河北乐聪网络科技股份有限公司

HebeiLeCong network technology Co., LTD.

（住所：廊坊市广阳区天利得益中心一期 1-1-1008）

公开转让说明书
（反馈稿）

主办券商

（西安市锦业路 1 号都市之门 B 座 5 层）

二零一七年六月

声明

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

本公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证公开转让说明书中财务会计资料真实、完整。

全国股份转让系统公司对本公司股票公开转让所作的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

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

重大事项提示

公司在生产经营过程中，由于所处行业及自身特点所决定，特提示投资者应对公司以下重大事项或可能出现的风险予以充分关注：

（一）市场风险

我国网络游戏市场发展只有 20 年左右的时间，发展非常迅速，企业基数大，行业竞争非常激烈，企业规模呈两极分化趋势。网络游戏市场普遍存在产品类型集中、同质化严重、创新不足等问题，且部分企业的爆发性增长多是依靠几款明星产品的迅速推广获益，但此类产品大多存在周期短，复制性差的问题，导致影响企业的持续盈利能力。如果公司不能持续推出符合市场走向的产品或通过对当前运营游戏的改良和升级，把握住现有客户及潜在客户，将对公司经营业绩产生不利影响。

（二）行业竞争风险

网络游戏行业是一个大众消费行业，客户数量众多，对社会影响大，政府对其监管力度大，行业法规政策也相对健全，公司一旦违反相关政策，受到处罚，会给公司业务带来不利影响。中国网络游戏市场大部分用户资源集中于少数平台，这些平台因此形成了对游戏研发企业分成的议价权，从而削弱了游戏研发企业的成本控制能力，影响企业的研发能力。

（三）政策风险

网络游戏行业受工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局等部门的共同监管，以上监管部门也逐渐加强了对网络游戏行业的监管力度，出台一系列监管政策及法规，对游戏开发商、运营商的资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范，未来的政策调整及变化将可能对公司的业务造成不利影响。近几年，随着网络游戏市场的迅速拓展，由此引发的社会问题也非常显著，尤其是青少年沉迷于网络游戏造成的自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节影响等引起广泛关注，如果公司产品不能符合相关主管部门未来提出的监管要求，则可能面临罚款、业务范围受限甚至终止运营的情形，对公司业务产生不利影响。

（四）人才引进和流失风险

网络游戏行业整体都面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司持续发展和保持核心竞争力的根本。虽然公司为保持核心技术人员的稳定，已经采取了提高待遇、使其持有一部分股权等多种措施，但随着公司规模的不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

（五）现有产品盈利能力下降的风险

公司目前在线运营的游戏数量相对较少，若公司不能及时对在线运营的游戏进行改良和升级或者不能持续推出新的具有竞争力的游戏产品，以保持对玩家的持续吸引，可能导致玩家数目减少，在市场上受欢迎的程度降低，会对公司的经营业绩产生不利影响。报告期内公司依靠自己的技术实力通过提供软件委托开发服务获取收入，如果公司相关业务订单不能保持稳定或持续增长，将对公司的经营业绩产生不利影响。

（六）新游戏开发运营不成功的风险

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

（七）软件著作权纠纷风险

目前，公司上线运营的游戏产品与其他公司的游戏产品均不存在著作权上的实质相似性，且上述游戏产品是公司自主开发并拥有软件著作权的产品，从未接到过任何第三人声明该等游戏软件产品侵害其著作权或其他合法权利的通知或

声明，不存在软件著作权的纠纷。但是，如果公司未来在游戏产品研发过程中不能够持续保持自主开发能力，可能会面临一定的软件著作权纠纷风险。

（八）税收政策变化风险

公司于 2015 年 11 月被认定为高新技术企业，在 2015 年至 2017 年内，公司按照 15%的所得税优惠税率缴纳企业所得税。如果未来国家有关高新技术企业及相关税收优惠政策发生调整，或公司未来不再符合高新技术企业的认定条件，导致丧失高新技术企业资格，公司都将可能承担所得税率提高的风险。

（九）公司治理风险

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

（十）实际控制人控制不当风险

公司的实际控制人为王润杰，持有公司 53%的股份，且担任公司董事长兼总经理，对公司经营决策可施予重大影响。如果实际控制人利用其实际控制权，对公司经营、人事、财务等进行不当控制，可能会对公司经营和其他股东带来不利影响。

（十一）单一游戏产品过度依赖风险

报告期内，公司游戏运营收入主要来自于《指挥者》，2015 年度、2016 年度《指挥者》充值确认收入分别占当年游戏运营收入的 100%、50.29%，公司存在单一游戏产品过度依赖风险。随着 2016 年 7 月，公司地方特色棋牌类游戏的推出，和整合各类休闲类游戏的尚尚游戏正式上线，预计公司游戏运营对单一产品依赖程度会逐步降低。

（十二）研发费用资本化对净利润影响

报告期内，公司存在将研发费用资本化的情况，2015 年度公司研发费用资本化金额为零，但由于以前年度资本化金额，本期摊销 1,669,259.65 元，如公司研发费用一直未曾资本化，研发费用资本化对当年税前经营利润影响金额为-1,669,259.65 元。2016 年度公司资本化金额为 6,417,635.51 元，当年累计摊销金额为 3,156,410.13 元，研发费用资本化对当年税前经营利润影响金额为 3,261,225.38 元。

目录

声明 **1**

重大事项提示 **2**

目录 **6**

释义 **8**

第一节 公司基本情况 **11**

一、基本情况 11

二、股票挂牌情况 12

三、公司股东及股权结构情况 15

四、公司股本形成及变化情况 20

五、重大资产重组情况 26

六、子公司和分公司情况 26

七、董事、监事及高级管理人员基本情况 26

八、报告期主要会计数据及财务指标简表 29

九、相关机构 31

第二节 公司业务 **34**

一、公司主要业务、主要产品或服务及其用途 34

二、公司组织结构及主要业务流程 37

三、与业务相关的关键资源要素 43

四、与主营业务相关情况 55

五、公司商业模式 78

六、公司所处行业概况、市场规模及行业基本风险特征 81

七、公司未来发展规划 95

第三节 公司治理 **97**

一、三会建立健全及运行情况 97

二、公司及其控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况 102

三、分开运营情况 103

四、同业竞争 104

五、报告期资金占用和对外担保情况 105

六、董事、监事、高级管理人员相关情况.....107

第四节公司财务.....111

一、财务报表.....111

二、审计意见.....120

三、财务报表编制基础及合并范围变化情况.....120

四、主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响.....120

五、主要税项.....133

六、报告期主要财务数据及财务指标分析.....135

七、关联方、关联方关系及关联交易.....188

八、需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项.....193

九、报告期内资产评估情况.....194

十、报告期内公司股利分配政策、股利分配情况及公开转让后的股利分配政策.....194

十一、控股子公司或纳入合并报表的其他企业基本情况.....196

十二、风险因素.....196

第五节 有关声明.....200

一、申请挂牌公司全体董事、监事、高级管理人员声明.....200

二、主办券商声明.....201

三、律师事务所声明.....202

四、会计师事务所声明.....203

五、资产评估机构声明.....204

第六节 附件.....205

释义

在本公开转让说明书中，除非另有所指或说明，下列词语具有如下含义：

公司、本公司、股份公司、乐聪网络	指	河北乐聪网络科技股份有限公司
有限公司、乐聪有限	指	河北乐聪网络科技有限公司
同城有限	指	廊坊市同城互动网络有限公司（为“乐聪有限”前身）
恒拓会计	指	廊坊市恒拓会计服务有限公司
华腾物业	指	廊坊市华腾物业服务有限公司
欣荣房产	指	廊坊市欣荣房产经纪有限公司
支付宝	指	支付宝（中国）网络技术有限公司
易宝支付	指	易宝支付有限公司
股东大会	指	河北乐聪网络科技股份有限公司股东大会
董事会	指	河北乐聪网络科技股份有限公司董事会
监事会	指	河北乐聪网络科技股份有限公司监事会
本次挂牌	指	河北乐聪网络科技股份有限公司股票在全国中小企业股份转让系统挂牌并公开转让
主办券商、开源证券	指	开源证券股份有限公司
律师事务所、冀华律所	指	河北冀华律师事务所
兴华会计师事务所	指	北京兴华会计师事务所(特殊普通合伙)
国融兴华	指	北京国融兴华资产评估有限责任公司
《审计报告》	指	兴华会计师事务所以 2016 年 12 月 31 日为审计基准日对河北乐聪网络科技股份有限公司的财务报表进行审计后于 2017 年 3 月 15 日出具的[2017]京

		会兴审字第 69000017 号《审计报告》
《评估报告》	指	国融兴华以 2015 年 12 月 31 日为评估基准日对河北乐聪网络科技有限公司的整体资产价值进行评估后出具的国融兴华评报字[2016]第 010023 号《河北乐聪网络科技有限公司拟整体变更为股份有限公司项目评估报告》
元、万元	指	人民币元、人民币万元
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
报告期	指	2015 年度、2016 年度
业务规则（试行）	指	《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》
工作指引（试行）	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司 2013 年 2 月 8 日发布实施的《全国中小企业股份转让系统主办券商尽职调查作指引（试行）》
《发起人协议》	指	乐聪网络的全体发起人于 2016 年 1 月 20 日签订的《发起人协议》
《公司章程》（草案）	指	乐聪网络股份公司股东大会审议通过，将自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日起生效的公司章程（草案）
三会	指	股东大会、董事会、监事会
三会议事规则	指	《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》
PC	指	Personal computer 的缩写，个人计算机
客户端游戏	指	依靠下载客户端，在电脑上操作运行的网络游戏，又叫“端游”。

移动端游戏	指	运行于移动终端上的游戏软件的总称，目前国内的移动网络游戏以手机游戏为主。
C++	指	在 C 语言的基础上开发的一种通用编程语言，其编辑领域广泛，常用语系统开发，引擎开发等应用领域。
IOS	指	由苹果公司开发的移动操作系统。
Android	指	由 Google 公司和开放手机联盟领导及开发的移动操作系统。
4G	指	第四代移动通信技术。
Java	指	一种可以撰写跨平台应用程序的面向对象的程序设计语言。
SQL Server	指	Microsoft 公司推出的关系型数据库管理系统。
UI	指	User Interface 的简写，指用户界面。
OpenGL	指	Open Graphics Library 的缩写，是一个功能强大，调用方便的底层图形库。

本转让说明书数值若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

第一节 公司基本情况

一、基本情况

公司中文名称	河北乐聪网络科技股份有限公司	
公司英文名称	Hebei LeCong network technology Co., LTD.	
统一社会信用代码	91131003699242555G	
法定代表人	王润杰	
有限公司成立日期	2010 年 1 月 13 日	
股份公司成立日期	2016 年 3 月 1 日	
注册资本	2,000 万元	
经营范围	计算机系统集成、通信系统集成、多媒体系统集成、会议系统集成；计算机软件设计、开发及销售；计算机技术服务；批发、零售：玩具、电子产品、通信产品、商品及技术进出口业务（国家禁限产品除外）；利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）（有效期至 2017 年 11 月 11 日）（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）。	
公司住所	廊坊市广阳区天利得益中心一期 1-1-1008	
董事会秘书或信息披露负责人	陈阳	
公司电话	0316-2197222	
公司传真	0316-2197222	
电子邮箱	service@7618.com	
邮政编码	065000	
公司网址	http://www.7618.com	
主要业务	为客户提供动漫设计、软件开发等技术服务和益智休闲类网络游戏的开发与运营	
董事会秘书	陈阳	
所属行业	根据《国民经济行业分类与代	互联网信息服务（I6420）

	码》（GB/T4754-2011）分类	
	根据证监会《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》分类	互联网和相关服务（I64）
	根据《挂牌公司管理型行业分类指引》分类	互联网信息服务（I6420）
	根据《挂牌公司投资型行业分类指引》分类	互联网软件与服务（17101010）

二、股票挂牌情况

（一）股票代码、股票简称、股票种类、挂牌日期、转让方式等

股票代码	
股票简称	乐聪网络
股票种类	人民币普通股
每股面值	人民币 1.00 元
股票总量	20,000,000 股
挂牌日期	
挂牌后的转让方式	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

1、相关法律法规对股东所持股份的限制性规定

《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。"

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

挂牌前十二个月以内控股股东及实际控制人直接或间接持有的股票进行过

转让的，该股票的管理按照前款规定执行，主办券商为开展做市业务取得的做市初始库存股票除外。因司法裁决、继承等原因导致有限售期的股票持有人发生变更的，后续持有人应继续执行股票限售规定。”

《公司章程》第二十八条规定：“发起人持有的公司股份，自公司成立之日起1年内不得转让。”

2、股东对所持股份自愿锁定的承诺

除上述规定的股份锁定外，股份公司设立时股东中的董事、监事、高级管理人员对其所持股份作出自愿锁定三年的承诺。

3、股东所持股份的限售安排

股份公司成立于2016年3月1日，截至本公开转让说明书签署之日，股份公司成立满一年，持有公司股份的董事、监事、高级管理人员在股份公司成立时签署了自愿锁定三年的承诺，股东陈建波因股份公司设立时任职为公司监事亦签署了自愿锁定承诺，股东所持股份限售的具体情况如下：

序号	股东姓名	持股数量（股）	持股比例（%）	限售股份数量（股）	可转让数量（股）	限售原因
1	王润杰	10,600,000.00	53.00	10,600,000.00	0.00	自愿锁定
2	李玉珍	3,000,000.00	15.00	0.00	3,000,000.00	-
3	曹超	2,000,000.00	10.00	2,000,000.00	0.00	自愿锁定
4	高玉芳	1,500,000.00	7.50	0.00	1,500,000.00	
5	苏广东	750,000.00	3.75	750,000.00	0.00	自愿锁定
6	苏廷贤	750,000.00	3.75	0.00	750,000.00	
7	郑岩峰	500,000.00	2.50	500,000.00	0.00	自愿锁定
8	王征	250,000.00	1.25	250,000.00	0.00	自愿锁定
9	张乐群	250,000.00	1.25	250,000.00	0.00	自愿锁定
10	陈建波	150,000.00	0.75	150,000.00	0.00	自愿锁定
11	王耀宾	150,000.00	0.75	0.00	150,000.00	-
12	刘杰	100,000.00	0.50	0.00	100,000.00	-
总计		**20,000,000.00**	**100.00**	**14,500,000.00**	**5,500,000.00**	-

（三）董事、监事、高级管理人员所持股份的限售安排及其自愿锁定承诺

1、相关法律法规对董事、监事、高级管理人员所持股份的限制性规定

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

2、董事、监事、高级管理人员对所持股份自愿锁定的承诺

2016年3月1日，持有公司股份的董事、监事、高级管理人员签署了《河北乐聪网络科技股份有限公司董事、监事及高级管理人员股份自愿锁定承诺函》，承诺“自愿将所持股份锁定三年（自2016年3月1日至2019年2月28日）。在锁定期间，本人所持有的乐聪网络的股份不会转让和委托他人代为管理，亦不会进行抵押或质押。基于目前持有的股份因乐聪网络分配股票权利、资本公积转增等情形所衍生取得的股份亦遵守上述锁定安排。”

3、董事、监事、高级管理人员所持股份的限售安排

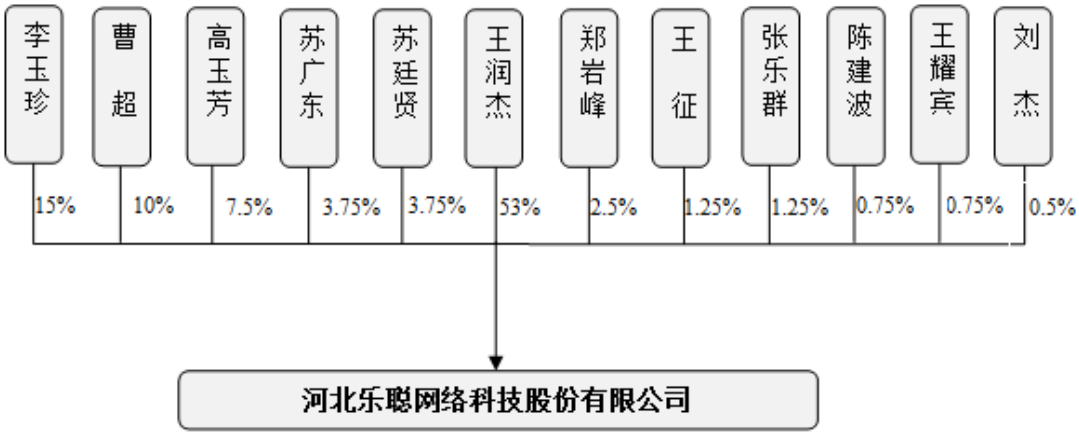
持有公司股份的董事、监事、高级管理人员股份自愿锁定情况如下：

序号	姓名	任职情况	持股数量（股）	持股比例（%）	限售股份数量（股）	可转让数量（股）	限售原因	锁定期限
1	王润杰	董事长、总经理	10,600,000.00	53.00	10,600,000.00	0.00	自愿锁定	2016-3-1 至 2019-2-28
2	苏广东	董事、财务负责人	750,000.00	3.75	750,000.00	0.00	自愿锁定	2016-3-1 至 2019-2-28
3	郑岩峰	董事、市场总监	500,000.00	2.50	500,000.00	0.00	自愿锁定	2016-3-1 至 2019-2-28
4	张乐群	董事、产品总监	250,000.00	1.25	250,000.00	0.00	自愿锁定	2016-3-1 至 2019-2-28
5	王征	董事、运营总监	250,000.00	1.25	250,000.00	0.00	自愿锁定	2016-3-1 至 2019-2-28
6	曹超	监事会主席	2,000,000.00	10.00	2,000,000.00	0.00	自愿锁定	2016-3-1 至 2019-2-28

总计	14,350,000.00	71.75	14,350,000.0	0.00	-	-

三、公司股东及股权结构情况

（一）股权结构图



（二）子公司和分公司情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司无子公司或分公司。

（三）控股股东、实际控制人基本情况

截至本公开转让说明书签署之日，王润杰持有公司 1,060.00 万股股份，占公司股份总数的 53.00%，为公司控股股东。

截至本公开转让说明书签署之日，股东王润杰持有公司 53.00%股份，自 2012 年 9 月至股份公司成立一直担任公司执行董事、总经理，股份公司成立以来担任公司董事长、总经理，对公司形成实际控制，因此股东王润杰为公司的实际控制人。报告期内，公司实际控制人未发生变化。

公司认定王润杰为公司实际控制人具有充分理由及依据，符合相关法律法规的规定，根据公司股东出具的书面说明，公司实际控制人最近 24 个月内不存在重大违法违规行为，其行为合法合规。

公司控股股东、实际控制人的基本情况如下：

王润杰：男，中国国籍，1980 年出生，无境外永久居留权，大专学历。2005

年 2 月至 2009 年 12 月在廊坊市鸿坤网络科技有限公司工作，任总经理；2010 年 1 月至 2012 年 2 月在廊坊市同城互动网络科技有限公司工作，任总经理；2012 年 3 月到 2016 年 2 月在河北乐聪网络科技有限公司工作，任总经理、执行董事；2016 年 3 月至今在河北乐聪网络科技股份有限公司工作，任董事长、总经理。

（四）前十名股东及持有 5%以上股份股东情况

截至本公开转让说明书签署之日，前十名股东及持股比例超过 5%以上的股东如下：

序号	股东姓名	持股数量（股）	持股比例（%）	股东性质	股份质押或其他争议事项
1	王润杰	10,600,000.00	53.00	自然人	否
2	李玉珍	3,000,000.00	15.00	自然人	否
3	曹超	2,000,000.00	10.00	自然人	否
4	高玉芳	1,500,000.00	7.50	自然人	否
5	苏广东	750,000.00	3.75	自然人	否
6	苏廷贤	750,000.00	3.75	自然人	否
7	郑岩峰	500,000.00	2.50	自然人	否
8	王征	250,000.00	1.25	自然人	否
9	张乐群	250,000.00	1.25	自然人	否
10	陈建波	150,000.00	0.75	自然人	否
合计		**19,750,000.00**	**98.75**	**-**	**-**

注：股东王耀宾持有公司股票 150,000.00 股，持股比例为 0.75%，与陈建波持股数量相同。

1、王润杰简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（三）控股股东、实际控制人基本情况”

2、李玉珍

李玉珍，女，1949 年 11 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学本科学历。1973 年 10 月至 1979 年 7 月，在河北杨村师范学院工作，任辅导员；1979 年 8 月至 2004 年 12 月，在廊坊财贸学校工作，任辅导员；2005 年退休；2016 年 6 月至今在河北乐聪网络科技股份有限公司任行政部职员。

3、曹超

曹超，男，1986 年 1 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学专科学历。2008 年 7 月至 2008 年 12 月，任荣盛实业有限公司办公室主任；2008 年 12 月至今任廊坊市华腾物业服务有限公司总经理；2015 年 12 月至 2016 年 2 月在乐聪有限工作，任行政经理；2016 年 3 月至今任河北乐聪网络科技股份有限公司监事会主席，任期 3 年。

4、高玉芳

高玉芳，女，1955 年 2 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学专科学历。1973 年至 1995 年，于廊坊色织厂工作，职务为工人；1996 年至 2001 年，于廊坊市颖丽纺织集团有限公司工作，职务为工人；2001 年退休。

5、苏广东

苏广东，男，1977 年 2 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学本科学历。1998 年 7 月至 2000 年 9 月，在北京标致家具有限公司财务部任出纳；2000 年 10 月至 2004 年 1 月，在廊坊市供水总公司财务部任会计；2004 年 1 月至 2007 年 7 月，在廊坊市正通会计服务有限公司财务管理部任财务部经理；2007 年 8 月至 2009 年 12 月，在廊坊市鸿坤网络科技有限公司任财务部会计主管；2010 年 1 月至 2012 年 2 月，在廊坊市同城互动网络科技有限公司任财务总监；2012 年 3 月至 2016 年 2 月在河北乐聪网络科技有限公司任财务总监；2016 年 3 月至今，在河北乐聪网络科技股份有限公司任董事、财务总监。

6、苏廷贤

苏廷贤，男，1948 年 7 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，初中学历，1964 年 7 月至 1982 年 5 月，在落垡镇苏庄村第四生产队务农；1982 年 7 月至 2011 年 10 月，在落垡镇农资经销部从事经销个体户；2011 年 10 月后退休。

7、郑岩峰

郑岩峰，男，1981 年 9 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学专科学历。1998 年 2 月至 2000 年 3 月，任河北金山实业集团开发部微机室主任；2000 年 3 至 2006 年 6 月，任三河市科伦计算机专业学校校长；2006 年 6 月至 2008

年 1 月，任上海浩艺网络科技有限公司网维部网络工程师；2008 年 2 月至 2009 年 12 月，任廊坊市鸿坤网络有限公司策划部策划主管；2010 年 1 月至 2012 年 2 月，任廊坊市同城互动网络科技有限公司运营部运营总监；2012 年 3 月至 2016 年 2 月，任河北乐聪网络科技有限公司运营总监；2016 年 3 月至今，任河北乐聪网络科技股份有限公司董事、市场总监。

8、王征

王征，男，1983 年 10 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学本科学历。2007 年 5 月至 2008 年 4 月，在青岛东泽职业技术学院教务处任主讲教师；2008 年 5 月至 2009 年 12 月，任廊坊市鸿坤网络有限公司研发部技术主管；2010 年 1 月至 2012 年 2 月，任廊坊同城互动网络科技有限公司研发总监；2012 年 3 月至 2016 年 2 月，任河北乐聪网络科技有限公司研发部技术总监；2016 年 3 月至今任河北乐聪网络科技股份有限公司董事、运营总监。

9、张乐群

张乐群，男，1982 年 10 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学专科学历。2003 年 10 月至 2010 年 5 月，任西安风云网络科技有限公司研发部产品经理；2010 年 6 月至 2011 年 8 月，任成都好玩一二三科技有限公司休闲产品研发部产品总监；2011 年 9 月至 2013 年 3 月，任西安魔藤科技有限公司研发部产品总监；2013 年 4 月至 2016 年 2 月，任河北乐聪网络科技有限公司研发部产品总监；2016 年 3 月至今，任河北乐聪网络科技股份有限公司董事、产品总监。

10、陈建波

陈建波，男，1983 年 9 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学本科学历。2005 年 10 月至 2006 年 7 月，任西安东信软件有限责任公司研发部程序员；2006 年 8 月至 2014 年 8 月，任陕西风云在线信息网络有限责任公司研发部技术总监；2014 年 10 月至 2015 年 11 月，任西安魔藤网络科技有限公司研发部技术总监；2015 年 12 月至 2016 年 2 月，任河北乐聪网络科技有限公司研发部技术总监；2016 年 3 月至 2017 年 1 月，任河北乐聪网络科技股份有限公司监事；2016 年 3 月至今，任河北乐聪网络科技股份有限公司技术总监。

11、王耀宾

王耀宾，男，1979 年 12 月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学专科学历。2000 年 7 月至 2003 年 10 月，在廊坊市开发区会展中心广告部任经理；2003 年 11 月至 2007 年 6 月，在廊坊兆盛纸塑制品有限公司市场部任经理；2007 年 7 月至 2014 年 12 月，在廊坊优速传媒有限公司 OEM 部任副总经理；2015 年 1 月至今，在河北唐维镒安商贸有限公司市场部任经理，未在公司任职。

（五）其他股东情况

刘杰，女，1982 年 8 月出生，中国国籍，无境外居留权，大学本科学历。2003 年 9 月至今，在太平洋保险公司财务会计部任会计，未在公司任职。

（六）股东之间关联关系

截至本公开转让说明书签署之日，公司股东之间的关联关系为：股东高玉芳系王润杰岳母，股东苏廷贤与苏广东系父子关系。除此之外，公司股东之间不存在其他关联关系。

（七）股东股份质押情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司股东股权不存在质押情形。

（八）私募基金备案情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司及其公司股东不属于私募投资基金或私募投资基金管理人，无需进行私募基金备案。

（九）股东适格性

公司股东分别出具《承诺函》，承诺“本人为乐聪网络股份的实际持有者，不存在委托、信托等代理持股的情形。本人所持股份亦不存在权属纠纷，不存在质押、司法查封、冻结或其他权利受限的情形”。

另据核查，公司自然人股东中没有根据《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国公务员法》、《中国共产党党员领导干部廉洁从政若干准则》、《中共中央纪委教育监察部关于加强高等学校反腐倡廉建设的意见》、《关于严禁党政机关和

党政干部经商、办企业的决定》、《关于进一步制止党政机关和党政干部经商、办企业的规定》以及《关于“不准在领导干部管辖的业务范围内个人从事可能与公共利益发生冲突的经商办企业活动”的解释》等法律、法规及规范性文件不适合担任股东的人员。

综上，公司全体股东不存在法律、法规、规章及其他规范性文件规定不得担任公司股东的情形，依法具备股东资格。

四、公司股本形成及变化情况

公司自设立以来的股本形成、变化以及股权转让情况如下表所示：

序号	项目	时间	注册资本	股权结构
1	有限公司的设立	2010 年 1 月	1,000 万元	高玉芳持有 95%股权、其他自然人股东持有 5%股权
2	第一次转让	2012 年 9 月	1,000 万元	王润杰持有 95%股权、其他自然人股东持有 5%股权
3	第二次转让	2015 年 10 月	1,000 万元	王润杰持有 55%股权、其他自然人股东持有 45%股权
4	第一次增资	2015 年 12 月	2,000 万元	王润杰持有 53%股权、其他自然人股东持有 47%股权
5	有限公司整体变更为股份公司	2016 年 3 月	2,000 万元	王润杰持有 53%股权、其他自然人股东持有 47%股权

（一）2010 年 1 月，有限公司设立

2010 年 1 月 11 日，高玉芳、郑岩峰签署公司章程，二人共同出资设立有限公司，注册资本 1,000 万元，其中高玉芳以货币出资认缴 950 万元，郑岩峰以货币出资认缴 50 万元。

2010 年 1 月 13 日，廊坊市中天建会计师事务所有限公司出具中天建验报字（2010）第 002 号《验资报告》，确认：截至 2010 年 1 月 12 日，同城有限已收到全体股东缴纳的货币出资 1,000 万元。

2010 年 1 月 13 日，廊坊市工商行政管理局核准公司设立登记，并核发了注册号为 131000000020864 的《企业法人营业执照》。

同城有限设立时股权结构如下：

序号	股东姓名（名称）	出资金额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	高玉芳	950.00	95.00	货币
2	郑岩峰	50.00	5.00	货币
合计		**1,000.00**	**100.00**	-

（二）2012 年 9 月，第一次股权转让

2012 年 9 月 11 日，有限公司召开股东会审议并通过：股东高玉芳将其持有的公司 95%股权以 950 万元的价格平价转让给王润杰；公司名称由“廊坊市同城互动网络有限公司”变更为“河北乐聪网络科技有限公司”。

2012 年 9 月 11 日，高玉芳与王润杰签订《股权转让协议》，高玉芳将其持有的公司 950 万元股权转让给王润杰，转让价格为人民币 950 万元，鉴于本次股权转让发生时公司累计未分配利润为负，此次股权转让按工商注册登记时的出资额来确定价格，此次股权转让系平价转让。本次股权转让情况如下表所示：

序号	转让方	受让方	转让出资额（万元）	转让价格（万元）
1	高玉芳	王润杰	950.00	950.00

本次变更完成后公司名称由“廊坊市同城互动网络有限公司”变更为“河北乐聪网络科技有限公司”，变更完成后的股权结构如下：

序号	股东姓名（名称）	出资金额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	王润杰	950.00	95.00	货币
2	郑岩峰	50.00	5.00	货币
合计		**1,000.00**	**100.00**	-

有限公司修改了公司章程，并于 2012 年 9 月 14 日办理了工商变更登记手续。

（三）2015 年 10 月，第二次股权转让

2015 年 10 月 22 日，乐聪有限召开股东会审议并通过：股东王润杰将其持有的公司 30%股权以 300 万元的价格转让给李玉珍，将其持有的公司 5%股权以 50 万元的价格转让给苏广东，将其持有的公司 2.5%的股权以 25 万元的价格转让给张乐群，将其持有的公司 2.5%股权以 25 万元的价格转让给王征。

经核查，公司本次股权转让价格以截至 2015 年 9 月 30 日公司未经审计的每

一元注册资本对应净资产 0.97 元作为计价基础，定价合理，公司不存在股份支付情形。

2015 年 10 月 23 日，王润杰分别与李玉珍、苏广东、张乐群、王征签订了《股权转让协议》，本次股权转让均为平价转让。

本次股权转让情况如下表所示：

序号	转让方	受让方	转让出资额（万元）	转让价格（万元）
1	王润杰	李玉珍	300.00	300.00
2	王润杰	苏广东	50.00	50.00
3	王润杰	张乐群	25.00	25.00
4	王润杰	王征	25.00	25.00

本次变更完成后，乐聪有限的股权结构如下：

序号	股东姓名（名称）	出资金额（万元）	出资比例（%）	出资方式
1	王润杰	550.00	55.00	货币
2	李玉珍	300.00	30.00	货币
3	郑岩峰	50.00	5.00	货币
4	苏广东	50.00	5.00	货币
5	张乐群	25.00	2.50	货币
6	王征	25.00	2.50	货币
合计		**1,000.00**	**100.00**	-

有限公司修改了公司章程，并于 2015 年 10 月 23 日办理了工商变更登记手续。

（四）2015 年 12 月，第一次增资

2015 年 12 月 14 日，乐聪有限召开股东会审议并通过：公司注册资本由 1000 万元增加至 2000 万元，新增注册资本由股东王润杰以货币出资认缴 510 万元；股东曹超以货币出资认缴 200 万元；股东高玉芳以货币出资认缴 150 万元；股东苏廷贤以货币出资认缴 75 万元；股东苏广东以货币出资认缴 25 万元；股东陈建波以货币出资认缴 15 万元；股东王耀宾以货币出资认缴 15 万元；股东刘杰以货币出资认缴 10 万元。

经核查，公司本次增资价格以截至 2015 年 11 月 30 日公司未经审计的每一元注册资本对应净资产 1.00 元作为计价基础，定价合理，公司不存在股份支付情形。

2015 年 12 月 30 日，河北新悦和会计师事务所有限公司对本次增资进行了审验并出具了新悦和验字[2015]第 XYH0054 号《验资报告》，确认：截至 2015 年 12 月 25 日，乐聪有限已收到高玉芳、刘杰、王耀宾、王润杰、曹超、苏广东、苏廷贤、陈建波缴纳的新增货币出资 1,000 万元。

本次增资后，乐聪有限的股权结构变更为：

序号	股东姓名（名称）	出资金额（万元）	持股比例（%）	出资形式
1	王润杰	1060.00	53.00	货币
2	李玉珍	300.00	15.00	货币
3	曹超	200.00	10.00	货币
4	高玉芳	150.00	7.50	货币
5	苏广东	75.00	3.75	货币
6	苏廷贤	75.00	3.75	货币
7	郑岩峰	50.00	2.50	货币
8	王征	25.00	1.25	货币
9	张乐群	25.00	1.25	货币
10	陈建波	15.00	0.75	货币
11	王耀宾	15.00	0.75	货币
12	刘杰	10.00	0.50	货币
合计		**2,000.00**	**100.00**	

有限公司修改了公司章程，并于 2015 年 12 月 24 日办理了工商变更登记手续。

（五）2016 年 3 月，有限公司整体变更为股份公司

2015 年 12 月 29 日，乐聪有限召开股东会，全体股东一致同意公司类型由有限责任公司整体变更为股份有限公司。

2016 年 1 月 15 日，北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）出具了以 2015 年 12 月 31 日为审计基准日的《审计报告》（（2016）京会兴审字第 69000005 号）

确认，截至2015年12月31日止乐聪有限经审计的账面净资产值为20,996,882.95元。

2016年1月18日，北京国融兴华资产评估有限责任公司出具了《河北乐聪网络科技有限公司拟整体变更为股份有限公司评估项目评估报告》（国融兴华评报字[2016]第010023号）确认，以2015年12月31日为评估基准日，乐聪有限净资产评估价值为24,110,524.50元。

2016年1月20日，全体股东签署了《发起人协议》。

2016年2月17日，公司召开创立大会暨第一次临时股东大会会议，一致同意以有限公司截至2015年12月31日经北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的（2016）京会兴审字第69000005号《审计报告》审计的账面净资产20,996,882.95元折合股份总额为20,000,000.00股，每股面值人民币1元，折合股本后超出股本部分的余额人民币996,882.95元计入股公司资本公积，并选举产生股份公司第一届董事会成员和第一届监事会成员中非职工代表出任的监事。

2016年2月16日，河北新悦和会计师事务所有限公司出具了《河北乐聪网络科技股份有限公司（筹）验资报告》（新悦和验字[2016]第XYH0008号）确认，截至2016年2月16日止，股份公司（筹）已收到全体股东以其拥有截至2015年12月31日的河北乐聪网络科技有限公司的净资产折合的股本贰仟万元整（20,000,000.00元），净资产超过注册资本的部分计入资本公积。

2016年3月1日，廊坊市工商行政管理局向公司核发了变更为股份有限公司后的《企业法人营业执照》（统一社会信用代码：91131003699242555G）。

2017年3月15日，根据北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《关于河北乐聪网络科技股份有限公司2015年重大会计差错更正的专项说明》（（2017）京会兴专字第69000020号），由于对公司游戏运营收入的确认方式进行了调整，导致公司2015年度财务数据发生变化，截至2015年12月31日，公司调整后的净资产价值为20,936,077.71元，高于公司股改时的注册资本。

2017年4月5日，公司召开临时股东大会对《关于河北乐聪网络科技股份有限公司2015年重大会计差错更正的专项说明》进行了确认。并同意因本次会

计差错更正而使公司净资产减少的部分由公司控股股东、实际控制人王润杰以自有资金补足。经主办券商核查，公司控股股东、实际控制人已于 2017 年 4 月 5 日将 60,805.24 元汇入公司账户，用以补足公司净资产。

本次整体变更为股份有限公司后公司股权结构如下：

序号	股东名称	出资金额（万元）	持股比例（%）	股东性质	出资方式
1	王润杰	10,600,000.00	53.00	自然人	净资产折股
2	李玉珍	3,000,000.00	15.00	自然人	净资产折股
3	曹超	2,000,000.00	10.00	自然人	净资产折股
4	高玉芳	1,500,000.00	7.50	自然人	净资产折股
5	苏广东	750,000.00	3.75	自然人	净资产折股
6	苏廷贤	750,000.00	3.75	自然人	净资产折股
7	郑岩峰	500,000.00	2.50	自然人	净资产折股
8	王征	250,000.00	1.25	自然人	净资产折股
9	张乐群	250,000.00	1.25	自然人	净资产折股
10	陈建波	150,000.00	0.75	自然人	净资产折股
11	王耀宾	150,000.00	0.75	自然人	净资产折股
12	刘杰	100,000.00	0.50	自然人	净资产折股
合计		**20,000,000.00**	**100.00**	-	-

主办券商经核查后认为，

1、公司股东历次出资真实、并已足额缴纳。

2、公司股东全部为自然人，不存在法律、法规、规范性法律文件规定不适合担任股东的情形。

3、公司历次出资、增资及改制，均依据当时的法律法规召开了股东会或股东大会，签署了相应的协议，并在法律规定的时间内在工商部门进行了相应的登记，出资履行程序完备、合法合规。

4、公司历次出资及改制中，均经专业机构履行了验资及评估程序，并出具相应的专业报告，公司股东出资形式与比例合法合规。

5、公司不存在虚假出资事项，历次的增资均依法履行了必要程序，合法、

合规，公司符合“股票发行和转让行为合法合规”的挂牌条件。

6、公司系由乐聪有限按照审计净资产值整体变更设立的股份有限公司，设立时投入的资产已履行验资程序并由会计师事务所出具验资报告，不存在以评估值入资设立股份公司的情形。

7、公司历次股权转让合法合规，不存在纠纷及潜在纠纷，公司历次股权转让均为当事人真实意愿的表现，并已办理了相关登记，公司不存在股份代持的情形，也不存在纠纷及潜在纠纷的情形，公司符合“股权明晰、股份发行转让合法合规”的挂牌条件。

五、重大资产重组情况

公司自设立至本公开转让说明书签署之日，未发生重大资产重组情形。

六、子公司和分公司情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司无子公司或分公司。

七、董事、监事及高级管理人员基本情况

（一）公司董事

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事会由 5 名董事组成，董事的基本情况如下：

序号	姓名	任职情况	年龄	选聘日	到期日	是否持有本公司股票
1	王润杰	董事长、总经理	37 岁	2016.02.17	2019.02.16	是
2	苏广东	董事、财务负责人	40 岁	2016.02.17	2019.02.16	是
3	郑岩峰	董事、市场总监	36 岁	2016.02.17	2019.02.16	是
4	张乐群	董事、产品总监	35 岁	2016.02.17	2019.02.16	是
5	王征	董事、运营总监	34 岁	2016.02.17	2019.02.16	是

