更登记完成前，人人游戏有限可使用相关商标。相关商标向商标局申请转让之日起，人人游戏可以无偿使用五年，五年之后公司停止使用。

目前，相关手续正在办理中，公司已取得国家工商行政管理总局商标局出具的《商标

转让申请受理通知书》。即，根据上述协议安排，公司拥有第 137-157 号商标的独占使用权，使用期限为 5 年。根据公司未来的发展规划和拆除 vie 的协议约定，公司将逐渐淡化人人集团的影响，独立发展游戏业务，因此约定了五年使用权，为公司业务发展的过渡期。由于五年的过渡期较长，公司能够充分发展自身业务，商标使用期限为五年不会对公司造成重大不利影响。

## 2、计算机软件著作权

截至 2016 年 4 月 30 日，公司拥有软件著作权 75 项：

序号	作品名称	著作权人	证书号	登记日期
1	人人游戏《乱世天下》网络游戏软件[简称：乱世天下]V1.0.0	人人游戏	2013SR024518	2013.3.15
2	人人游戏《猫游记》网络游戏软件[简称：猫游记]V1.3	人人游戏	2013SR024517	2013.3.15
3	人人游戏《天书奇谈》网络游戏软件[简称：天书奇谈]V1.0	人人游戏	2013SR024515	2013.3.15
4	人人游戏《钢铁元帅》网络游戏软件[简称：钢铁元帅]V1.0	人人游戏	2013SR024513	2013.3.15
5	人人游戏《龙之刃》网络游戏软件[简称：龙之刃]V1.0	人人游戏	2013SR024506	2013.3.15
6	人人游戏《口袋英雄》网络游戏软件[简称：口袋英雄]V2.0	人人游戏	2013SR006248	2013.1.18
7	人人游戏《名将传奇》网络游戏软件[简称：名将传奇]V2.0	人人游戏	2013SR006236	2013.1.18
8	人人游戏《商战创世纪》网络游戏软件[简称：商战创世纪]V2.0	人人游戏	2013SR006235	2013.1.18
9	人人游戏《七星鲁王》网络游戏软件[简称：七星鲁王]V2.0	人人游戏	2013SR006231	2013.1.18
10	人人游戏《魔神契约》移动游戏软件[简称：魔神契约]V2.0	人人游戏	2013SR006194	2013.1.18
11	人人游戏《怒海争锋》网络游戏软件[简称：怒海争锋]V1.0	人人游戏	2013SR006188	2013.1.18
12	人人游戏《萌萌哒三国》移动游戏软件[简称：萌萌哒三国]V1.0	人人游戏	2014SR111341	2014.8.1
13	wowHome 移动智能终端主屏应用软件[简称：wowHome]V1.0	人人游戏	2014SR107131	2014.7.28
14	人人游戏《巨神之战》移动游戏软件[简称：TMO]V1.0	人人游戏	2014SR072813	2014.6.5
15	人人游戏《格斗修仙》移动游戏软件[简称：格斗修仙]V1.0.0	人人游戏	2014SR055792	2014.5.7
16	人人游戏《女神传说》移动游戏	人人游戏	2014SR022644	2014.2.25

序号	作品名称	著作权人	证书号	登记日期
	软件[简称：女神传说]V1.0.1			
17	人人游戏《我的江湖》移动游戏软件[简称：]V1.0	人人游戏	2014SR006259	2014.1.15
18	人人游戏《战龙决》移动游戏软件[简称：战龙决]V1.0	人人游戏	2013SR157701	2013.12.25
19	《格斗封魔录》网页游戏软件[简称：格斗封魔录]V1.0	人人游戏	2013SR098493	2013.9.10
20	《战龙决》网页游戏软件[简称：战龙决]V1.0	人人游戏	2013SR097696	2013.9.9
21	人人游戏《人人争霸》移动游戏软件[简称：人人争霸]V1.0	人人游戏	2013SR085065	2013.8.15
22	人人游戏《美人国》移动游戏软件[简称：美人国]V1.0	人人游戏	2013SR053836	2013.6.3
23	《我的江湖》网页游戏软件[简称：我的江湖]V1.0	人人游戏	2013SR053826	2013.6.3
24	人人游戏《千城破》移动游戏软件[简称：千城破]V1.0	人人游戏	2013SR045599	2013.5.16
25	《人人棋牌休闲娱乐平台》网页游戏软件[简称：人人棋牌休闲娱乐平台]V1.0	人人游戏	2013SR042091	2013.5.8
26	《人人棋牌.牛牛》移动游戏软件[简称：人人牛牛]V1.0	人人游戏	2013SR035797	2013.4.19
27	《人人世界》网络游戏软件[简称：人人世界]V1.0	人人游戏	2013SR033817	2013.4.12
28	人人游戏《雄霸三国》网络游戏软件[简称：]V1.0	人人游戏	2013SR033816	2013.04.12
29	人人游戏《帝国争霸》网络游戏软件[简称：帝国争霸]V1.0	人人游戏	2013SR033815	2013.4.12
30	“抢车位”网络游戏软件[简称：抢车位]V1.0	人人游戏	2013SR032844	2013.4.10
31	《航海传奇》网络游戏软件[简称：航海传奇]V1.0.6	人人游戏	2013SR032843	2013.4.10
32	“教父”网络游戏软件[简称：教父]V1.0	人人游戏	2013SR032842	2013.4.10
33	“时尚教主”网络游戏软件[简称：时尚教主]V1.0	人人游戏	2013SR032841	2013.4.10
34	《山海英雄》网络游戏软件[简称：山海英雄]V1.0	人人游戏	2013SR032840	2013.4.10
35	人人游戏《商战传奇》网络游戏软件[简称：]V1.0	人人游戏	2013SR032839	2013.4.10

序号	作品名称	著作权人	证书号	登记日期
36	《人人农场》网络软件[简称：人人农场]V1.0	人人游戏	2013SR032838	2013.4.10
37	“开心宠物”网络游戏软件[简称：开心宠物]V1.0	人人游戏	2013SR032837	2013.4.10
38	“谁最牛”网络游戏软件[简称：谁最牛]V1.0	人人游戏	2013SR032836	2013.4.10
39	《人人派对》网络游戏软件[简称：人人派对]V1.0	人人游戏	2013SR032835	2013.4.10
40	“狗狗”宠物游戏软件[简称：狗狗]V1.0	人人游戏	2013SR032834	2013.4.10
41	“踢屁股”网络游戏软件[简称：踢屁股]V1.0	人人游戏	2013SR032833	2013.4.10
42	“人人餐厅”网络游戏软件[简称：人人餐厅]V1.0	人人游戏	2013SR032391	2013.4.9
43	《人人爱车》网络游戏软件[简称：人人爱车]V1.0	人人游戏	2013SR032385	2013.4.9
44	《屠魔》网络游戏软件[简称：屠魔]V1.0	人人游戏	2013SR032384	2013.4.9
45	“照片经纪人”网络游戏软件[简称：照片经纪人]V1.0	人人游戏	2013SR032382	2013.4.9
46	“超级大亨”网络游戏软件[简称：超级大亨]V1.0	人人游戏	2013SR032381	2013.4.9
47	“迷你城市”网络游戏软件[简称：迷你城市]V1.0	人人游戏	2013SR032379	2013.4.9
48	“咬我吧”网络游戏软件[简称：咬我吧]V1.0	人人游戏	2013SR032374	2013.4.9
49	《牌定三国》移动游戏软件[简称：牌定三国]V2.0	人人游戏	2013SR029812	2013.3.29
50	《血色十字军》移动游戏软件[简称：血色十字军]V1.0	人人游戏	2013SR029811	2013.3.29
51	《冠军之路》网络游戏软件[简称：冠军之路]V2.0	人人游戏	2013SR029810	2013.3.29
52	人人游戏《人人秀舞》移动游戏软件[简称：人人秀舞]V2.0	人人游戏	2013SR029804	2013.3.29
53	《古墓笔记》网络游戏软件[简称：古墓笔记]V1.0	人人游戏	2013SR024502	2013.3.15
54	《女武神》移动游戏软件[简称：女武神]V1.0	人人游戏	2013SR021656	2013.3.8
55	《三国联萌》网页游戏软件[简称：三国联萌]V1.0	人人游戏	2013SR009052	2013.1.28
56	《龙语者》移动游戏软件[简称：龙语者]V1.0	人人游戏	2013SR009046	2013.1.28

序号	作品名称	著作权人	证书号	登记日期
57	《人人棋牌.二人麻将》移动游戏软件[简称：人人二人麻将]V1.15	人人游戏	2013SR009044	2013.1.28
58	《战魂》移动游戏软件[简称：战魂]V2.0	人人游戏	2013SR006253	2013.1.18
59	《Boss 来了》移动游戏软件 [简称：Boss 来了]V2.0	人人游戏	2013SR006251	2013.1.18
60	《西征》网络游戏软件[简称：西征]V2.0	人人游戏	2013SR006250	2013.1.18
61	《人人捕鱼》网络游戏软件[简称：人人捕鱼]V2.0	人人游戏	2013SR006246	2013.1.18
62	《乱世群侠传》移动游戏软件[简称：乱世群侠传]V2.0	人人游戏	2013SR006245	2013.1.18
63	《三国物语》网络游戏软件[简称：三国物语]V2.0	人人游戏	2013SR006233	2013.1.18
64	《泡克世界》网络游戏软件[简称：泡克世界]V2.0	人人游戏	2013SR006229	2013.1.18
65	《乱武三国》网络游戏软件[简称：乱武三国]V2.0	人人游戏	2013SR006219	2013.1.18
66	《上古之光》网页游戏软件[简称：上古之光]V2.0	人人游戏	2013SR006208	2013.1.18
67	人人游戏《童话迷踪》移动游戏软件[简称：童话迷踪]V1.0	人人游戏	2012SR136272	2012.12.27
68	《名将无双》网络游戏软件[简称：名将无双]V1.0	天津聚游	2014SR101104	2014.7.18
69	《绝代商骄》网页游戏软件[简称：绝代商骄]V1.0	天津聚游	2014SR101101	2014.7.18
70	聚游互动云计算动漫游戏综合服务平台 V1.0	天津聚游	2014SR065471	2014.5.23
71	聚游互动 CMS 测试系统 V1.0	天津聚游	2014SR065460	2014.5.23
72	聚游互动游戏内容管理系统 V1.0	天津聚游	2014SR065228	2014.5.23
73	聚游互动综合服务测试系统 V1.0	天津聚游	2014SR065220	2014.5.23
74	基于大数据分析的 ADER 移动广告平台系统[简称：ADER 移动广告系统]V1.0	天津聚游	2014SR009898	2014.1.23
75	聚游互动 3D 设计管理平台 V1.0	天津聚游	2013SR104601	2013.9.24

### 3、专利权

截至 2016 年 4 月 30 日，公司未拥有专利权。

#### 4、域名权

截至 2016 年 4 月 30 日，公司及其子公司拥有在用域名 18 项，具体信息如下：

序号	域名	网站备案/许可证号	域名所有者	注册日期	到期日期
1	imop.com	津 ICP 备 14000118 号-2	天津聚游	2000.1.9	2018.1.9
2	51rs.cn	沪 ICP 备 12048739 号-3	人人游戏	2012.11.1	2018.11.1
3	51rs.net	沪 ICP 备 12048739 号-11	人人游戏	2013.8.27	2020.8.27
4	55u.cn	津 ICP 备 14000118 号-5	天津聚游	2006.8.20	2018.8.20
5	55u.com.cn	津 ICP 备 14000118 号-6	天津聚游	2007.9.5	2018.9.5
6	55u.com	津 ICP 备 14000118 号-4	天津聚游	2001.4.3	2018.4.3
7	91fun.com	沪 ICP 备 12048739 号-1	人人游戏	2011.5.14	2018.5.15
8	98un.com	沪 ICP 备 12048739 号-12	人人游戏	2006.3.22	2018.3.22
9	iyouxi.mobi	沪 ICP 备 12048739 号-2	人人游戏	2013.4.16	2019.4.16
10	luanshitianxia.com	津 ICP 备 14000118 号-1	天津聚游	2011.6.20	2018.6.20
11	1styouxi.com	沪 ICP 备 12048739 号-9	人人游戏	2010.9.1	2018.9.1
12	lzronline.com	沪 ICP 备 12048739 号-4	人人游戏	2010.3.30	2018.3.30
13	rennpay.com	沪 ICP 备 12048739 号-4	人人游戏	2011.11.4	2018.11.4
14	rrgdev.com	沪 ICP 备 12048739 号-5	人人游戏	2012.5.22	2018.5.22
15	rrgdev.org	津 ICP 备 14000118 号-3	天津聚游	2012.5.22	2019.5.22
16	rrgss.com	沪 ICP 备 12048739 号-11	人人游戏	2011.5.5	2018.5.5
17	tianshu.cn	沪 ICP 备 12048739 号-8	人人游戏	2006.04.26	2018.4.26
18	xiongbasanguo.com	沪 ICP 备 12048739 号-7	人人游戏	2009.11.20	2019.11.20

截至 2016 年 4 月 30 日，公司及其子公司拥有得到授权的在用域名 1 项，具体信息如下：

序号	域名	网站备案/许可证号	域名所有者	审核通过日期
1	www.renren.com	京 ICP 备 09114543 号	北京千橡网景科技发展有限公司	2015.11.13

注：公司游戏运营平台为 wan.renren，wan.renren 为二级域名，其一级域名是 www.renren.com，域名所有者是北京千橡网景科技发展有限公司。北京千橡网景科技发展有限公司为 Renren.Inc 子公司。由于公司拆除 VIE 架构的需要，北京千橡网景科技发展有限公司授权 wan.renren 域名归人人游戏无偿使用。

## 5、土地使用权

截至2016年4月30日，公司未拥有土地使用权。

### （三）公司业务许可资质、荣誉认可和技术研发情况

#### 1、资质许可情况

截至 2016 年 4 月 30 日，公司及其子公司所拥有相关资质许可情况如下：

##### （1）业务许可资质

证书名称	持证方	核发部门	证书编号	许可范围	有效期限
软件企业认定证书	上海人人游戏科技发展有限公司	上海市经济和信息化委员会	沪 R-2013-0166	-	自 2013 年 4 月 10 日
高新技术企业证书	天津聚游互动科技发展有限公司	天津市科学技术委员会、天津市财政局、天津市国家税务局、天津市地方税务局	GR201412000584	-	2014 年 10 月 21 日 -2017 年 10 月 20 日
增值电信业务经营许可证	上海人人游戏科技发展有限公司	上海市通信管理局	沪 B2-20130016	第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）	2013 年 2 月 17 日 -2018 年 2 月 16 日
增值电信业务经营许可证	天津聚游互动科技	天津市通信管理局	津 B2-20140008	经营第二类增值电信业务中的信息服务业	2014 年 5 月 27 日

证书名称	持证方	核发部门	证书编号	许可范围	有效期限
许可证	发展有限公司			务(仅限互联网信息服务)	-2019年5月27日
网络文化经营许可证	上海人人游戏科技发展有限公司	上海市文化广播影视管理局	沪网文[2015]0862-242	利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)、演出剧(节)目、网络表演	2015年12月-2018年12月
网络文化经营许可证	天津聚游互动科技发展有限公司	天津市文化广播影视局	津网文[2016]3217-040	利用信息网络经营游戏产品	2016年8月2日-2019年8月1日
对外贸易经营者备案登记表	上海人人游戏科技发展有限公司	上海市商务委员会外贸发展处	01324210	-	自2014年4月23日
进出口货物收发货人报关注册登记证书	上海人人游戏科技发展有限公司	中华人民共和国吴淞海关	3112961Z9P	在网络科技专业领域内从事技术开发,技术咨询,技术转让,技术服务,涉及,制作,发布,代理国内外各类广告,利用信息网络精英游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行);第二类增值电信业务(仅限互联网信息服务);不含新闻,出版,教育,医疗,保健,药品和医疗器械的互联网信息服务和互联网电子公告服务,从事货物及技术的进出口业务。	2014年5月23日至2017年5月23日
营业性演出许可证	天津星耀伊人文化传媒有限公司	天津市文化广播影视局	120000120112	演出营销,演出代理,演员签约,演员推广,演员代理	2016年3月21日至2018年3月21日

注1: 人人游戏于2012年12月取得《网络文化经营许可证》, 于2015年12月办理完毕续期手续, 现持有2016年11月核发的编号为沪网文[2015]0862-242号的《网络文化经营许可证》。天津聚游互动科技发展有限公司于2013年8月取得《网络文化经营许可证》, 于2016年8月办理完毕续期手续, 经查询全国文化市场技术监管于服务平台, 天津聚游现持有编号为津网文[2016]3217-040号的《网络文化经营许可证》。

注2: 根据《网络游戏管理暂行办法》的规定: “网络游戏虚拟货币是指由网络游戏经

营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具。”公司发行人人点的行为属于网络游戏虚拟货币发行。公司已完成 2014 年度、2015 年度以及 2016 年第一季度、第二季度、第三季度的虚拟货币备案手续，报告期内公司发行的虚拟货币为人人点，兑换比例为 1:1，适用范围为游戏内，表现形式为虚拟卡。2014 年度、2015 年度以及 2016 年第一季度、第二季度、第三季度，公司累计发行总量为 260,274,533 点。

注 3:公司及重要子公司天津聚游的主营业务为网络游戏的发行和运营，其运营需要增值电信业务经营许可证和网络文化经营许可证，目前已经取得；公司子公司人人网络负责公司游戏产品在东南亚发行，无需取得业务资质；公司子公司人人互娱以及 Funall 的没有实际经营，不需要取得业务资质；公司子公司苏州四季风目前无实际经营，正在履行注销程序，预计 10 月之前完成注销，其无需取得业务资质；公司子公司星耀伊人的主营业务为演出经纪业务，其经营需取得营业性演出许可证，目前已经取得；公司子公司天津欧思达成立于 2016 年 3 月，目前尚未开展经营，也无需取得业务资质。

综上所述，公司已经取得了经营所需要的业务资质，并在资质许可范围内进行经营，经营活动合法合规。

## (2) 游戏产品的出版版号和备案

序号	游戏名称	出版版号	备案号
1	乱世天下	科技与数字[2011]358 号	文网游备字[2011]W-SLG078 号
2	天书奇谈	京新出音[2008]219 号	文网游备字[2009]40 号
3	商战创世纪	正在办理中	文网游备字[2016] M-SLG4477 号
4	钢铁元帅	科技与数字[2011]303 号	文网游备字[2016]M-SLG470
5	魔神契约	新广出审[2014]62 号	文网游备字[2016]M-RPG4141
6	龙之刃	科技与数字[2011]307 号	文网游备字(2016) M-RPG 5042 号
7	决战三国	科技与数字[2012]243 号	文网游备字[2012]W-RPG036 号
8	一代宗师	科技与数字[2012]070 号	文网游备字[2012]W-RPG063 号
9	攻城掠地	科技与数字[2012]571 号	文网游备字[2014]M-SLG022 号
10	猫游记	京新出音[2008]221 号	文网游备字[2009]39 号

序号	游戏名称	出版版号	备案号
11	口袋英雄	科技与数字[2012]154号	文网游备字[2012]W-RPG035号
12	范特西篮球经理	科技与数字[2010]139号	文网游备字[2010]W-SLG026号
13	传奇霸业	新广出审[2014]1457号	文网游备字[2015]W-RPG0146号
14	武林英雄	桂新出报[2009]92号	文网游备字[2009]024号
15	神曲	科技与数字[2012]095号	文网游备字[2012]W-RPG029号
16	热血海贼王	科技与数字[2012]410号	文网游备字[2012]W-RPG141号
17	名将传奇	科技与数字[2012]733号	文网游备字[2013]W-RPG021号
18	傲视天地	科技与数字[2010]198号	文网游备字[2010]W-SLG031号
19	大将军	科技与数字[2012]436号	文网游备字[2012]W-SLG048号
20	龙将	科技与数字[2011]456号	文网游备字[2012]W-RPG008号
21	大天使之剑	新广出审[2014]541号	文网游备字[2014]W-RPG108号
22	魔力学堂	科技与数字[2010]271号	文网游备字[2010]W-RPG021号
23	七星鲁王	科技与数字[2011]556号	文网游备字[2011]W-RPG155号
24	热血三国	京新出音[2009]260号	文网备字[2009]050号
25	弹弹堂	科技与数字[2010]005号	文网游备字[2010]W-CSG002号
26	大侠传	科技与数字[2012]626号	文网游备字[2012]W-RPG183号
27	神仙道	科技与数字[2011]208号	文网游备字[2011]W-RPG089号
28	三国杀 online	科技与数字[2010]284号	文网游备字[2010]C-CBG009号
29	怒海争锋	科技与数字[2012]339号	文网游备字[2012]W-RPG037号
30	梦幻飞仙	科技与数字[2012]031号	文网游备字[2011]W-RPG168号
31	女神联盟	新出审字[2013]893号	文网游备字[2013]W-RPG155号
32	征战四方	科技与数字[2011]371号	文网游备字[2011]W-SLG046号
33	将神	科技与数字[2012]570号	文网游备字[2012]W-SLG036号
34	三国演义	科技与数字[2012]510号	文网游备字[2012]W-RPG152号

注：上表中第2、3、10、14、24项网络游戏公司仅保存有省级出版主管机关向国家新闻

出版总署（2013年与国家广播电影电视总局合并为国家新闻出版广电总局）提交的网络游戏出版许可申报文件，未提供已取得国家新闻出版总署下发的网络游戏出版许可文件，且因该等网络游戏报批发生在2009年9月《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》实施之前，目前无法通过网络检索的方式确认其取得网络游戏出版许可情况。经主办券商及律师向国家新闻出版广电总局科技与数字出版司的工作人员进行电话咨询，工作人员确认上表中第2、10、14、24项游戏已取得网络游戏出版许可，第3项尚未取得网络游戏出版许可，**公司已经采取补救措施，具体情况详见公开转让说明书“第三节 公司治理”之“三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年内违法违规及受处罚的情况”之“（一）公司合法合规情况”之“1、业务资质”。**

(3) 软件产品登记证书:

序号	证书编号	名称	版本号	发证日期
1	沪 DGY-2014-0462	人人游戏《天书奇谈》网络游戏软件	V1.0	2014.04.30
2	沪 DGY-2014-0464	人人游戏《商战创世纪》网络游戏软件	V2.0	2014.04.30
3	沪 DGY-2014-0457	人人游戏《钢铁元帅》网络游戏软件	V1.0	2014.04.30
4	沪 DGY-2014-0455	人人游戏《猫游记》网络游戏软件	V1.3	2014.04.30
5	沪 DGY-2014-0463	人人游戏《名将传奇》网络游戏软件	V2.0	2014.04.30
6	沪 DGY-2014-0451	人人游戏《美人国》移动游戏软件	V1.0	2014.04.30
7	沪 DGY-2014-0454	人人游戏《七星鲁王》网络游戏软件	V2.0	2014.04.30
8	沪 DGY-2014-0458	人人游戏《怒海争锋》网络游戏软件	V2.0	2014.04.30
9	沪 DGY-2014-0456	人人游戏《魔神契约》移动游戏软件	V2.0	2014.04.30
10	沪 DGY-2014-0459	人人游戏《口袋英雄》网络游戏软件	V2.0	2014.04.30
11	沪 DGY-2014-0460	人人游戏《千城破》移动游戏软件	V1.0	2014.04.30
12	沪 DGY-2013-0423	人人游戏《童话迷踪》移动游戏软件	V1.0	2013.04.10

13	沪 DGY-2014-0461	人人游戏《人人秀舞》移动游戏软件	V2.0	2014.04.30
14	沪 DGY-2014-0450	人人游戏《乱世天下》网络游戏软件	V1.0.0	2014.04.30
15	沪 DGY-2014-0453	人人游戏《雄霸三国》网络游戏软件	V1.0	2014.04.30
16	沪 DGY-2014-0452	人人游戏《龙之刃》网络游戏软件	V1.0	2014.04.30

## 2、荣誉认可情况

截至 2016 年 4 月 30 日，公司拥有的荣誉认可情况如下表：

序号	荣誉名称	颁发机关	颁证时间
1	2008 年 Webgame 与社区最佳商业组合	中国互联网协会	2008 年 11 月
2	2008 年大话战国优秀游戏产品	文化部	2008 年 1 月
4	2009 年最具运营价值页游 (Top 10)	中国互联网协会	-
5	2010 年《守护之光》最期待十佳 Webgame	中国互联网协会	2010 年 12 月
6	2010 年中国 Webgame 十佳运营平台	中国互联网协会	2010 年 12 月
7	2010 年中国 Webgame 最佳开发和运营团队	中国互联网协会	2010 年 12 月
8	2012 年金翎奖—乱世天下 十大最爱网页游戏	-	2012 年 12 月
9	2012 年中国 Webgame 最佳运营平台	中国互联网协会	2013 年 1 月
10	2012 年中国十大游戏运营平台	中国出版协会	2013 年 1 月
11	2013 年最受期待手机游戏	中华网	-
12	2014 年游戏及应用大赛优秀奖	Unity technologies	2014 年 7 月
13	何川—风云人物	265G 网页游戏第一门户网站	2011 年

### (四) 特许经营权情况

报告期内，公司经营不涉及特许经营权情况。

### (五) 公司主要固定资产情况

截至2016年4月30日，作为轻资产运营的游戏公司，公司未拥有账面价值10万元以上的固定资产。

## （六）员工情况

截至 2016 年 4 月 30 日，公司及其子公司员工共有 68 人，构成情况如下：

### 1、按任职结构划分

岗位	人数（人）	比例
市场及发行人员	26	38.24%
研发及运营人员	15	22.06%
财务与行政人员	10	14.71%
管理人员及其他	17	25.00%
<b>合计</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

■ 市场及发行人员 ■ 研发及运营人员  
■ 财务与行政人员 ■ 管理人员及其他

### 2、按年龄结构划分

年龄结构	人数（人）	比例
40 岁以上	2	2.94%
30-40 岁	27	39.71%
30 岁以下	39	57.35%
<b>合计</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

■ 40岁以上  
■ 30-40岁  
■ 30岁以下

### 3、按教育程度划分

教育程度	人数（人）	比例
硕士	10	14.71%
本科	42	61.76%
专科	15	22.06%
专科以下	1	1.47%
<b>合计</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

■ 硕士  
■ 本科  
■ 专科  
■ 专科以下

### 4、按工龄结构划分

工龄	人数（人）	比例
1 年以下	39	57.35%
1-3 年	15	22.06%

■ 1年以下  
■ 1-3年  
■ 3-5年  
■ 5年以上

3-5年	10	14.71%
5年以上	4	5.88%
<b>合计</b>	<b>68</b>	<b>100%</b>

## 5、公司核心技术人员

(1) 谢士杰，男，1988年6月出生，运营经理，本科学历，中国国籍，无境外永久居留权。2011年3月至2012年8月，就职昆仑万维，担任活动策划一职；2012年8月至今，担任人人游戏运营经理一职。

(2) 刘潇，男，1983年2月出生，经济管理，本科学历，中国国籍，无境外永久居留权。2011年5月至2012年5月，就职目标在线科技有限公司，担任文案策划一职；2012年5月至2013年6月，就职空中网，担任产品评测一职；2013年6月至2014年6月，就职搜狐畅游移动运营事业部，担任评测主管一职；2014年6月至今，担任人人游戏产品分析经理一职。

(3) 余以彬，男，1986年12月出生，国际贸易，本科学历，中国国籍，无境外永久居留权。2009年9月至2011年6月，就职北京分播时代科技有限公司，担任项目经理一职；2011年7月至2013年10月，就职人人游戏，运营总监一职；2013年11月至2014年9月，就职猎豹移动，担任运营总监一职；2014年9月至2015年9月，就职北京分播时代科技有限公司，担任副总裁；2015年10月至今，担任人人游戏海外投资合伙人一职。

## 6、核心技术人员变动情况及持股情况

报告期内，公司核心技术人员无重大变动，均不持有公司股份。

## 四、与公司业务相关的情况

### (一) 报告期公司业务收入的主要构成及各期主要产品的规模、销售收入

#### 1、营业收入构成

单位：元

项目	2016年1-4月	占比(%)	2015年	占比(%)	2014年	占比(%)
主营业务收入	24,361,942.78	100.00	107,186,078.38	100.00	207,147,155.09	100.00
其他业务收入						
<b>合计</b>	<b>24,361,942.78</b>	<b>100.00</b>	<b>107,186,078.38</b>	<b>100.00</b>	<b>207,147,155.09</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司全部营业收入均来源于主营业务收入，即公司的营业收入主要来源于网络游戏的研发与运营业务，公司业务明确。

## 2、按产品种类划分的主营业务收入

单位：元

项目	2016年1-4月		2015年度		2014年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
乱世天下	8,058,966.36	33.08	48,516,689.31	45.26	75,758,959.50	36.57
天书奇谈	4,399,984.89	18.06	13,655,902.92	12.74	16,068,412.17	7.76
钢铁元帅	2,247,279.55	9.22	8,964,136.97	8.36	16,110,724.44	7.78
商战创世纪	1,992,312.24	8.18	9,045,641.95	8.44	22,742,133.06	10.98
其他	7,663,399.74	31.46	27,003,707.23	25.20	76,466,925.92	36.91
<b>合计</b>	<b>24,361,942.78</b>	<b>100.00</b>	<b>107,186,078.38</b>	<b>100.00</b>	<b>207,147,155.09</b>	<b>100.00</b>

从业务构成来看，公司主营业务主要来源于游戏《乱世天下》、《天书奇谈》《钢铁元帅》、《商战创世纪》等，报告期内占主营业务收入比分别为 68.54%、74.80%、63.09%。其中，《乱世天下》主打游戏策略方面，独创多种系统和玩法，是公司报告期内业务的重心，游戏发布以来在市场内树立了良好的口碑，运营渠道覆盖面较广，具有较高的用户粘性。但是由于运营时间较长，收入呈下降趋势。

## 3、按区域划分的主营业务收入

单位：元

地区	2016年1-4月	占比(%)	2015年度	占比(%)	2014年度	占比(%)
境内	23,505,150.67	96.48	91,286,527.04	85.17	163,768,910.02	79.06
境外	856,792.11	3.52	15,899,551.34	14.83	43,378,245.07	20.94
<b>合计</b>	<b>24,361,942.78</b>	<b>100.00</b>	<b>107,186,078.38</b>	<b>100.00</b>	<b>207,147,155.09</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司以境内为主要运营区域，境外收入呈现下降趋势。

### (二) 报告期内公司主要客户情况

在网络游戏的运营模式下，公司网络游戏的最终客户是分散的游戏个人玩家，公司主要从各支付平台等渠道获得来自于游戏玩家的充值金额，因此将上述支付渠道作为客户。

公司 2016 年 1-4 月营业收入为 26,229,633.82 元，其中前五名客户销售情况如下：

单位：元

客户名称	金额	占公司营业收入比例（%）
支付宝（中国）网络技术有限公司	7,714,251.78	29.41
易宝支付有限公司	5,144,319.45	19.61
上海盛付通电子支付服务有限公司	4,483,037.59	17.09
北京汇元网科技股份有限公司	1,845,000.00	7.03
上海银联电子支付服务有限公司	873,051.80	3.33
<b>合 计</b>	<b>20,059,660.62</b>	<b>76.48</b>

公司 2015 年营业收入为 121,301,277.54 元，其中前五名客户销售情况如下：

单位：元

客户名称	金额	占公司营业收入比例（%）
北京千橡网景科技发展有限公司	28,504,445.95	23.50
易宝支付有限公司	27,478,213.04	22.65
支付宝（中国）网络技术有限公司	23,926,600.82	19.72
上海盛付通电子支付服务有限公司	11,357,919.14	9.36
PAYPAL Inc.	4,634,917.71	3.82
<b>合 计</b>	<b>95,902,096.66</b>	<b>79.06</b>

公司 2014 年营业收入为 222,347,455.53 元，其中前五名客户销售情况如下：

单位：元

客户名称	金额	占公司营业收入比例（%）
北京千橡网景科技发展有限公司	94,710,981.53	42.60
易宝支付有限公司	28,587,606.28	12.86
支付宝（中国）网络技术有限公司	17,557,869.27	7.90
Apple Inc.	15,311,926.13	6.89
PAYPAL Inc.	12,546,867.98	5.64
<b>合 计</b>	<b>168,715,251.19</b>	<b>75.88</b>

报告期内，公司 2014 年、2015 年、2016 年 1-4 月前五名客户占比呈现较为

稳定的总体态势。其中，北京千橡网景科技发展有限公司系人人网络虚拟货币“人人币”的充值渠道商，其在 2014 年和 2015 年占据较高的业务收入比例。但随着公司独立运营，其在 2016 年 1-4 月已不再产生收入。其他支付渠道占比均在 25% 以下，因此公司不对报告期内前五大客户形成重大依赖。

北京千橡网景科技发展有限公司，在报告期初至 2016 年 2 月 29 日前和公司受同一控制人控制，关联交易具体情况详见第四节公司财务之九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来。除此之外，公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员、主要关联方或持有公司 5% 以上股份股东在其他主要客户中均未占有权益，亦不存在其他关联关系。

### （三）报告期内公司主要产品的成本及供应商情况

#### 1、主营业务成本的主要构成

单位：元

产品名称	2016 年 1-4 月		2015 年		2014 年	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
授权金摊销	202,265.37	2.63	7,993,704.65	21.66	28,148,348.82	52.86
折旧带宽	2,288,348.23	29.70	8,367,563.33	35.01	17,874,904.17	33.57
运营外包	4,752,661.81	61.68	19,600,006.54	40.76	2,727,924.20	5.12
测试外包	3,584.91	0.05	40,628.00	0.11	1,394,660.46	2.62
客服外包成本	17,856.00	0.23	195,411.59	0.53	1,027,854.52	1.93
翻译外包		0.00	409,617.59	1.11	267,989.76	0.50
美术外包成本		0.00	26,141.60	0.07	89,294.57	0.17
其他成本	440,178.57	5.71	278,705.26	0.76	1,716,818.13	3.22
<b>总计</b>	<b>7,704,894.89</b>	<b>100.00</b>	<b>36,911,778.56</b>	<b>100.00</b>	<b>53,247,794.63</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司主营业务成本主要系授权金摊销、折旧宽带、运营外包成本、客服成本以及其他成本，其中折旧宽带主要包括服务器折旧、机房租赁、云计算费用、机房宽带费用及配套设备租赁等。

#### 2、报告期内主要供应商情况

公司 2016 年 1-4 月采购额为 9,688,609.36 元，其中前五名供应商采购情况如下：

单位：元

供应商名称	采购金额	占采购总额的比例 (%)

北京开元龙马科技有限公司	3,898,371.14	40.24
北京硬核互动科技发展有限公司	1,934,850.21	19.97
北京世纪互联宽带数据中心有限公司	1,483,183.68	15.31
NTT Com Asia	714,905.97	7.38
杭州桑语文化创意有限公司	367,795.87	3.8
<b>合计</b>	<b>8,399,106.87</b>	<b>86.69</b>

公司 2015 年度采购额为 54,051,495.66 元，其中前五名供应商采购情况如下：

单位：元

供应商名称	采购金额	占采购总额的比例 (%)
北京开元龙马科技有限公司	18,357,155.84	33.96
北京硬核互动科技发展有限公司	8,370,414.88	15.49
北京世纪互联宽带数据中心有限公司	7,014,770.03	12.98
NTT Com Asia	5,521,888.83	10.22
北京瑞友科技股份有限公司	385,967.60	0.71
<b>合计</b>	<b>39,650,197.18</b>	<b>73.36</b>

公司 2014 年度采购额为 51,800,667.46 元，其中前五名供应商采购情况如下：

单位：元

供应商名称	采购金额	占采购总额的比例 (%)
北京世纪互联宽带数据中心有限公司	11,673,390.46	22.54
NTT Com Asia	7,378,523.74	14.24
北京硬核互动科技发展有限公司	2,631,549.00	5.08
北京瑞友科技股份有限公司	2,055,064.44	3.97
联合永道(北京)信息技术有限公司	552,087.41	1.07
<b>合计</b>	<b>24,290,615.05</b>	<b>46.89</b>

报告期内，公司 2014 年、2015 年、2016 年 1-4 月前五名供应商采购金额占比分别为 46.89%、73.36%、86.69%，无单一供应商采购金额占比超过 50% 的情况。报告期内，公司主要采购内容系服务器租赁、机房带宽、联合运营及翻译、美术等外包服务，其中开元龙马和硬核互动系公司参股的游戏开发公司，为公司提供定制开发及运营等服务。2015 年、2016 年 1-4 月，开元龙马和硬核互动占比较高且维持稳定，原因系其与公司长期合作下沟通默契，对公司定制产品的需求理解较为透彻且长期合作愉快。基于效益优化选择背景下，公司亦系开元龙马、硬核互动的最主要客户，双方系互惠互利的友好合作关系。与此同时，在公司定制开发模式下，公司拥有游戏产品 IP、游戏情节、游戏内容等核心要素，定制

开发团队按照公司的思路及时间表进行研发的具体实施，系具体的定制开发商。游戏开发市场中竞争较为激烈，定制开发供应商可替代性相对较强，公司掌握核心要素，拥有较强的主动选择性。因此，公司不存在对上述供应商形成重大依赖。

前五大供应商中，北京开元龙马科技有限公司和北京硬核互动科技发展有限公司系公司的参股公司，关联交易具体情况详见第四节公司财务之九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来。除此之外，公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员、主要关联方及持有公司 5% 以上股份的股东均不在上述其他供应商中任职或占有权益。

#### (四) 报告期内对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

##### 1、业务合同

公司主要业务合同包括联合运营合同及采购合同，其中，联合运营合同主要系他方游戏在公司自有平台运营的游戏，采购合同内容主要包括服务器带宽相关产品及服务、定制开发和运营等。报告期内，公司重要联合运营合同及采购合同具体情况如下：

序号	合同类型	合同名称	合同方	合同内容	支付价款	合同期限	状态
1	联合运营合同	《一代宗师》联合运营合同	上海游族信息技术有限公司	公司负责游戏的运营，游族信息为公司提供该游戏相关的技术支持与服务	IOS 版本 APP Store 渠道充值的月实际运营收入(即扣除渠道和坏账费用后,苹果公司上月结算到公司账户的实际金额)的 25%; 其他渠道充值的月实际运营收入(扣除渠道成本后)的 25%	2013 年 1 月 15 日-2016 年 12 月 31 日(注 1)	履行中
2		《攻城掠地》联合运营合同	上海锐战网络科技有限公司	公司获得游戏授权, 负责游戏运营; 锐战科技为公司提供该游戏相	月运营收入(按所兑换游戏币对应的人民币)的 30%	2014 年 11 月 1 日-2016 年 10 月 30 日	履行中

				关的技术支持与服			
3	采购合同	技术支持与服务合同	北京开元龙马科技有限公司	提供机房维护服务、定制开发服务、公司产品的维护与运营服务	运营总收入扣除联运分成、渠道成本后的50%，超过1亿元的，分成比例为60%	2015年1月1日-2016年12月31日	履行中
4		技术支持与服务合同	北京硬核互动科技发展有限公司	提供人人游戏产品《乱世天下》的运营维护等技术支持服务	运营实际收入（不扣除渠道费用）*20%	2015年10月1日-2016年10月1日	履行中
5		托管服务协议	北京世纪互联宽带数据中心有限公司	提供服务器保管、共享带宽、独享带宽、管理防火墙、服务器安全评估与安全优化等服务	按照具体托管服务协议订单支付价款	2013年11月16日无限延期，至双方书面终止协议止（注2）	履行中

注1：公司于2015年1月1日、2015年12月1日分别签订原协议的补充协议，期限延长至2016年12月31日

注2：公司于2014年1月23日、2014年4月16日、2014年5月9日、2014年6月3日签订了原协议的补充协议，变更和补充服务项目类型及数量。

## 2、支付服务合同

报告期内，对公司持续经营有重大影响的支付服务合同主要系与北京千橡网景科技发展有限公司、支付宝（中国）网络技术有限公司，易宝支付有限公司、Paypal Pte. Ltd 等第三方支付渠道商所签订。第三方支付渠道商为公司提供资金的支付和结算渠道，是公司直接的收入来源方。报告期内，公司签署的发生额前五大支付合同具体情况如下：

序号	合同名称	合同方	合同内容	合同期限	状态
----	------	-----	------	------	----

1	人人豆合作协议	北京千橡网景科技发展有限公司	利用人人豆充值平台提供充值与交易管理服务	2012.11.15-2022.11.14	履行中
2	支付宝大快捷服务合同	支付宝（中国）网络技术有限公司	提供第三方资金支付和结算渠道	2013年3月15日-2014年3月31日 无限延期，至双方书面终止协议止	履行中
3	易宝支付服务协议	易宝支付有限公司	提供第三方资金支付和结算渠道	2013年10月21日-2015年12月31日 自动延展至2016年12月31日	履行中
4	上海盛付通电子支付服务有限公司互联网收单服务合作协议	上海盛付通电子支付服务有限公司	提供第三方资金支付和结算渠道	2014年5月16日-2015年5月15日， 无限延期，至双方书面终止协议止	履行中
5	User Agreement for PayPal Services	PayPal Pte. Ltd.	提供款项收付服务	2013年1月1日至人人游戏注销账户之日	履行中

### 3、房屋租赁合同

报告期内，公司及子公司租赁房屋7处，房屋租赁合同如下：

#### 房屋租赁合同

承租方	出租方	房产坐落	租赁期限	租赁价格	面积	用途	是否抵押
上海人人游戏科技发展有限公司	上海宝山科技控股有限公司	上海市宝山区上大路668号257i	2015年7月1日至2017年6月30日	1.8元/平方米/天	50M <sup>2</sup>	办公	否

承租方	出租方	房产坐落	租赁期限	租赁价格	面积	用途	是否抵押
人人游戏网络科技发展有限公司（上海）有限公司	上海宝山科技控股有限公司	上海市宝山区上大路668号276i	2015年7月1日至2017年6月30日	1.8元/平方米/天	50M <sup>2</sup>	办公	否
上海人人游戏科技发展有限公司北京分公司	北京承冀诚物业管理有限公司	北京市朝阳区霞光里8号2号楼8115-8116	2016年2月1日至2018年3月31日	198560元/月	1088M <sup>2</sup>	办公	否
天津聚游互动科技发展有限公司	天津群游网络科技有限公司	天津市空港经济区环河北路80号空港商务园东区6-01,2-101	2015年7月1日至2017年6月30日	0元/月（注1）	-	办公	否
天津欧思达文化传媒有限公司	北京熠旗网络科技有限公司	天津滨海新区中新生态城中成大道以西，中滨大道以南生态建设公寓9号楼3层301房间-378	2015年7月1日至2017年6月30日	0元/月（注2）	-	办公	否
天津星耀伊人文化传媒有限公司	北京熠旗网络科技有限公司	天津滨海新区中新生态城中成大道以西，中滨大道以南生态建设公寓9号楼2层211房间	2015年7月1日至2017年6月30日	0元/月（注3）	-	办公	否
天津星耀伊人文化传媒有限公司	广东星海数字家庭产业技术研究院有限公司	广州市番禺区小谷围街外环东路232号13栋A351	2016.4.1至2017.3.31	4,040元/月	101M <sup>2</sup>	办公	否

注 1、注 2、注 3：由于该房屋为与园区合作的孵化业务所使用，所以为免费使用，合同未注明面积。上述租赁物业的部分出租方未能提供其有权出租租赁合同项下房屋的证明文件（包括但不限于房产证、转租/代为出租授权），无法证明其拥有相应物业的房屋所有权或出租权利。若该等出租方实际不持有相关物业的所有权或出租权利，则该等租赁物业相关协议的效力可能会存在不确定性；如果第三方对租赁事宜提出异议，则可能影响承租方继续使用该租赁物业。

