



杭州电魂网络科技股份有限公司

(杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦 1101 室)

首次公开发行股票招股意向书

保荐人（主承销商）



(四川省成都市东城根上街 95 号)

二零一六年九月

本次发行概况

发行股票类型:	人民币普通股（A 股）
拟发行股数:	本次公开发行股票数量不超过 6,000 万股，占本次发行后公司总股本的比例不低于 25%，不进行老股转让。
每股面值:	人民币 1.00 元
每股发行价格	人民币【】元
发行日期:	2016 年 10 月 17 日
拟上市证券交易所:	上海证券交易所
本次发行前股东所持股份的限售安排、股东对所持股份自愿锁定的承诺	1、公司实际控制人并担任公司董事及高级管理人员的胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮及公司实际控制人林清源承诺： 自公司股票在证券交易所上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本次公开发行前本人所持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。上述锁定期限届满后，在本人任职期间，每年转让的股份不超过本人所持有公司股份总数的 25%；离职后六个月以内不转让本人所持有的公司股份。 本人持有的公司股票锁定期届满后两年内减持的，减持价格不低于公司首次公开发行价格；公司股票上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于首次公开发行价格，或者上市后 6 个月期末收盘价低于首次公开发行价格，本人持有公司股票的锁定期限在原有锁定期限基础上自动延长 6 个月。 2、担任公司高级管理人员的股东郝杰承诺： 自公司股票在证券交易所上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本次公开发行前本人所持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。上述锁定期限届满后，在本人任职期间，每年转让的股份不超过本人所持有公司股份总数的 25%；离职后六个月以内不转让本人所持有的公司股份。 本人持有的公司股票锁定期届满后两年内减持的，减持价格不低于公司首次公开发行价格；公司股票上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于首次公开发行价格，或者上市后 6 个月期末收盘价低于首次公开发行价格，本人持有公司股票的锁定期限在原有锁定期限基础上自动延长 6 个月。 3、持有公司 5%以上股份的其他股东吴文仲、郑锦栩承诺： 自公司股票在证券交易所上市之日起二十四个月内，

	不转让或者委托他人管理本次公开发行前本人所持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。 4、公司其他股东徐德发、唐宏承诺： 自公司股票在证券交易所上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本次公开发行前本人所持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。
本次发行前持股 5%以上股东的持股意向及减持意向承诺	1、公司实际控制人胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源承诺： 本人持有的公司股票锁定期届满后两年内，每年减持不超过本人所持有公司股份总数的25%，且减持价格不低于公司首次公开发行价格。 2、公司其他持有5%以上股份的股东吴文仲、郑锦栩承诺： 本人持有的公司股票锁定期届满后两年内，每年减持不超过本人所持有公司股份总数的40%，且减持价格不低于公司首次公开发行价格。
保荐人（主承销商）：	国金证券股份有限公司
招股意向书签署日期：	2016 年 9 月 30 日

发行人及保荐人声明

公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股意向书及其摘要不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证本招股意向书及其摘要中财务会计资料真实、完整。

保荐人承诺因本保荐人为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。

中国证监会、其他政府部门对本次发行所做的任何决定或意见，均不表明其对发行人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，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行负责。

投资者若对本招股意向书及其摘要存在任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、会计师或其他专业顾问。

重大事项提示

本公司提醒广大投资者注意以下重大事项：

一、本次股票发行情况

本次公开发行股票数量不超过 6,000 万股，占本次发行后公司总股本的比例不低于 25%，不进行老股转让。

二、发行人及其实际控制人、持有 5% 以上股份的股东、董事、监事、高级管理人员、其他股东和中介机构作出的重要承诺

（一）股份限售安排和自愿锁定的承诺

1、公司实际控制人并担任公司董事及高级管理人员的胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮及公司实际控制人林清源承诺：

自公司股票在证券交易所上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本次公开发行前本人所持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。

上述锁定期限届满后，在本人任职期间，每年转让的股份不超过本人所持有公司股份总数的25%；离职后六个月以内不转让本人所持有的公司股份。

本人持有的公司股票锁定期届满后两年内减持的，减持价格不低于公司首次公开发行价格；公司股票上市后 6 个月内如公司股票连续 20 个交易日的收盘价均低于首次公开发行价格，或者上市后 6 个月期末收盘价低于首次公开发行价格，本人持有公司股票的锁定期限在原有锁定期限基础上自动延长 6 个月。公司如有派息、送股、资本公积金转增股份、配股、增发等除权除息事项，上述减持价格及收盘价等将相应进行调整。

如本人未能履行关于股份锁定期的所有承诺，则违规减持公司股票的收入将归公司所有。如本人未将违规减持公司股票收入在减持之日起 10 个交易日内交付公司，则公司将与上述所得相等金额的应付股东现金分红予以留存，直至本人将违规减持公司股票收入交付公司。本人不因职务变更、离职等原因，而放弃履

行上述承诺。

2、担任公司高级管理人员的股东郝杰承诺：

自公司股票在证券交易所上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本次公开发行前本人所持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。

上述锁定期限届满后，在本人任职期间，每年转让的公司股份不超过本人所持有公司股份总数的25%；离职后六个月以内不转让本人所持有的公司股份。

本人持有的公司股票锁定期届满后两年内减持的，减持价格不低于公司首次公开发行价格；公司股票上市后6个月内如公司股票连续20个交易日的收盘价均低于首次公开发行价格，或者上市后6个月期末收盘价低于首次公开发行价格，本人持有公司股票的锁定期限在原有锁定期限基础上自动延长6个月。公司如有派息、送股、资本公积金转增股份、配股、增发等除权除息事项，上述减持价格及收盘价等将相应进行调整。

如本人未能履行关于股份锁定期的所有承诺，则违规减持公司股票的收入将归公司所有。如本人未将违规减持公司股票收入在减持之日起10个交易日内交付公司，则公司将与上述所得相等金额的应付股东现金分红予以留存，直至本人将违规减持公司股票收入交付公司。本人不因职务变更、离职等原因，而放弃履行上述承诺。

3、持有公司5%以上股份的其他股东吴文仲、郑锦栩承诺：

自公司股票在证券交易所上市之日起二十四个月内，不转让或者委托他人管理本次公开发行前本人所持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。

4、公司其他股东徐德发、唐宏承诺：

自公司股票在证券交易所上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本次公开发行前本人所持有的公司股份，也不由公司回购该部分股份。

（二）发行前持有发行人5%以上股份的股东关于公开发行上市后持股意向及减持意向

1、公司实际控制人胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源承诺：本人持有的公司股票锁定期届满后两年内，每年减持不超过本人所持有公司股份总数的

25%，且减持价格不低于公司首次公开发行价格，提前三个交易日通过公司予以公告；自公司股票上市至本人减持期间，公司如有派息、送股、资本公积金转增股本、配股等除权除息事项，减持底价下限和股份数将相应进行调整。

2、持有公司5%以上股份的其他股东吴文仲、郑锦栩承诺：本人持有的公司股票锁定期届满后两年内，每年减持不超过本人所持有公司股份总数的40%，且减持价格不低于公司首次公开发行价格，提前三个交易日通过公司予以公告；自公司股票上市至本人减持期间，公司如有派息、送股、资本公积金转增股本、配股等除权除息事项，减持底价下限和股份数将相应进行调整。

（三）发行人及其实际控制人关于回购首次公开发行新股的承诺

1、公司承诺：如公司招股意向书及其摘要被证券监督管理部门（以下简称“监管部门”）认定存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，公司将在监管部门作出上述认定时，依法回购首次公开发行的全部新股；回购价格以本公司股票发行价格和监管部门作出上述认定之日前 30 个交易日本公司股票交易均价的孰高者确定；公司上市后发生除权除息事项的，上述发行价格及回购股份数量做相应调整。在监管部门作出上述认定后 10 个交易日内，公司董事会应制定并公告回购计划，并提交公司股东大会审议，股东大会审议通过后 30 日内，公司将按回购计划启动回购程序。

2、公司实际控制人胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源承诺：如公司招股意向书及其摘要被监管部门认定存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，在监管部门作出上述认定后 10 个交易日内，本人将敦促公司依法回购首次公开发行的全部新股。

（四）发行人及其实际控制人、发行人全体董事、监事、高级管理人员关于赔偿投资者损失承诺

公司、实际控制人及全体董事、监事、高级管理人员承诺：公司首次公开发行并上市的招股意向书及其摘要不存在虚假记载、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个别和连带的法律责任。如公司招股意向书及其

摘要被证券监督管理部门认定存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本公司（或本人）将依法就上述事项向投资者承担赔偿责任，但能够证明本公司（或本人）没有过错的除外。本人不因职务变更、离职等原因而放弃履行上述承诺。

（五）发行人及其实际控制人、发行人董事、监事、高级管理人员关于未能履行承诺的约束措施

公司、实际控制人及全体董事、监事及高级管理人员如在招股意向书及其摘要中所作出的相关承诺未能履行、确已无法履行或无法按期履行的，其将采取如下措施：

- 1、及时、充分披露其承诺未能履行、无法履行或无法按期履行的具体原因；
- 2、向公司及其投资者提出补充承诺或替代承诺，以尽可能保护公司及其投资者的权益；
- 3、将上述补充承诺或替代承诺提交公司股东大会审议；
- 4、公司违反承诺给投资者造成损失的，将依法对投资者进行赔偿；其他责任主体违反承诺所得收益将归属于公司，因此给公司或投资者造成损失的，将依法对公司或投资者进行赔偿；
- 5、其他根据届时规定可以采取的其他措施。

（六）中介机构关于依法赔偿投资者损失的承诺

保荐机构承诺：因本保荐机构为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并造成投资者直接经济损失的，将依法按照相关监督机构或司法机关认定的金额赔偿投资者损失，但保荐机构已按照法律、法规的规定履行勤勉尽责义务的除外。

因本保荐机构为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。

发行人律师承诺：若监管部门认定因本所为发行人本次发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成直接经济损失的，本所将依照相关法律、法规规定承担民事赔偿责任，赔偿投资者损失，但本所已按照

法律、法规的规定履行勤勉尽责义务的除外。

发行人会计师承诺：若监管部门认定因本所为发行人首次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，本所将依照相关法律、法规规定承担民事赔偿责任，赔偿投资者损失，但是能够证明自己没有过错的除外。

该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等详细内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。

三、发行人及其实际控制人、发行人董事及高级管理人员关于稳定公司股价的预案

为保护投资者利益，公司及公司实际控制人、董事、高级管理人员承诺，若上市后三年内公司股价低于每股净资产时，将启动《杭州电魂网络科技股份有限公司稳定股价预案》（以下简称“本预案”），具体如下：

（一）启动稳定股价措施的条件

自公司股票正式挂牌上市之日起三年内，若公司股票连续20个交易日的收盘价（如果因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，须按照上海证券交易所的有关规定作相应调整，下同）均低于公司上一会计年度末经审计的每股净资产（每股净资产=合并财务报表中的归属于公司普通股股东权益合计数÷年末公司股份总数，下同）情形时，为维护广大股东利益，增强投资者信心，维护公司股价稳定，公司将启动股价稳定措施。

（二）稳定股价的具体措施及实施程序

1、公司以法律、法规允许的交易方式向社会公众股东回购股份（以下简称“公司回购股份”）

当公司股票连续 10 个交易日的收盘价仍低于公司上一会计年度末经审计的每股净资产时，公司应在 5 个交易日内召开董事会，讨论公司向社会公众股东回购公司股份的方案，并提交股东大会审议。在股东大会审议通过股份回购方案

后，公司依法通知债权人，向证券监督管理部门、证券交易所等主管部门报送相关材料，办理审批或备案手续。在完成必需的审批、备案、信息披露等程序后，公司方可实施相应的股份回购方案。公司回购股份的资金为自有资金，回购股份的价格不超过上一会计年度末经审计的每股净资产的价格，回购股份的方式为以法律、法规允许的交易方式向社会公众股东回购股份。公司单次用于回购股份的资金不得低于 1,000 万元且单次回购股份不超过公司总股本的 2%。如果公司股价已经不能满足启动稳定公司股价措施的条件，公司可不再实施向社会公众股东回购股份。回购股份后，公司的股权分布应当符合上市条件。公司以法律、法规允许的交易方式向社会公众股东回购公司股份应符合《公司法》、《证券法》、《上市公司回购社会公众股份管理办法（试行）》、《关于上市公司以集中竞价交易方式回购股份的补充规定》等法律、法规、规范性文件的规定。

2、实际控制人通过二级市场以竞价交易方式增持公司股份（以下简称“实际控制人增持公司股份”）

公司启动股价稳定措施后，当公司根据股价稳定措施“公司回购股份”完成公司回购股份三个月后的任一时点，公司股票连续 10 个交易日的收盘价仍低于公司上一会计年度末经审计的每股净资产时，或无法实施股价稳定措施“公司回购股份”时，公司实际控制人应在 5 个交易日内，提出增持公司股份的方案（包括拟增持公司股份的数量、价格区间、时间等），并依法履行证券监督管理部门、证券交易所等主管部门的审批手续，在获得批准后的 3 个交易日内通知公司，公司应按照相关规定披露实际控制人增持公司股份的计划。在公司披露实际控制人增持公司股份计划的 3 个交易日后，实际控制人开始实施增持公司股份的计划。实际控制人增持公司股份的价格不高于公司上一会计年度末经审计的每股净资产，其单次增持总金额不少于 1,000 万元且单次及/或连续十二个月增持公司股份数量不超过公司总股本的 2%；如果公司股价已经不能满足启动稳定公司股价措施的条件，实际控制人可不再实施增持公司股份。实际控制人增持公司股份后，公司的股权分布应当符合上市条件。公司实际控制人增持公司股份应符合相关法律、法规、规范性文件的规定。

3、董事、高级管理人员购买公司股份

公司启动股价稳定措施后，当实际控制人根据股价稳定措施“实际控制人增

持公司股份”完成实际控制人增持公司股份三个月后的任一时点，公司股票连续10个交易日的收盘价仍低于公司上一会计年度期末经审计的每股净资产时，或无法实施股价稳定措施“实际控制人增持公司股份”时，公司时任董事、高级管理人员（包括本预案承诺签署时尚未就任或未来新选聘的公司董事、高级管理人员）应通过法律、法规允许的交易方式买入公司股票以稳定公司股价。公司董事、高级管理人员买入公司股份后，公司的股权分布应当符合上市条件。公司董事、高级管理人员通过法律、法规允许的交易方式买入公司股份，买入价格不高于公司上一会计年度期末经审计的每股净资产，各董事、高级管理人员用于购买股份的金额不少于公司董事、高级管理人员上一会计年度从公司领取薪酬总和的50%，但不超过该等董事、高级管理人员上一会计年度的薪酬总和。如果公司股价已经不满足启动稳定公司股价措施的条件，董事、高级管理人员可不再买入公司股份。公司董事、高级管理人员买入公司股份应符合相关法律、法规、规范性文件的规定，需要履行证券监督管理部门、证券交易所等主管部门审批的，应履行相应的审批手续。因未获得批准而未买入公司股份的，视同已履行本预案。

（三）约束措施

在启动股价稳定措施的条件满足时，如公司、实际控制人、董事、高级管理人员未采取上述稳定股价的具体措施，公司、实际控制人、董事、高级管理人员承诺接受以下约束措施：

1、公司、实际控制人、董事、高级管理人员将在公司股东大会及中国证监会指定报刊上公开说明未采取上述稳定股价措施的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉。

2、如果公司未采取上述稳定股价的具体措施的，则：（1）公司将立即停止制定或实施现金分红计划、扣减公司董事和高级管理人员的薪酬，直至其按本预案的规定采取相应的稳定股价措施并实施完毕。（2）公司将立即停止制定或实施重大资产购买、出售等行为，以及增发股份、发行公司债券以及重大资产重组等资本运作行为，直至其按本预案的规定采取相应的稳定股价措施并实施完毕。

3、如果实际控制人未采取上述稳定股价的具体措施的，实际控制人不可撤销地授权公司将当年及其后年度公司应付实际控制人的现金分红予以扣留，实际

控制人持有的公司股份不得转让，直至其按本预案的规定采取相应的稳定股价措施并实施完毕。

4、如果董事、高级管理人员未采取上述稳定股价的具体措施的，公司有权立即扣减未履行承诺的董事、高级管理人员的薪酬，同时该等董事、高级管理人员持有的公司股份不得转让，直至该等董事、高级管理人员按本预案的规定采取相应的股价稳定措施并实施完毕。

（四）公司、公司实际控制人、董事和高级管理人员稳定股价预案做出如下承诺

1、本公司（或本人）已了解并知悉《杭州电魂网络科技股份有限公司稳定股价预案》的全部内容。

2、本公司（或本人）愿意遵守和执行《杭州电魂网络科技股份有限公司稳定股价预案》的内容并承担相应的法律责任。

四、本次发行前滚存利润的分配

根据公司审议通过的《关于公司首次公开发行股票前滚存未分配利润分配政策的议案》，若本公司首次公开发行股票的申请获得中国证券监督管理委员会和上海证券交易所的核准并成功发行，则公司首次发行股票前的剩余滚存未分配利润由本次股票发行后的新老股东共享。

截至2016年6月30日，公司未分配利润为275,903,777.53元，母公司未分配利润为303,234,013.14元。

五、本次发行上市后的股利分配政策

本次发行上市后公司的股利分配政策主要内容如下：

（一）分配原则

公司在制定利润分配政策和具体方案时，应当重视投资者的合理投资回报，并兼顾公司的长远利益和可持续发展，保持利润分配政策的连续性和稳定性。在有条件的情况下，公司可以进行中期利润分配。

公司利润分配可采取现金、股票、现金与股票相结合或者法律、法规允许的

其他方式。公司在选择利润分配方式时，相对于股票股利等分配方式优先采用现金分红的利润分配方式。根据公司现金流状况、业务成长性、每股净资产规模等真实合理因素，公司可以采用发放股票股利方式进行利润分配。

（二）差异化的现金分红政策

在符合现金分红的条件下，公司应当优先采取现金分红的方式进行利润分配，以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 30%；公司在实施上述现金分配股利的同时，可以派发股票股利。

公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照《公司章程》规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

1、公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

2、公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

3、公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

重大资金支出是指公司未来12个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计净资产的10%以上，募集资金投资项目除外。

（三）公司利润分配方案的决策程序和机制

1、公司每年利润分配预案由董事会结合《公司章程》的规定、盈利情况、资金供给和需求情况提出、拟订。董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及决策程序要求等事宜，独立董事应对利润分配方案进行审核并发表独立明确的意见，董事会通过后提交股东大会审议。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，包括但不限于电话、传真和邮件沟通或邀请中小股东参会等方式，充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。

2、公司因特殊情况而不进行现金分红时，公司应在董事会决议公告和年报全文中披露未进行现金分红或现金分配低于规定比例的原因，以及公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议。

3、董事会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经全体董事过半数表决通过方可提交股东大会审议；股东大会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过。

4、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个月内完成股利的派发事项。

存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

有关具体股利分配政策详见本招股意向书“第十四节 股利分配政策”的相关内容。

六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

本次发行完成后，随着募集资金的到位，公司的股本和净资产规模都有较大幅度的增加，但募集资金到位当期无法立即产生效益，预计发行完成后当年基本每股收益或稀释每股收益低于上年度，导致公司即期回报被摊薄，公司拟通过多种措施防范即期回报被摊薄的风险，积极应对外部环境变化，增厚未来收益，实现公司业务的可持续发展，以填补股东回报，充分保护中小股东的利益。具体措施及承诺详见本招股意向书“第十一节 管理层讨论与分析”的相关内容。

七、提请特别关注的风险因素

请投资者仔细阅读“风险因素”章节全文，并特别关注下列风险：

（一）公司未来的经营业绩存在大幅波动的风险

公司所处网络游戏行业属于高风险、高成长行业，公司的主要经营模式是通过自主研发运营网络游戏，向广大游戏玩家提供优质、满意的服务，因此，能否吸引游戏玩家、游戏玩家对公司游戏产品粘性的强弱是决定公司经营业绩和未来发展的重要因素。由于网络游戏产品本身存在一定的生命周期，游戏玩家对网络游戏的选择偏好也时刻变化，同时网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷，因此一款网络游戏产品是否受到玩家认可、受欢迎程度及持续时间均不可控。公司目前核心产品《梦三国》自正式商业化运营以来在历史题材与游戏玩法的选择上均获得了市场和玩家的广泛认可，报告期内，该款游戏产品经营业绩保持了相对稳定，该款游戏营业收入已分别达到 47,093.88 万元、46,654.09 万元、41,858.82 万元和 20,839.83 万元。公司亦一直致力于不断提升和完善游戏品质，以增强对广大游戏玩家的吸引力，但由于公司对于游戏玩家的偏好变化、游戏产品的生命周期等无法完全控制，进而也很难控制游戏产品的受欢迎程度及持续时间，因此一旦游戏玩家对《梦三国》偏好发生改变或选择市场上其它的网络游戏产品，而公司开发的新游戏产品倘若又不能取得良好的市场表现，则公司未来的经营业绩存在大幅波动的风险。

（二）公司营业收入主要依赖于单款游戏的风险

报告期内，公司的营业收入主要来自于《梦三国》单款游戏，该游戏自正式商业化运营以来，公司通过不断运营分析及优化升级，使得该游戏在同类产品排名中处于较为领先的地位。报告期内，《梦三国》游戏产品营业收入分别为 47,093.88 万元、46,654.09 万元、41,858.82 万元和 20,839.83 万元；占公司同期营业收入的比例分别为 99.98%、98.51%、89.34%和 84.26%。报告期内，因市场同类型游戏产品竞争加剧及游戏运营时间的增长，《梦三国》的付费用户中新增用户比例有所下降，对于新用户的付费吸引力也有所下降；《梦三国》付费用户的消费偏好也发生了较大的变化，其中付费用户购买即时性道具的比例从 2013 年度的 65.29%下降至 2016 年 1-6 月的 45.20%，购买固定使用期限道具及无固定

使用期限道具从 2013 年度的 34.71% 上升至 2016 年 1-6 月的 54.80%；2014 年度，《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较 2013 年度下降 21.88%、26.60%、0.39 个百分点；2015 年度，《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较 2014 年度下降 12.18%、39.12%、1.54 个百分点；2016 年 1-6 月，《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较 2015 年度下降 7.58%、17.57%、0.38 个百分点。从上述运营数据分析，尽管目前公司该款游戏的盈利能力较强，但由于网络游戏产品存在一定的生命周期，如果公司未来不能准确把握游戏产品的发展趋势，不能提前预测游戏玩家的喜好变化，适时对现有产品进行版本更新或系统优化以保持其对游戏玩家的持续吸引力，则可能导致该产品在市场上受欢迎的程度降低，进而导致该款游戏产品的收入下降。

报告期内，公司加大了对网络游戏产品以及运营模式的推陈出新，2016 年 1-6 月公司《梦塔防》、《梦梦爱三国》、《梦三国手游》等新产品的营业收入合计已达到 3,677.56 万元，占同期主营业务收入的 14.91%，虽然公司目前新产品的研发、运营情况良好，但若未来公司不能持续推出其它有影响力的新产品，则难以通过收入叠加效应保障公司整体盈利能力，可能导致公司经营业绩出现大幅下滑。

（三）新开发游戏产品盈利能力不确定的风险

网络游戏产品的特点之一就在于满足玩家追求新鲜的需求，随着网络游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈，未来只有玩法新颖、品质优良、符合玩家需求的游戏产品才能被市场认可。网络游戏开发商、运营商必须及时掌握玩家的消费心理，不断推出更新换代的新产品，才能提升玩家消费意愿。另外，网络游戏产品具有易模仿的特点，一款具备较强市场吸引力的产品推出后，很快就会出现大量模仿者并形成同质化竞争，从而降低玩家的消费意愿，影响产品的生命周期。因此，如果公司不能紧抓消费者需求，不断推出新的游戏产品，就会在激烈的市场竞争中处于不利地位。

网络游戏研发是一项系统工程，涉及到策划、程序、美术和测试等多个环节，自公司成立以来，公司研发、运营团队长期致力于客户端游戏的技术研发和产品

运营，移动网络游戏研发及运营起步较晚，若公司团队在游戏产品的立项、研发以及运营维护的过程中对市场偏好的判断出现偏差、对新技术的发展趋势不能准确把握，或在题材策划方面不能有所创新、及时准确地把握市场热点，了解玩家的需求，在某个开发环节出现决策失误或技术缺失，将直接影响游戏产品的最终品质，导致公司不能及时推出在新的技术环境下符合市场期待的新类型、新题材的游戏产品，未能得到游戏玩家的广泛认可，使得新游戏产品的盈利水平不能达到预期水平。

报告期内，公司研发费用分别为 5,382.34 万元、8,079.36 万元、11,999.23 万元和 4,925.52 万元，占同期营业收入比例分别为 11.43%、17.06%、25.61%和 19.92%。随着公司业务的进一步发展，尤其是公司加大新游戏产品的技术研发，将使得公司的研发费用快速增长，费用控制及运营管理的难度都将有所增加，而新游戏产品的前期推广、新玩家培育时间及盈利能力都存在较大的不确定性，未来，公司拟在巩固客户端网络游戏领域竞争优势的同时继续加大对移动游戏领域的投入，以获得更大的市场份额。然而，如果公司无法成功维系客户端网络游戏的持续盈利能力或移动游戏拓展未获得市场的认可，将会导致经营业绩的持续性下滑。

（四）毛利率下降的风险

网络游戏行业的经营模式及技术特点决定获得成功的开发商、运营商拥有较高的毛利率水平，盈利能力较强。报告期内，公司的综合毛利率分别达到 97.34%、96.38%、95.08%和 94.54%。未来，随着市场竞争的加剧和新开发游戏产品盈利能力的不确定性，公司或因新的游戏产品上线运营而增加相关成本的投入，将会导致公司综合毛利率下降。

（五）《梦三国》游戏产品生命周期风险

公司目前以自主开发、自主运营精品化网络游戏为策略，属于产品驱动型企业，公司通过核心产品不断加强对玩家付费习惯的培养、提高玩家的留存率和付费率，保证游戏产品良性发展，以实现更长的产品生命周期。

《梦三国》自 2009 年 12 月正式上线商业化运营已连续运营近 7 年，由于网

络游戏产品本身存在一定的生命周期，同时网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷，玩家对于游戏的喜好也在不断变化，虽然发行人对于《梦三国》的版本更新和系统优化一直在持续进行，但产品经过多年的高速发展期后，也不可避免的进入了付费用户的下降周期。因此，公司主要产品《梦三国》存在生命周期进入衰退期的风险。

（六）《梦三国》游戏产品收入持续下降的风险

报告期内，由于《梦三国》产品的用户基数已经较为庞大，激烈的市场竞争导致对新增用户的获取难度也逐步增加，因此《梦三国》产品的日均充值人数随着日活跃用户数的下降也持续下降，且两者趋势较为相似，从而导致了月付费用户数的持续下降。

报告期内，《梦三国》的付费用户中新增用户比例有所下降，随着游戏上线时间的逐年增长，对于新用户的付费吸引力也有所下降；2014年，《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较2013年度下降21.88%、26.60%、0.39个百分点；2015年度，《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较2014年度下降12.18%、39.12%、1.54个百分点；2016年1-6月，《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较2015年度下降7.58%、17.57%、0.38个百分点。从上述运营数据分析，未来该款游戏营业收入持续下降的风险较大。

（七）公司未来收入、利润持续下降的风险

主要产品《梦三国》生命周期已进入了稳定期，该阶段付费用户数的下降和单个玩家平均付费金额的上升幅度较为明显，尽管其拥有庞大的玩家基数以及较为稳定的玩家群体，短期内仍能为企业带来持续稳定的收入，但随着运营时间的加长，《梦三国》游戏产品收入将不可避免的进入下降期，而公司新开发游戏盈利贡献及未来增长仍较弱，如《梦三国》游戏产品收入、利润持续下降，且公司新开发游戏盈利贡献及未来增长不及预期，公司未来收入、利润存在持续下降的风险。

八、财务报告审计基准日后主要经营状况

（一）财务报告审计基准日后主要经营状况

财务报告审计截止日（2016年6月30日）至本招股意向书签署日，公司采购模式、研发模式及运营模式等经营模式未发生重大变化，公司主要游戏产品研发、运营情况正常，经营状况未发生重大变化。

（二）业绩预告情况

根据现有的经营情况，公司预计2016年1-9月实现营业收入34,400.00万元至37,600.00万元，较上年同期增长0.04%至9.35%；归属于母公司股东净利润17,700.00万元至19,800.00万元，较上年同期增长12.15%至25.46%；扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润16,800.00万元至18,900.00万元，较上年同期增长8.58%至22.16%。

上述2016年1-9月业绩预告中相关的财务数据是公司财务部门初步测算的结果，预测数不代表公司最终可实现收入、净利润，亦不构成公司盈利预测。

目 录

本次发行概况	2
发行人及保荐人声明	4
重大事项提示	5
一、本次股票发行情况.....	5
二、发行人及其实际控制人、持有 5%以上股份的股东、董事、监事、高级管理人员、其他股东和中介机构作出的重要承诺.....	5
三、发行人及其实际控制人、发行人董事及高级管理人员关于稳定公司股价的预案.....	9
四、本次发行前滚存利润的分配.....	12
五、本次发行上市后的股利分配政策.....	12
六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺.....	14
七、提请特别关注的风险因素.....	15
八、财务报告审计基准日后主要经营状况.....	19
第一节 释义	26
一、一般用语.....	26
二、专业用语.....	28
第二节 概览	31
一、发行人概况.....	31
二、控股股东及实际控制人情况.....	33
三、发行人的主要财务数据.....	34
四、本次发行情况.....	36
五、募集资金运用.....	36
第三节 本次发行概况	38
一、本次发行的基本情况.....	38
二、本次发行有关机构.....	38
三、发行人与本次发行有关中介机构及人员的权益关系.....	40

四、上市前的有关重要日期.....	40
第四节 风险因素	41
一、行业风险.....	41
二、经营风险.....	42
三、技术风险.....	48
四、税收政策与政府补助变化风险.....	49
五、财务风险.....	51
六、募投项目风险.....	52
七、控制风险.....	53
第五节 发行人基本情况	54
一、发行人基本情况.....	54
二、发行人设立及改制重组情况.....	54
三、发行人设立以来的股本形成情况.....	57
四、发行人重大资产重组情况.....	64
五、发行人历次验资情况.....	64
六、发行人股权结构及组织结构.....	65
七、发行人控股子公司、参股公司简要情况.....	68
八、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况	75
九、发行人股本相关情况.....	80
十、发行人其他需要说明的情况.....	82
十一、发行人员工及其社会保障情况.....	82
十二、实际控制人、持有 5%以上股份的主要股东以及作为董事、监事、高级管理人员的承诺。	87
第六节 业务和技术	90
一、发行人的主营业务概况.....	90
二、发行人所处行业的基本情况.....	92
三、发行人在行业中的竞争地位.....	126
四、发行人的主营业务情况.....	138

五、发行人主要资产情况.....	184
六、特许经营权情况.....	204
七、发行人核心技术及研究开发情况.....	204
八、产品与服务质量控制情况.....	212
九、公司境外经营和境外资产情况.....	213
十、冠名“科技”的依据	214
第七节 同业竞争和关联交易	215
一、发行人独立运营情况.....	215
二、同业竞争.....	216
三、关联交易.....	218
四、规范关联交易的制度安排.....	221
五、关联交易的程序合法性及独立董事对关联交易的意见.....	223
六、规范和减少关联交易的措施.....	223
第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员	224
一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员简介.....	224
二、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员持有公司股份情况.....	229
三、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员对外投资情况.....	230
四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员最近一年领取薪酬情况....	230
五、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员兼职情况.....	231
六、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间存在的亲属关系	232
七、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员作出的重要承诺及其与发行人 签署的协议.....	232
八、董事、监事、高级管理人员的任职资格.....	232
九、董事、监事、高级管理人员的变动情况.....	233
第九节 公司治理	235
一、公司股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度的建立健全 及运行情况.....	235
二、发行人最近三年及一期是否存在违法违规行为.....	248

三、发行人最近三年及一期为实际控制人及其控制的其他企业担保的情况	248
四、公司最近三年及一期资金被实际控制人及其控制的其他企业占用的情况	248
五、内部控制的自我评估意见及注册会计师的鉴证意见	248
第十节 财务会计信息	250
一、最近三年及一期财务报表	250
二、审计意见类型及财务报表的编制基础	258
三、合并财务报表范围及变化	258
四、主要会计政策和会计估计	260
五、主要税收政策、主要税种及税率	280
六、非经常性损益情况	281
七、最近一年内收购兼并情况	281
八、最近一期末主要固定资产及对外投资情况	282
九、最近一期末无形资产情况	282
十、最近一期末在建工程情况	282
十一、最近一期末主要负债情况	283
十二、股东权益变动情况	283
十三、现金流量情况	287
十四、财务报表附注中的或有事项、承诺事项、资产负债表日后事项和其他事项	287
十五、主要财务指标	288
十六、资产评估情况	290
十七、历次验资情况	290
第十一节 管理层讨论与分析	291
一、财务状况分析	291
二、盈利能力分析	305
三、现金流量分析	340
四、资本性资本	341
五、财务状况和盈利能力未来趋势分析	342

六、公司未来分红规划.....	343
七、即期回报摊薄及填补措施与承诺.....	346
八、财务报告审计基准日后主要经营状况.....	351
第十二节 未来发展与规划	352
一、未来发展战略和目标.....	352
二、发展规划的前提条件和面临的主要困难.....	358
三、公司确保实现上述计划拟采用的方式、方法和途径.....	359
四、发展规划与现有业务和募集资金运用的关系.....	360
五、本次募集资金运用对实现上述目标的作用.....	360
第十三节 募集资金运用	362
一、募集资金运用概况.....	362
二、本次募集资金投资项目的相关背景、必要性和可行性.....	365
三、募集资金投资项目情况.....	377
四、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响.....	398
五、公司使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目情况.....	401
第十四节 股利分配政策	402
一、发行前的股利分配政策.....	402
二、公司最近三年及一期的股利分配情况.....	402
三、发行后的股利分配政策.....	403
四、发行前滚存利润分配政策.....	405
五、本次发行上市当年及其后两年的股利分配计划.....	406
第十五节 其他重要事项	407
一、信息披露相关情况.....	407
二、重要合同.....	408
三、对外担保.....	412
四、重大诉讼或仲裁事项.....	412
第十六节 董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明	414

第十七节 备查文件	420
一、备查文件.....	420
二、备查文件的查阅时间.....	420
三、备查文件的查阅地点.....	420

第一节 释义

在本招股意向书中，除非另有所指，下列词语具有如下含义：

一、一般用语

本公司、公司、发行人、电魂网络	指	杭州电魂网络科技股份有限公司
电魂有限	指	杭州电魂网络科技有限公司，发行人前身
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
国家新闻出版广电总局	指	中华人民共和国国家新闻出版广电总局
游戏工委	指	中国出版工作者协会游戏工作委员会
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《首发管理办法》	指	《首次公开发行股票并上市管理办法》
实际控制人	指	胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源，上述 5 人通过《一致行动协议》明确一致行动关系，为公司的实际控制人
控股股东	指	公司股东持股分散，无持股 50%以上的股东，未有单一股东持有表决权比例超过 30%，未有股东通过实际支配公司股份表决权能够决定公司董事会半数以上成员选任，未有股东依其可实际支配的公司股份表决权足以对公司股东大会的决议产生重大影响，因此，公司无控股股东。
上海世游	指	上海世游网络科技有限公司，曾为发行人股东
电魂创投	指	杭州电魂创业投资有限公司，发行人全资子公司
电梦网络	指	杭州电梦网络科技有限公司，发行人全资子公司电魂创投的控股子公司
萨满网络	指	杭州萨满网络科技有限公司，发行人全资子公司电魂创投的控股子公司
菜菜网络	指	杭州菜菜网络科技有限公司，发行人全资子公司电魂创投的全资子公司
勺子网络	指	杭州勺子网络科技有限公司，发行人全资子公司电魂创投的控股子公司
摩巴网络	指	上海摩巴网络科技有限公司，发行人全资子公司电魂创投的控股子公司

电魂互娱	指	电魂互娱（香港）有限公司，发行人全资子公司
火潮网络	指	深圳市火潮网络科技有限公司，发行人曾经参股的公司
云梦泽网络	指	深圳市云梦泽网络科技有限公司，发行人曾经参股公司
恩酷信息	指	上海恩酷信息科技有限公司，发行人全资子公司电魂创投的参股公司
众创投资	指	杭州滨江众创投资合伙企业（有限合伙），发行人全资子公司电魂创投参股公司
中国证监会、证监会	指	中国证券监督管理委员会
国金证券、保荐人、保荐机构、主承销商	指	国金证券股份有限公司
中汇会计师、发行人会计师	指	中汇会计师事务所（特殊普通合伙） 曾用名：中汇会计师事务所有限公司
发行人律师、律师	指	浙江京衡律师事务所
报告期、报告期内、最近三年及一期	指	2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月
报告期各期末	指	2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日、2016 年 6 月 30 日
最近一期末	指	2016 年 6 月 30 日
云游控股	指	云游控股有限公司，同行业可比公司（股票代码：0484.HK）
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司，同行业可比公司（股票代码：300052.SZ）
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司，同行业可比公司（股票代码：300315.SZ）
昆仑万维	指	北京昆仑万维科技股份有限公司，同行业可比公司（股票代码：300418.SZ）
冰川网络	指	深圳冰川网络股份有限公司，同行业可比公司（股票代码：300533.SZ）
蜗牛数字	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司，同行业可比公司
吉比特	指	厦门吉比特网络技术股份有限公司，同行业可比公司
盛付通	指	上海盛付通电子支付服务有限公司，国内独立第三方支付平台
支付宝	指	支付宝（中国）网络技术有限公司，国内独立第三方支付平台
上海鑫合	指	上海鑫合信息技术有限公司
梦平台	指	梦平台是公司自主研发的集游戏登陆、用户管理、游戏运营、客户服务于一体的综合游戏运营平台

51 任性游戏平台	指	51 任性游戏平台是萨满网络自主研发的集游戏登陆、用户管理、游戏运营、客户服务于一体的综合游戏运营平台

二、专业用语

2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，两维，2D 游戏是指二维交互式动画游戏。
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，三维，3D游戏是使用空间立体计算技术实现操作的游戏。从编程实现角度来说游戏基础模型（游戏的人物，场景，基础地形）是使用三维立体模型实现的，游戏的人物角色控制是使用空间立体编程算法实现的。
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写，即在一段时间内，每个用户平均消费值，是衡量网游产品运营水平、盈利能力、发展前景的重要指标之一。
IDC	指	互联网数据中心（“Internet Data Center”，简称IDC）。IDC业务是伴随着互联网的发展而出现的。它的功能是凭借IDC丰富的IT基础资源和高度集中化、标准化的运营管理系统向客户提供数据存储、数据备份、数据交换等服务，客户可以通过租用IDC的服务来建设自身的信息系统。
MMORPG	指	“Massive Multiplayer Online Role-Playing Game”的缩写，即大型多人在线角色扮演类网络游戏。
NPC	指	“Non-Player-Controlled Character”，非玩家控制角色。
PVE	指	“Player Vs Environment”的缩写，玩家对战环境，指在游戏中玩家挑战游戏程序所控制的各种怪物及障碍。
PVP	指	“Player Vs Player”的缩写，玩家对战玩家，指一名玩家攻击另一名玩家而形成的互动竞技。
VR	指	“Virtual Reality”的缩写，即虚拟现实
沙盒游戏	指	沙盒游戏（Sandbox Game）是游戏类型的一种，属于模拟游戏的分支。沙盒游戏的核心是“创造”，游戏通常没有很明显的目标，玩家可以扮演一位角色（主人公或者创造者），利用游戏内的资源创造。
Q 版	指	来源于“Cute”谐音，通常指可爱的玩偶或者卡通形象。
WEB	指	在互联网中意为“网页”的意思。
AI	指	人工智能（Artificial Intelligence），英文缩写为 AI。它是研究、开发用于模拟、延伸和扩展人的智能的理论、方法、技术及应用系统的一门新的技术科学。人工智能是计算机科学的一个分支，它企图了解智能的实质，并生产出一种新的能以人类智能相似的方式做出反应的智能机器，该领域的研究包括机器人、语言识别、图像识别、自然语言处理和专家系统等。
APC 系统	指	“AI Non Player Character”的缩写，指的是人工智能非玩家

		控制角色。在角色扮演类网络游戏中,APC 是 NPC 的进化版,具有拟人的智商和情商。
封测	指	封闭测试简称封测,是指一款游戏在开发完成的前期由游戏公司人员或少量玩家参与的游戏测试,是游戏的最初测试,以技术性测试为主。
内测	指	内测一般比封测用户参与规模更大,通常在游戏初期开发完成后,由游戏公司或软件公司发送限定数量的激活码或账号给玩家,由玩家测试并向游戏公司反馈使用情况和存在的问题,以促进游戏的进一步完善面向一定数量用户进行的内部测试,多用于检测游戏压力以及功能有无漏洞,可以包括封闭性内测和开放性内测。
公测	指	即公开测试,公测一般是在内测数月后,游戏的漏洞经过内测,已明显减少,允许玩家注册账号,数据予以保留,公测数月后进入正式运营。公测可邀请全国各地的用户参加测试,主要是侧重于客户端可能出现的问题,测试服务器的性能和查找程序的漏洞,参与公测的人比内测要广泛,但是也有例外。
客户端游戏	指	用户必须在电脑中安装客户端软件,并通过此软件接入游戏服务器,与其他游戏用户进行互动娱乐。
网页游戏	指	基于网络浏览器的多人在线互动游戏,用户无须下载客户端,只要打开网络浏览器就可以玩网页游戏。
移动网络游戏	指	运行在移动终端上的网络游戏,是以移动互联网为传输媒介,以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端,以移动支付为支付渠道,以游戏移动客户端软件为信息交互窗口的多人在线游戏方式。
主机游戏	指	又名电视游戏,包含掌机游戏和家用机游戏两部分。是一种用来娱乐的交互式多媒体。通常是指使用电视屏幕为显示器,在电视上执行家用主机的游戏。
移动终端	指	又称移动通信终端,是指可以在移动中使用的计算机设备,目前主要是指手机或者具有多种应用功能的智能手机以及平板电脑。现代的移动终端设备已经拥有了与电脑近似的硬件架构,相当于一个完整的超小型计算机系统,可以完成复杂的处理任务。
防沉迷系统	指	针对未成年人沉迷网络游戏的诱因,利用技术手段对未成年人在线游戏时间予以限制的系统。
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具的全称,所有游戏中的道具都是虚拟的,只能存在游戏中没有实际物体存在由网络游戏经营企业发行,游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买,并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。
虚拟货币	指	网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务,表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式,但不包括游戏活动中获得的游戏道具。
梦三币	指	由杭州电魂网络科技股份有限公司发行,可以在《梦三国》游戏中使用的虚拟货币

游戏引擎	指	一些已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，用于控制所有游戏功能的主程序，其目的在于让游戏设计者能容易和快速地做出游戏程序而不用从零开始。
注册用户	指	填写了身份资料并且获得了游戏账号的用户。
付费用户	指	向游戏运营商购买了游戏时间或者游戏道具的用户。
最高同时在线人数	指	在统计周期内，游戏同时在线用户数的最高值。
带宽	指	在固定的时间可传输的资料数量，即在传输管道中可以传递数据的能力。
资料片	指	在原有游戏基础上，深度开发，增加剧情，增加游戏任务，对原游戏进行适当的修正和升级后形成的新版本游戏。
网络游戏虚拟货币交易服务企业	指	为用户间交易网络游戏虚拟货币提供平台化服务的企业，如淘宝、阿里巴巴等。
充值流水	指	在统计周期内，一款网络游戏产品的充值面值金额
ICP	指	因特网内容提供商,英文全称为 “Internet Content Provider ” 简称为ICP,即向广大用户综合提供互联网信息业务和增值业务的电信运营商。

特别说明：本招股意向书中所列出的数据可能因四舍五入原因而与根据招股意向书中所列示的相关单项数据直接计算在尾数上略有差异。

第二节 概览

本概览仅对招股意向书全文做扼要提示。投资者作出投资决策前，应认真阅读招股意向书全文。

一、发行人概况

（一）发行人简要情况

名 称：	杭州电魂网络科技股份有限公司
英文名称：	Hangzhou Electronic Soul Network Technology Co.,Ltd
注册资本：	18,000 万元
法定代表人：	胡建平
成立日期：	2008 年 9 月 1 日
变更设立日期：	2012 年 11 月 9 日
住 所：	杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦 1101 室
经营范围：	许可经营项目：服务：第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务业务，具体凭浙 B2-20090296《增值电信业务经营许可证》经营），利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行，凭《网络文化经营许可证》经营）。一般经营项目：服务：计算机软件、网络技术开发、技术进出口；国内广告发布；批发、零售：服装、日用百货、纺织品、计算机及配件。其他无需报经审批的一切合法项目。（以公司登记机关核定的经营范围为准）

（二）发行人的主营业务

本公司为一家拥有自主研发能力、运营能力的专业化网络游戏公司。

公司致力于自主研发运营精品化的网络游戏，通过高效的游戏开发体系、精准的游戏推广方案，以竞技类网络游戏为特色产品，已发展成为集创意策划、美术设计、技术研发、产品开发、游戏推广、运营维护、海外合作于一体的网络游戏开发商、运营商。

公司拥有自主知识产权的网络游戏开发核心技术，是网络游戏行业内具备较强自主研发能力和运营能力的优秀企业。2015年度，公司实现营业收入4.68亿元，净利润2.14亿元，净利润率达45.69%；2016年1-6月，公司实现营业收入2.47亿元，

净利润1.40亿元，净利润率达56.68 %。

公司于2011年6月被浙江省经济和信息化委员会认定为软件企业；2013年8月，公司经浙江省科学技术厅、浙江省财政厅、浙江省国家税务局和浙江省地方税务局联合审核，被认定为“高新技术企业”，并于当月取得了《高新技术企业证书》（GR201333000532）；2013年12月，公司经国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部、国家税务总局联合审核，被认定为2013-2014年度“国家规划布局内重点软件企业”，并于当月取得了《国家规划布局内重点软件企业证书》（R-2013-285）；2016年6月，公司被杭州市科学技术委员会认定为“2016年杭州市企业高新技术研发中心”。

（三）发行人的主要竞争优势

1、精品化网络游戏产品优势

公司自成立以来一直秉承精品化的游戏产品推广战略，对产品品质精益求精，旨在打造出能让大众玩家认可、喜爱的精品网游。报告期内，公司自主研发的竞技类客户端网络游戏产品《梦三国》运营情况良好，该款游戏实现的营业收入为47,093.88万元、46,654.09万元、41,858.82万元和20,839.83万元，截至2016年6月30日，该款游戏注册用户数突破1亿个，最高同时在线人数突破54万人。作为国内自主研发的网络游戏，2012年度、2013年度连续两年获得腾讯网中国游戏风云榜“十大最受欢迎网络游戏奖”；2014年度被“17173”网中国网络游戏风云榜评为“最佳竞技网游十强”；2015年度，被“斗鱼全民直播平台”评为“最佳竞技游戏”，被“电玩巴士”评为“最佳竞技网游”，被中国音像与数字出版协会评为“2015年度中国游戏十强大奖”之“2015年度十大最受欢迎客户端网络游戏奖”，入选国家新闻出版广电总局“2015年‘原动力’中国动漫出版扶持项目”。

2、技术研发优势

在网络游戏技术研发方面，公司拥有多项游戏造型专利及计算机软件著作权，培养了一批高素质的技术研发人才，形成了一支稳定的研发、技术团队。截至2016年6月30日，公司拥有技术研发人员343人，占公司员工总人数的比例为62.25%，报告期内，公司累计投入研究与开发费用30,386.45万元，研发了具有核心竞争力的游戏引擎技术、服务器软件技术、直播观看技术、同步验证技术、数

数据库缓存技术、即时战略同步技术等行业内较先进的技术。

3、运营优势

公司自设立之初，就确定了“研发运营一体化”的经营模式，报告期内公司自主运营收入占主营业务收入95%以上，经过多年的自主运营，建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展，到客户服务、综合游戏运营平台等完整的运营体系，通过向游戏玩家提供道具销售等增值服务的方式获取运营收入，为玩家持续提供客户服务、版本更新等服务。公司借助丰富的运营经验和较强的运营实力提供优质服务，并在注册用户数量、渠道资源、营销推广模式及运营工具等方面形成了一定优势。

4、盈利能力优势

公司凭借精品化网络游戏产品研发及自主运营优势，报告期内，公司平均毛利率、平均净利润率分别达95.83%、56.14%，公司经营性现金流充沛，盈利质量高。

5、管理优势

公司成立之初，汇集了一批熟悉网络游戏行业市场和研发技术、知识结构搭配合理、具备先进管理理念和创新开拓精神的管理人员。公司管理团队对网络游戏行业发展有深刻认识，同时具有勇于创新、敢于开拓的创业精神。在公司发展的各个阶段，管理团队对网络游戏行业市场的发展趋势有清晰的认识，且经营理念一致，积极把握了各阶段的重要发展机遇。专业、稳定的核心管理团队有利于公司在激烈竞争中成长为国内具有影响力的网络游戏研发运营商之一。

二、控股股东及实际控制人情况

（一）控股股东情况

公司股东持股分散，无持股50%以上的股东，未有单一股东持有表决权比例超过30%，未有股东通过实际支配公司股份表决权能够决定公司董事会半数以上成员选任，未有股东依其可实际支配的股份表决权足以对公司股东大会的决议产生重大影响，因此，公司无控股股东。

（二）实际控制人情况

公司实际控制人为胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源，截至本招股意向书签署日，合计持有公司股份11,962.80万股，占公司发行前总股本的66.46%，该五人通过《一致行动协议》明确一致行动关系，并依其共同持有股份所享有的表决权足以对股东大会的决议产生重大影响。

胡建平先生，中国国籍，无境外永久居留权，现直接持有本公司股份2,827.80万股，占公司总股本的15.71%。

陈芳女士，中国国籍，无境外永久居留权，现直接持有本公司股份2,827.80万股，占公司总股本的15.71%。

胡玉彪先生，中国国籍，无境外永久居留权，现直接持有本公司股份2,489.40万股，占公司总股本的13.83%。

余晓亮先生，中国国籍，无境外永久居留权，现直接持有本公司股份2,095.20万股，占公司总股本的11.64%。

林清源先生，中国国籍，无境外永久居留权，现直接持有本公司股份1,722.60万股，占公司总股本的9.57%。

关于上述股东的详细情况，详见本招股意向书“第五节 发行人基本情况”之“八、持有发行人5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况”。

三、发行人的主要财务数据

下列数据摘自中汇会计师事务所出具的中汇会审[2016]4046号《审计报告》，财务指标根据前述《审计报告》财务数据计算所得。

（一）合并资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
流动资产合计	56,885.04	51,242.51	51,059.66	42,383.92
非流动资产合计	21,321.13	13,886.27	5,531.32	1,843.19
资产总计	78,206.17	65,128.78	56,590.98	44,227.11

流动负债合计	22,333.33	23,274.38	19,877.08	15,127.22
非流动负债合计	-	-	-	-
负债合计	22,333.33	23,274.38	19,877.08	15,127.22
股东权益合计	55,872.84	41,854.40	36,713.90	29,099.89

(二) 合并利润表主要数据

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业收入	24,731.55	46,846.99	47,359.08	47,103.51
营业成本	1,350.66	2,316.08	1,713.79	1,254.08
营业利润	14,583.86	23,253.21	27,246.15	32,785.50
利润总额	15,602.74	24,553.18	29,981.36	33,570.56
净利润	14,018.44	21,405.49	27,314.02	30,393.45

(三) 合并公司现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	13,883.58	21,752.57	34,038.27	35,304.64
投资活动产生的现金流量净额	-15,122.07	-19,632.14	-4,146.13	-1,424.32
筹资活动产生的现金流量净额	-	-16,265.00	-21,200.00	-15,466.97
汇率变动对现金及现金等价物影响	48.47	96.92	-0.77	-5.27
现金及现金等价物净增加额	-1,190.02	-14,047.65	8,691.37	18,408.08
期初现金及现金等价物余额	34,891.88	48,939.53	40,248.16	21,840.08
期末现金及现金等价物余额	33,701.86	34,891.88	48,939.53	40,248.16

(四) 公司主要财务指标

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动比率	2.55	2.20	2.57	2.80
速动比率	2.55	2.20	2.57	2.80
资产负债率（母公司）（%）	24.06	30.70	35.00	34.20
项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率（次/年）	17.63	37.17	228.10	322.55
存货周转率（次/年）	不适用	不适用	不适用	不适用
息税折旧摊销前利润（万元）	15,913.07	25,171.66	30,367.50	33,851.93

归属于公司普通股股东的净利润（万元）	14,196.80	21,749.87	27,325.44	30,393.45
扣除非经营性损益后的归属于公司普通股股东的净利润（万元）	13,290.50	20,644.89	24,863.75	29,686.90
利息保障倍数（倍）	不适用	不适用	不适用	不适用
每股经营活动产生的现金流量（元/股）	0.77	1.21	1.89	1.96
每股净现金流量（元）	-0.07	-0.78	0.48	1.02
归属于公司普通股股东的每股净资产（元/股）	3.10	2.31	2.02	1.62
无形资产（扣除土地使用权）占净资产的比例（%）	0.73	1.11	0.77	0.36
基本每股收益（归属于公司普通股股东的净利润）（元/股）	0.79	1.21	1.52	1.69
基本每股收益（扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润）（元/股）	0.74	1.15	1.38	1.65
加权平均净资产收益率（归属于公司普通股股东的净利润）（%）	29.13	54.60	75.70	119.64
加权平均净资产收益率（扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润）（%）	27.27	51.83	68.88	116.86

四、本次发行情况

发行股票类型：	人民币普通股 A 股
发行股数	本次公开发行股票数量不超过 6,000 万股，占本次发行后公司总股本的比例不低于 25%，不进行老股转让。
每股面值：	人民币 1.00 元
发行方式：	采用网下向配售对象配售发行与网上资金申购定价发行相结合的方式或中国证监会核准的其他方式。
发行对象：	符合资格的询价对象和在上海证券交易所开设 A 股股票账户的中国境内自然人、法人及其他机构（中国法律、法规及本公司需遵守的其他监管要求所禁止的对象除外）或中国证监会认可的其他投资者。
承销方式	余额包销
每股发行价格	【 】元

五、募集资金运用

本次发行募集资金投资项目情况见下表：

单位：万元

项目名称	项目投资总额	备案/审批部门	备案/审批文号
网络游戏新产品开发项目	47,851.54	杭州市滨江区发展改革和经济局	滨发改体改[2015]016 号
网络游戏运营平台建设项目	22,047.90	杭州高新开发区(滨江)发展改革和经济局	滨发改体改[2016]001 号
网络游戏软件生产基地项目	17,354.18	杭州高新开发区(滨江)发展改革和经济局	高新(滨江)发改备[2013]029 号
其他与主营业务相关的营运资金	-	-	-
合 计	87,253.62		

上述募集资金投资项目主要围绕公司主营业务开展，如果实际募集资金净额低于上述募集资金投资项目的资金需求总额，则不足部分由公司通过自筹方式解决；如本次募集资金到位时间与项目进度要求不一致，则公司根据实际情况需要以其他资金先行投入，募集资金到位后予以置换。本次募集资金运用详细情况详见本招股意向书“第十三节 募集资金运用”。

第三节 本次发行概况

一、本次发行的基本情况

股票种类	人民币普通股（A股）
每股面值	人民币 1.00 元
发行股数	本次公开发行股票数量不超过 6,000 万股，占本次发行后公司总股本的比例不低于 25%，不进行老股转让。
每股发行价格	【 】元
发行前市盈率	【 】倍（每股收益按照2015年度经发行人会计师审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行前总股本计算）
发行后市盈率	【 】倍（每股收益按照2015年度经发行人会计师审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算）
发行前每股净资产	3.10元（按照2016年6月30日经审计归属于公司普通股股东的净资产除以本次发行前的总股本计算）
发行后每股净资产	【 】（按照2016年6月30日经审计归属于公司普通股股东的净资产及本次发行募集资金净额之和除以本次发行后的总股本计算）
发行后市净率	【 】（按照发行价格除以发行后每股净资产计算）
发行方式	采用网下向配售对象配售发行与网上资金申购定价发行相结合的方式或中国证监会核准的其他方式。
发行对象	符合资格的询价对象和在上海证券交易所开设 A 股股票账户的中国境内自然人、法人及其他机构（中国法律、法规及本公司需遵守的其他监管要求所禁止的对象除外）或中国证监会认可的其他投资者。
承销方式	余额包销
预计募集资金总额	【 】万元
预计募集资金净额	【 】万元
发行费用	承销保荐费用：5,101.00 万元 审计、验资费用：600.00 万元 律师费用：355.00 万元 用于本次发行的信息披露费用：335.00 万元 股份登记费等：31.75 万元 印花税：43.63 万元 合 计：6,466.38 万元
拟上市证券交易所	上海证券交易所

二、本次发行有关机构

1、发行人：	杭州电魂网络科技股份有限公司
法定代表人：	胡建平
住所：	杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦 1101 室

联系电话:	0571-56683882
传真:	0571-56683864
联系人:	黄法、李颖
2、保荐人（主承销商）:	国金证券股份有限公司
法定代表人:	冉云
住所:	四川省成都市东城根上街 95 号
联系地址:	上海市浦东新区芳甸路 1088 号紫竹国际大厦 23 楼
联系电话:	021-68826801
传真:	021-68826800
保荐代表人:	高俊、俞乐
项目协办人:	胡国木
项目经办人:	江岚、吴小鸣、张培、汪自兵、金炜
3、发行人律师:	浙江京衡律师事务所
负责人:	陈有西
住所:	杭州市杭大路 18 号黄龙世纪广场 C 区九层
联系电话:	0571-87901648
传真:	0571-87901646
经办律师:	姚钟炎、施海寅、徐晓清
4、会计师事务所:	中汇会计师事务所（特殊普通合伙）
执行事务合伙人:	余强
住所:	杭州市新业路 8 号华联时代大厦 A 幢 601 室
联系电话:	0571-88879999
传真:	0571-88879000
经办注册会计师:	林鹏飞、徐朗
5、资产评估机构:	中联资产评估集团有限公司
法定代表人:	胡智
住所:	北京市西城区复兴门内大街 28 号凯晨世贸中心东座 F4 层
联系电话:	010-88000365
传真:	010-88000006
经办注册评估师:	潘豪锋、杨沈斌
6、股票登记机构:	中国证券登记结算有限责任公司上海分公司
地址:	上海市陆家嘴东路 166 号
电话:	021-38874800
传真:	021-58754185
7、收款银行:	招商银行上海分行联洋支行

户名：	国金证券股份有限公司上海证券承销保荐分公司
银行账号：	121909307610902
8、申请上市证券交易所：	上海证券交易所

三、发行人与本次发行有关中介机构及人员的权益关系

公司与本次发行有关的中介机构及其负责人、高级管理人员及经办人员之间不存在任何直接的或间接的股权关系或其他利益关系。

四、上市前的有关重要日期

1、发行公告刊登日期：	2016 年 10 月 14 日
2、询价推介时间：	2016 年 10 月 11 日～2016 年 10 月 12 日
3、定价公告刊登日期：	2016 年 10 月 14 日
4、申购日期：	2016 年 10 月 17 日
5、缴款日期：	2016 年 10 月 19 日
6、股票上市日期：	发行后尽快安排上市

第四节 风险因素

投资者在评价公司本次公开发行的股票时，除本招股意向书提供的其他有关资料外，应特别认真地考虑下述各项风险因素。下述风险因素根据重要性或可能影响投资者决策的程度大小排序，该排序并不表示风险因素依次发生。

一、行业风险

（一）市场竞争风险

中国网络游戏市场竞争激烈，公司需面对行业内众多的竞争对手，既包括资本充足、技术雄厚、用户资源丰富的大型网络游戏公司，也包括在细分游戏领域具备丰富经验和专业实力的中小型游戏企业。

日趋激烈的市场竞争可能使公司难以保留现有游戏玩家，并导致游戏玩家的平均游戏时间或购买游戏中虚拟道具的金额下降。因市场同类型游戏产品竞争加剧，2016年1-6月公司核心产品《梦三国》的自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数分别较2015年度下降7.58%和17.57%。公司若不能持续的开发出新的精品游戏，利用各种渠道和技术研发优势迅速做大做强，激烈的市场竞争可能对公司的业绩产生不利影响。

（二）产业政策风险

网络游戏行业是国家鼓励的新兴互联网行业，我国网络游戏行业处于快速发展中，伴随着技术的持续创新、游戏内容和形式的不断变化，我国网络游戏行业的法律监管体系也在不断完善。一方面，我国的网络游戏行业受到严格监管，面临工信部、国家新闻出版广电总局、文化部等多个部门的监管，监管政策在不断调整、变化；另一方面，有关网络游戏的行业规范、业务资质、游戏内容、网络信息安全、知识产权保护、实名认证等相关法律、法规和监管要求也在不断完善。如果国家对网络游戏行业出台更为严格的监管政策，可能会对公司的经营业绩产生不利影响。

公司一直严格遵守国家新闻出版广电总局、文化部等主管部门颁发的《网络出版服务管理规定》、《网络游戏管理暂行办法》等相关规章及规范性文件。目前，

公司已取得涉及网络游戏业务合法经营相关批准和许可，包括《增值电信业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》、《互联网出版许可证》等相关资质证书，但若公司未能持续拥有已取得的相关批准和许可，或者未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对公司的经营发展产生不利影响。

根据《网络出版服务管理规定》、《关于移动游戏出版服务管理的通知》的相关规定，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，国家新闻出版广电总局对游戏产品进行前置审批。

公司正在运营的游戏均已取得版号及国家新闻出版广电总局审批，但鉴于公司未来将按开发计划持续研发和运营各类游戏产品，新的游戏产品能否通过主管部门的前置审批存在不确定性，同时，随着国家对网络游戏产业的逐步规范，新的法规也会对公司游戏产品的持续经营产生影响，公司将密切关注相关法律法规的变化对公司游戏产品合法性的要求并按要求及时申请审批，但仍可能存在游戏产品未能及时取得审批的情况，进而对公司日常经营产生不利影响。

二、经营风险

（一）公司未来的经营业绩存在大幅波动的风险

公司所处网络游戏行业属于高风险、高成长行业，公司的主要经营模式是通过自主研发运营网络游戏，向广大游戏玩家提供优质、满意的服务，因此，能否吸引游戏玩家、游戏玩家对公司游戏产品粘性的强弱是决定公司经营业绩和未来发展的重要因素。由于网络游戏产品本身存在一定的生命周期，游戏玩家对网络游戏的选择偏好也时刻变化，同时网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷，因此一款网络游戏产品是否受到玩家认可、受欢迎程度及持续时间均不可控。公司目前核心产品《梦三国》自正式商业化运营以来在历史题材与游戏玩法的选择上均获得了市场和玩家的广泛认可，报告期内，该款游戏产品经营业绩保持了相对稳定，该款游戏营业收入已分别达到 47,093.88 万元、46,654.09 万元、41,858.82 万元和 20,839.83 万元。公司亦一直致力于不断提升和完善游戏品质，以增强对广大游戏玩家的吸引力，但由于公司对于游戏玩家的偏好变化、游戏产

品的生命周期等无法完全控制,进而也很难控制游戏产品的受欢迎程度及持续时间,因此一旦游戏玩家对《梦三国》偏好发生改变或选择市场上其它的网络游戏产品,而公司开发的新游戏产品倘若又不能取得良好的市场表现,则公司未来的经营业绩存在大幅波动的风险。

(二) 公司营业收入主要依赖于单款游戏的风险

报告期内,公司的营业收入主要来自于《梦三国》单款游戏,该游戏自正式商业化运营以来,公司通过不断运营分析及优化升级,使得该游戏在同类产品排名中处于较为领先的地位。报告期内,《梦三国》游戏产品营业收入分别为 47,093.88 万元、46,654.09 万元、41,858.82 万元和 20,839.83 万元;占公司同期营业收入的比例分别为 99.98%、98.51%、89.34%和 84.26%。报告期内,因市场同类型游戏产品竞争加剧及游戏运营时间的增长,《梦三国》的付费用户中新增用户比例有所下降,对于新用户的付费吸引力也有所下降;《梦三国》付费用户的消费偏好也发生了较大的变化,其中付费用户购买即时性道具的比例从 2013 年度的 65.29%下降至 2016 年 1-6 月的 45.20%,购买固定使用期限道具及无固定使用期限道具从 2013 年度的 34.71%上升至 2016 年 1-6 月的 54.80%;2014 年度,《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较 2013 年度下降 21.88%、26.60%、0.39 个百分点;2015 年度,《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较 2014 年度下降 12.18%、39.12%、1.54 个百分点;2016 年 1-6 月,《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较 2015 年度下降 7.58%、17.57%、0.38 个百分点。从上述运营数据分析,尽管目前公司该款游戏的盈利能力较强,但由于网络游戏产品存在一定的生命周期,如果公司未来不能准确把握游戏产品的发展趋势,不能提前预测游戏玩家的喜好变化,适时对现有产品进行版本更新或系统优化以保持其对游戏玩家的持续吸引力,则可能导致该产品在市场上受欢迎的程度降低,进而导致该款游戏产品的收入下降。

报告期内,公司加大了对网络游戏产品以及运营模式的推陈出新,2016 年 1-6 月公司《梦塔防》、《梦梦爱三国》、《梦三国手游》等新产品的营业收入合计已达到 3,677.56 万元,占同期主营业务收入的 14.91%,虽然公司目前新产品的

研发、运营情况良好，但若未来公司不能持续推出其它有影响力的新产品，则难以通过收入叠加效应保障公司整体盈利能力，可能导致公司经营业绩出现大幅下滑。

（三）公司销售渠道较为集中带来的经营风险

公司根据网络游戏市场发展及自主运营的特点作出了相应的运营推广策略，在公司的第三方支付服务渠道方面，支付宝是公司主要的第三方支付服务提供商。报告期内公司自支付宝取得的充值流水占同期充值流水总额的比例分别达到46.09%、69.91%、68.91%和58.71%。如果支付宝平台未来中断与公司的业务合作关系或者支付宝平台的手续费率等政策发生不利调整，将会影响到公司的业务发展。

2011年10月，公司与上海鑫合签订了《“电魂一卡通”全国销售总代理协议》，授权上海鑫合独家总代理中国大陆区域（不包含港、澳、台）的点卡销售业务，该公司凭借其丰富的客户资源和点卡投放优势成为公司重要的点卡经销服务商。报告期内，公司自上海鑫合取得的充值流水占同期充值流水总额的比例分别为39.98%、26.26%、21.02%和26.40%。虽然随着电魂网络官网销售渠道和运营平台的建立和完善，点卡充值流水占比有所波动，但在短期内公司仍可能存在点卡销售渠道较为集中所带来的经营风险。

（四）新开发游戏产品盈利能力不确定的风险

网络游戏产品的特点之一就在于满足玩家追求新鲜的需求，随着网络游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈，未来只有玩法新颖、品质优良、符合玩家需求的游戏产品才能被市场认可。网络游戏开发商、运营商必须及时掌握玩家的消费心理，不断推出更新换代的新产品，才能提升玩家消费意愿。另外，网络游戏产品具有易模仿的特点，一款具备较强市场吸引力的产品推出后，很快就会出现大量模仿者并形成同质化竞争，从而降低玩家的消费意愿，影响产品的生命周期。因此，如果公司不能紧抓消费者需求，不断推出新的游戏产品，就会在激烈的市场竞争中处于不利地位。

网络游戏研发是一项系统工程，涉及到策划、程序、美术和测试等多个环节，自公司成立以来，公司研发、运营团队长期致力于客户端游戏的技术研发和产品

运营，移动网络游戏研发及运营起步较晚，若公司团队在游戏产品的立项、研发以及运营维护的过程中对市场偏好的判断出现偏差、对新技术的发展趋势不能准确把握，或在题材策划方面不能有所创新、及时准确地把握市场热点，了解玩家的需求，在某个开发环节出现决策失误或技术缺失，将直接影响游戏产品的最终品质，导致公司不能及时推出在新的技术环境下符合市场期待的新类型、新题材的游戏产品，未能得到游戏玩家的广泛认可，使得新游戏产品的盈利水平不能达到预期水平。

报告期内，公司研发费用分别为 5,382.34 万元、8,079.36 万元、11,999.23 万元和 4,925.52 万元，占同期营业收入比例分别为 11.43%、17.06%、25.61%和 19.92%。随着公司业务的进一步发展，尤其是公司加大新游戏产品的技术研发，将使得公司的研发费用快速增长，费用控制及运营管理的难度都将有所增加，而新游戏产品的前期推广、新玩家培育时间及盈利能力都存在较大的不确定性，未来，公司拟在巩固客户端网络游戏领域竞争优势的同时继续加大对移动游戏领域的投入，以获得更大的市场份额。然而，如果公司无法成功维系客户端网络游戏的持续盈利能力或移动游戏拓展未获得市场的认可，将会导致经营业绩的持续性下滑。

（五）公司业务规模发展迅速而导致的管理风险

公司经过几年的业务经营已积累了较为丰富并能适应快速发展的经营管理方面的经验；同时，公司治理结构得到不断完善，形成了有效的约束机制及内部管理机制。随着公司新产品和新业务的不断推出，公司业务规模将不断提高，人员、资产等规模也会不断增长，这就需要公司在资源整合、市场开拓、产品研发与质量管理、财务管理、内部控制、人力资源管理等诸多方面不断完善和优化，对各部门工作的协调性、严密性、连续性也提出了更高的要求。如果公司管理层管理水平不能适应公司规模迅速扩张的需要，组织模式和管理制度未能随着公司规模扩大而及时调整、完善，将削弱公司的市场竞争力，影响公司未来盈利能力。

（六）核心技术及核心技术人员流失的风险

良好的技术储备和创新能力是公司保持核心竞争力的关键，公司在多年发展

过程中,开发和积累了大量关键技术,这些技术对于公司的发展起着至关重要的作用,如果未来与公司创新业务有关的技术或业务资料因各种原因流失,将对公司经营和未来发展造成重大不利影响。

公司能取得当前较好的业绩在于拥有一支优秀的核心技术人员团队,形成了较强的游戏研发、运营能力,因此,保持核心技术人员稳定是公司生存和发展的关键,如果他们当中的部分人员因各种原因离开公司,公司在短期内将难以找到合适的替代人选,从而给本公司的经营带来不利影响。

(七) 研发运营场地租赁的风险

截至 2016 年 6 月 30 日,公司的研发运营所需场地均通过租赁方式取得。虽然公司已将主要研发运营场地进行了续租且租赁合同中包含到期后同等条件下优先续租的条款,但若出现租赁到期无法续租、出租方单方提前中止协议或租金大幅上涨的情况,公司存在研发运营场地无法续租的风险。

(八) 人力成本上升的风险

随着业务规模的持续扩展,报告期内,员工薪酬分别为 6,139.27 万元、9,663.31 万元、13,124.10 万元和 5,879.57 万元,分别占同期营业收入的 13.03%、20.40%、28.01%和 23.77%;2013 年度-2015 年度员工薪酬的复合增长率达到 46.21%;2016 年 1-6 月占 2015 年度的 44.80%。

国内网络游戏行业起步较晚,技术含量较高,专业人才储备较少,因此网络游戏行业的人力成本普遍较高,公司作为集研发、运营于一体的网络游戏企业,为吸引优秀人才需要不断提高对人力成本的投入,从而使得公司面临人力成本上升的风险。

(九) 《梦三国》游戏产品生命周期风险

公司目前以自主开发、自主运营精品化网络游戏为策略,属于产品驱动型企业,公司通过核心产品不断加强对玩家付费习惯的培养、提高玩家的留存率和付费率,保证游戏产品良性发展,以实现更长的产品生命周期。

《梦三国》自 2009 年 12 月正式上线商业化运营已连续运营近 7 年,由于网络游戏产品本身存在一定的生命周期,同时网络游戏市场竞争激烈,同类型游戏

产品层出不穷，玩家对于游戏的喜好也在不断变化，虽然发行人对于《梦三国》的版本更新和系统优化一直在持续进行，但产品经过多年的高速发展期后，也不可避免的进入了付费用户的下降周期。因此，公司主要产品《梦三国》存在生命周期进入衰退期的风险。

（十）《梦三国》游戏产品收入持续下降的风险

报告期内，由于《梦三国》产品的用户基数已经较为庞大，激烈的市场竞争导致对新增用户的获取难度也逐步增加，因此《梦三国》产品的日均充值人数随着日活跃用户数的下降也持续下降，且两者趋势较为相似，从而导致了月付费用户数的持续下降。

报告期内，《梦三国》的付费用户中新增用户比例有所下降，随着游戏上线时间的逐年增长，对于新用户的付费吸引力也有所下降；2014年，《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较2013年度下降21.88%、26.60%、0.39个百分点；2015年度，《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较2014年度下降12.18%、39.12%、1.54个百分点；2016年1-6月，《梦三国》游戏自主运营平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率分别较2015年度下降7.58%、17.57%、0.38个百分点。从上述运营数据分析，未来该款游戏营业收入持续下降的风险较大。

（十一）公司未来收入、利润持续下降的风险

主要产品《梦三国》生命周期已进入了稳定期，该阶段付费用户数的下降和单个玩家平均付费金额的上升幅度较为明显，尽管其拥有庞大的玩家基数以及较为稳定的玩家群体，短期内仍能为企业带来持续稳定的收入，但随着运营时间的加长，《梦三国》游戏产品收入将不可避免的进入下降期，而公司新开发游戏盈利贡献及未来增长仍较弱，如《梦三国》游戏产品收入、利润持续下降，且公司新开发游戏盈利贡献及未来增长不及预期，公司未来收入、利润存在持续下降的风险。

三、技术风险

（一）系统安全的风险

网络游戏的运营需要以优质和稳定的互联网为基础，稳定的互联网与服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件、移动设备和软件效率息息相关。由于互联网作为面向公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据丢失的风险，从而导致玩家的用户体验降低或者造成玩家的经济损失。

公司非常重视信息安全技术的研发及应用，对信息安全制定并实施了一系列有效措施，但仍无法完全规避上述风险，如果公司不能及时发现并阻止这种外部干扰，可能会对公司的业务运营造成不利影响。

此外，如果公司服务器所在的地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，公司所提供的游戏运营服务也将受到一定程度的影响。

（二）技术进步的风险

随着电脑软、硬件技术、移动设备的不断升级以及新的游戏开发技术的不断推出，需要公司充分结合多项技术特征开发出高品质的游戏产品。公司的研发团队尚处于逐步壮大阶段，技术积累仍在不断丰富与完善之中，若公司不能及时进行技术引进升级或者技术研发与新的业务模式未能取得成功，则存在产品研发实力和综合竞争力减弱的风险，将会使公司在市场竞争中处于不利地位。

（三）知识产权保护风险

公司绝大部分核心技术属于非专利技术，如果这些核心技术被竞争对手掌握，公司将在一定程度上失去技术方面的优势，从而给公司生产经营带来负面影响。另外，公司可能会面临非法游戏服务器所带来的风险，这些服务器通过运行未获授权的网络游戏的拷贝，容许玩家在不需向游戏开发商或运营商购买道具的情况下使用游戏中付费产品或服务，若有非法服务器运行本公司的游戏，则会对公司造成巨大的损失，也会增加本公司用于知识产权保护方面的开支。

为了保持公司游戏产品的市场竞争力，公司未来将不断对现有产品内容进行

更新升级，持续的研发新的游戏产品，公司不能保证未来将要开发、运营的产品未侵犯第三方所持有的专利、版权或其他知识产权，这将使公司可能会面临有关侵犯专利、商标、著作权或其他知识产权侵权行为的法律诉讼。

四、税收政策与政府补助变化风险

（一）税收优惠政策变动的风险

2013 年 12 月，公司被认定为 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业，根据财政部、国家税务总局《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号），公司 2013 年度、2014 年度享受 10% 的企业所得税优惠税率。

2013 年 12 月，公司被认定为“高新技术企业”，取得《高新技术企业证书》（GR201333000532），认定有效期 3 年，企业所得税优惠期为 2013 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日，公司 2015 年享受 15% 的企业所得税优惠税率。

根据财政部、国家税务总局、发展改革委、工业和信息化部于 2016 年 5 月 4 日颁布的《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税[2016]49 号），软件企业和国家规划布局内重点软件企业的税收优惠资格认定等非行政许可审批已经取消，符合条件的企业按规定向税务机关备案后可享受相应的税收优惠政策。公司已于 2016 年 5 月向主管税务机关进行国家规划布局内重点软件企业税收优惠备案，故 2016 年 1-6 月可享受 10% 的企业所得税优惠税率。

公司子公司勺子网络于 2015 年 12 月被浙江省软件行业协会认定为软件企业，并于 2015 年度进入第一个税收获利年度，故 2015 年度、2016 年度免征企业所得税，2017 年度至 2019 年度享受 12.5% 的企业所得税优惠税率。

上述税收优惠系国家对软件行业、高新技术企业长期发展的支持，并对公司业绩有一定的影响。报告期内，公司享受的所得税优惠金额分别为 4,458.20 万元、4,139.83 万元、2,561.79 万元、2,087.33 万元，占所属年度净利润的比例分别为 14.67%、15.16%、11.97%、14.89%。

在上述税收优惠政策到期后，如果公司不能按照国家税收政策及时申请到所

得税税收优惠，或者我国的税收优惠政策出现不可预测的不利变化，公司所得税费用支出将增加，对公司的盈利能力将产生一定的影响。

（二）税收政策及政府补助变化风险

公司所从事的业务属于提供增值电信服务，因此从 2014 年 6 月 1 日起，公司营业税改为增值税，税率为 6%。根据浙江省财政厅、浙江省国家税务局、浙江省地方税务局《关于实施营业税改征增值税试点期间过渡性扶持政策的通知》规定：按照“试点行业总体税负不增加或略有下降，基本消除重复征税”的税制原则，对营业税改征增值税试点以后，按照新税制（即试点政策）规定缴纳的增值税比按照老税制（即原营业税政策）规定计算的营业税确实有所增加的试点企业，根据企业税收负担总体持平的原则，可向财政部门提出扶持申请，由市、县（市）财政根据企业税负增加情况给予补助。2014 年度，根据杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局《关于下达 2014 年度第二期营改增财政补助资金的通知》（区财企[2014]260 号），公司获得 176.04 万元营改增财政补助；2015 年度，根据杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局区财企[2015]97 号《关于下达营改增财政补助资金的通知》和杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局区财企[2015]187 号《关于下达营改增财政补助资金的通知》，公司获得 728.49 万元营改增财政补助。2015 年 5 月，浙江省财政厅、浙江省国家税务局、浙江省地方税务局《浙江省财政厅浙江省国家税务局浙江省地方税务局关于“营改增”试点过渡性扶持政策调整的通知》（浙财预[2015]20 号）取消营改增试点期间过渡性财政扶持政策。

报告期内，公司获得的政府补助分别为 784.27 万元、2,733.03 万元、1,318.41 万元和 1,078.21 万元，占所属年度利润总额的比例分别为 2.34 %、9.12 %、5.37% 和 6.91%，公司不存在依赖政府补助的情形。但公司获得政府补贴存在较大不确定性，公司并不能保证今后年度亦能获得相关补助，由此可能对本公司的经营业绩产生一定影响。

五、财务风险

（一）毛利率下降的风险

网络游戏行业的经营模式及技术特点决定获得成功的开发商、运营商拥有较高的毛利率水平，盈利能力较强。报告期内，公司的综合毛利率分别达到 97.34%、96.38%、95.06 %和 94.54 %。未来，随着市场竞争的加剧和新开发游戏产品盈利能力的不确定性，公司或因新的游戏产品上线运营而增加相关成本的投入，将会导致公司综合毛利率下降。

（二）研发费用上升导致的净利润率下降风险

随着公司新游戏产品的研发项目、游戏类型的进一步丰富，公司研发费用也相应增长，报告期内，公司研发费用分别为 5,382.34 万元、8,079.36 万元、11,999.23 万元和 4,925.52 万元，分别占同期营业收入的 11.43%、17.06%、25.61%和 19.92%，研发费用投入较大，进而影响公司净利率水平。报告期内，公司保持较高的净利润率水平，分别达到 64.52%、57.67%、45.69%和 56.68 %，但如研发费用占营业收入比例增长过快，将导致公司净利率进一步下降。

随着公司业务的进一步发展，尤其是公司加大新游戏产品的技术研发，将使得公司的研发费用快速增长，费用控制及运营管理的难度都将有所增加。而新游戏产品的前期推广、新玩家培育时间及盈利能力都存在较大的不确定性，从而导致公司的净利润率存在下降的风险。

（三）货币资金管理的风险

报告期内，公司货币资金占流动资产比例较高，报告期各期末，占比分别达到 94.96%、95.85%、68.09%和 59.25 %，截至 2016 年 6 月 30 日，公司货币资金余额为 33,701.85 万元。充足的现金储备有利于公司持续进行研发投入及市场推广、不断丰富产品种类和运营模式，同时抵御行业盈利模式和产品技术快速变革的风险。但是，高额的货币资金储备如果没有及时投入到公司的研发和运营活动中，会降低公司资金利用率，影响净资产收益率。如果公司未来不能持续提高自身的货币资金管理能力和货币资金的安全性、流动性和收益性将无法得到保证。

（四）即期收益摊薄的风险

本次发行完成后，随着募集资金的到位，公司的股本和净资产规模都有较大幅度的增加，但募集资金到位当期无法立即产生效益，预计发行完成后当年基本每股收益或稀释每股收益可能低于上年度，导致公司即期回报被摊薄，请投资者注意公司即期回报被摊薄的风险。

六、募投项目风险

（一）募投项目的实施风险

本次募集资金将投入以下项目：“网络游戏新产品开发项目”、“网络游戏运营平台建设项目”、“网络游戏软件生产基地项目”及“其他与主营业务相关的营运资金”。

网络游戏行业研发项目具有高投入、高收益和高风险的特点，在项目实施过程中，面临着技术开发的不确定性、技术替代、政策环境变化、市场环境变化、与客户的合作关系变化等诸多因素，都有可能导致项目投资效益不能如期实现，进而导致公司的盈利能力下降。为保证募集资金投资项目的顺利实施，公司成立了专门的项目实施小组，以有效控制项目实施进度、项目资金的合理运用，并做好技术研发人才引进、员工培训、市场推广等前期工作，保证项目顺利实施。网络游戏产品开发技术的更新较快，公司需要紧密跟踪行业内的技术更新情况，将较为成熟的新兴技术有效应用于募投项目中，才能开发出满足游戏玩家需求的高质量的游戏产品。尽管公司在游戏发布渠道、业务管理团队等方面已经具备较强的竞争优势，且拥有大量的游戏玩家和丰富的运营经验，并且对本次募集资金拟投资项目经过了慎重的可行性研究论证，但不排除由于市场环境的变化，市场竞争的日趋激烈而导致公司开发的游戏产品和运营平台未能受到玩家广泛认可，从而导致募集资金投资项目的实际效益与可行性研究报告存在一定差异的情况，一旦募集资金投资不能实现预期收益，将对公司的持续盈利能力产生不利影响。

（二）募集资金投资项目新增折旧、摊销影响公司业绩的风险

公司本次募集资金投资项目全部完成后，新增固定资产 35,886.20 万元和无形资产 3,456.25 万元，预计每年新增折旧 5,079.20 万元和摊销 691.25 万元，固

定资产折旧额较 2015 年度有较大幅度的增加，若募集资金投资项目不能如期达产或者募集资金投资项目达产后不能达到预期的盈利水平以抵减因固定资产大幅增加而新增的折旧金额，公司将面临因折旧摊销费用大量增加而导致利润下降的风险。

（三）净资产收益率下降风险

报告期内，公司净资产收益率分别为 119.64%、75.70%、54.60%和 29.13%。本次发行募集资金到位后公司净资产将大幅度增加，在募集资金投资项目建设期内，净利润可能无法保持与净资产规模同比例增长，因此，公司存在募集资金到位后将面临净资产收益率下降的风险。

七、控制风险

报告期内，公司由胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源五人共同控制，该五人签订了《一致行动协议》并明确了一致行动关系。截至本招股意向书签署日，上述五人合计持有公司股份 11,962.80 万股，占公司发行前总股本的 66.46%，发行后上述五人合计持股比例将变为 49.84%，上述五人除胡建平、陈芳为夫妻关系外其他股东之间并无亲属关系，基于共同的企业发展理念及《一致行动协议》约定对公司实施共同控制，上述五人对公司经营决策均具有较大的影响力，一旦共同控制关系发生变化，公司将面临控制权发生变化的风险。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

名 称:	杭州电魂网络科技股份有限公司
英文名称:	Hangzhou Electronic Soul Network Technology Co.,Ltd
注册资本:	18,000 万元
法定代表人:	胡建平
成立时间:	2008 年 9 月 1 日
住 所:	杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦 1101 室
邮政编码:	310053
电 话:	0571-56683882
传 真:	0571-56683864
互联网网址:	http://www.dianhun.cn/
电子信箱:	dianhun@dianhun.cn
投资者关系部门	证券事务部
投资者关系负责人	黄法、李颖
投资者关系电话	0571-56683882

二、发行人设立及改制重组情况

(一) 设立方式

经 2012 年 9 月 8 日电魂有限股东会决议和 2012 年 10 月 26 日公司创立大会决议批准,由电魂有限原有股东作为发起人,以经中汇会计师审计的电魂有限截至 2012 年 6 月 30 日的净资产 126,741,794.14 元扣除分配现金红利 23,348,358.83 元后的 103,393,435.31 元为基数,以 1:0.87046 的比例折合成 9,000 万股,每股面值 1 元,其余 13,393,435.31 元计入资本公积,电魂有限整体变更为股份有限公司,变更后名称为杭州电魂网络科技股份有限公司。

2012 年 9 月 17 日,中汇会计师对上述变更出具中汇会验[2012]2589 号《验资报告》进行验证。

2012 年 11 月 9 日,公司在杭州市工商行政管理局办理完成变更登记手续,取得注册号为 330100000060583 《企业法人营业执照》,注册资本为 9,000 万元。

（二）发起人情况

股份公司设立时，公司发起人为电魂有限整体变更设立前的全体股东，均为自然人股东，各发起人及持股情况具体如下：

发起人股东	持股数量（股）	持股比例（%）
胡建平	14,139,000.00	15.71
陈 芳	14,139,000.00	15.71
胡玉彪	12,447,000.00	13.83
吴文仲	12,438,000.00	13.82
郑锦栩	12,438,000.00	13.82
余晓亮	10,476,000.00	11.64
林清源	8,613,000.00	9.57
徐德发	1,980,000.00	2.20
郝 杰	1,917,000.00	2.13
唐 宏	1,413,000.00	1.57
合 计	90,000,000.00	100.00

上述股东中胡建平、陈芳系夫妻关系。

（三）发行人改制设立前后，主要发起人拥有的主要资产和从事的主要业务

公司的主要发起人为控制股东和实际控制人胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源。

公司改制设立前，胡建平拥有的主要资产为所持有电魂有限的股权、杭州小巷酒业有限公司 5%的股权、杭州博业装饰工程有限公司 30%的股权，陈芳拥有的主要资产为所持有电魂有限的股权、杭州博业装饰工程有限公司 30%的股权；胡玉彪、余晓亮和林清源拥有的主要资产为所持有电魂有限的股权。

公司改制后，杭州博业装饰工程有限公司已于 2013 年 9 月完成工商注销手续，除上述变化外，胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮和林清源拥有的主要资产和实际从事的主要业务未发生变化。

（四）发行人改制设立前后拥有的主要资产和从事的主要业务

公司系由电魂有限整体变更设立而来，承继了电魂有限的全部资产与业务。公司一直从事网络游戏的开发和运营，拥有独立的研发能力、拥有所运营的网络

游戏所需的有形资产和无形资产。公司在设立前后主要资产和实际从事的主要业务无重大变化。

（五）发行人改制前后业务流程以及之间的联系

公司系由电魂有限整体变更设立而来，承继了电魂有限的全部资产和业务，改制前后公司业务流程未发生重大变化。（具体业务流程请参见本招股意向书“第六节 业务和技术”之“四、公司的主营业务情况”相关内容）。

（六）发行人成立以来在生产经营方面与主要发起人的关联关系及演变情况

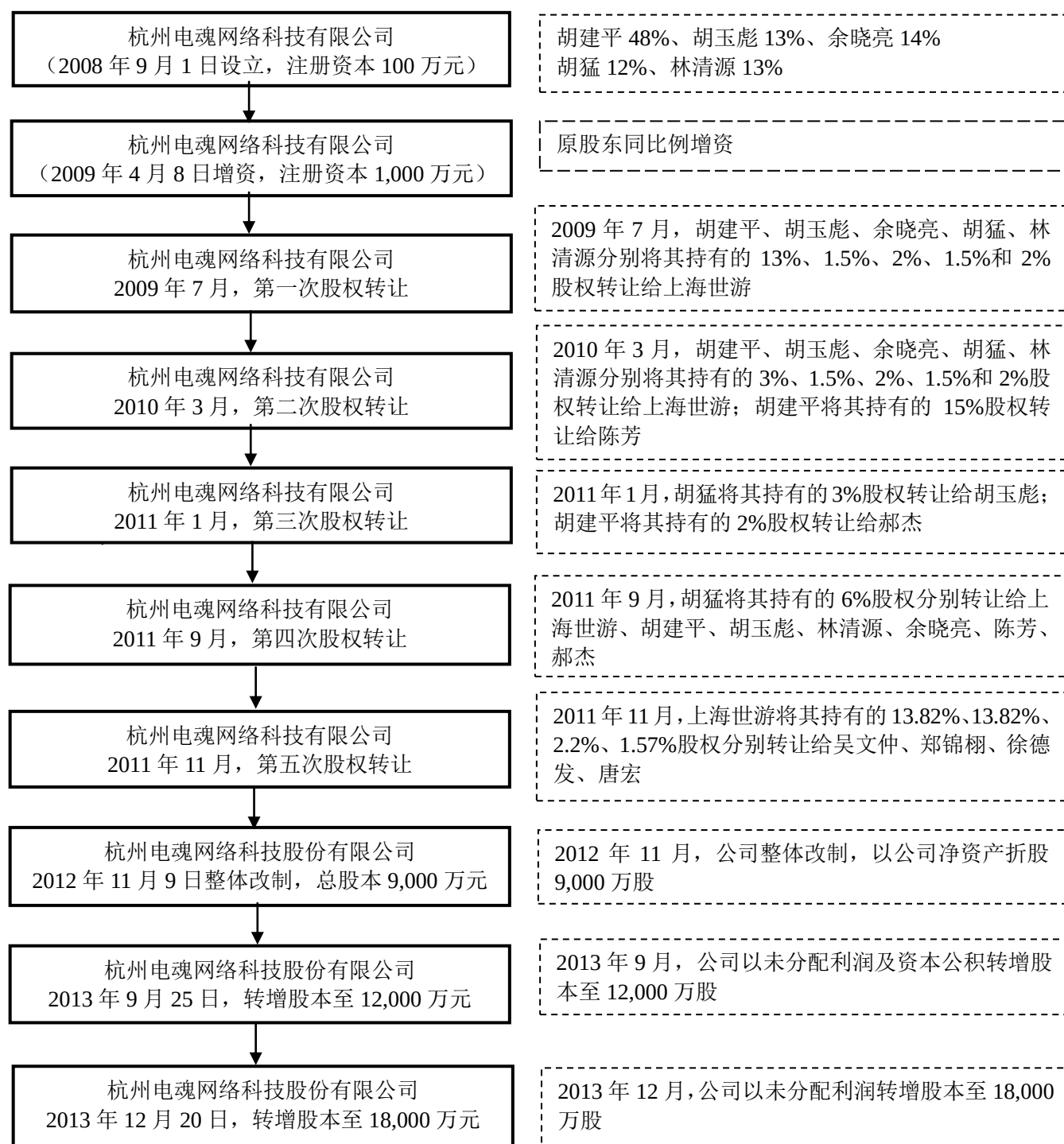
公司自成立以来，在生产经营方面与主要发起人的关联关系主要体现在任职方面。目前主要发起人胡建平任本公司董事长，陈芳任董事，余晓亮任董事、总经理，胡玉彪任董事、副总经理，林清源任商务中心负责人，除此以外，主要发起人与公司不存在其他关联关系。

（七）发起人出资资产的产权变更手续办理情况

公司系由电魂有限整体变更设立而来，相关资产依法办理完毕产权变更或过户手续。

三、发行人设立以来的股本形成情况

公司的股本形成及变化情况如下图所示：



（一）股份公司设立前的股本形成及其变化

1、2008 年 9 月 1 日，电魂有限设立

公司前身电魂有限由胡建平、余晓亮、胡玉彪、林清源、胡猛五位自然人共同以货币出资方式设立，注册资本 100 万元。经营范围为服务：计算机软件，网络技术开发；其他无需经审批的一切合法项目。2008 年 9 月 1 日杭州华磊会计师事务所有限公司出具杭华磊验字（2008）938 号《验资报告》对本次出资予以验证。

2008 年 9 月 1 日，电魂有限取得了杭州市工商行政管理局颁发的注册号为 330100000060583 号《企业法人营业执照》。设立时各股东出资情况如下：

单位：万元、%

序号	股东名称	出资方式	出资额	占注册资本比例
1	胡建平	货币	48.00	48.00
2	余晓亮	货币	14.00	14.00
3	胡玉彪	货币	13.00	13.00
4	林清源	货币	13.00	13.00
5	胡 猛	货币	12.00	12.00
	合计		100.00	100.00

2、2009 年 4 月 8 日，电魂有限增资，注册资本增至 1,000 万元

2009 年 3 月 30 日，电魂有限召开股东会，决议将注册资本由 100 万增至 1,000 万元，电魂有限 5 名股东按照持股比例以 1 元/每注册资本增资 900 万元。2009 年 4 月 8 日，杭州华磊会计师事务所有限公司出具杭华磊验字（2009）第 295 号《验资报告》对本次增资予以验证。

本次增资完成后，电魂有限的股权结构如下：

单位：万元、%

序号	股东名称	出资方式	出资额	占注册资本比例
1	胡建平	货币	480.00	48.00
2	余晓亮	货币	140.00	14.00
3	胡玉彪	货币	130.00	13.00
4	林清源	货币	130.00	13.00
5	胡 猛	货币	120.00	12.00
	合计		1,000.00	100.00

2009 年 4 月 8 日，电魂有限就本次增资办理了工商变更登记手续。

3、2009 年 7 月 9 日，电魂有限第一次股权转让

2009 年 6 月 30 日，电魂有限股东会决议通过胡建平、余晓亮、林清源、胡玉彪、胡猛分别将其所持有电魂有限 13%股权、2%股权、2%股权、1.5%股权、1.5%股权转让给上海世游，转让价格为 1 元/每注册资本。上述转让价格主要参考电魂有限截至 2009 年 6 月 30 日未经审计的净资产值 892.95 万元，经各方协商确定。

本次股权转让后，电魂有限的股权结构如下：

单位：万元、%

序号	股东名称	出资方式	出资额	占注册资本比例
1	胡建平	货币	350.00	35.00
2	上海世游	货币	200.00	20.00
3	余晓亮	货币	120.00	12.00
4	胡玉彪	货币	115.00	11.50
5	林清源	货币	110.00	11.00
6	胡 猛	货币	105.00	10.50
	合计		1,000.00	100.00

2009 年 7 月 9 日，电魂有限就本次股权转让办理了工商备案手续。

4、2010 年 3 月 11 日，电魂有限第二次股权转让

2010 年 3 月 3 日，电魂有限股东会决议通过胡建平、余晓亮、林清源、胡玉彪、胡猛分别将其持有的电魂有限 3%股权、2%股权、2%股权、1.5%股权、1.5%股权转让给上海世游，胡建平将其持有的电魂有限 15%转让给陈芳，转让价格均为 1 元/每注册资本。上述转让价格主要参考电魂有限截至 2009 年 12 月 31 日未经审计的净资产 507.95 万元，经各方协商确定。

本次股权转让后，电魂有限的股权结构如下：

单位：万元、%

序号	股东名称	出资方式	出资额	占注册资本比例
1	胡建平	货币	170.00	17.00
2	陈 芳	货币	150.00	15.00
3	上海世游	货币	300.00	30.00
4	余晓亮	货币	100.00	10.00
5	胡玉彪	货币	100.00	10.00

6	林清源	货币	90.00	9.00
7	胡 猛	货币	90.00	9.00
	合计		1,000.00	100.00

2010 年 3 月 11 日，电魂有限就本次股权转让办理了工商备案手续。

5、2011 年 1 月 21 日，电魂有限第三次股权转让

2011 年 1 月 17 日，电魂有限股东会决议通过胡猛将其持有的电魂有限 3% 股权转让给胡玉彪；胡建平将其持有的电魂有限 2% 股权转让给郝杰，转让价格均为 1 元/每注册资本。上述转让价格主要参考电魂有限 2010 年 12 月 31 日未经审计的净资产值 594.14 万元，经各方协商确定。

本次股权转让后，电魂有限的股权结构如下：

单位：万元、%

序号	股东名称	出资方式	出资额	占注册资本比例
1	胡建平	货币	150.00	15.00
2	陈 芳	货币	150.00	15.00
3	上海世游	货币	300.00	30.00
4	胡玉彪	货币	130.00	13.00
5	余晓亮	货币	100.00	10.00
6	林清源	货币	90.00	9.00
7	胡 猛	货币	60.00	6.00
8	郝 杰	货币	20.00	2.00
	合计		1,000.00	100.00

2011 年 1 月 21 日，电魂有限就本次股权转让办理了工商备案手续。

6、2011 年 9 月 15 日，电魂有限第四次股权转让

股东胡猛因个人原因离开公司，拟将其所持有公司股份全部予以转让。2011 年 9 月 6 日，电魂有限股东会决议通过胡猛将其持有的电魂有限 1.64% 股权、1.41% 股权、0.83% 股权、0.71% 股权、0.71% 股权、0.57% 股权、0.13% 股权分别转让给余晓亮、上海世游、胡玉彪、胡建平、陈芳、林清源、郝杰，转让价格均为 10 元/每注册资本。上述转让价格主要参考电魂有限截至 2011 年 8 月 31 日未经审计每注册资本对应的净资产 4.97 元，经交易各方协商确定。

本次股权转让后，电魂有限的股权结构如下：

单位：万元、%

序号	股东名称	出资方式	出资额	占注册资本比例
1	胡建平	货币	157.10	15.71
2	陈 芳	货币	157.10	15.71
3	上海世游	货币	314.10	31.41
4	胡玉彪	货币	138.30	13.83
5	余晓亮	货币	116.40	11.64
6	林清源	货币	95.70	9.57
7	郝 杰	货币	21.30	2.13
	合计		1,000.00	100.00

2011年9月15日，电魂有限就本次股权转让办理了工商备案手续。上海世游历次受让电魂有限股权支付对价的资金来源合法。

7、2011年11月16日，电魂有限第五次股权转让

上海世游四位自然人股东从股权退出税负成本考虑，拟以个人直接持有电魂有限股权。因此上海世游的四位自然人股东吴文仲、郑锦栩、徐德发及唐宏经协商一致，决定调整上海世游对电魂有限的持股方式，将上海世游直接持股调整为上海世游自然人股东直接持股，股权转让比例依据四位自然人在上海世游的出资比例确定。吴文仲、郑锦栩赌博案已经于2013年审理终结。江苏省淮安市淮阴区人民法院认定吴文仲、郑锦栩的违法所得数额明确，吴文仲、郑锦栩已将违法所得全部缴纳完毕。因此，吴文仲、郑锦栩未利用非法收入作为受让公司股权的支付对价。

2011年11月15日，电魂有限股东会决议通过上海世游将其持有的电魂有限13.82%股权、13.82%股权、2.20%股权、1.57%股权分别转让给吴文仲、郑锦栩、徐德发及唐宏，转让价格为1.404元/每注册资本。上述转让价格按照上海世游投资电魂有限总成本即441万元计算，确定为1.404元/每注册资本。

本次股权转让后，电魂有限的股权结构如下表所示：

单位：万元、%

序号	股东名称	出资方式	出资额	占注册资本比例
1	胡建平	货币	157.10	15.71
2	陈 芳	货币	157.10	15.71
3	胡玉彪	货币	138.30	13.83
4	吴文仲	货币	138.20	13.82
5	郑锦栩	货币	138.20	13.82

6	余晓亮	货币	116.40	11.64
7	林清源	货币	95.70	9.57
8	徐德发	货币	22.00	2.20
9	郝杰	货币	21.30	2.13
10	唐宏	货币	15.70	1.57
	合计		1,000.00	100.00

2011年11月16日，电魂有限就本次股权转让办理了工商备案手续。

（二）股份公司设立及以后的股本形成及其变化

1、2012年11月9日，整体变更为股份有限公司

经2012年9月8日电魂有限股东会决议和2012年10月26日公司创立大会决议批准，由电魂有限原有股东作为发起人，以经中汇会计师事务所审计的电魂有限截至2012年6月30日的净资产126,741,794.14元扣除分配现金红利23,348,358.83元后的103,393,435.31元为基数，以1:0.87046的比例折合成9,000万股，每股面值1元，其余13,393,435.31元计入资本公积，电魂有限整体变更为股份有限公司，变更后名称为杭州电魂网络科技股份有限公司。

2012年9月17日，中汇会计师对上述变更出具中汇会验[2012]2589号《验资报告》进行验证。

2012年11月9日，本公司在杭州市工商局办理完成变更登记手续，取得注册号为330100000060583的《企业法人营业执照》，注册资本为9,000万元。各股东出资情况如下表所示：

单位：万股、%

序号	股东名称	股权性质	持股数量	持股比例
1	胡建平	自然人股	1,413.90	15.71
2	陈芳	自然人股	1,413.90	15.71
3	胡玉彪	自然人股	1,244.70	13.83
4	吴文仲	自然人股	1,243.80	13.82
5	郑锦栩	自然人股	1,243.80	13.82
6	余晓亮	自然人股	1,047.60	11.64
7	林清源	自然人股	861.30	9.57
8	徐德发	自然人股	198.00	2.20
9	郝杰	自然人股	191.70	2.13
10	唐宏	自然人股	141.30	1.57
	合计		9,000.00	100.00