董事简历如下：

1、董事王润杰简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（三）控股股东、

实际控制人基本情况”。

2、苏广东

董事苏广东简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股东及持股 5%以上股份股东情况”。

3、郑岩峰

董事郑岩峰简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股东及持股 5%以上股份股东情况”。

4、张乐群

董事张乐群简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股东及持股 5%以上股份股东情况”。

5、王征

董事王征简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股东及持股 5%以上股份股东情况”。

（二）公司监事

截至本公开转让说明书签署之日，公司监事会由 3 名监事组成，监事的基本情况如下：

序号	姓名	任职情况	年龄	选聘日	到期日	是否持有本公司股票
1	曹超	监事会主席	31 岁	2016.02.17	2019.02.16	是
2	王雨	职工代表监事	35 岁	2017.02.24	2019.02.16	否
3	姜子怡	职工代表监事	28 岁	2016.02.17	2019.02.16	否

1、曹超

监事曹超简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股

东及持股 5%以上股份股东情况”。现持有公司 200 万股股权，占公司总股本的10.00%。

2、王雨

王雨，男，中国国籍，1982 年 5 月出生，无境外永久居留权，初中学历。1999 年 12 月至 2015 年 12 月在辽宁省海城市于部队服役；2016 年 1 月至今在河北乐聪网络科技股份有限公司任行政部职员；2017 年 2 月至今任河北乐聪网络科技股份有限公司职工代表监事。

3、姜子怡

姜子怡，男，中国国籍，1989 年出生，无境外永久居留权，本科学历。2009 年 7 月至 2009 年 9 月在北京金智万维科技有限公司工作，任市场专员；2009 年 10 月至 2010 年 3 月在天津嘉业投资管理有限公司工作，任业务经理；2010 年 4 月至 2016 年 2 月在乐聪有限工作，任市场总监；2016 年 3 月至今在河北乐聪网络科技股份有限公司工作，任职工代表监事。

（三）高级管理人员

公司高级管理人员包括总经理、财务总监和董事会秘书，具体情况如下：

序号	姓名	职务	年龄	任期	是否持有本公司股票
1	王润杰	董事长、总经理	37 岁	2016.02.17-2019.02.16	是
2	苏广东	董事、财务负责人	40 岁	2016.02.17-2019.02.16	是
3	陈阳	董事会秘书	29 岁	2016.02.17-2019.02.16	否

1、总经理王润杰简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（三）控股股东、实际控制人基本情况”。

2、财务负责人苏广东简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股东及持股 5%以上股份股东情况”。

3、陈阳

陈阳，女，出生于 1988 年 12 月，中国国籍，无境外永久居留权，大学本科学历。2009 年 6 月至 2009 年 12 月在廊坊市鸿坤网络有限公司工作，任行政助理；2010 年 1 月至 2012 年 2 月在廊坊市同城互动网络有限公司工作，任总经理助理；2012 年 3 月至 2016 年 2 月在河北乐聪网络科技有限公司工作，任总经理助理；2016 年 3 月至今在河北乐聪网络科技股份有限公司工作，任董事会秘书。

（四）报告期内公司董事、监事及高级管理人员被列入失信被执行人名单情况

经主办券商和律师在中国裁判文书网（http://www.court.gov.cn/zgcpwsw/）、全国法院被执行人信息查询系统（http://zhixing.court.gov.cn/search）、全国法院失信被执行人名单查询系统（http://shixin.court.gov.cn）、信用中国（http://www.creditchina.gov.cn/）、工商行政管理部门的企业信用信息等公共诚信系统等相关网站核查，报告期内公司董事、监事及高级管理人员未有被列入失信被执行人名单，未有被联合惩戒的情形。

八、报告期主要会计数据及财务指标简表

项目	2016年12月31日	2015年12月31日
资产总计（万元）	2,304.51	2,723.65
股东权益合计（万元）	2,255.34	2,093.61
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（万元）	2,255.34	2,093.61
每股净资产（万元）	1.13	1.05
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（万元）	1.13	1.05
资产负债率（母公司）	2.13%	23.13%
流动比率（倍）	5.42	1.64
速动比率（倍）	5.03	1.64
项目	**2016 年度**	**2015 年度**
营业收入（万元）	1,440.35	1,143.14

净利润（万元）	161.74	347.50
归属于申请挂牌公司股东的净利润（万元）	161.74	347.50
扣除非经常性损益后的净利润（万元）	149.26	306.76
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）	149.26	306.76
毛利率（%）	72.73	78.07
净资产收益率（%）	7.44	37.78
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	6.86	33.32
基本每股收益（元/股）	0.08	0.35
稀释每股收益（元/股）	0.08	0.35
应收帐款周转率（次）	14.40	-
存货周转率（次）	-	-
经营活动产生的现金流量净额（万元）	234.65	544.55
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	0.12	0.54

注：1、毛利率按照“（当期营业收入-当期营业成本）/当期营业收入”计算。

2、净资产收益率按照“归属于普通股股东的当期净利润/当期加权平均净资产”计算。

3、扣除非经常性损益后的净资产收益率按照“扣除非经常性损益后的归属于普通股股东的当期净利润/加权平均净资产”计算。

4、每股收益按照“归属于普通股股东的当期净利润/当期加权平均股本”计算；

5、扣除非经常性损益后的每股收益按照“扣除非经常性损益后的归属于普通股股东的当期净利润/当期加权平均股本”计算；

6、每股净资产按照“期末净资产/期末股本”计算；

7、每股经营活动产生的现金流量净额按照“当期经营活动产生的现金流量净额/当期加权平均股本”计算；

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

9、存货周转率按照“当期营业收入/（期初存货/2+期末存货/2）”计算。

10、资产负债率按照“期末负债总额/期末资产总额”计算。

11、流动比率按照“期末流动资产/期末流动负债”计算。

12、速动比率按照“（期末流动资产-期末存货-期末预付账款-期末一年内到期的非流动资产-期末其他流动资产）/期末流动负债”计算。

13、当期加权平均净资产= E0＋NP÷2＋Ei×Mi÷M0– Ej×Mj÷M0±Ek×Mk÷M0

其中：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。

14、当期加权平均股本 S= S0+S1+Si×Mi÷M0-Sj×Mj÷M0-Sk

其中：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 为增加股份下一月份起至报告期期末的月份数；Mj 为减少股份下一月份起至报告期期末的月份数。

九、相关机构

（一）主办券商

名称	开源证券股份有限公司
法定代表人	李刚
住所	西安市锦业路 1 号都市之门 B 座 5 层
电话	029-88365802
传真	029-88365835
项目负责人	朱澄
项目小组成员	王悦梅、杨海、於玲菲

（二）律师事务所

名称	河北冀华律师事务所
负责人	甄玉波
住所	石家庄市桥西区石铜路 11 号
电话	0311-85288018
传真	0311-85288018
经办律师	杨辉、杨自冲

（三）会计师事务所

名称	北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）
执行事务合伙人	陈胜华
住所	北京市西城区裕民路 18 号 2206 房间
电话	010-82250666
传真	010-82250851
经办注册会计师	付丽丽、吴秀英

（四）资产评估机构

名称	北京国融兴华资产评估有限责任公司
法定代表人	赵向阳
住所	北京市西城区裕民路 18 号 23 层 2507 室
电话	010-51667811
传真	010-82253743
经办评估师	王道明、洪一五

（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
联系地址	北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层
邮政编码	100033
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	谢庚
联系地址	北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦
邮政编码	100033
电话	010-63889512
传真	010-63889514

第二节 公司业务

一、公司主要业务、主要产品或服务及其用途

（一）主要业务

公司的主要业务是为客户提供动漫设计、软件开发等技术服务和益智休闲类网络游戏的开发与运营。公司一直致力于休闲类网络游戏的研发、运营，公司打造地方特色棋牌游戏作为优势产品，集合精品益智游戏和大众休闲游戏作为补充。同时，公司运用自身强大的研发能力通过向企业销售软件、提供技术服务、提供动漫设计产品等方式，不断提升公司的品牌形象及市场影响力。

目前，公司在移动端有六大区域棋牌游戏平台，推出具有地方特色的纸牌和麻将类棋牌游戏，另外在平台上集合了《指挥者》、《深海捕鱼》、《德州扑克》、《牛牛》、《斗地主》、《铁人三项》等益智和大众休闲类游戏，产品覆盖 IOS 系统和安卓系统。

公司为廊坊市科学技术局认定的 2016 年度第一批市级研发平台，申请的“乐聪众创空间”入选了廊坊市科学技术局颁布的廊坊市众创空间名单，公司被河北省版权局授予“河北省版权示范园区”称号。

（二）公司主要产品及用途

公司主要业务是为客户提供动漫设计、软件开发等技术服务和益智休闲类网络游戏的开发与运营。

1、地方特色棋牌游戏平台

报告期内，移动端游戏行业取得了爆发式的增长，公司紧随市场变化发展，公司运营的游戏也由网页端和客户端向移动端转变，目前，公司主要运营了六大移动端游戏平台。公司游戏平台以各区域地方特色的棋牌为切入点，并集合了多款益智和休闲类大众游戏，丰富了游戏平台的娱乐性。公司运营的游戏平台如下：

平台名称	游戏种类	截图

河北棋牌	大众麻将、二人麻将、廊坊麻将、霸州麻将、安国麻将、张家口麻将、任丘麻将、唐山麻将、斗地主、唐山打储、深海捕鱼、得州扑克、牛牛、推一锅、铁人三项、指挥者	
湖北棋牌	武汉麻将（口口翻）、武汉麻将（开口翻）、大众麻将、二人麻将、斗地主、至尊五赖、深海捕鱼、得州扑克、牛牛、推一锅、指挥者	
湖南棋牌	长沙麻将、岳阳麻将、大众麻将、二人麻将、斗地主、跑得快、深海捕鱼、得州扑克、牛牛、推一锅、指挥者	
辽宁棋牌	鞍山麻将、海城麻将、大众麻将、二人麻将、斗地主、深海捕鱼、得州扑克、牛牛、推一锅、指挥者	
山东棋牌	烟台麻将、威海麻将、大众麻将、二人麻将、斗地主、够级、保皇、深海捕鱼、得州扑克、牛牛、推一锅、指挥者	

山西棋牌	大同麻将、拐三角、大众麻将、二人麻将、斗地主、深海捕鱼、得州扑克、牛牛、推一锅、指挥者	

2、休闲游戏

公司推出的游戏主要分为麻将类、纸牌类和大众休闲游戏，目前全部在移动端的游戏平台上运营，公司主要推出的休闲益智游戏具体情况如下：

平台名称	简介	示例
麻将类	对于不同的游戏平台，针对性的推出该省具有特色玩法的麻将游戏，比如廊坊麻将、霸州麻将、安国麻将、武汉麻将、长沙麻将、岳阳麻将、烟台麻将、威海麻将、鞍山麻将、海城麻将等。	
纸牌类	对于不同的游戏平台，针对性的推出该省具有特色玩法的纸牌游戏，比如唐山打储、跑得快、够级、保皇、拐三角等，并推出斗地主、德州扑克、牛牛、铁人三项等作为补充。	

指挥者	指挥者是一款军事题材大型军旗类休闲益智网络游戏，区别于传统的军棋游戏，设计了全新的游戏规则，游戏设计了海陆空三个兵种，推出了独特的棋盘并划分了海洋和陆地，针对兵种和棋盘的特点重新规定了行棋规则，游戏分为排兵布局和对战两个阶段。	
深海捕鱼	是一款海底捕鱼类游戏，精致设计的游戏画面增加了玩家的游戏体验。	

3、软件开发技术服务

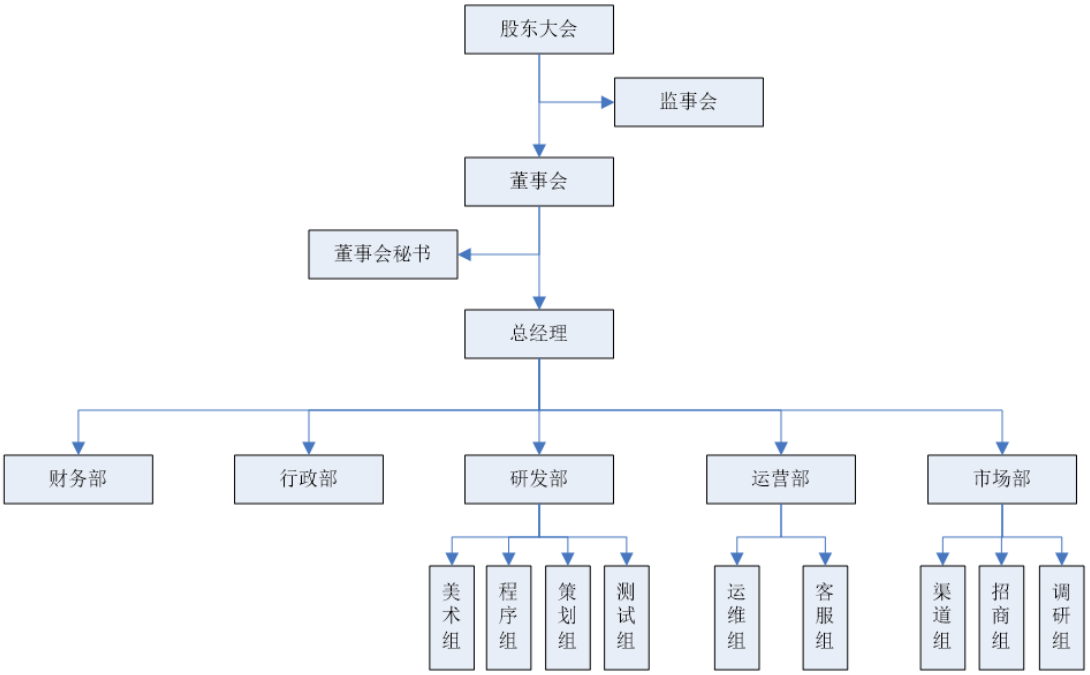
公司凭借自己丰富的人才储备和技术研发实力，为企业提供软件或平台的委托开发服务。公司利用自有技术解决委托方某一特定领域的技术开发需求，服务内容包括软件开发、技术咨询等。

公司通过创意人物、形象的设计为游戏产品增加娱乐元素，比如公司研发的三眼猫系列动漫形象，公司通过动漫形象的授权使用或者利用自身研发实力受托为客户进行人物设计、形象设计、表情制作和动画制作等获取收入。

二、公司组织结构及主要业务流程

（一）公司组织结构图

公司根据相关法律、法规及规范性文件和公司章程的要求，结合公司的实际情况，设置了有关各部门及职能机构。截至本公开转让说明书签署之日，公司内部组织结构情况如下：



公司的最高权力机构为股东大会，股东大会下设董事会，董事会向股东大会负责，公司实行董事会领导下的总经理负责制。在董事会的领导下，由总经理负责公司日常经营与管理。各部门的主要职能如下：

（1）行政部：a)文秘行政类，包括：负责公司的文秘工作，起草、印制、发放公司文件；参与公司有关会议的组织工作，并进行会议记录；负责组织搜集与企业有关的来自各级政府的政策、文件以及相关方面的信息；负责公司内外部文件、信函、传真、电子邮件、通知的传递；负责对涉及保密文件的保管、借阅、处置和销毁的管理；负责保管公司除研发运营以外的各类文件与合同文本，保管各级政府有关文件、人力资源档案、公司大事记、公司会议记录和有关证章、奖品、奖杯、证书（包括获奖证书）礼品；保管使用公司摄影摄像器材，保管各类非学术、科研、技术的影像资料。b)宣传工作与企业文化建设，包括：起草、拟定公司的内外部宣传计划，组织公司的内外宣传工作并实施；负责组织起草企业文化建设方案与计划并实施。c)后勤管理，包括：负责组织对公司固定资产的日常管理，配合财务部完成固定资产盘点工作；负责组织对公司场所、环卫、安全、供电、供水、供暖、通讯、车辆、员工餐厅的日常管理。包括对计算机和网络设备以及其分管的设施、设备的维修和保养；组织对公司大型集体活动进行服务；负责公司会议室及与会议有关的设备器材的管理使用。d)其他工作，包括：负责

起草公司在行政文秘方面的培训需求报告和培训计划,并组织实施；起草与本部门职能有关的公司文件和本部门年度质量目标；根据公司发展规划、年度计划拟定本部门工作计划并落实；收集公司内外计算机信息化建设状况等信息,向公司提供分析数据；负责起草公司在后勤服务、计算机信息化管理方面的培训需求报告和培训计划；管理与本部门有关的各类合同、协议文本；落实公司的各项决定,完成领导交办的工作。e)人力资源开发与管理工作,包括：组织起草公司各部门职责和岗位职责、岗位描述,组织起草公司工作流程；拟定公司人力资源招聘方案和计划,在公司批准后具体实施；起草或参与拟定人力资源培训计划,在公司批准后具体实施；起草公司岗位人员能力评价准则,协助进行技术人员岗位能力评价；组织起草公司绩效考核方案与计划组织实施人力资源考核的具体事项,公司绩效考核方案与计划；组织起草工资、激励、福利方案,核算人员薪酬标准,在公司批准后具体实施；根据公司人事管理规定和决定,起草或拟定人员进出、职务任免、薪酬调整等文件,在公司批准后,具体实施。f)劳动关系管理工作,包括：a)组织起草公司劳动合同实施细则,在公司批准后具体实施；组织办理员工入院、离职、退休等手续；组织社会保险基数增减变化的确认,具体实施与社会保险有关的工作；参与处理有关劳动争议；参与工伤事故的内部确认工作。

（2）财务部：a)财务核算管理,包括：审核企业对外提供的各类财务报表、报告；组织核算项目管理的工作；组织统计核算信息,为人力资源考核提供会计依据。b)公司财务预、决算,包括：根据年度经营目标,编制财务预算方案；测量并监控各部门预算的执行情况；编制财务预算修正方案；组织编制财务决算方案。c)财务分析,包括：编制月“企业财务分析报告”；为公司重大决策,提供“财务可行性分析报告”和相应的财务建议。d)财务筹划和投、融资管理,包括：负责财务筹划,拟定“月度资金计划”,及时发现资金溢余或短缺；负责组织筹措资金,保证资金供应。e)企业税收核算、缴纳、筹划等工作,包括：组织编制对外纳税申报材料,组织合理使用政府的减免税政策。f)会计监督工作,包括：负责对领用支票、费用报销等事项,进行审核并签署;监督各项财务收支活动,对企业的对外投资、资产处置进行监管;组织参与收取设计费,参与拟定对不良债权的处置方案;负责会计凭证的稽核工作。g)公司资产管理工作,包括：组织实施年度企业财产清查工作;起草盘活企业存量资产方案。h)股金股利管理,包括：负责起草年度股

利分配预案;负责实施年度股利发放;负责实施股金的管理;负责组织测量股权的当期值。i)其他工作,包括:收集公司内外财务状况等信息,向公司提供分析数据;负责起草公司在财务管理等方面的培训需求报告和培训计划,并协助公司行政部完成培训计划;起草与本部门职能有关的公司文件;根据公司发展规划、年度计划拟定本部门工作计划并落实;管理与本部门有关的各类合同、协议文本;落实公司的各项决定,完成领导交办的工作。

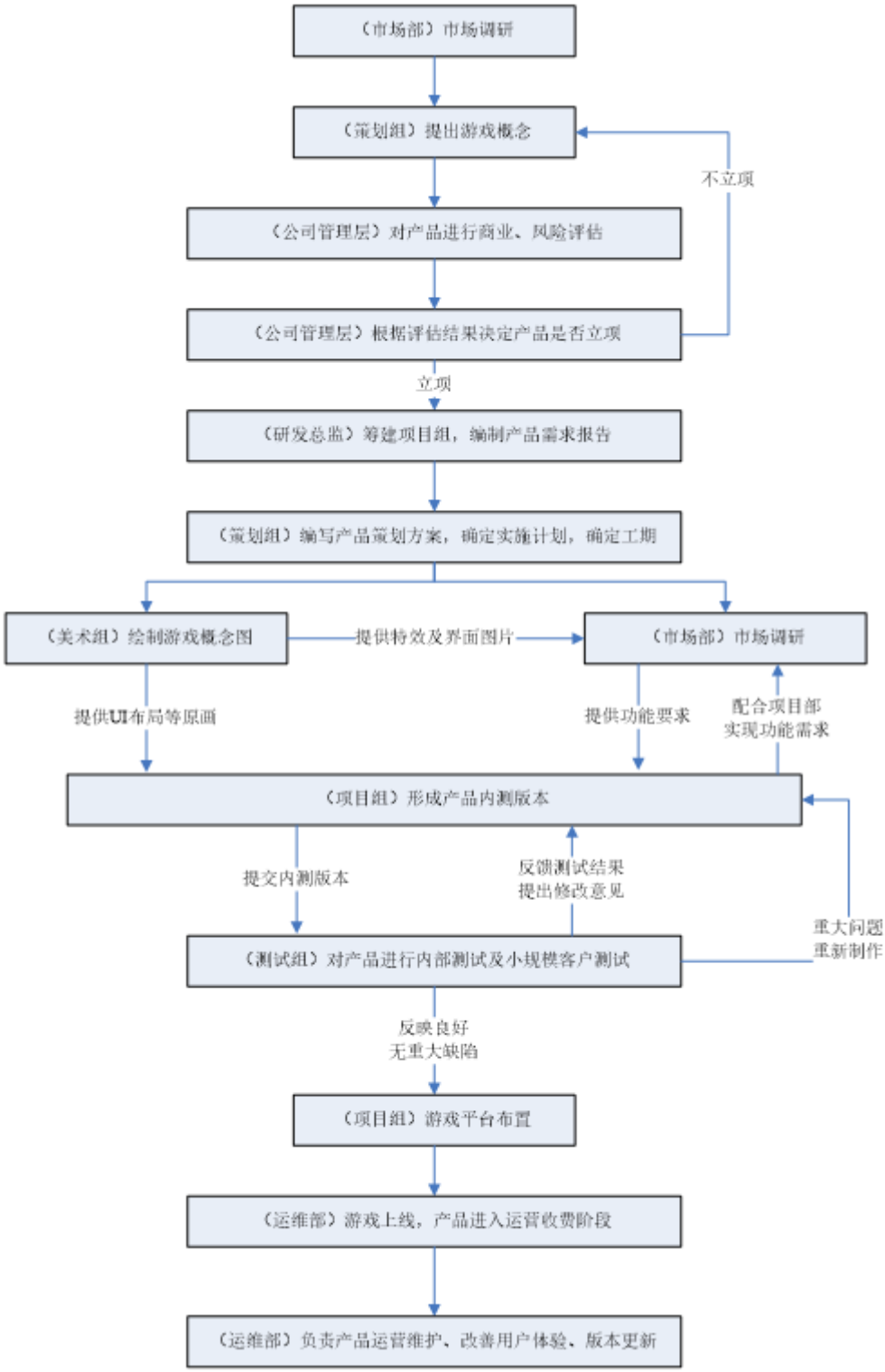
（3）研发部,包括：a）对游戏产品概念进行评估;b)编写产品策划方案,确定实施计划,确定工期;c）项目立项后,组建项目小组,编写产品策划方案,确定项目实施计划,，确定项目工期;d）项目在根据产品需求报告进行编程及美化;e）实现游戏的美术资源,包括绘制游戏概念图、场景 UI 布局原画、特效及界面等;f）编写游戏引擎架构代码、划分数据结构、编写游戏功能函数、验证技术难点,实现功能需求;g）落实公司的各项决定,完成领导交办的工作。

（4）运营部,包括：a）游戏定期的更新维护;b)收集用户意见;c）游戏版本升级。

（5）市场部，对市场动态、竞争对手情况进行研究分析，为研发部提供市场状况和趋势分析建议，帮助公司决策；依据公司的年度经营任务，负责编制和组织实施公司年度营销和推广计划,确保市场和经营目标的达成；制定公司产品宣传推广计划，并监督实施；负责品牌建设和营销人员队伍建设；完成领导交办的其他工作。

（二）公司主要业务流程

1、产品研发流程



公司游戏产品研发流程分为市场调研、前期策划、产品研发、产品验收四个阶段，具体介绍如下：

（1）市场调研

首先，市场部根据各城市需求，进行地方游戏玩法、地域方言、用户受众群体数量、玩法趣味性等元素，进行数据调研整理，然后提交给公司策划组。

（2）前期策划

“前期策划”是游戏产品开发的第二步，也是最为核心的步骤。首先，策划组对游戏产品进行概念评估；公司管理层对产品进行详细的商业和风险评估，综合考虑包括产品目标用户、开发时间、人力估算、开发成本估算、潜在技术瓶颈、产品运营方式、可能存在的风险等各方面。

综合上述结果，管理层及核心技术层对提炼产品创意进行市场分析与风险评估，根据评估结果决定是否进行项目立项。

如项目成功立项，由技术总监抽调程序组、美术组人员组建该项目小组，小组依据已提炼的产品核心概念编制产品需求报告，编写产品策划方案，确定项目实施计划，确定项目工期。

（3）产品制作

本阶段中，项目组根据项目策划书及产品需求报告进行实施与执行。主要参与者为美术组和程序组，具体工作内容如下：

美术组负责实现游戏所有美术资源，包括绘制游戏概念图、场景 UI 布局原画、特效及界面等；程序组负责编写游戏引擎架构代码、划分数据结构、编写游戏功能函数、验证技术难点，同时配合项目组人员实现功能需求；

（4）产品验收

本阶段中，测试组负责对游戏产品内测版本进行一系列测试工作。游戏产品的内测版本首先需经过测试组内网测试，形成初步测试结果，并形成反馈修改建议提交至项目组。内网测试完成后，测试组开始小规模引入客户进行外网测试。

2、产品运营流程

产品运营流程主要包括了产品上线及产品运营两个阶段。

（1）产品上线

产品内测版本验收合格后，由项目部进行发布平台布置，将游戏产品与游戏平台对接。接入后，游戏产品正式进入运营收费阶段，此阶段游戏产品将对用户开放。

（2）产品运营

游戏在公开运营期间，随着游戏内容的不断完善，游戏也会定期进行更新维护，公司在收集用户意见的基础上，通过游戏版本的更新升级不断加强用户体验和游戏的趣味性。

3、计费系统流程

公司游戏计费系统主要包括充值数据管理和计费数据管理。制订了《信息系统管理制度》，制度主要规范了：服务器管理制度、数据管理制度、信息系统计费管理、信息系统安全管理等方面。计费系统在收入实现过程中主要运行流程如下所示：

（1）计费系统支持通过第三方支付平台进行游戏充值，主要包括支付宝、易宝、微信支付、苹果支付等。然后游戏玩家通过游戏充值页面进行充值。

（2）充值成功后系统自动加密验证订单为玩家增加相应数量会员时间和房卡，游戏玩家可以在会员时间内使用赠送的游戏币进行游戏或使用房卡建立房间邀请好友进行游戏。

（3）计费系统实时抓取游戏币充值数据与消耗数据，并生成数据报表，每月月初导出数据报表与第三方支付平台核对充值数据及与技术人员核对消耗数据的完整性，核对无误后，提交财务部。

（4）财务部根据数据报表与第三方支付平台进行数据核对结算；通过数据报表的游戏会员场次或道具实际消耗数据核算实际收入。

三、与业务相关的关键资源要素

（一）公司游戏产品使用的主要技术

1、游戏服务端技术

（1）使用 C++语言自主研发的服务端底层引擎

成熟服务端底层引擎有助于简化游戏开发，为游戏开发提供框架，保证游戏服务端的各项功能同步稳定。经过多年反复测试、实践与优化，稳定的引擎在很大程度上决定了网络游戏产品后端的效率和稳定性。

服务端引擎封装了大量模块，其中包含：网络通讯模块，通讯协议数据压缩模块，数据协议加密模块，数据库存储模块，异步模型，队列服务模块，定时器触发器模块，事件触发模块，业务代理模块等。

数据库存储使用 SQL Server2012，SQL Server 能够满足今天的商业环境要求不同类型的数据库解决方案。它是一种应用广泛的数据库管理系统，具有许多显著的优点：易用性、适合分布式组织和可伸缩性、高效的并发事件处理。

公司参考 google protocol buffer 原理自研发的数据压缩模型，大大降低了数据通讯的流量，保障了通讯效率。使用自研发的动态加密方案保障了通讯的安全性。

（2）棋牌服务引擎

针对棋牌游戏的特征制作的棋牌服务上层引擎，其中包含大厅模块、游戏桌模块、用户模块、赛事模块、工具、丰富的游戏通用逻辑算法库。使用棋牌服务引擎可高效的制作棋牌游戏，同时也保障了产品研发的成功率、稳定性。

（3）游戏服务器

为了满足高并发高可用性的运营需求，游戏服务端采用前端代理服务器加业务服务器集群加分布式数据库的模式，再配合外围的管理、发布等系统一起组成了健壮高效的服务端平台。

2、游戏客户端技术

公司使用 C++、java、objective-c 语言自主研发的客户端底层引擎，成熟客户端底层引擎有助于简化游戏开发，为游戏开发提供框架。

采用跨平台技术，现引擎以通用封装支持 Windows、Android、IOS 系统，研发时使用 C++语言即可在引擎上层研发游戏，可稳定运行在上述设备或平台上，具有有效减少研发的工作量、可控的研发周期和稳定的执行的优点。

客户端引擎使用 opengl 渲染图形算法，可适应现阶段所有 2D、3D 游戏的研发。高效的渲染效率和硬件加速支持有效的保障了游戏的执行，降低了终端使

用门槛。

客户端底层引擎封装了大量模块，其中包含：渲染模块、网络通讯模块，通讯协议数据压缩模块，数据协议加密模块，队列服务模块，定时器触发器模块，事件触发模块，业务代理模块，异步模块等。

客户端底层引擎现已支持最新的 C++14 标准新特性。无论是轻度的弱联网休闲游戏还是重度的动作角色扮演类游戏，引擎皆可提供优质、效率、稳定的服务。

（二）主要无形资产使用情况

1、专利技术

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有 1 项专利技术，为实用新型专利，具体情况如下：

序号	专利权人	专利类别	名称	申请号/专利号	专利申请日	授权日
1	乐聪有限	实用新型	一种海陆空战棋可拆卸棋盘结构	201520921986.6	2015.11.18	2016.12.21

2、公司的软件著作权

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有 58 项软件著作权，具体情况如下：

序号	软件名称	证书编号	著作权人	取得方式	权利范围	登记号	首发日期
1	圈子游同城休闲娱乐平台软件[简称：圈子游]V1.0	软著登字第0200872 号	同城有限	原始取得	全部权利	2010SR012599	2010 年 1 月 26 日
2	尚尚休闲娱乐平台视频版软件[简称：尚尚娱乐]V1.0	软著登字第0281341 号	同城有限	原始取得	全部权利	2011SR017667	2010 年 12 月 15 日
3	象棋残局游戏软件[简称：象棋残局]V1.0	软著登字第0290394 号	同城有限	原始取得	全部权利	2011SR026720	2010 年 12 月 15 日

序号	软件名称	证书编号	著作权人	取得方式	权利范围	登记号	首发日期
4	深海捕鱼游戏软件[简称：深海捕鱼]V1.0	软著登字第0309294号	同城有限	原始取得	全部权利	2011SR045620	2010年12月15日
5	陆海空三军战棋游戏软件[简称：三军战棋]V1.0	软著登字第0381285号	同城有限	原始取得	全部权利	2012SR013249	2011年11月28日
6	尚尚跑酷游戏软件V1.0	软著登字第1116404号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR229318	2015年1月8日
7	尚尚麻将游戏软件V1.0	软著登字第1117281号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR230195	2015年1月8日
8	视娱乐休闲娱乐平台V1.0	软著登字第1021952号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR134866	2015年2月18日
9	远图休闲娱乐平台V1.0	软著登字第1021957号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR134871	2015年3月28日
10	棋魂休闲娱乐平台V1.0	软著登字第1021947号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR134861	2015年4月18日
11	尚尚坦克苹果移动游戏软件V1.0	软著登字第1108081号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR220995	2015年8月31日
12	尚尚坦克安卓移动游戏软件V1.0	软著登字第1108476号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR221390	2015年8月31日
13	尚尚消魔苹果移动游戏软件V1.0	软著登字第1111448号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR224362	2015年8月31日
14	尚尚消魔安卓移动游戏软件V1.0	软著登字第1111685号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR224599	2015年9月5日
15	尚尚斗鸡游戏软件V1.0	软著登字第1138819号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR251733	2015年6月8日
16	尚尚斗地主游戏软件V1.0	软著登字第1149542号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR262456	2015年7月5日
17	尚尚斗牛游戏软件V1.0	软著登字第1152521号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR265435	2015年8月18日
18	尚尚矿工游戏软件V1.0	软著登字第1151089号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR264003	2015年10月19日

序号	软件名称	证书编号	著作权人	取得方式	权利范围	登记号	首发日期
19	尚尚糖果塔防游戏软件 V1.0	软著登字第1171408 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR284322	2015 年 10 月 25 日
20	尚尚一号通软件 V1.0	软著登字第1172559 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2015SR284473	2015 年 11 月 3 日
21	河北棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1226753 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR048136	2015 年 12 月 18 日
22	湖南棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1228891 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR050274	2015 年 12 月 31 日
23	辽宁棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1222739 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR044122	2015 年 12 月 4 日
24	山东棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1233930 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR055313	2016 年 1 月 22 日
25	山西棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1241127 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR062510	2016 年 1 月 15 日
26	湖北棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1260817 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR082200	2016 年 1 月 12 日
27	鞍山麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1269015 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR090398	2016 年 2 月 20 日
28	海城麻将移动游戏软件 V1.0	软著登字第1270033 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR091416	2016 年 1 月 15 日
29	尚尚通游戏软件 V1.0	软著登字第1300202 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR121585	2016 年 1 月 15 日
30	岳阳麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1308626 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR130009	2016 年 2 月 26 日
31	长沙麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1310004 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR131387	2016 年 2 月 26 日
32	霸州麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1314117 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR135500	2016 年 3 月 18 日
33	武汉麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1314380 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR135763	2016 年 2 月 26 日
34	廊坊麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1314910 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR136293	2016 年 3 月 18 日
35	安国麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1352403 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR173786	2016 年 3 月 25 日
36	石家庄麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1364449 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR185832	2016 年 3 月 25 日

序号	软件名称	证书编号	著作权人	取得方式	权利范围	登记号	首发日期
37	湖南跑得快游戏软件 V1.0	软著登字第1371580 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR192963	2016 年 4 月 6 日
38	烟台麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1372212 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR193595	2016 年 3 月 30 日
39	铁人三项游戏软件 V1.0	软著登字第1394205 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR215588	2016 年 4 月 27 日
40	大同麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1394633 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR216016	2016 年 4 月 16 日
41	国标麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1410955 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR232338	2016 年 5 月 17 日
42	二人麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1411025 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR232408	2016 年 5 月 6 日
43	邯郸麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1414798 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR236181	2016 年 4 月 15 日
44	唐山麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1415120 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR236503	2016 年 4 月 15 日
45	承德麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1422783 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR244166	2016 年 4 月 22 日
46	邢台麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1429499 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR250882	2016 年 4 月 29 日
47	张家口麻将游戏软件 V1.0	软著登字第1430294 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR251677	2016 年 4 月 22 日
48	吉林棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1455472 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR276855	2016 年 7 月 29 日
49	陕西棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1456290 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR277673	2016 年 4 月 29 日
50	黑龙江棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1456348 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR277731	2016 年 6 月 30 日
51	河南棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1460302 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR281685	2016 年 3 月 31 日
52	四川棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1464769 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR286152	2016 年 5 月 27 日
53	贵州棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1471893 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR293276	2016 年 5 月 20 日

序号	软件名称	证书编号	著作权人	取得方式	权利范围	登记号	首发日期
54	甘肃棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1477429 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR298812	2016 年 7 月 15 日
55	广西棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1481092 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR302475	2016 年 2 月 26 日
56	云南棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1481094 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR302477	2016 年 2 月 26 日
57	福建棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1481710 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR303093	2016 年 5 月 20 日
58	江西棋牌移动游戏软件 V1.0	软著登字第1488288 号	乐聪网络	原始取得	全部权利	2016SR309671	2016 年 6 月 17 日

3、域名

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有 8 个域名，具体情况如下：

序号	域名	注册时间	到期时间
1	quanziyou.net	2012 年 3 月 28 日	2020 年 3 月 28 日
2	quanziyou.com	2009 年 11 月 8 日	2020 年 11 月 8 日
3	quanziyou.cn	2009 年 11 月 8 日	2020 年 11 月 7 日
4	7618.com	2002 年 4 月 1 日	2020 年 3 月 31 日
5	9haogou.com	2014 年 11 月 22 日	2020 年 11 月 21 日
6	taoshengping.com	2015 年 1 月 5 日	2018 年 1 月 5 日
7	jinqiumuye.com	2015 年 9 月 1 日	2019 年 9 月 1 日
8	Zhihuizhe.net	2016 年 3 月 24 日	2019 年 3 月 24 日

4、美术作品著作权

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有3项美术作品著作权：

序号	作品名称	证书编号	作者	著作权人	创作完成时间	登记号	发证日期
1	乐聪科技	00245011	王润杰	乐聪有限	2010 年 1 月 27 日	国作登字-2015-F-00245011	2015 年 12 月 30 日
2	谋略之王动漫系列形象	-	乐聪网络	乐聪网络	-	冀作登字-2016-F-0108 号	2016 年 5 月 13 日

3	三眼猫卡通形象	-	乐聪网络	乐聪网络	2015 年 7 月 18 日	冀作登字-2016-F-0213 号	2016 年 9 月 23 日

5、商标

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有1项商标权：

序号	注册号	持有人	商标名称	类号	图像	专用期限
1	10864261	同城有限	同城互动 TONGCHENG NETWORK	28	同城互动 TONGCHENG NETWORK	2013.12.28-2023.12.27

公司上述商标权尚登记在公司前身同城有限名下，目前正在办理权属登记变更手续，商标权权属变更登记不存在障碍。

截至本公开转让说明书出具之日，公司正在申请的商标权如下：

序号	持有人	商标名称	类号	图像	状态
1	乐聪网络	三眼猫	第 5 类\第 9 类\第 14 类\第 16 类\第 18 类\第 21 类\第 25 类\第 28 类\第 29 类\第 31 类\第 35 类\第 38 类\第 41 类\第 42 类\第 43 类	三眼猫	申请中
2	乐聪网络	谋略之王	第 9 类\第 16 类\第 28 类\第 42 类	谋略之王	申请中
3	乐聪网络	乐聪科技	第 42 类	乐聪科技	申请中

6、游戏引擎

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有1项游戏引擎：

序号	名称	持有人	取得时间	取得方式
1	游戏引擎	乐聪有限	2010 年 2 月 4 日	购买取得

经核实，公司的知识产权不存在权利瑕疵、权属争议纠纷或权属不明的情形，不存在对他方的依赖，不影响公司资产、业务的独立性，未发生因知识产权原因被提起诉讼或被申请仲裁，也未产生相关的侵权之债。