就人人游戏及其分公司、子公司（以下合称“人人游戏及其子公司”）承租的房屋，公司的控股股东、实际控制人何川出具承诺：若因第三人主张权利或政府部门行使职权而导致人人游戏及其子公司需要搬离承租场所、被有权政府部门处罚、被其他第三方追索或遭受其他损失的，公司的控股股东、实际控制人何川将无条件全额承担相关处罚款项、第三人的追索、人人游戏及其子公司搬离承租场所而支付的相关费用以及人人游戏及其子公司遭受的其他损失。

根据上述租赁物业的租赁合同，人人游戏及其控股子公司有权承租并使用所承租的房产；根据公司的控股股东、实际控制人何川出具的承诺，若因人人游戏及下属各分、子公司租赁房屋无房产证或其他不合规情形而被第三人主张权利或政府部门行使职权导致人人游戏及下属各分、子公司需要搬离承租场所、被有权政府部门处罚、被其他第三方追索或遭受其他损失的，人人游戏的控股股东、实际控制人何川将无条件全额承担相关处罚款项、第三人的追索、人人游戏及下属各分、子公司搬离承租场所而支付的相关费用以及人人游戏及下属各分、子公司遭受的其他损失，并为人人游戏及下属各分、子公司寻找其他房屋，以保证其生产经营的持续稳定。

## **（五）公司持续经营能力分析**

### **1、公司经营模式转型的内外部原因**

报告期内，为适应快速变化的市场竞争环境，提高公司经营灵活性，降低公司经营风险，公司逐步进行了经营模式的转型。公司的转型需求，主要基于以下原因：

#### **（1）内部原因**

##### **①人员方面**

公司通过由人员密集型企业向轻资产模式转变，力图提高公司经营效率和人均产出，报告期内，在精简化与高效化的思路下，公司净利率不断上升，由2014年的6.97%上升至2015年的21.18%，并于2016年1-4月上升至28.47%，经营效率提升显著。

## ②组织结构方面

公司为减少繁复的管理流程及较高的沟通成本，进行了组织结构的重构，将公司组织结构由垂直化组织结构向扁平化组织结构转变，提高公司组织结构的灵活性和有效性，令新的扁平化的组织结构更符合公司行业特征与经营特点的要求。

## (2) 外部原因

### ①竞争环境方面

国内游戏行业市场情况变化较快，新的市场需求不断涌现，游戏行业整体市场竞争环境动态性不断增强。为适应快速变换的市场环境，使公司能够不断满足市场新的需求，在高度动态性的市场环境中获得竞争优势，公司转型需求强烈。

## 2、公司业务规模下降的原因

报告期内，公司收入与盈利规模呈明显下降趋势，2014年度、2015年度和2016年1-4月营业收入分别为20714.72万元、10718.61万元和2436.19万元。公司主要经营业绩如下表所示：

项目	2016年1-4月	2015年	2014年
营业收入	24,361,942.78	107,186,078.38	207,147,155.09
营业成本	7,704,894.89	36,911,778.56	53,247,794.63
营业利润	6,638,208.31	26,437,095.78	16,822,273.59
利润总额	7,556,376.81	30,407,859.27	20,893,209.43
净利润	6,436,957.07	26,260,442.65	22,710,772.41

报告期内，公司业务规模持续下降，主要原因为以下三方面：

### (1) 自我经营模式的调整及优化

报告期内，为适应快速变化的市场竞争环境，提高公司经营灵活性，降低公司经营风险，公司逐步进行了经营模式的转型。在人员方面，公司通过由人员密集型企业向轻资产模式转变，提高公司经营效率和人均产出，报告期内，

在精简化与高效化的思路下公司净利率不断上升；在组织结构方面，公司为减少繁复的管理流程及较高的沟通成本，进行了组织结构的重构，将公司组织结构由垂直化组织结构向扁平化组织结构转变，提高公司组织结构的灵活性和有效性。公司在对自身经营模式进行灵活化与高效化的调整及优化的过程中，精简了公司人员，提高公司的产出效益的同时经营规模也适度缩减。

## （2）产品生命周期

互联网市场步伐急速、网络产物日新月异。作为互联网产品之一，移动游戏产品生命周期也较短，过往热门游戏生命周期也不超过几年，一般性移动游戏生命周期一年左右。随着移动游戏产品从发展期、成熟期逐步向衰退期过渡，产品为公司带来的营业收入将逐渐降低。因此，游戏商必须推陈出新、不断开发新产品，才能保持该业务收入的稳定性、保持市场竞争力。

公司长期专注于策略类游戏（SLG）的开发、发行和运营，游戏产品普遍具有生命周期长，用户粘性和忠诚度高等特点，自研自营的策略类游戏产品《乱世天下》、《钢铁元帅》迄今已运营较长时间，展现出强大的市场竞争力。但随着产品生命逐渐衰退，为公司创造收入的能力逐渐降低，因此公司营业收入不断下降。

## （3）新产品研发及推广时间差

公司专注于策略类游戏产品，在具备较长的生命周期和较高的用户粘性的同时，也需要较长的开发周期，游戏内容和规则设计难度也更大。在研发完成后，产品还需要经过一定时间的测试与推广，才能为公司带来持续、稳定的营业收入。公司依托自身 IP 资源，目前正有《乱世天下 2》、《钢铁元帅 2》等游戏正在研发过程中，将于 2016 年底上线。由于过去产品生命周期接近尾声，新产品尚处于研发推广阶段，新产品的上线时间差直接导致公司业绩规模的下滑。

随着经营模式逐步优化、新游戏产品的陆续上线，公司未来收入情况预计将逐渐好转。

## 3、公司资产、人员与业务的匹配性与关联性

报告期内，公司资产主要为货币资金、应收款项等流动资产，与公司游戏的开发、发行和运营业务相匹配，关联性较强。同时公司资产流动性较高，为公司业务的拓展与发展提供良好的支撑。

截至 2016 年 4 月 30 日，公司及其子公司员工共有 68 人，构成情况如下：

岗位	人数 (人)	比例
市场及发行人员	26	38.24%
研发及运营人员	15	22.06%
财务与行政人员	10	14.71%
管理人员及其他	17	25.00%
合计	68	100%

■ 市场及发行人员 ■ 研发及运营人员  
■ 财务与行政人员 ■ 管理人员及其他

从公司的商业模式而言，在游戏产品的开发上，公司将自主开发模式及定制开发模式相结合。自主研发模式系公司凭借研发团队、自有技术和自有资金独立完成开发过程。定制开发模式系公司根据市场需求制定产品计划，选择性地通过与专业的游戏开发定制团队合作的方式进行游戏开发。现阶段，公司集中核心优势，有效精简人员，以定制开发为主。公司依托自有平台，凭借对各游戏平台的资源、产品偏好、玩家特征有着深刻的理解，对游戏产品的发行时点、投放平台选择、营销渠道铺设、活动设计、市场推广力度积累了丰富的运营技巧和经验，并对下游渠道商保持着高议价能力，能够进行精准营销，从而凭借较低成本最大化游戏发行效果。报告期内，公司逐步进行了经营模式的转型。在人员方面，公司通过由人员密集型企业向轻资产模式转变，提高公司经营效率和人均产出，降低公司经营风险。由此可得，截至报告期末，公司研发与运营人员 15 名，占总人数 22.06%；市场及发行人员 26 名，占总人数 38.24%，人员结构占比符合公司以定制化开发为主，逐渐向发行模式转变的业务模式。综上，公司人员结构与公司行业特征和业务模式相符，公司资产、人员与业务的匹配性和关联性较高。

#### 4、持续经营能力分析

基于公司目前行业市场增长情况、行业业绩发展特征等宏观因素与公司历史经营情况、业务发展现状、未来战略规划等内在因素，公司未来业务规模将维稳且具备良好的持续经营能力。

宏观因素上：

##### (1) 行业市场增长趋势良好

根据艾瑞咨询公布的《中国网络游戏行业研究报告（2016）》显示，中国网络游戏市场规模继续呈现上升趋势，其中 2015 年中国网络游戏市场规模达到 1235.8 亿元，同比增长率达 30%，主要得益于三个方面：从硬件上看，光纤网络和移动 4G 网络的全面普及为网络游戏的发展提供了良好的硬件设施；从需求上看，人民生活水平快速提升，对于娱乐的需求越来越重；从企业经营来看，创新型的商业模式与运营模式为行业带来更多渠道。网络游戏行业增长趋势持续向好，其市场规模的不断增长为公司的持续经营与发展提供有力支撑。



数据来源：艾瑞咨询、《中国网络游戏行业研究报告（2016）》

## (2) 游戏行业业绩发展特征

### ① 市场多元化发展

鉴于各细分市场尚处于不同发展阶段，中国游戏产业在未来将呈现多元化发展状态。客户端游戏、网页游戏、单机游戏等发展较为成熟的细分市场，市场规模增幅有限且变动不大。移动游戏依旧处于成长期，市场规模有望保持高速增长。电视游戏、H5 游戏等新兴游戏市场处于探索阶段，未来将有机会获得快速发展并成为未来的发展引擎。

### ② 大企业控场、中小企业承压的竞争格局将延续

中国游戏市场中大企业控场、中小企业承压的竞争格局将延续。一方面，基于马太效应，大企业的市场、用户、资金等优势带来的品牌效应以及信息优势使得其新业务开展的阻力因素更小，且能够利用信息优势快速掌控新兴的游戏市场并调整发展方向从而获取更多的成功，累积越来越多的优势；另一方面，在创意驱动的游戏行业，小企业由于扁平化的组织架构和较小业务框架得以灵

活尝试创新并快速切入一些新兴的细分领域，从而成为第一个食蟹者并占据领先优势，这种机会将不断吸引小企业进入游戏产业。近年来，中小企业与大企业合作的方式成为游戏产品推入市场常规模式，小企业与大企业仍将维系着一种“共生”的关系。

### ③现有用户价值深挖与新兴市场开拓并重

未来行业发展将呈现“原有市场用户价值深度挖掘与新兴市场的大力开拓并重”的特征。在未来游戏市场中，游戏企业将更注重深入挖掘现有用户的价值，通过提升游戏品质、细分游戏题材、丰富玩法类型等方式提升用户忠诚度；而新兴的游戏市场（包括海外市场），游戏企业将保持较为激进的扩张策略从而迅速获取用户，在快速提升收入的同时，为后续发展奠定基础。

### ④移动游戏产业市场空间巨大

随着智能手机、平板普及率的提高，4G 网络建设步调的逐步加快，移动互联网发展迅速。同时，由于碎片化、操作简单的特点，移动游戏在快节奏现代社会生活中吸引力越来越多的用户，市场需求增长迅速。智能手机应用的硬件升级、移动游戏研发的技术升级也进一步刺激了更多移动游戏厂商进入市场。在需求侧、供给侧的双重驱动下，移动游戏产业未来发展空间巨大。

由于移动游戏开发门槛较低，基数庞大的开发创作团队诞生“黑马”作品的几率始终存在，而“黑马”产品爆款产生的名利双收效应使得移动游戏行业公司一直存在业绩大幅爆发的可能。

根据公开数据显示，著名移动游戏《刀塔传奇》与 2014 年 2 月上线，上线一周时周留存高达 48%，DAU 超过 150 万人，全渠道总注册用户超过 650 万人。至 2014 年 5 月，日流水达到 800 万元；至 2014 年 7 月，日流水已超 2000 万元；日活跃玩家中付费玩家约占 30%。游戏出品公司莉莉丝游戏依靠该款游戏实现公司估值 50 亿元。

公司作为行业内具有竞争力的从业企业之一，经验丰富、技术与人员基础雄厚，在经营业绩良好的情况下具备多处潜在的增发点，为公司持续经营能力提供有力支撑，为公司未来的高速增长提供潜在可能。

内在因素上：

#### (1) 公司历史经营情况稳定

### ①公司合法合规运营

报告期内公司守法、规范经营，未发生重大的违法违规情形，未发生因违反法律法规或政策被停止经营，未发生由于异常原因导致停工停业。目前，尚未发现在预见的将来由于国家有关法规或政策的不利变化而对公司生产经营产生重大不利影响。

### ②公司经营效率不断提高

报告期内，公司主要经营移动游戏的开发及运营。2014年、2015年及2016年1-4月份，公司营业收入分别为20,714.72万元、10,718.61万元和2436.19万元，各期公司主营业务收入占营业收入的比例均为100%，主营业务突出。虽然由于产品生命周期、研发与推广时间差等原因，公司收入规模下降，但报告期内公司毛利率与净利率均大幅上升，经营效率与效果提升显著。具体情况如下表所示：

项目	2016年1-4月	2015年	2014年
营业收入(元)	24,361,942.78	107,186,078.38	207,147,155.09
营业成本(元)	7,704,894.89	36,911,778.56	53,247,794.63
营业利润(元)	6,638,208.31	26,437,095.78	16,822,273.59
毛利率	27.25%	24.66%	8.12%
净利润(元)	6,436,957.07	26,260,442.65	22,710,772.41
净利率	26.42%	24.50%	10.96%

## (2) 公司业务发展现状良好

### ①上下游合作情况稳定

公司的核心业务为网页游戏和移动游戏的研发、发行和运营，是一家全产业链综合性游戏公司。总体而言，在处于游戏产业链前端的游戏研发行业中，中小企业众多，市场供给充足且竞争充分；在中游发行市场，深耕行业多年的老牌大型游戏公司凭借丰富的渠道资源和营销经验，发行优势明显；在下游游戏渠道市场，联合运营的模式使得绝大部分用户资源掌控在少数渠道平台手中，这些平台具有对游戏研发和发行企业的分成具有较高的议价权。

公司研发产品储备与研发经验较为丰富，拥有自主运营平台独立运营游戏产品。此外，公司作为老牌游戏厂商，发行经验与渠道沟通经验丰富，在与运营平台合作中获得了较高的话语权。综上，公司作为一家布局全产业链的综合

性游戏公司，与行业上下游公司关系融洽，且不存在对行业上下游的重大依赖。

## ②产业链整合优势明显

公司覆盖游戏开发、发行、运营、渠道等全产业链上下游领域，成功研发和运营了《乱世天下》、《天书奇谈》等多款优秀产品，与游戏行业上下游的团队、企业建立了良好而长期的合作关系，开发、发行、运营和平台经营经验丰富，产业链上下游整合优势明显，不仅为游戏产品的代理、运营打下了坚实的基础，同时也提供了整合游戏、动漫、娱乐、媒体等泛娱乐产业集群优势路径的可能性。

### A. 代理优势

公司在选择代理产品方面优势明显。公司拥有多年游戏开发经验，《乱世天下》、《天书奇谈》和《钢铁元帅》等高质量游戏产品均享有较高的行业知名度，培育了较强的游戏质量把控能力和判断能力，能够精准判断市场需求动向，根据游戏产品的题材、品质、预期收入等因素，有针对性地做出代理决策，选择代理产品。此外，公司通过投资多个游戏研发公司或与游戏研发团队或机构建立合作关系，有效地打通了新产品获取途径，为游戏产品的代理和发行打下了坚实的基础。

### B. 发行推广优势

公司的发行推广优势在于：与 360、腾讯、百度、UC 等下游渠道商密切的合作关系和较强的议价能力。公司对各游戏平台的资源、产品偏好、玩家特征有着深刻的理解，对游戏产品的发行时点、投放平台选择、营销渠道铺设、活动设计、市场推广力度积累了丰富的运营技巧和经验，并对下游渠道商保持着高议价能力，能够进行精准营销，从而凭借较低成本最大化游戏发行效果。

### C. 平台运营优势

公司长期经营自有平台进行自营游戏和联营游戏的运营，成功地运作了《天书奇谈》、《乱世天下》、《钢铁元帅》等市场知名游戏产品，作为运营商对产品有着较强的深度运营优势。公司搭建了一套完善的运营体系，包括上线运营前的后台准备，上线运营过程中的把控。游戏上线前公司会对网络流量、系统架构、内存加密、数据加载、日志推送、运营数据解决、服务器嫁接、SDK 接入等进行全面性的质量控制和严格把关，有利于减少项目嫁接渠道的周期。游戏上

线运营过程中，公司基于机房架构的合理搭建、后台硬件的优化选型、管理软件的稳定运作等环节把控，设计大大加强了游戏的稳定性。首先，稳定有效的运营系统有利于提高玩家的体验感，扩大流量导入规模，保持玩家忠诚度。同时，深度运营优势也助力公司更精准地分析玩家需求导向，深刻理解游戏行业发展方向，进一步提升公司作为发行代理商的游戏产品判断能力和发行推广能力。

### ③技术水平领先

公司自创立之初一直高度重视核心技术开发工作，在深刻理解游戏行业发展规律和把握市场需求导向的基础上，运用前瞻性开发思维，成功开发了多项核心优势技术。公司首创跨屏双端互通技术，开发了国内第一款跨屏游戏《乱世天下》，实现了玩家数据在 PC 端和移动端的互通，极大改变了网络游戏整体市场格局；为更加准确快捷地统计和分析用户需求，公司研发了 BI 大数据平台以收集和统计用户行为数据，从而根据用户需求进行决策行为的精准调整；此外，广告调度算法、特有渠道压包技术也助力公司游戏产品在各个渠道上推广规模的扩大。完整的技术开发流程、丰富的核心技术储备以及优秀的技术开发团队保证了公司全产业链运营模式的顺利开展，进一步强化了公司的行业内竞争优势。

### ④游戏产品储备丰富

报告期后至今，随着《乱世天下》、《天书奇谈》等前期上线游戏寿命逐步由成熟期向衰退期过渡，且公司尚未有新的游戏正式上线运营，公司收入较少。但同时，公司正在加快几款新游戏的修订、完善和上线进度，其中《乱世天下 2》《钢铁元帅 2》预计于 2016 年底先后上线公测。热门 IP 研发的新游戏的陆续上线，将为公司后续持续盈利奠定基础。

### ⑤优质的 IP 资源

公司掌握《乱世天下》、《天书奇谈》和《钢铁元帅》等知名度、美誉度较高的 IP（知识产权）资源，可以借助品牌影响力迅速聚拢用户，降低用户获取成本，实现品牌支撑的规模经济效益。在知识产权监管政策以及“内容为王”核心规律的影响下，优秀游戏 IP 资源逐渐成为游戏产业的核心技术资源之一，得到业内众多开发商、发行商和渠道商的追捧。《乱世天下》是行业内第一个月

收峰值突破 3000 万元的移动手游，累计收入超过 4.5 亿元人民币，累计注册用户超过 650 万个，且在中国、台湾、日本、东南亚等多个区域均有非常不错的成绩，积累和培育了大量忠诚玩家，2011 年发行至今，仍然保持着强大的生命力和行业竞争力，是业内知名的重要 IP 资源。凭借丰富的 IP 资源储备，公司不仅可以享受后续产品二代开发的经济红利，通过 IP 授权获得版权金收入，也拥有了整合游戏、动漫、娱乐、媒体等泛娱乐产业集群优势路径的可能性，是公司未来持续经营的有力保证。

### (3) 公司未来切实可行的发展战略

针对公司在游戏开发、发行、运营等产业链上的优势与自身特点，公司制定了明确的发展战略。短期目标明确为以公司拥有的 IP 资源制作的游戏为主，充分利用前代游戏的知名度与影响力，通过公司积累的运营经验与渠道资源，迅速推向市场，以达到拓展玩家群体、提升品牌价值、获得足够的曝光度与用户数等目的并实现收益；长期发展上一方面计划依靠新的游戏产品开发进一步锻炼提升项目团队，强化管理与开发效率，另一方面则通过增强与具有实力与潜力的游戏工作室、开发商的交流合作，深入利用自身运营能力与优势资源，获得精品游戏的代理运营权，丰富公司运营平台的产品种类与数量，最终形成拥有大量忠实玩家群体的泛娱乐移动网络平台，并以此为基础积极尝试与拓展演出经纪等新媒体业务，进一步强化公司的品牌影响力。

综上所述，公司所处行业发展前景广阔，公司历史经营情况与业务发展现状稳定良好，内生增长实力强劲。公司资产、人员与公司业务的匹配性与关联性较高，随着公司新游戏产品的陆续上线，公司经营业绩将逐步提升。未来在正确可行的发展战略指导下，公司具备持续经营能力和强大的发展潜力。

## 五、商业模式

报告期内，公司系集游戏开发、运营服务及销售推广为一体的网络游戏综合服务商。在整个网络游戏产业链中，公司同时承担着游戏开发商和发行商的重要职责，既是产品的生产者和提供者，又是产品内容的传播者。

### (一) 开发模式

报告期内，公司游戏产品的开发分为自主开发及定制开发二种模式。自主研发模式系公司凭借研发团队、自有技术和自有资金独立完成开发过程。定制开发模式系公司根据市场需求制定产品计划，选择性地通过与专业的游戏开发定制团队合作的方式进行游戏开发。其中，游戏产品的 IP、游戏情节、游戏内容等核心要素均由公司提供，定制开发团队按照公司的思路及计划进行研发的具体实施。通常情况下，定制开发团队亦负责游戏上线后的运营事宜，其相关研发费用体现在游戏实际取得收入时的运营分成比例中。该模式将定制开发团队的收益与游戏在未来的运营情况进行绑定，更大程度上激励其提高开发游戏质量。通过该种模式，公司有效精简人员，集中核心优势，优化资源配置，也系公司目前主要的开发模式。

## （二）运营模式

在运营模式上分为公司自主运营与联合运营二种模式。

自主运营是指公司通过自有平台，自主推广及运营自有游戏。在自主运营模式下，公司主导负责游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作。公司现有《乱世天下》、《天书奇谈》、《钢铁元帅》、《商战创世纪》等多款自有游戏，直接进行产品收益结算。

联合运营是指公司与其他游戏开发商或其他游戏平台公司合作运营游戏的一种模式。报告期内，公司以他方游戏在公司自有平台运营为主要的联运模式。在该模式下，公司与游戏开发商签订联合运营合作协议，凭借拥有一定用户资源的网络游戏自有平台，为游戏开发商提供联合运营服务。公司与游戏开发商按照联合运营协议约定的比例分享收入。随着新游戏的陆续上线，公司的自研游戏未来也将与他方平台进行合作运营。

## （三）盈利模式

公司的游戏产品均采用“游戏免费、道具收费”的运营模式，以出售游戏虚拟道具（如金币、钻石、装备）的方式获取收入。即游戏玩家可享受免费的游戏注册及体验，但在游戏过程中，公司会提供虚拟增值服务（如购买虚拟装备、道具、特效、功能等）供玩家自主选择是否付费购买。而玩家通过不同渠道注册游戏账号进入游戏后，通过向其专属的游戏账号充值并购买游戏虚拟道具后，再使用其

在游戏中获得额外的游戏体验（如特效道具等）或换取其他游戏道具（武器、装备、药剂等）来达到提升游戏人物各项指标的效果。玩家可以通过网银转账、第三方支付等多种方式将人民币兑换成虚拟货币，然后在游戏中以虚拟货币购买虚拟增值服务从而进行消费，形成游戏产品收益。

自主运营中，公司按照实际消耗游戏币的价值确认当期游戏收入；联合运营中按照当期游戏币实际兑换金额扣除联运方分成总额后的净额确认游戏收入。

## 六、行业概况

### （一）行业概述

#### 1、行业分类

公司的主营业务为网络游戏的开发、发行和运营。根据《国民经济行业分类》国家标准（GB/T 4754-2011），公司所处行业为“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”项下的“互联网和相关服务业（I64）”，其所属的细分行业为“互联网信息服务业（I6420）”；根据《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司属于互联网和相关服务业（I64）；根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所处行业为“软件（171012）”中的“（17101212）家庭娱乐软件”行业；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业为“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”项下的“互联网和相关服务业（I64）”，其所属的细分行业为“互联网信息服务业（I6420）”。

#### 2、行业监管体制和主管部门

目前，我国网络游戏开发与运营服务行业主要由政府部门和行业自律组织共同管理。政府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、国家版权局，行业自律组织包括中国软件行业协会游戏软件分会、中国互联网协会、中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会、中国出版协会游戏出版物工作委员会。具体情况如下：

##### （1）政府主管部门

部门	相关职能
工业和信息化部	拟订互联网产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规草

	案；制定电子信息产品的技术规范；依法对电信与信息服务市场进行监管，实行必要的经营许可制度以及进行服务质量的监督等。
文化部	拟订文化产业发展规划和政策，起草有关法规草案；扶持和促进文化产业建设与发展；推进文化产业信息化建设；指导文化产业基地和区域性特色文化产业群建设；督促重大文化产业项目实施，配合推进对外文化产业交流与合作；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展等。
国家新闻出版广电总局 (2013年，由原国家广播电影电视总局和新闻出版总署整合而成)	拟定互联网出版和数字发展规划、管理措施并组织实施；制定互联网和数字出版的相关行业标准；对出版网络游戏作品进行审批；对网络和数字出版的出版内容、出版活动实施监督管理等。
国家版权局	拟订国家版权战略纲要和著作权保护管理使用的政策措施并组织实施，承担国家享有著作权作品的管理和使用工作，对作品的著作权登记和法定许可使用进行管理；针对互联网领域的审核互联网从事出版信息服务的申请，对互联网出版信息内容实施监督管理等。

## (2) 行业自律组织

中国软件行业协会游戏软件分会系中国游戏行业主管协会，隶属于工业和信息化部，业务上接受工信部、文化部等部门的领导，其主要职责为配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事各类游戏产品开发、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。

中国互联网协会系由中国互联网行业及与互联网相关的企事业单位自愿结成的行业性的全国性的非营利性的社会组织，其主要职能为制订并实施互联网行业自律规范和公约、协调会员关系并调解会员纠纷、促进行业内企业之间以及与政府主管部门之间的沟通交流，发挥行业自律作用等。

中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（GPC）隶属于中国音像与数字出版协会，其会员单位覆盖整个游戏产业链，包括国内主要的游戏出版商、开发商、运营商、渠道商以及其他服务商等。游戏出版工作委员会旨在规范游戏出版物市场、促进国内游戏产业的健康繁荣发展。

中国出版协会游戏出版物工作委员会隶属于中国出版工作者协会，其主要职责是：建立和健全行业的行约、行规和行业标准，规范游戏出版物市场的同时，加强行业自律并提供法律、法规咨询服务等。

## 3、行业主要法律法规和相关政策

### (1) 行业主要法律法规：

法律法规	发布实施	主要内容
《互联网信息服务管理办法》	2000年9月25日，国务院办公厅发布	指出规范互联网信息服务活动，促进互联网信息服务健康有序发展。
《关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》	2004年5月14日，文化部发布	明确规定申请进口网络游戏产品的经营单位，需取得文化部核发的《网络文化经营许可证》，且应当按照国家有关规定对拟进口的网络游戏产品内容进行严格的审核。
《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	2005年7月12日，文化部和信息产业部联合发布	为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，对我国网络游戏发展和管理工作提出了指导性的意见。
《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	2009年6月4日，文化部、商务部联合发布	明确了网络游戏虚拟货币的定义，提出了要充分利用现有的管理手段，建立网络游戏虚拟货币管理工作协调机制，规范市场秩序、保障网络游戏产业的健康发展。
《关于加强进口网络游戏审批管理的通知》	2009年7月1日，新闻出版总署于发布	明确规定任何企业在中国境内从事网络游戏出版运营服务，必须经新闻出版总署进行前置审批，取得具有网络游戏出版服务范围的互联网出版服务许可证。未经审批许可，擅自从事网络游戏出版运营服务的，一经发现，立即依法取缔。
《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》	2009年9月7日，中央机构编制委员会办公室发布	对动漫管理的有关条文、网络游戏管理的有关条文以及文化市场综合执法的有关条文做出了进一步的解释。
《关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	2009年11月13日，文化部发布	对建立网络游戏经营单位自我约束机制、完善网络游戏内容监管制度、强化网络游戏社会监督与行业自律进行了明确规定。
《网络游戏管理暂行办法》	2010年6月3日，文化部发布	对网络游戏的内容审查、网络游戏的研发生产、上网运

法律法规	发布实施	主要内容
		营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范。
《网络文化经营单位内容自审管理办法》	2013年08月13日，文化部发布	提出增强企业自主管理能力和自律责任，保障网络文化健康快速发展。
《中华人民共和国广告法》	1994年10月27日第八届全国人民代表大会常务委员会第十次会议通过，2015年4月24日第十二届全国人民代表大会常务委员会第十四次会议修订，自2015年9月1日起施行	明确规定“在针对未成年人的大众传播媒介上不得发布药品、保健食品、医疗器械、化妆品、酒类、医疗、美容广告，以及不利于未成年人身心健康的网络游戏广告”。
《关于深入开展网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》	2014年7月25日，新闻出版广电总局发布	明确了有效开展网罗游戏防沉迷、进行实名验证工作开展细节。
《关于转发知识产权局等单位深入实施国家知识产权战略行动计划（2014-2020年）的通知》	2015年1月4日，国务院办公厅发布	要求规范网络作品的使用，严厉打击网络侵权盗版，优化网络监管技术手段。
《网络出版服务管理规定》	2016年2月4日，国家新闻出版广电总局与工信部发布	明确规定网络游戏上网出版前，必须向所在地省、自治区、直辖市出版行政主管部门提出申请，经审核同意后，报国家新闻出版广电总局审批。

## (2) 行业相关政策

行业政策	发布实施	主要内容
《文化产业振兴规划》	2009年9月26日，国务院办公厅发布	指出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。
《关于加快文化产业发展的指导意见》	2009年9月，文化部发布	意见提出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，并提出了产业发展的具体目标。
《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》	2011年12月12日，国务院办公厅发布	意见提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。
《文化部“十二五”时期文化改革发展规划》	2012年5月28日，文化部发布	规划指出要积极协调有关部门，逐步完善文化产业各门类政策，改造提升演艺、娱

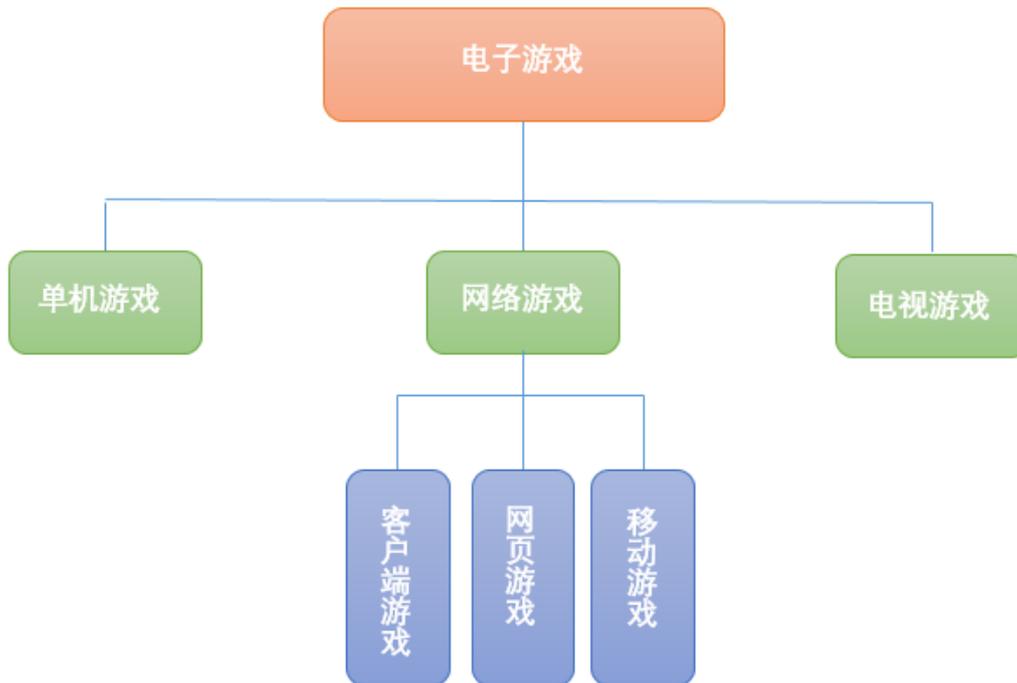
行业政策	发布实施	主要内容
		乐、文化旅游、工艺美术等传统文化产业，加快推动动漫、游戏、网络文化、数字文化服务等新兴文化产业的发展。
《文化部“十二五”文化科技发展规划》	2012年9月12日，文化部发布	规划指明要提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平。
《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	2013年8月8日，国务院发布	意见提出要培养信息消费需求，丰富信息消费内容，大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。
《中共中央关于全面深化改革若干重大问题的决定》	2013年11月12日，中国共产党第十八届中央委员会第三次全体会议通过	决定提出要建立多层次文化产品和要素市场，并从鼓励金融资本、社会资本、文化资源相结合，完善文化经济政策等方面提出了促进文化产业发展的举措。
《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	2014年2月26日，国务院发布	意见指出要大力推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，以提升先进文化互联网传播吸引力；要深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌；推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域中的集成应用。
《关于深入推进文化金融合作的意见》	2014年3月17日，文化部、中国人民银行、财政部联合发布	意见要求加大金融支持文化消费的力度。鼓励金融机构开发演出院线、动漫游戏、艺术品互联网交易等支付结算系统，鼓励第三方支付机构发挥贴近市场、支付便利的优势，提升文化消费便利水平，完善演艺娱乐、文化旅游、艺术品交易等行业的银行卡刷卡消费环境。
《关于加快构建现代公共文化服务体系的意见》	2015年1月，国务院办公厅发布	提出增强公共文化服务发展动力，鼓励和引导社会力量参与，加强文化创意产品研发，创新文化产品和服务内容。
《三网融合推广方案》	2015年9月4日国务院办公厅发布	方案要求大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。

## （二）行业基本情况

### 1、行业介绍

游戏行业按照对网络环境的需求状况以及游戏参与者要求的不同，可以分为

网络游戏、单机游戏和电视游戏三大类。其中，网络游戏根据游戏内容的存在形式不同又分为客户端游戏、网页游戏和移动游戏。



### （1）单机游戏

单机游戏是以独立的软硬件设备为依托，主要供单人利用网络 IPX/SPX 协议供用户在局域网络中玩耍的游戏。

### （2）网络游戏

网络游戏是一种以游戏运营商服务器为处理器、互联网为数据传输媒介的游戏，依赖于网络传输方式来实现多个用户同时参与游戏。网络游戏根据游戏内容的存在形式不同可以分为客户端游戏、网页游戏和移动游戏。

①客户端游戏是需要在电脑上安装游戏客户端软件才能运行的网络游戏，相比于网页游戏和移动游戏，客户端游戏设计更为复杂，功能和道具更加丰富，对游戏时长的需求最高，同时用户粘度也最高。

②网页游戏是用户可以直接通过互联网浏览器玩耍的网络游戏，无需下载电脑客户端软件或者移动终端软件，特点是对网页的加载速度要求较高。

③移动游戏是通过安装在手机、平板等移动终端上的软件运行的网络游戏，对游戏时长的需求最低，方便用户的碎片化操作。

### （3）电视游戏

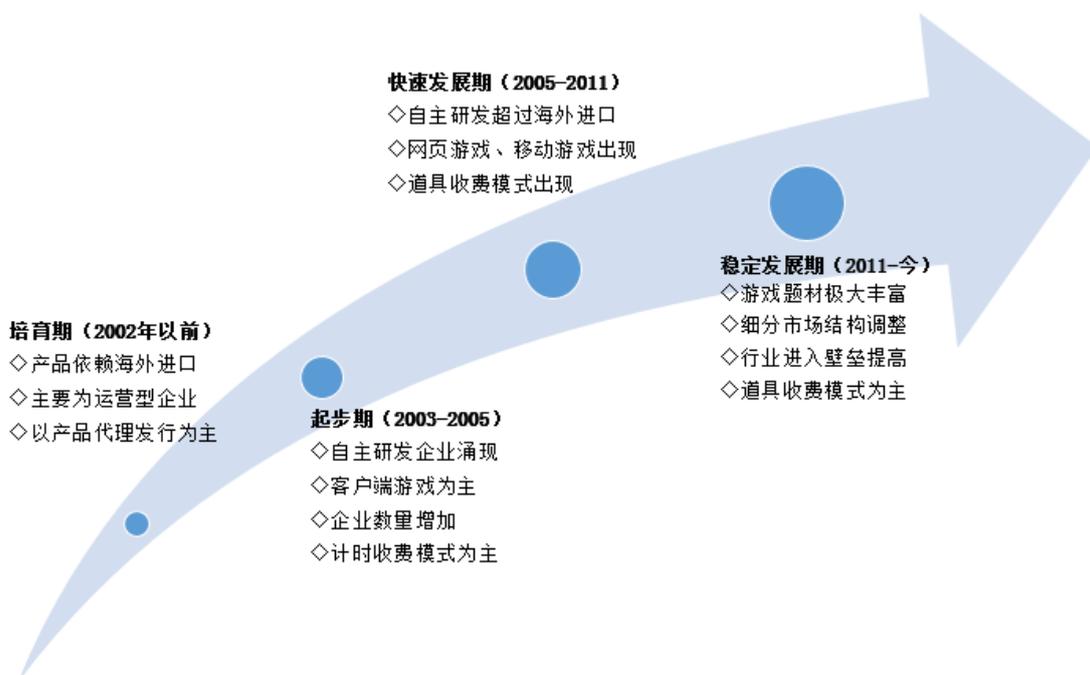
电视游戏是以电视屏幕为显示媒介的游戏，因为是以家庭客厅为娱乐环境的游戏，在行业内也称为家庭游戏或客厅游戏。电视游戏可以划分为主机游戏、智能机顶盒游戏和智能电视游戏。主机游戏是指以微软、索尼、任天堂等专业游戏主机为载体的游戏。而智能机顶盒和智能电视游戏则通过机顶盒和电视机搭载安卓智能系统、安装外部应用从而实现的游戏的。

## 2、行业发展现状

### (1) 中国游戏行业发展现状

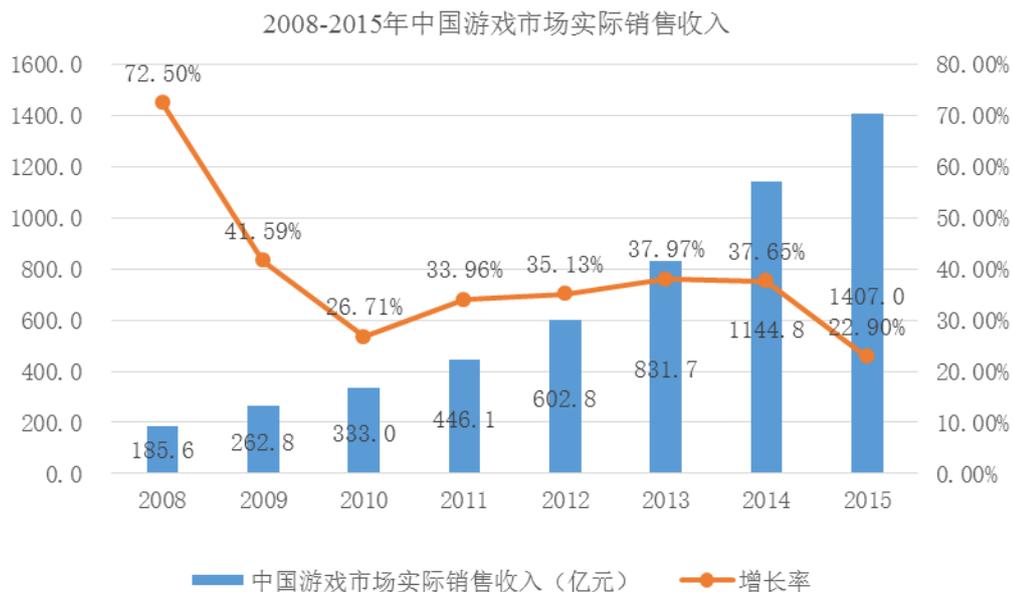
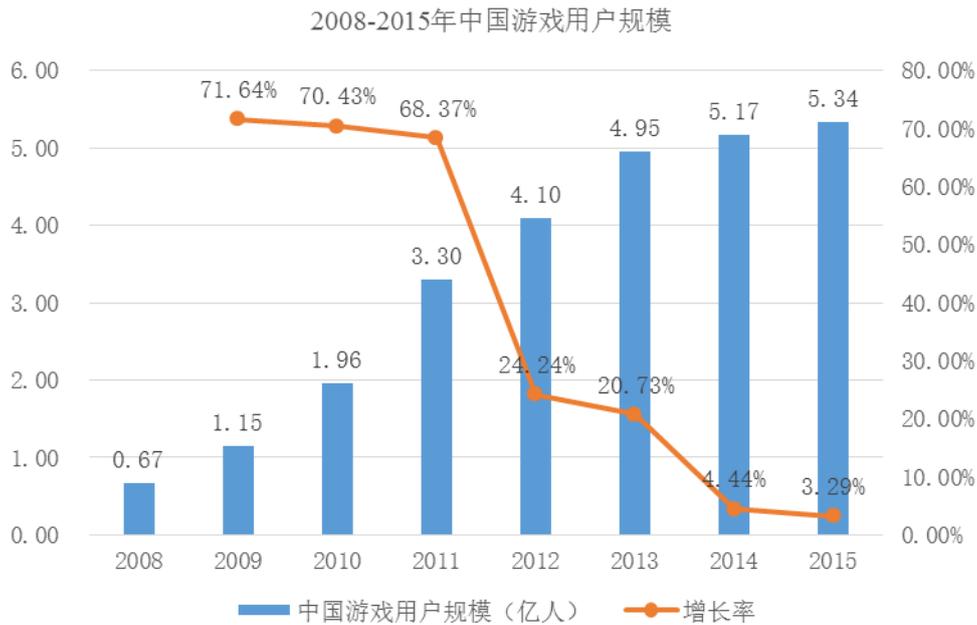
#### ① 发展历程

中国游戏行业起步于 20 世纪末，经过二十多年的发展，行业经历了产业培育期、产业起步期、快速发展期和稳定发展期四个主要发展阶段，具体情况如下：



#### ② 市场规模

中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、中新游戏研究（伽马数据 CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2015 年中国游戏产业报告》指出，近几年我国游戏用户规模和行业销售收入实现了较大幅度的增长，截至 2015 年，国内游戏用户规模达 5.34 亿人，同比增长 3.3%；行业市场实际销售收入 1,407 亿元，同比增长 22.9%，即平均每 3 个人中就有一个为游戏用户，每个用户平均创造游戏收入 263.48 元。随着游戏市场的逐渐成熟，中国游戏市场实际销售收入、中国游戏用户数量的增速虽然有所放缓，但依然保持逐年增长的态势。

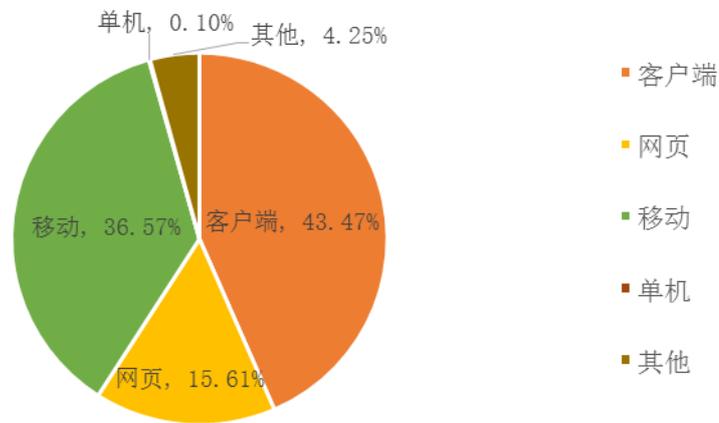


### ③市场结构

国内游戏产业在稳步增长的同时，其内部结构也发生了明显的变化。根据《2015年中国游戏产业报告》，尽管近几年的增长放缓和市场份额滑落，截至2015年年底，客户端网络游戏仍然是国内游戏产业最大的细分市场；网页游戏和单机游戏市场增长趋缓，市场份额保持相对稳定；移动游戏的销售收入则在近几年智能手机和平板电脑爆发性增长的带动下实现了迅猛的增长，销售收入从

