

股票简称：掌趣科技

证券代码：300315

股票上市地点：深圳证券交易所

北京掌趣科技股份有限公司 发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金 报告书



交易	标的资产	姓名/名称
发行股份及支付现金购买资产的交易对方	天马时空 80%股权交易对方	刘惠城
		杜海
		李少明
		邱祖光
		赵勇
		北京天马合力投资中心（有限合伙）
		天津金星投资有限公司
	上游信息 30%股权交易对方	刘智君
募集配套资金的交易对方		待定

独立财务顾问



二〇一五年十一月

公司声明

本公司及董事会全体成员保证本报告书内容的真实、准确、完整，保证不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，将暂停转让其在该上市公司拥有权益的股份。

本公司财务负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证本报告书及其摘要中财务会计资料真实、完整。本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金已取得有关审批机关的批准和核准。审批机关对于本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金相关事项所做的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或保证。

本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金完成后，公司经营与收益的变化，由公司自行负责；因本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金引致的投资风险，由投资者自行负责。投资者在评价公司本次交易时，除本报告书内容以及与本报告书同时披露的相关文件外，还应认真地考虑本报告书披露的各项风险因素。

投资者若对本报告书存在任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、专业会计师或其他专业顾问。

交易对方声明与承诺

本次重大资产重组的交易对方天马时空售股股东刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资，上游信息售股股东刘智君，均保证其为本次交易所提供的有关信息真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担法律责任。

修订说明

本公司于 2015 年 8 月 26 日在中国证监会指定的信息披露网站披露了《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书(草案) 修订稿》。根据审核期间中国证监会对本次交易申请文件的反馈要求, 本公司对报告书进行了相应的修订、补充和完善。现将报告书更新、修订的主要内容说明如下(本说明中的简称与报告书中的简称具有相同的含义):

1、本次交易已获得上市公司股东大会批准并取得中国证监会的核准批复, 在本次交易履行的审批程序等处补充披露了本次交易取得上述批准及核准的说明, 并删除了与审核相关的风险提示。

2、在重组报告书“重大事项提示\七、奖励对价”中补充披露了本次交易中天马时空奖励对价安排的原因以及对上市公司和中小股东权益的影响以及奖励对价相关的会计处理。

3、在重组报告书“重大事项提示\八、本次交易对上市公司的影响\（三）标的资产可辨认净资产公允价值 and 商誉的确认依据及对上市公司未来经营业绩的影响”中补充披露了标的资产可辨认净资产公允价值和商誉的确认依据及对上市公司未来经营业绩的影响。

4、在重组报告书“重大风险提示\十 标的公司日常经营中的知识产权侵权风险”、“第十三节 风险因素\十、标的公司日常经营中的知识产权侵权风险”中补充说明标的资产在报告期内不存在知识产权被侵权和侵犯第三方知识产权的情况。

5、在重组报告书“重大风险提示\十二、标的公司所研游戏产品由于未能及时取得所需证照及批准而面临处罚的风险”、“第五节 交易标的基本情况——上游信息\九、上游信息所获业务资质及市场评价\（三）主要游戏产品版本号办理和文化部备案的情况”、“第十三节 风险因素\十二、标的公司所研游戏产品由于未能及时取得所需证照及批准而面临处罚的风险”中补充披露了上游信息的部分游戏产品办理文化部备案的进展情况等相关情况。

6、在重组报告书“释义”部分补充披露了 ARPG 游戏开发引擎的含义；在“第四节 交易标的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（五）天马时空主要游戏产品”中补充披露了 ARPG 游戏开发引擎具有较大价值的依据，以及将技术引擎进行授权并分成收益的具体内容、分成比例及对未来天马时空经营业绩的影响。