（三）业务许可资质情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司拥有许可或者资质证书情况如下：

序号	证书名称	证书编号	内容	发证时间	有效期限	发证单位
1	《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》	冀 B2-20100316	第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含互联网信息服务）	2016.04.18	2016.04.18 至 2020.03.20	河北省通信管理局
2	《网络文化经营许可证》	冀网文许字[2014]1383-005 号	利用信息网络经营音乐娱乐产品、游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）演出剧（节）目、动漫产品、表演，从事网络文化产品的展览、比赛活动。	2016.05.23	2014.11.11 至 2017.11.11	河北省文化厅
3	《高新技术企业证书》	GR201513000277	-	2015.11.26	三年	河北省科学技术厅、河北省财政厅、河北省国家税务局、河北省地方税务局
4	《河北省服务外包企业证书》	冀商服贸证字 14436 号	服务外包类别：信息技术外包（ITO）	2016.03.25	2016.03.25 至 2019.12.20	河北省科学技术厅、河北省工业和信息化厅、河北省商务厅
5	《广播电视节目制作经营许可证》	冀字第 00266 号	制作，复制，发行，节目版权交易、代理交易（电	2017.04.01	2017.04.01 至 2019.04.	河北省新闻出版广电局

			视剧制作需另行办理许可证）		01	

公司取得了与经营活动相关的全部资质、许可及认证等，公司进行相关业务合法合规。

（四）运营游戏的版号与备案情况

公司完成研发且正式上网运营的游戏均已履行了审批备案手续，具体情况如下：

序号	游戏名称	国家新闻出版广电总局审批号	文化部备案号
1	《指挥者》	新广出审[2014]1495 号	文网游备字[2015]W-CSG0311 号
2	《尚尚游戏》	新广出审[2016]1468 号	文网游备字[2016]M-CBG6464 号
3	《山西棋牌》	新广出审[2016]1469 号	文网游备字[2016]M-CBG6467 号
4	《山东棋牌》	新广出审[2016]1470 号	文网游备字[2016]M-CBG6454 号
5	《辽宁棋牌》	新广出审[2016]1471 号	文网游备字[2016]M-CBG6470 号
6	《湖南棋牌》	新广出审[2016]1472 号	文网游备字[2016]M-CBG6468 号
7	《湖北棋牌》	新广出审[2016]1473 号	文网游备字[2016]M-CBG6465 号
8	《河北棋牌》	新广出审[2016]1474 号	文网游备字[2016]M-CBG6469 号

同时，公司所运营的游戏均已根据《网络游戏管理暂行办法》要求进行实名注册和防沉迷系统设置。

（五）公司主要固定资产情况

1、固定资产概况

固定资产主要包括电子设备及其他。根据已经北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并由其出具了[2017]京会兴审字第 69000017 号《审计报告》显示，截至 2016 年 12 月 31 日，公司固定资产按类别列示如下：

单位：元

序号	固定资产名称	固定资产原值	固定资产净值	成新率（%）
1	机器设备	-	-	-

2	运输工具	-	-	-
3	电子设备及其他	2,236,132.31	1,588,037.68	71.02
合计		2,236,132.31	1,588,037.68	71.02

截至 2016 年 12 月 31 日，公司固定资产总体成新率为 71.02%。目前，公司在用的固定资产均使用状态良好，不存在淘汰、更新、大修、技术升级等情况。

2、租赁房屋情况

截至公开转让说明书出具之日，公司拥有一处租赁房产用于日常办公，具体情况如下：

坐落位置	权利人	建筑面积	租赁期限	租赁价格
天利得益商务中心一期 1-1-1008	齐向东	82.26 ㎡	三年	3.8 万元/年

经核查，房屋出租人齐向东与公司及股东、董事、监事和高级管理人员不存在关联关系。

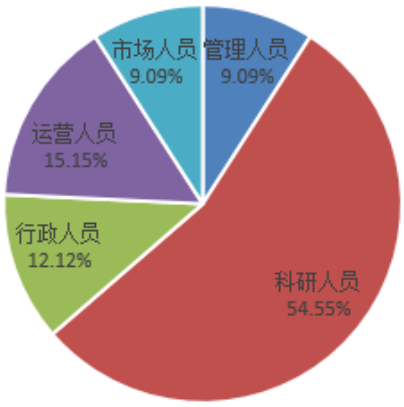
（六）公司人员结构及核心技术人员情况

1、公司人员结构

截至2017年2月28日，公司在册员工人数为33人，员工专业结构、受教育程度及年龄分布的具体情况如下：

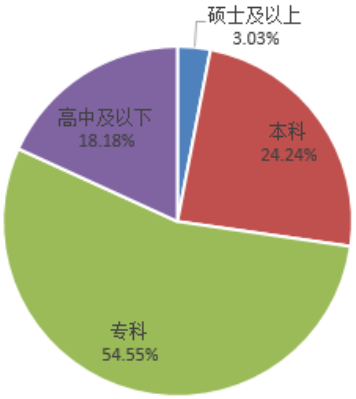
（1）按专业结构划分

部门	人数（人）	比例（%）
管理人员	3	9.09
科研人员	18	54.55
行政人员	4	12.12
运营人员	5	15.15
市场人员	3	9.09
合计	**33**	**100.00**



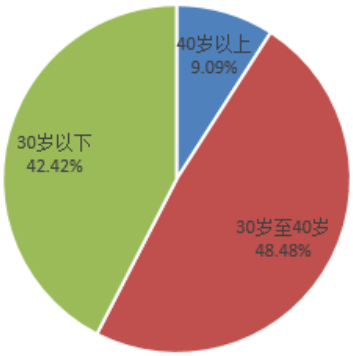
（2）按教育程度划分

学历	人数（人）	比例（%）
硕士及以上	1	3.03
本科	8	24.24
专科	18	54.55
高中及以下	6	18.18
合计	**33**	**100.00**



（3）按年龄划分

年龄段	人数（人）	比例（%）
40 岁以上	3	9.10
30 岁至 40 岁	16	48.48
30 岁以下	14	42.42
合计	**33**	**100.00**



2、核心技术人员

核心技术人员郑岩峰简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股东及持股 5%以上股份股东情况”。

核心技术人员张乐群简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股东及持股 5%以上股份股东情况”。

核心技术人员王征简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股东及持股 5%以上股份股东情况”。

核心技术人员陈建波简历详情请参见本说明书“第一节”之“三”之“（四）前十名股东及持股 5%以上股份股东情况”。

公司为保持核心技术人员稳定采取了让其持有一部分公司股权、提高福利待遇、给予较高级别职务等措施，报告期内，公司核心技术人员未发生变动。

3、人员、资产、业务的匹配性

公司系由乐聪有限变更设立，有限公司的资产和人员全部进入股份公司。整体变更后，公司依法办理相关资产和产权的变更登记，公司具备与业务开展有关的配套设施，拥有与业务开展有关的设备、房产及无形资产的所有权或使用权，具有独立的研发和运营系统。公司高级管理人员的业务经历和管理能力基本上能保证公司目前经营管理之要求，核心技术团队基本上能满足公司目前业务发展之需要，高级管理人员和核心技术团队有较强的互补性。

综上所述，公司人员与公司业务具有合理的匹配性与互补性，能保证目前公司业务发展需要。

4、社保缴纳情况

截至 2017 年 2 月 28 日，公司在册员工 33 人，公司已依法依规为其中 21 名员工缴纳养老保险、医疗保险、工伤保险和失业保险，有 9 名员工缴纳了新农合、新农保，3 名员工为退休返聘。目前公司尚未为员工缴纳住房公积金。

公司实际控制人王润杰承诺："如果按照国家有关法律、法规或规范性文件规定，或者按照有关部门的要求或决定，公司被处以罚款或者要求公司承担任何费用，本人将无条件全额承担公司额外应补缴的社会保险费、公积金及因此所产生的所有相关费用，毋须公司支付任何对价，保证公司不因此受到任何损失。"

（七）公司环境运营情况

公司不属于生产型企业，公司无硬件生产设备及厂房，亦未投资固定资产建设项目，不涉及需办理排污许可证的情形，不存在排污许可、环评等行政许可手续未办理或未办理完成的环保违法情形。公司现经营场所主要为公司日常行政办公、科研开发使用，公司的日常经营不会对环境造成不利影响。

四、与主营业务相关情况

（一）主要产品或服务的营业收入情况

产品类别	2016 年度		2015 年度	
	营业收入（元）	占比（%）	营业收入（元）	占比（%）

技术服务	8,653,869.60	60.08	5,730,420.80	50.13
游戏运营	5,749,654.41	39.92	5,700,954.09	49.87
合计	**14,403,524.01**	**100.00**	**11,431,374.89**	**100.00**

公司属于轻资产行业，从事相关业务所需主要资产为电脑。公司 2015 年实现技术服务收入 573.04 万元，2016 年实现技术服务收入 865.39 万元，2016 年公司取得河北省省级 ITO 服务外包企业认证，公司在软件研发及相关技术服务等领域的服务优势得到了上级主管部门的认可，与动漫、动画企业建立合作关系，实现优势互补，形成动漫 IP 与科技相融合的文化产业链。公司目前用于研发的电脑等硬件设备能够满足公司正常研发工作的需要，公司目前研发人员均为经验丰富的专业人员。其中美术设计师、动画设计师、场景设计师等在游戏 UI、游戏建模、游戏动画特效拥有多年经验。对游戏中的三维场景、人物设计，游戏中的特效、CG 动画设计，游戏中的原画、图标设计，都拥有优秀的经验及制作能力。2016 年度，公司新开发影视动漫行业的客户并为其提供形象设计、动画背景制作、三维建模等技术服务，新开发客户业务所需人员配置与资产配置与公司之前提供的游戏软件开发采用相同动画背景、场景建模、动画特效技术，技术上并无实质性区别，影视动漫类企业将自身 IP 改编成为游戏产品或游戏产品使用影视、动漫、文学作品形象的情况已普遍存在，上述服务与公司传统游戏开发业务均密切相关，公司具备完成上述业务的条件和能力。

公司目前人员结构为：管理人员 3 名，科研人员 18 名，行政人员 4 名，运营人员 5 名，市场营销人员 3 名，公司科研人员数量可以满足公司技术服务类业务和自身游戏软件研发的需要。公司目前所运营游戏均为公司独立研发，著作权均为公司所有，目前公司拥有服务器 6 台，同时阿里云 ECS 服务器 28 台，OSS 服务器 2 台，公司服务器用于支持公司内部研发和游戏运营，目前公司拥有服务器数量可以满足公司日常经营所需。公司现有资产、人员配置与公司业务相匹配。

报告期内，公司存在外协或外包的情况。2016 年度，由于公司自身地方特色棋牌游戏平台开发任务较重，同时技术服务类业务市场推广效果良好，新接订单数量较多，因此公司将前端 Android、iOS 客户端及界面设计等部分非核心业务外包给有相关制作资质的企业进行制作，公司受托研发刷我的卡棋牌游戏

及十八怪游戏过程中，将游戏中的UI界面、图标按钮、游戏特效等平台界面的设计任务交给苏州创意云网络科技有限公司完成。公司虽有部分非核心业务外包，但是公司技术服务业务中系统框架搭建、系统核心程序编写、服务端程序架构、数据库搭建及管理等核心工作仍由公司独立完成。因此，公司在研发能力、产品品质方面均具备核心竞争力。

由于公司技术服务类业务市场推广效果良好，洽谈及新接订单数量保持稳定增长，2017年1-5月份，公司已完成沈阳古剑文化传播有限公司名医下基层公益动画制作、山东世博华创动漫传媒有限公司世博云创软件制作、安徽畅感网络科技有限公司畅感捕鱼英雄手机游戏开发等项目。正在执行中项目包括西安新昆信息科技有限公司移动应用下的网络传输平台开发，山西灌木文化传媒有限公司IP动漫系列形象及图案设计制作等。另外公司正在洽谈中的项目包括威海光远文化传播股份有限公司海魂网络连载漫画项目,广东唯诺冠动漫食品股份有限公司塔丽娜系列食品动漫设计项目,河南约克动漫影视股份有限公司我是发明家游戏制作项目,云南国业联合文化创意产业有限公司联众云创应用软件开发项目,江西奇妙文化科技产业有限公司环球科普动画片制作项目等。因此，公司承接的技术服务业务具有持续性和稳定性。

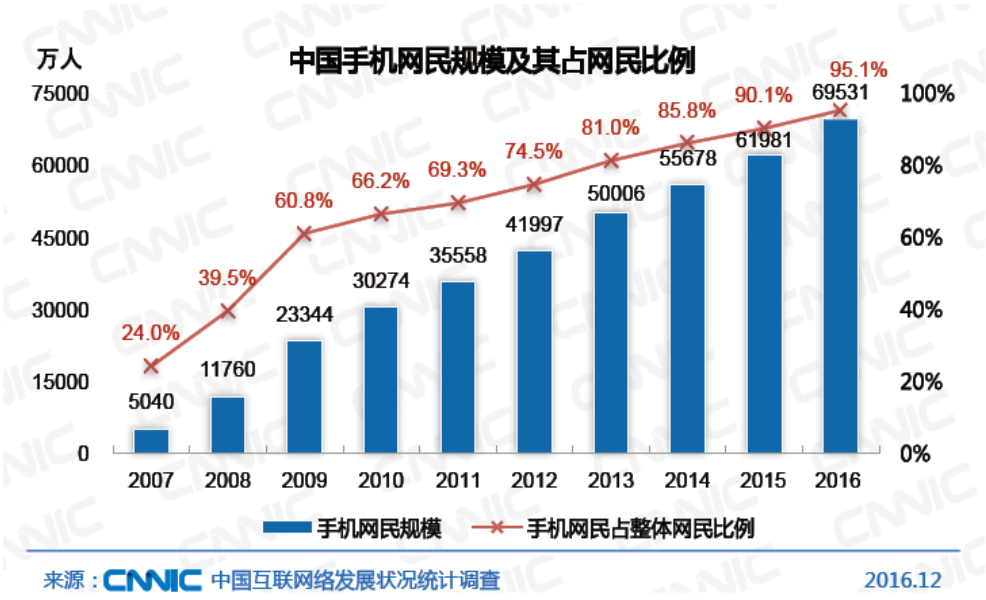
2017年1-5月份重要业务合同业务情况如下表所示：

序号	合同相对方	签约项目	合同金额（万元）	签订日期	执行情况
1	沈阳古剑文化传播有限公司	名医下基层公益动画制作	79.00	2017.01.05	完成
2	山东世博华创动漫传媒有限公司	世博云创软件制作	85.00	2017.02.13	完成
3	安徽畅感网络科技有限公司	畅感捕鱼英雄手机游戏开发	70.00	2017.02.20	完成
4	西安新昆信息科技有限公司	移动应用下的网络传输平台	75.00	2017.04.01	正在履行
5	山西灌木文化传媒有限公司	IP动漫系列形象及图案设计制作	55.00	2017.05.04	正在履行

公司持续经营能力分析：

1、行业状况

根据中国互联网信息中心发布的第 39 次中国互联网发展状况统计报告显示，截止 2016 年 12 月，中国网民规模达 7.31 亿，全年共计新增网民 4299 万人。互联网普及率为 53.25%，较 2015 年底提升了 2.9 个百分点。超过全球平均水平 3.1 个百分点，超过亚洲平均水平 7.6 个百分点。中国网民规模已经相当于欧洲人口的总量，中国互联网市场前景广阔。

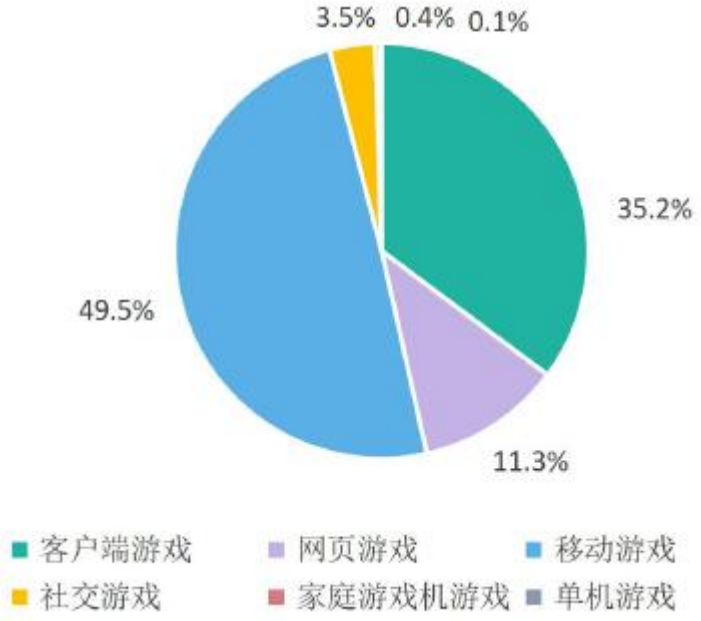


中国手机网民规模及其占网民比例

2、市场前景

（1）移动游戏产业高速发展，收入增长强劲

据游戏工委发布的《中国游戏产业报告》，2016 年，中国游戏市场实际销售收入达到 1655.7 亿元，同比增长 17.7%，其中，移动游戏市场实际销售收入为 819.2 亿元，同比增长 59.2%。中国游戏产业各个细分市场发展逐渐明朗，客户端游戏与网页游戏市场份额同时出现下降，移动游戏继续保持高速增长，家庭游戏机游戏尚处于布局阶段。移动游戏市场竞争激烈，产品格局变动较大，催生精品产生。此外，新类型产品逐渐脱颖而出，也对市场实际销售收入的增长做出了贡献。

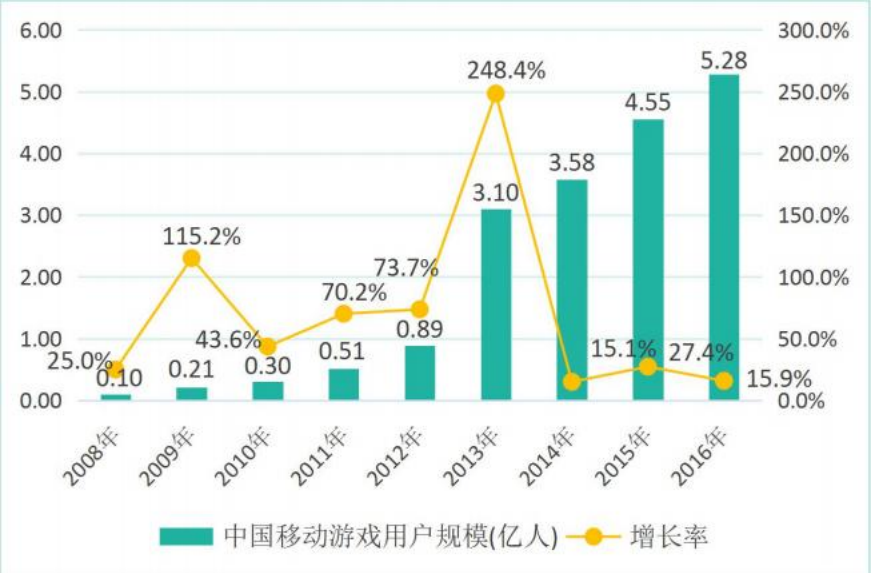


数据来源：GPC CNG and IDC

数据来源：游戏工作委员会

（2）移动用户规模不断扩大

据游戏工委发布的《中国游戏产业报告》，2016 年，移动游戏用户数达到 5.28 亿，同比增长 15.9%，移动游戏市场占比超过客户端游戏市场达到 49.5%，成为份额最大、增速最快的细分市场。移动游戏用户能多年保持快速增长有多方面因素，如游戏类型的不断丰富、移动游戏门槛低、智能手机的普及、网络的优化等。



数据来源：游戏工作委员会

公司产品特色突出，开发地方区域方言、区域玩法作为所运营游戏特色，技术研发实力突出，市场前景广阔。

（3）核心资源要素

人力资源方面：公司坚持“职业化、专业化”的人才战略，非常重视技术研发，聚集了一批懂业务、会技术的高效率人才团队，在游戏开发、游戏运营、游戏策划、动漫设计、动画制作、软件开发、电子商务等领域具有丰富的经验，其中具备高等教育学历的人员高达80%以上，通过开展人才培训、技术交流，凝聚了团队合作力；其中财务总监、市场总监、产品总监、运营总监、技术总监都是公司股东之一；在计算机互联网领域多家大型公司供过职，全部在IT领域拥有多年的行业丰富经验；在企业发展及企业竞争中，具备良好的稳定性。

技术核心资源方面：游戏产品技术核心，主要表现在底层核心引擎技术的应用方面，引擎通信模块的先进性，决定是否可以实现产品的PC端、网页端、移动端三端打通；公司目前使用的引擎可以在休闲游戏类、移动应用类、PC端游类、网页游戏类等多领域开发；公司技术团队拥有完善的研发管理系统和运营维护制度，为维持或提高游戏产品的竞争力，增加用户粘性，除研发新产品外，公司配备了充足的人力、物力和财力为原游戏产品的持续升级、更新和维护提供支持。

企业产业资源方面：河北省科学技术厅、河北省工业和信息化厅、河北省商务厅联合颁发授权公司河北省级服务 ITO 外包企业；公司作为省级服务 ITO 外包企业，积极开展业务，先后为行业企业开发设计完成多款应用软件、动画设计、游戏开发等业务；为公司的发展打下了坚实有力的基础。

河北省版权局颁发授权的河北省版权示范园区-乐聪创意产业园区，服务于国家文化产业发展战略，实现孵化与投资相结合的创意产业集群，推动知识产权向资本转化进程。主要与全国高校联盟、动漫协会、众创空间及孵化器进行合作，推进知识产权正版化进程。

河北省科学技术厅颁发授权的河北省级众创空间-乐聪众创空间，公司通过国家级展会、业界培训交流会、行业协会等方式与全国各地高新技术企业进行洽谈合作，以电商类、服务类、教育类、生活类、商业类软件外包业务为核心，同时为合作伙伴入驻乐聪众创空间打下良好的应用合作基础。

廊坊市文化广电新闻出版局颁发授权的廊坊市文化产业示范基地，基地目前已经与全国动漫、动画企业建立战略合作关系，强强联手，优势互补，共同打造影视转游戏、动漫转游戏，影动游三方互动的生态链。形成动漫 IP 与科技相融合的文化产业链，以动漫 IP 科技化转型为驱动促进文化产业发展。

廊坊市科学技术局颁发授权的廊坊市游戏动漫大数据研发中心，中心目前已实现数据搭建及对接工作，对河北省游戏动漫人才的个人信息、学习专业、就读院校、学历职称、就业范围、从事职业、薪酬体系、产品周期、市场效益等多方面进行大数据抓取及分析。

（4）核心竞争力

人才储备：公司注重人才的培养，积极建立产学研合作，通过与高校的合作，将高校优秀的人才引进来。让公司高管参加各种高研班、培训会、交流会。增强团队实战能力、凝聚力。公司财务总监、市场总监、产品总监、运营总监、技术总监全部在计算机互联网领域多家大型公司供过职，在 IT 领域拥有多年的行业丰富经验。在企业发展及企业竞争中，具备良好的稳定性。

技术实力：公司产品采用引擎核心技术进行开发，在核心数据库管理、服

务器 CPU 管理、服务器线程池管理、服务器内存管理、核心通信层管理以及服务层管理具备不可替代优势。可以量产各类型游戏产品及软件产品。公司经过多年对核心引擎的完善，使公司产品在开发、升级、维护及管理方面大大提升。缩短了产品研发周期及产品维护周期。在技术领域具备拥有专业性，同行业竞争优势明显。

市场开发：公司在游戏运营与软件开发、动漫设计、动画制作方面，公司依托河北省版权示范园区、河北省众创空间、廊坊市文化产业示范基地，以及公司商务人员积极参加行业展会、业界培训交流会。在文化科技公司、动漫游戏公司形成良好的口碑。与河南约克动漫影视股份有限公司（股票代码：830837）、广东唯诺冠动漫食品股份有限公司（股票代码：839756）、威海光远文化传播股份有限公司（股票代码：870671）等公司建立了长期合作关系。

（5）业务发展规划

未来三年内，公司计划陆续开放 17 个省级休闲游戏平台，扩展公司在棋牌休闲娱乐领域的市场占有率。同时增强动漫领域投入及市场合作，进行文化创意产业与高科技行业的完美融合。加大外包服务业务的拓展，继续为动漫游戏、企事业单位进行动漫设计、软件应用开发等外包服务业务。其次，乐聪网络依托省市级乐聪众创空间以及乐聪网络创意产业园区（河北省版权示范园区）等相关基地，建立乐聪云创创意知识产权大数据中心，开发对接知识产权登记平台“乐聪智慧云平台”与“乐聪云创大数据知识产权平台”。通过平台的搭建提升公司游戏动漫领域的实力及品牌效果，增加公司对高新游戏动漫人才的储备。

（6）市场开发能力

公司在目前上线运营的 6 个省级游戏平台基础上，继续拓展市场，广东棋牌休闲娱乐平台、江西棋牌休闲娱乐平台、贵州棋牌休闲娱乐平台、甘肃棋牌休闲娱乐平台等 11 个平台产品从 2016 年初就进行立项研发，目前贵州、甘肃、广东、江西渠道合作洽谈中。

公司作为河北省省级 ITO 服务外包企业，上半年公司积极参加国家级展会，代表河北省参加 2017 第十三届深圳文博会、2017 第十五届大连软交会，与国内

外大量行业企业达成共识，建立合作关系，为下半年的服务外包业务奠定了良好的基础。

（7）新业务拓展情况

由于技术服务类业务市场推广效果良好，洽谈及新接订单数量保持稳定增长，2017 年截止到目前，已经完成沈阳古剑文化传播有限公司名医下基层公益动画制作 79 万元，完成山东世博华创动漫传媒有限公司世博云创软件制作 85 万元，完成安徽畅感网络科技有限公司畅感捕鱼英雄手机游戏开发 70 万元。正在执行中的西安新昆信息科技有限公司移动应用下的网络传输平台开发 75 万元，山西灌木文化传媒有限公司 IP 动漫系列形象及图案设计制作 55 万元。另外公司正在洽谈威海光远文化传播股份有限公司海魂网络连载漫画项目，广东唯诺冠动漫食品股份有限公司塔丽娜系列食品动漫设计项目，河南约克动漫影视股份有限公司我是发明家游戏制作项目，云南国业联合文化创意产业有限公司联众云创应用软件开发项目，江西奇妙文化科技产业有限公司环球科普动画片制作项目。

（8）资金筹资能力

目前公司未进行银行短期借款融资，在多年的经营过程中，公司一直与域内多家金融机构保持良好关系和密切沟通，在公司需要补充流动资金时，可以通过申请银行贷款的方式进行债权融资；另外，公司各位股东已经达成共识，在公司有资金需求时，可以继续追加投资。因此，公司具备运营资金的筹资能力。

（9）期后签订合同

公司期后签订合同情况如下表所示：

序号	合同相对方	签约项目	合同金额（万）	签订日期	执行情况
1	沈阳古剑文化传播有限公司	名医下基层公益动画制作	79.00	2017.01.05	完成

2	山东世博华创动漫传媒有限公司	世博云创软件制作	85.00	2017.02.13	完成
3	安徽畅感网络科技有限公司	畅感捕鱼英雄手机游戏开发	70.00	2017.02.20	完成
4	西安新昆信息科技有限公司	移动应用下的网络传输平台	75.00	2017.04.01	正在履行
5	山西灌木文化传媒有限公司	IP 动漫系列形象及图案设计制作	55.00	2017.05.04	正在履行

（10）期后收入实现情况：

报告期期后，公司各项业务开展顺利，公司 2017 年 1-5 月份共实现营业收入 359.98 万元（未经审计），比上年同期增长了 38.18%。

综上所述，公司具备良好的持续经营能力，符合申报挂牌条件。

（二）产品或服务的主要消费群体

1、主要服务对象

公司作为休闲网络游戏的开发及运营商，游戏产品的最终消费群体为广大游戏玩家，其数量众多，单个用户的支付金额较小，主要通过第三方网络支付平台支付游戏费用，公司软件或平台的委托开发服务，主要客户群体为有软件需求的公司。

公司游戏用户年龄分布情况如下：

年龄	比例（%）
18 岁-25 岁	23.77
25 岁-30 岁	21.53
30 岁-40 岁	33.42
40 岁以上	21.28

公司游戏用户性别分布情况如下：

性别	人数	比例（%）
男性	1,487,245	64.39
女性	822,498	35.61

公司游戏用户地域分布情况如下：

地域	人数	比例（%）
河北省	438,620	18.99
辽宁省	209,955	9.09
山东省	132,810	5.75
山西省	130,501	5.65
湖南省	126,111	5.46
湖北省	122,878	5.32
浙江省	122,185	5.29
北京市	116,642	5.05
上海市	114,101	4.94
四川省	93,082	4.03
其它	702,858	30.43

2、报告期内前五名客户情况

（1）2016 年前五名客户销售金额及占比

2016 年技术服务前五名客户销售金额及占比情况如下：

客户名称	主要内容	营业收入（元）	占公司营业收入的比例（%）
霍城县华映星球影业有限公司	软件开发、动画制作	4,056,603.77	28.16
威海光远文化传播股份有限公司	模型制作	1,760,471.70	12.22
云南国业联合文化创意产业有限公司	人物设计	1,438,679.25	9.99
广东唯诺冠动漫食品股份有限公司	软件开发	580,188.68	4.03

伊犁若水文化传媒有限公司	软件开发	528,301.87	3.67
前五大客户销售总额合计		**8,364,245.27**	**58.07**

公司客户类型发生变改的主要原因：目前国内影视动漫行业公司涉足游戏产业已是大势所趋，影视、动漫、文学作品改编成为游戏产品或游戏产品使用影视、动漫、文学作品形象已普遍存在。随着公司产品市场认可度不断提高，公司积极参加相应的游戏展会、动漫展会、行业培训与交流大会，积极开拓客户，为客户提供动漫形象开发、动画背景制作、三维模型制作等服务。上述服务与公司传统游戏开发业务均密切相关，公司具备完成上述业务的条件。

公司属于轻资产行业，从事相关业务所需主要资产为电脑。公司目前研发人员均为经验丰富的专业人员。其中美术设计师、动画设计师、场景设计师等在游戏 UI、游戏建模、游戏动画特效拥有多年经验。对游戏中的三维场景、人物设计，游戏中的特效、CG 动画设计，游戏中的原画、图标设计，都拥有优秀的经验及制作能力。公司现有资产、人员配置与公司业务相匹配。

2016 年度，由于公司自身地方特色棋牌游戏平台开发任务较重，同时技术服务类业务市场推广效果良好，新接订单数量较多，因此公司将部分非核心业务外包给有相关制作资质的企业进行制作，包括前端安卓、苹果客户端及界面设计等内容。

公司受托研发刷我的卡棋牌游戏及十八怪游戏过程中,将游戏中的 UI 界面、图标按钮、游戏特效等平台界面的设计任务交给苏州创意云网络科技有限公司完成。公司虽有部分工作外包，但是核心工作仍由公司研发人员完成，公司在研发能力、产品品质方面都具备核心竞争力。

2016 年游戏运营业务前五名客户销售金额及占比

客户名称	身份证号	主要内容	营业收入（元）	占公司营业收入的比例（%）
ain**01	110105**********	游戏充值消耗	14,900.00	0.10
qq13739**10	632525**********	游戏充值消耗	14,800.00	0.10
fwolf**45	310113**********	游戏充值消耗	14,700.00	0.10
zxzj**n	230881**********	游戏充值消耗	14,500.00	0.10
t42473**93	130534**********	游戏充值消耗	12,600.00	0.09
前五大客户销售总额合计			**71,500.00**	**0.49**

（2）2015 年度前五名客户销售金额及占比

2015 年技术服务前五名客户销售金额及占比情况如下：

客户名称	主要内容	营业收入（元）	占公司营业收入的比例（%）
永清县恒丰小额贷款有限公司	游戏开发	2,135,922.33	18.68
廊坊市康乾商贸有限公司	电子商务平台开发	1,885,852.26	16.50
廊坊开发区天宁商贸有限公司	电子商务平台开发	1,526,470.05	13.35
河北金秋木业有限公司	软件开发	97,087.40	0.85
廊坊市物价局	软件开发	45,283.02	0.40
前五大客户销售总额合计		**5,690,615.06**	**49.78**

公司与永清县恒丰小额贷款有限公司相关游戏开发详情如下：

（1）《六派传奇》的交易发生背景：

鉴于小额贷款公司受政府监管较严，小贷业务的开展具有较大不稳定性，永清县恒丰小额贷款有限公司一直意欲进军网络游戏业务。2010 年之后页游呈现井喷式暴发的态势，大量信息报道页游的高盈利、高回报率，为永清县恒丰小额贷款有限公司拓展网络游戏业务提供了契机。在 2014 年初与公司接洽后，永清县恒丰小额贷款有限公司对公司的研发团队及多年端游、页游的研发经验比较认可，决定委托公司开发《六派传奇》网页游戏。

（2）《六派传奇》的交易内容、作价依据及结算方式：

2014 年 1 月 16 日，公司与永清县恒丰小额贷款有限公司签署了《六派传奇游戏开发运营合同》。

合同内容：永清县恒丰小额贷款有限公司委托公司开发《六派传奇》网页游戏，双方约定该游戏需于 2015 年 12 月 31 日前上线运营。双方共同推广运营该游戏，游戏运营利润由永清县恒丰小额贷款有限公司和乐聪网络按 70%、30% 的比例分成。

作价依据：公司在参照市场上同类软件开发的价格并考虑了开发《六派传奇》网页游戏所需人力成本等资源的基础上，与永清县恒丰小额贷款有限公司

进行了充分的沟通、协商，最终确定合同总金额为370万元。

结算方式：自合同签订起三日内，永清县恒丰小额贷款有限公司向公司支付项目启动费用70万元;《六派传奇》DEMO版本完成后，永清县恒丰小额贷款有限公司向公司支付研发费用300万元。

（3)《六派传奇》的软件开发历程

2014年1月16日，公司召开立项会议，会议决定开发《六派传奇》ARPG网页游戏，并确定了项目实施计划和工期。游戏开发历程简述如下：

a、Beta V1.0版本

2014年1月20日开始开发《六派传奇》，2014年5月30日完成Beta V1.0版本，主要包括核心服务端、数据库的搭建，游戏网页前端的构建，用户登录与进入游戏功能，角色系统、角色人物寻路系统、角色武器系统、任务系统等内容（角色系统与场景系统同步开发)。

b、Beta V2.0版本

2014年12月31日完成Beta V2.0版本。主要是在1.0的版本上，完成了GM后台管理系统、机器人系统（游戏NPC交互系统)、AI系统（游戏NPC智能互动）的构建，新增了商城系统、宠物系统（捕捉、培养、驯化)、技能系统（人物角色技能攻击及属性)、副本系统（单人、多人)，并完成了大量融合任务、角色及场景的单、多人副本系统的开发。

c、Beta V3.0版本

2015年4月30日完成Beta V3.0版本。主要是在2.0的版本上，完成了用户系统、充值系统、后台管理员系统、联合运营管理系统的开发。同时开发完成了怪物系统（野外精英BOOS)、生活系统（挖矿、伐木、采集)、师徒系统（传授、学艺)、神器系统。

d、Beta V4.0版本

2015年11月20日完成Beta V4.0版本。主要是在3.0的版本上，完成了服务器集群管理系统（混服、跨服)、游戏虚拟货币的统计系统。同时开发完成

了坐骑系统、经脉系统、门派系统（争霸战、守护战、门派堂口建设、帮派升级、帮派技能）、魂魄系统、时装系统、宝石系统（镶嵌、锻造、合成）。

《六派传奇》于2015年11月20日开发完成，同日交付内部测试组进行测试，并于2015年11月29日测试通过，完成项目验收工作。游戏开发历程列表如下：

序号	功能模块	开发周期
1	核心服务端系统	2014.01.20-2015.11.20
2	数据库系统	2014.01.20-2015.11.20
3	网页前端UI系统	2014.01.20-2014.05.30
4	GM管理系统	2014.06.03-2014.08.20
5	机器人系统	2014.08.21-2014.10.15
6	AI系统	2014.10.16-2014.12.31
7	角色系统	2014.01.20-2014.03.28
8	寻路系统	2014.01.20-2014.03.28
9	武器系统	2014.03.28-2014.05.30
10	任务系统	2014.03.28-2014.05.30
11	商城系统	2014.06.03-2014.10.10
12	宠物系统	2014.06.03-2014.10.10
13	副本系统	2014.10.13-2014.12.31
14	技能系统	2014.10.13-2014.12.31
15	用户系统	2015.01.04-2015.01.23
16	第三方充值系统	2015.01.26-2015.02.17
17	管理员系统	2015.02.26-2015.03.20
18	联合运营商系统	2015.03.23-2015.04.30
19	服务器管理系统	2015.05.04-2015.08.31
20	游戏虚拟货币统计系统	2015.09.01-2015.10.30
21	游戏活动系统	2015.11.02-2015.11.20
22	怪物系统	2015.01.04-2015.02.16

23	生活系统	2015.01.04-2015.02.16
24	师徒系统	2015.02.26-2015.04.30
25	神器系统	2015.02.26-2015.04.30
26	坐骑系统	2015.05.04-2015.07.31
27	经脉系统	2015.05.04-2015.07.31
28	门派系统	2015.08.03-2015.09.30
29	魂魄系统	2015.08.03-2015.09.30
30	时装系统	2015.10.08-2015.11.20
31	宝石系统	2015.10.08-2015.11.20

（4）《六派传奇》的运营情况

《六派传奇》为网页游戏，目前已开通测试服六个，尚未开通充值系统。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》、《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》、《网络游戏管理暂行办法》等法律法规的相关规定，网络游戏上网之前需经新闻出版部门前置审批，上网运营之后应向文化行政部门履行备案手续。目前《六派传奇》正在办理新闻版署的版号及文化部网游备案工作。待版号及备案通过后，计划进行正式运营。

（5）《六派传奇》的合同主要内容如下：

序号	合同相对方	合同名称	合同主要内容

1	永清县恒丰小额贷款有限公司	《六派传奇游戏开发运营合同》	(1)恒丰小贷委托公司研发六派传奇网页游戏软件，该项目研发投入总费用 370 万元由恒丰小贷向公司支付； (2)公司不承担开发及运营所产生的风险； (3）游戏研发完成后，由双方共同推广运营，其中恒丰小贷负责游戏的市场推广，公司负责为游戏运营提供技术服务。 (4)游戏上线运营后双方按营业利润进行分成，其中公司占 30%，恒丰小贷占 70%。

在软件开发过程中，公司与客户始终保持有效的沟通、互动，从而使客户随时掌握项目开发进度。公司收入确认与软件开发进度相匹配，并保留了银行进账单、发票、客户验收单等外部证据，公司软件开发收入真实。

公司按完工百分比确认收入,完工进度跟据累计发生的实际成本占预算成本的比例计算，此项业务相应款项已于报告期内全部收回。

2015 年游戏运营业务前五名客户销售金额及占比：

客户名称	身份证号	主要内容	营业收入（元）	占公司营业收入的比例（%）
z38212**79	110105**********	游戏充值消耗	55,450.00	0.49
aa898**83	620105**********	游戏充值消耗	51,300.00	0.45
wan**a3	450222**********	游戏充值消耗	43,880.00	0.38
tt88**66	130203**********	游戏充值消耗	41,520.00	0.36
a7074**30	130722**********	游戏充值消耗	40,020.00	0.35
前五大客户销售总额合计			**232,170.00**	**2.03**