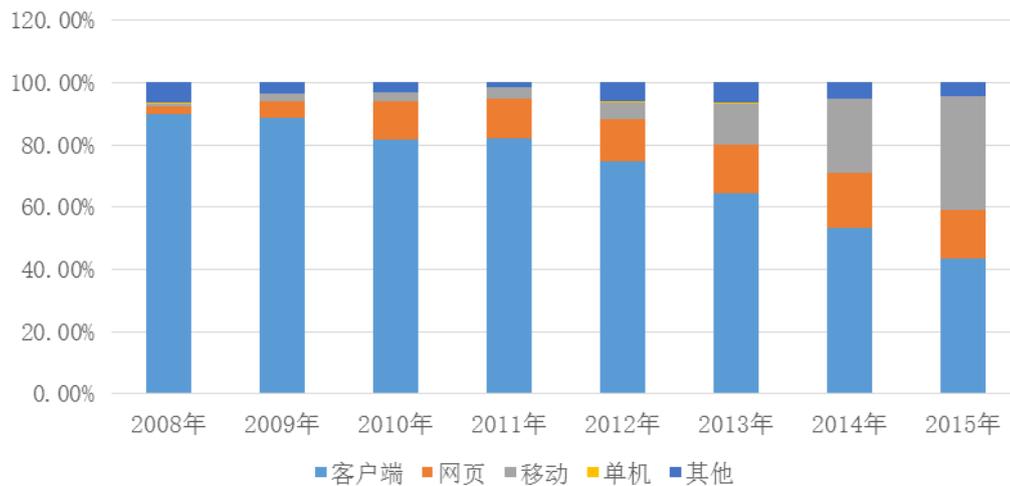
2008 年的 1.5 亿元增长到 2015 年的 514.6 亿元，成为行业第二大细分市场；而电视游戏、H5 游戏等游戏种类仍处于开拓阶段，市场规模偏小。

2015年我国游戏市场各类游戏销售收入占比



数据来源：GPC、CNG & IDC

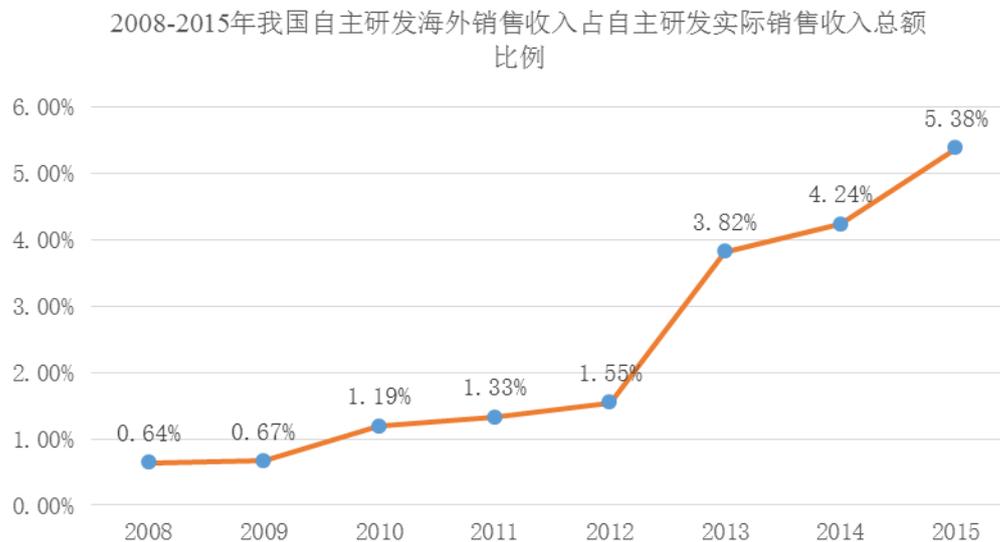
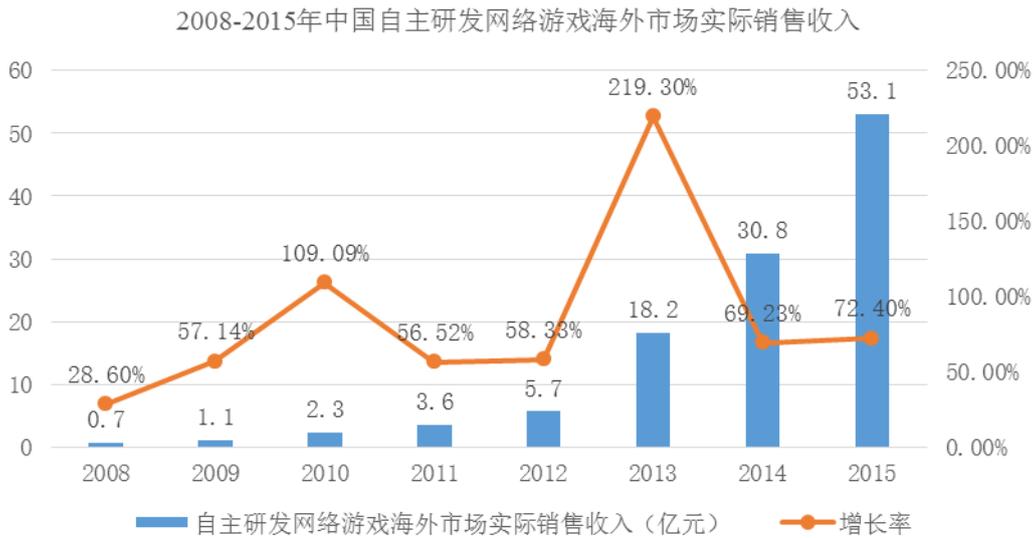
2008-2015年我国游戏市场各类游戏销售收入占比



数据来源：GPC、CNG & IDC

#### ④海外销售情况

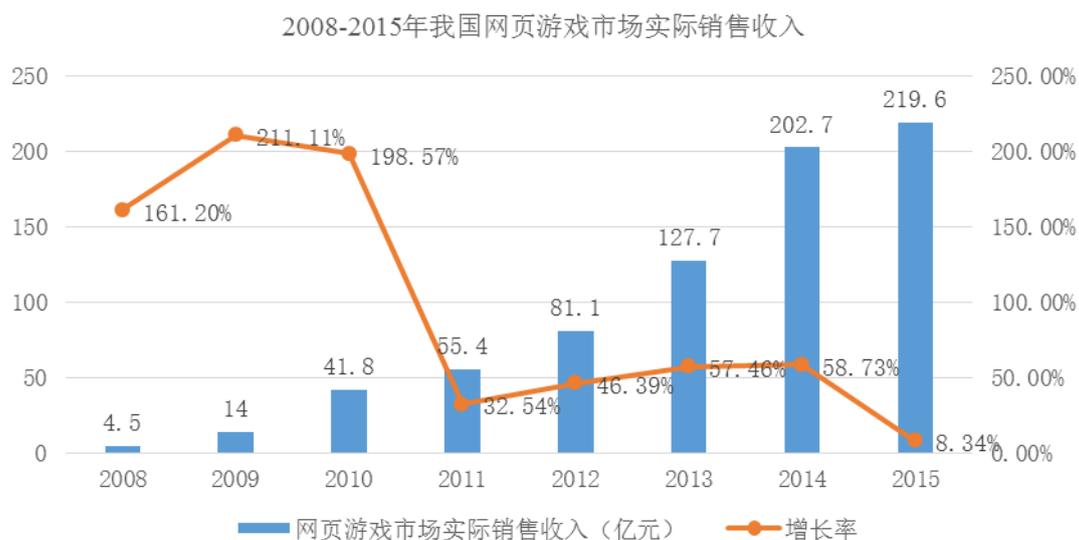
根据 GPC、CNG & IDC 联合发布的《2015 年中国游戏行业产业报告》研究显示，近几年我国自主研发网络游戏的海外市场实际销售收入持续高速增长，且海外销售占我国自主研发销售总额的比例不断提升，截至 2015 年年底，海外市场实际销售收入占比仅为 5.38%，海外市场空间巨大。



## (2) 网页游戏市场发展现状

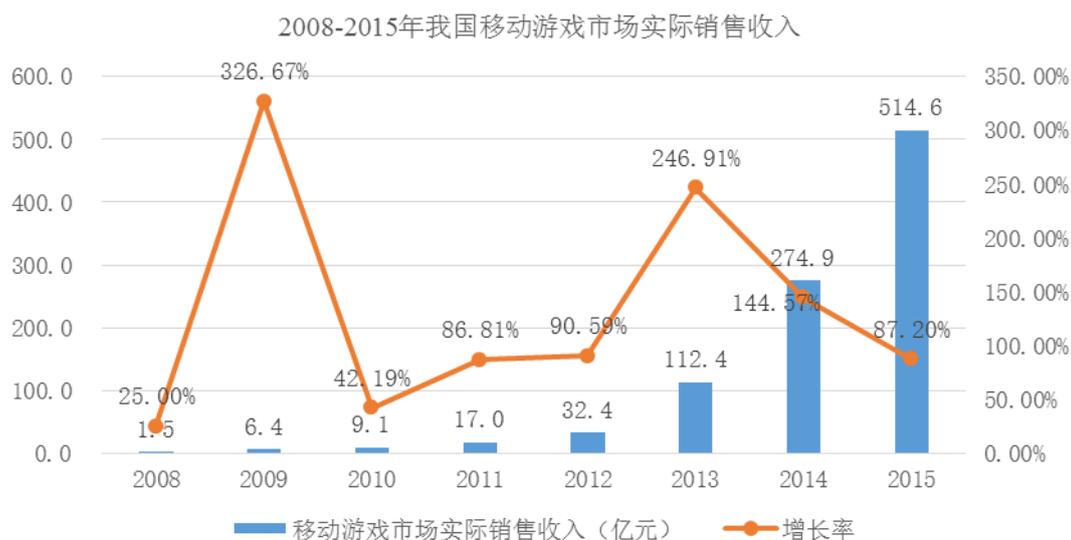
在网页游戏市场，用户流量导入依然是网页游戏获取用户的重要手段，然而过度依赖流量的发展模式使得呈现出“高投入高产出”的特征，众多中小企业竞争承压纷纷转型，市场格局出现固化。近几年，影视、小说等文化娱乐领域与游戏互动的增多以及跨媒体整合的加速为网页游戏的发展提供了新的发展动力，明星代言、IP 改编等用户获取方式为一些网页游戏带来了巨大的成功。根据《2015年中国游戏产业报告》，2008年至2015年中国网页游戏市场实际销售收入呈现稳定增长态势，但年增长率却有下滑趋势。未来网页游戏产业仍然会保持增长态

势，但产业会逐渐趋于饱和。



### (3) 移动游戏市场发展现状

移动游戏因为可以满足用户利用碎片化时间娱乐的需求而备受青睐。随着智能终端的不断普及以及移动网络建设的推进，我国移动游戏用户和市场销售收入保持高速增长。根据《2015年中国游戏产业报告》，2011年至2015年，中国移动游戏市场实际销售收入增长迅速，年增长率保持在80%以上，2015年移动游戏产业销售收入达到514.6亿元。移动游戏市场未来发展空间巨大。



## 3、行业发展趋势

随着居民生活水平的提高，国民内需逐渐从物质消费向文化消费转变，网络

游戏作为一种新兴的文化生活方式受到了广大群众的青睐。根据国内游戏行业发展的现状分析，我国游戏行业的未来发展将呈现以下几个趋势：

#### （1）市场多元化发展

鉴于各细分市场尚处于不同发展阶段，中国游戏产业在未来将呈现多元化发展状态。客户端游戏、网页游戏、单机游戏等发展较为成熟的细分市场，市场规模增幅有限且变动不大。移动游戏依旧处于成长期，市场规模有望保持高速增长。电视游戏、H5 游戏等新兴游戏市场处于探索阶段，未来将有机会获得快速发展并成为未来的发展引擎。

#### （2）大企业控场、中小企业承压的竞争格局将延续

中国游戏市场中大企业控场、中小企业承压的竞争格局将延续。一方面，基于马太效应，大企业的市场、用户、资金等优势带来的品牌效应以及信息优势使得其新业务开展的阻力因素更小，且能够利用信息优势快速掌控新兴的游戏市场并调整发展方向从而获取更多的成功，累积越来越多的优势；另一方面，在创意驱动的游戏行业，小企业由于扁平化的组织架构和较小业务框架得以灵活尝试创新并快速切入一些新兴的细分领域，从而成为第一个食蟹者并占据领先优势，这种机会将不断吸引小企业进入游戏产业。近年来，中小企业与大企业合作的方式成为游戏产品推入市场常规模式，小企业与大企业仍将维系着一种“共生”的关系。

#### （3）现有用户价值深挖与新兴市场开拓并重

未来行业发展将呈现“原有市场用户价值深度挖掘与新兴市场的大力开拓并重”的特征。在未来游戏市场中，游戏企业将更注重深入挖掘现有用户的价值，通过提升游戏品质、细分游戏题材、丰富玩法类型等方式提升用户忠诚度；而新兴的游戏市场（包括海外市场），游戏企业将保持较为激进的扩张策略从而迅速获取用户，在快速提升收入的同时，为后续发展奠定基础。

#### （4）移动游戏产业市场空间巨大

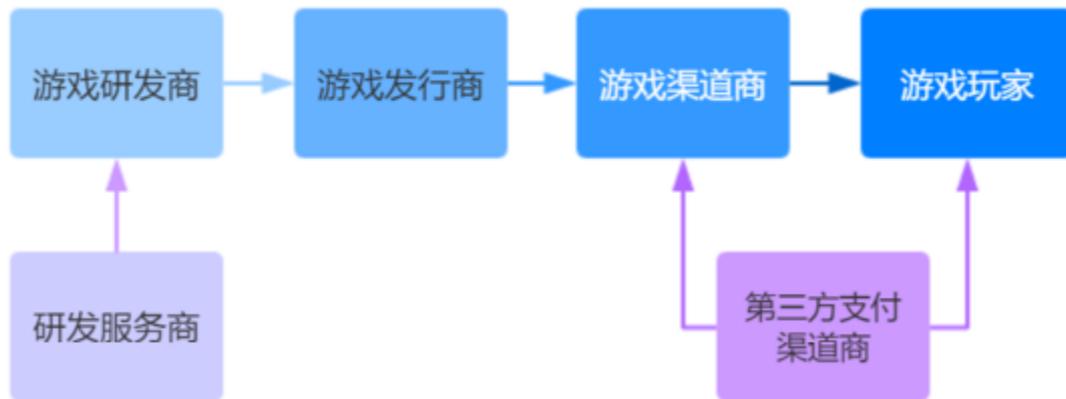
随着智能手机、平板普及率的提高，4G 网络建设步调的逐步加快，移动互联网发展迅速。同时，由于碎片化、操作简单的特点，移动游戏在快节奏现代社会生活中吸引力越来越多的用户，市场需求增长迅速。智能手机应用的硬件升级、移动游戏研发的技术升级也进一步刺激了更多移动游戏厂商进入市场。在需求

侧、供给侧的双重驱动下，移动游戏产业未来发展空间巨大。

### （三）行业上下游情况

#### 1、网络游戏产业链

网络游戏产业链主要由游戏研发商、游戏发行商、游戏渠道商、游戏玩家以及其他服务商等几部分组成。



##### （1）游戏研发商

游戏研发商根据市场需求进行网络游戏产品的设计开发，一般情况下，其拥有游戏独立、完整的著作权和其他知识产权。游戏研发商通常在产业链条中处于前端主导地位。

##### （2）游戏发行商

游戏发行商负责游戏产品的发行推广、营销宣传、渠道选择和对接。对于中小型游戏研发商来说，虽然其产品优质，契合市场需求，但往往由于经验和规模限制，与游戏渠道商缺乏良好沟通，发行推广经验不足。在这种情况下，游戏发行商从游戏研发商中获得游戏产品的代理授权，凭借雄厚的资金和商务谈判优势，选择合适的发行策略，进行有计划的营销推广，在目标渠道平台上进行游戏产品的发行和宣传。

##### （3）游戏渠道商

游戏渠道商是连接游戏产品与游戏玩家的媒介，主要包括一些游戏门户网站和移动应用商店，例如苹果 App Store、腾讯、360、百度 91，淘宝 UC。游戏渠道商凭借强大的用户流量资源和市场需求敏感度优势，使得游戏产品能够顺利发

行和运营。

#### （4）研发服务商

研发服务商主要为游戏的研发提供基础的支持服务，包括美工、程序、音乐音效的代工定制开发、游戏引擎的授权、游戏题材内容的授权等。目前国内大型网络游戏研发企业拥有自主知识产权的游戏引擎，中小型研发企业多使用其他公司提供授权的游戏引擎进行游戏研发。

#### （5）第三方支付渠道商

第三方支付渠道商主要是为游戏玩家提供充值计费的支付渠道，如支付宝、易宝、盛付通和财付通等。

## 2、与行业上下游的关系

公司的核心业务为网络游戏的开发、发行和运营，是一家全产业链综合性游戏公司。总体而言，在处于游戏产业链前端的游戏研发行业中，中小企业众多，市场供给充足且竞争充分；在中游发行市场，深耕行业多年的老牌大型游戏公司凭借丰富的渠道资源和营销经验，发行优势明显；在下游游戏渠道市场，联合运营的模式使得绝大部分用户资源掌控在少数渠道平台手中，这些平台具有对游戏研发和发行企业的分成具有较高的议价权。

公司研发产品储备与研发经验较为丰富，拥有多款知名游戏 IP，积极开发二代游戏产品。此外，公司作为老牌游戏厂商，拥有独立的自有平台渠道，发行经验与渠道沟通经验丰富，在与运营平台合作中获得了较高的话语权。综上，公司作为一家全产业链的综合性游戏公司，与行业上下游公司关系融洽，且不存在对行业上下游的重大依赖。

### （四）进入行业的主要障碍

#### 1、资质壁垒

作为从事研发、发行和运营的游戏公司，正式运营前必须办理《增值电信业务经营许可证》即ICP证书，并申请《网络文化经营许可证》，同时，网络游戏的运营需要在文化部办理网络游戏备案。作为游戏研发商，所研发的游戏产品需要申请相应软件著作权和游戏版号，并在文化部备案。以上行业进入资质要求对游戏公司设置了较高的进入门槛。

#### 2、技术壁垒

网络游戏的开发和运营是一个系统性的工程，包括策划、程序、美术、测试、运营等各个重要环节。此外，由于游戏行业技术更新速度较快、市场需求变化频繁且产品迭代更新周期较短，企业必须具备对新技术的快速反映能力和持续跟踪研发能力，并通过不断的技术进步满足客户日益变化的需求，为客户带来新的、更佳的游戏体验。在游戏精品化的发展趋势下，用户对游戏的创意、效果以及体验等方面提出了更高的要求。技术实力作为游戏质量的核心支柱，其重要性日益突出。然而游戏相关技术的获得和积累难以在短时间内完成，从而构成本行业的进入壁垒。

### 3、人才壁垒

网络游戏行业对策划、开发、美术、测试等环节均有较高的技术门槛，这对行业内企业在游戏开发、运营和客户服务等方面的专业人才储备提出了较高的要求，然而优秀的技术人才不仅需要具备专业的技术功底还需要具有丰富的行业经验。较长的人才培养周期以及国内游戏产业企业数量剧增所带来的人才需求增加造成了行业内技术人才的紧缺的状况，给潜在的行业新进者带来了较高的人才壁垒。

### 4、品牌壁垒

在网络游戏领域，品牌效应非常明显。品牌游戏研发商和运营商的号召力及影响力越大，其推出和运营的新产品受到玩家的推崇率就越高。一方面，良好的品牌优势为企业带来了大量的用户，从而有助于提升用户流量，获得经济收益。另一方面，创新优质的产品带来的经济红利，也为开发和运营商后续的产品推广、升级以及售后服务提供了有力的支撑，从而有利于进一步获取竞争优势，形成良性循环。然而，在激烈的市场竞争中，企业需要经历较长的时间，积累游戏玩家数量、掌握游戏玩家偏好、完善游戏分销渠道和服务体系才能够树立良好的游戏品牌。品牌树立的困难性和长期性形成了对行业新进入者的品牌壁垒。

### 5、资金壁垒

一款网络游戏产品，从创意诞生到最终被用户接受使用需要经过研发、测试、发行、运营维护等多个阶段的考验，而网络游戏的市场导向性以及技术密集性等特征又决定了稳定持久的资金在各个阶段的必备性。网络游戏产品在前期研发阶段，需要投入巨额的资金用于产品的开发与使用测试；后期的发行推广以及持续

运营升级中，广告宣传、渠道拓展、运行维护以及产品升级等也均需要大量的资金投入。行业运行中稳定持久的资金需求构成了行业为企业进入本行业的一个壁垒。

## （五）行业风险特征

### 1、市场竞争风险

目前国内网络游戏行业竞争激烈，企业总量较多且企业规模两极分化严重。近几年大量游戏企业的涌入使得市场上游戏产品数量激增，但这些游戏产品类型相对集中，且同质化现象较为严重。由于网络游戏产品存在周期性短且不可复制性的特征，且市场需求变化较为迅速，因此这些企业能否跟上市场的步伐向客户提供新的、效果和体验更佳的网络游戏产品并在后续市场竞争中取胜并继续盈利具有不可预测性。此外，在国内游戏品牌建立处于初期、游戏行业方兴未艾的情况下，国外优质网络游戏产品的进入，对国内网络游戏市场造成了冲击和挤压。综上，激烈的市场竞争给行业内企业的经营带来了一定的风险。

**应对该风险，公司将利用国内游戏行业的发展契机，积极开展行业研究、密切注意玩家群体关注点和市场需求的变化，根据客户新的或潜在需求不断改进改良游戏产品，增强公司的应变能力，创造更多适应新环境、新趋势的产品与增长点，提高产品的附加值，增强公司在市场中的竞争力。**

### 2、互联网安全风险

网络游戏产品主要投放在公开网络平台中，依托于互联网和电脑或移动终端而运行，如果游戏运行中网络出现故障，或者发生病毒、黑客侵入等问题，则可能会造成游戏玩家私人信息的丢失以及经济损失、降低游戏玩家的用户体验，最终将给网络游戏运营企业带来不可估量的风险。

**应对该风险，公司将进一步提高公司的安全防范技术与互联网安全意识，在业务开展的过程中密切关注游戏玩家的信息保护与网络安全工作，为玩家创造安全良好的游戏环境，增强玩家信息安全度，提高玩家用户体验。**

### 3、技术更新换代风险

作为高新技术产业，网络游戏产业具有产品的生命周期较短、技术更新频繁等特点。行业内的游戏研发商和运营商需要紧跟市场需求的变动、准确判断行业技术和应用的未来发展趋势并及时调整产品研发方向，不断推陈出新、更新技术

以满足瞬息万变的市场需求、保持市场占有率和品牌知名度。因此，企业必须保有充足的技术人才储备、持续的研发资金投入并准备把握技术更新方向。企业在技术更新方向上的决策失误将直接影响企业的持续发展，给其经营带来一定风险。

**应对该风险，公司通过加强技术研发与应用工作，保持与玩家之间的密切沟通，关注行业发展动态以及游戏玩家的需求变动，并及时反馈到产品技术的研究开发中，从而避免技术升级滞后带来的技术更新换代风险。**

#### **4、监管及政策变化风险**

网络游戏的逐渐普及必然也带来了一些负面问题，例如未成年人沉迷暴力、色情游戏，对未成年人的身心健康发展带来了极大的伤害，对社会风气也存在负面影响，这也引起了游戏监管部门的重视。因此，游戏监管部门正在逐渐加强对网络游戏行业的监管力度，制定更加规范的监管法规，对游戏内容的内容提出了更高的要求，监管及政策环境的变动给网络游戏行业的经营带来了一定的不确定性。

**应对该风险，公司将进一步规范自身业务开展过程，严格保证公司业务开展过程的合法合规性，并及时根据监管部门和国家政策的要求对公司游戏产品内容进行改进改良，为净化国内游戏环境，引导健康向上的游戏习惯做出贡献。**

### **(六) 影响行业发展的有利因素和不利因素**

#### **1、有利因素**

##### **(1) 行业法律体系日益完善**

互联网行业、网络游戏以及知识产权保护等相关法律法规的出台使得国内网络游戏行业的法律体系日益完善，有利于建设统一开放、竞争有序的游戏市场，进一步维护和健全游戏全产业链运营机制，从而为行业的发展提供了有利的外部环境。

##### **(2) 国家大力推动文化产业发展，支持网络游戏产业提升**

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“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。

### （3）行业技术水平不断提升

随着网络游戏行业下游终端应用领域技术的发展，各类游戏终端硬件进一步标准化、系统软件兼容性进一步提高，各类游戏产品的多平台互联性得到增强，使得移动终端游戏、客户端游戏和应用于其他传媒载体的游戏等产品可在各类终端应用平台间随意互通互联，大大提高游戏玩家的用户体验感。此外，游戏引擎的迭代更新加速，大大提升了游戏的画面音效等表现能力以及游戏玩法的丰富度。行业技术水平的提升为产业发展提供了强劲的增长动力。

### （4）关联行业的飞速发展

互联网基础设施的改善、游戏终端软件和硬件的不断发展等因素为网络游戏行业快速发展准备了条件。宽带网络提供的大数据的快速传输、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，为行业的发展提供强劲的动力和有力的支撑。

### （5）互联网和移动终端用户的快速增长

互联网普及率的快速提升、手机及平板电脑终端用户的不断增长，带来了网页游戏和移动游戏用户规模的扩大。截至 2015 年，中国游戏用户规模达 5.34 亿人，同比增长 3.3%，即平均每 3 个人中就有一个为游戏用户。游戏用户规模的扩大带动游戏需求的持续增长，进一步推动了游戏产业规模的扩大。

## 2、不利因素

### （1）技术人才匮乏且流动过于频繁

网络游戏是一种集创意策划、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专业知识与技能的人才。由于网络游戏相关的专业培训和教育市场尚未成熟，且企业内部人才培养难度大、周期长，目前业内专业人才相对缺乏。在行业竞争激烈的环境下，人才的缺乏引发了业内人才流动频繁的问题，从而推高了游戏企业的人力成本并可能由此引发流失人才的企业人员不足以及源代码流失、产品被抄袭等问题，影

响其正常运营。综上，人才相对缺乏以及流动过于频繁的问题对行业内企业的发展造成了一定的不利影响。

## （2）竞争环境中存在不规范现象

在当前的网络游戏竞争环境中，不规范现象依旧存在，非法竞争、侵权、造假等行为仍有发生，具体表现在以下两个方面：第一，仍存在非法服务器运行未获授权的网络游戏等非法竞争现象；第二，存在部分中小游戏研发商为减少研发周期、降低研发成本，以盗取、抄袭市场热卖游戏产品的源代码、IP 或创意等来获取短期利益等侵权事件。如果不对网络游戏市场中的不规范竞争行为加以制度约束，整个网络游戏产业长远发展将受到一定的不利影响。

## （七）行业周期性、季节性、区域性特征

### 1、周期性特征

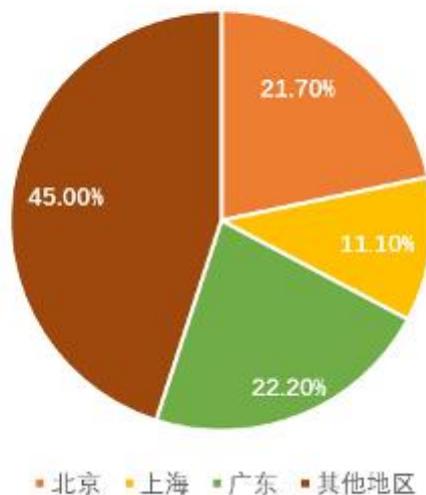
对于消费者来说，网络游戏属于低成本的大众休闲娱乐消费产品。经济景气时，游戏可作消费者休闲娱乐的工具，使游戏行业享受国家经济上行的经济红利；经济萧条时，游戏可作缓压度日之选，例如桌面游戏在美国经济大萧条时代的盛行。因此游戏行业受宏观经济波动的影响较小，行业的周期性并不明显。

### 2、季节性特征

网络游戏作为娱乐性休闲产品，一般占用的是消费者的闲暇时间。在平日较为零散的休闲时间，消费者可能更多地选择网络游戏这种耗时短、可得性强、不受空间限制便可获得的娱乐休闲方式，特别是网页游戏或移动游戏；相比之下，在春节、“十一”等节假日期间，游戏用户可选择娱乐休闲活动种类增多，对其游戏消费时间造成一定的挤占，因此，节假日期间网络游戏企业的业务量可能会稍有下降。但总体上，行业季节性特征并不明显。

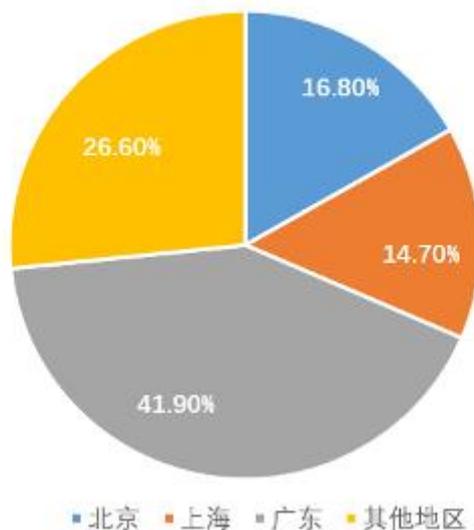
### 3、区域性特征

2015年中国上市游戏企业地区分布（按企业数量）



数据来源：GPC、CNG &amp; IDC

2015年中国上市游戏企业地区分布（按企业市值）



数据来源：GPC、CNG &amp; IDC

作为互联网时代的新型业态，网络游戏产业与区域经济、文化的发展水平密切相关，在经济和文化较为发展的地区，网络游戏的宣传和可及性较高。此外，由于网络游戏消费属于消费者的额外支出，且其运行高度依赖互联网以及计算机或手机等终端设备，游戏玩家的消费能力取决于玩家的收入水平，因此网络游戏行业的市场区域性分布与经济发达程度、人口密度以及硬件设施水平密切相关。总体来看，国内网络游戏市场相对集中在经济发达、人口密集的华北、华东和华

南地区，东北、西南和西北地区的市场份额相对较少。

## （八）行业内竞争情况

### 1、公司在行业中的竞争地位

公司是国内较早开展游戏开发与运营的先锋团队，2008 年推出了国内首款 MMORPG 网页游戏《天书奇谈》，抓住网页游戏市场扩张契机，凭借优秀产品质量取得了巨大的市场成功。2011 年公司推出了 SLG 网页游戏《乱世天下》，并敏锐察觉到移动游戏大市场爆发趋势，前瞻性地运用 Adobe Air 将其移植到移动终端，系开创跨屏游戏的先驱者，随后其迅速抢占移动游戏市场。经过多年发展，公司积累了丰富的开发、运营和渠道经验，成为了全产业链布局的综合性游戏公司，在中国大陆、中国台湾、日本和东南亚等国家和地区拥有一大批忠诚的产品用户，在国内享有较高的知名度。

### 2、公司的主要竞争对手

公司的主要竞争对手情况如下：

公司名称	主营业务	主要产品	经营范围
厦门新游网络股份有限公司 (833976.OC)	移动网络游戏的发展、运营	《热血帝国》、《帝王三国 2》和《精忠岳飞》等	中国大陆
上海游酷网络科技有限公司 (834910.OC)	网页游戏平台运营，游戏开发、代理、推广与运营	《烈焰》、《烈火战神》和《武易》等	中国大陆
北京呈天网络科技有限公司 (835471.OC)	网络游戏的研发与运营	《诛神》、《大闹天宫》、《Ninjustsu Saga》和《Pirates Legend》等	中国大陆、台湾、香港、东南亚、欧美等市场
北京华清飞扬网络股份有限公司 (834195.OC)	网页游戏和移动游戏的开发及运营	《战舰帝国》、《红警大战》、《龙之牧场》和《QQ 超市》等	中国大陆、港澳台、日韩、东南亚等市场

### 3、公司的竞争优势

#### （1）全产业链整合优势

公司覆盖游戏开发、发行、运营、渠道等全产业链上下游领域，成功研发和运营了《乱世天下》、《天书奇谈》等多款优秀产品，与游戏行业上下游的团队、企业建立了良好而长期的合作关系，开发、发行、运营和平台经营经验丰富，产

业链上下游整合优势明显，不仅为游戏产品的代理、运营打下了坚实的基础，同时也提供了整合游戏、动漫、娱乐、媒体等泛娱乐产业集群优势路径的可能性。

### ①产品决策优势

公司在选择代理产品方面优势明显。公司拥有多年游戏开发经验，《乱世天下》、《天书奇谈》和《钢铁元帅》等高质量游戏产品均享有较高的行业知名度，培育了较强的游戏质量把控能力和判断能力，能够精准判断市场需求动向，根据游戏产品的题材、品质、预期收入等因素，有针对性地做出联运决策，选择联运产品。此外，公司通过投资多个游戏研发公司或与游戏研发团队或机构建立合作关系，有效地打通了新产品获取途径，为游戏产品的发行和联运打下了坚实的基础。

### ②发行推广优势

公司的发行推广优势在于：与360、腾讯、百度、UC等下游渠道商密切的合作关系和较强的议价能力。公司对各游戏平台的资源、产品偏好、玩家特征有着深刻的理解，对游戏产品的发行时点、投放平台选择、营销渠道铺设、活动设计、市场推广力度积累了丰富的运营技巧和经验，并对下游渠道商保持着高议价能力，能够进行精准营销，从而凭借较低成本最大化游戏发行效果。

### ③平台运营优势

公司长期经营自有平台进行自营游戏和联营游戏的运营，成功地运作了《天书奇谈》、《乱世天下》、《钢铁元帅》等市场知名游戏产品，作为运营商对产品有着较强的深度运营优势。公司搭建了一套完善的运营体系，包括上线运营前的后台准备，上线运营过程中的把控。游戏上线前公司会对网络流量、系统架构、内存加密、数据加载、日志推送、运营数据解决、服务器嫁接、SDK接入等进行全面性的质量控制和严格把关，有利于减少项目嫁接渠道的周期。游戏上线运营过程中，公司基于机房架构的合理搭建、后台硬件的优化选型、管理软件的稳定运作等环节把控，设计大大加强了游戏的稳定性。首先，稳定有效的运营系统有利于提高玩家的体验感，扩大流量导入规模，保持玩家忠诚度。同时，深度运营优势也助力公司更精准地分析玩家需求导向，深刻理解游戏行业发展方向，进一步提升公司作为发行代理商的游戏产品判断能力和发行推广能力。

## (2) 技术优势

公司自创立之初一直高度重视核心技术开发工作，在深刻理解游戏行业发展规律和把握市场需求导向的基础上，运用前瞻性开发思维，成功开发了多项核心优势技术。公司首创跨屏双端互通技术，开发了国内第一款跨屏游戏《乱世天下》，实现了玩家数据在PC端和移动端的互通，极大改变了网络游戏整体市场格局；为更加准确快捷地统计和分析用户需求，公司研发了BI大数据平台以收集和统计用户行为数据，从而根据用户需求进行决策行为的精准调整；此外，广告调度算法、特有渠道压包技术也助力公司游戏产品在各个渠道上推广规模的扩大。完整的技术开发流程、丰富的核心技术储备以及优秀的技术开发团队保证了公司全产业链运营模式的顺利开展，进一步强化了公司的行业内竞争优势

### （3）IP资源储备优势

公司掌握《乱世天下》、《天书奇谈》和《钢铁元帅》等知名度、美誉度较高的IP（知识产权）资源，可以借助品牌影响力迅速聚拢用户，降低用户获取成本，实现品牌支撑的规模经济效益。在知识产权监管政策以及“内容为王”核心规律的影响下，优秀游戏IP资源逐渐成为游戏产业的核心技术资源之一，得到业内众多开发商、发行商和渠道商的追捧，《乱世天下》系业界类知名大型策略型游戏，且在中国、台湾、日本、东南亚等多个区域均有非常不错的成绩，积累和培育了大量忠诚玩家，2011年发行至今，仍然保持着强大的生命力和行业竞争力，是业内知名的重要IP资源。凭借丰富的IP资源储备，公司不仅可以享受后续产品二代开发的经济红利，通过IP授权获得版权金收入，也拥有了整合游戏、动漫、娱乐、媒体等泛娱乐产业集群优势路径的可能性。

### （4）细分领域产品优势

公司长期专注于策略类游戏（SLG）的开发、发行和运营，形成了长生命周期、精细化运营的优势。相比于角色扮演类、动作类游戏，策略类游戏本身的发展周期更长，游戏内容和规则设计难度更大，但是游戏产品的生命周期更长，用户粘性和忠诚度更高。在以策略类游戏为主的方针指导下，公司集中资源走精品开发道路，不盲目追求产品数量而是追求产品的高质量。自研自营的策略类游戏产品《乱世天下》、《钢铁元帅》迄今已运营近5年，依然保持强劲的收入，展现出强大的市场竞争力。

## 4、公司的竞争劣势

### （1）公司业务扩展面临资金压力

在游戏开发、发行领域，资金仍然是必需的重要资源。公司作为游戏行业全产业链的综合性游戏公司，与同行业众多成功登陆主板或新三板的公司相比，在业务扩张时不可避免地面临着资金压力，这在一定程度上也制约了公司的发展和成长。

### （2）未进入高 ARPU 值区域，对美国、欧洲等成熟市场投入不足

目前，公司的经营范围主要集中于中国大陆、中国台湾、东南亚等亚洲国家或地区。因文化同质性较强、游戏产业发展水平差异较小，公司的自研产品或代理产品在亚洲市场的推广阻力较小，产品认可度较高，实现了稳定的销售收入。但公司对于美国、欧洲等游戏市场的关注和投入不足，缺乏对欧美成熟游戏市场的需求研究、战略规划，错失了获取高 ARPU 值客户的机会，不利于公司的扩张和壮大。

### 第三节 公司治理

公司成立以来，按照国家有关法律、法规规范运行，依据《公司法》、《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）》等对《公司章程》进行修订，逐步建立起符合股份公司要求的法人治理结构。

公司成立以来，股东大会依法召开并按程序运作，各股东以其所持股份行使相应的表决权；董事会、监事会依法召开并按程序运作。上述机构和人员能够切实履行应尽的职责和义务。

#### 一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况

##### （一）股东大会、董事会、监事会的建立健全情况

有限公司时期，公司制订了有限公司章程，并根据有限公司章程的规定建立了股东会和董事会，选举何川、刘健、顾雷为公司董事；未设立监事会，选举郝丽焯为公司监事。有限公司时期，股东会会议记录部分存在内容不规范，保存不完整的情况。但有限公司变更经营范围、变更住所、增加注册资本、股权转让、整体变更等重大事项均召开了股东会，股东决议的内容均得以执行。公司未完整留存董事会决议，也未形成公司监事工作报告。有限公司章程内容不全面，未就关联交易、对外投资等决策程序作出明确规定。公司治理的各项规章制度未完全建立。

2016年7月，股份公司成立后，针对上述不规范之处，在主办券商及各中介机构的帮助下，建立健全了公司的治理结构，制定完善了《公司章程》。公司按照《公司法》、《公司章程》等相关规定的要求，建立了由股东大会、董事会、监事会组成的公司治理结构，建立健全了股东大会、董事会、监事会等相关制度。公司创立大会暨第一届股东大会通过了《关于股份公司筹办情况的报告》、《关于整体变更设立股份公司的议案》、《关于股份公司设立费用的议案》、《关于股份公司章程的议案》、《关于股东大会议事规则的议案》、《关于董事会议事规则的议案》、《关于监事会议事规则的议案》、《关于关联交易管理办法的议案》、《关于重大事项决策管理办法的议案》、《关于对外担保管理办法的议案》、《关于对外投资管理办法的议案》、《关于委托理财管理制度的议案》、《关于选举股份公司第一届董事会董事的议案》、《关于选举股份公司第一届监事会股东代表监事的议案》、

《关于授权董事会办理公司设立事宜的议案》、《关于聘请中介机构为公司申请在全国中小企业股份转让系统挂牌公开转让提供服务的议案》、《关于公司2014年1月1日至2016年7月2日关联交易事项的议案》、《关于公司2016年度预计关联交易的议案》、《关于追认报告期内公司委托理财的议案》、《关于确认公司对外投资的议案》、《关于申请公司股票在全国中小企业股份转让系统公开转让的议案》、《关于授权董事会全权办理申请公司股票在全国中小企业股份转让系统公开转让事宜的议案》、《关于申请公司股票在全国中小企业股份转让系统公开转让时采取协议转让方式的议案》等一系列议案，公司目前现有的治理机制能够得到执行。

股份公司设有股东大会、董事会和监事会，现有董事5名，监事3名。股份公司能够根据《公司章程》的要求按期召开股东大会、董事会、监事会，根据三会议事规则的规定提前发出通知，召开会议，审议相关报告和议案，根据《关联交易管理办法》、《对外担保管理办法》、《重大事项决策管理办法》、《对外投资管理办法》的规定，对公司经营计划、经营战略、关联交易、对外担保等事项进行审查，按照规定的审批权限对相关事项进行审核。公司管理层能够在董事会的领导下，执行股东大会、董事会制定的计划，履行各项职责。

综上，股份公司成立后，公司三会有序运行、运作规范。公司股东、董事、监事和高级管理人员能各尽其责，履行勤勉忠诚的义务，未发生损害股东、债权人和其他第三人合法权益的情形。

## **(二) 上述机构和相关人员履行职责情况**

公司组织机构和有关人员符合《公司法》及《公司章程》的任职要求，能够按照《公司章程》及“三会”议事规则独立、勤勉、诚信的履行职责。公司股东大会和董事会能够按期召开，就公司的重大事项作出决议。公司监事会能够较好的履行对公司财务状况及董事、高级管理人员的监管职责，保证公司治理的合法合规。

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

## **(三) 专业投资机构参与公司治理情况**

专业机构通过提名董事或监事参与公司治理。主要情况如下：

## 1、参与董事会治理情况

2016年3月3日，经有限公司股东会审议通过，粤兆资本委派刘康杰担任公司董事会成员。

2016年4月2日，经有限公司股东会审议通过，新余人合、宁波人合委派金伟春担任有限公司董事会成员。

2016年7月2日，有限公司整体变更为股份公司时，选举何川、胡啸、赵睿鑫、刘康杰、金伟春组成股份公司第一届董事会。

## 2、参与监事会治理情况

2016年3月3日，经有限公司股东会审议通过，横琴青年委派刘洋担任公司监事会成员；新余人合、宁波人合委派李陶担任公司监事会成员。

2016年7月2日，有限公司整体变更为股份公司时，选举刘洋、李陶与职工代表监事组成股份公司第一届监事会。

2015年7月2日，股份公司创立大会通过了新的公司章程，未规定股东在公司治理方面的特殊安排。各专业机构均签署了本章程。因此，目前股份公司的治理机制健全，合法、合规，能够保证各股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等，维护投资者尤其是中小投资者的利益。