2、2013 年 9 月 25 日，股份公司转增股本，注册资本变更为 12,000 万元

2013 年 8 月 15 日，电魂网络召开 2013 年第二次临时股东大会，决议通过以 2013 年 6 月 30 日经审计的资本公积 13,393,435.31 元以及未分配利润中的 16,606,564.69 元按股东的出资比例转增注册资本，合计转增股本 3,000 万股，公司注册资本变更为 12,000 万股。2013 年 8 月 31 日，中汇会计师就本次转增出具中汇会验[2013]2736 号《验资报告》。

2013 年 9 月 25 日，公司在杭州市工商行政管理局完成上述工商变更登记手续，股权结构如下：

单位：万股、%

序号	发起人股东	股权性质	持股数量	持股比例
1	胡建平	自然人股	1,885.20	15.71
2	陈 芳	自然人股	1,885.20	15.71
3	胡玉彪	自然人股	1,659.60	13.83
4	吴文仲	自然人股	1,658.40	13.82
5	郑锦栩	自然人股	1,658.40	13.82
6	余晓亮	自然人股	1,396.80	11.64
7	林清源	自然人股	1,148.40	9.57
8	徐德发	自然人股	264.00	2.20
9	郝 杰	自然人股	255.60	2.13
10	唐 宏	自然人股	188.40	1.57
	合计		12,000.00	100.00

3、2013 年 12 月 20 日，股份公司转增股本，注册资本变更为 18,000 万元

2013 年 12 月 19 日，电魂网络召开 2013 年第四次临时股东大会，决议通过以 2013 年 9 月 30 日经审计的未分配利润中的 6,000 万元按股东的出资比例转增注册资本，合计转增股本 6,000 万股，公司注册资本变更为 18,000 万股。2013 年 12 月 19 日，中汇会计师就本次转增出具中汇会验[2013]3068 号《验资报告》。

2013 年 12 月 20 日，公司在杭州市工商行政管理局完成上述工商变更登记手续，股权结构如下：

单位：万股、%

序号	股东名称	股权性质	持股数量	持股比例
1	胡建平	自然人股	2,827.80	15.71
2	陈 芳	自然人股	2,827.80	15.71
3	胡玉彪	自然人股	2,489.40	13.83

4	吴文仲	自然人股	2,487.60	13.82
5	郑锦栩	自然人股	2,487.60	13.82
6	余晓亮	自然人股	2,095.20	11.64
7	林清源	自然人股	1,722.60	9.57
8	徐德发	自然人股	396.00	2.20
9	郝 杰	自然人股	383.40	2.13
10	唐 宏	自然人股	282.60	1.57
	合计		18,000.00	100.00

四、发行人重大资产重组情况

公司自设立以来不存在重大资产重组。

五、发行人历次验资情况

公司历次验资情况如下：

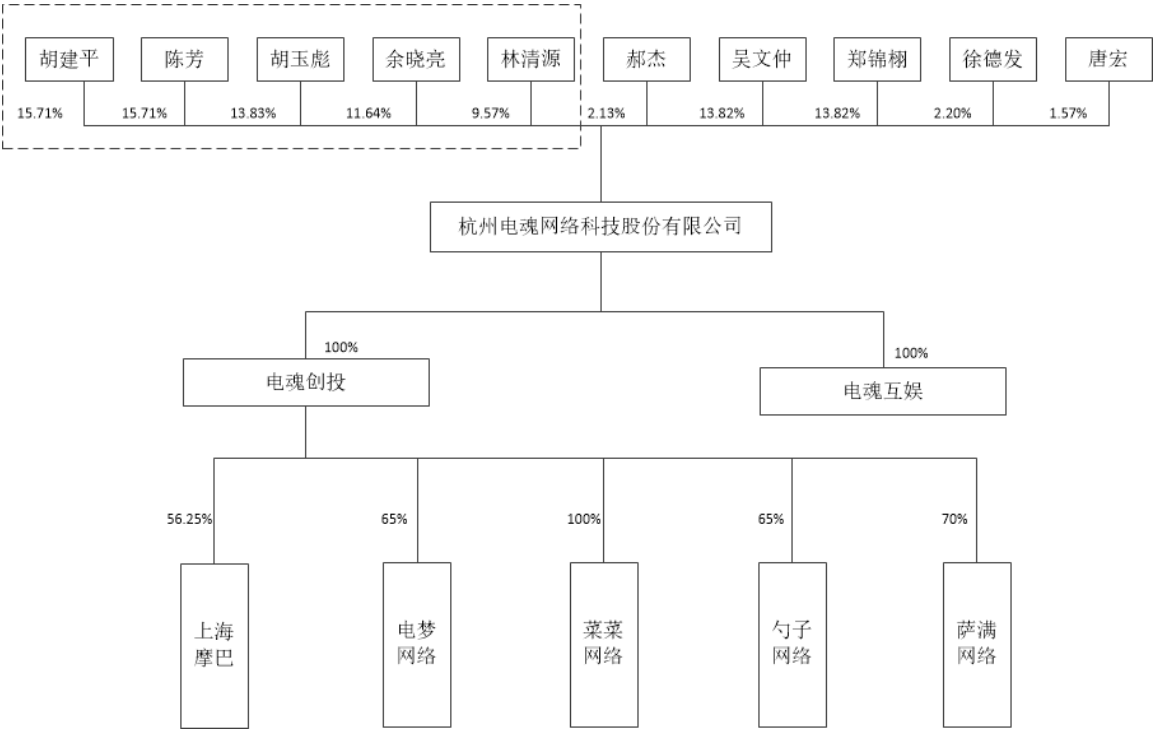
单位：万元

时间	验资目的	注册资本	出资方式	验资机构	验资报告号
2008.09.01	设立验资	100	货币	杭州华磊会计师事务所有限公司	杭华磊验字（2008）938号
2009.04.08	增资	1,000	货币	杭州华磊会计师事务所有限公司	杭华磊验字（2009）第295号
2012.09.17	设立验资	9,000	经审计净资产	中汇会计师事务所有限公司	中汇会验[2012]2589号
2013.08.31	增资	12,000	资本公积及未分配利润	中汇会计师事务所有限公司	中汇会验[2013]2736号
2013.12.19	增资	18,000	未分配利润	中汇会计师事务所有限公司	中汇会验[2013]3068号

六、发行人股权结构及组织结构

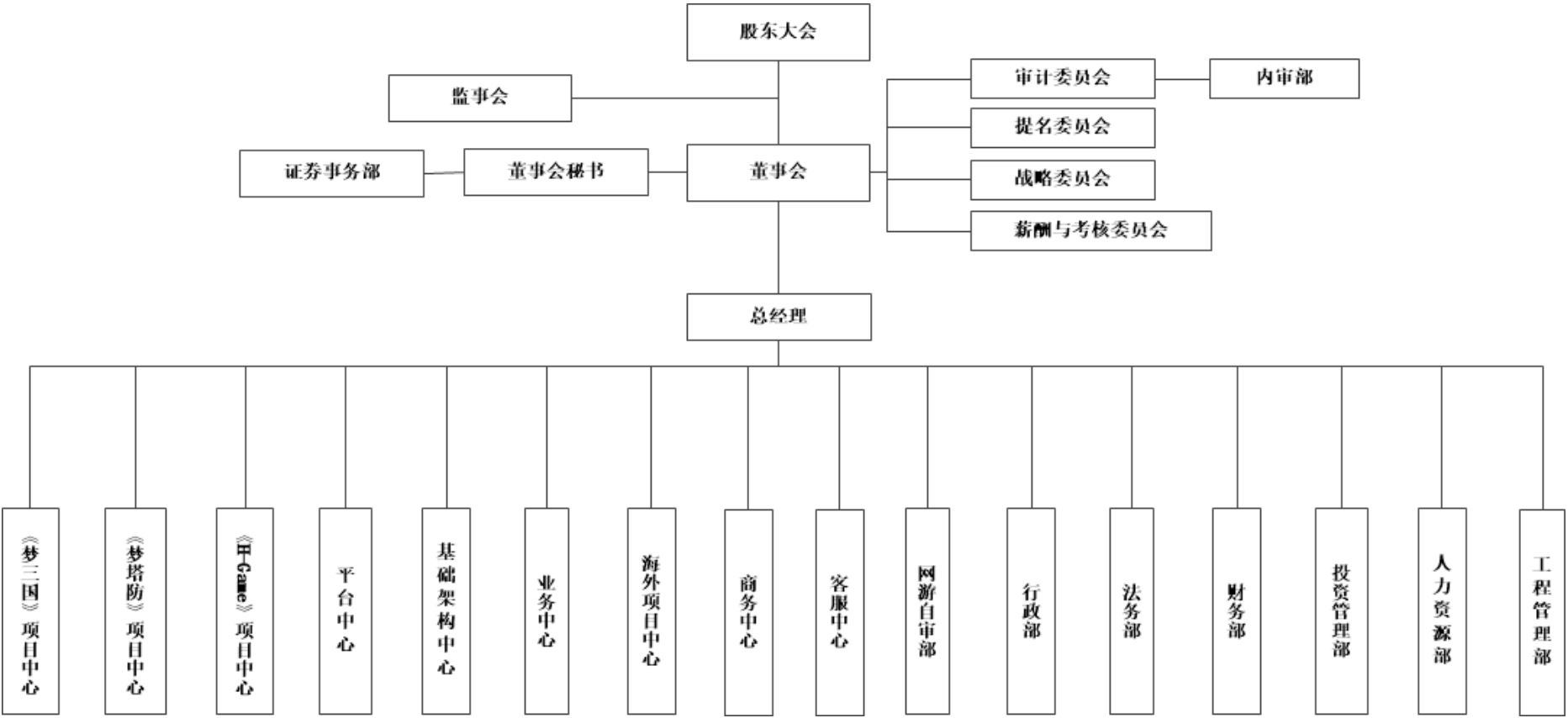
（一）发行人股权结构

截至本招股意向书签署日，发行人股权结构如下：



注：图中虚线框内为公司实际控制人，其中胡建平和陈芳系夫妻关系。

(二) 发行人组织结构



（三）发行人内部职能部门职责

公司各职能部门的主要职责如下：

部门名称	具体职责
《梦三国》项目中心	负责《梦三国》等项目整体的设计、开发与线上版本维护工作；负责培养人才，孵化筹备基于竞技类玩法的新项目。
《梦塔防》项目中心	负责《梦塔防》等项目的设计、开发、线上版本维护；游戏测试与游戏客户调研，组织针对产品运营数据进行分析和用户需求分析；策划执行跟进游戏线上活动和赛事。
《H-Game》项目中心	负责《H-Game》、《玩具争霸》等项目的设计、开发、游戏测试与客户调研。
平台中心	承担公司自研游戏、代理及联运游戏的基础性业务设计、研发及维护。
基础架构中心	负责公司基础平台的技术支持和公共架构研发，包括办公 IT、OA 自动化、游戏运维支撑、数据分析、公共系统开发、游戏品质监测、游戏应用安全和音频公共技术支撑工作，分别对各个项目组和公司职能部门负责，提供整体基础架构的技术支持。
业务中心	负责建立、维护公司与媒体的关系、满足公司在媒体发布、市场宣传方面的需求；负责公司的产品运营维护，各类线上、线下活动的策划和执行，承担各类商务合作。
海外项目中心	负责公司海外游戏版本的研发和运营及海外市场游戏的研发和发行。
商务中心	负责公司对外商务合作工作，包括国内外游戏代理发行、IP 合作、渠道推广、平台联运等商务工作。
客服中心	负责通过电话、官方论坛、在线客服系统等途径为玩家提供服务，及时处理反馈玩家投诉、建议。
网游自审部	负责游戏内容的管理，组织产品策划、研发、运营人员进行政策法规培训，提高相关人员的法律意识和社会责任意识；在网络游戏产品研发、申报、上线运营前对内容进行自审自查，保障网络游戏产品内容的合法性。
行政部	负责公司行政后勤、保卫、采购、总务、秘书的工作。
法务部	负责公司合同审核、拟定及合同管理工作；公司知识产权的申请、跟踪及维护工作。
财务部	负责制定和贯彻执行公司的会计核算制度和财务管理制度，准确核算并按规定及时对内和对外报送公司经营情况和财务状况；建立和完善会计核算体系，合理设置会计科目、明细账、总账、辅助账等账目；负责准确核算、监督和控制公司的各项经营活动、投资活动和融资活动，降低公司财务风险，保障公司资产和经营安全。
投资管理部	负责制定、运作及管理；定期对公司各经营单位的经营活动进行分析，并对经营过程中的重大问题及时跟踪分析调研，出具解决方案。
人力资源部	负责公司的人力资源管理制度的制定，负责员工招聘、培训、薪酬福利、绩效考核、企业文化、员工关系等相关工作。
工程管理部	负责公司建筑工程项目的施工管理工作。
内审部	负责制定内部审计制度，拟定审计计划并实施；核查财务成本及费用支出的真实性、合理性；评估公司内部控制制度的健全性和有效性并提出优化方案及建议；定期向董事报告
证券事务部	负责公司股东大会、董事会、监事会会务组织及会议文件起草工作；负责公司上市的组织、协调及申报和发行工作；负责公司信息披露管理工作及投资者关系管理工作

七、发行人控股子公司、参股公司简要情况

（一）控股子公司

1、公司直接控制的公司

（1）杭州电魂创业投资有限公司

截至本招股意向书签署日，公司持有电魂创投 100%股权，该公司相关信息如下：

成立时间	2014 年 12 月 08 日
注册资本	8,000 万元
注册地	杭州市滨江区江南大道 3850 号创新大厦 21 楼 2119 室
主要经营地	杭州市滨江区江南大道 3850 号创新大厦 21 楼 2119 室
法定代表人	胡建平
股权结构	电魂网络持有其 100%股权。
经营范围	创业投资业务；代理其他创业投资企业等机构或个人的创业投资业务；创业投资咨询业务；为创业企业提供创业管理服务业务；参与设立创业投资企业与创业投资管理顾问机构（未经金融等监管部门批准，不得从事向公众融资存款、融资担保、代理理财等金融服务）。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

2014 年 12 月，公司出资设立电魂创投，注册资本 8,000.00 万元，均由公司认缴，截至本招股意向书签署日，公司已实际出资 6,550.00 万元。

经中汇会计师审计，截至 2015 年 12 月 31 日，电魂创投资产总额为 5,219.06 万元，净资产为 4,918.33 万元，2015 年度营业收入为 0.00 万元，净利润为 974.40 万元；截至 2016 年 6 月 30 日，电魂创投资产总额为 6,076.64 万元，净资产为 6,071.67 万元，2016 年 1-6 月营业收入为 0.00 万元，净利润为-46.66 万元。

公司成立电魂创投主要原因为：基于互联网行业的快速发展前景，公司一方面为激发研发、运营骨干人员积极性，以电魂创投为投资平台，通过电魂创投控股、项目团队骨干人员参股的方式设立网络游戏研发公司，另一方面电魂创投作为对外投资的平台，通过投资并参股其他互联网企业，作为公司新业务领域拓展的重要组成部分。截至本招股意向书签署日，电魂创投除子公司外，作为杭州滨江众创投资合伙企业（有限合伙）有限合伙人，认缴出资 2,000 万元，占该合伙

企业出资比例的 6.667%，截至本招股意向书签署日，已实际出资 1,500.00 万元；向上海恩酷信息科技有限公司投资 1,050.00 万元持有其 7%股份；作为新余市君顺投资中心（有限合伙）有限合伙人向其投资 1,000.00 万元。

（2）电魂互娱（香港）有限公司

截至本招股意向书签署日，公司持有电魂互娱 100%股权，该公司相关信息如下：

成立时间	2016 年 6 月 3 日
发行股份	500.00 万美元
认缴股份	0.00
注册地	香港九龙尖沙咀东加连威老道 92 号幸福中心 405 室 (Room 405, Energy Plaza, No.92 Granville Road, Tsim Sha Tsui East, Kowloon, Hong Kong)
董事	胡建平
股权结构	电魂网络持有其 100%股权
经营范围	网络游戏产品的运营与发行

公司设立电魂互娱致力于境外游戏运营业务，截至本招股意向书签署日，该公司尚未实际开展经营。

2、公司间接控制的公司

（1）电魂创投及项目团队骨干人员设立的公司

为激发研发、运营骨干人员积极性，公司以电魂创投为投资平台，通过电魂创投控股、项目团队骨干人员参股的方式设立网络游戏研发、运营公司，截至本招股意向书签署日，电魂创投及项目团队骨干人员设立的公司如下：

①杭州电梦网络科技有限公司

截至本招股意向书签署日，公司通过电魂创投间接持有电梦网络 65%股权，该公司相关信息如下：

成立时间	2014 年 5 月 16 日
注册资本	1,000 万元
注册地	杭州市西湖区文一西路 460 号文娱中心 399 室
主要经营地	杭州市滨江区伟业路 298 号
法定代表人	吴诗华
股权结构	电魂创投持有其 65%股权、吴诗华、黄凌峰、吕金辉、孙璐分别持有其 20%、5%、5%、5%股权。

经营范围	服务：计算机软件、网络技术的技术开发、技术服务，利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）；批发、零售：服装，日用百货，纺织品，计算机及配件；技术进出口（国家法律、行政法规禁止的项目除外，法律、行政法规限制的项目取得许可证后方可经营）。（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）。

经中汇会计师审计，截至 2015 年 12 月 31 日、2016 年 6 月 30 日电梦网络资产总额分别为 896.05 万元、801.15 万元，净资产分别为 576.58 万元、551.95 万元；2015 年度、2016 年 1-6 月营业收入分别为 1,257.28 万元、377.40 万元，净利润分别为-183.96 万元、净利润为-24.63 万元。

公司成立电梦网络，以其作为公司首个移动网络游戏的研发平台，致力于移动网络游戏产品的研发，截至本招股意向书签署日，电梦网络主要研发了移动网络游戏《梦梦爱三国》、《次元战争》、《方块战争》等游戏，电梦网络与上海第九城市信息技术有限公司、北京瓦力网络科技有限公司等多家游戏运营商签署了《梦梦爱三国》的联合运营协议，与北京飞流九天科技有限公司签署了《梦梦爱三国》在港澳台地区的独家代理运营协议；电梦网络与上海晋昶网络科技有限公司签署了《次元战争》在中国大陆地区的独家代理运营协议；另有《攻战魏蜀吴》（暂定名）等移动网络游戏在研中。

电梦网络原为电魂网络全资子公司，2015 年 3 月经公司第一届董事会第 21 次会议审议通过，公司将持有电梦网络 88%的股权、6%的股权、2%的股权、2%的股权、2%的股权以 1 元每注册资本的价格分别转让给电魂创投、吴诗华、黄凌峰、吕金辉、孙璐，转让价格以截至 2015 年 3 月 31 日经天源资产评估有限公司评估的净资产评估值 994.74 万元为依据协商确认，股权转让完成后，公司通过电魂创投间接持有其 88%的股份。

2015 年 12 月，经电魂创投股东决定，电魂创投将持有电梦网络 14%的股权、3%的股权、3%的股权、3%的股权以 1 元每注册资本的价格分别转让给吴诗华、黄凌峰、吕金辉、孙璐，转让价格以截至 2015 年 10 月 31 日经天源资产评估有限公司评估的净资产评估值 1,039.87 万元为依据协商确认，股权转让完成后，公司通过电魂创投间接持有其 65%的股份。

②杭州萨满网络科技有限公司

截至本招股意向书签署日，公司通过电魂创投间接持有萨满网络 70%股权，该公司相关信息如下：

成立时间	2014 年 12 月 23 日
注册资本	1,000 万元
实收资本	1,000 万元
注册地	杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦 505 室
主要经营地	杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦 505 室
法定代表人	王田
股权结构	电魂创投持有其 70%股权，王田、郑坤圣、申倩、分别持有其 21%、7%、2%的股权
经营范围	技术开发、技术服务、技术咨询、成果转让；计算机网络技术、计算机软件；服务：第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务；）其他无需报经审批的一切合法项目。（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）

经中汇会计师审计，截至 2015 年 12 月 31 日、2016 年 6 月 30 日，萨满网络资产总额分别为 536.07 万元、514.82 万元，净资产分别为 457.81 万元、-102.58 万元；2015 年度、2016 年 1-6 月营业收入分别为 73.72 万元、83.16 万元，净利润分别为-504.13 万元、-560.39 万元。

公司成立萨满网络，致力于“51 任性游戏平台”研发运营、动漫题材网络游戏的研究运营。截至本招股意向书签署日，萨满网络正在研《超次元战记》等移动网络游戏。

萨满网络设立至今电魂创投间接持有其 70%股权；2015 年 12 月，经萨满网络股东会决议，王田将持有萨满网络 2%的股权以 1 元每注册资本的价格转让给鲍俊辉；2016 年 5 月，经萨满网络股东会决议，鲍俊辉将持有萨满网络 2%的股权以 1 元每注册资本的价格转让给王田。

③杭州勺子网络科技有限公司

截至本招股意向书签署日，公司通过电魂创投间接持有勺子网络 65%股权，该公司相关信息如下：

成立时间	2015 年 3 月 4 日
注册资本	1,000 万元
实收资本	500 万元
注册地	杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦 509 室

主要经营地	杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦 509 室
法定代表人	罗扬
股权结构	电魂创投持有其 65% 股权，钱虔、罗扬、胡晓文、赵文哲、彭义分别持有其 6%、24%、3%、1%、1% 的股权
经营范围	技术开发；技术服务；技术咨询；成果转让；计算机网络技术、计算机软硬件、技术进出口（法律、行政法规禁止经营的项目除外，法律、行政法规限制经营的项目取得许可后方可经营）；销售：计算机及辅助设备；（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

经中汇会计师审计，截至 2015 年 12 月 31 日、2016 年 6 月 30 日，勺子网络资产总额分别为 3,406.06 万元、3,812.85 万元，净资产分别为-359.26 万元、-320.85 万元；2015 年度、2016 年 1-6 月营业收入分别为 205.69 万元、1,428.89 万元，净利润分别为-859.26 万元、38.41 万元。

公司成立勺子网络，致力于“MOBA”移动网络游戏的研发。截至本招股意向书签署日，勺子网络研发的游戏主要为移动网络游戏《梦三国手游》¹。2015 年 5 月勺子网络与 FL Mobile Korea Co.,Ltd 签署了该款游戏在韩国区域的独家运营合作服务协议；2015 年 10 月，勺子网络与 Dragon Top Entertainment Company Limited 签署了该款游戏在越南区域的独家授权协议；2015 年 12 月勺子网络与北京昆仑在线网络科技有限公司²签署了该款游戏 IOS 及安卓版在香港澳门台湾及中国内地独家授权协议；2016 年 4 月、2016 年 5 月分别与易幻网络有限公司、KUNLUN GLOBAL INTERNATONAL SDN BHD 等签署了《梦三国手游》在新加坡、马来西亚和印度尼西亚、泰国和菲律宾区域的独家授权运营协议。截至本招股意向书签署日该款游戏已在中国内地、港澳台、越南等地上线运营。

勺子网络设立时公司通过电魂创投间接持有其 87% 的股份，2015 年 12 月经电魂创投股东决定，电魂创投将持有勺子网络 20% 的股权、1% 的股权、1% 的股权以 12 元每注册资本的价格分别转让给罗扬、赵文哲、彭义，转让价格以截至 2015 年 10 月 31 日经天源资产评估有限公司评估的净资产评估值 6,011.41 万元为依据协商确定，股权转让完成后，公司通过电魂创投间接持有其 65% 的股份；

¹ 《梦三国手游》：即《全民梦三国》，于 2015 年 10 月，变更为《梦三国手游》。

² 2015 年 6 月，勺子网络与北京昆仑乐享网络科技有限公司签署了《全民梦三国》IOS 安卓版在香港澳门台湾及中国内地独家授权协议，2015 年 12 月双方签署终止协议；同时，勺子网络与北京昆仑在线网络科技有限公司签署了该款游戏 IOS 安卓版在香港澳门台湾及中国内地独家授权协议，协议主要条款与原协议一致，游戏名称暂定《梦三国手游》。

2016年7月经勺子网络股东会审议,勺子网络的注册资本由500万元增加至1,000万元。

④杭州菜菜网络科技有限公司

截至本招股意向书签署日,公司通过电魂创投间接持有菜菜网络100%股权,该公司相关信息如下:

成立时间	2015年3月18日
注册资本	1,500万元
实收资本	750万元
注册地	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦1202室
主要经营地	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦1202室
法定代表人	蔡剑卫
股权结构	电魂创投持有其100%股权
经营范围	一般经营项目:技术开发;技术服务;技术咨询;成果转让;计算机网络技术、计算机软硬件、技术进出口(国家法律、行政法规限制经营的项目取得许可后方可经营);销售:服装、日用品、纺织品、计算机及辅助设备;其他无需报经审批的一切合法项目。

经中汇会计师审计,截至2015年12月31日、2016年6月30日,菜菜网络资产总额分别为238.28万元、225.54万元,净资产分别为203.43万元、219.44万元;2015年度、2016年1-6月营业收入分别为43.74万元、39.13万元,净利润分别为-546.57万元、16.00万元。

公司成立菜菜网络,致力于塔防类移动网络游戏研发,菜菜网络研发的移动网络游戏《硬霸三国》已于2015年8月正式上线运营。

菜菜网络设立时公司通过电魂创投间接持有其84%的股份,2015年9月、2015年12月经电魂创投股东决定,菜菜网络原股东王冲、蔡剑卫分别将其持有菜菜网络6%的股权、10%的股权以1元每注册资本的价格转让给电魂创投,股权转让完成后,公司通过电魂创投间接持有其100%的股份。

(2)除电魂创投及项目团队骨干人员设立的公司外,电魂创投控制的企业如下:

截至本招股意向书签署日,公司通过电魂创投间接持有摩巴网络56.25%股权,该公司相关信息如下:

成立时间	2016 年 4 月 29 日
注册资本	1,000 万元
实收资本	1,000 万元
注册地	上海市徐汇区宜山路 700 号 84 幢 307-6 室
主要经营地	上海市徐汇区宜山路 700 号 84 幢 307-6 室
法定代表人	胡玉彪
股权结构	电魂创投持有其 56.25%股权，上海姚记扑克股份有限公司持有其 43.75%股权。
经营范围	一般经营项目：计算机软件、计算机网络科技领域内的技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让，计算机软件及辅助设备的销售、从事货物及技术的进出口业务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）。

经中汇会计师审计，截至 2016 年 6 月 30 日，摩巴网络资产总额为 560.52 万元，净资产为 528.06 万元，2016 年 1-6 月营业收入为 0.00 万元，净利润为-34.44 万元。

公司成立摩巴网络，致力于高品质主机游戏研发。截至本招股意向书签署日，摩巴网络正在研发一款主机游戏《Project-Pandora》（暂命名）。

（二）参股公司

1、杭州滨江众创投资合伙企业（有限合伙）（以下简称“众创投资”）

截至本招股意向书签署日，公司通过电魂创投已向其出资 1,500.00 万元，持有众创投资 6.667%股权，该公司相关信息如下：

成立时间	2015 年 4 月 24 日
注册资本	30,000 万元
注册地和主要经营地	杭州市滨江区江南大道 3850 号创新大厦 21 楼 2114 室
执行事务合伙人	浙江赛伯乐股权投资管理有限公司
合伙期限	2015 年 4 月 24 日至 2035 年 4 月 23 日
股权结构	浙江赛伯乐股权投资管理有限公司持有 1%份额为普通合伙人；电魂创投持有 6.667%份额为有限合伙人；杭州赛知投资管理合伙企业（有限合伙）、杭州高新风险投资有限公司等 4 名投资者持有 92.333%份额为有限合伙人。
经营范围	实业投资；服务；投资管理；投资咨询（除证券、期货）（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2、上海恩酷信息科技有限公司

截至本招股意向书签署日，公司通过电魂创投已向其出资 1,050.00 万元，持

有恩酷信息 7%股权，该公司相关信息如下：

成立时间	2010 年 8 月 13 日
注册资本	19.7934 万元
实收资本	19.7934 万元
注册地和主要经营地	上海市嘉定区科福路 358-368 号 4 幢 1 层 E 区 J322 室
法定代表人	王勇
股权结构	王勇、高燕、阮晓宇、电魂创投、长安财富资产管理有限公司分别持有其 47.992%、15.349%、8.579%、7.000%、10.000 %的股权，其他 7 位股东持有其 11.08%的股份
经营范围	计算机领域内的技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让；广告设计、制作、代理；商务咨询；图文设计制作；计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）、办公用品、工艺礼品、电子产品、文体用品、通讯器材的销售。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

截至本招股意向书签署日，恩酷信息尚未完成本次增资的工商变更登记。

3、新余市君顺投资中心（有限合伙）

2016 年 8 月，电魂创投与深圳前海君创资产管理有限公司签订《新余市君顺投资中心（有限合伙）合伙协议》、《新余市君顺投资中心（有限合伙）投资附属协议》，约定：深圳前海君创资产管理有限公司作为普通合伙人发起设立了君顺投资，君顺投资通过认购新余市君展宏图投资中心（有限合伙）有限合伙份额的方式最终定向投资于天津卡乐互动科技有限公司的股权；电魂创投以现金方式出资 1,000 万元认购君顺投资的份额，成为君顺投资的有限合伙人。当月，电魂创投向君顺投资支付 1,000 万元的投资款。

截至本招股意向书签署日，君顺投资尚未完成本次投资的工商变更登记。

八、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况

（一）实际控制人

胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源合计持有公司股份 11,962.80 万股，占公司发行前总股本的 66.46%，共同拥有对公司的控制权，系公司的实际控制人。

1、实际控制人的基本情况

（1）胡建平

胡建平先生，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：33072419720823xxxx，住所：杭州市上城区。现直接持有本公司股份2,827.80万股，占公司总股本的15.71%，目前担任公司董事长职务。

(2) 陈芳

陈芳女士，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：33012119731202xxxx，住所：杭州市上城区。现直接持有本公司股份2,827.80万股，占公司总股本的15.71%，目前担任公司董事、投资管理部总监职务。

(3) 胡玉彪

胡玉彪先生，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：33072419801013xxxx，住所：上海市长宁区。现直接持有本公司股份2,489.40万股，占公司总股本的13.83%，目前担任公司董事、副总经理、首席技术官、基础架构中心负责人职务。

(4) 余晓亮

余晓亮先生，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：44512219810209xxxx，住所：杭州市萧山区。现直接持有本公司股份2,095.20万股，占公司总股本的11.64%，目前担任公司董事、总经理职务。

(5) 林清源

林清源先生，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：44512219810712xxxx，住所：杭州市萧山区。现直接持有本公司股份1,722.60万股，占公司总股本的9.57%，目前担任公司行政总监、商务中心负责人。

2、公司的实际控制人认定依据

(1) 自2008年9月公司成立以来，胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源合计持股比例始终大于60.00%。具体股权比例变动情况如下：

时间	胡建平、陈芳夫妇持股比例	胡玉彪持股比例	余晓亮持股比例	林清源持股比例	五人合计持股比例
2008年9月1日至2009年7月9日	48.00%	13.00%	14.00%	13.00%	88.00%
2009年7月9日至2010年3月11日	35.00%	11.50%	12.00%	11.00%	69.50%

2010年3月11日至 2011年1月21日	32.00%	10.00%	10.00%	9.00%	61.00%
2011年1月21日至 2011年9月15日	30.00%	13.00%	10.00%	9.00%	62.00%
2011年9月15日至招 股意向书签署日	31.42%	13.83%	11.64%	9.57%	66.46%

(2) 胡建平、胡玉彪、余晓亮、林清源为公司创始股东，胡建平与陈芳在公司成立前即为夫妻关系。自公司成立以来，五人一直担任公司管理团队的核心人员，同时占据董事会半数以上席位，引领公司发展方向，对公司业务发展、经营规划具有决定性的影响。在电魂网络经营过程中，五人在公司董事会、股东会（或股东大会）对重大的决策中均表达了一致意见。

(3) 为进一步保障公司的持续稳定发展，保持对公司的共同控制权，胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源于2011年11月15日签署了《一致行动协议》。五人在《一致行动协议》中确认：

①各方作为电魂网络股东适用《公司法》或依照《公司章程》、组织规则、议事规则等法律文件行使对公司的所有表决权前，各方应就相关表决事项进行事前协商并达成一致意见，按照该一致意见在股东会上对该等事项行使表决权。

②各方作为董事或其委派的董事行使适用《公司法》或依据《公司章程》、组织规则、议事规则等法律文件规定行使对公司的所有表决权前，各方需就相关内容进行协商并就表决事项达成一致意见，并按照该一致意见在董事会上对该等事项行使表决权。

③协议一方拟就有关公司经营发展的重大事项向股东会提出议案时，须事先与协议各方充分沟通协商，在取得一致意见后，以各方名义共同向股东会提出提案。

④如各方在行使表决权或提案权前经充分沟通后，对有关公司经营发展的重大事项未能达成一致意见的，则协议各方按其持股比例进行表决，如表决权数达到协议各方合计所持股数二分之一以上的，则所形成的表决意见即为各方共同一致的对外意见，并在股东会或董事会上按照该表决意见进行表决。

⑤一致行动期限自协议生效之日起至公司经核准首次公开发行股票并上市交易三十六个月届满之日止。

(4) 胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源均承诺，电魂网络股票在证券交易所上市之日起的三十六个月内，其本人不转让或者委托他人管理其在公司首次公开发行股票前持有的公司股份，也不由公司回购该等股份；在上述期限过后，各方均应严格执行法律、法规和监管机构关于转让上市公司股票限制的相关规定。因此，公司在首次公开发行股票后可预期期限内的股权结构是稳定的，五名股东共同控制公司的情况亦是稳定、有效的。

综上所述，胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源作为公司的主要股东，自 2008 年 9 月以来一直在公司担任决策层和管理层的核心职务，上述五名主要股东在 2011 年 11 月 15 日签署《一致行动协议》之前，虽然没有通过《公司章程》、协议或其他方式作出明确安排，但五人已实际形成了事实上的一致行动关系和对公司的共同控制关系。2011 年 11 月 15 日，上述五名主要股东共同签署了《一致行动协议》，对今后共同实施公司控制权事宜以协议方式予以明确，并且已按照有关实际控制人的要求作出了股份锁定承诺。因此，胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源为公司的共同实际控制人，上述五名主要股东对于公司的共同控制关系是真实、合理和稳定的。

经核查，保荐机构、发行人律师认为：发行人由上述五名股东共同拥有公司控制权符合《证券期货法律适用意见第 1 号》（证监法律字[2007]15 号发布）规定的相关条件。发行人实际控制人的认定符合公司的实际情况和相关规定。发行人未就一致行动的法人治理结构在公司《章程》等内控制度上制定特殊的约定。公司治理结构和内部控制制度的健全、运行良好且有效执行。

（二）实际控制人控制的其他企业情况

截至本招股意向书签署日，除本公司外，公司实际控制人没有直接、间接控制的其他企业。

（三）持有发行人 5% 以上股份的其他主要股东情况

1、吴文仲

吴文仲先生，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：61032419731126xxxx，住所：上海市浦东新区。现直接持有本公司股份 2,487.60 万股，占公司总

股本的13.82%。历任上海卫星工程研究所助理工程师，上海时佑信息系统有限公司程序员，上海盛大网络科技有限公司软件工程师，2006年11月至2012年8月任上海世游执行董事兼总经理，2010年4月至2014年1月任陕西弘发置业有限责任公司监事，2012年5月至2013年4月担任电魂有限及本公司董事。

2、郑锦栩

郑锦栩先生，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：35210419781112xxxx，住所：上海市浦东新区。现直接持有本公司股份2,487.60万股，占公司总股本的13.82%。历任上海微讯信息系统有限公司软件工程师，上海盛大网络科技有限公司高级软件工程师，2006年11月至2012年8月任上海世游监事。

3、吴文仲、郑锦栩违法情况说明

江苏省淮安市淮阴区人民法院于2013年6月14日作出(2013)淮刑初字第0193号《江苏省淮安市淮阴区人民法院刑事判决书》，该院认为：郑锦栩、吴文仲以营利为目的，开设具有赌博游戏的网站，情节严重，其行为均已构成开设赌场罪，属共同犯罪。郑锦栩归案后如实供述犯罪事实，系坦白，可以从轻处罚；吴文仲主动投案，并如实供述犯罪事实，系自首，可以减轻处罚。郑锦栩、吴文仲认罪、悔罪，判处缓刑不致再危害社会，可宣告适用缓刑。具体判决结果如下：“一、郑锦栩犯开设赌场罪，判处有期徒刑三年，缓刑五年，并处罚金人民币五百万元（已缴纳）；吴文仲犯开设赌场罪，判处有期徒刑二年六个月，缓刑三年，并处罚金人民币四百万元（已缴纳）；二、暂扣于淮安市公安局淮阴分局的被告人郑锦栩、吴文仲所退违法所得8,000万元予以没收，上缴国库”。该案宣判后，郑锦栩、吴文仲未就一审判决提出上诉，该案判决已生效。

吴文仲、郑锦栩赌博案涉及的游戏运营平台为上海世游在互联网上创建的“面对面视频游戏世界”网站（网络域名为“www.mdm365.com”），未涉及发行人及其子公司的游戏运营平台及游戏产品；吴文仲在2012年5月至2013年4月期间担任发行人（电魂有限）董事，2013年4月，发行人股东大会已解除吴文仲董事职务，发行人更换董事吴文仲所需程序已履行完毕，该事项不会对发行人的法人治理、内部控制及生产经营产生重大影响；除前述董事职务外，郑锦栩、吴文仲未在发行人担任任何其他职务和领取薪酬，也未参与发行人的经营管理，

其所犯开设赌场罪的行为未涉及发行人以及发行人董事、监事、高级管理人员和核心技术人员。吴文仲、郑锦栩作为公司的财务投资人，其持有公司的股权比例从未高于胡建平和陈芳夫妇，并远低于一致行动人持股比例，且除吴文仲曾担任董事外，未对电魂有限公司股东大会及董事会产生重大影响，亦从未直接或间接参与对电魂有限公司的经营管理及高级管理人员任免。

根据上海市浦东新区花木司法所出具的《解除社区矫正宣告书》：吴文仲缓刑考验期已于 2016 年 7 月 17 日期满，原判刑罚不再执行。

据此，保荐机构、发行人律师认为：吴文仲、郑锦栩未与胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源五人签订《一致行动协议》，其在股东（大）会决策为自主意思表示，未保持事实上的一致行动关系，并非发行人共同控制人，赌博案不会对发行人的法人治理、内部控制及生产经营产生重大影响，不会对发行人本次发行上市构成实质性的法律障碍。

（四）发行人股份质押或其他有争议的情况

截至本招股意向书签署日，本公司全体股东所持股份不存在质押或其他有争议的情况。

九、发行人股本相关情况

（一）本次发行前后的股本变化

截至本招股意向书摘要签署日，本公司总股本为 18,000 万股，公司本次拟发行不超过 6,000 万股。假设按本次公开发行 6,000 万股，则发行前后的股本结构变化如下：

单位：万股、%

股东名称	发行前		发行后	
	持股数量	持股比例	持股数量	持股比例
胡建平	2,827.80	15.71	2,827.80	11.78
陈 芳	2,827.80	15.71	2,827.80	11.78
胡玉彪	2,489.40	13.83	2,489.40	10.37
吴文仲	2,487.60	13.82	2,487.60	10.37
郑锦栩	2,487.60	13.82	2,487.60	10.37

余晓亮	2,095.20	11.64	2,095.20	8.73
林清源	1,722.60	9.57	1,722.60	7.18
徐德发	396.00	2.20	396.00	1.65
郝 杰	383.40	2.13	383.40	1.60
唐 宏	282.60	1.57	282.60	1.18
本次发行新股	-	-	6,000.00	25.00
合计	18,000.00	100.00	24,000.00	100.00

（二）前十名自然人股东及其在发行人处担任的职务

截至本招股意向书签署日，公司前十名股东均为自然人，其持股情况和在公司的任职情况如下：

单位：万股、%

序号	股东名称	持股数量	持股比例	在公司任职情况
1	胡建平	2,827.80	15.71	董事长
2	陈 芳	2,827.80	15.71	董事、投资管理部总监
3	胡玉彪	2,489.40	13.83	董事、副总经理、首席技术官、基础架构中心负责人
4	吴文仲	2,487.60	13.82	无任职
5	郑锦栩	2,487.60	13.82	无任职
6	余晓亮	2,095.20	11.64	董事、总经理
7	林清源	1,722.60	9.57	行政总监、商务中心负责人
8	徐德发	396.00	2.20	无任职
9	郝 杰	383.40	2.13	副总经理、艺术总监
10	唐 宏	282.60	1.57	无任职
	合计	18,000.00	100.00	

（三）本次发行前各股东之间的关联关系

本公司全体股东中，胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源系一致行动人，为本公司实际控制人；胡建平与陈芳为夫妻，除此之外，本公司其他股东之间无关联关系。

（四）战略投资者情况

本公司本次发行前的股东无战略投资者。

（五）国有股情况

本公司本次发行前的股东无国有股股东。

（六）本次发行前股东所持股份的限售安排和自愿锁定股份的承诺

本次发行前股东所持股份的限售安排和自愿锁定股份的承诺参见本招股意向书“重大事项提示”之“二、发行人及其实际控制人、持有5%以上股份的股东、董事、监事、高级管理人员、其他股东和中介机构作出的重要承诺”之“（一）股份限售安排和自愿锁定的承诺”。

十、发行人其他需要说明的情况

公司自成立以来，不存在工会持股、职工持股会、信托持股、委托持股或股东人数超过两百人的情况。

十一、发行人员工及其社会保障情况

（一）员工基本情况

报告期各期末，公司及子公司员工人数分别为405名、638名、561名和551名。截至2016年6月30日，员工构成情况如下：

1、按年龄划分

年龄	25岁以下	26-30岁	31-39岁	40岁以上	合计
人数	102	308	128	13	551
比例	18.51%	55.90%	23.23%	2.36%	100.00%

2、按学历划分

学历	硕士	本科	大专	高中或以下	合计
人数	28	339	151	33	551
比例	5.08%	61.52%	27.40%	5.99%	100.00%

3、按岗位划分

岗位	研发人员	发行/平台	行政、财务及其他人员	合计
人数	343	150	58	551
比例	62.25%	27.22%	10.53%	100.00%

4、劳务派遣情形

2011年3月至2013年3月期间，公司采取劳务派遣的方式解决少量劳务用工的情形，该劳务派遣方式主要针对流动性大，要求较低的推广人员和客服人员。

2011年3月和2011年6月，公司分别与浙江锦阳人力资源有限公司和杭州智联易才人力资源管理有限公司签订了《劳务派遣服务协议书》，具体岗位为客服人员和推广人员，协议书均约定：该两家公司按本公司的需求派遣劳务人员，公司向该两家公司支付的费用包括劳务人员的劳动报酬、公司应承担劳务人员的相关社会保险费及住房公积金、劳务派遣服务管理费用以及派遣员工的加班工资、奖金及与工作岗位相关的福利待遇。

2011年12月，公司对推广岗位不再采取外派用工的模式，并与外派推广人员中的3人签定《劳动合同》；2013年3月，公司与外派客服员人数中的30人签定《劳动合同》；自2013年4月，公司不再采取劳务派遣方式。

（二）发行人执行社会保障制度、住房公积金缴纳、医疗制度等情况

公司实行劳动合同制，并依照《劳动合同法》以及主要生产经营所在地地方政府相关法规，结合公司实际情况与全体员工签订了《劳动合同》，双方按照《劳动合同》履行相应的权利和义务。公司员工的福利和劳动保护均按照国家与地方政府的有关规定执行，公司按有关法律、法规和地方规定为员工办理社会保险，包括养老、医疗、工伤、失业、生育等险种，并按规定缴纳了保险费。公司建立了住房公积金制度，在2013年8月前，为除试用期外的员工按照有关规定依法缴纳了住房公积金，自2013年8月，公司为员工按照有关规定依法缴纳了住房公积金。

1、公司及子公司办理社会保险和住房公积金人数情况

时间	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
员工总人数	551	561	638	405
(1) 社保缴纳情况				
实际缴社保人数	534	555	587	392
在职未缴社保人数	17	6	51	13
员工人数与实际缴纳社会保险人数不一致原因				
正在办理中的新入职员工	16	6	51	9
退休返聘人员	1			4
(2) 公积缴纳情况				
实缴公积金人数	535	555	588	386
在职未缴公积金人数	16	6	50	19
员工人数与实际缴纳住房公积金人数不一致原因				
正在办理中的新入职员工	15	6	50	15
退休返聘人员	1			4

截至2016年6月30日，公司及子公司为534名在职员工办理了社会保险，17名新进员工因入职时已过当月办理社会保险缴纳手续的期限，公司及子公司已于2016年7月为该等16名员工办理和缴纳社会保险，1名员工系退休返聘，无需缴纳社会保险。

截至2016年6月30日，公司及子公司为535名在职员工办理和缴纳了住房公积金，15名新进员工因入职时已过当月办理住房公积金手续的期限，公司及子公司已于2016年7月为该等15名员工办理和缴纳住房公积金，1名员工系退休返聘，无需缴纳住房公积金。

公司社会保险和住房公积金缴纳比例符合法律法规的规定，且公司社会保险、住房公积金平均缴纳基数高于杭州市社会保险、住房公积金最低缴纳基数，但是缴纳基数未严格按职工工资缴纳。上述情况的主要原因是由于我国的社会保险还未实现全国统筹，各地社会保险部门在执行根据各地实际情况制定的相关标准，实际中普遍存在未按照职工工资足额缴纳社保的情况；对于员工个人而言，社会保险费用的缴纳由员工个人与企业共同承担，个人在足额缴纳社保费情况下，将降低个人当月的实际收入，同时，由于社会保险还未实现全国统筹，已缴纳的社保费仅部分可异地提取且手续繁琐，因此员工也没有足额缴纳社会保险的主观意愿；考虑到上述实际原因，公司未按照职工工资足额缴纳社保，而是采取

相对折衷的社会保险和住房公积金缴纳政策。

报告期内，公司根据员工实际工资测算应缴社会保险、住房公积金与已交社保、住房公积金差异及对公司经营业绩的影响，具体如下：

单位：万元、%

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
应缴社保金额（A）	906.03	1,786.44	1,124.69	588.87
已交社保金额	437.35	914.79	578.56	241.16
未缴社保合计（B）	468.68	871.64	546.13	347.71
其中：养老保险	234.25	432.74	262.78	168.97
医疗保险	192.76	361.29	215.92	138.80
失业保险	21.03	29.51	37.41	24.14
生育保险	16.97	36.10	22.56	10.99
工伤保险	3.66	12.00	7.46	4.81
应缴住房公积金金额（C）	369.05	788.03	491.71	252.71
已缴住房公积金金额	208.43	461.04	330.30	185.53
未缴住房公积金金额（D）	160.62	326.99	161.41	67.18
未缴社保及住房公积金（E=B+D）	629.30	1,198.63	707.54	414.89
F 当期利润总额	15,602.74	24,553.17	29,981.36	33,570.56
占比 G=E/F*100%	4.03	4.88	2.36	1.24

如上表所示，报告期内，公司应缴未缴社会保险及住房公积金合计分别为414.89万元、707.54万元、1,198.63万元和629.30万元，占当期利润总额的比例分别为1.24%、2.36%、4.88%和4.03%，应缴未缴社会保险及住房公积金占利润总额的比例较低，对公司经营成果不构成重大影响。2014年度、2015年度，应缴未缴社保及住房公积金占当期利润总额比例略有上升，主要系员工人数增长，同期利润总额下降所致。

2、主管部门的证明

杭州市滨江区人力资源和社会保障局于2016年8月出具《证明》，确认：自2013年以来，公司能认真贯彻国家和省、市有关劳动保障的法律、法规和规章，未发现违反劳动保障法律法规的行为，未发现有劳资纠纷的情况。

杭州市滨江区人力资源和社会保障局于2016年8月出具《证明》，确认：自电魂创投、萨满网络、勺子网络、菜菜网络成立以来，能认真贯彻国家和省、市有

关劳动保障的法律、法规和规章，未发现违反劳动保障法律法规的行为，未发现有关有劳资纠纷的情况。

杭州市西湖区人力资源和社会保障局于2016年8月出具《证明》，确认：电梦网络自2014年5月至今无重大劳动纠纷，社会保险已开户参保，未受到该局行政处罚。

杭州住房公积金管理中心于2016年8月出具《杭州住房公积金管理中心缴存证明》，确认：电魂网络、电魂创投、电梦网络、萨满网络、勺子网络、菜菜网络在杭州住房公积金管理中心无涉及以上单位违反住房公积金相关法律、法规的行政处罚记录。

3、实际控制人关于社保、住房公积金事项的承诺

公司实际控制人胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源出具承诺：“如因国家有权部门要求或决定电魂网络及其下属子公司需为其员工补缴未缴纳或未足额缴纳的社保、住房公积金或因社保、住房公积金缴纳问题而受到任何罚款或损失，各承诺人将全额承担该部分补缴款项或因被处罚造成的损失，保证电魂网络及其下属子公司不因此遭受任何损失。各承诺人在承担前述补偿后，不会就该等费用向电魂网络及其下属子公司行使追索权。各承诺人对上述承诺承担连带责任。”

保荐机构和发行人律师认为：发行人虽未按职工工资足额缴纳社会保险、住房公积金，但社会保险、住房公积金缴纳比例严格执行杭州市社会保险、住房公积金缴纳比例；公司社会保险、住房公积金平均缴纳基数高于杭州市社会保险、住房公积金最低缴纳基数；发行人已取得公司员工对该等社会保险和住房公积金缴纳政策的确认和同意；主管部门已出具合法性证明，未发现有关有劳资纠纷的情况，不存在被政府监管部门行政处罚情形；因此发行人未严格按照职工工资缴纳情况不会对公司本次发行上市构成实质性法律障碍。为应对潜在纠纷和被政府监管部门处罚的潜在风险，发行人实际控制人已作出全额承担公司由此补缴款项或因被处罚造成损失的承诺，发行人不会因潜在纠纷和被政府监管部门处罚造成损失。

十二、实际控制人、持有5%以上股份的主要股东以及作为董事、监事、高级管理人员的承诺。

（一）股份限售安排和自愿锁定的承诺

公司实际控制人、持有5%以上股份的股东以及作为董事、监事、高级管理人员关于所持股份的股份限售安排和自愿锁定的承诺具体详见本招股意向书“重大事项提示”之“二、发行人及实际控制人、其他持有5%以上股份的股东、董事、监事、高级管理人员、其他股东和中介机构作出的重要承诺”之“（一）股份限售安排和自愿锁定的承诺”。

（二）发行前持有发行人5%以上股份的股东关于公开发行上市后持股意向及减持意向

持有公司5%以上股份的股东关于公开发行上市后持股意向及减持意向的承诺具体详见本招股意向书“重大事项提示”之“二、发行人及实际控制人、其他持有5%以上股份的股东、董事、监事、高级管理人员、其他股东和中介机构作出的重要承诺”之“（二）发行前持有发行人5%以上股份的股东关于公开发行上市后持股意向及减持意向”。

（三）发行人及其实际控制人关于回购首次公开发行新股的承诺

公司及其实际控制人关于回购首次公开发行新股的承诺具体详见本招股意向书“重大事项提示”之“二、发行人及实际控制人、其他持有5%以上股份的股东、董事、监事、高级管理人员、其他股东和中介机构作出的重要承诺”之“（三）发行人及其实际控制人关于回购首次公开发行新股的承诺”。

（四）发行人及其实际控制人、发行人全体董事、监事、高级管理人员关于赔偿投资者损失承诺

公司及实际控制人、全体董事、监事、高级管理人员关于赔偿投资者损失承诺详见本招股意向书“重大事项提示”之“二、发行人及实际控制人、其他持有5%以上股份的股东、董事、监事、高级管理人员、其他股东和中介机构作出的

重要承诺”之“（四）发行人及实际控制人、发行人全体董事、监事、高级管理人员关于赔偿投资者损失承诺”。

（五）发行人及实际控制人、发行人董事、监事、高级管理人员关于未能履行承诺的约束措施

公司及实际控制人、全体董事、监事、高级管理人员关于未能履行承诺的约束措施详见招股意向书“重大事项提示”之“二、发行人及实际控制人、其他持有5%以上股份的股东、董事、监事、高级管理人员、其他股东和中介机构作出的重要承诺”之“（五）发行人、发行人实际控制人及发行人董事、监事、高级管理人员关于未能履行承诺的约束措施”。

（六）发行人及实际控制人、发行人董事及高级管理人员关于稳定公司股价的承诺

公司及实际控制人、公司董事及高级管理人员关于稳定公司股价的承诺详见本招股意向书“重大事项提示”之“三、发行人及实际控制人、发行人董事及高级管理人员关于稳定公司股价的预案”。

（七）避免同业竞争的承诺

公司实际控制人及持有公司5%以上股份的其他股东签署了《关于避免同业竞争承诺函》，详细内容详见本招股意向书“第七节 同业竞争和关联交易”之“一、同业竞争”之“（二）避免同业竞争的承诺”。

（八）减少关联交易的承诺

公司实际控制人签署了《关于规范和减少关联交易承诺函》，详细内容详见本招股意向书“第七节 同业竞争和关联交易”之“二、关联交易”之“（二）减少关联交易的承诺”。

（九）社保及住房公积金补缴的承诺

公司实际控制人签署了《关于为公司员工缴存社会保险、住房公积金的承

诺》，详细内容详见本节之“十一 发行人员工及其社会保障情况”之“（二）发行人执行社会保障制度、住房公积金缴纳、医疗制度等情况”。

（十）发行人实际控制人上市后三年内股利分配政策的承诺

公司实际控制人签署了《承诺函》，详细内容详见本招股意向书“第十四节 股利分配政策”。

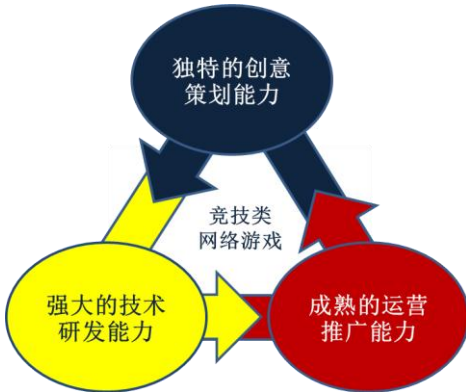
（十一）公司董事、高级管理人员关于填补被摊薄即期回报的承诺

公司董事、高级管理人员出具了《董事、高级管理人员关于填补被摊薄即期回报的承诺》，详细内容详见本招股意向书“第十一节 管理层讨论与分析”。

第六节 业务和技术

一、发行人的主营业务概况

公司致力于自主研发、运营精品化的网络游戏，以竞技类网络游戏产品为特色，通过高效的游戏研发体系、精准的游戏推广方案，现已发展成为集创意策划、美术设计、技术研发、产品开发、游戏推广、运营维护、海外合作于一体的网络游戏开发、运营商。

图解	能力	实现方式
	独特的创意策划能力	● 创新的“竞技+RPG³”复合玩法 ● 丰富的角色设计充实游戏元素 ● 创新的地图模式提高耐玩度 ● 社区交互系统增加用户粘性 ● 成长系统平衡游戏公平性与产品收入 ● 多元的游戏玩法突破上限
	强大的技术研发能力	● 自主研发的“E-SOUL”系列游戏引擎 ● 突出的数据库优化能力支持更多人物和装备组合 ● 强大的服务器资源架构分配能力提升游戏流畅度 ● 自主研发各类编辑器支持快速的版本更新 ● 强大的后台计算提高数据处理能力
	成熟的推广运营能力	● 大型竞技赛事使知名度进入良性循环 ● 覆盖面广的充值渠道 ● 丰富的合作网络媒体资源 ● 强大的软性宣传及营销能力 ● 知名赞助商提供全方位的竞技赛事支持 ● 精准有效的营销推广模式

公司自设立以来一直从事网络游戏的开发与运营，主营业务未发生变化。

作为网络游戏开发商，公司在对游戏策划案的技术可行性、商业可行性以及成本预算等进行充分论证的基础上制订具体的游戏开发计划，组织策划、程序、美术、测试等各种资源完成一款网络游戏的开发；作为网络游戏运营商，公司通

³ RPG：角色扮演类游戏

过架设服务器组完成网络游戏服务器端软件的安装及调试，并对运营的游戏进行推广、维护、版本升级以及提供客户服务等。

报告期内，公司的营业收入、净利润情况如下表所示：

单位：万元、%

产品	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度
	金额	占上年比例	金额	增长率	金额	增长率	金额
营业收入	24,731.55	52.79	46,846.99	-1.08	47,359.08	0.54	47,103.51
净利润	14,018.44	65.49	21,405.49	-21.63	27,314.02	-10.13	30,393.45

公司自主研发运营的竞技类客户端网络游戏《梦三国》率先在国内竞技类游戏市场提出了“国风竞技”的概念，打破了以往以欧美背景为主流的市场格局，在历史题材与游戏玩法的选择上获得了市场和玩家的广泛认可，该游戏自正式商业化运营以来，已持续运营近 7 年，经营业绩也保持相对稳定。截至 2016 年 6 月 30 日，《梦三国》的总注册用户已超过 1 亿个，最高同时在线人数突破 54 万人。报告期内，经过多年的精品网络游戏的开发和运营，公司已经积累了相当庞大的用户群，其自身的影响力也在逐渐扩大。公司自主研发的休闲塔防竞技类客户端网络游戏《梦塔防》、移动端网络游戏《梦梦爱三国》、《梦三国手游》、《硬霸三国》已正式进入商业化运营阶段，并受到玩家欢迎。

2014 年，公司及控股子公司萨满网络自主研发并正式推出了综合游戏运营平台——“梦平台”(www.17m3.com)及“51 任性游戏平台”(www.51renxing.com)，综合游戏运营平台为公司旗下运营的游戏产品提供了用户管理平台及统一的用户注册、登录、充值渠道。截至本招股意向书签署日，公司通过“梦平台”、“51 任性游戏平台”联合运营多款网络游戏。公司网络游戏运营平台的建立不仅为游戏用户提供了更加高效、便捷的运营服务，进一步丰富了公司的游戏产品线，也为公司后续的游戏运营业务发展奠定了坚实的基础。

近年来，移动互联网的快速发展给移动网络游戏带来巨大的市场潜力。为了适应网络游戏行业日新月异的变化，抓住移动网络游戏的市场机遇，2014 年 5 月，公司成立电梦网络，并组建专业的移动网络游戏研发、运营团队，正式进军移动网络游戏领域，2015 年 3 月公司通过电魂创投设立勺子网络、菜菜网络，加快移动网络游戏研发、运营团队组建速度，重点布局移动网络游戏研发项目，

截至本招股意向书签署日，公司在成功研发《口袋梦三国》、《电魂统军令》等辅助类、安全类的移动端应用产品的基础上，已成功研发运营移动网络游戏《梦梦爱三国》、《梦三国手游》、《硬霸三国》、《次元战争》等游戏。

二、发行人所处行业的基本情况

公司主营业务为网络游戏的开发和运营，根据中国证监会 2012 年发布的《上市公司行业分类指引》，发行人所处行业属于信息传输、软件和信息技术服务业，具体为软件和信息技术服务业（I65）。

（一）行业监管体制及主要产业政策

1、主管部门及管理体制

网络游戏行业属于互联网信息服务业的子行业之一，受到相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。行业行政主管单位包括文化部、国家新闻出版广电总局、工业和信息化部等部门，以上相关部门在各自职责范围内依法对涉及特定领域或内容的互联网信息服务实施监督管理。本行业的自律监管机构主要包括中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会和中国软件行业协会游戏软件分会。

（1）文化部

涉及互联网信息服务主要职责：负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度；对互联网文化内容实施监管，对违反国家有关法规的行为实施处罚。具体到游戏行业，其主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）等。

（2）国家新闻出版广电总局

涉及互联网信息服务主要职责：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。

（3）工业和信息化部

涉及互联网信息服务主要职责：制定并组织实施工业、通信业的行业规划、计划和产业政策，提出优化产业布局、结构的政策建议，起草相关法律、法规草案，制定规章，拟订行业技术规范和标准并组织实施，指导行业质量管理工作。统筹规划公用通信网、互联网、专用通信网，依法监督管理电信与信息服务市场。

（4）中国软件行业协会游戏软件分会

中国软件行业协会游戏软件分会是隶属于工信部的全国性行业组织，主要职责：配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，为政府主管部门制订游戏产业发展规划和政策、法规提供咨询服务，协助有关部门制订行业标准和各种规章制度。

（5）中国出版工作者协会游戏工作委员会

游戏工委隶属于中国出版工作者协会，是中国出版界自愿结成的全国行业性社会组织，是为出版行业服务的非营利性社团法人，接受业务主管单位国家新闻出版广电总局和社团登记管理机关民政部的业务指导和监督管理。

主要职责：为政府部门科学管理服务，为会员单位成长壮大服务，为游戏产业可持续发展服务。努力构建政府与企业、企业与消费者、国内与海外的桥梁，通过信息交流、行业培训、产品展会、权益保障、国际合作等工作，在协助政府开展游戏行业管理、帮助企业开拓游戏市场、建设优良游戏产业发展环境等方面发挥积极作用。

本公司从事网络游戏运营业务，主要需取得如下许可：通信管理部门颁发《增值电信业务经营许可证》、文化行政管理部门颁发《网络文化经营许可证》、新闻出版管理部门颁发《互联网出版许可证》。

根据《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》及《网络游戏管理暂行办法》的相关规定，公司完成游戏产品开发后，在国内运营该游戏产品时，应取得国家版权局颁发的《计算机软件著作权登记证书》，并在新闻出版部门办理该特定游戏出版的审批，取得审批文号，在游戏上网运营后及时向文化行政管理部门

备案。

2、行业主要法规

网络游戏基于互联网而产生，依托于互联网提供服务，伴随着互联网的进步而发展，网络游戏行业已逐渐成为互联网行业的重要组成部分。同时，网络游戏产品本身又属于计算机软件，因此，网络游戏行业受到互联网行业 and 软件行业的法律、法规的监管及影响。

(1) 互联网行业与网络游戏行业相关的主要法律、法规、部门规章

序号	法规名称	颁发机构及时间
1	《中华人民共和国电信条例》	国务院，2000 年 9 月
2	《互联网出版管理暂行规定》	原国家新闻出版总署和原信息产业部，2002 年 6 月（2016 年 3 月 10 日废止）
3	《互联网文化管理暂行规定》	文化部，2011 年 2 月
4	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	原信息产业部和文化部，2005 年 7 月
5	《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》	文化部等十四部委，2007 年 2 月
6	《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》	教育部等八部委，2007 年 4 月
7	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	文化部、商务部，2009 年 6 月
8	《电信业务经营许可管理办法》	工业和信息化部，2009 年 3 月
9	《文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知》	文化部，2009 年 11 月
10	《网络游戏管理暂行办法》	文化部，2010 年 6 月
11	《“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案》	文化部等八部委，2011 年 1 月
12	《关于启动网络游戏防沉迷实名认证工作的通知》	教育部等八部委，2011 年 7 月
13	《网络文化经营单位内容自审管理办法》	文化部，2013 年 8 月
14	《关于深入开展网络游戏防沉迷实名认证工作的通知》	国家新闻出版广电总局，2014 年 8 月
15	《文化部关于加强网络游戏宣传推广活动监管的通知》	文化部，2015 年 3 月
16	《关于落实“先照后证”改进文化市场行政审批工作的通知》	文化部，2015 年 7 月
17	《网络出版服务管理规定》	国家新闻出版广电总局、工业和信息化部，2016 年 2 月（2016 年 3 月 10 日起实施）
18	《关于移动游戏出版服务管理的通知》	国家新闻出版广电总局办公厅，2016 年 5 月
19	《移动互联网应用程序信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室，2016 年 6 月

(2) 软件行业的相关主要法律、法规、部门规章

序号	法规名称	颁发机构及时间
1	《计算机软件保护条例》	国务院，2001 年 12 月
2	《计算机软件著作权登记办法》	国家版权局，2002 年 2 月
3	《软件产品管理办法》	工业和信息化部，2009 年 3 月

3、行业主要产业政策

(1) 国家相关监管部门出台的产业政策

序号	政策名称	发布机构及时间
1	《文化产业振兴规划》	国务院办公厅，2009 年 9 月
2	《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	中国人民银行等九部委，2010 年 3 月
3	《关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》	原国家新闻出版总署，2010 年 8 月
4	《国民经济和社会发展的第十二个五年规划纲要》	国务院，2011 年 3 月
5	《新闻出版业“十二五”时期发展规划》	原国家新闻出版总署，2011 年 4 月
6	《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》	中国共产党第十七届中央委员会，2011 年 10 月
7	《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》	文化部，2012 年 2 月
8	《“十二五”时期国家动漫产业发展规划》	文化部，2012 年 6 月
9	《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	国务院，2013 年 8 月
10	《中共中央关于全面深化改革若干重大问题的决定》	中国共产党第十八届中央委员会，2013 年 11 月

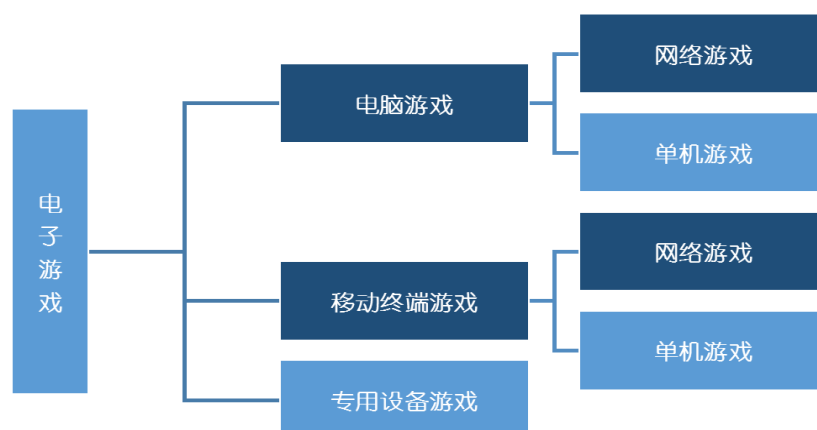
(2) 地方政府出台的产业政策

序号	法规名称	颁发机构及时间
1	《杭州市人民政府办公厅关于鼓励和扶持动漫游戏产业发展的若干意见（试行）》	杭州市人民政府办公厅，2005 年 10 月
2	《关于鼓励文化创意产业发展的若干意见》	杭州市滨江区人民政府，2009 年 8 月
3	《浙江省文化厅关于加快文化市场繁荣有序发展的若干意见》	浙江省文化厅，2012 年 10 月

(二) 行业基本概念

1、电子游戏的分类及网络游戏的概念

电子游戏指用户通过电子计算机、移动终端（智能手机、平板电脑等）、专用游戏机等电子终端设备进行娱乐的一种形式，按照游戏运行平台载体的不同，电子游戏可以分成三大类：电脑游戏、移动终端游戏和专用设备游戏。



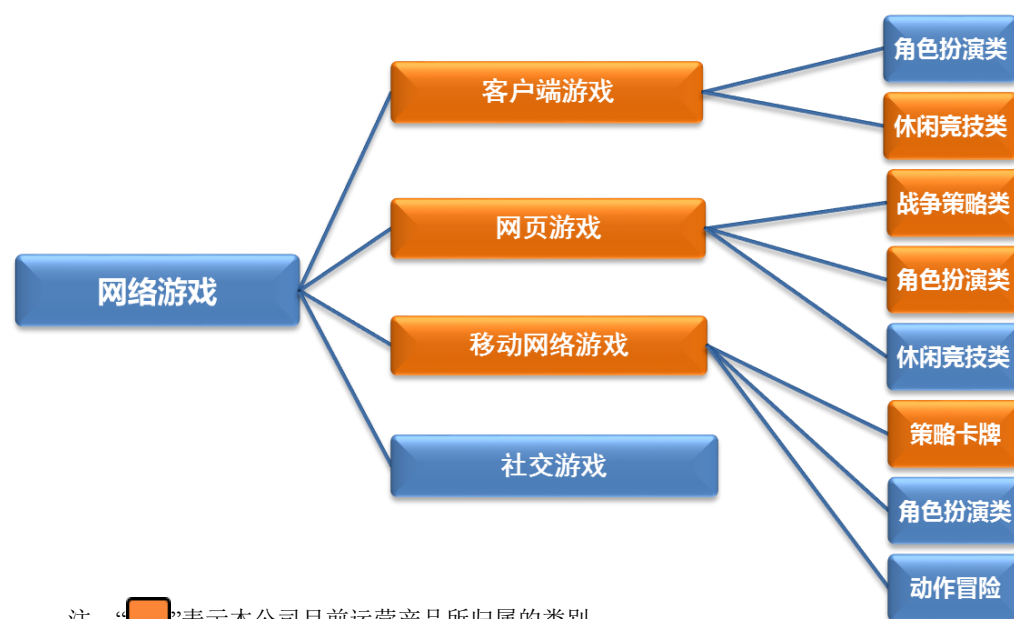
根据对网络的需求状况不同，电脑游戏、移动终端游戏又可分为网络游戏和单机游戏。

网络游戏是指以电脑、平板电脑、智能手机等载体为游戏平台，以游戏运营商的服务器为处理器，以互联网为数据传输媒介，通过广域网网络传输方式（互联网、通信网络、广电网等）实现多个用户同时参与的游戏产品，以通过对游戏中人物角色或者场景的操作实现娱乐、交流为目的的游戏方式，具有可持续性的个体性多人在线游戏。

单机游戏是相对于网络游戏而言的。一般指游戏的主要玩法只需要一台电脑就能完成的电子游戏，随着网络的普及，许多单机游戏也开始逐渐加强了网络元素和多人模式。

2、网络游戏产品分类

网络游戏产品种类繁多，根据目前主流的分类方法，按照游戏提供形式及载体的不同，可将网络游戏主要分为客户端游戏、网页游戏、移动游戏和社交游戏等。



（1）客户端游戏

客户端游戏是指用户必须在电脑中安装客户端软件，并通过此软件接入游戏服务器，与其他游戏用户进行互动娱乐。目前客户端游戏主要包括休闲竞技类游戏和角色扮演类游戏。

①休闲竞技类游戏

休闲竞技类游戏主要是采用平台竞技方式进行游戏，该类游戏不强调剧情，通常以“局”的形式存在，每局游戏参与的用户数量相对较少。一局游戏以决出胜负为一局的结束，单局游戏时间较短使得用户在游戏产品体验过程中更加注重对于自身角色的操作技巧，休闲竞技类游戏又可以分为竞技类游戏和非竞技类游戏。

A、竞技类游戏

竞技类游戏是建立在公正、公平、合理的游戏平台上进行的对战游戏，竞技游戏强调游戏玩家的即时策略、操作技术以及玩家之间的对抗，需要玩家做出即时反应，在交流和可玩性中找到平衡，竞技类游戏通常“单局”的游戏时间比较短，不同的竞技类游戏因其策略与技术不同，内容也有所不同。

竞技类网络游戏是电子竞技运动重要的在线表现形式，目前在休闲竞技类游戏中占有重要地位。电子竞技运动是以电子信息软硬件设备作为运动器械、在信息技术营造的虚拟环境中、在统一的竞赛规则下进行的对抗性电子游戏运动。电

电子竞技运动作为一项体育项目，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、协调能力、团队精神和毅力，以及对现代信息社会的适应能力。随着网络技术的快速发展，电子竞技运动在我国得到了较为长足的发展，并呈现出与网络游戏相融合的特征，网络游戏企业不断推出具有竞技特点的网络游戏产品。

本公司出品的《梦三国》属于“MOBA”（Multiplayer Online Battle Arena Games）类游戏，即多人联机在线竞技游戏，“MOBA”类游戏是竞技类游戏一个重要的细分类型，具有公平性、对抗性、快节奏等特征。《梦塔防》属于休闲塔防竞技⁴游戏，具有模式简单而可玩性强的特征，考验玩家的智力和策略。目前，市场上休闲竞技类网络游戏品种繁多，包括有《穿越火线》、《跑跑卡丁车》、《英雄联盟》以及本公司出品的《梦三国》、《梦塔防》等。

B、非竞技类游戏

非竞技类游戏主要包括棋牌类和音乐舞蹈类网络游戏。

②角色扮演类游戏

即大型多人在线角色扮演类游戏（即“Massive Multiplayer Online Role Play Game”，简称“MMORPG”），是客户端网络游戏的重要类型之一，该类游戏所有的用户都存在于一个大的虚拟世界中，用户可以使用拥有不同特点的角色体验虚拟生活，游戏本身是持续发展的。通常用户创造和操控一个具备可成长性的游戏主角，游戏主角通过赢得战斗、完成任务累积一定的经验值后提升等级，获得金钱和高级装备，同时游戏主角学习到新的魔法和技能，能力属性由弱变强，用户融入游戏情节中，视自己的角色为游戏故事的一部分。

目前，市场上“MMORPG”类游戏数量较多，本公司的主要产品《梦三国》虽然在玩法上以玩家间的分工协作、对抗竞技为主线，但在游戏的部分模块中同时保留“MMORPG”类游戏中重要的角色养成内容，并且融合了“MMORPG”类游戏的社会结构特性和社区互动性，组成了多元化的游戏世界。

（2）网页游戏

网页游戏是指基于网络浏览器的多人在线互动游戏，用户无须下载客户端，

⁴ “塔防”：即炮塔防御（Tower Defence）的简称，塔防游戏模式简单而可玩性强，考验玩家的智力和策略，代表性作品如《植物大战僵尸》

只要打开网络浏览器就可以进行游戏。网页游戏的主要优点是无需安装客户端即可运行游戏，对电脑配置要求低，操作简单。根据网页游戏的具体内容，可细分为战争策略类、角色扮演、休闲竞技等类型。

（3）移动网络游戏

移动网络游戏指的是运行在移动终端上的网络游戏，是以移动互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户手持设备为处理终端，以移动支付为支付渠道，以游戏移动客户端软件为信息交互窗口的多人在线游戏方式。随着智能移动终端的普及，移动网络游戏类型随之丰富，但受到智能移动终端的技术及无线网络速度、资费等因素的限制，游戏类型与传统客户端网络游戏和网页游戏存在一定的差别。目前移动网络游戏的主要类型包括回合制角色扮演、策略卡牌、竞技类游戏、棋牌类游戏、策略游戏、动作冒险游戏、其中回合制角色扮演和策略卡牌属于最主要的游戏类型。勺子网络研发的《梦三国手游》属于竞技类移动网络游戏，电梦网络研发的《梦梦爱三国》及菜菜网络研发的《硬霸三国》属于卡牌类移动网络游戏。

（4）社交游戏

社交游戏指的是一种运行在社会性网络服务社区内，通过互动娱乐方式增强人与人之间交流互动的网络游戏。社交游戏的特点是互动性强、简单易玩容易上手、以趣味休闲的内容为主、网民参与度高，已经成为大多数网民重要的网络休闲方式之一。

3、网络游戏产品的主要特点

（1）技术集成性

网络游戏将成千上万个玩家集中在同一游戏环境中进行游戏，游戏内容和玩法非常丰富，玩家之间需要进行及时的互动，这些需求需要集成多种尖端技术共同发挥效用才能实现。网络游戏集成的计算机尖端技术包括：①图像处理技术，在计算机上需要图像渲染技术在有限个像素点的显示下达到更高的图像细腻度和逼真度；②人工智能技术，即计算机根据预先的设定针对游戏中玩家的需要进行准确应对，人工智能是网络游戏的重要支柱技术，也是最尖端的计算机技术；③软件安全技术，网络游戏是一种公共应用性软件，面向全球玩家，其安全性能

要求特别高，当受到攻击时，需要采用大型分布式软件保证系统的安全。

（2）精神娱乐性

随着社会的发展和物质产品的逐渐丰富，人们对精神产品的需求也越来越强烈，从本质上讲，网络游戏是精神娱乐产品，以精神内容和文化创意为核心，依靠科技手段使其人性化的游戏设计成为了吸引玩家的热点，拉近了人们的距离，使玩家能够在游戏的过程中在精神层面的需求得以满足。

（3）虚拟社区性

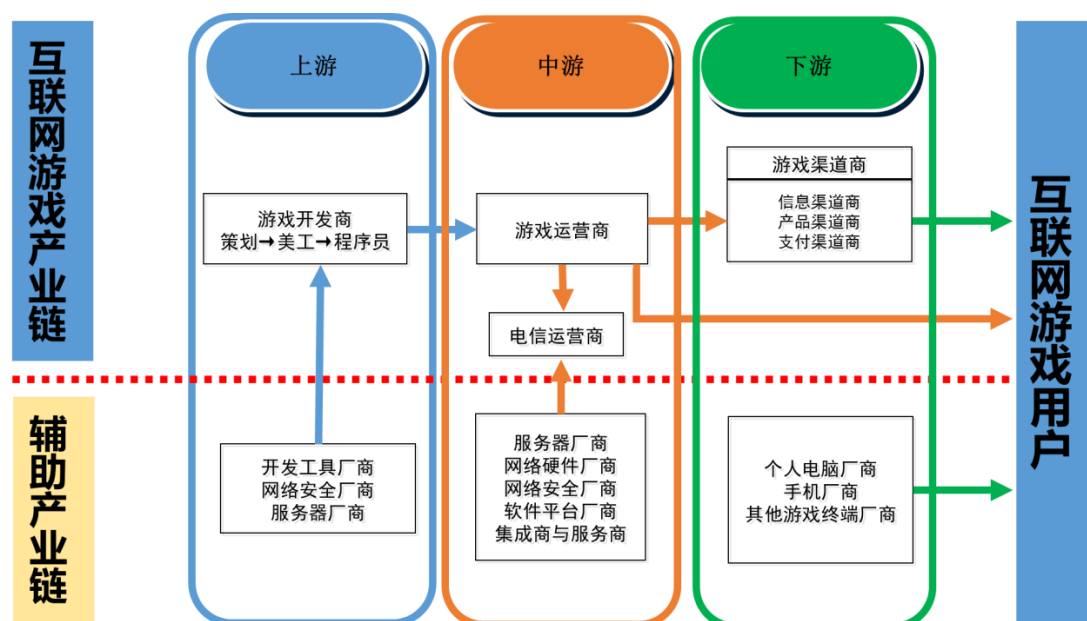
在现实社会中，人与人的交往由于地域和生活方式等缘故受到诸多局限，导致人际关系的疏远与淡漠。进入互联网时代后，网络游戏所构建的“虚拟社区”打破了许多现实世界的限制，现实社会中的一切人际交往在这里都能得到体现，既有友谊和互助，也有矛盾与对抗。互联网具有的“既隔离又连结”的特性，给玩家提供了一个安全的空间、多元的环境，使玩家在网络游戏的“虚拟社区”中能展示真实的自我。

4、网络游戏行业概述

（1）网络游戏行业的产业链结构

随着高速网络的普及，我国网络游戏产业发展迅速，已成为信息产业和文化产业的重要组成部分。近年来，我国网络游戏产业不断优化资源配置，产业链逐渐完善，已经成为推动我国信息产业蓬勃发展的重要动力之一。

网络游戏行业产业链的主链条包括游戏开发商、游戏运营商、游戏渠道商、电信运营商及游戏玩家。产业的辅助链条包括开发服务厂商、计算机软硬件厂商、网络安全厂商、网络硬件厂商、集成商与服务商、软件平台厂商等。



①游戏开发商

游戏开发商是指组织研发团队进行游戏软件程序的开发，经过多轮测试加以完善后形成可商业化运营的产品版本，产品上线运营之后，持续进行后续开发以不断推出更新版本的活动。

游戏开发商是网络游戏产品开发的主体，包括游戏开发计划，组织策划、程序、美术、测试等一系列工作，是游戏知识产权的拥有者，通过授权或者代理研发为用户提供网络游戏产品。游戏开发商有两种类型，一种是开发游戏产品同时也从事游戏运营，还通过代理运营、联合运营或受托开发等方式扩宽盈利渠道；另一种是专注于游戏产品开发，自身较少参与游戏运营，通过代理运营、联合运营的方式向游戏运营商收取授权金和收入分成或接受运营商委托开发游戏产品。

另外，辅助网络游戏产品开发的开发服务商主要是为游戏的研发提供基础的支持服务，包括美工、程序、音乐音效的代工开发、游戏引擎的授权、游戏题材内容的授权等。

②游戏运营商

游戏运营是指搭建游戏上线运营的软硬件环境，为玩家提供网络游戏服务，通过道具收费、时间收费等模式获取运营收入的活动。

游戏运营商是连接网络游戏开发商与游戏玩家之间的桥梁，主要负责向游戏开发商购取运营权，搭建游戏平台，进行游戏推广，实时管理游戏虚拟社区以及

进行客户服务等工作。目前，游戏运营商取得游戏产品运营权利的方式主要有自主研发、代理运营、联合运营和委托开发，具体情况如下：

获取方式	模式介绍
自主研发	公司自主研发产品，版权归自己所有，并自主运营游戏产品。
代理运营	开发商通常只提供游戏版本支持及技术帮助；运营商全面负责游戏的市场推广、服务器架设、客服等运营维护工作；代理运营双方通过版权金加收入分成的方式开展合作。
并购开发	游戏运营商投资游戏开发商，并协助其开发及运营，一般由运营商获得游戏的版权。
联合运营	开发商负责游戏版本更新、服务器架设、客服等运营维护工作；运营商负责市场推广和充值渠道建设；联合运营双方按约定的比例分成。
委托开发	运营商支付开发费用，委托开发商开发游戏产品，版权归运营商所有。

随着未来网络游戏市场的发展，网络游戏市场未来的激烈竞争对游戏运营商的运营能力提出了越来越高的要求，包括：渠道资源的整合能力、市场推广能力、玩家行为分析能力、客服能力、品牌影响力等方面，此外，游戏运营商还需要适应快速变化的市场，适时根据产品和市场的特点制定不同的运营方案。

③游戏渠道商

游戏渠道商是介于游戏运营商和最终游戏玩家之间的中间商，包括信息、产品、支付渠道及衍生品经营等相关服务渠道商。信息渠道商包括各类媒体、门户网站等；产品渠道商包括线上和线下渠道等；支付渠道商包括网银、第三方支付平台等；衍生品经营服务包括网络游戏虚拟货币交易服务企业、游戏内置广告经营企业等。

游戏运营商不仅可以通过自有的平台或游戏客户端与用户衔接服务项目，也可以通过丰富多样渠道商为其提供销售网络游戏及其相关衍生产品的服务，并为下游的最终游戏玩家提供各种方便快捷的支付手段。

④电信运营商

电信运营商为上游的游戏运营商提供服务器托管、带宽租用，服务器租用等IDC服务，以及为下游的最终游戏玩家提供互联网接入和移动电话等基础电信业务，如中国电信、中国移动、中国联通等。

（2）网络游戏企业的主要商业模式

目前已形成了两种类型的网络游戏企业：产品驱动型企业和运营驱动型企业。产品驱动型企业更重视产品的质量，以高成本打造具有市场影响力的游戏产品；运营驱动型企业更重视游戏产品组合的数量，以低成本提供更多的游戏产品。

① 产品驱动型企业

产品驱动型企业是坚持走产品高端化路线，着力打造精品网络游戏，以产品质量占领市场为策略类型的企业。该类型企业具有以下特点：其一，开发一款精品游戏的周期长、成本高，但一旦推向市场，往往更受认可，销量好，获利高；其二，坚持以自主开发为主，极少通过并购方式获取产品。这些特点会导致产品驱动型企业推出的一款精品网络游戏往往能够成为一个游戏厂商的支柱。

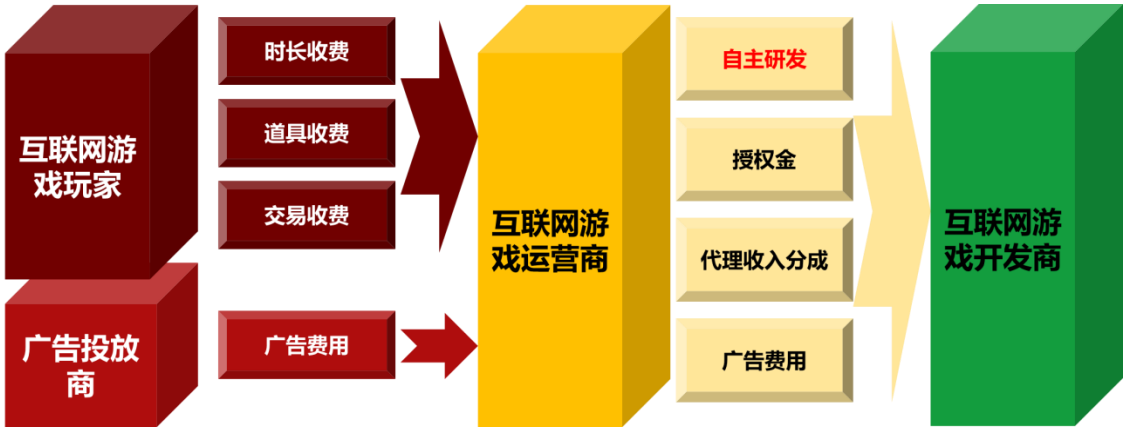
② 运营驱动型企业

运营驱动型企业是坚持走产品多样化路线，着力打造运营平台并重视积累推广渠道，以产品数量占领市场为策略类型的企业。该类型企业具有以下特点：其一，游戏产品以量取胜，但明星产品占比较小；其二，充分利用并购手段实现扩张，获取成功游戏产品；其三，市场反应快，往往通过并购、版权产品移植等方式迅速进入新兴市场。

本公司目前以自主开发、自主运营精品化网络游戏为策略，属于产品驱动型企业，公司通过核心产品不断加强对玩家付费习惯的培养、提高玩家的留存率和付费率，保证游戏产品良性发展，以实现更长的产品生命周期。

（3）网络游戏行业的收费模式

网络游戏开发商获得收入的方式是通过研发游戏向运营商提供游戏版本来获取授权金以及后续的运营收入分成。如果游戏开发商具备较强的实力和话语权，就能够在收入分成中处于有利地位。



网络游戏运营商获得收入的方式是通过运营游戏直接从游戏玩家处获得或通过收取广告投放费用获得。收费模式主要有按时长收费、按道具收费、按交易收费和游戏内置广告收费，目前，我国上线运营及在研的网络游戏仍主要采用道具收费为主。介绍如下：

收费模式	简介
按时长收费	按照游戏玩家的游戏时长收费，玩家采用预付费方式，即购买点卡进行游戏；按照固定时间段进行收费，一般以月为单位，用户不限时在线游戏。
按道具收费	游戏运营商对玩家免费开放游戏，不以点卡为收入来源，依靠销售虚拟物品、增值服务达到盈利目的的收费模式。
按交易收费	玩家在游戏平台中进行道具交易，运营商对每笔交易征收一定比例的手续费，在这种收费模式下，游戏运营商有效地参与到日益流行的虚拟物品交易中。
游戏内置广告	游戏内置广告是以游戏为媒介进行的广告形式。通过设定条件，在游戏中适当的时间、适当的位置出现的广告。游戏内置广告主要形式包括：游戏路牌广告、3D 立体物件、特制场景为主的游戏场景内置广告，游戏道具赞助，游戏内文字广播，游戏登录退出时的弹出广告，及游戏官方网站广告和游戏形象授权等形式。

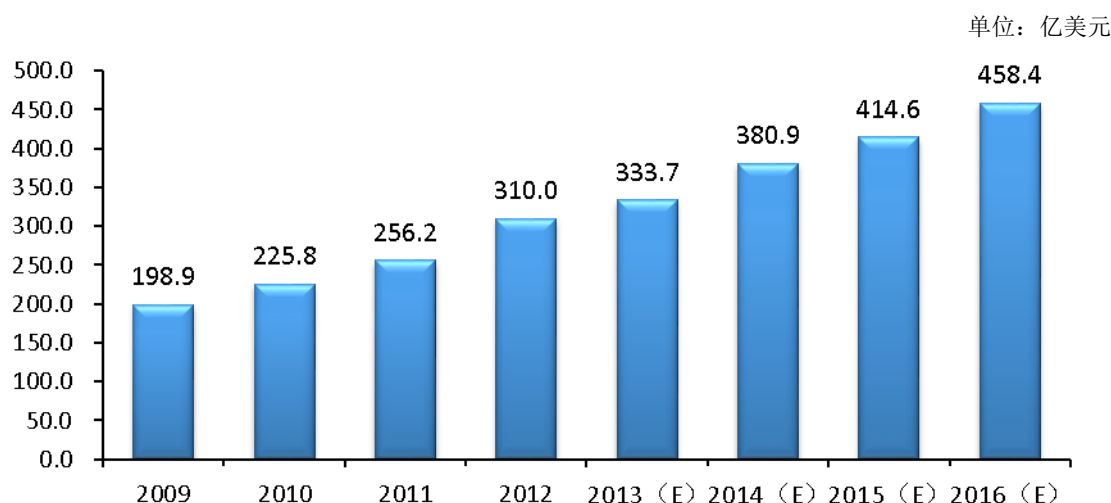
（三）网络游戏行业发展概况

1、全球网络游戏市场概况

（1）全球网络游戏产业的市场规模持续增长

近十年来随着互联网的广泛普及，全球网络游戏市场规模不断增长。根据国际投资银行服务公司 Digi-Capital 发布的报告显示，2009-2012 年全球网络游戏市场复合增长率达到 12%。2012 年全球网络游戏市场规模（含移动网络游戏）已达 310 亿美元，同比增长 21%，该报告同时预计 2016 年全球网络游戏市场规模将达到 458.4 亿美元，2012-2016 年间全球网络游戏市场复合增长率达到 10.27%。

2009-2016 年全球网络游戏行业（含移动网络游戏）市场规模及预测

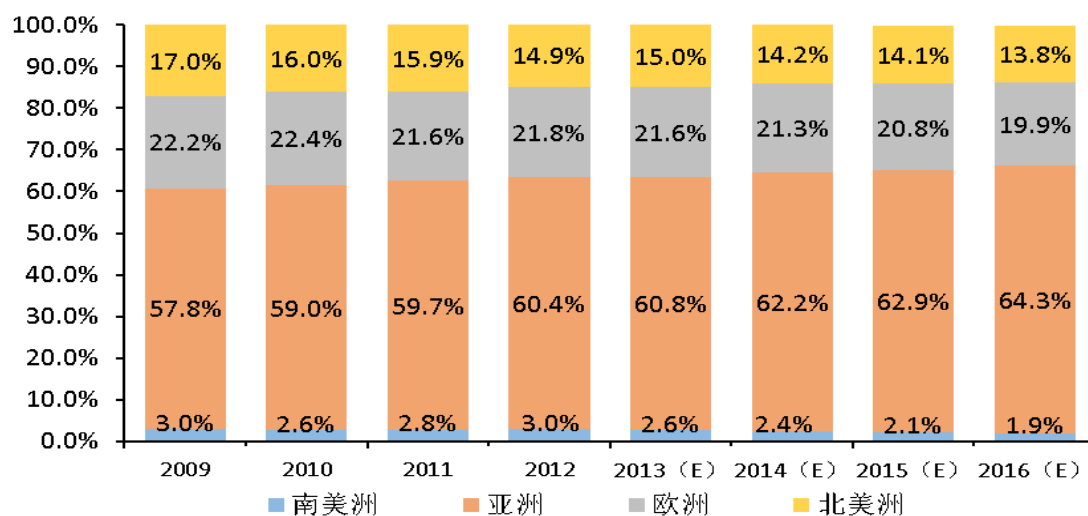


资料来源：Digi-Capital

（2）亚洲是网络游戏最大市场

根据 Digi-Capital 发布的报告显示，在全球网络游戏市场各区域中，亚洲是世界网络游戏最大的市场，2012 年占全球市场份额的 60.4%。预计在 2016 年将进一步上升至 64.3%。

2009-2016 年全球各区域网络游戏（含移动网络游戏）市场规模占比及预测

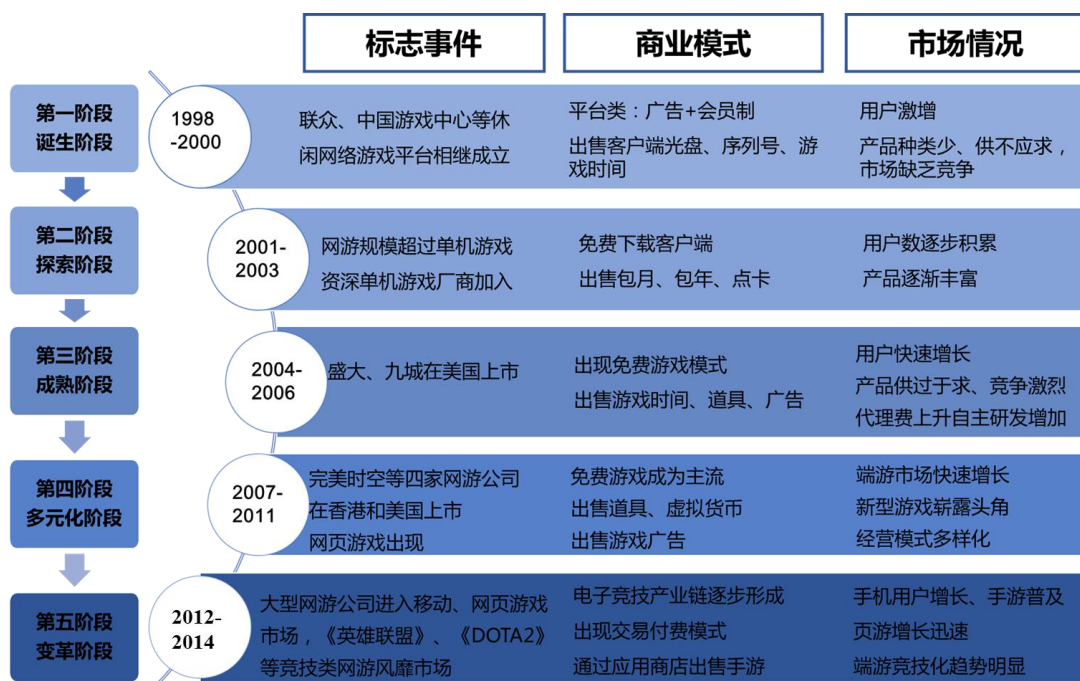


资料来源：Digi-Capital

2、国内网络游戏市场概况

（1）国内网络游戏行业的发展历程

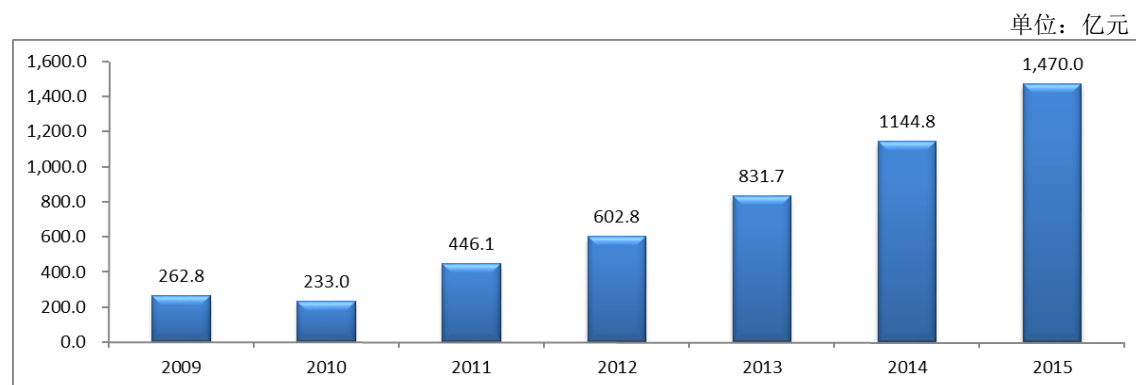
国内网络游戏行业的发展与上世纪 90 年代计算机的普及和互联网的规模化扩张密不可分，其发展历程大致可以分为以下五个阶段：



（2）国内网络游戏市场规模增长迅速

在国内网络用户持续增加,国内网络游戏企业研发能力和运营能力的不断提升的背景下,中国网络游戏市场规模呈现持续快速增长的态势。根据游戏工委2015年《中国游戏产业报告》数据显示,国内游戏整体市场(包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等)2015年销售收入达到1,470.00亿元,比2014年增长了22.90%,2009-2015年复合增长率达到24.70%。

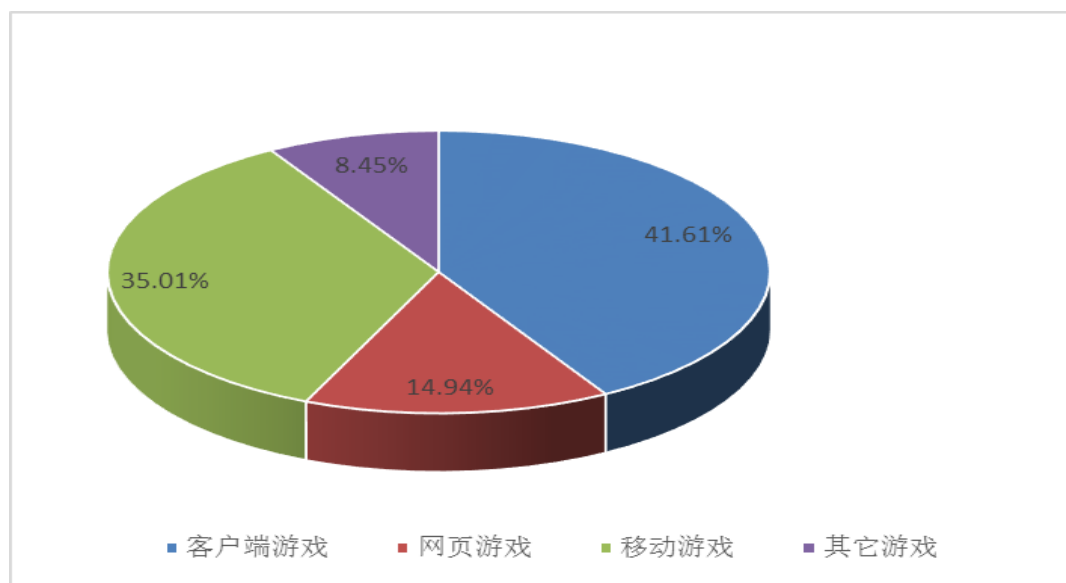
2009-2015年中国游戏市场销售收入



资料来源: 游戏工委

2015年,中国游戏市场销售收入构成如下:客户端网络游戏市场销售收入611.6亿元,网页游戏市场销售收入219.6亿元,移动游戏市场销售收入514.6亿元,其他游戏市场销售收入124.20亿元。

2015年中国游戏市场销售收入结构

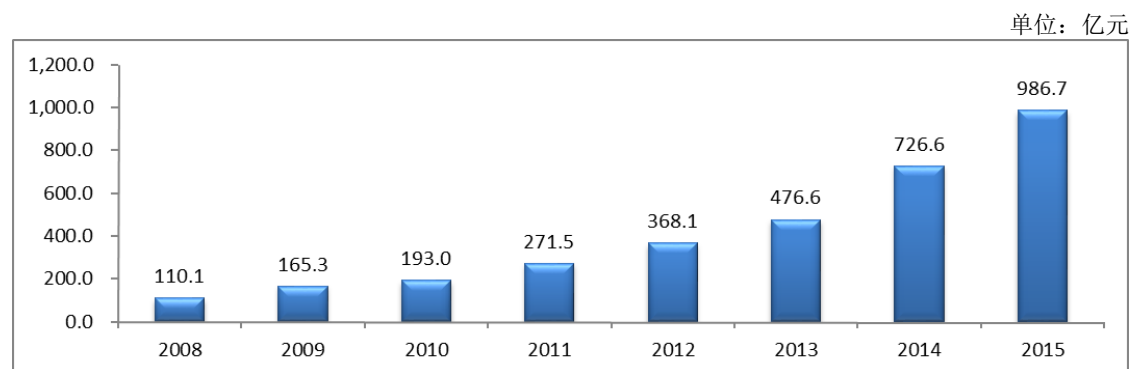


资料来源: 游戏工委

(3) 自主研发已成为国内网络游戏企业发展的主导模式

近年来我国自主研发网络游戏的原创力量不断壮大，2006 年中国自主研发的网络游戏市场销售收入首次超过引进版网络游戏市场销售收入，扭转国内网络游戏发展初期进口网络游戏占主导地位的局面，自主研发游戏逐渐成为市场发展的主导力量。根据 2015 年《中国游戏产业报告》数据显示，2015 年中国自主研发的网络游戏市场销售收入 986.7 亿元，比 2014 年增长 35.8 %。

2009-2015 年中国自主研发网络游戏市场销售收入



数据来源：游戏工委

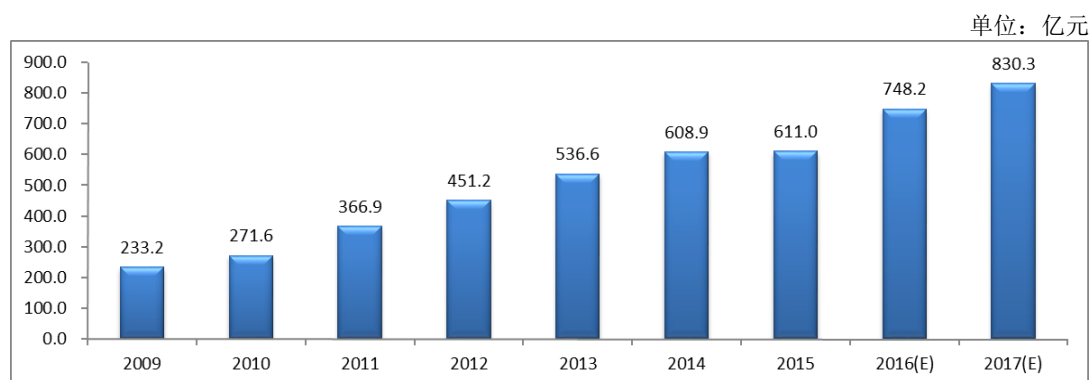
2015 年，国家新闻出版广电总局批准出版的游戏约 750 款。其中客户端游戏占比 11.2%，网页游戏占比 32.8%，移动游戏占比 49.7%，新增移动网络游戏数量占比较高。

3、国内网络游戏细分市场概况

(1) 客户端游戏仍然是市场主流

近年来中国客户端游戏市场规模维持增长，在中国网络游戏市场收入中，客户端游戏的市场收入规模仍居首位。根据游戏工委 2012 年、2013 年、2014 年、2015 年《中国游戏产业报告》数据显示，客户端游戏收入从 2009 年的 233.20 亿元发展至 2015 年的 611.6 亿元，2015 年占中国游戏市场的比例达到 41.61%，预计 2017 年将达到 830.30 亿元，2015-2017 年复合增长率为 11.57%。