7、在重组报告书“第三节 本次交易对方基本情况\一、本次交易对方总体情况”中补充披露了本次交易对方之间是否存在关联关系或一致行动关系。

8、在重组报告书“第三节 本次交易对方基本情况\二、本次交易对方详细情况——天马时空交易对方\（五）李少明”中补充披露了久播网络清算进度、预计办毕时间情况。

9、在重组报告书“第四节 交易标的基本情况——天马时空\十三、对天马时空使用《奇迹 MU》版权的相关说明”中补充披露了 1）上海悦腾及其关联公司天马时空分享韩国网禅的《奇迹 MU》版权的基本情况，版权金费用占运营收入的比例和版权分成收入比例。2）协议约定的延长授权期限的基本条件，延长或解除授权的具体条款。3）版权授权到期后，延长授权期限的相关情况及对本次交易评估值和天马时空未来经营稳定性的影响。

10、在重组报告书“第四节 交易标的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（二）天马时空的业务模式”中补充披露了天马时空与主要游戏代理商、运营商相关协议的主要内容；在报告书“第四节 交易标的基本情况——天马时空\十四、《全民奇迹》收入确认原则、时点及依据”中补充披露了《全民奇迹》收入确认原则、时点及依据。

11、在重组报告书“第四节 交易标的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（五）天马时空主要游戏产品”中对“自主开发”的表述进行了补充披露。

12、在重组报告书“第四节 交易标的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（五）天马时空主要游戏产品”中补充披露了报告期内天马时空两款游戏运营指标差异较大的原因；在重组报告书“第十节 董事会就本次

交易对上市公司影响的讨论与分析\五、标的公司盈利能力分析——天马时空\（五）天马时空未来盈利能力及收入稳定性分析”中披露了《全民奇迹》盈利可持续性、可复制性及其对天马时空未来收入稳定性的影响；补充披露了天马时空未来持续盈利的稳定性。

13、在重组报告书“第四节 交易标的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（五）天马时空主要游戏产品”中补充披露了天马时空在研游戏《全民传奇》（暂定名）研发进度情况、上线盈利的可能性、前景及运营失败的补救措施。

14、在重组报告书“第四节 交易标的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（五）天马时空主要游戏产品”和“第七节 标的资产的评估情况\一、天马时空 80%股权的评估情况\（六）有关评估事项的说明”中补充披露了《全民奇迹》未来 12 个月游戏收入预测中 ARPPU 值选取的依据及合理性。

15、在重组报告书“第四节 交易标的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（六）前五大销售客户及供应商”中补充披露了天马时空披露的关联交易信息与恺英网络借壳交易中披露的关联交易信息差异的原因以及天马时空主要客户的稳定性及对其未来盈利能力的影响。

16、在重组报告书“第四节 交易标的基本情况——天马时空\十二、天马时空最近三年资产评估、股权转让及增资情况\（二）股权转让”中补充披露了天马时空股份支付及其涉及的相关会计处理情况。

17、在重组报告书“第四节交易标的基本情况——天马时空\十五、对天马时空其他情况的说明”中补充披露了天马时空对单一产品是否构成依赖的情况。

18、在重组报告书“第六节 发行股份情况\三、募集配套资金情况用途\（一）募集配套资金的用途”和重组报告书“第六节 发行股份情况\三、募集配套资金情况用途\（三）本次募集配套资金项目具体内容、审批（或备案）情况、目前进展、预计收益、资金需求测算依据及合理性”中补充披露了配套资金募集的相关情况。

19、在重组报告书“第七节 标的资产的评估情况\一、天马时空 80%股权的评估情况\（四）市场法评估情况”中补充披露了市场法评估中各项价值比率修正系数、权重设置依据及合理性。

20、在重组报告书“第七节 标的资产的评估情况\一、天马时空 80%股权的评估情况\（六）有关评估事项的说明”中补充披露了预测中《全民奇迹》和《全民传奇》（暂定名）收入分成比例差异较大的原因及合理性。

21、在重组报告书“第七节 标的资产的评估情况\一、天马时空 80%股权的评估情况\（七）选取市场法评估作价的原因及评估增值的合理性、本次评估合理性情况”补充披露了天马时空估值合理性说明的相关内容。

22、在重组报告书“第七节 标的资产的评估情况\一、天马时空 80%股权的评估情况\（八）本次交易中天马时空 100%股权评估值、预估值及恺英网络借壳上市申报材料中对天马时空 100%股权评估值差异较大的情况说明”中补充说明本次交易天马时空评估值较预估值及恺英网络评估值差异较大的原因及合理性。