## 二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

2016年7月2日，股份公司召开第一届董事会第一次临时会议，审议通过《关于公司治理机制的评估的议案》，对公司现有治理机制能否给所有股东提供合适的保护以及能否保证股东充分行使知情权、参与权、质询权和表决权等权利进行了充分的讨论，并出具了评估结果及针对存在问题的解决办法，具体意见如下：

公司依据《公司法》、全国中小企业股份转让系统的规则和相关的法律法规的规定，建立了下列公司治理机制：

一、公司依法制定了《上海人人游戏科技发展股份有限公司公司章程》，明确规定了公司的结构、公司和股东的权利、义务，保证公司依法、依章开展经营活动。

二、公司建立了股东大会、董事会、监事会等三会制度。

股东大会由下列人员组成：何川、天津海川互娱企业管理合伙企业（有限合伙）、粤兆人人游戏股权投资基金、新余人合安瑞投资合伙企业（有限合伙）、横

琴青年联合创业投资基金企业（有限合伙）、一斗添金一号新三板私募投资基金、上海锐合盈智创业投资中心（有限合伙）、深圳市盖娅网络科技有限公司、宁波人合安润投资合伙企业（有限合伙）、北京天星盛世投资中心（有限合伙）、杭州险峰投资合伙企业（有限合伙）。

董事会由下列人员组成：何川、胡啸、赵睿鑫、刘康杰、金伟春

监事会由下列人员组成：董晓峰、刘洋、李陶

总经理为：何川

董事会秘书为：胡啸

财务负责人为：万时亮

公司制定了：《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《总经理工作细则》、《董事会秘书工作细则》，公司各治理机构按规则的规定实施管理活动。上述机构和人员符合《公司法》的规定，保证了公司的治理机构的完整和合规，“三会”决议完整，会议记录中的时间、地点、出席人数等要件齐备；“三会”决议均能够正常签署；公司关联董事、关联股东不存在应回避而未回避的情况；“三会”决议均能够得到执行；公司董事会参与公司战略目标的制定，执行情况良好。

三、公司为使得治理机制得以依法有效的运行，特制定了下列的制度：

- 1、《股东大会议事规则》；
- 2、《董事会议事规则》；
- 3、《监事会议事规则》；
- 4、《关联交易管理办法》；
- 5、《重大事项决策管理办法》；
- 6、《对外担保管理办法》；
- 7、《对外投资管理办法》；
- 8、《委托理财管理制度》；
- 9、其他公司的规则制度。

上述制度使得公司现有内部控制制度已基本能够适应公司管理的要求,能够对编制真实、公允的财务报表提供合理的保证,能够对公司各项业务活动的健康运行及国家有关法律法规和单位内部规章制度的贯彻执行提供保证。公司还将根据公司业务发展和内部机构调整的需要,及时完善和补充内部控制制度,提高内部

控制制度的可操作性,以使内部控制制度在公司的经营管理中发挥更大的作用,促进公司持续、稳健发展,保障了公司的经营决策依法、有效的进行,保护股东(尤其是中小股东)的合法权益。

总体评价:上海人人游戏科技发展股份有限公司已经建立完善的治理机制,按照《公司法》和相关的法律法规建立三会等治理机构,公司上述机构和相关人员均符合《公司法》的任职要求,基本能够按照“三会”议事规则履行其义务。股份公司成立以来,公司管理层逐步增强了“三会”的规范运作意识,并注重公司各项管理制度的有效执行,重视加强内部控制制度的完整性及制度执行的有效性,承诺依照《公司法》、《公司章程》和“三会”议事规则等规章制度规范运行,不会发生损害股东、债权人及第三人合法权益的情形,确保公司经营管理活动的正常开展,保护股东(特别是中小股东)投资者合法权利的,以及社会公众的知情权。

### 三、公司及其控股股东、实际控制人最近两年内违法违规及受处罚的情况

#### (一) 公司合法合规情况

自成立以来,公司严格按照《公司法》、公司章程及相关法律法规的规定开展经营活动,除本说明书所披露事项外,公司不存在违法违规行为,也不存在被相关主管机关处罚的情况。具体核查情况如下:

##### 1、业务资质

公司及子公司主营业务为网络游戏的开发、发行和运营。公司及子公司取得了公开转让说明书“第二节 公司业务”之“三、与业务相关的关键资源要素”之“(三)取得的业务许可资格或资质情况”部分所述的相关许可。

根据《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》(中央编办发[2009]35号,2009年9月7日)规定:“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,新闻出版总署不直接对上网的网络游戏进行处理。”《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释,进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》(新出联[2009]13号,2009年9月28日)规定:“未经新闻出版总署前置审批上网运营或审批后擅自改变

内容的网络游戏，新闻出版总署将通知有关地方新闻出版管理部门责令其停止运营服务，并依法予以查处。”

根据上述关于网络游戏前置审批的相关规定，公司运营的《商战创世纪》未取得新闻出版监管部门的前置审批，存在被责令停止运营服务或被依法查处的法律风险。

根据《网络游戏管理暂行办法》（下称“《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：“网络游戏运营企业违反本办法第十三条第一款、第十四条第二款、第十五条、第二十一条、第二十二条、第二十三条第二款规定的，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20000元以下罚款。”根据《文化部关于贯彻实施<网络游戏管理暂行办法>的通知》规定：“申请国产网络游戏备案的网络游戏运营企业应当按照《办法》第十三条等相关要求备齐全部材料，报文化部履行备案手续。”

根据上述关于网络游戏运营备案的相关规定，公司运营的游戏需向文化行政部门履行备案手续，若未履行，则存在被责令改正或处以罚款的法律风险。截至本说明书签署之日，公司正在运营的游戏已经全部履行运营备案手续，不存在违法违规行为。

为确保公司经营的合法合规并降低经营风险，针对公司运营的网络游戏《商战创世纪》尚有未取得出版前置审批的法律风险，公司承诺将积极配合相关部门办理游戏前置审批手续；在未来经营活动中，如新增网络游戏未取得前置审批和履行备案手续，将不予上线运营，以降低经营风险。

但是由于公司取得游戏版号的时间存在不确定性，为确保公司业务经营合法合规，降低公司法律风险，公司打算将《商战创世纪》停服下线，考虑到由于该款游戏运营时间较长，玩家对此有较为深厚的感情，为最大限度维护玩家利益，公司决定将此款游戏转让给无关联的第三方。

2016年10月31日，公司召开董事会，全体董事一致同意公司不再运营《商战创世纪》，将此款游戏及相关权利转让给无关联的第三方。

2016年10月31日公司与无关联的第三方深圳市移盟科技发展有限公司签订《游戏资产转让合同》，合同约定，人人游戏将《商战创世纪》的相关知识产权（包括但不限于游戏软件著作权、有关商标权等）及数据信息以及运营《商

《商战创世纪》的全部权利（包括但不限于运营权、明星代言权等）一并转让。转让价款为 400 万元。合同生效后 30 日内向支付总价款的 20%，软件数据及资料转移完成后 30 日内支付总价款的 60%，软件著作权及商标权变更登记完成后 30 日内支付总价款的 10%。公司已于 2016 年 11 月 10 日收到深圳市移盟科技发展有限公司支付的 20% 首付款共计 80 万元。

《商战创世纪》于 2012 年正式上线，目前属于公司自主运营游戏，主要成本为运营外包成本，运营外包成本为游戏币兑换净额（扣除渠道费等之后的金额）40%，截至 2016 年 10 月该款游戏收入、成本及毛利如下：

单位：人民币元

期间	收入金额	外包成本	毛利
2016 年 1 月	596,622.06	169,780.14	426,841.92
2016 年 2 月	512,351.36	196,013.02	316,338.34
2016 年 3 月	392,237.92	149,055.60	243,182.32
2016 年 4 月	491,100.90	159,680.46	331,420.44
2016 年 5 月	300,566.08	135,501.10	165,064.98
2016 年 6 月	351,148.48	176,674.05	174,474.43
2016 年 7 月	281,390.80	117,648.26	163,742.54
2016 年 8 月	216,877.28	88,960.62	127,916.66
2016 年 9 月	205,206.40	90,777.80	114,428.60
2016 年 10 月	178,436.06	94,780.30	83,655.76
合计	3,525,937.34	1,378,871.34	2,147,066.00

虽然该游戏已运营 4 年，但预计未来仍有约 2 年的生命期，且买方基于其自身运营、研发等方面的自信，对该款游戏有良好预期，相信其仍可持续从该游戏获得较大收益。此外，买方在未来将自行运营该游戏，不再有外包成本，相关运营成本将大幅下降，来自该游戏的收益额将与其收入金额接近，按 2016 年 10 月份金额测算在 400 万元左右。因此，公司以 400 万元的价格转让该游戏相关权利是双方基于未来收益友好协商的结果，具备公允性，未损害公司及公司股东的利益。

为实现《商战创世纪》运营的平稳移交，保障游戏玩家的权益，公司与深圳市移盟科技发展有限公司约定自 2016 年 11 月 1 日起 3 个月为过渡期，双方应在过渡期结束前完成标的资产的交接，包括但不限于软件著作权及商标权的变更登记、游戏运营相关合同的重签或修订等。深圳市移盟科技发展有限公司于 2016 年 11 月 15 日前已经完成运营数据的接收，《商战创世纪》新域名的申请，公司已经设置游戏网页跳转的链接，该款游戏已经在公司游戏平台

(wan. renren. com) 上正式下架。

2016年11月15日，深圳市移盟科技发展有限公司出具证明，证明已经完成《商战创世纪》客户资料及游戏数据的接收，并且正式运营该游戏。

鉴于公司已经开始向深圳市移盟科技发展有限公司移交相关数据及资料，双方约定该款游戏于2016年11月1日前所产生的全部收益归公司所有，于2016年11月1日起所产生的收益均归深圳市移盟科技发展有限公司所有。此外，2016年11月1日起至标的资产中的软件著作权及商标的变更登记完成之日期间，因标的资产涉及侵犯任何第三方任何权利而被要求赔偿、补偿、支付任何款项或履行任何义务的，均由深圳市移盟科技发展有限公司负责并承担相应法律后果。若公司为处理上述事宜而需进行赔偿、补偿、支付任何款项或履行任何义务，公司有权在履行后有权就已支付的款项以及为履行义务而发生的全部费用向深圳市移盟科技发展有限公司追偿。

公司控股股东、实际控制人何川承诺，此次交易对方深圳市移盟科技发展有限公司与公司无关联关系，此次转让真实、合法、有效。因此次转让给公司带来的财务、法律风险由其承担，确保不影响公司权益。

深圳市移盟科技发展有限公司承诺，公司与人人游戏无任何关系，其收购《商战创世纪》游戏系出于公司自身发展考虑，收购行为真实。

深圳市移盟科技发展有限公司基本信息如下：

公司	深圳市移盟科技发展有限公司		
注册号	440301105711818		
设立日期	2011年09月19日		
法定代表人	万睿麟		
注册资本	1000万元人民币		
住所	深圳市南山区海德三道滨海之窗花园5栋506		
经营范围	网络科技产品的技术开发、技术转让、技术咨询，网络技术服务，投资高科技行业，孵化科技管理，管理软件的技术开发（以上法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外）。		
管理层信息	执行董事兼总经理万睿麟，监事张琦		
股权结构	股东名称	认缴出资额（万元）	持股比例（%）
	万睿麟	650	65.00

	深圳市数途科技开发有限公司	350	35.00
	合计	1000.00	100.00

该公司股东、董事、监事及高级管理人员与公司无关联关系。

综上,《商战创世纪》的相关风险和收益已经于2016年11月1日全部转移,过渡期的安排系维护游戏玩家权益,公司目前已经完成游戏数据的移交工作,该款游戏正式在公司服务器上停止运营。同时,公司已经设置游戏跳转链接,公司游戏平台正式下架该游戏。该游戏未取得版号不影响公司合规性,也不会对公司生产经营造成重大不利影响。

最近24个月,公司于2016年7月25日因未在变更《网络文化经营许可证》许可经营网站域名和许可经营范围之日起20日内办理变更手续,受到上海文化市场行政执法总队的罚款1万元的行政处罚。经核查,(1)上述行政处罚发生的原因主要为,公司的工作人员法律意识较差,未及时进行办理。(2)公司已经接受处罚并按规定缴纳了罚款。(3)为避免再次出现此类情况,主办券商和律师配合公司对管理层及经办人员加强了互联网文化管理方面的法律培训,确保不再因此失误导致公司被处罚。(4)根据《互联网文化管理暂行规定》第十三条,经营性互联网文化单位变更单位名称、网站名称、网站域名、法定代表人、注册地址、经营地址、注册资金、股权结构以及许可经营范围的,应当自变更之日起20日内到所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门办理变更手续。根据第二十四条,经营性互联网文化单位违反本规定第十三条的,由县级以上人民政府文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正,没收违法所得,并处10000元以上30000元以下罚款;情节严重的,责令停业整顿直至吊销《网络文化经营许可证》;构成犯罪的,依法追究刑事责任。根据上述规定,公司所受处罚并非为情节严重情形,而且罚款仅为一万元,为罚款处罚中金额最轻的。同时,公司被处以罚款并未影响到公司的主营业务,对公司的可持续经营不构成重大不利影响。

综上,人人游戏被处以1万元罚款并非为重大行政处罚,而且已经得到纠正,不影响公司的可持续经营。

对此,公司的控股股东、实际控制人何川出具承诺,公司将尽快取得《商战创世纪》的网络游戏出版许可,如果公司因未取得该游戏出版许可而受到政府主管部门的处罚,其将向公司等额赔偿,避免公司受到损失。

截至本说明书签署之日，除《商战创世纪》外，公司正在运营中的网络游戏已取得了相关的网络游戏出版许可和完成了运营备案；公司的控股股东、实际控制人何川已承诺如果公司因未取得《商战创世纪》的出版许可而受到政府主管部门的处罚，将向公司等额赔偿，避免公司受到损失；前述网络游戏未完成出版许可不会对公司的运营造成重大影响。

除上述不规范的情形外，公司及子公司日常经营能遵守法律、行政法规和规章的规定，合法、合规。2016年8月5日，上海市文化市场行政执法总队出具了《关于上海人人游戏科技发展有限公司行政处罚记录的证明》，证明人人游戏自2012年12月1日至2016年8月2日从事利用信息网络经营游戏产品活动期间，不存在网络游戏出版方面因违反《互联网文化管理暂行规定》和《网络游戏管理暂行办法》而受到行政处罚的记录。

## 2、环保

根据《国民经济行业分类》国家标准（GB/T 4754-2011），公司所处行业为“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”项下的“互联网和相关服务业（I64）”，其所属的细分行业为“互联网相关服务业（I6420）”；根据《上市公司行业分类指引（2012年修订）》，公司属于互联网和相关服务业（I64）；根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所处行业为“软件（171012）”中的“（17101212）家庭娱乐软件”行业；根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业为“信息传输、软件和信息技术服务业（I）”项下的“互联网和相关服务业（I64）”，其所属的细分行业为“互联网相关服务业（I6420）”。公司所处行业不属于环境保护部办公厅《关于印发〈上市公司环保核查行业分类管理名录〉的通知》（环办函【2008】373号）所规定的火电、钢铁、水泥、电解铝、煤炭、冶金、建材、采矿、化工、石化、制药、轻工、纺织和制革业等重污染行业，不属于环境保护监管范围。公司及子公司的主营业务为网络游戏的开发、发行和运营，无需办理相关环评手续，在公司日常经营过程中，并不产生污染物排放，公司认真遵守环境保护法律法规的规定，并未受到环境保护方面的投诉，未曾因违反环保法规而受到行政处罚。因此，公司及子公司的经营活动符合环境保护法律法规的要求。

## 3、安全生产

根据《中华人民共和国工业产品生产许可证管理条例》、《实行生产许可证制度管理的工业产品及其细则目录》（国家质量监督检验检疫总局 2012 年第 181 号公告）、《安全生产许可证条例》等相关法律法规，公司及公司子公司的主营业务不属于矿山企业、建筑施工企业和危险化学品、烟花爆竹、民用爆破器材生产企业等实行安全生产许可制度的行业和实行安全生产许可制度管理的产品目录范围，无需取得安全生产许可证，不属于安全生产监管范围。在公司及公司子公司日常经营过程中，认真遵守安全生产法律法规的规定，并未受到安全生产方面的投诉，未曾因违反安全生产法律法规而受到行政处罚。因此，公司及子公司的经营活动符合安全生产法律法规的要求。

#### 4、产品技术标准

公司及公司子公司产品上不存在强制的技术标准，未曾因违反产品技术标准而受到行政处罚，因此公司在产品技术标准上合法合规。

#### 5、工商

根据上海市宝山区市场监督管理局于 2016 年 5 月 17 日出具的《证明》，上海人人游戏科技发展有限公司，自 2014 年 1 月 1 日至 2016 年 5 月 15 日期间，没有发现违反工商行政管理法律法规的违法行为而受到本局行政处罚记录。

根据北京市工商行政管理局朝阳分局于 2016 年 6 月 13 日出具的编号为北京市工商局朝阳分局证 2016 年第 712 号《证明》，上海人人游戏科技发展有限公司北京分公司（注册号/统一社会信用代码）：911101050592292994，系我局登记注册的企业，成立于 2012 年 12 月 12 日。经查询，该公司近三年来（自 2013 年 6 月 13 日至 2016 年 6 月 13 日）没有违反工商行政管理法律、法规受到我局行政处罚的案件记录。

根据上海市宝山区市场监督管理局于 2016 年 6 月 27 日出具的《证明》，人人游戏网络科技发展（上海）有限公司，自 2014 年 1 月 1 日至 2016 年 6 月 22 日期间，没有发现违反工商行政管理法律法规的违法行为而受到本局行政处罚记录。

天津市滨海新区市场和质量技术监督局天津港保税区分局于 2016 年 5 月 10 日出具的《证明》，经查询我局企业登记监管系统，未发现天津聚游互动科技发

展有限公司从 2013 年 3 月 29 日至 2016 年 4 月 30 日有违反工商行政管理法律法规记录。

天津市滨海新区工商行政管理局生态城分局于 2016 年 6 月 8 日出具的《关于天津欧思达文化传媒有限公司遵守工商行政管理情况的确认函》，天津欧思达文化传媒有限公司系我局登记注册的有限责任公司，自 2016 年 3 月 24 日至 2016 年 4 月 30 日，尚未发现公司存在违反工商管理法律、法规的情形，尚不存在涉及工商行政管理方面违法、违规事项而受到行政处罚或被我局提起诉讼之情形。

天津市滨海新区工商行政管理局生态城分局于 2016 年 6 月 8 日出具的《关于天津星耀伊人文化传媒有限公司遵守工商行政管理情况的确认函》，天津星耀伊人文化传媒有限公司系我局登记注册的有限责任公司，自 2015 年 12 月 30 日至 2016 年 4 月 30 日，尚未发现公司存在违反工商管理法律、法规的情形，尚不存在涉及工商行政管理方面违法、违规事项而受到行政处罚或被我局提起诉讼之情形。

苏州工业园区市场监督管理局于 2016 年 5 月 18 日出具的《证明》，经审查，苏州四季风互联网信息科技发展有限公司自 2014 年 1 月 1 日至 2016 年 4 月 30 日在我局辖区内未被发现违反工商行政管理法律、法规等规范性文件规定，未被我局查处过，未有因违反产品质量方面的法律法规而受到我局行政处罚之记录。

## 6、税务

根据上海市宝山区国税局第十一税务所、上海市地税局宝山区分局第十一税务所于 2016 年 6 月 6 日出具的编号为 2016 宝税十一涉证字 026 号《涉税事项调查证明材料》，自 2012 年 11 月 15 日起至该证明出具之日，未发现人人游戏有限有欠税、偷逃税款和重大违反税收管理法规的情形。

根据北京市朝阳区国税局第一税务所于 2016 年 6 月 16 日出具的《北京市朝阳区国家税务局涉税证明》，自 2013 年 3 月 11 日至 2016 年 3 月 31 日，未发现北京分公司存在欠税情形的记录。

根据北京市朝阳区地税局第八税务所于 2016 年 6 月 23 日出具的编号为朝酒（2016）告字第 622 号的《北京市地方税务局纳税人、扣缴义务人涉税保密信息告知书》，自 2012 年 12 月 12 日至 2016 年 4 月 30 日，北京分公司未受过行政处罚。

根据天津市保税区国税局第二税务所于 2016 年 6 月 10 日出具的《企业申报情况核实表》，天津聚游自 2013 年 3 月 29 日至 2016 年 5 月 31 日能按期申报，无欠税。

根据天津市滨海新区第五地方税务分局于 2016 年 6 月 23 日出具的《关于天津聚游互动科技发展有限公司纳税情况的说明》，自天津聚游成立之日起至 2016 年 5 月 31 日期间，未发现天津聚游有违章处罚记录。

根据上海市宝山区国税局第十一税务所、上海市地税局宝山区分局第十一税务所于 2016 年 6 月 6 日出具的编号为 2016 宝税十一涉证字 029 号的《涉税事项调查证明材料》，自 2012 年 11 月 15 日起至该证明出具之日，未发现人人网络有欠税、偷逃税款和重大违反税收管理法规的情形。

根据江苏省苏州工业园区国税局第一税务分局于 2016 年 6 月 21 日出具的编号为 32170020160949 的《税收证明》，未发现苏州四季风在 2012 年 4 月 23 日至 2016 年 6 月 21 日期间有重大税务违法违章记录。

根据江苏省苏州工业园区地税局第一税务分局于 2016 年 6 月 21 日出具的《关于苏州四季风互联网信息科技发展有限公司涉税核实情况的证明》，苏州四季风自 2012 年 4 月 23 日至 2016 年 6 月 21 日，所执行的各项税种、税率和税收优惠政策符合国家和地方相关政策、法规，且未因税收问题而受到处罚。

根据天津中新天津生态城国税局中新天津生态城税务所于 2016 年 6 月 7 日出具的《证明》，星耀伊人在经营活动中能够自觉遵守和执行国家和地方的税收法律、法规、按期进行纳税申报，并已按税法固定及时、足额履行了纳税义务，自 2015 年 12 月 30 日至 2016 年 6 月 7 日未因偷税、漏税、逃税、欠税等重大税务违法违纪行为受到过该局的行政处罚。

根据天津市滨海新区第二地方税务分局于 2016 年 6 月 22 日出具的《证明》，自 2016 年 1 月 1 日至 2016 年 6 月 22 日期间，星耀伊人能够依法办理纳税申报，缴纳应缴税款，尚未发现因违反税收法律、法规、规章及规范性文件而被税务部门处罚的情形。

## 7、劳动社保

截至 2016 年 4 月 30 日，公司及其控股子公司已为 54 名签订劳动合同的员工缴纳了社会保险。公司及其控股子公司社会保险缴费人数与同期签订正式劳动

合同员工数存在差异的原因如下：2 名员工由其前任用人单位进行了缴费且未办理减少转出手续；2 名员工为 2016 年 4 月下旬入职需在 2016 年 5 月方可办理缴纳增员手续；7 名员工因所在的星耀伊人截至 2016 年 4 月 30 日正在办理社会保险登记，因此星耀伊人暂未为该 7 名员工缴纳社会保险；2 名员工自愿放弃公司为其缴纳社会保险；1 名员工为境外子公司员工公司无需为其在国内缴纳社会保险。

截至本说明书签署之日，前述员工中 1 名员工已经离职，1 名员工签署放弃承诺，其他需缴纳社会保险的员工已经全部缴纳。

北京市朝阳区人力资源和社会保障局为公司及其子公司开具了证明文件，证明公司及子公司报告期内按时为公司职工缴纳社保费用，未发现违反劳动保障法律法规的行为，未发现有劳资纠纷的情形。

## 8、住房公积金

截至 2016 年 4 月 30 日，公司及其控股子公司已为 54 名签订劳动合同的员工缴纳了住房公积金。公司及其控股子公司住房公积金缴费人数与同期签订正式劳动合同员工数存在差异的原因如下：2 名员工由其前任用人单位进行了缴费且未办理减少转出手续；2 名员工为 2016 年 4 月下旬入职需在 2016 年 5 月方可办理缴纳增员手续；7 名员工因所在的星耀伊人截至 2016 年 4 月 30 日正在办理住房公积金账户开户，因此星耀伊人暂未为该 7 名员工缴纳住房公积金；2 名外籍员工因在国外已购买相应保险而自愿放弃公司为其缴纳住房公积金；1 名员工为境外子公司员工公司无需为其在国内缴纳住房公积金。

截至本说明书签署之日，前述员工中 1 名员工已经离职，1 名员工签署放弃承诺，其他需缴纳住房公积金的员工已经全部缴纳。

北京住房公积金管理中心朝阳管理部为公司及其子公司开具证明文件，证明公司及全资子公司报告期内每月足额为员工缴纳住房公积金，无涉及违反住房公积金相关法律、法规的行政处罚记录。

综上所述，除上述披露的情形外，公司无正在进行的未了结之重大诉讼、仲裁或行政处罚案件，亦不存在可预见的重大诉讼、仲裁案件或被行政处罚的情形。

## （二）最近两年控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况

报告期内，公司控股股东、实际控制人何川不存在重大违法违规行为及因违法违规而被处罚的情况。何川签署声明如下：

本人不存在以下情形：

因贪污、贿赂、侵占财产、挪用财产或者破坏社会主义市场经济秩序，被判处刑罚，执行期满未逾五年，或者因犯罪被剥夺政治权利，执行期满未逾五年；

个人所负数额较大的债务到期未清偿；

存在资产被司法机关或行政机关查封、扣押或冻结的情形；

被中国证监会采取证券市场禁入措施尚在禁入期；

最近36个月内受到中国证监会行政处罚，或者最近12个月内受到证券交易所公开谴责；

因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查，尚未有明确结论意见；

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

存在尚未了结的或可预见的重大诉讼、仲裁及行政处罚案件。

#### **四、公司在业务、资产、人员、财务、机构与控股股东实际控制人及其控制的企业分开情况**

公司由有限公司整体变更而来，变更后严格按照《公司法》、《公司章程》等法律法规和规章制度规范运作，逐步完善公司法人治理结构，在业务、资产、人员、财务、机构等方面均与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业分开，具有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力，具体情况如下：

##### **（一）业务分开情况**

报告期内，公司主要经营收入来自于游戏收入，按照主营业务收入所处行业来划分，本公司细分行业为“互联网相关服务业（I6420）”。公司拥有独立完整的研发与运营系统，拥有与上述生产经营相适应的资质、技术、服务和管理人员，具有相应的场所和设备。公司独立获取业务收入和利润，具有独立自主的经营能力，不存在依赖控股股东、实际控制人及其他关联方进行生产经营的情形，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在同业竞争，不存在影响公司独立

性的重大或频繁的关联方交易，公司业务与控股股东、实际控制人及其控制的企业分开。

## （二）资产分开情况

公司是由人人有限整体变更而来的股份有限公司，公司的资产独立、完整。公司拥有生产经营所必需的场所、设备及其他辅助和相关的配套设施，不存在依赖股东资产生产经营的情况。公司拥有对资产独立登记、建账、核算和管理的权利。公司资产权属清晰、完整，不存在对主要股东及其控制的其他企业形成重大依赖的情况。

公司目前合法拥有业务经营所需的房屋建筑物、土地使用权、机器设备及其他经营设备的所有权或者使用权，具有独立的运营系统，公司资产与控股股东、实际控制人及其控制的企业分开。

## （三）人员分开情况

公司董事、监事和高级管理人员均系按照《公司法》、《公司章程》等规定的程序产生，不存在股东违规干预公司人事任免的情形。

公司董事、监事、高级管理人员的任职均符合《公司法》关于公司董事、监事和高级管理人员任职的有关规定。公司总经理、董事会秘书、财务负责人等高级管理人员均在公司专职工作并领取薪酬，未在公司股东及其控制的其他企业中兼任除董事、监事以外的职务，公司人员与控股股东、实际控制人及其控制的企业分开。

## （四）财务分开情况

公司设立了独立的财务会计部门，配备了专职的财务人员，建立了独立的会计核算体系，制订了独立的财务管理制度及各项内部控制制度，独立进行会计核算和财务决策。公司拥有独立银行账户，依法独立纳税。公司内部控制完整、有效。

股份公司设立以来，公司未为股东或其控制的其他企业、以及有利益冲突的个人提供担保，也没有将以公司名义的借款、授信额度转给前述法人或个人的情形，公司财务与控股股东、实际控制人及其控制的企业分开。

## （五）机构分开情况

公司机构设置完整。按照建立规范法人治理结构的要求，公司设立了股东大会、董事会和监事会，实行董事会领导下的总经理负责制。公司根据生产经营的需要设置了完整的内部组织机构，各部门职责明确、工作流程清晰。公司组织机构独立，与股东及其控制的其他企业不存在合署办公、混合经营的情形，自设立以来未发生股东违规干预公司正常生产经营活动的现象，公司机构与控股股东、实际控制人及其控制的企业分开。

综上，公司具有面向市场的自主经营能力和独立的服务体系，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业在业务、资产、人员、财务、机构等方面均已分开。

## 五、同业竞争

### （一）公司控股股东、实际控制人及其控制的企业与公司同业竞争情况

截至本说明书签署之日，公司控股股东、实际控制人何川除投资本公司及持有海川互娱份额外，未投资其他公司，不存在与公司同业竞争的情形。

### （二）关于避免同业竞争的承诺

公司控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员及持股5%以上的股东出具了《避免同业竞争的声明及承诺函》，表示未从事或者参与与股份公司存在同业竞争的业务。为了保护公司及债权人的合法权益，就避免同业竞争事宜承诺如下：

截至本函出具之日，本人与上海人人游戏科技发展股份有限公司及其控股子公司不存在同业竞争或潜在同业竞争的情形。

本人不以任何方式（包括但不限于单独经营、通过合资经营或拥有另一家公司或企业的股份及其他权益）直接或间接参与任何与上海人人游戏科技发展股份有限公司及其控股子公司主营业务构成竞争的任何业务或活动，同时，如果违反本承诺，本人愿意承担由此产生的全部责任，赔偿上海人人游戏科技发展股份有限公司及其控股子公司遭受的一切损失、损害和开支。

## 六、公司资金是否被股东占用的说明

### （一）公司资金是否被股东占用的说明

报告期内，公司资金占用详细情况见本说明书“第四节公司财务”之“九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来”之“（三）关联交易情况”。

## （二）公司为防止以上行为发生所采取的具体安排

2016年7月2日，公司股东大会制订了《关联交易管理办法》，就关联方及关联关系、关联交易、关联交易的基本原则、关联交易的审议及披露、责任追究等方面做出了明确规定。

公司管理层将严格按照《关联交易管理办法》的规定，在未来的关联交易中严格履行相关的董事会或股东大会审批程序。同时，公司还将进一步强化监督机制，充分发挥监事会的监督职能，防止公司在股东的操纵下做出不利于公司及其他股东利益的关联交易及资金拆借行为。

此外，公司章程规定：

第三十六条 公司的控股股东及实际控制人不得利用其关联关系损害公司利益。公司控股股东及实际控制人违反相关法律、法规及章程规定，给公司及其他股东造成损失的，控股股东及实际控制人应承担赔偿责任。

公司控股股东及实际控制人对公司和其他股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东不得利用利润分配、资产重组、对外投资、资金占用、借款担保等方式损害公司和其他股东的合法权益，不得利用其控制地位损害公司和其他股东的利益。

公司控股股东及实际控制人不得利用其控股地位侵占公司资产。发生公司控股股东侵占公司资产的情况，公司董事会应立即向人民法院申请司法冻结其所持有的股份。凡控股股东不能以现金清偿的，通过变现控股股东股份偿还侵占资产。

第七十五条 股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议的公告应当充分披露非关联股东的表决情况。如表决时，全体股东均构成关联股东，则本条规定的回避表决不适用。

第一百零四条 董事会应当确定对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易的权限，建立严格的审查和决策程序；重大投资项目应当组织有关专家、专业人员进行评审，并报股东大会批准。

第一百一十三条 董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，

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

第一百三十五条 监事不得利用其关联关系损害公司利益，若给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。

## 七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明

### （一）董事、监事、高级管理人员及其直系亲属持股情况

截至本说明书签署之日，董事、监事、高级管理人员直接或间接持有公司股份的情况如下：

序号	姓名	职务	直接持股数量（万股）	间接持股数量（万股）	合计持股比例（%）	备注
1	何川	董事长兼总经理	658.3377	100.00	50.84	通过海川互娱间接持有公司100万股
2	胡啸	董事兼董事会秘书	0	20.00	1.34	通过海川互娱间接持有公司20万股
3	赵睿鑫	董事	0	105.00	7.04	通过海川互娱间接持有公司105万股
4	刘康杰	董事	0	0	0	-
5	金伟春	董事	0	0	0	-
6	董晓峰	监事会主席	0	2.00	0.13	通过海川互娱间接持有公司2万股
7	刘洋	监事	0	0	0	-
8	李陶	监事	0	0	0	-
9	万时亮	财务负责人	0	10.00	0.67	通过海川互娱间接持有公司10万股

截至本说明书签署之日，董事、监事、高级管理人员直系亲属没有直接或间接持有公司股份。

### （二）董事、监事、高级管理人员相互之间存在的关联关系

公司董事、监事、高级管理人员中不存在亲属关系。

### （三）董事、监事、高级管理人员与公司之间签订的重要协议或作出重要承诺

董事、监事、高级管理人员向公司作出《关于避免同业竞争的承诺》、《关于减少并规范关联交易及资金往来的承诺函》、《对外投资与公司存在利益冲突的声明》、《董事、监事、管理层任职资格及诚信声明》。

除此之外，何川向公司作出承诺《已披露全部正在运营的游戏的承诺函》、《游戏资质办理的承诺函》等。

### （四）董事、监事、高级管理人员的对外投资和兼职情况

姓名	公司职务	主要兼职或投资企业
何川	董事长兼总经理	担任子公司人人网络执行董事兼总经理
		持有股东海川互娱 100 万元出资额，占其 33.34% 的合伙份额，并担任其普通合伙人
		担任子公司天津聚游执行董事兼总经理
		担任子公司星耀伊人执行董事
		担任参股公司北京热葫芦董事
		担任参股公司吉林毅恒董事
胡啸	董事兼董事会秘书	持有股东海川互娱 20 万元出资额，占其 6.67% 的合伙份额
赵睿鑫	董事	担任子公司人人网络监事
		持有股东海川互娱 105 万元出资额，占其 35% 的合伙份额
		担任子公司天津聚游监事
		担任子公司苏州四季风执行董事兼总经理
		担任子公司星耀伊人总经理
		担任子公司天津欧思达董事长兼总经理
刘康杰	董事	持有深圳粤兆资本基金管理有限公司 500 万元出资额，占公司 50% 的股权，并担任其监事
		担任广东外语外贸大学副教授
金伟春	董事	持有深圳人合资本管理有限公司 99% 的股权，并担任其执行董事兼总经理
		担任海湾环境科技（北京）股份有限公司监事
		担任北京百迈客生物科技有限公司董事
		深圳东方人合股权投资基金管理有限公司董事长兼总经理
董晓峰	监事会主席	持有股东海川互娱 2 万元出资额，占其 0.67% 的合伙份额
刘洋	监事	担任横琴青年联合创业投资基金企业（有限合伙）执行事务合伙人
李陶	监事	担任北京百迈客生物科技有限公司监事

姓名	公司职务	主要兼职或投资企业
		担任深圳人合资本管理有限公司投资合伙人
万时亮	财务负责人	持有股东海川互娱 10 万元出资额，占其 3.33% 的合伙份额

除上述对外投资及兼职情况外，公司董事、监事及高级管理人员不存在在其他单位投资及兼职的情况。公司董事、监事、高级管理人员上述投资及兼职不违反法律法规、公司章程及劳动合同关于竞业禁止的有关规定，与公司不存在利益冲突。

#### （五）董事、监事、高级管理人员任职资格情况

公司现任董事、监事、高级管理人员不存在不具备法律法规规定的任职资格或违反法律法规规定、所兼职单位规定的任职限制等任职资格方面的瑕疵，最近 24 个月内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。公司现任董事、监事、高级管理人员任职资格合法合规。

#### （六）董事、监事、高级管理人员诚信情况

公司现任董事、监事、高级管理人员不存在违反法律法规规定或章程约定的董事、监事、高管义务的问题，最近 24 个月内不存在重大违法违规情况。

公司现任董事、监事、高级管理人员不存在违反竞业禁止的法律规定或与原单位约定的情形，不存在有关上述竞业禁止事项的纠纷或潜在纠纷，亦不存在与原任职单位知识产权、商业秘密方面的侵权纠纷或潜在纠纷。

自报告期期初至申报后审查期间，公司、控股子公司以及公司的法定代表人、控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员不存在被列入失信被执行人名单、被执行联合惩戒的情形。

### 八、公司董事、监事、高级管理人员最近两年一期的变动情况

最近两年一期，公司董事、监事、高级管理人员变化如下：

报告期初，何川、刘健、顾雷为公司董事，何川为公司董事长兼经理，郝丽焯为公司监事。

2015年11月30日，由于郝丽焯、顾雷离职，公司董事由顾雷变更为胡啸，监事由郝丽焯变更为赵睿鑫，董事长、经理保持不变。

2016年2月29日，由于公司股权变更，刘健将股权转让给海川互娱，公司董事由刘健变为赵睿鑫，监事由赵睿鑫变为董志玮，董事长、经理保持不变。

2016年3月31日，由于引进外部投资者，公司董事赵睿鑫变为刘康杰，设监事会，监事会成员为董志玮、刘洋、李陶，董事长、经理保持不变。

2016年4月22日，由于公司经营管理和引进外部投资者需要，公司增加赵睿鑫、金伟春为董事会成员，董事会成员变更为何川、胡啸、赵睿鑫、刘康杰、金伟春，董事长、监事会成员、经理保持不变。

2016年7月2日，有限公司整体变更为股份公司时，选举何川、胡啸、赵睿鑫、刘康杰、金伟春组成股份公司第一届董事会，任期三年；选举刘洋、李陶和职工代表监事董晓峰组成股份公司第一届监事会，任期三年，其中董晓峰为监事会主席。经第一届董事会第一次会议决议，选举何川为公司董事长，聘任何川为总经理、聘任万时亮为财务负责人，聘任胡啸为董事会秘书。

报告期内，公司核心高级管理人员一直为何川，公司根据业务发展需要，适时增补了部分高级管理人员，根据外部投资者的要求，适时的加入了外部董事、监事。

公司董事、监事、高级管理人员在报告期内的变动符合有关法律法规、规范性文件及《公司章程》的规定，并履行了必要的法律程序；公司董事、监事、高级管理人员的变动皆因《公司章程》规定、经营管理需要等正常原因而发生，且主要管理人员并未发生变动。因此，报告期内，公司董事和高级管理人员未发生重大变化。

## 九、公司对外担保、重大投资、委托理财、关联交易等重要事项决策和执行情况

### （一）公司对外担保的决策和执行情况

报告期初至今，未发生过对外担保事宜。股份公司成立后，公司制订了《对外担保管理制度》，公司将在今后严格执行。

### （二）公司重大投资的决策和执行情况

根据公司制定的《重大事项决策管理办法》和《对外投资管理办法》之规定，公司对外进行投资，必须符合以下程序的规定：1、长期投资单项金额或在最近

一个会计年度内对同一公司追加的股权投资累计投资金额不超过一千万元，由公司董事长决定；超过一千万元但不超过公司最近一期经审计总资产百分之五十的由公司董事会审议通过；超过上述金额的需提交股东大会审议通过。2、短期投资单项金额不超过三千万元，由公司董事长决定；超过三千万元但不超过公司最近一期经审计总资产百分之五十的由公司董事会审议通过；超过上述金额的需提交股东大会审议通过。

报告期内，公司存在如下重大对外投资：

- (1) 2014年11月，投资400万元参股公司北京硬核互动科技发展有限公司；
- (2) 2015年4月，投资440万元参股北京开元龙马科技有限公司；
- (3) 2015年11月，投资750万美元（折合人民币4899.75万元）设立全资子公司人人互娱；
- (4) 2015年12月，投资1000万美元（折合人民币6448万元）收购人人游戏网络科技发展（上海）有限公司，使之成为公司全资子公司；
- (5) 2015年12月，决定出资100万元，设立全资子公司天津星耀伊人文化传媒有限公司，2016年3月，将注册资本追加至600万元，并全部实缴；
- (6) 2016年4月，投资200万元（2016年5月实缴）参股成都微美互动科技有限公司；
- (7) 2016年5月，投资650万元参股北京赫德时代科技有限公司；
- (8) 2016年5月，投资150万元参股宝鸡汇动天下网络科技有限公司；
- (9) 2016年6月，投资200万元参股上海沐田网络科技有限公司；
- (10) 2016年6月，投资300万元参股上海懿晗网络科技有限公司；
- (11) 2016年6月，投资500万元参股广州伦奇信息科技有限公司；
- (12) 2016年9月，投资240万元参股无锡班沙克文化传媒有限公司。**

上述(1)至(10)项投资基本情况详见本说明书“第一节公司基本情况”之“五、公司分、子公司情况”。(11)至(12)项投资，公司仅签订投资协议，尚未办理工商变更手续。

上述重要对外投资均发生在有限公司阶段，均经公司内部决策程序通过或经股份公司第一次股东大会追认，未因对外投资给公司带来风险。

股份公司成立后，公司制订了《对外投资管理制度》，公司以后的对外投资均将严格依照审批权限执行。

### （三）委托理财的决策和执行情况

2014年、2015年1-3月，公司购买招商银行理财产品“步步生金”获得收益539,534.25元及459,293.16元。

2016年7月2日，股份公司创立大会暨2016年第一次临时股东大会审议通过《关于追认公司委托理财的议案》，确认对上述委托理财进行不影响有限公司、股东及债权人合法权益。同时，通过了《委托理财管理制度》，就委托理财决策权限、审批流程、控制程序、披露等方面作出了明确规定。

公司管理层将严格按照公司章程、《委托理财管理制度》的规定，在未来的委托理财中严格履行相关的董事会或股东大会审批程序。同时，公司还将进一步强化监督机制，充分发挥监事会的监督职能，防止公司在控股股东的操纵下做出不利于公司及其他股东利益的委托理财行为。

### （四）关联交易的决策和执行情况

参见本说明书“第四节公司财务”之“九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来”。

## 第四节 公司财务

本节引用的财务数据，非经特别说明，均引自经具有证券期货从业资格的中审亚太会计师事务所（特殊普通合伙）审计的财务报告。本公司提醒投资者，若欲对本公司的财务状况、经营成果、现金流量及会计政策进行更详细的了解，应当认真阅读相关的财务报告和审计报告全文。

### 一、最近两年一期财务会计报告的审计意见

#### （一）审计意见

公司 2014 年度、2015 年度与 2016 年 1-4 月财务会计报告经中审亚太会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了中审亚太审字（2016）020714 号标准无保留意见的《审计报告》。

#### （二）更换会计师事务所情况

报告期内，公司不存在更换会计师事务所的情况。

### 二、最近两年一期经审计的主要财务报表

公司经审计后的 2014 年度、2015 年度与 2016 年 1-4 月财务报表列示如下：

#### 合并资产负债表

单位：元

项目	2016 年 4 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
<b>流动资产：</b>			
货币资金	98,486,221.66	7,471,633.57	24,422,002.08
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产			
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	10,671,500.81	156,494,271.47	149,115,054.08
预付款项	3,797,674.69	2,529,282.48	4,164,419.07
应收利息			