2009-2017 年中国客户端游戏市场销售收入及预测

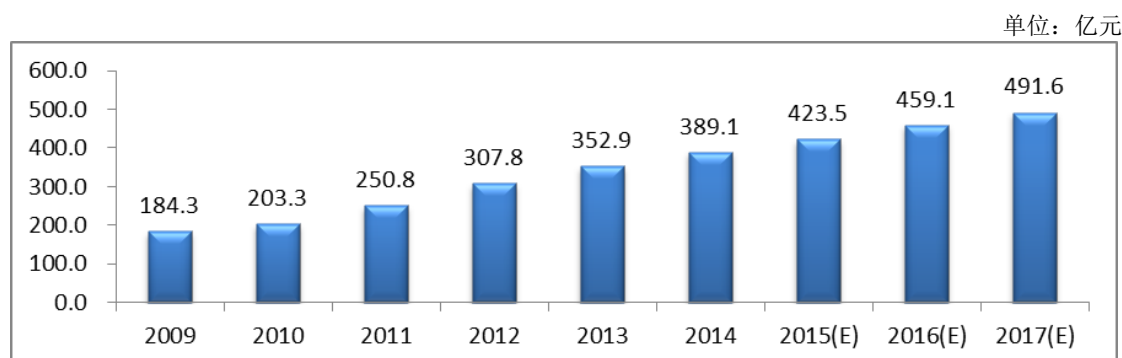


数据来源：游戏工委

①大型多人角色扮演类（“MMORPG”）游戏仍为客户端游戏的主流，但比重呈下降趋势

根据游戏工委 2012 年、2013 年、2014 年《中国游戏产业报告》的数据显示，“MMORPG”类游戏占客户端游戏市场的比重从 2009 年的 79% 左右下降至 2014 年的 64% 左右，在游戏时间碎片化发展、玩家数量的增长速度趋于平稳下降的状况下，预计未来“MMORPG”客户端游戏产品的市场收入增长速度将有所放缓。2014 年，“MMORPG”客户端游戏市场销售收入为 389.1 亿元，预计 2017 年销售收入将达到 491.6 亿元，2015-2017 年复合增长率达到 7.74%。

2009-2017 年中国“MMORPG”客户端游戏销售收入及预测



数据来源：游戏工委

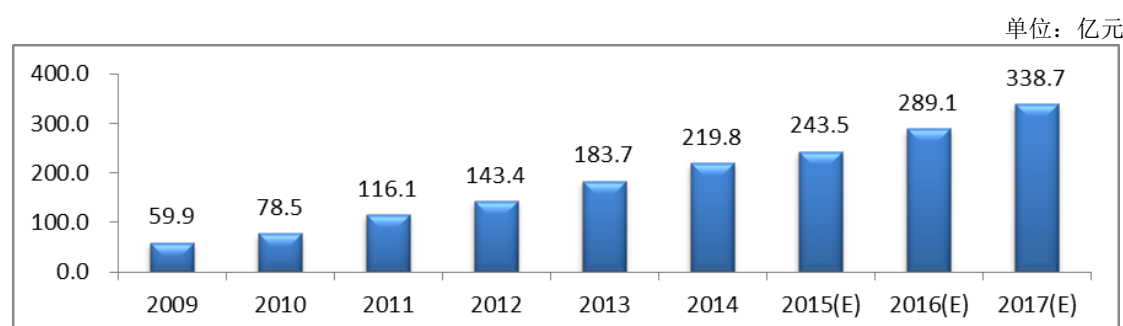
②休闲竞技类客户端游戏市场保持高速发展

随着市场上可供选择的网络游戏日益增多，玩家偏好的游戏类型正在悄然发生改变，由于细分市场格局持续分化。传统的角色扮演类网络游戏需要玩家花费较多的游戏时间才能获得较好的游戏体验，难以完全满足玩家日益碎片化的时间

需求,因此许多网络游戏玩家的兴趣正转向游戏时间更灵活的休闲竞技类网络游戏。

根据游戏工委发布的 2012 年、2013 年、2014 年《中国游戏产业报告》的数据显示,2009 年中国休闲竞技类客户端游戏的销售收入为 59.9 亿元,2014 年达到 219.8 亿元,较上一年增长 19.7%。预计 2017 年将达到 338.7 亿元,2015-2017 年复合增长率达到 17.94%。

2009-2017 年中国休闲竞技客户端网络游戏销售收入及预测



数据来源: 游戏工委

A、 休闲竞技类客户端游戏满足了市场需求的变化。

休闲竞技类客户端游戏不仅能提供与多数“MMORPG”类游戏相同的高质量游戏界面和体验,同时也保留了其良好的社区互动特性,具有游戏玩法更为简单、游戏时间灵活、注重玩家间对战竞技的主要特征。

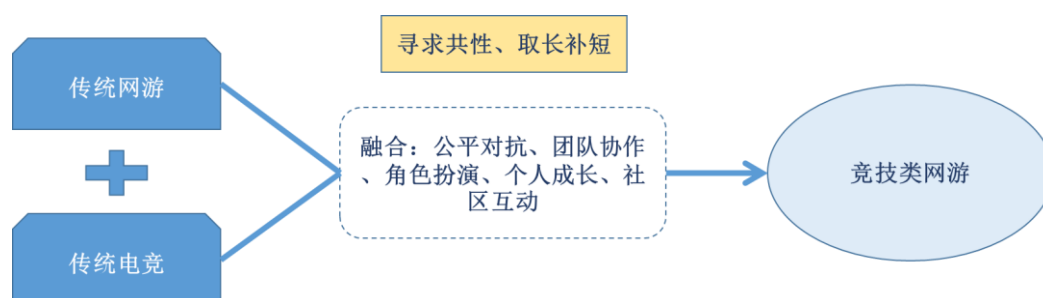
首先,玩家为获得最佳游戏体验,在传统“MMORPG”类游戏上通常需要花上几个小时的时间练级,才能完全体会到该游戏的乐趣。相对而言,休闲竞技类游戏中玩家对游戏角色的掌握则相对容易得多,玩家通常只需要几次简要练习便可以完全上手。其次,休闲竞技类游戏通常是回合制的,单局一般只需要 20-40 分钟。这一特征使玩家可以灵活控制游戏时间长短,有效利用更加零散的闲暇时间。再次,完成故事情节中设定的任务和角色升级是“MMORPG”类游戏中最重要的两项游戏任务,而休闲竞技类游戏开发商和运营商都更注重休闲元素,尤其是玩家间的在线对战,玩家可以免受“MMORPG”繁复的游戏故事情节困扰。

B、 电子竞技运动与竞技类网络游戏相互融合促进。

电子竞技运动是以电子信息技术为核心,以计算机软硬件设备为器械,在信息

技术营造的虚拟环境中和统一的竞赛规则下进行的对抗性益智电子游戏运动。这种竞赛是在体育规则的规范下进行，电子竞技游戏项目有着可定量、可重复、精确比较的体育特征。通过电子竞技运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。2003 年 11 月，国家体育总局正式批准电子竞技为我国正式开展的第 99 个体育项目。

在国内网络游戏发展的初期，电子竞技游戏和网络游戏有着明显的区别，电子竞技游戏对玩家的个人战术水平的要求较高，而网络游戏则更侧重玩家的等级和装备，两种游戏玩家的属性不尽相同。随着网络游戏的发展，玩家逐步对传统网络游戏千篇一律的内容、单纯的升级、打怪失去兴趣，而电子竞技的最大优势就在于以玩家之间的团队协同和竞技对抗为游戏的基础，这可以激发玩家的极大奋斗热情，同时网络游戏的社区性、以及角色扮演的特质恰好弥补了电子竞技的人气较低、社交性不足的短板，其即时在线的特点也冲抵了电子竞技对游戏平台的依赖。



③ 主要收入主要来自单一游戏具有行业普遍性

国内大部分以客户端网络游戏产品为主的网络游戏企业的主要收入通常来源于单款产品或其续作。收入依赖单一产品的主要原因在于优秀人才和资金实力的限制，通常情况下，一款优秀的客户端网络游戏需要 2-5 年的开发周期，一方面使得优秀游戏制作人才的培养难度大、周期长，优秀游戏制作人才长期缺乏；另一方面要求网络游戏企业持续投入大量研发资金，这些因素导致网络游戏企业较难同时开发出多款优秀的客户端游戏产品。

同行业可比公司中，以客户端游戏产品的研发、运营为主的公司主要有冰川网络、蜗牛数字、吉比特，其主要游戏产品收入占比情况如下：

公司简称	主要游戏	报告期间	主要游戏收入金额 (万元)	占营业收入比例
吉比特	《问道》	2015 年 1-9 月	16,572.36	72.31%
		2014 年	21,793.90	67.65%
		2013 年	24,302.87	87.93%
		2012 年	22,963.65	96.70%
蜗牛数字	《九阴真经》	2014 年 1-9 月	33,337.32	79.15%
		2013 年	54,457.79	81.81%
		2012 年	29,174.48	68.29%
冰川网络	《远征 OL》	2015 年	17,534.34	47.41%
		2014 年	19,731.66	54.81%
		2013 年	25,564.34	93.90%
		2012 年	25,043.47	99.21%
巨人网络	《征途》1、2	2015 年[注]	105,718.96	54.11%
		2014 年	159,342.47	68.11%
		2013 年	176,860.60	71.12%

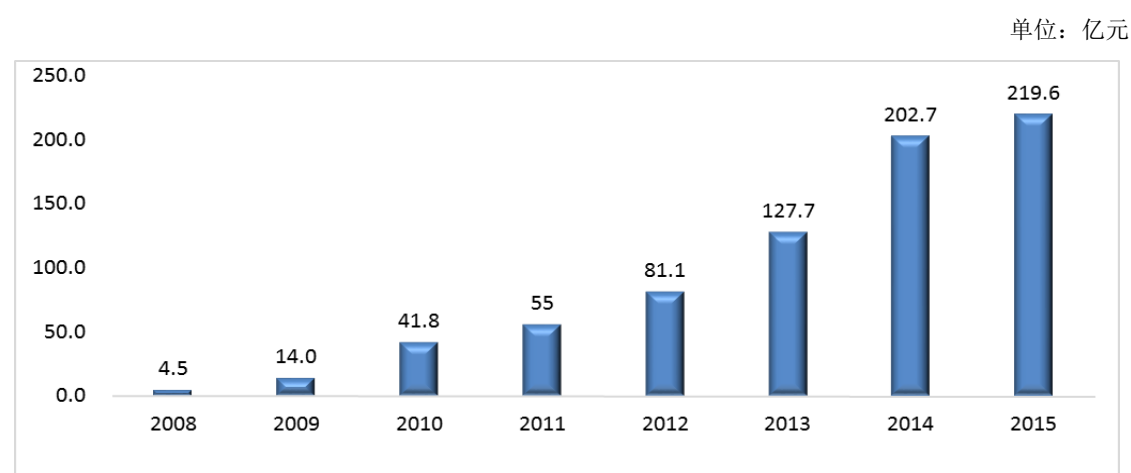
注：世纪游轮公开披露数据显示巨人网络 2015 年度数据系基于其评估预测数确定。

由此可见，与公司规模相近的可比公司中，以客户端网络游戏的研发、运营为主的网络游戏企业的主要收入通常都来源于单款游戏产品，因此，报告期内，公司收入主要来自单一游戏特点具备行业普遍性。

（2）网页游戏市场增长放缓

根据游戏工委 2015 年《中国游戏产业报告》的数据显示，2015 年中国网页游戏市场的销售收入达到 219.6 亿元，比 2014 年增长 8.3%。

2009-2015 年中国网页游戏市场销售收入



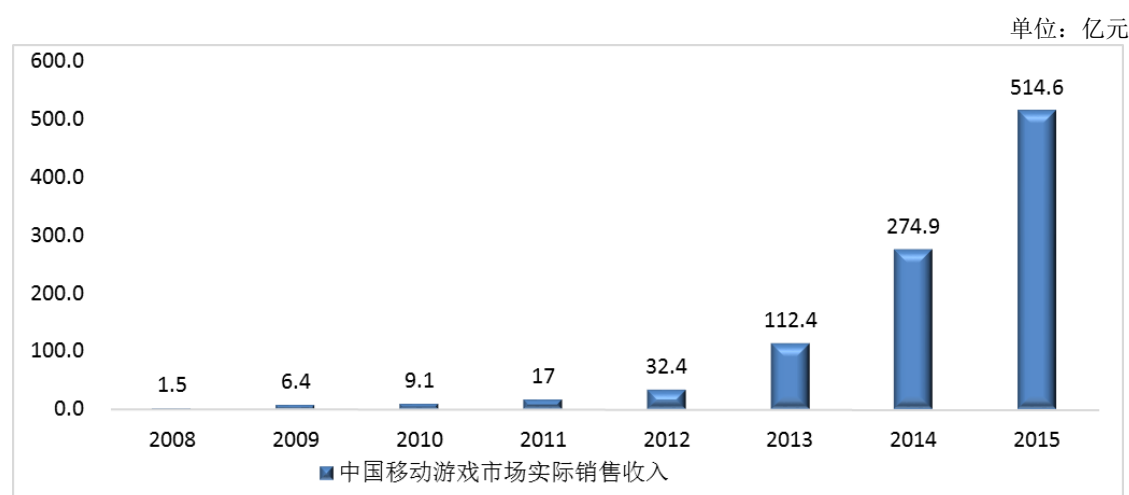
数据来源：游戏工委

随着互联网的普及、通信技术的革新、电子设备的丰富、支付方式的便捷以及人们娱乐消费观念的转变，网页游戏从快速发展进入了平稳扩展阶段。2014年网页游戏市场依旧保持强劲增长势头。基于前期的市场经验，网页游戏企业已经找到了适合自身的市场切入点，在前期完成了与资本市场相互磨合后，获得了资本支持的网页游戏企业纷纷开始新一轮的业务扩张和升级，重新注重产品的品牌化效应建设，以增强老用户的凝聚力和吸引新用户的关注，增强自身生存竞争能力，保证企业的长期利益。2015年度，网页游戏市场增长势头放缓。

（3）移动游戏市场增长势头强劲

根据游戏工委 2015 年《中国游戏产业报告》的数据显示，2015 年中国移动网络游戏市场销售收入爆发式增长至 514.6 亿元，比 2014 年增长 87.2%。

2009-2015 年中国移动游戏市场销售收入



数据来源：游戏工委

2015 年移动游戏行业依然处于快速上升阶段，首先，从销售收入分析，移动游戏市场尽管形成一定规模的时间较晚，但增长速度在游戏各细分市场中最快；其次，从用户规模来分析，移动游戏由于具有移动便携、操作简单、适合碎片化时间等特点，其用户规模以及增长速度在游戏各细分市场最大最快，得益于移动游戏的人口红利，换机红利等因素，在整体游戏产业中，移动游戏的增长速度领先于其他细分市场，且所占市场份额持续增加。

从业务发展上看，国内移动端网络游戏行业经过自 2013 年开始的用户规模高速增长期后，在 2015 年逐渐走向成熟，其具体表现在于：用户付费能力显著提升、细分游戏类型得到市场认可，以及软硬件技术水平提高带来的用户游戏体

验进一步增强。移动端网络游戏快速发展，用户消费习惯的转变，使得客户端游戏无论从受众群体还是市场规模上均受到了一定的影响，但由于客户端游戏和移动网络游戏具有各自不同的特点，在移动网络游戏的冲击下，客户端游戏的增速虽然放缓，但由于其游戏品质、系统性、复杂性优于移动网络游戏，具备移动网络游戏难以呈现的画面和操作体验，同时玩家群体也具有各自差异，因此客户端游戏仍将保持平稳发展。

移动网络游戏的高速发展在于其独特的优势，随着网络和硬件设备快速发展，游戏玩家可选择的游戏形式、种类、数量大幅拓宽，由于网络宽带环境的进一步优化、技术开发的进步和设备硬件的改善，使得移动网络游戏的开发门槛大幅降低，同时游戏的表现力大大增强，受智能手机等移动终端设备价格下降和通信网络速度升级等因素的影响，移动游戏用户快速增长，推动市场规模进一步扩大。

（四）网络游戏行业技术水平及技术特点

网络游戏的开发技术涵盖创意策划、程序开发以及美术设计等三个方面。近年来，随着我国网络游戏行业的快速发展，越来越多的国内网络游戏企业加大自主研发投入，使网络游戏开发技术呈现游戏引擎通用化、人机对战智能化、客户端技术微端化以及服务器技术集成化的特征，同时，国内网络游戏产品作为文化创意的载体被赋予了较多的中国特色文化的特点。

1、游戏引擎通用化

游戏引擎技术是网络游戏中最主要、最核心、最复杂的技术。玩家在选择一款网络游戏时关注的首要因素是游戏画面和声音效果，这些都是通过游戏引擎技术实现的。为简化游戏开发，研发人员把游戏运行过程中常用的框架和主要动作代码进行封装和整理，以便在开发的过程中直接调用对应函数，将诸多游戏开发工具整合到同一个开发环境形成游戏引擎。

从开发商的角度来说，游戏引擎的通用性至关重要。游戏引擎一般只能用于一款游戏产品的开发，而通用游戏引擎在研发成功之后，可以用于多款游戏产品的开发，从而显著地提高游戏开发效率，大幅降低游戏的开发成本，并通过软硬件平台的升级不断提升其技术核心，保持游戏产品在核心技术上的竞争力。游戏

引擎技术水平的高低直接关系到游戏产品的质量,对于巩固游戏开发商的行业地位意义重大。

2、人机对战智能化

随着计算机硬件高速发展以及图形显示效果日臻完美,玩家对 NPC 智能的关注度越来越高。为满足玩家对更高层次的人机对战需求,游戏中智能角色的行为复杂性大幅提高,人机对战的智能化程度逐渐成为吸引玩家的重要因素。近年来,网络游戏开发商在人机对战系统的研发上,已经取得了较大的进展。以本公司自主研发的网络游戏《梦三国》中寻路引擎为例,游戏中智能人机对战提供的路径搜索功能,能够实现数百个游戏单位寻找最短路径并同时移动,智能人机对战系统为网络游戏公司的发展提供巨大的发展空间,人机对战的智能化已经成为未来网络游戏行业的重要发展趋势。

3、客户端技术微端化

客户端是将游戏中的很多资源储存起来的软件。玩家通过客户端输入指令,客户端编译成数据发送给服务器,服务器处理完给出结果,然后再由客户端翻译成图形化表现出来告诉玩家。因此,客户端是玩家和服务器之间的中介。所谓微端技术就是通过极小的微客户端的下载运行,实现游戏在短时间内能够正常运行,让玩家可以边下载边游戏,便于不断丰富后续内容。微端化的客户端大小通常在 100M 以下,可以实现快速下载。而传统客户端大小通常在 500M 以上,甚至达到 1G,下载过程通常需要较长时间。

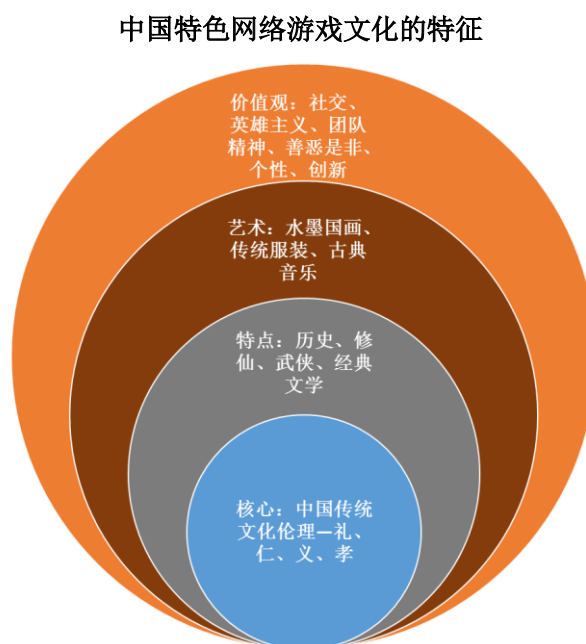
推出微端化版本已成为客户端网络游戏发展的主要驱动因素之一。开发商可借助开发微端化客户端产品,迎合玩家对便捷登陆的需求,降低了玩家的进入门槛和下载的时间成本,便于其迅速进入客户端网络游戏,增加玩家的覆盖范围。

4、服务器技术集成化

服务器是指一个管理资源并为用户提供服务的计算机软件,通常分为文件服务器、数据库服务器和应用程序服务器。由于网络游戏中用户的所有操作都将被传送到服务器上处理,随着人数不断的增多以及玩家装备和材料的积累,一个服务器所承受的压力也就越来越大。服务器的不稳定容易出现掉线、游戏数据丢失、网络延迟等现象,因此服务器的性能是影响网络游戏运行的重要因素。

由于服务器的承载能力有限，势必需要几十台或上百台服务器来分流玩家，导致不同服务器的玩家与玩家之间无法正常互动和交流。为保证玩家顺利体验游戏和玩家间的正常交互，服务器的稳定性和连通性至关重要。随着服务器端技术的不断提升，计算能力逐渐增强，服务器的承载能力和稳定性得到大幅度提升，特别是跨服技术的出现，使得“世界一体”的概念得以实现。

5、中国特色网络游戏文化



中国特色网络游戏文化的核心来源于中国传统的价值观。中国特色网络游戏文化主要体现在以下几个方面：一是题材上取材于中国传统的经典文学作品如《山海经》、《封神榜》，经典武侠小说《天龙八部》、《鹿鼎记》或是古典名著如《三国演义》、《水浒传》、《西游记》等；二是在世界观设定上多以仙侠、玄幻和武侠为主；三是画面上多借鉴中国传统国画技巧，使用水墨风格或是写意风格；四是音乐上多采用中国传统音乐。优秀的网络游戏企业注重网络游戏文化的培育和提升，这些网络游戏企业的制作人员深入挖掘中国传统文化中的优秀元素和文化价值，分别从网络游戏研发和运营两个方面来切实地塑造具有中国特色的网络游戏文化。

（五）网络游戏行业的未来发展趋势

1、“研运一体化”是网络游戏企业发展的重要趋势

研发、运营一体化是未来网络游戏企业发展的重要趋势。研发、运营一体化

企业的特点：（1）形成了自身强大的运营平台、广泛的产品发布渠道和庞大的玩家群体；（2）拥有丰富的自主研发或代理的精品网络游戏产品资源；（3）大部分采用了逐步将产品线从大型多人在线角色扮演类游戏向竞技类休闲网络游戏拓展的产品策略。随着网络游戏行业的发展，市场的竞争格局处于不断变化、调整的状态，“研运一体化”的网络游戏企业在面对未来市场竞争格局中更具备竞争优势。

2、网络游戏竞技化趋势

网络游戏产业的发展是一个融合并蓄的过程，网络游戏竞技化将电子竞技运动的公平对抗、团队协作与传统网络游戏中角色扮演、个人成长、社区互动通过合而不同的方式予以融合，是应对游戏玩家对传统网络游戏审美疲劳的必然转型，也是开发商和运营商需要顺应产业趋势和玩家需求而不断探索的创新选择。

近年来游戏开发商在网络游戏中融合了越来越多的电子竞技玩法，如“单人PK”、“小团体对战”、“竞技场”、“势力战”、“攻城战”等各种竞技方式先后在休闲竞技类游戏中出现，既弥补了此前休闲竞技类游戏对抗性和刺激程度的不足，又满足了玩家碎片化时间的游戏需求。网络游戏开发商顺应产业趋势和玩家需求不断探索改进游戏的玩法，休闲竞技类网络游戏的快速发展印证了网络游戏竞技化、电子竞技网游化的趋势。

3、网络游戏的精品化趋势

从网络游戏运营角度而言，与推出新款游戏和新构建玩家群所需要的较高成本相比，维护一款成功的网络游戏、进行版本升级所需投入较低。精品化的网络游戏已经形成固定的玩家群，以深度玩家为核心迅速向周边辐射，衍生出纵横交错的社交关系和渴望长期驻留、维护投资价值的玩家群体，并以此为基础，网络游戏运营商以不断加强对玩家付费习惯的培养、提高玩家的留存率和付费率为策略，保证游戏产品良性发展。精品化的网络游戏能够迅速形成品牌效应，实现更低的获取玩家成本，不断吸引玩家，提升营销效果。

从玩家的角度来说，一旦习惯了一款成功网游的玩法、画面设计和游戏内生态系统，意味着该玩家有很强的意愿长期体验此游戏；精品化的网络游戏往往会成为玩家的重要社交平台，有助于提高其对该款游戏的忠诚度；随着网络游戏市

场出现爆发式的增长，新产品不断推出，高品质的网络游戏对于玩家具有较强黏性，能够在激烈的市场竞争中脱颖而出并持续吸引玩家的关注。一款精品化的高品质网络游戏产品，可以为游戏运营商在营业收入中贡献较大份额，甚至直接决定着游戏运营商的经营业绩。作为精品的客户端网络游戏通常具有较长的生命周期，精品化游戏产品的发展方向，逐步提高玩家的消费贡献是目前主流网络游戏企业的发展战略。

4、网页游戏进入成熟期

网页游戏市场进入成熟发展期，市场规模还将保持稳步增长，但随着收入总量基数越来越大，未来市场将难以出现更快速的增长，同比增长率有可能呈现下降趋势。网页游戏市场产业链逐步健全，赢利模式与市场格局也已基本稳定，未来市场几乎不会出现较大波动。网页游戏用户群体特征已经清晰，用户获取游戏的方式相对固定，细分市场内用户横向流动的迹象逐渐明显。因此，优化用户体验、提高用户留存概率、挖掘用户付费能力，将是网页游戏市场今后发展的主要方向。

5、移动网络游戏将保持持续增长

移动网络游戏市场快速增长形成的资源集聚效应和生态系统，将有助于推动国内移动游戏市场规模迅速扩大并趋向成熟。随着大型网络游戏公司、资金优势出众的传统企业、中小创业团队不断涌入移动游戏市场，大量资本、研发、发行资源被投入到产业链及其延伸上去，产品数量、游戏品质以及用户规模将因此提高，市场环境、市场机制与市场法制将因此完善，竞争手段、商业模式、推广窗口将因此成熟，移动网络游戏产业充满巨大市场空间和商业价值。

随着智能移动终端软硬件性能的不断提高，3G、4G 网络升级建设、智能移动设备普及度越来越高，移动游戏、“APP”⁵等内容日渐成为互联网互动娱乐新的高地，移动网络游戏的玩家基础将不断扩大。

6、行业面临整合，市场集中度将逐渐提高

随着中国网络游戏行业的快速发展，涌现出数量众多的中小型网络游戏企业。这些企业实力参差不齐，部分企业虽然可以研发出广受市场欢迎的游戏产品，

5 APP: “APPLication” 简写，移动应用程序

但是综合运营实力欠佳，可持续发展能力较弱。随着市场竞争的加剧，中小型企业由于在资金、用户、产品等方面无法形成规模效应，生存空间将受到较大限制。

目前一些中小型网络游戏企业正在逐步淡出竞争激烈的运营市场，转向研发、外包等领域，以中小型研发企业为标的的兼并收购案例也将不断增多，网络游戏行业将面临整合趋势，市场集中度将进一步提高。

（六）进入网络游戏行业的主要壁垒

1、市场准入壁垒

网络游戏行业属于互联网信息服务业的子行业之一，受到相关政府部门监督管理及行业协会自律监管。行业主管单位包括文化部、国家新闻出版广电总局、工业和信息化部等部门，以上相关部门在各自职责范围内依法对涉及特定领域或内容的互联网信息服务实施监督管理。行业自律监管机构主要包括中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会和中国软件行业协会游戏软件分会。目前，国内电子游戏出版物及网络游戏出版物需要经过国家新闻出版广电总局的前置审批以及计算机软件著作权的登记。网络游戏运营商需要取得《增值电信业务经营许可证》、《网络文化经营许可证》、《互联网出版许可证》等一系列许可和备案，对网络游戏行业潜在的运营商形成进入壁垒。

2、技术壁垒

网络游戏开发商能否精确把握玩家需求，对每款游戏进行合理定位并展开自主研发，是游戏产品成功基础。每款游戏的开发不但要能满足玩家的需求，控制产品研发的成本和耗时，更要在同类游戏产品中突出自己的特点，这就需要游戏开发商具有较强的技术创新能力，游戏研发从策划、程序、美术、测试等各环节均有较高的技术要求，涉及通信学、计算机图形学、互联网科学等多个学科。同时组织游戏的开发是一个系统工程，任何一个环节的技术缺失都会影响游戏产品的最终质量，因此存在较高的技术壁垒。

3、人才壁垒

网络游戏行业对人才的专业素质要求非常高，通用型人才未经专业培训，难以胜任游戏开发工作。网络游戏制作兼需游戏性与先进网络技术，需要同时具备策划、文学、美术、编程能力的复合型人才。我国由于网络游戏行业起步时间较

晚，游戏人才沉淀不够，专业的游戏人才培训机构较少，加上高校人才培养与实际工作需求存在脱节的现象以及创意型人才培养的滞后，造成网络游戏开发人才稀缺。这对于新进入企业是一个重要的限制。

4、运营渠道壁垒

网络游戏运营渠道涉及到产业上下游的合作，竞争关系十分复杂，任一环节沟通出现问题就可能导致整个运营服务链条的断裂。游戏代理运营商在运营一款游戏产品时，需要承担版权金、购买服务器和电信带宽、产品推广支出、运营人员薪酬等大量前期成本，如果代理运营的产品无法取得成功将损失巨大。另外，新入行的游戏开发商抗风险能力较差，一旦停止经营，将导致其开发的游戏产品无后续更新版本推出，失去网络游戏的核心价值。因此游戏代理运营商为了规避网络游戏产品失败的风险，在选择游戏产品时倾向于选择熟悉的游戏开发商开发的产品，新进入者难以获得游戏运营代理商认同。

（七）影响行业发展的有利和不利因素

1、有利因素

（1）互联网用户规模和网络游戏付费玩家快速增加为行业发展壮大提供保障

按道具收费模式已经被我国游戏玩家接受，游戏工委 2012 年《中国游戏产业报告》数据显示，中国付费网络游戏玩家数达到 8,959.40 万人，比 2011 年增加 35.10%。未来随着游戏品质增加，网络游戏玩家付费意愿会逐渐增强，付费玩家数量成为中国网络游戏产业发展的主要推动力。

（2）国家政策推动网络游戏产业健康繁荣发展

随着国家大力发展文化创意产业，网络游戏行业在国内市场发展将获得更多的政策性支持和更多的资源投入，这将为网络游戏市场发展奠定基础。

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。原国家新闻出版总署制定的新闻出版业“十二五”发展规划更进一步明确提出，大力发展数字出版等战略性新兴出版产业，积极发展民族网络游戏产业。在此指引下，各地政府推动文化创意产业发展的愿望强烈，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组织保障和政策支持。

（3）技术的进步促进网游产业多渠道发展

互联网行业的技术进步，大批新的开发工具和技术的出现，使得网络游戏的开发的门槛大幅度的降低，开发者在开发工具、环境、开发平台上获得更大的技术支持。网络游戏企业借助于微端化版本、跨平台服务和网络化渠道进入各类型网络游戏市场，拓宽玩家获取的渠道与范围，极大推动了游戏玩家数量 and 市场规模的发展。

（4）互联网发展及宽带环境的优化为产业发展提供助力

互联网普及率的快速提升及网络宽带环境的进一步优化使得网络游戏玩家数量获得较大的增长，推动了整体市场规模的迅速扩大。宽带普及、电脑终端升级使游戏过程更具体验性，宽带提供的大量数据的快速传输能够让玩家的游戏过程更加流畅。根据工业和信息化部统计资料，截至 2014 年底，全国固定宽带接入用户突破 2 亿户，其中 8M 以上用户达到 8,206.70 万户；移动宽带用户达到 5.83 亿户，其中 4G 用户达到 9,728.40 万户。

（5）网络游戏积极“走出去”，扩大海外市场

中国原创网络游戏经过多年的海外市场拓展，海外市场不断保持快速增长，游戏出口企业持续增加，出口题材日渐多元，现已经成功出口到 100 多个国家和地区。国内大型网络游戏企业实施“全球化”发展战略，从单纯的依靠海外代理的出口初级阶段、成立海外子公司的第二阶段，进入到尝试整合全球知识产权，直接面向全球开发产品的全新阶段。同时，有关主管部门加大政策支持力度，网络游戏成为文化产业“走出去”战略的重点支持产业。

2、不利因素

（1）缺乏版权保护导致网络游戏产品间同质化严重

近年来，一些游戏开发商创新能力不足，重复推出同类产品，甚至模仿、抄袭他人作品，这种竞争手段严重打击了网络游戏开发商的创新精神，造成玩家对新产品的敏感度降低，增加了游戏推广成本，降低行业利润率。

（2）专业游戏人才不足制约行业发展

随着网络游戏市场的规模迅速扩大，人才不足的问题进一步凸显，制约了网络游戏产业的进一步发展。在中国网络游戏仍然是一个新兴的产业，专业型人才缺乏，尚未建立起完善的网络游戏人才培养体系，因此专业游戏人才不足是网络游戏行业未来长期面临的主要瓶颈。

（3）侵权行为影响了网络游戏产业的发展

网络游戏侵权行为主要体现在“私服⁶”、“外挂⁷”、“木马⁸”病毒和市场推广过程传播不良信息等行为，以及侵犯版权、盗版等活动。“外挂”和“私服”损害了网络游戏开发商或代理运营商的知识产权，盗号则侵犯了玩家的虚拟财产权益，并影响了网络游戏产业的健康发展。虽然主管部门早已明确网络游戏盗号、“外挂”、“私服”等行为属于违法行为，网络游戏企业也通过技术、法律等手段积极应对，但上述侵权行为仍广泛存在，影响网络游戏产业发展。

（八）行业的周期性、区域性和季节性特征

1、行业的周期性特征

中国网络游戏行业一直保持着持续发展的态势，网络游戏属于低成本娱乐方式，玩家消费能力受经济周期的影响很小，不存在明显的周期性特点。

2、行业的区域性特征

由于网络游戏行业高度依赖互联网平台，因此网络游戏行业的市场区域性分布取决于当地经济发达程度、人口密度以及互联网基础设施。总体来看，网络游戏的普及程度与当地经济发展情况关系密切，一方面由于经济发达地区具有更强的消费能力和较大的市场需求；另一方面经济越发达的地区，宽带环境越好，有利于网络游戏的普及。

3、行业的季节性特征

受网络游戏玩家行为特点的影响，在传统节日和法定假日期间，网络游戏的运营收入的增长比例稍有增大，但并未呈现明显的季节性特征。

6 “私服”是指未经版权拥有者授权，非法获得服务器端安装程序后设立的网络服务器，属于网络盗版行为。

7 “外挂”是指利用电脑技术，通过改变网络游戏软件的部分程序，制作而成的一种作弊程序，将严重破坏游戏的平衡性

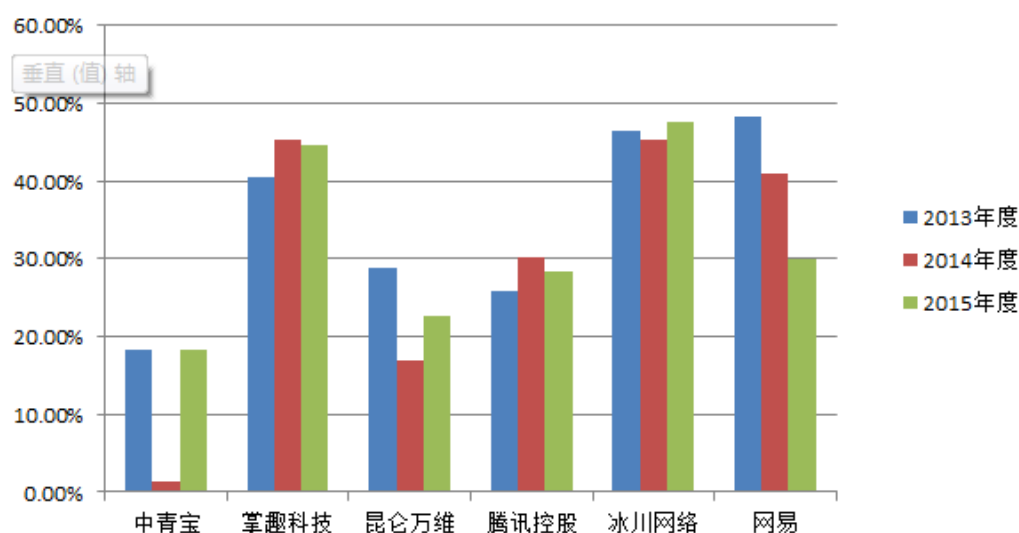
8 “木马”病毒是目前比较流行的病毒文件，它通过将自身伪装吸引用户下载执行，向施种木马者提供打开被种主机的门户，使施种者可以任意毁坏、窃取被种者的文件，甚至远程操控被种主机。

（九）行业的利润水平与变动趋势

网络游戏行业是集资本密集、技术密集和人才密集为一体的行业，具有高附加值、高利润率特征。根据我国主要上市网络游戏公司发布年报显示，网络游戏企业净利润率普遍较高。

由于能够不断开发出适应市场需求的精品网络游戏并集研发运营于一体的网络游戏企业具有较强的产品竞争力及议价能力，因此这类网络游戏企业净利润率相对更高。

主要上市网络游戏公司 2013-2015 年度净利润率



资料来源：各上市公司 2013 年、2014 年、2015 年年报

（十）公司所处行业与上下游行业的关系

1、与上游行业的关系

网络游戏行业的上游行业主要是网络游戏开发软件供应商、硬件供应商、内容版权提供商及服务器、宽带通信运营商。这些上游企业的发展提高了网络游戏的开发技术及品质，改善了网络通信质量，提升玩家电脑配置水平，从而促进了网络游戏市场的繁荣。

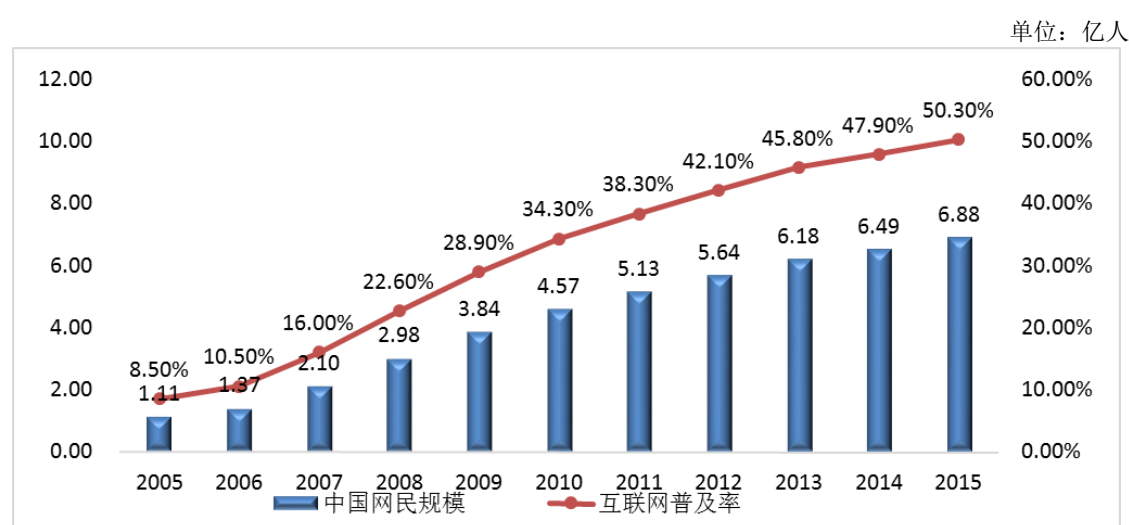
2、与下游行业的关系

网络游戏玩家与互联网行业发展具有高度关联性，互联网用户数量的持续增长从根本上推动了我国网络游戏行业的持续发展。

（1）国内网民规模庞大，基础设施建设成为未来发展动力

网络游戏与互联网行业发展具有高度关联性，经济的快速发展为互联网用户持续增长提供基础。随着网络游戏产品的适用范围大幅扩展，以及用户获取渠道被拓宽，使得中国游戏产业能够从人口红利中获益，推动中国网络游戏用户数量持续增长。根据中国互联网络信息中心发布的第 37 次《中国互联网络发展状况统计报告》数据显示，截至 2015 年底，中国网民数量已达到 6.88 亿，位居世界第一位，普及率为 50.30%。

2005-2015 年中国网民规模和互联网普及率



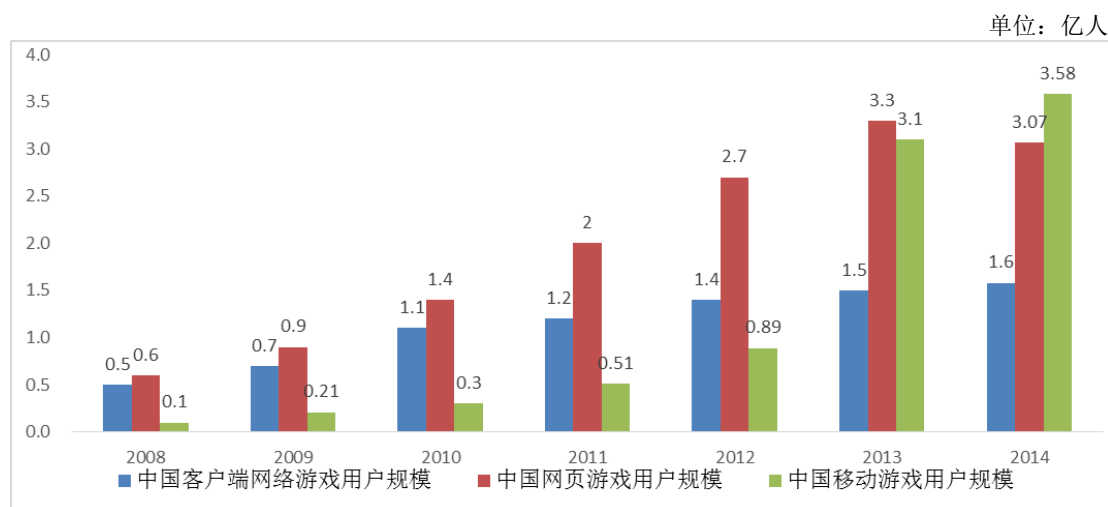
数据来源：中国互联网络发展状况统计报告

尽管中国的网民规模和普及率持续快速发展，但互联网普及率与发达国家相比还处于较低水平，特别是中西部地区的普及率仍低于全球平均水平，未来通过政府和互联网业界的努力以及技术的发展，互联网基础设施建设正在逐步完善，网络接入以及上网终端的费用逐渐下降，中国互联网网民数量仍有较大的提升空间，网络游戏产业也将成为其中一个主要的受益行业。

（2）多类型网络游戏的发展推动用户规模增长

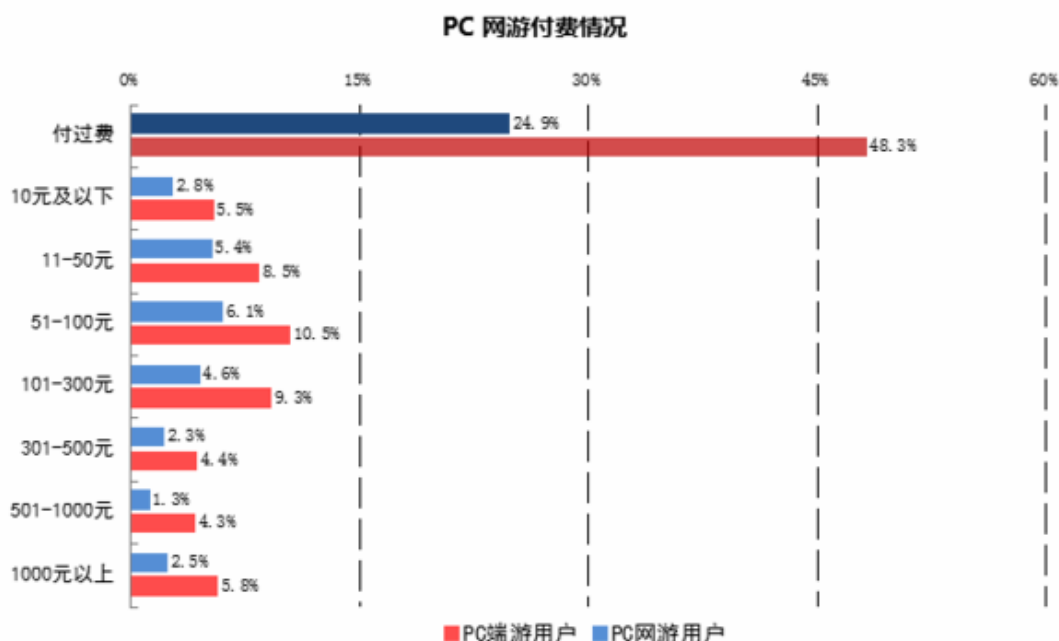
根据游戏工委 2014 年《中国游戏产业报告》数据显示，2014 年，客户端网络游戏、网页游戏、移动网络游戏的用户规模分别达到 1.60 亿人、3.07 亿人、3.58 亿人。根据游戏工委 2015 年《中国游戏产业报告》数据显示 2015 年中国游戏用户规模已达 5.34 亿人。移动网络游戏已经成为网络游戏行业发展新的驱动力之一，用户规模将保持快速增长的态势。

2008-2014 年中国客户端、网页游戏及移动网络游戏用户规模



(3) 网络游戏付费用户规模持续增长带动市场规模扩大

随着网络游戏企业的产品精品化趋势明显，游戏品质不断提高，产品生命周期不断延长，网络游戏玩家付费意愿逐渐增强，付费习惯不断强化。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）第 35 次《中国互联网络发展状况统计报告》，2014 年度 PC 端网游用户中，付费用户占到 24.9%，月均付费集中于 11 元-300 元之间；客户端网游用户的付费率则达到了 48.3%，且月均付费在 300 元以上的用户在所有客户端网游用户中占比超过 30%，可见客户端游戏依然以其强大的代入感和丰富细致的游戏体验扮演着网络游戏收入支柱的角色。



三、发行人在行业中的竞争地位

(一) 网络游戏行业整体竞争格局

国内网络游戏行业内企业数量较多，市场竞争较为激烈，但经过多年的发展已形成了相对清晰的市场竞争格局，以网络游戏业务营收为标准，中国网络游戏企业大致可以分为三个梯队：

第一梯队是年营业收入在 20 亿元以上行业龙头企业，这些企业产品类型丰富，运营实力较强，研发团队经验丰富，资金充足，通常对客户端游戏、网页游戏和移动网络游戏领域均有涉及。

第二梯队是年营业收入在 2 亿元至 20 亿元之间的企业，这部分企业主要有两类：第一类是主要从事客户端游戏研发；第二类是主要专注于网页游戏运营或移动网络游戏的企业。

第三梯队是年营业收入在 2 亿元以下的企业，这部分企业多为中小型企业，主要以网页游戏或移动网络游戏运营研发为主业。

目前，网络游戏龙头企业仍然保持着较快的发展速度，大中型企业也加强了网络游戏行业内企业间的合作，通过开放平台的模式，将自身的流量资源导入其他网络游戏企业的产品中，实现了企业共赢，有助于行业的整体发展。

（二）发行人在行业中的竞争地位

公司拥有自主知识产权的网络游戏开发核心技术，是网络游戏行业内具备较强的自主研发能力和运营能力的优秀企业。2015 年度，公司实现营业收入 4.68 亿元，净利润 2.14 亿元，净利润率达 45.69%；2016 年 1-6 月，公司实现营业收入 2.47 亿元，净利润 1.40 亿元。

公司于 2011 年 6 月被浙江省经济和信息化委员会认定为软件企业，电梦网络于 2015 年 9 月被浙江省软件行业协会认定为软件企业，勺子网络、菜菜网络、萨满网络于 2015 年 12 月被浙江省软件行业协会认定为软件企业；2013 年 12 月，公司经浙江省科学技术厅、浙江省财政厅、浙江省国家税务局和浙江省地方税务局联合审核并颁发的浙科发高[2013]292 号文件，被认定为“高新技术企业”，并于当月取得了《高新技术企业证书》（GR201333000532）；2013 年 12 月，公司经国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部、国家税务总局联合审核，被认定为 2013-2014 年度“国家规划布局内重点软件企业”，并于当月取得了《国家规划布局内重点软件企业证书》（R-2013-285）；2016 年 6 月，公司被杭州市科学技术委员会认定为“2016 年杭州市企业高新技术研发中心”。

公司自主研发、自主运营的《梦三国》、《梦塔防》属于休闲竞技类客户端网络游戏，自主研发的《梦梦爱三国》、《硬霸三国》属于卡牌类移动网络游戏，《梦三国手游》属于休闲竞技类移动网络游戏。其中《梦三国》是我国率先提出“国风竞技”概念的休闲竞技类客户端网络游戏产品，在国内竞技类游戏领域首创“竞技+RPG”的复合型游戏核心玩法，集成了关卡、竞技、战场三类并行的地图模式，游戏推出后在题材内容、游戏玩法与美术风格的选择上获得了玩家的高度认可；《梦三国手游》以《梦三国》角色为主题，采用全 3D 引擎打造，上线运营后即获得市场认可。

报告期内，公司所获主要荣誉如下：

获奖时间	所获荣誉	颁发机构
2013 年 1 月	杭州市网络安全协会常务理事单位	杭州市网络安全协会
2013 年 3 月	浙江省软件行业协会会员单位	浙江省软件行业协会
2013 年 7 月	2012 年度十佳网游公司	“叶子猪”网站（www.yzz.com）
2013 年 7 月	第五届中国网吧游戏盛典“杰出品牌成就奖”	第一网吧传媒 （www.pubwinmedia.com）
2013 年 9 月	2012 年度优秀创税动漫企业	杭州市动漫游戏协会

2014年8月	第六届中国网吧游戏盛典“最佳运营奖”	第一网吧传媒 (www.pubwinmedia.com)
2015年3月	2014年度浙江最佳创新软件企业	浙江省软件行业协会
2015年4月	2014年度现代服务先进企业	杭州市人民政府
2015年4月	浙江省软件行业协会第三届理事会理事单位	浙江省软件行业协会
2015年7月	首届省版协优秀数字出版物奖	浙江省出版工作者协会
2015年8月	2015年度中国网吧游戏盛典“最佳网吧营销奖”	杭州顺网科技股份有限公司
2015年8月	2015年度中国网吧游戏盛典“最具网吧特色奖”	杭州顺网科技股份有限公司
2015年10月	企业信用评价“AAA级”信用企业	中国软件行业协会
2015年12月	2015年度中国“游戏十强”大奖之2015年度中国“十大游戏研发商”奖	中国音像与数字出版协会

报告期内，公司主要网络游戏产品获奖情况如下：

获奖时间	主要荣誉	授予单位
《梦三国》		
2013年1月	2012年“十大最受欢迎网络游戏奖”	腾讯网(www.qq.com) 中国游戏风云榜
2013年3月	中国年度“十佳国产原创网游”	17173网(www.17173.com) 中国网络游戏风云榜 ⁹
2013年7月	2012年“年度十佳网络游戏”	叶子猪网(www.yzz.com) 第四届中国网络游戏金猪奖
2013年7月	2013年“最受网民欢迎奖”	顺网星传媒盛典 (www.star.shunwang.com)
2014年1月	2013年“十大最受欢迎网络游戏奖”	腾讯网(www.qq.com) 中国游戏风云榜
2014年2月	2013年度“最佳竞技类游戏”	Wan76网页游戏平台 (www.wan76.com)
2014年8月	2014年“最受网民欢迎奖”	顺网星传媒盛典 (www.star.shunwang.com)
2014年9月	2014年度“玩家最喜爱网络游戏”	“WACG”北京动漫游戏产业发展高峰论坛
2014年11月	2014年度“最佳竞技网游十强”	17173网(www.17173.com) 中国网络游戏风云榜
2015年1月	2014年游戏行业“最受期待游戏”	“DoNews”网第五届“牛耳”奖 颁奖盛典(www.donews.com)
2015年1月	2014年斗鱼TV“最佳竞技游戏”	斗鱼全民直播平台 (http://www.douyutv.com/)
2015年2月	2014年“最佳竞技网游”(《梦三国2》)	电玩巴士 (http://www.tgbus.com/)
2015年12月	2015年度中国“游戏十强大奖”之“2015年度十大最受欢迎客户端网络游戏”奖	中国音像与数字出版协会

9 “17173中国网络游戏风云榜”活动是由网络游戏网站“17173.com”独家发起并承办的网络游戏界年度评选活动。

《梦塔防》		
2014 年 8 月	2014 年“最具创新游戏奖”	顺网星传媒盛典 (www.star.shunwang.com)
2015 年 1 月	2014 年游戏行业“年度最佳游戏制作人”	“DoNews”网 ¹⁰ 第五届“牛耳”奖 颁奖盛典 (www.donews.com)
2015 年 2 月	2014 年“十大新锐网络游戏”	腾讯网 (www.qq.com) 中国游戏风云榜
2015 年 1 月	2014 年斗鱼 TV “最佳新游”	斗鱼全民直播平台 (http://www.douyutv.com/)
2015 年 8 月	2015 年度中国网吧游戏盛典“最具创新游戏奖”	杭州顺网科技股份有限公司
《梦梦爱三国》		
2015 年 1 月	2014 年度 CGWR 新浪中国游戏排行榜年度 “最受玩家喜爱奖”	新浪游戏 (http://games.sina.com.cn/)

(三) 发行人主要竞争对手及简介

国内网络游戏行业内研发、运营与《梦三国》、《梦塔防》相近类型的竞技类客户端网游主要企业情况如下：

主要竞争产品	运营商	企业介绍
《英雄联盟》	腾讯	腾讯公司成立于 1998 年 11 月，是目前中国最大的互联网综合服务提供商之一，也是中国服务用户最多的互联网企业之一。腾讯公司在香港联交所主板公开上市（股票代码 700）。腾讯游戏是腾讯四大网络平台之一，是全球领先的游戏开发和运营机构，也是国内最大的网络游戏社区。该公司主要游戏产品包括《穿越火线》、《英雄联盟》等。（资料来源：公司网站， http://www.tencent.com/zh-cn/at/abouttencent.shtml ）
《英雄三国》 《风暴英雄》	网易	网易公司成立于 1997 年 6 月，网易（NASDAQ: NTES）是中国领先的互联网技术公司。该公司主要游戏产品包括《梦幻西游 Online》、《英雄三国》、《风暴英雄》等。（资料来源：公司网站， http://gb.corp.163.com/gb/about/overview.html ）
《Dota2》	完美世界	完美世界（北京）网络技术有限公司（NASDAQ: PWRD）成立于 2004 年，是中国领先的网络游戏开发商和运营商之一。该公司主要游戏产品包括《完美世界》、《诛仙》等，公司是《Dota2》在中国大陆地区的运营商。（资料来源：公司网站， http://www.wanmei.com/enterprise/company.htm ）
《三国争霸》 《群雄逐鹿》	上海起凡数字科技有限公司	上海起凡数字科技有限公司成立于 2006 年，是提供休闲竞技网络游戏对战平台的服务商，该公司主要产品包括《起凡游戏平台》、《11 战平台》、《群雄逐鹿》、《三国争霸》等。（资料来源：公司网站， http://www.7fgame.com/InQifan/QfIntro.html ）
《天翼决》	宁波盛光天翼科技公司	宁波盛光天翼科技公司成立于 2008 年，隶属于盛光集团，公司主营业务为原创国产网游的研发运营，主要游戏产品包括《天翼决》、《修罗王》等。（资料来源：公司网站， http://www.2sgty.com/about/us/ ）

10 “DoNews”网是资深互联网行业门户网站，“牛耳”奖是 DoNews 表彰和鼓励互联网领域优秀的企业和行业精英专门推出的奖项。

《300 英雄》	深圳中青宝互动网络股份有限公司	深圳中青宝互动网络股份有限公司（股票代码：300052）成立于 2003 年，是一家具有自主研发、运营能力、代理能力的专业化网络游戏公司，是国内首家 A 股上市的网游公司。该公司主要产品包括《战国英雄》、《抗战英雄传》以及《天道》、《亮剑 OnLine》等，《300 英雄》是中青宝代理上海跳跃网络科技有限公司运营的游戏。（资料来源：公司网站 http://www.zqgame.com/ ）

（四）发行人的竞争优势

1、精品化网络游戏产品优势

公司自成立以来一直秉承精品化的游戏产品推广战略，对产品品质精益求精，旨在打造出能让大众玩家认可、喜爱的精品网游。报告期内，公司自主研发的竞技类客户端网络游戏产品《梦三国》运营情况良好，该款游戏实现营业收入分别为47,093.88万元、46,654.09万元、41,858.82万元和20,839.83万元，截至2016年6月30日，该款游戏注册用户数突破1亿个，最高同时在线人数突破54万人。作为国内自主研发的网络游戏，《梦三国》被中国电子竞技运动发展中心评为2011年度中国游戏产业“最佳网络电子竞技游戏”，2012年度、2013年度连续两年获得腾讯网中国游戏风云榜“十大最受欢迎网络游戏奖”，2014年度被“17173”网中国网络游戏风云榜评为“最佳竞技网游十强”，2015年度，被“斗鱼全民直播平台”评为“最佳竞技游戏”，被“电玩巴士”评为“最佳竞技网游”，被中国音像与数字出版协会评为“2015年度中国游戏十强大奖”之“2015年度十大最受欢迎客户端网络游戏奖”，入选2015年“原动力”中国原创动漫出版扶持项目，其碎片化游戏时间需求、公平竞争性、文化融合、玩法融合对打造该款精品竞技类网络游戏起着关键性的作用。



公司自主研发运营的休闲竞技客户端游戏《梦塔防》运营状况良好,《梦塔防》是一款集竞技、养成、策略一体的休闲塔防竞技类客户端游戏。游戏画面采用卡通风格,集经典塔防玩法以及独特的竞技塔防模式于一体,并结合了丰富的收集和养成等玩法元素。

公司积极研发移动端网络游戏,勺子网络自主研发的竞技类移动网络游戏产品《梦三国手游》运营情况良好,《梦三国手游》是一款集“MOBA”、收养、养成于一体的竞技类移动网络游戏,游戏以“三国”题材为背景,以《梦三国》角色为主题,以“MOBA”为核心玩法,同时也为传统的“MMORPG”游戏用户提供包括关卡推图玩法、炎域试炼、擂台玩法、武将升星、仙术系统、天梯玩法、符文收集等各具特色的玩法类型,采用全3D引擎打造,在100%还原“MOBA”精髓玩法的同时让玩家充分体验到游戏精美的画面、人物设计以及丰富的关卡和剧情体验,游戏推出后获得了市场及玩家高度认可。截至2016年6月30日,勺子网络分别与北京昆仑在线网络科技有限公司、FL Mobile Korea Co.,Ltd、Dragon Top Entertainmeng Company Limited、易幻网络有限公司、Kick9 Technology Hongkong Co.,Limited 签署了该款游戏在香港澳门台湾及中国内地独家、韩国区域、越南、新加坡、马来西亚及印度尼西亚、北美洲、大洋洲、撒哈拉以南非洲区域独家授权协议,同时,公司与北京昆仑在线网络科技有限公司签署了该款游戏在中国内地的联合运营协议。该游戏2015年12月在中国内地正式商业化运营。

此外，子公司电梦网络研发的《梦梦爱三国》、《方块战争》、《次元战争》，子公司菜菜网络研发的《硬霸三国》也已上线运营。

（1）产品适应游戏玩家碎片化的时间需求

国内网络游戏玩家的网上娱乐的时间呈现碎片化趋势。在游戏时间和玩法上更加灵活的竞技类休闲网络游戏风靡的背后反映了玩家对碎片化时间的娱乐需求。公司根据游戏玩家特点对游戏产品进行碎片化时间的适用性改造，采用了单局制这一竞技游戏的核心玩法，单局时间一般只需要 20-40 分钟，且无需连续进行，使游戏玩家可以灵活控制游戏时间长短，更加有效地利用零散的闲暇时间。

（2）产品以公平竞技为核心，多样玩法相融合

从产品的角度来说，公平性是竞技类游戏产品生命力能够延长的基础，公司目前的产品在玩法上要求玩家手脑眼结合、互动，思考和操作并重。公司凭借独创的团队多条件匹配方案，通过服务器对同服玩家发起平衡的匹配需求，快速组建合理数值区间的战队进行对战，保证了游戏的公平性；同时通过合理的游戏道具设计，既拉动了玩家的付费，又规避了“人民币玩家”¹¹和陷入长时间沉迷游戏的弊端，很好的平衡了游戏的公平性和竞技性。

（3）产品的社区特性

公司目前的产品将传统“RPG”游戏的成长模式引入竞技类网游，设计了关卡型成长路线，使玩家无需花费大量时间进行复杂繁琐的剧情通关也能体验“RPG”游戏成长的乐趣，同时兼具平台和社区的特性。

（4）产品坚持以中国特色传统文化作为题材背景

公司在开发本民族文化特色产品的同时，注重兼收并蓄，将中国传统文化与欧美流行的电子竞技类游戏玩法融于一身，公司自主研发运营的竞技类客户端网络游戏《梦三国》率先在国内竞技类游戏市场提出了“国风竞技”的概念，使产品呈现出东西方文化相融合的特色，《梦塔防》继续沿袭了这一特色概念，《梦三国》、《梦塔防》均以“三国”时代的中国历史为背景，兼具战略策略类和竞技类游戏元素。古典名著《三国演义》的受众巨大，大众对这段时期的故事和人物非

¹¹ “人民币玩家”：是指在游戏中投入大量金钱，以至花费较短时间即拥有比普通玩家更强大的实力，更好游戏体验的玩家，该类玩家过多存在会在一定程度上破坏游戏平衡，打击普通玩家游戏积极性。

常熟悉和了解，接受度较高，对公司形成系列化产品线有着巨大的营销价值和重大的战略意义。

2、技术研发优势

在网络游戏技术研发方面，公司拥有多项美术作品及计算机软件著作权，培养了一批高素质的技术研发人才，形成了一支稳定的技术研发团队。截至 2016 年 6 月 30 日，公司拥有技术研发人员 343 人，占公司员工总人数的比例为 62.25%。公司研发团队经过多年努力研发了形成核心竞争力的游戏引擎技术、服务器软件技术、直播观看技术、同步验证技术、数据库缓存技术、即时战略同步技术等行业内较先进的技术。

（1）游戏引擎技术

在引擎技术方面，公司自主研发的“E-SOUL”引擎系列成功应用于《梦三国》、《梦塔防》两款游戏的开发。该游戏引擎主要特点及功能包括：①使用了高效的图形渲染模式，充分满足游戏玩家的大规模同屏在线的需求；②支持“SHADER”（可编程着色语言）渲染和高级粒子特效，支持用“3DMAX”（一种 3D 建模软件）中的插件导出的场景，模型和特效等；③提供了即时更新、增量更新、即时修改的更新方式，支持可插件化和二次开发；④提供了资源观察器、动画制作工具等，以便游戏开发者快速制作出动画，支持美工对资源进行修改和对场景进行即时的编辑。

在动画系统方面，“E-SOUL”的动画系统提供骨骼动画、层级动画，支持动画序列及动画序列之间的同步处理，具有响应动画驱动事件的功能。在音效引擎方面，公司采用了“DirectSound¹²”来实现声音的播发，并提供了丰富的接口函数，实现“OGG”格式的波形声音数据的播放控制，与一般的游戏播放函数不同，公司的音效引擎可实现多个声音的混合播放，模拟出真实的“3D”立体声。未来公司的音效引擎结合杜比环绕立体声技术和多声道高保真技术的运用，将使得游戏音效更加逼真和让玩家有身临其境的感觉。

（2）服务器软件技术

公司在服务器软件技术方面，自主研发了服务器程序并掌握多项核心技术。

12 DirectSound 是由微软公司提供的多媒体声音编程接口

公司采用分布式架构的服务器拥有良好的稳定性和承载能力以及监控和配置管理能力，支持服务器的动态扩展和对数据库的拆分，配合数据库缓存技术，保证了游戏在运营过程中的连贯性和游戏玩家顺畅的游戏体验。

公司的数据库服务器通过对数据库水平拆分技术、数据共享内存技术，能够在单数据库容量过大时进行平行拆分，对数据库的压力进行均摊，有效地减轻数据库压力并实现即时更新、增量更新、即时修改。同时数据库服务器与独特的缓存技术相配合，平缓的进行数据库操作，减少对数据库的访问次数，使数据库不会出现延迟等现象，能够对玩家的各种操作做出实时反应。

公司采用分布式处理和多服务器架构，强大的服务器监控和配置管理，实时监控应用系统的运行状态和各项关键指标，极大的降低游戏在进行时的服务器故障率。公司的服务器软件技术通过服务器的动态扩展，当人数过多时，可以通过增加服务器使一个游戏世界能够容纳更多的玩家，并将所有服务器用链式结构拼合在一起，组成一个可动态拆分和拼合的云服务器群，对所有资源进行动态调配，同时方便添加、删除服务器以及服务器功能的扩展。

（3）同步验证技术

公司在同步验证技术方面使用了随机数同步技术。随机数同步技术即在客户端和验证服务器之间有相同的随机因子，在正常情况下，每个客户端的随机数和验证服务器的随机数必须是相同的，并且会在服务器上面进行对比和校验。如果客户端使用了作弊软件或者非法修改了程序的数据，则会改变随机数的值，导致随机数与验证服务器的随机数不相同，进而判定该客户端作弊。随机数同步技术保证了每个客户端之间的行为都是相同的，发生的数值也是相同的，多人同步机制的实现有赖于该机制的协同。

3、运营优势

公司建立了从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、合作渠道拓展，到客户服务、综合游戏运营平台等完整的运营体系，通过向游戏玩家提供道具销售等方式获取运营收入，并为玩家持续提供客户服务、版本更新等服务。公司借助丰富的运营经验和雄厚的运营实力为玩家提供优质服务，目前已在注册用户数量、渠道资源、营销推广模式及运营工具等方面形成了一定优势。

（1）庞大的用户数量基础

通过实施精品化的网络游戏产品战略，公司出品的《梦三国》先后推出数十个更新版本，对用户的吸引力逐步提升，积累了庞大的注册用户数量。截至2016年6月30日，《梦三国》的累计注册用户数已超过1亿个；2015年度该款游戏月均活跃用户数超过432万人；《梦塔防》累计注册用户数已超过194万个，2015年度该款游戏月均活跃用户数超过10万人；截至2016年6月30日，《梦三国手游》累计注册用户已超过517万个。公司凭借高质量的游戏产品，培养了一批稳定忠诚的游戏玩家，同时也为公司未来的持续稳定发展奠定了基础。

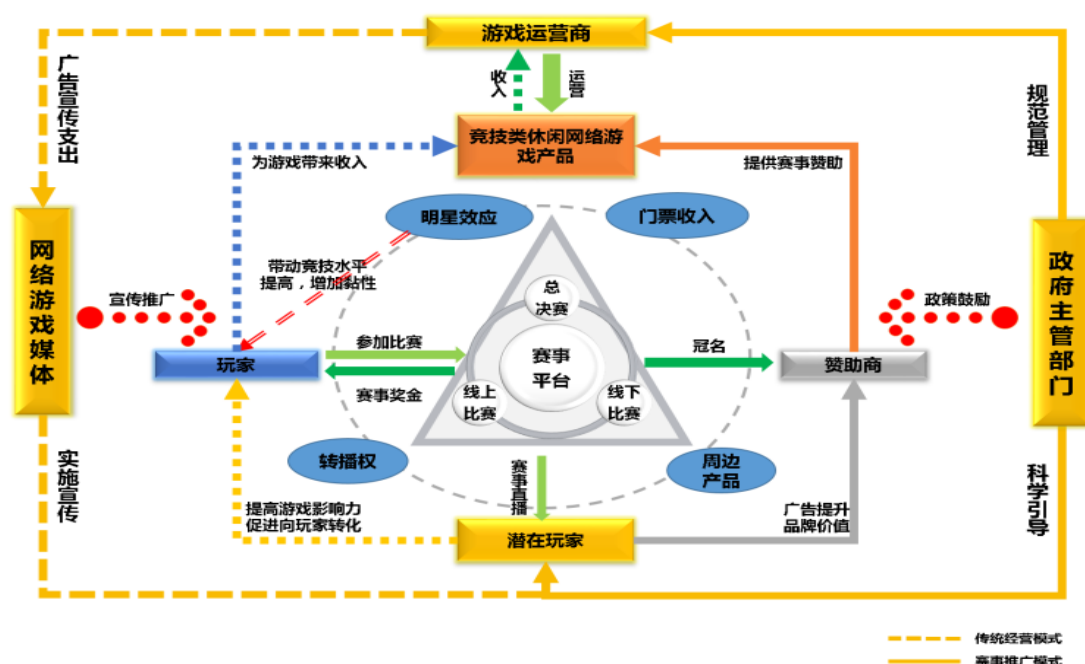
（2）精准有效的营销推广模式

公司拥有一支富有经验的推广团队，可以快速变化的网络游戏市场，适时根据产品和市场的特点，制定出不同的推广计划。自公司成立以来，公司的推广团队逐渐总结出了一套行之有效的“精准营销”模式，即通过准确的产品定位和精准的市场细分，针对性的对游戏玩家进行线上媒体推广、赛事推广、软性宣传、视频解说、口碑营销等一系列的营销推广活动。如公司推广团队集中针对全国网吧组织落地推广活动，先后与杭州顺网科技股份有限公司、湖北盛天网络科技股份有限公司、上海新浩艺软件有限公司、北京光音盛世信息技术有限公司等大型网吧平台服务商达成深度合作，形成网吧广告营销与全国网吧落地赛事相结合的模式，使得公司的宣传营销活动覆盖国内大部分经登记许可经营的网吧。经过持续努力，《梦三国》在国内主流网吧平台服务商客户端启动数的排名稳居前列。随着“精准营销”模式的日趋成熟，公司不仅有效控制了运营成本，同时在业务推广方面取得了长足的进步和发展。

（3）丰富的线下赛事配合媒体推广

公司针对休闲竞技类网络游戏的特点，采用传统的媒体推广模式与独特的赛事推广紧密结合的多元商业模式。公司举办的各类赛事在玩家中具有广泛的影响力，以2013年公司举办的《梦三国》“娱乐星赛季”为例，该赛事涉及15座城市，其中个人赛报名人数超过2.3万人，团队赛参赛战队669支。

目前，公司的商业推广模式图如下：



公司通过传统媒体推广与赛事推广相结合的模式，以及对游戏赛事的专业化运作和包装，形成“赛事吸引观众→观众转化为玩家→玩家达到更高的竞技水平→进一步提高赛事水平和知名度→吸引更多观众”的外延性良性循环，注重价值传递、玩家互动，对于拓宽游戏玩家覆盖面，吸引潜在玩家并转化为玩家，提高现有玩家的黏着度及游戏运营商的获利能力具有巨大的作用。

(4) 公司拥有完善的客户服务平台及先进的运营工具

公司目前已开发出一个拥有丰富的经验积累、充分的技术应用、先进的硬件设施、完善的流程管理以及便捷的自主服务等特点的综合客户服务平台，包括计算机电话集成系统、客户关系管理系统、GM¹³管理工具、账号安全保护体系以及游戏数据后台等系统。平台提供多种事件接入渠道，包括“7*24”小时电话客服热线、客服论坛、电子邮件、网页工单、微博互动、QQ 关系维护等渠道，方便玩家自主选择服务方式。此外，平台提供了线上和线下管理工具，方便游戏管理员对游戏世界和玩家游戏数据进行管理，从而使玩家的问题能够得到更高效率的解决，提高玩家对运营的服务满意度和玩家黏度。

公司在网络游戏产品开发过程中与各类运营工具的开发进行了对接，针对访问人员不同的运营权限范围，提供了丰富的应用程序接口，在游戏产品开发完成时，即具备了完整的运营工具，这些运营工具有用于控制数据，有的用于展现

¹³ GM 是指游戏管理员的简称

数据，具体包括监控系统、用户感知系统、作业系统、游戏操作工具等几大工具套件，基于先进的运营工具，公司在游戏运营过程中能够及时监测游戏及网站访问、客户端下载等情况，调整推广策略，更好的跟踪客户、服务客户，分析数据所代表的指导意义后，对产品运营进行快速调整，获取更佳的运营效果，为公司其他产品以及其他运营决策提供运营经验参考。

4、盈利能力优势

公司凭借精品化网络游戏产品研发及自主运营优势，报告期内，公司平均毛利率、平均净利润率分别达95.83 %、56.14 %，公司经营性现金流充沛，盈利质量高。

5、管理优势

公司成立之初，汇集了一批熟悉网络游戏行业市场和研发技术、知识结构搭配合理、具备先进管理理念和创新开拓精神的管理人员。公司管理团队对网络游戏行业发展有深刻认识，同时具有勇于创新、敢于开拓的创业精神。在公司发展的各个阶段，管理团队对网络游戏行业市场的发展趋势有清晰的认识，且经营理念一致，积极把握了各阶段的重要发展机遇，专业、稳定的核心管理团队有利于公司在激烈竞争中成长为国内具有影响力的网络游戏研发运营商之一。

6、产业集群优势

公司所在地浙江省杭州市处于全国六大创意产业集群之一的“长三角”地区，2001 年杭州市被授予“国家级软件产业基地”称号，2004 年被国家广电总局首批命名为“国家级动画产业基地”，2010 年经国家新闻出版总署批准成为全国第三个“国家数字出版产业基地”。2013 年杭州市文化创意产业增加值突破千亿元大关，达到 1,359.50 亿元。近年来，浙江省政府及杭州市政府对网络游戏产业的扶持力度不断加大，杭州市已经具备动漫游戏产业的集群优势。公司作为浙江省的网络游戏优秀企业，可以依托杭州高新区作为国家级文化创意产业平台，充分利用产业集群优势，结合当地的教学研究及人才优势，不断提升专业化程度，提高公司盈利能力和提升品牌影响力。

（五）发行人竞争的不利因素

1、公司致力于精品网络游戏的研发和运营，公司现有两款自主研发的精品

客户端网络游戏《梦三国》、《梦塔防》及五款自主研发的移动网络游戏《梦梦爱三国》、《梦三国手游》、《硬霸三国》、《方块战争》、《次元战争》在线运营，与行业领先的大型网络游戏公司相比，游戏数量偏少，公司需要不断推出新的游戏产品，以丰富公司的产品线。

2、目前国内多数处于行业领先水平的大型网络游戏公司已通过公开发行股票的方式进行了股权融资，以迅速扩大资金规模和业务规模，并提升公司的知名度。本公司虽在网络游戏产品研发技术、运营管理、开拓创新等方面具备竞争优势，但在资金规模、品牌知名度等方面仍然与国内大型网络游戏公司存在较大差距，在一定程度上制约了公司的快速发展。

四、发行人的主营业务情况

（一）公司主营业务情况

本公司主营业务为网络游戏的研发与运营，是网络游戏行业内具备较强自主研发能力和运营能力的优秀企业。报告期内，公司营业收入99%以上来自公司自主研发网络游戏产品产生的收入。

报告期内，公司主营业务收入按游戏类别划分情况如下：

单位：万元、%

项目	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
客户端游戏	22,612.60	91.70	44,984.52	96.11	47,258.27	99.85	47,093.88	100.00
移动网络游戏	2,044.41	8.29	1,789.93	3.82	17.98	0.04	-	-
网页游戏	3.39	0.01	28.79	0.07	51.51	0.11	-	-
主营业务收入	24,660.40	100.00	46,803.24	100.00	47,327.76	100.00	47,093.88	100.00

2013年度公司主营业务收入均来自客户端游戏《梦三国》；2014年度公司在成功自主研发运营全新客户端游戏《梦塔防》及多款辅助类、安全类移动端应用产品的基础上，正式进军移动网络游戏领域，并成功自主研发运营第一款移动网络游戏《梦梦爱三国》；2015年度公司研发的移动网络游戏《硬霸三国》、《梦三国手游》上线运营；2016年1-6月公司研发的移动网络游戏《次元战争》、《方块战争》。除此之外，公司还利用自主研发运营的“梦平台”、“51任性游戏平台”积极开拓联合运营网络游戏项目，公司游戏产品类型趋于多样化。

（二）主要产品介绍

2013年度及2014年度，公司主要自主研发、运营两款客户端休闲竞技类网络游戏以及一款移动网络游戏，分别为《梦三国》、《梦塔防》和《梦梦爱三国》；2015年度，公司相继推出移动网络游戏《硬霸三国》、《梦三国手游》；2016年1-6月公司相继推出移动网络游戏《次元战争》、《方块战争》；此外，公司利用自主研发的综合游戏运营平台联合运营多款网络游戏。其中《梦三国》是公司报告期内收入及利润的主要来源，占公司主营业务收入比例分别为100%、98.58%、89.44 %和84.51%。

1、《梦三国》（游戏官方网站：<http://www.m3guo.com/>）



（1）游戏主要内容简介

《梦三国》是一款纯国风、即时对战与角色扮演相结合的3D竞技类网络游戏，该款游戏采用公司自主研发的游戏开发引擎和中国传统的美术风格，以符合国内玩家的游戏习惯及审美理念。该游戏依托“三国”的历史背景，秉承竞技类网络游戏协同作战、即时对抗、公平竞争的特色，同时融合了“MMORPG”游戏特有的社区互动性，为玩家提供丰富的特色玩法以及创新功能，让玩家玩

家在不用投入大量时间、金钱的前提下可以轻松体验高品质的竞技类网络游戏。

(2) 产品特色及主要模块功能介绍

《梦三国》在玩法上侧重多人即时对战模式，游戏玩家可以自由选择丰富的自定义地图，以相互对立的两个或三个小队展开，通常是“5v5”、“10v10”、“5v5v5”等对战模式，支持10、15、20个人同时连线同屏游戏，游戏玩家可以自由选择拥有不同特性、技能的魏、蜀、吴、中立四个阵营的英雄组队展开即时对抗，强调了不同角色间的团队协作及公平竞技，并且在即时竞技对战的玩法基础上引入了3D格斗游戏的概念。

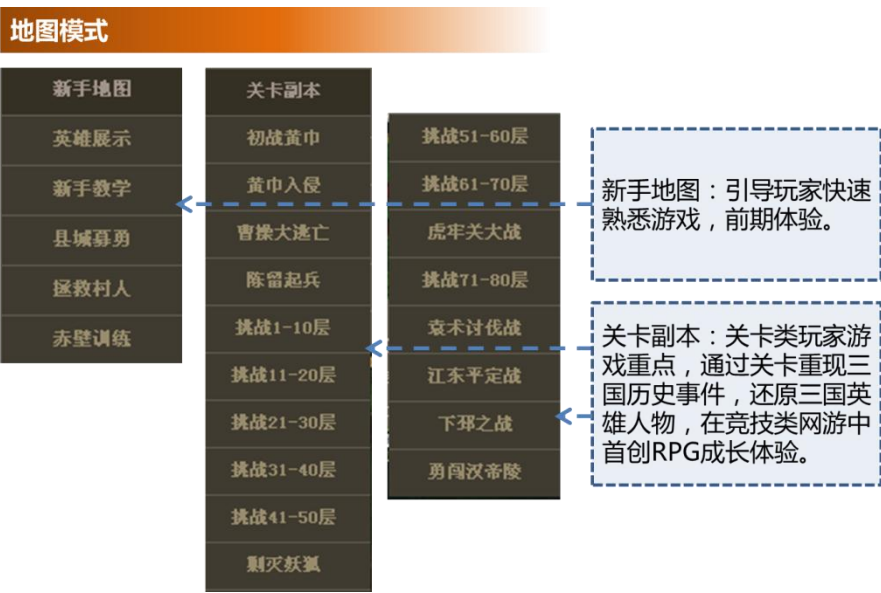
①游戏中的人物角色设置

《梦三国》以中国传统文化的“三国”历史为背景，将游戏玩家可选人物分为“魔族魏国”、“人族蜀汉”、“神族东吴”以及“中立”的四个势力阵营，游戏中提供上百种可选英雄角色，并设计每个可选角色都具有独特的策略性与趣味性。



②游戏体验模式

从游戏策划思路来说，游戏从简单、容易上手的关卡模式，逐渐引导用户熟悉本游戏的操作，关卡模式保留了“MMORPG”中的角色能力成长等养成元素，再以有趣的竞技对战的“战役”模式进行对抗，让玩家反复进行“积累”——“战争”——“维持”——“积累”的可重复性的趣味游戏行为，提升游戏的玩家粘性。



③特色游戏地图模块

在经历了产品的初创期后，公司的产品研发团队根据游戏玩家的反馈意见，对游戏内容进行了不断的改进，利用自主研发的游戏编辑器等工具，快速的开发出新的游戏地图模式，解决了前期玩家无聊时间过多，游戏单局比赛过长、观赏性不足的问题，提高了产品的竞争力。



游戏正式上线商业化运营以来，先后推出了“娱乐—三国无双”、“官渡之战”、“三国志大战”等各具特色的竞技场地图模式，并在保证竞技地图绝对平衡的前提下，加入更多娱乐、有趣的轻松元素。

独创体验

三国志大战

独创三方对战模式，突破传统的两阵营对抗，战场更加激烈，侧重团队合作能力、局势判断、智谋运用的创新的竞技模式，更加融入了BOSS战、萌宠等各种时下流行的元素。

娱乐*三国无双

突破传统即时对战类地图设计的娱乐玩法，传统5V5模式上创新，大幅度提升战斗的节奏感与爽快感，取得《梦三国》的市场成功的早期因素。

官渡之战

在5V5的基础上，将参与人数增加到了20人，并对地图进行了进一步的优化，更加偏重兵法和士兵的运用和华丽、激烈的战争氛围。

战场系列

独特玩法地图，带入装备能力，给予玩家能力的释放。各种战场打发，玩家拥有无穷探索空间。

IN霸模式

在《梦三国》各英雄原有技能基础上，扩大技能范围，增强技能伤害或更改技能机制，独创特殊道具，游戏节奏也更为紧张刺激。

天命模式

在传统5V5模式上独立创新，每一个技能随机搭配，上万种组合方式，每一次的英雄技能都不一样的乐趣体验。

④游戏美术设计

《梦三国》的美术设计定位于中国传统的美术风格，符合国内玩家的审美及习惯，能对热爱中国民族文化的用户群具有较高的吸引力。

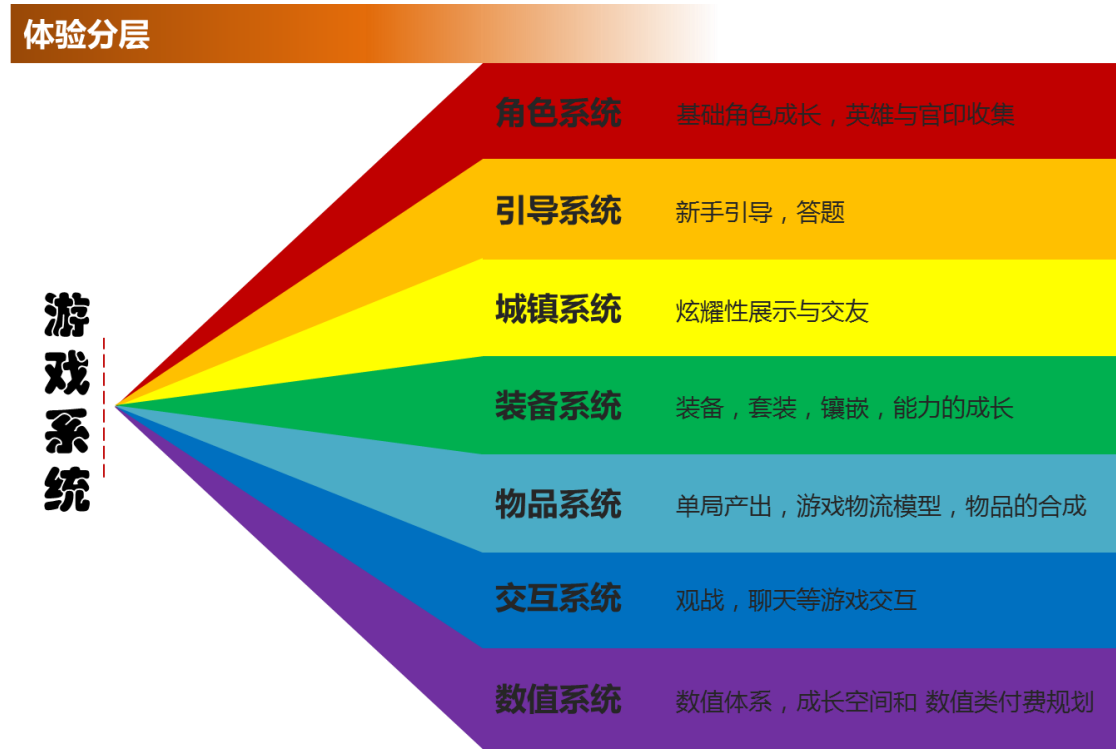
在塑造角色方面，原画设计以激烈征战的“三国”历史为背景，突出每个英雄角色个性的不同及玩法策略的独特性，使得每个“三国”英雄在保持传统背景的同时获得了新的游戏特色；在美术场景方面主要注重营造紧张、激烈的战场气氛以及功能明了、特征突出的建筑群落的刻画；在人机界面设计方面，为了迎合古风、写实、激烈的战争氛围，在界面定位上赋予了沉重、锋利、史诗等气息的结合，界面特效和表现动画均考虑了时代背景和战场气氛的表现，带给玩家真实的体验和带入感。

《梦三国》人物设计原画模型



⑤游戏系统模块设计

《梦三国》具有多层次的玩家体验系统设计，能够让非付费玩家在游戏中通过自己的努力获得与付费玩家一样的成就，而付费玩家则能更便利、更专心的体验游戏带来的享受。



⑥道具收费模式

《梦三国》采用免费游戏，按道具收费的模式，主要通过在游戏内的“商城”销售各类游戏道具向付费玩家收取相应的费用。为了保持游戏整体的平衡性，更好的强调游戏公平竞技的原则，《梦三国》的竞技地图都是完全免费并且不存在任何破坏游戏公平竞技性的模式或道具，游戏中出售的道具也根据玩家的不同特点和需求进行了区分。

主要道具类型	玩家需求侧重	主要道具功能	道具名称
表现类道具	公平竞技	用来展示，改变游戏人物形象，不改变游戏平衡	“翅膀”、“坐骑”、“换装官印”等
养成类道具	能力提升	在关卡模式下，提升角色能力属性或获得“成就”	“武器”、“装备”、“关卡地图”、“挑战令”、“道具合成材料”、“精炼道具”等
休闲类道具	社交娱乐	增强玩家间的娱乐互动性	“烟火”、“饰品”、“宠物卡”、“英雄卡”等
基础类道具	简化操作	简化游戏操作步骤或压缩游戏时间的	“多倍积分/经验卡”等

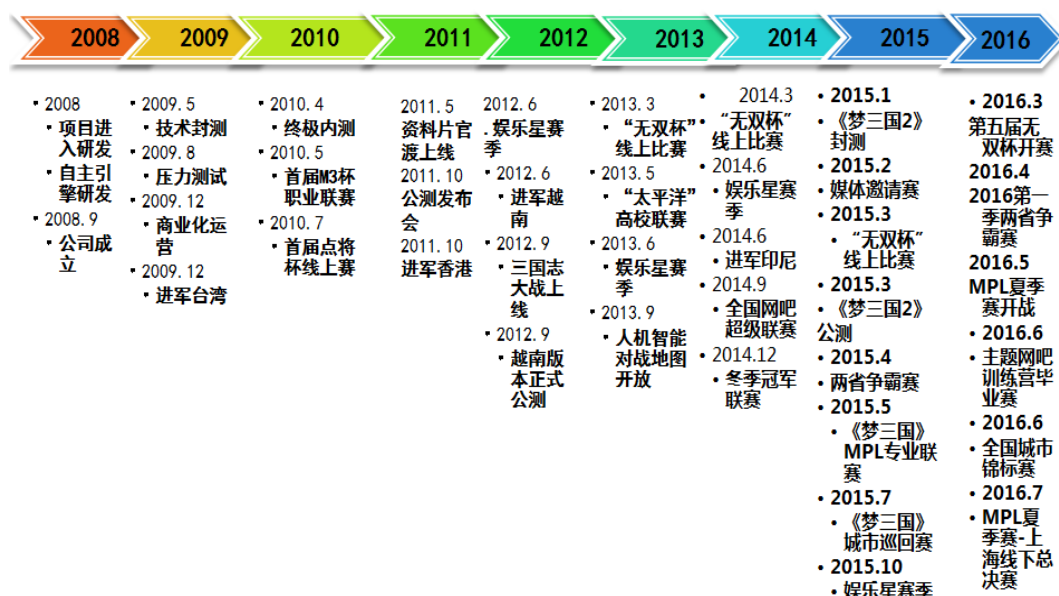
⑦丰富的线上、线下赛事

《梦三国》是一款休闲竞技类网游，在此类游戏中，线上线下赛事作为一个十分重要的环节，在整款游戏中的作用不容忽视。截至2016年6月30日，《梦三国》已拥有注册用户超过1亿个，各类赛事在玩家中具有广泛的影响力。《梦三国》的大型赛事吸引了数以百万的玩家关注并参与到相应的线上、线下赛事活动中。报告期内，公司已经成功举办多届赛事，如“点将杯”、“娱乐星赛季”、“无双杯”和“梦三国单挑”大赛等等。在一些关注度比较高的赛事中，单场实时网络观战人数较高的可达到20万人次以上。线下赛事是玩家充分参与、体现竞技特色的赛事活动，以公司举办的“娱乐星赛季”为例，每年举办一届，每次会在中国十几个大中型城市举行现场比赛，比赛分为个人赛和团队赛，2014年在中国、越南两国同步举办比赛，并进行跨国决赛。

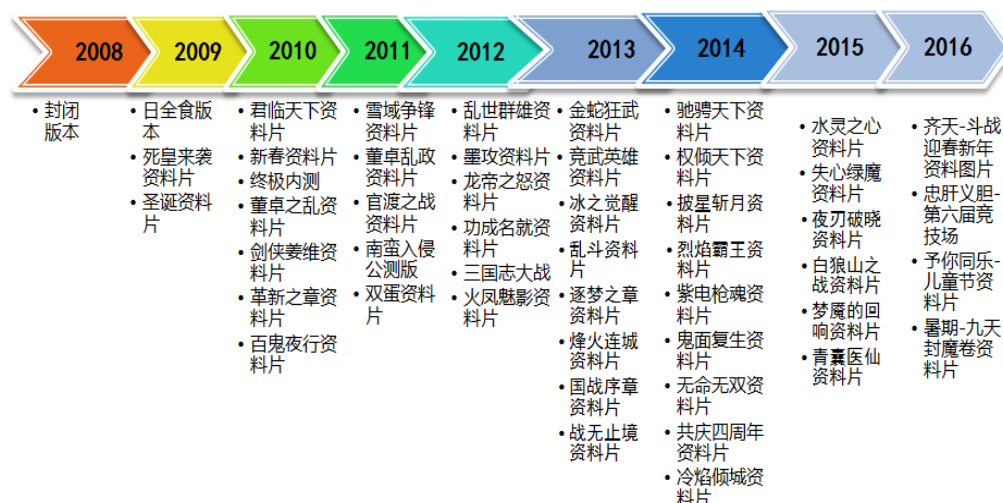
（3）研发、运营历程

公司于2008年完成《梦三国》的研发立项，2009年5月开始技术封测，2009年12月正式上线商业化运营，并于2011年10月正式推出公测版。

自公司成立以来，《梦三国》研发、运营历程如下：



为确保《梦三国》不断带给玩家全新的体验，从2009年5月技术封测至今，公司相继对《梦三国》进行了多次改版和升级，2015年，公司成功推出《梦三国2》版本，《梦三国2》版本是对《梦三国》游戏的一次大规模整体版本更新，并为用户提供了新开发的客户端平台，《梦三国2》在完美继承《梦三国》原先完善的游戏机制和成熟的设计思路的同时，利用全新的游戏开发引擎，从游戏的画面质量、操作体验、特色玩法等多个方面进行了更新升级，游戏具体更新升级情况如下：



(4) 用户及充值、消费情况

公司高品质的游戏产品吸引了大批稳定忠诚的游戏玩家，是日后游戏推广运营的坚实基础。报告期内，公司主要产品《梦三国》相关自主运营数据统计如下：

运营数据	2016 年 1-6 月	2015 年度	增长率 (%)	2014 年度	增长率 (%)	2013 年度
月平均活跃用户数 (个)	4,023,205	4,328,068	-12.18	4,928,476	-21.88	6,309,224
月平均付费用户数 (个)	147,186	173,044	-39.12	284,229	-26.60	387,226
月平均付费渗透率 (%)	3.84	4.22	-26.86	5.77	-6.18	6.15
月平均无付费用户占比 (%)	96.16	95.78	1.55 个百分点	94.23	0.38 个百分点	93.85
年末累计注册账户数 (个)	105,184,783	100,052,804	9.69	91,214,963	21.78	74,901,425
月单个用户平均付费金额 (ARPU) (元)	250.35	220.44	40.10	157.34	25.12	125.75
月平均最高同时在线人数 (人)	221,043	159,576	-40.96	270,303	-5.16	286,365
充值消费比 (%)	100.94	100.26	1.04 个百分点	99.23	0.72 个百分点	98.52

注：月活跃用户数：当月登录过游戏的用户数

月付费用户数：当月充值过虚拟货币的用户数

付费渗透率：在统计周期内，付费用户数/活跃用户数

无付费用户占比：1-付费渗透率

累计注册账户数：累计注册过游戏账户的数量

月单个用户平均付费金额 (ARPU) (元)：在统计周期内，充值流水/付费用户数

平均同时最高在线人数 (人)：在统计周期内，同时最高在线用户数的平均值

充值消费比：在统计周期内，(期初留存游戏币-期末留存游戏币+本期新增游戏币)/本期新增游戏币

公司主要产品《梦三国》活跃用户数、付费用户数及单个用户平均月付费金额数据统计如下：

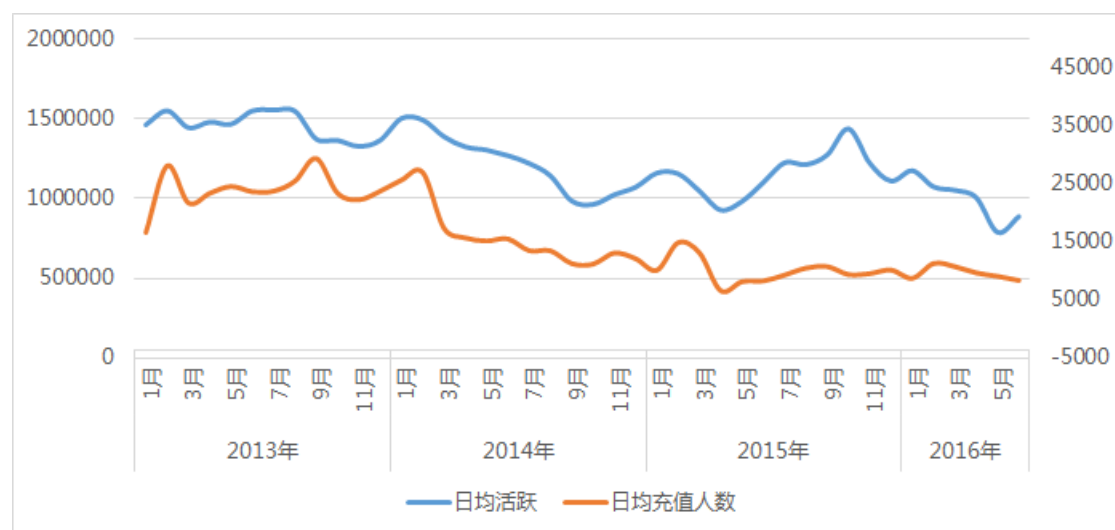
运营数据	2016 年 1-6 月	2015 年度	增长率 (%)	2014 年度	增长率 (%)	2013 年度
月平均付费用户数 (个)	147,186	173,044	-39.12	284,229	-26.60	387,226
月平均活跃用户数 (个)	4,023,205	4,328,068	-12.18	4,928,476	-21.88	6,309,224
月单个用户平均付费金额 (ARPU) (元)	250.35	220.44	40.10	157.34	25.12	125.75

报告期内活跃用户数、付费用户数下降及单个用户平均月付费金额持续增长主要原因系：

①《梦三国》自 2009 年 12 月正式上线商业化运营以来，已连续运营近 7 年，由于网络游戏产品本身存在一定的生命周期，同时网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷，玩家对于游戏的喜好也在不断变化，虽然公司对于《梦三国》的版本更新和系统优化一直在持续进行，但产品经过多年的高速发展期后，也不可避免的进入了付费用户的下降周期。

②报告期内，《梦三国》产品的用户基数已经较为庞大，激烈的市场竞争导致对新增用户的获取难度也逐步增加，因此《梦三国》产品的日均充值人数随着日活跃用户数的下降也持续下降，且两者趋势较为相似，从而导致了月付费用户

数的持续下降。



③2014年以来,移动端网络游戏快速发展,对客户端游戏造成一定冲击,《梦三国》作为一款精品客户端竞技类游戏也受到了来自移动端的市场冲击,从而导致了付费用户数的持续下降。但是相对于移动端网络游戏,客户端游戏在生命周期和对玩家的粘性上具有优势,《梦三国》自上线以来经历成长期后目前逐步进入稳定期,该阶段为玩家对网游戏的完全参与期,也是该游戏生命周期最长的时期,在此阶段玩家开始享受成就感,对游戏消费金额也随之上升。

报告期内,公司《梦三国》游戏产品用户基数庞大,活跃用户、付费用户保持了较高水平,付费用户的平均消费金额持续上升,因此,预计该款游戏未来仍将持续为公司带来较为稳定的收入和盈利;但同时,《梦三国》报告期内平均月活跃用户数、平均月付费用户数、平均月付费渗透率、营业收入均有所下降;随着游戏上线时间的逐年增长,对于新用户的付费吸引力也有所下降,付费用户中新增用户比例亦有所下降,因此,从上述运营数据及付费用户参与游戏月龄构成看,未来该款游戏营业收入存在持续下降的风险。

(5)《梦三国》新老用户占比情况如下:

《梦三国》是一个拥有50多张地图的玩法、数千个道具的游戏,一个宏大的游戏内容出现在用户面前的时候,游戏设计会通过用户属性的区分,为用户进行游戏内、游戏外的引导,帮助用户更好的熟悉当下的游戏内容,进而提高用户对游戏的粘性。

公司以玩家注册时间为依据,将注册时间不超过12月的用户划分为新用户,

将注册时间超过12个月的用户划分为老用户，根据上述划分依据，报告期内，《梦三国》游戏活跃用户、付费用户中的新老用户占比情况如下：

年份	活跃用户（月平均）		付费用户（月平均）	
	新用户占比	老用户占比	新用户占比	老用户占比
2013 年	62.70%	37.30%	57.60%	42.40%
2014 年	41.80%	58.20%	33.16%	66.84%
2015 年	45.67%	54.33%	19.38%	80.62%
2016 年 1-6 月	50.21%	49.79%	14.00%	86.00%

新用户刚刚进入游戏，主要是通过游戏外推广和宣传的广告、朋友推荐得到的游戏讯息，因此对游戏的信息了解比较模糊，对玩法的了解也属于初级阶段。在游戏玩法和消费行为上，偏向于短暂的刺激和较为实惠的价格，在游戏玩法上追求简单、易上手的形式，在消费上追求见效快、价格实惠的道具。

老用户则长期在游戏中游玩，对游戏的大部分信息充分掌握，懂得对比性价比和游戏道具的价值，也基本能够掌握和尽快熟悉更多的游戏玩法，更注重体现自己和别人的差距，以及培养游戏账号的价值，在游戏追求上以创造或者获取较为稀有、与众不同的玩法和道具为主。

随着市场竞争的加剧和《梦三国》产品的运营周期加长，《梦三国》新用户的获取成本日益上升，新用户和轻付费用户逐渐减少，付费能力较高的核心用户慢慢沉淀，进一步拉高了 ARPU 值，针对这一时期的特点，公司也积极调整游戏运营策略，运营策略的重点由获取新用户逐步转变为增加核心用户的粘性。

（6）游戏产品生命周期情况

公司核心产品《梦三国》属于竞技类客户端游戏，该类型游戏用户覆盖广和占有率高，创新玩法适合各种不同类型人群。从运营的角度来看，该类型游戏主要特点体现为玩家受众面较广、可持续运营期较长，竞技类客户端网络游戏通常能够拥有比其他类型网络游戏产品更好的生命力和更长的生命周期。

通常客户端游戏的生命周期可以分为以下几个时期：

考察期：该阶段为玩家初次接触网络游戏的认识期，游戏企业通过多种运营手段增加并维系玩家，具备核心游戏产品的公司可以依靠其庞大的游戏社区和玩家基数为游戏产品的推广运营提供良好的基础，通过游戏的实时更新和迭代，能使游戏平台内的玩家在不同游戏间切换。游戏企业发行游戏的考察期一般较短，

上线后较短时间内很快进入迅速增长阶段。

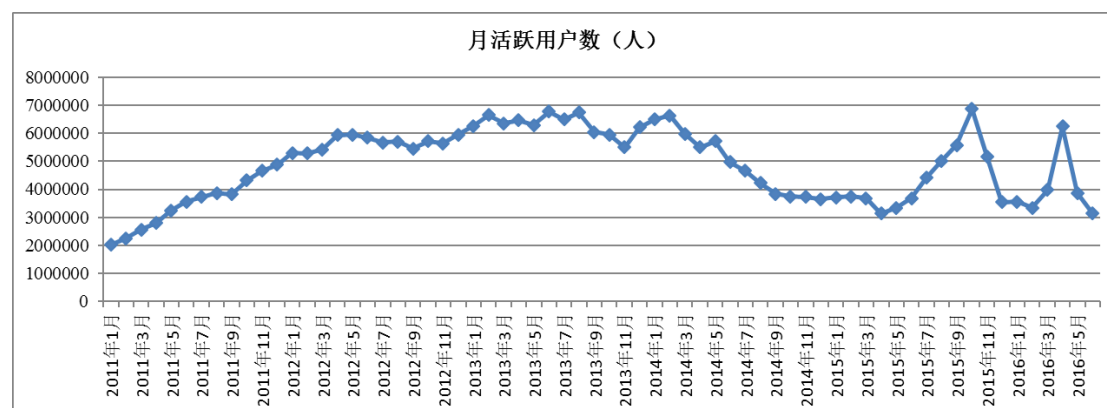
成长期：该阶段玩家逐步熟悉新游戏的规则，并开始与其他玩家进行互动。总注册用户及活跃用户数量不断增长。玩家在对游戏有一定接触后逐渐被内容、核心玩法、美术设计等吸引，付费用户、充值流水持续增长。

