



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说明书摘要

保荐人（主承销商）



(四川省成都市东城根上街 95 号)

二零一六年十月

第一节 重大事项提示

本重大事项提示仅对需特别关注的公司风险及其他重要事项做扼要提示。投资者应认真阅读招股说明书的全部内容。

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：如公司招股说明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 个工作日内，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：如公司招股说明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个工作日内，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说明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。如公司招股说明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说明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，但本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。

保荐机构承诺因其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。

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、赔偿金额等细节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

年度期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期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期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期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招股说明书“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可能低于上年度，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招股说明书“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）至本招股说明书摘要签署日，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。

第二节 本次发行概况

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	15.62 元
发行前市盈率	13.62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	18.16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	5.96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	2.62（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
募集资金总额	93,720.00 万元
募集资金净额	87,253.62 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

第三节 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、发行人历史沿革及改制重组情况

(一) 发行人设立方式

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。

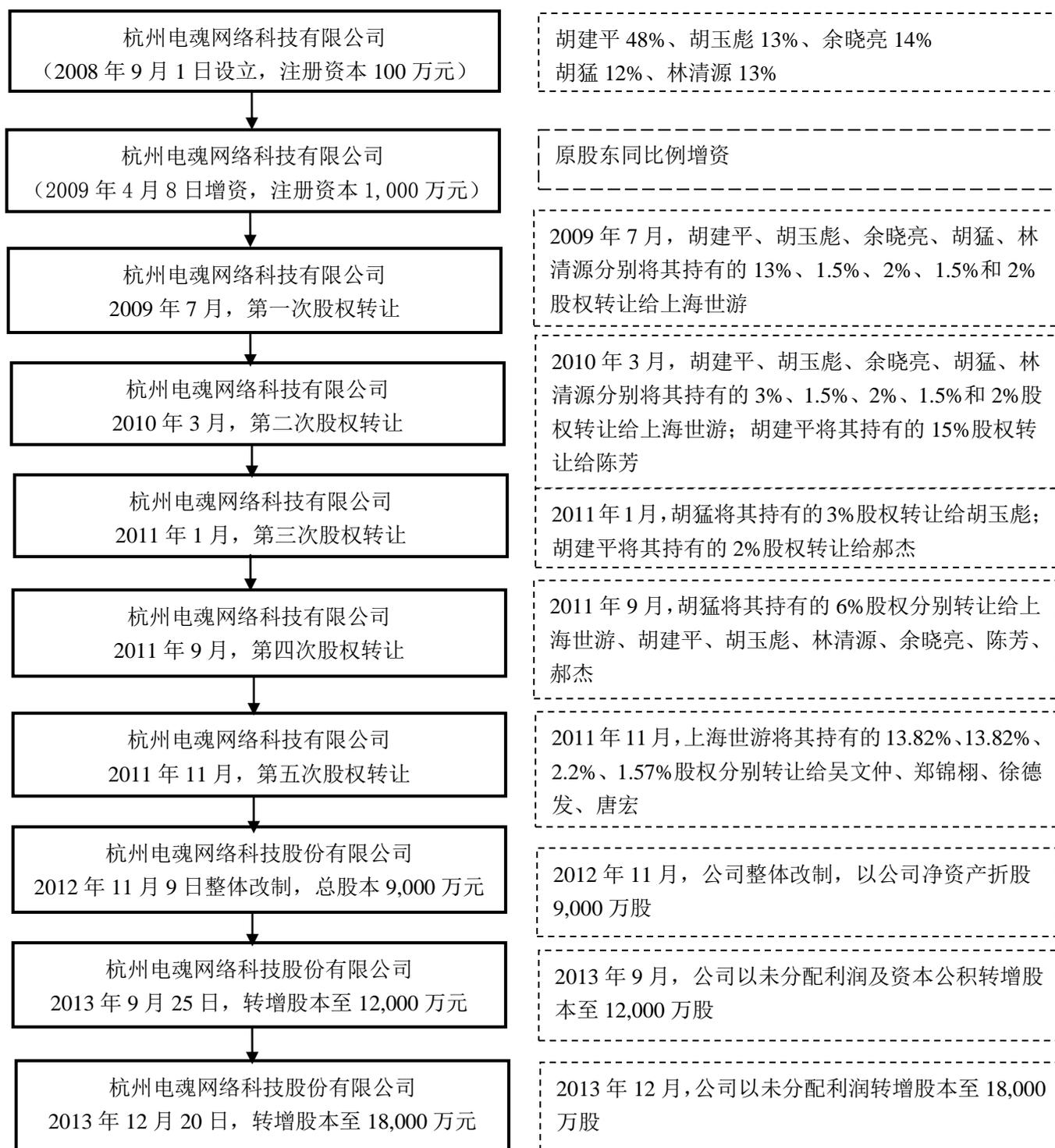
2012 年 9 月 17 日,中汇会计师对上述变更出具中汇会验[2012]2589 号《验资报告》进行验证。