报告期内，公司主要通过易宝支付、支付宝等第三方支付平台获取游戏充值消耗收入，其中易宝支付为公司主要合作第三方支付平台，2016年度和2015年度公司通过易宝支付平台结算的游戏运营收入分别为5,681,114.85元、5,544,879.60元。公司对单一客户不存在较严重依赖的情形，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员持有公司5%以上股份的股东与上述客户均不存在关联关系。

（三）公司主要供应商情况

公司的对外采购主要为用于购买网络游戏开发、运营及相关服务的电脑等硬件设备、办公家具，同时公司部分游戏平台的研发、用户界面设计等工作会委托给其他公司。报告期内，公司前五名供应商情况如下：

（1）2016 年前五名供应商的采购金额及占比

序号	供应商名称	采购内容	采购金额（元）	占采购总额比例（%）
1	苏州创意云网络科技有限公司	形象设计设计、游戏界面制作	5,330,188.68	58.48
2	河南华冠文化科技有限公司	客户端制作	1,745,283.02	19.15
3	北京蓝海彤翔科技有限公司	客户端制作	1,415,094.34	15.53
4	汕头市天亿马动漫文化有限公司	形象授权	570,971.70	6.26
5	泰州市涵艺贸易有限公司	定制实物三军战棋	13,372.64	0.15
前五大供应商采购总额合计			**9,109,971.04**	**99.57**
2016 年度采购总额合计			**9,114,751.88**	**100.00**

（2）2015 年前五名供应商的采购金额及占比

序号	供应商名称	采购内容	采购金额（元）	占采购总额比例（%）
1	北京阳光华宇科技有限公司	笔记本电脑	1,068,376.06	53.18
2	廊坊市新世纪步行街盛杰电子耗材经销部	笔记本电脑	324,918.00	16.17
3	廊坊市安次区顺昌百货经营部	办公家具	293,687.00	14.62
4	廊坊市新世纪步行街纳森办公用品销售部	笔记本电脑	119,988.00	5.97
5	廊坊市新世纪步行街博鑫电子产品销售部	笔记本电脑	80,037.00	3.98
前五大供应商采购总额合计			**1,887,006.06**	**93.92**
2015 年度采购总额合计			**2,008,836.06**	**100%**

2015 年度，公司于 2015 年 11 月、12 月分两个批次采购笔记本电脑 300 台

主要用于公司的6家省级区域代理商对公司游戏产品的演示推广。笔记本电脑已于2015年11月、12月按照与各省级代理商签订的《渠道推广员办公设备支持协议》由各省代理商分两次领用出库。

公司为快速拓展市场，采购笔记本电脑，将笔记本电脑中预装演示软件和演示游戏，然后把笔记本电脑分配给各区域代理商，使其能够直接向用户、向市场推广公司的游戏产品。公司与区域代理商签订《区域游戏联合运营合同》，授权该区域代理商在某个区域市场独家运营公司开发的游戏产品，按照与各省级代理商签订的《区域游戏联合运营合同》的约定，公司笔记本电脑由各省代理商领用出库。经核查，公司所采购电脑使用正常，不存在虚假交易、自行充值、第三方付费代充等情况。

公司与河北、辽宁、山西、山东、湖南、湖北等六个区域代理商签订《区域游戏联合运营合同》，授权该区域代理商在某个区域市场独家推广并代理公司运营的游戏产品，按照与各省级代理商签订的《区域游戏联合运营合同》的约定，公司笔记本电脑由各省代理商领用出库，公司电脑出库及代理商接收均具备规范流程及签收手续。公司各区域代理商领用电脑情况如下：河北省区域代理领用DELL笔记本16台，联想笔记本11台，华硕笔记本11台，IBM笔记本8台，合计共46台；辽宁省区域代理领用DELL笔记本14台，联想笔记本13台，华硕笔记本11台，IBM笔记本6台，合计44台；山东省区域代理领用DELL笔记本11台，联想笔记本11台，华硕笔记本20台，IBM笔记本12台，合计共54台；山西省区域代理领用DELL笔记本14台，联想笔记本12台，华硕笔记本15台，IBM笔记本11台，合计共52台；湖南省区域代理领用DELL笔记本12台，联想笔记本12台，华硕笔记本20台，IBM笔记本11台，合计共55台；湖北省区域代理领用DELL笔记本13台，联想笔记本10台，华硕笔记本15台，IBM笔记本11台，合计共49台，上述电脑均正常使用。

公司与上述区域代理商签署的区域游戏联合运营合同主要内容如下：

序号	合同名称	合同相对方	合作模式	运营收入	合同主要内容

1	山东省区域游戏联合运营合同	山东世博华创动漫传媒有限公司	区域代理	实现	山东世博华创动漫传媒有限公司独家负责山东省区域17个城市公司旗下游戏推广运营;山东世博华创动漫传媒有限公司充值购买游戏道具按0.50元/张房卡、0.5元/天会员进行计算;充值成功后不支持退款业务;公司向山东世博华创动漫传媒有限公司运营支持提供DELL笔记本11台,联想笔记本11台,华硕笔记本20台,IBM笔记本12台,合计共54台笔记本电脑。
2	湖北省区域游戏联合运营合同	武汉浦尔企业管理有限公司	区域代理	实现	武汉浦尔企业管理有限公司独家负责湖北省区域17个城市公司旗下游戏推广运营;武汉浦尔企业管理有限公司充值购买游戏道具按0.50元/张房卡、0.5元/天会员进行计算;充值成功后不支持退款业务;公司向武汉浦尔企业管理有限公司运营支持提供DELL笔记本13台,联想笔记本10台,华硕笔记本15台,IBM笔记本11台,合计共49台笔记本电脑。
3	辽宁省区域游戏联合运营合同	山西几何天成文化传媒有限公司	区域代理	实现	山西几何天成文化传媒有限公司独家负责辽宁省区域14个城市公司旗下游戏推广运营;山西几何天成文化传媒有限公司充值购买游戏道具按0.50元/张房卡、0.5元/天会员进行计算;充值成功后不支持退款业务;公司向山西几何天成文化传媒有限公司运营支持提供DELL笔记本14台,联想笔记本13台,华硕笔记本11台,IBM笔记本6台,合计44台笔记本电脑。
4	湖南省区域游戏联合运营合同	湖南华视坐标传媒动画有限公司	区域代理	实现	湖南华视坐标传媒动画有限公司独家负责湖南省区域14个城市公司旗下游戏推广运营;湖南华视坐标传媒动画有限公司充值购买游戏道具

					按 0.50 元/张房卡、0.5 元/天会员进行计算；充值成功后不支持退款业务；公司向湖南华视坐标传媒动画有限公司运营支持提供 DELL 笔记本 12 台，联想笔记本 12 台，华硕笔记本 20 台，IBM 笔记本 11 台，合计共 55 台笔记本电脑。
5	山西省区域游戏联合运营合同	山西几何天成文化传媒有限公司	区域代理	实现	山西几何天成文化传媒有限公司独家负责山西省区域 11 个城市公司旗下游戏推广运营;山西几何天成文化传媒有限公司充值购买游戏道具按 0.50 元/张房卡、0.5 元/天会员进行计算；充值成功后不支持退款业务；公司向山西几何天成文化传媒有限公司运营支持提供 DELL 笔记本 14 台，联想笔记本 12 台，华硕笔记本 15 台，IBM 笔记本 11 台，合计共 52 台笔记本电脑。
6	河北省区域游戏联合运营合同	河北漫狮文化传播有限公司	区域代理	实现	河北漫狮文化传播有限公司独家负责河北省区域 11 个城市公司旗下游戏推广运营;河北漫狮文化传播有限公司充值购买游戏道具按 0.50 元/张房卡、0.5 元/天会员进行计算；充值成功后不支持退款业务；公司向河北漫狮文化传播有限公司运营支持提供 DELL 笔记本 16 台，联想笔记本 11 台，华硕笔记本 11 台，IBM 笔记本 8 台，合计共 46 台笔记本电脑。
合计					

根据合同约定公司允许区域代理商对运营区域进行管理，区域代理商负责相应区域的游戏产品的运营与推广。运营过程中公司为区域代理商开通充值接口功能。区域代理商通过接口进行充值，公司按照合同约定房卡道具及会员道具按 0.50 元给予区域代理商，区域代理商在公司对游戏道具市场指导价范围内

进行销售，公司通过游戏后台统计数据可以确认，区域代理商销售的游戏道具至报告期末已经基本消耗完毕，各区域代理商均已实现运营收入。游戏用户可以在官方平台上通过微信、支付宝、易宝进行充值，也可以从区域代理商处进行充值。充值成功后，根据国家对网络游戏运营的管理规定，公司将充值金额计入预收账款暂不进行收入确认，而是依据游戏后台统计数据待游戏用户将游戏道具在游戏中实际消耗时予以确认游戏运营收入，2015 年实现游戏运营收入 5,700,954.09 元，2016 年实现游戏运营收入 5,749,654.41 元。充值的内容均为会员道具与房卡道具，公司与区域代理商之间不存在关联关系，亦不存在充值返利、充值退回的情形。公司按照国家关于网络游戏的管理办法进行规范运营，游戏运营过程中严格按 IT 审计准则进行规范管理，公司游戏运营相关数据经 IT 审计程序予以确认。

2016 年度公司采购金额大幅提高，主要是因为公司加快了游戏平台研发的进度，由于公司承接了较多的软件开发、动漫制作的业务，同时，公司自身游戏研发任务较重，为保证研发进度，公司将涉及研发业务非核心的游戏 UI 界面设计、特效设计等工作交由其它公司完成。

报告期内，公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员、主要关联方或持有公司 5%以上股份的股东与上述供应商均不存在关联关系。

（四）对持续经营有重大影响的业务合同及履行情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司正在履行或者虽已履行完毕但可能对公司经营活动、未来发展或财务状况具有重大影响的重大合同如下：

1、与第三方支付平台合同

根据公司的业务性质及经营情况，公司将与第三方支付平台签署的合同认定为对持续经营有重大影响的合同。截至本公开转让说明书签署之日，对公司持续经营有重大影响的第三方支付平台合同具体情况如下：

序号	合同相对方	合同内容	合同金额（元）	签订时间	执行情况
1	易宝支付有限公司	支付服务	以实际结算为准	2015 年 5 月 1 日	正在履行

2	支付宝（中国）网络技术有限公司	支付服务	以实际结算为准	2017 年 3 月 7 日	正在履行

2、委托开发合同

截至本公开转让说明书签署之日，金额50万以上且对公司持续经营有重大影响的委托开发合同如下：

序号	合同相对方	合同内容	合同金额	签订日期	执行情况
1	云南国业联合文化创意产业有限公司	漫画人物设计	152.50 万元	2016.05.16	履行完毕
2	威海光远文化传播股份有限公司	三维模型制作	181.61 万元	2016.08.02	履行完毕
3	广东唯诺冠动漫食品股份有限公司	软件开发	61.50 万元	2016.08.04	履行完毕
4	霍城县华映星球影业有限公司	软件开发	200 万元	2016.09.09	履行完毕
5	霍城县华映星球影业有限公司	动画制作	230 万元	2016.09.29	履行完毕
6	伊犁若水文化传媒有限公司	表情制作	56 万元	2016.10.08	履行完毕

3、采购合同

截至本公开转让说明书签署之日，金额50万以上且对公司持续经营有重大影响的采购合同如下：

序号	合同名称	合同相对方	合同内容	合同金额	签订日期	执行情况
1	手机棋牌游戏平台委托开发合同	北京蓝海彤翔科技有限公司	客户端开发	150 万元	2016.06.06	履行完毕
2	手机棋牌游戏平台委托开发合同	河南华冠文化科技有限公司	客户端开发	185 万元	2016.06.08	履行完毕
3	手机游戏系列 UI 界面设计委托设计合同	苏州创意云网络科技有限公司	游戏平台界面设计	286 万元	2016.07.08	履行完毕

4	动漫产品设计与游戏界面设计委托设计合同	苏州创意云网络科技有限公司	谋略之王漫画设计、游戏设计、三眼猫品牌设计	279 万元	2016.08.08	履行完毕
5	授权合同	汕头市天亿马动漫文化有限公司	《我要回家》及《刷我的卡》品牌授权	60.523 万元	2016.09.23	正在履行

4、联合运营合同

截至本公开转让说明书签署之日，公司正在履行的联合运营合同如下：

序号	合同名称	合同相对方	合同期限	签订日期	执行情况
1	山东省区域游戏联合运营合同	山东世博华创动漫传媒有限公司	2017.01.01-2017.12.31	2017.01.05	正在履行
2	湖北省区域游戏联合运营合同	武汉浦尔企业管理有限公司	2017.01.01-2017.12.31	2017.01.05	正在履行
3	辽宁省区域游戏联合运营合同	山西几何天成文化传媒有限公司	2017.01.01-2017.12.31	2017.01.04	正在履行
4	湖南省区域游戏联合运营合同	湖南华视坐标传媒动画有限公司	2017.01.01-2017.12.31	2017.01.04	正在履行
5	山西省区域游戏联合运营合同	山西几何天成文化传媒有限公司	2017.01.01-2017.12.31	2017.01.04	正在履行
6	河北省区域游戏联合运营合同	河北漫狮文化传播有限公司	2017.01.01-2017.12.31	2017.01.04	正在履行

4、租赁合同

序号	合同相对方	合同内容	合同金额	签订日期	租赁期限	执行情况
1	齐向东	房屋租赁	每年 38000 元整	2015.09.10	三年	正在履行

五、公司商业模式

公司的核心业务为休闲类网络游戏的的研发和运营，软件开发及动漫创意产

品制作。具体商业模式如下：

（一）研发模式

公司为国家高新技术企业，设立了专门的研发部门，注重游戏研发实力的提升，公司具有自主研发能力，公司游戏核心部分均为自主研发，公司也会将部分环节如UI界面设计、特效设计等委托给具有一定技术实力的公司完成。公司自主研发的游戏产品经历前期策划、制作、测试、运营四个阶段后正式上线，由公司策划部、程序部、测试部、运维部协同完成。

（二）营销模式

报告期内，公司主要通过自己的官方网站进行产品发行。市场推广主要包括网络推广、线下推广、运营商推广三种方式。网络推广是由公司的市场部负责，主要方式是由市场策划人员撰写软文进行公司和产品宣传；线下推广主要是公司通过参加版权博览会、特色文化产品交易博览会等活动进行产品推广；公司每个区域游戏平台都会有一个联合运营商负责其所在区域的游戏产品推广工作。

（三）运营模式

公司游戏在运营模式上分为自运营和联合运营模式。

自运营模式：公司游戏产品的玩家通过游戏客户端购买会员或者房卡在游戏中使用。具体操作为：游戏玩家从移动平台客户端登陆游戏，进入会员中心通过微信、支付宝、易宝等方式充值购买会员，或者进入游戏商城通过第三方支付方式购买房卡。

授权运营模式：公司有条件的与其他合作方（联合运营商）签订联合运营协议，授权该区域运营商在某个区域市场独家运营推广公司开发的游戏产品，区域运营商可以以一定折扣取得游戏充值货币。

截至本公开转让说明书签署之日，公司已授权了六个地区的游戏产品联合运营商。

（四）盈利模式

公司技术服务业务主要是通过受托为客户开发游戏软件、设计动漫等创意产品来获取收入。

公司所运营的游戏产品主要采用出售会员时间和房卡道具的方式获取收入，即游戏玩家在通过注册游戏账号进行游戏客户端后，通过向专属账号充值并购买游戏会员，在游戏会员时间内使用赠送的游戏币进行游戏，或者通过购买房卡组建房间邀请好友进行游戏。

报告期内，公司的游戏产品运营平台由网页和客户端向移动端转变，主要运营六大棋牌游戏平台，游戏平台上集合了麻将类、纸牌类、《指挥者》和《深海捕鱼》等休闲益智游戏，最近一年内公司各游戏运营指标如下：

月份	累计注册激活用户数（人）	活跃用户人数（人）	月充值金额（元）	付费用户（人）	留存率（%）	月人均用户收入（元）	月付费用户平均收入（元）	在线高峰人数（人）
		MAU				ARPU	ARPU	
2016 年 1 月	1,345,345	73,269	1,090,590.27	63,528	27.51	0.74	16.53	7,869
2016 年 2 月	1,412,075	83,649	100,942.27	6,178	26.09	0.07	16.33	7,930
2016 年 3 月	1,478,785	87,109	658,185.21	39,375	21.28	0.43	16.71	8,132
2016 年 4 月	1,546,016	82,704	530,680.82	30,779	28.57	0.33	17.24	8,312
2016 年 5 月	1,606,827	84,959	381,053.35	22,826	27.78	0.23	16.69	8,757
2016 年 6 月	1,670,010	88,475	248,435.37	14,863	20.83	0.14	16.71	8,883
2016 年 7 月	1,730,562	91,784	549,637.13	32,168	22.22	0.29	17.08	9,284
2016 年 8 月	1,807,821	91,373	601,125.14	35,227	29.35	0.32	17.06	9,574
2016 年 9 月	1,881,472	93,808	473,095.53	27,426	32.91	0.24	17.24	9,954
2016 年 10 月	1,958,687	96,411	504,970.03	29,587	23.83	0.25	17.06	10,006
2016 年 11 月	2,045,617	97,124	521,333.12	29,973	26.22	0.25	17.39	10,319
2016 年 12 月	2,120,789	98,357	402,956.53	23,546	27.81	0.24	16.83	10,468

六、公司所处行业概况、市场规模及行业基本风险特征

（一）行业概况

公司的主要业务是为客户提供动漫设计、软件开发等技术服务和益智休闲类网络游戏的开发与运营。按照中国证监会公布的《上市公司行业分类指引》（2012年修订版），公司主营业务属于“互联网和相关服务”（I64）；根据《国民经济行业分类与代码》（GB.4754-2011），公司所处行业属于“互联网信息服务”（I6420）。根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业属于“互联网信息服务”（I6420）；根据《挂牌公司投资型行业分类指引》，公司所处行业属于“互联网软件与服务”（17101010）。

1、行业发展状况

网络游戏（Online Game）是指由软件程序和信息数据构成，通常以客户端、网页浏览器和包括移动电话、联网游戏机等各类信息设备的其他移动终端为载体，以游戏运营商服务器为处理器，以互联网为数据传输媒介的游戏产品及服务。传统的网络游戏可被分为客户端游戏及网页浏览器游戏，随着手机、平板电脑等大量移动设备的普及，网络游戏又衍生至移动端游戏。

网络游戏产业是一个新兴的朝阳产业，经历了 20 世纪末的初期形成阶段，以及 21 世纪初的快速发展，现在中国网络游戏产业处在成长期并快速走向成熟的阶段。

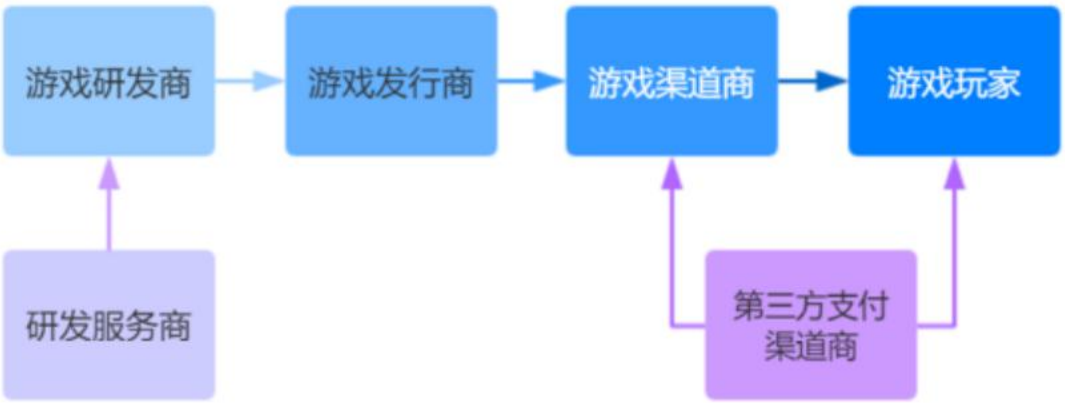
游戏作为互联网产业的一部分，在“互联网+”等战略推动下，已经成为重点发展的领域之一，得到了国家新闻出版广电总局等政府部门支持。一方面，改进管理，规范行业秩序。游戏市场整体健康，但也不乏一些打色情暴力擦边球、侵权盗版、换皮抄袭欺诈消费者等问题存在。2016 年 2 月，国家新闻出版广电总局联合工业和信息化部发布《网络出版服务管理规定》，重申网络游戏上网出版需经国家新闻出版广电总局审批。2016 年 5 月，国家新闻出版广电总局印发《关于移动游戏出版服务管理的通知》，进一步提高移动游戏受理和审批工作效率，规范移动游戏出版服务管理秩序，促进移动游戏行业健康有序发展。另一方面，推出相关扶持措施，扶持优质国产原创游戏。国家新闻出版广电总局正在着

手组织实施“中国原创游戏精品出版工程”，实施网络游戏精品战略，推动游戏产业升级。

我国网络游戏产业呈现快速稳定的良好发展态势，不仅形成日益完善的产业链和相对成熟的产业发展环境，而且本土原创网络游戏在实现由量变到质变跨越同时，积极拓展海外市场。网络游戏在游戏品种、数量、题材类型、市场规模和从业人员数量等方面，都实现了持续快速的增长。由单一大型多人在线到网页游戏、社区游戏、手机网游等新品种不断涌现，由以魔幻类游戏题材为主到益智、军事等游戏投放市场。

2、与行业上下游的关系

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。

3、行业壁垒

（1）人才壁垒

游戏设计开发需要熟悉美工和技术的复合型人才，游戏策划与运营需要掌握游戏产品特点、电信与互联网增值业务模式、用户心理及行为等多方面知识的综合性人才。目前，国内客户端游戏、移动终端游戏和互联网页面游戏相关的高端专业人才较为紧缺，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟，部分企业仅能招聘动漫和计算机专业的学生其在专业上有所偏重，需要一定时期的日常业务中将其逐步培育成为满足企业发展需求的综合性人才。因此，游戏开发和运营方面的高端人才是进入本行业的主要壁垒之一。

（2）技术壁垒

由于用户使用的移动终端在操作系统、屏幕尺寸、感应技术等方面均不同，同款移动终端游戏需要适配不同的操作系统和各种尺寸的屏幕，这需要游戏开发商熟悉多种终端操作系统上的技术开发。客户端游戏、移动终端游戏和互联网页面游戏行业内的技术发展和更新速度较快，随着行业内竞争的日趋激烈，当前网络游戏的品质已经上升到较高水准，游戏开发商和游戏服务商需要具备更为专业的技术开发实力，且需具备对新技术的持续跟踪和研发能力，以不断更新、优化其技术，才能满足市场发展的需求。

（3）资金壁垒

任何一款游戏网络游戏的诞生和运营必须要有大量资金做保证，首先是网络游戏开发与运营人力成本较高，表现为网络游戏的开发周期比较长、网络游戏开发与运营的高端人才稀缺；其次是网络游戏的运行及维护需要投入大量的资金，表现为服务器、机房、宽带等基础设施的投入，以保证网络游戏的正常运营和良好的用户体验；最后是网络游戏的运营需要大量资金投入，以确保广告宣传、游戏后续服务到位。

4、行业监管

（1）行业主管部门及自律组织

部门分类	主要部门	主要职能
主管部门	工业和信息化部	制定互联网产业的总体规划、法律法规草案、方针政策；制定互联网产业的技术规范或部门规章；依法对互联网信息服务市场进行监督和管理；负责通信资源的分配管理及国际协调，并承担通信网络安全及相关信息安全管理的责任。
	国家新闻出版总署	主要负责拟订互联网出版和数字出版发展规划，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，负责对出版互联网游戏作品进行审批，对网络和数字出版的出版内容、出版活动实施监管，对网络游戏出版行业进行监督和引导。
	文化部	对网络游戏行业实施内容监管和行政许可管理，主要负责拟订互联网文化市场发展及行政指引、政策和规划，指导文化市场综合执法工作，对提供互联网文化产品及其服务的互联网文化单位实行

部门分类	主要部门	主要职能
		审批及备案制度，监察互联网文化内容及惩罚违反相关国家法律法规的行为，对网吧等上网服务营业场所实行经营许可证管理。
	国家版权局	国务院著作权行政管理部门，主管全国的著作权管理工作，负责贯彻实施着作权法律、法规，制定着作权管理的规章制度和重要管理措施，并组织实施和监督检查，监督管理作品著作权登记、外国作品著作权认证工作、涉外著作权合同备案和法定许可使用作品的工作，监管著作权贸易和版权代理，促进发展版权产业。
自律组织	中国互联网协会	由中国互联网行业及互联网相关的企事业单位自愿组成，其主要职能是促进政府主管部门与行业内之间的沟通，制定并实施互联网行业规范和自律公约，充分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	隶属于中国音像与数字出版协会，旨在规范游戏出版物市场，使民族游戏产业更加健康和繁荣，其会员涵盖整个游戏产业链，包括国内主要的游戏出版商、开发商、运营商、渠道商、专业媒体等，会员总数 100 余家单位，是每年游戏产业年会的主要组织者。
	中国软件行业协会游戏软件分会	我国游戏行业合法主管协会，主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

（2）主要法律法规及政策

序号	时间	部门	主要政策法规	主要相关内容
1	2016 年	国家新闻出版广电总局、工信部	《网络出版服务管理规定》	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	2015 年	国务院办公厅	《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	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。

序号	时间	部门	主要政策法规	主要相关内容
			划（2014-2020年）的通知》	
3	2014 年	国务院	《国务院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》（国发[2014]10号）	提出将加快数字内容产业发展作为重点任务之一，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。
4	2014 年	文化部、人民银行、财政部	《关于深入推进文化金融合作的意见》（文产发[2014]14号）	提出要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，鼓励发展文化消费信贷，鼓励文化类电子商务平台与互联网金融相结合。
5	2013 年	国务院	《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》（国发[2013]32号）	提出培养信息消费需求，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。
6	2012 年	文化部	《文化部“十二五”文化科技发展规划》（办科技发[2012]18号）	提出要加快发展文化装备制造业，以现金技术支撑文化装备、软件、系统研制和自助发展。提高演艺业、娱乐业、动漫业、游戏业、文化旅游业、艺术品业、工艺美术业、文化会展业、创意设计业、网络文化业、数字文化服务业等重点产业的技术装备水平与系统软件国产化水平。
7	2012 年	工信部	《互联网行业“十二五”发展规划》	指出互联网整逐步成为信息时代人类社会发展的战略性基础设施，历经多年发展，我国互联网已成为全球互联网发展的重要组成部分。
8	2012 年	工信部	《软件和信息技术服务业“十二五”发展规划》	指出软件和信息技术服务要向着网络化、服务化、体系化、融合化的方向发展。
9	2011 年	国务院办公厅	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发	提出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。

序号	时间	部门	主要政策法规	主要相关内容
			[2011]58号）	
10	2010年	文化部	《网络游戏管理暂行办法》（文化部令2010年第49号）	我国第一部专门针对网络游戏进行管理和规范的部门规章，首次系统地对网络游戏的娱乐内容、市场主体、经营活动、运营行为、管理监督和法律责任做出相关规定。
11	2010年	宣传部、人民银行、财政部、文化部、广电总局、新闻出版总署、银监会、证监会、保监会	《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》（银发[2010]94号）	要求对于动漫、游戏，出版内容的采集、加工、制作、存储等相关设备的企业，可发放融资租赁贷款。积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务。
12	2009年	文化部、商务部	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（文市发[2009]20号）	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。
13	2009年	文化部	《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》	明确了游戏业的发展方向和发展重点为：增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。
14	2006年	国务院办公厅	《国务院办公厅关于转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》（国办发[2006]32号）	明确了推动动漫产业（包括电子游戏产品生产和经营相关产业）发展的指导思想、基本思路和发展目标，从多方面提出了鼓励动漫产业发展的优惠政策和扶持措施。
15	2005年	文化部、信息产业部	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	提出要加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为，提高我国网络游戏原创水平，促进网络文化产业的健康发展。
16	2000年	国务院	《互联网信息服务管理办法》（国务院令292号）	明确提出从事经营性互联网信息服务，应当向地方电信管理机构或者国务院信息产业主管部门申请办理互联网信息服务增值电信业务经营许可证。

5、影响行业的重要因素

（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出版产业，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。

（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、做假等行为仍有发生，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。

3）产品同质化问题日益严重

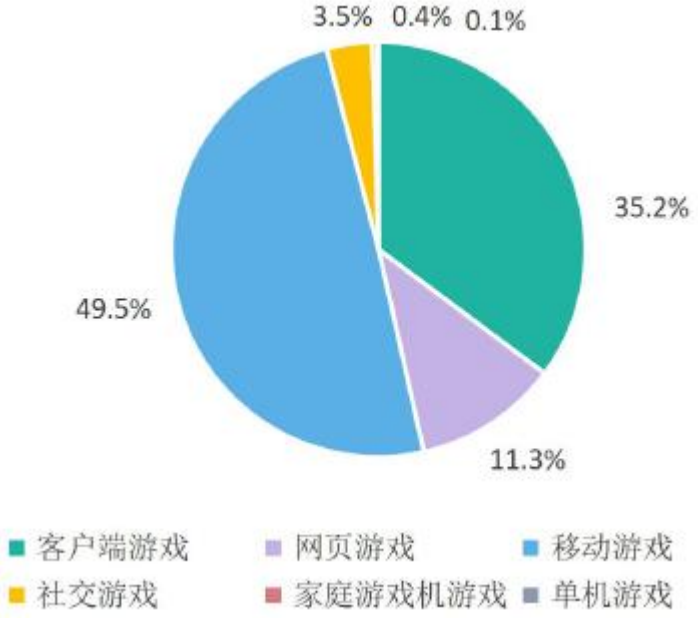
国内手游市场尚处于培育用户阶段，不仅存在诸如违法广告与乱收费等欺诈用户行为，游戏抄袭、换皮等商业违法行为也屡见不鲜。这使得用户失去了尝试体验更多移动游戏新产品的乐趣的同时，也导致其同质化问题在各细分市场中日益严重，使移动游戏企业依赖主打游戏产品和生命周期较短的风险被放大，后期增长前景不明。

（二）市场规模

1、移动游戏产业高速发展，收入增长强劲

据游戏工委发布的《中国游戏产业报告》，2016 年，中国游戏市场实际销售收入达到 1655.7 亿元，同比增长 17.7%，其中，移动游戏市场实际销售收入为 819.2 亿元，同比增长 59.2%。中国游戏产业各个细分市场发展逐渐明朗，客户端游戏与网页游戏市场份额同时出现下降，移动游戏继续保持高速增长，家庭游戏机游戏尚处于布局阶段。移动游戏市场竞争激烈，产品格局变动较大，催生精

品产生。此外，新类型产品逐渐脱颖而出，也对市场实际销售收入的增长做出了贡献。

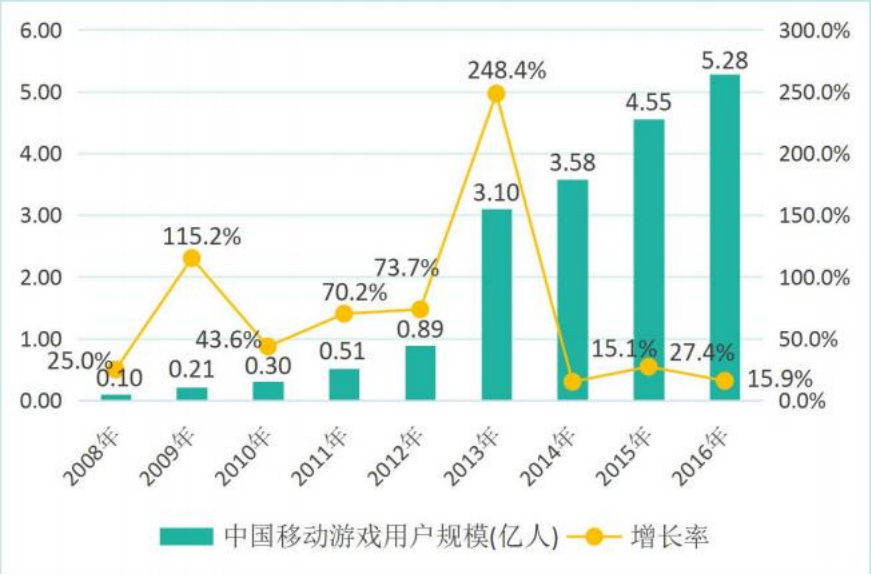


数据来源：GPC CNG and IDC

数据来源：中国音数协游戏工委

2、移动用户规模不断扩大

据游戏工委发布的《中国游戏产业报告》，2016 年，移动游戏用户数达到 5.28 亿，同比增长 15.9%，移动游戏市场占比超过客户端游戏市场达到 49.5%，成为份额最大、增速最快的细分市场。移动游戏用户能多年保持快速增长有多方面因素，如游戏类型的不断丰富、移动游戏门槛低、智能手机的普及、网络的优化等。



数据来源：游戏工委

（三）基本风险特征

1、政策风险

我国的游戏行业受到工信部、文化部、新闻出版总署和国家版权局的共同监管。网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，目前我国网络游戏行业处于快速发展的阶段。随着网络游戏产业的快速发展，监管部门逐步加强了对行业的监管力度，针对游戏运营单位的业务资质、游戏内容、审查备案程序等不断出台了相关的管理制度，给网络游戏行业的经营环境带来一定的不确定性。

2、行业竞争风险

目前国内游戏开发商和运营商众多，游戏行业的高速发展吸引了越来越多的资金和企业进入该行业，市场竞争异常激烈。游戏产品存在集中发行、产品同质化严重且良莠不齐等明显特征，并且，玩家的口味也在不断变化，移动网络游戏的客户粘性比较低，如果开发商或运营商不能及时推出较为成功的游戏产品，很容易失去原有的玩家群体。

3、版权风险

目前国内游戏市场，游戏产品盗版和破解问题依旧十分突出，优质的游戏产品无法得到合理的市场回报。很多开发商存在投机和山寨心态，缺乏创新意识，想通过快速模仿甚至复制迅速获得收益，加上国内版权保护和打击侵权力度不够，

这使得游戏市场垃圾产品泛滥，产品同质化严重，极大的抑制了原创性游戏产品的开发和游戏市场的创新发展。

4、技术人才流失的风险

公司专注于网络游戏相关软件的开发、运营及相关服务，经过近几年的业务积累，已经拥有一支高素质的人才队伍，使公司在设计改造游戏、平台运营、市场开拓方面形成了竞争优势。公司技术人才的稳定是公司生存和发展的根本，随着公司规模的不断扩大，如果公司激励机制和约束机制不跟进，将难以吸引和稳定核心技术人员，公司也将面临技术人才流失的风险。

5、新游戏开发风险

网络游戏具有产品数量多、更新快、开发技术升级快、游戏玩家兴趣转移快的特征，同时，计算机的硬件技术与操作系统也在不断升级。因此，网络游戏开发必须及时掌握用户的消费心理变化及新兴的开发技术，不断推出新的游戏产品，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。为了推出一款新游戏，公司需要在前期投入大量的研发费、推广费、宽带租赁费等，若新游戏开发运营不成功，新游戏可能会产生亏损，影响公司的盈利能力及增长前景。

（三）行业竞争格局

1、公司在行业中的竞争地位

中国网络游戏行业正发生着深刻的变革。客户端游戏市场和网页游戏的市场份额逐渐下降，移动网络游戏市场占比于 2016 年超过客户端市场成为游戏行业份额最大、增速最快的细分市场。资本的大量涌入、大型游戏厂商移动业务的开展、行业集中度的提升、海外企业逐步参与竞争等都不断改变着移动游戏市场的竞争格局。中国主要的从事网络游戏的企业包括腾讯游戏、网易游戏、搜狐畅游、盛大游戏、完美世界、巨人网络等。

中国游戏市场的竞争日趋激烈。行业高端人才流动频繁，游戏开发成本提高。目前游戏行业竞争对手较多，既包括以腾讯、百度、360 为代表的大型互联网公司，也包括以游戏开发或游戏发行见长的中小型游戏企业。尽管游戏行业市场容量巨大，并保持较快速增长，但未来行业资源趋于集中。如果网络游戏公司不能

保持竞争优势，则有可能被挤出网络游戏行业。

公司自成立以来，始终坚持以人才为核心的创新发展战略，并不断取得创新成果，公司作为河北省互联网协会团体会员，于 2015 年 11 月 26 日被评定为高新技术企业，具有一定的区域竞争优势。公司获得的荣誉和奖项情况如下：

时间	荣誉内容	颁发单位
2014 年 12 月	廊坊市文化产业示范基地	廊坊市文化广电新闻出版局
2016 年 01 月	创意金奖	第二届海南文化产业博览会组委会
2016 年 04 月	最佳参展企业	中国（义乌）文化产品交易会组委会
2016 年 08 月	授予公司三眼猫创意产品创意设计奖	第四届丝绸之路新疆文化创意产业博览会组委会
2016 年 09 月	公司三眼猫创意产品荣获“创意产品奖”	中国—东盟博览会秘书处
2016 年 09 月	优秀创意产品奖	第八届中国西部文化产业博览会
2016 年 09 月	乐聪众创空间	廊坊市科学技术局
2016 年 10 月	廊坊市游戏动漫大数据研发中心	廊坊市科学技术局
2016 年 11 月	三眼猫创意产品荣获优秀产品奖	海峡两岸（厦门）文化产业博览交易会组委会
2016 年 12 月	河北省版权示范园区	河北省版权局
2016 年	企业贡献奖	中国大学生游戏设计大赛组委会
-	优秀参展单位	第十一届中国艺术节演艺产品博览交易会
2016 年 7 月	省级众创空间	河北省科学技术厅

2、竞争优势

（1）研发优势

游戏行业更新换代快、游戏产品生命周期端或版本升级要求高，只有不断研发创新才能维持产品的生命力，在激烈的竞争中生存。公司经过多年发展，培养了一支充满激情和具有丰富经验的研发团队，为公司产品的自主研发提供了坚实的技术保障。截至本公开转让说明书出具之日，公司拥有 1 项专利，58 项软件著作权和 3 项美术作品著作权。

公司注重产品创意，对主要游戏产品持续更新维护，提高游戏体验，丰富游戏的可玩性。

（2）产品优势

公司自成立以来一直致力于研发具有特色和符合市场需求的精品休闲益智网络游戏。公司紧随市场发展已完成了从网页端游戏到移动端游戏的运营模式的转变，公司主推区域特色棋牌游戏，并集合了可玩性较高的大众休闲游戏。同时，公司将自主研发的三眼猫动漫形象融入到游戏中，提升游戏特色和娱乐性。

（3）研运一体优势

公司为高新技术企业，同时拥有通信管理部门颁发的《中华人民共和国增值电信业务经营许可证》、文化管理部门颁发的《网络文化经营许可证》等相关资质许可。

公司拥有一支完整成熟的研发团队，能够按照产品的创意和需求独立自主的开发游戏产品。公司主要产品运营也由公司的独立运营部门负责，能够在保证运营质量的同时争取利益最大化。公司研发部门和运营部门实现了研运一体的架构模式，最大程度降低了内部消耗，实现效益做大化。

（4）核心人员稳定、经验丰富

公司形成了以王润杰先生为核心的管理团队，在行业趋势、技术研发、质量控制等各方面积累了丰富的经验，对所处行业有深刻的理解，同时公司目前正计划制定有利于公司发展的各种激励制度。通过保持核心管理团队与核心技术人员的稳定性和给予持久激励，保持公司长期稳定发展。