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
应收股利		-	-
其他应收款	63,781,555.80	1,033,105.31	8,233,786.46
存货			
划分为持有待售的资产			
一年内到期的非流动资产			
其他流动资产	2,604,841.94	1,335,754.64	57,565,649.70
<b>流动资产合计</b>	<b>179,341,794.90</b>	<b>168,864,047.47</b>	<b>243,500,911.39</b>
<b>非流动资产：</b>			
可供出售金融资产	4,517,158.47	2,700,000.00	700,000.00
持有至到期投资			
长期应收款			
长期股权投资	5,975,416.76	8,058,580.50	
投资性房地产			
固定资产	1,051,972.80	626,948.17	1,188,512.95
在建工程			
工程物资		-	-
固定资产清理		-	-
生产性生物资产		-	-
油气资产		-	-
无形资产	1,627,381.59	1,853,854.44	2,196,366.43
开发支出		-	-
商誉	-	-	-
长期待摊费用	716,683.80	19,443.64	1,612,177.61
递延所得税资产	1,778,587.19	1,815,343.72	1,838,071.93
其他非流动资产			
<b>非流动资产合计</b>	<b>15,667,200.61</b>	<b>15,074,170.47</b>	<b>7,535,128.92</b>
<b>资产总计</b>	<b>195,008,995.51</b>	<b>183,938,217.94</b>	<b>251,036,040.31</b>

## 合并资产负债表（续）

单位：元

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
----	------------	-------------	-------------

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
<b>流动负债：</b>			
短期借款			
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融负债			
衍生金融负债			
应付票据			
应付账款	23,396,138.62	23,730,406.58	11,627,644.93
预收款项	11,410,531.40	11,965,176.64	16,783,822.78
应付职工薪酬	948,138.55	1,520,886.47	1,651,474.87
应交税费	1,053,631.81	1,407,189.65	914,895.91
应付利息			
应付股利			
其他应付款	65,243,112.66	93,266,300.81	194,270,386.68
划分为持有待售的负债			
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债			
<b>流动负债合计</b>	<b>102,051,553.04</b>	<b>131,889,960.15</b>	<b>225,248,225.17</b>
<b>非流动负债：</b>			
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			
递延所得税负债			
其他非流动负债			
<b>非流动负债合计</b>			
<b>负债合计</b>	<b>102,051,553.04</b>	<b>131,889,960.15</b>	<b>225,248,225.17</b>
<b>所有者权益：</b>			
实收资本（或股本）	14,916,690.00	10,000,000.00	10,000,000.00

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
其他权益工具			
资本公积	30,401,179.17		
减：库存股			
其他综合收益	-845,641.56		
专项储备			
盈余公积	4,615,331.04	4,615,331.04	1,954,315.31
一般风险准备			
未分配利润	43,869,883.82	37,432,926.75	13,833,499.83
归属于母公司股东权益合计	92,957,442.47	52,048,257.79	25,787,815.14
少数股东权益			
<b>所有者权益合计</b>	<b>92,957,442.47</b>	<b>52,048,257.79</b>	<b>25,787,815.14</b>
<b>负债和所有者权益总计</b>	<b>195,008,995.51</b>	<b>183,938,217.94</b>	<b>251,036,040.31</b>

## 合并利润表

单位：元

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
一、营业收入	24,361,942.78	107,186,078.38	207,147,155.09
减：营业成本	7,704,894.89	36,911,778.56	53,247,794.63
营业税金及附加	1,166,864.12	5,085,728.70	8,981,109.37
销售费用	998,211.04	8,705,362.53	16,585,131.08
管理费用	7,503,447.46	27,419,738.13	111,529,858.03
财务费用	21,553.25	-12,581.96	-402,114.85
资产减值损失	62,758.44	756,830.30	922,637.49
加：公允价值变动收益 (损失以“-”号填列)			
投资收益(损失以“-”号填列)	-266,005.27	-1,882,126.34	539,534.25
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-266,005.27	-2,341,419.50	
<b>二、营业利润(亏损以“-”号填列)</b>	<b>6,638,208.31</b>	<b>26,437,095.78</b>	<b>16,822,273.59</b>
加：营业外收入	967,680.02	6,364,849.68	12,594,335.82
其中：非流动资产处置利得	17,679.75	16,579.49	2,991.45
减：营业外支出	49,511.52	2,394,086.19	8,523,399.98

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
其中：非流动资产处置损失	49,499.61	2,305,936.00	8,448,924.18
<b>三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）</b>	<b>7,556,376.81</b>	<b>30,407,859.27</b>	<b>20,893,209.43</b>
减：所得税费用	1,119,419.74	4,147,416.62	-1,817,562.98
<b>四、净利润（净亏损以“-”号填列）</b>	<b>6,436,957.07</b>	<b>26,260,442.65</b>	<b>22,710,772.41</b>
归属于母公司股东的净利润	6,436,957.07	26,260,442.65	22,710,772.41
少数股东损益			
<b>五、其他综合收益的税后净额</b>			
1.以后不能重分类进损益的其他综合收益			
1.1 重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动			
1.2 权益法下在被投资单位不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额			
2.以后将重分类进损益的其他综合收益			
2.1 权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额			
2.2 可供出售金融资产公允价值变动损益			
2.3 持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益			
2.4 现金流量套期损益的有效部分			
2.5 外币财务报表折算差额	-845,641.56		
2.6 其他			
<b>六、综合收益总额</b>	<b>5,591,315.51</b>	<b>26,260,442.65</b>	<b>22,710,772.41</b>
归属于母公司股东的综合收益总额			
归属于少数股东的综合收益总额			
<b>七、每股收益</b>			
（一）基本每股收益	0.57	2.63	2.27
（二）稀释每股收益	0.57	2.63	2.27

## 合并现金流量表

单位：元

项目	2016年1-4月	2015年度	2014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	23,724,506.59	77,756,586.56	108,090,404.73
收到的税费返还		6,965,080.24	353,969.53
收到其他与经营活动有关的现金	141,805,678.72	41,653,257.59	163,015,414.71
经营活动现金流入小计	165,530,185.31	126,374,924.39	271,459,788.97
购买商品、接受劳务支付的现金	3,176,772.54	26,124,154.30	22,858,499.19
支付给职工以及为职工支付的现金	6,837,202.10	22,695,691.62	118,610,855.99
支付的各项税费	2,460,577.80	9,421,457.92	6,751,547.90
支付其他与经营活动有关的现金	90,847,867.66	131,258,704.88	51,918,569.81
经营活动现金流出小计	103,322,420.10	189,500,008.72	200,139,472.89
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>62,207,765.21</b>	<b>-63,125,084.33</b>	<b>71,320,316.08</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量：</b>			
收回投资收到的现金		150,000,000.00	5,000,000.00
取得投资收益收到的现金		549,293.16	449,534.25
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	40,000.00	19,068.00	35,955.00
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额			
收到其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流入小计	40,000.00	150,568,361.16	5,485,489.25
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	17,000.00		50,834.99
投资支付的现金		104,400,000.00	59,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	43,659,375.18		
支付其他与投资活动有关的现金	44,818,248.37		
投资活动现金流出小计	88,494,623.55	104,400,000.00	59,050,834.99
<b>投资活动产生的现金流量</b>	<b>-88,454,623.55</b>	<b>46,168,361.16</b>	<b>-53,565,345.74</b>

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
<b>净额</b>			
<b>三、筹资活动产生的现金流量：</b>			
吸收投资收到的现金	118,000,000.00		
取得借款收到的现金			
发行债券收到的现金			
收到其他与筹资活动有关的现金	6,100,000.00		
筹资活动现金流入小计	124,100,000.00		
偿还债务支付的现金			
分配股利、利润或偿付利息支付的现金			
支付其他与筹资活动有关的现金	6,100,000.00		
筹资活动现金流出小计	6,100,000.00		
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	<b>118,000,000.00</b>		
<b>四、汇率变动对现金及现金等价物的影响</b>	<b>-738,553.57</b>	<b>6,354.66</b>	<b>178,369.72</b>
<b>五、现金及现金等价物净增加额</b>	<b>91,014,588.09</b>	<b>-16,950,368.51</b>	<b>17,933,340.06</b>
加：期初现金及现金等价物余额	7,471,633.57	24,422,002.08	6,488,662.02
<b>六、期末现金及现金等价物余额</b>	<b>98,486,221.66</b>	<b>7,471,633.57</b>	<b>24,422,002.08</b>

## 合并所有者权益变动表（2016年1-4月）

单位：元

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	少数股东权益	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00				4,615,331.04		37,432,926.75		52,048,257.79
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				4,615,331.04		37,432,926.75		52,048,257.79
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	4,916,690.00	30,401,179.17		-845,641.56			6,436,957.07		40,909,184.68
（一）综合收益总额				-845,641.56			6,436,957.07		5,591,315.51
（二）所有者投入和减少资本	4,916,690.00	113,083,310.00							118,000,000.00
1. 所有者投入资本	4,916,690.00	113,083,310.00							118,000,000.00
2. 股份支付计入所有者权益的金额									
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. 对所有者（或股东）的分配									
4. 其他									
（四）所有者权益内部结转		-82,682,130.83							-82,682,130.83

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	少数股东权益	所有者权益合计
1. 资本公积转增资本（或股本）									
2. 盈余公积转增资本（或股本）									
3. 盈余公积弥补亏损									
4. 结转重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动									
5. 其他		-82,682,130.83							-82,682,130.83
（五）专项储备									
1. 本期提取									
2. 本期使用									
（六）其他									
<b>四、本年年末余额</b>	<b>14,916,690.00</b>	<b>30,401,179.17</b>		<b>-845,641.56</b>	<b>4,615,331.04</b>		<b>43,869,883.82</b>		<b>92,957,442.47</b>

## 合并所有者权益变动表（2015年度）

单位：元

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	少数股东权益	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00				1,954,315.31		13,833,499.83		25,787,815.14
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				1,954,315.31		13,833,499.83		25,787,815.14
三、本期增减变动金额（减少以“－”号填列）					2,661,015.73		23,599,426.92		26,260,442.65
（一）综合收益总额							26,260,442.65		26,260,442.65
（二）所有者投入和减少资本									
1. 所有者投入资本									
2. 股份支付计入所有者权益的金额									
3. 其他									
（三）利润分配					2,661,015.73		-2,661,015.73		
1. 提取盈余公积					2,661,015.73		-2,661,015.73		
2. 提取一般风险准备									
3. 对所有者（或股东）的分配									
4. 其他									
（四）所有者权益内部结转									

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	少数股东权益	所有者权益合计
1. 资本公积转增资本（或股本）									
2. 盈余公积转增资本（或股本）									
3. 盈余公积弥补亏损									
4. 结转重新计量设定受益计划净 负债或净资产所产生的变动									
5. 其他									
（五）专项储备									
1. 本期提取									
2. 本期使用									
（六）其他									
<b>四、本年年末余额</b>	<b>10,000,000.00</b>				<b>4,615,331.04</b>		<b>37,432,926.75</b>		<b>52,048,257.79</b>

## 合并所有者权益变动表（2014年度）

单位：元

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	少数股东权益	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						-6,922,957.27		3,077,042.73
加：会计政策变更									
前期差错更正									
其他									
二、本年初余额	10,000,000.00						-6,922,957.27		3,077,042.73
三、本期增减变动金额（减少以“－”号填列）					1,954,315.31		20,756,457.10		22,710,772.41
（一）综合收益总额							22,710,772.41		22,710,772.41
（二）所有者投入和减少资本									
1. 所有者投入资本									
2. 股份支付计入所有者权益的金额									
3. 其他									
（三）利润分配					1,954,315.31		-1,954,315.31		
1. 提取盈余公积					1,954,315.31		-1,954,315.31		
2. 提取一般风险准备									
3. 对所有者（或股东）的分配									
4. 其他									

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	少数股东权益	所有者权益合计
（四）所有者权益内部结转									
1. 资本公积转增资本（或股本）									
2. 盈余公积转增资本（或股本）									
3. 盈余公积弥补亏损									
4. 结转重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动									
5. 其他									
（五）专项储备									
1. 本期提取									
2. 本期使用									
（六）其他									
<b>四、本年年末余额</b>	<b>10,000,000.00</b>				<b>1,954,315.31</b>		<b>13,833,499.83</b>		<b>25,787,815.14</b>

### 母公司资产负债表

单位：元

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
<b>流动资产：</b>			
货币资金	39,201,915.19	5,343,807.00	22,424,632.88
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融资产			
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	9,970,881.87	153,462,116.73	128,729,871.18
预付款项	585,934.00	1,230,084.90	2,472,365.36
应收利息			
应收股利		-	-
其他应收款	122,228,839.23	10,677,856.43	30,160,181.28
存货			
划分为持有待售的资产			
一年内到期的非流动资产			
其他流动资产	1,515,673.31	1,335,754.64	57,325,246.81
<b>流动资产合计</b>	<b>173,503,243.60</b>	<b>172,049,619.70</b>	<b>241,112,297.51</b>
<b>非流动资产：</b>			
可供出售金融资产	700,000.00	700,000.00	700,000.00
持有至到期投资			
长期应收款			
长期股权投资	107,381,388.40	23,573,004.53	17,623,136.60
投资性房地产			
固定资产	106,230.49	162,901.55	334,471.79
在建工程			
工程物资		-	-
固定资产清理		-	-
生产性生物资产		-	-
油气资产		-	-

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
无形资产		16,800.00	2,157,477.81
开发支出			
商誉			
长期待摊费用	716,683.80	19,443.64	879,195.97
递延所得税资产	89,996.21	86,542.89	130,250.17
其他非流动资产			
<b>非流动资产合计</b>	<b>108,994,298.90</b>	<b>24,558,692.61</b>	<b>21,824,532.34</b>
<b>资产总计</b>	<b>282,497,542.50</b>	<b>196,608,312.31</b>	<b>262,936,829.85</b>

## 资产负债表（续）

单位：元

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
<b>流动负债：</b>			
短期借款			
以公允价值计量且变动计入当期损益的金融负债			
衍生金融负债			
应付票据			
应付账款	19,050,720.65	21,340,784.66	10,613,611.50
预收款项	11,410,531.40	11,965,176.64	14,727,833.89
应付职工薪酬	933,273.20	1,391,653.17	1,364,445.04
应交税费	1,051,031.89	1,355,768.68	666,211.93
应付利息			
应付股利			
其他应付款	121,506,826.54	104,401,618.80	206,021,574.39
划分为持有待售的负债			
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债			
<b>流动负债合计</b>	<b>153,952,383.68</b>	<b>140,455,001.95</b>	<b>233,393,676.75</b>
<b>非流动负债：</b>			
长期借款			

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
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			
递延所得税负债			
其他非流动负债			
<b>非流动负债合计</b>			
<b>负债合计</b>	<b>153,952,383.68</b>	<b>140,455,001.95</b>	<b>233,393,676.75</b>
<b>所有者权益：</b>			
实收资本（或股本）	14,916,690.00	10,000,000.00	10,000,000.00
其他权益工具			
资本公积	61,348,645.04		
减：库存股			
其他综合收益			
专项储备			
盈余公积	4,615,331.04	4,615,331.04	1,954,315.31
一般风险准备			
未分配利润	47,664,492.74	41,537,979.32	17,588,837.79
<b>所有者权益合计</b>	<b>128,545,158.82</b>	<b>56,153,310.36</b>	<b>29,543,153.10</b>
<b>负债和所有者权益总计</b>	<b>282,497,542.50</b>	<b>196,608,312.31</b>	<b>262,936,829.85</b>

### 母公司利润表

单位：元

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
<b>一、营业收入</b>	20,641,515.27	93,612,343.79	204,589,095.29
减：营业成本	7,252,056.55	31,675,036.68	52,425,321.53
营业税金及附加	1,108,745.46	5,068,791.30	8,979,458.46
销售费用	931,866.50	6,144,767.87	15,190,510.13
管理费用	5,396,055.12	20,842,524.20	101,073,150.75
财务费用	-150,504.41	46,144.99	-371,982.48

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
资产减值损失	31,984.83	779,541.94	905,183.54
加：公允价值变动收益 (损失以“-”号填列)			
投资收益(损失以 “-”号填列)	65,548.84	-2,030,838.91	539,534.25
其中：对联营企业和 合营企业的投资收益			
<b>二、营业利润(亏损以“-” 号填列)</b>	<b>6,136,860.06</b>	<b>27,024,697.90</b>	<b>26,926,987.61</b>
加：营业外收入	838,547.21	6,104,678.74	11,414,335.77
其中：非流动资产处 置利得	8,547.01	16,408.55	2,991.45
减：营业外支出	782.50	2,350,823.69	5,511,960.83
其中：非流动资产处 置损失	770.59	2,257,420.21	5,437,485.03
<b>三、利润总额(亏损总额 以“-”号填列)</b>	<b>6,974,624.77</b>	<b>30,778,552.95</b>	<b>32,829,362.55</b>
减：所得税费用	848,111.35	4,168,395.69	-112,359.31
<b>四、净利润(净亏损以“-” 号填列)</b>	<b>6,126,513.42</b>	<b>26,610,157.26</b>	<b>32,941,721.86</b>
<b>五、其他综合收益的税后 净额</b>			
1.以后不能重分类进损 益的其他综合收益			
1.1 重新计量设定受 益计划净负债或净资产的 变动			
1.2 权益法下在被投 资单位不能重分类进损益 的其他综合收益中享有的 份额			
2.以后将重分类进损益 的其他综合收益			
2.1 权益法下在被投 资单位以后将重分类进损 益的其他综合收益中享有 的份额			
2.2 可供出售金融资 产公允价值变动损益			
2.3 持有至到期投资 重分类为可供出售金融资 产损益			
2.4 现金流量套期损 益的有效部分			
2.5 外币财务报表折 算差额			

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
2.6 其他			
<b>六、综合收益总额</b>	<b>6,126,513.42</b>	<b>26,610,157.26</b>	<b>32,941,721.86</b>

### 母公司现金流量表

单位：元

项目	2016年1-4月	2015年度	2014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	23,100,334.71	77,430,385.56	103,541,084.31
收到的税费返还		6,965,083.85	353,969.53
收到其他与经营活动有关的现金	38,625,879.99	38,862,268.40	158,143,057.45
经营活动现金流入小计	61,726,214.70	123,257,737.81	262,038,111.29
购买商品、接受劳务支付的现金	2,119,724.03	14,664,932.77	18,227,486.51
支付给职工以及为职工支付的现金	5,952,249.46	19,251,169.35	111,501,547.16
支付的各项税费	2,263,925.28	9,307,856.73	6,748,465.09
支付其他与经营活动有关的现金	5,983,218.76	147,261,963.35	54,489,026.82
经营活动现金流出小计	16,319,117.53	190,485,922.20	190,966,525.58
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>45,407,097.17</b>	<b>-67,228,184.39</b>	<b>71,071,585.71</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量：</b>			
收回投资收到的现金		150,000,000.00	5,000,000.00
取得投资收益收到的现金		549,293.16	449,534.25
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	11,800.00	16,818.00	24,355.00
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额			
收到其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流入小计	11,800.00	150,566,111.16	5,473,889.25
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	17,000.00		34,400.00
投资支付的现金	71,037,500.00	100,000,000.00	55,000,000.00
取得子公司及其他营业			

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金	58,500,000.00	400,000.00	4,000,000.00
投资活动现金流出小计	129,554,500.00	100,400,000.00	59,034,400.00
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-129,542,700.00</b>	<b>50,166,111.16</b>	<b>-53,560,510.75</b>
<b>三、筹资活动产生的现金流量：</b>			
吸收投资收到的现金	118,000,000.00		
取得借款收到的现金			
发行债券收到的现金			
收到其他与筹资活动有关的现金	6,100,000.00		
筹资活动现金流入小计	124,100,000.00		
偿还债务支付的现金			
分配股利、利润或偿付利息支付的现金			
支付其他与筹资活动有关的现金	6,100,000.00		
筹资活动现金流出小计	6,100,000.00		
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	<b>118,000,000.00</b>		
<b>四、汇率变动对现金及现金等价物的影响</b>	<b>-6,288.98</b>	<b>-18,752.65</b>	<b>149,371.92</b>
<b>五、现金及现金等价物净增加额</b>	<b>33,858,108.19</b>	<b>-17,080,825.88</b>	<b>17,660,446.88</b>
加：期初现金及现金等价物余额	5,343,807.00	22,424,632.88	4,764,186.00
<b>六、期末现金及现金等价物余额</b>	<b>39,201,915.19</b>	<b>5,343,807.00</b>	<b>22,424,632.88</b>

## 母公司所有者权益变动表（2016年1-4月）

单位：元

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	专项储备	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00				4,615,331.04		41,537,979.32		56,153,310.36
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				4,615,331.04		41,537,979.32		56,153,310.36
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	4,916,690.00	61,348,645.04					6,126,513.42		72,391,848.46
（一）综合收益总额							6,126,513.42		6,126,513.42
（二）所有者投入和减少资本	4,916,690.00	113,083,310.00							118,000,000.00
1. 所有者投入资本	4,916,690.00	113,083,310.00							118,000,000.00
2. 股份支付计入所有者权益的金额									
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. 对所有者（或股东）的分配									
4. 其他									

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	专项储备	所有者权益合计
（四）所有者权益内部结转		-51,734,664.96							-51,734,664.96
1. 资本公积转增资本（或股本）									
2. 盈余公积转增资本（或股本）									
3. 盈余公积弥补亏损									
4. 结转重新计量设定受益计划 净负债或净资产所产生的变动									
5. 其他		-51,734,664.96							-51,734,664.96
（五）专项储备									
1. 本期提取									
2. 本期使用									
（六）其他									
<b>四、本年年末余额</b>	<b>14,916,690.00</b>	<b>61,348,645.04</b>			<b>4,615,331.04</b>		<b>47,664,492.74</b>		<b>128,545,158.82</b>

## 母公司所有者权益变动表（2015年度）

单位：元

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	专项储备	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00				1,954,315.31		17,588,837.79		29,543,153.10
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				1,954,315.31		17,588,837.79		29,543,153.10
三、本期增减变动金额（减少以“－”号填列）					2,661,015.73		23,949,141.53		26,610,157.26
（一）综合收益总额							26,610,157.26		26,610,157.26
（二）所有者投入和减少资本									
1. 所有者投入资本									
2. 股份支付计入所有者权益的金额									
3. 其他									
（三）利润分配					2,661,015.73		-2,661,015.73		
1. 提取盈余公积					2,661,015.73		-2,661,015.73		
2. 提取一般风险准备									
3. 对所有者（或股东）的分配									
4. 其他									
（四）所有者权益内部结转									

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	专项储备	所有者权益合计
1. 资本公积转增资本（或股本）									
2. 盈余公积转增资本（或股本）									
3. 盈余公积弥补亏损									
4. 结转重新计量设定受益计划净 负债或净资产所产生的变动									
5. 其他									
（五）专项储备									
1. 本期提取									
2. 本期使用									
（六）其他									
<b>四、本年年末余额</b>	<b>10,000,000.00</b>				<b>4,615,331.04</b>		<b>41,537,979.32</b>		<b>56,153,310.36</b>

## 母公司所有者权益变动表（2014年度）

单位：元

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	专项储备	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00						-13,398,568.76		-3,398,568.76
加：会计政策变更									
前期差错更正									
其他									
二、本年初余额	10,000,000.00						-13,398,568.76		-3,398,568.76
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）					1,954,315.31		30,987,406.55		32,941,721.86
（一）综合收益总额							32,941,721.86		32,941,721.86
（二）所有者投入和减少资本									
1. 所有者投入资本									
2. 股份支付计入所有者权益的金额									
3. 其他									
（三）利润分配					1,954,315.31		-1,954,315.31		
1. 提取盈余公积					1,954,315.31		-1,954,315.31		
2. 提取一般风险准备									
3. 对所有者（或股东）的分配									
4. 其他									

项目	实收资本（或股本）	资本公积	减：库存股	其他综合收益	盈余公积	一般风险准备	未分配利润	专项储备	所有者权益合计
（四）所有者权益内部结转									
1. 资本公积转增资本（或股本）									
2. 盈余公积转增资本（或股本）									
3. 盈余公积弥补亏损									
4. 结转重新计量设定受益计划净 负债或净资产所产生的变动									
5. 其他									
（五）专项储备									
1. 本期提取									
2. 本期使用									
（六）其他									
<b>四、本年年末余额</b>	<b>10,000,000.00</b>				<b>1,954,315.31</b>		<b>17,588,837.79</b>		<b>29,543,153.10</b>

### 三、主要会计政策和会计估计

#### （一）财务报表的编制基础

##### （1）编制基础

本公司以持续经营为前提，根据实际发生的交易和事项，按照企业会计准则的规定进行确认和计量，并在此基础上编制财务报表。

##### （2）持续经营

本公司不存在导致对报告期末起 12 个月内的持续经营假设产生重大疑虑的事项或情况。

#### （二）遵循企业会计准则的声明

本公司编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了企业的财务状况、经营成果和现金流量等有关信息。

#### （三）会计期间

本公司会计期间分为年度和中期。中期包括半年度、季度和月度。年度、半年度、季度、月度起止日期按公历日期确定。公司会计年度为每年 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。

#### （四）营业周期

正常营业周期是指本公司从购买用于销售的资产起至实现现金或现金等价物的期间。本公司以 12 个月作为一个营业周期，并以其作为资产和负债的流动性划分标准。

#### （五）记账本位币

本公司的记账本位币为人民币。

#### （六）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

##### 1、同一控制下的企业合并

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。通常情况下，同一控制下的企业合并是

指发生在同一企业集团内部企业之间的合并，除此之外，一般不作为同一控制下的企业合并。

同一控制下的企业合并，合并方以支付现金、转让非现金资产或承担债务方式作为合并对价的，应当在合并日按照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长期股权投资的初始投资成本。被合并方在合并日的净资产账面价值为负数的，长期股权投资成本按零确定。如果被合并方在被合并以前，是最终控制方通过非同一控制下的企业合并所控制的，则合并方长期股权投资的初始投资成本还应包含相关的商誉金额。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，应当调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。合并方以发行权益性证券作为合并对价的，应当在合并日按照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长期股权投资的初始投资成本。按照发行股份的面值总额作为股本，长期股权投资初始投资成本与所发行股份面值总额之间的差额，应当调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

本公司作为合并方为进行企业合并发生的各项直接相关费用，包括支付的审计费用、评估费用、法律服务费等，于发生时计入当期损益。与发行权益性工具作为合并对价直接相关的交易费用，冲减资本公积（股本溢价），资本公积（股本溢价）不足冲减的，依次冲减盈余公积和未分配利润。与发行债务性工具作为合并对价直接相关的交易费用，计入债务性工具的初始确认金额。

通过多次交易分步实现同一控制下企业合并，属于一揽子交易的，合并方应当将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，在母公司财务报表中，以合并日持股比例计算的合并日应享有被合并方账面所有者权益份额作为该项投资的初始投资成本，初始投资成本与其原长期股权投资账面价值加上合并日取得进一步股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整资本公积（股本溢价），资本公积不足冲减的，冲减留存收益。

在合并财务报表中，合并方在达到合并之前持有的长期股权投资，在取得日与合并方与被合并方向处于同一最终控制之日孰晚日与合并日之间已确认有关损益、其他综合收益和其他所有者权益变动，应分别冲减比较报表期间的期初留存收益或当期损益。

## 2、非同一控制下的企业合并

参与合并的各方在合并前后不受同一方或相同的多方最终控制的，为非同一控制下的企业合并。

一次交换交易实现的企业合并，合并成本为本公司在购买日为取得对被购买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之和。

通过多次交换交易分步实现的企业合并，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：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；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权益法核算下的其他综合收益等的，与其相关的其他综合收益等应当转为购买日所属当期收益，不能重分类计入当期损益的其他综合收益除外。购买方为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用，应于发生时计入当期损益。购买方作为合并对价发行的权益性工具或债务性工具的交易费用，应当计入权益性工具或债务性工具的初始确认金额。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，本公司将其计入合并成本。

非同一控制下的企业合并中，企业合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；在吸收合并情况下，该差额在母公司个别财务报表中确认为商誉；在控股合并情况下，该差额在合并财务报表中列示为商誉。企业合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，本公司计入合并当期损益（营业外收入）。在吸收合并情况下，该差额计入合并当期母公司个别利润表；在控股合并情况下，该差额计入合并当期的合并利润表。

### （七）合并财务报表的编制方法

#### 1、合并财务报表范围的确定原则

合并财务报表的合并范围以控制为基础予以确定。控制是指本公司拥有对被

投资方的权力，通过参与被投资方的相关活动而享有可变回报，并且有能力运用对被投资方的权力影响其回报金额。相关活动是指对被投资方的回报产生重大影响的活动。被投资方的相关活动根据具体情况进行判断，通常包括商品或劳务的销售和购买、金融资产的管理、资产的购买和处路、研究与开发活动以及融资活动等。

母公司将其全部子公司（包括母公司所控制的单独主体）纳入合并财务报表的合并范围，包括被本公司控制的企业、被投资单位中可分割的部分以及结构化主体。

## 2、合并财务报表编制的方法

母公司编制合并财务报表，将整个企业集团视为一个会计主体；合并财务报表以母公司和纳入合并范围的子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料编制合并财务报表，以反映企业集团整体财务状况、经营成果和现金流量。

（一）合并母公司与子公司的资产、负债、所有者权益、收入、费用和现金流等项目。

（二）抵销母公司对子公司的长期股权投资与母公司在子公司所有者权益中所享有的份额。

（三）抵销母公司与子公司、子公司相互之间发生的内部交易的影响。内部交易表明相关资产发生减值损失的，应当全额确认该部分损失。

（四）站在企业集团角度对特殊交易事项予以调整。

少数股东权益，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。少数股东损益，在合并利润表中净利润项目下以“少数股东损益”项目列示。在合并财务报表中，子公司少数股东分担的当期亏损超过了少数股东在该子公司期初所有者权益中所享有的份额的，其余额仍应当冲减少数股东权益。

本公司在编制合并财务报表时，如果子公司所采用的会计政策、会计期间与母公司不一致的，需要按照母公司的会计政策和会计期间对子公司财务报表进行必要的调整；或者要求子公司按照母公司的会计政策和会计期间另行编报财务报表。

母公司在报告期内因同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，编制合并资产负债表时，应当调整合并资产负债表的期初数，同时对比较报表的相关项目

进行调整，视同合并后的报告主体自最终控制方开始控制时点起一直存在。因非同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，编制合并资产负债表时，不调整合并资产负债表的期初数。母公司在报告期内处置子公司以及业务，编制合并资产负债表时，不调整合并资产负债表的期初数。

母公司在报告期内因同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，将该子公司以及业务合并当期期初至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表。同时对比较报表的相关项目进行调整，视同合并后的报告主体自最终控制方开始控制时点起一直存在。因非同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，将该子公司以及业务购买日至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表。母公司在报告期内处置子公司以及业务，将该子公司以及业务期初至处置日的收入、费用、利润纳入合并利润表。

母公司在报告期内因同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，将该子公司以及业务合并当期期初至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表，同时对比较报表的相关项目进行调整，视同合并后的报告主体自最终控制方开始控制时点起一直存在。因非同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，将该子公司以及业务购买日至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表。母公司在报告期内处置子公司，将该子公司以及业务期初至处置日的现金流量纳入合并现金流量表。

子公司持有母公司的长期股权投资，视为企业集团的库存股，作为所有者权益的减项，在合并资产负债表中所有者权益项目下以“减：库存股”项目列示。子公司相互之间持有的长期股权投资，比照母公司对子公司的股权投资的抵销方法，将长期股权投资与其对应的子公司所有者权益中所享有的份额相互抵销。

### 3、合并财务报表编制特殊交易的会计处理

(1) 母公司购买子公司少数股东拥有的子公司股权，在合并财务报表中，因购买少数股权新取得的长期股权投资与按照新增持股比例计算应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积（资本溢价或股本溢价），资本公积不足冲减的，调整留存收益。

(2) 企业因追加投资等原因能够对非同一控制下的被投资方实施控制的，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权益法核算下的其他综合收益等的，与其相关的其他综合收益等转为购买日所属当期收益。

(3) 母公司在不丧失控制权的情况下部分处置对子公司的长期股权投资，在合并财务报表中，处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产份额之间的差额，应当调整资本公积（资本溢价或股本溢价），资本公积不足冲减的，调整留存收益。

(4) 企业因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资方的控制权的，在编制合并财务报表时，对于剩余股权，按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益等，应当在丧失控制权时转为当期投资收益。

(5) 企业通过多次交易分步处置对子公司股权投资直至丧失控制权的，如果处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；但是，在丧失控制权之前每一次处置款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。处置对子公司股权投资的各项交易的条款、条件以及经济影响符合下列一种或多种情况，将多次交易事项作为一揽子交易进行会计处理：

- ①这些交易是同时或者在考虑了彼此影响的情况下订立的。
- ②这些交易整体才能达成一项完整的商业结果。
- ③一项交易的发生取决于其他至少一项交易的发生。
- ④一项交易单独考虑时是不经济的，但是和其他交易一并考虑时是经济的。

## （八）合营安排的分类及共同经营的会计处理方法

### 1、合营安排的分类

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。合营安排分为共同经营和合营企业。共同经营，是指合营方享有该安排相关资产且承担该安排相关负债的合营安排。合营企业，是指合营方仅对该安排的净资产享有权利的合营安排。

## 2、共同经营的会计处理方法

本公司确认与共同经营中利益份额相关的下列项目，并按照相关企业会计准则的规定进行会计处理：

- (1) 确认单独所持有的资产，以及按其份额确认共同持有的资产；
- (2) 确认单独所承担的负债，以及按其份额确认共同承担的负债；
- (3) 确认出售其享有的共同经营产出份额所产生的收入；
- (4) 按其份额确认共同经营因出售产出所产生的收入；
- (5) 确认单独所发生的费用，以及按其份额确认共同经营发生的费用。

## (九) 现金及现金等价物的确定标准

现金，是指企业库存现金以及可以随时用于支付的存款。现金等价物，是指企业持有的同时具备期限短（一般指从购入日起不超过3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。

## (十) 外币业务和外币报表折算

### 1、发生外币交易时折算汇率的确定方法

本公司发生的外币交易在初始确认时，按交易日的即期汇率（通常指中国人民银行公布的当日外汇牌价的中间价，下同）折算为人民币金额。

### 2、在资产负债表日对外币项目的折算方法、汇兑损益的处理方法

外币货币性项目，采用资产负债表日即期汇率折算。因资产负债表日即期汇率与初始确认时或者前一资产负债表日即期汇率不同而产生的汇兑差额，除了按照《企业会计准则第17号——借款费用》的规定，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予以资本化外，计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算，不改变其记账本位币金额。以公允价值计量的股票、基金等外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，折算后记账本位币金额与原记账本位币金额的差额，作为公允价值变动（含汇率变动）处理，计入当期损益。

### 3、外币报表折算的会计处理方法

本公司按照以下规定，将以外币表示的财务报表折算为人民币金额表示的财务报表。

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；所有者权益类项目除“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，采用交易发生日的即期汇率折算。按照上述方法折算产生的外币财务报表折算差额，在资产负债表中所有者权益项目“其他综合收益”中单独列示。以外币表示的现金流量表采用现金流量发生日的即期汇率折算。汇率变动对现金的影响额作为调节项目，在现金流量表中单独列报。

## （十一）金融工具

### 1、金融工具的分类

按照投资目的和经济实质将本公司拥有的金融资产划分为四类：①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产，包括交易性金融资产和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产；②持有至到期投资；③贷款和应收款项；④可供出售金融资产。

按照经济实质将承担的金融负债划分为两类：①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，包括交易性金融负债和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债；②其他金融负债。

### 2、金融工具的确认依据

金融工具是指形成一个企业的金融资产，并形成其他单位的金融负债或权益工具的合同。本公司于成为金融工具合同的一方时确认一项金融资产或金融负债。

金融资产满足下列条件之一的，终止确认：收取该金融资产现金流量的合同权利终止；该金融资产已转移，且符合《企业会计准则第 23 号——金融资产转移》规定的终止确认条件。

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，才终止确认该金融负债或其一部分。

### 3、金融工具的计量方法

本公司初始确认金融资产或金融负债，按照公允价值计量。对于以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，相关交易费用直接计入当期损益；对于其他类别的金融资产或金融负债，相关交易费用计入初始确认金额。

本公司对金融资产和金融负债的后续计量主要方法：

(1) 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产和金融负债，按照公允价值进行后续计量，公允价值变动计入当期损益。

(2) 持有至到期投资和应收款项，采用实际利率法，按摊余成本计量。

(3) 可供出售金融资产按照公允价值进行后续计量，公允价值变动形成的利得或损失，除减值损失和外币货币性金融资产形成的汇兑损益外，计入其他综合收益，在该金融资产终止确认时转出，计入当期损益。

(4) 在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

(5) 其他金融负债按摊余成本进行后续计量。但是下列情况除外：

①与在活跃市场中没有报价，公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债，按照成本计量。

②不属于指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的财务担保合同，或没有指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益并将以低于市场利率贷款的贷款承诺，在初始确认后按照下列两项金额之中的较高者进行后续计量：

A.《企业会计准则第 13 号——或有事项》确定的金额。

B.初始确认金额扣除按照《企业会计准则第 14 号——收入》的原则确定的累计摊销额后的余额。

#### 4、金融资产转移的确认依据和计量方法

金融资产转移，是指公司（转出方）将金融资产让与或交付给该金融资产发行方以外的另一方（转入方）。

本公司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的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，不终止确认该金融资产。

本公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，分别下列情况处理：放弃了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产并确认产生的资产和负债；未放弃对该金融资产控制的，按照其继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

## 5、金融负债终止确认条件

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，则终止确认该金融负债或其一部分；本公司若与债权人签定协议，以承担新金融负债方式替换现存金融负债，且新金融负债与现存金融负债的合同条款实质上不同的，则终止确认现存金融负债，并同时确认新金融负债。

对现存金融负债全部或部分合同条款作出实质性修改的，则终止确认现存金融负债或其一部分，同时将修改条款后的金融负债确认为一项新金融负债。

金融负债全部或部分终止确认时，终止确认的金融负债账面价值与支付对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

本公司若回购部分金融负债的，在回购日按照继续确认部分与终止确认部分的相对公允价值，将该金融负债整体的账面价值进行分配。分配给终止确认部分的账面价值与支付的对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

## 6、金融资产和金融负债的公允价值的确定方法

公允价值，是指市场参与者在计量日发生的有序交易中，出售一项资产所能收到或者转移一项负债所需支付的价格。本公司公允价值计量按《企业会计准则第39号—公允价值计量》的相关规定执行，具体包括：

### （1）公允价值初始计量

本公司根据交易性质和相关资产或负债的特征等，判断初始确认时的公允价值是否与其交易价格相等。其他相关会计准则要求或者允许企业以公允价值对相关资产或负债进行初始计量，且其交易价格与公允价值不相等的，公司将相关利得或损失计入当期损益，但其他相关会计准则另有规定的除外。

### （2）公允价值的估值技术

本公司以公允价值计量相关资产或负债使用的估值技术主要包括市场法、收益法和成本法。本公司使用多种估值技术计量公允价值时，会充分考虑各估值结果的合理性，选取在当前情下最能代表公允价值的金额作为公允价值。公司在估值技术的应用中，优先使用相关可观察输入值，只有在相关可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，才使用不可观察输入值。

### （3）公允价值的层次划分

本公司将公允价值计量所使用的输入值划分为三个层次，并首先使用第一层次输入值，其次使用第二层次输入值，最后使用第三层次输入值。

第一层次输入值是在计量日能够取得的相同资产或负债在活跃市场上未经调整的报价。第二层次输入值是除第一层次输入值外相关资产或负债直接或间接可观察的输入值。第三层次输入值是相关资产或负债的不可观察输入值。

以上层次划分具体表现为：金融工具存在活跃市场的，本公司采用活跃市场中的报价确定其公允价值。活跃市场中的报价是指易于定期从交易所、经纪商、行业协会、定价服务机构等获得的价格，且代表了在公平交易中实际发生的市场交易的价格。金融工具不存在活跃市场的，本公司采用估值技术确定其公允价值。估值技术包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融工具当前的公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等。

## 7、金融资产减值测试方法及会计处理方法

### （1）持有至到期投资

以摊余成本计量的持有至到期投资发生减值时，将其账面价值减记至预计未来现金流量（不包括尚未发生的未来信用损失）现值（折现利率采用原实际利率），减记的金额确认为资产减值损失，计入当期损益。计提减值准备时，对单项金额重大的持有至到期投资单独进行减值测试；对单项金额不重大的持有至到期投资可以单独进行减值测试，或在具有类似信用风险特征的组合中，按照组合进行减值测试；单独测试未发生减值的持有至到期投资，需要按照在具有类似信用风险特征的组合中，按照组合再进行测试；已单项确认减值损失的持有至到期投资，不再在具有类似信用风险特征的组合中，按照组合进行减值测试。

### （2）应收款项

应收款项减值测试方法及减值准备计提方法参见附注三（十六）。

### （3）可供出售金融资产

可供出售金融资产的公允价值发生较大幅度下降，或在综合考虑各种相关因素后，预期这种下降趋势属于非暂时性的，则按其公允价值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提减值准备。在确认减值损失时，将原直接计入其他综合收益的公允价值下降形成的累计损失一并转出，计入减值损失。该转出的累计损

失，等于可供出售金融资产的初始取得成本扣除已收回本金和已摊销金额、当前公允价值和原已计入损益的减值损失后的余额。

对于已确认减值损失的可供出售债务工具，在随后的会计期间公允价值已上升且客观与确认原减值损失后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

对于可供出售权益工具投资发生的减值损失，在该权益工具价值回升时，通过权益转回，不通过损益转回。但是，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产发生的减值损失，不予转回。

对于权益工具投资，本公司判断其公允价值发生“严重”或“非暂时性”下跌的具体量化标准、成本的计算方法、期末公允价值的确定方法，以及持续下跌期间的确定依据为：

公允价值发生“严重”下跌的具体量化标准 期末公允价值相对于成本的下跌幅度已达到或超过 50%。

公允价值发生“非暂时性”下跌的具体量化标准 连续 12 个月出现下跌。

成本的计算方法 取得时按支付对价（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为投资成本。

期末公允价值的确定方法 存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值；如不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。

持续下跌期间的确定依据 连续下跌或在下跌趋势持续期间反弹上扬幅度低于 20%，反弹持续时间未超过 6 个月的均作为持续下跌期间。

#### （4）其他

在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产发生减值时，将该权益工具投资或衍生金融资产的账面价值，与按照类似金融资产当时市场收益率对未来现金流量折现确定的现值之间的差额，确认为减值损失，计入当期损益。

## （十二）应收款项

本公司采用备抵法核算坏帐损失。

对于单项金额重大的金融资产单独进行减值测试。坏账准备根据其未来现金

流量现值低于其账面价值的差额计提；单项金额重大主要指 100 万元以上的款项；

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

### 1、单项金额重大并单独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	单项应收款项大于 100 万元及以上
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	有客观证据表明其发生了减值，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备

### 2、按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项：

按信用风险特征组合计提坏账准备的计提方法（账龄分析法、余额百分比法、其他方法）

账龄分析法	其他组合以外的非单项计提坏账准备的应收款项按账龄段划分不同组合
其他方法	合并范围内各公司之间的应收款项、员工备用金及押金、保证金等

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
1 年以内（含 1 年）	5	5
1—2 年	10	10
2—3 年	20	20
3 年以上	100	100

组合中，采用其他方法计提坏账准备的：

组合名称	方法说明
其他组合	不计提坏账准备

### 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	有确凿证据表明可收回性存在明显差异
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计提坏账准备

4、对于其他应收款项（包括应收票据、预付款项、应收利息、长期应收款等），根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