稳定期：该阶段为玩家对网络游戏的完全参与期，也是该游戏生命周期最长的时期。在这个阶段，玩家已经熟悉游戏规则，而且与其他玩家互动增多，社区效应日趋明显；玩家开始享受成就感，并开始对游戏产生依赖感，因此，不满意的风险率大大降低。由于玩家对游戏的期许值会随着消费金额的上升而增加，玩家在心理上对满意度有更高的追求。在此阶段，企业会针对目标群体的需求及文化背景，利用先进的后台数据分析系统及社区平台内与玩家的及时交流，定期高频的对游戏进行更新和维护。

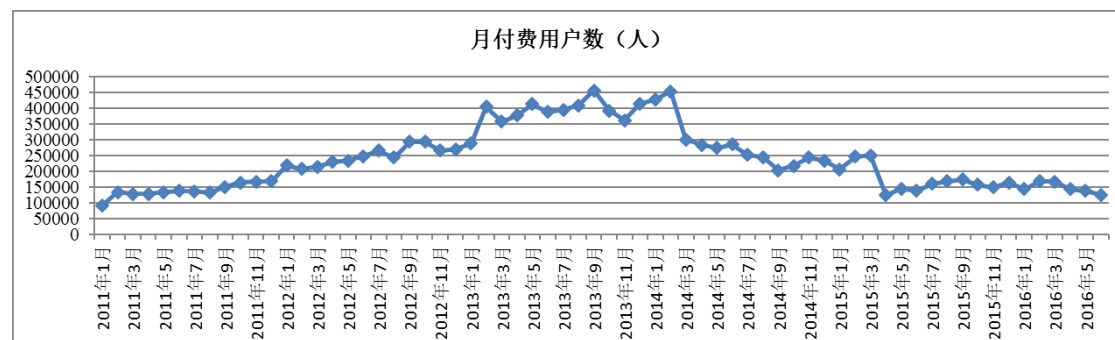
衰退期：该阶段新增玩家大幅减少，充值流水大幅下降，原有玩家的留存出现两种现象：粘性度高的玩家并未有显著减少；部分粘性度低的玩家则逐步流失。游戏企业结合现有游戏经济寿命的因素，会在该阶段根据新游戏研发计划对既有游戏后期维护人员数量进行调整，科学安排新游戏的研发和上线时间，可以合理实现新旧游戏间的人员调配，使得人员利用率得到最大化，人工成本得以有效控制，故而老游戏在退化期末终止。

从运营数据上看，自 2011 年始《梦三国》产品主要运营数据变化情况如下：

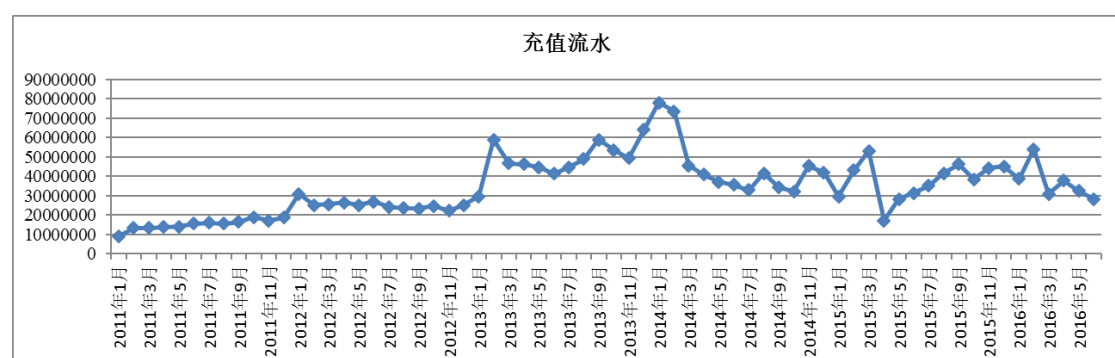
单位：人



单位：人



单位：元



《梦三国》自正式商业化运营以来在历史题材与游戏玩法的选择上均获得了市场和玩家的广泛认可，2011年1月月活跃用户突破200万并持续保持快速增长，2012年1月实现月活跃用户首次突破500万，相应的月付费用户数、月充值流水亦实现持续增长；由于注册用户、月活跃用户基数量级的增长，相应月活跃用户、月付费用户增速有所放缓，随着广泛玩家游戏月龄的增长、对于《梦三国》内容、核心玩法、美术设计等的认可度进一步提升，相应的付费玩家平均付费水平亦逐步提高；付费用户的增长，平均付费水平的提高，2013年12月月充值流水首次突破6,000万元。

由于上线运营时间的增加、同类型游戏产品市场竞争的加剧及移动网络游戏产品的冲击等，2014年开始《梦三国》包括月活跃用户、月付费用户及月充值流水等主要运营数据均出现下滑，但基于其庞大的玩家基数、竞技类游戏较高的产品粘性、较为稳定的玩家群体、单个玩家平均付费金额的上升，《梦三国》仍持续保持较高的盈利能力；截至2016年6月30日，最近18个月、12个月、6个月主要运营数据指标列示如下：

运营数据	平均月活跃用户（个）	平均月付费用户（个）	平均月充值流水（元）
最近 18 月平均	4,226,447	164,424	37,498,632
最近 12 月平均	4,563,523	154,453	39,377,010
最近 6 月平均	4,023,205	147,186	36,985,176

如上表所示，包括月活跃用户、月付费用户、月充值流水等主要运营数据指标，在一定范围内有所波动但保持相对稳定。

综上，《梦三国》产品的生命周期经历了上线初期的考察期、成长期后，对照客户端游戏的生命周期阶段看，进入了各项运营数据指标在一定范围内波动的稳定期。

（7）《梦三国》游戏的付费用户区域分布情况

报告期内，《梦三国》游戏的付费用户区域分布情况如下：

区域	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
河南省	17.53%	18.04%	18.60%	17.67%
黑龙江省	11.67%	11.81%	12.21%	12.33%
河北省	8.01%	8.43%	8.66%	8.11%
山东省	7.32%	7.24%	7.00%	7.16%
辽宁省	5.38%	5.67%	5.76%	6.20%
江苏省	4.88%	4.59%	4.28%	4.58%
山西省	4.30%	4.52%	4.70%	4.44%
广东省	4.33%	4.21%	4.11%	4.12%
浙江省	3.94%	3.80%	3.64%	3.68%
四川省	3.67%	3.54%	3.42%	3.79%
其他	28.96%	28.15%	27.62%	27.92%
合计	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

由上表可知，报告期内，《梦三国》的付费用户区域分布基本稳定且较为分散，报告期内无异常变化。

（8）《梦三国》游戏的付费用户参与游戏月龄构成情况

报告期内，《梦三国》游戏的付费用户参与游戏月龄构成情况如下：

参与游戏月龄	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
12 个月（含 12 个月）以下	14.70%	19.73%	29.13%	48.04%
12-24 个月（含 24 个月）	9.92%	12.91%	24.55%	29.83%
24 个月以上	75.38%	67.36%	46.32%	22.14%
合计	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

由上表可知，报告期内，《梦三国》付费用户的月龄结构中 12 个月（含）以下的用户比例从 2013 年的 48.04% 下降至 2016 年 1-6 月的 14.70%，24 个月以上月龄的付费用户从 22.14% 上升至 75.38%，一方面原因是随着游戏产品的运营时间增加，用户的参与年限也随之增加，另一方面也说明报告期内，《梦三国》的付费用户中新增用户比例有所下降，《梦三国》游戏随着上线时间的逐年增长，对于新用户的付费吸引力有所下降。

(9) 玩家的消费习惯具体情况

报告期内，《梦三国》游戏道具销售如下：

单位：万元、%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
即时型道具	9,379.96	45.20	18,253.64	46.27	20,623.07	44.91	33,277.47	65.29
固定使用期限道具	5,108.40	24.62	9,460.35	23.98	13,467.67	29.33	9,102.83	17.86
无固定使用期限道具	6,262.33	30.18	11,740.54	29.75	11,833.07	25.76	8,591.70	16.85
合计	20,750.69	100.00	39,454.53	100.00	45,923.81	100.00	50,972.00	100.00

注：上表道具销售均为不含税金额，道具销售与道具收入确认存在时间差异。

报告期内，《梦三国》付费用户的消费偏好发生了较大的变化，其中付费用户购买即时性道具的比例从 2013 年度的 65.29% 下降至 2016 年 1-6 月的 45.20%，购买固定使用期限道具及无固定使用期限道具从 2013 年度的 34.71% 上升至 2016 年 1-6 月的 54.80%。

2、梦塔防（官方网站<http://td.17m3.com/>）



（1）游戏主要内容简介

《梦塔防》是一款集竞技、养成、策略一体的休闲塔防竞技类客户端网络游戏。游戏画面主打“Q”版卡通风格，《梦塔防》承袭《梦三国》的背景和引擎技术，对剧情进一步加深，同时在画面表现上有进一步的提升，游戏内以竞技、多人组队塔防为主要战斗形式，结合时下流行的各种玩法元素，开创国内领先的竞技塔防网游新模式，《梦塔防》于2014年7月正式进入不删档测试阶段。

（2）游戏玩法创新及技术特点

《梦塔防》以剧情关卡、竞技对抗、攻城战役为三大核心内容，主要包括“单人玩法”、“多人副本”、“多人BOSS”、“多人活动”、“无属性竞技模式”、“带属性竞技模式”等各具特色的玩法类型。

单人玩法	多人副本	多人BOSS	多人活动	无属性竞技模式	带属性竞技模式
普通模式	徐州之战	魔王董卓	夺宝娱乐圈	封炎大战	擂台赛
困难模式	吴郡之战	炎龙泰魅	秦陵迷宫	战就战	押镖
将星模式	建业之战	炎魂吕布	精灵大暴动		帮会战
单人BOSS	宛城之战	血魔曹洪	试炼场		
炼狱塔	延津水战	噬魂曹仁	玄武大阵		
	乌巢之战	魔化张角	官渡秘境		
	宛城(困难)	洪荒腾蛇	群英大联盟		
	荆州守卫战	英雄*魔王董卓	乱斗场		
	博望坡之战	英雄*炎魂吕布	上古狩猎场		
	合肥之战	英雄*噬魂曹仁	金银岛(试玩版)		
	江陵之战		(45)炎族魔窟		
	淮南大战		(55)炎族魔窟		
	三江口之战				
	七星坛之战				

游戏中的用户系统主要包括基础系统、经济系统、精灵系统、部队养成系统、武将养成系统、交互系统、福利系统等内容。

基础系统	竞技系统	精灵系统	装备系统	部队养成系统	武将养成系统	交互系统	福利系统
城镇系统	匹配系统		装备强化	书院系统	提升武魂	好友系统	征战宝箱
卡册系统	挂机踢人系统		装备洗练	祭坛系统	武将升品	帮会系统	战利品系统
包裹系统	托管系统		装备合成	部队升级系统	武将技能	聊天系统	签到系统
仓库系统	天梯系统		镶嵌宝石		将官系统	摆摊系统	活跃度系统
任务系统					武将洗练	师徒系统	福利驿站
成就系统					武将进阶		VIP系统
活动系统							答题系统
邮件系统							
排行榜系统							

《梦塔防》的技术核心团队拥有丰富的研发经验，研发采用“E-SOUL”系列引擎改进版，支持高品质3D实时渲染技术，支持动态阴影，多光源光照，可以创造较为细腻丰富的美术表现效果及丰富多彩的游戏氛围。在游戏制作中使用了“E-SOUL”系列引擎中自研的关卡触发编辑器，让游戏体验更加生动，发布反应更加快捷，制作和表现手段更加丰富。服务器方面，游戏采用了跨服的多城镇服务器技术，支持玩家跨服组队的竞技行为，并采用统一的用户平台，让用户有一个完整的产品体验。该游戏在多核心处理器上进行了充分的优化以保证游戏在多核心处理器上运行能够得到更佳的用户体验。

(3) 研发、运营历程

《梦塔防》于2013年10月进入首次封闭测试阶段，2015年4月正式进入公测阶段。

(4) 用户及充值、消费情况

截至2016年6月30日,《梦塔防》的累计注册账户数突破190万个,累计充值流水达7,699.42万元。自主运营数据如下:

运营数据	2016年1-6月	2015年度	2014年度(注1)
月平均活跃用户数(个)	97,214	158,389	231,816
月平均付费用户数(个)	9,632	11,867	22,347
月平均付费渗透率(%)	9.92	7.89	10.40
年末累计注册账户数(个)(注2)	1,946,933	1,777,547	944,011
月单个用户平均付费金额(ARPU)(元)	258.40	295.16	155.31
月平均同时在线人数(人)	4,963	7,954	8,771
充值消费比(%)	98.05	98.85	95.30

注1:2014年度《梦塔防》相关运营数据为2014年7月至2014年12月统计数据。

注2:《梦塔防》用户可以使用《梦三国》账户创建游戏角色,无需重新注册,该数据取自“累计创建角色账户数”。

(5) 推广情况

《梦塔防》以自主运营为主,授权运营、联合运营为辅。游戏推广主要通过公司推广渠道、推广方式及媒体资源进行,对游戏玩家进行针对性的媒体推广、赛事推广、软性宣传、视频解说、口碑营销等一系列的营销推广活动;同时,借助授权运营商、联合运营商的推广渠道、推广方式及媒体资源进行推广。

3、《梦梦爱三国》(官方网站<http://mm.17m3.com>)

(1) 游戏主要内容简介

《梦梦爱三国》是一款以《梦三国》角色为主题的角色扮演卡牌手机游戏。其中描述玩家扮演一名能力非凡的主公,带领众多三国知名人物一同作战的传奇故事。游戏过程中酷炫缤纷的动画效果和三国纷争时期的代入感,给广大玩家带来刺激动感的视觉体验。游戏以卡牌收集、战斗为主要玩法,所有角色、战斗单位均以卡牌形式表现,战斗则以自动播放动画的形式展现,全程无需操作,解放双手,是经典卡牌游戏的玩法。

(2) 游戏玩法创新及技术特点

《梦梦爱三国》以剧情关卡、竞技对抗为核心内容,主要包括“普通关卡”、“精英关卡”、“后宫关卡”、“巨化BOSS”、“挑战100层”、“野猪林”、“擂台赛”、“千里走单骑”等各精具特色的玩法类型,游戏中的用户系统主要

包括基础系统、养成系统、卡册系统、装备系统、技能系统、缘分系统、合成系统、进化系统等。

《梦梦爱三国》的技术核心团队拥有多年端游和手游开发经验，使用成熟的“cocos2dx”引擎进行技术开发，主要开发语言为“c++”和“lua”。在图形处理上，技术团队拥有良好的图形压缩算法，大量精简了整体安装包容量，并使用骨骼动画技术，实现了业内少有的“2D卡牌游戏中的角色可动骨骼”系统。

游戏还与梦平台的“OSS”数据分析系统进行数据打通，做到数据及时互联、敏感数据波动报警等机制，为游戏进入运营期提供了更好的数据分析便利性，从而让用户得到更好的体验。

（3）研发、运营历程

《梦梦爱三国》于2014年10月进入首次封闭测试阶段，2015年3月正式进入公测阶段。

（4）用户及充值、消费情况

截至2016年6月30日，《梦梦爱三国》的累计注册账户数突破150万个，累计充值流水达3,117.47万元。

（5）推广情况

《梦梦爱三国》以联合运营为主，自主运营、授权运营为辅，除依托公司推广渠道、推广方式及媒体资源外，借助授权运营商、联合运营商的推广渠道、推广方式及媒体资源进行推广。

4、《梦三国手游》（《全民梦三国》）（官方网站<http://moba.17m3.com/>）



（1）游戏主要内容简介

《梦三国手游》是一款“MOBA类”移动网络游戏，在高度还原端游“MOBA”的爽快战斗体验和战术配合的同时尽可能简化操作和整合碎片时间，使得用户可以随时随地的体验“MOBA”游戏带来的战斗快感。《梦三国手游》本身在客户端《梦三国》的基础上，进一步简化了战斗操作，优化了战斗打击感和爽快感，提高了产品画质，并且提供了丰富的关卡体验和成长收集乐趣。

（2）游戏玩法创新及技术特点

《梦三国手游》以“MOBA”技为核心玩法，同时也为传统的“MMORPG”游戏用户提供了副本内容消费，包括关卡推图玩法、炎域试炼、擂台玩法、武将升星、仙术系统、天梯玩法、符文收集等各具特色的玩法类型。

《梦三国手游》将在PC端已有成熟应用的“Havok”引擎迁移到移动端，以此获得更好的表现效果，同时又能实现流畅的多人连线对战，从而为智能手机平台上的精品“MOBA”类手游产品的推陈出新打下扎实的技术基础。

（3）研发、运营历程

《梦三国手游》于2015年10月首次进入封闭测试阶段，2015年11月正式对外开放公测。

(4) 用户及充值、消费情况

截至2016年6月30日,《梦三国手游》的累计注册账户数突破500.00万个,累计充值流水达4,753.90万元。

(5) 推广情况

《梦三国手游》采取授权运营模式,市场推广由授权运营商负责,公司主要借助授权运营商的推广渠道、推广方式及媒体资源进行推广,同时,公司结合自身推广渠道、推广经验、媒体资源提供辅助推广。

5、联合运营网络游戏

(1) 截至2016年6月30日,公司已通过自主研发运营的“梦平台”、“51任性游戏平台”联合运营多款网络游戏,主要包括:

游戏名称	合作方	开始时间	游戏形式
《独步天下》 	广州菲音信息科技有限公司	2014 年 9 月	网页游戏 回合制武侠类 “MMORPG”
《攻城掠地》 	北京飞流九天科技有限公司	2015 年 7 月	移动网络游戏战争策略手游 “SLG”
《无双剑姬》 	北京昆仑乐享网络技术有限公司	2015 年 7 月	移动网络游戏 3D 动作手游 “ARPG”

除联合运营上述网络游戏外,公司还运营了《花千骨》、《新秦时明月》、《苍翼之刃》、《最佳阵容》等多款游戏;此外,公司自主研发的《梦塔防》、《梦梦爱三国》、《硬霸三国》等游戏也与第三方游戏运营方开展联合运营。

(2) 联合运营收入情况

2014年、2015年度及2016年1-6月,公司通过联合运营方式取得联运收入51.51万元、853.00万元和498.56万元。

（三）公司的主要业务模式

公司在整个网络游戏产业链中，担任着游戏开发商和游戏运营商两个核心角色。该运营模式的核心优势在于商业模式的完整性，除了需要电信企业和服务器商带宽和数据支持外，企业灵活的经营方式，易于形成规模效应，实现玩家的快速积累壮大，既能够提供运营服务，也能够通过合作运营、合作销售等方式积极开展代理，有助于增强企业的议价能力，提升毛利率和市场竞争力。

1、采购模式

本公司的主营业务是网络游戏的开发和运营，主要产品是自主研发的网络游戏产品，与传统的生产型企业需要采购原材料有很大的区别，公司的日常经营采购主要包括游戏推广服务采购及设备采购：

（1）游戏推广服务的采购

游戏推广服务的采购是为了让更多的互联网用户能够通过多种渠道便利地了解公司的游戏产品，从而进行自主消费，公司向不同的游戏推广服务商采购游戏推广服务。

游戏推广服务主要包括线上推广及线下推广，线上推广服务商主要包括大型门户网站、游戏专业网站及网吧运营平台等。公司依靠上述推广平台、网站上的门户位置或具备宣传优势的专区、栏目进行业务推广，线下推广主要包括传统媒体、户外媒体及赛事活动组织等方式。根据公司在上述推广渠道中的投放数量，投放周期、投放位置与推广服务商或其代理商签定相关广告发布合同。

报告期内，公司游戏推广服务采购金额如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
游戏推广服务采购金额	2,116.44	5,345.44	6,158.67	4,296.09

（2）公司日常经营所需设备的采购、服务器租赁

公司的设备采购主要为购置用于网络游戏研发及运营所需的电脑、程序开发等软硬件设备以及租赁服务器、机柜、带宽等，公司根据产品价格是否合理、服务是否优良选择最适当的供应商。报告期内，公司设备采购、服务器租赁等采购金额如下：

单位：万元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
设备、软件、房租采购金额	313.80	884.90	912.82	845.91
服务器、机柜、带宽租赁金额	574.33	1,469.17	797.70	767.41
合计	888.13	2,354.07	1,710.52	1,613.32

服务器租赁费用，即由第三方专业服务器供应商提供的租用虚拟主机空间、服务器托管（机柜带宽租用）等服务需要支付的费用，通常包括机柜费用、独立带宽费用和IP地址费用；带宽租用费，即CDN¹⁴加速服务，主要为公司的游戏数据处理提供网络加速功能，可使用户在访问平台时就近选择服务器访问，极大的减少用户的访问响应速度，CDN加速内容包括玩家下载游戏客户端、公司推送游戏版本更新数据、公司游戏主页加载、公司推送的游戏资料等，CDN加速服务通常按照流量和带宽进行收费。

报告期内，公司主要向上海帝联信息科技股份有限公司、北京昊天网络科技有限公司、杭州网银互联科技有限公司、四川商众联信息产业有限公司和阿里云计算有限公司等采购服务器租赁/托管服务；向上海帝联信息科技股份有限公司、网宿科技股份有限公司等采购带宽CDN加速服务，具体情况如下：

①2016年1-6月

单位：万元、%

序号	单位名称	采购类别	金额	占比
1	上海帝联信息科技股份有限公司	服务器租赁/托管	189.21	44.48
2	阿里云计算有限公司	服务器租赁/托管	122.22	28.73
3	北京昊天网络科技有限公司	服务器租赁/托管	83.75	19.69
4	杭州网银互联科技有限公司	服务器租赁/托管	17.46	4.10
5	其他	服务器租赁/托管	12.75	3.00
	小计		425.39	100.00
1	上海帝联信息科技股份有限公司	带宽CDN加速	137.13	91.20
2	网宿科技股份有限公司	带宽CDN加速	7.50	4.99
3	其他	带宽CDN加速	5.73	3.81
	小计		150.36	100.00

¹⁴ “CDN”的全称是 Content Delivery Network，即内容分发网络

②2015 年度

单位：万元、%

序号	单位名称	采购类别	金额	占比
1	上海帝联信息科技股份有限公司	服务器租赁/托管	402.93	47.42
2	阿里云计算有限公司	服务器租赁/托管	232.76	27.39
3	北京昊天网络科技有限公司	服务器租赁/托管	137.50	16.18
4	杭州网银互联科技有限公司	服务器租赁/托管	34.92	4.11
5	北京蓝汛通信技术有限公司	服务器租赁/托管	15.71	1.85
6	其他	服务器租赁/托管	25.92	3.05
	小计		849.74	100.00
1	上海帝联信息科技股份有限公司	带宽 CDN 加速	591.72	94.46
2	网宿科技股份有限公司	带宽 CDN 加速	34.70	5.54
	小计		626.42	100.00

③2014 年度

单位：万元、%

序号	单位名称	采购类别	金额	占比
1	上海帝联信息科技股份有限公司	服务器租赁/托管	364.61	64.47
2	北京昊天网络科技有限公司	服务器租赁/托管	62.13	10.99
3	北京光纳通科技有限公司	服务器租赁/托管	50.84	8.99
4	杭州网银互联科技有限公司	服务器租赁/托管	37.00	6.54
5	北京蓝汛通信技术有限公司	服务器租赁/托管	13.48	2.38
6	其他	服务器租赁/托管	37.50	6.63
	小计		565.56	100.00
1	上海帝联信息科技股份有限公司	带宽 CDN 加速	209.07	90.06
2	网宿科技股份有限公司	带宽 CDN 加速	23.06	9.94
	小计		232.13	100.00

④2013 年度

单位：万元、%

序号	单位名称	采购类别	金额	占比
1	上海帝联信息科技股份有限公司	服务器租赁/托管	405.94	73.01
2	四川商众联信息产业有限公司	服务器租赁/托管	48.94	8.80
3	杭州网银互联科技有限公司	服务器租赁/托管	34.05	6.12
4	广东睿江科技有限公司	服务器租赁/托管	21.06	3.79
5	网宿科技股份有限公司	服务器租赁/托管	14.37	2.58
6	其他	服务器租赁/托管	31.63	5.70
	小计		555.99	100.00
1	上海帝联信息科技股份有限公司	带宽 CDN 加速	189.81	89.78

2	网宿科技股份有限公司	带宽 CDN 加速	21.61	10.22
	小计		211.42	100.00

根据公司服务器的软硬件配置、采用的服务器架构以及公司游戏对服务器的性能要求，单台服务器理论最多可以容纳 5,000 名玩家同时在线，但基于游戏稳定性和流畅性的需求，平均每台服务器至少可以容纳 2,000-3,000 人同时在线。报告期各期末发行人服务器情况如下表所示：

项目	数量、带宽、人数	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
服务器	期末自有服务器台数（台）	475	470	459	352
	期末服务器原值（万元）	692.53	677.42	644.06	489.44
	期末虚拟服务器台数（台）	-	-	27	90
	期末云服务器台数（台）	143	139	-	-
	期末服务器数量合计（台）	618	609	486	442
	服务器租赁费（万元）	426.91	849.75	565.56	555.99
带宽 CDN	带宽计费：平均带宽（M）	628.00	879.75	627.67	492.42
	流量计费：耗用流量（万 GB）	759.85	3,342.04	882.42	682.85
	带宽 CDN 费用（万元）	149.90	626.42	232.14	211.41
期末可容纳的最高在线人数		120-180 万	120-180 万	90-140 万	80-130 万
当期实际最高同时在线人数		26.51 万	40.06 万	51.19 万	54.08 万

注：最高实际同时在线人数是指发行人《梦三国》和《梦塔防》最高在线人数的合计数；可容纳的最高同时在线人数=服务器数量*单台服务器容纳人数。

虚拟服务器是第三方专业服务器供应商利用网络空间技术，把一台服务器分成许多的“虚拟”主机，每一台网络空间都具有独立的域名和 IP 地址，具有完整的服务器功能，由于多台网络空间共享一台真实主机的资源，每个网络空间用户承担的费用均大幅度降低，但安全性和稳定性有所欠缺。

云服务器，也称云主机，是云服务提供商利用硬件虚拟化技术结合云计算技术实现的新一代互联网主机服务。该服务整合了计算、存储与网络资源，将物理服务器集群资源进行整合，再分配到多个不同的独立单元，每个单元提供与同等配置物理服务器相匹配的计算与存储能力，同时提供高可用性和资源的按需伸缩能力。

公司报告期服务器数量相对较多主要原因为：（1）公司研发的需要，公司需对玩家行为数据进行跟踪挖掘，为相应的后续版本开发提供数据支持，以及相应做出研发策略；（2）公司为保证服务器的正常运行通常会留有一定的富裕空间，保证即使人数达到峰值玩家也能够顺畅的进行游戏；（3）公司留有一定的备用服务器，以备新游戏的上线需要。

2015 年及 2016 年 1-6 月，公司服务器数量上升较多主要因为：2015 年公司对《梦三国》进行了大规模的升级，于 2015 年 3 月正式推出升级后的独立版本《梦三国 2》并进行双版本互通运营，此外，联运游戏的增加也导致服务器数量

增加，特别是云服务器的增加，报告期内，公司云服务器均系向阿里云计算有限公司采购。

2015 年，公司带宽耗用上升较大主要因为：随着 2015 年 3 月《梦三国》升级后的独立版本《梦三国 2》正式推出并进行双版本运营，玩家需大规模重新下载升级后的游戏版本，导致 2015 年 3-12 月带宽使用量大幅度上升，月平均使用量达到 305.48 万 GB，其中推出当月 3 月份带宽使用量达到峰值，为 573 万 GB；2016 年 1-6 月，《梦三国 2》游戏下载量下降，带宽使用量、带宽费用随之下降。

2、公司的产品设计研发模式

围绕成为国内一流的游戏研发、运营公司的目标，公司积极进行游戏产品开发工作，自主研发了涵盖引擎开发、产品设计、程序开发、图形视觉设计、游戏测试、编辑工具等全流程的行业先进技术，培养和引入了一批具有丰富经验的网络游戏开发人才，同时公司建立了一套完整的网络游戏开发管理体系，规范化的开发运作流程极大的提高了公司网络游戏的研发效率和研发质量。

公司网络游戏新产品的开发流程主要分为四个阶段，包括预研阶段、设计阶段、开发阶段和测试阶段。

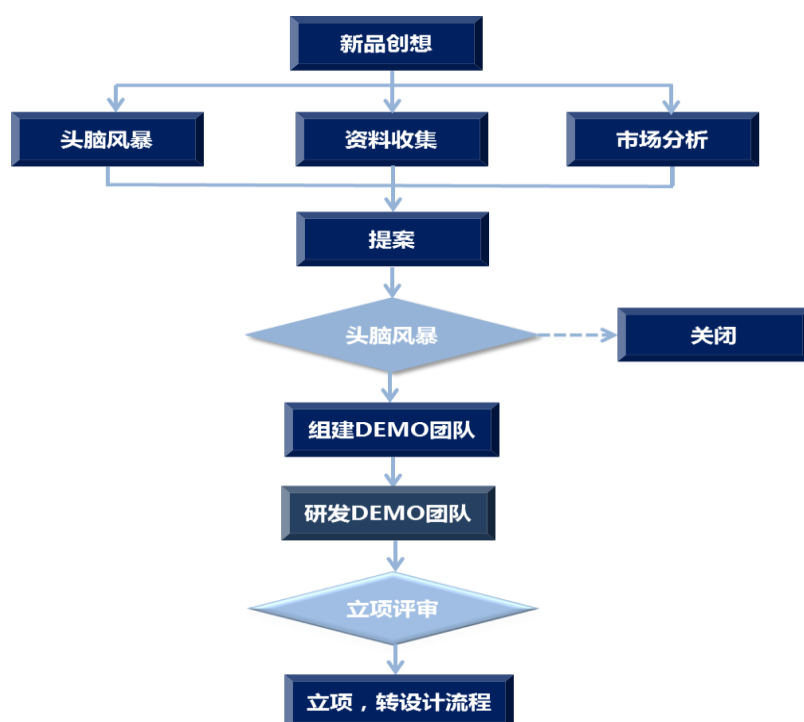


（1）预研阶段

预研阶段以“明确新游戏方案是否可行”为标准，由策划人员提出游戏创想，进行头脑风暴、相关资料收集和初步市场分析等工作，形成提案，经过各个部分会审，决定该方案是否可行，通过则组建“DEMO”¹⁵团队并提交提案，进行立项评审，通过则正式立项。该阶段工作流程如下：

¹⁵ Demo 是英文 Demonstration 的缩写，在软件开发中意为“演示版本”

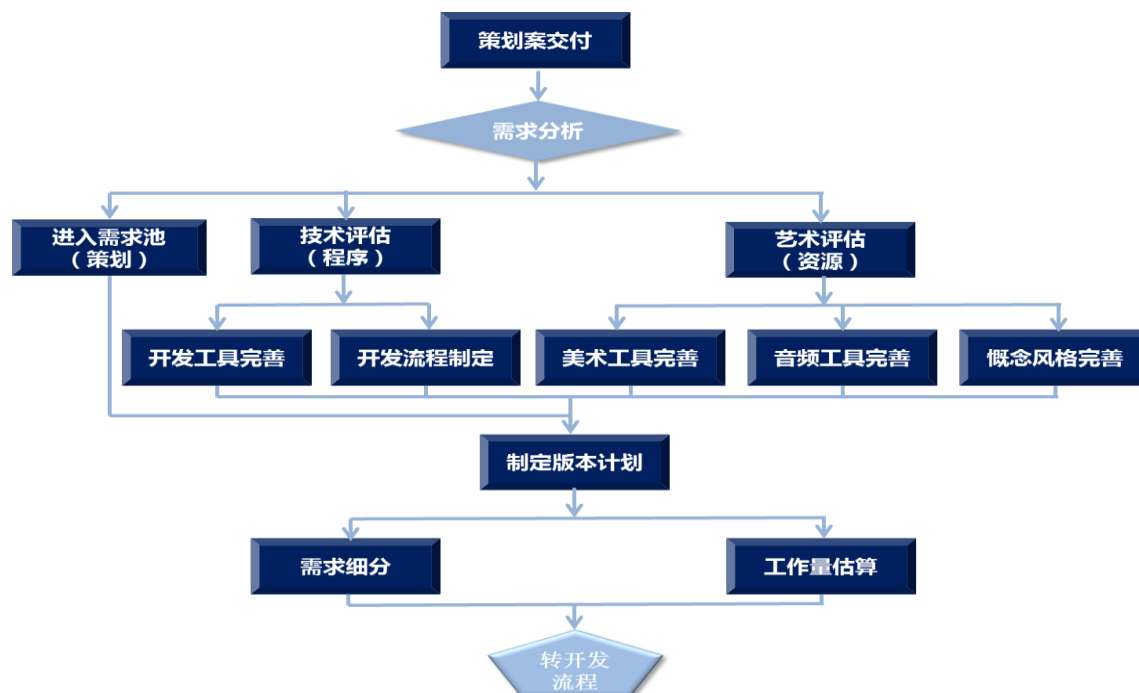
公司网络游戏新产品开发的预研阶段流程图



(2) 设计阶段

设计阶段以“明确游戏开发流程”为标准，由公司产品项目组人员提交游戏策划案，并对游戏进行策划评估、技术评估和艺术评估，制定版本开发计划。该阶段工作流程如下：

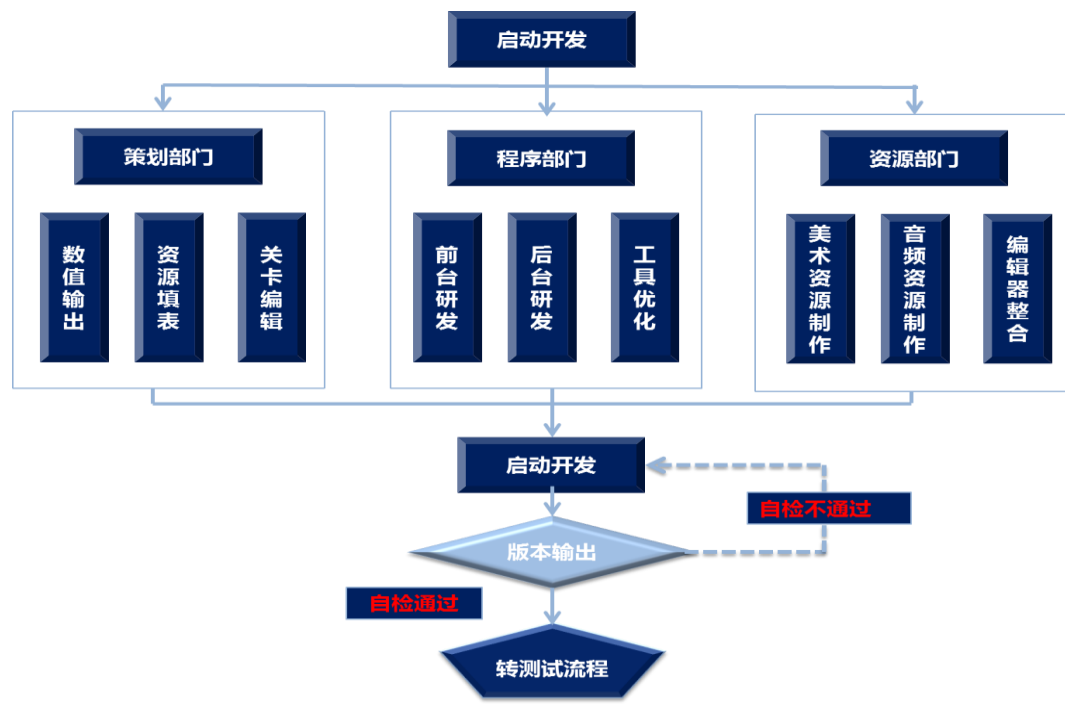
公司网络游戏新产品开发的设计阶段流程图



(3) 开发阶段

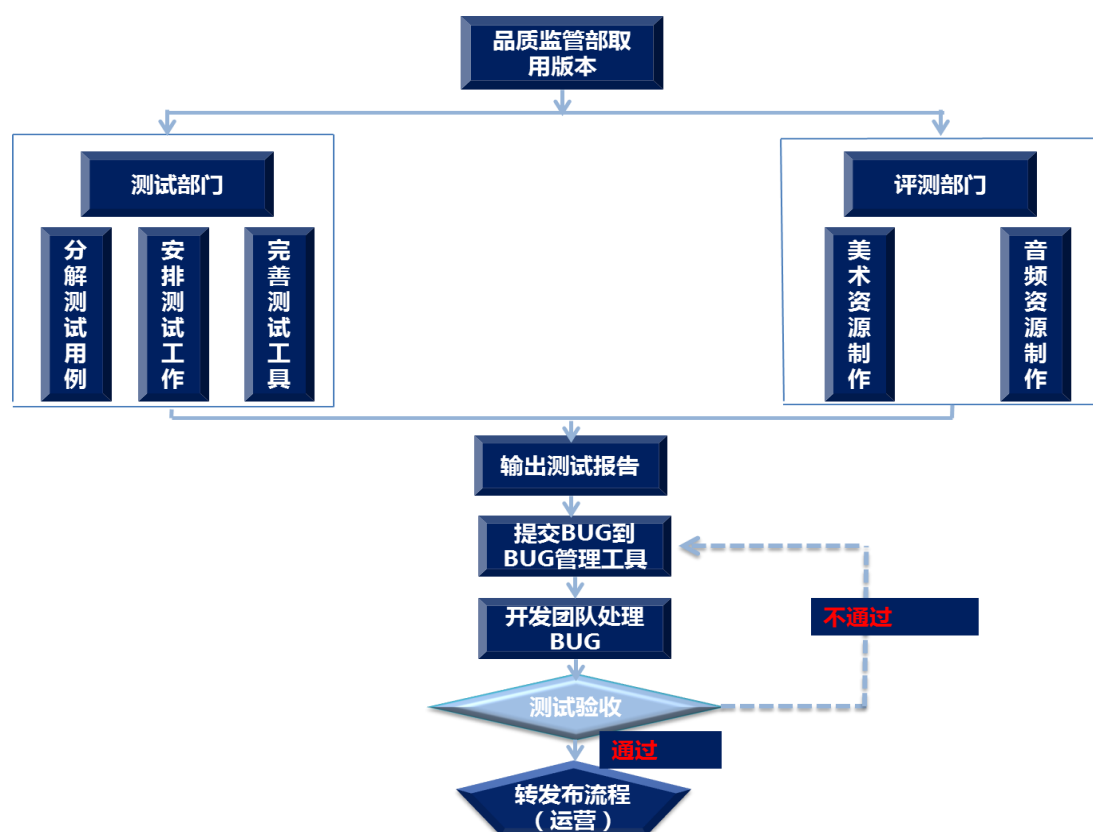
开发阶段以“确定版本输出”为标准，公司正式启动开发，由策划部门负责数值输出、资源填表和关卡编辑，由程序部门负责前台研发、后台研发和工具优化，由资源部门负责美术资源制作、音频资源制作和编辑器的整合，实现版本输出。该阶段工作流程如下：

公司网络游戏新产品开发的开发阶段流程图



(4) 测试阶段

测试阶段以“完成可商业化版本”为标准，品质监管部进行游戏测试，由测试部门分解测试用例，安排测试工作，完善测试工具，由评测部门给予评测意见并进行竞争产品分析，共同提交测试报告，开发团队将改进存在问题，形成商业化版本。该阶段工作流程如下：

公司网络游戏新产品开发的测试阶段流程图¹⁶

3、公司的主要运营模式

经多年摸索和创新，公司已形成了自主运营、授权经营、联合运营、代理运营四种运营模式。

(1) 自主运营模式

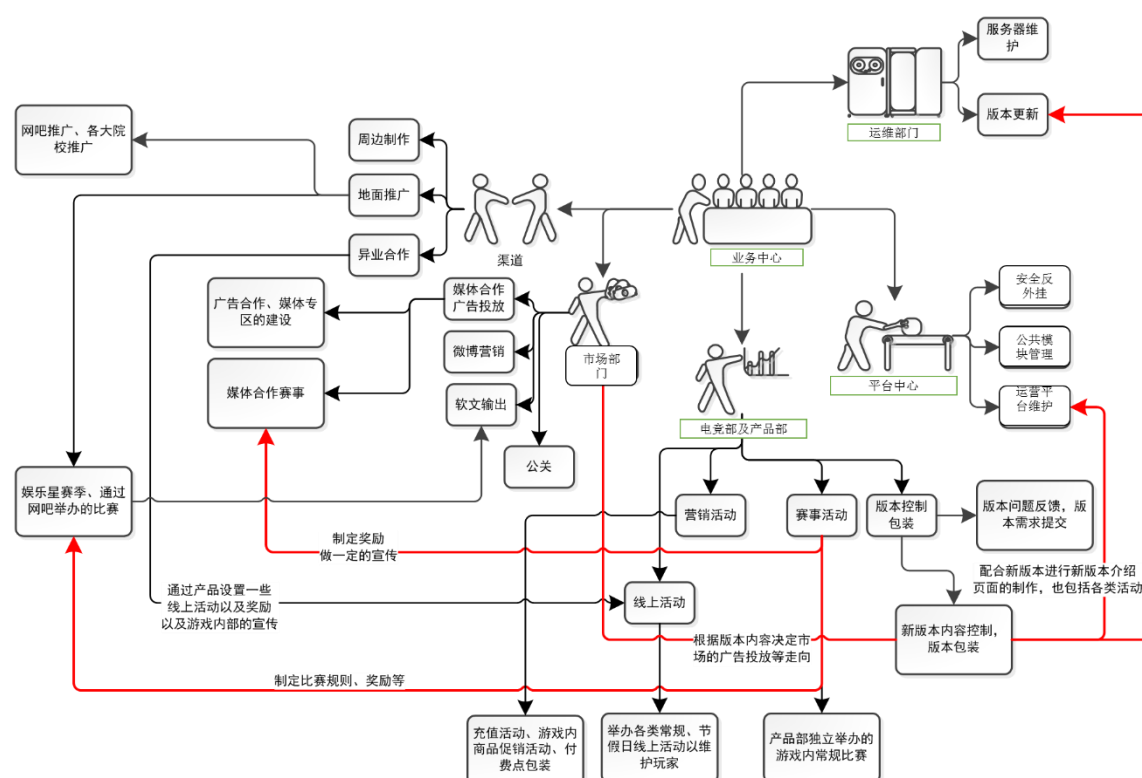
自主运营是指公司自主创造游戏产品上线运行所需的相关条件并进行产品推广，玩家通过个人电脑和互联网进入公司游戏产品，免费注册账号和进行游戏，公司为玩家提供持续的客户服务、版本更新等服务。游戏运营成本由公司承担，通过向部分玩家提供道具销售等增值服务的方式获取运营收入。

公司设有业务中心、平台中心以及各游戏项目下设的产品研发部门，由多部门协同，联合管理公司游戏产品的运营服务，其中业务中心下设运维部、渠道部、市场部、电竞部以及客服部门，运维部门主要负责游戏的版本更新、服务器维护；渠道部门负责地面推广、商业活动及周边产品的提供；市场部门主要负责组织针对产品运营数据进行分和用户需求分析并负责对外媒体的沟通和宣传；电竞部门

¹⁶ BUG：电脑系统或程序中，隐藏着的一些未被发现的缺陷或问题统称

和各项目下设的产品部门主要负责营销活动策划、策划执行跟进各类游戏线上活动和赛事；客服部门负责接收游戏玩家对产品的反馈意见、处理售后服务事宜等。平台中心主要负责各项目需求的公共模块的开放合作，线上安全与反外挂；各项官网、系统、论坛的开发设计、维护与更新；公司对外周边、物料及市场投放素材等设计与制作以及游戏的测试、评测工作、运营所需技术服务、综合运营平台后台维护等工作。

公司网络游戏自主运营流程图



①产品更新及服务器维护

公司游戏产品在进入到正式推广运营阶段后需要持续的对游戏版本内容进行更新，在运营过程中，公司运维部门定期或不定期的根据游戏玩家的需求或产品部门的问题反馈，设计、制定游戏版本更新计划，并协同相关研发部门对游戏内容进行补充或进行版本更新。服务器的及时架设和定期维护对于网络游戏运营起着重要的支持作用。公司运维部门根据游戏运营情况制定开设服务器时间表，运维部定期对服务器运行状况进行检查。

②市场推广

公司在线上和线下均进行市场推广活动。其中，线上市场推广主要涉及专业网络媒体、游戏类平台、搜索引擎、社交性论坛等推广渠道，线下市场推广主要涉及户外广告和赛事营销等渠道。公司业务中心在综合分析游戏产品特性、目标用户特点、运营所在地区等情况后，选择最合适的市场推广策略，公司的推广团队经过多年的经验积累，总结出了一套行之有效的营销模式——“精准营销”，即通过准确的产品定位和精准的市场细分，对游戏玩家进行针对性的线上媒体推广、赛事推广、软性宣传、视频解说、口碑营销等一系列的营销推广活动。

③运营管理

本公司通过游戏数据分析平台“OSS”和游戏管理工具“GM Tool”系统对所运营的游戏产品进行实时监控和管理，并收集相关运营数据，其中包括 ARPU 值、活跃用户数、登陆用户数、付费账号数、同时在线人数等。公司业务中心进行数据分析，评估游戏产品的运营状况，并据此选择适合的运营活动和及时推出具有针对性的游戏更新版本，以保证游戏产品能够持续吸引新的用户和提高老用户的活跃度。公司的运营管理主要包括对发卡系统、充值系统、计费系统和玩家账户数据库的管理。公司发卡系统为记录和管理发行人点卡（电魂一卡通、电魂网吧卡）定货、发卡、使用销卡的系统；公司的充值系统为记录和管理玩家将现金兑换成虚拟货币的系统；计费系统为记录和管理玩家将虚拟货币兑换为游戏币及其他虚拟物品的系统；玩家账户数据库包含所有玩家在游戏里创建的账户数据，如角色、等级、装备等数据，是对玩家在游戏里行为的记录。公司从定货流程管理、发卡流程管理、使用流程管理、销卡流程管理对发卡实现对发卡系统管理，从流程有效分工、核心数据多方验证、原始数据日志的权限管理三个环节实现对计费系统、玩家账户数据库管理，保证计费系统、玩家账户数据真实、准确、完整。在自主运营模式下，公司的充值系统、计费系统、玩家账户数据库由公司自行管理。

④防沉迷系统及虚拟货币管理

根据新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、工业和信息化部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会等 8 部委联合下发的《关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知》（新出联[2011]10 号）的相关规定，公司的网络游戏产品在中国大陆地区需于 2011 年 10 月启用实名制认证。

公司已与全国公民身份证号码查询服务中心（以下简称“查询服务中心”）签订了《网游防沉迷实名验证协议书》，由查询服务中心以系统互联在线验证方式向公司网络游戏防沉迷系统实名验证环节提供验证服务，必要时采用离线验证方式，公司按照该协议的约定在网络游戏防沉迷实名验证业务范围内使用实名验证服务并支付了相关费用。

公司与用户签署了《电魂通行证用户服务协议》，用户的基本义务包括“注册过程中，用户应按照相关网页上的要求输入正确的个人基本资料，包括真实姓名和有效的身份证、护照、军人证号码。用户承诺以其真实身份注册账号，并保证所提供的个人身份资料信息真实、完整、有效，依据法律规定和本协议的约定对所提供的信息承担相应的法律责任”。

公司已对网络游戏产品在中国大陆地区运营启用防沉迷系统并要求对用户账号进行实名认证，用户在进入游戏平台注册帐号时会要求用户必须填写真实姓名和身份证号码，未填写姓名及身份证号码，或身份证号码随意错误填写，致使身份证号码信息不符合身份证编码规则的，将无法注册账号。对于根据身份证号码信息判断为未满 18 岁的账号，将直接纳入防沉迷系统。

公司已办理《网络文化经营许可证》，其经营范围中包含了网络虚拟货币的发行，发行点卡、梦三币等虚拟货币受到相关行业监管政策的限制，具体如下：

相关文件	发文机关	主要内容
《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》（文市发[2007]10 号）	文化部、中国人民银行等 14 家部委	中国人民银行要严格限制网络游戏经营单位发行虚拟货币的总量以及单个网络游戏消费者的购买额；严格区分虚拟交易和电子商务的实物交易，网络游戏经营单位发行的虚拟货币不能用于购买实物产品，只能用于购买自身提供的网络游戏等虚拟产品和服务；消费者如需将虚拟货币赎回为法定货币，其金额不得超过原购买金额
《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）	文化部、商务部	文化行政部门要严格市场准入，加强对网络游戏虚拟货币发行主体和网络游戏虚拟货币交易服务提供主体的管理同一企业不得同时经营以上两项业务网络游戏运营企业发行虚拟货币总量等情况，须按季度报送企业所在地省级文化行政部门、网络游戏运营企业不得在用户直接投入现金或虚拟货币的前提下，采取抽签、押宝、随机抽取等偶然方式分配游戏道具或虚拟货币
《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第 49 号）	文化部	从事网络游戏上网运营、网络游戏虚拟货币发行和网络游戏虚拟货币交易服务等网络游戏经营活动的单位，应当具备以下条件，并取得《网络文化经营许可证》、第十九条规定“网络游戏运营企业发行网络游戏虚拟货币的，应当遵守以下规定：（一）网络游戏虚拟货币的使

		用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务,不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务; (二) 发行网络游戏虚拟货币不得以恶意占用用户预付资金为目的; (三) 保存网络游戏用户的购买记录。保存期限自用户最后一次接受服务之日起, 不得少于180日; (四) 将网络游戏虚拟货币发行种类、价格、总量等情况按规定报送注册地省级文化行政部门备案。

公司虚拟货币的流动、交易主要体现为网络游戏用户向公司购买虚拟货币并并通过购买道具进行消费、消耗及网络游戏用户使用虚拟货币在交易场向其他用户交换道具的情形。

A、关于网络游戏用户向公司购买虚拟货币并并通过购买道具进行消费、消耗的情形

在网络游戏用户注册时, 公司与用户签订《电魂通行证用户服务协议》, 在协议中对有关虚拟货币的购买、消费、消耗等行为进行约定和约束。根据《电魂通行证用户服务协议》的内容, 虚拟货币的使用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务, 不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务。

同时, 公司制定了《电魂网络产品虚拟货币管理流程》等相关制度, 明确公司发行虚拟货币审查流程、发行虚拟货币遵循的原则、虚拟货币的兑换比例、虚拟货币回收情形、用户虚拟货币发生损害的保障机制等, 从而对虚拟货币的购买、消费和消耗行为进行严格的规范和系统的监控。

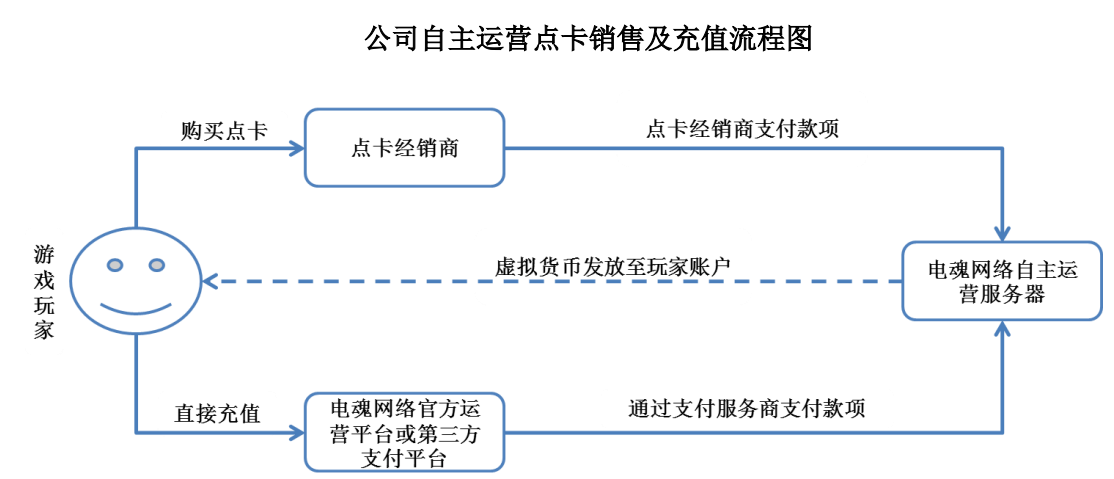
B、网络游戏用户使用虚拟货币在交易场向其他用户交换道具的情形

公司在游戏中设立交易专区, 主要作用是让玩家在公司游戏平台交易区里进行出售或购买游戏道具的交易; 公司制定了《交易区规则》等相关规定, 对玩家买卖道具方式、条件、操作方法等进行了规定, 从而确保上述虚拟货币流动、虚拟道具交易符合相关规定。

⑤用户付费渠道

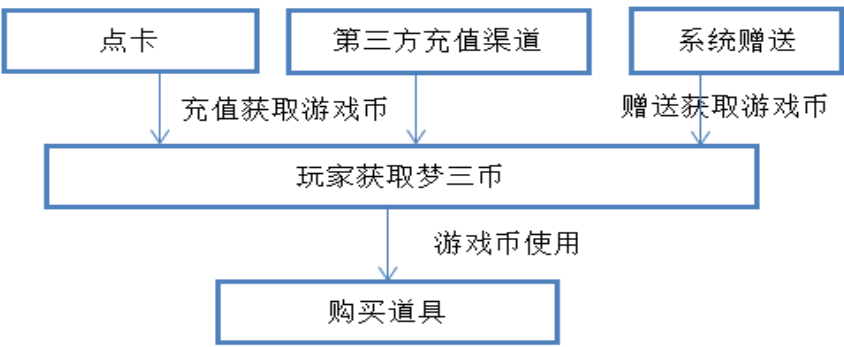
公司推出了预付费充值卡《电魂一卡通》用于游戏玩家对《梦三国》以及后续其他网游产品的充值支付。《电魂一卡通》目前支持10元、30元、50元、100元、500元5种面值点数, 每种面值点数均可按照一定比例兑换成游戏币或电魂币

17，《电魂一卡通》目前的充值形式包括虚拟卡、实体卡，游戏玩家可以从公司授权指定的经销商处购买《电魂一卡通》或通过第三方支付渠道进行充值。



⑥梦三币的使用流程

梦三币是公司发行的在《梦三国》游戏中使用的虚拟货币，游戏玩家可以使用公司发行的点卡或通过第三方支付渠道充值获取梦三币，并在游戏过程中使用梦三币购买虚拟道具，梦三币的具体使用流程如下：



公司各环节的梦三币来源除玩家购买以及公司活动赠送外，再无其他途径，报告期内，公司活动赠送的梦三币数量如下：

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
梦三币赠送数（万个）	342.03	480.10	1,862.43	140.69
占比（%）	0.15	0.11	0.34	0.02

梦三币的计价方法、计价依据及变化原因

17 “电魂币”是由公司通过综合运营平台发行，可以兑换成梦平台中运营的各类产品游戏币的虚拟货币。

项目	计价方法	计价依据	变化原因
生成	实际成本	各期应收充值款及梦三币发行数	随着第三方支付渠道充值比例的增加, 充值收款比提高所致
消耗	期末一次加权平均法		

公司对于活动赠送的梦三币, 在其赠送环节, 因其未实际收取款项, 不进行会计处理, 但在会计账簿上进行数量登记, 从而影响当期加权平权计算的梦三币消耗和结存单价; 在其消耗环节, 赠送梦三币的影响已体现在当期加权平权计算的梦三币消耗单价上, 统一对当期消耗的梦三币按加权平均计算的消耗单价进行结转。公司对活动赠送梦三币的会计处理符合《企业会计准则》的规定。

⑦报告期内, 公司自主运营模式的销售收入如下:

单位: 万元

业务类别	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
自主运营收入	22,570.81	45,348.47	46,594.85	46,489.62

公司的自主运营模式使得游戏运营和游戏研发的协作配合的沟通半径大大缩短, 有利于为玩家提供良好的网络游戏产品使用环境, 提升公司产品的核心竞争力, 同时也增强了公司产品的盈利能力。对于网络游戏公司而言, 自主运营不仅是建立完善的游戏产品销售渠道, 更重要的是对自主运营游戏产品的全方位技术维护以及为玩家提供优质、完善的游戏服务。

(2) 授权运营模式

①授权运营模式

公司采用的授权经营模式主要是为境外用户提供游戏产品服务, 但因国内外市场环境、地域人文环境和国家政策有较大区别, 公司通过授权合作方为境外用户提供游戏服务。根据公司与授权经营商签署的相关网络游戏授权经营协议, 由公司为合作方提供游戏版本和约定的后续服务, 并收取协议约定的版权金, 授权经营商将其在授权经营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司。2011年10月, 公司与香港公司Gameone Agency Limited、香港公司Gameone Group Limited签署了《梦三国》游戏在香港、澳门、新加坡、马来西亚、台湾地区的《<梦三国>繁体》, 协议有效期为三年; 2012年11月, 公司与新加坡运营公司VNG Singapore Pte.ltd签署了《梦三国》游戏在越南地区的《在线游戏软件许可协议》, 协议有效期为72个月(2013年12月31日, VNG Singapore Pte Ltd经公司

同意将授权经营权转让给Dragon Top Entertainment Company Limited)；2015年6月，公司与VGG Entertainment Jsc签署了《梦塔防》游戏在越南地区的《在线游戏软件许可协议》，协议有效期为36个月（双方无异议，自动续签12个月）；2015年5月、2015年10月勺子网络、2016年4月、2016年5月分别与FL Mobile Korea Co.,Ltd、Dragon Top Entertainment Company Limited、易幻网络有限公司、KUNLUN GLOBAL INTERNATONAL SDN BHD等签署了《梦三国手游》在韩国区域、越南、新加坡、马来西亚和印度尼西亚、泰国和菲律宾区域的独家授权运营协议；2015年6月，电梦网络与北京飞流九天科技有限公司签署了《梦梦爱三国》在港澳台地区的独家授权运营协议。此外，公司积极与国内优秀游戏运营商开展合作，充分发挥利用公司研发游戏、运营商运营优势，2015年12月，勺子网络与北京昆仑在线网络科技有限公司签署了《梦三国手游》在港澳台及中国内地独家授权运营协议；2016年4月，电梦网络与上海晋昶网络科技有限公司签署了《次元战争》在中国大陆地区的独家代理协议。

报告期内，公司授权经营收入主要分为与游戏经营商的分成收入和版权金收入，具体如下：

单位：万元

授权经营收入明细	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
分成收入	933.94	502.23	584.04	496.86
版权金收入	657.09	99.54	97.36	107.40

②海外业务的推广游戏运营商，由海外游戏运营商来进行本地的

公司海外业务直接将游戏运营授权权给境外推广和运营工作，公司的推广工作主要通过游戏展会、海外运营商洽谈等方式将游戏介绍给境外游戏运营商。

③授权运营核心运营数据的获取，计费系统的交易记录的核对

A、核心运营数据的获取

授权运营模式下，公司只负责提供游戏版本的更新、升级；授权运营商负责游戏的计费、充值、玩家账户数据库等核心运营数据的管理，同时向公司提供游戏服务器数据接口并开放相应权限以便双方核对交易数据，公司通过授权运营商提供的服务器接口搭建公司的OSS¹⁸运营数据系统，以了解、监测游戏的运营情

¹⁸ “OSS”系统是根据游戏运营、产品的指标需求而开发，其数据均是按特定需求进行汇总统计结果，包

况。

B、计费系统的核对

在合同约定时间内，授权运营商提供其计费系统里详细的计费数据给公司，公司通过在其服务器搭建的OSS运营数据系统查询游戏数据库里的计费数据进行比对。按照合同约定，双方数据误差在1%以下时，以授权运营商的计费系统为准，并以此来确认分成款；双方数据误差在1%以上时，双方会根据账单进行详细核对，找出差异原因并协调解决。

(3) 联合运营模式

①联合运营模式

联合运营模式下，游戏开发商（网络游戏产品的版权拥有方）将其游戏授权给多个游戏运营商运营，不同的运营商针对各自发展的用户采用独立的用户管理系统或支付系统，联合运营商与版权拥有方之间分享游戏运营收益。一般而言联合运营商不需要向版权拥有方支付初始授权金，只需要按照协议约定的分成比例支付运营收入分成。具体的合作模式由双方协商，一般由游戏开发商负责技术维护和游戏更新，而游戏运营商则负责市场推广及用户注册、充值渠道搭建。截至2016年6月30日，公司通过运营平台已联合运营了多款网络游戏，同时，公司自主研发的网络游戏《梦三国》、《梦塔防》、《梦梦爱三国》、《硬霸三国》也与国内优秀游戏运营商开展联合运营，此外，2015年12月，公司与北京昆仑在线网络科技有限公司签署了《梦三国手游》在中国内地的联合运营协议，已开展该款游戏的联合运营。

报告期内，公司联合运营模式的销售收入如下：

单位：万元

业务类别	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
联合运营收入	498.56	853.00	51.50	-

②联合运营核心运营数据的获取，计费系统的交易记录的核对

A、其他游戏公司联合运营公司游戏

该模式下，公司负责游戏后续版本更新、服务器架设、客服团队的建设等工

含游戏整体运营情况、游戏中各系统使用情况等信息

作，联合运营商负责游戏的推广和为玩家建设充值渠道，玩家通常为联合运营商的注册用户，玩家通过联合运营商的充值系统进行充值，联合运营商将充值款按约定的分成比例支付给公司。

a、核心运营数据的获取

该模式下，公司负责管理和维护游戏玩家账户数据、道具消耗数据等重要数据库，故公司可直接从服务器后台提取道具消耗等核心运营数据。

b、计费系统的核对

根据合同约定，联合运营商负责联运游戏在其平台上的账户系统和充值系统，并向公司提供可以查询游戏运营数据和充值、兑换信息的系统后台接口。每个结算周期后，联合运营商提供其计费系统里详细的计费数据给公司，公司可通过游戏GM¹⁹后台，根据服务器游戏币的产出量折算成充值金额进行核对。双方金额误差在一定比例以内（通常为1%-2%），通常以运营方数据为准；若双方金额误差超过该比例，则双方进行详细核对，找出差异原因并协调解决。

B、公司联合运营其他研发商游戏

该模式下，游戏研发商负责游戏后续版本更新、服务器架设、客服团队的建设等工作，公司作为联运方，负责游戏的推广和为玩家建设充值渠道，玩家通过公司的充值系统向联运游戏充值，公司将充值款按约定的分成比例支付给游戏研发商。

a、核心运营数据的获取

该模式下运营的游戏产品道具由游戏研发商设计和开发，道具的价格信息也由游戏研发商设定和管理，即游戏玩家账户数据、道具消耗数据等重要数据库都由游戏研发商负责管理和维护。公司作为游戏联运商，不负责服务器架设，只负责游戏的推广和为玩家建设充值渠道，并运营和维护一套安全的计费系统，公司的后台数据库只有玩家充值、兑换数据，没有保留各游戏的道具价格信息以及游戏客户的游戏消费数据。

游戏研发商给公司提供相应游戏的数据管理后台接口，公司运营部门可以登

¹⁹“GM”是 GAME MASTER 的简称,即游戏管理员

陆该游戏数据后台，提取并整理相应游戏的运营数据并显示在发行人的OSS运营数据系统中，以达到实时监测游戏运营数据的目的。

b、计费系统的核对

该模式下，充值渠道为公司搭建，公司可通过计费系统直接获取充值数据并发给游戏研发商；游戏研发商可通过其游戏GM后台，根据其服务器游戏币的产出量折算成充值金额进行核对。双方金额误差在一定比例以内（通常为1%-2%），通常以运营方数据为准；若双方金额误差超过该比例，则双方进行详细核对，找出差异原因并协调解决。

（4）代理运营

代理运营模式下，游戏开发商（网络游戏产品的版权拥有方）将其游戏授权给一家或两家游戏运营商在特定区域内代理运营，运营商针对自身用户采用独立的用户管理系统或支付系统，代理运营商与版权拥有方之间分享游戏运营收益。一般而言代理运营商需要向版权拥有方支付初始授权金。具体的合作模式由双方协商，一般由游戏开发商负责技术维护和游戏更新，而游戏运营商则负责市场推广及用户注册、充值渠道搭建等。2015年公司与Card King, Inc签署了《Dragon Wars》游戏产品在中国境内的代理运营协议，根据协议约定，公司在中国大陆地区独家代理运营《Dragon Wars》游戏产品，协议期限为36个月，公司需支付一定的版权金于版权拥有方，双方按协议约定比例对运营收入进行分成，该款产品尚未上线运营。

（四）公司主要客户情况

1、公司的最终客户情况

公司的最终客户为游戏玩家，其数量众多且单个玩家的平均消费金额较小。公司通过游戏玩家在网络游戏中购买游戏道具取得在线网络游戏运营收入。

报告期内，《梦三国》消费50万“梦三币”以上的游戏玩家的统计如下：

项目	2016年 1-6月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
消费50万“梦三币”以上玩家数量（个）	215	430	265	194
消费50万“梦三币”以上玩家总“梦三币” 消费金额（万“梦三币”）	20,662.30	42,990.71	34,962.91	19,752.74

梦三币与人民币固定兑换比例	0.10	0.10	0.10	0.10
财务收款率	94.37%	94.84%	93.31%	91.28%
消费 50 万“梦三币”以上玩家总销售金额(万元)	1,949.90	4,077.24	3,262.39	1,803.03
消费 50 万“梦三币”以上玩家总“梦三币”消费金额占当期商城“梦三币”消费比例	9.55%	9.91%	6.68%	3.54%

注：上述数据按玩家在《梦三国》中游戏“商城”的消费统计

报告期内，公司不存在向单个客户的销售比例超过年度营业收入50%或严重依赖少数客户的情况。

2、公司的支付渠道情况

游戏玩家可以从公司的游戏点卡经销商处购得游戏点卡并充值，也可以从公司官方运营平台通过第三方支付渠道进行充值。游戏玩家充值后可以进入公司运营的网络游戏中进行消费。报告期内，游戏玩家主要通过以下点卡经销商和第三方支付渠道购买游戏点卡和对游戏帐号进行充值，具体情况如下：

单位：万元、%

时期	充值渠道名称	渠道性质	充值流水	占同期充值流水总额比例
2013 年度	支付宝(含宁波银行电商盈 ²⁰ 、浙江天猫技术有限公司 ²¹)	第三方支付渠道	27,055.11	46.09
	上海鑫合信息技术有限公司	点卡经销	23,471.86	39.98
	上海盛付通电子支付服务有限公司	第三方支付渠道	5,354.17	9.12
	北京神州付科技有限公司	第三方支付渠道	1,919.95	3.27
	广州市新泛联数码科技有限公司	第三方支付渠道	450.09	0.78
	北京富汇易达科技有限公司	第三方支付渠道	319.56	0.54
	浙江齐顺信息科技有限公司	第三方支付渠道	110.64	0.19
	深圳盈华讯方通信技术有限公司	第三方支付渠道	17.77	0.03
	合计		58,699.15	100.00
2014 年度	支付宝(含宁波银行电商盈、浙江天猫技术有限公司)	第三方支付渠道	39,340.38	69.91
	上海鑫合信息技术有限公司	点卡经销	14,778.77	26.26
	北京富汇易达科技有限公司	第三方支付渠道	1,277.35	2.27
	北京神州付科技有限公司	第三方支付渠道	630.69	1.12
	浙江齐顺信息科技有限公司	第三方支付渠道	110.72	0.20
	上海盛付通电子支付服务有限公司	第三方支付渠道	32.89	0.06
	深圳盈华讯方通信技术有限公司	第三方支付渠道	7.81	0.01

20 “宁波银行电商盈”为宁波银行为特约商户提供的在线跨行收款平台，特约商户通过在线交易系统与电商盈平台直联，实现跨行收款。

21 “浙江天猫技术有限公司”充值流水系客户通过线上“天猫商城”的电魂网络官方销售渠道充值。

	深圳市财付通科技有限公司	第三方支付渠道	94.32	0.17
	合计		56,272.93	100.00
2015年度	支付宝（含宁波银行电商盈、浙江天猫技术有限公司）	第三方支付渠道	34,755.42	68.91
	上海鑫合信息技术有限公司	点卡渠道	10,601.84	21.02
	安徽省星启天网络技术有限公司	第三方支付渠道	3,106.68	6.16
	深圳市财付通科技有限公司	第三方支付渠道	1,108.60	2.20
	上海盛付通电子支付服务有限公司	第三方支付渠道	294.32	0.58
	北京神州付科技有限公司	第三方支付渠道	277.62	0.55
	北京富汇易达科技有限公司	第三方支付渠道	203.53	0.40
	浙江齐顺信息科技有限公司	第三方支付渠道	56.64	0.11
	汇元银通（北京）在线支付技术有限公司	第三方支付渠道	30.33	0.06
	达纳信息科技（北京）有限公司	第三方支付渠道	3.95	0.01
	深圳盈华讯方通信技术有限公司	第三方支付渠道	0.06	
	合 计		50,438.99	100.00
2016年 1-6月	支付宝（含宁波银行电商盈、浙江天猫技术有限公司）	第三方支付渠道	14,110.62	58.71
	上海鑫合信息技术有限公司	点卡渠道	6,344.62	26.40
	安徽省星启天网络技术有限公司	第三方支付渠道	3,220.68	13.40
	深圳市财付通科技有限公司	第三方支付渠道	215.15	0.90
	上海盛付通电子支付服务有限公司	第三方支付渠道	86.81	0.36
	北京神州付科技有限公司	第三方支付渠道	44.20	0.18
	浙江齐顺信息科技有限公司	第三方支付渠道	10.78	0.04
	汇元银通（北京）在线支付技术有限公司	第三方支付渠道	1.52	0.01
	达纳信息科技（北京）有限公司	第三方支付渠道	0.94	0.00
	合 计		24,035.32	100.00

注：充值金额与实际收款存在一定差异，差异系渠道商、经销商折扣及手续费。

（1）报告期内，公司点卡经销情况

报告期内，公司游戏产品的预付费充值卡（含实物点卡及虚拟点卡）均以独家代理的方式通过点卡经销商销售，报告期内，公司的游戏点卡经销商上海鑫合信息技术有限公司在其协议期内享有对公司的预付费充值卡《电魂一卡通》在中国大陆区域内独家渠道分销代理权利（除公司自身开设的面对玩家个人的销售形式以外）。报告期内，公司各期点卡充值流水、客户及变化如下：

单位：万元、%

渠道名称	2016年 1-6月	2015年度		2014年度		2013年度
		金额	变动	金额	变动	
上海鑫合信息技术有限公司	6,344.62	10,601.84	-28.26	14,778.77	-37.04	23,471.86
电魂官方旗舰店（天猫）[注]	139.95	711.34	-36.14	1,113.91	3.98	1,071.25
点卡充值流水合计	6,484.57	11,313.18	-28.82	15,892.68	-35.25	24,543.11
总充值流水	24,035.32	50,438.99	-10.37	56,272.93	-4.13	58,699.15
占同期充值流水	26.98	22.43		28.24		41.81

注：报告期内，公司点卡除通过点卡经销商上海鑫合销售以外，从2013年1月底开始还通过在天猫开设的电魂官方旗舰店（dianhun.tmall.com）上销售，电魂官方旗舰店（天猫）点卡合并计入支付宝充值流水披露。

如上表所示，报告期内，公司点卡充值流水分别为24,543.11万元、15,892.68万元、11,313.18万元和6,484.57万元，占同期充值流水比分别为41.81%、28.24%、22.43%和26.98%，随着移动互联网的迅速发展，以支付宝、微信为代表的第三方支付企业通过手机支付、扫码支付等带动第三方新兴支付渠道迅速发展，导致传统点卡充值份额有一定的萎缩。

①报告期各期末经销商预付款余额变动的原因

报告期各期末，公司预收账款均为点卡经销商上海鑫合信息技术有限公司预付购卡费用，具体如下：

单位：万元、%

渠道名称	2016年 1-6月	2015年度		2014年度		2013年度
		金额	变动	金额	变动	
经销商渠道充值流水	6,344.62	10,601.84	-28.26	14,778.77	-37.04	23,471.86
经销商预付款项期末余额	1,093.03	522.68	-63.03	1,413.66	5.08	1,345.26
其中：点卡未发的预收	-	166.93	272.36	44.83	-6.39	47.89
点卡已发玩家未充值	1,093.03	355.75	-74.01	1,368.83	5.51	1,297.37
期末预收款占充值流水比例	17.23	4.93		9.57		5.53

2014年度上海鑫合点卡充值流水较2013年度下降37.04%，2014年6月上海鑫合向公司采购点卡订单开始下降，当月公司预收上海鑫合款项达到最高，之后随着上海鑫合订单的变动，点卡充值流水及预收上海鑫合款项随之变动并呈下降趋势，2014年末预收上海鑫合款项余额较2013年末小幅上升，原因系从点卡售出到玩家最终充值有一定的滞后性，导致其年度余额未同比下降；2016年6月末预收上海鑫合款项余额较2015年末大幅上升，主要系2016年4月-6月上海鑫合订单增加所致。

②公司经由经销商渠道销售点卡的结算方式、收入确认、退货政策

报告期内，公司经销商渠道销售点卡的结算方式、收入确认、退货政策如下：

项目	主要条款
结算方式	采用先款后货结算方式，确认经销商购卡订单并收到相应货款为发货的前提条件
收入确认	公司收到款项、发出点卡时先计入预收账款，待玩家从经销商处购买点卡进行充值后计入递延收益，在玩家使用游戏币购买道具后按照公司收入确认政策确认收入
退货政策	点卡发货后不可退货

(2) 公司经上海盛付通电子支付服务有限公司充值金额大幅变化的原因

因第三方支付渠道充值手续费费率差异，公司为降低手续费成本，2013年8月公司将“梦三国”官网充值页面中玩家网银充值的默认接口由盛付通变更为费率更低的宁波银行股份有限公司电商盈网银，导致2014年盛付通渠道充值金额大幅下降；2015年2月，盛付通在网银充值接口基础上新增卡类产品收单服务接口，2015年度盛付通卡类产品累计充值281.80万元，是盛付通渠道充值流水增加的主要原因。

3、报告期内各期前五大客户销售金额及占比

报告期内，公司以自主运营为主，兼顾联合运营和授权经营，各种运营模式下的前五大客户如下

(1) 自主运营

在自主运营模式下，公司的最终客户为各游戏玩家，游戏玩家主要通过点卡经销商购买游戏点卡和第三方支付渠道直接对游戏帐号进行充值，按结算口径统计的前五大客户及游戏玩家销售情况如下：

①2016年1-6月

单位：万元、%

单位名称	渠道性质	销售金额[注]	占比
支付宝(中国)网络技术有限公司	第三方支付渠道	13,461.13	56.01
上海鑫合信息技术有限公司	点卡经销商	6,344.62	26.40
安徽省星启天网络技术有限公司	第三方支付渠道	3,220.68	13.40
宁波银行股份有限公司电商盈	第三方支付渠道	515.54	2.14
深圳市财付通科技有限公司	第三方支付渠道	215.15	0.90
小 计		23,757.12	98.85

注：销售金额指本期销售游戏币的金额，下同。

②2015年度

单位：万元、%

单位名称	渠道性质	销售金额	占比
支付宝（中国）网络技术有限公司	第三方支付渠道	23,297.88	48.28
宁波银行股份有限公司电商盈	第三方支付渠道	10,726.48	22.23
上海鑫合信息技术有限公司	点卡经销商	8,433.61	17.48
安徽省星启天网络技术有限公司	第三方支付渠道	3,106.68	6.44
深圳市财付通科技有限公司	第三方支付渠道	1,108.60	2.30
小 计		46,673.25	96.73

③2014 年度

单位：万元、%

单位名称	渠道性质	销售金额	占比
宁波银行股份有限公司电商盈	第三方支付渠道	23,062.64	43.64
支付宝（中国）网络技术有限公司	第三方支付渠道	15,001.90	28.39
上海鑫合信息技术有限公司	点卡经销商	11,383.18	21.54
北京富汇易达科技有限公司	第三方支付渠道	1,277.35	2.42
浙江天猫技术有限公司	第三方支付渠道	1,253.57	2.37
小 计		51,978.64	98.36

④2013 年度

单位：万元、%

单位名称	渠道性质	销售金额	占比
上海鑫合信息技术有限公司	点卡经销商	18,396.66	34.34
支付宝（中国）网络技术有限公司	第三方支付渠道	15,869.46	29.63
宁波银行股份有限公司电商盈	第三方支付渠道	10,114.40	18.88
上海盛付通电子支付服务有限公司	第三方支付渠道	5,354.17	10.00
北京神州付科技有限公司	第三方支付渠道	1,919.95	3.58
小 计		51,654.64	96.43

(2) 联合运营

联合运营包括发行人联合运营第三方游戏及第三方运营商联合运营发行人游戏，在联合运营模式下，游戏玩家主要通过联合运营商平台对游戏账号进行充值，公司按协议约定的分成比例取得分成收入，按结算口径统计的前五大客户销售情况如下：

①2016 年 1-6 月

单位：万元、%

序号	单位名称	性质	销售金额	占比
1	支付宝（中国）网络技术有限公司	渠道商	210.39	42.20
2	APPLE.INC ²²	渠道商	81.54	16.36
3	上海奕奕数字技术有限公司	联运商	35.97	7.21
4	西安煜麒信息科技发展有限公司	联运商	29.39	5.89
5	广州爱九游信息技术有限公司	联运商	22.23	4.46
	小 计		379.52	76.12

②2015 年度

单位：万元、%

²² APPLE.INC：美国苹果公司

序号	单位名称	性质	销售金额	占比
1	APPLE.INC	渠道商	463.21	43.57
2	支付宝（中国）网络技术有限公司	渠道商	140.21	13.19
3	北京百度网讯科技有限公司	联运商	55.57	5.23
4	广州爱九游信息技术有限公司	联运商	41.08	3.86
5	北京瓦力网络科技有限公司	联运商	37.07	3.49
小 计			737.14	69.34

③2014 年度

单位：万元、%

序号	单位名称	性质	销售金额	占比
1	宁波银行股份有限公司电商盈	渠道商	33.10	47.29
2	支付宝（中国）网络技术有限公司	渠道商	26.91	38.44
3	上海鑫合信息技术有限公司	渠道商	5.81	8.30
4	北京富汇易达科技有限公司	渠道商	1.60	2.28
5	财付通支付科技有限公司	渠道商	1.09	1.56
小 计			68.51	97.87

(3) 授权经营

在授权经营模式下，公司的最终客户为被授权方，公司按协议约定取得授权金以及分成款收入，前五大客户销售情况如下：

①2016 年 1-6 月

单位：万元、%

序号	单位名称	标的游戏	销售金额	占比
1	北京昆仑在线网络科技有限公司	《梦三国手游》	1,390.98	87.43
2	Dragon Top Entertainment Company Limited	《梦三国手游》、 《梦三国》	163.91	10.3
3	Gameone Group Limited	《梦三国》	21.78	1.37
4	FL Mobile HongKong Limited	《梦梦爱三国》	12.79	0.8
5	易幻网络有限公司	《梦三国手游》	1.30	0.08
小 计			1,591.03	99.98

②2015 年度

单位：万元、%

序号	单位名称	标的游戏	销售金额	占比
1	Dragon Top Entertainment Co.,Ltd.	《梦三国》	251.37	41.78
2	北京昆仑在线网络科技有限公司	《梦三国手游》	205.69	34.18
3	北京飞流九天科技有限公司	《梦梦爱三国》	108.83	18.08
4	Gameone Group Limited	《梦三国》	35.88	5.96
小 计			601.77	100.00

③2014 年度

单位：万元、%

序号	单位名称	标的游戏	销售金额	占比
1	Dragon Top Entertainment Co.,Ltd.	《梦三国》	542.02	79.55
2	Gameone Group Limited	《梦三国》	111.70	16.39
3	CIB Net Station Sdn Bhd	《梦三国》	27.68	4.06
小 计			681.40	100.00

④2013 年度

单位：万元、%

序号	单位名称	标的游戏	销售金额	占比
1	VNG Singapore Pte Ltd.	《梦三国》	442.47	73.22
2	Gameone Group Limited	《梦三国》	161.80	26.78
小 计			604.27	100.00

公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员，主要关联方或持有公司5%以上股份的股东未在上述点卡经销商及支付渠道商中占有任何权益。公司上述点卡经销商及支付渠道商及其股东、董事、监事及高级管理人员与公司实际控制人及其董事、监事、高级管理人员不存在关联关系。

(五) 公司主要供应商情况

公司的主要产品是自主研发、自主运营的网络游戏，公司主营业务相关的对外采购主要为游戏运营推广所需支付的广告费，技术服务费；购置用于网络游戏研发及运营所需的服务器、电脑等硬件设备，程序编写等开发软件以及租赁服务器、机柜、带宽等。报告期内，公司前五名供应商的具体情况如下：

单位：万元、%

时期	供应商名称	采购金额	供应商类型	采购内容	占同期采购金额的比例
2013 年度	浙江视科文化传播有限公司	879.43	广告服务提供商	广告代理	14.78
	上海帝联信息科技有限公司	595.74	服务器供应商	服务器租赁及宽带使用	10.01
	杭州顺网科技股份有限公司	568.75	广告服务提供商	广告代理	9.56
	湖北盛天网络技术股份有限公司	386.61	广告服务提供商	广告代理	6.5
	北京昂然时代广告有限公司	309.13	广告服务提供商	广告代理	5.19
	合 计	2,739.66			46.04
2014 年度	浙江视科文化传播有限公司	1,378.84	广告服务提供商	广告代理	16.58

	杭州顺网科技股份有限公司	1,062.52	广告服务提供商	广告代理	12.77
	上海帝联信息科技股份有限公司	559.73	服务器供应商	服务器租赁及宽带使用	6.73
	杭州先锋科技开发有限公司	394.65	房屋租赁提供商	房屋租赁	4.74
	湖北盛天网络技术股份有限公司	494.34	广告服务提供商	广告代理	5.94
	合 计	3,890.08			46.76
2015 年度	浙江视科文化传播有限公司	1,124.56	广告服务提供商	广告代理	12.94
	上海帝联信息科技有限公司	994.65	服务器供应商	服务器租赁及宽带使用	11.45
	杭州先锋科技开发有限公司	455.55	房屋租赁提供商	房屋租赁	5.24
	杭州顺网科技股份有限公司	314.26	广告服务提供商	广告代理	3.62
	杭州飘雨广告有限公司	328.75	广告服务提供商	广告代理	3.78
	合 计	3,217.77			37.03
2016 年 1-6 月	浙江视科文化传播有限公司	1,063.80	广告服务提供商	广告代理	28.30
	上海帝联信息科技有限公司	326.35	服务器供应商	服务器租赁及宽带使用	8.68
	杭州先锋科技开发有限公司	247.49	广告服务提供商	房屋租赁	6.58
	杭州顺网科技股份有限公司	208.08	广告服务提供商	广告代理	5.54
	上海香蕉计划文化发展有限公司	141.51	广告服务提供商	广告代理	3.77
	合 计	1,987.23			52.87

注：浙江视科文化传播有限公司实际控制人夏东明同时为杭州小巷酒业有限公司的实际控制人，公司董事长胡建平持有杭州小巷酒业有限公司 5% 股权并担任其董事，浙江视科文化传播有限公司于 2015 年 12 月 28 日视科传媒完成工商变更登记，成为深圳大通实业股份有限公司全资子公司。

公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员，主要关联方或持有公司 5% 以上股份的股东未在上述供应商中占有任何权益。公司上述供应商及其股东、董事、监事及高级管理人员与公司实际控制人及其董事、监事、高级管理人员不存在关联关系。

五、发行人主要资产情况

截至 2016 年 6 月 30 日，公司的固定资产主要为电子及办公设备、机器设备和运输设备，具体情况如下：

单位：万元

项目	原值	累计折旧	净值
电子及办公设备	702.94	377.14	325.80
机器设备	692.53	417.52	275.01
运输设备	1,049.70	612.51	437.19
合计	2,445.17	1,407.17	1,038.00

1、房屋及建筑物租赁情况

截至2016年6月30日，公司及子公司的主要研发运营场地均以租赁方式取得，具体租赁情况如下：

序号	承租人	出租人	承租房屋	租赁面积 (m²)	租赁期限
1	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦402、407、410室	421.97	2016-06-28至2017-06-27
2	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦408室	198.89	2016-03-12至2017-03-11
3	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦501-503室	443.58	2016-06-28至2017-06-27
4	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦701室	603.58	2016-02-04至2017-02-03
5	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦8楼	1,115.04	2016-01-27至2017-01-26
6	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦9楼	1,115.04	2016-06-28至2017-06-27
7	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦10楼	1,115.04	2016-05-15至2017-05-14
8	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦11层1101	549.04	2016-06-28至2017-06-27
9	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦12层	1,115.04	2016-03-11至2017-03-10
10	发行人	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦1406室	106.06	2016-01-24至2017-01-23
11	电梦网络	杭州市西湖区人民政府文新街道办事处	西湖区文一西路460号文娛中心399室	35.00	2015-04-09至2020-04-08
12	萨满网络	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦504室	160.00	2016-06-28至2017-06-27
13	萨满网络	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦5层505-506室	196.12	2016-05-15至2017-05-14
14	勺子网络	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦509室	315.33	2016-03-06至2017-03-05
15	勺子网络	杭州先锋科技开发有限公司	杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦11层1102	566.00	2016-06-28至2017-06-27
16	电魂	杭州高新技术产业开	杭州市滨江区江南大道	45.00	2015-05-12至

	创投	发区资产经营有限公司	3850 号创新大厦 21 楼 2119 室		2020-05-11
17	摩巴网络	上海普天科创物业管理有限公司	上海市徐汇区宜山路 700 号 84 幢 (A1 号楼) 307-6 室	15.43	2016-04-06 至 2017-04-05

公司及子公司上述房屋租赁均与出租人签订了《租赁合同》，截至本招股意向书签署日，该等出租人尚未办理相关房屋租赁备案手续。根据《中华人民共和国合同法》第四十四条以及《最高人民法院关于适用〈中华人民共和国合同法〉若干问题的解释（一）》第九条的规定，出租人未办理租赁备案手续不影响《租赁合同》的效力，不会对公司的经营造成重大不利影响。

2、软件著作权

截至2016年6月30日，公司及子公司拥有42项计算机软件著作权登记证书，具体情况如下：

序号	证书号	登记号	软件名称	首次发表日期	权利取得方式及范围
电魂网络					
1	软著登字第136584号	2009SR10405	电魂梦三国网络游戏软件[简称：梦三国]V1.0	2008.12.02	原始取得全部权利
2	软著登字第0287470号	2011SR023796	电魂关卡软件 V1.0	2009.07.01	原始取得全部权利
3	软著登字第0287919号	2011SR024245	电魂服务器管理工具软件[简称：服务器管理软件]V1.0	2010.10.07	原始取得全部权利
4	软著登字第0287921号	2011SR024247	电魂梦三国图形引擎软件[简称：图形引擎软件]V1.0	2009.10.07	原始取得全部权利
5	软著登字第0287923号	2011SR024249	电魂用户图形界面软件[简称：界面软件]V1.0	2010.10.07	原始取得全部权利
6	软著登字第0287925号	2011SR024251	电魂梦三国寻路软件[简称：寻路软件]V1.0	2011.02.10	原始取得全部权利
7	软著登字第0538826号	2013SR033064	电魂梦塔防游戏软件[简称：梦塔防]V1.0	2013.03.04	原始取得全部权利
8	软著登字第0822788号	2014SR153550	电魂梦三国 2 网络游戏软件 V1.0	未发表	原始取得全部权利
9	软著登字第0858585号	2014SR189349	电魂统军令手机密保安卓版软件 V1.0	2014.03.20	原始取得全部权利

10	软著登字第0858244号	2014SR189008	电魂统军令手机密保IOS版软件V1.0	2014.03.20	原始取得全部权利
11	软著登字第0852337号	2014SR183101	《口袋梦三国》手机辅助应用软件V1.0	2014.10.15	原始取得全部权利
12	软著登字第0852173号	2014SR182937	《三国大乱斗》手机网络游戏软件V1.0	未发表	原始取得全部权利
13	软著登字第0916321号	2015SR029241	电魂“女神守住”手机网络游戏软件[简称：女神守住]V1.0	未发表	原始取得全部权利
14	软著登字第0941719号	2015SR054633	电魂竞技游戏对战平台软件[简称：梦平台]V1.0	2014.09.22	原始取得全部权利
15	软著登字第0998298号	2015SR111212	电魂玩具争霸手机游戏软件[简称：玩具争霸]V1.0	未发表	原始取得全部权利
16	软著登字第1000118号	2015SR113032	电魂梦塔防游戏软件[简称：梦塔防]V2.0	未发表	原始取得全部权利
17	软著登字第1136596号	2015SR249510	玩具联盟2之新纪元手机游戏软件[简称：玩具联盟2之新纪元]V1.0	未发表	原始取得全部权利
18	软著登字第1196351号	2016SR017734	梦三国2UI编辑器软件[简称：UI编辑器]V1.0	未发表	原始取得全部权利
19	软著登字第1196355号	2016SR017738	梦三国2关卡编辑器软件[简称：关卡编辑器]V1.0	未发表	原始取得全部权利
20	软著登字第1196553号	2016SR017936	基于OSS的大数据分析系统软件[简称：OSS系统]V1.0	未发表	原始取得全部权利
21	软著登字第1196561号	2016SR017944	梦三国2视觉冲击研发工具软件[简称：视觉冲击软件]V1.0	未发表	原始取得全部权利
22	软著登字第1233655号	2016SR055038	电魂光影对决手机游戏软件[简称：光影对决]V1.0	未发表	原始取得全部权利
23	软著登字第1271723号	2016SR093106	电魂冒险与推图H5网页游戏软件[简称：冒险与推图]V1.0	未发表	原始取得全部权利
电梦网络					
1	软著登字第0827021号	2014SR157784	电梦梦梦爱三国手机游戏软件[简称：梦梦爱三国]V1.0	未发表	原始取得全部权利
2	软著登字第0863209号	2014SR193975	《我要射三国》手机游戏软件[简称：《我要射三国》]V1.0	未发表	原始取得全部权利

3	软著登字第0897767号	2015SR010685	电梦《小小大英雄》手机网络游戏软件[简称：《小小大英雄》]V1.0	未发表	原始取得全部权利
4	软著登字第1053824号	2015SR166738	武神赵子龙游戏软件[简称：武神赵子龙]V1.0	未发表	原始取得全部权利
5	软著登字第1090352号	2015SR203266	电梦方块战争手机游戏软件[简称：方块战争]V1.0	未发表	原始取得全部权利
6	软著登字第1123554号	2015SR236468	梦三国卡牌游戏软件[简称：梦三国卡牌]V1.0	未发表	原始取得全部权利
7	软著登字第1185715号	2016SR007098	电梦撸啊撸大战刀塔手机游戏软件[简称：撸啊撸大战刀塔]V1.0	未发表	原始取得全部权利
8	软著登字第1209319号	2016SR030702	次元战争游戏软件[简称：次元战争]V1.0	未发表	原始取得全部权利
菜菜网络					
1	软著登字第0952548号	2015SR065462	菜菜硬霸三国手机游戏软件[简称：硬霸三国]V1.0	未发表	原始取得全部权利
2	软著登字第1093528号	2015SR206442	梦三国传奇游戏软件	未发表	原始取得全部权利
勺子网络					
1	软著登字第0970549号	2015SR083463	勺子梦三国手机网络游戏软件[简称：梦三国]V1.0	未发表	原始取得全部权利
2	软著登字第1211967号	2016SR033350	基于 MOBA 的移动端控制 UI 软件	未发表	原始取得全部权利
3	软著登字第1212018号	2016SR033401	基于 MOBA 的服务器架构研发软件	未发表	原始取得全部权利
4	软著登字第1212020号	2016SR033403	基于 HAVOK 的移动端游戏引擎研发软件	未发表	原始取得全部权利
萨满网络					
1	软著登字第1124522号	2015SR237436	萨满超次元战记手机游戏软件（安卓版）[简称：超次元战记]V1.0	未发表	原始取得全部权利
2	软著登字第1194256号	2016SR015639	萨满游戏助手移动端应用软件[简称：萨满游戏助手]V1.0	未发表	原始取得全部权利
3	软著登字第1194257号	2016SR015640	萨满 51 任性游戏平台[简称：51 任性平台]V1.0	2015.11.13	原始取得全部权利

4	软著登字第1193493号	2016SR014876	萨满超次元战记手机游戏软件（IOS版）[简称：超次元战记] V1.0	未发表	原始取得全部权利
5	软著登字第1254705号	2016SR076088	星际小蚂蚁爱消除手机游戏软件（安卓版）[简称：星际小蚂蚁爱消除] V1.0	2016-01-15	原始取得全部权利

根据国务院颁布的《计算机软件保护条例》，上述软件著作权的保护期为50年。

3、美术作品著作权

截至2016年6月30日，公司拥有22项美术作品著作权登记证书，具体情况如下：

序号	登记号	名称	首次发表日期	登记日期	权利取得方式
电魂网络					
1	国作登字-2013-F-00086423	梦梦模型	2008-08-27	2013-03-15	原始取得
2	国作登字-2013-F-00086424	梦梦插画	2009-04-01	2013-03-15	原始取得
3	国作登字-2013-F-00086425	梦梦壁纸	2009-04-10	2013-03-15	原始取得
4	国作登字-2013-F-00087887	梦梦	2008-08-27	2013-04-10	原始取得
5	国作登字-2013-F-00087886	梦梦（二）	2008-08-27	2013-04-10	原始取得
6	国作登字-2014-F-00131402	梦平台	2013-09-10	2014-02-27	原始取得
7	国作登字-2015-F-00190011	吕布（梦三国2游戏人物）	2014-12-31	2015-05-04	原始取得
8	国作登字-2015-F-00190012	姜维（梦三国2游戏人物）	2014-12-31	2015-05-04	原始取得
9	国作登字-2015-F-00190013	蔡文姬（梦三国2游戏人物）	2014-12-31	2015-05-04	原始取得
10	国作登字-2015-F-00190014	赵云（梦三国2游戏人物）	2014-12-31	2015-05-04	原始取得
11	浙作登字11-2015-F-4762	祝融（梦塔防游戏人物）	2014-09-17	2015-04-30	原始取得
12	浙作登字11-2015-F-4763	梦梦（梦塔防游戏人物）	2014-09-17	2015-04-30	原始取得
13	浙作登字11-2015-F-4764	赵云（梦塔防游戏人物）	2014-10-13	2015-04-30	原始取得
14	浙作登字11-2015-F-4765	“梦塔防”名称 LOGO	2014-07-18	2015-04-30	原始取得
15	浙作登字11-2015-F-4766	梦三国2 貂蝉	2014-08-09	2015-04-30	原始取得
16	浙作登字	梦三国2 许褚	2014-09-13	2015-04-30	原始取得

	11-2015-F-4767				
17	浙作登字 11-2015-F-4768	梦三国 2 关羽	2014-08-16	2015-04-30	原始取得
18	浙作登字 11-2015-F-4769	梦三国 2 布小蛮	2014-09-13	2015-04-30	原始取得
19	国作登字 -2015-F-0023341	梦梦	2015-08-10	2015-10-23	原始取得
电梦网络					
1	浙作登字 11-2015-F-4770	蔡文姬（梦梦爱三国人物形象）	2014-07-18	2015-04-30	原始取得
2	浙作登字 11-2015-F-4771	梦梦（梦梦爱三国人物形象）	2014-09-20	2015-04-30	原始取得
勺子网络					
1	国作登字 -2016-F-00208971	梦三国手游系列人物	2015-07-10	2016-01-11	原始取得

4、计算机软件产品登记证书

截至2016年6月30日，公司已取得的6项计算机软件产品登记证书，具体情况如下：

序号	软件产品名称	编号	发证日期	有效期
电魂网络				
1	电魂服务器管理工具软件 V1.0	浙 DGY-2011-0452	2011-05-23	5 年
2	电魂梦三国游戏软件 V1.0	浙 DGY-2011-0568	2011-06-17	5 年
3	电魂梦塔防游戏软件 V1.0	浙 DGY-2015-0242	2015-03-06	5 年
电梦网络				
1	电梦梦梦爱三国手机游戏软件 V1.0	浙 DGY-2015-0453	2015-04-20	5 年
勺子网络				
1	勺子全民梦三国手机游戏软件 V1.0	浙 DGY-2015-0942	2015-06-30	5 年
菜菜网络				
1	菜菜硬霸三国手机游戏软件 V1.0	浙 DGY-2015-0943	2015-06-30	5 年

5、域名

截至2016年6月30日，公司及子公司已取得经工信部ICP备案的域名注册证书15个，具体情况如下：

序号	域名	注册日期	到期日期
电魂网络			
1	tafang.com	2004-10-24	2023-10-25

2	dianhun.cn	2009-03-14	2023-03-14
3	m3guo.cn	2009-03-23	2019-03-23
4	m3guo.com	2009-03-23	2023-03-23
5	17m3.com	2011-10-01	2020-10-01
6	17m3cdn.com	2013-10-14	2016-10-14
7	dhurl.cn	2014-11-13	2016-11-13
萨满网络			
1	Samangame.com	2014-12-09	2024-12-09
2	51renxing.com	2014-12-01	2024-12-01
3	51renxing.cn	2014-12-01	2025-12-01
勺子网络			
1	shaoziyouxi.net	2015-03-24	2018-03-24
2	shaoziyouxi.com	2015-03-24	2018-03-24
3	shaoziyouxi.cn	2015-03-24	2018-03-24
电梦网络			
1	Lolvsdota.cn	2015-08-25	2018-08-25
2	dianmenyouxi.com	2016-04-21	2017-04-21

6、商标

截至2016年6月30日，公司及子公司已取得257个注册商标，具体情况如下：

序号	注册号	注册商标	类别	注册有效期	取得方式
1	10094607		核定服务项目第35类	2012.12.14-2022.12.13	原始取得
2	10101560		核定服务项目第41类	2012.12.21-2022.12.20	原始取得
3	10101573		核定服务项目第42类	2012.12.21-2022.12.20	原始取得
4	10101584		核定服务项目第41类	2012.12.21-2022.12.20	原始取得
5	10101607		核定服务项目第35类	2012.12.21-2022.12.20	原始取得
6	10101610		核定服务项目第42类	2012.12.21-2022.12.20	原始取得

7	10140353	电魂梦三国	核定使用商品第9类	2012.12.28-2022.12.27	原始取得
8	10140368	电魂梦三国	核定服务项目第35类	2012.12.28-2022.12.27	原始取得
9	10140384	电魂梦三国	核定服务项目第38类	2012.12.28-2022.12.27	原始取得
10	10140411	电魂梦三国	核定服务项目第41类	2013.02.28-2023.02.27	原始取得
11	10140426	电魂梦三国	核定服务项目第42类	2013.02.28-2023.02.27	原始取得
12	12351485	梦梦	核定使用商品/服务项目第9类	2014.09.07-2024.09.06	原始取得
13	12351804	梦梦	核定使用商品/服务项目第28类	2014.09.07-2024.09.06	原始取得
14	12351784	梦梦	核定使用商品/服务项目第25类	2014.09.07-2024.09.06	原始取得
15	13547689	电魂	核定使用商品/服务项目第41类	2015.02.07-2025.02.06	原始取得
16	13547718	电魂	核定使用商品/服务项目第42类	2015.02.07-2025.02.06	原始取得
17	12408599	电魂梦三国	核定使用商品/服务项目第28类	2014.09.21-2024.09.20	原始取得
18	12408538	电魂梦三国	核定使用商品/服务项目第25类	2014.09.21-2024.09.20	原始取得
19	13679911	电魂梦三国 2	核定使用商品/服务项目第41类	2015.03.07-2025.03.06	原始取得
20	13680031	电魂梦三国 3	核定使用商品/服务项目第41类	2015.02.07-2025.02.06	原始取得
21	13680105	电魂梦三国 4	核定使用商品/服务项目第41类	2015.03.07-2025.03.06	原始取得
22	13680179	电魂梦三国 5	核定使用商品/服务项目第41类	2015.02.07-2025.02.06	原始取得
23	13680248	电魂梦三国 6	核定使用商品/服务项目第41类	2015.02.14-2025.02.13	原始取得
24	13680349	电魂梦三国 7	核定使用商品/服务项目第41类	2015.04.14-2025.04.13	原始取得
25	13680432	电魂梦三国 8	核定使用商品/服务项目第41类	2015.04.14-2025.04.13	原始取得
26	13680494	电魂梦三国 9	核定使用商品/服务项目第41类	2015.04.14-2025.04.13	原始取得
27	13755532	电魂统军令	核定使用商品/服务项目第9类	2015.02.21-2025.02.20	原始取得
28	13755285	电魂统军令	核定使用商品/服务项目第41类	2015.02.21-2025.02.20	原始取得
29	13755417	电魂统军令	核定使用商品/服务项目第42类	2015.02.21-2025.02.20	原始取得

30	13547794	电魂网络	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.21-2 025.01.20	原始取得
31	13547756	电魂网络	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.07-2 025.02.06	原始取得
32	13540199	卡牌梦三	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.21-2 025.02.20	原始取得
33	13540121	卡牌梦三	核定使用商品/服务项目 第35类	2015.02.07-2 025.02.06	原始取得
34	13540007	卡牌梦三	核定使用商品/服务项目 第9类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
35	13540285	卡牌梦三	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.3.14-20 25.03.13	原始取得
36	13528833	卡牌梦三国	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
37	13528842	卡牌梦三国	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
38	13539807	口袋梦三	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
39	13539896	口袋梦三	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
40	13530279	口袋梦三	核定使用商品/服务项目 第35类	2015-02-14-2 025-02-13	原始取得
41	13528812	口袋梦三国	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
42	13528481	口袋梦塔防	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.21-2 025.01.20	原始取得
43	13528440	口袋梦塔防	核定使用商品/服务项目 第41类	2015-01-21-2 025-01-20	原始取得
44	13528587	口袋塔防	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.03.14-2 025.03.13	原始取得
45	13528627	口袋塔防	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
46	12351654	梦梦	核定使用商品/服务项目 第14类	2015.03.21-2 025.03.20	原始取得
47	12351760	梦梦	核定使用商品/服务项目 第24类	2015.03.21-2 025.03.20	原始取得
48	12351842	梦梦	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.03.21-2 025.03.20	原始取得
49	13672680	梦三国吧	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.14-2 025.02.13	原始取得
50	13672422	梦三国传奇	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.07-2 025.02.06	原始取得
51	13671635	梦三国外传	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.07-2 025.02.06	原始取得
52	13672757	梦三国演义	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.07-2 025.02.06	原始取得
53	13528952	梦塔防	核定使用商品/服务项目 第41类	2015-01-28-2 025-01-27	原始取得
54	13528979	梦塔防	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得