2012年11月9日，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

(二) 发行人历史沿革



三、发行人股本情况

(一) 发行人本次发行前后股本情况

截至本招股说明书摘要签署日，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

本公司无国有股份和外资股份情况，股东中不存在战略投资者。

(二) 股份流通限制和锁定安排

请参见本招股说明书摘要“第一节 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、其他核心人员和中介机构作出的重要承诺”之“（一）股份限售安排及自愿锁定的承诺”。

(三) 本次发行前各股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例

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、发行人的业务情况

（一）发行人的主营业务及产品

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	<ul style="list-style-type: none"> ● 创新的“竞技+RPG¹”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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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。

¹ RPG：角色扮演类游戏

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。截至本招股说明书摘要签署日，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，截至本招股说明书摘要签署日，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）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。

公司设有运营中心以统一管理游戏产品的运营服务，其中包括运维部门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；产品部门负责营销活动策划、赛事活动策划及游戏内容的控制；技术部门负责运营所需技术服务、后台维护；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。

2、授权经营模式

公司采用的授权经营模式是指公司为海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，公司通过授权当地合作方为当地用户提供游戏服务。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。

3、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。

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。

（三）公司主要采购模式

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

（四）行业竞争状况

根据文化部《2012中国网络游戏市场年度报告》，截至2012年底，我国具备网络游戏运营资质的企业累计达到1,697家。

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。根据文化部发布《2012中国网络游戏市场年度报告》：以2012年网络游戏业务营收为标准，中国网络游戏企业可以分为三个梯队：

第一梯队是营业收入在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。

2012 年，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。

（五）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 ²
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 《梦塔防》	中国音像与数字出版协会
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3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

2 “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。

3 “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。

《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/)

五、发行人业务及生产经营有关的资产权属情况

(一) 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 (m ²)	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	电魂创投	杭州高新技术产业开发区资产经营有限公司	杭州市滨江区江南大道 3850 号创新大厦 21 楼 2119 室	45.00	2015-05-12 至 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》，截至本招股说明书摘要签署日，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

（二）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	《三国大乐斗》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网络游戏软件 [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》手机网络游戏软件[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。

(三) 美术作品著作权

截至2016年6月30日，公司及子公司拥有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 11-2015-F-4767	梦三国2 许褚	2014-09-13	2015-04-30	原始取得
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

（四）计算机软件产品登记证书

截至2016年6月30日，公司及子公司已取得的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	2011.5.23	5 年
2	电魂梦三国游戏软件 V1.0	浙 DGY-2011-0568	2011.6.17	5 年
3	电魂梦塔防游戏软件 V1.0	浙 DGY-2015-0242	2015.3.6	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	2015.4.20	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	2015.6.30	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	2015.6.30	5 年
---	-------------------	-----------------	-----------	-----

(五) 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 14 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

(六) 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。

(七) 相关资质、行政许可情况

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	互联网信息服务不	2019.11.24	浙江省通信管

	信业务中的信息服务业务（限互联网信息服务业务）	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		理局
萨满网络				
浙B2-20150263	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）	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、电子公告，含文化内容	2020.7.30	浙江省通信管理局

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	互联网游戏、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

（八）土地使用权

截至本招股说明书摘要签署日，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、同业竞争和关联交易

(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。截至本招股说明书摘要签署日，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。截至本招股说明书摘要签署日，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) 关联交易情况

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

(三) 独立董事意见

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”。

七、董事、监事、高级管理人员

董事、监事、高级管理人员的基本情况及其兼职、薪酬情况以及与发行人及其控股子公司间的股权关系或其他利益关系如下：

姓名	职务	性别	年龄	任期起止日期	简要经历	兼职情况	2015年薪酬情况(万元)	直接持有公司股份的数量(万股)	与公司的其他利益关系
胡建平	董事长	男	43	2012.10~2018.10	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、电魂创董事长兼总经理、菜菜网络董事、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。	杭州小巷酒业有限公司董事、政协杭州市滨江区委员会常委、浙江省软件行业协会理事、电魂创董事长兼总经理、菜菜网络董事、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、电魂互娱董事	100.00	2,827.80	无
余晓亮	董事、总经理	男	35	2012.10~2018.10	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。	电魂创投董事、萨满网董事、勺子网络董事	100.00	2,095.20	无
胡玉彪	董事、副总经理、首席技术官	男	36	2012.10~2018.10	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月任上海天律软件公司用户界面(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。	电梦网络监事、电魂创投董事、菜菜网络科董事、勺子网络董事、摩巴网络董事、经理。	92.80	2,489.40	无

陈芳	董事、投资管理部总监	女	42	2013.4~2018.10	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。	无	55.00	2,827.80	无
张淼洪	独立董事	男	61	2015.7~2018.10	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。	普洛药业股份有限公司独立董事、数源科技股份有限公司独立董事、华联控股股份有限公司独立董事	每年向独立董事支付津贴10万元(含税)	无	无
杨士龙	独立董事	男	73	2013.6~2018.10	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。	无	每年向独立董事支付津贴10万元(含税)	无	无
陈瑛	独立董事	女	59	2013.6~2018.10	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。	无	每年向独立董事支付津贴10万元(含税)	无	无