### （十三）长期股权投资

长期股权投资指投资方对被投资单位实施控制、重大影响的权益性投资，以及对其合营企业的权益性投资。

#### 1、共同控制、重大影响的判断标准

共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策。

重大影响，是指投资方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。在确定能否对被投资单位施加重大影响时，应当考虑投资方和其他方持有的被投资单位当期可转换公司债券、当期可执行认股权证等潜在表决权因素。投资方能够对被投资单位施加重大影响的，被投资单位为其联营企业。

#### 2、初始投资成本确定

（1）本公司合并形成的长期股权投资，按照本节三（六）确定其初始投资成本。

（2）除本公司合并形成的长期股权投资以外，其他方式取得的长期股权投资，按照下列规定确定其初始投资成本：

以支付现金取得的长期股权投资，应当按照实际支付的购买价款作为初始投资成本。初始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。

以发行权益性证券取得的长期股权投资，应当按照发行权益性证券的公允价值作为初始投资成本。与发行权益性证券直接相关的费用，按照《企业会计准则第 37 号——金融工具列报》的有关规定确定。

通过非货币性资产交换取得的长期股权投资，其初始投资成本按照《企业会计准则第 7 号——非货币性资产交换》的有关规定确定。

通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本按照《企业会计准则第 12 号——债务重组》的有关规定确定。

#### 3、后续计量及损益确认方法

投资方能够对被投资单位实施控制的长期股权投资应当采用成本法核算；对被投资单位具有共同控制或重大影响的长期股权投资，采用权益法核算，投资方对联营企业的权益性投资，其中一部分通过风险投资机构、共同基金、信托公司或包括投连险基金在内的类似主体间接持有的，无论以上主体是否对这部分投资具有重大影响，都可以对间接持有的该部分投资选择以公允价值计量且其变动计入损益，并对其余部分采用权益法核算。

(1) 采用成本法核算的长期股权投资，追加或收回投资应当调整长期股权投资的成本；被投资单位宣告分派的现金股利或利润，确认为当期投资收益。

(2) 采用权益法核算的长期股权投资，长期股权投资的初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，不调整长期股权投资的初始投资成本；长期股权投资的初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益，同时调整长期股权投资的成本。被投资单位可辨认净资产的公允价值，比照《企业会计准则第 20 号——企业合并》的有关规定确定。

本公司取得长期股权投资后，按照应享有或应分担的被投资单位当年实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值。按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应享有的部分，相应减少长期股权投资的账面价值；本公司于被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配之外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入所有者权益。在确认应享有或应分担被投资单位的净损益份额时，以取得投资时被投资单位可辨认净资产的公允价值为基础，对被投资单位净利润进行调整后确认。对被投资单位采用的与本公司不一致的会计政策及会计期间、以本公司取得投资时被投资单位固定资产及无形资产的公允价值为基础计提的折旧额或摊销额，以及以本公司取得投资时有关资产的公允价值为基础计算确定的资产减值准备金额等对被投资单位净利润的影响进行调整，并且将本公司与联营企业及合营企业之间发生的内部交易损益予以抵销，在此基础上确认投资损益和其他综合收益等。本公司与被投资单位发生的内部交易损失，按照《企业会计准则第 8 号——资产减值》等规定属于资产减值损失的则全额确认。

在确认应分担的被投资单位发生的净亏损时，以长期股权投资及其他实质上

构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限（投资企业负有承担额外损失义务的除外）；如果被投资单位以后各期实现盈利的，在收益分享额超过未确认的亏损分担额以后，按超过未确认的亏损分担额的金额，依次恢复长期权益、长期股权投资的账面价值。

#### （十四）固定资产

##### 1、固定资产的确认条件

本公司固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的、使用寿命超过一个会计年度的有形资产。在同时满足下列条件时才能确认固定资产：

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

##### 2、固定资产分类和折旧方法

本公司固定资产分为办公家具、电子设备等。

固定资产折旧采用年限平均法计提折旧。按固定资产的类别、使用寿命和预计净残值率确定的年折旧率如下：

固定资产类别	预计净残值率(%)	预计使用年限(年)	年折旧率(%)
电子设备	0.00	3	33.33
办公家具	0.00	5	20.00

已计提减值准备的固定资产折旧计提方法：已计提减值准备的固定资产，按该项固定资产的原价扣除预计净残值、已提折旧及减值准备后的金额和剩余使用寿命，计提折旧。已达到预定可使用状态但尚未办理竣工决算的固定资产，按照估计价值确定其成本，并计提折旧；待办理竣工决算后，再按实际成本调整原来的暂估价值，但不需要调整原已计提的折旧额。

本公司至少于每年年度终了时，对固定资产的使用寿命、预计净残值和折旧方法进行复核，如果发现固定资产使用寿命预计数与原先估计数有差异的，进行相应的调整。

##### 3、融资租入固定资产的认定依据、计价方法和折旧方法

融资租入固定资产的认定依据：实质上转移了与资产所有权有关的全部风险和报酬的租赁。具体认定依据为符合下列一项或数项条件的：①在租赁期届满时，租赁资产的所有权转移给承租人；②承租人有购买租赁资产的选择权，所订立的

购买价款预计将远低于行使选择权时租赁资产的公允价值，因而在租赁开始日就可以合理确定承租人会行使这种选择权；③即使资产的所有权不转移，但租赁期占租赁资产使用寿命的大部分；④承租人在租赁开始日的最低租赁付款额现值，几乎相当于租赁开始日租赁资产公允价值；⑤租赁资产性质特殊，如不作较大改造只有承租人才能使用。

融资租入固定资产的计价方法：融资租入固定资产初始计价为租赁期开始日租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值较低者作为入账价值；

融资租入固定资产后续计价采用与自有固定资产相一致的折旧政策计提折旧及减值准备。

## （十五）无形资产

### 1、无形资产的计价方法

本公司无形资产按照成本进行初始计量。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。自行开发的无形资产，其成本为达到预定用途前所发生的支出总额。

本公司无形资产后续计量，分别为：①使用寿命有限无形资产采用直线法摊销，并在年度终了，对无形资产的使用寿命和摊销方法进行复核，如与原先估计数存在差异的，进行相应的调整；②使用寿命不确定的无形资产不摊销，但在年度终了，对使用寿命进行复核，当有确凿证据表明其使用寿命是有限的，则估计其使用寿命，按直线法进行摊销。

### 2、使用寿命有限的无形资产，使用寿命估计情况

本公司对使用寿命有限的无形资产，估计其使用寿命时通常考虑以下因素：①运用该资产生产的产品通常的寿命周期、可获得的类似资产使用寿命的信息；②技术、工艺等方面的现阶段情况及对未来发展趋势的估计；③以该资产生产的产品或提供劳务的市场需求情况；④现在或潜在的竞争者预期采取的行动；⑤为维持该资产带来经济利益能力的预期维护支出，以及公司预计支付有关支出的能力；⑥对该资产控制期限的相关法律规定或类似限制，如特许使用期、租赁期等；⑦与公司持有其他资产使用寿命的关联性等。

使用寿命有限的无形资产，其应摊销金额在使用寿命内系统合理摊销。本公

司采用直线法摊销。

项目	预计使用年限(年)	依据
软件	3年	受益年限
特许权	1年	受益年限
游戏版权	1年；2年；3年	受益年限

3、使用寿命不确定的无形资产，使用寿命不确定的判断依据以及对其寿命的复核程序

本公司将无法预见该资产为公司带来经济利益的期限，或使用期限不确定等无形资产确定为使用寿命不确定的无形资产。

使用寿命不确定的判断依据：①来源于合同性权利或其他法定权利，但合同规定或法律规定无明确使用年限；②综合同行业情况或相关专家论证等，仍无法判断无形资产为公司带来经济利益的期限。

每年年末，对使用寿命不确定无形资产使用寿命进行复核，主要采取自下而上的方式，由无形资产使用相关部门进行基础复核，评价使用寿命不确定判断依据是否存在变化等。

#### 4、内部研究、开发支出会计政策

内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益；开发阶段的支出，同时满足下列条件的，确认为无形资产：(1)完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；(2)具有完成该无形资产并使用或出售的意图；(3)无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能证明其有用性；(4)有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；(5)归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

划分内部研究开发项目的研究阶段和开发阶段的具体标准：为获取新的技术和知识等进行的有计划的调查阶段，应确定为研究阶段，该阶段具有计划性和探索性等特点；在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等阶段，应确定为开发阶段，该阶段具有针对性和形成成果的可能性较大等特点。

## （十六）资产减值

1、长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、采用成本模式计量的生产性生物资产、油气资产、无形资产、商誉等长期资产的减值测试方法及会计处理方法：

（1）公司在资产负债表日按照单项资产是否存在可能发生减值的迹象。存在减值迹象的，进行减值测试，估计资产的可收回金额。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。资产减值损失确认后，减值资产的折旧或者摊销费用应当在未来期间作相应调整，以使该资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的资产账面价值（扣除预计净残值）。资产减值损失一经确认，在以后会计期间不得转回。

（2）存在下列迹象的，表明资产可能发生了减值：

①资产的市价当期大幅度下跌，其跌幅明显高于因时间的推移或者正常使用而预计的下跌。

②公司经营所处的经济、技术或者法律等环境以及资产所处的市场在当期或者将在近期发生重大变化，从而对公司产生不利影响。

③市场利率或者其他市场投资报酬率在当期已经提高，从而影响公司计算资产预计未来现金流量现值的折现率，导致资产可收回金额大幅度降低。

④有证据表明资产已经陈旧过时或者其实体已经损坏。

⑤资产已经或者将被闲置、终止使用或者计划提前处置。

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

⑦其他表明资产可能已经发生减值的迹象。

2、有迹象表明一项资产可能发生减值的，公司应当以单项资产为基础估计其可收回金额。公司难以对单项资产的可收回金额进行估计的，应当以该资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。

资产组的认定，以资产组产生的主要现金流入是否独立于其他资产或者资产组的现金流入为依据。同时，在认定资产组时，考虑公司管理层管理生产经营活动

动的方式（如是按照生产线、业务种类还是按照地区或者区域等）和对资产的持续使用或者处置的决策方式等。资产组一经确定，各个会计期间应当保持一致，不得随意变更。

3、因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产以及未探明矿区权益，无论是否存在减值迹象，每年都应当进行减值测试。

4、资产减值损失确认后，减值资产的折旧或者摊销费用应当在未来期间作相应调整，以使该资产在剩余使用寿命内，系统地分摊调整后的资产账面价值（扣除预计净残值）。

### （十七）长期待摊费用

长期待摊费用是指公司已经发生但应由本期和以后各期分担的分摊期限在一年以上（不含一年）的各项费用，包括以经营租赁方式租入的固定资产改良支出等。

长期待摊费用按实际支出入账，在项目受益期内平均摊销。若长期待摊的费用项目不能使以后会计期间受益，则将尚未摊销的该项目的摊余价值全部转入当期损益。

项目	摊销年限(年)	依据
经营租赁租入固定资产改良支出	租赁期	

### （十八）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。

本公司短期薪酬具体包括：职工工资、奖金、津贴和补贴，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经费，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。本公司离职后福利，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。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。本公司其他长期职工福利，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。

### 1、短期薪酬的会计处理方法

公司在职工为公司提供的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

### 2、离职后福利的会计处理方法

离职后福利分为设定提存计划和设定受益计划。

(1) 公司在职工为公司提供服务的会计期间，将根据设定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。

(2) 对设定受益计划的会计处理通常包括如下步骤：

①根据预期累计福利单位法，采用无偏且相互一致的精算假设对有关人口统计变量和财务变量等作出估计，计量设定受益计划所产生的义务，并确定相关义务的所属期间；

②设定受益计划存在资产的，将设定受益计划义务现值减去设定受益计划资产公允价值所形成的赤字或盈余确认为一项设定受益计划净负债或净资产。设定受益计划存在盈余的，以设定受益计划的盈余和资产上限两项的孰低者计量设定受益计划净资产。资产上限是指公司可从设定受益计划退款或减少未来对设定受益计划缴存资金而获得的经济利益的现值；

③期末，将设定受益计划产生的职工薪酬成本确认为服务成本、设定受益计划净负债或净资产的利息净额以及重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动，其中服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额计入当期损益或相关资产成本，重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动计入其他综合收益，并且在后续会计期间不允许转回至损益，但可以在权益范围内转移这些在其他综合收益确认的金额；

④在设定受益计划结算时，确认一项结算利得或损失。

### 3、辞退福利的会计处理方法

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：①公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时；②公司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

公司向职工提供的其他长期福利，符合设定提存计划条件的，按照设定提存计划进行会计处理；除此之外的其他长期福利，按照设定受益计划进行会计处理，但是重新计量其他长期职工福利净负债或净资产所产生的变动计入当期损益后相关资产成本。

### （十九）收入

#### 1、销售商品的收入确认

- （1）企业已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；
- （2）企业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控制；
- （3）收入的金额能够可靠的计量；
- （4）与交易相关的经济利益很可能流入企业；
- （5）相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

#### 2、提供劳务的收入确认

- （1）在同一会计年度内开始并完成的劳务，在完成劳务时确认收入。
- （2）如劳务的开始和完成分属不同的会计年度，在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，在资产负债表日按完工百分比法确认相关劳务收入。在提供劳务交易的结果不能可靠估计的情况下，在资产负债表日按已经发生并预计能够补偿的劳务成本金额确认收入。

在同时满足下列条件的情况下，表明其结果能够可靠估计：

- ①与合同相关的经济利益很可能流入企业；
- ②实际发生的合同成本能够清楚地区分和可靠地计量；
- ③固定造价合同还必须同时满足合同总收入能够可靠计量及合同完工进度和为完成合同尚需发生的成本能够可靠地确定。

（3）合同完工进度的确认方法：本公司按累计实际发生的合同成本占合同预计总成本的比例确定合同完工进度。

#### 3、让渡资产使用权收入确认

在满足相关的经济利益很可能流入企业和收入的金额能够可靠地计量等两

个条件时，本公司分别以下情况确认收入：

- (1) 利息收入按照他人使用本公司货币资金的时间和实际利率计算确定。
- (2) 使用费收入按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

#### 4、具体确认原则

(1) 自营游戏收入按照实际消耗游戏币的价值确认当期游戏收入。

(2) 联运游戏收入按照当期游戏币实际兑换金额扣除联运方分成总额后的净额确认游戏收入：**在联运营模式下，根据协议约定本公司不承担主要责任，按照净额法，即按照当期游戏币实际兑换金额扣除联运方分成总额后的净额确认营业收入。**

(3) 广告收入按照投放当期应收金额确认收入：**公司广告收入依据权责发生制原则按月确认，以合同约定计价方式为基础，根据当月实际执行情况，双方核对后确认为当月收入。**

## (二十) 政府补助

### 1、政府补助的类型

政府补助是指本公司从政府无偿取得的货币性资产或非货币性资产(但不包括政府作为所有者投入的资本)，主要划分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助两种类型。

### 2、政府补助会计处理

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益；按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。与收益相关的政府补助，分别下列情况处理：①用于补偿企业以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间，计入当期损益；②用于补偿企业已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

### 3、区分与资产相关政府补助和与收益相关政府补助的具体标准

本公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助，确认为与资产相关的政府补助。

本公司取得的除与资产相关的政府补助之外的政府补助，确认为与收益相关的政府补助。

若政府文件未明确规定补助对象，将该政府补助划分为与资产相关或与收益相关的判断依据：

①政府文件明确了补助所针对的特定项目的，根据该特定项目的预算中将形成资产的支出金额和计入费用的支出金额的相对比例进行划分，对该划分比例需在每个资产负债表日进行复核，必要时进行变更；②政府文件中对用途仅作一般性表述，没有指明特定项目的，作为与收益相关的政府补助。

#### 4、与政府补助相关的递延收益的摊销方法以及摊销期限的确认方法

本公司取得的与资产相关的政府补助，确认为递延收益，自相关资产可供使用时起，按照相关资产的预计使用期限，将递延收益平均分摊转入当期损益。

#### 5、政府补助的确认时点

按照应收金额计量的政府补助，在期末有确凿证据表明能够符合财政扶持政策规定的相关条件且预计能够收到财政扶持资金时予以确认。

除按照应收金额计量的政府补助外的其他政府补助，在实际收到补助款项时予以确认。

### **(二十一) 递延所得税资产和递延所得税负债**

#### 1、暂时性差异

暂时性差异包括资产与负债的账面价值与计税基础之间的差额，以及未作为资产和负债确认，但按照税法规定可以确定其计税基础的项目的账面价值与计税基础之间的差额。暂时性差异分为应纳税暂时性差异和可抵扣暂时性差异。

#### 2、递延所得税资产的确认依据

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

(1) 该交易不是企业合并，并且交易发生时既不影响会计利润也不影响应纳税所得额；

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

### 3、递延所得税负债的确认依据

对于各种应纳税暂时性差异均据以确认递延所得税负债，除非应纳税暂时性差异是在以下交易中产生的：

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

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

### 4、递延所得税资产的减值

在资产负债表日应当对递延所得税资产的账面价值进行复核。如果未来期间很可能无法取得足够的应纳税所得额用以抵扣递延所得税资产的利益，则减记递延所得税资产的账面价值。除原确认时计入所有者权益的递延所得税资产部分，其减记金额也应计入所有者权益外，其他的情况应计入当期的所得税费用。在很可能取得足够的应纳税所得额时，减记的递延所得税资产账面价值可以恢复。

## (二十二) 重要会计政策和会计估计变更

### 1、重要会计政策变更

财政部 2014 年修订一项基本准则和五项具体准则，包括：《企业会计准则—基本准则》、《企业会计准则第 2 号—长期股权投资》、《企业会计准则第 9 号—职工薪酬》、《企业会计准则第 30 号—财务报表列报》、《企业会计准则第 33 号—合并财务报表》、《企业会计准则第 37 号—金融工具列报》；颁布了三项准则，包括：《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》。

《企业会计准则第 37 号—金融工具列报》规定在 2014 年年度及以后期间的财务报告中按照准则要求对金融工具进行列报，其余七项具体准则要求于 2014 年 7 月 1 日起在所有执行企业会计准则的企业范围内施行，《企业会计准则—基本准则》于 2014 年 7 月 23 日公布之日起施行。由于上述会计准则的颁布和修订，本公司对原会计政策进行相应变更，并按以上文件规定的起始日开始执行上述企业会计准则。

上述会计政策变更对本报告期内报表项目无影响。

## 2、重要会计估计变更

本公司报告期内无需披露的会计估计变更事项。

## 四、最近两年一期的主要会计数据和财务指标

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
资产总额(万元)	19,500.90	18,393.82	25,103.60
股东权益合计(万元)	9,295.74	5,204.83	2,578.78
归属于申请挂牌公司股东的权益合计(万元)	9,295.74	5,204.83	2,578.78
每股净资产(元/股)	6.23	5.20	2.58
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产(元/股)	6.23	5.20	2.58
资产负债率(母公司)(%)	54.50	71.44	88.76
流动比率(倍)	1.76	1.28	1.08
速动比率(倍)	1.69	1.25	0.81
项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
营业收入(万元)	2,436.19	10,718.61	20,714.72
净利润(万元)	643.7	2,626.04	2,271.08
归属于申请挂牌公司股东的净利润(万元)	643.70	2,626.04	2,271.08
扣除非经常性损益后的净利润(万元)	586.10	2,438.42	1,782.19
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润(万元)	586.10	2,438.42	1,782.19
毛利率(%)	68.37	65.56	74.29
净资产收益率(%)	10.04	67.48	157.36
扣除非经常损益后净资产收益率(%)	9.19	64.20	148.66
基本每股收益(元/股)	0.57	2.63	2.27
稀释每股收益(元/股)	0.57	2.63	2.27
应收账款周转率(次)	0.29	0.70	2.14
存货周转率(次)	-	-	-
经营活动产生的现金流量净	6,220.78	-6,312.51	7,132.03

额（万元）			
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	5.54	-6.31	7.13

上述财务指标的计算公式如下：

**盈利能力指标：**

1、毛利率=[(销售收入 - 销售成本) ÷ 销售收入] × 100%

2、净利率=(净利润 ÷ 销售收入) × 100%

3、加权平均净资产收益率= $P0 / (E0 + NP \div 2 + E_i \times M_i \div M0 - E_j \times M_j \div M0 \pm E_k \times M_k \div M0)$

其中：P0 分别对应于归属于公司普通股股东的净利润、扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润；NP 为归属于公司普通股股东的净利润；E0 为归属于公司普通股股东的期初净资产；Ei 为报告期发行新股或债转股等新增的、归属于公司普通股股东的净资产；Ej 为报告期回购或现金分红等减少的、归属于公司普通股股东的净资产；M0 为报告期月份数；Mi 为新增净资产次月起至报告期期末的累计月数；Mj 为减少净资产次月起至报告期期末的累计月数；Ek 为因其他交易或事项引起的、归属于公司普通股股东的净资产增减变动；Mk 为发生其他净资产增减变动次月起至报告期期末的累计月数。报告期发生同一控制下企业合并的，计算加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从报告期期初起进行加权；计算扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产从合并日的次月起进行加权。计算比较期间的加权平均净资产收益率时，被合并方的净利润、净资产均从比较期间期初起进行加权；计算比较期间扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率时，被合并方的净资产不予加权计算（权重为零）。

4、基本每股收益= $P0 \div S$

$S = S0 + S1 + S_i \times M_i \div M0 - S_j \times M_j \div M0 - S_k$

其中：P0 为归属于公司普通股股东的净利润或扣除非经常性损益后归属于普通股股东的净利润；S 为发行在外的普通股加权平均数；S0 为期初股份总数；S1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；Si 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；Sj 为报告期因回购等减少股份数；Sk 为报告期缩股数；M0 为报告期月份数；Mi 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数；Mj 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

**偿债能力指标：**

1、资产负债率=负债总额 ÷ 资产总额

2、流动比率=流动资产 ÷ 流动负债

3、速动比率=(流动资产 - 预付账款 - 存货 - 其他流动资产) ÷ 流动负债

**营运能力指标：**

1、应收账款周转率=营业收入/应收账款平均余额；应收账款余额系账面原值。

2、存货周转率（次）=营业成本÷存货平均余额

#### 其他指标：

1、每股净资产 =期末净资产/期末股本（实收资本）

2、每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）= C0÷S

$$S=S_0+S_1+Si \times Mi \div M_0 - Sj \times Mj \div M_0 - Sk$$

其中：C0 为当期经营活动产生的现金流量净额；S 为发行在外的普通股加权平均数；S0 为期初股份总数；S1 为报告期因公积金转增股本或股票股利分配等增加股份数；Si 为报告期因发行新股或债转股等增加股份数；Sj 为报告期因回购等减少股份数；Sk 为报告期缩股数；M0 报告期月份数；Mi 为增加股份次月起至报告期期末的累计月数；Mj 为减少股份次月起至报告期期末的累计月数。

## （一）偿债能力分析

### （1）资产负债率

2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日和 2016 年 4 月 30 日，母公司资产负债率分别为 88.76% 和 71.44% 和 54.50%。在报告期前两年，母公司资产负债率始终处于高位，主要是公司与千橡网景的分成收入没有及时结算，同时与同一控制下相关公司的往来款金额较大导致流动负债中的其他应付款金额较大，并导致公司整体资产负债水平较高。2016 年公司 与千橡网景结算了大部分分层收入，并且将往来款金额进行处理，同时 2016 年 3 月，公司进行了一轮增资扩股，母公司 2016 年 4 月底资产负债率降低到 54.50%，大大提高了公司的偿债能力。

### （2）流动比率与速动比率

2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日和 2016 年 4 月 30 日，公司流动比率分别为 1.08 和 1.28 和 1.76，速动比率分别为 0.81、1.25、1.69，公司短期偿债能力在逐渐增加主要系公司 2016 年进行了现金增资，增加公司的流动资产。公司速动比率的变动情况跟流动比率的变动情况基本一致。

## （二）营运能力

### （1）应收账款周转率及其变动原因分析

2014 年、2015 年和 2016 年 1-4 月，公司应收账款周转率分别为 2.14、0.70、0.29。由于公司运营模式的转变，逐渐转向平台运营，主要依靠平台运营产生收

入，研发新游戏方面投入较少，导致销售收入明显下降，导致净应收账款周转率明显偏低。另外，在 2014 年末以及 2015 年末应收账款余额中有应收关联方北京千橡网景科技有限公司分成款金额较大，占比超过 90%。剔除此笔影响，应收账款周转率能达到 8 左右，且剩余应收账款中各期末的余额为应收渠道合作方款项，而企业一般每月与渠道合作方对账并且结算周期相对较短，因此公司在后续与千橡网景及时进行结算的情况下公司运营能力能够有比较大的提升，报告期，公司应收账款周转率总体维持在合理水平

从以上分析可知，公司整体营运能力较好。

### （三）盈利能力

#### （1）毛利率分析

公司 2014 年、2015 年和 2016 年 1-4 月的毛利率分别为 74.29%、65.56% 和 68.37%。公司从事游戏产品的开发与运营业务，毛利率平均水平与行业平均水平相差不大。详细分析见本节“五、报告期利润形成情况”之“（四）毛利率变动分析”。

#### （2）净资产收益率分析

公司 2014 年度和 2015 年度和 2016 年 1-4 月净资产收益率分别为 157.36%、67.48% 和 10.04%。报告期前两年，公司净资产收益率处于较高水平，主要是公司采取轻资产模式，净资产相对较少，但净利润水平较高所致。2016 年 3 月，公司增资扩股后，新增股东投资金额较大，但净利润相对有限，导致净资产收益率明显降低。

### （四）现金获取能力

单位：元

项目	2016 年 1-4 月	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	62,207,765.21	-63,125,084.33	71,320,316.08
投资活动产生的现金流量净额	-88,454,623.55	46,168,361.16	-53,565,345.74
筹资活动产生的现金流量净额	118,000,000.00	-	-
现金及现金等价物净增加额	91,014,588.09	-16,950,368.51	17,933,340.06

公司 2014 年、2015 年和 2016 年 1-4 月的现金及现金等价物净增加额分别为 1,793.33 万元、-1,695.04 万元和 9,101.46 万元，现金流量状况变化较大。各项目之间具体情况如下：

2014 年、2015 年和 2016 年 1-4 月公司经营活动产生的现金流量净额分别为 7,132.03 万元、-6,312.51 和 6,220.78 万元。2015 年度公司经营活动现金流量为负数，主要原因系公司偿付大额其他应付款项所致。2014 年度、2016 年 1-4 月的应收账款回收情况良好，经营活动现金流正常。

2014 年、2015 年和 2016 年 1-4 月公司投资活动产生的现金流量净额分别为 -5,356.53 万元、4,616.84 万元和 -8,845.46 万元。2014 年和 2015 年投资活动产生的现金流量主要系投资理财产品所致，2016 年 1-4 月投资活动产生的现金流量主要系购买 Funall 支付的投资对价。

2016 年 1-4 月公司筹资活动产生的现金流量净额为 11,800.00 万元，主要系 2016 年公司引进投资者而取得的现金。

## 五、报告期利润形成情况

### （一）营业收入的具体确认方法

#### 1、公司营业收入的主要类别

公司主营业务是网络游戏的研发、代理与运营。主营业务收入主要由自营平台收入和联营平台收入构成。

#### 2、营业收入的具体确认方法

详见本节“三、主要会计政策和会计估计”之“（二十三）收入确认”之“1 销售商品收入及劳务服务确认时间的具体判断标准”。

### （二）营业收入的主要构成

#### 1、营业收入构成表

单位：元

项目	2016 年 1-4 月	占比(%)	2015 年	占比(%)	2014 年	占比(%)
主营业务收入	24,361,942.78	100.00	107,186,078.38	100.00	207,147,155.09	100.00
其他业务收入						
合计	24,361,942.78	100.00	107,186,078.38	100.00	207,147,155.09	100.00

报告期内，公司全部营业收入均来源于主营业务收入，即公司的营业收入主要来源于网络游戏，公司业务明确。

## 2、按产品种类划分的主营业务收入

单位：元

项目	2016年1-4月		2015年度		2014年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
乱世天下	8,058,966.36	33.08	48,516,689.31	45.26	75,758,959.50	36.57
天书奇谈	4,399,984.89	18.06	13,655,902.92	12.74	16,068,412.17	7.76
钢铁元帅	2,247,279.55	9.22	8,964,136.97	8.36	16,110,724.44	7.78
商战创世纪	1,992,312.24	8.18	9,045,641.95	8.44	22,742,133.06	10.98
其他	7,663,399.74	31.46	27,003,707.23	25.20	76,466,925.92	36.91
<b>合计</b>	<b>24,361,942.78</b>	<b>100.00</b>	<b>107,186,078.38</b>	<b>100.00</b>	<b>207,147,155.09</b>	<b>100.00</b>

从业务构成来看，公司主营业务主要来源于游戏《乱世天下》、《天书奇谈》、《钢铁元帅》、《商战创世纪》等，报告期内占主营业务收入比分别为 68.54%、74.80%、63.09%。其中：《乱世天下》主打游戏策略方面，独创多种系统和玩法，是公司报告期内业务的重心，游戏发布以来在市场内树立了良好的口碑，运营渠道覆盖面较广，具有较高的用户粘性。但是由于上市时间较早，运营时间较长，导致游戏玩家逐步减少，因此收入呈下降趋势。

## 3、按区域划分的主营业务收入

单位：元

地区	2016年1-4月	占比(%)	2015年度	占比(%)	2014年度	占比(%)
境内	23,505,150.67	96.48	91,286,527.04	85.17	163,768,910.02	79.06
境外	856,792.11	3.52	15,899,551.34	14.83	43,378,245.07	20.94
<b>合计</b>	<b>24,361,942.78</b>	<b>100.00</b>	<b>107,186,078.38</b>	<b>100.00</b>	<b>207,147,155.09</b>	<b>100.00</b>

公司主营业务收入绝大部分来自于境内。

## 4、按取得方式及运营方式分析

年度	项目	营业收入	占比(%)	营业成本	毛利	毛利率(%)
2016年1-4月	自主运营	21,179,691.64	86.94	7,118,643.08	14,061,048.56	66.39
	联合运营	3,182,251.16	13.06	586,251.81	2,595,999.35	81.58

	合计	<b>24,361,942.80</b>	<b>100.00</b>	<b>7,704,894.89</b>	<b>16,657,047.91</b>	<b>68.37</b>
2015 年度	自主运营	92,017,501.06	85.85	29,205,525.91	62,811,975.15	68.26
	联合运营	15,168,577.29	14.15	7,706,252.65	7,462,324.64	49.20
	合计	<b>107,186,078.35</b>	<b>100.00</b>	<b>36,911,778.56</b>	<b>70,274,299.79</b>	<b>65.56</b>
2014 年度	自主运营	173,208,344.82	83.62	25,103,228.97	148,105,115.85	85.51
	联合运营	33,938,810.26	16.38	28,144,565.66	5,794,244.60	17.07
	合计	<b>207,147,155.08</b>	<b>100.00</b>	<b>53,247,794.63</b>	<b>153,899,360.45</b>	<b>74.29</b>

从上表看出，公司主要以自主运营为主，并呈小幅上升的趋势，但毛利率在逐渐下降，主要原因是收入减少所致；联合运营收入占比较低，但毛利率逐步提高，主要原因是在 2014 年度新上线游戏较多，而新上线游戏前期成本较多，如测试成本、客服外包成本、美术修改成本等，随着游戏逐渐运行而减少，故在后期毛利率得到提高。

### （三）主营业务成本的主要构成

公司主营业务成本分业务类型的成本构成如下表：

单位：元

产品名称	2016 年 1-4 月		2015 年		2014 年	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
授权金摊销	202,265.37	2.63	7,993,704.65	21.66	28,148,348.82	52.86
折旧带宽	2,288,348.23	29.70	8,367,563.33	35.01	17,874,904.17	33.57
运营外包	4,752,661.81	61.68	19,600,006.54	40.76	2,727,924.20	5.12
测试外包	3,584.91	0.05	40,628.00	0.11	1,394,660.46	2.62
客服外包成本	17,856.00	0.23	195,411.59	0.53	1,027,854.52	1.93
翻译外包		0.00	409,617.59	1.11	267,989.76	0.50
美术外包成本		0.00	26,141.60	0.07	89,294.57	0.17
其他成本	440,178.57	5.71	278,705.26	0.76	1,716,818.13	3.22
总计	<b>7,704,894.89</b>	<b>100.00</b>	<b>36,911,778.56</b>	<b>100.00</b>	<b>53,247,794.63</b>	<b>100.00</b>

公司 2014 年度、2015 年度与 2016 年 1-4 月份主营业务成本分别为 5,324.78 万元、3,691.18 万元和 770.49 万元，主营业务成本明显减少，主要与公司经营模式的变化有关。

报告期内，公司主营业务成本主要系授权金摊销、折旧宽带、运营外包成本、客服成本、以及其他成本，其中折旧宽带主要包括服务器折旧、机房租赁、云计

算费用、机房宽带费用及配套设备租赁等。

#### (四) 毛利率及变动分析

##### 1、公司总体毛利率分析表

单位：元

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
主营业务收入	24,361,942.78	107,186,078.38	207,147,155.09
主营业务成本	7,704,894.89	36,911,778.56	53,247,794.63
主营业务毛利率(%)	68.37	65.56	74.29
其他业务收入	-	-	-
其他业务成本	-	-	-
其他业务毛利率(%)	-	-	-
营业收入合计	24,361,942.78	107,186,078.38	207,147,155.09
营业成本合计	7,704,894.89	36,911,778.56	53,247,794.63
综合毛利率(%)	68.37	65.56	74.29

公司营业收入全部来源于主营业务收入，综合毛利率和主营业务毛利率一致。报告期内，2015年度公司主营业务收入相比2014年度降幅为48.26%，2015年度主营业务成本相比2014年度降幅为30.68%，主要为公司报告期内未发行新游戏，老游戏运行周期较长，导致游戏用户数量的减少，但部分固定成本如宽带、折旧等不能立刻减少，在报告期内仍需承担，由此导致毛利率下降。详细分析见本节“五、报告期利润形成情况”之“（四）毛利率变动分析”之“2、主营业务收入按产品类别计算的毛利率及变动分析”。

##### 2、主营业务收入按产品类别计算的毛利率及变动分析

单位：元

年度	项目	营业收入	占比(%)	营业成本	毛利	毛利率(%)
2016年 1-4月	乱世天下	8,058,966.36	33.08	2,362,089.86	5,696,876.50	70.69
	天书奇谈	4,399,984.89	18.06	2,569,779.24	1,830,205.65	41.60
	钢铁元帅	2,247,279.55	9.22	144,179.68	2,103,099.87	93.58
	商战创世纪	1,992,312.24	8.18	802,350.85	1,189,961.39	59.73
	其他	7,663,399.74	31.46	1,826,495.26	5,836,904.48	76.17
	合计	<b>24,361,942.78</b>	<b>100.00</b>	<b>7,704,894.89</b>	<b>16,657,047.89</b>	<b>68.37</b>
2015年	乱世天下	48,516,689.31	45.26	11,612,720.06	36,903,969.25	76.06

度	天书奇谈	13,655,902.92	12.74	6,466,338.41	7,189,564.51	52.65
	钢铁元帅	8,964,136.97	8.36	629,299.76	8,334,837.21	92.98
	商战创世纪	9,045,641.95	8.44	3,822,519.27	5,223,122.68	57.74
	其他	27,003,707.23	25.20	14,380,901.06	12,622,806.17	46.74
	<b>合计</b>	<b>107,186,078.38</b>	<b>100.00</b>	<b>36,911,778.56</b>	<b>70,274,299.82</b>	<b>65.56</b>
2014 年度	乱世天下	75,758,959.50	36.57	7,438,309.28	68,320,650.22	90.18
	天书奇谈	16,068,412.17	7.76	996,064.32	15,072,347.85	93.80
	钢铁元帅	16,110,724.44	7.78	1,029,140.66	15,081,583.78	93.61
	商战创世纪	22,742,133.06	10.98	1,544,274.07	21,197,858.99	93.21
	其他	76,466,925.92	36.91	42,240,006.30	34,226,919.62	44.76
	<b>合计</b>	<b>207,147,155.09</b>	<b>100.00</b>	<b>53,247,794.63</b>	<b>153,899,360.46</b>	<b>74.29</b>

2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-4 月，公司整体毛利率较高，相对平稳。主要游戏产品《人人乱世天下》毛利较高，因为这款游戏开发期为 2011 年，随着运营时间的变长，游戏玩家数量的减少，相应的收入也减少，但是相关成本也同比下降。

### 3、按区域计算的毛利率及变动分析

年度	项目	营业收入	占比(%)	营业成本	毛利	毛利率(%)
2016 年 1-4 月	境内	23,505,150.67	96.48	6,906,570.82	16,598,579.85	70.62
	境外	856,792.11	3.52	798,324.07	58,468.04	6.82
	<b>合计</b>	<b>24,361,942.78</b>	<b>100.00</b>	<b>7,704,894.89</b>	<b>16,657,047.89</b>	<b>68.37</b>
2015 年度	境内	91,286,527.04	85.17	31,020,751.01	60,265,776.03	66.02
	境外	15,899,551.34	14.83	5,891,027.55	10,008,523.79	62.95
	<b>合计</b>	<b>107,186,078.38</b>	<b>100.00</b>	<b>36,911,778.56</b>	<b>70,274,299.82</b>	<b>65.56</b>
2014 年度	境内	163,768,910.02	79.06	43,363,559.89	120,405,350.13	73.52
	境外	43,378,245.07	20.94	9,884,234.74	33,494,010.33	77.21
	<b>合计</b>	<b>207,147,155.09</b>	<b>100.00</b>	<b>53,247,794.63</b>	<b>153,899,360.46</b>	<b>74.29</b>

报告期内，公司业务区域全部集中在境内，2015 年、2014 年境内外毛利率基本一致，2016 年 1-4 月境外收入毛利率下降比例较大主要系这段时间公司减少境外游戏的推广力度导致境外收入规模下降，而相关固定成本未同步下降，因此其毛利率出现大幅度下滑。

## 4、按取得方式及运营方式分析

年度	项目	营业收入	占比 (%)	营业成本	毛利	毛利率 (%)
2016年 1-4月	自主运营	21,179,691.64	86.94	7,118,643.08	14,061,048.56	66.39
	联合运营	3,182,251.16	13.06	586,251.81	2,595,999.35	81.58
	合计	<b>24,361,942.80</b>	<b>100.00</b>	<b>7,704,894.89</b>	<b>16,657,047.91</b>	<b>68.37</b>
2015年度	自主运营	92,017,501.06	85.85	29,205,525.91	62,811,975.15	68.26
	联合运营	15,168,577.29	14.15	7,706,252.65	7,462,324.64	49.20
	合计	<b>107,186,078.35</b>	<b>100.00</b>	<b>36,911,778.56</b>	<b>70,274,299.79</b>	<b>65.56</b>
2014年度	自主运营	173,208,344.82	83.62	25,103,228.97	148,105,115.85	85.51
	联合运营	33,938,810.26	16.38	28,144,565.66	5,794,244.60	17.07
	合计	<b>207,147,155.08</b>	<b>100.00</b>	<b>53,247,794.63</b>	<b>153,899,360.45</b>	<b>74.29</b>

从上表看出，公司主要以自主运营为主，并呈小幅上升的趋势，但毛利率在逐渐下降，主要原因是收入减少所致；联合运营收入占比较低，但毛利率较高，毛利率较高的原因是联合运营按净额确认收入，成本较低，故毛利率较高。

## (五) 期间费用及变动情况

期间费用占营业收入的比重及变化分析：

单位：元

项目	2016年1-4月	2015年度		2014年度
	金额	金额	增长率(%)	金额
营业收入	24,361,942.78	107,186,078.38	-48.26	207,147,155.09
销售费用	998,211.04	8,705,362.53	-47.51	16,585,131.08
管理费用	7,503,447.46	27,419,738.13	-75.41	111,529,858.03
财务费用	21,553.25	-12,581.96	-96.87	-402,114.85
销售费用占收入比重 (%)	4.10	8.12		8.01
管理费用占收入比重 (%)	30.80	25.58		53.84
财务费用占收入比重 (%)	0.09	-0.01		-0.19
三项费用合计占收入比重 (%)	34.99	33.69		61.65

公司2014年度、2015年度与2016年1-4月期间费用合计占同期营业收入的比重分别为61.65%、33.69%和34.99%，期间费用占营业收入比重明显下降，主要是公司因经营模式的改变，人员、资产等大幅减少，导致期间费用大幅下降，

且下降幅度远超营业收入下降幅度，因此导致占比迅速减少。

### 1、销售费用

单位：元

项目	2016年1-4月		2015年度		2014年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
职工薪酬	597,634.12	59.87	3,999,908.91	45.95	7,409,809.32	44.68
技术服务费	324,514.93	32.51	1,734,779.32	19.93	3,925.00	0.02
差旅费	25,508.60	2.56	202,831.35	2.33	332,736.39	2.01
办公费	16,170.32	1.62	365,578.00	4.2	15,136.95	0.09
市场及推广费	11,651.60	1.17	2,118,756.74	24.34	8,673,081.22	52.3
业务招待费	8,613.00	0.86	264,690.20	3.04	121,365.20	0.73
交通费	3,499.00	0.35	16,035.00	0.18	17,217.00	0.1
其他	10,619.47	1.06	2,783.01	0.03	11,860.00	0.07
<b>合计</b>	<b>998,211.04</b>	<b>100.00</b>	<b>8,705,362.53</b>	<b>100.00</b>	<b>16,585,131.08</b>	<b>100.00</b>

报告期内，公司销售费用占营业收入的比例明显降低，分别为 8.01%、8.12% 与 4.10%。前两年销售费用占收入比例高，主要是因为公司投入到游戏推广及自有运营平台的费用多，公司在前期投入了较多的市场及推广费、技术服务费等市场推广费用。而 2015 年以后，公司主要运营模式改变，严格控制销售费用，并大幅裁减营销人员，导致营业费用占收入的比例明显降低。

公司 2015 年职工薪酬和市场推广费比 2014 年下降金额较大主要系公司精简人员，缩小市场推广投入所致。

公司技术服务费主要是客服、测试、商务外包费用。2014 年基本没有，2015 年大幅增加的主要原因是：2014 年在未转型前，公司拥有大量相关专业人才，自己可以完成相关工作，故基本未发生。2016 年 1-4 月 32 万余元，是因为本期仅 4 个月份，另一方面公司业务量下降也导致一定程度减少。

### 2、管理费用

单位：元

项目	2016年1-4月		2015年度		2014年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)

项目	2016年1-4月		2015年度		2014年度	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
职工薪酬	4,991,230.50	66.52	16,744,695.15	61.07	89,688,428.38	80.42
办公费	727,003.21	9.69	832,429.59	3.04	2,810,577.82	2.52
差旅费	310,032.59	4.13	401,452.06	1.46	631,037.22	0.57
租赁费	281,480.00	3.75	3,251,483.40	11.86	6,290,248.50	5.64
折旧与摊销	130,374.58	1.74	1,768,597.50	6.45	6,567,718.26	5.89
中介机构费	116,979.00	1.56	814,536.50	2.97	1,265,673.71	1.13
交通费	84,092.60	1.12	97,272.80	0.35	71,007.34	0.06
业务招待费	82,888.65	1.1	240,084.08	0.88	253,823.64	0.23
培训费	74,000.00	0.99	842,206.90	3.07	33,713.33	0.03
清洁费用	59,133.86	0.79	213,895.00	0.78	1,673,820.30	1.5
其他	646,232.47	8.61	2,213,085.15	8.07	2,243,809.53	2.01
<b>合计</b>	<b>7,503,447.46</b>	<b>100.00</b>	<b>27,419,738.13</b>	<b>100.00</b>	<b>111,529,858.03</b>	<b>100.00</b>