55	13528993	梦塔防	核定使用商品/服务项目 第9类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
56	13529019	梦塔防	核定使用商品/服务项目 第35类	2015.02.14-2 025.02.13	原始取得
57	13680583	梦塔防 2	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.14-2 025.02.13	原始取得
58	13680664	梦塔防 3	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.21-2 025.02.20	原始取得
59	13680762	梦塔防 4	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.21-2 025.02.20	原始取得
60	13680845	梦塔防 5	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.14-2 025.02.13	原始取得
61	13680986	梦塔防 6	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.14-2 025.02.13	原始取得
62	13681071	梦塔防 7	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.03.14-2 025.03.13	原始取得
63	13672973	梦塔防 8	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.28-2 025.02.27	原始取得
64	13672874	梦塔防 9	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.28-2 025.02.27	原始取得
65	13529086	天天梦三	核定使用商品/服务项目 第9类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
66	13529046	天天梦三	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
67	13529071	天天梦三	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.21-2 025.01.20	原始取得
68	13529109	天天梦三	核定使用商品/服务项目 第35类	2015.02.14-2 025.02.13	原始取得
69	13528767	天天梦三国	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.04.07-2 025.04.06	原始取得
70	13528315	天天梦塔防	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.04.07-2 025.04.06	原始取得
71	13528515	天天塔防	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.04.07-2 025.04.06	原始取得
72	13528717	我叫梦三	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.01.21-2 025.01.20	原始取得
73	13528737	我叫梦三	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
74	13528889	我叫梦三国	核定使用商品/服务项目 第41类	2015-01-21-2 025-01-20	原始取得
75	13528907	我叫梦三国	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
76	13528698	妖姬梦三	核定使用商品/服务项目 第42类	2015-01-21-2 025-01-20	原始取得
77	13528659	妖姬梦三	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
78	13528851	妖姬梦三国	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得
79	13528873	妖姬梦三国	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.01.28-2 025.01.27	原始取得

80	14188071	被窝梦塔防	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.04.28-2 025.04.27	原始取得
81	14188309	被窝梦塔防	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.04.28-2 025.04.27	原始取得
82	14188439	被窝梦三国	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.04.28-2 025.04.27	原始取得
83	14188576	被窝梦三国	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.04.28-2 025.04.27	原始取得
84	14189005	萌塔防	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.05.07-2 025.05.06	原始取得
85	14189086	萌塔防	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.05.07-2 025.05.06	原始取得
86	13894615	 指定颜色	核定使用商品/服务项目 第35类	2015.02.28-2 025.02.27	原始取得
87	13894682	 指定颜色	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.28-2 025.02.27	原始取得
88	13893801	 指定颜色	核定使用商品/服务项目 第9类	2015.02.28-2 025.02.27	原始取得
89	13894730	 指定颜色	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.05.07-2 025.05.06	原始取得
90	13547878	ELECTRONIC SOUL	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.02.21-2 025.02.20	原始取得
91	13547828	ELECTRONIC SOUL	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.02.21-2 025.02.20	原始取得
92	13894859	 指定颜色	核定使用商品/服务项目 第35类	2015.03.07-2 025.03.06	原始取得
93	13894792	 指定颜色	核定使用商品/服务项目 第9类	2015.04.14-2 025.04.13	原始取得
94	13894925	 指定颜色	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.04.14-2 025.04.13	原始取得
95	13894992	 指定颜色	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.04.14-2 025.04.13	原始取得
96	14311806	全民大乐斗	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
97	14312025	电魂	核定使用商品/服务项目 第10类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
98	14311677	天天大乐斗	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
99	14312007	电魂	核定使用商品/服务项目 第14类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得

100	14311539	塔防大乐斗	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
101	14311926	电魂	核定使用商品/服务项目 第16类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
102	14311479	塔防大乐斗	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
103	14311963	电魂	核定使用商品/服务项目 第18类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
104	14311163	乐斗塔防	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
105	14311851	电魂	核定使用商品/服务项目 第20类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
106	14311095	乐斗塔防	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
107	14311950	电魂	核定使用商品/服务项目 第21类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
108	14311429	三国大乐斗	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
109	14311897	电魂	核定使用商品/服务项目 第24类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
110	14311381	三国大乐斗	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
111	14311880	电魂	核定使用商品/服务项目 第25类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
112	14310898	被窝三国	核定使用商品/服务项目 第41类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
113	14311004	被窝三国	核定使用商品/服务项目 第42类	2015.05.14-2 025.05.13	原始取得
114	14787142	ELECTRONIC SOUL	核定使用商品/服务项目 第 25 类	2015.07.07-2 025.07.06	原始取得
115	14787226	ELECTRONIC SOUL	核定使用商品/服务项目 第 28 类	2015.07.07-2 025.07.06	原始取得
116	14787333	ELECTRONIC SOUL	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.07.07-2 025.07.06	原始取得
117	15003485	全民梦三国	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.07.07-2 025.07.06	原始取得
118	15003462		核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.08.07-2 025.08.06	原始取得
119	15003482		核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.08.07-2 025.08.06	原始取得
120	15003516		核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.08.07-2 025.08.06	原始取得
121	15003521	梦三国 OL	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.08.07-2 025.08.06	原始取得
122	15003547		核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.08.07-2 025.08.06	原始取得

123	15003401		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.08.14-2 025.08.13	原始取得
124	15003405		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.08.14-2 025.08.13	原始取得
125	15003513	梦三国英雄传	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.08.21-2 025.08.20	原始取得
126	15003388		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.08.21-2 025.08.20	原始取得
127	15491075	梦梦爱三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
128	15491019	梦梦爱三国	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
129	15491090	梦梦爱三国	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
130	15491141	梦梦爱三国	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
131	15490332	缭乱梦三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
132	15490377	缭乱梦三国	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
133	15490352	缭乱梦三国	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
134	15490522	缭乱梦三国	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
135	15490727	缭乱梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
136	15490611	缭乱梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
137	15490787	缭乱梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
138	15490799	缭乱梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
139	15491419	梦三英雄传	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
140	15491719	梦三英雄传	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
141	15491847	梦三英雄传	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
142	15491900	梦三英雄传	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
143	15492024	梦三英雄传说	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
144	15491960	梦三英雄传说	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
145	15492011	梦三英雄传说	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
146	15492122	梦三英雄传说	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得

147	15509470	军团战争	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
148	15489997	姬动三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
149	15490210	姬动三国	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
150	15490121	姬动三国	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
151	15490159	姬动三国	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
152	15497281	夜夜梦三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
153	15497382	夜夜梦三国	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
154	15497424	夜夜梦三国	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
155	15497477	夜夜梦三国	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
156	15488194	弹幕梦三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
157	15488388	弹幕梦三国	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
158	15489165	弹幕梦三国	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
159	15489273	弹幕梦三国	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
160	15489446	弹幕梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
161	15489556	弹幕梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
162	15489568	弹幕梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
163	15489632	弹幕梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
164	15496664	全民梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
165	15496707	全民梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
166	15497830	一起梦三	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
167	15497860	一起梦三	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
168	15497957	一起梦三	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
169	15498203	一起塔防	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
170	15498264	一起塔防	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
171	15498314	一起塔防	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得

172	15498428	一起塔防	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
173	15488002	百公里	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.11.28-2 025.11.27	原始取得
174	15509604	军团战争	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.12.07-2 025.12.06	原始取得
175	15509648	军团战争	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2015.12.07-2 025.12.06	原始取得
176	15509740	军团战争	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2015.12.07-2 025.12.06	原始取得
177	15487695	百公里	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2015.12.28-2 025.12.27	原始取得
178	15003418	梦三国英雄传	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.01.14-2 026.01.13	原始取得
179	16017846		核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.01.14-2 026.01.13	原始取得
180	16017583		核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
181	16017652		核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
182	15977138	口袋梦三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
183	16009718	电魂梦三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
184	15977218	乐斗塔防	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
185	15977077	口袋塔防	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
186	15977081	口袋梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
187	16009828	我叫梦三	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
188	15977343	妖姬梦三	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
189	15977258	萌塔防	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
190	15977224	塔防大乐斗	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
191	16009359	妖姬梦三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.21-2 026.02.20	原始取得
192	16011872	被窝梦塔防	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得
193	16011586	被窝梦三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得
194	16009922	我叫梦三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得
195	16010652	梦三国外传	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得

196	16011364	卡牌梦三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得
197	16042429		核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得
198	16017918		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得
199	16019661		核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得
200	16010805	梦三国英雄传	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得
201	16042307	梦三国	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.02.28-2 026.02.27	原始取得
202	16011780	被窝三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
203	16041530	梦三国	核定使用商品/服务项目 第 25 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
204	16061989		核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
205	16069903		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
206	16070349		核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
207	16069364		核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
208	16069959		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
209	16070361		核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
210	16041602		核定使用商品/服务项目 第 25 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
211	16042462		核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.03.07-2 026.03.06	原始取得
212	16031616		核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.03.14-2 026.03.13	原始取得
213	16031554		核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.03.14-2 026.03.13	原始取得
214	16032105		核定使用商品/服务项目 第 14 类	2016.04.21-2 026.04.20	原始取得
215	16032264	梦三国	核定使用商品/服务项目 第 14 类	2016.04.21-2 026.04.20	原始取得
216	16032154		核定使用商品/服务项目 第 14 类	2016.04.21-2 026.04.20	原始取得
217	16040917		核定使用商品/服务项目 第 16 类	2016.05.07-2 026.05.06	原始取得

218	16040845		核定使用商品/服务项目 第 16 类	2016.05.07-2 026.05.06	原始取得
219	16032920	梦三国	核定使用商品/服务项目 第 16 类	2016.05.21-2 026.05.20	原始取得
220	16297078	任性助手	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.03.28-2 026.03.27	原始取得
221	16374963		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.04.28-2 026.04.27	原始取得
222	16375017		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.04.28-2 026.04.27	原始取得
223	16375032		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.04.28-2 026.04.27	原始取得
224	16638487	300坦克	核定使用商品/服务项目 第 16 类	2016.05.21-2 026.05.20	原始取得
225	16639121	动漫传奇	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.05.21-2 026.05.20	原始取得
226	16638120	动漫杀	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.05.28-2 026.05.27	原始取得
227	16638702	动漫大乱斗	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.05.28-2 026.05.27	原始取得
228	16827107	女神守住	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.06.21-2 026.06.20	原始取得
229	16826838	女神守住	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.06.21-2 026.06.20	原始取得
230	16826746	硬霸三国	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.06.21-2 026.06.20	原始取得
231	16826589	硬霸三国	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.21-2 026.06.20	原始取得
232	16827183		核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.06.21-2 026.06.20	原始取得
233	16826815	菜菜网络	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.06.21-2 026-06-20	原始取得
234	16826566	撸三刀联盟	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.21-2 026-06-20	原始取得
235	16827474	女神守住	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
236	16826269	女神守住	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
237	16826918	小小大英雄	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
238	16827231	小小大英雄	核定使用商品/服务项目 第 35 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
239	16826854	小小大英雄	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
240	16826189	小小大英雄	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
241	16827206	硬霸三国	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
242	16827197	硬霸三国	核定使用商品/服务项目	2016.06.28-2	原始取得

			第 35 类	026.06.27	
243	16826720		核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
244	16826624		核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
245	16826164	口袋奇兵	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
246	16827133	次元战争	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
247	16826411	次元战争	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
248	16827187	撸三刀联盟	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
249	16826764	撸三刀联盟	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
250	16827050	梦将传	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
251	16826851	梦将传	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.06.28-2 026.06.27	原始取得
252	16639434	动漫杀	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.06.14-2 026.06.13	原始取得
253	16637799	动漫传奇	核定使用商品/服务项目 第 9 类	2016.06.14-2 026.06.13	原始取得
254	16639453	动漫王	核定使用商品/服务项目 第 41 类	2016.06.14-2 026.06.13	原始取得
255	16640092	动漫杀	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.21-2 026.06.20	原始取得
256	16640168	动漫传说	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.21-2 026.06.20	原始取得
257	16640019	300坦克	核定使用商品/服务项目 第 42 类	2016.06.21-2 026.06.20	原始取得

7、相关资质、行政许可情况

截至本招股意向书签署日，公司及子公司相关资质、行政许可情况如下：

(1) 《增值电信业务经营许可证》

编号	业务种类	服务项目	有效期截止日	发证机关
电魂网络				
浙B2-20090296	第二类增值电信业务中的信息服务业务（限互联网信息服务业务）	互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械、广播电影电视节目，含文化、电子公告服务	2019.11.24	浙江省通信管理局
萨满网络				
浙B2-20150263	第二类增值电信业务中的信	互联网信息服务不含新闻、出版、教育、	2020.7.30	浙江省通信管理局

	息服务业务 (仅限互联网信息服务业务)	医疗保健、药品和医疗器械、广播电影电视节目、电子公告,含文化内容		

(2) 《网络文化经营许可证》

编号	经营范围	网站域名	有效期截止日	发证机关
电魂网络				
浙网文 [2016][0175-075] 号	利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)	17m3.com、 tafang.com、 dianhun.cn、 m3guo.com、 m3guo.cn	2019.04.07	浙江省文化厅
萨满网络				
浙网文 [2015]0436-156 号	利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)	51renxing.cn、 51renxing.com	2018.5.27	浙江省文化厅
电梦网络				
浙网文 [2016]0274-144 号	利用信息网络经营游戏产品(含网络游戏虚拟货币发行)	dianmengyouxi.com	2019.5.25	浙江省文化厅

(3) 《互联网出版许可证》

编号	经营范围	出版机构名称	有效期限	发证机关
新出网证(浙) 字45号	网络游戏、手机游戏出版	杭州电魂网络科技股份有限公司	2016.01.15-2018.01.15	国家新闻出版广电总局

2016年2月4日,国家新闻出版广电总局正式颁布《网络出版服务管理规定》并于2016年3月10日正式施行,同时废止《互联网出版管理暂行规定》。

《网络出版服务管理规定》对于网络游戏出版运营企业主要为前置审核,除要求企业取得《网络出版服务许可证》(即《互联网出版许可证》)外,网络游戏也需要报经国家新闻出版广电总局审批,上述要求与《互联网出版管理暂行规定》及《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》无实质区别。

公司网络游出版运营符合《网络出版服务管理规定》的相关规定,萨满网络未取得《互联网出版许可证》的情况下即从事网络运营业务存在瑕疵;萨满网络已将其运营的平台全部转移至公司,未来将主要从事游戏研发业务,不再从事

游戏运营业务，萨满网络不存在因未取得《互联网出版许可证》而受到相关主管部门行政处罚的情形，且实际控制人已出具承诺，如未来因该等不规范行为受到相关监管部门处罚，给公司带来损失，愿意向公司全额补偿。因此，《网络出版服务管理规定》的实施不会对公司经营造成不利影响。

8、土地使用权

截至 2016 年 6 月 30 日，公司拥有的土地使用权的账面原值为 1,493.30 万元，本公司拥有两处土地使用权证，具体情况如下：

权证号	权利人	取得方式	总面积(m ²)	用途	终止日期	他项权利
杭滨国用(2014)第100014号	电魂网络	出让	9,993	工业用地	2063年12月10日	无
杭滨国用(2015)第100083号	电魂网络	出让	9,853	工业用地	2065年7月29日	无

六、特许经营权情况

截至本招股意向书签署日，公司未拥有特许经营权。

七、发行人核心技术及研究开发情况

(一) 发行人核心技术

公司拥有多年的网络游戏开发经验，并形成了以客户端技术以及服务器管理技术为核心的技术基础。

1、客户端技术

(1) 游戏图形引擎技术

本技术针对公司已正式运营的游戏产品《梦三国》的开发要求，开发可编辑游戏系统及交互式实时图像的应用程序，涵盖建模、动画、光影、粒子特效以及专业的编辑工具和插件等开发过程中的所有重要环节，便于开发者以简单、快速的方式进行游戏开发。

本技术具有提高图形质量，支持动画的生成，提供大规模同屏角色高效率渲染，高效可靠的数据实时更新，支持“3DMAX”等建模软件导出模型，进行特

效制作和编辑等六大功能，能够有效提高模型的制作标准，使游戏画面和效率最终达到理想的效果。

（2）游戏关卡编辑技术

本技术是为公司现有游戏关卡创作而设计，能够准确传达开发者需要传达的游戏理念，是游戏中最重要的部分之一。关卡是设计好场景和物品，目标和任务，提供给玩家一个活动的舞台，通过游戏关卡精心布置，来把握玩家和游戏的节奏并给予引导，体现游戏的可玩性和价值。

本技术使用通用地图基类来管理地图基本信息，派生成各类关卡地图。关卡中的逻辑部分主要通过触发器实现，通过注册条件和参数，使达到条件时执行相应的处理函数，或者直接设置参数和触发时间定时触发，具有逻辑清晰，方便后期调试和维护等特点。

（3）音效引擎技术

本技术采用“DirectSound”部件来实现声音的播发，并提供丰富的接口函数，实现“OGG”²³格式的波形声音数据的播放控制，使用不同与一般的游戏播放函数，实现多个声音的混合播放。音效引擎技术能够充分使用声卡的硬件资源，模拟出真实的“3D”立体声。

本技术通过音效引擎创建特有的音效线程，保证了游戏流畅度，并使用了音效内存双缓冲等技术，保证了音效和音乐的播放连贯性，另外还支持各种音效音乐之间的淡入淡出衔接效果。

（4）UI²⁴编辑器技术

本技术是公司自主开发用户界面的重要工具。“UI”编辑器采用开放式架构，开发者能够根据自己喜好添加希望使用的各种控件模块，同时使用“E-SOUL”为渲染引擎，能够满足游戏对用户界面的要求。

本技术重点解决扩展性和控制输入输出两个问题。扩展性方面，公司采用视图与数据分开的方式，使界面在有强大功能的同时能够保证可观的效率，程序底层采用自主研发的图像引擎作为基础，设计逻辑是将控件作为最基本的单位，在

²³ OGG:一种音频文件格式

²⁴ UI:用户界面

控件的基础上派生出各种“UI”基础界面；控制输入输出方面，输入模块底层使用“Windows”的输入消息，将每一个消息保存在本地的输入类缓冲中，在更新每一帧的时候取出输入消息，并根据不同的输入消息类型传递给需要的窗口，保证玩家的输入能够有效的传递给不同的“UI”界面窗口，提高并保证游戏的交互效率。

（5）游戏触发器技术

本技术主要用于满足游戏逻辑需要而设计的模型框架。该技术通过搭建一个通用的逻辑底层模块，使需要等待的因素隐藏在机制底层，提高开发人员的效率，具有逻辑代码可读性和维护性强，开放速度快等特点。

本技术利用微线程技术，把触发器模型从原语级开始抽象，利用触发器底层来控制 and 执行这些原语，逻辑的执行流程通过控制原语来实现。控制原语跟游戏逻辑无关，是触发器模型的关键组成部分，用于实现各种流程控制。新的游戏项目只需要基于新的游戏逻辑扩展逻辑原语即可。

（6）“RTS²⁵”游戏同步技术

本技术采用自定义随机数同步技术，客户端和验证服务器之间有相同的随机因子，每个客户端的随机数和验证服务器的随机数必须相同，并且会在服务器上面进行对比和校验，如果客户端使用作弊软件或者非法修改程序的数据，则会改变随机数值，导致随机数与验证服务器的随机数不相同，进而判定该客户端作弊。

本技术的原理是利用随机数保证每个客户端之间的行为都相同，发生的数值也相同，多人同步机制的实现有赖于该机制的协同。

（7）单局动作实现机制

本机制采用自己实现的动作“有限状态机制”，并在每个游戏单位的动作管理中全部采用该机制，能够为用户对控制英雄的连贯性及反应的即时性提供良好的支持。在游戏中实现的各种动作包括站立、行走、攻击、施法等进行动作队列管理，能够实现不同玩家的预命令动作队列，提高了游戏的操控深度。

2、服务器管理技术

25 RTS: “Real-Time Strategy” 简称，意为即时战略

（1）分布式服务器架构技术

本技术是公司自主开发的一套程序，由账号服务器、数据库服务器、世界服务器、城镇服务器和日志服务器等组成，理论上能够容纳百万玩家同时在线进行游戏，支持各游戏系统的流畅运行，方便扩展以及问题反馈，提升响应速度和系统吞吐量，实时监控应用系统的运行状态和各项关键指标，高效可靠的实时更新，实现自动化的数据分发等功能。

本技术还依靠完成端口和多线程等网络技术，一个应用程序能够创建多个工作线程来处理完成端口上的通知事件，工作线程的数量取决于程序的具体需要。每个线程都可以从系统获得一个“原子”性的时间片，轮番运行并检查完成端口。

（2）服务器“GM”工具技术

本技术是方便游戏管理员对游戏世界以及对玩家游戏数据进行管理的一些相关工具，能够简化游戏管理员工作，使玩家的问题能够得到更高效率的解决，提高玩家对运营服务的满意度。

本技术由活动任务系统、游戏数据管理两部分组成。活动任务系统是提高玩家上线进行游戏的动力，同时保持玩家与运营商的互动；游戏数据管理是面向特定数据库的简单检索查询调用，同时对这些数据进行微观及宏观的统计、分析、综合和推理，以指导实际问题的求解，发现事件间的相互关联，利用已有的数据对未来的活动进行预测。

（3）服务器寻路技术

本技术使用动态链接库方式，能够实现上万个游戏单位同时移动碰撞的运算量承载、对单位可否到达目标点的判定，在单台服务器上能同时承载200个游戏房间的寻路运算压力，实现单次寻路的平均时间低于0.2毫秒，最大时间低于0.5毫秒的效果。

（4）服务器数据库技术

本技术实现对“MySQL²⁶”数据库的高级应用封装，是针对游戏应用需求快

26 MySQL: 关系型数据库管理系统

速查询和写入等特性，通过一个自定义的内部高速缓存，实现了类似于“NoSql²⁷”的数据库技术。

本技术使用封装接口，对于使用数据库的开发人员而言接口将更加简洁，使开发人员能够投入更多的精力于游戏逻辑功能的实现，保证数据读取和写入的高效。本技术内部使用了数据“Hash”拆分方法、数据共享内存守护、数据定时限量保存等特有的功能。

（5）服务器跨平台技术

服务器跨平台技术便于服务器软件在不同的平台下面运行，实现一份代码两处编译后即可运行，且不需要对原始代码进行修改，能够充分利用平台的优势，发挥出代码高效使用率和最小的维护成本。

（二）发行人研发项目及进展情况

公司网络游戏新产品的开发流程主要分为四个阶段，主要包括“预研阶段、设计阶段、开发阶段、测试阶段”，公司除对现有产品进行了持续不断的版本更新及改进升级外，截至2016年6月30日，公司正在研发的主要项目具体情况如下：

1、客户端产品研发情况

（1）《H-Game》（暂定名）

①产品简介及研发进展

《H-Game》是公司在《梦三国》的成功基础上为玩家精心打造的一款“3D”即时竞技类网络游戏，截至本招股意向书签署日，《H-Game》尚处于预研阶段。

②游戏玩法创新及技术特点

《H-Game》设计有武将自生长技能树，给予培养角色较大的灵活度；引入实时武将切换机制，突破传统竞技类游戏局限；采用单张地图策略性玩法，引入战队、军团、军团联合等多种用户交互团队形式；拥有大规模的“国战”系统，能够调动全区十万以上玩家同时参与“国战”的游戏体验。

《H-Game》在研发技术上采用“E-SOUL”系列引擎技术2.0版，支持高品质

27 NoSql: 非关系型的数据库系统

3D实时渲染，并使用高光贴图，顶点色等3D美术表现技术，在优化画面的同时优化了客户端使用效率，保证画面的高端性和流畅性；游戏采用地图快速生成技术支持3D地图的即时生成、天气场景效果的生成和即时变换，提升玩家在游戏过程中的感官体验；游戏使用蜂窝式服务器系统，支持国战等多人在线实时交互，跨区数据迁移，扩大用户的交互范围，支持玩家的跨区竞技行为。

（2）《梦江湖》（暂定名）

《梦江湖》是公司重点打造的一款大型武侠沙盒类客户端游戏，截至本招股意向书签署日，该游戏已正式进入研发阶段，预计将于2017年底完成产品第一阶段开发。

《梦江湖》游戏采用高自由度沙盒游戏设计思路，玩家可以在游戏内创造自己心目中的武侠故事，可以选择门派，也可以自己创造门派，可以招募队友完成任务，也可以和队友进行其他多种形式的互动；即使是同一个游戏角色，不同的玩家，会有完全不同的成长路线，体验不同的剧情分支，完成不同的游戏任务，是一个可以反复进行游戏的创新类型MMORPG武侠游戏。在游戏的过程中，玩家会逐渐学会使用一些简单的工具进行游戏修改和开发，并且发布出来邀请其它人一起体验自己设计的游戏，因而游戏可玩性更高，内容更加丰富，玩家体验感、成就感更好。

（3）《梦塔防steam版》（暂定名）

《梦塔防steam版》是公司在《梦塔防》的成功基础上为玩家精心打造的一款策略塔防类客户端网络游戏，截至本招股意向书签署日，《梦塔防steam版》已进入研发阶段。

《梦塔防steam版》精炼了《梦塔防》的经典玩法封炎大战以及独特的武将培养主线，以“策略塔防挑战和竞技”为核心玩法。游戏中包括关卡征战、多人策略地图、夺宝娱乐圈、秦岭迷宫等多人合作活动地图，独有特色的无限模式炼狱塔挑战，随机生成的地图和怪物种类以及对抗模式灯。《梦塔防steam版》针对客户端大小和引擎进行了优化，去除了复杂多余的玩法设计，缩小了客户端体积，核心玩法更加明确，游戏性更多提升。

2、综合运营平台项目

网络游戏运营平台是公司为用户提供多功能互联网互动娱乐服务的媒介，是连接用户与游戏的纽带，实现用户间交流与沟通的工具。网络游戏运营平台是网络游戏企业发展壮大过程中不可缺少的重要环节，构建一个资源强大、功能丰富的运营平台，对于公司来说是不可或缺的。

公司目前在研的综合运营平台最终目标是将建立一个功能强大，集用户平台、赛事平台、移动终端平台、运营数据分析系统和用户数据交互系统于一体的游戏运营平台，并采用精细化运营的理念，及时对用户进行数据交互分析，为用户提供更加高效的运营服务。运营平台的建立有利于公司各类产品的运营，满足不同用户的需求、实现资源的最大化利用。截至本招股意向书签署日，综合运营平台项目处于研发阶段。

网络游戏运营平台架构图



3、移动端产品研发项目情况

2014 年，公司重点布局移动端网络游戏的研发及运营项目，公司已自主研发并成功上线运营移动网络游戏《梦梦爱三国》、《梦三国手游》、《硬霸三国》、《方块战争》、《次元战争》以及《口袋梦三国》、《电魂统军令》等辅助类、安全类的移动端应用产品。

截至 2016 年 6 月 30 日，公司正在研发的主要移动网络游戏产品具体情况如下：

游戏名称	游戏类型	所处阶段	预计上线运营时间
《梦塔防移动版》	手游	研发中	2017 年第一季度

《X-Game》	手游	研发中	2017 年第一季度
《GTS》	手游	研发中	2016 年第四季度
《军团无双》	手游	研发中	2017 年第一季度
《攻战魏蜀吴》	手游	研发中	2017 年第一季度

注：上述游戏名称均为暂命名。

4、VR产品研发项目情况

2016年1-6月，公司着手布局处于信息技术前沿的 VR 游戏业务领域，紧跟行业发展方向，着力研发VR产品。首款VR产品《瞳》（暂定名）已顺利完成研发，并于2016年7月授权上海乐相科技有限公司运营。截至2016年6月30日，正在研发VR产品《境界之漆》（暂定名），该款产品预计于2017年第一季度上线运营。

5、主机游戏研发项目情况

2016年4月，公司设立摩巴网络从事主机游戏开发，主机游戏借助主机硬件及手柄操控极大的提升了游戏的体验感和可玩性。截至2016年6月30日，摩巴网络正在研发《Project-Pandora》（暂命名）。

（三）报告期内公司的研发投入情况

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
研究与开发费用(万元)	4,925.52	11,999.23	8,079.36	5,382.34
研究与开发费用占当期营业收入的比例(%)	19.92%	25.61	17.06	11.43

报告期内，公司研究与开发费用投入共计30,386.45万元，占累计营业收入的18.30%，为公司产品研发、技术创新提供了资金保障。

（四）技术研发创新机制

截至2016年6月30日，公司拥有技术研发人员343人，占公司员工总人数的比例为62.25%。

坚持技术创新，一直是公司持之以恒的重点战略之一。技术创新是提高公司竞争力的重要手段，只有建立有效的创新机制才能持续地开发出用户满意的产品。为了保证公司在行业内的技术先进地位，公司采取了以下机制有效地推动技术创新：

1、公司组织技术专家成立专门的新技术研发小组，密切关注网络游戏行业内各类技术的发展动向，并针对重要的前沿技术进行充分的技术调研，组织团队进行专项开发，坚持大胆创新、严谨应用的原则，鼓励员工将相对成熟的新技术应用到游戏产品开发过程中。

2、公司重视对人才的培养，在公司内营造适合专业人才成长的机会和空间，鼓励员工发挥自己的特长。公司定期安排各种知识、技能的培训，鼓励员工不断学习，提高知识技能和综合素质，提升创新能力。

3、公司建立了玩家互动机制，在游戏开发和运营过程中，借助与玩家的互动反馈机制以及对游戏运营数据的跟踪挖掘，不断收集玩家的需求信息和开发建议，以此对产品实施持续的改进和创新。

八、产品与服务质量控制情况

公司在产品立项、开发、测试到上线、客户服务等多个业务环节，均采取了细致严密的质量控制措施，形成了完善的质量控制体系。各个部门根据自身的职责范围，对产品与服务质量进行监督和控制，确保游戏产品上线时能够达到各项测试指标，在最大程度上保障游戏用户的利益，同时有效规避游戏产品的版权风险，保证公司的业务持续稳定开展。

（一）立项阶段的质量控制

公司制订了一套完整的立项管理流程，经过对市场发展趋势、用户需求、同类产品及竞争对手等方面的深入调查和对项目可行性的审慎分析，公司召开专题会议对立项建议书等相关文件进行审议并提出改进方案，确保用户需求和前沿开发技术准确全面的形成具体的产品设计需求，同时规避项目产品与市场上已有的游戏产品形成同质化竞争。

（二）开发测试阶段的质量控制

1、开发团队内部测试

当游戏开发进展到预先设定的测试点时，开发团队将对游戏产品进行严格测试，以保证游戏功能的基本正确性，同时，由美术、程序开发和音乐制作的负责人组成监督组对游戏的图片、程序代码和音乐进行跟踪审核，确保公司开发的游

戏产品不存在抄袭和侵犯他人知识产权的行为。

2、公司内部测试

公司专门的产品测试人员根据产品策划案制订针对性的测试用例，并负责对公司所有产品的每个改动进行测试，并对游戏产品涉及版权的关键点进行逐一筛查审核。如果测试过程涉及游戏产品的重大功能，可以动用公司其他部门的人力配合进行更大范围和更深层次的产品测试。

3、少数玩家参与的内部封闭测试

在经公司测试人员测试通过后，还需将其发布到体验服务器，由一小部分玩家试玩测试。由于网络环境、游戏参与人数等条件限制，部分游戏产品的漏洞在公司内部测试阶段不一定能够检验出来，公开测试环节进一步保证了正式发布的游戏产品的稳定性与可靠性。公司在公开测试之前还需根据国家有关部门规定设置网络游戏防沉迷系统，以有效加强对未成年玩家的注册指导和时间限制，促进其以健康的方式进行游戏娱乐。

（三）客户服务的质量控制

公司通过严密的产品立项管理、开发测试流程管理与客户服务作业指导等质量控制措施，以及持续的技术支持服务和及时的售后服务等，尽可能提升产品与服务质量，减少质量纠纷和版权纠纷。截至2016年6月30日，公司未发生因产品质量和服务质量而引发的重大争议和纠纷，公司自主开发的游戏产品亦不存在版权争议或纠纷。

九、公司境外经营和境外资产情况

2016年6月公司在香港设立了电魂互娱，截至本招股意向书签署日电魂互娱尚未开始境外经营。电魂互娱基本情况详见本招股意向书第五节“发行人的基本情况”之“七、发行人控股子公司、参股公司简要情况”之“（一）控股子公司”。

报告期内，公司以授权经营的方式为境外用户提供游戏产品并通过授权经营商取得版权金收入及游戏授权经营收入分成，详见本招股意向书第六节“业务与技术”之“四、发行人的主营业务情况”之“（三）公司的主要业务模式”。

十、冠名“科技”的依据

公司专业从事网络游戏的研发与运营，公司作为“高新技术企业”及“国家规划布局内重点软件企业”，依靠技术研发优势，已经成为国内网络游戏行业内具备较强自主研发能力和运营能力的优秀企业。公司一直注重发展技术创新能力，在技术创新和产品开发上取得了多项成果，截至2016年6月30日，公司已成功申请并获得42项计算机软件著作权、22项美术作品著作权和6项计算机软件产品登记证书。公司获得了多项产品和技术相关荣誉；公司的技术优势及技术情况分别参见本节“三、发行人在行业中的竞争地位”之“（四）发行人的竞争优势”以及“七、发行人核心技术及研究开发情况”。因此，公司名称含有“科技”字样。

第七节 同业竞争和关联交易

一、发行人独立运营情况

公司自设立以来，严格按照《公司法》、《证券法》等法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，建立健全了公司的法人治理结构，在资产、人员、财务、机构、业务等方面与实际控制人完全分开，具备完整的业务体系和面向市场独立经营的能力。

（一）资产独立

公司拥有独立的经营场所，独立完整的研发、运营系统及配套设施；拥有的注册商标、软件著作权、经营性网站、相应域名以及其他资产的取得法律手续完备，资产完整、权属清晰，不存在依赖股东的资产进行研发、运营的情形。

（二）人员独立

公司已建立独立的劳动人事管理制度，并独立负责员工的劳动、人事及薪酬管理工作；公司总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员均专职在公司工作并领取薪酬，不存在在关联方领薪的情形；公司财务人员没有实际控制人及其控制的其他企业兼职；相关人员的招聘、选举和任命符合《公司法》、《公司章程》等有关规定，不存在法律、法规禁止的情形。

公司董事、实际控制人之一的陈芳女士在 2008 年 9 月至 2012 年 10 月任电魂有限财务主管，2012 年 10 月后不再担任财务主管。报告期内，公司财务人员与公司董事、监事、高级管理人员及实际控制人均不存在亲属关系。

（三）财务独立

公司独立核算、自负盈亏，设置了独立的财务部门，配备了独立的财务人员，建立了符合财务制度要求、独立的财务核算体系、财务管理制度和内部控制制度；公司在银行单独开立账户，不存在与实际控制人共用银行账户的情形；公司依法独立纳税，不存在与实际控制人共同纳税的情形。

（四）机构独立

公司依照《公司法》和《公司章程》设置了股东大会、董事会、监事会等决策及监督机构，建立了完整、独立的法人治理结构；公司为适应自身发展和市场竞争的需要设立了独立的职能机构，各职能部门拥有独立的人员，并在公司管理层的领导下独立运作，其履行职能不受实际控制人及其他关联方的影响。公司股东均为自然人，公司的机构与股东之间不存在隶属关系，亦不存在“混合经营、合署办公”的情形及股东干预股份公司机构设置的情形。

（五）业务独立

公司主要从事网络游戏产品的开发和运营，在生产经营及管理上独立运作。公司形成了独立完整的技术研发、产品运营和客户服务体系；合法、独立取得了从事网络游戏开发运营所需许可证，具备独立、自主面向市场自主经营的能力。

公司的实际控制人及其控制的其他企业未从事与公司相同或者相似业务，公司在业务上与实际控制人及其控制的其他企业完全分开、相互独立，不依赖于股东及关联方。

保荐机构认为：发行人严格按照《公司法》、《证券法》等法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，建立健全了公司的法人治理结构，在资产、人员、财务、机构、业务等方面与实际控制人完全分开、相互独立，具备完整的业务体系和面向市场独立经营的能力；发行人在资产、人员、财务、机构、业务等方面独立性披露内容真实、准确、完整。

二、同业竞争

（一）同业竞争情况

本公司主营业务为网络游戏的开发和运营。公司实际控制人胡建平、陈芳、余晓亮、胡玉彪、林清源未从事与本公司相同或相似的业务，与本公司不存在同业竞争。

截至本招股意向书签署日，胡建平除持有电魂网络股份外，还持有杭州小巷酒业有限公司 5%的股权并担任该公司董事。杭州小巷酒业有限公司的经营范围：

许可经营项目：批发、零售：预包装食品，酒类（在有效期内方可经营）。一般经营项目：批发、零售：日用百货；其他无需报经审批的一切合法项目。（上述经营范围不含国家法律、法规规定禁止、限制和许可经营的项目。）

截至本招股意向书签署日，陈芳、余晓亮、胡玉彪、林清源除持电魂网络股份之外，无其他对外投资。

（二）避免同业竞争的承诺

公司实际控制人胡建平、陈芳、余晓亮、胡玉彪、林清源以及持有公司 5% 以上股份的股东吴文仲、郑锦栩出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

（1）截至本承诺函出具日，本人及所投资的其他企业未从事与电魂网络及其控制企业的主营业务存在任何直接或间接竞争的业务或活动；

（2）电魂网络本次发行及上市完成后，本人及所投资的其他企业从事的业务或活动不存在与电魂网络及其控制企业的主营业务有任何直接或间接竞争关系，未来也不会以任何方式（包括但不限于单独经营、通过合资经营或拥有另一公司或企业的股份及其他权益）直接或间接经营与电魂网络及其控制企业当时所从事的主营业务构成同业竞争的业务或活动；

（3）如未来本人及所投资的其他企业获得的商业机会与电魂网络及其控制企业当时所从事的主营业务发生同业竞争或可能发生同业竞争的，本人将立即通知电魂网络，并尽力促成本人所投资的企业将该商业机会按公开合理的条件优先让予电魂网络或其控制的企业，以确保电魂网络及其全体股东利益不受损害；

（4）如果违反上述承诺，本人将赔偿由此给电魂网络带来的损失；

（5）本承诺持续有效，直至本人直接或间接持有电魂网络股权比例低于 5%（不含 5%）为止。

三、关联交易

（一）公司目前的关联方

1、发行人实际控制人

序号	关联方名称	关联关系	持股情况
1	胡建平、陈芳、余晓亮、 胡玉彪、林清源	实际控制人	直接持有公司 66.46%的股份

2、发行人的子公司

序号	子公司名称	持股情况
1	电梦网络	公司通过电魂创投间接持有其 65%的股权
2	电魂创投	公司持有其 100%的股权
3	萨满网络	公司通过电魂创投间接持有其 70%的股权
4	勺子网络	公司通过电魂创投间接持有其 65%的股权
5	菜菜网络	公司通过电魂创投间接持有其 100%的股权
6	摩巴网络	公司通过电魂创投间接持有其 56.25%的股权
7	电魂互娱	公司持有其 100%的股权

3、发行人实际控制人控制的其他企业

截至本招股意向书签署日，本公司实际控制人不存在控制的除本公司之外的其他企业。

4、发行人的参股企业

序号	关联方名称	关联关系
1	杭州滨江众创投资合伙企业（有限合伙）	通过电魂创投间接持有其 6.667%的份额，为企业有限合伙人
2	上海恩酷信息科技有限公司	通过电魂创投间接持有其 7%的股权
3	新余市君顺投资中心（有限合伙）	通过电魂创投间接对其出资 1,000 万元

注：截至本招股意向书签署日，上海恩酷信息科技有限公司、新余市君顺投资中心（有限合伙）尚未办妥电魂创投向其出资相关工商手续。

5、其他持有发行人 5%以上股份的股东

序号	关联方名称	关联关系
1	吴文仲	直接持有公司 13.82%的股份
2	郑锦栩	直接持有公司 13.82%的股份

6、直接或间接持有发行人 5%以上股份的股东及其关系密切的家庭成员

胡建平、陈芳、胡玉彪、吴文仲、郑锦栩、余晓亮、林清源为直接持有 5%

以上发行人股份的自然人，上述自然人及其关系密切的家庭成员为本公司的关联方。

7、发行人董事、监事、高级管理人员及其关系密切的家庭成员

本公司的董事、监事、高级管理人员相关情况参见本招股意向书“第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员”相关内容，与董事、监事、高级管理人员关系密切的家庭成员也为本公司的关联方。

8、其他关联方

关联方	关联关系
杭州小巷酒业有限公司	胡建平持有其 5% 的股权，并担任该公司董事
陕西弘发置业有限公司	吴文仲及其兄弟控制企业
杭州峰祖建筑设备安装有限公司	胡建平之妹胡彩霞控制企业
杭州钱杯石材有限公司[注]	胡建平之兄胡陆平控制企业
杭州丰禾市政园林有限公司	胡建平之兄胡陆平的配偶吴瑞芳控制的企业

注：截至本招股意向书签署日，杭州钱杯石材有限公司正在办理注销手续。

（二）报告期内，与发行人曾经存在关联关系的关联方

1、报告期内，与发行人曾经存在关联关系的企业

（1）发行人曾经参股的公司

①深圳市火潮网络科技有限公司

公司名称	深圳市火潮网络科技有限公司
股权结构	杨振、电魂网络、成玮、马军伟、蓝红生、黄琛焱分别持有其 49.00%、30.00%、7.00%、5.60%、4.20%、4.20% 的股权
经营范围	网络游戏的技术开发（不含提供互联网上网服务）；计算机软件的技术开发；电子产品的销售；国内贸易，货物及技术进出口。（法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外）
存在关联关系时间	2013 年 1 月至 2015 年 7 月
报告期内是否存在关联交易	否

火潮网络由于未能在激烈的市场竞争中开发出符合玩家喜好的游戏产品，导致该公司持续亏损，最终资不抵债清算，并于 2015 年 7 月完成注销手续。

②深圳市云梦泽网络科技有限公司

公司名称	深圳市云梦泽网络科技有限公司
股权结构	邬昊、电魂网络、王凡分别持有其 66.70%、27.50%、5.80%的股权
经营范围	网络游戏与网页游戏的开发、销售、技术维护与技术咨询；计算机软件的开发、销售与咨询；网页设计；网络产品的技术维护与技术咨询（法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）
存在关联关系时间	2013 年 1 月至 2016 年 1 月
报告期内是否存在关联交易	否

云梦泽网络由于未能在激烈的市场竞争中开发出符合玩家喜好的游戏产品，导致公司持续亏损，最终资不抵债清算，并于 2016 年 1 月完成注销手续。

③参股火潮网络、云梦泽网络的原因

为了企业自身发展的需要，公司除按规划持续开发新的网络游戏产品外，也决定对公司认为合适的网络游戏企业进行投资，作为公司新业务领域拓展的重要组成部分，报告期内，公司先后参股了火潮网络及云梦泽网络，不存在实际控制该等两家公司的情况。

2、报告期内，与发行人曾经存在关联关系的自然人

报告期内，陈锦梅、程运木曾担任公司独立董事，与公司之间的关联关系情况如下：

时间	与公司的关联关系
2012 年 10 月—2013 年 6 月	担任公司独立董事，2013 年 6 月，陈锦梅辞去公司董事职务，自此与公司不存在关联关系
2013 年 6 月—2015 年 7 月	担任公司独立董事，2015 年 7 月，程运木辞去公司董事职务，自此与公司不存在关联关系

3、实际控制人曾经控制的企业

项目	基本情况
公司名称	杭州博业装饰工程有限公司
股权结构	胡建平 30%、陈芳 30%、杜嘉琪 40%
经营范围	装饰工程、市政工程、建筑工程、园林绿化工程（凭资质证书经营）；建筑设备租赁；经济信息咨询（除证券、期货、商品中介）
存在关联关系的时间	2008 年 9 月至 2013 年 9 月
报告期内是否存在关联交易	否

2013 年 6 月，杭州博业装饰工程有限公司召开股东会，决定进入注销程序，

2013 年 9 月，杭州博业装饰工程有限公司已完成工商注销手续，自此与公司不存在关联关系。

（三）关联交易

1、经常性关联交易

报告期内，公司与上述关联方不存在经常性关联交易

2、偶发性关联交易

2015 年 12 月，经公司第二届董事会第三次会议、电魂创投股东决定及勺子网络股东会决议审议通过，电魂创投与公司监事罗扬签订《股权转让协议》，将其持有勺子网络 20%（100 万元出资）的股权以 12 元/注册资本的价格转让给罗扬，转让价款为 1,200 万元；股权转让价格以勺子网络截至 2015 年 10 月 31 日净资产评估值 6,011.41 万元为依据协商确定，不存在损害公司及股东利益的情形。

3、向关键管理人员支付薪酬

报告期内，公司关键管理人员在公司领取薪酬的具体情况如下：

报告期间	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
关键管理人员人数	12	12	12	12
发行人处领取报酬人数	12	12	12	12
报酬总额(万元)	309.10	658.38	927.13	880.76

四、规范关联交易的制度安排

为规范公司与关联方之间存在的关联交易，维护公司股东特别是中小股东的合法权益，保证公司与关联方之间的关联交易符合公开、公平、公正的原则，股份公司成立后在《公司章程》、《关联交易管理制度》、《独立董事工作制度》等相关文件中对公司关联交易的决策程序作出了严格的规定。

（一）《公司章程》相关规定

公司现行的《公司章程》对关联交易决策权限与程序规定如下：

第七十三条、股东大会审议有关关联交易事项时，关联股东不应当参与投票表决，其所代表的有表决权的股份数不计入有效表决总数；股东大会决议应当充分披露非关联股东的表决情况。

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

第一百一十三条、董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行使表决权，也不得代理其他董事行使表决权。该董事会会议由过半数的无关联关系董事出席即可举行，董事会会议所作决议须经无关联关系董事过半数通过。出席董事会的无关联董事人数不足 3 人的，应将该事项提交股东大会审议。

（二）《关联交易管理制度》相关规定

根据《杭州电魂网络科技股份有限公司关联交易管理制度》的相关规定，董事会及股东大会对关联交易的决策权限如下：

1、董事会审议公司与关联自然人发生的交易金额在 30 万元以上的关联交易；公司与关联法人发生的交易金额在 300 万元以上，且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5%以上的关联交易。

2、股东大会审议公司单笔关联交易金额或者同类关联交易的连续十二个月累计交易金额在 3,000 万元以上（含 3,000 万元），且占最近一期经审计净资产绝对值 5%以上（含 5%）的；对于首次发生的日常关联交易且公司与关联人订立的协议，但没有具体交易金额的；公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议，且必须经出席会议的股东所持表决权的 2/3 以上通过。

（三）《独立董事制度》相关规定

根据《独立董事工作制度》的相关规定，独立董事对关联交易的权限如下：

1、审议重大关联交易[指根据《上海证券交易所上市公司关联交易实施指引》

（2011 年）予以披露之关联交易]时，应经独立董事事先认可；独立董事作出判断前，可以聘请中介机构出具独立财务顾问报告，作为其判断的依据；

2、独立董事应当对关联交易向董事会或股东大会发表独立意见。

五、关联交易的程序合法性及独立董事对关联交易的意见

报告期内，公司发生的关联交易的批准程序严格遵循了《公司章程》规定的决策权限。公司独立董事对报告期内发生的关联交易履行的审议程序的合法性和交易价格的公允性发表了意见：“公司报告期内发生的关联交易均按市场原则进行，定价合理公允，履行了必要的决策程序，不存在损害公司及其他股东利益的情况。公司已建立了必要的关联交易决策制度，设置了合法合规的关联交易的批准程序”。

六、规范和减少关联交易的措施

公司将严格按照有关法律、法规、规范性文件及《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《关联交易管理制度》和《独立董事工作制度》等有关规定，严格执行关联交易基本原则、决策程序、回避制度、信息披露等措施来规范公司关联交易。

为规范和减少公司实际控制人及其控制的企业未来与公司可能发生的关联交易，公司实际控制人胡建平、陈芳、余晓亮、胡玉彪、林清源出具了《关于规范和减少关联交易承诺函》，承诺：本人及本人所控制的其他任何类型的企业将尽量避免、减少与电魂网络发生关联交易，如关联交易无法避免，本人及本人所控制的其它企业将保证按市场化原则和公允价格进行公平操作，并按照相关法律、法规以及规范性文件的规定履行交易程序及信息披露义务。如果违反上述承诺，本人由此所得的收益归电魂网络。如电魂网络因该等关联交易情形遭受损失的，则本人将向电魂网络赔偿一切损失。

第八节 董事、监事、高级管理人员与核心技术人员

一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员简介

(一) 董事

本公司董事会由七名董事组成，其中独立董事三名，本届董事会任期三年。具体情况如下：

姓名	董事任职情况	董事任期
胡建平	董事长	2015.10~2018.10
余晓亮	董事	2015.10~2018.10
胡玉彪	董事	2015.10~2018.10
陈 芳	董事	2015.10~2018.10
张淼洪	独立董事	2015.10~2018.10
杨士龙	独立董事	2015.10~2018.10
陈 瑛	独立董事	2015.10~2018.10

1、胡建平先生：中国国籍，无境外永久居留权，1972年8月出生，本科学历。2005年5月至2008年6月任浙江国丰建设集团有限公司项目经理；2008年9月至2013年9月担任杭州博业装饰工程有限公司监事；2008年11月至2012年10月历任电魂有限执行董事、董事、董事长，2011年5月至今任杭州小巷酒业有限公司董事。2012年10月至今任本公司董事长，现兼任政协杭州市滨江区委员会常委、浙江省软件行业协会理事、浙江省工业经济联合会副会长、浙江省企业联合会副会长、浙江省企业家协会副会长；2014年12月至今任电魂创投董事长兼总经理；2015年3月至今任菜菜网络董事；2016年6月至今任电魂互娱董事。

2、余晓亮先生：中国国籍，无境外永久居留权，1981年2月出生，大专学历。2004年11月至2007年8月任腾讯科技（深圳）有限公司主策划；2008年9月至2012年10月历任电魂有限董事长、经理。2012年10月至今任本公司董事、总经理；2014年12月至今任电魂创投董事和萨满网络董事；2015年3月至今任勺子网络董事。

3、胡玉彪先生：中国国籍，无境外永久居留权，1980年10月出生，本科

学历。2002年7月至2002年10月任上海天津软件公司用户界面（UI）开发工程师；2002年10月至2006年5月任上海盛大网络发展有限公司开发工程师（主程序员）；2006年9月至2007年9月任腾讯科技（深圳）有限公司开发工程师；2008年9月至2012年10月历任电魂有限主程序员、首席技术官、监事、董事等职务。2012年10月至今任本公司董事、副总经理、首席技术官；2014年5月至今任电梦网络监事；2014年12月至今任电魂创投董事；2015年3月至今任勺子网络、菜菜网络董事；2015年6月至今兼任本公司基础架构中心负责人；2016年6月至今任摩巴网络董事、经理。

4、陈芳女士：中国国籍，无境外永久居留权，1973年12月出生，本科学历。2000年1月至2001年5月任杭州恒大税务事务所有限公司出纳兼团支部书记；2003年7月至2004年9月任杭州下城区地方税务局环北税务所税收代征员；2004年10月至2007年9月任杭州建工集团有限责任公司出纳、会计；2008年9月至2012年10月任电魂有限财务主管，2012年10月至2014年6月任本公司投资管理部主管。2013年4月至今任本公司董事；2014年6月至今任本公司投资管理部总监。

5、张淼洪先生：中国国籍，无境外永久居留权，1950年5月出生，大专学历，高级会计师。曾任浙江医科大学附属第二医院、浙江大学附属邵逸夫医院总会计师等职；2010年6月退休。现任普洛药业股份有限公司、数源科技股份有限公司、华联控股股份有限公司独立董事；2015年7月至今任本公司独立董事。

6、杨士龙先生：中国国籍，无境外永久居留权，1943年9月出生，大专学历。1966年11月至1994年12月历任杭州木材总厂、杭州木材公司副厂长、副总经理、纪委书记、党委书记；1995年1月至2003年10月历任杭州市劳动局管理处、杭州市就业管理局任主任、书记、副局长；2003年11月退休。2005年11月至2009年5月担任中国四季青服装交易中心杭州国际服装城筹办工作办公室主任。2013年6月至今任本公司独立董事。

7、陈瑛女士：中国国籍，无境外永久居留权，1957年9月出生，硕士学历。1997年7月至2011年12月任浙江省建筑房地产开发公司总经理；2011年12月至2013年6月任浙江省建筑房地产集团有限公司董事长、总经理、党总支书记。2013年10月退休。2013年6月至今任本公司独立董事。

（二）监事

本公司监事会由三名监事组成，本届监事会任期三年。具体情况如下：

姓名	在公司任职情况	监事任期
于佳	职工代表监事、监事会主席	2015.10~2018.10
罗扬	股东代表监事	2015.10~2018.10
李华锋	股东代表监事	2016.4~2018.10

1、于佳先生：中国国籍，无境外永久居留权，1980年11月出生，本科学历。2005年8月至2007年6月任中国移动通讯集团公司珠海分公司产品经理；2007年8月至2009年4月任台湾游戏橘子数位科技股份有限公司产品经理，2009年9月至2012年10月任电魂有限产品部总监。2012年10月至2014年9月任本公司产品部总监，2014年9月至2015年6月任项目副制作人；2015年7月至今任本公司项目制作人。2012年10月至2016年3月担任本公司职工代表监事，2016年4月至今任本公司职工代表监事、监事会主席。

2、罗扬先生：中国国籍，无境外永久居留权，1982年9月出生，硕士学历。2008年9月至2012年10月任电魂有限程序主管，2012年10月至2014年12月担任本公司程序主管。2014年12月至2015年2月任本公司项目制作人；2015年3月至今任勺子网络董事长兼总经理。2012年10月至2015年5月担任本公司职工代表监事，2015年5月至今任本公司股东代表监事。

3、李华锋先生：中国国籍，无境外永久居留权，1982年3月出生，本科学历。2005年7月至2007年3月任丝宝集团市场部主管；2007年5月至2008年8月任上海第九城市信息技术有限公司项目经理；2008年8月至2010年12月任上海数龙计算机科技有限公司资深市场推广经理；2010年12月至2012年1月任南京数龙计算机科技有限公司资深市场推广经理；2012年3月至2013年11月任指乐信息技术（上海）有限公司产品运营总监；2013年11月至今任本公司业务中心副总监；2016年4月至今任本公司股东代表监事；2016年5月至今任电魂创投监事。

（三）高级管理人员

截至本招股意向书签署日，公司有四名高级管理人员，具体情况如下：

姓名	在公司任职情况	高级管理人员任期
余晓亮	董事、总经理	2015.10~2018.10
胡玉彪	董事、副总经理	2015.10~2018.10
黄 法	财务总监、董事会秘书	2015.10~2018.10
郝 杰	副总经理	2015.10~2018.10

1、余晓亮先生：简历见本节“（一）董事会成员”。

2、胡玉彪先生：简历见本节“（一）董事会成员”。

3、黄法先生：中国国籍，无境外永久居留权，1982年8月出生，本科学历。2004年8月至2012年6月历任中汇会计师事务所有限公司项目经理、审计经理；2012年7月至2012年10月任电魂有限财务总监。2012年10月至今任本公司财务总监兼董事会秘书。

4、郝杰先生：中国国籍，无境外永久居留权，1984年1月出生，本科学历。2007年8月至2008年7月任北京拓洲冠宇科技有限公司副主美、副总监；2008年9月至2012年10月历任电魂有限艺术总监、项目制作人。2012年10月至今任本公司副总经理、艺术总监、项目制作人；2014年5月至2015年4月任电梦网络执行董事兼总经理，2015年4月至今任电梦网络董事；2014年12月至今任萨满网络董事。

（四）核心技术人员

1、余晓亮先生：简历见本节“（一）董事”。

2、胡玉彪先生：简历见本节“（一）董事”。

3、罗扬先生：简历见本节“（二）监事”。

4、于佳先生：简历见本节“（二）监事”。

5、郝杰先生：简历见本节“（三）高级管理人员”。

6、蔡剑卫先生：原名蔡剑伟，中国国籍，无境外永久居留权，1983年1月出生，本科学历。2005年7月至2012年2月任腾讯科技（深圳）公司游戏策划、游戏主策划、游戏项目负责人，2012年3月至2012年10月任电魂有限项目制

作人；2012年10月至2015年2月任本公司项目制作人；2015年3月至今任菜菜网络董事长兼总经理；2015年12月至今任本公司海外项目中心研发部负责人。

7、汪岱先生：中国国籍，无境外永久居留权，1970年2月出生，本科学历。1990年7月至1998年12月任北京市石景山发电总厂技术员、团总支书记、团委书记、党委宣传处处长；1998年12月至2004年2月大众软件杂志社编辑、主任、执行主编；2004年2月至2006年2月上海腾武信息技术有限公司市场总监、运营总监；2006年2月至2007年2月上海软金网络科技有限公司副总经理；2007年2月至2008年2月任杭州天畅网络科技有限公司运营总监；2008年2月至2011年2月上海盛大网络科技有限公司运营总监；2011年5月至2012年9月空中网副总经理。2012年10月至2014年6月任本公司运营总监。2014年6月至今任本公司业务中心总监，2015年6月至今兼任客服中心总监。

8、李刚先生：中国国籍，无境外永久居留权，1987年9月出生，大专学历。2006年3月至2006年11月任广州东诚电脑绣花有限公司网络工程师；2006年11月至2008年2月任广州网释计算机科技有限公司NET开发工程师；2008年3月至2009年1月任广州旭驰信息科技有限公司NET开发工程师。2009年6月至2012年10月任电魂有限技术部主管。2012年10月至2015年6月任本公司技术部主管，2015年6月至今任本公司账号支付组主管。

9、吴晓娴女士：中国国籍，无境外永久居留权，1980年11月出生，本科学历。2004年6月至2005年10月任杭州二元科技公司3D场景职务；2005年11月至2006年7月任杭州渡口网络科技有限公司3D场景职务；2007年8月至2009年4月任杭州天畅网络科技有限公司3D场景职务；2009年5月至2012年10月任电魂有限美术主管。2012年10月至今任本公司美术主管。

（五）董事、监事的选聘情况

时 间	姓 名	职 务	会 议
2012年10月26日	胡建平	董事长	创立大会暨第一次股东大会
	余晓亮	董事、总经理	
	吴文仲	董 事	
	胡玉彪	董 事	
	陈锦梅	独立董事	

	林清源	监事会主席	创立大会暨第一次股东大会、 第一届监事会第一次会议
	于 佳	职工代表监事	
	罗 扬	职工代表监事	
2013年4月26日	陈 芳	董 事	2013年度第一次临时股东大会
2013年6月28日	程运木	独立董事	2012年年度股东大会
	杨士龙	独立董事	
	陈 瑛	独立董事	
2015年5月20日	罗扬	股东代表监事	2015年第一次临时股东大会
2015年7月31日	张淼洪	独立董事	2015年第三次临时股东大会
2015年10月23日	胡建平	董事长	2015年第五次临时股东大会
	余晓亮	董事、总经理	
	陈 芳	董 事	
	胡玉彪	董 事	
	杨士龙	独立董事	
	张淼洪	独立董事	
	陈 瑛	独立董事	
	林清源	监事会主席	
	于 佳	职工代表监事	
	罗 扬	股东代表监事	
2016年4月10日	李华峰	股东代表监事	2016年第一次临时股东大会

除职工代表监事外，上述公司董事、监事均由公司股东提名。

二、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员持有公司股份情况

报告期各期末，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员持有公司股份比例未发生变化，具体情况如下：

单位：万股、%

姓名	2016年 6月30日		2015年 12月31日		2014年 12月31日		2013年 12月31日	
	持股 数量	比例	持股 数量	比例	持股 数量	比例	持股 数量	比例
胡建平	2,827.80	15.71	2,827.80	15.71	2,827.80	15.71	2,827.80	15.71
陈 芳	2,827.80	15.71	2,827.80	15.71	2,827.80	15.71	2,827.80	15.71
胡玉彪	2,489.40	13.83	2,489.40	13.83	2,489.40	13.83	2,489.40	13.83
余晓亮	2,095.20	11.64	2,095.20	11.64	2,095.20	11.64	2,095.20	11.64
林清源[注]	1,722.60	9.57	1,722.60	9.57	1,722.60	9.57	1,722.60	9.57
郝 杰	383.40	2.13	383.40	2.13	383.40	2.13	383.40	2.13

注：2016年4月林清源辞去公司监事职务。

截至本招股意向书签署日，上述人员所持公司股份无质押或冻结的情况。除上述人员外，公司其他董事、监事、高级管理人员及核心技术人员及其亲属未直接或间接持有本公司股份。

三、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员对外投资情况

截至本招股意向书签署日，除胡建平持有杭州小巷酒业有限公司 5%的股份外，公司其他董事、监事、高级管理人员及核心技术人员不存在对外投资的情况。

四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员最近一年领取薪酬情况

（一）公司董事（不包含独立董事）、监事、高级管理人员及核心技术人员 2015 年度从公司领取薪酬情况

单位：万元

姓 名	现任公司职务	2015年度领取薪酬
胡建平	董事长	100.00
余晓亮	总经理、董事	100.00
胡玉彪	董事、副总经理、首席技术官、基础架构中心负责人	92.80
陈 芳	董事、投资管理部总监	55.00
郝 杰	副总经理、艺术总监、项目制作人	60.00
黄 法	财务总监、董事会秘书	44.49
林清源[注]	行政总监、商务中心负责人	67.80
罗 扬	监事	26.04
于 佳	监事、产品部总监、项目制作人	82.26
蔡剑卫	海外项目中心研发部负责人	115.52
汪 岱	业务中心总监、客服中心总监	108.66
李 刚	账号支付组主管	36.10
吴晓娴	美术主管	49.62

注：2016 年 4 月林清源辞去公司监事职务。

在本公司领取薪酬的董事、监事、高级管理人员及核心技术人员，公司按照国家及地方的有关规定，依法为其办理相关保险及住房公积金。2013 年 5 月，公司制订了《安居计划管理制度》，公司向符合条件的正式员工提供购房免息贷款，形成员工安居借款，除此之外公司不存在其他特殊待遇和退休金计划。

（二）公司独立董事津贴

2013年6月28日，公司2012年度股东大会通过《关于公司独立董事津贴的议案》，每年向独立董事支付津贴10万元（含税）；2016年2月3日，公司2015年度股东大会通过《关于2016年度董事、高级管理人员报酬事项的议案》，向独立董事支付津贴10万元（含税）。

五、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员兼职情况

截至本招股意向书签署日，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员兼职情况如下：

姓 名	职 务	兼职单位	兼职职务
胡建平	董事长	政协杭州市滨江区委员会 浙江省软件行业协会 杭州电魂创业投资有限公司 杭州菜菜网络科技有限公司 杭州小巷酒业有限公司 电魂互娱（香港）有限公司 浙江省工业经济联合会 浙江省企业联合会 浙江省企业家协会	常委 理事 董事长兼总经理 董事 董事 董事 副会长 副会长 副会长
张淼洪	独立董事	普洛药业股份有限公司 数源科技股份有限公司 华联控股股份有限公司	独立董事 独立董事 独立董事
胡玉彪	董事、副总经理	杭州电梦网络科技有限公司 杭州电魂创业投资有限公司 杭州菜菜网络科技有限公司 杭州勺子网络科技有限公司 上海摩巴网络科技有限公司	监事 董事 董事 董事 董事、经理
郝杰	副总经理	杭州电梦网络科技有限公司 杭州萨满网络科技有限公司	董事 董事
余晓亮	董事、总经理	杭州电魂创业投资有限公司 杭州萨满网络科技有限公司 杭州勺子网络科技有限公司	董事 董事 董事
罗扬	监事	杭州勺子网络科技有限公司	董事长兼总经理
蔡剑卫	海外项目中心 研发部负责人	杭州菜菜网络科技有限公司	董事长兼总经理
李华峰	监事	杭州电魂创业投资有限公司	监事

除上述情况外，公司其它董事、监事和高级管理人员及核心技术人员不存在其他兼职情况。

六、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间存在的亲属关系

截至本招股意向书签署日，除公司董事长胡建平和董事陈芳是夫妻关系外，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员相互之间不存在亲属关系。

七、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员作出的重要承诺及其与发行人签署的协议

公司董事、监事和高级管理人员作出的相关承诺，详见本招股意向书“第五节 发行人基本情况”之“八、持有发行人 5%以上股份的主要股东及作为股东的董事、监事、高级管理人员的重要承诺及其履行情况”。

公司的非独立董事、监事、高级管理人员及核心技术人员与公司签有《劳动合同》及《保密协议》，独立董事与公司签有《聘用协议》，相关合同、协议详细规定了董事、监事及高级管理人员在诚信、尽职方面的责任和义务。

根据公司《安居计划管理制度》，2013 年 12 月，核心技术人员汪岱与公司签署《员工购房（购车）借款合同》，合同约定：公司向汪岱提供 50 万元无息借款用于其在杭州市购买首套自住房、商品车，自 2014 年 6 月至 2016 年 12 月分六次偿还借款本金。

根据公司《安居计划管理制度》，2016 年 6 月，核心技术人员蔡剑卫与公司签署《员工购房（购车）借款合同》，合同约定：公司向蔡剑卫提供 28 万元无息借款用于其在杭州市购买首套自住房、商品车，自 2016 年 6 月至 2021 年 6 月分十次偿还借款本金。

除前述合同、协议外，公司董事、监事、高级管理人员与核心技术人员未与公司签有重大商业协议。

八、董事、监事、高级管理人员的任职资格

公司现任董事、监事、高级管理人员均符合《公司法》、《证券法》等法律、法规及相关规范性文件规定的任职资格。

九、董事、监事、高级管理人员的变动情况

（一）报告期内，发行人董事的变化情况

时 间	董 事	变动原因
2012年10月26日- 2013年4月26日	胡建平、余晓亮、吴文仲、 胡玉彪、陈锦梅	股份公司设立选举董事。
2013年4月26日- 2013年6月28日	胡建平、余晓亮、胡玉彪、 陈芳、陈锦梅	因吴文仲涉嫌犯罪公司解除其董事职务，改选陈芳为公司董事。
2013年6月28日- 2015年7月31日	胡建平、余晓亮、胡玉彪、陈芳、 程运木、杨士龙、陈瑛	陈锦梅因个人原因不再担任公司独立董事，增补三位独立董事。
2015年7月31日-2015年 10月23日	胡建平、余晓亮、胡玉彪、陈芳、 张淼洪、杨士龙、陈瑛	程运木因个人原因不再担任公司独立董事，增补独立董事张淼洪。
2015年10月23日至今	胡建平、余晓亮、胡玉彪、陈芳、 张淼洪、杨士龙、陈瑛	换届选举董事

公司股东吴文仲于 2012 年 5 月至 2013 年 4 月期间曾担任本公司董事。2013 年 6 月 14 日，江苏省淮安市淮阴区人民法院出具《江苏省淮安市淮阴区人民法院刑事判决书》，吴文仲因犯开设赌场罪，被判处有期徒刑二年六个月，缓刑三年，该案判决已生效。2013 年 4 月，经公司 2013 年度第一次临时股东大会决议解除其董事职务，改选陈芳担任公司董事。

保荐机构、发行人律师根据《江苏省淮安市淮阴区人民法院刑事判决书》、发行人提供的相关文件资料和信息并对当事人进行访谈，经核查，吴文仲的违法行为并未涉及发行人、发行人实际控制人及发行人的其他董事、监事和高级管理人员。发行人原董事吴文仲刑事犯罪案件经法院依法判决，已有明确结论意见。吴文仲在担任发行人董事职务期间，未在发行人担任除董事之外的其他任何职务；发行人更换董事吴文仲所需法定程序已履行完毕，该事项不会对发行人的法人治理、内部控制及生产经营产生影响。

据此，保荐机构、发行人律师认为：发行人符合《首发管理办法》第十六条的相关规定，发行人本次更换董事事宜不会对发行人管理层的稳定和正常生产经营构成重大不利影响。

公司董事的变化主要系独立董事的增补及董事个人原因形成，公司董事未发生重大变化。报告期内，公司董事选举、聘任及更换均符合《公司法》和《公司

章程》的相关规定，均履行了必要的法律程序。

（二）发行人监事的变化情况

报告期内，除 2015 年 5 月罗扬由职工代表监事变更为股东代表监事外，公司监事未发生变化。2016 年 3 月，林清源辞去公司监事职务；2016 年 4 月经公司 2016 年度第一次临时股东大会审议，选聘李华峰为新任股东代表监事；2016 年 4 月公司第二届监事会第三次会议选举于佳为监事会主席。

林清源作为实际控制人之一担任公司监事未违反相关法律、法规、规范性文件的规定，不影响公司监事会依法有效履行监督职能，不会影响公司法人治理的健全和内控制度的有效执行；公司建立了完善的监事会制度，能通过多种措施独立有效地行使监督职能，确保公司财务独立并有效防范财务作假和串通舞弊。

为更好地体现《上市公司治理准则》所阐述的上市公司治理的基本原则、更好地保护中小投资者权利、进一步完善公司治理，林清源已于 2016 年 3 月 24 日向公司提交辞职报告，辞去公司监事职务。经公司 2016 年 4 月 10 日第 1 次临时股东大会通过，同意林清源辞去公司监事一职，并选聘李华峰为新任监事。

（三）发行人高级管理人员的变化情况

报告期内，公司高级管理人员未发生变化。

第九节 公司治理

一、公司股东大会、董事会、监事会、独立董事、董事会秘书制度的建立健全及运行情况

根据《公司法》、《证券法》、《上市公司章程指引》等相关法律、法规的要求，参照上市公司的规范要求，公司逐步建立了相互独立、权责明确、相互监督的股东大会、董事会、监事会和经理层，组建了较为规范的公司内部组织机构，制定了《公司章程》及一系列法人治理细则，明确了董事会、监事会、经理层的权责范围和工作程序，公司治理结构规范、完善。

（一）股东大会制度的建立健全及规范运行情况

1、股东大会制度的建立

2012年10月26日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，审议通过了《公司章程》和《股东大会议事规则》等规章制度，并选举产生第一届董事会、监事会。之后根据发展情况，公司股东大会决议对《公司章程》进行多次修订。

2、股东的权利和义务

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

公司股东承担下列义务：（1）遵守法律、行政法规和本章程；（2）依其所认

购的股份和入股方式缴纳股金；(3) 除法律、法规规定的情形外，不得退股；(4) 不得滥用股东权利损害公司或者其他股东的利益；不得滥用公司法人独立地位和股东有限责任损害公司债权人的利益。公司股东滥用股东权利给公司或者其他股东造成损失的，应当依法承担赔偿责任。公司股东滥用公司法人独立地位和股东有限责任，逃避债务，严重损害公司债权人利益的，应当对公司债务承担连带责任。(5) 法律、行政法规及本章程规定应当承担的其他义务。

3、股东大会的职权

《公司章程》规定，股东大会是公司的权力机构，依法行使下列职权：(1) 决定公司的经营方针和投资计划；(2) 选举和更换非由职工代表担任的董事、监事，决定有关董事、监事的报酬事项；(3) 审议批准董事会的报告；(4) 审议批准监事会的报告；(5) 审议批准公司的年度财务预算方案、决算方案；(6) 审议批准公司的利润分配方案和弥补亏损方案；(7) 对公司增加或者减少注册资本作出决议；(8) 对发行公司债券作出决议；(9) 对公司合并、分立、解散、清算或者变更公司形式作出决议；(10) 修改公司章程；(11) 对公司聘用、解聘会计师事务所作出决议；(12) 审议批准第四十一条规定的担保事项；(13) 审议批准第四十二条规定的公司交易事项；(14) 审议公司在一年内购买、出售重大资产超过公司最近一期经审计总资产 30%（含 30%）的事项；(15) 审议批准第四十三条规定的公司关联交易事项；(16) 审议批准变更募集资金用途事项；(17) 审议股权激励计划；(18) 审议法律、行政法规、部门规章或本章程规定应当由股东大会决定的其他事项。上述股东大会的职权不得通过授权的形式由董事会或其他机构和个人代为行使。

4、股东大会的议事规则

(1) 股东大会的召开

股东大会分为年度股东大会和临时股东大会。年度股东大会每年召开一次，应当于上一会计年度结束后的六个月内举行，临时股东大会不定期召开。

下列情形之一的，公司在事实发生之日起 2 个月以内召开临时股东大会：① 董事人数不足《公司法》规定人数或者《公司章程》所定人数的 2/3 时；② 公司未弥补的亏损达实收股本总额 1/3 时；③ 单独或者合计持有公司 10%以上股份的

股东请求时；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《公司章程》规定的其他情形。前述第（三）项持股股数按股东提出书面要求之日计算。

（2）股东大会的通知

召集人将在年度股东大会召开 20 日前（不包括会议召开当日）以书面方式通知各股东，临时股东大会将于会议召开 15 日前（不包括会议召开当日）以书面方式通知各股东。

（3）股东大会的提案

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，将临时提案的内容通知股东。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。

（4）股东大会的表决

股东（包括股东代理人）以其所代表的有表决权的股份数额行使表决权，每一股份享有一票表决权（采用累积投票制时除外）。股东大会采取记名方式投票表决。公司持有的本公司股份没有表决权，且该部分股份不计入出席股东大会有表决权的股份总数。董事会、独立董事和符合相关规定条件的股东可以征集股东投票权。股东大会将对所有提案进行逐项表决，对同一事项有不同提案的，将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，股东大会将不会对提案进行搁置或不予表决。

（5）股东大会的决议

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。

下列事项由股东大会以普通决议通过：①公司的经营方针和投资计划；②董事会和监事会的工作报告、公司的年度报告；③董事会拟定的利润分配方案和弥补亏损方案；④董事会和监事会成员的任免及其报酬和支付方法；⑤公司年度预算方案、决算方案；⑥变更募集资金用途事项；⑦聘用、解聘会计师事务所；⑧公司章程第四十一条第（二）项规定以外的担保事项；⑨公司章程第四十二条规定的公司交易事项；⑩除法律、行政法规规定或者本章程规定应当以特别决议通过以外的其他事项。

下列事项由股东大会以特别决议通过：①公司增加或者减少注册资本；②公司的分立、合并、解散、清算或者变更公司形式；③公司章程的修改；④公司章程第四十一条第（二）项规定的担保事项；⑤公司在一年内购买、出售重大资产或者担保金额超过公司最近一期经审计总资产 30%的；⑥股权激励计划；⑦法律、行政法规或本章程规定的，以及股东大会以普通决议认定会对公司产生重大影响的、需要以特别决议通过的其他事项。

5、股东大会的运行情况

自股份公司成立以来至本招股意向书签署日，本公司召开了四次年度股东大会和 19 次临时股东大会，公司全体股东均出席历次会议，公司董事、监事和高级管理人员列席了会议。历次股东大会的会议通知、召开方式、表决方式、签署等程序及决议内容均符合《公司法》、《公司章程》、《股东大会议事规则》及相关制度的规定，会议记录完整规范，股东能够勤勉尽责地履行权利和义务。股东大会机构和制度的建立及有效执行，对完善本公司治理结构和规范本公司运作发挥了积极的作用。

（二）公司董事会制度的建立健全及规范运行情况

2012 年 10 月 26 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，选举产生了公司第一届董事会，并审议通过了《董事会议事规则》和《独立董事工作制度》等制度。相关制度符合《公司法》、《证券法》、《公司章程》及中国证监会和上交所有关的上市公司治理的规范性文件的要求，不存在差异。

1、董事会的构成

公司设立董事会，对股东大会负责。董事会由七名董事组成，设董事长一名，独立董事三名。董事会设立了战略、审计、提名、薪酬与考核等专门委员会。其中审计、提名、薪酬与考核委员会成员中独立董事占多数，并由独立董事担任召集人，审计委员会成员中有一名是会计专业人士的独立董事。董事由股东大会选举或更换，任期三年。董事任期届满，可连选连任。董事在任期届满以前，股东大会不能无故解除其职务。董事会设董事会秘书；董事会秘书是公司高级管理人员，对董事会负责。

2、董事会的职权

董事会依法行使下列职权：（1）召集股东大会，并向股东大会报告工作；（2）执行股东大会的决议；（3）决定公司的经营计划和投资方案；（4）制订公司的年度财务预算方案、决算方案；（5）制订公司的利润分配方案和弥补亏损方案；（6）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；（7）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；（8）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；（9）决定公司内部管理机构的设置；（10）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总经理、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；（11）制订公司的基本管理制度；（12）制订公司章程的修改方案；（13）管理公司信息披露事项；（14）向股东大会提请聘请或更换为公司审计的会计师事务所；（15）听取公司总经理的工作汇报并检查总经理的工作；（16）审议批准公司章程规定的关联交易事项；（17）法律、行政法规、部门规章或公司章程授予的其他职权。对于超过股东大会授权范围的事项，董事会应当提交股东大会审议。

3、董事会议事规则

（1）董事会的通知和召开

董事会会议分为定期会议和临时会议。董事会每年至少应当召开两次会议。董事会办公室应当在定期会议提前十日，临时会议提前五日将盖有董事会办公室印章的书面会议通知，通过直接送达、传真、电子邮件或者其他方式，提交全体

董事和监事以及总经理、董事会秘书。董事会会议通知包括以下内容：会议日期和地点；会议期限；事由及议题；发出通知的日期。有下列情形之一的，董事会应当召开临时会议：①代表十分之一以上表决权的股东提议时；②三分之一以上董事联名提议时；③监事会提议时；④董事长认为必要时；⑤二分之一以上独立董事提议时；⑥总经理提议时；⑦《公司章程》规定的其他情形。

（2）董事会的表决

董事会会议应当由过半数的董事出席方可举行。董事会决议的表决，实行一人一票。董事与董事会会议决议事项所涉及的企业有关联关系的，不得对该项决议行。在董事会审议有关关联交易事项时，关联董事应执行回避制度，不参加表决。

董事会关于关联关系的回避和表决程序为：①董事会审议的某一事项与某董事有关联关系，该关联董事应该在董事会会议召开前向公司董事会披露其关联关系；②董事会在审议关联交易事项时，会议主持人宣布有关联关系的董事，并解释和说明该关联董事与审议的关联交易事项的关联关系，会议主持人宣布该关联董事回避，由非关联董事对关联交易事项进行表决；③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；④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。

（3）董事会会议决议

董事会会议以现场召开为原则。采用传真、电话等通讯方式进行的董事会临时会议，应当以传真或邮件方式进行表决并作出决议，并由参会董事以传真或邮件方式提交经其签字确认的决议。

董事会作出决议，必须经全体董事的过半数通过。对于公司对外担保、增加或者减少注册资本、公司的分立、合并、解散和清算等事项必须经过全体董事的 2/3 以上通过，并按照《公司章程》规定决定是否提交股东大会审议。董事会会议记录作为公司重要档案由董事会秘书保存。会议记录保存期为 10 年。

4、董事会的运行情况

自股份公司成立至本招股意向书签署日，公司董事会共召开了 35 次会议，全体董事均亲自出席，公司监事、董事会秘书列席会议。公司历次董事会会议通

知、召开方式、表决方式、签署等程序及决议内容均符合《公司法》、《公司章程》、《董事会议事规则》及相关制度的规定。公司董事已按照相关规定认真履行职责，充分行使权利。

公司管理层、董事会不存在违反《公司法》、《公司章程》、《董事会议事规则》及相关制度等要求行使职权的行为。

（三）公司监事会制度的建立健全及规范运行情况

2012年10月26日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，选举产生了公司第一届监事会，并审议通过了《监事会议事规则》。并于同日召开了第一届监事会第一次会议。相关制度符合《公司法》、《证券法》、《公司章程》及中国证监会和上交所有关的上市公司治理的规范性文件的要求，不存在差异。

1、监事会制度的建立

根据《公司章程》规定，公司设监事会，由三名监事组成。监事会设主席一人，由全体监事过半数选举产生。

监事会应当包括股东代表和职工代表，其中职工代表的比例不少于 1/3。监事会中的职工代表由公司职工通过职工代表大会等民主方式推举产生。

2、监事会的职权

根据《公司章程》规定，监事会依法行使下列职权：（1）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；（2）检查公司财务；（3）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、公司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；（4）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；（5）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；（6）向股东大会提出提案；（7）依照《公司法》第一百五十二条的规定，对董事、高级管理人员提起诉讼；（8）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。

3、监事会的议事规则

（1）监事会会议通知和召开

监事会会议分为定期会议和临时会议。

召开监事会定期会议和临时会议，书面的会议通知应当分别提前十日和五日发出，通过直接送达、传真、电子邮件或者其他方式，提交全体监事。

监事会定期会议应当每六个月召开一次。出现下列情况之一的，监事会应当在十日内召开临时会议：①任何监事提议召开时；②股东大会、董事会会议通过了违反法律、法规、规章的各种规定和要求、《公司章程》、公司股东大会决议和其他有关规定的决议时；③董事和高级管理人员的不当行为可能给公司造成重大损害或者在市场中造成恶劣影响时；④公司、董事、监事、高级管理人员被股东提起诉讼时；⑤《公司章程》规定的其他情形。

（2）监事会会议表决方式

监事会会议的表决实行一人一票，以记名和书面方式进行。

（3）监事会会议决议方式

监事会形成决议应当经半数以上监事的同意。

4、监事会运行情况

自股份公司成立至本招股意向书签署日，本公司共召开 16 次监事会，全体监事均亲自出席会议，董事会秘书列席会议。本公司历次监事会会议通知、召开方式、表决方式、签署等程序及决议内容均符合《公司法》、《公司章程》、《监事会议事规则》及相关制度的规定。本公司监事已按照相关规定认真履行职责，充分行使权利。

（四）独立董事制度的建立健全及运行情况

1、独立董事制度的构成

2012年10月26日，公司创立大会暨第一次股东大会表决通过《公司章程》和《独立董事工作制度》，并选举陈锦梅为公司独立董事。2013年6月28日，公司召开2012年度股东大会，独立董事陈锦梅因个人原因，辞去独立董事职务，并增选程运木、杨士龙、陈瑛为公司第一届董事会独立董事。2015年7月31日，公司召

开2015年第三次临时股东大会，独立董事程运木因个人原因，辞去独立董事职务，并补选张淼洪为本公司独立董事，该独立董事为会计专业人士。2015年10月23日，公司召开2015年第五次临时股东大会，选举张淼洪、杨士龙、陈瑛为公司第二届董事会独立董事。本公司设有3名独立董事，其中包括1名会计专业人士。

2、独立董事职权

本公司独立董事除具有《公司法》、《公司章程》和其他相关法律、法规赋予董事的职权外，还享有以下特别职权：（1）审议重大关联交易（指根据《上海证券交易所上市公司关联交易实施指引》（2011年）予以披露之关联交易）时，应经独立董事事先认可；独立董事作出判断前，可以聘请中介机构出具独立财务顾问报告，作为其判断的依据；（2）向董事会提议聘用或解聘会计师事务所；（3）向董事会提请召开临时股东大会；（4）提议召开董事会；（5）独立聘请外部审计机构和咨询机构；（6）可以在股东大会召开前公开向股东征集投票权。

特别职权应当取得全体独立董事的二分之一以上的同意。如果独立董事提出的提议未被采纳或者其职权不能正常行使，公司应当将有关情况予以披露。

独立董事除履行上述职责外，还应当对以下事项向董事会或股东大会发表独立意见：（1）提名、任免董事；（2）聘任或解聘高级管理人员；（3）公司董事、高级管理人员的薪酬；（4）关联交易（含公司向股东、实际控制人及其关联企业提供资金）；（5）变更募集资金用途；（6）公司累计和当期对外担保情况以及有关对外担保法律、法规、公司制度的执行情况；（7）股权激励计划；（8）独立董事认为可能损害中小股东权益的事项；（9）《公司章程》规定的其他事项。

3、独立董事制度的运行情况

2012年10月26日，公司创立大会暨第一次股东大会建立独立董事制度以来，全体独立董事均亲自出席，审议了相关决议，并针对董事会会议的部分议案发表独立意见，主要包括关联交易、年度利润分配方案、董事长、高级管理人员薪酬、《关于公司首次公开发行股票前滚存利润的分配方案》、修改《公司章程（草案）》、对外担保事项、《上市后未来三年股东回报规划》等相关议案。

公司未发生独立董事对有关决议事项提出异议的情形。

公司独立董事勤勉尽责，在公司重大事项和关联交易事项的决策、公司经营

管理及发展战略的选择、募集资金投资项目的确定等方面发挥了积极作用，有力保障了公司经营决策的科学性和公正性。

（五）董事会秘书制度的建立健全及运行情况

1、董事会秘书制度安排

2012 年 10 月 26 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会审议通过《公司章程》，同日，公司召开第一届董事会第一次会议，审议通过《董事会秘书制度》。

《公司章程》与《董事会秘书制度》规定：公司设董事会秘书 1 名，由董事长提名，经董事会聘任或者解聘。董事会秘书为本公司的高级管理人员。

2、董事会秘书的职责

董事会秘书的主要职责是：（1）负责公司信息披露事务，协调公司信息披露工作，组织制订公司信息披露事务管理制度，督促公司及相关信息披露义务人遵守信息披露相关规定；（2）负责公司投资者关系管理和股东资料管理工作，协调公司与证券监管机构、股东及实际控制人、证券服务机构、媒体等之间的信息沟通；（3）组织筹备董事会会议和股东大会，参加股东大会、董事会会议、监事会会议及高级管理人员相关会议，负责董事会会议记录工作并签字确认；（4）负责公司信息披露的保密工作，在未公开重大信息出现泄露时，及时向证券交易所报告并公告；（5）关注公共媒体报道并主动求证真实情况，督促董事会及时回复证券交易所所有问询；（6）组织董事、监事和高级管理人员进行证券法律、法规、证券交易所相关规定的培训，协助前述人员了解各自在信息披露中的权利和义务；（7）督促董事、监事和高级管理人员遵守证券法律、法规、证券交易所相关规定及《公司章程》，切实履行其所作出的承诺；在知悉公司作出或者可能作出违反有关规定的决议时，应当予以提醒并立即如实地向证券交易所报告；（8）《公司法》、《证券法》、中国证监会和证券交易所要求履行的其他职责。

3、董事会秘书履行职责情况

公司董事会秘书自任职以来，筹备了历次股东大会、董事会会议和监事会会议，切实履行了相关职责，确保了公司股东大会、董事会和监事会的依法召开和依法行使职权，为公司治理结构的完善和股东大会、董事会和监事会正常行使职

权发挥了重要作用，促进了公司的规范运作。

（六）董事会设立专门委员会的情况

根据《公司法》、中国证监会《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《上海证券交易所股票上市规则（2013年修订）》、《公司章程》以及其他相关规定，公司董事会下设战略委员会、提名委员会、审计委员会、薪酬与考核委员会，其设置情况分别如下：

1、战略委员会

（1）人员组成

公司设战略委员会，由五人组成，其成员为胡建平先生、余晓亮先生、胡玉彪先生、陈芳女士、陈瑛女士（独立董事），其中召集人由胡建平先生担任。

（2）职责权限

对公司长期发展战略规划进行研究并拟定规划草案；对《公司章程》规定须经董事会批准的重大投资融资方案进行研究评估并提出建议；对《公司章程》规定须经董事会批准的重大资本运作、资产经营项目进行研究评估并提出建议；对其他影响公司发展的重大事项进行研究并提出建议；对以上事项的实施进行检查；董事会授权的其他事宜。

（3）议事规则

战略委员会每年至少召开两次会议，并于会议召开前七天通知全体委员，会议由主任委员主持，主任委员不能出席时可委托其他一名委员主持；战略委员会会议应由三分之二以上的委员出席方可举行；每一名委员有一票的表决权；会议做出的决议，必须经全体委员过半数通过；

董事会战略委员会设立之后，严格按照有关法律、法规、《公司章程》和《战略委员会工作规则》等规定开展工作并履行其职责。

2、薪酬与考核委员会

（1）人员组成

公司设薪酬与考核委员会，由三人组成，其成员为陈瑛女士（独立董事）、

杨士龙先生（独立董事）、胡玉彪先生。其中召集人由陈瑛女士担任。

（2）职责权限

根据董事及高级管理人员管理岗位的主要范围、职责、重要性以及其他相关企业相关岗位的薪酬水平制定薪酬计划或方案；薪酬计划或方案主要包括但不限于绩效评价标准、程序及主要评价体系，奖励和惩罚的主要方案和制度等；审查公司董事（非独立董事）及高级管理人员的履行职责情况并对其进行年度绩效考评；负责对公司薪酬制度执行情况进行监督；董事会授权的其他事宜。

（3）议事规则

薪酬与考核委员会每年至少召开两次会议，并于会议召开前七天通知全体委员，会议由主任委员主持，主任委员不能出席时可委托其他一名委员（独立董事）主持；薪酬与考核委员会会议应由三分之二以上的委员出席方可举行；每一名委员有一票的表决权；会议作出的决议，必须经全体委员的过半数通过。

董事会薪酬与考核委员会设立之后，严格按照有关法律、《公司章程》和《薪酬与考核委员会工作规则》等规定开展工作并履行其职责。

3、提名委员会

（1）人员组成

公司设提名委员会，由三人组成，其成员为杨士龙先生（独立董事）、张淼洪先生（独立董事）、余晓亮先生。其中召集人由杨士龙先生担任。

（2）职责权限

根据公司经营活动情况、资产规模和股权结构对董事会的规模和构成向董事会提出建议；研究董事、经理人员的选择标准和程序，并向董事会提出建议广泛搜寻合格的董事和经理人员的人选；对董事候选人和经理人选进行审查并提出建议；对须提请董事会聘任的其他高级管理人员进行审查并提出建议；董事会授权的其他事宜。

（3）议事规则

提名委员会每年至少召开两次会议，并于会议召开前七天通知全体委员，会议由主任委员主持，主任委员不能出席时可委托其他一名委员（独立董事）主持；

提名委员会会议应由三分之二以上的委员出席方可举行；每一名委员有一票的表决权；会议做出的决议，必须经全体委员的过半数通过。

董事会提名委员会设立之后，严格按照有关法律、《公司章程》和《提名委员会工作规则》等规定开展工作并履行其职责。

4、审计委员会

(1) 人员组成

公司设审计委员会，由三人组成，其成员为张淼洪先生（独立董事）、陈瑛女士（独立董事）、陈芳女士。其中召集人由张淼洪先生担任。

(2) 职责权限

提议聘请或更换外部审计机构；监督公司的内部审计制度及其实施；负责内部审计与外部审计之间的沟通；审核公司的财务信息及其披露；审查公司内控制度，对重大关联交易进行审计；公司董事会授权的其他事宜。

(3) 议事规则

审计委员会会议分为例会和临时会议。例会每年至少召开四次定期会议，每季度召开一次，临时会议由审计委员会委员提议召开。当有两名以上审计委员会委员提议时，或者审计委员会召集人认为有必要时，可以召开临时会议。会议召开前五天须通知全体委员。会议由主任委员主持，主任委员不能出席时可委托另有一名独立董事委员主持；审计委员会会议应由三分之二以上的委员出席方可举行；每一名委员有一票的表决权；会议做出的决议，必须经全体委员的过半数通过；

董事会审计委员会设立之后，严格按照有关法律、《公司章程》和《审计委员会工作规则》等规定开展工作并履行其职责。

上述四个专门委员会在设立以后，能够独立开展工作，在召集方式、议事程序、表决方式和决议内容等方面均符合有关法律、法规、各委员会议事规则的规定。

二、发行人最近三年及一期是否存在违法违规行为

本公司严格遵守国家的有关法律与法规，最近三年及一期不存在违法违规行为，也未受到国家行政及行业主管部门的处罚。

三、发行人最近三年及一期为实际控制人及其控制的其他企业担保的情况

本公司最近三年及一期不存在为实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情况。

四、公司最近三年及一期资金被实际控制人及其控制的其他企业占用的情况

本公司最近三年及一期不存在资金被实际控制人及其控制的其他企业占用的情况。

五、内部控制的自我评估意见及注册会计师的鉴证意见

（一）内部控制的自我评估意见

本公司董事会对公司截至 2016 年 6 月 30 日与财务报告相关的内部控制进行了自我评价。公司董事会认为：公司建立了较为完善的法人治理结构，现有内部控制体系较为健全，符合国家有关法律、法规规定，在公司经营管理各个环节以及关联交易、对外担保、重大投资等方面发挥了较好的管理控制作用，能够对公司各项业务的健康运行及经营风险的控制提供保证，因此，公司的内部控制是有效的。

由于内部控制有其固有的局限性，随着内部控制环境的变化以及公司发展的需要，内部控制的有效性可能随之改变，为此公司将及时进行内部控制体系的补充和完善，并使其得到有效执行，为财务报告的真实性、完整性，以及公司战略、经营目标的实现提供合理保证。

（二）注册会计师对公司内部控制的鉴证意见

中汇会计师对公司内部控制制度进行了审核，出具了《内部控制鉴证报告》（中汇会鉴[2016]4050号），认为：“电魂网络公司按照《企业内部控制基本规范》及相关规定于2016年6月30日在所有重大方面保持了有效的内部控制。”

第十节 财务会计信息

本节披露或引用的财务会计数据，非经特别说明，均引自中汇会计师事务所出具的标准无保留意见的《审计报告》（中汇会审[2016]4046）。本节的财务会计数据及有关的分析说明反映了本公司2013年12月31日、2014年12月31日、2015年12月31日和2016年6月30日的财务状况以及2013年度、2014年度、2015年度和2016年1-6月的经营成果和现金流量。

一、最近三年及一期财务报表

（一）合并财务报表

1、合并资产负债表

单位：元

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
流动资产：				
货币资金	337,018,459.96	348,918,678.38	489,395,275.30	402,481,575.62
交易性金融资产		-	-	-
应收票据		-	-	-
应收账款	4,164,591.10	22,493,222.76	1,452,745.39	2,492,081.63
预付款项	2,723,235.12	2,302,168.35	3,232,957.85	5,657,456.81
应收利息	2,060,548.12	4,287,977.64	8,676,904.11	4,348,577.78
应收股利		-	-	-
其他应收款	8,538,189.75	7,978,331.53	5,544,992.37	1,384,070.62
存货		-	-	-
一年内到期的非流动资产		-	-	-
其他流动资产	214,345,372.52	126,444,681.19	2,293,745.00	7,475,413.51
流动资产合计	568,850,396.57	512,425,059.85	510,596,620.02	423,839,175.97
非流动资产：				
可供出售金融资产	35,200,000.00	9,000,000.00	-	-
持有至到期投资		-	-	-
长期应收款		-	-	-
长期股权投资		-	-	6,539,461.20
投资性房地产		-	-	-
固定资产	10,379,976.99	10,860,085.48	11,919,974.30	10,136,799.96
在建工程	142,394,693.16	91,784,617.61	33,005,776.12	-
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	18,584,487.42	19,291,159.26	7,825,895.26	1,036,267.41
开发支出		-	-	-
商誉		-	-	-
长期待摊费用		-	-	-
递延所得税资产	6,652,132.70	7,926,873.06	2,561,577.30	719,401.80
其他非流动资产		-	-	-
非流动资产合计	213,211,290.27	138,862,735.41	55,313,222.98	18,431,930.37
资产总计	782,061,686.84	651,287,795.26	565,909,843.00	442,271,106.34
流动负债：				
短期借款		-	-	-
交易性金融负债		-	-	-
应付票据		-	-	-
应付账款	32,256,719.40	14,346,618.95	15,101,966.47	8,110,471.76
预收款项	15,777,629.14	5,226,797.08	14,136,580.90	13,452,599.40
应付职工薪酬	8,075,468.54	14,554,366.01	13,435,342.68	6,420,174.42
应交税费	3,712,589.97	20,701,185.93	5,014,106.94	18,067,393.77
应付利息		-	-	-
应付股利		-	-	-
其他应付款	1,390,945.82	663,460.46	268,947.74	527,118.96
一年内到期的非流动负债		-	-	-
其他流动负债	162,119,958.66	177,251,390.93	150,813,842.16	104,694,472.51
流动负债合计	223,333,311.53	232,743,819.36	198,770,786.89	151,272,230.82
非流动负债：				
长期借款		-	-	-
应付债券		-	-	-
长期应付款		-	-	-
专项应付款		-	-	-
其他长期负债		-	-	-
递延所得税负债		-	-	-
其他非流动负债		-	-	-
非流动负债合计		-	-	-
负债合计	223,333,311.53	232,743,819.36	198,770,786.89	151,272,230.82
所有者权益（或股东权益）：				
股本	180,000,000.00	180,000,000.00	180,000,000.00	180,000,000.00
资本公积	14,657,992.04	14,657,992.04	-	-
减：库存股	-	-	-	-

盈余公积	87,816,191.23	87,816,191.23	63,986,782.28	36,399,144.53
未分配利润	275,903,777.53	133,935,758.53	120,266,468.59	74,599,730.99
归属于母公司所有者权益合计	558,377,960.80	416,409,941.80	364,253,250.87	290,998,875.52
少数股东权益	350,414.51	2,134,034.10	2,885,805.24	-
所有者权益合计	558,728,375.31	418,543,975.90	367,139,056.11	290,998,875.52
负债和所有者权益合计	782,061,686.84	651,287,795.26	565,909,843.00	442,271,106.34

2、合并利润表

单位：元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
一、营业收入	247,315,512.02	468,469,873.21	473,590,772.79	471,035,075.38
减：营业成本	13,506,562.57	23,160,829.94	17,137,863.46	12,540,778.03
营业税金及附加	1,662,711.62	4,307,667.54	9,249,134.91	16,091,682.66
销售费用	28,169,590.86	66,522,034.58	72,721,451.31	50,479,511.22
管理费用	64,144,406.48	152,395,031.56	107,882,788.12	70,573,406.17
财务费用	-5,265,843.20	-11,945,679.23	-14,124,092.93	-8,100,919.95
资产减值损失	-740,495.68	1,497,866.67	7,515,588.88	194,289.53
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）	-	-	-746,563.75	-1,401,328.25
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-746,563.75	-1,401,328.25
二、营业利润（损失以“-”号填列）	145,838,579.37	232,532,122.15	272,461,475.29	327,854,999.47
加：营业外收入	10,787,650.64	13,311,811.38	27,352,127.32	7,868,453.08
其中：非流动资产处置利得	-	107,506.82	-	21,176.78
减：营业外支出	598,864.00	312,157.31	-	17,856.00
其中：非流动资产处置损失	-	12,117.77	-	17,856.00
三、利润总额（损失以“-”号填列）	156,027,366.01	245,531,776.22	299,813,602.61	335,705,596.55
减：所得税费用	15,842,966.60	31,476,856.43	26,673,422.02	31,771,068.85
四、净利润（损失以“-”号填列）	140,184,399.41	214,054,919.79	273,140,180.59	303,934,527.70
归属于母公司所有者的净利润	141,968,019.00	217,498,698.89	273,254,375.35	303,934,527.70
少数股东损益	-1,783,619.59	-3,443,779.10	-114,194.76	-
五、其他综合收益	-	-	-	-
六、综合收益总额	140,184,399.41	214,054,919.79	273,140,180.59	303,934,527.70
归属于母公司所有者的综合	141,968,019.00	217,498,698.89	273,254,375.35	303,934,527.70

收益总额				
归属于少数股东的综合收益总额	-1,783,619.59	-3,443,779.10	-114,194.76	-
七、每股收益：				
（一）基本每股收益	0.79	1.21	1.52	1.69
（二）稀释每股收益	0.79	1.21	1.52	1.69

3、合并现金流量表

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量：				
销售商品、提供劳务收到的现金	276,475,772.92	502,276,030.79	536,111,790.65	541,160,952.37
收到的税费返还	-	-	-	-
收到的其它与经营活动有关的现金	17,925,478.97	28,596,315.22	37,617,291.49	13,212,505.55
经营活动现金流入小计	294,401,251.89	530,872,346.01	573,729,082.14	554,373,457.92
购买商品、接受劳务支付的现金	9,089,972.61	22,383,125.23	12,885,384.48	6,879,078.01
支付给职工以及为职工支付的现金	65,320,917.03	129,974,490.41	91,196,353.15	58,187,022.60
支付的各项税费	45,312,119.31	58,070,415.48	38,631,406.84	75,963,749.21
支付的其它与经营活动有关的现金	35,842,484.37	102,918,625.55	90,633,218.90	60,297,257.09
经营活动现金流出小计	155,565,493.32	313,346,656.67	233,346,363.37	201,327,106.91
经营活动产生的现金流量净额	138,835,758.57	217,525,689.34	340,382,718.77	353,046,351.01
二、投资活动产生的现金流量：				
收回投资所产生的现金	224,000,000.00	113,000,000.00	-	-
取得投资收益所收到的现金	-	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其它长期资产而收回的现金净额	-	155,587.38	-	426,390.50
收到的其它与投资活动有关的现金	-	-	-	-
投资活动现金流入小计	224,000,000.00	113,155,587.38	-	426,390.50
购建固定资产、无形资产和其它长期资产所支付的现金	37,620,705.05	64,477,028.62	39,961,296.31	9,669,611.66
投资所支付的现金	337,600,000.00	245,000,000.00	1,500,000.00	5,000,000.00
支付其它与投资活动有关的现金	-	-	-	-

投资活动现金流出小计	375,220,705.05	309,477,028.62	41,461,296.31	14,669,611.66
投资活动产生的现金流量净额	-151,220,705.05	-196,321,441.24	-41,461,296.31	-14,243,221.16
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资所收到的现金	-	650,000.00	3,000,000.00	-
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金	-	650,000.00	3,000,000.00	-
借款所收到的现金	-	-	-	-
收到的其它与筹资活动有关的现金	-	16,700,000.00	-	-
筹资活动现金流入小计	-	17,350,000.00	3,000,000.00	-
偿还债务所支付的现金	-	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	-	180,000,000.00	215,000,000.00	154,669,671.77
支付的其它与筹资活动有关的现金	-	-	-	-
筹资活动现金流出小计	-	180,000,000.00	215,000,000.00	154,669,671.77
筹资活动产生的现金流量净额	-	-162,650,000.00	-212,000,000.00	-154,669,671.77
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	484,728.06	969,154.98	-7,722.78	-52,700.70
五、现金及现金等价物净增加额	-11,900,218.42	-140,476,596.92	86,913,699.68	184,080,757.38
加：期初现金及现金等价物余额	348,918,678.38	489,395,275.30	402,481,575.62	218,400,818.24
六、期末现金及现金等价物余额	337,018,459.96	348,918,678.38	489,395,275.30	402,481,575.62