3、竞争劣势

（1）产品单一

公司目前上线运营比较成熟的游戏产品数量较少，尚未形成规模效应。目前公司成熟的产品线较为单一，需要在保证现有产品稳步发展的同时，努力拓展市场前沿产品，进一步拓展市场。

（2）融资渠道单一，制约公司扩张

公司目前处于成长阶段，主要是以自有资金发展，加快新产品研发、拓展市场等均迫切需要资金的支持，资金不足制约了公司的发展速度。公司拟通过在全国股份转让系统挂牌进行规范化运作，通过定向增发等渠道筹集资金。

七、公司未来发展规划

（一）文化创意产业规划

未来三年，公司以原创动漫品牌“三眼猫”为主题，继续研发并上线多个省级休闲游戏平台，增强动漫领域投入及市场推广力度，大力推进文化创意产业与高科技行业的完美融合。同时，公司依托目前拥有技术优势，加大技术服务类业务的拓展，继续为动漫游戏、企事业单进行动漫设计、软件应用开发等技术服务类业务。

（二）众创空间运营规划

乐聪网络将依托省市级乐聪众创空间、河北省文化产业示范基地以及乐聪网络创意产业园区（河北省版权示范园区）等相关基地，建立乐聪云创创意知识产权大数据中心，开发对接知识产权登记平台-- “乐聪智慧云平台”，和兼具知识产权作品查询及保护功能的--“乐聪云创 APP 应用”。旨在打造一个针对河北省乃至全国文创专业的知识产权作品咨询、登记、保护、交易、评估大数据中心。这将是河北省乃至全国首个“互联网+”、科技化、数字化的高端大数据平台。

（三）人力资源规划

为保证公司的长期可持续发展，公司一方面将努力维持核心员工团队之稳定，多层次、多方位、不同形式地加强员工培训工作，不断提高公司现有员工团队的整体素质。另一方面，公司将根据业务发展的实际需要积极吸纳优秀人才，特别是技术、营销、管理方面的人才。

为减少人才的流失，公司计划继续施行对核心技术、营销、管理人员相对倾斜的薪酬政策，为他们量身定制职业发展规划。公司将于合适的时机推行员工持股计划，增加核心员工对企业的归属感。此外，公司将制定其他管理和激励措施，

以充实公司的人力资源满足业务发展的需要。

（四）融资规划

公司将根据企业发展规划和市场发展需要，在控制财务风险、实施稳健财务政策的基础上，适时考虑通过定向发行股票引进战略投资者、申请银行贷款、发行债券、申请国家财政扶持资金等多种方式进行融资，满足公司产品开发、技术研发、市场营销拓展等的资金需求。

第三节 公司治理

股份公司设立以来，根据《公司法》、《证券法》等法律法规的相关规定制订了《公司章程》，建立健全了股东大会、董事会、监事会、董事会秘书等法人治理机构，并分别制订了《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》、《重大投资管理制度》、《对外担保管理制度》、《关联交易决策与控制制度》、《投资者关系管理制度》、《信息披露规则》、《规范与关联方资金往来管理制度》等一系列议事规则和工作准则，完善了公司的法人治理结构。

一、三会建立健全及运行情况

（一）三会的建立健全及运行情况

1、有限公司阶段，股东会、董事会、监事会建立健全及运行情况

整体变更为股份公司前，有限公司初步建立了公司治理机制，在有限公司阶段，设股东会，不设董事会、监事会，设有 1 名执行董事和 1 名监事，有限公司制定了《公司章程》，在实际运作过程中，有限公司基本能够按照《公司法》和《公司章程》的规定进行运作。

2、股份公司阶段，股东会、董事会、监事会建立健全及运行情况

（1）股东大会制度建立健全及运行情况

乐聪网络于2016年2月17日召开的股份公司股东大会审议通过了《股东大会议事规则》，对公司股东大会的运行进行了规范。

根据《公司法》、《公司章程》及《股东大会议事规则》的规定，公司股东大会由全体股东组成。股东大会是公司的权力机构，依法审议通过下列事项：董事会和监事会的工作报告；利润分配方案和弥补亏损方案；董事会和监事会成员的任免及其报酬和支付方法；公司年度预算方案、决算方案；公司年度报告；审议股权激励计划；公司增加或者减少注册资本；发行公司债券；公司的分立、合并、解散、清算及变更公司形式；公司章程的修改；公司在一年内购买、出售重大资产、累计对外投资超过公司最近一期经审计账面净资产30%的事项；本公司

及本公司控股子公司的对外担保总额，达到或超过最近一期经审计净资产的50%以后提供的任何担保；公司的对外担保总额，达到或超过公司上一年度经审计账面净资产的30%以后提供的任何担保；为资产负债率超过70%的担保对象提供的担保；单笔担保额超过公司最近一期经审计净资产30%的担保；对股东、实际控制人及其关联方提供的担保；股权激励计划；审议批准公司对外投资、对外担保、关联交易重大决策制度；

股东大会会议分为年度股东大会和临时股东大会。年度股东大会每年至少召开一次，应当于上一个会计年度结束后的六个月内举行。发生下列情形之一的，董事会应在事实发生之日起两个月以内召开临时股东大会：（1）董事人数不足《公司法》规定的法定最低人数五人，或者少于本章程所定人数的三分之二时；（2）公司未弥补的亏损达实收股本总额的三分之一时；（3）单独或者合计持有公司百分之十以上股份的股东书面请求时；（4）董事会认为必要时；（5）监事会提议召开时；（6）法律、行政法规、部门规章或本章程规定的其他情形。召开年度股东大会，召集人应当在会议召开20日前通知各股东；召开临时股东大会，应当于会议召开15日前通知股东。

公司召开股东大会，董事会、监事会以及单独或者合并持有公司3%以上股份的股东，有权向公司提出提案。单独或者合计持有公司3%以上股份的股东，可以在股东大会召开10日前提出临时提案并书面提交召集人。召集人应当在收到提案后2日内发出股东大会补充通知，通知临时提案的内容。除前款规定的情形外，召集人在发出股东大会通知后，不得修改股东大会通知中已列明的提案或增加新的提案。

股东大会决议分为普通决议和特别决议。股东大会作出普通决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的1/2以上通过。股东大会作出特别决议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的2/3以上通过。除采取累积投票制审议的提案外，股东大会应对其他提案进行逐项表决，对同一事项有不同提案的，应按提案提出的时间顺序进行表决。除因不可抗力等特殊原因导致股东大会中止或不能作出决议外，股东大会不应对提案进行搁置或不予表决。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。

公司于2017年5月27日，召开了第一届董事会第六次会议，同日召开了第一届监事会第四次会议，并发出了召开年度股东大会的通知，公司于2017年6月17日召开了2016年度股东大会。

自股份公司成立至本公开转让说明书签署之日，乐聪网络共召开了5次股东大会。公司股东大会召集、召开程序合法，股东认真履行职责，充分行使股东权利，运作规范；公司股东大会就《公司章程》的订立修改、董事、监事人员调整、申请股票在全国中小企业股份转让系统挂牌并公开转让、股利分配、**董事会工作报告、监事会工作报告、2016年度决算报告、2017年度预算报告**等重大事项进行审议决策，为公司经营业务的长远发展奠定了坚实基础。

（2）董事会制度建立健全及运行情况

乐聪网络于2016年2月17日召开的股份公司股东大会审议通过了《董事会议事规则》，对公司董事会的运行进行规范。公司董事严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使权利，履行义务。

公司设董事会，董事会对股东大会负责。公司董事会由5名董事组成。董事会设董事长1人。

依据《公司章程》和《董事会议事规则》，董事会行使下列职权：召集股东大会，并向股东大会报告工作；执行股东大会的决议；决定公司的经营计划和投资方案；制订公司的年度财务预算方案、决算方案；制订公司的利润分配方案和弥补亏损方案；制订公司增加或者减少注册资本、发行债券或其他证券及上市方案；拟订公司重大收购、收购本公司股票或者合并、分立、解散及变更公司形式的方案；在股东大会授权范围内，决定公司对外投资、收购出售资产、资产抵押、对外担保事项、委托理财、关联交易等事项；决定公司内部管理机构的设置；聘任或者解聘公司总经理、董事会秘书；根据总经理的提名，聘任或者解聘公司副经理、财务负责人等高级管理人员，并决定其报酬事项和奖惩事项；制订公司的基本管理制度；制订本章程的修改方案；向股东大会提请聘请或更换为公司审计的会计师事务所；管理公司信息披露事项；听取公司总经理的工作汇报并检查总

经理的工作；法律、行政法规、部门规章或本章程授予的其他职权。

董事会会议分为定期会议和临时会议。定期会议每年召开不少于二次。董事会会议由董事长召集、主持。定期会议应当于会议召开十日以前以书面形式通过传真或电子邮件等方式通知全体董事，临时会议应当于会议召开前2日以书面形式通过邮件、传真或电话等方式通知全体董事。董事会会议应由过半数以上的董事出席方可举行。公司监事及总经理可以列席董事会会议。

董事会会议应当由董事本人出席，董事因故不能出席的，可以书面委托公司董事会其他董事代为出席。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。董事与董事会会议决议事项所涉及的企业或自然人有关联关系的,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。

自股份公司成立至本公开转让说明书签署之日，乐聪网络共计召开了6次董事会。公司董事会严格按照公司章程规定召开，董事会操作流程严格遵循公司董事会议事规则的相关规定。董事依照有关法律法规和《公司章程》严格行使职权、勤勉尽职地履行职责和义务，对公司生产经营方案、高级管理人员任命、内部机构的设置、基本制度的制定、重大投资、关联交易等事项进行审议并作出了有效决议。董事会制度的建立和有效执行对完善公司治理结构、规范公司决策程序和规范公司管理发挥了应有的作用。

（3）监事会制度建立健全及运行情况

乐聪网络于2016年2月17日召开的股份公司股东大会审议通过了《监事会议事规则》，对公司监事会的运行进行规范。公司监事严格按照《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使权利，履行义务。

乐聪网络监事会由3名监事组成，包括1名股东代表监事和2名职工代表监事。监事会设主席1名，可以设副主席。监事会主席由全体监事过半数选举产生。监事任期每届三年。股东担任的监事由股东大会选举或更换，职工代表监事由公司

职工通过职工代表大会、职工大会或者其他形式民主选举产生。监事连选可以连任。

依据《公司章程》和《监事会议事规则》的规定，监事会依法行使以下职权：应当对董事会编制的公司定期报告进行审核并提出书面审核意见；检查公司财务；对董事、高级管理人员执行公司职务的行为进行监督，对违反法律、行政法规、本章程或者股东大会决议的董事、高级管理人员提出罢免的建议；当董事、高级管理人员的行为损害公司的利益时，要求董事、高级管理人员予以纠正；提议召开临时股东大会，在董事会不履行《公司法》规定的召集和主持股东大会职责时召集和主持股东大会；向股东大会提出提案；依照《公司法》第一百五十一条的规定，对董事、高级管理人员提起诉讼；发现公司经营情况异常，可以进行调查；必要时，可以聘请会计师事务所、律师事务所等专业机构协助其工作，费用由公司承担。

监事会每6个月至少召开1次会议。监事可以提议召开临时监事会会议。召开监事会定期会议和临时会议，监事会应当分别提前十日和二日将会议通知，通过直接送达、传真、电子邮件或者其他方式，提交全体监事。监事会会议应由监事本人亲自出席，监事因故不能亲自出席时，可委托其他监事代为出席，委托书应明确代理事项和权限；监事会会议应当半数以上监事出席方可举行；监事会做出决议，必须经全体监事半数以上通过；监事会的表决程序为：有关议案经集体讨论后，采取记名或书面方式表决；

自股份公司成立至本公开转让说明书签署之日，公司共计召开了4次监事会，所有监事均亲自出席监事会会议，独立行使表决权，并在会议记录上签名确认。公司监事会严格按照《公司章程》规定召开，操作流程严格遵循公司监事会议事规则的相关规定。监事依照有关法律法规和公司章程严格行使职权、勤勉尽职地履行职责和义务，定期不定期检查公司财务并予以记录，对公司重大决策和关联交易提出意见，根据法律、法规、公司章程等规定的职责对董事、高级管理人员的行为进行监督做进行评价。监事会制度的建立和有效执行对完善公司治理结构和规范公司运作发挥了应有的监督和制衡作用。

（二）上述机构和相关人员履行职责情况

公司上述机构的相关人员均符合《公司法》的任职要求，并能够按照《公司章程》及三会议事规则的要求勤勉、诚信地履行职责。

股份公司设立至今时间较短，尽管建立了较为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，加强相关知识的学习，提高规范运作的意识，以保证公司治理机制的有效运行。

（三）董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

有限公司阶段，公司按照《公司法》和《公司章程》的规定，建立了公司的基本架构。公司能够按照相关的法律法规运作；公司历次经营范围和增资等事项的变更均召开了董事会或股东会会议，相关的决议均得到全体董事或全体股东的同意，并履行了工商登记的程序，符合法律法规和有限公司章程，合法有效。

公司自成立以来，建立和完善了各项内部管理和控制制度。有限公司整体变更为股份公司后，公司按照规范治理的要求，形成了包括股东大会、董事会、监事会及高级管理人员在内的公司治理结构，建立了权力机构、决策机构、监督机构、经营层之间权责明确、运作规范、互相协调制衡的机制，为公司的高效运营提供了制度保证。公司上述机构的成员符合《公司法》的任职要求，能够按照《公司章程》及“三会”议事规则独立、勤勉、诚信地履行职责及义务。公司股东大会和董事会能够按期召开，对公司的重大决策事项作出决议，保证公司的正常发展。公司监事会能够较好地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。

二、公司及其控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况

（一）报告期公司违法违规及受处罚情况

公司最近24个月不存在违法违规行为，也不存在重大诉讼、仲裁、行政处罚及未决诉讼、仲裁事项。公司已出具说明，郑重承诺：公司最近两年不存在重大违法违规行为，且公司目前不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的情况。

（二）报告期控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况

公司控股股东、实际控制人王润杰最近两年不存在违法违规行为，也不存在重大诉讼、仲裁、行政处罚及未决诉讼、仲裁事项。股东王润杰已出具声明，郑重承诺：最近两年内本人没有因违反国家法律、行政法规、部门规章、自律规则等受到刑事、民事、行政处罚或纪律处分。

（三）报告期内公司以及公司的法定代表人、控股股东、实际控制人被列入失信被执行人名单情况

经主办券商和律师在中国裁判文书网（http://www.court.gov.cn/zgcpwsw/）、全国法院被执行人信息查询系统（http://zhixing.court.gov.cn/search）、全国法院失信被执行人名单查询系统（http://shixin.court.gov.cn）、信用中国（http://www.creditchina.gov.cn/）、工商行政管理部门的企业信用信息等公共诚信系统等相关网站核查，报告期内公司及公司的法定代表人、控股股东、实际控制人未有被列入失信被执行人名单，未有被联合惩戒的情形。

三、分开运营情况

（一）业务分开情况

公司具备与经营有关的运营系统、管理系统及相关配套设施，拥有与经营有关的资产，拥有完整的法人财产权，能够独立支配和使用人、财、物等生产要素，顺利组织和实施经营活动。公司以自身的名义独立开展业务和签订合同，无需依赖控股股东、实际控制人，具有直接面向市场的独立经营能力。公司控股股东、实际控制人及持有公司 5%以上股份的股东已承诺不经营与公司可能发生同业竞争的业务。

（二）资产分开情况

乐聪网络系由乐聪有限整体变更设立，有限公司的资产和人员全部进入股份公司。整体变更设立后，公司正在依法办理相关资产权属的更名手续，不存在影响更名的障碍情形。公司的资产独立于股东资产，与股东资产权属关系界定明确，不存在资金、资产被公司控股股东、实际控制人占用的情形，也不存在公司股东

利用公司资产为股东个人债务提供担保的情形。

（三）人员分开情况

公司已经按照国家有关规定建立了独立的劳动、人事和分配制度，设立了独立的人力资源管理部门，独立进行劳动、人事和工资管理。公司的董事、监事、高级管理人员均依照《公司法》及《公司章程》等有关规定产生，不存在股东超越公司董事会和股东大会作出人事任免决定的情况。本公司总经理、财务负责人等高级管理人员专职在公司工作并领取报酬，不存在在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业兼任除董事之外其他职务及领取薪酬的情形。本公司财务人员不存在在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业兼职的情形。

（四）财务分开情况

公司设立了独立的财务部门，配备了专职的财务人员并进行了适当的分工授权，拥有比较完善的财务管理制度与会计核算体系并依法独立纳税。公司已开立了独立的银行基本账户，不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户的情况。公司根据生产经营需要独立作出财务决策，不存在资金被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情形。

（五）机构分开情况

公司具有健全的组织结构，已建立了股东大会、董事会、监事会等完备的法人治理结构。公司具有完备的内部管理制度，设有研发部、行政部、财务部、运营部、市场部等职能管理部门。公司拥有独立的办公场所，不存在与控股股东和实际控制人混合经营、合署办公的情况。

公司的业务、资产、人员、财务、机构与控股股东和实际控制人及其控制的其他企业相互分开，拥有完整的业务体系和面向市场独立经营的能力。

四、同业竞争

（一）控股股东、实际控制人控制的其他企业

截至本公开转让说明书出具日，公司控股股东、实际控制人不存在控制的其他企业。

（二）关于避免同业竞争的承诺

为避免潜在的同业竞争，公司实际控制人、持股 5%以上的股东、全体董事、监事、高级管理人员均出具了《避免同业竞争的承诺函》，内容如下：

“本人及本人控制的公司或其他组织中，不存在从事与公司及其子公司相同或相似、或可能构成直接或间接竞争或可能竞争的业务，不存在同业竞争；本人及本人控制的公司或其他组织将不在中国境内外以任何形式从事与公司及其子公司现有相同或相似、或可能构成直接或间接竞争或可能竞争的业务，包括不在中国境内外投资、收购、兼并与公司及其子公司现有主要业务有直接或间接竞争或可能竞争的公司或者其他组织；若公司及其子公司今后从事新的业务领域，则本人及本人控制的公司或其他组织将不在中国境内外以控股方式，或以参股但拥有实质控制权的方式从事与公司及其子公司新的业务领域有直接或间接竞争或可能竞争的业务活动，包括在中国境内外投资、收购、兼并与公司及其子公司今后从事的新业务有直接或间接竞争或可能竞争的公司或者其他经济组织；如若本人及本人控制的公司或其他组织出现与公司及其子公司有直接或间接竞争或可能竞争的经营业务情况时，公司及其子公司有权以优先收购或委托经营的方式将相竞争的业务集中到公司及其子公司经营；本人承诺不以公司及其子公司实际控制人的地位谋求不正当利益，进而损害公司及其子公司其他股东的权益。以上承诺自本人签署之日起正式生效。此承诺为不可撤销的承诺，如因本人及本人控制的公司或其他组织违反上述承诺而导致公司及其子公司其他股东的权益受到损害的，则本人同意向公司及其子公司其他股东承担相应的损害赔偿责任。”

五、报告期资金占用和对外担保情况

（一）资金占用情况

报告期初至本公开转让说明书签署之日，公司不存在资金被控股股东、实际控制人及其关联方占用的情况。

（二）对外担保情况

截至本公开转让说明书出具之日，公司不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

（三）公司为防止股东及其关联方占用或转移公司资金采取的具体安排

为防止股东及其关联方占用或转移公司资金，公司所采取的具体制度安排如下：

1、公司通过了《公司章程》并规定，公司的控股股东、实际控制人员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对公司和公司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违反相关法律、法规及本章程的规定，给公司及其他股东造成损失的，应当承担赔偿责任。

公司积极采取措施防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源。公司不得无偿向股东或者实际控制人提供资金、商品、服务或者其他资产；不得以明显不公平的条件向股东或者实际控制人提供资金、商品、服务或者其他资产；不得向明显不具有清偿能力的股东或者实际控制人提供资金、商品、服务或者其他资产；不得为明显不具有清偿能力的股东或者实际控制人提供担保，或者无正当理由为股东或者实际控制人提供担保，或放弃对股东或者实际控制人的债权，或承担股东或者实际控制人的债务。公司与股东或者实际控制人之间提供资金、商品、服务或者其他资产的交易，应当严格按照有关关联交易的决策制度履行董事会、股东大会的审议程序，关联董事、关联股东应当回避表决。

2、公司制定了《关联交易决策与控制制度》，对关联交易的审批权限和审议程序作出规定，公司与关联方之间的购买或出售资产；对外投资（含委托理财，委托贷款等)；提供财务资助；提供担保；租入或租出资产；委托或者受托管理资产和业务；赠与或者受赠财产；债权或者债务重组；签订许可协议；研究与开发项目的转移；购买原材料、燃料、动力；销售产品、商品；提供或者接受劳务；委托或者受托销售；关联双方共同投资；其他通过约定可能引起资源或者义务转移的事项均需按照《公司章程》及《关联交易决策与控制制度》的规定履行相应的审议程序，并规定了关联股东和董事的回避制度。

3、公司制定了《防范控股股东及关联方占用资金管理制度》、《对外担保管

理制度》和《对外投资融资管理制度》，规定公司对外担保实行统一管理，非经公司董事会或股东大会批准，任何人无权以公司名义签署对外担保的合同、协议或其他类似的法律文件。公司对外投资要按照相关法律法规和公司章程的规定经合法程序通过，重大金额对外投资必须经董事会或股东大会批准。

六、董事、监事、高级管理人员相关情况

（一）董事、监事、高级管理人员及其直系亲属持股情况

序号	姓名	任职情况	直接持股（股）	间接持股（股）	持股比例（%）
1	王润杰	董事长、总经理	10,600,000.00	-	53.00
2	苏广东	董事、财务负责人	750,000.00	-	3.75
3	苏廷贤	-	750,000.00	-	3.75
4	郑岩峰	董事	500,000.00	-	2.50
5	张乐群	董事	250,000.00	-	1.25
6	王征	董事	250,000.00	-	1.25
7	曹超	监事会主席	2,000,000.00	-	10.00
8	王雨	监事	-	-	
9	姜子怡	监事	-	-	-
10	陈阳	董事会秘书	-	-	-
合计			**15,100,000.00**	**-**	**75.50**

上述持股情况中，苏廷贤与苏广东为父子关系。除上述持股情况外，公司董事、监事、高级管理人员及其直系亲属未持有公司股份。

上述董事、监事、高级管理人员持有本公司的股份不存在质押、冻结或权属不清的情况。

（二）董事、监事、高级管理人员相互之间的亲属关系

公司董事、监事、高级管理人员之间不存在亲属关系。

（三）董事、监事、高级管理人员与公司签订的协议与承诺

公司与受雇于本公司的董事、监事、高级管理人员签订了《劳动合同》，公

司与核心技术人员签订了《保密协议》，除此之外，未签订其他重要协议。截至本公开转让说明书出具之日，上述合同、协议等均履行正常，不存在违约情形。

（四）董事、监事、高级管理人员在外兼职情况

公司董事、监事、高级管理人员在外兼职情况如下：

姓名	在本公司职务	兼职单位名称	兼职职务	兼职单位与本公司关系
曹超	监事会主席	华腾物业	执行董事、法定代表人	关键管理人员施加控制的企业
		欣荣房产	执行董事、法定代表人	关键管理人员施加控制的企业

（五）董事、监事、高级管理人员对外投资情况

公司董事、监事、高级管理人员对外投情况如下：

姓名	在本公司职务	被投资公司名称	出资额	出资比例	所投资企业与公司的关联关系
苏广东	董事、财务总监	恒拓会计	3.5 万元	35%	关键管理人员施加重要影响的企业
曹超	监事会主席	华腾物业	35 万元	70%	关键管理人员施加控制的企业
		欣荣房产	50 万元	50%	关键管理人员施加控制的企业

（六）董事、监事、高级管理人员合法合规、竞业禁止、诚信情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员最近两年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情况；不存在因违反国家法律、行政法规、部门规章、等受到刑事、民事、行政处罚的情形；不存在因涉嫌违法违规行为处于调查之中尚无定论的情形；不存在对所任职（包括现任职和曾任职）的公司因重大违法违规行为而被处罚负有责任的情形；不存在负有数额较大债务到期未清偿的情形；不存在欺诈或其他不诚信行为。

公司董事、监事、高级管理人员在任职期间不存在违反竞业禁止的约定、法律规定的情形，不存在竞业禁止事项的纠纷或潜在纠纷，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。

（七）报告期董事、监事、高级管理人员变动情况

1、董事的变动情况

序号	时间	任职情况	备注
1	报告期初至2016年2月	王润杰任执行董事	有限公司
2	2016年3月至今	王润杰任董事长，苏广东、郑岩峰、张乐群、王征任董事	股份公司

2、监事会成员的变动情况

序号	时间	任职情况	备注
1	报告期初至2016年2月	郑岩峰	有限公司
2	2016年3月至2017年1月	曹超任监事会主席、陈建波、姜子怡任监事	股份公司
3	2017年1月至今	曹超任监事会主席、王雨、姜子怡任监事	陈建波辞去监事职务，增选王雨为监事

3、高级管理人员变动情况

序号	时间	任职情况	备注
1	报告期初至2016年2月	王润杰任总经理	有限公司
2	2016年3月至今	王润杰任总经理、苏广东任财务负责人、陈阳任董事会秘书	股份公司

公司上述董事、监事和高级管理人员变化系为加强公司的治理水平，规范公司法人治理结构，且履行了必要的法律程序，符合法律、法规及有关规范性文件和《公司章程》的规定。

除公司监事会主席曹超存在兼职情况外，公司的董事、高级管理人员、其他监事均专职在公司工作，期间未发生违反法律法规规定或章程约定等情形，不存在纠纷或潜在纠纷或损害公司利益的情形；公司的董事、监事、高管最近24个月内不存在重大违法违规行为；公司董事、监事和高级管理人员具备法律法规规定的任职资格，任职合法合规。

报告期内，公司因有限公司整体变更为股份有限后，依照《公司法》选举了一届一次董事会成员、一届一次监事会成员及高级管理人员；2017年1月监事陈建波辞职，公司增选了王雨担任职工代表监事。公司管理层不存在重大变化，

对公司经营不存在不利影响。

公司的董事、监事、高级管理人员及核心工作人员未发生因违反竞业禁止约定或法律规定、侵犯原任职单位知识产权、商业秘密导致第三方提起诉讼、仲裁等情形，公司董事、监事、高级管理人员以及核心人员不存在违反关于竞业禁止约定或法律规定的情形，不存在有关上述事项的纠纷或潜在纠纷。

第四节公司财务

一、财务报表

单位：元

资产	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
流动资产：	-	-
货币资金	552,897.91	10,302,631.18
以公允价值计量且其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	1,900,000.00	-
预付款项	106,753.69	-
应收利息	-	-
应收股利	-	-
其他应收款	19,000.00	-
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	85,695.56	-
流动资产合计	**2,664,347.16**	**10,302,631.18**
非流动资产：	-	-
可供出售金融资产	-	-
持有至到期投资	-	-
长期应收款	-	-
长期股权投资	-	-
投资性房地产	-	-
固定资产	1,588,037.68	1,988,505.50
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	14,246,784.16	14,945,413.30
开发支出	4,530,826.24	-
商誉	-	-
长期待摊费用	-	-
递延所得税资产	15,150.00	-
其他非流动资产	-	-
非流动资产合计	**20,380,798.08**	**16,933,918.80**

资产总计	**23,045,145.24**	**27,236,549.98**

资产负债表（续）

单位：元

负债和所有者权益	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
流动负债：	-	-
短期借款	-	-
以公允价值计量且其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	38,000.00	-
预收款项	40,982.00	72,594.40
应付职工薪酬	412,725.20	184,739.50
应交税费	-	493,138.37
应付利息	-	-
应付股利	-	-
其他应付款	-	5,550,000.00
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	-	-
流动负债合计	**491,707.20**	**6,300,472.27**
非流动负债：	-	-
长期借款	-	-
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	-	-
非流动负债合计	-	-
负债合计	**491,707.20**	**6,300,472.27**
所有者权益：	-	-
实收资本（或股本）	20,000,000.00	20,000,000.00
其他权益工具	-	-
其中：优先股	-	-
永续债	-	-
资本公积	936,077.71	-
减：库存股	-	-
其他综合收益	-	-
专项储备	-	-
盈余公积	161,736.03	93,607.77

负债和所有者权益	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
未分配利润	1,455,624.30	842,469.94
所有者权益合计	**22,553,438.04**	**20,936,077.71**
负债和所有者权益总计	**23,045,145.24**	**27,236,549.98**

利润表

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度
一、营业收入	**14,403,524.01**	**11,431,374.89**
减：营业成本	3,928,053.49	2,506,983.81
营业税金及附加	34,048.52	31,748.08
销售费用	1,310,515.46	267,937.95
管理费用	7,531,644.81	4,946,148.16
财务费用	20,834.27	24,225.90
资产减值损失	101,000.00	-
加：公允价值变动收益（损失以“－”号填列）	-	-
投资收益（损失以“－”号填列）	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-
二、营业利润（亏损以“－”号填列）	**1,477,427.46**	**3,654,330.99**
加：营业外收入	146,000.00	501,194.17
其中：非流动资产处置利得	-	-
减：营业外支出	21,217.13	18,614.76
其中：非流动资产处置损失	-	-
三、利润总额（亏损总额以“－”号填列）	**1,602,210.33**	**4,136,910.40**
减：所得税费用	-15,150.00	661,900.26
四、净利润（净亏损以“－”号填列）	**1,617,360.33**	**3,475,010.14**
五、其他综合收益的税后净额	-	-
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益	-	-
1.重新计量设定受益计划净负债或净资产的变动	-	-
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	-	-
3.其他	-	-
(二）以后将重分类进损益的其他综合收益	-	-
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.可供出售金融资产公允价值变动损益	-	-
3.持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益	-	-
4.现金流量套期损益的有效部分	-	-
5.外币财务报表折算差额	-	-
6.其他	-	-

六、综合收益总额	**1,617,360.33**	**3,475,010.14**
七、每股收益	-	-
（一）基本每股收益(元/股）	0.08	0.35
（二）稀释每股收益(元/股）	0.08	0.35

公司现金流量表

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度
一、经营活动产生的现金流量：	-	-
销售商品、提供劳务收到的现金	13,236,123.71	11,953,129.26
收到的税费返还	390,379.09	-
收到其他与经营活动有关的现金	146,000.00	607.73
经营活动现金流入小计	**13,772,502.80**	**11,953,736.99**
购买商品、接受劳务支付的现金	381,526.42	3,456.00
支付给职工以及为职工支付的现金	2,024,665.64	4,369,013.26
支付的各项税费	1,834,513.18	630,968.67
支付其他与经营活动有关的现金	7,185,265.58	1,504,813.63
经营活动现金流出小计	**11,425,970.82**	**6,508,251.56**
经营活动产生的现金流量净额	**2,346,531.98**	**5,445,485.43**
二、投资活动产生的现金流量：	-	-
收回投资收到的现金	-	-
取得投资收益收到的现金	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-
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	-	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	6,546,265.25	2,190,460.00
投资支付的现金	-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	-	-
投资活动现金流出小计	**6,546,265.25**	**2,190,460.00**
投资活动产生的现金流量净额	**-6,546,265.25**	**-2,190,460.00**
三、筹资活动产生的现金流量：	-	-
吸收投资收到的现金	-	10,000,000.00
取得借款收到的现金	-	2,600,000.00
发行债券收到的现金	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-
筹资活动现金流入小计	-	**12,600,000.00**

偿还债务支付的现金	5,550,000.00	6,100,000.00
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-
筹资活动现金流出小计	**5,550,000.00**	**6,100,000.00**
筹资活动产生的现金流量净额	**-5,550,000.00**	**6,500,000.00**
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-	-
五、现金及现金等价物净增加额	**-9,749,733.27**	**9,755,025.43**
加：期初现金及现金等价物余额	**10,302,631.18**	**547,605.75**
六、期末现金及现金等价物余额	**552,897.91**	**10,302,631.18**

股东权益变动表

2016 年度

单位：元

项目	2016 年度										
	实收资本（或股本）	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
		优先股	永续债	其他							
一、上年期末余额	20,000,000.00	-	-	-	-	-	-	-	93,607.77	842,469.94	20,936,077.71
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年期初余额	20,000,000.00	-	-	-	-	-	-	-	93,607.77	842,469.94	20,936,077.71
三、本期增减变动金额（减少以“－”号填列）	-	-	-	-	936,077.71	-	-	-	68,128.26	613,154.36	1,617,360.33
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,617,360.33	1,617,360.33
（二）所有者投入和减少资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1．股东投入普通股	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2．其他权益工具持有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3．股份支付计入所有者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4．其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	161,736.03	-161,736.03	-

1．提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	161,736.03	-161,736.03	-
2．对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3．其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（四）所有者权益内部结转	-	-	-	-	936,077.71	-	-	-	-93,607.77	-843,913.24	-1,443.30
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．其他	-	-	-	-	936,077.71	-	-	-	-93,607.77	-843,913.24	-1,443.30
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1．本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2．本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	20,000,000.00	-	-	-	936,077.71	-	-	-	161,736.03	1,455,624.30	22,553,438.04

股东权益变动表

2015 年度

单位：元

项目	2015 年度

	实收资本（或股本）	其他权益工具			资本公积	减：库存股	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
		优先股	永续债	其他							
一、上年期末余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-2,540,375.73	7,459,624.27
加：会计政策变更	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
前期差错更正	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
二、本年期初余额	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-2,540,375.73	7,459,624.27
三、本期增减变动金额（减少以“－”号填列）	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-	-	93,607.77	3,382,845.67	13,476,453.44
（一）综合收益总额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3,476,453.44	3,476,453.44
（二）所有者投入和减少资本	10,000,000.00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10,000,000.00
1．股东投入普通股	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2．其他权益工具持有者投入资本	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3．股份支付计入所有者权益的金额	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4．其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（三）利润分配	-	-	-	-	-	-	-	-	93,607.77	-93,607.77	-
1．提取盈余公积	-	-	-	-	-	-	-	-	93,607.77	-93,607.77	-
2．对所有者（或股东）的分配	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3．其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（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．其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（五）专项储备	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1．本期提取	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2．本期使用	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
（六）其他	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
四、本期期末余额	20,000,000.00	-	-	-	-	-	-	-	93,607.77	842,469.94	20,936,077.71

二、审计意见

北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）对本公司 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日的资产负债表，2016 年度、2015 年度的利润表、现金流量表、所有者权益变动表，以及财务报表附注进行了审计，并出具了[2017]京会兴审字第 69000017 号标准无保留意见《审计报告》。

三、财务报表编制基础及合并范围变化情况

（一）财务报表编制基础

公司执行财政部于2006年2月15日颁布的《企业会计准则—基本准则》和41项具体会计准则、以及其后颁布的企业会计准则应用指南、企业会计准则解释以及其他相关规定（以下简称“企业会计准则”）。报告期内财务报表按照企业会计准则以持续经营为基础编制。

（二）报告期合并范围变化情况

报告期内合并范围未发生变化。

四、主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响

（一）主要会计政策和会计估计

1、会计期间

本公司会计年度为每年 1 月 1 日起至 12 月 31 日止。本财务报表所载财务信息的会计期间为 2015 年 1 月 1 日起至 2016 年 12 月 31 日止。

2、营业周期

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。

3、记账本位币

公司以人民币为记账本位币。

4、现金及现金等价物的确定标准

列示于现金流量表中的现金是指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、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。

5、应收款项坏账准备

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

（1）单项金额重大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：	单户余额占该项资产总额 5%以上且金额在 100 万元以上。
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：	单独进行减值测试，如有客观证据表明其已发生减值，按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，计入当期损益。单独测试未发生减值的应收款项，将其归入相应组合计提坏账准备。

（2）按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

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

1）确定组合的依据及坏账准备的计提方法

组合	确定组合的依据
无风险组合	本公司无风险组合为关联方项
账龄分析法组合	单项金额不重大的应收款项，与经单独测试后未减值的单项金额重大的应收款项，以账龄为信用风险特征进行组合并结合现实的实际损失率确定不同账龄应计提坏账准备的比例。

组合	按组合计提坏账准备的计提方法
无风险组合	不需计提坏账
账龄分析法组合	账龄分析法

2）组合中，采用账龄分析法计提坏账准备情况如下：

账龄	应收账款计提比例(%)	预付账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1 年以内（含 1 年）	5.00	5.00	5.00
1-2 年	10.00	10.00	10.00
2-3 年	30.00	30.00	30.00
3-4 年	50.00	50.00	50.00
4-5 年	80.00	80.00	80.00
5 年以上	100.00	100.00	100.00

（3）单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

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	根据应收款项未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

6、固定资产

（1）固定资产确认条件

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，并且使用寿命超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足下列条件时予以确认：

（1）与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业；

（2）该固定资产的成本能够可靠地计量。

（2）固定资产分类和折旧方法

本公司报告期内固定资产分类为：电子设备及其他和运输设备。

固定资产折旧采用年限平均法分类计提，根据固定资产类别、预计使用寿命和预计净残值率确定折旧率。如固定资产各组成部分的使用寿命不同或者以不同方式为企业提供经济利益，则选择不同折旧率或折旧方法，分别计提折旧。

类别	预计净残值率(%)	预计使用年限(年)	年折旧率(%)
电子设备及其他	5.00	3-5 年	19.00-31.67

7、无形资产

（1）无形资产的计价方法

1）取得无形资产时按成本进行初始计量

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

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

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

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

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

2）后续计量

在取得无形资产时分析判断其使用寿命。

对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊销；无法预见无形资产为企业带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，

不予摊销。

（2）使用寿命有限的无形资产，使用寿命估计情况

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：a 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；b 技术、工艺等方面的现阶段情况及对未来发展趋势的估计；c 以该资产生产的产品或提供劳务的市场需求情况；d 现在或潜在的竞争者预期采取的行动；e 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；f 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；g 与公司持有其他资产使用寿命的关联性等。

每期末，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核。

截至资产负债表日，本公司使用寿命有限的无形资产：

项目	预计使用寿命	依据
程序源代码	10	预计使用期限
圈子游休闲娱乐软件	10	预计使用期限
尚尚娱乐视频版软件	10	预计使用期限
象棋残局游戏软件	10	预计使用期限
深海捕鱼游戏软件	8	预计使用期限
陆海空三军战棋软件	10	预计使用期限
指挥者手机游戏软件	10	预计使用期限
指挥者网页游戏软件	10	预计使用期限
远途休闲娱乐平台软件	10	预计使用期限
棋魂休闲娱乐平台软件	10	预计使用期限
视娱乐休闲娱乐平台软件	10	预计使用期限
尚尚坦克安卓游戏软件	3	预计使用期限
尚尚坦克苹果游戏软件	3	预计使用期限
尚尚消魔安卓游戏软件	3	预计使用期限
尚尚消魔苹果游戏软件	3	预计使用期限
尚尚酷跑游戏软件	3	预计使用期限
尚尚麻将游戏软件	10	预计使用期限
尚尚斗地主游戏软件	10	预计使用期限
尚尚斗鸡游戏软件	10	预计使用期限
辽宁棋牌移动游戏软件	10	预计使用期限
河北棋牌移动游戏软件	10	预计使用期限
湖南棋牌移动游戏软件	10	预计使用期限
山东棋牌移动游戏软件	10	预计使用期限
山西棋牌移动游戏软件	10	预计使用期限