报告期内公司 2015 年比 2014 年管理费用出现大幅下降主要系公司在 2014 年年底和 2015 年年初进行了大幅度的裁员，因此导致相关的管理费用出现下降。另外培训费 2015 年比 2014 年出现上升主要系公司为了适应裁员后在业务技术、游戏运营等方面的平稳过渡，对在职人员进行了专业、管理等方面的培训，以大幅度的减少裁员对公司竞争的影响。

职工薪酬 2015 年比 2014 年大幅下降主要是人数大幅减少所致，从高峰时期的 1600 人左右减至目前的 70 人左右；另外 2014 年的职工薪酬包含了 1319 万元的补偿金。

折旧与摊销报告期内逐渐下降主要系随着业务模式转变，公司对相关长期资产进行了处置，导致后期折旧大幅减少。

### 3、财务费用

单位：元

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度
利息支出	-	-	-
减：利息收入	163,113.56	81,490.61	261,285.19

汇兑损益	176,192.84	38,122.86	-170,918.08
金融机构手续费	8,473.97	30,785.79	30,088.42
<b>合计</b>	<b>21,553.25</b>	<b>-12,581.96</b>	<b>-402,114.85</b>

报告期内，公司财务费用金额较小，主要是汇兑损益、活期存款利息收入等，对公司经营成果影响很小。

#### (六) 重大投资和非经常性损益情况

##### 1、重大投资

报告期内，公司无重大对外投资。

##### 2、非经常性损益情况

报告期内，公司非经常性损益情况如下：

单位：元

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度	说明
非流动资产处置损益	-31,819.87	-2,279,356.51	-8,445,932.73	
联营企业取得的投资收益	-266,005.27	-2,341,419.50	-	
计入当期损益的政府补助（与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外）	950,000.00	6,200,000.00	11,880,000.05	
企业取得子公司、联营企业及合营企业的投资成本小于取得投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值产生的收益				
非货币性资产交换损益				
委托他人投资或管理资产的损益	-	459,293.16	539,534.25	
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-11.63	116,220.00	636,868.52	
其他符合非经常性损益定义的损益项目				
少数股东权益影响额				
所得税影响额	-76,154.93	-278,499.77	278,430.72	
<b>合计</b>	<b>576,008.30</b>	<b>1,876,237.38</b>	<b>4,888,900.81</b>	

政府补助明细：

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度	说明
----	-----------	--------	--------	----

项目	2016年1-4月	2015年度	2014年度	说明
上海市宝山区大场镇人民政府产业发展专项资金	830,000.00	5,940,000.00	10,700,000.00	与收益相关
天津港保税区财政局	120,000.00	260,000.00	1,180,000.05	与收益相关
合计	950,000.00	6,200,000.00	11,880,000.05	

报告期内，公司非经常性损益全部为投资收益、营业外收入、营业外支出。营业外收入主要系政府补助。

非流动资产处置损益主要系固定资产处置损益以及无形资产处置损益，其中固定资产主要系公司办公地址搬迁过程中涉及的固定资产处置，无形资产处置损益主要是软件处置所致。

### （七）公司主要税项及相关税收优惠政策

#### 1、增值税

本公司按照技术服务收入的6%计算销项税、按照销售商品收入的17%计算销项税，并按扣除当期允许抵扣的进项税额后的差额计缴增值税。

#### 2、其他流转税

主要税（费）种	税率	计税依据
营业税	5%	收入按5%计税
城市维护建设税	7%	增值税及营业税的应纳税额
教育费附加	3%	增值税及营业税的应纳税额
地方教育费附加	2%	增值税及营业税的应纳税额

#### 3、所得税税率（利得税）

纳税主体名称	所得税税率（利得税）
上海人人游戏科技发展有限公司	0%；12.5%
RenRen HuYu (Hong Kong) Limited	10%
Funall Technology Inc.	10%
乐我科技发展有限公司	17%
人人游戏网络科技发展（上海）有限公司	25%
天津聚游互动科技发展有限公司	15%
苏州四季风互联网信息科技发展有限公司	25%
天津星耀伊人文化传媒有限公司	25%

#### 4、税收优惠

根据国务院国发[2000]18号文件《国务院关于印发鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策的通知》的规定，新创办软件企业经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”的优惠政策。

根据国务院国发[2011]4号文件《进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策的通知》的规定，对我国境内新办集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”优惠政策。

上海人人游戏科技发展有限公司于2013年4月10日取得编号沪R-2013-0166号《软件企业认定证书》，从2013年度开始享受企业所得税“两免三减半”的优惠政策。2013年至2014年免缴所得税，2015年至2017年所得税减按12.5%计缴。

天津聚游互动科技发展有限公司于2014年10月21日经天津市科学技术委员会、天津市财政局、天津市国家税务局和天津市地方税务局认定为高新技术企业，取得编号为GR201412000584的高新技术企业证书，有效期3年。2014年度、2015年度与2016年度企业所得税税率为15%。

## 六、公司最近两年一期的主要资产情况

### （一）货币资金

货币资金明细情况如下：

单位：元

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
库存现金			
银行存款	98,486,221.66	7,471,633.57	24,422,002.08
其中：美元	<b>16,520,756.56</b>	592,216.19	124,755.09
港币	<b>2,076,721.25</b>		
台币	3,293,396.16		
其他货币资金			
合计	<b>98,486,221.66</b>	<b>7,471,633.57</b>	<b>24,422,002.08</b>

合并范围内乐我科技发展有限公司为台湾公司，银行存款为台币，Funall

Technology Inc. 注册地为开曼，银行存款是美元，RenRen HuYu (Hong Kong) Limited 注册地为香港，银行存款为美元和港币。2016 年银行存款较 2015 年的变动，主要是外部增资的影响。

外币具体情况如下：

币种	2016 年 4 月 30 日		
	原币	汇率	人民币
美元	2,557,828.20	6.4589	16,520,756.56
港币	2,494,260.45	0.8326	2,076,721.25
台币	16,425,916.00	0.2005	3,293,396.16
合计			21,890,873.97

续上表：

币种	2015 年 12 月 31 日		
	原币	汇率	人民币
美元	91,199.98	6.4936	592,216.19
港币	-	-	-
台币	-	-	-
合计			592,216.19

续上表：

币种	2014 年 12 月 31 日		
	原币	汇率	人民币
美元	20,388.15	6.1190	124,755.09
港币	-	-	-
台币	-	-	-
合计			124,755.09

公司货币资金中外币主要为公司境内主体的外币存款以及境外主体的银行存款，主要为美元、台币和港币。截至报告期末，货币资金中外币存款占货币资金总额的比例为 22.23%，占当期末货币资金的比例不高，因此不会对公司业绩造成影响，公司亦不需要使用相应的金融工具来规避汇兑风险。

报告期内，公司货币资金无抵押、冻结等对变现有限制或存放境外及存在潜在回收风险的款项。公司货币资金变化详见本节“四、最近两年一期的主要会计数据和财务指标”之“（四）现金获取能力”。

## （二）应收账款

### 1、应收账款明细情况

报告期内，公司 2016 年 4 月 30 日、2015 年 12 月 31 日和 2014 年 12 月 31

日应收账款明细情况如下：

单位：元

种类	2016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	2,353,021.25	20.76		
按组合计提坏账准备的应收账款				
账龄分析组合	8,982,371.74	79.24	663,892.18	100
其他组合				
组合小计	8,982,371.74	79.24	663,892.18	100
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>11,335,392.99</b>	<b>100</b>	<b>663,892.18</b>	<b>100</b>

种类	2015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应收账款	146,163,999.89	93.03		
按组合计提坏账准备的应收账款				
账龄分析组合	10,958,200.15	6.97	627,928.57	100.00
其他组合				
组合小计	10,958,200.15	6.97	627,928.57	100.00
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>157,122,200.04</b>	<b>100.00</b>	<b>627,928.57</b>	<b>100.00</b>

种类	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应收账款	134,930,139.83	89.94		
按组合计提坏账准备的应收账款				

种类	2014年12月31日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
账龄分析组合	15,091,908.09	10.06	906,993.84	100.00
其他组合				
组合小计	15,091,908.09	10.06	906,993.84	100.00
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>150,022,047.92</b>	<b>100.00</b>	906,993.84	100.00

北京千橡网景科技发展有限公司，在2015年、2014年和本公司受同一实际控制人控制，款项性质为通过北京千橡所有网络平台收取的游戏收入，虽然金额巨大，但单独测试减值时未发生减值迹象，并在2016年款项基本收回，故公司未计提坏账准备。

(2) 组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的应收账款

单位：元

账龄	2016年4月30日		
	账面余额	比例(%)	坏账准备
1年以内	5,299,819.36	59.00	264,990.98
1-2年	3,376,092.71	37.59	337,609.27
2-3年	306,459.67	3.41	61,291.93
<b>合计</b>	<b>8,982,371.74</b>	<b>100.00</b>	<b>663,892.18</b>

单位：元

账龄	2015年12月31日		
	账面余额	比例(%)	坏账准备
1年以内	9,533,870.41	87.00	476,693.52
1-2年	1,336,308.97	12.20	133,630.90
2-3年	88,020.77	0.80	17,604.15
3年以上			
<b>合计</b>	<b>10,958,200.15</b>	<b>100.00</b>	<b>627,928.57</b>

单位：元

账龄	2014年12月31日		
	账面余额	比例(%)	坏账准备

1年以内	12,043,939.47	79.80	602,196.97
1-2年	3,047,968.62	20.20	304,796.87
合计	15,091,908.09	100.00	906,993.84

## 2、各报告期期末应收账款余额前五名债务人情况

截至2016年4月30日，公司应收账款余额前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例(%)
快钱支付清算信息有限公司	非关联方	623,378.21	1年以内	5.50
		2,073,997.45	1-2年	18.30
北京千橡网景科技发展有限公司	关联方	2,353,021.25	1-2年	20.76
上海盛付通电子支付服务有限公司	非关联方	1,166,660.71	1年以内	10.29
molaccessportalberhad	非关联方	742,146.98	1年以内	6.55
Timbul sugiant	非关联方	357,574.97	1年以内	3.15
		305,407.86	1-2年	2.69
合计		7,622,187.43		67.24

截至2015年12月31日，公司应收账款余额前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例(%)
北京千橡网景科技发展有限公司	关联方	29,378,234.90	1年以内	18.70
		96,155,170.45	1-2年	61.20
		20,630,594.54	2-3年	13.13
快钱支付清算信息有限公司	非关联方	2,073,997.45	1年以内	1.32
PAYPAL	非关联方	1,499,349.33	1年以内	0.95
上海盛付通电子支付服务有限公司	非关联方	1,231,481.29	1年以内	0.78
广州铁人网络科技有限公司	非关联方	937,909.60	1年以内	0.60
合计		151,906,737.56		96.68

截至2014年12月31日，公司应收账款余额前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	金额	账龄	占应收账款总额的比例(%)
北京千橡网景科技发展有限公司	关联方	96,155,170.45	1年以内	64.09
		38,774,969.38	1-2年	25.85
Moneybookers	非关联方	1,094,643.98	1年以内	0.73
		2,609,575.58	1-2年	1.74
Apple	非关联方	1,846,999.60	1年以内	1.23
		267,676.37	1-2年	0.18
Timbulsugianto	非关联方	1,541,098.02	1年以内	1.03
PAYPAL	非关联方	1,304,901.34	1年以内	0.87
		2,807.90	1-2年	0.00
合计		<b>143,597,842.62</b>		<b>95.72</b>

报告期内，各期末应收账款余额较大，其中2014年末与2015年末公司应收账款年末余额中，应收关联方北京千橡网景科技发展有限公司分成收入款项金额占比均超过90%，除此公司外，应收账款客户主要为第三方支付渠道平台，公司会定期与第三方平台核对账单并结算收入，结算周期较短，基于第三方平台的良好信誉，一般款项都能及时收回。

3、报告期各期末，应收账款余额中应收其他关联方款项明细详见本节“九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来”之“（二）关联方交易”之“3、关联方应收应付款项”。

### （三）预付款项

预付账款账龄明细如下：

单位：元

账龄结构	2016年4月30日		2015年12月31日		2014年12月31日	
	金额	占总额的比例(%)	金额	占总额的比例(%)	金额	占总额的比例(%)
1年以内	3,797,674.69	100.00	2,529,282.48	100.00	4,164,419.07	100.00
1年以上						
合计	<b>3,797,674.69</b>	<b>100.00</b>	<b>2,529,282.48</b>	<b>100.00</b>	<b>4,164,419.07</b>	<b>100.00</b>

报告期内，预付账款中主要是一些预付游戏研发费、推广费、分成款、办公场所租赁费、以及预付的互联网带宽托管费等。

2016年4月30日公司预付账款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	款项性质	占预付账款总额的比例(%)
天津澄游网络科技有限公司	非关联方	1,886,792.40	1年以内	游戏研发款	49.68
上海锐战网络科技有限公司	非关联方	448,438.71	1年以内	分成款	11.81
北京承冀诚物业管理有限公司	非关联方	438,405.98	1年以内	房租	11.54
森嘉数位	非关联方	400,451.80	1年以内	游戏推广费	10.54
中国电信股份有限公司北京分公司	非关联方	122,528.00	1年以内	宽带费	3.23
<b>合计</b>		<b>3,174,088.89</b>			<b>86.80</b>

2015年末公司预付账款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	款项性质	占预付账款总额的比例(%)
北京承冀诚物业管理有限公司	非关联方	711,008.00	1年以内	房租	28.11
北京天地新道广告有限公司	非关联方	540,000.00	1年以内	游戏推广费	21.35
上海锐战网络科技有限公司	非关联方	473,414.25	1年以内	分成款	18.72
北京诚美建筑装饰工程有限公司	非关联方	408,431.88	1年以内	装修款	16.15
北京阿贡科技有限公司	非关联方	111,527.85	1年以内	分成款	4.41
<b>合计</b>		<b>2,244,381.98</b>			<b>88.74</b>

2014年末公司预付账款前五名情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	款项性质	占预付账款总额的比例(%)
------	--------	----	----	------	---------------

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	款项性质	占预付账款总额的比例(%)
成都豌豆黄科技有限公司	非关联方	1,900,619.12	1年以内	分成款	45.64
A2XGAMESCO.,LTD.	非关联方	1,394,979.75	1年以内	授权金	33.50
上海晨路信息科技有限公司	非关联方	290,333.97	1年以内	分成款	6.97
北京昆仑万维科技股份有限公司	非关联方	201,200.48	1年以内	分成款	4.83
深圳市腾讯计算机系统有限公司	非关联方	151,338.99	1年以内	游戏推广费	3.63
<b>合计</b>		<b>3,938,472.31</b>			<b>94.57</b>

#### (四) 其他应收款

1、其他应收款明细情况如下：

1) 类别明细情况

单位：元

种类	2016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	58,500,000.00	91.66		
按组合计提坏账准备的应收账款				
账龄分析组合	638,791.33	1.00	41,881.46	100
其他组合	4,684,645.93	7.34		
组合小计	5,323,437.26	8.34	41,881.46	100
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>63,823,437.26</b>	<b>100</b>	<b>41,881.46</b>	<b>100</b>

位：元

种类	2015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应收账款				
按组合计提坏账准备的应收账款				
账龄分析组合	200,000.00	19.17	10,000.00	<b>100.00</b>

种类	2015年12月31日			
	账面余额		坏账准备	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)
其他组合	843,105.31	80.83		
组合小计	1,043,105.31	100.00	10,000.00	100.00
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>1,043,105.31</b>	<b>100.00</b>	<b>10,000.00</b>	<b>100.00</b>

(续上表)

种类	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应收账款				
按组合计提坏账准备的应收账款				
账龄分析组合	3,234,661.63	38.49	169,915.44	100.00
其他组合	5,169,040.27	61.51		
组合小计	8,403,701.90	100.00	169,915.44	100.00
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>8,403,701.90</b>	<b>100.00</b>	<b>169,915.44</b>	<b>100.00</b>

2) 组合中, 采用账龄分析法计提坏账准备的其他应收账款

单位: 元

账龄	2016年4月30日		
	账面余额	比例(%)	坏账准备
1年以内	438,791.33	68.69	21,939.56
1-2年	200,000.00	31.31	20,000.00
<b>合计</b>	<b>638,791.33</b>	<b>100.00</b>	<b>41,939.56</b>

单位: 元

账龄	2015年12月31日		
	账面余额	比例(%)	坏账准备
1年以内	200,000.00	100.00	10,000.00
<b>合计</b>	<b>200,000.00</b>	<b>100.00</b>	<b>10,000.00</b>

单位: 元

账龄	2014年12月31日		
	账面余额	比例(%)	坏账准备
1年以内	3,071,014.53	94.94	153,550.73
1-2年	163,647.10	5.06	16,364.71
合计	<b>3,234,661.63</b>	<b>100.00</b>	<b>169,915.44</b>

其他应收款中核算的主要是购买保证金、投资保证金、房屋租赁押金和其他往来项目款。至2016年4月30日，期末余额构成如下：一是拆除VIE架构时支付的购买保证金5850万元：由于外汇管制，购买款1000万美元未能支付，对方要求公司按购买价款的约90%支付保证金，收款方为对方控制的国内公司千橡世纪科技发展(北京)有限公司。在外汇管理局批准向境外支付购买价款并实际支付后，该保证金将会退回，故无收回风险；二是支付给杭州桑语文化创意有限公司等公司的投资保证金以及支付给北京承冀诚物业管理有限公司等的办公楼租赁的押金保证金，其中投资保证金待相关手续完善后转入长期股权投资，押金保证金在合同期满后退回，无收回风险；三是其他往来款，按账龄计提坏账准备。

## 2、各报告期期末其他应收款余额前五名债务人情况

截至2016年4月30日，公司其他应收款余额前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	款项性质	占其他应收款总额的比例(%)
千橡世纪科技发展(北京)有限公司	关联方	58,500,000.00	1年以内	保证金	91.65
杭州桑语文化创意有限公司	非关联方	3,000,000.00	1年以内	投资保证金	4.70
北京承冀诚物业管理有限公司	非关联方	595,680.00	1-2年	房租押金	0.94
RenrenGameJapanInc.	关联方	428,848.73	1年以内	游戏收入	0.67
宝鸡汇动天下网络科技有限公司	非关联方	300,000.00	1年以内	投资保证金	0.47
合计		<b>62,824,528.73</b>			<b>98.43</b>

截至2015年12月31日，公司其他应收款余额前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	款项性质	占其他应收款总额的比例 (%)
北京承冀诚物业管理有限公司	非关联方	595,680.00	1 年以内	房租押金	57.11
北京开元龙马科技有限公司	关联方	200,000.00	1 年以内	保证金	19.17
人人游戏网络科技发展(上海)有限公司	关联方	135,648.35	1-2 年	往来款	12.80
天津天保建设发展有限公司	非关联方	56,364.00	2-3 年	房屋押金	5.40
赵睿鑫	关联方	30,200.00	1 年以内	备用金	2.90
<b>合计</b>		<b>1,015,737.94</b>			<b>97.38</b>

截至 2014 年 12 月 31 日，公司其他应收款余额前五名债务人情况如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	金额	账龄	款项性质	占其他应收款总额的比例 (%)
北京硬核互动科技发展有限公司	关联方	4,000,000.00	1 年以内	投资保证金	47.60
Renren Game Japan Inc.	关联方	1,867,955.88	1 年以内	游戏收入	22.23
RenrenGame Korea Inc.	关联方	1,154,336.65	1 年以内	游戏收入	13.74
人人游戏网络科技发展(上海)有限公司	关联方	559,352.91	1 年以内	往来款	6.65
北京静安物业发展有限公司	非关联方	387,172.50	1-2 年	押金	4.61
<b>合计</b>		<b>7,968,817.94</b>			<b>94.83</b>

Renren Game Japan Inc.、RenrenGame Korea Inc. 在拆除 VIE 架构前与公司同属于 Renren Inc 协议控制下的境内子公司，公司与上述两个公司的业务及往来核算均统一在其他应收款科目下进行。报告期后，由于公司与上述两个公司已不再是关联方，故将业务内容调整到应收账款核算。

3、报告期各期末，其他应收账款余额中应收其他关联方款项明细详见本节“九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来”之“（二）关联方交易”之“3、关联方应收应付款项”。

### （五）其他流动资产

报告期内，公司其他流动资产明细情况如下：

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
预交所得税	1,212,272.16	1,212,272.16	7,229,360.77
理财产品			50,000,000.00
待抵扣的进项税	1,392,569.78	123,482.48	336,288.93
合计	2,604,841.94	1,335,754.64	57,565,649.70

5000万元为招商银行理财产品“步步生金”，不保障本金且不保证理财收益，1元人民币为1份，每交易日开放申购和赎回。

本公司享受“双软”税收优惠，在2014年为免税期，7,229,360.77为预交所得税，在2015年已经全额返回。

### （六）可供出售金融资产

报告期内，公司可供出售金融资产明细情况如下：

项目	2016年4月30日			2015年12月31日		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
北京安奇智联科技有限公司	700,000.00		700,000.00	700,000.00		700,000.00
北京热葫芦科技有限公司	1,817,158.46		1,817,158.46			
吉林市毅恒传媒有限公司	2,000,000.00		2,000,000.00	2,000,000.00		2,000,000.00
合计	4,517,158.47		4,517,158.47	2,700,000.00		2,700,000.00

项目	2015年12月31日			2014年12月31日		
	账面余额	减值准备	账面价值	账面余额	减值准备	账面价值
北京安奇智联科技有限公司	700,000.00		700,000.00	700,000.00		700,000.00
吉林市毅恒传媒有限公司	2,000,000.00		2,000,000.00			
合计	2,700,000.00		2,700,000.00	700,000.00		700,000.00

### （七）长期股权投资

## (1)长期股权投资分类

项目	2014.12.31	本期增加	本期减少	2015.12.31
对联营企业投资		10,591,989.34	2,533,408.84	8,058,580.50
小计		10,591,989.34	2,533,408.84	8,058,580.50
减：长期股权投资减值准备				
合计		10,591,989.34	2,533,408.84	8,058,580.50

项目	2015.12.31	本期增加	本期减少	2016.04.30
对联营企业投资	8,058,580.50	383,871.20	2,467,034.94	5,975,416.76
小计	8,058,580.50	383,871.20	2,467,034.94	5,975,416.76
减：长期股权投资减值准备				
合计	8,058,580.50	383,871.20	2,467,034.94	5,975,416.76

## (2)长期股权投资明细:

被投资单位	初始投资成本	在被投资单位 持股比例(%)	2014.12.31	本期增加		本期减少	2015.12.31
				追加投资	权益法下确认的 投资收益	权益法下确认的投 资损失	
北京硬核互动科技发展 有限公司	4,000,000.00	30.00		4,000,000.00	43,276.77		4,043,276.77
北京开元龙马科技有限 公司	4,400,000.00	40.00		4,400,000.00		2,533,408.84	1,866,591.16
北京热葫芦科技有限公 司	2,000,000.00	20.00		2,000,000.00	148,712.57		2,148,712.57
合计	10,400,000.00			10,400,000.00	191,989.34	2,533,408.84	8,058,580.50

续上表

被投资单位	初始投资成本	在被投资单位 持股比例(%)	2015.12.31	本期增加	本期减少		2016.4.30
				权益法下确认的 投资收益	权益法下确认的 投资损失	其他	
北京硬核互动科技发展 有限公司	4,000,000.00	30.00	4,043,276.77		318,322.37		3,724,954.40
北京开元龙马科技有限 公司	4,400,000.00	40.00	1,866,591.16	383,871.20			2,250,462.36
北京热葫芦科技有限公 司	2,000,000.00	20.00	2,148,712.57		331,554.10	1,817,158.47	
合计	10,400,000.00		8,058,580.50	383,871.20	649,876.47	1,817,158.47	5,975,416.76

**(八) 固定资产**

报告期内，公司固定资产明细情况如下：

单位：元

项目	电子设备	办公设备	合计
账面原值			
2016年1月1日	1,567,552.54	543,671.00	2,111,223.54
本期增加金额	27,230,041.15	1,685,050.00	28,915,091.15
1) 购置			
2) 企业合并增加	27,230,041.15	1,685,050.00	28,915,091.15
本期减少金额	2,013,878.14		2,013,878.14
1) 处置或者报废	2,013,878.14		2,013,878.14
2016年4月30日	26,783,715.55	2,228,721.00	29,012,436.55
累计折旧			
2016年1月1日	1,255,207.84	229,067.53	1,484,275.37
本期增加金额	27,211,608.25	1,212,761.36	28,424,369.61
1) 计提	303,918.26	143,399.89	447,318.15
2) 企业合并增加	26,907,689.99	1,069,361.47	27,977,051.46
本期减少金额	1,948,181.23		1,948,181.23
1) 处置或报废	1,948,181.23		1,948,181.23
2016年4月30日	26,518,634.86	1,441,828.89	27,960,463.75
减值准备			
2016年1月1日			
本期增加金额			
1) 计提			
本期减少金额			
1) 处置或报废			
2016年4月30日			
2016年1月1日账面价值	312,344.70	314,603.47	626,948.17
2016年4月30日账面价值	265,080.69	786,892.11	1,051,972.80

单位：元

项目	电子设备	办公设备	合计
账面原值			
2015年1月1日	2,761,848.75	543,671.00	3,305,519.75
本期增加金额			
1) 购置			
2) 企业合并增加			
本期减少金额	1,194,296.21		1,194,296.21
1) 处置或者报废	1,194,296.21		1,194,296.21
2015年12月31日	1,567,552.54	543,671.00	2,111,223.54
累计折旧			
2015年1月1日	1,996,675.79	120,331.01	2,117,006.80
本期增加金额	412,560.53	108,736.32	521,296.85
1) 计提	412,560.53	108,736.32	521,296.85
2) 企业合并增加			
本期减少金额	1,154,028.28		1,154,028.28
1) 处置或报废	1,154,028.28		1,154,028.28
2015年12月31日	1,255,208.04	229,067.33	1,484,275.37
减值准备			
2015年1月1日			
本期增加金额			
1) 计提			
本期减少金额			
1) 处置或报废			
2015年12月31日			
2015年1月1日账面价值	765,172.96	423,339.99	1,188,512.95

2015年12月31日 账面价值	312,344.50	314,603.67	626,948.17
---------------------	------------	------------	------------

单位：元

项目	电子设备	办公设备	合计
账面原值			
2014年1月1日	2,736,735.82	882,860.00	3,619,595.82
本期增加金额	452,982.29	-	452,982.29
1) 购置	452,982.29	-	452,982.29
2) 企业合并增加	-	-	-
本期减少金额	427,869.36	339,189.00	767,058.36
1) 处置或者报废	427,869.36	339,189.00	767,058.36
2014年12月31日	2,761,848.75	543,671.00	3,305,519.75
累计折旧	-	-	-
2014年1月1日	1,715,517.32	43,683.97	1,759,201.29
本期增加金额	503,175.56	160,232.72	663,408.28
1) 计提	503,175.56	160,232.72	663,408.28
2) 企业合并增加	-	-	-
本期减少金额	222,017.29	83,585.48	305,602.77
1) 处置或报废	222,017.29	83,585.48	305,602.77
2014年12月31日	1,996,675.59	120,331.21	2,117,006.80
减值准备	-	-	-
2014年1月1日	-	-	-
本期增加金额	-	-	-
1) 计提	-	-	-
本期减少金额	-	-	-
1) 处置或报废	-	-	-
2014年12月31日	-	-	-
2014年1月1日账面价值	1,021,218.50	839,176.03	1,860,394.53
2014年12月31日账面价值	765,173.16	423,339.79	1,188,512.95

公司固定资产以电子设备、办公设备为主，使用良好并正常计提折旧，不存在减值因素，未计提减值准备。

2016 年度 1-4 月处理服务器及配套设备 99 台，其他为办公用的电脑、手机等设备。

2015 年度固定资产清理中清理服务器 78 台，其他为办公用的电脑、手机等设备。

2014 年度处置的固定资产为电脑、显示器、交换机等。

截至 2016 年 4 月 30 日，公司固定资产不存在抵押、担保等情况。

### （九）无形资产

报告期内，公司无形资产明细情况如下：

单位：元

项目	软件	特许权	游戏版权	合计
账面原值				
2016 年 1 月 1 日	217,866.67	748,000.00	48,581,392.01	49,547,258.68
本期增加金额				
1) 购置				
2) 企业合并增加				
本期减少金额				
1) 处置或者报废				
2016 年 4 月 30 日	217,866.67	748,000.00	48,581,392.01	49,547,258.68
累计摊销				
2016 年 1 月 1 日	184,400.49	748,000.00	46,761,003.75	47,693,404.24
本期增加金额	24,207.48	0.00	202,265.37	226,472.85
1) 计提	24,207.48	0.00	202,265.37	226,472.85
2) 企业合并增加				
本期减少金额				
1) 处置或报废				
2016 年 4 月 30 日	208,607.97	748,000.00	46,963,269.12	47,919,877.09
减值准备				
2016 年 1 月 1 日				
本期增加金额				

项目	软件	特许权	游戏版权	合计
1) 计提				
本期减少金额				
1) 处置或报废				
2016年4月30日				
2016年1月1日 账面价值	33,466.18	0.00	1,820,388.26	1,853,854.44
2016年4月30日 账面价值	9,258.70	0.00	1,618,122.89	1,627,381.59

单位：元

项目	软件	特许权	游戏版权	合计
账面原值				
2015年1月1日	217,866.67	748,000.00	49,654,207.55	50,620,074.22
本期增加金额			2,427,184.46	2,427,184.46
1) 购置			2,427,184.46	2,427,184.46
2) 企业合并增加				
本期减少金额			3,500,000.00	3,500,000.00
1) 处置或者报废			3,500,000.00	3,500,000.00
2015年12月31日	217,866.67	748,000.00	48,581,392.01	49,547,258.68
累计摊销				
2015年1月1日	111,778.05	748,000.00	47,563,929.74	48,423,707.79
本期增加金额	72,622.44		606,796.20	679,418.64
1) 计提	72,622.44		606,796.20	679,418.64
2) 企业合并增加				
本期减少金额			1,409,722.19	1,409,722.19
1) 处置或报废			1,409,722.19	1,409,722.19
2015年12月31日	184,400.49	748,000.00	46,761,003.75	47,693,404.24
减值准备				
2015年1月1日				
本期增加金额				
1) 计提				

项目	软件	特许权	游戏版权	合计
本期减少金额				
1) 处置或报废				
2014年12月31日				
2015年1月1日 账面价值	106,088.62		2,090,277.81	2,196,366.43
2015年12月31日 账面价值	33,466.18		1,820,388.26	1,853,854.44

2015年度游戏版权减少系多塔联盟这款游戏下线，未摊销完毕的游戏版权一次性计入成本导致原值减少。

单位：元

项目	软件	特许权	游戏版权	合计
账面原值				
2014年1月1日	5,549,168.89	748,000.00	50,418,707.55	56,715,876.44
本期增加金额			4,665,633.38	4,665,633.38
1) 购置			4,665,633.38	4,665,633.38
2) 企业合并增加				
本期减少金额	5,331,302.22		5,430,133.38	10,761,435.60
1) 处置或者报废	5,331,302.22		5,430,133.38	10,761,435.60
2014年12月31日	217,866.67	748,000.00	49,654,207.55	50,620,074.22
累计摊销				
2014年1月1日	836,155.55	0.00	24,313,536.83	25,149,692.38
本期增加金额	1,622,112.86	748,000.00	24,146,606.41	26,516,719.27
1) 计提	1,622,112.86	748,000.00	24,146,606.41	26,516,719.27
2) 企业合并增加				
本期减少金额	2,346,490.36	0.00	896,213.50	3,242,703.86
1) 处置或报废	2,346,490.36	0.00	896,213.50	3,242,703.86
2014年12月31日	111,778.05	748,000.00	47,563,929.74	48,423,707.79
减值准备				
2014年1月1日				
本期增加金额				

项目	软件	特许权	游戏版权	合计
1) 计提				
本期减少金额				
1) 处置或报废				
2014年12月31日				
2014年1月1日账面价值	4,713,013.34	748,000.00	26,105,170.72	31,566,184.06
2014年12月31日账面价值	106,088.62	0.00	2,090,277.81	2,196,366.43

2014年度无形资产减少由两部分构成：一是公司战略调整，公司撤并了研发、策划等部门，被撤并部门使用的相关软件也做无形资产清理处理；二是天神传、封神英雄OL、全民西游、神魔志.封神篇这四款游戏下线，未摊销完毕的游戏版权一次性计入成本导致原值减少。

#### (十) 长期待摊费用

报告期内，公司长期待摊费用明细情况如下：

项目	2013.12.31	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2014.12.31
天津办公区装修	2,546,862.45	143,904.85	1,820,035.21	137,750.45	732,981.64
办公室装修改造	1,422,343.96	3,957,973.45	1,993,296.84	2,507,824.60	879,195.97
合计	3,969,206.41	4,101,878.30	3,813,332.05	2,645,575.05	1,612,177.61

项目	2014.12.31	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2015.12.31
天津办公区装修	732,981.64		732,981.64		
办公室装修改造	879,195.97		859,752.33		19,443.64
合计	1,612,177.61		1,592,733.97		19,443.64

项目	2015.12.31	本期增加金额	本期摊销金额	其他减少金额	2016.4.30
办公室装修改造	19,443.64		19,443.64		
办公室装修		810,164.31	93,480.51		716,683.80
合计	19,443.64	810,164.31	112,924.15		716,683.80

2014年度其他减少系公司在战略转型过程中，为压缩费用更换了新办公地点，原办公地点未摊销完毕的装修费余额一次转入管理费用。

**(十一) 递延所得税资产/递延所得税负债**

1、报告期内，公司未经抵消的递延所得税资产的情况如下：

单位：元

项目	2016年4月30日		2015年12月31日	
	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
资产减值准备	97,531.13	705,831.74	88,688.90	695,548.05
可抵扣亏损	1,592,868.59	10,619,124.00	1,595,200.84	10,634,672.27
长期待摊费用摊销	88,187.47	598,558.27	131,453.98	887,461.67
<b>合计</b>	<b>1,778,587.19</b>	<b>11,923,514.01</b>	<b>1,815,343.72</b>	<b>12,217,681.99</b>

单位：元

项目	2015年12月31日		2014年12月31日	
	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
资产减值准备	88,688.90	695,548.05	135,486.35	1,076,909.28
可抵扣亏损	1,595,200.84	10,634,672.27	1,598,777.76	10,658,518.40
长期待摊费用摊销	131,453.98	887,461.67	103,807.82	692,052.13
<b>合计</b>	<b>1,815,343.72</b>	<b>12,217,681.99</b>	<b>1,838,071.93</b>	<b>12,427,479.81</b>

2、未确认递延所得税资产的可抵扣亏损将于以下年度到期：

年份	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日	备注
2018年	23,702,599.39	23,702,599.39	23,702,599.39	
2019年	17,011,560.55	17,011,560.55	17,011,560.55	
2020年	10,743,829.26	10,743,829.26		
<b>合计</b>	<b>51,457,989.20</b>	<b>51,457,989.20</b>	<b>40,714,159.94</b>	

未确认递延所得税资产的可抵扣亏损，是在2016年购买子公司人人游戏网络科技有限公司发展（上海）有限公司2013年-2015年度的亏损。

**七、公司最近两年一期的主要负债情况****(一) 应付账款**

## 1、明细情况

单位：元

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
1年以内	20,471,566.24	22,498,460.53	11,082,701.55
1至2年	1,735,002.38	1,229,313.55	544,943.38
2至3年	1,186,937.50	2,632.50	
3年以上	2,632.50		
合计	<b>23,396,138.62</b>	<b>23,730,406.58</b>	<b>11,627,644.93</b>

报告期内，公司应付账款主要为应付游戏开发商、代理商的游戏收入分成。账龄超过1年的应付账款主要系应付分成款，主要债权人列示如下：

项目	2016.4.30	未偿还或结转的原因
上海锐战网络科技有限公司	669,638.19	分成款未结算
北京泰和大家科技有限公司	436,514.14	分成款未结算
上海三七玩网络科技有限公司	404,669.20	分成款未结算
深圳第七大道科技有限公司	200,777.56	分成款未结算
上海畅趣网络科技有限公司	188,573.84	分成款未结算
合计	1,900,172.93	

## 2、各报告期期末应付账款余额前五名债权人情况

截至2016年4月30日，应付账款余额前五名债权人情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	账龄	金额	款项性质	占应付账款总额的比例(%)
北京开元龙马科技有限公司	关联方	1年以内	9,009,933.73	运营外包	38.51
		1-2年	50,000.00		0.21
北京硬核互动科技发展有限公司	关联方	1年以内	1,934,850.21	客服、运营外包	8.27
		1-2年	361,018.08		1.54
上海三七玩网络科技有限公司	非关联方	1年以内	1,237,680.00	运营分成款	5.29
	非关联方	2-3年	94,037.70		0.40
NTT Com Asia	非关联方	1年以内	1,268,638.93	服务器带宽租赁	5.42
东北证券股份有限公司	非关联方	1年以内	900,000.00	财务顾问费	3.85

单位名称	与公司关系	账龄	金额	款项性质	占应付账款总额的比例(%)
合计			<b>14,856,158.65</b>		63.50

截至 2015 年 12 月 31 日，应付账款余额前五名债权人情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	账龄	金额	款项性质	占应付账款总额的比例(%)
北京开元龙马科技有限公司	关联方	1 年以内	6,685,355.84	运营外包	28.17
北京千橡网景科技发展有限公司	关联方	1 年以内	4,047,655.57	联运分成	17.06
		1-2 年	128,841.05	联运分成	0.54
北京硬核互动科技发展有限公司	关联方	1 年以内	1,947,537.08	运营外包	8.21
北京奇久科技有限公司	非关联方	1 年以内	1,082,188.97	联运分成	4.56
北京世纪互联宽带数据中心有限公司	非关联方	1 年以内	1,043,612.80	服务器带宽租赁	4.40
合计			<b>14,935,191.31</b>		<b>62.94</b>

截至 2014 年 12 月 31 日，应付账款余额前五名债权人情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	账龄	金额	款项性质	占应付账款总额的比例(%)
NTT Com Asia	非关联方	1 年以内	1,850,026.30	服务器带宽租赁	15.91
北京硬核互动科技发展有限公司	关联方	1 年以内	1,748,413.20	运营外包	15.04
Ader 平台	非关联方	1 年以内	1,506,786.46	广告费	12.96
北京奇久科技有限公司	非关联方	1 年以内	911,205.47	联运分成	7.84
北京千橡网景科技发展有限公司	关联方	1 年以内	825,294.65	联运分成	7.10

单位名称	与公司关系	账龄	金额	款项性质	占应付账款总额的比例(%)
合计			6,841,726.08		58.84

3、报告期各期末，应付账款余额中无应付持有公司 5%（含 5%）以上表决权的股东欠款情况，应付其他关联方欠款情况见“九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来”之“（四）关联方应收应付款项”。

## （二）预收账款

### 1、明细情况：

报告期各期末，预收账款情况如下：

单位：元

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
1年以内	11,410,531.40	11,529,756.68	16,783,822.78
1-2年		435,419.96	-
合计	<b>11,410,531.40</b>	<b>11,965,176.64</b>	<b>16,783,822.78</b>

预收账款主要为游戏玩家在公司平台或者第三方充值平台进行充值时，预先支付至公司平台或者第三方平台的平台虚拟货币，以及自营游戏中玩家已兑换但未使用的游戏虚拟货币，公司记入预收账款，之后在达到收入确认条件时冲减预收账款。

报告期各期末，预收账款余额中无应收持有公司 5%（含 5%）以上表决权的股东欠款情况，也不存在预收其他关联方欠款情况。

## （三）应付职工薪酬

### 1、报告期各期末应付职工薪酬明细情况

单位：元

项目	2013.12.31	本期增加	本期减少	2014.12.31
一、短期薪酬	26,045,887.48	92,708,072.32	117,102,484.93	1,651,474.87
二、离职后福利		13,730,304.67	13,730,304.67	
三、辞退福利				
合计	26,045,887.48	106,438,376.99	130,832,789.60	1,651,474.87

续:

项目	2014.12.31	本期增加	本期减少	2015.12.31
一、短期薪酬	1,651,474.87	18,925,299.76	19,172,590.40	1,404,184.23
二、离职后福利		2,586,877.27	2,470,175.03	116,702.24
三、辞退福利				
合计	1,651,474.87	21,512,177.03	21,642,765.43	1,520,886.47

续:

项目	2015.12.31	本期增加	本期减少	2016.4.30
一、短期薪酬	1,404,184.23	5,088,006.21	5,647,045.55	845,144.89
二、离职后福利	116,702.24	722,727.41	736,435.99	102,993.66
三、辞退福利				
合计	1,520,886.47	5,810,733.62	6,383,481.54	948,138.55

由于公司战略转型，报告期内公司人员大幅缩减：在 2014 年初时，公司在职工人员为 571 人，2014 年末的员工人数为 176 人，而到 2015 年末时人员变为 76 人，职工薪酬的变动主要是由于人员数量变动导致的。

## 2、短期薪酬明细情况

单位：元

项目	2013.12.31	本期增加	本期减少	2014.12.31
一、工资、奖金、津贴和补贴	26,037,806.94	75,395,148.91	99,800,221.52	1,632,734.33
二、职工福利费	8,080.54	10,660.00	-	18,740.54
三、社会保险费		6,034,017.41	6,034,017.41	
1、医疗保险费		5,513,625.84	5,513,625.84	
2、工伤保险费		145,311.10	145,311.10	
3、生育保险费		375,080.47	375,080.47	
4、其他保险费				
四、工会经费和职工教育经费				
五、住房公积金		11,268,246.00	11,268,246.00	
合计	26,045,887.48	92,708,072.32	117,102,484.93	1,651,474.87

续:

项目	2014.12.31	本期增加	本期减少	2015.12.31
一、工资、奖金、津贴	1,632,734.33	15,534,232.53	15,934,553.73	1,232,413.13

和补贴				
二、职工福利费	18,740.54			18,740.54
三、社会保险费		1,185,633.23	1,132,169.35	53,463.88
1、医疗保险费		1,073,784.58	1,025,369.20	48,415.38
2、工伤保险费		41,053.32	39,201.62	1,851.70
3、生育保险费		70,795.33	67,598.53	3,196.80
4、其他保险费				
四、工会经费和职工教育经费				
五、住房公积金		2,205,434.00	2,105,867.32	99,566.68
<b>合计</b>	<b>1,651,474.87</b>	<b>18,925,299.76</b>	<b>19,172,590.40</b>	<b>1,404,184.23</b>

续:

项目	2015.12.31	本期增加	本期减少	2016.4.30
一、工资、奖金、津贴和补贴	1,232,413.13	4,124,160.33	4,668,255.49	688,317.97
二、职工福利费	18,740.54			18,740.54
三、社会保险费	53,463.88	331,911.88	338,101.48	47,274.28
1、医疗保险费	48,415.38	299,896.44	305,640.13	42,671.69
2、工伤保险费	1,851.70	12,353.15	12,444.95	1,759.90
3、生育保险费	3,196.80	19,662.29	20,016.40	2,842.69
4、其他保险费				
四、工会经费和职工教育经费				
五、住房公积金	99,566.68	631,934.00	640,688.58	90,812.10
<b>合计</b>	<b>1,404,184.23</b>	<b>5,088,006.21</b>	<b>5,647,045.55</b>	<b>845,144.89</b>