(二) 母公司财务报表

1、母公司资产负债表

单位：元

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
流动资产：				
货币资金	300,565,303.57	310,911,035.03	460,694,498.32	402,481,575.62
交易性金融资产	-	-	-	-
应收票据	-	-	-	-
应收账款	3,057,174.23	577,788.86	1,452,745.39	2,492,081.63
预付款项	2,577,042.11	2,257,647.07	3,232,957.85	5,657,456.81
应收利息	2,054,324.08	4,281,552.50	8,676,904.11	4,348,577.78
应收股利	-	-	-	-
其他应收款	8,245,743.78	7,808,095.45	5,515,952.77	1,384,070.62
存货	-	-	-	-

一年内到期的非流动资产	-	-	-	-
其他流动资产	189,352,785.27	123,237,218.57	2,032,441.94	7,475,413.51
流动资产合计	505,852,373.04	449,073,337.48	481,605,500.38	423,839,175.97
非流动资产:				
可供出售金融资产	20,200,000.00	-	-	-
持有至到期投资	-	-	-	-
长期应收款	-	-	-	-
长期股权投资	55,000,000.00	43,000,000.00	30,000,000.00	6,539,461.20
投资性房地产	-	-	-	-
固定资产	10,228,692.43	10,720,285.41	11,919,974.30	10,136,799.96
在建工程	142,394,693.16	91,784,617.61	33,005,776.12	-
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	17,793,461.80	18,381,479.80	6,678,908.12	1,036,267.41
开发支出	-	-	-	-
商誉	-	-	-	-
长期待摊费用	-	-	-	-
递延所得税资产	458,154.38	522,814.96	1,227,415.15	719,401.80
其他非流动资产	-	-	-	-
非流动资产合计	246,075,001.77	164,409,197.78	82,832,073.69	18,431,930.37
资产总计	751,927,374.81	613,482,535.26	564,437,574.07	442,271,106.34
流动负债:				
短期借款	-	-	-	-
交易性金融负债	-	-	-	-
应付票据	-	-	-	-
应付账款	31,547,250.13	14,747,065.67	15,101,966.47	8,110,471.76
预收款项	10,346,001.04	5,226,797.08	14,136,580.90	13,452,599.40
应付职工薪酬	6,028,812.64	10,625,871.96	12,183,974.08	6,420,174.42
应交税费	3,357,224.13	16,252,797.97	4,978,003.02	18,067,393.77
应付利息	-	-	-	-
应付股利	-	-	-	-
其他应付款	1,273,374.55	463,190.31	1,300,717.48	527,118.96
一年内到期的非流动负债	-	-	-	-
其他流动负债	128,324,507.95	140,997,469.79	149,861,079.09	104,694,472.51
流动负债合计	180,877,170.44	188,313,192.78	197,562,321.04	151,272,230.82
非流动负债:				
长期借款	-	-	-	-
应付债券	-	-	-	-

长期应付款	-	-	-	-
专项应付款	-	-	-	-
其他长期负债	-	-	-	-
递延所得税负债	-	-	-	-
其他非流动负债	-	-	-	-
非流动负债合计	-	-	-	-
负债合计	180,877,170.44	188,313,192.78	197,562,321.04	151,272,230.82
所有者权益（或股东权益）：				
股本	180,000,000.00	180,000,000.00	180,000,000.00	180,000,000.00
资本公积	-	-	-	-
减：库存股	-	-	-	-
盈余公积	87,816,191.23	87,816,191.23	63,986,782.28	36,399,144.53
未分配利润	303,234,013.14	157,353,151.25	122,888,470.75	74,599,730.99
所有者权益合计	571,050,204.37	425,169,342.48	366,875,253.03	290,998,875.52
负债和所有者权益合计	751,927,374.81	613,482,535.26	564,437,574.07	442,271,106.34

2、母公司利润表

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、营业收入	230,862,941.77	452,992,187.40	473,634,662.03	471,035,075.38
减：营业成本	12,368,568.32	22,034,116.92	17,137,863.46	12,540,778.03
营业税金及附加	1,530,503.50	4,065,549.98	9,248,955.14	16,091,682.66
销售费用	24,046,050.98	60,462,675.41	72,721,451.31	50,479,511.22
管理费用	46,867,384.48	117,722,707.64	103,849,745.60	70,573,406.17
财务费用	-4,939,076.79	-11,535,067.32	-14,115,812.07	-8,100,919.95
资产减值损失	343,249.21	336,991.38	7,514,060.48	194,289.53
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）	-	-	-746,563.75	-1,401,328.25
其中：对联营企业 和合营企业的投资收益	-	-	-746,563.75	-1,401,328.25
二、营业利润（损失以 “-”号填列）	150,646,262.07	259,905,213.39	276,531,834.36	327,854,999.47
加：营业外收入	10,466,350.64	13,309,953.10	27,352,127.32	7,868,453.08
其中：非流动资产处置 利得	-	107,506.82	-	21,176.78
减：营业外支出	598,864.00	312,117.77	-	17,856.00
其中：非流动资产 处置损失	-	12,117.77	-	17,856.00
三、利润总额（损失以 “-”号填列）	160,513,748.71	272,903,048.72	303,883,961.68	335,705,596.55

减：所得税费用	14,632,886.82	34,608,959.27	28,007,584.17	31,771,068.85
四、净利润（损失以“-”号填列）	145,880,861.89	238,294,089.45	275,876,377.51	303,934,527.70
五、其他综合收益	-	-	-	-
六、综合收益总额	145,880,861.89	238,294,089.45	275,876,377.51	303,934,527.70
七、每股收益：				
（一）基本每股收益	-	-	-	-
（二）稀释每股收益	-	-	-	-

3、母公司现金流量表

单位：元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量：				
销售商品、提供劳务收到的现金	234,128,397.71	471,758,802.02	535,205,550.17	541,160,952.37
收到的税费返还	-	-	-	-
收到的其它与经营活动有关的现金	17,359,923.26	28,462,230.11	37,605,007.69	13,212,505.55
经营活动现金流入小计	251,488,320.97	500,221,032.13	572,810,557.86	554,373,457.92
购买商品、接受劳务支付的现金	8,858,371.73	21,317,260.26	12,885,384.48	6,879,078.01
支付给职工以及为职工支付的现金	48,417,726.88	105,013,675.43	89,000,057.15	58,187,022.60
支付的各项税费	40,064,599.36	57,234,562.46	38,626,406.84	75,963,749.21
支付的其它与经营活动有关的现金	28,998,032.51	89,975,937.06	88,803,306.02	60,297,257.09
经营活动现金流出小计	126,338,730.48	273,541,435.21	229,315,154.49	201,327,106.91
经营活动产生的现金流量净额	125,149,590.49	226,679,596.92	343,495,403.37	353,046,351.01
二、投资活动产生的现金流量：				
收回投资所产生的现金	211,000,000.00	120,000,000.00	-	-
取得投资收益所收到的现金	-	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其它长期资产而收回的现金净额	-	155,587.38	-	426,390.50
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-	-	-
收到的其它与投资活动有关的现金	-	-	-	-
投资活动现金流入小计	211,000,000.00	120,155,587.38	-	426,390.50
购建固定资产、无形资产和其它长期资产所支付的现金	37,580,764.67	64,308,075.85	38,774,757.89	9,669,611.66
投资所支付的现金	309,200,000.00	253,000,000.00	31,500,000.00	5,000,000.00
支付其它与投资活动有关的现金	-	-	-	-
投资活动现金流出小计	346,780,764.67	317,308,075.85	70,274,757.89	14,669,611.66
投资活动产生的现金流量净额	-135,780,764.67	-197,152,488.47	-70,274,757.89	-14,243,221.16

三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资所收到的现金	-	-	-	-
借款所收到的现金	-	-	-	-
收到的其它与筹资活动有关的现金	-	-	-	-
筹资活动现金流入小计		-	-	-
偿还债务所支付的现金	-	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	-	180,000,000.00	215,000,000.00	154,669,671.77
支付的其它与筹资活动有关的现金	-	-	-	-
筹资活动现金流出小计	-	180,000,000.00	215,000,000.00	154,669,671.77
筹资活动产生的现金流量净额	-	-180,000,000.00	-215,000,000.00	-154,669,671.77
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	285,442.72	689,428.26	-7,722.78	-52,700.70
五、现金及现金等价物净增加额	-10,345,731.46	-149,783,463.29	58,212,922.70	184,080,757.38
加：期初现金及现金等价物余额	310,911,035.03	460,694,498.32	402,481,575.62	218,400,818.24
六、期末现金及现金等价物余额	300,565,303.57	310,911,035.03	460,694,498.32	402,481,575.62

二、审计意见类型及财务报表的编制基础

（一）审计意见

中汇会计师对本公司 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 12 月 31 日和 2016 年 6 月 30 日的合并及母公司资产负债表，2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表和合并及母公司所有者权益变动表以及财务报表附注进行了审计，出具了标准无保留意见《审计报告》（中汇会审[2016]4046 号）。

（二）财务报表的编制基础

本公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照《企业会计准则》进行确认和计量，在此基础上编制财务报表。

三、合并财务报表范围及变化

（一）财务报表合并范围的确认原则

公司合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，所有子公司均纳入合并财务报表。

（二）财务报表合并范围及其变化

1、2014 年度

2014 年 5 月，本公司出资设立杭州电梦网络科技有限公司。该公司于 2014 年 5 月 16 日完成工商设立登记，注册资本人民币 1,000 万元，均由本公司出资，拥有对其的实质控制权，故自该公司成立之日起，将其纳入合并财务报表范围。截止 2014 年 12 月 31 日，杭州电梦网络科技有限公司的净资产为 7,605,357.85 元，成立日至 2014 年 12 月 31 日的净利润为-2,394,642.15 元。

2014 年 12 月，本公司出资设立杭州电魂创业投资有限公司。该公司于 2014 年 12 月 8 日完成工商设立登记，注册资本人民币 5,000 万元，均由本公司认缴，拥有对其的实质控制权，故自该公司成立之日起，将其纳入合并财务报表范围。截止 2014 年 12 月 31 日，本公司实际已出资人民币 2,000 万元，杭州电魂创业投资有限公司的净资产 19,999,970.09 元，成立日至 2014 年 12 月 31 日的净利润为-29.91 元。

2014 年 12 月，子公司杭州电魂创业投资有限公司出资设立杭州萨满网络科技有限公司。该公司于 2014 年 12 月 23 日完成工商设立登记，注册资本为人民币 1,000 万元，其中杭州电魂创业投资有限公司出资人民币 700 万元，占其注册资本的 70%，拥有对其的实质控制权，故自该公司成立之日起，将其纳入合并财务报表范围。截止 2014 年 12 月 31 日，杭州萨满网络科技有限公司的净资产为 9,619,350.81 元，成立日至 2014 年 12 月 31 日的净利润为-380,649.19 元。

2、2015 年度

2015 年 3 月，本公司出资设立杭州勺子网络科技有限公司。该公司于 2015 年 3 月 4 日完成工商设立登记，注册资本为人民币 500 万元，其中本公司认缴出资人民币 435 万元，占其注册资本的 87%。2015 年 3 月 16 日，本公司将所持有的杭州勺子网络科技有限公司 87% 出资转让给子公司杭州电魂创业投资有限公司，转让后公司仍拥有对其的实质控制权，故自该公司成立之日起，将其纳入合并财务报表范围。截止 2015 年 12 月 31 日，杭州勺子网络科技有限公司的净资产为-3,592,638.79 元，成立日至 2015 年 12 月 31 日的净利润为-8,592,638.79 元。

2015 年 3 月，本公司出资设立杭州菜菜网络科技有限公司。该公司于 2015

年 3 月 18 日完成工商设立登记, 注册资本为人民币 1,500 万元, 其中本公司认缴出资人民币 1,260 万元, 占其注册资本的 84%。2015 年 3 月 20 日, 本公司将所持有的杭州菜菜网络科技有限公司 84% 出资转让给子公司杭州电魂创业投资有限公司, 转让后公司仍拥有对其的实质控制权, 故自该公司成立之日起, 将其纳入合并财务报表范围。截止 2015 年 12 月 31 日, 杭州电魂创业投资有限公司等股东实际已出资人民币 750 万元, 杭州菜菜网络科技有限公司的净资产为 2,034,328.94 元, 成立日至 2015 年 12 月 31 日的净利润为-5,465,671.06 元。

3、2016 年 1-6 月

2016 年 4 月, 子公司杭州电魂创业投资有限公司出资设立上海摩巴网络科技有限公司。该公司于 2016 年 4 月 29 日完成工商设立登记, 注册资本为人民币 1,000 万元, 其中杭州电魂创业投资有限公司认缴出资人民币 562.5 万元, 占其注册资本的 56.25%, 拥有对其的实质控制权, 故自该公司成立之日起, 将其纳入合并财务报表范围。截止 2016 年 6 月 30 日, 上海摩巴网络科技有限公司的净资产为 5,280,576.00 元, 成立日至 2016 年 6 月 30 日的净利润为-344,424.00 元。

2016 年 6 月, 本公司出资设立电魂互娱(香港)有限公司。该公司于 2016 年 6 月 3 日在香港特别行政区公司注册处完成公司设立登记, 股份总额为港元 5,900 元, 均由本公司认缴, 占其注册资本的 100%, 拥有对其的实质控制权, 故自该公司成立之日起, 将其纳入合并财务报表范围。截至 2016 年 6 月 30 日, 本公司尚未实际出资, 净资产及成立日至 2016 年 6 月 30 日的净利润均为零。

四、主要会计政策和会计估计

(一) 收入确认原则

1、收入确认基本原则

(1) 销售商品

商品销售收入同时满足下列条件时予以确认: ①公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方; ②公司既没有保留与所有权相联系的继续管理权, 也没有对已售出的商品实施有效控制; ③收入的金额能够可靠地计量; ④相关的经济利益很可能流入企业; ⑤相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时。

（2）提供劳务

在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的（同时满足收入的金额能够可靠地计量、相关经济利益很可能流入、交易的完工进度能够可靠地确定、交易中已发生和将发生的成本能够可靠地计量），采用完工百分比法确认提供劳务收入，并按已经发生的成本占估计总成本的比例确定提供劳务交易的完工进度。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：

已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按相同金额结转劳务成本；已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认提供劳务收入。

（3）让渡资产使用权

让渡资产使用权在同时满足相关的经济利益很可能流入、收入的金额能够可靠地计量时，确认让渡资产使用权的收入。

2、公司的收入确认具体原则

公司网络游戏运营模式包括自主运营、授权经营和联合运营。

（1）自主运营收入的确认原则、方式

公司通过游戏玩家在网络游戏中购买虚拟游戏装备、某些特殊游戏功能模块取得在线网络游戏运营收入。游戏玩家可以从公司的游戏点卡经销商处购得游戏点卡并充值，也可以从公司官方运营网站或支付宝等第三方支付平台进行充值。游戏玩家充值后可以进入公司运营的网络游戏中进行消费（如购买游戏虚拟装备及其他特殊游戏功能体验）。

公司采用道具收费模式，游戏玩家可以免费体验公司在线运营的网络游戏的基本功能，只有游戏玩家购买游戏中的虚拟道具（可增强用户游戏体验）时才需要支付费用。游戏玩家在公司游戏平台上购买的虚拟道具包括即时型道具、固定使用期限道具以及无固定使用期限道具（包括可多次使用道具和可永久使用道具）在内的虚拟道具。即时型道具为可一次性为某特定角色使用的虚拟道具，固定使用期限道具为可在某一特定时间段为某特定角色使用的虚拟道具，无固定使

用期限道具为某用户账户在游戏生命周期内或规定使用次数内可持续使用的虚拟道具。

①即时型道具

销售即时型道具所取得的收入在相关道具所有权上的主要风险和报酬转移前提下，于道具交付时确认营业收入。

②固定使用期限道具

销售固定使用期限道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买道具后，按照道具的有效使用期递延确认营业收入。

③无固定使用期限道具

销售可多次使用道具和可永久使用道具所取得的收入在游戏玩家实际使用虚拟货币购买道具后，在公司评估的该款游戏的玩家生命周期内按直线法摊销确认营业收入。

如道具性质无法准确区分，则统一按该款游戏的玩家生命周期分期确认收入。

本公司通过追踪玩家数据（例如登录数据及购买记录）厘定一款游戏的玩家生命周期，倘若厘定玩家生命周期的玩家数据不足（如一款新推出的游戏），公司将会根据自身或第三方公司的其他同类型游戏估计玩家生命周期，直至新游戏建立其自身的记录后为止。

I 公司按如下方法评估一款游戏的玩家生命周期：

A、从游戏系统中获取每一位付费用户的如下信息：a、用户通过游戏平台注册进入每一款游戏的频率；b、用户充值游戏币或者消耗游戏币购买道具的数量和时间。

B、公司评估一款特定游戏的玩家生命周期时，根据：a、用户购买游戏币或将虚拟货币转换为道具的数据；b、预测用户的流失率；c、该款游戏预计的运营期限，这些记录是根据用户的使用情况由系统逐一记录完成。

C、公司考虑所有已知因素及相关信息后，以月度为周期对一款游戏的玩家生命周期做出评价时点的最佳预期，然后将全部付费用户的结果平均，为每一款

游戏预估一个最佳的玩家生命周期。每一资产负债表日，公司根据最新的信息对每一款游戏的玩家生命周期重新做出评价，所有因新信息导致玩家生命周期发生变化产生的会计估计变更调整，均计入当期的营业收入。

II 玩家生命周期的计算方法和依据，其中对游戏预计用户流失率、预计运营期限的取值和依据

A、尚未建立自身完善记录的游戏玩家生命周期

公司参考自身或第三方公司的其他同类型游戏估计玩家生命周期，直至新游戏建立其自身的记录后为止；

B、已建立自身完善记录的游戏玩家生命周期

公司根据自身完善的玩家记录及预计运营期限计算确认游戏的玩家生命周期；

C、游戏预计用户流失率、预计运营期限的取值和依据

a、预计用户流失率：

预计用户流失率=某月新增付费用户数-该批用户在游戏预计运营期限内每月的留存用户数/某月新增付费用户数，根据公司游戏付费用户数据预测。

b、游戏预计的运营期限：预计运营期限参考国内同类型游戏及公司自身历史数据确定为 10 年。

④玩家之间的虚拟道具交易

对于游戏玩家在公司游戏平台交易区里进行的虚拟道具交易，公司按一定比例收取服务费用，在游戏玩家之间完成虚拟道具交易时一次性确认营业收入。

(2) 授权经营收入的确认原则、方式

公司与授权运营商签订合作运营网络游戏协议，由公司为其提供游戏版本和约定的后续服务，对一次性收取的版权金于协议约定的受益期间内按直线法摊销确认营业收入；对授权运营商将其在运营游戏中取得的收入按协议约定的比例分成给公司，在双方核对数据确认无误后，公司确认营业收入。

(3) 联合运营收入的确认原则、方式

公司与游戏开发商签订合作运营网络游戏协议，由公司对联合运营游戏在授权运营区域内进行推广和运营。公司采用基于玩家生命周期的收入确认方法，将玩家兑换游戏币的金额扣除分成给游戏开发商后的余额或者取得的分成款项按照游戏的玩家生命周期摊销确认收入。

（二）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理

1、同一控制下企业合并的会计处理

公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日被合并方在最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。公司取得的被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

2、非同一控制下企业合并的会计处理

公司在购买日对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；对于合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额，首先对取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值以及合并成本的计量进行复核，经复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益。

如果在购买日或合并当期期末，因各种因素影响无法合理确定作为合并对价付出的各项资产的公允价值，或合并中取得被购买方各项可辨认资产、负债的公允价值，合并当期期末，公司以暂时确定的价值为基础对企业合并进行核算。自购买日算起 12 个月内取得进一步的信息表明需对原暂时确定的价值进行调整的，则视同在购买日发生，进行追溯调整，同时对以暂时性价值为基础提供的比较报表信息进行相关的调整；自购买日算起 12 个月以后对企业合并成本或合并中取得的可辨认资产、负债价值的调整，按照《企业会计准则第 28 号——会计政策、会计估计变更和会计差错更正》的原则进行处理。

公司在企业合并中取得的被购买方的可抵扣暂时性差异，在购买日不符合递延所得税资产确认条件的，不予以确认。购买日后 12 个月内，如取得新的或进一步的信息表明购买日的相关情况已经存在，预期被购买方在购买日可抵扣暂时性差异带来的经济利益能够实现的，确认相关的递延所得税资产，同时减少商誉，

商誉不足冲减的，差额部分确认为当期损益；除上述情况以外，确认与企业合并相关的递延所得税资产，计入当期损益。

通过多次交易分步实现的非同一控制下企业合并，根据企业会计准则判断该多次交易是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；原持有的股权投资为可供出售金融资产的，原计入其他综合收益的累计公允价值变动转入购买日所属当期损益；原持有的被购买方的股权涉及权益法核算下的其他综合收益以及除净损益、其他综合收益和利润分配外的其他所有者权益变动的，与其相关的其他综合收益、其他所有者权益变动转为购买日所属当期收益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

（三）合并财务报表的编制方法

公司合并财务报表的合并范围以控制为基础确定，所有子公司均纳入合并财务报表。

所有纳入合并财务报表合并范围的子公司所采用的会计政策、会计期间与本公司一致，如子公司采用的会计政策、会计期间与本公司不一致的，在编制合并财务报表时，按本公司的会计政策、会计期间进行必要的调整。对于非同一控制下企业合并取得的子公司，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其财务报表进行调整。合并财务报表以本公司及子公司的财务报表为基础，根据其他有关资料，按照权益法调整对子公司的长期股权投资后，由本公司编制。

合并财务报表时抵销本公司与各子公司、各子公司相互之间发生的内部交易对合并资产负债表、合并利润表、合并现金流量表、合并所有者权益变动表的影响。

子公司少数股东应占的权益和损益分别在合并资产负债表中所有者权益项目下和合并利润表中净利润项目下单独列示。子公司少数股东分担的当期亏损超过了少数股东在该子公司期初所有者权益中所享有份额而形成的余额，冲减少数股东权益。

报告期若因同一控制下企业合并增加子公司的，则调整合并资产负债表的合并当期期初数；将子公司合并当期期初至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表；将子公司合并当期期初至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表。

报告期若因非同一控制下企业合并增加子公司的，则不调整合并资产负债表的合并当期期初数；将子公司自购买日至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表；该子公司自购买日至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表。

报告期本公司处置子公司，则该子公司处置当期期初至处置日的收入、费用、利润纳入合并利润表；该子公司处置当期期初至处置日的现金流量纳入合并现金流量表。因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司控制权时，对于处置后的剩余股权投资，本公司按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益，在丧失控制权时转为当期投资收益。

对于分步处置股权至丧失控制权过程中的各项交易，各项交易的条款、条件以及经济影响符合以下一种或多种情况时，本公司将多次交易事项作为“一揽子交易”，将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益：

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

本公司因购买少数股权新取得的长期股权投资成本与按照新增持股比例计算应享有子公司的可辨认净资产份额之间的差额，以及在不丧失控制权的情况下因部分处置对子公司的股权投资而取得的处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司净资产的差额，均调整合并资产负债表中的资本公积中的股本溢价，

资本公积中的股本溢价不足冲减的，调整留存收益。

（四）外币业务折算

对发生的外币业务，采用交易发生日的即期汇率折合人民币记账。对各种外币账户的外币期末余额，外币货币性项目按资产负债表日即期汇率折算，除与购建符合资本化条件资产有关的专门借款本金及利息的汇兑差额外，其他汇兑差额计入当期损益；以历史成本计量的外币非货币性项目仍采用交易发生日的即期汇率折算；以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，差额作为公允价值变动损益。

（五）金融工具的确认和计量

1、金融资产和金融负债的分类

金融资产在初始确认时划分为以下四类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（包括交易性金融资产和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产）、持有至到期投资、应收款项、可供出售金融资产。

金融负债在初始确认时划分为以下两类：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债（包括交易性金融负债和指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债）、其他金融负债。

2、金融资产和金融负债的确认依据和计量方法

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

公司按照公允价值对金融资产进行后续计量，且不扣除将来处置该金融资产时可能发生的交易费用，但下列情况除外：（1）持有至到期投资以及应收款项采用实际利率法，按摊余成本计量；（2）在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

公司采用实际利率法，按摊余成本对金融负债进行后续计量，但下列情况除

外：（1）以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债，按照公允价值计量，且不扣除将来结清金融负债时可能发生的交易费用；（2）与在活跃市场中没有报价、公允价值不能可靠计量的权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融负债，按照成本计量；（3）不属于指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债的财务担保合同，按照履行相关现时义务所需支出的最佳估计数与初始确认金额扣除按照实际利率法摊销的累计摊销额后的余额两项金额之中的较高者进行后续计量。

金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失，除与套期保值有关外，按照如下方法处理：（1）以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债公允价值变动形成的利得或损失，计入公允价值变动损益；在资产持有期间所取得的利息或现金股利，确认为投资收益；处置时，将实际收到的金额与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益；（2）可供出售金融资产的公允价值变动计入其他综合收益；持有期间按实际利率法计算的利息，计入投资收益；可供出售权益工具投资的现金股利，于被投资单位宣告发放股利时计入投资收益；处置时，将实际收到的金额与账面价值扣除原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额之后的差额确认为投资收益。

3、金融资产转移的确认依据和计量方法

公司已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给了转入方的，终止确认该金融资产；保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，继续确认所转移的金融资产，并将收到的对价确认为一项金融负债。公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，分别下列情况处理：（1）放弃了对该金融资产控制的，终止确认该金融资产；（2）未放弃对该金融资产控制的，按照继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。

金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：（1）所转移金融资产的账面价值；（2）因转移而收到的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额之和。金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：（1）

终止确认部分的账面价值；（2）终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额之和。

4、金融资产和金融负债的终止确认条件

当收取某项金融资产现金流量的合同权利已终止或该金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬已转移时，终止确认该金融资产；当金融负债的现实义务全部或部分解除时，相应终止确认该金融负债或其一部分。

5、金融资产和金融负债的公允价值确定方法

存在活跃市场的金融资产或金融负债，以活跃市场的报价确定其公允价值；不存在活跃市场的金融资产或金融负债，采用估值技术（包括参考熟悉情况并自愿交易的各方最近进行的市场交易中使用的价格、参照实质上相同的其他金融工具的当前公允价值、现金流量折现法和期权定价模型等）确定其公允价值；初始取得或源生的金融资产或承担的金融负债，以市场交易价格作为确定其公允价值的基础。

6、金融资产的减值测试和减值准备计提方法

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

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

（1）持有至到期投资、贷款和应收款项减值

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

（2）可供出售金融资产减值

可供出售金融资产出现下列情形之一表明该资产发生减值：①发行方或债务人发生了严重财务困难；②债务人违反了合同条款，如偿付利息或本金发生违约或逾期等；③债权人出于经济或法律等方面因素的考虑，对发生财务困难的债务人作出让步；④债务人很可能倒闭或进行其他财务重组；⑤因发行方发生重大财务困难，该可供出售金融资产无法在活跃市场继续交易；⑥无法辨认一组金融资产中的某项资产的现金流量是否已经减少，但根据公开的数据对其进行总体评价后发现，该组金融资产自初始确认以来的预计未来现金流量确已减少且可计量，如该组金融资产的债务人支付能力逐步恶化，或债务人所在国家或地区失业率提高，担保物在其所在地区的价格明显下降、所处行业不景气等；⑦权益工具发行方经营所处的技术、市场、经济或法律环境等发生重大不利变化，使权益工具投资人可能无法收回投资成本；⑧权益工具投资的公允价值发生严重或非暂时性下跌；⑨其他表明可供出售金融资产发生减值的客观依据。

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

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

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

在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，或与该

权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产的减值损失，不予转回。

（六）应收款项坏账准备的确认标准和计提方法

1、单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准	单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法
应收账款—金额 100 万元以上（含）且占应收账款账面余额 10%以上的款项；其他应收款—金额 100 万元以上（含）且占其他应收款账面余额 5%以上的款项。	单独进行减值测试，按预计未来现金流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账款，包括在具有类似信用风险特征的应收款项组合中再进行减值测试。

2、按组合计提坏账准备应收款项：

组合名称	确定组合的依据	坏账准备的计提方法
账龄组合	以账龄为信用风险组合确认依据	账龄分析法

以账龄为信用风险组合的应收款项坏账准备计提方法：

账龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1 年以内（含 1 年,下同）	5	5
1—2 年	10	10
2—3 年	20	20
3 年以上	100	100

3、单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收款项

单项计提坏账准备的理由	有确凿证据表明可收回性存在明显差异
坏账准备的计提方法	根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备

4、对于其他应收款项（包括应收票据、预付款项、应收利息、长期应收款等），根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备。

（七）存货的确认和计量

1、存货包括在日常活动中持有以备出售的产成品或商品、处于开发过程中的软件产品或施工过程中的系统集成工程，在生产过程或提供劳务过程中耗用的材料和物料等。

2、企业取得存货按实际成本计量。

3、存货发出的核算方法：

(1) 企业发出存货的成本计量采用月末一次加权平均法。

(2) 低值易耗品和包装物的摊销方法。低值易耗品按照一次转销法进行摊销。包装物按照一次转销法进行摊销。

4、资产负债表日，存货采用成本与可变现净值孰低计量，按照单个存货成本高于可变现净值的差额计提存货跌价准备。产成品、商品和用于出售的材料等直接用于出售的商品存货，在正常生产经营过程中以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；需要经过加工的材料存货，在正常生产经营过程中以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额确定其可变现净值；资产负债表日，同一项存货中一部分有合同价格约定、其他部分不存在合同价格的，分别确定其可变现净值，并与其对应的成本进行比较，分别确定存货跌价准备的计提或转回的金额。

5、存货的盘存制度为永续盘存制。

(八) 长期股权投资的确认和计量

1、长期股权投资初始投资成本的确定：

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

(2) 非同一控制下的企业合并形成的，公司按照购买日确定的合并成本作为长期股权投资的初始投资成本。合并成本为购买日购买方为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。购买方为企业合并而发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用于发生时计入当期损益；购买方作为合并对价发行的权益性证券或债务性证券的交易费用，计入权益性证券或债务性证券的初始确认金额。本公司将合并协议约定的或有对价作为企业合并转移对价的一部分，按照其在购买日的公允价值计入企业合并成本。

通过多次交易分步实现的非同一控制下企业合并，根据企业会计准则判断该多次交易是否属于“一揽子交易”。属于“一揽子交易”的，将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，在个别财务报表中，按照原持有被购买方的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的长期股权投资的初始投资成本；原持有的股权采用权益法核算的，相关其他综合收益暂不进行会计处理；原持有股权投资为可供出售金融资产的，其公允价值与账面价值之间的差额，以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动转入当期损益。

（3）除企业合并形成以外的：以支付现金取得的，按照实际支付的购买价款作为其初始投资成本；以发行权益性证券取得的，按照发行权益性证券的公允价值作为其初始投资成本，与发行权益性证券直接相关的费用，按照《企业会计准则第 37 号—金融工具列报》的有关规定确定；通过非货币性资产交换取得的长期股权投资，其初始投资成本按照《企业会计准则第 7 号—非货币性资产交换》的有关规定确定；通过债务重组取得的长期股权投资，其初始投资成本按照《企业会计准则第 12 号—债务重组》的有关规定确定。

2、长期股权投资的后续计量及收益确认方法

（1）对实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对具有共同控制或重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。

（2）采用成本法核算的长期股权投资按照初始投资成本计价。追加或收回投资应当调整长期股权投资的成本。除取得投资时实际支付的价款或对价中包含的已宣告发放的现金股利或利润外，被投资单位宣告分派的现金股利或利润，确认为当期投资收益。

（3）采用权益法核算的长期股权投资的初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，不调整长期股权投资的初始投资成本；长期股权投资的初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额应当计入当期损益，同时调整长期股权投资的成本。取得长期股权投资后，按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值；

在确认应享有被投资单位净损益的份额时，以取得投资时被投资单位各项可辨认资产等的公允价值为基础，对被投资单位的净利润进行调整后确认。按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应享有的部分，相应减少长期股权投资的账面价值；对于被投资单位除净损益、其他综合收益和利润分配以外所有者权益的其他变动，调整长期股权投资的账面价值并计入所有者权益。被投资单位采用的会计政策及会计期间与公司不一致的，按照公司的会计政策及会计期间对被投资单位的财务报表进行调整，并据以确认投资损益和其他综合收益等。公司与联营企业及合营企业之间发生的未实现内部交易损益予以抵销。

（4）公司因追加投资等原因对非同一控制下的被投资单位实施控制的，在个别财务报表中，按照原持有的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。购买日之前持有的股权采用权益法核算的，相关其他综合收益在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理，因被投资方除净损益、其他综合收益和利润分配以外的其他所有者权益变动而确认的所有者权益，在处置该项投资时相应转入处置期间的当期损益。其中，处置后的剩余股权采用成本法或权益法核算的，其他综合收益和其他所有者权益按比例结转，处置后的剩余股权改按《企业会计准则第 22 号—金融工具确认和计量》进行会计处理的，其他综合收益和其他所有者权益全部结转。购买日之前持有的股权投资采用《企业会计准则第 22 号—金融工具确认和计量》进行会计处理的，原持有股权的公允价值与账面价值之间的差额以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动全部转入改按成本法核算的当期投资收益。

（5）公司因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司控制权的，在个别财务报表中，对于处置的股权按照《企业会计准则第 2 号—长期股权投资》的相关规定进行会计处理；处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，改按《企业会计准则第 22 号—金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理，其在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。

3、确定对被投资单位具有共同控制、重大影响的依据：

按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意后才能决策，认定为共同控制；对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定的，认定为重大影响。

4、长期股权投资的减值：

资产负债表日，关注长期股权投资的账面价值是否大于享有被投资单位所有者权益账面价值的份额等类似情况。出现类似情况时，按照《企业会计准则第8号—资产减值》对长期股权投资进行减值测试。如果可收回金额的计量结果表明，该长期股权投资的可收回金额低于其账面价值的，将差额确认为减值损失，计提长期股权投资减值准备。

（九）固定资产

1、固定资产确认条件

固定资产是指同时具有下列特征的有形资产：（1）为生产商品、提供劳务、出租或经营管理持有的；（2）使用寿命超过一个会计年度。

固定资产同时满足下列条件的予以确认：（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。与固定资产有关的后续支出，符合上述确认条件的，计入固定资产成本；不符合上述确认条件的，发生时计入当期损益。

2、固定资产的初始计量

固定资产按照成本进行初始计量。

3、固定资产折旧计提方法

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。各类固定资产预计使用寿命和年折旧率如下：

固定资产类别	预计使用寿命（年）	预计净残值率	年折旧率（%）
运输工具	4	4%	24.00
机器设备	3-5	4%	19.20-32.00
电子及办公设备	3-5	4%	19.20-32.00

符合资本化条件的固定资产装修费用，在两次装修期间与固定资产尚可使用年限两者中较短的期间内，采用年限平均法单独计提折旧。

4、固定资产减值测试及减值准备计提方法

资产负债表日，有迹象表明固定资产发生减值的，以单项资产为基础估计其可收回金额；难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组为基础确定其可收回金额。

单项资产的可收回金额低于其账面价值的，按单项资产的账面价值与可收回金额的差额计提相应的资产减值准备。资产组的可收回金额低于其账面价值的，确认其相应的减值损失，减值损失金额先抵减分摊至资产组中商誉的账面价值，再根据资产组中除商誉之外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值；以上资产账面价值的抵减，作为各单项资产（包括商誉）的减值损失，计提各单项资产的减值准备。

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

（十）无形资产的确认和计量

1、无形资产的初始计量

无形资产按成本进行初始计量。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。

2、无形资产使用寿命及摊销

根据无形资产的合同性权利或其他法定权利、同行业情况、历史经验、相关专家论证等综合因素判断，能合理确定无形资产为公司带来经济利益期限的，作为使用寿命有限的无形资产；无法合理确定无形资产为公司带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产。

对使用寿命有限的无形资产，估计其使用寿命时通常考虑以下因素：（1）运用该资产生产的产品通常的寿命周期、可获得的类似资产使用寿命的信息；（2）技术、工艺等方面的现阶段情况及对未来发展趋势的估计；（3）以该资产生产的产品或提供劳务的市场需求情况；（4）现在或潜在的竞争者使用权预期采取的行动；（5）为维持该资产带来经济利益能力的预期维护支出，以及公司预计支付有

关支出的能力；（6）对该资产控制期限的相关法律规定或类似限制，如特许使用期、租赁期等；（7）与公司持有其他资产使用寿命的关联性等。

使用寿命有限的无形资产，在使用寿命内按照与该项无形资产有关的经济利益的预期实现方式系统合理地摊销，无法可靠确定预期实现方式的，采用直线法摊销。具体年限如下：

无形资产类别	摊销年限（年）
软件	3-5
土地使用权	50

使用寿命不确定的无形资产，不予摊销，但每年均对该无形资产的使用寿命进行复核，并进行减值测试。

3、无形资产减值测试及减值准备计提方法

资产负债表日，有迹象表明无形资产可能发生减值的，以单项资产为基础估计其可收回金额；难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组为基础确定其可收回金额。因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年年末都进行减值测试。

单项资产的可收回金额低于其账面价值的，按单项资产的账面价值与可收回金额的差额计提相应的资产减值准备。资产组的可收回金额低于其账面价值的，确认其相应的减值损失，减值损失金额先抵减分摊至资产组中商誉的账面价值，再根据资产组中除商誉之外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值；以上资产账面价值的抵减，作为各单项资产（包括商誉）的减值损失，计提各单项资产的减值准备。上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

4、内部研究开发费用的确认和计量

内部研究开发项目的支出，区分为研究阶段支出和开发阶段支出。划分研究阶段和开发阶段的标准：为获取新的技术和知识等进行的有计划的调查阶段，应确定为研究阶段，该阶段具有计划性和探索性等特点；在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等阶段，应确定为开发阶段，该阶段具有针对性和形成

成果的可能性较大等特点。

内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，确认为无形资产：（1）完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；（2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；（3）无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，可证明其有用性；（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。

（十一）递延所得税资产和递延所得税负债的确认和计量

1、根据资产、负债的账面价值与其计税基础之间的差额（未作为资产和负债确认的项目按照税法规定可以确定其计税基础的，该计税基础与其账面数之间的差额），按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计算确认递延所得税资产或递延所得税负债。

2、确认递延所得税资产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。资产负债表日，有确凿证据表明未来期间很可能获得足够的应纳税所得额用来抵扣可抵扣暂时性差异的，确认以前会计期间未确认的递延所得税资产。

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

4、公司当期所得税和递延所得税作为所得税费用或收益计入当期损益，但不包括下列情况产生的所得税：（1）企业合并；（2）直接在所有者权益中确认的交易或者事项。

5、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，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,公司递延所得税资产及递延所得税负债以抵销后的净额列报。

（十二）政府补助

1、政府补助在同时满足下列两个条件时予以确认：（1）能够满足政府补助所附条件；（2）能够收到政府补助。

2、政府补助为货币性资产的,按收到或应收的金额计量;为非货币性资产的,按公允价值计量;公允价值不能可靠取得的,按名义金额计量。

3、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。

公司取得的用于构建或以其他方式形成长期资产的政府补助,划分为与资产相关的政府补助;公司取得的用于补偿以后期间或已经发生的费用或损失的政府补助,划分为与收益相关的政府补助;公司取得的既用于设备等长期资产的购置,也用于人工费、购买服务费、管理费等费用化支出的补偿的政府补助,属于与资产和收益均相关的政府补助,需要将其分解为与资产相关的部分和与收益相关的部分,分别进行会计处理,若无法区分,则将整项政府补助归类为与收益相关的政府补助。

公司取得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。公司取得与收益相关的政府补助,分别下列情况进行处理:（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）用于补偿企业已发生的相关费用或损失的,直接计入当期损益。

（十三）报告期内会计政策和会计估计变更对公司的影响

1、会计政策变更

报告期公司无重要会计政策变更事项。

2、会计估计变更

报告期内，公司无重要会计估计变更事项。

五、主要税收政策、主要税种及税率

（一）公司主要税种及税率

税种	计税依据	税率
增值税	销售货物或提供应税劳务过程中产生的增值额	3%、6%、17%[注 1]
营业税	应纳税营业额	增值电信服务按 3%、其他服务按 5%[注 1]
城市维护建设税	应缴流转税税额	7%
教育费附加	应缴流转税税额	3%
地方教育费附加	应缴流转税税额	2%
企业所得税	应纳税所得额	0%、10%、15%、16.5%、25% [注 2]

注1：2013年度及2014年1-5月，公司系增值税小规模纳税人，实物产品收入适用税率为3%；增值电信业务收入按3%税率缴纳营业税。2014年6月1日起电信业实施营改增，公司取得增值税一般纳税人资格，增值电信业务收入按销售额的6%税率计算销项税额，实物产品收入按销售额的17%税率计算销项税额，按规定扣除进项税额后缴纳。

注2：2013-2014年度，公司系国家规划布局内重点软件企业，适用税率为10%；公司系高新技术企业，2015年度适用税率为15%；根据财税[2016]49号，公司符合国家规划布局内重点软件企业相关条件，故2016年1-6月适用税率为10%；子公司电梦网络、电魂创投、萨满网络、菜菜网络、摩巴网络适用税率为25%；子公司电魂互娱适用税率为16.5%；勺子网络系软件企业，2015年度及2016年1-6月免征企业所得税。

（二）税收优惠及批文

1、根据财政部、国家税务总局《关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1 号）第一条第三款和财政部、国家税务总局《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号）第四条规定：“国家规划布局内的重点软件企业，如当年未享受免税优惠的，可减按 10%的税率征收企业所得税。” 2013 年 12 月，根据国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、商务部和国家税务总局联合下发的《关于印发 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业和集成电路设计企业名单的通知》，公司被认定为 2013-2014 年度“国家规划布局内重点软件企业”，故公司 2013 年度、2014 年度享受 10%的企业所得税优惠税率。

2、2013 年 8 月，公司经浙江省科学技术厅、浙江省财政厅、浙江省国家税务局和浙江省地方税务局联合审核，被认定为“高新技术企业”，并取得了《高

高新技术企业证书》(GR201333000532)，认定有效期 3 年，企业所得税优惠期限为 2013 年 1 月 1 日至 2015 年 12 月 31 日，公司 2015 年度可享受 15%的企业所得税优惠税率。

3、根据财政部、国家税务总局、发展改革委、工业和信息化部于 2016 年 5 月 4 日颁布的《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》(财税[2016]49 号)，软件企业和国家规划布局内重点软件企业的税收优惠资格认定等非行政许可审批已经取消，符合条件的企业按规定向税务机关备案后可享受相应的税收优惠政策。公司已于 2016 年 5 月向主管税务机关进行国家规划布局内重点软件企业税收优惠备案，故 2016 年 1-6 月可享受 10%的企业所得税优惠税率。

4、勺子网络于 2015 年 12 月被浙江省软件行业协会认定为软件企业，并于 2015 年度进入第一个税收获利年度，故 2015 年度、2016 年度免征企业所得税，2017 年度至 2019 年度享受 12.5%的企业所得税优惠税率。

六、非经常性损益情况

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
(一) 非流动性资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分；	-	95,389.05	-	3,320.78
(二) 计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外；	10,782,050.00	13,184,076.39	27,330,314.14	7,842,746.30
(三) 除上述各项之外的其他营业外收入和支出；	-593,263.36	-279,811.37	21,813.18	4,530.00
税前非经常性损益合计	10,188,786.64	12,999,654.07	27,352,127.32	7,850,597.08
减：非经常性损益对所得税费用的影响金额	1,013,348.66	1,949,681.23	2,735,212.73	785,059.71
非经常性损益净额	9,175,437.98	11,049,972.84	24,616,914.59	7,065,537.37
其中：归属于少数股东损益的非经常性损益	112,455.00	218.27	-	-
归属于母公司净利润的非经常性损益	9,062,982.98	11,049,754.57	24,616,914.59	7,065,537.37

七、最近一年内收购兼并情况

最近一年，公司无收购兼并其他企业资产或股权的情况。

八、最近一期末主要固定资产及对外投资情况

（一）固定资产

截至 2016 年 6 月 30 日，公司固定资产情况如下：

单位：万元

项目	原值	累计折旧	固定资产减值准备	账面价值
电子及办公设备	702.94	377.14	-	325.80
机器设备	692.53	417.52	-	275.01
运输设备	1,049.70	612.51	-	437.19
合计	2,445.17	1,407.17	-	1,038.00

（二）对外投资

截至 2016 年 6 月 30 日，公司对外投资如下：

单位：万元

被投资单位	初始投资成本	账面价值
杭州滨江众创投资合伙企业（有限合伙）	1,500.00	1,500.00
和瑾汇盈 1 号君创专项并购股权投资基金	2,020.00	2,020.00
合 计	3,520.00	3,520.00

九、最近一期末无形资产情况

截至 2016 年 6 月 30 日，公司无形资产情况如下：

单位：万元

无形资产	原值	累计摊销	无形资产净值
土地使用权	1,493.30	45.17	1,448.13
软件	660.78	250.45	410.33
合计	2,154.08	295.62	1,858.46

十、最近一期末在建工程情况

截至2016年6月30日，公司在建工程账面价值为14,239.47万元，其中：募投项目“网络游戏软件生产基地项目”工程建设投资账面价值13,260.58万元。

十一、最近一期末主要负债情况

（一）应付账款

单位：万元

账龄	2016年6月30日
1年以内	3,225.67

（二）预收账款

单位：万元

账龄	2016年6月30日
1年以内	1,577.76

（三）应交税费

单位：万元

项目	2016年6月30日
增值税	115.62
城市维护建设税	8.09
教育附加税	3.47
地方教育费附加	2.31
水利建设基金	4.95
企业所得税	144.85
个人所得税	91.13
其他	0.84
合计	371.26

（四）其他流动负债

单位：万元

项目	2016年6月30日
已充值未使用游戏币产生的递延收益	2,148.17
已购买未消耗道具产生的递延收益	10,698.40
版权金收入形成的递延收益	3,365.43
合计	16,212.00

十二、股东权益变动情况

报告期各期末，公司所有者权益情况如下：

单位：万元

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
股本（实收资本）	18,000.00	18,000.00	18,000.00	18,000.00
资本公积	1,465.80	1,465.80	-	-
盈余公积	8,781.62	8,781.62	6,398.68	3,639.91
未分配利润	27,590.38	13,393.58	12,026.65	7,459.98
归属于母公司所有者权益合计	55,837.80	41,640.99	36,425.33	29,099.89
少数股东权益	35.04	213.41	288.58	-
所有者权益合计	55,872.84	41,854.40	36,713.91	29,099.89

（一）股本

1、报告期各期末，股本明细情况

单位：万元

股东名称	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
胡建平	2,827.80	2,827.80	2,827.80	2,827.80
陈芳	2,827.80	2,827.80	2,827.80	2,827.80
胡玉彪	2,489.40	2,489.40	2,489.40	2,489.40
吴文仲	2,487.60	2,487.60	2,487.60	2,487.60
郑锦栩	2,487.60	2,487.60	2,487.60	2,487.60
余晓亮	2,095.20	2,095.20	2,095.20	2,095.20
林清源	1,722.60	1,722.60	1,722.60	1,722.60
徐德发	396.00	396.00	396.00	396.00
郝杰	383.40	383.40	383.40	383.40
唐宏	282.60	282.60	282.60	282.60
合计	18,000.00	18,000.00	18,000.00	18,000.00

2、公司设立以来股本变动情况说明

单位：万元

发生年度	变动方式	变动金额	验资机构	验资报告	变动后金额
2013年	权益转增	6,000	中汇会计师	中汇会验[2013]3068号	18,000
2013年	权益转增	3,000	中汇会计师	中汇会验[2013]2736号	12,000
2012年	净资产折股	8,000	中汇会计师	中汇会验[2012]2589号	9,000
2009年	货币出资	900	华磊会计师	杭华磊验字[2009]第295号	1,000
2008年	货币出资	100	华磊会计师	杭华磊验字[2008]第938号	100

(二) 资本公积**1、2013年度资本公积增减变动情况**

单位：万元

项目	2012年12月31日	本期增加	本期减少	2013年12月31日
股本溢价	1,339.34	-	1,339.34	-

2、2014年度资本公积无增减变动。**3、2015年度资本公积增减变动情况。****4、2016年1-6月资本公积增减变动情况。**

单位：万元

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
股本溢价	-	1,465.80	-	1,465.80

2013年股本溢价减少13,393,435.31元，系公司以2013年6月30日止的资本公积和未分配利润向全体股东转增股本所致；2015年股本溢价增加1,465.80万元，其中，本公司及子公司电魂创投向少数股东溢价转让电梦网络35%股权增加股本溢价145.94万元；电魂创投向少数股东溢价转让勺子网络22%股权增加股本溢价1,399.04万元、向少数股东溢价收购菜菜网络16%股权减少股本溢价79.18万元。

(三) 盈余公积**1、2013年度盈余公积增减变动情况**

单位：万元

项目	2012年12月31日	本期增加	本期减少	2013年12月31日
法定盈余公积	600.57	3,039.34	-	3,639.91

2、2014年度盈余公积增减变动情况

单位：万元

项目	2013年12月31日	本期增加	本期减少	2014年12月31日
法定盈余公积	3,639.91	2,758.77	-	6,398.68

3、2015年度盈余公积增减变动情况

单位：万元

项目	2014年12月31日	本期增加	本期减少	2015年12月31日
法定盈余公积	6,398.68	2,382.94	-	8,781.62

4、2016 年 1-6 月盈余公积增减变动情况

单位：万元

项目	2015 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2016 年 6 月 30 日
法定盈余公积	8,781.62		-	8,781.62

2013 年度按照 2013 年度净利润的 10%提取法定盈余公积；2014 年度、2015 年度按照当期母公司净利润的 10%提取法定盈余公积。

(四) 未分配利润

报告期各期末，公司未分配利润情况如下表：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
期初未分配利润	13,393.58	12,026.65	7,459.98	4,266.52
加：本期归属于母公司所有者的净利润	14,196.80	21,749.87	27,325.44	30,393.46
减：提取法定盈余公积	-	2,382.94	2,758.76	3,039.34
应付普通股股利	-	18,000.00	20,000.00	16,500.00
转作股本的普通股股利	-	-	-	7,660.66
期末未分配利润	27,590.38	13,393.58	12,026.65	7,459.98

1、根据《公司章程》规定，2013 年度按公司实现净利润的 10%提取法定盈余公积 3,039.34 万元；2014 年度按母公司实现净利润的 10%提取法定盈余公积 2,758.76 万元；2015 年度按照 2015 年度母公司净利润的 10%提取法定盈余公积 2,382.94 万元。

2、根据 2013 年 8 月 15 日公司第二次临时股东大会通过的利润分配方案，按每股 1.667 元（含税）向全体股东分配现金股利，共计 15,000.00 万元；根据 2013 年 12 月 19 日公司第四次临时股东大会通过的利润分配方案，按每股 0.125 元（含税）向全体股东分配现金股利，共计 1,500.00 万元。

3、根据 2014 年 8 月 10 日公司第四次临时股东大会通过利润分配方案，公司以截止 2014 年 6 月 30 日的股本总额 18,000.00 万股为基数，每 10 股派发现金股利 11.11 元(含税)，共计 20,000.00 万元。

4、根据 2015 年 7 月 31 日公司第三次临时股东大会通过的利润分配方案，公司以截至 2015 年 6 月 30 日股本总额 18,000.00 万股为基数，每 10 股派发现金股利 10.00 元(含税)，共计 18,000.00 万元。

5、根据 2013 年 8 月 15 日公司第二次临时股东大会通过的增资方案，以截至 2013 年 6 月 30 日的资本公积和未分配利润向全体股东转增股份总额 3,000.00 万股，其中：由资本公积转增 1,339.34 万元，由未分配利润转增 1,660.66 万元。

6、根据 2013 年 12 月 19 日公司第四次临时股东大会通过的增资方案，以截至 2013 年 9 月 30 日的未分配利润向全体股东转增股份总额 6,000.00 万股，每股面值 1 元，合计增加股本 6,000.00 万元。

十三、现金流量情况

报告期内，公司现金流量简表如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	13,883.58	21,752.57	34,038.27	35,304.64
投资活动产生的现金流量净额	-15,122.07	-19,632.14	-4,146.13	-1,424.32
筹资活动产生的现金流量净额	-	-16,265.00	-21,200.00	-15,466.97
汇率变动对现金及现金等价物的影响	48.47	96.92	-0.77	-5.27
现金及现金等价物净增加额	-1,190.02	-14,047.65	8,691.37	18,408.08

十四、财务报表附注中的或有事项、承诺事项、资产负债表日后事项和其他事项

（一）或有事项

截至资产负债表日，公司无应披露的重大或有事项。

（二）承诺事项

1、2014 年 10 月，公司就网络游戏软件生产基地项目与浙江恒滨建设有限公司签订《建设工程施工合同》，双方约定：由浙江恒滨建设有限公司承建该项目位于杭州市滨江区的网络游戏软件生产基地施工工程，合同价款 9,267.69 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，该项目尚在施工中，公司已按约定支付了工程款 6,950.77 万元。

2、2015 年 5 月，子公司电魂创投与浙江赛伯乐股权投资管理有限公司等签

订合伙协议,电魂创投作为有限合伙人之一,拟对杭州滨江众创投资合伙企业(有限合伙)出资 2,000 万元,占其总份额的 6.67%,其中首期认缴出资 500 万元于 2015 年 5 月 29 日前到位。截至 2016 年 6 月 30 日,电魂创投实际已出资 1,500 万元。

3、2016年4月28日,公司就网络游戏软件生产基地二期项目与天伟建设集团有限公司签订《建设工程施工合同》,双方约定,由天伟建设集团有限公司承建该项目位于杭州市滨江区的网络游戏软件生产基地二期项目施工工程,合同价款 9,843.00万元。截止2016年6月30日,该项目尚未开始施工。

(三) 资产负债表日后事项

1、2016年7月20日,公司与基金管理人和瑾(上海)资产管理有限公司、基金托管人中信证券股份有限公司签订《和瑾汇盈1号君创专项并购股权投资基金基金合同之补充协议》,决定终止《基金合同》,并按合同约定对“和瑾汇盈1号君创专项并购股权投资基金”财产进行清算和分配。截止财务报告批准报出日,“和瑾汇盈1号君创专项并购股权投资基金”尚未清算和分配完毕。

2、2016年8月4日,子公司杭州电魂创业投资有限公司与深圳前海君创资产管理有限公司签订了《新余市君顺投资中心(有限合伙)合伙协议》,电魂创投作为有限合伙人,认缴新余市君顺投资中心(有限合伙)份额人民币1,000万元,电魂创投已于2016年8月5日缴纳出资。

(四) 其他事项

根据2014年5月9日公司股东大会审议同意,本公司拟申请首次公开发行股票并在上海证券交易所上市。募集资金拟投入网络游戏新产品开发项目、网络游戏运营平台建设项目、网络游戏软件生产基地项目及其他与主营业务相关的营运资金。若实际募集资金少于项目所需资金,不足部分由公司自筹解决。

十五、主要财务指标

(一) 主要财务指标

报告期内,公司主要财务指标如下表所示:

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
流动比率	2.55	2.20	2.57	2.80
速动比率	2.55	2.20	2.57	2.80
资产负债率（母公司）（%）	24.06	30.70	35.00	34.20
项目	2016年1-6 月	2015年度	2014年度	2013年度
应收账款周转率（次/年）	17.63	37.17	228.10	322.55
存货周转率（次/年）	不适用	不适用	不适用	不适用
息税折旧摊销前利润（万元）	15,913.07	25,171.66	30,367.50	33,851.93
归属于公司普通股股东的净利润（万元）	14,196.80	21,749.87	27,325.44	30,393.45
扣除非经营性损益后的归属于公司普通股股东的净利润（万元）	13,290.50	20,644.89	24,863.75	29,686.90
利息保障倍数（倍）	不适用	不适用	不适用	不适用
每股经营活动产生的现金流量（元/股）	0.77	1.21	1.89	1.96
每股净现金流量（元）	-0.07	-0.78	0.48	1.02
归属于公司普通股股东的每股净资产（元/股）	3.10	2.31	2.02	1.62
无形资产（扣除土地使用权）占净资产的比例（%）	0.73	1.11	0.77	0.36

注：财务指标计算如下

流动比率=流动资产/流动负债

速动比率=（流动资产-存货）/流动负债

资产负债率=（负债总额/资产总额）×100%

应收账款周转率=营业收入/（期初应收账款余额+期末应收账款余额）/2

息税折旧摊销前利润=利润总额+财务费用（利息支出）+固定资产折旧费用+摊销

归属于公司普通股股东每股净资产=归属于公司普通股股东期末净资产/期末股本总额

每股经营活动产生的现金流量=经营活动产生的现金流量/股本

每股净现金流量=净现金流量/股本

无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）占净资产的比例=（无形资产—土地使用权—水面养殖权—采矿权）/期末净资产×100%

（二）每股收益和净资产收益率

按照中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第9号—净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010年修订），公司2013年度、2014年度和2015年度的净资产收益率及每股收益如下表所示：

1、每股收益

单位：元

项目		2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
基本每股收益		0.79	1.21	1.52	1.69
稀释每股收益		0.79	1.21	1.52	1.69
扣除非经常性 损益	基本每股收益	0.74	1.15	1.38	1.65
	稀释每股收益	0.74	1.15	1.38	1.65

2、净资产收益率

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
加权平均净资产收益率（%）	29.13	54.60	75.70	119.64
扣除非经常性损益后加权平均净资产收益率（%）	27.27	51.83	68.88	116.86

十六、资产评估情况

公司在整体变更为股份有限公司时，由具有证券期货相关业务评估资格的中联资产评估集团有限公司进行了评估，对公司截至 2012 年 6 月 30 日的资产负债表进行了评估。中联资产评估集团有限公司于 2012 年 8 月 27 日出具的中联评报字（2012）第 581 号《资产评估报告》；本次评估结果中净资产账面价值 126,741,794.14 元，评估价值为 127,057,718.90 元，评估增值 315,924.76 元，增值率为 0.25%；本次资产评估结果仅作为折股参考，公司未根据评估结果值调账。

十七、历次验资情况

发行人历次验资情况详见本招股意向书“第五节 发行人基本情况”之“五、发行人历次验资情况”之说明。

第十一节 管理层讨论与分析

一、财务状况分析

(一) 资产结构分析

1、资产构成及变动情况

报告期各期末，公司资产构成情况如下：

单位：万元、%

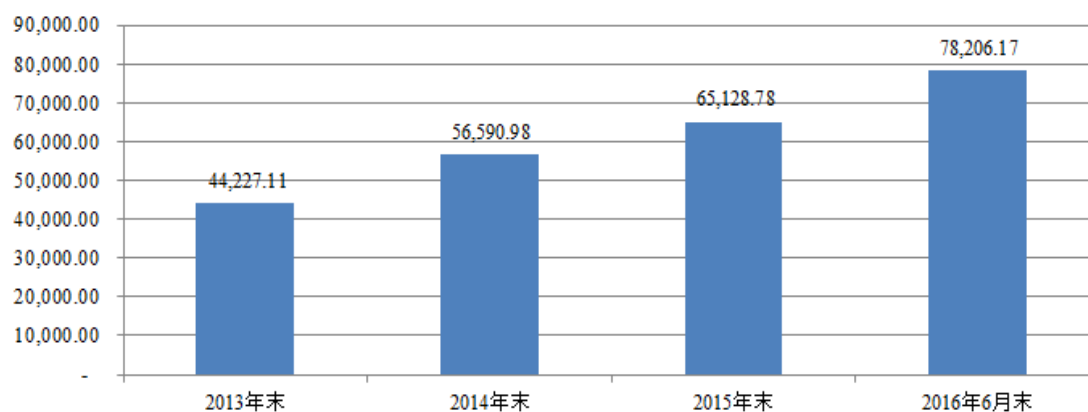
项目	2016年 6月30日		2015年 12月31日		2014年 12月31日		2013年 12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动资产	56,885.04	72.74	51,242.51	78.68	51,059.66	90.23	42,383.92	95.83
非流动资产	21,321.13	27.26	13,886.27	21.32	5,531.32	9.77	1,843.19	4.17
资产总额	78,206.17	100.00	65,128.78	100.00	56,590.98	100.00	44,227.11	100.00

资产规模方面：报告期各期末，公司资产总额分别为44,227.11万元、56,590.98万元、65,128.78万元和78,206.17万元，增长幅度分别为27.96%、15.09%和20.08%。报告期各期末，公司资产总额持续增长的原因主要是盈利能力保持较高水平，盈余积累所致。

报告期各期末，公司资产总额变动趋势如下：

单位：万元

报告期各期末公司总资产变动趋势



资产结构方面：报告期各期末，公司流动资产分别为42,383.92万元、51,059.66万元、51,242.51万元和56,885.04万元，占资产总额比例分别为95.83%、90.23%、78.68%和72.74%，占比较高，随着公司募投项目“网络游戏软件生产基地项目”开工建设，2014年末、2015年末及2016年6月末流动资产占比略有下降。公司流动资产占比高的原因主要系公司目前研发运营所需场所均为租赁取得，固定资产投资较低。同时，公司流动资产主要为货币资金，符合网络游戏行业“轻资产、高现金储备”的特征，较高的货币资金储备保证了公司持续的研发和市场推广投入，保证了公司抗风险能力。

2、流动资产主要项目分析

报告期各期末，公司流动资产构成情况如下：

单位：万元、%

项目	2016年 6月30日		2015年 12月31日		2014年 12月31日		2013年 12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
货币资金	33,701.85	59.25	34,891.87	68.09	48,939.53	95.85	40,248.16	94.96
应收账款	416.46	0.73	2,249.32	4.39	145.27	0.28	249.21	0.59
预付款项	272.32	0.48	230.22	0.45	323.30	0.63	565.75	1.33
应收利息	206.05	0.36	428.80	0.84	867.69	1.70	434.86	1.03
其他应收款	853.82	1.50	797.83	1.56	554.50	1.09	138.41	0.33
其他流动资产	21,434.54	37.68	12,644.47	24.67	229.37	0.45	747.53	1.76
合计	56,885.04	100.00	51,242.51	100.00	51,059.66	100.00	42,383.92	100.00

(1) 货币资金

报告期各期末，公司的货币资金主要由银行存款构成，具体情况如下：

单位：万元、%

项目	2016年 6月30日		2015年 12月31日		2014年 12月31日		2013年 12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
现金	0.98	-	1.13	-	2.25	0.00	2.05	0.01
银行存款	33,526.90	99.48	34,657.42	99.33	48,767.29	99.65	39,665.49	98.55
其他货币资金	173.97	0.52	233.32	0.67	169.99	0.35	580.62	1.44
合计	33,701.85	100.00	34,891.87	100.00	48,939.53	100.00	40,248.16	100.00

报告期各期末，公司的货币资金余额分别为40,248.16万元、48,939.53万元、34,891.87万元和33,701.85万元，占同期期末流动资产的比重分别为94.96%、

95.85%、68.09%和59.25%。

公司从事网络游戏的开发、运营，货币资金占流动资产比例较高是网络游戏行业的普遍现象与行业特征，较高的货币资金储备是网络游戏企业网络游戏研发、推广、抗风险能力的有力保障，公司货币资金储备将持续进行研发投入及市场推广、不断丰富产品种类和运营模式，同时抵御行业盈利模式和产品技术快速变革的风险。

2014年末货币资金余额较2013年度增长21.59%，货币资金余额增加主要系公司经营活动现金净流入积累所致；2015年末、2016年6月末货币资金余额分别较2014年末、2015年末下降28.70%、3.41%，货币资金余额下降主要2015年度、2016年1-6月为提高资金使用效率购买了部分理财产品，2015年末、2016年6月末持有未到期理财产品余额分别为12,300.00万元、21,040.00万元，2015年末、2016年6月末上述理财产品与货币资金合计分别为47,191.87万元、54,741.85万元，占流动资产比例分别为92.10%、96.23%。

公司其他货币资金均系第三方支付平台资金账户余额。

（2）应收账款

报告期各期末，公司的应收账款账面价值分别为249.21万元、145.27万元、2,249.32万元和416.46万元，占流动资产比例分别为0.59%、0.28%、4.39%和0.73%，2013年末、2014年末应收账款账面价值及占流动资产的比例均很低；2015年度，随着公司游戏产品授权经营、联合运营的增加，应收账款较2014年度有所增加。2015年度，公司应收账款大幅上升主要因为应收授权金增加2,000万所致。2015年12月底，公司控股子公司勺子网络与北京昆仑在线网络科技有限公司签订《<梦三国手游>（IOS和安卓版）香港澳门台湾大陆地区独家授权协议》，协议约定授权期限为自授权产品公测运营之日起三年，授权金为人民币4,000万元，《梦三国手游》中文简体版于2015年12月中旬公测，根据协议公司应收北京昆仑在线网络科技有限公司授权金人民币3,200万元，截止2015年12月31日，尚未收回2,000万元形成应收款。

报告期各期末，应收账款余额及坏账计提情况如下：

单位：万元

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
应收账款余额	438.38	2,367.71	152.92	262.33
坏账准备	21.92	118.39	7.65	13.12
应收账款净额	416.46	2,249.32	145.27	249.21
坏账计提比例（%）	5.00	5.00	5.00	5.00

截至2016年6月30日，公司应收账款余额前5名情况如下：

单位：万元、%

单位名称	与本公司 关系	金额	占应收账款 比重	账龄
北京昆仑在线网络科技有限公司	非关联方	293.86	67.03	1年以内
Dragon Top Entertainment Co.,Ltd.	非关联方	39.73	9.06	1年以内
西安煜麒信息科技发展有限公司	非关联方	21.93	5.00	1年以内
APPLE.INC	非关联方	17.25	3.94	1年以内
广州小朋网络科技有限公司	非关联方	7.30	1.66	1年以内
合 计	-	380.07	86.69	-

（3）预付款项

报告期各期末，公司的预付款项分别为565.75万元、323.30万元、230.22万元和272.32万元；2013年末，预付款项主要为公司向杭州市国土资源局预付的杭政工出[2013]8号地块土地出让金；2014年末预付款项主要为公司预付市场推广费；2015年末、2016年6月末，预付款项主要为公司预付市场推广费、游戏授权金。

（4）应收利息

报告期各期末，公司的应收利息分别为434.86万元、867.69万元、428.80万元和206.05万元，均为应收银行定期存款利息。

（5）其他应收款

报告期各期末，公司其他应收款账面价值分别为138.41万元、554.50万元、797.83万元和853.82万元，占流动资产比例分别为0.33%、1.09%、1.56%和1.50%。2014年末、2015年末、2016年6月末，公司其他应收款主要是员工安居计划借款、房租押金及保证金。

（6）其他流动资产

报告期各期末，公司其他流动资产分别为747.53万元、229.37万元、12,644.47万元和21,434.54万元；2013年末公司其他流动资产主要为预缴企业所得税648.09万元；2014年末公司其他流动资产主要为待摊销房租及物业费；2015年末、2016年6月末公司其他流动资产主要为持有未到期理财产品，截至2016年6月30日，公司未到期理财产品余额为21,040.00万元。

3、非流动资产主要项目分析

报告期各期末，公司非流动资产构成情况如下：

单位：万元、%

项目	2016年 6月30日		2015年 12月31日		2014年 12月31日		2013年 12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
可供出售金融资产	3,520.00	16.51	900.00	6.48	-	-	-	-
长期股权投资	-	-	-	-	-	-	653.95	35.48
固定资产	1,038.00	4.87	1,086.01	7.82	1,192.00	21.55	1,013.68	55.00
在建工程	14,239.47	66.79	9,178.46	66.10	3,300.58	59.67	-	-
无形资产	1,858.45	8.72	1,929.12	13.89	782.59	14.15	103.63	5.62
递延所得税资产	665.21	3.11	792.68	5.71	256.15	4.63	71.93	3.90
总计	21,321.13	100.00	13,886.27	100.00	5,531.32	100.00	1,843.19	100.00

报告期各期末，公司非流动资产主要为可供出售金融资产、固定资产、在建工程、无形资产和递延所得税资产。

(1) 可供出售金融资产

截至2016年6月30日，公司可供出售金融资产账面价值为3,520.00万元，系子公司电魂创投对杭州滨江众创投资合伙企业（有限合伙）及和瑾汇盈1号君创专项并购股权投资基金的投资，具体如下：

单位：万元

被投资单位或产品	初始投资成本	账面价值
杭州滨江众创投资合伙企业（有限合伙）	1,500.00	1,500.00
和瑾汇盈1号君创专项并购股权投资基金	2,020.00	2,020.00
合计	3,520.00	3,520.00

2016年8月，和瑾汇盈1号君创专项并购股权投资基金提前完成清算，公司收回对其投资本金及投资收益合计2,024.74万元；同月，公司出资1500万元认购伽

利略壹号私募投资基金。

(2) 固定资产

报告期各期末，公司固定资产情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
账面原值	2,445.17	2,272.12	2,011.65	1,486.17
累计折旧	1,407.17	1,186.11	819.65	472.49
账面净值	1,038.00	1,086.01	1,192.00	1,013.68

报告期各期末，公司固定资产账面价值分别为1,013.68万元、1,192.00万元、1,086.01万元和1,038.00万元，占同期期末非流动资产的比例分别为55.00%、21.55%、7.82%和4.87%。公司主要固定资产为经营所需的电子设备、机器设备和运输设备。

截至2016年6月30日，公司固定资产情况如下：

单位：万元

项目	运输设备	机器设备	电子及其他	合计
账面原值	1,049.70	692.53	702.94	2,445.17
累计折旧	612.51	417.52	377.14	1,407.17
固定资产减值准备	-	-	-	-
账面价值	437.19	275.01	325.80	1,038.00
成新率（%）	41.65	39.71	46.35	42.45

(3) 在建工程

截至2016年6月30日，公司在建工程账面价值为14,239.47万元，其中：募投项目“网络游戏软件生产基地项目”工程建设投资账面价值13,260.58万元。

(4) 无形资产

报告期各期末，公司无形资产账面价值分别为103.63万元、782.59万元、1,929.12万元和1,858.45万元，占同期期末非流动资产的比例分别为5.62%、14.15%、13.89%和8.72%。公司主要无形资产为土地使用权及研发运营所需的软件，包括办公软件和开发工具。

截至2016年6月30日，公司无形资产情况如下：

单位：万元

无形资产类别	无形资产原值	累计摊销	账面价值
土地使用权	1,493.30	45.17	1,448.13
软件	660.78	250.46	410.32
合计	2,154.08	295.63	1,858.45

(5) 递延所得税资产

报告期各期末，公司递延所得税资产情况如下：

单位：万元

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
递延所得税资产	665.21	792.68	256.15	71.93
其中：递延收益的所得税影响	482.25	525.38	45.17	69.51
坏账准备的所得税影响	14.04	26.49	4.68	2.42
长期股权投资减值准备的所得税影响	-	-	72.92	532.32
未弥补亏损的所得税影响	153.35	220.11	133.38	-
未来可抵扣费用的所得税影响	15.57	20.70	-	-

截至2016年6月30日，公司递延所得税资产主要是递延收益及子公司未弥补亏损的可抵扣暂时性差异。

4、资产减值准备提取情况

报告期各期末，公司资产减值准备情况如下：

单位：万元

项目	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
坏账准备	122.33	196.38	46.59	24.32
其中：应收账款坏账准备	21.92	118.39	7.65	13.12
其他应收款坏账准备	100.41	77.99	38.95	11.20
长期股权投资减值准备	-	-	729.29	-
合计	122.33	196.38	775.88	24.32

公司根据《企业会计准则》规定，结合自身业务特点，制定各项资产减值准备计提政策，并严格按照制定的政策计提各项减值准备。

(二) 负债结构分析

报告期各期末，公司负债结构如下：

单位：万元、%

项目	2016 年 6 月 30 日		2015 年 12 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
流动负债	22,333.33	100.00	23,274.38	100.00	19,877.08	100.00	15,127.22	100.00
其中：								
应付账款	3,225.67	14.44	1,434.66	6.16	1,510.20	7.60	811.05	5.36
预收款项	1,577.76	7.06	522.68	2.25	1,413.66	7.11	1,345.26	8.89
应付职工薪酬	807.55	3.62	1,455.44	6.25	1,343.53	6.76	642.02	4.24
应交税费	371.26	1.66	2,070.12	8.89	501.41	2.52	1,806.74	11.94
其他应付款	139.09	0.62	66.35	0.29	26.89	0.14	52.71	0.36
其他流动负债	16,212.00	72.60	17,725.13	76.16	15,081.39	75.87	10,469.44	69.21
非流动负债	-	-	-	-	-	-	-	-
负债合计	22,333.33	100.00	23,274.38	100.00	19,877.08	100.00	15,127.22	100.00

报告期各期末，公司负债总额分别为 15,127.22 万元、19,877.08 万元、23,274.38 万元和 22,333.33 万元，均为流动负债；流动负债主要为应付账款、预收款项、应交税费和其他流动负债，截至 2016 年 6 月 30 日，上述四项负债余额合计占比流动负债总额的 95.76 %。

1、应付账款

报告期各期末，公司应付账款余额分别为 811.05 万元、1,510.20 万元、1,434.66 万元和 3,225.67 万元。2013 年末、2014 年末应付账款余额主要是应付市场推广费，随着公司业务规模增长，市场推广规模扩大，期末应付市场推广费相应增长；此外，随着公司募投项目“网络游戏软件生产基地项目”开始投入建设，应付工程款也相应增长，2015 年末、2016 年 6 月末应付工程款余额分别为 780.34 万元、2,241.43 万元。

2、预收款项

报告期各期末，公司预收款项余额分别为 1,345.26 万元、1,413.66 万元、522.68 万元和 1,577.76 万元。2013 年末、2014 年末、2015 年末均为预收上海鑫合向公司购买游戏点卡的预付款，2016 年 6 月末预收账款构成如下：

单位：万元、%

单位名称	与本公司 关系	金额	占比	备注
上海鑫合信息技术有限公司	非关联方	1,093.03	69.28	电魂一卡通货款
FL Mobile Korea Co.,Ltd	非关联方	484.74	30.72	《全民梦三国》版权金
合 计	-	1,577.76	100.00	-

公司预收款项主要为预收点卡经销商的购卡费用，公司与点卡经销商上海鑫合签订的《<电魂一卡通>全国销售总代理合作协议》约定：点卡经销商在购买游戏点卡时需向公司支付渠道进货金额及渠道分销保证金。2013 年度、2014 年度和 2015 年度及 2016 年 1-6 月公司经上海鑫合点卡充值流水分别为 23,471.86 万元、14,778.77 万元、10,601.84 万元和 6,344.62 万元；2014 年度上海鑫合点卡充值流水较 2013 年度下降 37.04%，2014 年 6 月上海鑫合向公司采购点卡订单开始下降，当月公司预收上海鑫合款项达到最高，之后随着上海鑫合订单的变动，点卡充值流水及预收上海鑫合款项随之变动并呈下降趋势，2014 年末预收上海鑫合款项余额较 2013 年末小幅上升，原因系从点卡售出到玩家最终充值有一定的滞后性，导致其年度余额未同比下降；2015 年度上海鑫合点卡充值流水较 2014 年度下降 28.26%，2015 年末预收款项余额较 2014 年末下降 63.03%；2016 年 1-6 月上海鑫合点卡充值流水占 2015 年度的 59.84%，2016 年 6 月末预收鑫合款项较 2015 年末增加较多，主要系 2016 年 4 月-6 月鑫合订单增加所致。

3、应交税费

报告期各期末，公司应交税费余额情况：

单位：万元

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
营业税	-	0.30	-	59.45
城市维护建设税	8.09	23.65	12.54	4.16
教育附加税	3.47	10.14	5.37	1.78
地方教育费附加	2.31	6.76	3.58	1.19
水利建设基金	4.95	6.04	5.08	1.31
企业所得税	144.85	1,589.81	214.69	-
个人所得税	91.13	95.76	81.01	1,738.85
增值税	115.62	337.55	179.11	-
其他	0.84	0.11	0.03	-
合计	371.26	2,070.12	501.41	1,806.74

报告期各期末，公司应交税费余额分别为 1,806.74 万元、501.41 万元、2,070.12 万元和 371.26 万元，占流动负债的比例分别为 11.94%、2.52%、8.89% 和 1.66%。

杭州市滨江区国家税务局和杭州市地方税务局高新（滨江）税务分局出具文

件，证明：报告期内，公司无欠税，尚未发现重大涉税违法违规行为，未发现因税务违法行为而受到处罚的记录。

公司各控股子公司均取得了所属税务主管部门出具的无税收违法违规记录证明。

4、其他流动负债

公司其他流动负债为递延收益，由已充值未使用游戏币，已购买未消耗完道具和版权金递延收入三项形成。

(1) 递延收益构成情况

报告期各期末，公司递延收益按类别构成情况如下：

单位：万元、%

类别	2016年 6月30日		2015年 12月31日		2014年 12月31日		2013年 12月31日	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
已充值未使用游戏币产生的递延收益	2,148.17	13.25	2,311.48	13.04	2,314.37	15.35	1,754.72	16.76
已购买未消耗完道具产生的递延收益	10,698.40	65.99	11,828.93	66.74	12,586.34	83.46	8,436.69	80.58
版权金收入形成的递延收益	3,365.43	20.76	3,584.72	20.22	180.68	1.19	278.03	2.66
递延收益合计	16,212.00	100.00	17,725.13	100.00	15,081.39	100.00	10,469.44	100.00
递延收益占主营业务收入比例 (%)	65.74		37.87		31.87		22.23	

上表中已充值未使用游戏币产生的递延收益：指游戏玩家充值后尚未在公司运营的游戏消费，从而保留在玩家游戏账户里的游戏币余额产生的递延收益。

已购买未消耗完道具产生的递延收益：指游戏玩家在公司运营的游戏使用游戏币进行消费，购买的虚拟道具在有效期内递延或该款游戏的玩家生命周期内按直线法未摊销部分余额产生的递延收益及联合运营分成收入在玩家生命周期内按直线法未摊销部分余额产生的递延收益。

版权金收入形成的递延收益：指公司对一次性收取的版权金于协议约定的受益期间内未确认收入余额产生的递延收益。

报告期各期末，公司递延收益余额分别为 10,469.44 万元、15,081.39 万元、17,725.13 万元和 16,212.00 万元，占流动负债比例分别为 69.21%、75.87%、76.16%和 72.60%；2014 年度、2015 年度递延收益余额分别较上年同期增长 44.05%、17.53%；2016 年 6 月末较 2015 年末小幅下降 8.54%。

截至 2016 年 6 月 30 日，其他流动负债递延收益余额为 16,212.00 万元，在游戏产品持续运营的情况下该递延收益将在未来符合收入确认条件时确认为营业收入。

（2）递延收益变动分析

①已充值未使用游戏币产生的递延收益

报告期各期末，已充值未使用游戏币产生的递延收益余额分别为 1,754.72 万元、2,314.37 万元、2,311.48 万元和 2,148.17 万元，占递延收益比例分别为 16.76%、15.35%、13.04%和 13.25%；2014 年末较 2013 年末增长 31.89%；2015 年末、2016 年 6 月末分别较 2014 年末、2015 年末下降 0.12%、7.07%。

报告期内，公司充值流水情况如下：

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
充值流水（万元）	24,035.31	50,438.99	56,272.92	58,699.15
增幅（%）	-	-10.37	-4.13	-
已充值未使用游戏币产生的递延收益/充值流水（%）	8.94	4.58	4.11	2.99

注：充值流水与实际收款存在一定差异，差异系渠道商折扣及手续费。

②已购买未消耗完道具产生的递延收益

报告期各期末，公司已购买未消耗完道具产生的递延收益余额分别为 8,436.69 万元、12,586.34 万元、11,828.93 万元和 10,698.40 万元，占递延收益比例分别为 80.58%、83.46%、66.74%和 65.99%。2014 年末较 2013 年末增长 49.19%，2015 年末较 2014 年末下降 6.02%，2016 年 6 月末较 2015 年末下降 9.56%。已购买未消耗完道具产生的递延收益变动的原因系：A、报告期内，公司网络游戏自主运营游戏道具销售规模变化，分别为 50,972.00 万元、48,964.43 万元、41,794.99 万元和 20,938.12 万元；B、网络游戏自主运营道具销售结构变化，即时型道具销售比重由 65.29%下降至 43.07%，固定使用期限道具销售比重由

17.86%上升至 23.18%，无固定使用期限道具销售比重由 16.85%上升至 33.75%；C、2013 年度及 2014 年 1-5 月为营业税纳税义务人，在此期间已购买未消耗道具为税前金额，2014 年 6 月开始公司为增值税纳税义务人，之后已购买未消耗道具为税后金额；D、随着网络游戏联合运营的开展，产生联合运营分成收入递延收益。

报告期内，公司网络游戏自主运营道具销售情况如下：

单位：万元、%

道具类别	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
即时型道具	9,017.56	43.07	18,499.25	44.26	21,190.80	43.28	33,277.47	65.29
固定使用期限道具	4,854.01	23.18	9,499.94	22.73	13,995.00	28.58	9,102.83	17.86
无固定使用期限道具	7,066.55	33.75	13,795.80	33.01	13,778.63	28.14	8,591.70	16.85
合计	20,938.12	100.00	41,794.99	100.00	48,964.43	100.00	50,972.00	100.00

注 1：上表道具销售数据与主营业务收入确认存在时间差异；

注 2：道具销售均为不含税金额。

报告期内公司道具销售结构变化的主要原因系公司通过统计剖析道具销售数据，分析游戏玩家对不同道具的喜好，根据游戏玩家喜好相应调整道具的开发及推广所致。

③版权金收入形成的递延收益

报告期各期末，版权金收入形成的递延收益余额分别为 278.03 万元、180.68 万元、3,584.72 万元和 3,365.43 万元，占递延收益比例分别为 2.66%、1.19%、20.22%和 20.76%；2015 年末、2016 年 6 月末版权金收入形成的递延收益主要是《梦三国手游》收取的版权金未确认收入余额。

5、非流动负债

截至 2016 年 6 月 30 日，公司无非流动负债。

（三）偿债能力分析

报告期内，公司主要偿债能力指标如下：

项目	2016 年 6 月 30 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动比率	2.55	2.20	2.57	2.80
速动比率	2.55	2.20	2.57	2.80
资产负债率（母公司）（%）	24.06	30.70	35.00	34.20
项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
息税折旧摊销前利润（万元）	15,913.07	25,171.66	30,367.50	33,851.93
利息保障倍数（倍）	不适用	不适用	不适用	不适用

注：报告期内公司无借款利息支出。

报告期各期末，公司流动资产占资产总额的比例高且主要为货币资金；公司负债中主要系其他流动负债，占负债总额比例分别为 69.21%、75.87%、76.16%和 72.60%，其他流动负债均系递延收益。截至 2016 年 6 月 30 日，其他流动负债递延收益余额为 16,212.00 万元，在游戏产品持续运营的情况下该递延收益将在未来符合收入确认条件时确认为营业收入。

报告期内，公司现金流较好，经营活动产生的现金流量净额分别为 35,304.64 万元、34,038.27 万元、21,752.57 万元和 13,883.58 万元。报告期内，公司无金融机构借款，现金储备较为充分，偿债风险较小。

截至 2015 年 12 月 31 日，公司与同行业可比公司（吉比特、蜗牛数字数据摘自其预披露的招股说明书，蜗牛数字未披露 2015 年度相关财务数据，下同）的主要偿债能力指标如下：

证券代码	公司简称	流动比率	速动比率	资产负债率
300315.SZ	掌趣科技	0.81	0.74	18.48%
300052.SZ	中青宝	3.24	3.00	17.62%
0484.HK	云游控股	15.90	15.90	5.27%
300418.SZ	昆仑万维	1.57	1.33	31.08%
300533.SZ	冰川网络	2.62	2.62	36.96%
-	吉比特	-	-	-
-	蜗牛数字	-	-	-
平均值		4.83	4.72	21.88%
电魂网络		2.20	2.20	35.74%

注：同行业资产负债率按合并口径计算

公司流动比率、速动比率低于同行业可比公司平均水平，资产负债率高于同行业可比公司平均水平的主要原因为：公司与中青宝、掌趣科技道具销售收入确认政策有所不同，本公司销售固定使用期限道具按照道具的有效使用期递延确认营业收入，销售无固定使用期限道具在该款游戏的玩家生命周期内按直线法摊销确认营业收入；截至 2015 年 12 月 31 日公司负债中递延收益占负债总额的比例为 76.16 %。云游控股收入确认政策与公司相似，而云游控股业务类型与公司存在较大差异，因而负债结构与公司存在较大差异。

公司负债结构中较高的递延收益余额及占比导致了公司流动比率、速动比率略低于同行业可比公司平均水平，资产负债率略高于同行业可比公司平均水平。

（四）资产周转能力分析

报告期各期末公司无存货，存货周转率不适用。

公司具备良好的资产周转能力，报告期内公司资产周转率指标数据如下表：

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率（次）	17.63	37.17	228.10	322.55
流动资产周转率（次）	0.46	0.92	1.01	1.46
总资产周转率（次）	0.35	0.77	0.94	1.39

2015 年度，应收账款周转率大幅下降，主要原因是授权运营、联合运营应收账款增加所致。

2015 年度，公司与同行业可比公司的资产周转能力指标如下：

证券代码	公司简称	应收账款周转率 (次)	流动资产周转率 (次)	总资产周转率 (次)
300315.SZ	掌趣科技	6.64	1.09	0.17
300052.SZ	中青宝	2.33	0.66	0.25
0484.HK	云游控股	6.31	0.42	0.33
300418.SZ	昆仑万维	6.59	1.12	0.67
300533.SZ	冰川网络	153.16	0.53	0.51
-	吉比特	-	-	-
-	蜗牛数字	-	-	-
平均值		35.01	0.76	0.39
电魂网络		37.17	0.92	0.77

如上表所示，与同行业可比公司相比，公司资产周转能力高于同行业可比公

司平均水平。

二、盈利能力分析

（一）营业收入分析

1、营业收入分析

报告期内，公司营业收入结构如下：

单位：万元、%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务收入	24,660.40	99.71	46,803.24	99.91	47,327.76	99.93	47,093.88	99.98
其他业务收入	71.15	0.29	43.75	0.09	31.32	0.07	9.63	0.02
营业收入	24,731.55	100.00	46,846.99	100.00	47,359.08	100.00	47,103.51	100.00

公司自成立以来一直致力于网络游戏的开发和运营，报告期各年度的营业收入99%以上来自主营业务收入。

（1）按游戏类别划分的主营业务收入情况

报告期内，公司主营业务收入按游戏类别划分情况如下：

单位：万元、%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
客户端游戏	22,612.60	91.70	44,984.52	96.11	47,258.27	99.85	47,093.88	100
移动网络游戏	2,044.41	8.29	1,789.93	3.82	17.98	0.04	-	-
网页游戏	3.39	0.01	28.79	0.07	51.51	0.11	-	-
主营业务收入	24,660.40	100.00	46,803.24	100.00	47,327.76	100.00	47,093.88	100.00

2013年度公司主营业务收入均来自客户端游戏；2014年度公司在成功运营客户端游戏及多款辅助类、安全类移动端应用产品的基础上，推出移动网络游戏，进军移动网络游戏领域，并积极开展网页游戏联合运营，游戏类型趋于多样化；2015年度、2016年1-6月，移动网络游戏收入实现较快增长，移动网络游戏收入占比有所提高。

①客户端游戏

公司设立以来，以客户端游戏为切入口布局网络游戏市场，实施精品化的网络游戏产品战略，成功推出《梦三国》、《梦塔防》两款客户端游戏。报告期内，

《梦三国》实现营业收入分别为47,093.88万元、46,654.09万元、41,858.82万元和20,839.83万元，是公司收入及利润的主要来源；2014年度、2015年度、2016年1-6月《梦塔防》分别实现营业收入604.18万元、3,094.87万元和1,744.80万元；此外，2015年度及2016年1-6月通过联合运营方式，取得少量客户端游戏联运收入。

②移动网络游戏

2014年度，公司在前期推出多款辅助类、安全类移动端应用产品的基础上，组建专业的移动端网络游戏研发、运营团队，正式进军移动网络游戏，并于2014年12月推出首款移动网络游戏《梦梦爱三国》；2015年度公司相继推出移动网络游戏《硬霸三国》、《梦三国手游》；此外，2015年度及2016年1-6月通过联合运营方式，运营了多款移动网络游戏。报告期内，公司移动网络游戏收入主要来自《梦梦爱三国》及《梦三国手游》，具体如下：

单位：万元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
《梦梦爱三国》	392.99	1,463.88	17.98	-
《梦三国手游》	1,493.33	217.28	-	-
其他游戏	158.09	108.77	-	-
合计	2,044.41	1,789.93	17.98	-

④网页游戏

2014年度，公司通过联合运营方式介入网页游戏，积累了网页游戏运营经验，2014年度、2015年度、2016年1-6月分别取得网页游戏联运收入51.51万元、28.79万元和3.39万元。

(2) 按业务类型划分的主营业务收入情况

报告期内，公司主营业务收入按业务类型划分情况如下：

单位：万元、%

项目	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
网络游戏自主运营	22,570.81	91.53	45,348.47	96.89	46,594.85	98.45	46,489.62	98.72
网络游戏授权经营	1,591.03	6.45	601.77	1.29	681.40	1.44	604.26	1.28
网络游戏联合运营	498.56	2.02	853.00	1.82	51.51	0.11	-	-
主营业务收入	24,660.40	100.00	46,803.24	100.00	47,327.76	100.00	47,093.88	100.00

报告期内，公司网络游戏主要采用自主运营模式，网络游戏自主运营收入占主营业务收入的平均比例为96.40%；网络游戏授权经营收入及网络游戏联合运营总体金额较小，占主营业务收入的比例较低。

报告期内，网络游戏自主运营收入分析如下：

①自主运营收入的确认原则

公司采用道具收费模式，自主运营收入的确认原则详见本招股意向书“第十节 财务会计信息”之“四、主要会计政策和会计估计”之“（一）收入确认原则”。

②按道具类型划分的自主运营收入情况

报告期内，公司按道具类型划分的自主运营收入如下：

单位：万元、%

项目	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
即时型道具	9,017.55	39.96	18,499.25	40.79	21,190.80	45.48	33,277.47	71.58
固定使用期限道具	5,341.32	23.66	10,341.46	22.8	14,361.67	30.82	7,183.55	15.45
无固定使用期限道具	7,662.46	33.95	13,928.09	30.71	9,277.70	19.91	4,195.99	9.03
非道具类	549.48	2.43	2,579.67	5.70	1,764.68	3.79	1,832.61	3.94
合 计	22,570.81	100.00	45,348.47	100.00	46,594.85	100.00	46,489.62	100.00

注：非道具类收入主要是指玩家之间进行道具兑换时，公司按一定比例收取交易手续费。

（3）按区域划分的主营业务收入情况

报告期内，公司主营业务收入按区域列示如下：

单位：万元、%

项目	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
境内收入	23,841.75	96.68	46,407.16	99.15	46,646.36	98.56	46,489.62	98.72
境外收入	818.65	3.32	396.08	0.85	681.40	1.44	604.26	1.28
主营业务收入	24,660.40	100.00	46,803.24	100.00	47,327.76	100.00	47,093.88	100.00

报告期内，公司以境内自主运营为主，境外授权经营为辅，在开展境内自主运营业务的同时，积极拓展境外游戏市场，通过授权经营的方式与游戏运营商开展合作，根据授权经营协议，获取版权金及游戏分成收入。

（4）与同行业上市公司收入确认政策的异同

公司属互联网游戏行业，主要从事客户端游戏的研发与运营；同行业上市公司主要有中青宝、掌趣科技、昆仑万维及云游控股，同行业可比公司还有预披露的冰川网络、吉比特及蜗牛数字。

同行业可比公司在联合运营模式下收入确认政策基本一致；在授权运营模式下除蜗牛数字外的收入确认政策基本一致；在自主运营模式下的收入确认政策存在一定的差异，其中中青宝和掌趣科技在玩家使用虚拟货币购买道具时就予以确认，公司、云游控股、昆仑万维、冰川网络、吉比特、蜗牛数字则以道具消耗为原则，区分道具性质采用一次性或分期摊销的收入确认方法。

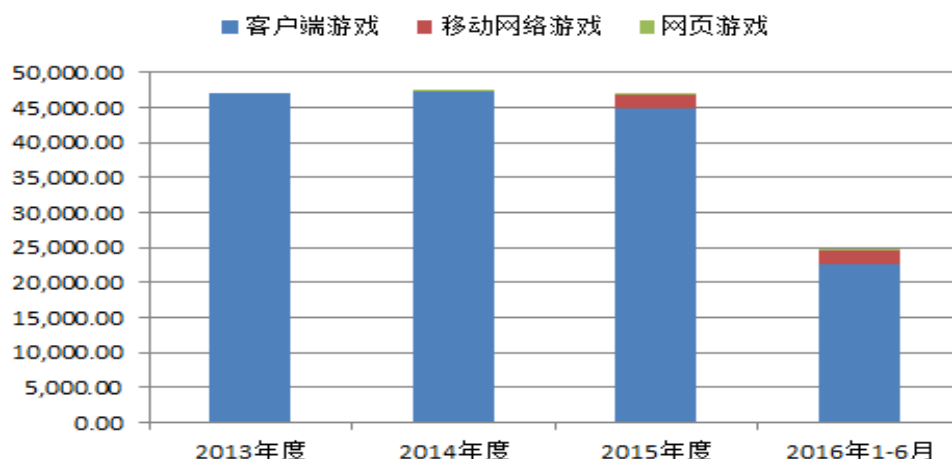
2、主营业务收入变动分析

报告期内，公司主营业务开展良好。游戏数量上，从 2013 年的运营单款游戏发展到 2016 年 1-6 月的多款游戏；游戏类别上，从 2013 年的单一客户端游戏发展到 2016 年 1-6 月以客户端游戏为主，兼顾移动网络游戏、网页游戏；运营模式上，从 2013 年的自主运营为主、授权运营为辅到 2015 年度自主运营、授权运营、联合运营兼顾。尽管 2014 年度公司《梦三国》充值流水、营业收入较 2013 年度有所下降，但随着新游戏《梦塔防》、《梦梦爱三国》的推出及运营模式、游戏类别的丰富，主营业务收入仍较 2013 年度增长 0.50%；2015 年度《梦三国》充值流水、营业收入继续下降，2015 年该款游戏充值流水、营业收入分别较 2014 年度下降 15.94%、10.28%，而《梦塔防》、《梦梦爱三国》营业收入有较大增长，此外，2015 年 12 月勺子网络研发的《梦三国手游》在中国内地正式商业化运营，实现营业收入 217.28 万元；2016 年 1-6 月《梦三国》、《梦塔防》、《梦三国手游》运营情况良好，分别实现营业收入 20,839.83 万元、1,744.80 万元、1,493.33 万元。

报告期内，公司主营业务收入分别为 47,093.88 万元、47,327.76 万元、46,803.24 万元和 24,660.40 万元；2014 年度较 2013 年度增长 0.50%；2015 年较 2014 年度的下降 1.11%；2016 年 1-6 月占 2015 年度的 52.69%。

报告期内，公司主营业务收入变动趋势如下：

单位：万元



报告期内，公司主营业务收入主要来自客户端游戏自主运营收入，客户端游戏自主运营收入变动是公司的主营业务收入的变动主要原因，具体分析如下：

(1) 《梦三国》

报告期内，《梦三国》自主运营收入分别为 46,489.62 万元、45,972.69 万元、41,571.31 万元和 20,839.83 万元；2014 年度、2015 年度分别较上年同期下降 1.11%、9.57%，2016 年 1-6 月占 2015 年度的 49.79%。《梦三国》主要运营数据如下：

① 用户基数变化

报告期内，公司通过实施精品化的网络游戏产品战略，公司出品的《梦三国》不断推出更新版本，对玩家的吸引力逐步提升，积累了庞大的注册用户群体。报告期内，公司出品的《梦三国》自主运营主要用户数据统计如下：

运营数据	2016 年 1-6 月	2015 年度	增长率 (%)	2014 年度	增长率 (%)	2013 年度
月平均活跃用户数 (个)	4,023,205	4,328,068	-12.18	4,928,476	-21.88	6,309,224
月平均付费用户数 (个)	147,186	173,044	-39.12	284,229	-26.60	387,226
期末累计注册账户数 (个)	105,184,783	100,052,804	9.69	91,214,963	21.78	74,901,425
月平均同时在线人数 (人)	124,538	159,576	-40.96	270,303	-5.16	286,365

截至 2016 年 6 月 30 日，《梦三国》的总注册用户数已突破 1 亿个，最高同时在线人数超过 54 万人。如上表所示，报告期内，该款游戏累计注册账户数保持增长，月活跃用户数、月付费用户数、月同时在线人数保持较高水平；同时，随着同类型网络游戏竞争的加剧，该款游戏月活跃用户数、月付费用户数、月均

同时在线人数有所下降。

②用户月平均付费渗透率、ARPU 值变化

报告期内，《梦三国》游戏自主运营用户月平均付费渗透率、ARPU 值如下：

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
月平均付费渗透率（%）	3.84	4.22	5.77	6.15
月单个玩家平均付费金额（ARPU）（元）	250.35	220.44	157.34	125.75

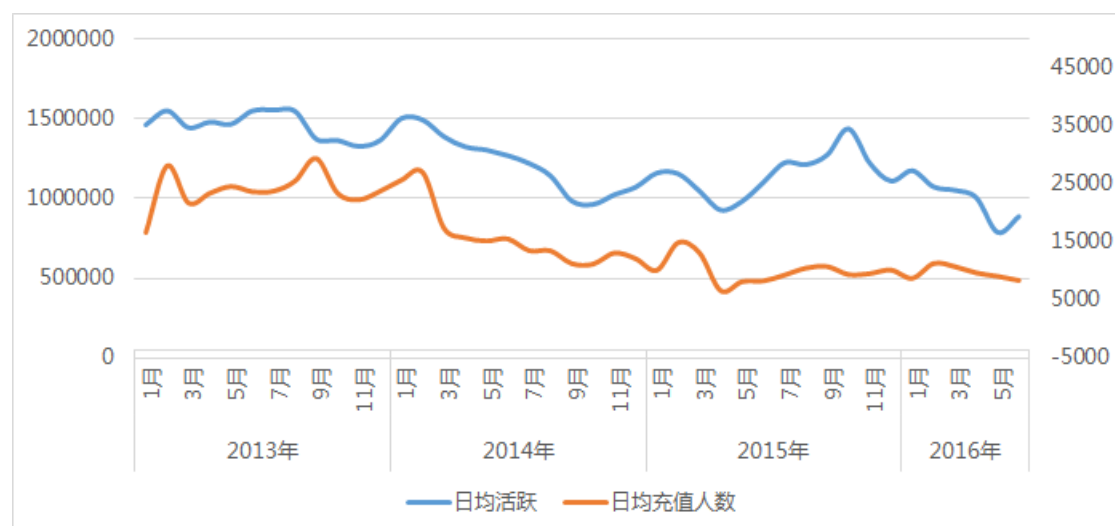
报告期内，该款游戏月付费渗透率逐年下降，由 2013 年度的 6.15%下降至 2016 年 1-6 月的 3.84%，下降 2.31 个百分点；报告期内，该款游戏月单个玩家平均付费金额（ARPU）逐年增长，由 2013 年度的 125.75 元上升至 2016 年 1-6 月的 250.35 元，增长 124.60 元。

③报告期内付费用户数持续下降，单个用户平均月付费金额持续增长的原因、充值及收入确认情况与业务数据的匹配情况

报告期内付费用户数下降主要原因系：

A、《梦三国》游戏自 2009 年 12 月正式上线商业化运营已成功运营超过 6 年，因网络游戏产品存在一定生命周期，同时网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷，玩家对于游戏的喜好也在不断变化，虽然公司对于《梦三国》的版本更新和系统优化一直在持续进行，但产品经过多年的高速发展期后，也不可避免的进入了付费用户的下降周期。

B、报告期内，由于《梦三国》产品的用户基数已较为庞大，激烈的市场竞争导致对新增用户的获取难度也逐步增加，因此《梦三国》产品的日均充值人数随着日活跃用户数的下降也持续下降，且两者趋势较为相似，从而导致了月付费用户数的持续下降。



C、2014 年以来，移动端网络游戏快速发展，公司主要产品《梦三国》作为一款精品客户端竞技类游戏也受到了来自移动端的市场冲击，从而导致了付费用户数的持续下降。但是相对于移动端网络游戏，客户端游戏在生命周期和对玩家的粘性上具有优势，《梦三国》自上线以来经历成长期后目前逐步进入稳定期，该阶段为玩家对网游戏的完全参与期，也是该游戏生命周期最长的时期，在此阶段玩家开始享受成就感，对游戏消费金额也随之上升。

D、针对市场的变化情况，《梦三国》新用户的获取成本日益上升，公司也积极调整游戏运营策略，运营策略的重点由获取新用户逐步转变为增加核心用户的粘性，《梦三国》经过长期用户积淀，已拥有大量忠诚度较高的核心用户，形成了稳定的用户消费群，公司通过聚焦精品的战略，采取各类吸引老用户的“回流”措施，包括：a 专门针对老用户（游戏等级>11 级，超过 30 天未登录游戏或游戏内没有单局行为）专门设置回流系统，在系统内提供“登录礼包”、“七天奖励”、“回流任务”等；b 每年策划相应的回流活动；c 通过用户注册邮箱或注册手机推送新版本、新活动等游戏讯息，吸引用户回流。通过各项措施有效提升老用户的满意度，从而使单个用户平均月付费金额持续上升。