项目	预计使用寿命	依据
湖北棋牌移动游戏软件	10	预计使用期限
<我要回家><刷我的卡>品牌授权	3	合同

（3）使用寿命不确定的无形资产的判断依据

截至资产负债表日，本公司没有使用寿命不确定的无形资产。

（4）使用寿命不确定的无形资产使用寿命复核

截至资产负债表日，本公司没有使用寿命不确定的无形资产。

（5）划分内部研究开发项目的研究阶段和开发阶段具体标准

内部研究开发项目的支出分为研究阶段支出和开发阶段支出。

研究阶段：为获取并理解新的科学或技术知识等而进行的独创性的有计划调查、研究活动的阶段。

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

（6）开发阶段支出符合资本化的具体标准

内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

1）完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；

2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；

3）无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；

4）有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；

5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

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

8、长期资产的减值测试方法及会计处理方法

在每个资产负债表日判断长期股权投资、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物性资产、油气资产使用寿命确定的无形资产等是否存在减值迹象，对存在减值迹象的，估计其可收回金额，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，减记的金额确认相应的减值损失，计入当期损益，同时计提相应的减值准备。

资产可收回金额的估计，根据其公允价值减去处置费用后的净额与其预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。企业以单项资产为基础估计其可收回金额，在难以对单项资产可回收金额进行估计的情况下，以资产所属的资产组为基础确定资产组的可收回金额。

资产减值损失确认后，减值资产的折旧或者摊销费用在未来期间做相应调整，使资产在剩余寿命内，系统地分摊调整后的资产账面价值。

对于使用寿命不确定的无形资产、尚未达到使用状态的无形资以及合并所形成的商誉每年年度终了进行减值测试。

9、长期待摊费用

对于已经发生但应由本期和以后各期负担的分摊期限在 1 年以上的各项费用，包括经营租入固定资产改良支出，作为长期待摊费用按预计受益年限分期摊销。如果长期待摊费用项目不能使以后会计期间受益的，则将其尚未摊销的摊余价值全部转入当期损益。

10、职工薪酬

职工薪酬是指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。包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。

（1）短期薪酬的会计处理方法

在职工为公司提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

（2）离职后福利的会计处理方法

离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。

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。根据设定提存计划，预期不会在职工提供相关服务的年度报告期结束后十二个月内支付全部应缴存金额的，根据资产负债表日与设定受益计划义务期限和币种相匹配的国债或活跃市场上的高质量公司债券的市场收益率，将全部应缴存金额以折现后的金额计量应付职工薪酬。

公司根据资产负债表日与设定受益计划义务期限和币种相匹配的国债或活跃市场上的高质量公司债券的市场收益率对所有设定受益计划义务予以折现，包括预期在职工提供服务的年度报告期间结束后的十二个月内支付的义务。

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，企业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。其中，资产上限，是指企业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。

报告期末，将设定受益计划产生的职工薪酬成本中的服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额部分计入当期损益或资产成本；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，可以在权益范围内转移。

在设定受益计划下，在修改设定受益计划与确认相关重组费用或辞退福利孰早日将过去服务成本确认为当期费用。

企业在设定受益计划结算时，确认结算利得或损失。该利得或损失是在结算日确定的设定受益计划义务现值与结算价格的差。

（3）辞退福利的会计处理方法

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）企业不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时；

2）企业确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

辞退福利预期在其确认的年度报告期结束后十二个月内完全支付的，适用短期薪酬的相关规定；辞退福利预期在年度报告期结束后十二个月内不能完全支付的，适用其他长期职工福利的有关规定。

（4）其他长期职工福利的会计处理方法

其他长期职工福利，符合设定提存计划条件的，根据上述（2）处理。不符合设定提存计划的，适用关于设定受益计划的有关规定，确认和计量其他长期职工福利净负债或净资产。在报告期末，将其他长期职工福利中的服务成本、净负债或净资产的利息净额、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的总净额计入当期损益或相关资产成本。

11、收入

（1）游戏运营收入

公司游戏运营采用道具收费和提供会员增值服务两种收费方式。其中游戏道具部分，公司在游戏玩家所购买的道具实际使用时进行收入的确认。购买会员服务部分，公司按照游戏玩家所享受会员增值服务的期间分期确认收入。

（2）技术服务收入

公司根据完工验收单或阶段性完工验收单确认技术开发收入。

技术服务业务公司在一个会计年度完工的技术开发合同,按完工验收确认收入,对于跨期的研发合同,在资产负债日,跟据实际发生的成本占预算成本的比例确认收入。

（3）让渡资产使用权收入确认

与交易相关的经济利益很可能流入企业，收入的金额能够可靠地计量时。分别下列情况确定让渡资产使用权收入金额：

1）利息收入金额，按照他人使用本企业货币资金的时间和实际利率计算确定。

2）使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

（4）建造合同收入的确认

1）建造合同的结果能够可靠估计

在资产负债表日，建造合同的结果能够可靠估计的，根据完工百分比法确认合同收入和费用。完工百分比法，是指根据合同完工进度确认收入与费用的方法。采用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，根据累计实际发生的合同成本占合同预计总成本的比例确定。

固定造价合同的结果能够可靠估计确定依据为：

A、合同总收入能够可靠地计量；

B、与合同相关的经济利益很可能流入本公司；

C、实际发生的合同成本能够清楚地区分和可靠地计量；

D、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。

成本加成合同的结果能够可靠估计，确定依据为：

A、与合同相关的经济利益很可能流入本公司；

B、实际发生的合同成本能够清楚地区分和可靠地计量。

2）建造合同的结果不能可靠估计

建造合同的结果不能可靠估计的，分别情况进行处理：

A、合同成本能够收回的，合同收入根据能够收回的实际合同成本予以确认，合同成本在其发生的当期确认为合同费用；

B、合同成本不可能收回的，在发生时立即确认为合同费用，不确认合同收入。

12、政府补助

政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。

（1）与资产相关的政府补助判断依据及会计处理方法

公司取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助属于与资产相关的政府补助。

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，

计入当期损益。

（2）与收益相关的政府补助判断依据及会计处理方法

除与资产相关的政府补助之外的政府补助为与收益相关的政府补助。与收益相关的政府补助，分别下列情况处理：

1）用于补偿公司以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间，计入当期损益。

2）用于补偿公司已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

政府补助在实际收到款项时按照到账的实际金额确认和计量。只有存在确凿证据表明该项补助是按照固定的定额标准拨付的以及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，可以按应收金额予以确认和计量。

13、递延所得税资产和递延所得税负债

对于某些资产、负债项目的账面价值与其计税基础之间的差额，以及未作为资产和负债确认但按照税法规定可以确定其计税基础的项目的账面价值与计税基础之间的差额产生的暂时性差异，采用资产负债表债务法确认递延所得税资产及递延所得税负债。

一般情况下所有暂时性差异均确认相关的递延所得税。但对于可抵扣暂时性差异，以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限，确认相关的递延所得税资产。此外，与商誉的初始确认相关的，以及与既不是企业合并、发生时也不影响会计利润和应纳税所得额(或可抵扣亏损)的交易中产生的资产或负债的初始确认有关的暂时性差异，不予确认有关的递延所得税资产或负债。

对于能够结转以后年度的可抵扣亏损及税款抵减，以很可能获得用来抵扣可抵扣亏损和税款抵减的未来应纳税所得额为限，确认相应的递延所得税资产。

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

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

当拥有以净额结算的法定权利，且意图以净额结算或取得资产、清偿负债同时进行时，本公司当期所得税资产及当期所得税负债以抵销后的净额列报。

当拥有以净额结算当期所得税资产及当期所得税负债的法定权利，且递延所得税资产及递延所得税负债是与同一税收征管部门对同一纳税主体征收的所得税相关或者是对不同的纳税主体相关，但在未来每一具有重要性的递延所得税资产及负债转回的期间内，涉及的纳税主体意图以净额结算当期所得税资产和负债或是同时取得资产、清偿负债时，递延所得税资产及递延所得税负债以抵销后的净额列报。

14、租赁

（1）经营租赁的会计处理方法

1）租入资产所支付的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，计入当期费用。支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用。

资产出租方承担了应由承担的与租赁相关的费用时，将该部分费用从租金总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分摊，计入当期费用。

2）出租资产所收取的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，确认为租赁收入。支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用；如金额较大的，则予以资本化，在整个租赁期间内按照与租赁收入确认相同的基础分期计入当期收益。

承担了应由承租方承担的与租赁相关的费用时，将该部分费用从租金收入总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分配。

（2）融资租赁的会计处理方法

1）融资租入资产：公司在承租开始日，将租赁资产公允价值与最低租赁付款额现值两者中较低者作为租入资产的入账价值，将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费用。

采用实际利率法对未确认的融资费用，在资产租赁期间内摊销，计入财务费用。公司发生的初始直接费用，计入租入资产价值。

2）融资租出资产：公司在租赁开始日，将应收融资租赁款，未担保余值之和与其现值的差额确认为未实现融资收益，在将来收到租金的各期间内确认为租赁收入。公司发生的与出租交易相关的初始直接费用，计入应收融资租赁款的初始计量中，并减少租赁期内确认的收益金额。

15、关联方

一方控制、共同控制另一方或对另一方施加重大影响，以及两方或两方以上同受一方控制、共同控制的，构成关联方。关联方可为个人或企业。仅仅同受国家控制而不存在其他关联方关系的企业，不构成的关联方。

关联方包括但不限于：

（1）母公司；

（2）子公司；

（3）受同一母公司控制的其他企业；

（4）实施共同控制的投资方；

（5）施加重大影响的投资方；

（6）合营企业，包括合营企业的子公司；

（7）联营企业，包括联营企业的子公司；

（8）主要投资者个人及与其关系密切的家庭成员；

（9）本公司或其母公司的关键管理人员及与其关系密切的家庭成员；

（10）本公司主要投资者个人、关键管理人员或与其关系密切的家庭成员控制、共同控制的其他企业。

除上述按照企业会计准则的有关要求被确定为本公司的关联方以外，根据证监会颁布的《上市公司信息披露管理办法》的要求，以下企业或个人（包括但不限于）也属于本公司的关联方：

（11）持有本公司 5%以上股份的企业或者一致行动人；

（12）直接或者间接持有本公司 5%以上股份的个人及与其关系密切的家庭成员，上市公司监事及与其关系密切的家庭成员；

（13）在过去 12 个月内或者根据相关协议安排在未来 12 月内，存在上述第（1）、（3）和（11）项情形之一的企业；

（14）在过去 12 个月内或者根据相关协议安排在未来 12 月内，存在上述第（9）、（12）项情形之一的个人；

（15）由上述第（9）、（12）和（14）项直接或者间接控制的、或者担任董事、高级管理人员的，除本公司及其控股子公司以外的企业。

（二）报告期内重要会计政策、会计估计的变更情况

1、重要会计政策变更

2014 年 1 月至 7 月，财政部发布了《企业会计准则第 39 号——公允价值计量》等 3 项准则，修订了《企业会计准则第 2 号——长期股权投资》等 4 项准则，于 2014 年 7 月 1 日起施行。该等准则的变更对本公司财务状况和经营成果未产生影响。

2、会计估计变更

报告期内本公司未发生会计估计变更情况。

五、主要税项

（一）税项

税种	计税基础	税率	
		2016 年度	2015 年度
增值税	按税法规定计算的增值税应税收入为基础计算销项税额，在扣除当期允许抵扣的进项税额后，差额部分为应交增值税	6%	3%、6%
城市维护建设税	实缴增值税、消费税、营业税	7%	7%
教育费附加	实缴增值税、消费税、营业税	3%	3%
地方教育费附加	实缴增值税、消费税、营业税	2%	2%

企业所得税	应纳税所得额	15%	15%

（二）税收优惠情况

报告期内，公司主要税收优惠政策如下：

（1）依照 2008 年 1 月 1 日起实施的新《企业所得税法》及其《实施条例》、《中华人民共和国税收征收管理法》（以下称《税收征管法》）及《中华人民共和国税收征收管理法实施细则》等有关规定，经认定的国家级高新技术企业可申请享受减至 15%的税率征收企业所得税税收优惠政策。

本公司于 2015 年 11 月 26 日取得河北省科学技术厅、河北省财政厅、河北省国家税务局、河北省地方税务局核发的高新技术企业证书，高新技术企业证书编号 GR201513000277，有效期为三年，有效期内享受关于高新技术企业的相关优惠政策，按减至 15%的税率缴纳企业所得税。公司从 2015 年起开始实际享受该优惠政策。

（2）增值税优惠：根据国家税务总局 2014 年 10 月 11 日下发的《关于小微企业免征增值税和营业税有关问题的公告》（国家税务总局公告 2014 年第 57 号）的规定，增值税小规模纳税人和营业税纳税人，月销售额或营业额不超过 3 万元（含 3 万元）的，免征增值税或营业税。

报告期内，2015 年 1 月至 2015 年 11 月期间，公司为小规模纳税人，2015 年 1 月、3 月、6 月公司各有一笔增值税免征，免税合计 1194.17 元。

公司 2015 年 12 月 1 日前为小规模纳税人，原因为 2014 年及以前公司的经营规模没有发展起来，收入金额较小，2014 年度收入为 2,876,779.63 元，13 年公司收入为 0 元。因收入未达到一般纳税人的标准，为了不增加纳税成本，故公司未办理一般纳人资格。2015 年公司游戏《指挥者》正式开始运行，收入增长较快，预计达到一般纳税人标准，公司根据当地税务局的要求，申请成为一般纳税人。

（三）税收缴纳合法合规情况

1、经检查公司纳税申报表、税收缴纳情况、公司审定的财务报表，以及编制的税收测算表，未发现公司少缴或不缴纳税收的情况。

2、公司税收缴纳合法合规，已经取得了主管税务机关关于公司依法纳税、无税

收违法违规的确认函。

主办券商及会计师经核查后认为：

1、经过检查公司纳税申报表、税收缴纳情况、公司审定的财务报表，以及编制的税收测算表，未发现公司少缴或不缴纳税收的情况。

2、公司税收缴纳合法合规，已经取得了主管税务机关关于公司依法纳税、无税收违法违规的确认函，其所享有的税收优惠符合国家的税收方面法律法规的规定。

六、报告期主要财务数据及财务指标分析

（一）营业收入、营业成本及毛利率

1、营业收入结构

（1）营业收入分类

单位：元

类别	2016 年度		2015 年度	
	金额	比例	金额	比例
主营业务收入	14,403,524.01	100.00%	11,431,374.89	100.00%
其他业务收入	-	-	-	-
合计	**14,403,524.01**	**100.00%**	**11,431,374.89**	**100.00%**

公司主要业务是为客户提供动漫设计、软件开发等技术服务和网络游戏的开发与运营。2016 年度、2015 年度公司主营业务收入分别为 14,403,524.01 元、11,431,374.89 元，占当期营业收入比例分别为 100.00%、100.00%。公司主营业务明确、突出，在报告期内未发生重大变化。

（2）主营业务收入按产品及服务类别

单位：元

类别	2016 年度		2015 年度	
	金额	比例	金额	比例
技术服务	8,653,869.60	60.08%	5,730,420.80	50.13%

游戏运营	5,749,654.41	39.92%	5,700,954.09	49.87%
合计	**14,403,524.01**	**100.00%**	**11,431,374.89**	**100.00%**

公司 2016 年度主营业务收入较 2015 年度增加 2,972,149.12 元，增幅 26.00%，主要原因为 2016 年度，随着公司软件技术开发能力市场认可度不断提升，公司 2016 年度软件技术开发合同同比大幅增加，2016 年度公司分别为霍城县华映星球影业有限公司、威海光远文化传播股份有限公司、云南国业联合文化创意产业有限公司、广东唯诺冠动漫食品股份有限公司等客户提供动漫形象开发、动画背景制作、三维模型制作、游戏平台开发等技术服务，公司技术服务收入金额同比去年增加 2,923,448.8 元。

报告期内，公司游戏运营收入保持稳定，报告期内公司重点运营游戏《指挥者》为益智休闲类游戏，游戏中用户可采用双方或四方对战的方式进行互动体验，对战开始时参战各方按所选择比赛场缴纳一定数量的游戏币（金币），对战结束后获胜的一方赢得系统抽取后各方所缴纳游戏币。不同比赛场的入场门槛、比赛筹码金额、系统抽取比例如下：

等级	比赛场名称	每局筹码数额（金币）	系统抽取比率（%）	进场门槛（金币）
1	新兵训练营	100	5	1000
2	排长挑战营	200	5	2000
3	连长激战营	300	5	3000
4	营长奋战营	500	5	5000
5	团长混战营	1000	5	10000
6	旅长逆战营	3000	5	30000
7	师长血战营	5000	5	50000
8	军长征战营	8000	5	80000
9	三军司令部	10000	5	100000
10	VIP 对战营（好友同玩区）	10000	5	100000

游戏中，用户可以采用充值的方式获得金币，人民币和金币的兑换比例为 1:1000，此外，注册用户在任一游戏区创建新角色时可自动获得系统赠送的 1000

金币，同一注册账号在同一游戏区仅可注册一个角色。《指挥者》游戏报告期内游戏金币充值兑换及消耗系统抽取情况如下：

2015 年度游戏运营收入确认情况：

项目	上年结存充值金币	兑换充值金币	消费充值金币	本年结存充值金币
金币核算	0	5,986,079,200	5,913,484,800	72,594,400
————	换算上年结存金额	充值金额	实际消耗金额	换算本年结存金额
金额核算	0.00	5,986,079.20	5,913,484.80	72,594.40

2016 年 1-6 月份游戏运营收入确认情况

项目		上年结存充值金币	兑换充值金币	消费充值金币	本年结存充值金币
金币	渠道金币	0	6,015,501,180	5,980,720,220	34,780,960
	平台金币	72,594,400	1,796,430	74,390,830	0
	————	换算上年结存金额	充值金额	实际消耗金额	换算本年结存金额
	金额核算	72,594.40	3,009,547.02	3,064,750.94	17,390.48

2016 年 7 月，公司所开发的六省地方棋牌休闲游戏正式上线，公司整合旗下游戏资源至尚尚一号通平台。结合益智休闲类游戏特点，目前休闲类游戏行业领头羊如腾讯游戏大厅、联众游戏大厅均采用平台运营模式，即道具为平台下所有游戏通用道具（如腾讯游戏大厅通用道具欢乐豆），账号所购买会员增值服务为平台下所有游戏共享（如腾讯游戏大厅蓝钻会员）。

公司吸取腾讯等优秀休闲游戏运营商经验，亦采用平台运营的方式，推出尚尚一号通平台，玩家通过注册平台账号，一个账号即可畅玩所有游戏，同时推出平台会员服务和平台通用道具房卡，公司旗下游戏均为平台统一运营，不再对单个游戏开放充值服务。

玩家可以充值会员，在会员有效期间享受会员增值服务，对于会员充值部分公

司采用会员有效期间分期确认收入的原则进行收入确认。此外玩家可以购买消耗类道具房卡，邀请好友进入特定房间，避免系统随机搭配玩家进行游戏。对于道具房卡，公司按实际消耗量进行收入的确认。

2016 年 7-12 月份公司游戏运营收入确认情况：

项目		充值金币结存会员	兑换会员	消耗会员	本年结存会员
会员	会员总天数	34,780	4,884,078	4,842,050	76,808
	———	换算上年结存金额	充值金额	实际消耗金额	换算本年结存金额
	金额核算	17,390.48	2,446,494.50	2,425,155.50	38,729.48
房卡	项目	上年结存房卡	兑换房卡	消耗房卡	本年结存房卡
	房卡数量	0	1,209,552	1,205,255	4,297
	———	换算上年结存金额	充值金额	实际消耗金额	换算本年结存金额
	金额核算	0.00	606,980.00	604,727.00	2,253.00
小　　计		———	3,053,474.50	3,029,882.50	40,982.48

2015 年指挥者运营确认收入金额 5,700,954.09 元，占比 100%。2016 年指挥者运营确认收入金额 2,891,274.47 元，占比 50.29%。辽宁棋牌运营确认收入金额 528,523.58 元，占比 9.19%。河北棋牌运营确认收入金额 565,087.50 元，占比 9.83%。湖南棋牌运营确认收入金额 394,712.26 元，占比 6.86%。湖北棋牌运营确认收入金额 466,160.38 元，占比 8.11%。山东棋牌运营确认收入金额 425,792.45 元，占比 7.41%。山西棋牌运营确认收入金额 478,103.77 元，占比 8.31%。

2015 年度，公司游戏运营数据如下表：

游戏名称	总用户数量	月活跃用户数	在线人数高峰	收入金额（元）	月付费用户数	用户获取成本（元）	付费用户获取成本（元）	月人均 ARPU	月付费用户 ARPU	充值消费比(%)	留存率(%)	流失率(%)
指挥者	909,207	244,528	12,226	5,700,954.09	6,006	1.14	10.65	0.52	80.05	98.79	26.89	73.11

2016 年度，公司游戏运营数据如下表：

游戏名称	总用户数量	月活跃用户数	在线人数高峰	收入金额（元）	月付费用户数	用户获取成本（元）	付费用户获取成本（元）	月人均 ARPU	月付费用户 ARPU	充值消费比(%)	留存率(%)	流失率(%)
指挥者	385,217	145,760	6,372	2,891,274.47	5,822	3.41	18.78	0.63	41.38	99.37	37.84	62.16
辽宁棋牌	75,686	17,364	1,480	528,523.58	1,553	3.17	12.87	0.58	28.36	99.31	22.94	77.06
河北棋牌	106,689	30,527	1,959	565,087.50	1,723	2.40	12.40	0.44	27.33	99.29	28.61	71.39
湖南棋牌	67,581	17,346	1,299	394,712.26	1,147	2.65	13.00	0.49	28.68	99.31	25.67	74.33
湖北棋牌	94,976	24,715	1,743	466,160.38	1,319	2.23	13.37	0.41	29.45	99.36	26.02	73.98
山东棋牌	68,614	18,062	1,171	425,792.45	1,277	2.82	12.62	0.52	27.79	99.33	26.32	73.68
山西棋牌	52,770	16,842	1,125	478,103.77	1,402	4.11	12.89	0.76	28.42	99.34	31.92	68.08

棋牌类游戏的开发历程主要有以下四步：一、核心系统的搭建。主要包括主要包括核心服务端，数据库搭建，安卓、苹果前端构建。用户系统、注册系统、登录系统、找回密码系统、游戏大厅系统、游戏场区系统、游戏退出系统的开发。二、功能系统开发。优化完善核心系统的同时，完成功能系统的开发，包括头像系统、设置系统、帮助系统、充值系统、活动系统、任务系统、会员系统、房卡系统、商城系统。同时开发游戏自由场系统（初级场、中级场、高级场），游戏比赛场系统（人满赛、时时赛）。三、大众游戏整合。包括游戏的进入、退出与游戏结算系统。四、地方特色游戏开发。

公司游戏用户年龄分布情况如下：

年龄	比例（%）
18 岁-25 岁	23.77
25 岁-30 岁	21.53
30 岁-40 岁	33.42
40 岁以上	21.28

公司游戏用户性别分布情况如下：

性别	人数	比例（%）
男性	1487245	64.39

女性	822498	35.61

公司游戏用户地域分布情况如下：

地域	人数	比例（%）
河北省	438620	18.99
辽宁省	209955	9.09
山东省	132810	5.75
山西省	130501	5.65
湖南省	126111	5.46
湖北省	122878	5.32
浙江省	122185	5.29
北京市	116642	5.05
上海市	114101	4.94
四川省	93082	4.03
其它	702858	30.43

（3）前五名客户的营业收入情况

截至 2016 年 12 月 31 日，公司 2016 年度技术服务前五名客户的营业收入情况如下表：

客户名称	主要内容	营业收入（元）	占公司营业收入的比例（%）
霍城县华映星球影业有限公司	软件开发、动画制作	4,056,603.77	28.16
威海光远文化传播股份有限公司	模型制作	1,760,471.70	12.22
云南国业联合文化创意产业有限公司	人物设计	1,438,679.25	9.99
广东唯诺冠动漫食品股份有限公司	软件开发	580,188.68	4.03
伊犁若水文化传媒有限公司	软件开发	528,301.87	3.67
前五大客户销售总额合计		**8,364,245.27**	**58.07**

2016 年游戏运营业务前五名客户销售金额及占比

客户名称	身份证号	主要内容	营业收入（元）	占公司营业收入的比例（%）

ain**01	110105********4846	游戏充值消耗	14,900.00	0.10
qq13739**10	632525********7101	游戏充值消耗	14,800.00	0.10
fwolf**45	310113********7604	游戏充值消耗	14,700.00	0.10
zxzj**n	230881********0599	游戏充值消耗	14,500.00	0.10
t42473**93	130534********6462	游戏充值消耗	12,600.00	0.09
前五大客户销售总额合计			**71,500.00**	**0.49**

截至 2015 年 12 月 31 日，2015 年度技术服务前五名客户销售金额及占比情况如下：

客户名称	主要内容	营业收入（元）	占公司营业收入的比例（%）
永清县恒丰小额贷款有限公司	软件开发	2,135,922.33	18.68
廊坊市康乾商贸有限公司	软件开发	1,885,852.26	16.50
廊坊开发区天宁商贸有限公司	软件开发	1,526,470.05	13.35
河北金秋木业有限公司	软件开发	97,087.40	0.85
廊坊市物价局	软件开发	45,283.02	0.40
前五大客户销售总额合计		**5,690,615.06**	**49.78**

2015 年度游戏运营业务前五名客户销售金额及占比

客户名称	身份证号	主要内容	营业收入（元）	占公司营业收入的比例（%）
z38212**79	110105********0034	游戏充值消耗	55,450.00	0.49
aa898**83	620105********9563	游戏充值消耗	51,300.00	0.45
wan**a3	450222********0316	游戏充值消耗	43,880.00	0.38
tt88**66	130203********2719	游戏充值消耗	41,520.00	0.36
a7074**30	130722********771X	游戏充值消耗	40,020.00	0.35
前五大客户销售总额合计			**232,170.00**	**2.03**

2、主办券商及会计师核查意见

（1）公司产品及服务为为客户提供动漫设计、软件开发等技术服务和网络游戏的开发与运营。报告期内，公司财务直接按照技术服务、游戏运营收入来划分主营业务收入的类别，公司财务部分收入的分类和业务部分产品分类匹配。

（2）公司的主营业务收入为技术服务收入和游戏运营收入。确认业务收入的具体方法为：

1）技术服务：公司对于在一个会计年度内完工的技术开发合同,按完工验收确认收入,对于跨期的研发合同,在资产负债日,根据实际发生的成本占预算成本的比例确认收入。

2）游戏运营收入：公司游戏运营采用道具收费和提供会员增值服务两种收费方式。其中游戏道具部分，公司在游戏玩家所购买的道具实际使用时进行收入的确认。购买会员服务部分，公司按照游戏玩家所享受会员增值服务的期间分期确认收入。

3、针对公司技术开发收入的真实性及准确性，项目组及申报会计师核查了公司与合作客户之间的合作开发合同、银行流水、收据、发票等相关单据，与明细账、记账凭证进行核对，并对大额收入进行了函证；针对软件开发收入的完整性，项目组及申报会计师检查全部销售业务的原始凭证（发票、合同等），并追查至记账凭证及明细账，查看销售记录是否完整。

针对公司游戏运营收入的真实性及准确性，项目组及申报会计师核查了公司与第三方支付平台签订的合同、企业系统平台数据的充值流水清单、提款记录、发票，并将其与银行流水、记账凭证、明细账核对，对第三方支付平台进行了函证；针对游戏运营收入的完整性，项目组及申报会计师测试了电子交易记录编号的连续性。

主办券商及会计师同时对公司销售与收款循环进行了测试（通过抽查公司合同、收据、发票、银行流水、凭证以及相关审批记录），检查了公司内部控制制度的设计及执行，公司内部控制制度设计合理并有效执行。

综上所述，主办券商及会计师认为，公司销售收入真实、准确、完整。

3、营业成本结构、变动趋势及原因

（1）营业成本分类

单位：元

类别	2016 年度		2015 年度	
	金额	比例	金额	比例

主营业务成本	3,928,053.49	100.00%	2,506,983.81	100.00%
其他业务成本	-	-	-	-
合计	**3,928,053.49**	**100.00%**	**2,506,983.81**	**100.00%**

（2）主营业务成本按产品及服务类别

单位：元

类别	2016 年度		2015 年度	
	金额	比例	金额	比例
软件开发	1,319,121.97	33.58%	1,307,003.51	52.13%
游戏充值	2,608,931.52	66.42%	1,199,980.30	47.87%
合计	**3,928,053.49**	**100.00%**	**2,506,983.81**	**100.00%**

2015 年度、2016 年度公司的营业成本分别是 2,506,983.81 元、3,928,053.49 元。公司 2016 年度营业成本较 2015 年度增加 1,421,069.68 元，增幅为 56.68%。

（3）营业成本构成明细

成本项目	2016 年度		2015 年度	
	金额（元）	比例（%）	金额（元）	比例（%）
研发人员薪酬	309,373.54	7.88	834,268.16	33.28
无形资产摊销	2,456,410.13	62.54	1,669,259.65	66.58
技术服务费	1,162,269.82	29.59	3,456.00	0.14
合计	**3,928,053.49**	**100.00**	**2,506,983.81**	**100.00**

公司主要收入来源分为技术服务和游戏运营两部分，对应的营业成本包括研发人员薪酬、无形资产摊销成本以及技术服务费。其中，2016 年度研发人员薪酬较 2015 年度减少 524,894.62 元，减少了 62.92%，主要因为 2016 年度公司重点开发多款地方棋牌类手游，完善并推出多个地方棋牌游戏平台，对所接技术服务合同中，音乐、美工、3D 建模等部分工作采用外部委托的方式完成，造成公司技术服务费同比大幅增加 1,158,813.82 元。2016 年度，公司主营业务成本中无形资产摊销金额相比 2015 年度增加 787,150.48 元，主要是由于公司所研发地方棋牌类手游中，辽宁、河北、湖南、山东、山西、湖北等六省正式转入无形资产并上线运营，无形资产摊销金额

相较 2015 年增加。

主办券商及会计师通过访谈、检查，了解与公司薪酬循环相关的内控制度和业务流程；通过抽样进行穿行测试，了解薪酬循环的内控执行情况；根据薪酬计算表与立项报告人员安排，复核计入成本薪酬的合理性与合规性，检查银行支付凭证，确认款项支付情况；检查计入成本费用报销人员归属部门，确认计入成本的合理性与合规性，检查费用报销发票日期归属期间，确认跨期事项的发生情况；进行版权摊销、游戏引擎摊销的截至测试，保证摊销成本的完整性；通过对公司毛利率分析以及与同行业的对比分析确认本公司毛利率的合理性，进而分析成本的合理性。基于以上核查，主办券商及会计师认为公司成本归集、分配、结转较为准确，与当期收入相匹配，不存在通过成本调整业绩的情形；公司成本真实、完整。

4、主营业务毛利率

（1）报告期内，公司主营业务毛利率情况：

单位：元

类别	2016 年度		2015 年度	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率
技术服务	7,334,747.63	84.75%	4,423,417.29	77.19%
游戏运营	3,140,722.89	54.62%	4,500,973.79	78.95%
合计	10,475,470.52	72.73%	8,924,391.08	78.07%

2016 年度、2015 年度公司综合毛利率分别为 72.73%、78.07%，毛利率水平保持较高水平。

报告期内，公司技术服务类业务毛利率保持稳定，2016 年度和 2015 年度技术服务类业务毛利率分别 84.75%和 77.19%。公司技术服务类业务成本主要为技术人员薪酬，公司核心技术人员团队保持稳定，行业经验丰富，技术实力较强，保证了公司技术服务类业务毛利率处于较高水平。

2016 年度和 2015 年度公司游戏运营业务毛利率分别为 54.62%、78.95%，公司 2016 年度游戏运营毛利率相较 2015 年度下降 24.33%，主要是由于 2016 年 7 月，公司整合所有游戏资源，统一归至地方棋牌游戏平台，同时公司所研发的部分地方

棋牌类休闲游戏取得版号并完成备案，正式投入运营，导致公司无形资产摊销成本同比大幅增长。同时由于公司地方棋牌游戏平台完成旗下休闲游戏整合时间较短，尚处在前期推广阶段，导致公司 2016 年游戏运营收入仅实现 0.85%的同比增长幅度，因此造成公司 2016 年度游戏运营收入毛利率的明显下滑。

（2）与同行业可比公司毛利率比较：

目前财务数据可公开查询的上市公司中，无与公司产业结构相近的标的，因此对公司两块主要业务毛利率分别与同行业可比公司进行比较。

技术服务业务：

可比公司	主营业务	毛利率	
		2016 年度	2015 年度
神州泰岳（300002）	软件和信息技术服务	77.23%	75.06%
三五互联（002278）	软件和信息技术服务业	58.41%	66.25%
平均值		67.82%	70.66%

乐聪网络技术服务业务2016年度和2015年度毛利率分别为84.75%和77.19%，对比同行业挂牌公司或上市公司游戏运营业务毛利率，公司游戏运营业务毛利率水平和波动符合行业整体趋势。

游戏运营业务：

可比公司	主营业务	毛利率	
		2016 年度	2015 年度
游族网络（833537）	网页网络游戏、移动网络游戏的研发和运营	50.65%	57.94%
游久游戏（600652）	游戏制作、运营	72.28%	74.01%
平均值		61.47%	65.98%

乐聪网络游戏运营业务2016年度和2015年度毛利率分别为54.62%和78.95%，对比同行业挂牌公司或上市公司游戏运营业务毛利率，公司游戏运营业务毛利率水平和波动符合行业整体趋势。

乐聪网络游戏运营业务2016年度和2015年度毛利率分别为54.62%和78.95%，

对比同行业挂牌公司或上市公司游戏运营业务毛利率，公司游戏运营业务毛利率水平和波动符合行业整体趋势。

5、营业收入的变动趋势及原因

单位：元

项目	2016 年度		2015 年度
	金额	增长率	金额
营业收入	14,403,524.01	26.00%	11,431,374.89
营业成本	3,928,053.49	56.68%	2,506,983.81
营业利润	1,477,427.46	-59.57%	3,654,330.99
利润总额	1,602,210.33	-61.27%	4,136,910.40
净利润	1,617,360.33	-53.46%	3,475,010.14

（1）2016 年度营业收入较 2015 年度增长了 26.00%，主要原因为 2016 年度，随着公司软件技术开发能力市场认可度不断提升，公司 2016 年度软件技术开发合同同比大幅增加，2016 年度公司分别为霍城县华映星球影业有限公司、威海光远文化传播股份有限公司、云南国业联合文化创意产业有限公司、广东唯诺冠动漫食品股份有限公司等客户提供动漫形象开发、动画背景制作、三维模型制作、游戏平台开发等技术服务，公司技术服务收入金额同比去年增加 2,923,448.8 元。

（2）2016 年度营业成本较 2015 年度增长了 56.68%，公司营业成本包括研发人员薪酬、无形资产摊销成本以及技术服务费。其中，2016 年度研发人员薪酬较 2015 年度减少 524,894.62 元，增幅 62.92%，主要因为 2016 年度公司重点开发多款地方棋牌类手游，完善并推出地方棋牌游戏平台，对所接技术服务合同中，音乐、美工、3D 建模等部分工作采用外部委托的方式完成，造成公司技术服务费同比大幅增加 1,158,813.82 元。2016 年度，公司主营业务成本中无形资产摊销金额相比 2015 年度增加 787,150.48 元，主要是由于公司所研发地方棋牌类手游中，辽宁、河北、湖南、山东、山西、湖北等六省正式转入无形资产并上线运营，无形资产摊销金额相较 2015 年增加。

（3）2016 年度营业利润、利润总额、净利润较 2015 年度分别降低了 59.57%、61.27%、53.46%，主要原因为销售费用和管理费用相比去年同期增加较快所致：1）

2016 年度销售费用同比 2015 年度大幅增加 1,042,572.73 元；主要是由于 2016 年 7 月，公司包括河北、辽宁在内的 6 省地方棋牌休闲手游上线，公司整合旗下游戏推出地方棋牌游戏平台，为迅速提高平台知名度，公司相关推广费用大幅增加所致。2）2016 年度管理费用同比 2015 年度增加 2,585,496.65 元；其中研发费用同比增加 1,881,320.15 元，主要是公司 2016 年度公司加大新游戏的研发投入所致。

（二）主要费用情况

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度
营业收入	14,403,524.01	11,431,374.89
销售费用	1,310,515.46	267,937.95
管理费用	7,531,644.81	4,946,148.16
其中：研发费用	4,803,891.56	2,922,571.41
财务费用	20,834.27	24,225.90
销售费用占营业收入比重	9.10%	2.34%
管理费用占营业收入比重	57.07%	43.27%
研发费用占营业收入比重	39.60%	25.57%
财务费用占营业收入比重	0.14%	0.21%
期间费用占营业收入比重	66.31%	45.82%

1、销售费用

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度
职工薪酬	358,773.75	124,796.00
折旧费	338,319.09	-
差旅费	306,773.24	105,988.25
招待费	173,500.31	37,153.70
宣传费	112,841.27	-
交通费	17,807.80	-
物料费	2,500.00	-
合计	1,310,515.46	267,937.95

销售费用主要包括销售人员工资、折旧费、差旅费、招待费、宣传费、交通费

和物料费。公司 2016 年度销售费用同比 2015 年度大幅增加 1,042,572.73 元，2016 年度销售费用占营业收入比率较 2015 年度增加 6.76%。其中折旧费用新增 338,319.09 元，主要为 16 年公司游戏运营销售模式开始采用在各省设经销商负责推广，公司为此配备电脑 300 余台，故 2016 年度计入销售费用的累计折旧增加。公司 2016 年度差旅费较 2015 年度增加 200,784.99 元，招待费增加 136,346.61 元，主要是由于 2016 年度公司加大客户开发力度，且部分客户分布距公司地理位置较远如云南、广东、山东等地，同时公司至各省寻找合作的经销商等，故差旅费、招待费等较 2015 年度明显增加。2016 年度公司计入销售费用的职工薪酬增加，一是公司 16 年对销售人员的工资进行了调整，同时对销售人员制定了业绩奖励方案，销售人员根据业绩完成情况，公司按规定给予奖金提成，销售员工职工薪酬的支付金额较 2015 年度大幅增加。2016 年度公司新上线六省市地方棋牌游戏平台，为推广上述游戏平台，公司通过参加展销会等方式进行宣传推广，发生宣传费用 112,841.27 元。

2、管理费用

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度
折旧	275,314.97	23,739.24
办公费	489,629.20	163,176.67
职工薪酬	1,391,593.42	1,203,626.24
交通费	99,487.78	42,011.60
招待费	150,615.80	67,076.70
印花税	9,025.00	20.00
水电费	14,294.90	1,000.00
研发费	4,803,891.56	2,922,571.41
审计费	108,773.58	63,000.00
会议费	31,962.00	65,483.00
律师费	99,056.60	105,000.00
会员费	20,000.00	-
顾问费	-	250,000.00
房租	38,000.00	38,000.00