## 3、设定提存计划明细情况

单位：元

项目	2015年12月31日	本期增加	本期减少	2016年4月30日
基本养老保险	111,957.33	693,309.28	706,363.57	98,903.04
失业保险费	4,744.91	29,418.13	30,072.42	4,090.62
<b>合计</b>	<b>116,702.24</b>	<b>722,727.41</b>	<b>736,435.99</b>	<b>102,993.66</b>

单位：元

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
----	-------------	------	------	-------------

基本养老保险		2,481,187.19	2,369,229.86	111,957.33
失业保险费		105,690.08	100,945.17	4,744.91
<b>合计</b>		<b>2,586,877.27</b>	<b>2,470,175.03</b>	<b>116,702.24</b>

单位：元

项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
基本养老保险		13,161,820.34	13,161,820.34	
失业保险费		568,484.33	568,484.33	
<b>合计</b>		<b>13,730,304.67</b>	<b>13,730,304.67</b>	

#### (四) 应交税费

报告期各期末应交税费明细情况

单位：元

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
增值税	1,666.99	26,295.32	-
营业税	210,964.60	253,334.31	417,010.03
企业所得税	683,747.29	970,145.92	75,163.95
城市维护建设税	27,341.18	17,178.38	23,105.39
个人所得税	97,168.64	120,725.79	371,890.17
教育费附加	27,666.23	16,892.93	23,105.37
地方教育费附加	5,076.88	2,617.00	4,621.00
<b>合计</b>	<b>1,053,631.81</b>	<b>1,407,189.65</b>	<b>914,895.91</b>

#### (五) 其他应付款

1、各报告期末，公司其他应付款具体情况如下：

单位：元

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
1年以内	65,155,261.46	31,011,569.67	142,497,742.09
1-2年(含2年)	21,740.10	62,241,845.14	51,772,644.59
2-3年(含3年)	49,861.10	12,886.00	
3年以上	16,250.00		

项目	2016年4月30日	2015年12月31日	2014年12月31日
合计	65,243,112.66	93,266,300.81	194,270,386.68

## 2、各报告期期末其他应付款余额前五名债权人情况

截至2016年4月30日，其他应付款余额前五名债权人情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	金额	款项性质	账龄	占其他应付款总额比例(%)
Renren Game Hongkong Limited	关联方	64,480,000.00	股权收购款	1年以内	98.83
潘晓乐	非关联方	406,910.62	代付款(市场顾问费)	1年以内	0.62
白金软件系统(上海)有限公司	非关联方	48,750.00	其他	1年以内	0.07
美国 FAAD	非关联方	32,348.16	其他	1年以内	0.05
泰康人寿保险股份有限公司北京分公司	非关联方	30,000.00	保险费	1年以内	0.05
合计		64,998,008.78			99.62

截至2015年12月31日，其他应付款余额前五名债权人情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	金额	款项性质	账龄	占其他应付款总额比例(%)
北京千橡网景科技发展有限公司	关联方	16,812,711.96	往来款	1年以内	18.03
		32,312,062.65	往来款	1-2年	34.64
人人游戏网络科技发展(上海)有限公司	关联方	29,920,804.61	往来款	1-2年	32.08
Funall Technology Development Co., Ltd	关联方	12,690,886.42	往来款	1年以内	13.61
市场推广费	非关联方	1,375,478.94	预提费用	1年以内	1.47
泰康人寿保险股份有限公司北京分公司	非关联方	15,000.00	保险费	1年以内	0.02
合计		93,126,944.58			

单位名称	与公司关系	金额	款项性质	账龄	占其他应付款总额比例(%)
					<b>99.85</b>

截至 2014 年 12 月 31 日，其他应付款余额前五名债权人情况如下：

单位：元

单位名称	与公司关系	账龄	款项性质	金额	占其他应付款总额比例(%)
北京千橡网景科技发展有限公司	关联方	95,594,024.11	往来款	1 年以内	49.21
		50,628,606.70	往来款	1-2 年	26.06
人人游戏网络科技发展(上海)有限公司	关联方	29,920,804.61	往来款	1 年以内	15.40
Funall Technology Development Co., Ltd	关联方	12,568,503.29	往来款	1 年以内	6.47
市场推广费	非关联方	3,170,482.25	预提费用	1 年以内	1.63
预提员工补偿金	非关联方	724,305.43	往来款	1 年以内	0.37
<b>合计</b>		<b>192,606,726.39</b>			<b>99.14</b>

报告期各期末，其他应付款余额中存在应付持有公司 5%（含 5%）以上表决权的股东单位款项和关联方单位款项，详见本节“九、关联方、关联方关系及关联方往来”之“（二）关联方交易”之“2、关联方应收应付款项”。

## 八、公司最近两年一期的股东权益情况

单位：元

项目	2016 年 4 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
实收资本	14,916,690.00	10,000,000.00	10,000,000.00
资本公积	30,401,179.17		
其他综合收益	-845,641.56		
专项储备			
盈余公积	4,615,331.04	4,615,331.04	1,954,315.31
未分配利润	43,869,883.82	37,432,926.75	13,833,499.83
归属于母公司所有者权益合计	92,957,442.47	52,048,257.79	25,787,815.14

少数股东权益			
合计	92,957,442.47	52,048,257.79	25,787,815.14

## 九、关联方、关联方关系及关联方交易、关联方往来

### （一）本企业的实际控制人

名称	与本公司关系
何川	直接持有公司 44.134% 股份，通过海川互娱控制 20.112% 股份。同时担任公司董事长兼总经理

### （二）其他关联方情况

其他关联方名称	其他关联方与本企业关系
北京硬核互动科技发展有限公司	公司的参股公司
北京开元龙马科技有限公司	公司的参股公司
北京热葫芦科技有限公司	公司的参股公司
Renren Inc.	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
Link 224 Inc.	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
Renren Game Korea Co., Ltd.	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
Renren Game Japan Inc.	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
Renren Games USA Inc.	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
Gummy Inc.	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
Daum Games Co., Ltd	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
Renren Giant Way Limited	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
乐我科技发展有限公司	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
北京千橡网景科技发展有限公司	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
北京千橡天成科技发展有限公司	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
聚游互动（北京）科技发展有限公司	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
上海千橡畅达互联网信息科技发展有限公司	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
Renren Game Hongkong Limited	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
聚游互动（北京）科技发展有限公司	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
千橡世纪科技发展（北京）有限公司	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司
人人游戏网络科技发展(上海)有限公司	VIE 控制结构解除前陈一舟实际控制的公司

### （三）关联交易情况

#### 1、购销商品、提供和接受劳务的关联交易

采购商品/接受劳务情况表

关联方	关联交易类型	关联交易定价方式及决策程序	2014 年度	2015 年度	2016 年 1-4 月
北京硬核互动科技发展有限公司	营运外包成本	合同定价	2,631,549.00	8,370,414.88	1,934,850.21
北京开元龙马科技有限公司	营运外包成本	合同定价		18,357,155.84	3,898,371.14
北京热葫芦科技有限公司	游戏推广费	合同定价		216,941.00	

上述交易有其必要性，价格基本公允：

(1) 北京硬核互动科技发展有限公司：

硬核互动主要为公司运营“乱世天下”这款游戏，主要原因是硬核互动团队在报告期前为公司开发“乱世天下”游戏，由于硬核互动更为熟悉该游戏技术细节和技术特点等，由其运行更利于游戏稳定，故该款游戏外包给该公司运营有其必要性。

公司与硬核互动结算时，按游戏实际收入 20% 支付分成款，该价格与行业 20% 至 50% 的分成惯例差异不大，按较低比例支付的主要原因是该供应商仅承担游戏的运营和维护，不承担其他任何成本，如平台成本、渠道结算成本等，故其分成比例略低，因此该定价较为公允。

公司应付给硬核互动的成本金额发生变动的主要原因：一是合作期限的原因，即公司与其合作发生在 2014 年度中间，故 2014 年成本不是全年成本，而 2015 年是全年合作，故成本金额较大；二是联合运营游戏收入下降导致分成款有所减少。

(2) 北京开元龙马科技有限公司：

开元龙马为公司提供服务的内容主要有两个方面：一是公司将人人游戏平台委托给该供应商管理维护；二是公司将部分游戏委托给该供应商运营和维护。公司将游戏平台委托其管理维护的主要原因是：该供应商在报告期前承担了平台的主要开发任务，对平台技术细节、技术特点等比较熟悉，因此在管理维护上具有天然优势，可以在提供高效服务的同时，一定程度的减轻公司负担；公司将部分游戏委托给该供应商运营和维护的原因是：由于游戏是依托上述平台进行运营和

维护的，这样才能保证游戏的稳定运行和对接，由此形成了游戏与平台不可分割的特征，故在游戏运营和维护上由该供应商进行。综上，公司与该供应商发生交易具有必要性。

公司与该供应商结算时，平台管理维护费用和游戏运营维护费用合并支付，按外包游戏实际收入的 40% 支付合并运营成本。在行业惯例上，上述成本为游戏收入的 20% 到 50% 之间，公司支付比例为 40%，与行业惯例并无重大差异，价格基本公允。

公司向开元龙马采购的服务金额在 2014 年度为 0 的主要原因是公司在 2015 年度才与其合作，故 2014 年度金额为 0，2015 年度金额较大。

### (3) 北京热葫芦科技有限公司：

热葫芦为游戏发行商，公司试探性投入小金额用于游戏推广，有助于开拓用户数量，因此有其必要性。

上述价格是根据投放广告的时段、位置等确定的，与同行业相比并无重大异常，价格基本公允。

此外，该金额比较小，对公司财务状况、经营成果均无重大影响。

## 2、销售商品、提供劳务

关联方	关联交易类型	关联交易定价方式及决策程序	2014 年度	2015 年度	2016 年 1-4 月
北京千橡网景科技发展有限公司	渠道收款	合同定价	94,710,981.53	28,504,445.95	3,002,470.47
Renren Game Korea Co., Ltd.	游戏分成	合同定价	1,154,336.65	1,079,792.78	
Renren Game Japan Inc.	游戏分成	合同定价	1,716,828.38	1,309,503.40	42,848.73

上述交易有其必要性，价格基本公允：

### (1) 北京千橡网景科技发展有限公司：

出于以下方面考虑：一是 Renren Inc. 拥有庞大的用户群体和商业影响，对游戏用户有很强的用户粘性；二是人人豆作为集团发行的法定货币，拥有广泛的用户群体，使用频率较高，用户更习惯采用人人豆进行支付，因此能够吸引更多的

用户，而千橡网景作为 Renren Inc.在境内的主要渠道，公司与其合作更利于公司业务开展，因此有其必要性。公司与千橡网景合作主要是渠道收款以及联合运营。

渠道收款结算方式为：公司与千橡网景结算时，按充值人人豆总额的 9% 支付渠道综合服务费，确定该支付比例的依据主要有：一是人人豆发行成本，包括人工、技术、推广等；二是人人豆第三方支付成本，即用户以现金充值时银行、支付宝等扣除的手续费成本；三是人人豆维护成本，主要包括人工、技术、人人豆用户服务等成本。与行业综合服务费比例在 1% 到 30% 不等，因此该支付价格相对公允。公司与关联方千橡网景签订了《人人豆合作协议》，根据协议：公司可以使用千橡网景的虚拟货币“人人豆”为旗下游戏平台及游戏产品提供充值服务，千橡网景按照充值总额的 9% 收取充值服务费后，按充值额的 91% 与公司进行结算。结算时，当月发生的业务，双方在次月进行对账、开具发票并付款。

联合运营主要内容和结算方式如下：主要是公司运营游戏，千橡网景提供玩家导入资源，该游戏的另一方为研发商，公司、研发商、千橡网景分别按充值额的 10%、40%、50% 分配收益，即公司按充值额 10% 确认收入。该款游戏收入金额小、公司分配比例低，对公司财务报表无重大影响。

由于 VIE 架构的拆除，公司与 Renren Inc. 的从属关系宣告结束，故与千橡网景的人人豆合作自 2016 年开始逐步减少。至 2016 年 10 月，公司与千橡网景之间的人人豆合作已基本终止。虽然公司与千橡网景之间的人人豆合作逐渐减少并最终终止，但在申报基准日，由于在拆除 VIE 架构前公司与千橡网景均为 Renren Inc. 在境内的协议控制子公司，在拆除 VIE 架构前子公司之间结算不及时，导致千橡网景积欠公司的业务款项金额较大；在 VIE 架构之后，虽然双方积极开展积欠款项的核对和清偿工作，并取得了较大的工作成果，但由于前期千橡网景积欠公司的款项金额较大，短期内全部偿付前期大额积欠款项给公司存在现实困难，由此引起相关账款未能在申报基准日全部偿付，使得相关账龄在申报基准日为 1-2 年，导致收款延后。

截至 2016 年 10 月 31 日，公司已全额收回对千橡网景的应收账款，在当日应收账款期末余额为 0。

## (2) Renren Game Korea Co., Ltd.:

在 VIE 架构拆除之前，集团为在韩国开发业务，设立了韩国子公司 Renren Game Korea Co., Ltd.，通过该子公司在韩国运营公司的游戏，并向公司支付游戏分成收入，没有该公司，公司则没有其他渠道在韩国开展业务，因此与其发生交易具有必要性。

公司与 Game Korea Co., Ltd. 结算时，按游戏实际收入五五分成，即实际游戏收入的 50% 由公司获得，该比例与行业相比并无重大差异，定价基本公允。

此外，公司来自于韩国的业务收入规模较小，占公司营业收入比例较小，对公司经营成果影响较小。

### (3) Renren Game Japan Inc.:

在 VIE 架构拆除之前，集团为在日本开发业务，设立了日本子公司 Renren Game Japan Inc.，通过该子公司在日本运营公司的游戏，并向公司支付游戏分成收入，没有该公司，公司则没有其他渠道在日本开展业务，因此与其发生交易具有必要性。

公司与 Renren Game Japan Inc. 结算时，按游戏实际收入五五分成，即实际游戏收入的 50% 由公司获得，该比例与行业相比并无重大差异，定价基本公允。

此外，公司来自于日本的业务收入规模较小，占公司营业收入比例较小，对公司经营成果影响较小。

### 3、收购关联方子公司股权

序号	转让标的	转让方	受让方	金额
1	人人网络 100% 的股权 (对应实缴出资额 1,000 万美元)	香港人人游戏	人人游戏有限	1,000 万美元
2	Funall100% 的股份 (对应出资额 1 万美元)	Link 224 Inc.	人人互娱	750 万美元

有关 Funall100% 股份转让具体情况如下：

2016 年 2 月 28 日，人人互娱、Link 224 Inc. 及 Funall 签署了《SHARE SALE AND PURCHASE AGREEMENT》，约定 Link 224 Inc. 将其持有的 Funall 的 100% 股份以 750 万美元的价格转让给人人互娱。

同日，人人互娱、Link 224 Inc.、Funall 及 Renren Inc. 签署了《AMENDMENT TO SHARE SALE AND PURCHASE AGREEMENT》，约定由 Renren Inc. 来收取本次股份转让的转让价款。

2016 年 3 月 30 日，Funall 完成本次股份转让的注册登记。

前述关联方子公司的股权转让为公司解除 VIE 控制结构整体交易方案的一部分，具体交易价格是交易各方商业谈判的结果，具备公允性。

#### （四）关联方应收应付款项

##### 1、应收项目

项目名称	关联方名称	2016.4.30	2015.12.31	2014.12.31
应收账款	北京千橡网景科技发展有限公司	2,353,021.25	146,163,999.89	134,930,139.83
其他应收款	人人游戏网络科技发展(上海)有限公司		135,648.35	559,352.91
其他应收款	北京千橡网景科技发展有限公司			100,884.00
其他应收款	Renren Game Korea Co., Ltd.			1,154,336.65
其他应收款	Renren Game Japan Inc.	428,848.73		1,867,955.88
其他应收款	北京开元龙马科技有限公司	200,000.00	200,000.00	
其他应收款	千橡世纪科技发展(北京)有限公司	58,500,000.00		
其他应收款	赵睿鑫		30,200.00	
其他应收款	北京硬核互动科技发展有限公司			4,000,000.00

人人游戏对北京千橡网景科技发展有限公司的应收账款为正常的游戏业务结算款，对 Renren Game Japan Inc. 的其他应收款为海外游戏分成收入，对千橡世纪科技发展(北京)有限公司的其他应收款为解除 VIE 控制结构过程中人人游戏支付收购人人网络对价的交易保证金，对北京开元龙马科技有限公司的其他应收款为履约保证金，即公司存在较大金额的应付帐款未支付，因此对方要求公司支付了履约保证金。综上，公司应收关联方的款项为正常业务产生，具有合理的商业背景，不构成关联方对公司资金的占用。

##### 2、应付项目

项目名称	关联方	2016.4.30	2015.12.31	2014.12.31
应付账款	北京千橡网景科技发展有限公司	437,025.00	4,176,496.62	825,294.65
应付账款	北京开元龙马科技有限公司	9,059,933.73	6,685,355.84	
预收账款	北京千橡网景科技发展有限公司		311,004.72	

应付账款	北京硬核互动科技发展有限公司	2,295,868.29	1,947,537.08	1,748,413.20
其他应付款	北京千橡网景科技发展有限公司		49,124,774.61	146,222,630.81
其他应付款	Funall Technology Development Co., Ltd		12,690,886.42	12,568,503.29
其他应付款	人人游戏网络科技发展(上海)有限公司		29,920,804.61	29,920,804.61
其他应付款	Renren Game Hongkong Limited	64,480,000.00		

### (五) 关联交易决策程序执行情况以及减少和规范关联交易的具体安排

本公司的《公司章程》及《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》和《关联交易管理办法》中都制定了关联方及关联董事回避制度和回避及表决程序，严格规范关联交易行为。公司报告期内发生的关联交易决策程序符合相关规定，未对公司经营成果和财务状况造成重大影响。

有限公司阶段，公司尚未建立完善的关联交易管理办法。股份公司成立后，为了规范关联交易和消除潜在同业竞争，公司在公司章程及《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》中做了审议关联交易事项要求。

2016年7月2日，股份公司创立大会制订了《关联交易管理办法》，就关联方及关联关系、关联交易、关联交易的基本原则、关联交易的审议及披露、责任追究等方面做出了明确规定。同时，审议通过了《关于公司2014年1月1日至2016年7月2日关联交易事项的议案》、《关于公司2016年度预计关联交易的议案》，确认报告期内的关联交易未损害公司其他股东或债权人的利益。

公司管理层将严格按照《关联交易管理办法》的规定，在未来的关联交易中严格履行相关的董事会或股东大会审批程序。同时，公司还将进一步强化监督机制，充分发挥监事会的监督职能，防止公司在股东的操纵下做出不利于公司及其他股东利益的关联交易及资金拆借行为。

第三十四条，对于每年发生的日常性关联交易，公司应当在披露上一年度报告之前，对本年度将发生的关联交易总金额进行合理预计，提交股东大会审议并披露。对于预计范围内的关联交易，公司应当在年度报告和半年度报告中予以分类，列表披露执行情况。

如果在实际执行中预计关联交易金额超过本年度关联交易预计总金额的，公司应当就超出金额部分提交股东大会审议并披露。

第三十六条，公司与关联方进行下列交易，可以免于按照关联交易的方式进行审议和披露：

(一) 一方以现金认购另一方发行的股票、公司债券或企业债券、可转换公司债券或者其他证券品种；

(二) 一方作为承销团成员承销另一方公开发行的股票、公司债券或企业债券、可转换公司债券或者其他证券品种；

(三) 一方依据另一方股东大会决议领取股息、红利或者报酬。

(四) 挂牌公司与其合并报表范围内的控股子公司发生的或者上述控股子公司之间发生的关联交易。

另外,《公司章程》也对关联方及关联关系、关联交易、关联交易的审议权限等做了详细的规定。

第四十三条,公司对外担保必须要求对方提供反担保,反担保的措施必须确实可行并办理相关手续,反担保的提供方应当具有实际承担能力。

公司下列对外担保行为,须经公司董事会审议通过后提交股东大会审议:

(一) 单笔担保额超过公司最近一期经审计净资产 10%的担保;

(二) 公司及其控股子公司的对外担保总额,超过公司最近一期经审计净资产 50%以后提供的任何担保;

(三) 为资产负债率超过 70%的担保对象提供的担保;

(四) 公司对外担保总额,达到或者超过公司最近一期经审计总资产 30%以后提供的任何担保;

(五) 对股东、实际控制人及其关联方提供的担保。

第八十二条,股东大会审议有关关联交易事项时,关联股东不应当参与投票表决,其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数;股东大会决议的公告应当充分披露非关联股东的表决情况。

如有特殊情况关联股东无法回避时,可以按照正常程序进行表决,但应当在股东大会决议公告中作出详细说明。

关联股东应当主动申请回避。关联股东不主动申请回避时,其他知情股东有权要求其回避。

关联股东回避时,其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数。股东大会作出的有关关联交易事项的决议,应当由出席股东大会的非关联股东(包括股东代理人)所持表决权的二分之一以上通过。

在关联股东不参与投票表决无法形成股东大会决议以及其他特殊情况下，可以按照本条第二款规定召开股东大会。

上述特殊情况是指：1、出席股东大会的股东只有该关联股东；2、关联股东要求参与投票表决的提案被提交股东大会并经出席股东大会的其他股东以特别决议程序表决通过；3、关联股东无法回避的其他情形。

## 十、提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项

### 1、承诺及或有事项

截至本说明书签署日，公司无需要披露的或有事项。

### 2、期后事项

截至本说明书签署日，公司无需要披露的期后事项。

### 3、其他重要事项

截至本说明书签署日，公司无需要披露的其他重要事项。

## 十一、报告期内资产评估情况

股份公司设立时，北京天通资产评估有限责任公司以 2016 年 4 月 30 日为评估基准日，对上海人人游戏科技发展有限公司的全部资产及相关负债进行了评估，并于 2016 年 5 月 31 日出具了天通评报字[2016]第 01-036 号资产评估报告。该次评估主要采用资产基础法进行评估。截止 2016 年 4 月 30 日，公司净资产评估值为人民币 12,869.59 万元。

单位：万元

项目	账面价值	评估价值	增减值	增值率(%)
	A	B	C=B-A	D=C/A×100%
流动资产	17,421.99	17,421.99	-	-
非流动资产	10,827.76	10,842.83	15.06	0.14
资产总计	28,249.75	28,264.82	15.06	0.05
流动负债	15,395.24	15,395.24	-	-
非流动负债	-	-	-	-
负债合计	15,395.24	15,395.24	-	-
净资产	12,854.52	12,869.59	15.06	0.12

本次资产评估综合考虑评估目的、评估对象、价值类型、资料收集情况等相关条件，选用成本法对评估基准日股改涉及的资产负债价值进行评估。账面经审定的净资产价值 12,854.52 万元，采用成本法评估测算得出净资产价值为 12,869.59 万元，净资产评估增值 15.06 万元，增值率为 0.12 %。

本次资产评估以公司设立时工商登记备案为目的，仅为公司整体改制设立提供全部资产及负债的公允价值参考依据，公司未根据本次评估结果调账。

## 十二、股利分配政策和最近两年一期分配及实施情况

### （一）最近两年一期的股利分配政策

公司缴纳所得税后的利润，按下列顺序分配：

- （1）弥补以前年度亏损；
- （2）提取法定公积金，法定公积金按税后利润的 10% 提取，法定公积金累计额为注册资本 50% 以上的，可不再提取；
- （3）经股东大会决议，提取任意公积金；
- （4）根据股东大会做出的利润分配方案,按照股东持有的股份比例分配。

公司可以采取现金或者股票方式分配股利。公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

### （二）近两年一期股利分配情况。

公司最近两年一期内没有进行股利分配。

## 十三、控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

公司报告期内需要纳入合并报表的单位为 5 家子公司：天津聚游互动科技发展有限公司、苏州四季风互联网信息科技发展有限公司、人人游戏网络科技发展有限公司(上海)有限公司、Renren Hu Yu (Hong Kong) Limited、天津星耀伊人文化传媒有限公司。

其中：本期发生的非同一控制下企业合并

被购买方名称	股权取得	股权取得成	股权取	股权	购买日	购买日的确	购买日至期	购买日至期
--------	------	-------	-----	----	-----	-------	-------	-------

	时点	本	得比例 (%)	取得 方式		定依据	末被购买方 的收入	末被购买方 的净利润
FunallTechnologyInc.	2016.4.30	750 万美元	100.00	现金	2016.4.30	支付价款	0.00	0.00
乐我科技发展有限公司	2016.4.30							
人人游戏网络科技发展(上海)有限公司	2016.4.1	1000 万美元	100.00	现金	2016.4.1	控制权取得 时点	1,845,003.24	157,872.62

其他说明：乐我科技发展有限公司是 FunallTechnologyInc.全资子公司，与 FunallTechnologyInc 同一时间合并。

(1) 天津聚游互动科技发展有限公司

单位：元

项目	2016 年 4 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产总计	40,179,965.68	17,505,963.08	30,945,477.09
负债合计	20,712,057.43	13,885,529.52	27,289,921.44
所有者权益合计	19,467,908.25	3,620,433.56	3,655,555.65
项目	2016 年 1-4 月	2015 年度	2014 年度
营业收入	1,606,581.32	18,054,295.62	2,522,451.07
利润总额	-118,324.68	-51,941.99	-11,430,603.89
净利润	-152,525.31	-35,122.01	-9,724,861.67

(2) 苏州四季风互联网信息科技发展有限公司

单位：元

项目	2016 年 4 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产总计	10,308,142.80	10,319,439.49	10,472,855.98
负债合计	6,266.78	90.73	4,700.08
所有者权益合计	10,301,876.02	10,319,348.76	10,468,155.90
项目	2016 年 1-4 月	2015 年度	2014 年度
营业收入			35,608.73
利润总额	-17,472.74	-148,807.14	-521,577.01
净利润	-17,472.74	-148,807.14	-521,577.01

(3) 人人游戏网络科技发展(上海)有限公司

单位：元

项目	2016 年 4 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
----	-----------------	------------------	------------------

资产总计	61,410,028.86		
负债合计	47,644,510.79		
所有者权益合计	13,765,518.07		
<b>项目</b>	<b>2016年1-4月</b>	<b>2015年度</b>	<b>2014年度</b>
营业收入	1,845,003.24		
利润总额	1,360,244.05		
净利润	1,020,183.03		

## (4) Renren Hu Yu (Hong Kong) Limited

单位：元

<b>项目</b>	<b>2016年4月30日</b>	<b>2015年12月31日</b>	<b>2014年12月31日</b>
资产总计	79,594,600.34		
负债合计	31,153,183.95		
所有者权益合计	48,441,416.39		
<b>项目</b>	<b>2016年1-4月</b>	<b>2015年度</b>	<b>2014年度</b>
营业收入			
利润总额	-336.53		
净利润	-336.53		

## (5) 天津星耀伊人文化传媒有限公司

单位：元

<b>项目</b>	<b>2016年4月30日</b>	<b>2015年12月31日</b>	<b>2014年12月31日</b>
资产总计	6,762,493.84		
负债合计	1,104,815.95		
所有者权益合计	5,657,677.89		
<b>项目</b>	<b>2016年1-4月</b>	<b>2015年度</b>	<b>2014年度</b>
营业收入	453,343.27		
利润总额	-456,429.48		
净利润	-342,322.11		

## 十四、对公司业绩和持续经营产生不利影响的因素及风险评估

## (一) 少数重点产品依赖的风险

2015年，公司大部分收入来自于其四款明星游戏产品《乱世天下》、《天书奇谈》、《钢铁元帅》及《商战创世纪》。凭借出色的产品质量和优秀的运营能力，已推出的游戏产品获得了市场的认可，并维持了较长的生命周期，保障了公司稳定的经济收益。尽管如此，公司仍面临当前经营业绩依赖于少数产品经营情况，重点产品的运营情况变化会直接影响当前公司的业绩表现。

为防范对少数重点产品过度依赖的风险，公司计划重点推进新产品的上市进度，加大新产品打造力度，在保证高质量的情况下丰富产品数量，降低对现有重点产品的依赖程度。目前公司处于研发过程的游戏产品有《乱世天下2》和《钢铁元帅2》等，储备项目丰富。

## （二）市场竞争加剧的风险

目前，随着PC、智能手机普及率的提高和消费者收入的快速增长，网页游戏和移动游戏的消费需求正被激发，市场规模扩张加快，游戏行业盈利空间巨大。但随着市场的盈利空间被逐步打开，市场潜能进一步被释放，更多的主体将会试图进入到这一领域之中，届时市场的竞争状况将会更加激烈。公司作为经验丰富的全产业链游戏厂商，具备一定的竞争优势。但若公司在未来的经营中，未能保持或进一步提高自身的市场份额，致使其在激烈的市场竞争中出现市场份额下滑的情况，将会对公司的发展空间产生不利影响。

为应对市场竞争加剧的风险，一方面，公司致力于通过更好地了解游戏产业的发展趋势和用户的需求导向，提高产品质量和产品运营能力，以增加用户粘性、进一步强化品牌效应；另一方面，公司积极与上游游戏研发商和下游游戏渠道商开展合作，打造融洽友好的行业上下游关系，为公司代理产品的引进、游戏产品的推广奠定良好基础，提高企业的竞争力。

## （三）核心人员流失的风险

对于游戏公司来说，拥有稳定、高素质的人才队伍是公司保持技术领先优势的重要保障。如果公司不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是对公司的长期稳定发展来说至关重要。随着公

司的不断成长，如果培训机制、企业文化、考核和激励机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临核心技术人才缺乏和流失的风险。

针对核心人员流失的风险，公司采取了相应的应对措施。首先是外部措施，公司加大人才引进力度，从行业内高薪聘请有丰富工作经验的优秀游戏人才，保证核心人才队伍的生命力。其次是内部措施，公司建立了一整套丰富、完善的人力资源体制以保证核心人员的稳定性，培训机制完善有效，工作环境舒适温馨，薪酬激励制度优质可靠，并设有健身休闲厅，全方位保证核心人员的稳定性。

#### **（四）经营模式转变带来的风险**

报告期内，为适应快速变化的市场竞争环境，提高公司经营灵活性，降低公司经营风险，公司逐步进行了经营模式的转型。随着公司经营模式转型的深入，公司人员逐渐减少，公司组织结构逐渐由垂直化形态向扁平化形态过度，同时公司经营效率逐渐提高，经营灵活性与对动态市场的适应性均不断增强。但由于经营模式的转变，公司将面对人员流失、竞争加剧、新组织结构适应、管理方式磨合等诸多问题，给企业经营的稳定性带来一定的不利影响。因此经营模式的转变构成公司面临的风险因素之一。

应对该风险，公司将根据公司实际发展情况，逐步、渐进地推动公司经营模式的转型，充分考虑转型对于公司业务、员工、管理方式、发展规划的影响，在经营模式转型的同时维持公司经营的稳定性，为公司未来的发展与增长打下良好的基础。

#### **（五）法律与政策风险**

我国的网络游戏行业处于国家的严格监管之中，包括工信部、文化部、国家新闻出版广电总局、国家版权局。公司目前已就业务合法经营取得了应取得的批准、许可及相关备案登记手续。若公司未能维持目前已取得的相关批准和许可、或者未能取得相关主管部门未来要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，对公司的业务产生不利影响。此外，公司新开发的游戏产品需在相关部门进行备案，若无法通过备案审核，则可能存在新游戏无法顺利上线的风险。在产品的运营过程中，若公司违反有关规定，则可能存在被有关部门处

## 罚的风险

针对此风险，公司在经营过程中严格遵守国家的相关法律法规，在经营许可的范围内规范运营，对于每一款新开发的游戏产品均在相关部门进行合法备案，以规避法律与政策风险。

## （六）游戏产品研发风险

网络游戏具有产品数量多、更新快、技术升级速度快、游戏玩家兴趣转移快的特征，同时，与游戏行业配套的计算机的硬件技术与操作系统也在不断升级。因此，作为布局全产业链的游戏厂商，公司必须及时掌握用户的消费心理变化和行业发展趋势，不断推出新的游戏产品并提高技术水平，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的需求，或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，公司将难以维持现有的游戏用户，进一步影响公司的长远发展。

针对这一风险，公司采取了相应的措施。凭借十余年积累的丰富的网络游戏行业运作经验和完善的产品研发经验，以及对游戏产业的发展趋势、用户需求转变放心具有敏锐的洞察力和前瞻性，公司可以准确判断并调整产品经营策略加以应对，通过定制开发的方式研发出符合市场需求的游戏产品。

## （七）网络安全风险

无论是移动游戏还是网页游戏，都是以互联网作为基础开发和运行的。互联网开放性的特点导致互联网络会因网络设施故障、软件漏洞、电力供应、自然灾害、甚至网络黑客恶意攻击等因素引起故障，干扰互联网的正常运行和信息安全。多年来公司长期运营自有游戏平台，如果由于上述原因导致游戏玩家的财产损失，降低游戏玩家体验，将会严重影响公司信誉，从而影响公司的业绩表现。

针对网络安全风险，公司凭借多年来丰富的运营维护经验，设有专业技术人员维护网络安全，严加防范设施故障、黑客攻击等内在和外在风险，以确保自有游戏平台的安全运营。

## （八）境外市场的经营风险

经过多年的发展，公司的业务已经扩展到了中国大陆、台湾、东南亚和日本

等国家和地区，建立了稳定的市场地位并积累了扎实的用户基础。由于公司业务涉及的地域范围较广，各个国家或地区的政治、经济、法规政策、文化等环境存在显著差异，如果公司对经营当地环境适应能力不足、对相关法律法规了解程度较低、对经济形势变化方向判断错误，可能会面临境外运营游戏产品市场反应不佳、甚至受到当地监管机构处罚的风险。

为了应对境外市场的经营风险，公司在进行境外市场的开发和经营过程中，重点加强对当地市场情况、文化背景的了解和观察，建立具有针对性的经营策略并投放和运营游戏产品，并随着当地经济形势、行业趋势的变化随时调整经营策略，确保境外业务的稳定性。

### （九）公司治理的风险

人人游戏自整体变更为股份公司以来，公司健全了法人治理结构，制定了《公司章程》、“三会”议事规则、《关联交易管理办法》等治理制度，以及适应公司现阶段生产经营的内部控制规则。

由于公司在具体运用及执行内部控制方面经验仍不足，针对此问题，公司在未来将继续加强对董事、监事及高级管理人员在公司治理和规范运作方面的培训，保证股东能充分行使知情权、参与权、质询权及表决权；通过发挥监事会的作用，以督促股东、董事、高级管理人员严格按照《公司法》、《公司章程》的相关规定，各尽其职，勤勉、忠诚的履行义务，进一步加强公司的规范化管理，保证公司股东的合法权益。

### （十）公司与机构投资者之间存在特殊利益安排的风险

人人游戏、何川与公司其他专业投资机构股东签订了一系列涉及特殊利益安排的协议，包括业绩承诺与补偿、优先认购权、反稀释权、优先受让权、现金优先清偿权、领售权、随售权等。详见本说明书第一节基本情况之“四、（六）公司、实际控制人与投资者之间的特殊利益安排”。

全国股份转让系统是经国务院批准、依据证券法设立的全国性证券交易场所，是公开市场，挂牌公司是公众公司。随着公司股票在全国股份转让系统挂牌公开转让，按照市场所提供的功能可能实施的股东退出、股票融资、债券融资或并购资产重组等行为，股东（包括且不限于新进股东）可能会根据现实情况，按

照法律法规、部门规章和全国股份转让系统业务规则等规定，就股东之间以公司业绩、申报IPO等直接或间接涉及公司主体利益的行为作为对赌标的的增资条款重新协商并履行相关程序进行调整，以充分保护公司和全体股东的利益，规范公司治理，建立良性和理性的投融资激励和约束机制，共同促进企业发展。

### （十一）实际控制人变化的风险

根据《公司法》第 217 条（三）规定：“实际控制人，是指虽不是公司的股东，但通过投资关系、协议或者其他安排，能够实际支配公司行为的人。”根据《全国中小企业股份转让系统挂牌公司信息披露细则（试行）》，实际控制人是指“通过投资关系、协议或者其他安排，能够支配、实际支配公司行为的自然人、法人或者其他组织。”

报告期期初至2016年2月29日，公司受人人网络协议控制，人人网络唯一的股东为XIN GAMES LIMITED（后更名为人人游戏香港有限公司），XIN GAMES LIMITED唯一的股东为Link 224 Inc.，Link 224 Inc.唯一的股东为境外上市主体Renren Inc.。根据Renren Inc.2014年、2015年的年报，SB Pan Pacific Corporation和陈一舟分别为Renren Inc.第一和第二大股东，2014年，SB Pan Pacific Corporation持有Renren Inc.405,388,451股股份，占Renren Inc. 39.7%的股权和43.0%的表决权；陈一舟持有Renren Inc. 284,499,595股股份，占Renren Inc. 27.5%的股权和48.0%的表决权。2015年，SB Pan Pacific Corporation持有Renren Inc.405,388,451股股份，占Renren Inc. 39.7%的股权和43.0%的表决权；陈一舟持有Renren Inc. 314,352,822股股份，占Renren Inc. 29.5 %的股权和48.4%的表决权。同时，报告期内陈一舟一直担任Renren Inc.董事长和首席执行官。由于SB Pan Pacific Corporation为财务投资者，陈一舟一直实际控制Renren Inc.。故2016年2月29日，公司VIE结构拆除之前，人人游戏的实际控制人为陈一舟。

2016年2月29日，公司通过拆除VIE结构后（拆除过程详见本说明书第一节基本情况之“六、公司VIE架构的搭建与解除情况”之“（二）VIE架构的解除”），公司不再受Renren Inc.实际控制，公司的实际控制人变更为何川。

报告期内，人人游戏虽然受陈一舟实际控制，但是何川一直担任公司董事长兼总经理，带领人人游戏管理团队管理公司生产经营。2015年11月，Renren Inc.董事会公告人人游戏剥离Renren Inc.。截至2016年2月29日，VIE架构最终解除，

公司实际控制人发生变更。

公司实际控制人变更是基于VIE构架的解除及管理层收购，VIE架构解除后，公司股权结构明晰，不存在潜在纠纷。虽然报告期内，公司实际控制人发生了变更，但是人人游戏以何川为领导的核心管理团队并未发生变更，VIE架构解除后，公司在核心管理团队、业务内容及发展方向、客户及收入利润指标等方面没有发生大的变化，且维持了一定的稳定性。实际控制人变更不会对公司生产经营造成重大影响。

## （十二）税收政策风险

2013年4月10日，公司取得上海市经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》，证书编号：沪R-2013-0166。2014年1月31日，公司收到上海市地方税务局税务事项告知书，根据《中华人民共和国企业所得税法》以及《实施条例》规定，企业享受新办软件生产企业、集成电路生产企业优惠政策，自2013年1月1日至2014年12月31日免征企业所得税，自2015年1月1日至2017年12月31日减半征收企业所得税。若公司未来不能获得其他方面企业所得税税收优惠政策，将会恢复执行25%的企业所得税税率，对公司的经营业绩带来一定程度的影响。

## （十三）现有游戏产品盈利能力下降的风险

公司于2008年起陆续研发并运营了《天书奇谈》、《乱世天下》、《钢铁元帅》及《商战创世纪》等多款网络游戏产品。其中，以《天书奇谈》为主的游戏产品曾经受到市场的广泛好评，并为企业带来可观收入。然而，随着PC、智能手机普及率的提高和消费者收入的快速增长，市场的盈利空间被逐步打开，市场竞争不断加剧，加速了公司现有网络游戏产品的生命周期。2014年起公司业务收入出现下滑，2014年度、2015年度和2016年1-4月公司主营业务收入分别为20,714.72万元、10,718.61万元和2,436.19万元。

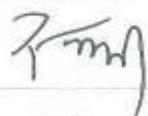
公司作为经验丰富的全产业链游戏厂商，具备一定的竞争优势。但若公司在未来的经营中，不能及时对现有游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，将导致作为主要收入和利润来源的现有游戏产品进入生命周期的衰退期，对公司的发展空间产生不利影响。

## 第五节有关声明

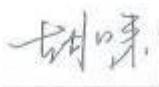
### 一、公司全体董事、监事及高级管理人员声明

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。

全体董事签名：



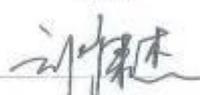
何川



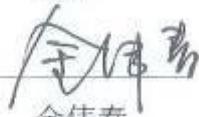
胡啸



赵睿鑫

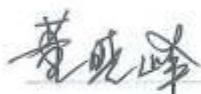


刘康杰

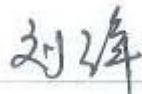


金伟春

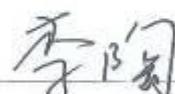
全体监事签名：



董晓峰



刘洋



李陶

全体高级管理人员签名：



何川



胡啸



万时亮

上海人人游戏科技发展股份有限公司

2016年11月16日

## 二、主办券商声明

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：赵学涛

赵学涛

项目小组：赵学涛

赵学涛

彭子惠

彭子惠

张逢春

张逢春

李希康

李希康

戎欣

戎欣

吴迪

吴迪

法定代表人授权人：施光耀

施光耀



本复印件与原件一致  
仅用于项目报备  
再次复印无效



方证授 2016-5A

## 授权委托书



本人，何其聪，方正证券股份有限公司（下称“本公司”）法定代表人，在此授权本公司执行委员会委员、副总裁施光耀先生作为被授权人，代表公司签署与新三板推荐挂牌、做市业务相关的合同协议等法律文件。被授权人签署并加盖本公司公章的如下法律文件对本公司具法律约束力。

法律文件包括：

1. 保密协议；
2. 合作意向书、合作协议、战略合作协议；
3. 有关改制、推荐挂牌、定向发行、融资等业务的财务顾问协议、补充财务顾问协议；
4. 中介机构聘用协议（律师聘请协议除外）；
5. 与新三板做市相关的股份认购协议、增资协议；
6. 推荐挂牌并持续督导协议、持续督导协议；
7. 与上述协议相关的协议的解除或终止协议；
8. 与本公司新三板推荐挂牌、持续督导、定向发行、并购重组、做市等业务相关的上报证监会、行业协会、中证资本市场发展监测中心、交易所、登记公司等监管机构和自律组织的各项材料，但必须法定代表人签署的文件除外。

未经授权人许可，被授权人不得转授权。

本授权的有效期限自 2016 年 6 月 1 日至 2016 年 12 月 31 日（或至本授权书提前解除之日）止。

授权人：

方正证券股份有限公司（公章）

法定代表人（签字）：

（身份证号码：330106197105254034）

被授权人（签字）：

施光耀（身份证号码 430111196105090412）

2016 年 6 月 1 日

### 三、律师声明

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书无矛盾之处。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的法律意见书的内容无异议, 确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏, 并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办律师: 宋晓明                      余洪彬  
宋晓明                                      余洪彬

律师事务所负责人: 张学兵  
张学兵



北京市中伦律师事务所

2016 年 11 月 16 日

## 会计师事务所声明

本所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所出具的审计报告无矛盾之处。本所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。

经办注册会计师签字：

李超 吴焕民

会计师事务所负责人签字：

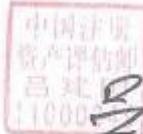
郝树平

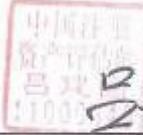


2016 年 11 月 16 日

## 五、资产评估机构声明

本所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所出具的资产评估报告无矛盾之处。本所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的资产评估报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办注册资产评估师：  
吕建国  吕建国  
孔凡斗  孔凡斗

资产评估机构负责人：  
吕建国  吕建国

北京天通资产评估有限责任公司



## 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**