因而公司付费用户数持续下降，单个用户平均月付费金额持续增长是符合行业实际情况，也真实反映了公司主要游戏《梦三国》的发展阶段情况，具有合理性。

报告期内，充值及收入确认情况与业务数据的匹配情况如下：

运营数据	2016年1-6月	2015年度	增长率(%)	2014年度	增长率(%)	2013年度
月平均付费用户数(个)	147,186	173,044	-39.12	284,229	-26.60	387,226
月平均付费渗透率(%)	3.84	4.22	-26.86	5.77	-6.18	6.15
月单个用户平均付费金额(ARPU)(元)	250.35	220.44	40.10	157.34	25.12	125.75
充值流水(万元)	22,242.83	50,224.54	-10.60	56,178.07	-4.29	58,699.15
营业收入(万元)	20,839.83	41,858.82	-10.28	46,654.09	-0.93	47,093.88

根据公司的收入确认原则，除即时性道具在交付时确认收入外，固定期限道具和无固定期限道具分别按照道具的有效使用期递延确认营业收入和该款游戏的玩家生命周期内按直线法摊销确认营业收入，因此营业收入的金额存在一定的滞后性，但充值流水和营业收入的下降趋势与《梦三国》的月平均付费用户数下降趋势保持一致，与《梦三国》业务的相关数据相匹配。

④充值流水变化

报告期内，该款游戏自主运营充值流水如下：

单位：万元、%

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
自主运营游戏充值流水	22,242.79	45,306.43	53,966.80	58,699.15
增长率	-	-16.04	-8.06	-

注1：充值流水与收入确认存在时间差异，详见本节之“一、财务状况分析”之“（二）负债结构分析”。

注2：充值流水与实际收款存在一定差异，差异系折扣及手续费。

如上表所示，2014年度较2013年度下降8.06%；2015年度较2014年度下降16.04%；2016年1-6月占2015年度的49.09%。报告期内，随着市场同类型网络游戏产品竞争的加剧以及移动网络游戏市场的冲击，《梦三国》游戏月付费用户数及月付费渗透率有所下降，充值流水随之下降。

（2）《梦塔防》

2014年度、2015年度和2016年1-6月《梦塔防》自主运营充值流水分别为2,096.86万元、4,122.06万元和1,501.15万元。《梦塔防》自主运营主要运营数据如下：

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度[注1]
期末累计注册账户数(个)[注2]	1,946,933	1,777,547	944,011
月平均活跃用户数(个)	97,214	158,389	231,816
月平均付费用户数(个)	9,632	11,867	22,347
月均同时在线人数(人)	4,963	7,954	8,771
月平均付费渗透率(%)	9.92	7.89	10.40
月单个玩家平均付费金额(ARPU)(元)	258.40	311.45	155.31

注1: 2014年度《梦塔防》相关运营数据为2014年7月至12月统计数据。

注2: 《梦塔防》用户可以使用《梦三国》账户创建游戏角色, 无需重新注册, 该数据取自“累计创建角色账户数”。

2014年以来公司在成功运营客户端网络游戏的基础上, 积极开发运营移动网络游戏。2014年度, 电梦网络研发的首款移动网络游戏《梦梦爱三国》上线运营, 2014年度、2015年度、2016年1-6月分别实现营业收入17.98万元、1,463.88万元和392.99万元; 2015年度勺子网络研发的移动网络游戏《梦三国手游》上线运营, 2015年度、2016年1-6月分别实现营业收入217.28万元和1,493.33万元; 此外, 菜菜网络研发的移动网络游戏《硬霸三国》、电梦网络研发《次元战争》和《方块战争》也已上线运营。

(二) 营业成本分析

1、营业成本分析

报告期内, 公司营业成本结构如下:

单位: 万元、%

项目	2016年1-6月		2015年度		2014年度		2013年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
主营业务成本	1,348.07	99.81	2,304.14	99.48	1,694.99	98.90	1,248.71	99.57
其他业务成本	2.59	0.19	11.94	0.52	18.80	1.10	5.37	0.43
营业成本	1,350.66	100.00	2,316.08	100.00	1,713.79	100.00	1,254.08	100.00

报告期内, 公司主营业务成本占营业成本的平均比例为99.44%, 其他业务成本占比较小。

2、主营业务成本分析

报告期内，公司主营业务成本构成情况如下：

单位：万元、%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
职工薪酬	592.49	43.95	805.39	34.95	1,036.40	61.14	599.61	48.02
服务器租赁费	199.85	14.82	411.62	17.86	230.75	13.61	260.27	20.84
带宽租用费	149.90	11.12	626.42	27.19	232.14	13.70	211.41	16.93
外包费用	260.01	19.29	418.49	18.16	178.07	10.51	168.80	13.52
其他	145.82	10.82	42.21	1.84	17.63	1.04	8.62	0.69
合计	1,348.07	100.00	2,304.13	100.00	1,694.99	100.00	1,248.71	100.00

报告期内，公司主营业务成本主要包括客服人员以及运维人员的职工薪酬、服务器租赁费、带宽租赁费及外包费用，占主营业务成本的平均比例为96.40 %。

报告期内，公司服务器租赁费、带宽租赁费和外包费用合计为 640.48 万元、640.96 万元、1,456.53 万元和 609.76 万元，2013 年度和 2014 年度较为稳定；2015 年大幅上升，主要因为 2015 年 3 月《梦三国 2》上线后《梦三国》新旧版本双端运营增加了服务器，以及子公司新增项目等因素所致；2016 年 1-6 月占 2015 年度的 41.83%。

（1）服务器租赁费

服务器租赁费为公司游戏运营中的主要费用之一。公司需将购置的服务器托管于机房里并联网，服务器租赁最小计费单位为一个机柜，最多可容纳 18 台左右的服务器。

年度	服务器月平均数量（台）	年累计租用机柜数量（个）	单价（元/个）	金额（万元） [注 1]
2016 年 1-6 月	230	88	15,961.32	199.85
其中：云服务器[注 2]	76	-	-	59.39
物理服务器	154	190	-	140.46
2015 年度	228	190	16,038.14	411.62
其中：云服务器[注 2]	70	-	-	106.90
物理服务器	158	190	16,038.14	304.72
2014 年度	118	141	16,365.51	230.75
2013 年度	114	137	18,997.68	260.27

注 1：2014 年 5 月开始，随着全国营改增政策的陆续实施，上述金额开始为不含税金额。

注 2：云服务器是云计算服务体系中的一项虚拟主机产品，其管理方式比物理服务器更简单高效、快捷、安全，用户无需购买硬件，即可使用云服务提供商的计算单元。

2013年度-2015年度,公司服务器租赁费由2013年的260.27万元增加至2015年的411.62万元,增长了58.15%,主要原因为新游戏推广后公司的服务器数量增加,2015年公司租赁的机柜数量较2013年增加了38.69%;2016年1-6月,服务器租赁费为199.85万元,占2015年度的48.44%。

2015年公司对《梦三国》进行了大规模的升级,并于2015年3月正式推出升级后游戏版本《梦三国2》,对于该版本游戏公司采取了安全等级较高的阿里云服务器,该部分服务器租赁费2015年为106.90万元,导致2015年服务器租赁费大幅上升。

(2) 带宽租赁费

带宽租赁费即CDN加速服务,可使用户在访问平台时可就近选择服务器访问,极大的减少用户的访问响应速度,CDN加速内容包括玩家下载游戏客户端、公司推送游戏版本更新数据、公司游戏主页加载、公司推送的游戏资料等。网络加速服务通常按照流量和带宽进行收费。按带宽收费通常为40-80元/M*月,按照流量收费通常计费价格在0.2-0.3元/GB。

单位:元/M*月,元/GB,万元

年度	按带宽收费			按流量收费			合计
	带宽(M)	单价	金额	流量(GB)	单价	金额	
2016年1-6月	628.00	50.00	17.78	7,598,474.92	0.17	132.12	149.90
2015年度	879.75	50.00	49.80	33,420,406.40	0.17	576.62	626.42
2014年度	627.67	50.00	37.66	8,824,164.64	0.22	194.48	232.14
2013年度	492.42	60.00	35.45	6,828,516.71	0.26	175.96	211.41

注:2014年5月开始,随着全国营改增政策的陆续实施,上述金额开始为不含税金额。

2015年,带宽租赁费上升较大主要系按流量收费部分耗用流量大幅上升所致。2015年公司对《梦三国》进行了大规模的升级,并于2015年3月正式推出升级后的独立版本《梦三国2》,玩家大规模重新下载升级后的游戏,导致2015年3-12月带宽使用量大幅度上升,月平均使用量为305.48万GB,其中推出当月3月份带宽使用量达到峰值,为573万GB;2016年1-6月,《梦三国2》游戏下载量下降,带宽使用量、带宽费用随之下降。

(3) 外包费用

公司外包费用主要包括游戏中地图制作、视频解说等辅助性制作外包服务费

用以及部分客服外包费用。

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
游戏运营辅助外包	106.90	247.41	178.07	162.21
客服外包	153.11	171.08	-	-
合计	260.01	418.49	178.07	162.21

报告期内，随着公司运营的游戏项目逐渐增多，从 2013 年的单款游戏《梦三国》到 2015 年的《梦三国》、《梦塔防》、《梦梦爱三国》、《梦三国手游》等多款游戏，游戏运营中地图制作、视频解说等专业性外包相应逐步增加。

由于客服工作时间长、薪酬待遇相对较低等原因导致其岗位流动性大，增加了公司招聘及管理的工作量，故从 2015 年 5 月开始，公司陆续将部分基础性客服工作外包以降低运营成本，从而导致 2015 年度外包费用大幅上升；2016 年 1-6 月，外包费用为 260.01 万元，占 2015 年度的 62.13%。

（三）主营业务毛利及毛利率分析

1、主营业务毛利构成

报告期内，公司主营业务毛利构成如下：

单位：万元、%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
网络游戏自主运营毛利	21,522.77	92.32	43,130.48	96.92	44,908.75	98.41	45,240.91	98.68
网络游戏授权经营毛利	1,580.60	6.78	601.77	1.35	681.40	1.49	604.26	1.32
网络游戏联合运营毛利	208.97	0.90	766.85	1.73	42.61	0.10	-	-
合计	23,312.34	100.00	44,499.10	100.00	45,632.76	100.00	45,845.17	100.00

如上表所示，报告期内，网络游戏自主运营业务毛利是公司主营业务毛利的主要来源，报告期内该业务平均毛利贡献率达96.58%；同时，随着公司网络游戏市场认可度和影响力的提高，网络游戏授权经营业务逐步开展，公司获取了一定网络游戏授权经营毛利；此外，随着公司网络游戏联合运营的开展，公司获取了少量网络游戏联合运营毛利。

2、主营业务毛利率分析

(1) 公司主营业务毛利率分析

公司属于网络游戏行业，成功运营的网络游戏产品毛利率普遍较高。其主要原因是网络游戏产品通常前期投入较高，游戏产品投入运营后，其主营业务成本主要是由服务器成本、带宽成本及其他运营成本组成，这些成本相对固定且与收入的增长并未保持正比例线性关系，在一定范围内，主营业务成本呈现出一定的阶梯型，收入的大幅增长并不一定伴随成本的大幅增长。

报告期内，公司主营业务毛利率情况如下：

单位：%

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
网络游戏自主运营毛利率	95.36	95.11	96.38	97.31
网络游戏授权经营毛利率	99.34	100.00	100.00	100.00
网络游戏联合运营毛利率	41.91	89.90	82.73	-
主营业务毛利率	94.53	95.08	96.42	97.35

报告期内，公司的主营业务毛利率分别为 97.35%、96.42%、95.08 %和 94.53%。

报告期内，公司主营业务毛利率保持较高水平，这与公司自身经营模式密切相关且符合网络游戏行业的特点，具体分析如下：

公司为一家以自主研发、自主运营为主的专业化网络游戏公司，公司坚持走产品精品化路线，着力打造精品网络游戏。在自主运营的模式下，公司可以适时根据产品特点和玩家的喜好，对公司游戏产品进行快速改良和升级，从而更广泛满足游戏玩家的喜好。报告期内，公司出品的《梦三国》、《梦塔防》网络游戏受到市场及玩家的广泛认可，取得了较好的运营收入。报告期内，公司主营业务收入分别为 47,093.88 万元、47,327.76 万元、46,803.24 万元和 24,660.40 万元，同期，公司主营业务成本分别为 1,248.71 万元、1,694.99 万元、2,304.13 万元和 1,348.07 万元，成本总额相对收入而言较小；此外，公司以自主研发、自主运营为主，该模式下不存在游戏授权费用支出或游戏分成支出，因此，公司报告期内毛利率较高。

报告期内，公司主营业务收入、主营业务成本变动对主营业务毛利的影响作敏感性分析如下：

单位：%

变动比例	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
主营业务收入变动对毛利的影响				
10	9.54	9.51	9.39	9.31
5	5.01	4.99	4.93	4.88
-5	-5.57	-5.55	-5.47	-5.41
-10	-11.79	-11.74	-11.57	-11.45
主营业务成本变动对毛利的影响				
10	-0.58	-0.52	-0.38	-0.27
5	-0.29	-0.26	-0.19	-0.14
-5	0.29	0.26	0.19	0.14
-10	0.57	0.52	0.37	0.27

如上表所示，公司主营业务收入变动对主营业务毛利影响较大，主营业务成本变动对主营业务毛利影响较小。

（2）与同行业可比公司主营业务毛利率对比分析

报告期内，公司与同行业可比公司主营业务毛利率对比情况具体如下：

单位：%

证券代码	公司简称	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
300315.SZ	掌趣科技	61.17	61.43	61.80	54.44
300052.SZ	中青宝	63.82	43.62	59.36	68.51
0484.HK	云游控股	-	33.51	66.08	84.68
300418.SZ	昆仑万维	53.16	63.55	69.50	71.49
300533.SZ	冰川网络	-	92.55	91.32	90.93
-	吉比特	-	96.64	96.98	97.85
-	蜗牛数字	-	-	-	72.30
平均值		59.38	65.22	74.17	77.17
扣除掌趣科技后平均值		58.49	65.97	76.65	80.96
电魂网络		94.53	95.08	96.42	97.35

注 1：昆仑万维为游戏产品毛利率；

注 2：掌趣科技将市场推广支出计入主营业务成本，公司将市场推广支出计入销售费用；

注 3：吉比特为 2015 年 1-9 月数据。

报告期内，公司主营业务毛利率高于同行业可比公司毛利率，主要系公司游戏运营模式、游戏产品类型、产品收入结构与同行业可比公司存在一定差异所致。

公司与同行业可比公司按照游戏运营模式、游戏产品类型列示的 2013 年度主营业务收入结构及其毛利率如下：

单位：%

公司简称	按游戏类型分类			按运营模式分类		
	游戏产品类型	收入占比	毛利率	游戏运营模式	收入占比	毛利率
掌趣科技	移动网络游戏	50.28	54.69	自主运营、渠道分成推广、联合运营		54.44
	网页游戏	38.09	53.92			
	其他	11.63	55.00			
	合计/平均	100.00	54.44			
中青宝	客户端游戏	43.97	70.07	自主运营	42.03	70.49
	移动网络游戏	27.72	79.09	分服运营	38.79	64.38
	网页游戏	27.33	58.02	联合运营	19.18	72.55
	其他服务	0.98	-8.94	-	-	-
	合计/平均	100.00	68.51	合计/平均	100.00	68.51
云游控股	以网页游戏为主		84.68	游戏研发	67.57	82.95
				游戏发行	32.43	88.30
				合计/平均	100.00	84.68
昆仑万维	移动网络游戏	48.54	68.27	自主运营	17.22	71.79
	网页游戏	42.56	79.21	代理运营	73.42	
	社交游戏	2.34	98.44	授权运营	9.36	
	客户端游戏	6.56	40.18	-	-	
	合计/平均	100.00	71.79	合计/平均	100.00	
冰川网络	《远征 OL》客户端	93.90	92.61	自主运营	98.33	91.06
	《龙武》客户端	5.66	70.81	联合运营	0.82	68.42
	其他	0.44	未披露	授权运营	0.85	98.32
	合计/平均	100.00	90.93	合计/平均	100.00	90.93
吉比特	《问道》(客户端)	87.93	99.42	授权运营	89.46	99.21
	《斗仙》(客户端)	7.39	82.07	自主运营	7.41	82.11
	《问道外传》(客户端)	0.78	94.22	联合运营	0.7	83.73
	《乱战》(网页游戏)	0.66	84.03	其他	2.43	100.00
	其他	3.24	94.91	-	-	-
	合计/平均	100	97.85	合计/平均	100	97.85
蜗牛数字	客户端游戏	93.49	72.67	自主运营	92.73	72.98
	网页游戏	6.47	66.79	授权运营	5.77	95.95
	移动网络游戏	0.02	74.61	其他	1.5	-60.91
	非游戏业务	0.02	98.41	-	-	-
	合计/平均	100	72.30	合计/平均	100	72.30
电魂网络	客户端游戏	100.00	97.35	自主运营	98.72	97.31
				授权运营	1.28	100.00
				合计/平均	100.00	97.35

注：昆仑万维数据为游戏产品收入

公司与同行业可比公司按照游戏运营模式、游戏产品类型列示的 2014 年度主营业务收入结构及其毛利率情况如下：

单位：%

公司简称	按游戏类型分类			按运营模式分类		
	游戏产品类型	收入占比	毛利率	游戏运营模式	收入占比	毛利率
掌趣科技	移动网络游戏	54.01	65.09	自主运营、渠道分成推广、联合运营		61.80
	网页游戏	39.14	63.97			
	其他	6.85	23.57			
	合计/平均	100.00	61.80			
中青宝	客户端游戏	36.45	56.69	自主运营	19.63	30.65
	移动网络游戏	9.34	13.29	分服运营	29.90	52.11
	网页游戏	51.43	68.11	联合运营	21.44	48.61
	其他服务	2.78	87.35	著作权及运营权转让	29.03	94.19
	合计/平均	100.00	59.36	合计/平均	100.00	59.36
云游控股	以网页游戏为主		66.08	游戏研发	24.92	76.04
				游戏发行	75.08	62.77
				合计/平均	100.00	66.08
昆仑万维	移动网络游戏	70.61	68.40	自主运营、代理运营 授权运营		69.50
	网页游戏	24.15	78.20			
	社交游戏	0.1	62.40			
	客户端游戏	5.14	43.88			
	合计/平均	100.00	69.50			
冰川网络	《远征 OL》客户端	54.81	93.19	自主运营	98.25	92.37
	《龙武》客户端	44.45	91.41	联合运营	1.35	15.66
	其他	0.74	未披露	授权运营	0.41	89.26
	合计/平均	100.00	91.32	合计/平均	100.00	91.32
吉比特	《问道》(客户端)	67.65	99.37	授权运营	69.95	99.29
	《斗仙》(客户端)	25.64	91.08	自主运营	24.42	90.32
	《问道外传》(客户端)	0.45	94.19	联合运营	0.58	83.02
	《乱战》(网页游戏)	0.39	82.46	其他	5.05	98.78
	其他	5.87	96.37	-		
	合计	100.00	96.98	合计	100.00	96.98
蜗牛数字	-	-	-	-	-	-

电魂网络	客户端游戏	99.87	96.43	自主运营	98.41	96.38
	移动网络游戏	0.04	97.63	授权运营	1.49	100.00
	网页游戏	0.09	82.73	联合运营	0.10	82.73
	合计/平均	100.00	96.42	合计/平均	100.00	96.42

注：昆仑万维数据为游戏产品收入

根据上述公司公开披露资料，公司在游戏产品类型、游戏运营模式、产品收入结构上与掌趣科技、中青宝、云游控股及昆仑万维存在一定差异，同时在部分成本费用的核算上也存在一定的差异，掌趣科技将市场推广支出计入主营业务成本，公司将市场推广支出计入销售费用；昆仑万维以代理运营为主，游戏分成成本是其主要营业成本，公司系自主运营为主，该模式下不存在游戏分成成本；中青宝将满足无形资产确认的开发阶段的支出资本化，无形资产摊销费用计入营业成本，而公司将研发费用全部费用化计入管理费用，因此，公司主营业务毛利率与上述公司不具备可比性。

根据上述公司公开披露资料，公司在游戏产品类型、游戏运营模式、产品收入结构上与冰川网络、吉比特、蜗牛数字相似，上述三家公司均以客户端网络游戏的研发、运营为主，且其主要收入均来源于单款游戏产品，其中冰川网络、吉比特 2013 年度主营业务毛利率分别为 90.93%、97.85%，2014 年度主营业务毛利率分别为 91.32%、96.98%，与公司较为接近；蜗牛数字 2013 年度及 2014 年 1-9 月主营业务毛利率分别为 72.30%、75.73%，蜗牛数字主要游戏《九阴真经》采取与盛大游戏合作分成的方式进行自主运营，2013 年度及 2014 年 1-9 月其游戏分成费分别为 13,288.85 万元、6,341.24 万元，占同期营业成本比例分别为 72.07%、62.02%。

报告期内，公司主营业务毛利率与冰川网络、吉比特较为接近，但高于同行业平均水平，主要原因是：

（1）公司主营业务收入主要来源于客户端网络游戏《梦三国》，且该款游戏为公司成立以来研发的第一款游戏产品。由于客户端游戏的运营周期较长，用户粘性较高，是中国网络游戏市场的主流类型。《梦三国》作为一款优秀的竞技类客户端游戏，其核心玩法、设计理念、题材内容等方面在同类产品中具备较早的先发优势，游戏一经推出即吸引了大批游戏用户，报告期内，该款游戏运营情况良好，形成了忠实的付费用户群体，营业收入保持在较高水平。

(2) 公司主要采取自主运营的模式，该模式不存在与其它合作运营商合作运营的游戏分成成本，公司的自主运营模式使得游戏运营和游戏研发的协作配合的沟通半径大大缩短，有利于为玩家提供良好的网络游戏产品使用环境，提升公司产品的核心竞争力，同时也增强了公司产品的盈利能力。

(3) 公司自成立以来一直秉承精品化的游戏产品推广战略，对游戏产品品质力求精益求精，产品线布局较为集中，报告期内，公司主要运营单款客户端产品，运营成本相对较低。

(四) 期间费用分析

1、期间费用

(1) 公司成本费用的归集和分配方法

报告期内，根据网络游戏行业业务特点及成本费用构成情况，将与公司游戏运营相关的支出，如运营维护人员薪酬（直接人工）、服务器租赁费、宽带使用费等支出在营业成本中归集，并按游戏产品分配；与公司游戏推广相关的支出，如市场推广人员薪酬、市场推广费、第三方手续费等支出在销售费用中归集；与公司游戏研究开发相关的支出，如研发人员薪酬、研发软件摊销、研发部门使用的服务器租赁费、宽带使用费等支出在研发费用中归集，并按研发项目分配；与公司日常组织和管理企业经营等发生的支出在管理费用中归集，如行政管理、财务及后勤部门人员薪酬、业务招待费、中介服务等支出在管理费用中归集。公司建立了健全的成本、费用归集和分配核算体系，严格按照《企业会计准则》的规定进行成本费用的归集和分配，严格按核算规定执行。

(2) 报告期内，公司期间费用情况如下：

单位：万元、%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
销售费用	2,816.96	32.36	6,652.20	32.14	7,272.15	43.68	5,047.95	44.69
管理费用	6,414.44	73.69	15,239.50	73.63	10,788.28	64.80	7,057.34	62.48
财务费用	-526.58	-6.05	-1,194.57	-5.77	-1,412.41	-8.48	-810.09	-7.17
合计	8,704.82	100.00	20,697.13	100.00	16,648.02	100.00	11,295.20	100.00

报告期内，公司 2014 年度期间费用较 2013 年度增加 5,352.82 万元，增长 47.39%；2015 年度期间费用较 2014 年度增加 4,049.11 万元，增长 24.32%；2016

年 1-6 月期间费用占 2015 年度的 42.06%。报告期内，公司现金储备较高，无金融机构借款，财务费用主要为银行存款利息收入。报告期内，公司期间费用主要由销售费用、管理费用构成，平均占比分别为 38.22%、68.65%。

(3) 报告期内，公司期间费用率及变动分析：

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度
	比例 (%)	变化量 (个百分点)	比例 (%)	变化量 (个百分点)	比例 (%)	变化量 (个百分点)	比例 (%)
销售费用率	11.39	-2.81	14.20	-1.16	15.36	4.64	10.72
管理费用率	25.94	-6.59	32.53	9.75	22.78	7.80	14.98
财务费用率	-2.13	0.42	-2.55	0.44	-2.99	-1.27	-1.72
期间费用率	35.20	-8.98	44.18	9.03	35.15	11.17	23.98

如上表所示，报告期内，公司期间费用占营业收入的比例分别为 23.98%、35.15%、44.18%和 35.20%，平均期间费用率为 34.63%。2014 年度期间费用率较 2013 年度上升 11.17 个百分点；2015 年度期间费用率较 2014 年度上升 9.03 个百分点；2016 年 1-6 月较 2015 年度下降 8.98 个百分点。

(4) 与同行业可比公司期间费用率对比分析

报告期内，公司与同行业可比公司期间费用率对比情况具体如下：

单位：%

证券代码	公司简称	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
300315.SZ	掌趣科技	13.71	17.90	18.59	8.84
300052.SZ	中青宝	73.00	59.48	58.23	46.85
0484.HK	云游控股	-	49.78	70.79	56.73
300418.SZ	昆仑万维	45.65	46.82	51.17	53.14
300533.SZ	冰川网络	-	39.61	40.77	39.29
-	吉比特	-	29.90	33.67	35.45
-	蜗牛数字	-	-	-	50.27
平均值		44.12	40.58	45.54	41.53
扣除掌趣科技后平均值		59.33	45.12	50.93	46.98
电魂网络		35.20	44.18	35.15	23.98

注 1：掌趣科技将市场推广支出计入主营业务成本，公司将市场推广支出计入销售费用；

注 2：吉比特为 2015 年 1-9 月数据。

除掌趣科技外，2013 年度、2014 年度，公司期间费用率低于其他同行业可比公司平均水平，主要原因是：

①公司主要游戏产品《梦三国》推出时间较早，凭借独特设计理念，新颖的游戏玩法，取得较大成功，吸引了大批游戏玩家，在报告期以前已经积累了一批忠实的付费玩家；而且当时市场上同类游戏较少，单款游戏的推广费用总体较低。

②公司运营的网络游戏数量相对较少，市场推广费用及其他销售费用支出亦相对较小。

③昆仑万维以移动网络游戏为主，移动网络渠道合作商渠道手续费相对较高，充值渠道手续费较高，2014 年度、2013 年度、2015 年度充值渠道手续费占同期营业收入比分别为 20.22%、19.26%、20.01%。

④云游控股以游戏开发为主，研发支出较大，同时，2013 年度、2014 年度云游控股存在较大金额的股份支付。

⑤公司网络游戏产品类型、游戏运营模式、产品收入结构与冰川网络、吉比特、蜗牛数字相似，2013 年度公司期间费用率低于冰川网络、吉比特，主要原因是同期公司营业收入高于同期冰川网络、吉比特，而期间费用与同期冰川网络、吉比特接近；2013 年度蜗牛数字期间费用率高于公司，2013 年度蜗牛数字为在国内外推广《九阴真经》，在游戏上线前做了大量的广告投入，并聘请影视明星代言该款游戏，市场推广费用较高，市场推广费占营业收入比例高于公司，此外，蜗牛数字研发费用占营业收入比例高于公司；2014 年度，公司期间费用率与冰川网络、吉比特接近。

2015 年度，公司期间费用率与其他同行业可比公司平均水平相近；2016 年 1-6 月公司期间费用率低于其他同行业可比公司平均水平。

2、销售费用

(1) 销售费用变动分析

报告期内，公司销售费用明细如下：

单位：万元、%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
市场推广费	2,116.44	75.13	5,345.44	80.36	6,158.67	84.69	4,296.09	85.11
职工薪酬	508.12	18.04	838.54	12.61	621.01	8.54	397.46	7.87
第三方手续费	98.94	3.51	211.48	3.18	149.22	2.05	168.51	3.34

业务招待费	24.28	0.86	44.43	0.67	108.18	1.49	101.00	2.00
差旅费	17.80	0.63	80.88	1.22	123.68	1.70	50.21	0.99
其他	51.38	1.83	131.43	1.96	111.39	1.53	34.68	0.69
合计	2,816.96	100.00	6,652.20	100.00	7,272.15	100.00	5,047.95	100.00

报告期内，公司销售费用分别为 5,047.95 万元、7,272.15 万元、6,652.20 万元和 2,816.96 万元；2014 年度较 2013 年度增长 2,224.20 万元，增长 44.06%；2015 年度较 2014 年度减少 619.95 万元，下降 8.52%；2016 年 1-6 月占 2015 年度的 42.35%。

报告期内，公司销售费用中主要为市场推广费、职工薪酬及第三方手续费，合计占销售费用的平均比例为 96.11 %。

① 市场推广费

报告期内，公司市场推广费用分别为 4,296.09 万元、6,158.67 万元、5,345.44 万元和 2,116.44 万元，占销售费用比例分别为 85.11%、84.69%、80.36%和 75.13%，2014 年度较 2013 年年度增长 43.36%；2015 年较 2014 年度下降 13.20%；2016 年 1-6 月占 2015 年度的 39.59%。2014 年度，随着公司游戏产品市场推广力度的不断加深，市场推广渠道的不断拓展，市场推广方式的不断丰富，市场推广支出有所增加；同时，随着公司游戏产品的增加、游戏类型的丰富，新游戏推广支出相应增加，2014 年度公司新游戏《梦塔防》开始商业化运营，前期市场推广费用支出较大，是 2014 年度市场推广费用增长的主要因素；2015 年度及 2016 年 1-6 月，市场推广费用主要是成熟产品《梦三国》，同时《梦塔防》逐渐成熟，推广规模下降，推广支出减少，此外，新游戏《梦三国手游》、《次元战争》采取授权经营模式，由运营商负责市场推广。

A、公司主要推广方式

公司的市场推广涵盖线上和线下多种方式，其中，线上市场推广主要涉及专业网络媒体、游戏类平台、搜索引擎、社交性论坛等推广渠道；线下市场推广主要涉及户外广告和赛事营销等渠道。公司业务中心在综合分析游戏产品特性、目标用户特点、运营所在地区等情况后，选择最合适的市场推广策略，公司的推广团队经过多年的经验积累，总结出了一套行之有效的营销模式-“精准营销”，即通过准确的产品定位和精准的市场细分，对游戏玩家进行针对性的线

上媒体推广、赛事推广、软性宣传、视频解说、口碑营销等一系列的营销推广活动。

B、各期市场推广费用的构成、计提依据

报告期内，公司各期市场推广费用主要包括广告费、赛事推广费、业务宣传费、展会费用等，具体明细如下：

单位：万元

项目	2016年 1-6月	2015年度	2014年度	2013年度	计提依据
广告费	1,756.79	4,106.33	5,038.95	3,665.37	根据合同约定，在相关劳务或服务发生时按照实际发生金额进行确认，具体按广告排期单、执行单、结算单等进行计提
赛事推广费用	97.62	581.47	700.52	398.49	
业务宣传费	56.09	382.52	233.83	160.94	
展会费	205.94	275.12	185.37	71.30	
合 计	2,116.44	5,345.44	6,158.67	4,296.10	

报告期内，公司累计零星采购 **49.14** 万元第三方充值卡用于市场推广。

② 职工薪酬

报告期内，市场推广及维护人员职工薪酬分别为 397.46 万元、621.01 万元、838.54 万元和 508.12 万元，占销售费用比例分别为 7.87%、8.54%、12.61%和 18.04%。2013 年度-2015 年度，随着公司业务规模的扩大，为更好的服务游戏玩家，公司配备的市场推广及维护人员持续增加，市场推广及维护人员的增加导致职工薪酬相应持续增长；2016 年 1-6 月市场推广及维护人员职工薪酬占 2015 年度的 60.60%。

③ 第三方手续费

报告期内，第三方手续费分别为 168.51 万元、149.22 万元、211.48 万元和 98.94 万元，占销售费用比例分别为 3.34%、2.05%、3.18%和 3.51%。报告期内，公司充值渠道手续费支出情况如下：

A、渠道类型及结算方式：

报告期内，上海鑫合信息技术有限公司、浙江齐顺信息科技有限公司、深圳盈华讯方通信技术有限公司为折扣销售，无手续费支出；支付宝等其余第三方支付渠道收取交易手续费，公司将支付给第三方支付渠道商的手续费确认销

售费用。

B、报告期各期，第三方支付渠道充值金额及手续费支付情况如下：

单位：万元、%

项目	充值金额	实际支付手续费	平均手续费率
2013 年度	35,098.88	168.51	0.48
2014 年度	41,375.63	149.22	0.36
2015 年度	39,780.46	211.48	0.53
2016 年 1-6 月	17,690.70	98.94	0.56

2014 年度第三方支付渠道充值较 2013 年度增加 6,276.75 万元，增长 17.88%，同期第三方手续费下降 19.29 万元，下降 11.45%，主要原因是第三方支付渠道平均手续费率下降所致，同期第三方支付渠道平均手续费率下降 0.12 个百分点；2015 年度第三方支付渠道充值较 2014 年度下降 1,595.17 万元，下降 3.86%，同期第三方手续费上升 62.26 万元，上升 41.72%，主要原因是同期第三方支付渠道平均手续费率上升 0.17 个百分点所致；2016 年 1-6 月第三方支付渠道充值占 2015 年度的 44.47%，同期第三方手续费占 2015 年度的 46.78%，同期第三方支付渠道平均手续费率上升 0.03 个百分点。

报告期内，公司销售费用率分别为 10.72%、15.36%、14.20%和 11.39%，2014 年度销售费用率较 2013 年度上升 4.64 个百分点，2015 年度销售费用率较 2014 年度下降 1.16 个百分点，2016 年 1-6 月销售费用率较 2015 年度下降 2.81 个百分点，主要原因：2013 年度公司运营单一成熟游戏，公司营业收入增长高于销售费用增长；2014 年度公司《梦三国》收入略有下降，同时，新游戏《梦塔防》尚处市场推广初期，新游戏前期市场推广费用支出较多，而收入相对较小；2015 年度及 2016 年 1-6 月，《梦塔防》趋于成熟，推广支出减少，同时，新游戏授权运营增加，该模式下市场推广费用由运营商承担，公司新游戏市场推广支出下降。

（2）与同行业可比公司销售费用率对比分析

报告期内，公司与同行业可比公司销售费用率对比情况具体如下：

单位：%

证券代码	证券简称	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
300315.SZ	掌趣科技	1.53	2.58	3.38	2.18
300052.SZ	中青宝	25.68	26.08	30.91	26.11

0484.HK	云游控股	-	7.95	22.80	25.65
300418.SZ	昆仑万维	29.03	38.13	36.96	39.83
300533.SZ	冰川网络	-	22.63	25.06	23.50
-	吉比特	-	6.68	8.49	9.24
-	蜗牛数字	-	-	-	20.38
平均值		18.75	17.34	21.27	20.98
扣除掌趣科技后平均值		27.36	20.29	24.84	24.12
电魂网络		11.39	14.20	15.36	10.72

注 1：掌趣科技将市场推广支出计入主营业务成本，公司将市场推广支出计入销售费用；

注 2：吉比特为 2015 年 1-9 月数据。

除掌趣科技外，报告期内，公司销售费用率低于其他同行业可比公司平均水平，主要原因是：

①公司主要游戏产品《梦三国》推出时间较早，凭借独特设计理念，新颖的游戏玩法，取得较大成功，吸引了大批游戏玩家，在报告期以前已经积累了一批忠实的付费玩家；而且当时市场上同类游戏较少，单款游戏的推广费用总体较低。

② 公司运营网络游戏相对较少，销售费用支出相对较小。

③公司网络游戏产品类型、游戏运营模式与中青宝、云游控股及昆仑万维存在一定差异，导致市场推广方式、渠道存在一定差异，因而销售费用及构成存在差异。

④公司网络游戏产品类型与冰川网络、吉比特、蜗牛数字相似，但吉比特主要采用授权运营模式，该模式下游戏推广和宣传由运营商负责，因而销售费用支出较少；公司网络游戏产品类型及游戏运营模式与冰川网络、蜗牛数字相似，2013 年度、2014 年度公司及 2015 年度销售费用率低于冰川网络，主要原因是同期公司主要运营单款游戏，且游戏相对成熟，而 2013 年 11 月起冰川网络第二款客户端游戏《龙武》进入大规模推广期，市场广告费用支出较多，同期公司市场推广费占营业收入分别为 9.12%、13.00%、11.41%，低于冰川网络的 20.98%、22.28%、19.53%；2013 年度公司销售费用率低于蜗牛数字，2013 年度蜗牛数字为在国内外推广《九阴真经》，在游戏上线前做了大量的广告投入，并聘请影视明星代言该款游戏，市场推广费用较高。

3、管理费用

(1) 管理费用变动分析

报告期内，公司管理费用构成情况如下：

单位：万元、%

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
研究与开发费用	4,925.52	76.79	11,999.23	78.74	8,079.36	74.89	5,382.34	76.27
职工薪酬	770.73	12.02	1,632.16	10.71	1,166.09	10.81	623.51	8.83
办公费	90.90	1.42	260.87	1.71	189.19	1.75	153.11	2.17
业务招待费	128.55	2.00	291.46	1.91	183.62	1.70	190.08	2.69
租赁及装修费	68.11	1.06	247.57	1.63	307.09	2.85	142.21	2.01
中介服务费	155.73	2.43	97.17	0.64	288.89	2.68	161.07	2.28
折旧费	109.58	1.71	241.20	1.58	164.88	1.53	154.89	2.19
其他	165.32	2.57	469.84	3.08	409.16	3.79	250.13	3.56
合计	6,414.44	100.00	15,239.50	100.00	10,788.28	100.00	7,057.34	100.00

报告期内，公司的管理费用分别为 7,057.34 万元、10,788.28 万元、15,239.50 万元和 6,414.44 万元。2014 年度、2015 年度分别较上年度增长 3,730.94 万元、4,451.22 万元，增长率分别 52.87%、41.26%；2016 年 1-6 月占 2015 年度的 42.09%。

①研究与开发费用

报告期内，公司管理费用主要为研究与开发费用，占管理费用的平均比例为 76.67%。报告期内，公司的研究与开发费用分别为 5,382.34 万元、8,079.36 万元、11,999.23 万元和 4,925.52 万元，2014 年度、2015 年分别较上年度增长 50.11%、48.52%，2016 年 1-6 月占 2015 年度的 41.05%。公司自设立以来致力于自主研发、运营精品化的网络游戏。公司出品的《梦三国》网络游戏，获得市场和玩家的广泛认可，报告期内，公司持续加大研发投入，不断对该款游戏进行后续开发，不断推出更新及改进升级版本，以满足游戏玩家的需求；同时，公司积极进行新游戏、应用软件、游戏引擎等的开发。2013 公司研发投入主要用于《梦三国》游戏版本的技术升级，丰富《梦三国》游戏内容及玩法，同时，积极投入新游戏《梦塔防》的研发；2014 年度、2015 年度，公司研发投入主要用于《梦三国》的版本更新（《梦三国 2》），《梦塔防》及《梦塔防》版本更新、《梦三国手游》等游戏、游戏引擎及运营平台的研发；2016 年 1-6 月公司在 2014 年、2015 年研发的基础上，紧跟行业发展积极布局 VR 游戏等游戏类型及技术的研发，持续的研发投入为公司培养了一支优秀的技术研发团队，形成了较强的游戏研发、运营能力，

丰富了公司网络游戏产品，使公司掌握了网络游戏关键技术、确保公司的持续创新能力。在游戏研发上，公司在《梦三国》更新版本研发的基础上，研发了新游戏《梦塔防》、《梦梦爱三国》、《梦三国手游》、《硬霸三国》、《方块战争》、《次元战争》、《瞳》（VR），同时，《梦塔防移动版》、《X-game》、《梦江湖》、《境界之涤》（VR）等多款游戏正在研发中；在游戏运营平台研发上，在推出《口袋梦三国》、《电魂统军令》等多款应用类软件的基础上，公司初步形成了“梦平台”、“51任性平台”两个游戏运营平台，并吸引了《攻城略地》、《无双剑姬》等多款游戏入驻运营，为公司游戏运营搭建了良好的平台。

报告期内，公司研究与开发费用主要为研发人员薪酬，截至 2016 年 6 月 30 日，公司拥有技术研发人员 343 人，占公司员工总人数的比例为 62.25%。

公司注重研发队伍建设，报告期内，公司研发人员数量不断增加，研究与开发费用逐年增长。报告期内，公司研发人员及薪酬情况如下：

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
平均研发人员数量（人）	375	487	356	214
研发人员工资薪酬总额（万元）	3,918.18	9,657.26	6,773.75	4,529.74
职工薪酬占研究开发费用的比例（%）	79.55	80.48	83.84	84.16

同时，随着研发项目的增加，研发项目所需设计制作及技术服务有所增加，报告期内，研发项目设计制作费及技术服务费分别为 208.61 万元、310.08 万元、734.64 万元和 344.76 万元。2015 年度设计制作费及技术服务费大幅增长，主要原因是子公司勺子网络研发的《梦三国手游》项目为抢占市场上较为空白的“MOBA”手游项目先机，尽早完成项目的研发并上线测试、运营，对美术设计、动画制作等部分工作外包，采购外包设计制作费 413.97 万元所致。

公司研究与开发费用按照权责发生制的原则，根据费用发生的实际情况归集到各个研发项目。报告期内，公司研究与开发费用核算保持一贯和谨慎，研究与开发费用真实、准确、完整，会计处理符合《企业会计准则》及相关规定的规定。

②报告期内，职工薪酬变动分析

报告期内，职工人数及平均工资如下：

单位：人、万元

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	平均人数	平均薪酬	平均人数	平均薪酬	平均人数	平均薪酬	平均人数	平均薪酬
董监高	12	25.76	12	55.23	12	77.26	12	73.40
普通员工	564	9.88	664	18.77	534	16.36	334	15.78
合计/平均	576	10.21	676	19.42	546	17.70	346	17.78

注：2016 年 1-6 月平均薪酬为未年化薪酬，下同。

如上表所示，报告期内，公司平均人数增加主要系普通员工人数增加所致；公司员工平均薪酬变动较小。

报告期内，公司平均员工人数由 2013 年度的 346 人增加至 2016 年 1-6 月的 576 人，增长 66.47%，主要系研发人员增长所致，研发人员增长 75.23%，占增长人数的 70.00%，公司自设立以来致力于自主研发、运营精品化的网络游戏，注重研发队伍建设，研发人员数量不断增加，持续的研发投入为公司培养了一支优秀的技术研发团队，形成了较强的游戏研发、运营能力，使公司掌握了网络游戏关键技术、确保公司的持续创新能力；同时，随着公司业务规模的扩大、业务类型的丰富，管理人员、销售人员、客户运维人员呈增长趋势；此外，2014 年度，发行人募投项目“网络游戏软件生产基地项目”开始建设，2014 年度、2015 年度、2016 年 1-6 月相应配备了工程人员。

2013 年-2015 年度，公司研发费用-职工薪酬、管理费用-职工薪酬、销售费用-职工薪酬、营业成本-职工薪酬分别由 2013 年度的 4,529.74 万元、623.51 万元、397.46 万和 599.61 万元增长至 2015 年度 9,657.26 万元、1,632.16 万元、838.54 万元和 805.39 万元，分别增长了 113.20%、161.77%、110.97%、34.32%，主要系人员增长所致，研发人员、管理人员、销售人员、客户运维人员平均人数分别增长 127.45%、3.44%、77.59%、67.50%，公司成本、费用中职工薪酬大幅增长的原因主要系员工人数增加所致；2016 年 1-6 月公司研发费用-职工薪酬、管理费用-职工薪酬、销售费用-职工薪酬、营业成本-职工薪酬分别占 2015 年度的 40.57%、47.22%、60.60%和 73.57%。

③公司与同行业可比公司平均薪酬比较

报告期内，公司与同行业可比公司（冰川网络、吉比特、蜗牛数字未披露薪酬总额）平均薪酬比较如下：

单位：万元/人

证券代码	公司简称	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
300315.SZ	掌趣科技	-	18.53	17.05	14.54
300052.SZ	中青宝	-	15.59	12.75	10.79
0484.HK	云游控股	-	17.53	17.54	-
300418.SZ	昆仑万维	-	20.08	16.75	-
300533.SZ	冰川网络	-	-	-	-
-	吉比特	-	-	-	-
-	蜗牛数字	-	-	-	-
平均值		-	17.93	16.02	12.66
电魂网络		10.21	19.42	17.70	17.78

注：同行业可比公司平均薪酬=当期应付职工薪酬本期增加/(期初职工人数+期末职工人数)/2。

报告期各期末，公司与同行业可比公司研发人员占员工比例比较如下：

证券代码	公司简称	2016年 6月30日	2015年 12月31日	2014年 12月31日	2013年 12月31日
300315.SZ	掌趣科技	-	85.40%	64.20%	20.45%
300052.SZ	中青宝	-	54.10%	54.23%	57.57%
0484.HK	云游控股	-	57.05%	64.08%	72.27%
300418.SZ	昆仑万维	-	44.47%	42.80%	45.36%
-	冰川网络	-	66.93%	-	63.15%
-	吉比特	-	-	-	63.42%
-	蜗牛数字	-	-	-	-
平均值		-	61.59%	56.33%	53.70%
电魂网络		62.25%	73.62%	74.61%	60.99%

注：昆仑万维数据系期末技术人员/期末职工人数*100%

如上表及前表所示，2013年度、2014年度、2015年度，公司平均薪酬高于同行业可比公司平均薪酬，主要原因是：A、公司与同行业可比公司员工结构存在差异，公司研发人员平均占为69.74%，高于同行业可比公司的56.76%，而研发人员薪酬水平相对较高；B、公司员工平均薪酬系根据全年平均人数计算，而同行业公司可比未披露各月员工数据，平均薪酬系根据期初期末平均人数计算，数据口径存在一定差异。

④公司在上市后对薪酬水平的总体安排

公司坚持“效率优先、兼顾公平”的按劳分配原则，为员工提供有竞争力的薪酬待遇。公司薪酬结构为：员工基本工资+项目奖金+五险一金+福利。员工基本工资根据岗位价值确定，项目奖金根据员工能力并结合公司《绩效考核管理制度》，经考核评定确认，“五险一金”根据杭州市相关政策缴纳；福利包括旅游福利、亲属探亲福利、员工活动俱乐部等多种福利；上述内容形成公司的薪酬体系。发行上市后，公司将继续执行现行薪酬政策，并根据市场环境的变化情况及时合理的做出调整。

（2）与同行业可比公司管理费用率对比分析

报告期内，公司与同行业可比公司管理费用率对比情况具体如下：

单位：%

证券代码	证券简称	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
300315.SZ	掌趣科技	12.77	16.41	18.20	12.94
300052.SZ	中青宝	48.78	30.64	25.57	23.32
0484.HK	云游控股		43.50	49.53	31.94
300418.SZ	昆仑万维	16.03	12.90	13.66	12.45
300533.SZ	冰川网络	-	23.47	20.79	20.02
-	吉比特	-	25.04	25.87	26.98
-	蜗牛数字	-	-	-	29.64
平均值		25.86	25.33	25.60	22.47
电魂网络		25.94	32.53	22.78	14.98

注：吉比特为2015年1-9月数据。

如上表所示，2013年度，公司管理费用率与掌趣科技、昆仑万维、冰川网络相近，与中青宝、云游控股、吉比特、蜗牛数字存在一定差异；2014年度管理费用率与掌趣科技、冰川网络、吉比特相近，与中青宝、云游控股、昆仑万维存在一定差异；2015年度管理费用率高于同行业可比公司平均水平；2016年1-6月管理费用率与同行业可比公司平均水平接近。

4、财务费用

报告期内，公司财务费用分别为-810.09万元、-1,412.41万元、-1,194.57万元和-526.58万元；报告期内，公司财务费用主要包括银行利息收入、汇兑损益等，明细构成情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
利息支出	-	-	-	-
减：利息收入	480.41	1,100.31	1,414.93	817.19
汇兑损益	-48.47	-96.92	0.77	5.27
手续费支出	2.30	2.66	1.75	1.83
合计	-526.58	-1,194.57	-1,412.41	-810.09

（五）利润表其他科目分析

1、资产减值损失

报告期内，公司资产减值损失全部为各期计提的减值准备，具体如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
坏账损失	-74.05	149.79	22.27	19.43
长期股权投资减值损失	-	-	729.29	-
合计	-74.05	149.79	751.56	19.43

2、投资收益

报告期内，公司投资收益如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
权益法核算的长期股权投资收益	-	-	-74.66	-140.13
其中：火潮网络	-	-	-41.72	-103.43
云梦泽网络	-	-	-32.94	-36.70

云梦泽网络、火潮网络由于未能在激烈的市场竞争中开发出符合玩家喜好的游戏产品，导致公司亏损，鉴于上述两家公司均已资不抵债且处于清算状态，2014 年度公司已对其全额计提减值准备。火潮网络、云梦泽网络已于 2015 年度注销。

3、营业外收支

（1）报告期内，公司营业外收支情况具体如下：

单位：万元

营业外收入项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
政府补助	1,078.21	1,318.41	2,733.03	784.27
非流动资产处置收益	-	10.75	-	2.12
其他	0.56	2.02	2.18	0.45

合计	1,078.77	1,331.18	2,735.21	786.84
营业外支出项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非流动资产处置损失	-	1.21	-	1.79
其他	59.89	30.00	-	-
合 计	59.89	31.21	-	1.79

(2) 报告期内公司各项政府补助的内容:

①报告期内公司各项政府补助的内容

A、2013年度

单位: 元

政府补助项目内容	金额	与资产相关/与收益相关	说明与依据
研发费用补助	5,010,000.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区(滨江)文化创意产业办公室、杭州高新技术产业开发区(滨江)财政局区文创办[2013]11号《关于给予杭州电魂网络科技股份有限公司研发费用补助的通知》
文化创意产业扶持资金	1,100,000.00	与收益相关	中共杭州市委宣传部、杭州市财政局、杭州市文化创意产业办公室杭财教[2013]1116号《关于给予2013年度杭州动漫产业专项资金扶持项目兑现有关政策的通知》
动漫游戏企业销售奖励	1,000,000.00	与收益相关	中共杭州市委宣传部、杭州市财政局、杭州市文化创意产业办公室杭财教[2012]1469号《关于给予2012年度杭州动漫产业专项资金扶持项目兑现有关政策的通知》
股份制改制奖励	300,000.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区发展改革和经济局、杭州市滨江区发展改革和经济局、杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局区发改[2013]13号、区财[2013]38号《关于下达杭州电魂网络科技股份有限公司等四家企业股份制改制奖励的通知》
水利建设资金减免	220,000.00	与收益相关	杭州市地方税务局高新(滨江)税务分局杭地税滨优批[2013]463号《税费优惠批复通知书》
文化创意产业专项资金	100,000.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区(滨江)党委宣传部、杭州高新技术产业开发区(滨江)文化创意产业办公室、杭州高新技术产业开发区(滨江)财政局区文创办[2013]13号《关于2013年市文化创意产业专项资金项目区财政配套的通知》
市文化产业先进奖励	100,000.00	与收益相关	中共杭州市委宣传部、杭州市财政局、杭州市文化创意产业办公室杭财教[2012]1461号《关于拨付2012年度第三批市文化创意产业专项资金的通知》
大学生见习训练补贴	12,746.30	与收益相关	杭州市人力资源和社会保障局杭人社发[2012]960号《关于进一步落实<杭州市人民政府办公厅关于印发杭州市大学生见习训练实施办法的通知>的有关问题的通知》
小 计	7,842,746.30		

B、2014年度

单位：元

政府补助 项目内容	金额	与资产相关 /与收益相关	说明与依据
投资补助	8,500,000.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区(滨江)文化创意产业办公室、杭州高新技术产业开发区(滨江)财政局区文创办[2014]7号《关于给予杭州电魂网络科技股份有限公司投资资助的通知》
文化创意产业扶持资金	5,730,000.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区(滨江)文化创意产业办公室、杭州高新技术产业开发区(滨江)财政局区文创办[2014]10号《关于给予2014年区文创产业专项扶持的通知》
经营费用补助	4,873,580.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区(滨江)文化创意产业办公室、杭州高新技术产业开发区(滨江)财政局区文创办[2014]8号《关于给予杭州电魂网络科技股份有限公司经营费用补助的通知》
人才激励专项奖金	3,186,589.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局、杭州高新技术产业开发区人力资源和社会保障局、杭州市滨江区人力资源和社会保障局财企[2014]163号《关于下达2014年度人才激励专项资金的通知》
研发费用补助	2,655,220.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区(滨江)文化创意产业办公室、杭州高新技术产业开发区(滨江)财政局区文创办[2014]9号《关于给予2014年研发费用补助的通知》
营改增财政补助	1,760,363.19	与收益相关	杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局区财企[2014]260号《关于下达2014年度第二期营改增财政补助资金的通知》
水利建设基金减免	376,828.06	与收益相关	杭州市地方税务局高新(滨江)税务分局杭地税滨优批[2014]234号税费优惠批复通知书
展位费补贴	110,250.00	与收益相关	中共杭州市委宣传部、杭州市财政局、杭州市文化创意产业办公室杭财教会[2014]177号《关于给予杭州动漫企业参展展位费补贴的通知》
稳定就业社会保险补贴	87,483.89	与收益相关	杭州市人力资源和社会保障局、杭州市财政局杭人社发[2013]402号《关于印发<关于扩大失业保险基金支出范围试点政策的实施意见>的通知》
现代服务业先进单位奖励	50,000.00	与收益相关	杭州市财政局、杭州市发展和改革委员会杭财企[2014]480号《关于下达2013年度现代服务业先进单位奖励资金的通知》
小计	27,330,314.14		

C、2015年度

单位：元

政府补助 项目内容	金额	与资产相 关/与收 益相关	说明与依据
文化创意 产业扶持 资金	1,440,000.00	与收益相 关	中共杭州市委宣传部、杭州市财政局、杭州市文化创意产业办公室杭财教会[2014]205号《关于给予2014年度杭州动漫产业专项资金扶持项目兑现有关政策的通知》
文化创意 产业扶持 资金	240,000.00	与收益相 关	杭州高新技术产业开发区（滨江）党委宣传部、杭州高新技术产业开发区（滨江）文化创意产业办公室、杭州高新技术产业开发区（滨江）财政局 区文创办[2015]1号《关于2014年度市文化创意产业专项资金项目区财政配套的通知》
展位费补 贴	10,000.00	与收益相 关	杭州市财政局、杭州市经济和信息化委员会 杭财企[2014]941号《关于下达2014年第一批市场拓展项目补助资金的通知》
瞪羚企业 资助资金	790,000.00	与收益相 关	杭州高新技术产业开发区发展改革和经济局、杭州市滨江区发展改革和经济局、杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局区发改[2015]70号、区财[2015]68号《关于下达2014年瞪羚企业资助资金的通知》
现代服务 业先进单 位奖励	50,000.00	与收益相 关	杭州市财政局、杭州市发展和改革委员会 杭财企[2015]40号《关于下达2014年度现代服务业先进单位奖励资金的通知》
专利补助	1,500.00	与收益相 关	《关于下达2014年杭州市第四批专利专项资助经费的通知》（杭科知[2014]191号、杭财教会[2014]261号）
投资资助 专项资金	1,440,000.00	与收益相 关	中国杭州高新区（滨江）党委人才工作领导小组办公室、杭州高新技术产业开发区（滨江）财政局区财企[2015]100号《关于下达2014年度投资资助专项资金的通知》
人才激励 专项资金	543,366.00	与收益相 关	中国杭州高新区（滨江）党委人才工作领导小组办公室、杭州高新技术产业开发区（滨江）财政局区财企[2015]101号《关于下达2014年度人才激励专项资金的通知》
稳定就业 社会保险 补贴	205,399.28	与收益相 关	杭州市人力资源和社会保障局、杭州市财政局杭人社发[2013]402号《关于印发<关于扩大失业保险基金支出范围试点政策的实施意见>的通知》
营改增财 政补助	941,914.41	与收益相 关	杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局区财企[2015]97号《关于下达营改增财政补助资金的通知》
	6,342,988.97	与收益相 关	杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局区财企[2015]187号《关于下达营改增财政补助资金的通知》
水利建设 基金减免	378,907.73	与收益相 关	杭州市地方税务局高新（滨江）税务分局杭地税滨优批地税[2015]128号《税费优惠办理事项通知书》
中介费补 助	500,000.00	与收益相 关	杭州高新技术产业开发区发展改革和经济局、杭州市滨江区发展改革和经济局、杭州高新技术产业开

			发区财政局、杭州市滨江区财政局区发改[2015]149号、区财[2015]186号《关于下达浙江万朋教育科技有限公司等7家企业股改奖励及中介费补助的通知》
工业和信息化奖励资金	200,000.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区发展改革和经济局、杭州市滨江区发展改革和经济局、杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局区发改[2015]142号、区财[2015]166号《关于下达2015年工业与信息化发展专项资金的通知》
原动力扶持补助	100,000.00	与收益相关	国家新闻出版广电总局规划发展司《2015年“原动力”中国原创动漫出版扶持计划入选项目公示》
小计	13,184,076.39		

D、2016年1-6月

单位：元

政府补助项目内容	金额	与资产相关/与收益相关	说明与依据
瞪羚企业资助资金	8,642,000.00	与收益相关	杭州高新技术产业开发区发展改革和经济局、杭州市滨江区发展改革和经济局、杭州高新技术产业开发区财政局、杭州市滨江区财政局区发改[2016]61号、区财[2016]72号《关于下达2015年瞪羚企业资助资金的通知》
文化创意产业扶持资金	2,020,250.00	与收益相关	中共杭州市委宣传部、杭州市财政局、杭州市文化创意产业办公室杭财教会[2015]278号《关于2015年度杭州市动漫游戏产业专项资金拨付的通知》
现代服务业发展引导资金	119,800.00	与收益相关	杭州市西湖区发展改革和经济局、杭州市西湖区财政局西发改[2016]5号《关于下达2015年杭州市现代服务业发展引导资金(西湖区切块资金)的通知》
小计	10,782,050.00		

②报告期内发行人政府补助标准

公司符合有关政府补助的相应标准，补助金额已经政府拨款部门以文件形式确认。

4、所得税费用

报告期内，公司所得税费用发生额分析如下：

单位：万元

项目	2016年1-6月	2015年度	2014年度	2013年度
所得税费用	1,584.30	3,147.69	2,667.34	3,177.11
其中：当期所得税费用	1,456.82	3,684.22	2,851.56	3,187.41
递延所得税费用	127.48	-536.53	-184.22	-10.30

报告期内，公司税收优惠详见本招股意向书“第十节 财务会计信息”之“五、主要税收政策、主要税种及税率”之“(二) 税收优惠及批文”。

（六）净利润及净利率分析

1、报告期内，公司各项利润及净利率情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业利润	14,583.86	23,253.20	27,246.15	32,785.50
利润总额	15,602.74	24,553.17	29,981.36	33,570.56
净利润	14,018.44	21,405.49	27,314.02	30,393.45
净利率（%）	56.68	45.69	57.67	64.52

报告期内，公司净利润分别为30,393.45万元、27,314.02万元、21,405.49万元和14,018.44万元；2014年度净利润较2013年度下降3,079.43万元，下降10.13%；2015年度较2014年度下降5,908.53万元，下降21.63%；2016年1-6月净利润占2015年度的65.49%。报告期内，净利率保持在较高水平，表明公司主营业务盈利能力较强。

2015年度，公司主要产品《梦三国》营业收入下降，新游戏《梦塔防》、《梦梦爱三国》、《梦三国手游》等收入相对较少，同期，新游戏、运营平台等研发费用增长，致使公司营业利润下降；2016年1-6月，《梦三国》、《梦塔防》收入保持相对稳定，《梦三国手游》收入增长，2016年1-6月公司营业收入占2015年度的52.79%，同时，公司加强成本费用控制，2016年1-6月期间费用占2015年度的42.06%，相应的营业利润率由2015年度的49.64%增长至2016年1-6月的58.97%，营业利润占2015年度的62.72%。此外，2013年度、2014年度享受重点软件企业10%的企业所得税优惠税率；2015年度享受高新技术企业15%的企业所得税优惠税率；2016年1-6月享受重点软件企业10%的企业所得税优惠税率，企业所得税税率变化影响公司净利润及净利率。

2、报告期内，影响公司净利率的因素及变化情况如下：

项目	2016 年 1-6 月		2015 年度		2014 年度		2013 年度
	比例（%）	变化量（个百分点）	比例（%）	变化量（个百分点）	比例（%）	变化量（个百分点）	比例（%）
综合毛利率	94.54	-0.52	95.06	-1.32	96.38	-0.96	97.34
减：营业税金及附加率	0.67	-0.25	0.92	-1.03	1.95	-1.47	3.42
期间费用率	35.20	-8.98	44.18	9.03	35.15	11.17	23.98

资产减值损失率	-0.30	-0.62	0.32	-1.27	1.59	1.55	0.04
投资损失率	-	-	-	-0.16	0.16	-0.14	0.30
加：营业外收支率	4.12	1.35	2.77	-3.01	5.78	4.11	1.67
减：所得税费用率	6.41	-0.31	6.72	1.08	5.64	-1.11	6.75
净利率	56.68	10.99	45.69	-11.98	57.67	-6.85	64.52

注：营业税金及附加率、期间费用率、资产减值损失率、投资损失率、营业外收支率、所得税费用率为相关各项金额绝对值占营业收入的比例

如上表及前述分析所示，报告期内，公司平均综合毛利率为95.83%、平均净利率为56.14 %；同时，公司享受了一定所得税税收优惠，因而净利率保持较高水平。2014年度净利率较2013年度下降6.85个百分点，2015年度净利率较2014年度下降11.98个百分点，2016年1-6月净利率较2015年度上升10.99个百分点，主要原因是：随着公司游戏收入的变化及市场推广变化、研发投入变化，期间费用率随之变动，进而影响净利率水平，同时公司享受的所得税税收优惠变化也影响净利率水平。毛利率及变动详见本节“二、盈利能力分析”之“（三）主营业务毛利及毛利率分析”；期间费用率及变动详见本节“二、盈利能力分析”之“（四）期间费用”；公司享受的所得税税收优惠，详见本招股意向书“第十节 财务会计信息”之“五、主要税收政策、主要税种及税率”之“（二）税收优惠及批文”。

三、现金流量分析

报告期内，公司现金流量简表如下：

单位：万元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	13,883.58	21,752.57	34,038.27	35,304.64
投资活动产生的现金流量净额	-15,122.07	-19,632.14	-4,146.13	-1,424.32
筹资活动产生的现金流量净额	-	-16,265.00	-21,200.00	-15,466.97
汇率变动对现金及现金等价物的影响	48.47	96.92	-0.77	-5.27
现金及现金等价物净增加额	-1,190.02	-14,047.66	8,691.37	18,408.08

（一）经营活动现金流量分析

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	13,883.58	21,752.57	34,038.27	35,304.64

净利润	14,018.44	21,405.49	27,314.02	30,393.45
经营活动产生的现金流量净额/净利润	0.99	1.02	1.25	1.16

2013 年-2015 年，公司经营活动产生的现金流量净额大于同期公司实现的净利润主要原因系公司游戏产品主要采用先充值后消费的结算方式，游戏产品收入确认时点相较于道具销售及收款存在一定的滞后；2016 年 1-6 月，公司经营活动产生的现金流量净额略小于同期公司实现的净利润主要原因是前期递延收益在当期确认收入增长所致。

（二）投资活动现金流量分析

报告期内，公司投资活动产生的现金流量净额分别为-1,424.32 万元、-4,146.13 万元、-19,632.14 万元和-15,122.07 万元；2013 年度，公司向火潮网络、云梦泽网络分别投资 300.00 万元、200.00 万元；2014 年度、2015 年度及 2016 年 1-6 月，公司在建工程、固定资产及无形资产投资分别为 3,996.13 万元、6,447.70 万元和 3,762.07 万元；2015 年度向杭州滨江众创投资合伙企业(有限合伙)投资 900 万元，此外，购买理财产品净投资 12,300.00 万元；2016 年 1-6 月公司在建工程、固定资产及无形资产投资 3,762.07 万元，向杭州滨江众创投资合伙企业(有限合伙)、和瑾汇盈 1 号君创专项并购股权投资基金分别投资 600.00 万元、2,020.00 万元，此外，购买理财产品净投资 8,740.00 万元。

（三）筹资活动现金流量分析

报告期内，公司筹资活动产生的现金流量净额分别-15,466.97 万元、-21,200.00 万元、-16,265.00 万元和 0.00 万元；2013 年度为现金股利分配；2014 年度分配现金股利 21,500.00 万元，萨满网络取得少数股东投资 300 万元；2015 年度分配现金股利 18,000.00 万元，转让电梦网络、勺子网络网络股权取得少数股东投资 1,670.00 万元，勺子网络取得少数股东投资 65 万元。

四、资本性资本

（一）报告期内重大资本性支出

报告期内，公司重大资本性支出主要为购买固定资产、无形资产和对外股权投资，具体情况如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
固定资产投资	3,528.71	361.49	525.43	388.64
在建工程投资	60.51	4,970.66	3,244.26	-
无形资产投资	172.85	1,115.55	226.44	578.32
长期股权投资		-	150.00	500.00
可供出售金融资产及理财产品	33,760.00	24,500.00	-	-
合计	37,522.07	30,947.70	4,146.13	1,466.96

（二）未来可预计的重大资本性支出

截至本招股意向书签署日，未来可预见的重大资本性支出主要为本次发行股票募集资金拟投资项目。公司本次募集资金运用项目具体情况详见本招股意向书“第十三节 募集资金运用”。

五、财务状况和盈利能力未来趋势分析

（一）财务状况未来趋势的分析

公司所属网络游戏行业普遍具有“轻资产、高现金储备”的特点，报告期内，公司流动资产占资产总额的比例较高，资产负债率较低，资产结构合理；经营现金流量充沛，无金融机构借款，偿债能力较强。

本次发行募集资金到位后，公司的资本结构将更趋合理，总资产、净资产、每股净资产都将大幅提高，总资产和净资产规模的扩大将进一步增强公司抗风险的能力；财务状况将朝更加健康的方向发展，为公司后续进一步发展创造良好条件。

（二）盈利能力未来趋势的分析

1、网络游戏行业未来发展前景良好

在国内网络用户持续增加，国内网络游戏企业研发能力和运营能力的不断提升的背景下，中国网络游戏市场规模呈现持续快速增长的态势。根据游戏工委2015年《中国游戏产业报告》数据显示，国内游戏整体市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）2015年销售收入达到1,407.00亿元，比2014年增长了22.90%，2009-2015年复合增长率达到24.70%。

2、公司盈利能力有望进一步增强

(1) 现有的精品游戏产品《梦三国》是公司保持良好盈利能力的基础

公司自成立以来一直秉承精品化的游戏产品推广战略,对产品品质精益求精。获得中国游戏产业“最佳网络电子竞技游戏”称号的公司产品《梦三国》经过多年的商业化运营并不断优化升级,在同类产品排名中一直处于较为领先的地位,已积累较为稳定的玩家群体且呈上升趋势;一款成功的竞技类客户端网络游戏通常能够拥有比其他类型网络游戏产品更好的生命力和更长的生命周期,因此在未来一段时期内,《梦三国》将为公司提供稳定的营业收入。

(2) 新游戏产品是公司盈利能力增长的新动力

在《梦三国》获得成功后,公司进一步加大新游戏产品的研发力度,经过两年多的研发,塔防类型的客户端网络游戏《梦塔防》及移动网络游戏《梦梦爱三国》、《梦三国手游》、《硬霸三国》已正式投入商业化运营,是公司未来盈利能力能够持续增长的新动力。除此之外,公司其他在研新游戏产品研发正在不断推进过程中,未来将在合适的时机陆续推出。

(3) 募集资金投资项目的实施是公司未来盈利能力持续增长的源泉

本次发行募集资金到位后,公司拟投入开发多款网络游戏新产品,升级现有运营平台及提升公司各方面技术研发水平。项目完成后,将进一步丰富公司的游戏产品种类及结构,整合现有的业务资源,有效的提升公司整体的研发及运营能力,增强公司核心竞争力。新产品投放市场后,公司盈利能力将进一步得到提升。

六、公司未来分红规划

(一) 未来三年分红回报规划

为了明确本次发行后对新老股东权益分红的回报,进一步细化《公司章程(草案)》中关于股利分配原则的条款,增加政策透明度和可操作性,便于股东对公司经营和利润分配进行监督,根据《上市管指引第3号—上市公司现金分红》,结合实际情况董事会制订了供公司上市后使用的《股东未来三年分红回报规划》,并于公司2014年第二次临时股东大会审议通过。

1、分配原则

公司在制定利润分配政策和具体方案时，应当重视投资者的合理投资回报，并兼顾公司的长远利益和可持续发展，保持利润分配政策的连续性和稳定性。在有条件的情况下，公司可以进行中期利润分配。

公司利润分配可采取现金、股票、现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式。公司在选择利润分配方式时，相对于股票股利等分配方式优先采用现金分红的利润分配方式。根据公司现金流状况、业务成长性、每股净资产规模等真实合理因素，公司可以采用发放股票股利方式进行利润分配。

2、差异化的现金分红政策

在符合现金分红的条件下，公司应当优先采取现金分红的方式进行利润分配，以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 30%；公司在实施上述现金分配股利的同时，可以派发股票股利。

公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照《公司章程》规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

（1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

（2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

（3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

重大资金支出是指公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计净资产的 10%以上，募集资金投资项目除外。

3、公司利润分配方案的决策程序和机制

（1）公司每年利润分配预案由董事会结合《公司章程》的规定、盈利情况、

资金供给和需求情况提出、拟订。董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及决策程序要求等事宜，独立董事应对利润分配方案进行审核并发表独立明确的意见，董事会通过后提交股东大会审议。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，包括但不限于电话、传真和邮件沟通或邀请中小股东参会等方式，充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。

(2) 公司因特殊情况而不进行现金分红时，公司应在董事会决议公告和年报全文中披露未进行现金分红或现金分配低于规定比例的原因，以及公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议。

(3) 董事会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经全体董事过半数表决通过方可提交股东大会审议；股东大会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过。

(4) 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 个月内完成股利的派发事项。存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

4、公司利润分配政策的调整

如遇到战争、自然灾害等不可抗力，并对公司生产经营造成重大影响时，或公司自身经营状况发生重大变化时，公司可对利润分配政策进行调整，但调整后的利润分配政策不得违反相关法律、行政法规、部门规章和政策性文件的规定。

董事会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经全体董事过半数表决通过方可提交股东大会审议；股东大会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决通过。

5、利润分配政策的披露

公司应当在年度报告中详细披露利润分配政策的制定及执行情况，说明是否符合《公司章程》的规定或者股东大会决议的要求；现金分红标准和比例是否明确和清晰；相关的决策程序和机制是否完备；独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用；中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分保护等。如涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。

（二）《股东未来三年分红回报规划》制定的依据及可行性

《股东未来三年分红回报规划》着眼于公司的长远和可持续发展，是在综合分析公司经营发展实际、股东要求和意愿、社会资金成本、外部融资环境等因素，充分考虑公司目前及未来盈利规模、现金流量状况、发展所处阶段、项目投资资金需求等情况，平衡股东的短期利益和长期利益的基础上制定的。公司制定的《股东未来三年分红回报规划》是合理的，具体分析如下：

1、报告期内，公司营业收入分别为47,103.51万元、47,359.08万元、46,846.99万元和24,731.55万元，净利润分别为30,393.45万元、27,314.02万元、21,405.49万元和14,018.44万元。截至2016年6月30日，母公司经审计的累计未分配利润为30,323.40万元，具备进行持续、稳定利润分配的基础。

2、网络游戏行业具有典型的“轻资产、高现金储备”特征，截至2016年6月30日，母公司经审计的货币资金为30,056.53万元，具备进行现金分红所需的资金。

综上，公司《股东未来三年分红回报规划》是根据公司的利润分配政策制定的，符合公司的业务发展实际和财务状况，具有较强的可行性。

七、即期回报摊薄及填补措施与承诺

（一）首次公开发行股票摊薄即期回报对公司每股收益的影响

1、测算首次公开发行股票摊薄即期回报的主要假设

（1）假设公司首次公开发行股票并上市于2016年11月完成，该完成时间仅

为假设,以便测算本次发行前后对公司2016年每股收益和加权平均净资产收益率的影响,最终以中国证监会核准发行的股份数量和实际发行完成时间为准。

(2) 宏观经济环境、产业政策、行业发展状况、市场情况等方面没有发生重大变化,公司经营情况未发生重大不利变化;

(3) 参考公司2015年度业绩情况,2015年度公司归属于母公司的净利润、扣除非经常损益后归属于母公司的净利润分别为21,749.87万元、20,644.89万元,考虑公司存在部分新游戏运营收入增长及核心游戏运营收入下降等因素,2016年度公司分三种情景假设,2016年度公司归属于母公司的净利润、扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润较2015年度增长分别为-20%、0%、20%;

(4) 在预测公司发行后净资产时,假设募集资金金额为87,253.62万元(未考虑发行费用),未考虑除募集资金、净利润之外的其他因素对净资产的影响;

(5) 在预测公司总股本时,以首次公开发行股票并上市前总股本18,000万股为基础,测算首次公开发行股票后公司总股本为24,000万股,不考虑其他因素导致股本发生的变化;

(6) 未考虑本次发行募集资金到账后,对公司生产经营、财务状况(如财务费用、投资收益)等的影响。

(7) 基本每股收益与加权平均净资产收益率根据《公开发行证券的公司信息披露编报规则第9号—净资产收益率和每股收益的计算及披露》(2010年修订)的有关规定进行测算;

(8) 以上假设及发行前后公司主要财务指标的情况仅为测算公司首次公开发行股票摊薄即期回报对公司主要财务指标的影响,不代表公司对2016年经营情况及趋势的判断,亦不构成盈利预测。

2、首次发行股票摊薄即期回报对公司每股收益的影响

基于上述假设情况,公司预测首次发行股票摊薄即期回报对公司每股收益的影响,具体情况如下:

项目	2015 年度	2016 年度		
		20%	0%	-20%
发行在外的普通股加权平均股数（万股）	18,000.00	18,500.00	18,500.00	18,500.00
期末归属于母公司所有者权益合计（万元）	41,640.99	189,994.46	185,644.48	181,294.51
归属于母公司的净利润（万元）	21,749.87	26,099.84	21,749.87	17,399.90
扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润（万元）	20,644.89	24,773.87	20,644.89	16,515.92
基本每股收益（元/股）	1.21	1.41	1.18	0.94
稀释每股收益（元/股）	1.21	1.41	1.18	0.94
扣除非经常性损益基本每股收益（元/股）	1.15	1.34	1.12	0.89
扣除非经常性损益稀释每股收益（元/股）	1.15	1.34	1.12	0.89
加权平均净资产收益率（%）	54.60	42.12	36.38	30.20
加权平均净资产收益率（扣除非经常性损益后）（%）	51.83	39.98	34.53	28.67

如上表所示本次发行完成后，随着募集资金的到位，公司的股本规模都有较大幅度的增加，但募集资金到位当期无法立即产生效益，因此会影响公司该期间的每股收益；同时，若公司上市后未能实现募投项目的预期收益率，且公司原有业务未能获得相应幅度的增长，公司每股收益有可能在短期内会出现下降。

（二）本次募集资金投资项目的必要性和合理性（背景）

1、本次募集资金投资项目的必要性和合理性，详见本招股意向书“第十三节 募集资金运用”之“二、本次募集资金投资项目的背景、必要性和可行性”之说明。

2、募集资金投资项目与现有业务的关系及相关储备情况

公司本次募集资金投资项目有利于增强及扩大现有主营业务，扩大公司现有的游戏产品种类和规模，提升公司的竞争力。公司在人员、技术、市场等方面对募集资金投资项目均积累了丰富的储备。详见本招股意向书“第十三节 募集资金运用”之“二、本次募集资金投资项目的背景、必要性和可行性”之说明。

（三）公司对填补被摊薄即期回报的措施

针对本次发行可能导致即期回报被摊薄的风险，公司将采取多项措施加强募集资金有效使用、提高未来的回报能力，具体包括：

1、加强募集资金运用管理，确保募集资金有效、规范使用

本次募集资金投资项目围绕公司主营业务，包括“网络游戏新产品开发项目”、“网络游戏运营平台建设项目”、“网络游戏软件生产基地项目”和“其他与主营业务相关的营运资金项目”。募投项目的实施将使公司提升网络游戏的研发和运营实力、增强人才吸引力、抵御市场竞争风险、提高综合竞争实力。公司已对上述募投项目进行了可行性研究论证，符合行业发展趋势，若募投项目顺利实施，将有助于提高公司的盈利能力。公司将加快募投项目实施，提升投资回报，降低上市后即期回报被摊薄的风险。为规范募集资金的管理和使用，公司将根据相关法律、法规和规范性文件的规定以及《杭州电魂网络科技股份有限公司募集资金使用管理办法》的要求，对募集资金的专户存储、使用、投向变更、监督和管理进行了明确的规定。为保障公司规范、有效的使用募集资金，首次公开发行股票募集资金到账后，将存放于公司董事会决定的专项账户集中管理，做到专款专用、使用规范，并接受保荐人、监管银行、证券交易所和其他有权部门的监督，以保证募集资金合理规范使用，合理防范募集资金使用风险。

2、重视投资者回报，增加公司投资价值

为了明确本次发行后对新老股东权益分红的回报，进一步细化《公司章程(草案)》中关于股利分配原则的条款，增加政策透明度和可操作性，便于股东对公司经营和利润分配进行监督，根据中国证监会《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》、《上市监管指引第3号—上市公司现金分红》等相关文件，结合公司实际情况董事会制订了供公司上市后使用的《股东未来三年分红回报规划》，并于公司2014年第二次临时股东大会审议通过。公司将在严格遵守上述约定的基础上，在符合利润分配条件的情况下根据公司的经营业绩积极推动对股东的利润分配，加大落实对投资者持续、稳定、科学的回报，从而切实保护公众投资者的合法权益。

3、保持并发展公司现有业务

公司是一家专业从事精品网络游戏研发、运营的网络游戏企业，自创立以来一直专注于网络游戏的研发和运营，以竞技类网络游戏产品为特色，通过高效的游戏研发体系、精准的游戏推广方案，现已发展成为集创意策划、美术设计、技

术研发、产品开发、游戏推广、运营维护、海外合作于一体的网络游戏开发、运营商。未来，公司将充分利用网络文化、动漫游戏等新兴文化产业的发展机遇及公司研发运营优势，以产品研发为核心的经营理念，持续加大研发投入，不断研究先进的游戏设计方法、制作技术、研发人员的组织和激励机制，不断为市场提供内容积极、体验良好的网络游戏产品，提升公司盈利能力，以降低上市后即期回报被摊薄的风险。

4、进一步加强经营管理及内部控制，提升经营业绩

公司将进一步优化治理结构、加强内部控制，完善并强化投资决策程序，提升资金使用效率，在保证满足公司业务快速发展对流动资金需求的前提下，节省公司的各项费用支出，全面有效地控制公司经营和资金管控风险。

上述填补回报措施的实施，有利于增强公司的核心竞争力和持续盈利能力，增厚未来收益，填补股东回报，但发行人制定上述填补回报措施不等于对公司未来利润做出保证。

（四）公司董事、高级管理人员关于填补被摊薄即期回报的承诺：

1、本人承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采取其他方式损害公司利益；

2、本人承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束；

3、本人承诺不动用公司资产从事与履行职责无关的投资、消费活动；

4、本人承诺由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

5、本人承诺若公司未来实施员工股权激励，将全力支持公司将该员工股权激励的行权条件等安排与公司填补回报措施的执行情况相挂钩，并在公司董事会或股东大会审议该员工股权激励议案时投赞成票（如有投票/表决）。

（五）保荐机构对于发行人填补即期回报的核查意见

2016年1月13日，发行人召开第二届董事会第四次会议，决议通过了《关于公司首次公开发行股票摊薄即期回报填补措施的议案》。发行人全体董事、高级管理人员签署了《关于填补被摊薄即期回报的承诺》。

2016年1月13日，发行人董事会发出了召开股东大会的通知，发行人于2016年2月3日召开2015年年度股东大会，审议通过上述决议。

2016年8月5日，发行人召开第二届董事会第八次会议，决议通过了《关于修订〈公司首次公开发行股票摊薄即期回报填补措施〉的议案》。

2016年8月5日，发行人董事会发出了召开股东大会的通知，发行人于2016年8月20日召开2016年第四次临时股东大会，审议通过上述决议。

经核查，保荐机构认为：发行人通过的《关于公司首次公开发行股票摊薄即期回报填补措施的议案》、发行人董事、高级管理人员签署《关于填补被摊薄即期回报的承诺》符合国务院办公厅发布《关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》、《关于进一步促进资本市场健康发展若干意见》及中国证监会制定并发布了《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》规定。

八、财务报告审计基准日后主要经营状况

（一）财务报告审计基准日后主要经营状况

财务报告审计截止日至本招股意向书签署日，公司采购模式、研发模式及运营模式等经营模式未发生重大变化，公司主要游戏产品研发、运营情况正常，经营状况未发生重大变化。

（二）业绩预告情况

根据现有的经营情况，公司预计 2016 年 1-9 月实现营业收入 34,400.00 万元至 37,600.00 万元，较上年同期增长 0.04%至 9.35%；归属于母公司股东净利润 17,700.00 万元至 19,800.00 万元，较上年同期增长 12.15%至 25.46%；扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润 16,800.00 万元至 18,900.00 万元，较上年同期增长 8.58%至 22.16%。

上述 2016 年 1-9 月业绩预告中相关的财务数据是公司财务部门初步测算的结果，预测数不代表公司最终可实现收入、净利润，亦不构成公司盈利预测。

第十二节 未来发展与规划

一、未来发展战略和目标

（一）公司发展战略

第一，公司致力于开发绿色健康的精品网络游戏，以满足游戏玩家对互联网互动娱乐的需求；第二，公司将通过不断升级游戏版本、提升服务品质等一系列方式，以延长游戏产品的生命周期；第三，公司将打造一个集网络游戏研发、运营和网络社区服务为一体的全新网络游戏平台，以更好的服务游戏玩家，增强游戏玩家的粘性；第四，公司通过将成功产品系列化的方式，不断推出新的精品网络游戏以形成可持续化经营，并进一步树立品牌，实现产品溢价，从而最大程度上抵御市场风险，建立竞争优势；第五，通过不断探索、创新商业模式，充分整合资源，最终使公司成为国内一流的网络游戏开发运营商。



（二）公司发展目标

公司将充分抓住网络游戏行业快速发展的重要机遇，通过持续的研发投入和技术创新，研发深入贴近游戏玩家需求的产品，创新推广方式，健全运营体系，进一步提升公司产品市场占有率和行业知名度；不断拓展游戏玩家的广度，覆盖包括网页游戏和移动游戏在内的不同游戏玩家，充分利用公司庞大的游戏玩家基础、先进的运营平台，深度挖掘游戏玩家需求，不断延伸游戏玩家的深度，以持续加强公司的核心竞争力和提升公司的盈利能力，实现业务收入和利润的持续增长。

（三）公司未来三年的具体发展规划

为了实现公司总体经营目标，未来三年，公司将加快制定和实现以下各项业务规划：

1、原创网络游戏开发规划

公司将牢牢把握此次中国网络游戏行业快速发展的重要机遇期，以用户为导向，坚持原创精品路线，不断加强产品开发团队的建设，提升网络游戏开发能力。公司将自主开发一系列技术水平高、内容丰富、题材新颖的网络游戏产品，迅速提升公司市场份额。未来三年，公司计划投资网络游戏新产品开发项目，该项目的建成一方面将充分挖掘公司自身优势，继续深度挖掘竞技类休闲游戏的市场潜力，实现明星产品的系列化，另一方面，向网页游戏和移动游戏方向拓展，形成客户端网络游戏、网页游戏和移动游戏的全覆盖发展模式，实现产品多样化。

在客户端游戏方面，公司将新增四款精品客户端游戏：一方面是对现有产品的延续和补充，《H-Game》是在公司代表产品《梦三国》的基础上，对竞技类客户端游戏的深度挖掘和全新阐释，有利于巩固公司的现有玩家资源，形成稳定的收入来源；另一方面是对其他游戏题材的全新尝试，《梦城堡》是一款大型 3D 塔防类竞技网游，《霸业无双》是一款多国争霸题材的模拟游戏，《梦将传》是公司在成熟技术积累的基础上，对单人、村落双线成长游戏模式的有益探索，上述新游戏产品的研发有利于完善公司客户端游戏产品线布局，形成新的利润增长点。

在网页游戏方面，公司将新增两款大型网页游戏：《回到桃园》是一款中国历史题材，结合角色扮演、策略等多种游戏模式为一体的综合性网页游戏；《战魂策》是一款“三国”历史题材的卡牌即时战略网络游戏，通过拓展经营类、策略类等网页游戏，覆盖新的用户群体，有利于丰富游戏产品类型，降低经营风险。

2、移动端游戏的开发计划

公司前瞻性的布局竞技类移动端游戏，秉承“专注竞技类游戏、产品跨平台”的理念，计划将成熟的客户端游戏或者网页游戏移植到移动端，为公司的发展增加新动力。2014 年度、2015 年度，公司相继成立子公司电梦网络、勺子网络、菜菜网络，组建专业的移动端网络游戏研发、运营团队，进军移动网络游戏领域。

2014 年公司在成功运营《口袋梦三国》、《电魂统军令》等辅助类、安全类移动端应用产品的基础上推出首款《梦梦爱三国》移动网络游戏；2015 年推出移动网络游戏《梦三国手游》、《硬霸三国》。截至 2016 年 6 月 30 日，公司正在研发的《梦塔防移动版》（暂定名）、《X-game》（暂定名）、《GTS》（暂定名）等多款移动网络游戏。

公司针对用户进行分析并获得用户的移动领域行为的习惯特征，并针对用户特征制定了用支持类产品带动用户，以引导用户使用公司的移动端应用类产品，培养用户对应用类产品的使用习惯，最终导向移动端游戏并创造收益。

移动端游戏产品及应用产品的开发，能够拓展公司移动游戏用户，扩大游戏的辐射面；其次将减少游戏的开发成本，丰富同一款游戏的不同游戏类型；最后提高公司的抗风险能力，为公司的发展提供新的利润增长点。

3、核心技术创新规划

公司将本着中长期规划和近期目标相结合、前瞻性技术研究和产品应用开发相结合的原则，以技术中心为平台，以市场为导向，以产品为龙头，进行技术研发创新，健全和完善技术创新机制，从人、财、物和管理机制等方面确保公司的持续创新能力，为公司做好技术储备。具体计划如下：

（1）建立网络游戏技术研发中心

为使公司产品更具市场竞争力，公司将通过加大研发投入，引进国内外先进的研发设备和软件，扩大研发团队，进一步提高公司科研技术水平，将公司的技术中心建成国内领先的专业网络游戏技术研发平台。

引擎技术方面：公司将在先进的通用引擎技术基础上，进行 E-SOUL 游戏引擎次世代功能升级研究，实现提高光影表现及后期处理效果、丰富游戏表现素材、提高动态骨骼动画模型渲染效率和静态多模型渲染效率等效果，进而达到进一步提高模型创作标准、加强游戏画面表现、优化制作效率的研究目标。

服务器技术方面：公司将在先进的服务器技术基础上，进行服务器架构优化研究，使公司服务器运行效率进一步提升，达到单款游戏无障碍支持 100 万人同时在线的技术研究指标。

安全技术方面：公司将在现有反外挂技术基础上进行反外挂综合技术研究，实时匹配用户动静态信息等技术效果，建立起涵盖游戏客户端、服务器的多维度反外挂体系，进而提升公司游戏公平性，提高游戏品质和生命周期。

人机对战系统方面：以公司丰富的网络游戏开发经验为基础，通过对人机对战的精准定位、研发阶段的技术应用、开发阶段的人员投入、测试阶段运行控制，提升计算机人工智能水平、提高人机对战乐趣、增强公司游戏对战体验效果，进而延长相关游戏生命周期。

（2）积极申请专利、著作权、商标等，加强知识产权保护

通过法律保护公司的创新成果：截至 2016 年 6 月 30 日，公司及子公司拥有 42 项计算机软件著作权、22 项美术作品著作权、6 项计算机软件产品登记证书。自主创新和自主知识产权是公司今后持续发展的关键。

（3）加强技术队伍建设

公司计划在未来三年内引进或培养技术研发、产品开发、运营管理等专业人才，以培养技术骨干为重点建设内容，建立一支高、中、初级专业技术人才合理搭配的人才队伍，保证公司快速发展对人才的需要。

公司将采用各种形式吸引优秀的科技人员。包括：提高技术人才的待遇；制定激励政策、通过与高校、科研机构联合，实行对口培训等形式，强化技术人员知识更新；积极拓宽人才引进渠道，实行就地取才、内部挖掘和面向社会、广揽人才相结合，积极引进网络游戏行业的高级专业技术人才，确保公司产品的高技术含量，以充分满足游戏玩家的需求，使公司在激烈的市场竞争中立于不败之地。

4、运营平台建设规划

公司将进行游戏运营平台的建设，通过对用户平台、赛事平台、移动终端平台、运营数据分析系统和用户数据交互系统的全新构造，为游戏开发者和游戏用户量身打造集产品测试、产品发布、产品运营和赛事举办于一体覆盖 PC 和无线终端等多维度的综合性游戏运营平台，搭建一条使游戏产品直接面向游戏玩家的无障碍通道。采用精细化运营的理念，及时和用户进行数据交互分析，为用户提供更加高效的运营服务。

在用户平台方面，提供高稳定性的网页服务框架，集合账号中心、充值中心、客服中心、社区互动、资讯频道和营销推广等服务；在赛事平台方面，通过举办赛事，为用户提供竞技资讯、专业赛事、战队创建、排名约战、视频直播等服务；在运营数据分析系统方面，针对系统沉淀下来海量用户行为数据，建立多维度空间的分类向量模型，采用数据挖掘技术结合行业知识关系树，通过对用户的行为特征不断进行分析；在用户数据交互系统方面，根据游戏用户数据交互系统实现游戏和用户之间的数据通讯，通过用户游戏行为分析，数据采集、交叉集中计算，协助运营平台实现用户行为分析，进行精确营销；在移动终端平台方面，通过无线接入系统，鉴权系统，业务接口系统三大模块，完成无线终端和平台服务器的关联和交互。

5、网络游戏运营规划

为适应日趋激烈的市场竞争，公司将进一步完善从品牌建设、媒体宣传、活动策划、地面推广、商务合作到客户服务完整的网络游戏运营体系，积极加强市场开发和游戏推广力度，逐步扩大公司的游戏玩家基础。

（1）突出赛事推广手段

通过赛事宣传推广游戏，是公司推广游戏的重要手段。公司将继续加强赛事推广，利用赛事平台，通过用户体验中心，举办各种大型赛事，吸引更多的玩家关注、参与游戏，不断扩大游戏影响力。

（2）完善精准营销策略

从改善用户体验出发机制、用户体验反馈机制、用户体验研究机制、用户行为分析机制，用户行为引导机制、产品研运导向机制入手，通过准确的产品定位和精准的市场细分，不断丰富和完善游戏的推广方式。

（3）拓展媒体推广渠道

公司将继续积极拓展市场和推广渠道，优化与新浪、腾讯、多玩、360、17173、太平洋、迅雷、土豆、电玩巴士、人人网、凤凰网等掌握国内核心流量入口资源公司合作关系，通过广告投放、资源交换等方式展开深度合作。

（4）建设完善地面推广体系

在现有的地面推广体系基础上，公司将采取“重点地域优先发展，逐步辐射周边区域，最终建成覆盖全国的地面推广体系”的战略，以点带面，多方面合作，获取面向网吧、高校等方面的优质资源，形成注重实效的地面推广能力。

6、积极拓展海外市场，向海外输出优秀游戏产品、引进优秀海外游戏产品

2015年以来随着公司海外项目中心的设立，公司海外市场拓展加速，《梦三国》、《梦三国手游》等产品全球化运营商务合作取得较大突破；同时，积极布局海外独立发行，稳步推进海外发行渠道、发行平台、支付结算系统等海外运营基础工作；此外，借助于公司较强的运营经验，探索引进海外游戏产品，首款引进产品《战龙酒馆》已完成本地化研发，进展顺利，将于近期上线运营。公司将在上述基础上，加大布局海外独立发行市场，向海外输出更多优秀游戏产品，适时引进更多优秀海外游戏产品，以丰富公司游戏产品、盈利模式。

7、人力资源管理规划

人力资源是公司的核心资源，为了实现公司总体战略目标，公司将健全人力资源管理体制，制定可行、有竞争力的人力资源开发计划，进一步建立完善的培训、薪酬、绩效和激励机制，最大限度的发挥人力资源的潜力，为公司的可持续发展提供人才保障。

（1）优化人才结构

公司将立足于未来发展需要，进一步优化人才结构。通过专业化的人力资源服务和评估机制，以满足公司发展对员工的需求：一方面公司将引进国内外顶尖技术人才，扩大研发、运营、管理等专业技术人才队伍，建立起人才吸引、激励和发展的机制及管理体系，优化人才资源配置；另一方面公司将建立人才梯队，以培养管理和技术骨干为重点，有计划地吸纳各类专业人才进入公司，形成高、中、初级人才的塔式人才结构，为公司的长远发展储备力量。

（2）强化人才培养

公司将强化现有培训体系的建设，建立和完善培训制度的同时，针对不同岗位的员工制定科学的培训计划，并根据公司的发展要求及员工的具体情况，制定员工的职业生涯规划。采用内部交流课程、外聘专家授课和到国内外先进企业的学习课程等多种培训方式提高员工技能。通过培训大幅提升员工的素质，使员工

队伍进一步适应公司高速发展步伐。

（3）制定并推行高效的激励政策

公司将制定符合公司文化特色、具有市场竞争力的薪酬结构，制定和实施有利于人才培养的激励政策。同时提高员工待遇，激发员工的创造性和主动性，为员工提供良好的用人机制和广阔的发展空间，全力打造出忠诚团结、拼搏进取、敬业爱岗、开拓创新的员工队伍，从而有效提高企业凝聚力和团队战斗力。

8、再融资计划

公司目前正处于各个细分领域快速拓展期，要完全实施前述发展战略，需要大量资金支持。本次首次公开发行股票如能顺利实施，募集资金将用于本招股意向书中所列项目。

公司未来将努力协调公司长远发展与股东要求的现时回报之间的矛盾，以较高的盈利确保公司在资本市场上的持续融资能力；公司将根据本次拟投资项目开发完成情况、游戏经营效益情况和市场发展情况，合理选择融资方式，以最低成本为标准来选择筹资组合，用于新游戏开发、技术改造、补充营运资金等；根据公司的发展实际，在利用资本市场进行直接融资的同时，公司还将凭借自身良好的信誉和本次发行后资产负债率降低所提供的较大运作空间，进行适度的债权融资。

二、发展规划的前提条件和面临的主要困难

（一）发展规划的前提条件

公司实现上述规划所依据的前提条件：

- 1、公司所遵循的国家和地方现行的有关法律、法规和经济政策无重大改变；
- 2、公司所处的宏观经济环境、政治、法律和社会环境处于正常发展状态，没有对公司产生重大不利影响的不可抗力事件发生；
- 3、本次股票发行顺利完成，募集资金能够及时足额到位；
- 4、募集资金投资项目能够顺利实施，并取得预期收益；

5、公司所处行业的市场处于正常发展状态，没有出现重大的市场突发情形；

6、公司能够持续保持现有管理层、核心技术人员的稳定性和连续性。

（二）发展计划面临的主要困难

公司实施上述计划面临的主要困难：

1、尽管公司在国内同行业内具有一定的技术先进优势，且成长性良好，但与国内外网络游戏巨头相比，仍存在资金实力不足的弱点；

2、虽然公司引进并储备了一定数量的高素质人才，但随着公司业务规模的不断扩大，可能无法满足今后业务发展带来的在技术、管理、市场方面的需要；

3、本行业随着技术进步，所需要突破的技术研发提升瓶颈将会不断产生，要求公司不断加强研发投入，提升研发设备水平，以继续保持技术的先进优势。

三、公司确保实现上述计划拟采用的方式、方法和途径

（一）加快对优秀人才的培养和引进

公司将加快对各方面优秀人才的引进和培养，同时加大对人才的资金投入并建立有效的激励机制，以确保公司发展规划和目标的实现。首先，公司将继续加强员工培训，加快培育一批素质高、业务能力强的网络游戏开发人才、运营人才、管理人才；其次，公司将不断引进外部人才，对于行业技术专家、管理经验杰出的高端人才，加大引进力度，保持核心人才的竞争力；再次，公司将建立包括直接物质奖励、职业生涯规划、长期股权激励等多层次的激励机制，充分调动员工的积极性、创造性，提升员工对企业的忠诚度。

（二）深化改革和组织机构调整计划

公司将严格按照《公司法》、《证券法》等法律、法规对上市公司的要求规范运作，进一步完善公司的法人治理结构，建立适应现代企业制度要求的决策和用人机制，充分发挥董事会在重大决策、选择经理人员等方面的作用。

公司将进一步完善内部决策程序和内部控制制度，强化各项决策的科学性和透明度，保证财务运作合理、合法、有效。公司将根据客观条件和自身业务的变

化，及时调整组织结构和促进公司的机制创新。

（三）多元化融资方式

公司在上市后将采取多元化的融资方式，满足各项发展规划的资金需求。首先，公司将做好本次发行上市工作，利用募集资金实现提升游戏开发能力、完善游戏产品线、增强游戏运营能力和优化公司业务结构的规划；其次，公司将根据资金、市场的具体情况，合理安排制定融资方案，进一步优化资本结构，筹集推动公司发展所需资金。

（四）实施收购兼并计划，提升公司竞争力

公司将根据市场具体情况，在适当的时机展开行业内投资和并购，吸收符合公司特点的游戏团队和产品，丰富公司的项目储备，充分发挥公司品牌、资金、技术和管理的优势，以提升公司竞争力，从而实现公司业绩持续增长。

四、发展规划与现有业务和募集资金运用的关系

公司的业务发展规划是建立在公司现有业务基础之上，为实现公司发展目标而制定的。上述规划是对公司现有网络游戏产品、运营模式和管理体系的深度优化，公司在现有业务基础上积累的技术、人力、商业资源和公司管理、产品开发、技术研发、运营管理和海外合作过程中积累的丰富经验都将是实现上述业务发展规划的良好保障。

五、本次募集资金运用对实现上述目标的作用

本次募集资金的运用计划，是根据公司的发展规划而制定的。本次募集资金将主要用于网络游戏新产品开发项目、网络游戏软件生产基地项目、网络游戏运营平台建设项目和其他与主营业务相关的营运资金。这些项目的完成，将对实现前述业务发展目标具有重要意义，主要体现在：

（一）募集资金到位后，将利用部分募集资金进行网络游戏新产品开发，加快游戏开发速度，完善公司游戏产品线，提高品牌知名度，更有效地抢占市场份额。

（二）募集资金到位后，将利用部分募集资金进行网络游戏研发运营中心建设，提升公司市场竞争力。基础技术研发中心将提高技术研发实力，人机对战系统将增强游戏的趣味性，数据灾备中心将保证用户数据的安全，用户体验中心将提升用户的游戏体验。

（三）募集资金到位后，将利用部分募集资金进行网络游戏运营平台构建，提升公司的运营能力。用户平台系统提供便捷的登陆方式，美观的界面展示；赛事平台系统提供各种不同类型的比赛，增强游戏的趣味性和对抗性；运营数据分析系统提供各种数据的深度挖掘，为公司决策提供依据；用户数据交互系统，对多用户交互设计中的比较行为、用户协作、用户对抗进行深入分析研究；用户平台与移动端接口通过对热门游戏的移动端移植，将公司业务由 PC 端向移动端拓展，挖掘潜在领域的盈利能力。

（四）募集资金到位后，在完善公司企业法人治理结构，提升公司公众知名度的同时，将解决公司业务不断发展过程中所面临的资金短缺问题，优化公司财务结构，降低财务风险。

第十三节 募集资金运用

一、募集资金运用概况

(一) 本次募集资金投资项目

公司本次发行股票所募集的资金，将用于与公司主营业务相关的项目及其他与主营业务相关的营运资金。本次发行拟募集资金计划投资于以下项目：

单位：万元

项目名称	项目投资总额	备案/审批部门	备案/审批文号
网络游戏新产品开发项目	47,851.54	杭州市滨江区发展改革和经济局	滨发改体改[2015]016号
网络游戏运营平台建设项目	22,047.90	杭州高新开发区(滨江)发展改革和经济局	滨发改体改[2016]001号
网络游戏软件生产基地项目	17,354.18	杭州高新开发区(滨江)发展改革和经济局	高新(滨江)发改备[2013]029号
其他与主营业务相关的营运资金	-	-	-
合 计	87,253.62		

上述募集资金投资项目主要围绕公司主营业务开展，如果实际募集资金净额低于上述募集资金投资项目的资金需求总额，则不足部分由公司通过自筹方式解决；如本次募集资金到位时间与项目进度要求不一致，则公司根据实际情况需要以其他资金先行投入，募集资金到位后予以置换。

(二) 募集资金投资方向与公司主营业务的关系

公司自成立之初，专注于精品客户端网络游戏的开发与运营，现已发展成为以休闲竞技类网络游戏为主要产品，集创意策划、美术设计、技术研发、产品开发、游戏推广、运营维护、海外合作于一体的网络游戏开发商、运营商。

本次募集资金将主要投入以下项目：

1、网络游戏新产品开发项目

本项目计划开发六款原创网络游戏新产品，其中包括四款客户端游戏新产品

和两款网页游戏产品，进一步巩固公司在客户端游戏的市场地位，同时完善网络游戏产品线布局，提升网络游戏自主开发能力，提高市场份额，增强公司的盈利能力。

2、网络游戏运营平台建设项目

本项目计划是在现有游戏平台的基础上，通过加大软硬件设备投入、夯实网络带宽、光纤数据同步专线等网络基础、引入专业技术人才等手段，重点构建用户平台、赛事平台、移动终端平台、运营数据分析系统和用户交互系统等五方面内容。该项目将全面提升公司网络游戏的运营能力，改善用户体验，为公司的未来发展夯实平台基础。

3、网络游戏软件生产基地项目

本项目计划建设集基础技术研发中心、人机对战系统开发中心、数据灾备中心和用户体验中心于一体的网络游戏研发运营中心，将改善办公环境，吸引优秀人才，全面提升公司的技术研发，运营服务能力，带动公司整体实力的提升。