合计	**7,531,644.81**	**4,946,148.16**

管理费用主要包括研发费、管理人员薪酬、办公费、招待费、审计费、交通费、律师费、折旧费等。公司 2016 年度管理费用同比 2015 年度增加 2,585,496.65 元；其中研发费用同比增加 1,881,320.15 元，主要是公司 2016 年度公司加大新游戏的研发投入所致。

3、财务费用

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度
利息支出	-	-
减：利息收入	3,441.22	607.73
汇兑损失	-	-
减：汇兑收益	-	-
手续费	24,275.49	24,833.63
合计	**20,834.27**	**24,225.90**

报告期内，公司财务费用金额较小，主要为银行手续费及部分利息收入。

主办券商及会计师核查后认为：

（1）公司 2016 年度加大市场推广和研发投入，期间费用波动合理。

（2）经核查公司各期末往来款性质、抽查往来款凭证、核对部分往来款询证函及进行期后截至测试，检查公司期间费用明细并抽取凭证，检查其费用单据、业务发生时间、业务性质、记账金额，主办券商及会计师认为，公司费用确认期间合理，不存在跨期确认费用的情况。

（3）公司报告期内无利息支出，财务费用主要为银行手续费，不存在利息费用资本化情形。

（4）针对报告期内确认的研发费用真实性、准确性、完整性及合理性，主办券商及会计师已通过查阅原始凭证、询问相关人员等方法，认为公司不存在将研发费用资本化的不合理情况，公司确认的研发费用真实、完整。

（5）针对报告期内公司发生的广告、宣传等费用支出，主办券商及会计师抽查

了广告费用记账凭证，并与相关原始单据、明细账进行核对后认为，公司广告、宣传费用支出真实、完整，记账期间正确，未发现异常的广告支出。

（6）综上，主办券商及会计师认为：公司期间费用的确认不存在跨期情况，亦不存在将期间费用资本化的情况，公司期间费用的确认真实、准确、完整，符合企业会计准则的规定。

（三）重大投资收益情况

报告期内，公司不存在重大投资收益。

（四）非经常性损益

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度
非流动资产处置损益		
越权审批或无正式批准文件的税收返还、减免		1,194.17
计入当期损益的政府补助	146,000.00	500,000.00
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-21,217.13	-18,614.76
非经常性损益合计	**124,782.87**	**482,579.41**
所得税影响额		-75,179.13
少数股东所占份额		
归属于母公司股东的非经常性损益净额	124,782.87	407,400.28
当期归属于母公司股东的净利润	1,617,360.33	3,475,010.14
非经常性损益净额占当期归属于母公司股东的净利润的比例	7.72%	11.72%

其中，政府补助明细情况如下：

单位：元

补贴事由	2016 年度	2015 年度	政府文件
廊坊市科技局对公司参加“第十八界中国国际高新技术成果交易会”的费用补贴	45,000.00	-	廊坊市科技局关于组织参加“第十八界中国国际高新技术成果交易会”的通知
优秀民营企业加和创业功臣补贴	100,000.00		廊坊市民营经济领导小组关于 2015 年度优秀民营企业家和创业功臣的通报

补贴事由	2016 年度	2015 年度	政府文件
文化产业发展引导资金	-	500,000.00	廊坊市财政局 中共廊坊市委宣传部 关于下达 2014 年省级文化产业发展引导资金（第二批）的通知
河北省第四届创新创业大赛三等奖	1,000		
合计	**146,000.00**	**500,000.00**	**-**

以上政府补助均为与收益相关的政府补助，主要为文化产业发展引导资金、优秀企业家奖励和政府组织活动经费补贴，取得时直接计入当期损益（营业外收入）。

2016 年度、2015 年度公司非经常性损益占公司净利润的比例分别为 7.72%和 11.72%，占比较小，对公司的经营业绩不存在重大影响。

（五）主要资产情况

1、货币资金

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
库存现金	11,081.09	27,200.61
银行存款	540,461.79	9,984,757.45
其他货币资金	1,355.03	290,673.12
合计	**552,897.91**	**10,302,631.18**

公司货币资金包括库存现金、银行存款及其他货币资金。公司 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日货币资金余额分别为：552,897.91 元、10,302,631.18 元。

2016 年 12 月 31 日余额较 2015 年 12 月 31 日余额减少 9,749,733.27 元，减少幅度 94.63%，主要原因为乐聪有限于 2015 年 12 月 25 日召开股东会决议增资 1,000 万元，使 2015 年期末银行存款金额较高。

2、应收账款

（1）报告期各期末应收账款期末余额情况：

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
应收账款余额	2,000,000.00	-
坏账准备	100,000.00	-
应收账款净额	1,900,000.00	-

截至 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日，公司应收账款余额分别为 2,000,000.00 元、0.00 元。

2016 年 12 月 31 日应收账款余额较 2015 年 12 月 31 日增加 200 万元，均为应收霍城县华映星球影业有限公司技术服务款项。

（2）按类别分类

①截至到 2016 年 12 月 31 日应收账款按类别划分情况：

单位：元

种类	2016 年 12 月 31 日			
	账面余额		坏账准备	净额
	金额	比例		
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款				
其中：无风险组合	-	-	-	-
账龄组合	2,000,000.00	100.00%	100,000.00	1,900,000.00
组合小计	**2,000,000.00**	**100.00%**	**100,000.00**	**1,900,000.00**
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款	-	-	-	-
合计	**2,000,000.00**	**100.00%**	**100,000.00**	**1,900,000.00**

②截至到 2015 年 12 月 31 日，公司应收账款余额为 0。

（3）按账龄分类

①截至到 2016 年 12 月 31 日应收账款按账龄分类情况：

单位：元

账龄	2016 年 12 月 31 日			
	金额	比例	坏账准备	净额
1 年以内	2,000,000.00	100.00%	100,000.00	1,900,000.00

1-2 年	-	-	-	-
2-3 年	-	-	-	-
3 年以上	-	-	-	-
合计	**2,000,000.00**	**100.00%**	**100,000.00**	**1,900,000.00**

②截至到 2015 年 12 月 31 日，公司应收账款余额为 0。

报告期各期末，公司应收账款净额分别为 1,900,000.00 元、0.00 元，占期末总资产的比例分别为 8.24%、0.00%，占比较低。

截至 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日，账龄 1 年以内的应收账款余额分别为 2,000,000.00 元、0.00 元，占当期期末应收账款余额的比例分别为 100.00%、100.00%。结合自身回款情况和所处行业特征，公司应收账款账龄结构合理，坏账计提比例较为充分，报告期内不存在坏账核销的情况。

应收账款坏账计提比例与同行业对比情况如下：

账龄	游族网络	神州泰岳	乐聪网络
1 年以内（含 1 年）	5.00%	5.00%	5.00%
1－2 年	10.00%	10.00%	10.00%
2－3 年	50.00%	30.00%	30.00%
3－4 年	100.00%	50.00%	50.00%
4－5 年	100.00%	80.00%	80.00%
5 年以上	100.00%	100.00%	100.00%

由上表可知，应收款项坏账准备比例与同行业（挂牌）上市公司基本相符，其计提比例符合公司实际情况与行业特点，该计提比例在会计上判断属于较为谨慎的水平。

2016 年度、2015 年度，应收账款周转率与同行业对比情况如下：

项目	乐聪网络		游族网络		神州泰岳	
	2016 年度	**2015 年度**	**2016 年度**	**2015 年度**	**2016 年度**	**2015 年度**
应收账款周转率（次）	14.40	-	8.25	7.64	7.98	6.62

公司应收账款周转率明显高于同行业内上市公司，主要是由于公司经营规模较

小，给予客户信用期限较短所致。

（5）报告期各期期末，应收账款前五名单位如下：

①截至到 2016 年 12 月 31 日，公司应收账款前五名单位如下：

单位：元

序号	单位名称	款项性质	余额	账龄	占比
1	霍城县华映星球影业有限公司	技术服务款	2,000,000.00	1 年以内	100.00%
合计		**-**	**2,000,000.00**	**-**	**100.00%**

②截至到 2015 年 12 月 31 日，公司应收账款余额为 0。

（6）报告期各期末，应收账款中无持有本单位 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方。

3、预付账款

（1）报告期各期末预付账款期末余额情况：

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
预付账款余额	106,753.69	-
坏账准备	-	-
预付账款净额	106,753.69	-

报告期内，公司预付账款金额较小。截至 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日，预付账款余额分别为 106,753.69 元、0.00 元。

（2）预付账款账龄情况：

①截至 2016 年 12 月 31 日，预付账款账龄情况：

单位：元

账龄	2016 年 12 月 31 日			
	金额	比例	坏账准备	净额
1 年以内	106,753.69	100.00%	-	106,753.69
1-2 年	-	-	-	-
2-3 年	-	-	-	-

3 年以上	-	-	-	-
合计	**106,753.69**	**100.00%**	**-**	**106,753.69**

②截至 2015 年 12 月 31 日，公司预付账款余额为 0。

（3）报告期内预付账款核销情况

报告期内，公司无核销的预付账款。

（4）预付账款前五名单位情况：

①截至到 2016 年 12 月 31 日，公司预付账款前五名单位如下：

单位：元

序号	单位名称	与本公司关系	余额	账龄	占比
1	重庆猪八戒网络有限公司	非关联方	36,917.00	1 年以内	34.58%
2	石家庄博华信息技术有限公司	非关联方	31,500.00	1 年以内	29.51%
3	重庆猪八戒知识产权服务有限公司	非关联方	23,100.00	1 年以内	21.64%
4	廊坊市德尔森商贸有限公司	非关联方	13,533.00	1 年以内	12.68%
5	易宝支付有限公司	非关联方	1,600.00	1 年以内	1.50%
合计		**-**	**106,650.00**		**99.91%**

②截至到 2015 年 12 月 31 日，公司预付账款余额为 0。

（5）报告期各期末，预付账款中无持有本单位 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方。

4、其他应收款

（1）报告期各期末其他应收款期末余额情况：

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
其他应收款	20,000.00	-
坏账准备	1,000.00	-
其他应收款净额	19,000.00	-

（2）按类别分类

①截至到 2016 年 12 月 31 日，其他应收款按类别划分情况：

单位：元

种类	2016 年 12 月 31 日			
	账面余额		坏账准备	净额
	金额	比例		
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款				
其中：无风险组合	-	-	-	-
账龄组合	20,000.00	100.00%	1,000.00	19,000.00
组合小计	**20,000.00**	**100.00%**	**1,000.00**	**19,000.00**
单项金额不重大但单独计提坏账准备的其他应收款	-	-	-	-
合计	**20,000.00**	**100.00%**	**1,000.00**	**19,000.00**

②截至到 2015 年 12 月 31 日，公司其他应收款余额为 0。

（3）按账龄分类

①截至 2016 年 12 月 31 日，其他应收款按账龄划分情况：

单位：元

账龄	2016 年 12 月 31 日			
	账面余额		坏账准备	净额
	金额	比例		
1 年以内	20,000.00	100.00%	1,000.00	19,000.00
1 年及以上	-	-	-	-
合计	**20,000.00**	**100.00%**	**1,000.00**	**19,000.00**

②截至 2015 年 12 月 31 日，公司其他应收款余额为 0。

（4）按性质分类

①截至 2016 年 12 月 31 日，其他应收款按性质划分情况：

单位：元

款项性质	2016 年 12 月 31 日
投标保证金	20,000.00

养老保险	-
医疗保险	-
失业保险	-
合计	**20,000.00**

②截至 2015 年 12 月 31 日，公司其他应收款余额为 0。

（5）报告期各期期末，其他应收款前五名单位如下：

①截至 2016 年 12 月 31 日，公司其他应收款余额前五名的情况：

单位：元

序号	单位名称	款项性质	余额	账龄	占比
1	石家庄宇辰招标代理有限公司廊坊分公司	投标保证金	20,000.00	1 年以内	100.00%
合计		**-**	**20,000.00**	**-**	**100.00%**

②截至 2015 年 12 月 31 日，公司其他应收款余额为 0。

（6）报告期各期期末，其他应收款中无持有本单位 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方。

5、其他流动资产

税种	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
增值税	7,600.51	-
企业所得税	78,095.05	-
合计	**85,695.56**	**-**

截至 2016 年 12 月 31 日，其他流动资产余额为 85,695.56 元，系公司预交税款重分类至其他流动资产。

6、固定资产

（1）固定资产构成及变动情况

2016 年度固定资产构成及变动情况如下：

单位：元

项目	2015年12月31日	本期增加	本期减少	2016年12月31日

固定资产原值：	**2,022,966.07**	**213,166.24**	**-**	**2,236,132.31**
机器设备				
运输工具				
电子设备及其他	2,022,966.07	213,166.24	-	2,236,132.31
累计折旧：	**34,460.57**	**613,634.06**	**-**	**648,094.63**
机器设备				
运输工具				
电子设备及其他	34,460.57	613,634.06	-	648,094.63
减值准备：	**-**	**-**	**-**	**-**
机器设备				
运输工具				
电子设备及其他				
固定资产账面价值：	**1,988,505.50**	**-**	**-**	**1,588,037.68**
机器设备				
运输工具				
电子设备及其他	1,988,505.50	-	-	1,588,037.68

2015 年度固定资产构成及变动情况如下：

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
固定资产原值：	**14,130.01**	**2,008,836.06**		**2,022,966.07**
机器设备				
运输工具				
电子设备及其他	14,130.01	2,008,836.06		2,022,966.07
累计折旧：	**9,278.03**	**25,182.54**		**34,460.57**
机器设备				
运输工具				
电子设备及其他	9,278.03	25,182.54		34,460.57
减值准备：				
机器设备				
运输工具				
电子设备及其他				
固定资产账面价值：	**4,851.98**			**1,988,505.50**

机器设备				
运输工具				

（2）固定资产抵押情况

截至 2016 年 12 月 31 日，公司固定资产不存在抵押的情况。

（3）固定资产减值情况

截至 2016 年 12 月 31 日，公司固定资产综合成新率为 71.02%。公司在用的固定资产主要为办公设备和电子设备，使用情况良好，不存在淘汰、更新等情况，不存在减值迹象。

7、无形资产

（1）报告期内无形资产构成及其变动情况

2016 年度无形资产构成及其变动情况如下：

单位：元

项目	2015 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2016 年 12 月 31 日
一、无形资产原值	**21,163,385.33**	**2,457,780.99**	**-**	**23,621,166.32**
土地使用权				
软件	21,163,385.33	2,457,780.99	-	23,621,166.32
二、累计摊销	**6,217,972.03**	**3,156,410.13**	**-**	**9,374,382.16**
土地使用权				
软件	6,217,972.03	3,156,410.13	-	9,374,382.16
三、减值准备	**-**	**-**	**-**	**-**
土地使用权				
软件				
四、无形资产账面价值	**14,945,413.30**	**-**	**-**	**14,246,784.16**
土地使用权				
软件	14,945,413.30	-	-	14,246,784.16

2015 年度无形资产构成及其变动情况如下：

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
一、无形资产原值	**12,186,560.39**	**8,976,824.94**	**-**	**21,163,385.33**
土地使用权				
软件	12,186,560.39	8,976,824.94	-	21,163,385.33
二、累计摊销	**4,548,712.38**	**1,669,259.65**	**-**	**6,217,972.03**
土地使用权				
软件	4,548,712.38	1,669,259.65	-	6,217,972.03
三、减值准备				
土地使用权				
软件				
四、无形资产账面价值	**7,637,848.01**	**-**	**-**	**14,945,413.30**
土地使用权				
软件	7,637,848.01	-	-	14,945,413.30

截至 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日，公司无形资产原值分别为 23,621,166.32 元、21,163,385.33 元，2016 年年末无形资产较 2015 年末增加 2,457,780.99 元，系 2016 年度符合资本化条件的开发支出陆续转为无形资产形成。

截至 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日，无形资产净值分别为 14,246,784.16 元、14,945,413.30 元，分别占当期期末资产总额的 61.82%、70.62%。

报告期内，公司无形资产按取得方式的不同可划分为外购的无形资产和自主研发的无形资产。

①外购

公司通过外购取得的无形资产为游戏引擎。截至 2016 年 12 月 31 日，游戏引擎原值为 7,000,000.00 元，累计摊销 4,275,000.00 元，净值为 2,625,000.00 元。

②自主研发

公司通过自主研发形成的无形资产为上述各个游戏软件。截至 2016 年 12 月 31 日，上述游戏软件原值为 16,621,166.32 元，累计摊销 5,099,382.16 元，净值为 11,621,784.16 元。

公司通过自主研发形成的无形资产占无形资产余额的比例为 81.57%。

公司自主研发无形资产详细流程及各阶段划分依据如下：

①公司研究开发的具体过程和步骤

公司按照企业会计准则及其应用指南的指引，结合自身研发实际情况，以项目立项通过为节点，将公司无形资产的自主研发活动划分为研究阶段和开发阶段：

1）研究阶段

公司研发阶段包括市场调研和前期策划两个环节。

市场调研环节，市场部根据各城市需求，针对地方游戏玩法、地域方言、用户受众群体数量、玩法趣味性等元素进行数据调研整理，形成调研报告。

前期策划环节，策划组根据调研报告，提出游戏产品概念，由公司管理层综合考虑目标用户、开发成本估算、潜在技术瓶颈、可能存在的风险等因素对游戏产品进行详细的商业和风险评估，根据评估结果由技术总监抽调美术组人员组建前期策划小组，绘制游戏概念图、场景 UI 布局原画、特效及界面、游戏形象设计等来实现游戏所有美术资源，并编制产品需求报告和产品策划方案，同时确定项目实施计划和工期。完成上述工作后公司召开立项会议，审议决定项目是否立项；如项目成功立项，则进入开发阶段。

研究阶段的支出主要包括市场部调研人员工资、研发部策划组和项目小组人员工资、差旅费、办公费等，在发生当期全部费用化。

2）开发阶段

确定项目实施计划和工期后，游戏产品进入到实质开发阶段。公司开发阶段分为客户端制作、服务端制作、产品验收三个环节。

客户端制作环节：由程序组负责、编写游戏功能函数；UI 界面交互；音效、游戏特效播放；同时配合项目组人员实现功能需求。

服务端制作环节：由程序组编写游戏引擎架构代码、游戏规则判断、划分数据结构、验证技术难点，实现与客户端交互。

产品验收环节：测试组负责对游戏产品内测版本进行内网测试，形成初步测试结果，并反馈修改建议至项目组，内网测试完成后，测试组开始小规模引入客户进行外网测试。测试通过后，公司申请软件著作权，产品进入运营阶段。

开发阶段的支出主要包括研发部项目组人员工资、外协设计费、办公费等，均

计入到开发支出。

②研究阶段、开发阶段的划分方法及相关证明资料。

公司以具体项目立项会议作为研究阶段和开发阶段的划分节点，立项会议通过后，成立项目小组，立项会议记录作为研究阶段和开发阶段划分相关证明材料。

③开发阶段支出资本化的具体时点和条件

根据企业会计准则及其应用指南，开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能确认为无形资产：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；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。

企业有完备的研发项目管理流程及制度，并有成熟专业的研发人员把控研发过程，在可行性报告中就制定明确的研发目标与程序。结合自身游戏软件的研发实际情况及研发流程，公司的研发项目在立项通过时意味着：研发部门有较大的把握开发成功此项研发项目，基本能确定此项研发项目未来为公司带来经济利益的方式，公司已为开发此项无形资产做好了财务、人力和物力等方面的准备，且能够单独核算此项研发项目发生的支出。因此，公司以项目立项通过为节点进行研发阶段和开发阶段的划分，并在项目立项通过项目小组成立后将开发支出资本化。

④根据企业会计准则及其应用指南，开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能确认为无形资产：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；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计量。

根据以上条件，公司游戏产品在通过测试并取得游戏软件著作权后即表明该游戏产品的研发获得了公司的支持，该游戏产品的研发在技术上具备可行性，预计会为公司带来经济流入，且公司财务部门单独核算各个游戏产品的研发人员工资、外协设计费、办公费等费用，所发生的开发支出能够可靠计量。故公司在游戏产品通过测试并取得游戏软件著作权时，将其对应的开发支出确认为无形资产。

⑤具体研发项目各步骤的开始和完成时间

项目名称	可研报告编制	立项会议通过	立项	确定项目组	开始研发	进行测试或验收	研发完成	取得著作权和版权	结转无形资产
棋魂休闲娱乐平台软件	2011-12-12-2011-12-30	2012-01-06	2012-01-06	2012-01-06	2012-01-09	2012-06-15	2012-06-22	2015-07-16	2015-07-16
远图休闲娱乐平台软件	2012-03-19-2012-03-30	2012-03-31	2012-03-31	2012-03-31	2012-04-02	2013-03-22	2013-03-29	2015-07-16	2015-07-16
视娱乐休闲娱乐平台软件	2012-08-13-2012-08-31	2012-09-03	2012-09-03	2012-09-03	2012-09-10	2013-08-23	2013-08-30	2015-07-16	2015-07-16
尚尚坦克安卓游戏软件	2012-12-24-2012-12-28	2013-01-04	2013-01-04	2013-01-04	2013-01-07	2013-05-17	2013-05-24	2015-11-13	2015-11-13
尚尚坦克苹果游戏软件	2013-03-25-2013-03-29	2013-04-03	2013-04-03	2013-04-03	2013-04-07	2013-10-18	2013-10-25	2015-11-13	2015-11-13
尚尚消魔安卓游戏软件	2013-06-24-2013-06-28	2013-07-01	2013-07-01	2013-07-01	2013-07-05	2014-03-07	2014-03-14	2015-11-17	2015-11-17
尚尚消魔苹果游戏软件	2013-09-23-2013-09-27	2013-09-29	2013-09-29	2013-09-29	2013-10-08	2014-05-23	2014-05-30	2015-11-17	2015-11-17
尚尚酷跑游戏软件	2014-01-20-2014-01-24	2014-01-26	2014-01-26	2014-01-26	2014-02-07	2014-06-20	2014-06-27	2015-11-23	2015-11-23
尚尚麻将游戏软件	2014-03-24-2014-03-28	2014-04-04	2014-04-04	2014-04-04	2014-04-08	2014-09-12	2014-09-19	2015-11-24	2015-11-24

尚尚斗地主游戏软件	2014-06-23-2014-06-27	2014-06-30	2014-06-30	2014-06-30	2014-07-07	2014-11-21	2014-11-28	2015-12-16	2015-12-16
尚尚斗鸡游戏软件	2014-09-22-2014-09-26	2014-09-29	2014-09-29	2014-09-29	2014-10-08	2014-12-26	2014-12-31	2015-12-09	2015-12-09
辽宁棋牌移动游戏软件	2015-11-16-2015-11-20	2015-12-01	2015-12-01	2015-12-01	2015-12-25	2016-07-25	2016-07-27	2016-03-03	2016-08-01
河北棋牌移动游戏软件	2015-12-01-2015-12-05	2015-12-07	2015-12-07	2015-12-07	2015-12-25	2016-07-25	2016-07-27	2016-03-09	2016-08-01
湖南棋牌移动游戏软件	2015-12-07-2015-12-12	2015-12-14	2015-12-14	2015-12-14	2015-12-27	2016-07-27	2016-07-29	2016-03-10	2016-08-01
山东棋牌移动游戏软件	2015-12-21-2015-12-25	2015-12-28	2015-12-28	2015-12-28	2015-12-28	2016-07-29	2016-07-31	2016-03-16	2016-08-01
山西棋牌移动游戏软件	2015-12-21-2015-12-25	2015-12-28	2015-12-28	2015-12-28	2015-12-28	2016-07-29	2016-07-31	2016-03-25	2016-08-01
湖北棋牌移动游戏软件	2015-12-14-2015-12-18	2015-12-21	2015-12-21	2015-12-21	2015-12-27	2016-07-27	2016-07-29	2016-04-20	2016-08-01
吉林棋牌移动游戏软件	2016-05-09-2016-05-13	2016-05-16	2016-05-16	2016-05-16	2016-05-16	2016-12-23	未完成		
陕西棋牌移动游戏软件	2016-05-09-2016-05-13	2016-05-16	2016-05-16	2016-05-16	2016-05-16	2016-12-23	未完成		

黑龙江棋牌移动游戏软件	2016-05-10-2016-05-13	2016-05-18	2016-05-18	2016-05-18	2016-05-18	2016-12-23	未完成		
河南棋牌移动游戏软件	2016-05-09-2016-05-13	2016-05-18	2016-05-18	2016-05-18	2016-05-18	2016-12-26	未完成		
四川棋牌移动游戏软件	2016-05-09-2016-05-13	2016-05-20	2016-05-20	2016-05-20	2016-05-20	2016-12-26	未完成		
贵州棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-23	2016-05-23	2016-05-23	2016-05-23	2016-12-26	未完成		
甘肃棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-23	2016-05-23	2016-05-23	2016-05-23	2016-12-28	未完成		
广西棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-25	2016-05-25	2016-05-25	2016-05-25	2016-12-28	未完成		
云南棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-25	2016-05-25	2016-05-25	2016-05-25	2016-12-28	未完成		
福建棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-27	2016-05-27	2016-05-27	2016-05-27	2016-12-30	未完成		
江西棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-27	2016-05-27	2016-05-27	2016-05-27	2016-12-30	未完成		

注：未完成是指截至反馈日尚未完成项目的全部研发工作。

⑥报告期内公司研究阶段、开发阶段划分方法保持一致，开发支出资本化时点保持一致，开发支出确认为无形资产时点保持一致，公司研究阶段支出均费用化，开发阶段支出均资本化，不存在应将开发支出资本化而未资本化的情形，报告期内会计政策保持一致。

公司 2015 年度研发支出费用化金额为 2,922,571.41 元，资本化金额为 8,976,824.94 元，费用化金额占资本化金额的比例为 32.56%；2016 年度研发支出费用化金额为 4,803,891.56 元，资本化金额为 2,457,780.99 元。

主办券商及会计师核查后认为，报告期内，公司研发支出费用化和资本化的依据明确合理，金额真实准确，不存在将费用资本化的情形。

（4）截至 2016 年 12 月 31 日，公司无形资产明细如下：

单位：元

无形资产名称	摊销年限	起始日	账面原值	累计摊销	账面价值
游戏引擎					
其中：平台引擎	10 年	2010/10/1	2,100,000.00	1,212,500.00	997,500.00
客户端引擎	10 年	2010/10/1	950,000.00	593,750.00	451,250.00
数据库引擎	10 年	2010/10/1	950,000.00	593,750.00	451,250.00
服务端引擎	10 年	2010/10/1	950,000.00	593,750.00	451,250.00
网站引擎	10 年	2010/10/1	250,000.00	156,250.00	118,750.00
游戏源代码	10 年	2010/10/1	1,800,000.00	1,125,000.00	855,000.00
游戏软件					
其中：圈子游休闲娱乐软件	10 年	2010/3/1	652,766.16	446,056.87	206,709.29
尚尚娱乐视频版软件	10 年	2011/4/1	643,951.34	370,272.02	273,679.32
象棋残局游戏软件	10 年	2011/5/1	655,255.00	371,311.17	283,943.83
深海捕鱼游戏软件	8 年	2011/7/1	665,341.46	457,422.25	207,919.21
陆海空三军战棋软件	10 年	2012/2/1	639,556.43	314,448.58	325,107.85
尚尚斗牛游戏软件	8 年	2013/2/1	643,375.67	314,986.01	328,389.66
指挥者手机游戏软件	10 年	2013/11/1	641,980.67	203,293.88	438,686.79
指挥者网页游戏软件	10 年	2013/12/1	644,333.66	198,669.54	445,664.12
棋魂休闲娱乐平台软件	8 年	2015/2/1	631,238.33	148,234.15	483,004.18

远图休闲娱乐平台软件	10 年	2015/7/1	1,302,502.12	195,375.32	1,107,126.80
视娱乐休闲平台软件	10 年	2015/7/1	1,038,160.17	155,724.03	882,436.14
尚尚坦克安卓游戏软件	3 年	2015/11/1	776,029.29	301,789.17	474,240.12
尚尚坦克苹果游戏软件	3 年	2015/11/1	780,901.20	303,683.80	477,217.40
尚尚消魔安卓游戏软件	3 年	2015/11/1	780,286.67	303,444.82	476,841.85
尚尚消魔苹果游戏软件	3 年	2015/11/1	780,601.66	303,567.31	477,034.35
尚尚跑酷游戏软件	3 年	2015/11/1	522,957.00	203,372.17	319,584.83
尚尚麻将游戏软件	10 年	2015/11/1	786,794.17	91,792.65	695,001.52
尚尚斗地主游戏软件	10 年	2015/12/1	788,124.83	85,380.19	702,744.64
尚尚斗鸡游戏软件	10 年	2015/12/1	789,229.50	85,499.86	703,729.64
辽宁棋牌移动游戏软件	10 年	2016/8/1	381,411.40	15,892.14	365,519.26
河北棋牌移动游戏软件	10 年	2016/8/1	353,924.29	14,746.85	339,177.44
湖南棋牌移动游戏软件	10 年	2016/8/1	341,507.92	14,229.50	327,278.42
山东棋牌移动游戏软件	10 年	2016/8/1	247,101.57	10,295.90	236,805.67
山西棋牌移动游戏软件	10 年	2016/8/1	296,644.92	12,360.21	284,284.71
湖北棋牌移动游戏软件	10 年	2016/8/1	266,219.17	11,092.47	255,126.70
<我要回家><刷我的卡>品牌授权	3 年	2016/9/1	570,971.72	63,441.30	507,530.42
合计	**-**	**-**	**23,621,166.32**	**9,374,382.16**	**14,246,784.16**

注：上述无形资产摊销方法均为直线摊销法。

（5）无形资产减值情况

根据企业会计准则，公司应当在资产负债表日判断资产是否存在可能发生减值的迹象，存在减值迹象的，应当进行减值测试并确定其可回收金额。

公司于 2016 年 12 月 31 日对外购的无形资产和自主研发的无形资产进行了检查评测，结果如下：

①公司外购取得的游戏引擎持续为游戏软件的开发和运营提供基层代码支持，公司研发部门对其进行不断的更新修复，并按期直线摊销，不存在减值迹象，未计提减值准备；

②公司自主研发的游戏软件均整合在公司地方棋牌游戏运营平台整体运营，采用平台充值会员和出售道具房卡的方式进行收费，公司 2016 年度游戏运营状况良好，

实现游戏运营收入 5,700,954.09 元，公司游戏软件不存在减值迹象，无需计提减值准备。

根据北京国融兴华资产评估有限责任公司于2016年01月18日出具的国融兴华评报字[2016]第010023号《河北乐聪网络科技有限公司拟整体变更为股份有限公司项目评估报告》，截至评估基准日 2015 年 12 月 31 日，公司无形资产评估值为18,110,507.35元，评估增值3,165,094.06元，增值率21.18%。

（6）截至2016年12月31日，公司无用于抵押或担保的无形资产。

公司无形资产情况详见“第二节公司业务”之“三、与业务相关的关键资源要素”之“（二）主要无形资产使用情况”。

8、开发支出

（1）报告期内，公司开发支出变动情况及资本化情况

2016年度开发支出变动情况及资本化情况如下：

单位：元

项目	2015年12月31日	本期增加金额		本期减少金额		2016年12月31日
		内部开发支出	其他	确认为无形资产	转入当期损益	
辽宁棋牌移动游戏软件	-	381,411.40	-	381,411.40	-	-
河北棋牌移动游戏软件	-	353,924.29	-	353,924.29	-	-
湖南棋牌移动游戏软件	-	341,507.92	-	341,507.92	-	-
山东棋牌移动游戏软件	-	247,101.57	-	247,101.57	-	-
山西棋牌移动游戏软件	-	296,644.92	-	296,644.92	-	-
湖北棋牌移动游戏软件	-	266,219.17	-	266,219.17	-	-
吉林棋牌移动游戏软件	-	447,851.34	-	-	-	447,851.34
陕西棋牌移动游戏软件	-	454,695.58	-	-	-	454,695.58
黑龙江棋牌移动游戏软件	-	404,824.40	-	-	-	404,824.40
河南棋牌移动游戏软件	-	388,515.56	-	-	-	388,515.56
四川棋牌移动游戏软件	-	401,783.21	-	-	-	401,783.21
贵州棋牌移动游戏软件	-	431,298.66	-	-	-	431,298.66

甘肃棋牌移动游戏软件	-	335,681.01	-	-	-	335,681.01
广西棋牌移动游戏软件	-	391,345.17	-	-	-	391,345.17
云南棋牌移动游戏软件	-	396,188.03	-	-	-	396,188.03
福建棋牌移动游戏软件	-	434,552.22	-	-	-	434,552.22
江西棋牌移动游戏软件	-	444,091.06	-	-	-	444,091.06
合计	**-**	**6,417,635.51**	**-**	**1,886,809.27**	**-**	**4,530,826.24**

2015 年度开发支出变动情况及资本化情况如下：

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加金额		本期减少金额		2015 年 12 月 31 日
		内部开发支出	其他	确认为无形资产	转入当期损益	
棋魂休闲娱乐平台软件	631,238.33	-	-	631,238.33	-	-
远图休闲娱乐平台软件	1,302,502.12	-	-	1,302,502.12	-	-
视娱乐休闲娱乐平台软件	1,038,160.17	-	-	1,038,160.17	-	-
尚尚坦克安卓游戏软件	776,029.29	-	-	776,029.29	-	-
尚尚坦克苹果游戏软件	780,901.20	-	-	780,901.20	-	-
尚尚消魔安卓游戏软件	780,286.67	-	-	780,286.67	-	-
尚尚消魔苹果游戏软件	780,601.66	-	-	780,601.66	-	-
尚尚酷跑游戏软件	522,957.00	-	-	522,957.00	-	-
尚尚麻将游戏软件	786,794.17	-	-	786,794.17	-	-
尚尚斗地主游戏软件	788,124.83	-	-	788,124.83	-	-
尚尚斗鸡游戏软件	789,229.50	-	-	789,229.50	-	-
合计	**8,976,824.94**	**-**	**-**	**8,976,824.94**	**-**	**-**

截至 2015 年 12 月 31 日，公司开发支出余额为 0，公司所开发棋魂休闲娱乐平台软件等共 11 款游戏软件开发阶段的支出符合资本化的确认条件，在当期确认为无形资产。

截至 2016 年 12 月 31 日，公司开发支出为 4,530,826.24 元，占当期期末资产总额的 19.66%。

公司按照企业会计准则及其应用指南的指引，结合自身研发实际情况，以项目立项通过为节点，将公司无形资产的自主研发活动划分为研究阶段和开发阶段：

1）研究阶段

公司研发阶段包括市场调研和前期策划两个环节。

市场调研环节，市场部根据各城市需求，针对地方游戏玩法、地域方言、用户受众群体数量、玩法趣味性等元素进行数据调研整理，形成调研报告。

前期策划环节，策划组根据调研报告，提出游戏产品概念，由公司管理层综合考虑目标用户、开发成本估算、潜在技术瓶颈、可能存在的风险等因素对游戏产品进行详细的商业和风险评估，根据评估结果由技术总监抽调美术组人员组建前期策划小组，绘制游戏概念图、场景 UI 布局原画、特效及界面、游戏形象设计等来实现游戏所有美术资源，并编制产品需求报告和产品策划方案，同时确定项目实施计划和工期。完成上述工作后公司召开立项会议，审议决定项目是否立项；如项目成功立项，则进入开发阶段。

研究阶段的支出主要包括市场部调研人员工资、研发部策划组和项目小组人员工资、差旅费、办公费等，在发生当期全部费用化。

2）开发阶段

确定项目实施计划和工期后，游戏产品进入到实质开发阶段。公司开发阶段分为客户端制作、服务端制作、产品验收三个环节。

客户端制作环节：由程序组负责、编写游戏功能函数；UI 界面交互；音效、游戏特效播放；同时配合项目组人员实现功能需求。

服务端制作环节：由程序组编写游戏引擎架构代码、游戏规则判断、划分数据结构、验证技术难点，实现与客户端交互。

产品验收环节：测试组负责对游戏产品内测版本进行内网测试，形成初步测试结果，并反馈修改建议至项目组，内网测试完成后，测试组开始小规模引入客户进行外网测试。测试通过后，公司申请软件著作权，产品进入运营阶段。

开发阶段的支出主要包括研发部项目组人员工资、外协设计费、办公费等，均计入到开发支出。

②研究阶段、开发阶段的划分方法及相关证明资料。

公司以具体项目立项会议作为研究阶段和开发阶段的划分节点，立项会议通过后，成立项目小组，立项会议记录作为研究阶段和开发阶段划分相关证明材料。

③开发阶段支出资本化的具体时点和条件

根据企业会计准则及其应用指南，开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才

能确认为无形资产：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；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。

企业有完备的研发项目管理流程及制度，并有成熟专业的研发人员把控研发过程，在可行性报告中就制定明确的研发目标与程序。结合自身游戏软件的研发实际情况及研发流程，公司的研发项目在立项通过时意味着：研发部门有较大的把握开发成功此项研发项目，基本能确定此项研发项目未来为公司带来经济利益的方式，公司已为开发此项无形资产做好了财务、人力和物力等方面的准备，且能够单独核算此项研发项目发生的支出。因此，公司以项目立项通过为节点进行研发阶段和开发阶段的划分，并在项目立项通过项目小组成立后将开发支出资本化。

④根据企业会计准则及其应用指南，开发阶段的支出，同时满足下列条件的，才能确认为无形资产：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；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计量。

根据以上条件，公司游戏产品在通过测试并取得游戏软件著作权后即表明该游戏产品的研发获得了公司的支持，该游戏产品的研发在技术上具备可行性，预计会为公司带来经济流入，且公司财务部门单独核算各个游戏产品的研发人员工资、外协设计费、办公费等费用，所发生的开发支出能够可靠计量。故公司在游戏产品通过测试并取得游戏软件著作权时，将其对应的开发支出确认为无形资产。

⑤具体研发项目各步骤的开始和完成时间

项目名称	可研报告编制	立项会议通过	立项	确定项目组	开始研发	进行测试或验收	研发完成	取得著作权和版权	结转无形资产
棋魂休闲娱乐平台软件	2011-12-12-2011-12-30	2012-01-06	2012-01-06	2012-01-06	2012-01-09	2012-06-15	2012-06-22	2015-07-16	2015-07-01
远图休闲娱乐平台软件	2012-03-19-2012-03-30	2012-03-31	2012-03-31	2012-03-31	2012-04-02	2013-03-22	2013-03-29	2015-07-16	2015-07-01
视娱乐休闲娱乐平台软件	2012-08-13-2012-08-31	2012-09-03	2012-09-03	2012-09-03	2012-09-10	2013-08-23	2013-08-30	2015-07-16	2015-07-01
尚尚坦克安卓游戏软件	2012-12-24-2012-12-28	2013-01-04	2013-01-04	2013-01-04	2013-01-07	2013-05-17	2013-05-24	2015-11-13	2015-11-01
尚尚坦克苹果游戏软件	2013-03-25-2013-03-29	2013-04-03	2013-04-03	2013-04-03	2013-04-07	2013-10-18	2013-10-25	2015-11-13	2015-11-01
尚尚消魔安卓游戏软件	2013-06-24-2013-06-28	2013-07-01	2013-07-01	2013-07-01	2013-07-05	2014-03-07	2014-03-14	2015-11-17	2015-11-01
尚尚消魔苹果游戏软件	2013-09-23-2013-09-27	2013-09-29	2013-09-29	2013-09-29	2013-10-08	2014-05-23	2014-05-30	2015-11-17	2015-11-01
尚尚酷跑游戏软件	2014-01-20-2014-01-24	2014-01-26	2014-01-26	2014-01-26	2014-02-07	2014-06-20	2014-06-27	2015-11-23	2015-11-01
尚尚麻将游戏软件	2014-03-24-2014-03-28	2014-04-04	2014-04-04	2014-04-04	2014-04-08	2014-09-12	2014-09-19	2015-11-24	2015-11-01