李华锋	股东代表、业务中心副总监	男	34	2016.4~2018.10	中国国籍，无境外永久居留权，1982年3月出生，大专学历。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。	电魂创投监事		无	无
罗扬	股东代表监事、程序主管	男	34	2012.10~2018.10	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。	勺子网络董事长兼总经理	26.04	无	无
于佳	职工代表监事、监事会主席、产品部总监	男	36	2012.10~2018.10	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月至今担任本公司职工代表监事。	无	86.66	无	无
黄法	财务总监、董事会秘书	男	34	2012.10~2018.10	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。	无	44.49	无	无

郝杰	副总经理、艺术总监、项目制作人	男	30	2012.10~ 2018.10	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。	电梦网络董事、萨满网络董事	60.00	383.40	无
----	-----------------	---	----	---------------------	--	---------------	-------	--------	---

八、发行人控股股东及其实际控制人的基本情况

（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。

（二）实际控制人情况

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。

(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。

九、财务会计信息和管理层讨论与分析

(一) 最近三年一期财务会计信息

1、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

2、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

3、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

(二) 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

(三) 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	2015年度	2014年度	2013年度

	1-6月			
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

（四）管理层讨论与分析

1、公司财务状况分析

（1）资产构成分析

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。

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。

(2) 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 %。

(3) 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。

(4) 公司资产周转率指标情况

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。

2、盈利能力分析

(1) 营业收入的构成

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。

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。

③主营业务毛利及毛利率分析

A、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。

B、主营业务毛利率分析

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。

C、净利润变动分析

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。

3、现金流量分析

(1) 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。

（2）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。

（3）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。

4、公司财务状况和盈利能力的未来趋势分析

（1）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。

（2）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。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

A、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。

B、即将推出的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，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》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。

C、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。

（五）股利分配政策和实际分配情况

1、利润分配政策

（1）上市前的股利分配政策

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。

（2）上市后的股利分配政策

上市后的股利分配政策请参见本招股说明书摘要“第一节 重大事项提示”之“五、本次发行上市后的股利分配政策”。

2、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。

（六）发行人控股子公司的基本情况

1、杭州电魂创业投资有限公司

截至本招股说明书摘要签署日，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,截至本招股说明书摘要签署日,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、2016年6月30日电魂创投资产总额分别为5,219.06万元、6,076.64万元,净资产分别为4,918.33万元、6,071.67万元;2015年度、2016年1-6月营业收入均为0.00万元,净利润分别为974.40万元、-46.66万元。

2、电魂互娱(香港)有限公司

截至本招股说明书摘要签署日,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,截至本招股说明书摘要签署日,该公司尚未实际开展经营。

3、杭州电梦网络科技有限公司

截至本招股说明书摘要签署日,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。

4、杭州萨满网络科技有限公司

截至本招股说明书摘要签署日，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。

5、杭州勺子网络科技有限公司

截至本招股说明书摘要签署日，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。

6、杭州菜菜网络科技有限公司

截至本招股说明书摘要签署日，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	500万元
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%的股权

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。

7、上海摩巴网络科技有限公司

截至本招股说明书摘要签署日，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
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。

第四节 募集资金运用

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。

第五节 风险因素和其他重要事项

除已在本招股说明书摘要“第一节 重大事项提示”披露的风险因素以外，本公司提请投资者关注的重要风险因素包括：

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。

（二）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。

（三）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。

（四）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。

（五）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。

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，容许玩家在不需要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。截至本招股说明书签署日，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。

八、其他重要事项

（一）重大合同

截至 2016 年 6 月 30 日，公司正在履行的重要采购合同 4 份、重要运营（授权、代理、联运、联合开发）合同 16 份、重要销售及支付服务合同 12 份、建设工程合同 15 份、保荐及承销协议各 1 份。

（二）对外担保情况

截至本招股说明书摘要签署日，公司不存在对外担保的情况。

（三）重大诉讼或仲裁事项

1、截至本招股说明书摘要签署日，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。

2、截至本招股说明书摘要签署日，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。

3、截至本招股说明书摘要签署日，公司实际控制人最近三年内无重大违法行为。

4、截至本招股说明书摘要签署日，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。

第六节 本次发行各方当事人和发行时间安排

一、本次发行各方当事人的情况

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：	0571-88879999
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

二、本次发行上市的重要日期

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

第七节 备查文件

1、招股说明书全文、备查文件和附件可到发行人及保荐人（主承销商）的法定住所查阅。查阅时间：每周一至周五上午 9:00～11:30，下午 14:00～17:30。

2、招股说明书全文可以通过上海证券交易所网站查阅。

（本页无正文，为《杭州电魂网络科技股份有限公司首次公开发行股票招股说明书摘要》盖章页）

杭州电魂网络科技股份有限公司



2016年10月14日