4、其他与主营业务相关的营运资金

本项目计划通过募集资金补充与主营业务相关的运营资金，结合公司的发展规划使公司能及时适应行业变化并为公司将来的发展奠定基础。

综上所述，本次募集资金项目的实施不会改变公司现有的主营业务，将会进一步优化公司主营业务结构，丰富公司产品类型，增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。

（三）本次募集资金专户存储安排

2014年5月9日，公司2014年第二次临时股东大会审议通过《募集资金管理办法》。该办法规定：公司募集资金应当存放于董事会决定的专项账户集中管理，募集资金专户不得存放非募集资金或用作其它用途。

（四）募集资金投资项目符合国家产业政策、环境保护、土地管理以及其他法律、法规和规章制度

公司本次发行股票所募集的资金，将用于“网络游戏新产品开发项目”、“网

络游戏运营平台建设项目”、“网络游戏软件生产基地项目”及“其他与主营业务相关的营运资金”，上述募集资金投资项目主要围绕公司主营业务开展。

1、募投项目符合国家产业政策

公司主营业务为网络游戏的开发和运营，根据中国证监会 2012 年发布的《上市公司行业分类指引》，发行人所处行业属于信息传输、软件和信息技术服务业，具体为软件和信息技术服务业（I65）。

软件和信息技术服务业属于国家鼓励发展的战略性、先导性产业，国务院及国家发展和改革委员会、工业和信息化部、财政部、国家税务总局、国家广电总局等有关部门颁布了鼓励相关产业发展的一系列优惠政策，为行业发展建立了良好的政策环境。根据国家发改委发布的产业结构调整指导目录（2011 年本）（修正），公司所从事的软件和信息技术服务业属于产业指导目录中鼓励类项目。

2、募投项目符合有关环境保护的法律和行政法规的规定

根据《上市公司行业分类指引》（2012 修订），属于“软件和信息技术服务业（I65）”，不属于高能耗、重污染的行业；根据杭州市环境保护局高新区（滨江）环境保护分局出具了关于同意“网络游戏运营平台建设项目”、“网络游戏运营平台建设项目”无需申报环境影响评价的复函；“网络游戏软件生产基地项目”已取得杭州市环境保护局高新区（滨江）环境保护分局出具的《建设项目环境影响评价文件审批意见》（滨环评批[2013]363 号）；募投项目符合有关环境保护的法律和行政法规的规定。

3、募投项目符合土地方面的有关法律和行政法规的规定

募投项目“网络游戏软件生产基地项目”已取得国有土地使用权证，不存在不符合土地方面的有关法律和行政法规的规定。

4、募投项目不存在违反其他法律、法规和规章制度

募投项目取得了备案，不存在违反其他法律、法规和规章制度。

综上，保荐机构和发行人律师认为：募集资金投资项目符合国家产业政策、环境保护、土地管理以及其他法律、法规和规章制度。

二、本次募集资金投资项目的相关背景、必要性和可行性

（一）募集资金投资项目的相关背景

1、网络游戏为我国社会和经济发挥积极作用

经过近十年的发展，中国网络游戏已逐步发展形成具有较大规模的产业。作为文化创意产业的重要组成部分，网络游戏正在和电影、电视、音乐等传统文化娱乐产业不断融合，进一步扩大它对中国社会和经济发展的影响力。作为一种新兴的文化娱乐产品，网络游戏承担了一部分文化传播的使命，对推动中国文化的传承与发展有积极作用。网络游戏产业处于技术创新和研发等产业价值链高端环节，以创意为源头，同时和信息技术紧密结合，是一个具备高附加值、低耗能的知识密集型产业。网络游戏产业的发展对我国经济的全面协调发展和产业结构的进一步调整具有重要作用。

2、网络游戏的自主研发是国内企业的核心竞争力

经过近十多的快速发展，中国网络游戏行业的竞争日趋激烈，自主研发的原创网络游戏在中国网络游戏市场占据着越来越重要的地位。据游戏工委 2015 年《中国游戏产业报告》数据显示，国内游戏整体市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）2015 年销售收入达到 1,407.00 亿元，其中自主研发的网络游戏市场销售收入 986.7 亿元，占比达 70.13 %。

随着自主研发模式逐渐成为中国网络游戏企业的主流发展方向，提升自主研发能力将是确保游戏企业核心竞争力的关键。首先，自主研发游戏产品使网络游戏企业拥有更大的自主权和主动权，网络游戏企业能够根据目标市场的特性融合自己的理念打造具有自身特色的产品；其次，自主研发游戏产品有利于增强网络游戏企业的灵活性，使其能够对用户需求的变化做出及时反应，迅速调整产品设计以适应瞬息万变的市场；再次，自主研发游戏产品将减少对其他相关企业的技术依赖，增强游戏企业自身竞争力。

3、正确有效的运营模式是网络游戏成功的重要保障

游戏产品能否转化为持续、稳定的营运收入，与运营模式息息相关。只有正确有效的运营模式才能保证网络游戏产品在激烈的市场竞争环境下的竞争力。

成功开展网络游戏运营工作，能够提高产品人气，延长产品的生命周期。在不同运营阶段，运营关注的侧重点不同。在游戏的立项开发和封测阶段，重点研究产品的市场定位，进行营销策略分析；在产品的内测阶段，辅助产品的完善和进行运营资源的准备尤为重要；在产品的公测阶段，工作重点围绕游戏宣传和新用户的留存展开；在产品的商业运营阶段，工作重心将完全转入提高产品在线人数和产品收入等方面。

网络游戏运营模式在行业发展过程中不断创新，增加了产品盈利的深度和广度。在网络游戏运营模式方面，国内企业由单一的代理运营，逐步发展到自主运营、联合运营和授权经营等多种方式并存的模式；在网络游戏收费模式方面，国内大部分网络游戏运营企业所采用道具收费模式和混合收费模式，已代替起源于欧美、日韩的时间收费模式和游戏内置广告收费模式，成为国内网络游戏收费模式的主流；在网络游戏推广模式方面，传统的网吧或网页推广已不能满足行业发展需要，电视广告宣传、移动媒体宣传、游戏资料片推广等新兴宣传方式正在兴起。

4、网络游戏企业构建运营平台将进一步拓宽成长的空间

运营平台有助于吸引和留住游戏用户，降低网络游戏的推广费用，并通过对平台中游戏内容的整合增加用户的粘性，延长游戏生命周期。目前网络游戏市场正面临着网络游戏产品数量迅速增长，推广成本不断上升，单款网络游戏的玩家数也随之下落的局面。在这样的背景下，运营平台的特点和价值促使各家游戏企业都在着力建设自己的平台。

运营平台是企业激烈的市场竞争中取得先机的重要工具。对于企业而言，运营平台能够最大限度的整合企业的现有资源，充分发挥企业的整体协同优势，扩大用户的覆盖范围，提升企业的市场份额；对于用户而言，运营平台能够提供最简便的操作体验和一体化的服务，使用户有最佳的游戏体验；对于游戏开发商而言，运营平台能为游戏的运营提供良好的游戏发布渠道，降低游戏的开发风险，提高开发商的盈利能力。

5、国家产业政策鼓励为本行业的发展提供了良好的政策环境

随着文化产业的快速发展，网络游戏作为重要精神娱乐消费品，呈现出丰富

的文化内涵和强大的生命力。近年来，国家先后出台了一系列政策法规为网络游戏行业创造了更加绿色健康的发展环境。此外，网络游戏行业作为新兴行业一直受到国家有关部门的重视，享受国家产业政策的鼓励和支持。详见本招股意向书“第六节 业务和技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”之“（一）行业监管体制及主要产业政策”。

（二）募集资金投资项目的必要性

1、网络游戏新产品开发项目将丰富公司的产品线，完善公司的经营战略

（1）丰富公司产品线

网络游戏新产品开发项目的实施是在公司原有历史题材产品基础上的延续和提升。《H-Game》、《梦将传》、《梦城堡》、《霸业无双》、《回到桃园》和《战魂策》²⁸均是基于历史题材的产品，采用不同的表现形式，对历史题材产品进行全面开发和深度挖掘。公司开发历史题材的系列产品原因在于，一方面公司在历史题材产品的开发具有丰富的策划经验和雄厚的技术基础，另一方面由于游戏玩家对历史题材网络游戏认可度较高，公司能够迅速积累用户资源，并且形成品牌，获得稳定收入。

《H-Game》是在公司代表产品《梦三国》的基础上进行的全方位升级，通过不断分析玩家的反馈意见，结合公司原有的“国风竞技”特色，提升玩家成长的完整性，《H-Game》将在保证玩法趣味性的前提下，进一步降低新玩家的进入门槛，吸引和容纳更多的玩家；《梦城堡》是在公司游戏研发平台的基础上，对大型 3D 塔防类竞技网游《梦塔防》的改良与升级，《梦城堡》将有效组织玩家的团队互动关系，强调团队竞技概念与城池建设概念，将策略战争与塔防竞技这两个特性进行有效结合；《霸业无双》是在公司成熟的引擎技术基础上，对多国争霸题材的模拟游戏的补充和深化；《梦将传》是公司在成熟技术积累的基础上，对单人、村落双线成长游戏模式的有益探索；《回到桃园》是在公司成熟游戏开发能力的基础上，对模拟经营类庄园概念游戏的全新尝试；《战魂策》是在公司先进的引擎和服务器技术基础上，对卡牌即时战略网络游戏的有益尝试。六款网

²⁸ 如无特殊说明，本次募集资金投资项目所涉及的拟研发游戏名称《H-Game》、《梦将传》、《梦城堡》、《霸业无双》、《回到桃园》和《战魂策》等均为暂定名称。

络游戏产品在游戏类型、操作方法、玩家群体上的不同定位，体现公司多样化、差异化的发展方向，顺应未来网络游戏的发展趋势。

（2）拓展网页游戏领域，完善公司经营战略

网络游戏新产品开发项目的实施将拓展公司的网页游戏业务，实现公司产品的多元化发展。《回到桃园》为神幻题材的大型网页游戏，《战魂策》为卡牌类休闲网页游戏，两款不同题材，不同定位的网页游戏，在游戏研发完成后将移植到移动端，有利于公司拓展网页类玩家资源，丰富公司自主研发的游戏产品类型。从经营效益角度来看，随着网页游戏开发技术的不断进步，网页游戏的特征和用户体验能够与类似的客户端游戏相媲美，其“ARPU”值将与客户端游戏市场最终趋同，网页游戏市场收入增长潜力较大。本项目的实施将扩大业务收入，增强公司的盈利能力。

2、网络游戏运营平台建设项目将构建多功能现代化网络游戏运营平台，顺应行业发展趋势

网络游戏运营平台建设项目将建立一个功能强大，集用户平台、赛事平台、移动终端平台、运营数据分析系统和用户数据交互系统于一体的游戏运营平台，对于公司的长远发展意义重大。首先，随着公司的产品数量增长，公司缺少统一的运营平台，现有的游戏官网不足以整合公司所有用户，必须构建一个能够适合公司所有用户，满足各类产品运营的平台，满足不同用户的需要；其次，公司在发展中积累的各种运营资源缺乏协同效应，必须构建一个整合公司所有运营资源的平台，实现资源的最大化利用；最后，随着公司的快速发展，现有运营平台需要优化升级，在资源整合基础上必须构建一个功能强大的运营平台，满足公司快速发展的需要。

（1）网络游戏运营平台的建设对于用户而言，将提升用户体验

网络游戏运营平台项目的实施将最大程度的简化用户操作流程，增添更多的娱乐元素，为用户提供形式多样的竞技比赛、维持用户的活跃程度。一方面公司将建设用户平台，提升用户体验：①公司采用后台加密信息统一认证技术，为用户实现只需单一账户凭证即可登录所有游戏产品及相关支持平台的效果；②公司根据对用户历史访问行为的记录，推荐同类型游戏，提升平台运作效率；③公司

充分考虑界面的趣味性，用最简洁生动的界面传递最丰富的信息。另一方面公司将建设赛事平台，为用户提供最佳的赛事体验：①满足竞技休闲类游戏用户自我价值的实现；②能够很好聚集竞技类休闲游戏的用户资源，通过大型赛事的举办扩大游戏影响力，并不断提高游戏的竞技水平；③有助于树立公司品牌，通过举办各类竞技赛事，提高平台媒体价值，获得赞助商认可，树立公司的品牌形象。

（2）网络游戏运营平台的建设对于公司而言，将提高公司决策能力

网络游戏运营平台项目将建立完备的运营数据分析系统，有利于公司实现精准运营数据分析，并有助于进行数据的“KPI 考核”²⁹，对公司合理决策，提高运营效率至关重要。一方面，运营数据分析系统作为公司产品的业务和历史数据存储平台，对核心数据具有追溯功能，能够实现公司对关键指标的考核；另一方面，运营数据分析系统能够快速完成各项基础经营数据分析，并推出标准化数据指标和日志规范，为公司的战略决策提供依据。

网络游戏运营平台将建立强大玩家数据交互系统，通过对玩家游戏行为分析，数据采集、交叉集中计算，协助运营平台实现玩家行为分析，帮助公司进行精确营销，提高盈利能力：①根据玩家年龄、地域、文化程度、游戏时间、游戏类型、付费金额等要素综合分析玩家的行为方式，在为玩家提供更优良服务的基础上，合理、有节奏地引导其增加对公司产品的认可程度和依赖程度；②根据玩家在游戏消费习惯，结合玩家的消费时点，进行精准的广告投放，合理的引导消费，提高平台注册用户向活跃用户、活跃用户向付费用户的引导和转化力度。

（3）完善公司移动端产业布局

网络游戏运营平台项目将建立移动终端平台，使公司游戏的 PC 端游戏入口延伸到移动端游戏入口，完善公司的产业布局，把公司的业务范围扩展至移动端。对于公司经营战略而言，移动终端平台的建设将使公司形成以精品竞技类休息客户端游戏为主，网页游戏和移动游戏为辅的全方位多层次发展的经营战略；对于游戏开发成本而言，公司将把成熟的客户端网络游戏移植到移动端，既能保证游戏的质量，又能减少游戏的开发成本；对于扩大用户范围而言，通过移动用户和客户端游戏的相互叠代，扩展公司的用户群体。

²⁹ KPI 考核，即关键绩效指标考核法，是企业绩效考核方法之一。

3、网络游戏软件生产基地项目将改善工作场所环境，满足公司快速扩张的需要

(1) 规避潜在办公场地租赁风险

目前，公司办公场地依靠租赁方式取得，此种方式给公司经营带来一定不确定性，主要表现在：①近年来国内房产租金持续上升，租赁合同续签将使公司租赁成本存在进一步上升的可能性；②一旦出租方不再续租或毁约收回房产，公司须重新寻找办公地点，可能对公司经营的持续性和稳定性带来影响；③房屋租赁会受到租赁合同的制约，公司很难根据自身的需要改造租赁场所以满足自身发展的需要。网络游戏软件生产基地项目的实施将为公司创造一个长期稳定的工作环境。公司在经营过程中避免因租赁产生的各种风险，便于公司的整体规划和统一管理。

(2) 塑造良好公司形象

公司形象是人们通过公司的各种标志而建立起来的对公司的总体印象，是公司文化的核心、公司文化展现的窗口、公司文化传递的载体。办公场所作为公司标志的一部分对塑造良好的公司形象具有重要意义。网络游戏软件生产基地项目的实施将有助于提升公司形象，满足公司长远发展的需要。一方面，项目实施过程中，公司将公司文化融入到工程设计理念中，外界可以通过本项目的每一处细节感受公司企业文化；另一方面，未来现代化的综合大楼会成为电魂网络的标志，强化和巩固公司形象和行业地位。

(3) 吸引优秀人才

随着公司的高速发展和业务规模的快速扩张，原有的人员数量和配置已经无法满足新的发展需要，公司急需扩充和招募更多的管理人员、技术研发人员、产品开发人员、美术设计人员、游戏运营人员和后勤支持人员等。网络游戏软件生产基地项目的实施将不仅能有效解决公司现有办公场所利用趋于饱和的问题，还能改善工作场所为员工创造更加人性化的工作环境，吸引更多优秀人才。

4、网络游戏软件生产基地项目将提升网络游戏技术研发水平，完善游戏运营支持体系

(1) 有利于提升网络游戏技术研发水平

通过实施网络游戏软件生产基地项目，公司将在网络游戏研发运营中心中建设基础技术中心，并通过新增研发人员、加大研发投入、完善研发制度等手段，对“E-SOUL 游戏引擎次世代功能升级研究”、“服务器架构优化研究”和“反外挂综合技术研究”三大前沿性的课题进行研究。以上课题的研发成功，将不仅填补公司在次世代游戏引擎自主开发领域的空白，更可广泛应用于公司网络游戏开发和运营的各个环节，为公司带来实际的经济效益，巩固公司在网络游戏技术研发方面的行业先进地位。

除了上述基础技术中心，公司还将在网络游戏研发运营中心中自主研发新型人机对战系统，该系统以当前的人工智能前沿技术为依托、以公司丰富的网络游戏开发经验为基础，通过对人机对战的精准定位、研发阶段的技术应用、开发阶段的人员投入、测试阶段运行控制，提升计算机“AI”智能水平、提高人机对战乐趣、增强公司游戏对战体验效果，进而延长相关游戏生命周期、提高公司盈利能力。

（2）有利于完善游戏运营支持体系

网络游戏软件生产基地项目的实施将建立现代化的数据灾备系统，为数据安全构建坚实的防线，使之向更加专业化和系统化的方向发展。此外，系统的应用将实现对历史数据进行查询、统计和分析，以及重要信息归档保存的功能，可以丰富并完善整个网络游戏系统。

该项目的实施将突出客户体验在公司经营推广策略中的地位，强化客户体验的重要性。客户体验中心的落成将与客户建立更加紧密的关系，良好的交互互动是公司实现销售业绩的保障。

该项目的实施还将增强公司策划和举办各大网络游戏竞技赛事的实力，提升公司在社会上的知名度，扩大公司在行业内的影响力，巩固自身行业地位。

5、其他与主营业务相关的营运资金将增强公司的竞争力，巩固和提升公司竞争优势

充实的营运资金实力可以夯实公司业务发展基础，抵御市场竞争风险，提升市场竞争实力。

随着公司业务发展和行业竞争格局的变化，仅依靠自身积累难以满足日益增

长的营运资金需求，故公司需要通过募集资金补充与主营业务相关的运营资金，以满足未来提高行业竞争力和扩大公司业务规模的需要。

此外，作为网络游戏开发企业和高新技术企业，公司需要持续进行研发投入，并不断引进高水平的优秀人才，进一步扩充研发团队，同时根据行业特点加强前沿技术和新型游戏产品的开发，并借助营运资金采取多种方式提升核心竞争力，从而巩固公司的行业地位。因此，公司有必要通过募集资金补充与主营业务相关的运营资金。

（三）募集资金投资项目的可行性

1、丰富的网络游戏运营经验

（1）庞大的玩家基础

公司凭借高质量的游戏产品，积累了庞大的用户资源，为公司新产品的推出打下坚实的基础。截至 2016 年 6 月 30 日，《梦三国》的总注册用户数已突破 1 亿个，最高同时在线人数超过 54 万人。

（2）丰富的渠道资源

在宣传推广方面，公司经过多年的市场运作，拓展了丰富的宣传媒体资源，目前已与数十家网络游戏门户网站、互联网门户网站、游戏平台网站、在线视频网站等知名媒体建立了长期而稳定的合作关系，产品宣传推广范围覆盖新浪、腾讯、多玩、360、17173、太平洋、迅雷、土豆、电玩巴士、人人网、凤凰网、硅谷动力、叶子猪等各领域主流互联网媒体。

在支付渠道方面，公司的线上支付渠道选择与支付宝、盛付通等多家知名支付平台合作，方便用户的充值消费。公司的线下支付渠道选择与上海鑫合合作，代理销售虚拟卡及在线购卡平台，逐步覆盖其代理销售网点中 80%左右的省会城市，70%左右的二三线城市及超过 50%左右的在线购卡平台。在赞助商方面，公司选择与世界知名大型企业为公司赛事的举办和推广提供硬件支持、赛事奖品赞助、周边产品销售等深入的多维度全方位合作。

（3）成熟的运营团队

公司的运营团队拥有丰富而成熟的网络游戏运营经验，在运营过程中已形成

从游戏品牌建设、媒体宣传、活动策划、商务合作、客户服务到运营管理完整的网络游戏运营体系。公司的运营团队曾先后获得“第二届中国网吧游戏盛典和第四届中国网吧游戏盛典最佳营销效率”奖等荣誉。

（4）独特的游戏推广方式

公司的产品运营推广采用“双轨道”模式，除传统网络游戏推广手段外，赛事推广是公司宣传推广的另一条“轨道”。公司赛事主要分为线上与线下两个部分，每年举办影响力不同的大中小型赛事，满足不同玩家的不同需求。一方面通过赛事的宣传吸引更多玩家了解公司游戏，通过观看比赛，展现游戏的不同元素，扩大游戏的覆盖面；另一方面通过明星级的职业玩家，提高游戏的竞技水平，提高玩家的粘性。

（5）创新的宣传推广手段

公司自成立起，便十分重视原创网络游戏的自主运营工作，不断创新宣传方式，加强对公司产品的宣传推广。公司曾经创造性的利用微博、微信等方式进行游戏推广；在电子竞技领域内，是首批利用游戏明星解说进行游戏推广的企业之一；公司采用快速消费品包装植入产品形象，宣传推广公司产品。

（6）完善的客户服务

公司十分重视客户服务维护工作，以提高客户服务质量，实现稳定游戏在线人数，挖掘平均用户收入（ARPU 值）潜力的运营服务目标，采用人性化服务解答和常态化的版本升级。公司针对玩家在游戏中可能存在的问题，采用 24 小时客服，实时解答问题；针对游戏账号的安全隐患，采用电子密保产品和安全账号提醒，保证玩家的利益；针对游戏的持续改进，对游戏产品每年至少有 4 次全面的版本升级，平均每月有一次版本更新，以此丰富游戏内容。

2、成熟的网络游戏开发经验

（1）独特的创意策划能力

公司是杭州市优秀文化创意企业，拥有独特的创意策划能力，其自主开发的网络游戏产品凭借独特设计理念，取得较大成功。在游戏风格上率先提出“国风竞技”概念，将传统文化和竞技比赛相融合；在游戏类型上首创“竞技+RPG”

的复合型游戏，在游戏内实现关卡型成长路线；在游戏玩法上打破传统竞技类游戏对地图人数的限制，实现 20 人同场景多阵营对战；在角色设计上采用多达上百个英雄人物；在玩法设计上予玩家探索与成长空间；在社区交互上，通过魅力值等体系，强化军团内容，增进玩家有效交互。

（2）高质量的游戏产品

公司在长期的游戏开发工作中，积累了丰富的游戏开发经验，建立了覆盖项目立项、游戏设计、游戏研发、游戏测试、上线维护等一整套游戏产品开发管理机制。《梦三国》凭借行业领先的品质，先后多次荣获重要奖项，2012 年度、2013 年度连续两年获得腾讯网中国游戏风云榜“十大最受欢迎网络游戏奖”，2014 年度被“17173”网中国网络游戏风云榜评为“最佳竞技网游十强”，2015 年度，被“斗鱼全民直播平台”评为“最佳竞技游戏”，被“电玩巴士”评为“最佳竞技网游”，被中国音像与数字出版协会评为“2015 年度中国游戏十强大奖”之“2015 年度十大最受欢迎客户端网络游戏奖”，入选国家新闻出版广电总局“2015 年‘原动力’中国动漫出版扶持项目”。

（3）优秀的技术研发、运营管理团队

公司一贯注重技术研发团队建设，截至2016年6月30日，公司拥有技术研发人员343人，占公司员工总人数的比例为62.25%，拥有国内资深的游戏研发团队，其中核心成员为平台技术专家、引擎开发专家、画面渲染专家和数据分析专家，有强大的可持续产品创新技术开发能力，具有较强的市场竞争力，能够不断满足用户在产品技术和服务方面的需求。

3、雄厚的网络游戏技术实力

（1）扎实的技术基础

在引擎技术方面，公司对相关技术进入深入研究。E-SOUL 游戏引擎使用高效的图形渲染模式，充分满足游戏大规模同屏在线的需求；游戏关卡编辑技术同时拥有竞技场和副本，两者互不影响，能够提高游戏的趣味性和公平性，玩家可以尽情享受公平对战的乐趣；UI 编辑器技术使用开放式架构，满足游戏对用户界面的要求；游戏触发器技术利用微线程技术，使触发机制反应迅速；音效引擎采用 DirectSound 来实现声音的播发，模拟出真实的 3D 立体声；单局同步机制

使用随机数同步技术，杜绝游戏作弊；单局动作实现机制采用任务机制完成，动作流程逼真。

在服务器技术方面，公司掌握多项核心技术，《梦三国》服务器采用分布式架构管理，能够容纳百万玩家同时在线进行游戏；GM 工具技术具有查看玩家所有信息的功能和对游戏中角色的部分行动的操作功能；服务器寻路技术采用服务器端演算的结构，使得路径返回反应迅速；数据库缓存技术采用的是关系型数据库 MySQL，迅速响应对数据的读取；跨平台技术实现多平台运行，方便不同游戏用户交互。

（2）持续的技术研发投入

公司一直将研发能力的提升作为自身发展的重要战略，多年来一直注重研发投入，通过改善技术设备和科研条件，引进高级技术人才，使得公司技术实力一直保持行业的先进地位。报告期内，公司累计投入研发费用 30,386.45 万元，用于支持技术研发。未来公司将继续加大技术研发投入，根据市场需求以及行业发展方向对投资力度进行适度调节，使公司的研发投入方向始终符合市场发展的需要，提高研发人员的科研创新效率。

4、稳固的运营平台建设底层基础

（1）丰富的平台技术积累

网络游戏运营平台建设项目涉及的核心技术均为公司自有知识产权，公司对该项目涉及到的技术已作了大量技术储备。公司技术团队已熟练掌握深度数据关系挖掘，云端大数据的存储管理及分析处理、全国网络节点状态实时跟踪，用户登录信息及虚拟财产安全保障，微端技术等平台构建的核心技术。公司采用三级服务器架构和数据库实时映像技术，对运营平台的整体工作状况，进行 7*24 小时不间断的监控和处理，使平台上所有产品和服务的稳定性、可靠性、安全性和可扩展性均得到有效保障。

（2）完善的运营管理工具

公司经过近三年不断开发和改进，根据现有业务需要结合前瞻性设计理念，开发出一套功能齐全的运营管理工具。公司在游戏运营过程中能够及时监测游戏访问、客户端下载等情况，调整推广策略，更好的跟踪玩家、服务玩家，分析数

据所代表的指导意义后，对产品运营进行快速调整，获取更佳的运营效果，为公司其他产品以及其他运营决策人提供运营经验参考，为公司运营平台数据的建设打下良好的基础。

（3）丰富的赛事举办经验

公司目前的比赛系统以《梦三国》为主体，以竞技为核心，分为线上和线下两部分进行，线上赛事是通过线上报名参与，采取线上对抗方式，具有玩家参赛门槛低等特点，能够吸引更多的玩家报名参与到赛事中。线下赛事是通过线上报名参与，采取线下对抗方式，具有玩家参赛门槛高，现场互动性强等特点，能够迅速扩大游戏影响力。截至 2016 年 6 月 30 日，《梦三国》拥有超过 1 亿个的游戏注册账户，数百万的活跃用户等玩家资源，并成功举办过多届点将杯、“梦三国挑战大赛”、“无双杯”和“娱乐星赛季”等大型赛事，吸引上百万的玩家关注并参与到相应的线上赛事活动中。丰富的赛事举办经验、成熟的比赛策划方案、广泛的用户基础是赛事平台建设的保障。

（四）董事会对募集资金投资项目的必要性和可行性分析意见

公司本次发行股票所募集的资金，将用于与公司“网络游戏新产品开发项目”、“网络游戏运营平台建设项目”、“网络游戏软件生产基地项目”及“补充与主营业务相关的运营资金”，上述募投项目有利于公司完善网络游戏产品线布局，有利于提升网络游戏自主开发能力，有利于提升公司网络游戏的运营能力，有利于改善办公环境、吸引优秀人才，有利于增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。

公司拥有成功研发运营大型网络游戏的经营，积累形成了丰富成熟网络游戏开发、运营技术，游戏玩家基础庞大、渠道资源丰富，具备募投项目实施的专业研发、运营、推广团队及技术，能够较好实施募投项目，增强公司的持续盈利能力和整体竞争力。

因此，公司董事会认为上述募投项目的实施具有可行性。上述募集资金投资项目已经 2014 年 4 月 23 日召开的第一届董事会第十三次会议审议通过。

三、募集资金投资项目情况

（一）网络游戏新产品开发项目

1、项目概述

本项目将在公司现有网络游戏开发能力的基础上，通过投资于网络游戏开发所需的软硬件环境建设、研发人员投入以及前期的游戏市场推广投入，新增《H-Game》、《梦城堡》、《梦将传》、《霸业无双》、《回到桃园》和《战魂策》六款不同类型的网络游戏新产品。

2、项目前景分析

本项目前景分析请参见“第六节 业务和技术”之“二、发行人所处行业的基本情况”之“（三）网络游戏行业发展概况”相关描述。

3、项目实施地址

本项目拟定于杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦的公司现有办公场所内实施。

4、项目实施内容简介

（1）《H-Game》

《H-Game》是公司拟精心打造的一款“三国”战争题材的 3D 即时竞技类网络游戏，该游戏以中国传统文化为背景，以人物为线索，融合竞技类游戏精髓，以游戏的表现形式再现战火纷飞、合纵连横的“三国”时代场景，多达几百种的人物设计，使玩家在持续的游戏体验中，可以亲临领略阵营对抗的刀光剑影，体会决胜于千里之外的智力盛宴，感受“三国”时期不同人物的文化魅力，激发游戏玩家对中华优秀传统文化的兴趣，对中华优秀传统文化的传承和弘扬具有重要意义。

《H-Game》的研发技术上采用 E-SOUL 系列引擎技术 2.0 版，支持高品质 3D 实时渲染，并使用高光贴图，顶点色等 3D 美术表现技术，在优化画面的同时优化了客户端使用效率，保证画面的高端性和流畅性；游戏采用地图快速生成技术支持 3D 地图的即时生成、天气场景效果的生成和即时变换，提升玩家在游戏中的感官体验；游戏使用蜂窝式服务器系统，支持国战等多人在线实时交互，

跨区数据迁移，扩大玩家的交互范围，支持玩家的跨区竞技行为。

（2）《梦城堡》

《梦城堡》是一款大型 3D 策略对战竞技网游，集建设、收集、策略对战于一体，部分继承《梦塔防》的世界观和英雄元素，以“泛东方魔幻”为美术风格，以游戏的表现形式再现中国历史上的知名战役。游戏的单局玩法兼顾“PVE”对战与“PVP”对战两类玩家需求，有多种模式可以选择。单局内强调玩法的策略性，侧重“重策略，轻竞技”路线，促使玩家在游戏体验中充分体会到多变而有趣的游戏感受。

《梦城堡》采用国内 3D 端游随机生成竞技地图技术，根据玩家的战斗力数值与军团成熟度，随机生成关卡地图，给予玩家的单局玩法以更多变化性与可能性；多端数据互通技术能够实现移动端和 WEB 端的数据互通，支持数据回写与数据同步。在人机对战环节，对 AI 的设计比《梦三国》更上一层，实现了多兵种 AI 化、对战策略 AI 化，提供给玩家比一般游戏更好的人机对战体验。

《梦城堡》在英雄和兵种的收集和成长上，突破以往的收集英雄概念，设计了种族成长玩法，将英雄和兵种的成长进行强结合；在单局竞技玩法中，通过对建筑单位的建设和操作，增加游戏的策略性和可玩性。玩家通过对建筑的资源投放、出兵的兵种和英雄选择、兵线和阵地等元素的调用，可以在单局内实现多种战略，从而形成对战双方的战术博弈，使对战过程充满策略性。

（3）《梦将传》

《梦将传》是一款以公司自主研发引擎为基础，针对市场上对战类及养成类客户端游戏同质化严重的情况，以时尚的中国古代画面让玩家获得不同于市场上其它产品的体验的游戏。该游戏将使玩家获得爽快、娱乐的战斗体验以及几十种不同武将的成长体验，是玩家工作学习之余良好的放松方式。

在服务器计算逻辑方面，游戏的战斗、移动、技能释放、道具使用、交易、交友、世界运行等逻辑全部运行在服务器端，支持超多人的同时交互，并且运用技术能力，发挥技术优势尽量降低上述计算方式对于服务器的消耗。尽量降低运营成本，提高运行效率，让玩家在充分游戏的同时，并不对服务器产生过大的消耗；在游戏引擎渲染方面，游戏采用自研引擎，将使用大量先进的技术提升画面

表现，强化操作性。

玩家在游戏中可以通过征服、收买等方式拥有自己的村落，在自己的村落中，建设房屋、田地、农场，玩家通过选择操作，发展自己的村落达成更高的成就，进而将个人游戏体验与村落建设体验进行统一。

（4）《霸业无双》

《霸业无双》是一款多国争霸题材的模拟游戏，该游戏以东西方古代文明的碰撞为线索，在庞大的世界观体系下，结合充满异域风情的游戏画面，构筑一个涵盖三国乱世、罗马帝国、波斯王朝、埃及文明等不同文明体系的游戏世界。游戏采用全套自主研发的游戏引擎，演绎即时的宏大国战场面，为普通人实现治国平天下的理想。

在技术上，《霸业无双》采用动态图形 3D 渲染技术，支持多人海战的画面展现；引擎中增加实时动态光影效果，渲染战争画面；使用数据实时演算技术，保证全服文明战争的数据实时刷新与下发；客户端支持对万人战场的即时演算；在玩法上，《霸业无双》使用战争生长系统，实现个人战-军团战-城战-海战-文明战争的层级，拓展玩家的游戏体验；在国内客户端领域提出海上争霸战概念，使用 3D 画面再现海战战争氛围。

（5）《回到桃园》

《回到桃园》是一款中华历史题材，结合角色扮演、策略等多种游戏模式为一体的综合性网页游戏，该游戏将历史题材与神话题材相结合，以“Q 版”形式显示人物特征，画面卡通风浓重，音乐清新明快，拥有游客互动、好友雇佣、实时经营、建筑成长、精灵合成等五大系统，玩家在持续的游戏体验中享受争雄诸侯，逐鹿中原、最终一统天下的英雄人生，是一款休闲与竞技并重的网络游戏产品。

在技术上，《回到桃园》在“Q 版”卡通画面类游戏中融合类似魔幻元素题材，对精灵的塑造，将成为同类产品中的特点；精灵的收集养成概念，贴近于传统“MMORPG”里神兽-宠物概念，有较强的吸引力；在玩法上，《回到桃园》具有良好的数据跨平台交互性，二期开发支持页游 WEB 端和手机端的数据交互；精灵相关数据迁移将支持多个账号的数据互通。

（6）《战魂策》

《战魂策》是一款“三国”历史题材的卡牌即时战略网络游戏，该游戏融合了西方类似游戏的特点，并结合中国“三国”时期背景，以身份为线索，以卡牌为形式，集合历史、文学、美术等元素于一身，拥有卡牌盒系统、军师系统、世界系统、战斗系统、关卡系统、交互系统、数值系统等七大系统，在继承《梦三国》英雄体系的同时，强调探索与关卡的“PVE”体验，玩家可充分体验各类竞技活动的乐趣。

在技术上，《战魂策》采用实时演算技术，利用云计算方式在服务器运作并下发到玩家页面，使其拥有良好的游戏品质；使用跨服竞技机制，实现万人跨服交互，避免页游常见的单服活跃度下降导致用户流失的问题；画面采用 3D 转 2D 渲染技术，提升页面效率的同时保证美术品质；在玩法上，《战魂策》加入卡牌策略元素，在战斗画面表现，使用卡牌调军策，实现实时演算和播放战争场景；APC 系统采用 AI 生长形式，使玩家和电脑的交互有层层递进的体验，增强 PVE 体验的可玩性；在线战场竞技，将《三国志》等经典策略游戏的人机对战转换为实时在线的人人对战，人人合作，给予玩家在线的强交互性，提升游戏黏着度。

5、项目运营计划

（1）运营推广目标

以公司成熟的运营经验和丰富的运营资源为基础，通过立体式全方位的宣传推广，实现提高品牌知名度，提升用户关注度，扩大网游注册量，提高公司销售收入的目标。

（2）自主运营计划

①宣传推广

公司计划充分利用已积累的宣传推广资源，根据六款网络游戏新产品的不同定位，以网吧类客户端媒体为主要推广资源，有针对性地进行涵盖互联网、电视、平面媒体、新媒体等领域，采取媒体活动、软文推送、广告投放和媒体精细化运作等手段进行产品推广宣传，并开展形式多样，内容丰富的线上线下推广活动，达到游戏产品最大程度的预热。

②商务合作计划

公司将采取商务合作的方面，全面推广新游戏。一方面公司将游戏赛事作为宣传推广的重要手段，选择与世界知名企业合作，扩大赛事的影响力；另一方面公司将与包括电影院等娱乐场所所在的新渠道，深度植入公司产品，吸引更多玩家。

③运营管理计划

公司通过新建运营平台，更好的服务于玩家，在提供稳定、高质量的网络游戏运营环境的同时，及时提供版本升级，满足玩家的不同需求。

以上运营管理方面的工作，将稳定游戏玩家，拓展潜在玩家，优化玩家消费结构，为六款网络游戏新产品的成功运营和持续盈利创造有利条件。

(3) 联合运营计划

公司将通过联合运营及授权经营相结合的模式进行海外市场的推广，借助当地知名运营商的运营资源，实现六款网络游戏的海外市场运营目标。

6、项目投资概算

本项目总投资额 47,851.54 万元，其中：《H-Game》项目投资 13,705.93 万元、《梦城堡》项目投资 10,067.49 万元、《梦将传》项目投资 9,327.33 万元、《霸业无双》项目投资 6,961.82 万元、《回到桃园》项目投资 3,660.43 万元、《战魂策》项目投资 4,128.55 万元。按资金使用用途分见下表：

单位：万元、%

序号	项目	金额	占比
1	硬件购置投资	6,014.70	12.57
2	软件购置投资	995.20	2.08
3	研发费用投资	20,201.95	42.22
4	运营费用投资	20,639.69	43.13
	合计	47,851.54	100.00

(1) 软、硬件设备投资

本项目硬件设备投资 6,014.70 万元，主要包括采购品牌图形设计工作站、品牌研发工作站、工作电脑等游戏研发设备和游戏运营服务器、数据库后台服务器、防火墙、网络设备等运营设备的费用。

本项目软件投资 995.20 万元，主要包括采购程序软件、美术软件、数据库操作系统等正版软件的费用。

（2）研发费用

研发费用是指与网络游戏新产品有关的游戏策划、程序开发和美术设计人员的薪酬福利、培训费用等开支，具体情况如下：

单位：万元

项目名称	H-GAME	梦城堡	霸业无双	梦将传	回到桃园	战魂策
开发人员薪酬	4,185.17	3,455.73	2,494.47	3,040.57	1,110.80	1,552.22
培训费估算	176.5	146	97.5	127	45.5	62.5
CP 费用	1,700.00	500	406	500	502	100
合计	6,061.67	4,101.73	2,997.97	3,667.57	1,658.30	1,714.72

（3）运营费用

运营费用是指与六款网络游戏新产品的运营期第一年有关的人员薪酬福利、广告宣传费用，具体投入情况如下：

单位：万元

项目名称	H-GAME	梦城堡	霸业无双	梦将传	回到桃园	战魂策
运营人员薪酬	977.26	977.26	616.60	977.26	524.27	639.34
广告宣传费	4,730.40	3,840.00	2,102.44	3,534.00	753.36	967.5
合计	5,707.66	4,817.26	2,719.04	4,511.26	1,277.63	1,606.84

7、项目环保情况

该项目属于技术研发型项目，不涉及生产，运营期内仅有少量的员工生活污水和生活垃圾。2014 年 1 月 28 日，杭州市环境保护局高新区（滨江）环境保护分局出具了关于同意“网络游戏新产品开发项目”无需申报环境影响评价的复函。

8、项目实施进度

本项目拟在第一年年初投入游戏开发费用 5,135.60 万元，第二年年初投入游戏开发及运营费用 11,825.60 万元，第三年年初投入游戏开发及运营费用 10,426.99 万元，第四年年初投入游戏开发及运营费用 17,834.61 万元，第五年年初投入运营费用 2,628.75 万元保障项目顺利实施。具体实施进度详见下表：

单位：万元

投资项目	T1	T2	T3	T4	T5	投资金额合计
设备投资	594.4	3,905.20	570.5	944.6	-	6,014.70
软件投资	702.2	293	-	-	-	995.20
研发费用投资	3,839.00	7,368.05	7,730.51	1,264.38	-	20,201.95
运营费用投资	-	259.35	2,125.97	15,625.62	2,628.75	20,639.69
合计	5,135.60	11,825.60	10,426.99	17,834.61	2,628.75	47,851.54

9、项目投资的效益分析

项目	研发周期	运营周期
H-GAME	3 年	8 年
梦城堡	3 年	5 年
霸业无双	3 年	5 年
梦将传	3 年	5 年
回到桃园	2 年	3 年
战魂策	2 年	3 年

项目预期经济效益指标如下：

项目	所得税后	所得税前
净现值（Ic=12%）（万元）	82,741.02	111,767.89
内部收益率（%）	69.11	78.67
投资回收期（年）	4.11	4.08
投资收益率（%）	36.74	-

（二）网络游戏运营平台建设项目

1、项目概述

本项目将在公司现有游戏平台的基础上，通过加大软硬件设备投入、夯实网络带宽、光纤数据同步专线等网络基础、引入专业技术人才等手段，重点构建用户平台、赛事平台、移动终端平台、运营数据分析系统和用户交互系统等五方面，全面提升公司游戏运营平台性能，继续巩固公司行业先进地位。

2、项目实施地址

本项目拟定于杭州市滨安路以南，聚业路以西（交叉路口）的杭滨国用（2014）第 100014 号地块内实施。

3、项目实施内容简介

(1) 网络游戏运营平台概述

综合游戏运营平台的建设，主要通过对用户平台、赛事平台、移动终端平台、运营数据分析系统和用户数据交互系统的全新构造，为游戏开发者和游戏玩家量身打造集产品测试、产品发布、产品运营和赛事举办于一体覆盖 PC 和无线终端等多维度的综合性游戏运营平台，搭建一条使游戏产品直接面向游戏玩家的无障碍通道。采用精细化运营的理念，及时和玩家进行数据交互分析，为玩家提供更加高效的运营服务。



(2) 用户平台概述

基于为玩家提供最优用户体验的设计原则，采用基于用户模型为主导的“B/S”³⁰设计架构，适配多用户环境场景访问渠道，提供高稳定性的 WEB 服务框架，集合账号中心、充值中心、客服中心、社区互动、资讯频道和营销推广等功能，为用户提供便利安全的用户账号体系，构建优质游戏运营以及良好的客户服务平台。

(3) 赛事平台概述

基于增加游戏竞技性，增强不同玩家互动的设计原则，针对竞技用户打造的完全自助型的竞赛平台。该平台整合公司旗下的竞技游戏，拥有赛事专区、战队

³⁰ B/S 结构即浏览器和服务器结构。它是随着 Internet 技术的兴起，对 C/S 结构的一种变化或者改进的结构。

专区、视频专区、地图专区、高校专区、论坛互动专区、排行榜等子系统，为玩家提供竞技资讯、专业赛事、视频直播等服务，使所有玩家通过赛事平台享受到竞技的乐趣。

（4）运营数据分析系统概述

基于充分挖掘运营数据，提高公司运营效率的设计原则，通过把原始访问日志进行过滤、筛选、归类 and 整理，分析出玩家的关注点、掌握玩家的访问轨迹及行为和消费习惯，开发经验分析系统、营销分析系统、战略分析系统及数据仓库平台，针对系统沉淀下来海量玩家行为数据，建立多维度空间的分类向量模型，采用数据挖掘技术结合行业知识关系树，通过对玩家的行为特征不断进行分析，最终提出决策发展战略建议。

（5）玩家数据交互系统概述

基于精准营销的设计原则，根据游戏玩家数据交互系统实现游戏和玩家之间的数据通讯，通过玩家游戏行为分析，数据采集、交叉集中计算，协助运营平台实现玩家行为分析，进行精确营销，实现安全对抗，趣味竞技的效果。本系统包括统一的游戏接口平台，连通游戏和玩家数据之间的通道、经分系统和 UPS 数据上报监测中心，相互分工完成海量的玩家数据采集和交互。

（6）移动终端平台概述

基于满足不同玩家游戏需求的设计原则，通过无线接入系统，鉴权系统，业务接口系统三大模块，完成无线终端和平台服务器的关联和交互，增强玩家对平台的粘性，提升游戏运营平台品牌传播度和美誉度，通过对热门游戏的移动端移植，将公司业务由“PC”端向移动端拓展，挖掘潜在领域的盈利能力。

4、项目技术方案

（1）硬件技术方案

按照信息网络的规范体系要求、建设安全保障、运行维护以及用户服务等体系，完善平台体系建设，采用主流的技术以及设备，满足公司对于多游戏多平台化不断发展的需求。

硬件技术方案主要特点：

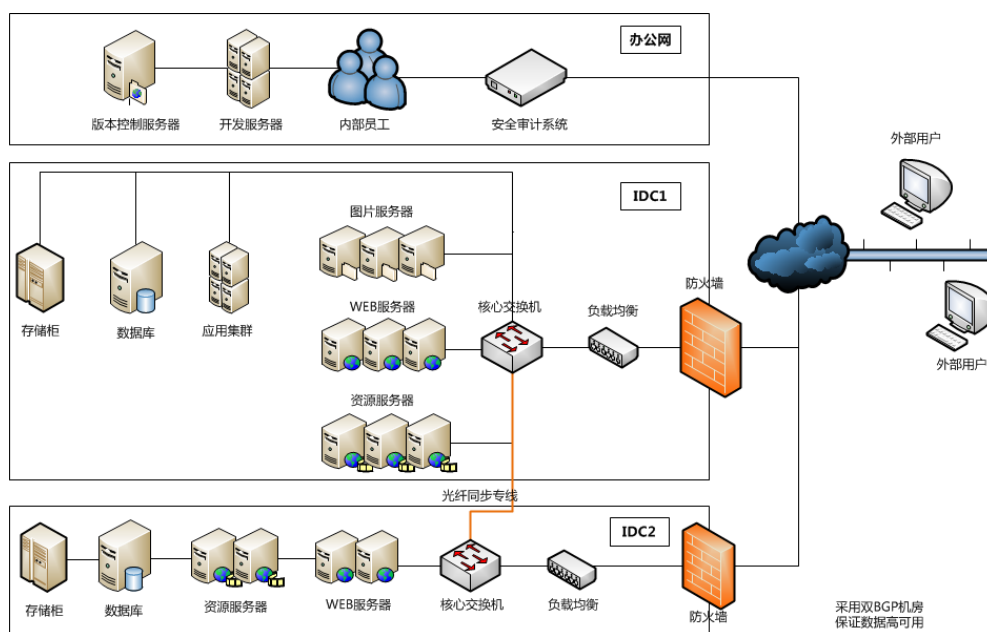
高性能	大带宽，数据交换处理能力强
可靠性	采用备用方案保证系统可靠性，使核心设备发生故障时不会导致整个系统的瘫痪
可扩展性	从结构设计到技术应用以及设备选择上均可直接增加相应的设备，实现无缝的整合
安全性	采用防火墙技术接入，安全模块的接入，敏感数据使用 SSL 加密传输，进行实时分析数据的输入输出扫描，及时发现网络威胁。
可管理性	配合设备自身的管理功能以及相应的网络管理软件实现对网络进行实时的监控以及管理

①服务器部署方面：A、结合全国各主网络接入商，选择高品质的“BGP 机房”³¹，并对各机房间采用专线进行数据同步传输，将全国各地的数据库服务器、平台服务器以及文件服务器等形成大型数据传输网络，提高平台数据的稳定性、实时性、安全性以及高可靠性，加速数据响应速度；B、机房选型：在选择某机房前，会进行长达数月的数据监控测试，测试机房网络稳定性、安全性以及防攻击实施策略的效果，在进行技术评估且满足当前及未来发展要求的前提下进行机房选择。

②服务器负载均衡方面，为解决原流量调度不均，各服务器处理性能不一致等问题，部署一套高效全智能的负载均衡设备，进行高并发高连接，支持全范围负载调度，同时配合 CDN³²动静态分离加速，有效的使访问流量均衡，采取就近服务器访问原则，加强用户访问体验。

③故障检测报警方面，引入监控系统，对服务器各硬件、网络、程序、文件以及服务器进程进行安全监控，对异常情况进行快速报警，并根据设定好的阈值策略等自主切换，保障用户安全、高效的访问体验。

31 使用“BGP”协议互联后，网络运营商的所有骨干路由设备将会判断到 IDC 机房 IP 段的最佳路由，以保证不同网络运营商用户的高速访问。
32 CDN 的全称是“Content Delivery Network”，即内容分发网络。



(2) 软件系统技术方案

针对公司快速发展现状，依托公司技术实力及丰富的开发经验，为用户提供最佳的平台体验，加强公司的平台化运营战略，公司开始构建功能强大的游戏运营平台。该平台直接与公司各游戏接口、各应用系统接口对接，提供更加全面整体互动。主要特点如下：

①为提高平台访问的负载性能，增加用户的访问体验、减少各子平台功能的耦合度，在结构上采用动静态分离，前端数据缓存，后端模块化的技术方案。

②动静态分离是大型网站普遍采用的技术方案，公司采用 CDN 加速服务，使用户在访问平台时可就近选择服务器访问，极大的减少用户的访问响应速度。

③为提高各基础模块的接入，平台基础功能实现模块化。如平台提供统一登录认证系统等，子平台、各第三方应用可按照接口约束快速的进行用户模块的接入，各游戏、游戏区服等数据调用模块可快速进行接入。

④数据缓存机制，将数据分布式的存储在各缓存服务器，极大减少各平台应用在访问数据库时的压力，缓存的数据可根据自定义的过期时间或者各子平台推送的方式来实时更新缓存数据。

⑤在本平台中，针对不同的业务需求，采用多样化的数据存储手段，可支持大量图片文件、游戏视频文件的分布式文件系统，用于高性能并发访问支持的

“Redis”³³，应对需求 and 数据结构需求频繁变更采用“Mongodb”³⁴，分析海量数据使用“Hadoop”³⁵。根据业务需要，整个平台使用的技术包括.Net、C#、C++、PHP、memcache、MSSQL、MYSQL 以及 Ajax，WebService, Remoting, MVC 等多种技术。

⑥为提供数据库的操作性，运用数据同步及读写分离技术，由多台数据库服务器共同承担读写压力，同时，在数据库设计开发以及后期维护时，不断的优化数据库及数据表，以达到最优的用户访问的效果。

⑦对于海量数据的分析以及挖掘，需要更多的分析用户行为数据，进行数据模型的分析。平台采用“Hadoop”存储数据，并根据平台各模块、各游戏等收集相关数据进行分析，再根据业务的需求将分析出来的数据存储至“MSSQL”³⁶数据库中，各业务系统、应用系统可直接从“MSSQL”数据库中读取相应的分析数据与用户进行交互，同时提供更多的数据接口至各应用系统。

5、项目投资概算

本项目计划投资 22,047.90 万元用于公司运营平台的建设，其中硬件购置投资 15,000.00 万元、软件购置投资 1,240.00 万元、研发费用投资 2,010.00 万元、实施费用投资 2,748.00 万元以及基本预备费投资 1,049.90 万元。按资金使用用途分见下表：

单位：万元

内容	投资额
硬件购置投资	15,000.00
软件购置投资	1,240.00
研发费用投资	2,010.00
实施费用投资	2,748.00
预备费	1,049.90
合计	22,047.90

（1）硬件购置投资

本项目平台硬件购置投资 15,000.00 万元，主要包括逻辑服务器、数据库服

33 Redis 是一个开源的使用 ANSI C 语言编写、支持网络、可基于内存亦可持久化的日志型、Key-Value 数据库，并提供多种语言的 API。

34 mongodb：分布式文档存储数据库

35 一个分布式系统基础架构，由 Apache 基金会所开发。用户可以在不了解分布式底层细节的情况下，开发分布式程序。充分利用集群的威力高速运算和存储。

36 MS SQL 是指微软的 SQLServer 数据库服务器

务器、大数据存储服务器、漏洞检测设备、系统安全审计设备、数据中心交换机等。

（2）软件购置投资

本项目平台软件投资 1,240.00 万元，主要包括“windows 2008server”、“云服务 EC2”、第三方质量监测等软件。

（3）研发费用投资

本项目研发费用投资为 2,010.00 万元，主要是人员薪酬。人员清单见下表：

序号	岗位	未来计划招聘数量	
		T+1	T+2
1	游戏运维工程师	24	5
2	平台研发工程师	28	10
3	数据分析工程师	24	4
4	流程管理工程师	15	2
5	运营架构师	30	2
6	高级数据库管理员	35	2
7	团队管理人员	40	2
合计		27	45

（4）实施费用投资

本项目实施费用投资为 2,748.00 万元，主要为项目工程费用中的接入服务器网络宽带、群组服务器托管、CDN 网络宽带、光纤数据同步专线等非软硬件投资以及项目实施费用。投资清单见下表：

序号	投资内容	单位	数量	
			T+1	T+2
1	接入服务器网络带宽	G	3	3
2	群组服务器托管	组	100	100
3	CDN 网络宽带	G	50	50
4	光纤数据同步专线	条	3	3

6、项目环保情况

该项目属于技术研发型项目，不涉及生产，运营期内仅有少量的员工生活污水和生活垃圾。2014 年 1 月 28 日，杭州市环境保护局高新区（滨江）环境保护分局出具了关于同意“网络游戏运营平台建设项目”无需申报环境影响评价的复

函。

7、项目组织方式及实施进度

本项目由公司统一组织实施，分为调研论证、人员招聘及培训、软硬件采购及安装、平台升级和持续完善五大阶段。本项目的具体实施周期安排详见下表：

实施阶段	建设期							
	T1				T2			
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
调研、论证								
人员招聘培训								
软硬件采购及安装								
平台建设								
持续完善								

注：“Q”代表季度

8、项目投资的效益分析

本项目不单独测算经济效益，但项目建成后将突破现有游戏平台负载能力瓶颈，提升用户转化水平，带动公司主营业务规模和盈利能力持续、稳定增长。

9、项目进展情况

截至 2016 年 6 月 30 日，募投项目“网络游戏运营平台建设”已累计投入 2,155.85 万元。上述投资由公司自筹资金先行投入，募集资金到位后予以置换。

（三）网络游戏软件生产基地项目

1、项目概述

本项目将新建集基础技术中心、人机对战系统研发中心、数据灾备中心及用户体验中心于一体的现代化网络游戏技术研发及运营基地，将一方面通过为公司整体运营提供办公场地、支持现有网络游戏研发及网络游戏运营两大业务体系的运作，彻底改变公司依赖办公场地租赁的现状，进而提升公司品牌影响力，规避租赁风险；另一方面，进一步提升公共基础技术研发能力，增强公司经营数据、游戏数据安全保护措施，加强用户体验效果，提高主办赛事的规格及影响力，进而为公司后续业务开展奠定坚实基础。

2、项目实施地址

本项目拟定于杭州市滨安路以南,聚业路以西(交叉路口)的杭滨国用(2014)第100014号地块内实施。

具体信息如下:

权证号	权利人	取得方式	总面积(m ²)	用途	土地出让金(万元)
杭滨国用(2014)第100014号	电魂网络	出让	9,993	工业用地	484.00

3、项目规划设计

网络游戏技术研发及运营基地规划基础技术中心、人机对战系统研发中心、数据灾备中心及用户体验中心,具体规划方案如下:

部门	基本职能	职能概述	实现方式
研发团队	游戏研发	现有游戏再研发及新游戏研发	现有部门优化
	品质监管	进行项目测试、品质监控和竞品分析	
	美术宣传	美术、音频宣传资源制作及CP管理	
	游戏安全保障	用户安全研究、安全体系分析及安全客户端的开发与多端安全技术研究	
基础技术中心	公共技术开发	对前沿性公共技术进行开发,提升公司核心技术竞争力	新建
人机对战系统	对战实验	动态捕捉、AI实现、测试大型多人在线环境下多AI交互效果	新建
	AI研究	AI数值研发与测试	
数据灾备中心	数据实验	数据推送、储存方案的制定与测试	新建
	灾备服务器机房	关键数据服务器的存放与维护	
用户体验中心	用户体验效果研究	用户体验评测与分析,CE报告与CE外部投放,眼动研究等	新建
	用户体验活动举办	计划支持200人/次的用户体验规模,针对新项目的用户体验需求,按照项目需求筛选、约谈不同类型和规模的玩家,进行新游戏的体验和报告	
	大型赛事举办	为大型赛事提供举办场地	

4、项目建设内容

(1) 基础技术中心

公司拟建设基础技术中心,以“提升技术研发水平,增强核心竞争力,保持行业领先地位”为目标,以公司现有技术积累和技术优势为基础,通过对前瞻性技术课题的探索研究和创新性网络游戏技术的应用研究,提高网络游戏产品质量,提升网络游戏开发效率,最终为公司带来经济效益。

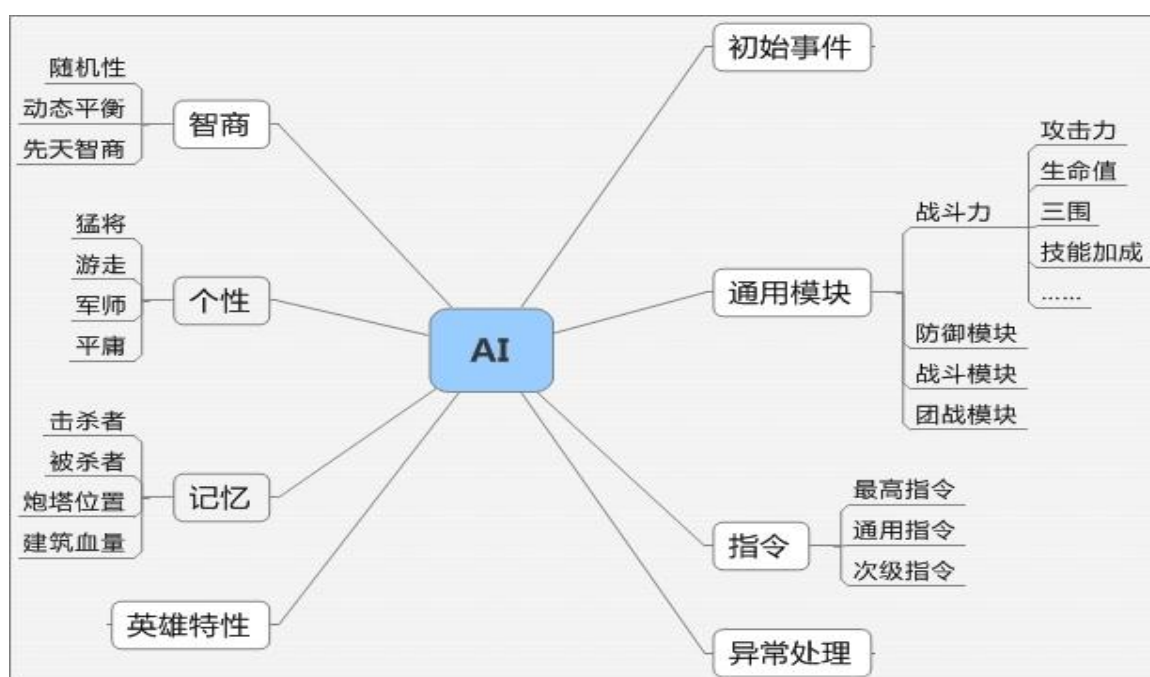
基础技术中心将结合公司历史研发成果、技术积累及公司未来发展方向，在游戏引擎、服务器和游戏安全三大方向，分别就是“E-SOUL”游戏引擎次世代功能升级研究、服务器架构优化研究和反外挂综合技术研究三大课题进行研究。研发课题具体情况如下：

分类	课题名称	课题概述
游戏引擎技术	“E-SOUL”游戏引擎次世代功能升级研究	“E-SOUL”游戏引擎次世代功能升级研究，将在“E-SOUL”游戏引擎的成功经验基础上，进一步引入自定义 Shader 管道系统、动态光照阴影系统、多材质表现系统、硬件蒙皮系统、5Instancing 系统、高效粒子飘带系统以及新型骨骼动画系统等次世代功能，实现提高光影表现及后期处理效果、丰富游戏表现素材、提高动态骨骼动画模型渲染效率和静态多模型渲染效率等效果，进而达到进一步提高模型创作标准、加强游戏画面表现、优化制作效率的研究目标。
服务器技术	服务器架构优化研究	服务器架构优化研究，将通过对网络通讯传输优化、服务器进程间通讯及共享内存优化、服务器群组并行技术模式优化、服务器 i/o 优化、服务端实时计算能力提升、网络部署优化、服务器群组计算容错处理优化（含负载均衡及关键进程数据实时备份与恢复）、接入职能路由分配逻辑优化等方面的研究，使公司服务器运行效率进一步提升，达到单款游戏无障碍支持 100 万人同时在线的技术研究指标。
安全技术	反外挂综合技术研究	反外挂综合技术研究，将在公司现有反外挂技术成果和经验积累的基础上，对注入检测、反加速、指令混淆、特征匹配性、反脱机和反模拟按键等六方面增加主动检测功能，实现防止非法模块注入游戏、阻止游戏速度调节、增加外挂逆向难度、实时匹配用户动静态信息等技术效果，建立起涵盖游戏客户端、服务器的多维度反外挂体系，进而提升公司游戏公平性，提高游戏品质和生命周期。

（2）人机对战系统研发中心

公司规划自主研发新型人机对战系统，该系统以当前的人工智能前沿技术为依托、以公司丰富的网络游戏开发经验为基础，通过对人机对战的精准定位、研发阶段的技术应用、开发阶段的人员投入、测试阶段运行控制，提升计算机 AI 智能水平、提高人机对战乐趣、增强公司游戏对战体验效果，进而延长相关游戏生命周期、提高公司盈利能力。

人机对战系统可添加人工智能单位至游戏中，增加竞技类游戏的电脑单位智商与战斗玩法可变元素。此外，通过人工智能的自组特性，该系统还可使传统游戏的单局固定化模式转化为可变化模式，进而根据玩家操作水平变化 AI 难度，使得游戏为玩家提供更有竞技乐趣的智能对战单位，从而达到提高游戏乐趣、提高玩家水平、降低玩家流失率的效果。人机对战系统主要包含 AI 智商、个性、记忆、英雄特征、初始事件、通用模块、指令及异常处理等各种要素，具体情况如下：



以上要素主要通过智商模块、指令模块、战力模块和特征模块等四个模块的组合实现高质量的人机对战效果，具体情况如下：

模块类型	详细功能			说明
智商模块	随机性	动态平衡	先天智商	核心数值支配 AI 的智能化, 动态平衡 AI 的行为模式
指令模块	最高指令	通用指令	次级指令	控制 AI 行为, 调整各类优先级
战力模块	固定战力	浮动战力系数	差距评估	通过战力衡量角色之间的差距
特性模块	英雄定位	技能时机	-	差异化每个 AI 不同玩法和技能释放时机

(3) 数据灾备中心

公司规划建设数据灾备中心, 未来将对公司运营游戏的相关数据制定定期、异地、多备份的数据容灾方案, 并配备数据处理系统和网络通信系统, 通过网络将异地关键游戏数据备份根据计划要求备份至中心服务器内, 为在意外情况下执行数据灾难恢复计划提供数据基础。

数据灾难中心的建设主要包括灾备模式的基本体系框架、灾备中心基础环境建设、网络备份体系设计、数据环境备份设计 and 应用环境备份设计, 具体情况如下:

- ① 灾备模式的基本体系框架: 建立总中心-区域两级数据中心的机构, 在区域数据中心建立同城灾备, 并通过数据总中心的异地灾备中心, 实现对各区域数据中心的集中式异地灾备;
- ② 灾备中心基础环境建设: 灾备中心基础设施建设应重点考虑因素包括: 地址、基础条件和建设方式;
- ③ 网络备份体系设计: 数据中心与灾备中心应建立网络热备份体系, 当数据生产中心无法正常工作时, 业务数据流可自动切换到灾备中心, 保证灾备中心的备份业务系统梳理接管业务数据。具体包括建立核心网络热备体系、灾备中心网络容量设计、灾备网络与数据中心网络采用不同运营商物理线路、建立数据中心网络与灾备中心网络的负载均衡;
- ④ 数据环境备份设计: 包括备份介质的选择和备份传输的设计, 备份传输又包括数据备份传输的技术选择和数据备份传输的实现;
- ⑤ 应用环境备份设计: 确保灾备中心能够快速重建数据中心应用系统环境并实现备份业务系统对经营系统有效替代, 包括: 通过配置同步技术, 实现数据中心应用环境的一致性; 关键业务系统实现集群间自动切换, 其余业务系统则采用手工切换模式; 采用虚拟化技术对备份环境进行整合。

（4）用户体验中心

用户体验中心是集游戏体验中心和赛事举办中心为一体的大型综合中心。一方面，通过各大场区的精心设计和高性能设备的全新投入，为玩家创造最亲近的交流互动环境，提高玩家对新产品的接受度和体验度，提升公司对产品特点的精确把握度；另一方面，通过定期举办各项游戏赛事，培养玩家对游戏的忠诚度，提升公司的商业影响力和行业知名度。

用户体验中心分为游戏体验中心和游戏赛事举办中心两部分。游戏体验中心，主要针对提高游戏的用户体验，帮助公司的后续开发游戏提升品质，实现开发-体验-调整同步开展的模式；游戏赛事举办中心定期策划组织娱乐星赛季、点将杯、无双杯、《梦三国》单挑大赛等游戏赛事，优化公司举办游戏赛事的硬件设施，保证游戏赛事的举办品质，提升游戏赛事的举办规格。

5、经济效益分析

根据网络游戏市场的发展趋势并结合公司近年来的业务增长速度，本项目的实施，将改善公司资产结构，增强网络游戏开发和运营实力，提高公司的整体盈利水平和综合竞争力，最终将为公司带来可观的经济效益。

6、项目投资概算

本项目拟募集资金 17,354.18 万元，用于建设网络游戏研发运营中心，其中建设投资 12,576.00 万元、硬件购置投资 2,295.50 万元、软件购置投资 1,221.05 万元、基本预备费 804.63 万元以及实施费用投资 457.00 万元，详见下表：

单位：万元、%

序号	内容	投资额	投资占比
1	建设投资	12,576.00	72.47
2	硬件购置投资	2,295.50	13.23
3	软件购置投资	1,221.05	7.04
4	基本预备费	804.63	4.64
5	实施费用投资	457.00	2.62
	合计	17,354.18	100.00

（1）建设投资

建设投资为 12,576.00 万元，主要包括建筑工程费用、安装工程费用、室内工程费用、室外工程费用和其他费用。

(2) 硬件购置投资

硬件购置投资为 2,295.50 万元，主要包括基础技术中心、人机对战系统、数据灾备中心和用户体验中心所需的硬件设备。

(3) 软件购置投资

软件购置投资 1,221.05 万元，主要包括基础技术中心、人机对战系统、数据灾备中心和用户体验中心所需的各类软件。

(4) 实施费用投资

实施费用投资 457.00 万元，主要包括基础技术中心、人机对战系统、数据灾备中心和用户体验中心所需的新增人员薪酬，新增人员计划详见下表：

序号	岗位	项目新增人员
一、基础技术中心		
1	开发人员	20
2	支持人员	5
二、人机对战系统		
1	开发人员	5
三、数据灾备中心		
1	开发人员	1
2	维护人员	1
四、客户体验中心		
1	开发人员	4
2	支持人员	1

7、项目环保情况

该项目已取得杭州市环境保护局高新区（滨江）环境保护分局出具的《建设项目环境影响评价文件审批意见》（滨环评批[2013]363 号）。

8、项目组织方式及实施进度

本项目将由公司统一组织实施，项目建设总时间为 12 个月。项目实施进度如下：

序号	建设内容	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	调研阶段												
2	项目研究与设计阶段												

3	项目立项、环评及相关手续办理阶段													
4	项目工程施工阶段													
5	软硬件设备购置、安装测试阶段													
6	人员招聘培训试运行阶段													

9、项目投资的效益分析

本项目将新建集基础技术中心、人机对战系统研发中心、数据灾备中心及用户体验中心于一体的现代化网络游戏技术研发及运营基地，本项目不单独测算经济效益，但本项目的实施将为公司整体运营提供办公场地、支持现有网络游戏研发及网络游戏运营两大业务体系的运作，进而提升公司品牌影响力，进一步提升公共基础技术研发能力，增强公司经营数据、游戏数据安全保护措施，加强用户体验效果，进而为公司后续业务开展奠定坚实基础。

10、项目进展情况

截至 2016 年 6 月 30 日，募投项目“网络游戏软件生产基地项目”累计投资 13,260.58 万元。上述投资由公司自筹资金先行投入，募集资金到位后予以置换。

（四）其他与主营业务相关的营运资金

本公司主要从事的网络游戏行业存在行业波动较大、市场竞争激烈、融资渠道相对较窄等特点。公司正处于各个细分领域快速拓展期，为了进一步开展业务并应对行业波动给公司经营带来的风险，公司需要投入大量营运资金用于新产品研发和市场推广，同时积极把握行业内的并购机会，实现跨越式发展。

1、研发新类型网络游戏的资金需求

随着科技发展，网络游戏行业发展十分迅速，虽然客户端网络游戏仍占据主导地位，但以移动网络游戏为主的新类型游戏也快速发展。为顺应游戏行业发展，把握市场的前进方向，公司计划投入研发力量开发移动游戏等新类型网络游戏，并将根据市场的情况随时调整新产品的题材、玩法和推广计划。

2、网络游戏项目收购的资金需求

中国网络游戏行业未来将面临整合，市场集中度将逐渐提高。为保持竞争优势，快速增强经营规模，公司不仅将加大新网络游戏产品的研发力度，也有收购

优质网络游戏项目的战略考量。

收购优质网络游戏项目具有以下优势：（1）降低新产品开发风险：相对于开发新网络游戏产品的不确定性，现有网络游戏项目的技术水平、玩家喜爱程度、未来发展的可预测性相对较高，因此收购该类项目一般风险较低；（2）提升经营业绩：优质网络游戏项目大都是具有良好盈利前景的产品，因此能够快速增加公司营业收入；同时，依托于公司的庞大的玩家数量和强大的运营能力，能够更好促进该类网络游戏的推广和运营，实现资源互补和融合，从而提升公司的经营业绩；（3）增强研发和技术实力：优质网络游戏项目的研发团队均具有丰富的经验和技术水平，而研发人才是网络游戏企业发展的核心资源，通过收购可以快速引进行业优质人才，从而增强公司的研发实力和技术水平。

主要上市公司近两年完成收购网络游戏项目情况如下：

上市公司	标的公司	评估基准日	收购价格
掌趣科技	上游信息	2015.05.31	36,364.00
	天马时空	2015.05.31	267,760.00
凯撒股份	天上友嘉	2015.4.30	121,500.00
长城动漫	新娱兄弟	2014.09.30	50,000.00
	宣诚科技	2014.09.30	4,000.00
天神娱乐	妙趣横生	2014.10.31	58,900.00
	雷尚科技	2014.10.31	88,000.00
天润控股	点点乐	2014.12.31	80,000.00
恺英网络	恺英网络	2015.2.28	630,000.00
宝通科技	易幻网络	2015.7.31	188,500.00
世纪游轮	巨人网络	2015.9.30	1,312,424.00
帝龙新材	美生元	2015.9.30	340,000.00
完美环球	完美世界	2015.9.30	1,200,000.00
浙江金科	杭州哲信	2015.11.30	290,000.00

注：上游信息指上游互动信息有限公司；天马时空指北京天马时空网络技术有限公司；新娱兄弟指北京新娱兄弟网络科技有限公司；宣诚科技指杭州宣诚科技有限公司；第一波指深圳市第一波网络科技有限公司；妙趣横生指北京妙趣横生网络科技有限公司；雷尚科技指雷尚（北京）科技有限公司；天上友嘉指四川天上友嘉网络科技有限公司；点点乐指上海点点乐信息科技有限公司；恺英网络指上海恺英网络科技有限公司；易幻网络指广州易幻网络科技有限公司；巨人网络指上海巨人网络科技有限公司；美生元指苏州美生元信息科技有限公司；完美世界指上海完美世界网络技术有限公司；杭州哲信指杭州哲信信息技术有限公司。

四、募集资金运用对财务状况及经营成果的影响

本次募集资金投入后，将对本公司的财务状况和经营成果产生积极影响，具

体分析如下：

（一）募集资金运用对公司经营成果的影响

本次募集资金拟投入开发六款网络游戏，其中：四款客户端游戏《H-Game》、《梦城堡》、《霸业无双》和《梦将传》，两款网页游戏《回到桃园》和《战魂策》，以此来丰富公司的游戏产品种类、提高公司业绩水平，并提高公司产品在行业中的竞争力；其次将升级现有的运营平台，提升公司的运营能力，全面整合现有的业务资源；最后将有效提升公司的技术研发水平，增强公司核心竞争力。本次募集资金投资项目将围绕公司现有主营业务开展，紧密结合公司未来发展战略，使公司能够满足快速增长的市场需求，提升抗风险能力及整体盈利能力，为公司未来可持续发展奠定坚实的基础，具体影响如下：

1、对公司核心业务的影响

报告期内，公司主营业务收入分别为 47,093.88 万元、47,327.76 万元、46,803.24 万元和 24,660.40 万元，市场前景良好，但产品种类相对单一。

本次募集资金的投入，将进一步丰富公司游戏产品种类，大幅度覆盖游戏市场，吸引不同的游戏玩家，进一步提高公司核心业务竞争能力，巩固公司的行业地位。

2、对公司运营能力的影响

公司坚持“研运一体化”的发展战略，自主研发和运营游戏产品。随着公司规模急速扩张和业务逐步多样化，公司现有的运营平台已经无法满足公司长远发展的需要。

本次募集资金的投入，将积极改善现有的运营平台，提升公司产品运营能力，全面整合现有业务资源，拓宽公司业务渠道，丰富运营收入来源，进一步增加市场份额，提高公司的盈利能力。

3、对公司技术水平的影响

为了适应公司未来不断变化的市场需求，巩固技术水平的优势地位，公司需要不断提高自身的技术水平以保证市场竞争优势。

本次募集资金的投入，将有助于公司改善研发环境，引进先进的研发设备，

扩大研发团队数量，提升人员整体素质，提升公司游戏产品的技术含量，有益于公司主导行业发展，满足不断变化的市场需求，实现公司的可持续发展。

（二）募集资金投入对公司财务状况的影响

本次募集资金到位后，公司的资本结构将更趋合理，净资产、每股净资产将大幅提高，总资产和净资产规模的扩大将增强公司抗风险的能力；由于净资产所占比重大幅上升，资产负债率进一步下降，间接融资能力得以提升；本次股票溢价发行将增加公司资本公积金，使公司股本扩张能力进一步增强，为公司进一步发展创造良好条件。具体影响如下：

1、对公司固定资产折旧和无形资产摊销的影响

募集资金投资项目全部完成后，新增固定资产 35,886.20 万元和无形资产 3,456.25 万元，预计每年新增折旧 5,079.20 万元和摊销 691.25 万元。募集资金项目建成后新增固定资产折旧和无形资产摊销具体情况如下：

单位：万元

项目	募集资金拟投入	折旧、摊销年限	残值率	年折旧、摊销额
房屋建筑物	12,576.00	20 年	4%	603.65
硬件设备	23,310.20	5 年	4%	4,475.56
软件设备	3,456.25	5 年	-	691.25
合计	39,342.45	-	-	5,770.46

注：截至本招股意向书签署日，公司尚无房屋建筑物，因此房屋建筑物的折旧年限按同行业普遍适用的年限确定。

募集资金投资项目完成后，固定资产折旧额较目前有较大增加，但由于募集资金投资项目具有良好的市场前景，能够产生较好的营业毛利，在消化新增折旧费用后，仍然具有较高的利润水平。

公司募集资金投资项目达产后预计项目运营期平均每年新增销售收入为 90,763.82 万元，运营期平均每年新增净利润 39,156.26 万元，销售净利率为 43.14%，对新增折旧有效消化后仍具有较好的经营业绩。但如果公司新增游戏产品不能达到预期的市场规模，新增固定资产折旧和无形资产摊销将对公司未来经营业绩产生一定影响。

2、对公司净资产及每股净资产的影响

募集资金到位后，公司净资产及每股净资产将大幅提高，从而提升了公司的

偿债能力、抗风险能力，使公司整体规模和股本扩张能力得到进一步增强。

3、对公司净资产收益率及盈利水平的影响

募集资金到位后，公司净资产将大幅增加，但由于募集资金到位当年至游戏开发完成，预期经济效益无法完全实现，短期内，受到新增固定资产折旧的影响，净资产收益率会有所下降。但从中长期来看，行业市场快速增长，本次募投项目具有较高的投资回报率，项目达产后公司主营业务收入和利润水平将有大幅上升，净资产收益率和盈利水平会随之有较大提升。

4、对公司财务结构的影响

募集资金到位后，公司总资产规模、净资产规模都将显著增加，资产负债率水平得以大幅降低，公司的资产负债结构亦将会得到进一步优化，进一步增强公司的后续融资能力。募集资金将大幅增加公司的营运资金，提高流动比率和速动比率，从而提升公司的市场应变速度。

五、公司使用自有资金或其他资金已先期投入募集资金投资项目情况

本次募集资金投资项目投资总额为 87,253.62 万元，截至本招股意向书签署之日，部分项目已经开始实施。截至 2016 年 6 月 30 日，募投项目“网络游戏软件生产基地项目”已累计投资 13,260.58 万元，募投项目“网络游戏运营平台建设项目”已累计投入 2,155.85 万元，为网络游戏运营平台研发投入，上述投资由公司自筹资金先行投入，募集资金到位后予以置换；其他项目原型开发、美术设计、程序编制、代理游戏支付游戏授权款项等工作正在有序推进中。

第十四节 股利分配政策

一、发行前的股利分配政策

根据《公司章程》，公司现行的股利分配政策如下：

公司分配当年税后利润时，应当提取利润的10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的50%以上的，可以不再提取。

公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

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

公司弥补亏损和提取公积金后所余的税后利润，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。

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后2个月内完成股利（或股份）的派发事项。

二、公司最近三年及一期的股利分配情况

报告期内，公司进行历次股利分配，具体情况如下：

1、2013年8月15日，经公司2013年第二次临时股东大会决议对截至2013年6月30日未分配利润中的16,660.66万元以现金和股票股利方式按照股东持有的股份比例进行分配，其中：现金分配15,000.00万元，转增股本1,660.66万元。此次利润分配已于2013年8月实施完毕。

2、2013年12月19日，经公司2013年第四次临时股东大会决议对截至2013年9月30日未分配利润中的7,500.00万元，以现金和股票股利方式按照股东持有的股份比例进行分配，其中：现金分配1,500.00万元，转增股本6,000.00万元。此次利

利润分配已于2013年12月实施完毕。

3、2014年8月10日，经公司2014年第四次临时股东大会决议对截止2014年6月30日未分配利润中的20,000万元，向全体股东共计派发现金红利20,000万元(含税)，此次利润分配已于2014年8月实施完毕。

4、2015年7月31日，经公司2015年第三次临时股东大会决议对截至2015年6月30日未分配利润中的18,000万元，向全体股东共计派发现金红利18,000万元(含税)，此次利润分配于2015年8月实施完毕。

三、发行后的股利分配政策

公司发行后的股利分配政策如下：

(一) 分配原则

公司在制定利润分配政策和具体方案时，应当重视投资者的合理投资回报，并兼顾公司的长远利益和可持续发展，保持利润分配政策的连续性和稳定性。在有条件的情况下，公司可以进行中期利润分配。

公司利润分配可采取现金、股票、现金与股票相结合或者法律、法规允许的其他方式。公司在选择利润分配方式时，相对于股票股利等分配方式优先采用现金分红的利润分配方式。根据公司现金流状况、业务成长性、每股净资产规模等真实合理因素，公司可以采用发放股票股利方式进行利润分配。

(二) 差异化的现金分红政策

在符合现金分红的条件下，公司应当优先采取现金分红的方式进行利润分配，以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的30%；公司在实施上述现金分配股利的同时，可以派发股票股利。

公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照《公司章程》规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

1、公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现

金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到80%；

2、公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到40%；

3、公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到20%；

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

重大资金支出是指公司未来12个月内拟对外投资、收购资产或者购买设备的累计支出达到或者超过公司最近一期经审计净资产的10%以上，募集资金投资项目除外。

（三）公司利润分配方案的决策程序和机制

1、公司每年利润分配预案由董事会结合《公司章程》的规定、盈利情况、资金供给和需求情况提出、拟订。董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及决策程序要求等事宜，独立董事应对利润分配方案进行审核并发表独立明确的意见，董事会通过后提交股东大会审议。

独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

股东大会对现金分红具体方案进行审议时，应通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，包括但不限于电话、传真和邮件沟通或邀请中小股东参会等方式，充分听取中小股东的意见和诉求，并及时答复中小股东关心的问题。

2、公司因特殊情况而不进行现金分红时，公司应在董事会决议公告和年报全文中披露未进行现金分红或现金分配低于规定比例的原因，以及公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议。

3、董事会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经全体董事过半数表决通过方可提交股东大会审议；股东大会审议制定或修改利润分配相关政策时，须经出席股东大会会议的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上表决

通过。

4、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个月内完成股利的派发事项。

存在股东违规占用公司资金情况的，公司应当扣减该股东所分配的现金红利，以偿还其占用的资金。

（四）公司利润分配政策的调整

如遇到战争、自然灾害等不可抗力，并对公司生产经营造成重大影响时，或公司自身经营状况发生重大变化时，公司可对利润分配政策进行调整，但调整后的利润分配政策不得违反相关法律、行政法规、部门规章和政策性文件的规定。

公司调整利润分配方案，应当按照《公司章程》的规定履行相应决策程序。

（五）利润分配政策的披露

公司应当在年度报告中详细披露利润分配政策的制定及执行情况，说明是否符合《公司章程》的规定或者股东大会决议的要求；现金分红标准和比例是否明确和清晰；相关的决策程序和机制是否完备；独立董事是否尽职履责并发挥了应有的作用；中小股东是否有充分表达意见和诉求的机会，中小股东的合法权益是否得到充分保护等。如涉及利润分配政策进行调整或变更的，还要详细说明调整或变更的条件和程序是否合规和透明等。

公司实际控制人胡建平、陈芳、胡玉彪、余晓亮、林清源出具承诺函，同意在符合届时有效的法律、法规、和监管部门的相关规则及《公司章程》的相关条款规定的情况下，公司上市后三年内每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可供分配利润的 30%；在公司股东大会未来审议上市后三年内利润分配议案时，参加该等股东大会并就每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 30%承诺事项投赞成票。

四、发行前滚存利润分配政策

根据公司2014年第二次临时股东大会决议：若本公司首次公开发行股票的申

请获得中国证券监督管理委员会和上海证券交易所的核准并成功发行，则公司首次公开发行股票前的剩余滚存未分配利润由本次股票发行后的新老股东共享。

五、本次发行上市当年及其后两年的股利分配计划

根据公司2014年第二次临时股东大会审议通过的《股东未来三年分红回报规划》，公司本次发行完成后股东分红回报的第一个三年计划具体如下：

在公司当年经审计净利润为正数且符合《公司法》规定的分红条件下，如无重大投资计划或重大现金支出等事项发生，每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的30%。在确保足额现金股利分配的前提下，公司可以另行增加股票股利分配和公积金转增方案。

第十五节 其他重要事项

一、信息披露相关情况

（一）信息披露制度

根据《公司法》、《证券法》及中国证监会和上海证券交易所等有关法律、法规的要求，公司制定了《信息披露管理制度》。发行上市后，公司将严格履行信息披露义务，及时公告应予披露的重要事项，确保披露信息的真实性、准确性、完整性和及时性，保证投资者能够公开、公正、公平的获取公开披露的信息

公司信息披露工作由董事会统一领导和管理：1、公司董事长是信息披露的第一责任人；2、公司董事会秘书是信息披露的直接责任人，负责协调和管理公司的信息披露事务。证券事务代表协助董事会秘书工作。

（二）负责信息披露和投资者关系的安排

公司证券事务部负责公司信息披露，与中国证监会、证券交易所、有关证券经营机构、新闻机构等联系，通过信息披露与交流，加强投资者与潜在投资者之间的沟通，增进投资者对公司的了解与认同，提升公司治理水平。

公司证券事务部联系方式如下：

董事会秘书	黄法
联系地址：	杭州市滨江区伟业路 298 号先锋科技大厦 1101 室
邮政编码：	310053
投资者关系电话：	0571-56683882
传 真：	0571-56683864
互联网网址：	http://www.dianhun.cn/
电子信箱：	dianhun@dianhun.cn

二、重要合同

截至 2016 年 6 月 30 日，公司正在履行中或者将要履行的重要合同如下：

（一）采购合同（合同金额在 100 万元以上）

单位：万元

序号	供应商	合同期限	合同金额	合同内容
1	上海东吉信息技术有限公司	2014.11.19-2016.11.18	164.97	软件采购
2	上海南洋万邦软件技术有限公司	2015.3.27-2018.3.26	105.77	软件采购
3	上海帝联信息科技股份有限公司	2016.7.1-2016.12.31	151.60	网络优化综合服务
4	上海新浩艺软件有限公司	2016.1.1-2016.12.31	200.00	广告发布

（二）重要授权经营合同、代理运营、联合运营及联合开发运营协议

序号	合作方		合同期限	合同内容
	授权方	被授权方		
1	电魂网络（甲方）	Gameone Agency Limited（乙方） Gameone Group Limited（丙方） ^{注:1}	2014.10.13-2016.11.08	甲方授予乙方协议有效期内《梦三国》游戏在香港、澳门、新加坡、马来西亚及台湾地区的繁体中文独家运营权，丙方乙方为同一集团的成员公司，丙方负责具体运营事宜
2	电魂网络（许可人）	Dragon Top Entertainment Company Limited（被许可人） ^{注:2}	2014.1.1-2018.11.11	许可人独家授权被许可人根据协议规定的条款和条件在越南管理、分销、出版、运营、销售和推销本地化的软件（指全球越南语版《梦三国》游戏软件程序）；被许可人应向许可人支付软件使用费；同时，被许可人根据累计的总收入按协议约定比例按月向许可人支付版税
3	电魂网络（乙方）	北京昆仑乐享网络科技有限公司（甲方） ^{注:4}	2015.6.16-直至游戏标的物在运营平台进行商业化运营并向首个网络用户收费之日起[12]个月 后终止	根据协议约定联合运营《无双剑姬》网络游戏，运营区域为中华人民共和国境内，港澳台地区除外；双方按协议约定比例对运营收入进行分成
4	电魂网络（乙方）	北京爱奇艺科技有限公司（甲方）	2015.7.20-2016.7.19	根据协议约定方式联合运营《花千骨》网页游戏，运营区域为中华人民共和国大陆地区；双方按协议约定比例对运营收入进行分成

5	勺子网络 (授权人)	北京昆仑在线网络科技有限公司 (被授权人) ^{注3}	协议签定之日起生效, 《梦三国手游》公测运营之日起3年	勺子网络授权北京昆仑在线网络科技有限公司在授权地区和授权期间内独家运营授权“产品”(指《梦三国手游》(IOS 安卓版)), 授权地区: 香港、澳门、台湾, 中国内地。双方按协议约定比例分配运营收入
6	勺子网络 (乙方)	FL Mobile Korea Co.,Ltd (甲方)	协议签订之日起至合作产品正式商业化后5年	乙方授权甲方独家在韩国区域全平台版本代理发行合作产品(指《全民梦三国》), 双方按协议约定比例分配运营收入
7	电梦网络 (乙方)	北京飞流九天科技有限公司 (甲方)	协议签订之日起至合作产品正式商业化后3年	乙方向甲方提供独家全平台版港澳台区域的独家代理发行的合作产品为《梦梦爱三国》, 双方按协议约定比例分配运营收入
8	勺子网络 (授权方)	Dragon Top Entertainment Company Limited (被授权方)	协议签订之日起至游戏正式运营期日的36个月	勺子网络授权 Dragon Top Entertainment Company Limited 在授权地区和授权期间内独家运营梦三国手游 (IOS 安卓版), 授权地区: 越南。双方按协议约定比例分配运营收入
9	电魂网络 (乙方)	北京昆仑在线网络科技有限公司 (甲方)	协议签订之日起至游戏标的物在运营平台进行商业化运营并向首个网络用户收费之日起[12]个月后终止	根据协议约定方式运营《梦三国手游》移动网络游戏, 运营区域为中华人民共和国境内, 港澳台地区除外; 双方按协议约定比例对运营收入进行分成
10	电魂网络 (被授权方)	Card King, Inc	协议签订之日起36个月	根据协议约定方式运营《Card King: Dragon Wars》运营区域为中华人民共和国境内; 双方按协议约定比例对运营收入进行分成
11	电魂网络 (甲方)	上海浩方在线信息技术有限公司 (乙方)	双方正式签署之日 (2016.1.14)起1年	授权乙方在中国大陆地区(不包括香港、澳门及台湾地区)按照协议非独家运营《梦塔防》
12	杭州顺网科技股份有限公司 (甲方)	电魂网络 (乙方)	合作期由本游戏正式开始在甲方平台运营并向用户收费之日起算, 共计24个月	授权甲方在中国大陆地区(不包括香港、澳门及台湾地区)按照协议非独家运营《梦塔防》
13	电梦网络 (甲方)	上海晋昶网络科技有限公司 (乙方)	自游戏上线运营之日起满2年终止	授权乙方在中国大陆地区(不包括香港、澳门及台湾地区)按照协议独家运营《次元战争》
14	勺子网络 (授权方)	Kick9 Technology	所提供之授权产品正式商业化运营之日起, 维	根据协议约定, 双方就《梦三国手游》开展应用在目标

		Hongkong Co.,Limited (被授权方)	持 3 年有效期	市场运营等合作事宜, 授权区域: 北美洲、大洋洲、撒哈拉以南非洲
15	勺子网络 (授权方)	易幻网络有限公司 (被授权方)	自授权产品在各自授权区域的商业化运营之日起, 所提供之授权维持三年(有效期期满前六十日, 如无任何一方向对方提出书面终止, 自满日起自动续约两年)	根据协议约定, 授权人授权被授权人独家运营授权产品《梦三国手游》运营区域: 新加坡、马来西亚、印度尼西亚
16	勺子网络 (授权方)	KUNLUN GLOBAL INTERNATRONAL SDN BHD (被授权方)	自授权产品公测运营之日起, 维持五年有效期	根据协议约定, 授权人授权被授权人独家运营授权产品《梦三国》手机游戏运营。运营区域: 泰国、菲律宾

注 1: 根据甲方与乙、丙方签订的《协议约定》, 任何一方如有意延期, 其应予协议期满前 1 个月, 以书面形式向另两方提出请求, 若另两方在接到该请求后 10 日内未提出书面异议的, 则本协议自动延期 1 年, 2015 年 11 月 09 日, 甲方、乙方、丙方签订《<梦三国>网络游戏独家代理合约补充协议一》, 协议约定原协议有效期顺延一年, 有效期限至 2016 年 11 月 8 日;

注 2: 2013 年 12 月 31 日, VNG Singapore Pte Ltd 经公司同意将授权经营权转让给 DRAGON Dragon Top Entertainment Company Limited, ;

注 3: 2015 年 6 月, 勺子网络与北京昆仑乐享网络科技有限公司签署了《全民梦三国》IOS 安卓版在香港澳门台湾及中国内地独家授权协议, 2015 年 12 月双方签署终止协议; 同时, 勺子网络与北京昆仑在线网络科技有限公司签署了该款游戏 IOS 安卓版在香港澳门 台湾及中国内地独家授权协议, 协议主要条款与原协议一致, 游戏名称暂定《梦三国手游》;

注 4: 根据甲方与乙方签订的《协议》约定, 协议期限届满时无任何一方提出协议终止的, 则协议自动续期 12 个月。

(三) 重要销售合同及支付服务协议

序号	合作方	合同期限	合同内容
1	上海盛付通电子支付服务有限公司	2015.2.13-2017.2.12 (根据原协议条款 2016 年 2 月 12 日到期后自动延期一年)	公司使用上海盛付通电子支付服务有限公司盛付通平台网银收单服务以及卡类产品收单服务
2	财付通支付科技有限公司	2014.10.13-2016.10.13 (根据原协议条款 2015 年 10 月 13 日到期后自动延期一年)	公司使用财付通支付科技有限公司手机支付平台, 提供手机支付与快捷支付服务
3	支付宝(中国)网络技术有限公司	有效期自服务开通之日起一年 (根据原协议条款 2015 年 7 月 30 日到期后自动延期一年)	公司使用支付宝(中国)网络技术有限公司支付宝平台实现网银直联服务, 即时到账交易模式
4	支付宝(中国)网络技术有限公司	有效期自服务开通之日起一年 (根据原协议条款 2015 年 7 月 30 日到期后自动延期一年)	公司使用支付宝(中国)网络技术有限公司支付宝平台实现大快捷即时到账服务
5	支付宝(中国)网络技术有限公司	合同约定自服务开通之日起一年 (根据原协议条款 2016 年 3	公司使用支付宝(中国)网络技术有限公司支付宝服务窗平台向订阅用户

		月 15 日到期后自动延期一年)	展示和/或互动相关信息等
6	安徽省星启天网络技术有限公司	2015.4.10-2017.4.9 (根据原协议条款 2016 年 4 月 9 日到期后自动延期一年)	星启天网络向电魂网络提供财付通移动支付服务, 使用户可以通过财付通移动支付平台完成交易的在线支付服务
7	支付宝(中国)网络技术有限公司	自服务开通之日起一年(根据原协议条款 2016 年 8 月 23 日到期)	公司使用支付宝(中国)网络技术有限公司支付宝平台实现无线快捷套餐服务
8	安徽省星启天网络技术有限公司	2015.8.15-2016.8.15	星启天网络向电魂网络提供财付通移动支付服务
9	上海鑫合信息技术有限公司	2016.1.1-2016.12.31	公司授权上海鑫合在中国大陆区域内(不含香港、澳门、台湾); 对[电魂一卡通]的充值形式包括实物卡、虚拟卡以及在线直充形式等; 享有中国大陆地区的独家渠道分销权利
10	支付宝(中国)网络技术有限公司	服务开通之日起一年(期前 30 天内, 除非甲乙双方任意一方以书面形式告知不再续签, 将自动续签一年, 以此类推。)	公司使用支付宝(中国)网络技术有限公司支付宝平台实现扫码即时到账交易模式的服务
11	支付宝(中国)网络技术有限公司	服务开通之日-2016.10.21	公司使用支付宝(中国)网络技术有限公司支付宝平台实现扫描即时到账交易模式的服务
12	安徽省星启天网络技术有限公司	2016.6.5-2017.6.30 (有效期届满前的一个月內甲乙双方均未提出书面要求终止协议的, 则自动延期一年)	星启天网络向电魂网络提供数字卡在线供货系统供货接口

(四) 承销协议、保荐协议

公司与本次发行的保荐人(主承销商)国金证券签署了《承销协议》和《保荐协议》, 上述协议约定了双方在本次公开发行新股的承销及公司发行上市保荐过程中的权利与义务。

(五) 建设工程合同

单位: 万元

合作方		合同金额	合同内容
委托方	承接方		
电魂网络	杭州天元建筑设计研究院有限公司	187.00	《杭州电魂网络游戏软件生产基地》项目(除二次室内精装修设计外)所有常规设计、配合施工、配合竣工验收
电魂网络	浙江泰宁建设工程管理咨询有限公司	122.00	监理范围: 具体监理内容(但不仅限于): 建筑工程(包括桩基础及基坑维护)、机电设备安装工程、装修工程、消防工程、幕墙工程、暖通系统工程、建筑智能化工程、电梯及安装工程、室外市政与绿化配套工程等
电魂网络	浙江恒滨建设有限公司	9,267.69	建设工程施工(不包括水电安装等工程)

电魂网络	歌山建设集团有限公司	1,427.16	《网络游戏软件生产基地安装工程》。承包范围：安装工程（水、电、暖、消防）施工图内所有内容（不包括智能化），具体以提供的施工图、工程量清单及招标文件中明确的内容为准
电魂网络	浙江省省直建筑设计院	180.67	《网络游戏软件生产基地》。电魂大楼室内装饰、电魂智能化、电魂大楼夜景亮化、电魂大楼区块景观等设计
电魂网络	浙江省省直建筑设计院	292.85	《网络游戏软件生产基地（二期）》工程设计。
电魂网络	上海三菱电梯有限公司	191.22	电梯总包
电魂网络	浙江中源幕墙装饰集团有限公司 [注]	1,845.91	幕墙工程施工图内所有内容，具体以提供的施工图、工程量清单及招标文件中明确的内容（详见施工图、工程量清单）为准
电魂网络	浙江炯达能源科技有限公司	516.00	网络游戏软件生产基地变频多联式空调设备、全热交换器新风设备供货及安装工程
电魂网络	浙江德方智能科技有限公司	579.88	网络游戏软件生产基地弱电工程
电魂网络	歌山建设集团有限公司	158.32	电魂大楼夜间亮化工程
电魂网络	浙江中源幕墙装饰集团有限公司	191.03	网络游戏软件生产基地幕墙工程电动开启窗机施工安装
电魂网络	浙江恒滨建设有限公司	358.93	网络游戏软件生产基地景观及附属配套工程
电魂网络	天伟建设集团有限公司	9,843.00	《网络游戏软件生产基地（二期）》建设工程施工
电魂网络	浙江德邻联合工程有限公司	121.60	《网络游戏软件生产基地（二期）》监理

注：浙江中源幕墙装饰工程有限公司已更名为浙江中源幕墙装饰集团有限公司。

三、对外担保

截至本招股意向书签署日，公司不存在对外担保的情况。

四、重大诉讼或仲裁事项

（一）截至本招股意向书签署日，公司不存在对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生较大影响的诉讼或仲裁事项。

（二）截至本招股意向书签署日，公司实际控制人，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员没有作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

（三）截至本招股意向书签署日，公司实际控制人最近三年及一期内无重大违法行为。

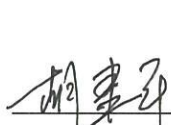
（四）截至本招股意向书签署日，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员均未涉及刑事诉讼事项。

第十六节 董事、监事、高级管理人员及有关中介机构声明

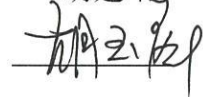
发行人全体董事、监事、高级管理人员声明

公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股意向书及其摘要不存在虚假记载、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个别和连带的法律责任。

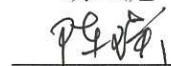
全体董事签名：



胡建平



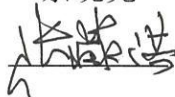
胡玉彪



陈瑛



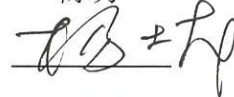
余晓亮



张淼洪



陈芳



杨士龙

全体监事签名：



于佳



罗扬



李华锋

全体高级管理人员签名：



余晓亮



胡玉彪



黄法



郝杰

杭州电魂网络科技股份有限公司

2016年9月30日



保荐人（主承销商）声明

公司已对招股意向书及其摘要进行了核查，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（签名）： 
冉云

保荐代表人（签名）： 
高俊


俞乐

项目协办人（签名）： 
胡国木

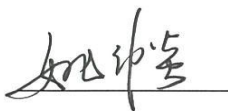

国金证券股份有限公司（公章）

2016 年 9 月 30 日

发行人律师声明

本所及经办律师已阅读招股意向书及其摘要，确认招股意向书及其摘要与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股意向书及其摘要中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股意向书不致因上述所引用内容出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办律师：



姚钟炎



施海寅



徐晓清

律师事务所负责人：



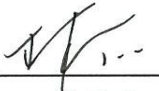
陈有西

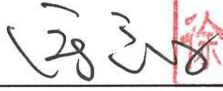


会计师事务所声明

本所及签字注册会计师已阅读招股意向书及其摘要，确认招股意向书及其摘要与本所出具的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所核验的非经常性损益明细表无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股意向书及其摘要中引用的审计报告、内部控制鉴证报告及经本所核验的非经常性损益明细表的内容无异议，确认招股意向书及其摘要不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办注册会计师：


林鹏飞


徐朗

会计师事务所负责人：


余强

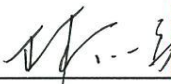
中汇会计师事务所（特殊普通合伙）



验资机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股意向书及其摘要，确认招股意向书及其摘要与本机构出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股意向书及其摘要中引用的验资报告的内容无异议，确认招股意向书及其摘要不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

经办注册会计师：


林鹏飞


徐朗

会计师事务所负责人：


余强

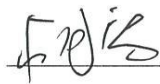
中汇会计师事务所（特殊普通合伙）

2016年9月30日



资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读招股意向书及摘要，确认招股意向书及其摘要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发行人在招股意向书及其摘要中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股意向书及其摘要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： 
【胡智】

经办注册资产评估师： _____
【杨沈斌】

【潘豪锋】

原注册资产评估师杨沈斌、潘豪锋已从本公司离职，故无法在《资产评估机构声明》中签字，特此说明。



第十七节 备查文件

一、备查文件

投资者可查阅与本次发行有关的所有正式文件，具体包括：

- （一）发行保荐书；
- （二）发行保荐工作报告；
- （三）财务报表及审计报告；
- （四）内部控制鉴证报告；
- （五）经注册会计师核验的非经常性损益明细表；
- （六）法律意见书及律师工作报告；
- （七）公司章程（草案）；
- （八）中国证监会核准本次发行的文件；
- （九）其他与本次发行有关的重要文件。

二、备查文件的查阅时间

查阅时间：周一至周五：上午8：30—11：30 下午2：30—5：00

三、备查文件的查阅地点

（一）发行人：杭州电魂网络科技股份有限公司

地址：杭州市滨江区伟业路298号先锋科技大厦1101室

电话：0571-56683882

联系人：黄法、李颖

传真：0571-56683864

（二）保荐人（主承销商）：国金证券股份有限公司

地址：上海市浦东新区芳甸路1088号紫竹国际大厦23楼

电话：021-68826801

联系人：高俊、俞乐、江岚、吴小鸣、张培、汪自兵、金炜、胡国木

传真：021-68826800