尚尚斗地主游戏软件	2014-06-23-2014-06-27	2014-06-30	2014-06-30	2014-06-30	2014-07-07	2014-11-21	2014-11-28	2015-12-16	2015-12-01
尚尚斗鸡游戏软件	2014-09-22-2014-09-26	2014-09-29	2014-09-29	2014-09-29	2014-10-08	2014-12-26	2014-12-31	2015-12-09	2015-12-01
辽宁棋牌移动游戏软件	2015-11-16-2015-11-20	2015-12-01	2015-12-01	2015-12-01	2015-12-25	2016-07-25	2016-07-27	2016-03-03	2016-08-01
河北棋牌移动游戏软件	2015-12-01-2015-12-05	2015-12-07	2015-12-07	2015-12-07	2015-12-25	2016-07-25	2016-07-27	2016-03-09	2016-08-01
湖南棋牌移动游戏软件	2015-12-07-2015-12-12	2015-12-14	2015-12-14	2015-12-14	2015-12-27	2016-07-27	2016-07-29	2016-03-10	2016-08-01
山东棋牌移动游戏软件	2015-12-21-2015-12-25	2015-12-28	2015-12-28	2015-12-28	2015-12-28	2016-07-29	2016-07-31	2016-03-16	2016-08-01
山西棋牌移动游戏软件	2015-12-21-2015-12-25	2015-12-28	2015-12-28	2015-12-28	2015-12-28	2016-07-29	2016-07-31	2016-03-25	2016-08-01
湖北棋牌移动游戏软件	2015-12-14-2015-12-18	2015-12-21	2015-12-21	2015-12-21	2015-12-27	2016-07-27	2016-07-29	2016-04-20	2016-08-01
吉林棋牌移动游戏软件	2016-05-09-2016-05-13	2016-05-16	2016-05-16	2016-05-16	2016-05-16	2016-12-23	未完成		
陕西棋牌移动游戏软件	2016-05-09-2016-05-13	2016-05-16	2016-05-16	2016-05-16	2016-05-16	2016-12-23	未完成		

黑龙江棋牌移动游戏软件	2016-05-10-2016-05-13	2016-05-18	2016-05-18	2016-05-18	2016-05-18	2016-12-23	未完成		
河南棋牌移动游戏软件	2016-05-09-2016-05-13	2016-05-18	2016-05-18	2016-05-18	2016-05-18	2016-12-26	未完成		
四川棋牌移动游戏软件	2016-05-09-2016-05-13	2016-05-20	2016-05-20	2016-05-20	2016-05-20	2016-12-26	未完成		
贵州棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-23	2016-05-23	2016-05-23	2016-05-23	2016-12-26	未完成		
甘肃棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-23	2016-05-23	2016-05-23	2016-05-23	2016-12-28	未完成		
广西棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-25	2016-05-25	2016-05-25	2016-05-25	2016-12-28	未完成		
云南棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-25	2016-05-25	2016-05-25	2016-05-25	2016-12-28	未完成		
福建棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-27	2016-05-27	2016-05-27	2016-05-27	2016-12-30	未完成		
江西棋牌移动游戏软件	2016-05-16-2016-05-20	2016-05-27	2016-05-27	2016-05-27	2016-05-27	2016-12-30	未完成		

注：未完成是指截至反馈日尚未完成项目的全部研发工作。

报告期内公司研究阶段、开发阶段划分方法保持一致，开发支出资本化时点保持一致，开发支出确认为无形资产时点保持一致，不存在应将开发支出资本化而未资本化的情形。

9、递延所得税资产

（1）截至 2016 年 12 月 31 日，公司递延所得税资产情况：

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日
递延所得税资产：	
坏账准备产生的递延所得税资产	15,150.00
合计	**15,150.00**

（2）截至 2015 年 12 月 31 日，公司递延所得税资产情况：

单位：元

项目	2015 年 12 月 31 日
递延所得税资产：	
坏账准备产生的递延所得税资产	-
合计	-

截至 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日，公司递延所得税资产余额分别为 15,150.00 元、0.00 元，主要为计提坏账准备导致账面价值低于计税基础形成。

（六）主要负债情况

1、应付账款

（1）账龄及期末余额变动分析

单位：元

账龄	2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比
1 年以内（含 1 年）	38,000.00	100.00%	-	-
1-2 年（含 2 年）	-	-	-	-
2-3 年（含 3 年）	-	-	-	-

3 年以上	-	-	-	-
合计	**38,000.00**	**100.00%**	**-**	**-**

截至 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日，公司应付账款余额分别为 38,000.00 元、0.00 元。报告期内公司应付账款金额较小，2016 年 12 月 31 日应付账款主要为应付所租赁办公地点租金。

（2）报告期各期期末，应付账款前五名单位如下：

截至到 2016 年 12 月 31 日，应付账款前五名单位如下：

单位：元

序号	单位名称	款项性质	余额	账龄	占比
1	齐向东	房租	38,000.00	1 年以内	100.00%
合计		**-**	**38,000.00**	**-**	**100.00%**

截至到 2015 年 12 月 31 日，公司应付账款余额为 0。

（3）报告期各期期末，应付账款中无应付持本单位 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方款项。

2、预收账款

（1）账龄及期末余额变动分析

单位：元

账龄	2016 年 12 月 31 日		2015 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比
1 年以内	40,982.00	100.00%	72,594.40	100.00%
1-2 年	-	-	-	-
2-3 年	-	-	-	-
3 年以上	-	-	-	-
合计	**40,982.00**	**100.00%**	**72,594.40**	**100.00%**

截至 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日，公司预收账款余额分别为 40,982.00 元、72,594.40 元，主要为收到的游戏充值款截至期末尚未消耗的充值金额。

截至 2016 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日，公司无账龄在 1 年以上的预收账款。

（2）报告期各期期末，预收账款为收到的游戏充值款截至期末尚未消耗的充值金额。

（3）报告期各期期末，预收账款中无持本单位 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方。

3、应付职工薪酬

（1）2016 年度应付职工薪酬明细如下表：

单位：元

项目	2015 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2016 年 12 月 31 日
短期薪酬				
一、工资、奖金、津贴和补贴	184,739.50	4,605,937.88	4,377,952.18	412,725.20
二、职工福利费				
三、社会保险费		77,452.39	77,452.39	
其中：医疗保险费		65,894.60	65,894.60	
工伤保险费		11,557.79	11,557.79	
生育保险费				
四、住房公积金				
五、工会经费和职工教育经费				
六、短期带薪缺勤				
七、短期利润分享计划				
小计	**184,739.50**	**4,683,390.27**	**4,455,404.57**	**412,725.20**
离职后福利-设定提存计划				
一、基本养老保险		120,818.16	120,818.16	
二、失业保险费		7,268.49	7,268.49	
三、企业年金缴费				
小计	**-**	**128,086.65**	**128,086.65**	**-**
辞退福利				
一年内到期的其他福利				
合计	**184,739.50**	**4,811,476.92**	**4,583,491.22**	**412,725.20**

注：廊坊市生育险包含在医疗保险范围内，因此报告期内生育保险费科目为 0。

（2）2015 年度应付职工薪酬明细如下表：

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
短期薪酬				
一、工资、奖金、津贴和补贴		4,556,263.26	4,371,523.76	184,739.50
二、职工福利费				
三、社会保险费		736.74	736.74	
其中：医疗保险费				
工伤保险费		736.74	736.74	
生育保险费				
四、住房公积金				
五、工会经费和职工教育经费				
六、短期带薪缺勤				
七、短期利润分享计划				
小计	**-**	**4,557,000.00**	**4,372,260.50**	**184,739.50**
离职后福利-设定提存计划				
一、基本养老保险		16,660.00	16,660.00	
二、失业保险费		475.50	475.50	
三、企业年金缴费				
小计	**-**	**17,135.50**	**17,135.50**	**-**
辞退福利				
一年内到期的其他福利				
合计	**-**	**4,574,135.50**	**4,389,396.00**	**184,739.50**

公司应付职工薪酬主要包括应付工资、奖金、社会保险费等。公司的工资通过应付职工薪酬的计提，并计入管理费用-工资、管理费用-研发费用、销售费用-工资、开发支出-工资以及主营业务成本-人工成本等科目。

4、应交税费

单位：元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日

项目	2016年12月31日	2015年12月31日
增值税	-	24,988.07
企业所得税	-	464,658.64
教育费附加	-	2,036.80
印花税	-	872.92
城市维护建设税	-	581.94
合计	**-**	**493,138.37**

根据税务主管部门出具的证明及公司的确认，截至本说明书出具之日，公司自成立以来，不存在偷税、漏税等的情形，没有受到有关税务方面的行政处罚。

5、其他应付款

（1）账龄及期末余额变动分析

单位：元

项目	2016年12月31日	2015年12月31日
1 年以内	-	850,000.00
1-2 年	-	-
2-3 年	-	-
3-4 年	-	4,700,000.00
合计	**-**	**5,550,000.00**

其他应付款主要包括公司向关联方的借款。截至2016年12月31日、2015年12月31日，公司其他应付款余额分别为0.00元、5,550,000.00元。2016年度，公司偿还了所欠股东借款，2016年12月31日其他应付款余额较2015年末减少5,550,000.00元。

（2）报告期各期末其他应付款情况

截至2016年12月31日，公司其他应付款余额为0。

截至2015年12月31日，其他应付款情况如下：

单位：元

单位名称	款项性质	余额	账龄	占总额比例
郑岩峰	借款	4,700,000.00	3-4 年	84.68%
王润杰	借款	850,000.00	1 年以内	15.32%

合计	**-**	**5,550,000.00**	**-**	**100.00%**

（3）报告期各期末，其他应付款中应付持本单位5%（含5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方款项详见本节“七”之“（三）”之“1、应付关联方款项余额”。

截至2015年12月31日，其他应付款余额中应付持有公司5%(含5%)以上表决权股份的股东单位的款项明细如下：

单位：元

单位名称	与本公司关系	款项性质	余额	账龄	占其他应付款总额比例(%)
王润杰	控股股东，实际控制人	借款	850,000.00	1 年以内	15.32%
合计		-	850,000.00	-	15.32%

（七）股东权益情况

1、实收资本（或股本）

单位：元

股东	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
王润杰	10,600,000.00	10,600,000.00
李玉珍	3,000,000.00	3,000,000.00
曹超	2,000,000.00	2,000,000.00
高玉芳	1,500,000.00	1,500,000.00
苏广东	750,000.00	750,000.00
苏廷贤	750,000.00	750,000.00
郑岩峰	500,000.00	500,000.00
张乐群	250,000.00	250,000.00
王征	250,000.00	250,000.00
陈建波	150,000.00	150,000.00
王耀宾	150,000.00	150,000.00
刘杰	100,000.00	100,000.00
合计	**20,000,000.00**	**20,000,000.00**

公司实收资本的变动情况详见本公开转让说明书“第一节基本情况”之“四、公司股本形成及变化情况”。

2、资本公积

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
其他资本公积	936,077.71	-
合计	**936,077.71**	-

公司资本公积均为其他资本公积部分。2016年资本公积是由于以2015年12月31日为基准日，有限公司整体股份改制，净资产大于股本的金额，调整至资本公积形成的。

3、盈余公积

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
法定盈余公积	161,736.03	93,607.77
合计	**161,736.03**	**93,607.77**

4、未分配利润

单位：元

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
调整前上期末未分配利润	842,469.94	-2,538,932.43
调整期初未分配利润合计数（调增+，调减-）		
调整后期初未分配利润	842,469.94	-2,538,932.43
加：本期归属于母公司所有者的净利润	1,617,360.33	3,475,010.14
减：提取法定盈余公积	161,736.03	93,607.77
提取任意盈余公积		
提取一般风险准备		
应付普通股股利		
转作股本的普通股股利		
股份改制结转至资本公积		
期末未分配利润	1,455,624.30	842,469.94

（八）报告期主要财务指标分析

报告期主要会计数据及财务指标简表

项目	2016年12月31日	2015年12月31日

资产总计（元）	23,045,145.24	27,236,549.98
股东权益合计（元）	22,553,438.04	20,936,077.71
归属于申请挂牌公司的股东权益合计（元）	22,553,438.04	20,936,077.71
每股净资产（元）	1.13	1.05
归属于申请挂牌公司股东的每股净资产（元）	1.13	1.05
资产负债率（母公司）	2.13%	23.13%
流动比率（倍）	5.42	1.64
速动比率（倍）	5.03	1.64
项目	**2016 年度**	**2015 年度**
营业收入（元）	14,403,524.01	11,431,374.89
净利润（元）	1,617,360.33	3,475,010.14
归属于申请挂牌公司股东的净利润（元）	1,617,360.33	3,475,010.14
扣除非经常性损益后的净利润（元）	1,492,577.46	3,067,609.86
归属于申请挂牌公司股东的扣除非经常性损益后的净利润（元）	1,492,577.46	3,067,609.86
毛利率（%）	72.73	78.07
净资产收益率（%）	7.44	37.78
扣除非经常性损益后净资产收益率（%）	6.86	33.32
基本每股收益（元/股）	0.08	0.35
稀释每股收益（元/股）	0.08	0.35
应收帐款周转率（次）	14.40	-
存货周转率（次）	-	-
经营活动产生的现金流量净额（元）	2,346,531.98	5,445,485.43
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	0.12	0.54

注：1、毛利率按照“（当期营业收入-当期营业成本）/当期营业收入”计算。

2、净资产收益率按照“归属于普通股股东的当期净利润/当期加权平均净资产”计算。

3、扣除非经常性损益后的净资产收益率按照“扣除非经常性损益后的归属于普通股股东的当期净利润/加权平均净资产”计算。

4、每股收益按照“归属于普通股股东的当期净利润/当期加权平均股本”计算；

5、扣除非经常性损益后的每股收益按照“扣除非经常性损益后的归属于普通股股东的当期净利润/当期加权平均股本”计算；

6、每股净资产按照“期末净资产/期末股本”计算；

7、每股经营活动产生的现金流量净额按照“当期经营活动产生的现金流量净额/当期加权平均股本”计算；

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

9、存货周转率按照“当期营业收入/（期初存货/2+期末存货/2）”计算。

10、资产负债率按照“期末负债总额/期末资产总额”计算。

11、流动比率按照“期末流动资产/期末流动负债”计算。

12、速动比率按照“（期末流动资产-期末存货-期末预付账款-期末一年内到期的非流动资产-期末其他流动资产）/期末流动负债”计算。

13、当期加权平均净资产= E0＋NP÷2＋Ei×Mi÷M0– Ej×Mj÷M0±Ek×Mk÷M0

其中：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。

14、当期加权平均股本 S= S0+S1+Si×Mi÷M0-Sj×Mj÷M0-Sk

其中：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 为增加股份下一月份起至报告期期末的月份数；Mj 为减少股份下一月份起至报告期期末的月份数。

1、偿债能力分析

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
资产负债率	2.13%	23.13%
流动比率（倍）	5.42	1.64
速动比率（倍）	5.03	1.64

2016年12月31日、2015年12月31日，公司资产负债率分别为2.13%、23.13%，呈逐年降低趋势。2016年12月31日资产负债率较2015年12月31日降低21.00%，主要是由于2016年度，公司偿还所欠股东借款555万元。报告期内，除向公司股东所借无息借款外，公司负债金额较小，主要为经营性流动负债。

2016年12月31日、2015年12月31日，公司流动比率分别为5.42、1.64，速动比率分别为5.03、1.64，流动比率和速动比率均高于1，公司短期偿债能力较强。

2、营运能力分析

项目	2016 年度/2016 年 12 月 31 日	2015 年度/2015 年 12 月 31 日
应收账款周转率（次）	14.40	-
应收账款周转天数	25.00	-
存货周转率（次）	-	-
存货周转天数	-	-

2016年度，公司应收账款周转率分别为14.40，应收账款周转天数为25.00天，公司应收账款流动速度快，应收账款资产质量好，报告期内不存在无法收回的应收账款。

公司一直注重对客户信用风险的控制，强化应收账款的监督，将应收账款金额控制在合理范围内，报告期内尚未发生因客户违约而导致无法收回的款项。从账龄结构上来看，截至 2016 年末，应收账款账龄均为一年以内（2015 年末无应收账款），公司应收账款账龄结构合理，不存在长期未收回的大额应收款项，具有较好的回款记录，应收账款风险控制在较低水平。

公司作为休闲网络游戏的研发和运营商以及技术服务的提供方，属于互联网信息及服务行业，报告期内，无存货资产。

总体而言，公司应收账款及其周转率、存货情况符合公司所处行业的特征及

公司处于发展时期的业务特点。公司将继续强化应收账款的管理，使应收账款周转率保持在较高的水平。

3、盈利能力分析

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度
净利润	1,617,360.33	3,475,010.14
毛利率	72.73%	78.07%
净资产收益率	7.44%	37.78%
净资产收益率（扣除非经常性损益）	6.86%	33.32%
基本每股收益（元/股）	0.08	0.35
稀释每股收益（元/股）	0.08	0.35

2016年度、2015年度公司净利润分别为1,617,360.33元、3,475,010.14元，净资产收益率分别为7.44%、37.78%，基本每股收益分别为0.08元/股、0.35元/股。

2016 年度营业收入较 2015 年度增长了 26.00%，主要原因为 2016 年度，随着公司软件技术开发能力市场认可度不断提升，公司 2016 年度软件技术开发合同同比大幅增加，2016 年度公司分别为霍城县华映星球影业有限公司、威海光远文化传播股份有限公司、云南国业联合文化创意产业有限公司、广东唯诺冠动漫食品股份有限公司等客户提供动漫形象开发、动画背景制作、三维模型制作、游戏平台开发等技术服务，公司技术服务收入金额同比去年增加 2,923,448.8 元。

2016 年度营业成本较 2015 年度增长了 56.68%，公司营业成本包括研发人员薪酬、无形资产摊销成本以及技术服务费。其中，2016 年度研发人员薪酬较 2015 年度减少 524,894.62 元，增幅 62.92%，主要因为 2016 年度公司重点开发多款地方棋牌类手游，完善并推出地方棋牌游戏平台，对所接技术服务合同中，音乐、美工、3D 建模等部分工作采用外部委托的方式完成，造成公司技术服务费同比大幅增加 1,158,813.82 元。2016 年度，公司主营业务成本中无形资产摊销金额相比 2015 年度增加 787,150.48 元，主要是由于公司所研发地方棋牌类手游中，辽宁、河北、湖南、山东、山西、湖北等六省正式转入无形资产并上线运营，无形资产摊销金额相较 2015 年增加。

2016 年度营业利润、利润总额、净利润较 2015 年度分别降低了 59.57%、

61.27%、53.46%，主要原因为销售费用和管理费用相比去年同期增加较快所致：1）2016 年度销售费用同比 2015 年度大幅增加 1,042,572.73 元；主要是由于 2016 年 7 月，公司包括河北、辽宁在内的 6 省地方棋牌休闲手游上线，公司整合旗下游戏推出地方棋牌游戏平台，为迅速提高平台知名度，公司相关推广费用大幅增加所致。2）2016 年度管理费用同比 2015 年度增加 2,585,496.65 元；其中研发费用同比增加 1,881,320.15 元，主要是公司 2016 年度公司加大新游戏的研发投入所致。

4、获取现金能力分析

单位：元

项目	2016 年度	2015 年度
经营活动产生的现金流量净额	2,346,531.98	5,445,485.43
投资活动产生的现金流量净额	-6,546,265.25	-2,190,460.00
筹资活动产生的现金流量净额	-5,550,000.00	6,500,000.00
现金及现金等价物净增加额	-9,749,733.27	9,755,025.43
期末现金及现金等价物余额	552,897.91	10,302,631.18

2016年度公司现金及现金等价物净增加额-9,749,733.27元，其中：经营活动产生的现金流量净额为2,346,531.98元，主要原因为公司各项业务开展顺利，经营活动实现现金流入2,346,531.98元。投资活动产生的现金流量净额为-6,546,265.25元，主要是由于公司加大游戏软件的开发制作，开发支出和新增无形资产较多所致。筹资活动产生的现金流量净额为-5,550,000.00元，均为公司偿还前期所欠股东借款。公司2016年度现金及现金等价物减少主要由投资活动及筹资活动产生的现金净流出所致，当期回款情况良好，经营活动产生的现金流较为充分。

2015年度公司现金及现金等价物净增加额9,755,025.43元，其中：经营活动产生的现金流量净额为5,445,485.43元，投资活动产生的现金流量净额为-2,190,460.00元，筹资活动产生的现金流量净额为6,500,000.00元。公司2015年度经营活动产生的现金流量净额为5,445,485.43元，主要形成原因为公司各项业务开展顺利，经营活动实现现金流入5,445,485.43元。公司2015年度投资活动产生的现金流净流出主要是公司购置固定资产所产生。公司2015年度筹资活动产

生的现金净流入主要是公司吸收投资收到现金所致。

七、关联方、关联方关系及关联交易

（一）关联方和关联关系

1、持有公司 5%及以上的股东

关联方姓名	持股比例（%）	与本公司的关系
王润杰	53	控股股东、实际控制人、董事长
李玉珍	15	无
曹超	10	监事会主席
高玉芳	7.5	无

注：上述股东中，高玉芳系王润杰岳母。

2、董事、监事和高级管理人员

公司的董事、监事及高级管理人员具体情况参见“第一节公司基本情况”之“六、董事、监事及高级管理人员基本情况”。

3、其他关联方

序号	其他关联方名称	与本公司关系
1	恒拓会计	公司董事、财务总监苏广东持有该公司 35%的股权；苏广东配偶张秋艳持有该公司 50%的股权。
2	华腾物业	公司监事会主席曹超持有该公司 70%的股权，并担任该公司执行董事、总经理。
3	欣荣房产	公司监事会主席曹超持有该公司 50%的股权，并担任该公司执行董事、总经理。

上述各关联企业的基本信息如下：

（1）恒拓会计

恒拓会计（统一社会信用代码：9113100258364494X8）成立于 2011 年 10 月 21 日，截至本说明书出具之日，恒拓会计持有廊坊市安次区工商行政管理局核发的《营业执照》，具体登记信息如下：

名称	廊坊市恒拓会计服务有限公司

类型	有限责任公司
住所	廊坊市安次区永兴路蓝波湾小区 10-3-1101AB
法定代表人	张秋艳
注册资本	10 万
成立日期	2011 年 10 月 21 日
营业期限	自 2011 年 10 月 21 日至 2031 年 10 月 20 日
经营范围	代理记账（代理记账许可证有效期至 2016 年 9 月）；代办纳税申报、企业管理咨询、会计咨询服务
股权结构	苏广东货币出资 3.5 万元，占其注册资本的 35%；张秋艳货币出资 5 万元，占其注册资本的 50%；孙红星货币出资 0.5 万元，占其注册资本的 5%；杨文颖货币出资 0.5 万元，占其注册资本的 5%；许杏货币出资 0.5 万元，占其注册资本的 5%

（2）华腾物业

华腾物业（注册号：131003000008309）成立于 2008 年 12 月 11 日，截至本说明书出具之日，华腾物业持有廊坊市广阳区工商行政管理局核发的《营业执照》，具体登记信息如下：

名称	廊坊市华腾物业服务有限公司
类型	有限责任公司
住所	廊坊市广阳区新华路新华广场 7-3-1202
法定代表人	曹超
注册资本	50 万
成立日期	2008 年 12 月 11 日
营业期限	自 2008 年 12 月 11 日至 2038 年 12 月 10 日
经营范围	住宅小区、写字楼、商业场所、工业区的物业管理（凭资质经营）；小区绿化、保洁、垃圾清运；场地、设备房屋租赁、维修。（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	曹超货币出资 35 万元，占其注册资本的 70%；曹文涛货币出资 15 万元，占其注册资本的 30%

（3）欣荣房产

欣荣房产（注册号：131000000036510）成立于 2014 年 3 月 11 日，截至本说明书出具之日，欣荣房产持有廊坊市广阳区工商行政管理局核发的《营业执照》，具体登记信息如下：

名称	廊坊市欣荣房产经纪有限公司
类型	有限责任公司
住所	河北省廊坊市天利得益商务中心 1-1-418
法定代表人	曹超
注册资本	100 万
成立日期	2014 年 3 月 11 日
营业期限	自 2014 年 3 月 11 日至 2034 年 3 月 10 日
经营范围	房产信息咨询；房屋买卖居间、代理，房屋租赁居间、代理；企业管理咨询
股权结构	曹超货币出资 50 万元，占其注册资本的 50%；代丽梅货币出资 50 万元，占其注册资本的 50%

（二）关联交易

1、经常性关联交易

本公司与关联方无经常性关联交易。

2、偶发性关联交易

1）关联方提供生产场地情况

报告期内公司控股股东、实际控制人王润杰曾无偿向公司提供办公用房。2012 年 9 月 8 日公司控股股东、实际控制人与房屋所有权人齐向东签订《房屋出租协议》，承租其位于廊坊市广阳区天利得益商务中心一期 1-1-1008 的房屋，租期三年，同时王润杰将该房屋提供给公司作为办公用房，在租赁期内由公司无偿使用。

2015 年 9 月 10 日，该租赁合同到期后，为进一步保持公司资产、机构等的独立性，公司与齐向东签订了《房屋租赁合同》，由公司租赁位于廊坊市广阳区天利得益商务中心一期 1-1-1008 的房屋作为办公场所，年租金 3.8 万元。

2）关联方资金拆借

报告期内，公司与关联方存在资金往来情况，主要为股东王润杰、郑岩峰向公司出借资金用于软件开发的投资。报告期内，应付股东款项情况如下：

单位：元

关联方名称	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
郑岩峰	0	4,700,000.00
王润杰	0	850,000.00
合计	**0**	**5,500,000.00**

根据公司的说明，并经主办券商和律师核查，公司与关联方其他应付款项具体形成原因如下：公司进行软件研发需要投入大量资金，为了弥补公司资金不足，自 2010 年 12 月至 2012 年 10 月共累计向郑岩峰借款 470 万元，自 2012 年 10 月至 2015 年 6 月共累计向王润杰借款 995 万元，以上借款均为无息借款，均签订有借款合同。

截至本说明书出具之日，公司已将上述借款全部清偿。

为规范和减少关联交易，保证关联交易的公开、公平、公正，2016 年 2 月 1 日，股份公司第一届董事会第一次会议审议通过了《关联交易决策管理办法》、《防范控股股东及关联方资金占用管理制度的议案》，对关联交易及资金往来的决策权限和决策程序进行了详细的规定，以保证公司治理和内控制度的有效执行。同时公司全体股东、董事、监事、高级管理人员均出具了承诺函，承诺将减少和规范与公司之间的关联交易。

综上所述，主办券商认为：公司股东王润杰、郑岩峰为公司提供无息资金用于软件研发的行为体现了对公司业务发展的支持，不存在损害公司利益的情形，不构成对股东的重大依赖。

（三）报告期末应收应付关联方款项余额

1、应付关联方款项余额

单位：元

关联方名称	科目	性质	余额	
			2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
王润杰	其他应付款	借款	0	850,000.00
郑岩峰	其他应付款	借款	0	4,700,000.0
合计	-	-	**0**	**5,550,000.00**

2、应收关联方款项余额

报告期内，无应收关联方款项。

（四）关联交易对公司财务状况和经营成果的影响

报告期内，公司无偿使用股东承租的房屋，系股东对公司业务发展的支持，对公司业务的完整性、独立性不构成重大影响。

报告期内，公司向关联方的无息借款，主要是因经营需要关联方为公司提供的资金支持，对公司财务状况、经营成果、独立性不构成重大影响。

（五）公司规范关联交易的制度安排

股份有限公司整体变更前，在《公司章程》中没有就关联交易决策程序作出规定。

2016 年 3 月股份公司成立后，公司制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易决策与控制制度》、《对外担保管理制度》等内部管理制度，对关联交易事项进行了规定，主办券商经核查后认为：

（1）公司已按照《公司法》等法律法规的规定，建立了规范健全的法人治理结构，公司控股股东及公司自身均按照有关法律法规的要求规范运作。

（2）为规范和减少关联交易，保证关联交易的公开、公平、公正，公司按照《公司法》、《非上市公众公司监管指引第 3 号—章程必备条款》等有关法律法规及相关规定，制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》和《董事会议事规则》等规章制度，对关联交易的决策权限和决策程序进行了详细的规定。

（3）公司制定了《关联交易决策与控制制度》、《规范与关联方资金往来管理制度》，对公司在关联方、关联交易、关联交易表决的回避制度、关联交易决策权限和表决程序、信息披露及资金往来等方面的内容进行了规定。

（4）公司已经建立健全了规范关联交易的相关制度，并得到了切实履行。

（六）减少和规范关联交易的具体安排

公司将严格避免经常性关联交易，同时将减少和尽可能避免偶发性关联交易。公司按照《公司法》、《非上市公众公司监管指引第 3 号—章程必备条款》等有关法律法规及相关规定，制定了《公司章程》、《股东大会议事规则》和《董事会议事规则》等规章制度，对关联交易的决策权限和决策程序进行了详细的规定。对于无法避免或有合理理由存在的关联交易，将与公司依法签订规范的关联交易协议，并按照有关法律、法规、规章、其他规范性文件和公司章程的规定履行批准程序；关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格和交易条件确定，保证关联交易的公允性。

八、需提醒投资者关注的期后事项、或有事项及其他重要事项

（一）期后事项

截至本公开转让说明书签署之日，本公司无需要披露的重大期后事项。

（二）或有事项

截至本公开转让说明书签署之日，本公司无需要披露的或有事项。

（三）其他重要事项说明

截至本公开转让说明书签署之日，本公司无需要披露的其他重要事项。

九、报告期内资产评估情况

2015 年 12 月，有限公司拟整体变更设立股份公司。北京国融兴华资产评估有限责任公司接受委托，以 2015 年 12 月 31 日为评估基准日，对有限公司的整体资产价值进行评估，并于 2016 年 1 月 18 日出具了《河北乐聪网络科技有限公司拟整体变更为股份有限公司项目评估报告》（国融兴华评报字[2016]第 010023 号）。

评估目的：根据河北乐聪网络科技有限公司与北京国融兴华资产评估有限责任公司签订的《评估业务约定书》，河北乐聪网络科技有限公司拟整体变更为股份有限公司，本次评估的目的是对该经济行为涉及的河北乐聪网络科技有限公司经审计后的净资产价值进行评估，为上述经济行为提供基准日价值参考依据。

评估方法：本次评估根据有关法律、法规和资产评估准则、资产评估原则，依据评估对象的实际状况、有关市场交易资料和现行市场价格标准，并参考资产的历史成本记录，以企业继续经营、资产的继续使用和公开市场为前提，采用资产基础法进行了评估。

评估结果如下：

单位：元

项目	账面价值	评估价值	增值率（%）
资产总计	27,236,549.98	30,350,191.53	11.43%
负债总计	6,239,667.03	6,239,667.03	-
股东权益价值	20,996,882.95	24,110,524.50	14.83%

本次评估仅作为有限公司整体变更设立股份公司的工商登记提供参考，公司未根据该评估结果调账。

十、报告期内公司股利分配政策、股利分配情况及公开转让后的股利分配政策

（一）报告期公司股利分配政策

根据公司法和公司原章程，公司报告期内股利分配政策如下：

1、公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50%以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

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

3、公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配。股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。公司持有的本公司股份不参与分配利润。

4、公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金将不用于弥补公司的亏损。法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本 25%。

（二）报告期实际利润分配情况

公司最近两年未进行股利分配。

（三）公司股票公开转让后的股利分配政策

根据修订的《公司章程》（草案），公司公开转让后的股利分配政策如下：

1、公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50%以上的，可以不再提取。公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

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

3、公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的

利润退还公司。公司持有的本公司股份不参与分配利润。

4、公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金将不用于弥补公司的亏损。法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本 25%。

5、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。

十一、控股子公司或纳入合并报表的其他企业基本情况

本公司无应纳入合并报表的其他企业。

十二、风险因素

（一）市场风险

我国网络游戏市场发展只有 20 年左右的时间，发展非常迅速，企业基数大，行业竞争非常激烈，企业规模呈两极分化趋势。网络游戏市场普遍存在产品类型集中、同质化严重、创新不足等问题，且部分企业的爆发性增长多是依靠几款明星产品的迅速推广获益，但此类产品大多存在周期短，复制性差的问题，导致影响企业的持续盈利能力。如果公司不能持续推出符合市场走向的产品或通过对当前运营游戏的改良和升级，把握住现有客户及潜在客户，将对公司经营业绩产生不利影响。

公司将持续研究行业周期性变化的趋势，紧紧把握行业未来发展方向，明确企业定位和发展战略，不断积累自己的竞争优势。

（二）行业竞争风险

网络游戏行业是一个大众消费行业，客户数量众多，对社会影响大，政府对其监管力度大，行业法规政策也相对健全，公司一旦违反相关政策，受到处罚，会给公司业务带来不利影响。中国网络游戏市场大部分用户资源集中于少数平台，这些平台因此形成了对游戏研发企业分成的议价权，从而削弱了游戏研发企业的成本控制能力，影响企业的研发能力。

公司将不断增加研发投入，吸引优秀技术人才，不断推出具有自主知识产权并符合市场需求的产品和服务，采用差异化竞争的策略，提升自主发行能力，不断提高公司的产品竞争力。

（三）政策风险

网络游戏行业受工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局等部门的共同监管，以上监管部门也逐渐加强了对网络游戏行业的监管力度，出台一系列监管政策及法规，对游戏开发商、运营商的资质、游戏内容、游戏时间、备案程序等方面进行了规范，未来的政策调整及变化将可能对公司的业务造成不利影响。近几年，随着网络游戏市场的迅速拓展，由此引发的社会问题也非常显著，尤其是青少年沉迷于网络游戏造成的自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节影响等引起广泛关注，如果公司产品不能符合相关主管部门未来提出的监管要求，则可能面临罚款、业务范围受限甚至终止运营的情形，对公司业务产生不利影响。

公司密切关注行业政策的变化，并适时对公司的业务进行调整，符合国家政策的监管要求。

（四）人才引进和流失风险

网络游戏行业整体都面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持核心技术人员稳定是公司持续发展和保持核心竞争力的根本。虽然公司为保持核心技术人员的稳定，已经采取了提高待遇、使其持有一部分股权等多种措施，但随着公司规模的不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

公司对于核心技术人员采取了一系列的稳定措施，并不断吸引和培养新的技术人才，注重公司人才梯队的建设，降低人才流失对公司造成的影响。

（五）现有产品盈利能力下降的风险

公司目前在线运营的游戏数量相对较少，若公司不能及时对在线运营的游戏

进行改良和升级或者不能持续推出新的具有竞争力的游戏产品，以保持对玩家的持续吸引，可能导致玩家数目减少，在市场上受欢迎的程度降低，会对公司的经营业绩产生不利影响。报告期内公司依靠自己的技术实力通过提供软件委托开发服务获取收入，如果公司相关业务订单不能保持稳定或持续增长，将对公司的经营业绩产生不利影响。

为应对公司软件开发业务大幅波动风险，公司依托自身技术优势和研发优势，积极进行市场开拓，同时不断吸引优秀技术人才加盟，提升自身产品的市场竞争力，努力降低游戏运营和软件开发业务所实现收入大幅波动的风险。

（六）新游戏开发运营不成功的风险

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

公司在产品研发过程中更加注重前期的产品调研，保障推出的新产品能符合市场需求，不断优化产品研发、发行、运营的流程控制，确保推出新产品开发运营的成功。

（七）软件著作权纠纷风险

目前，公司上线运营的游戏产品与其他公司的游戏产品均不存在著作权上的实质相似性，且上述游戏产品是公司自主开发并拥有软件著作权的产品，从未接到过任何第三人声明该等游戏软件产品侵害其著作权或其他合法权利的通知或声明，不存在软件著作权的纠纷。但是，如果公司未来在游戏产品研发过程中不能够持续保持自主开发能力，可能会面临一定的软件著作权纠纷风险。

公司将不断提高研发能力，推出具有自主知识产权的创意产品，提高知识产

权意识，避免相关纠纷的产生。

（八）税收政策变化风险

公司于 2015 年 11 月被认定为高新技术企业，在 2015 年至 2017 年内，公司按照 15%的所得税优惠税率缴纳企业所得税。如果未来国家有关高新技术企业及相关税收优惠政策发生调整，或公司未来不再符合高新技术企业的认定条件，导致丧失高新技术企业资格，公司都将可能承担所得税率提高的风险。

（九）公司治理风险

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

公司管理层将认真学习《公司法》、《公司章程》及公司其他规章制度，提高公司治理意识，严格公司各项规章制度。

（十）实际控制人控制不当风险

公司的实际控制人为王润杰，持有公司 53%的股份，且担任公司董事长兼总经理，对公司经营决策可施予重大影响。如果实际控制人利用其实际控制权，对公司经营、人事、财务等进行不当控制，可能会对公司经营和其他股东带来不利影响。

公司制定了三会议事规则、《关联交易决策与控制制度》、《重大投资管理制度》、《对外担保管理制度》、《防范控股股东及关联方占用公司资金管理制度》等一系列规章制度，从制度上有效的对控股股东和实际控制人的行为进行约束；公司还将加强对实际控制人及管理层的培训，不断增强实际控制人及管理层的诚信和规范意识。

第五节 有关声明

一、申请挂牌公司全体董事、监事和高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本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）：

王润杰　　苏广东　　郑岩峰

张乐群　　王 征

全体监事（签名）：

曹 超　　王 雨　　姜子怡

全体高级管理人员（签名）：

王润杰　　苏广东　　陈 阳

河北乐聪网络科技股份有限公司

2017 年 6 月 27 日

二、主办券商声明

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

法定代表人或授权代表签字：

项目负责人签字：

朱澄

项目小组人员签字：

王悦梅　　杨 海　　於玲菲

开源证券股份有限公司

2017 年 6 月 27 日

三、律师事务所声明

本所及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的法律意见书无矛盾之处。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。

律师事务所负责人签字：甄玉波

经办律师签字：杨辉 杨自冲

河北冀华律师事务所

2017年6月27日

四、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。

会计师事务所负责人签字：陈胜华

陈胜华

签字注册会计师签字：付丽丽 吴秀英

付丽丽 吴秀英

北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）

2017年 6月 27日

五、资产评估机构声明

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

资产评估机构负责人签字：_____
赵向阳

签字注册资产评估师签字：_____ _____
王道明 洪一五

北京国融兴华资产评估有限责任公司

2017年 6 月 27 日

第六节附件

一、主办券商推荐报告

二、财务报表及审计报告

三、法律意见书

四、公司章程

五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见

六、其他与公开转让有关的重要文件