23、在重组报告书“第七节 标的资产的评估情况\一、天马时空 80%股权的评估情况\（九）本次交易对《全民奇迹》未来充值流水的预测与恺英网络对《全民奇迹》未来充值流水预测的差异情况说明”中补充披露了本次交易对《全民奇迹》未来充值流水的预测与恺英网络对《全民奇迹》未来充值流水预测的差异情况、原因及合理性。

24、2013年10月，上市公司收购了上游信息 70%控股权。在本报告书“第七节 标的资产的评估情况\二、上游信息 30%股权的评估情况\（六）有关评估事项的说明”补充披露了该次交易与本次交易采用不同评估方法作价的原因及合理性；在重组报告书“重大事项提示\六、业绩承诺与补偿\（二）上游信息两次业绩承诺差异的原因”中补充披露了两次交易业绩承诺差异的原因；在重组报告书“重大风险提示\十五、业绩承诺期内各年度业绩承诺的实现存在不确定性的风险”、“第十三节 风险因素\十五、业绩承诺期内各年度业绩承诺的实现存在不确定性的风险”、“第七节 标的资产的评估情况\二、上游信息 30%股权的评估情况\（六）有关评估事项的说明”中补充披露了前次交易业绩承诺未实现的原因

及对本次交易盈利预测及评估作价的影响；在报告书“第七节 标的资产的评估情况\三、董事会对本次交易评估事项的意见\（二）标的资产估值依据的合理性分析”中结合前次交易情况补充说明了本次评估作价的合理性。

25、在重组报告书“第七节 标的资产的评估情况\二、上游信息 30%股权的评估情况\（六）有关评估事项的说明”中补充披露了上游信息评估中溢余性货币资金的确认依据及合理性。

26、在重组报告书“第七节 标的资产的评估情况\二、上游信息 30%股权的评估情况\（七）上游信息估值的公允性”中补充说明了上游信息估值合理性情况。

27、在重组报告书“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容\一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空\（六）标的资产的交割及期间损益”及“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容\二、《发行股份购买资产协议》主要内容——上游信息\（五）资产交割”中补充披露了标的资产过渡期损益的相关安排。

28、在重组报告书“第十节 董事会就本次交易对上市公司影响的讨论与分析\三、标的公司行业地位及核心竞争力\（二）标的公司的核心竞争力——天马时空”及“第十节 董事会就本次交易对上市公司影响的讨论与分析\三、标的公司行业地位及核心竞争力\（三）标的公司的核心竞争力——上游信息”中对标的资产的核心竞争优势进行了补充披露。

29、在重组报告书“第十节 董事会就本次交易对上市公司影响的讨论与分析\五、标的公司盈利能力分析——天马时空\（四）报告期内毛利率情况分析”补充披露了天马时空毛利率水平的合理性。

重大事项提示

本部分所述词语或简称与本报告书“释义”所述词语或简称具有相同含义。特别提醒投资者认真阅读本报告书全文，并特别注意下列事项：

一、本次交易方案概述

掌趣科技拟向刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资非公开发行股份并支付现金，购买其持有的天马时空 80%股权；拟向刘智君非公开发行股份购买其持有的上游信息 30%股权；并向不超过 5 名其他特定投资者发行股份募集配套资金。

（一）本次交易方案

本次交易分为发行股份及支付现金购买资产与募集配套资金两个部分：

1、发行股份及支付现金购买资产

本次交易上市公司拟以发行股份及支付现金相结合的方式，购买天马时空 80%股权以及上游信息 30%股权。本次交易上市公司共支付交易总对价 304,124.00 万元，其中，以现金方式支付 84,329.9348 万元，剩余 219,794.0652 万元以发行上市公司股份的方式支付，发行上市公司股份的价格为 11.54 元/股，共计发行 190,462,791 股。具体情况如下：

（1）掌趣科技拟发行股份并支付现金，购买天马时空 80%股权

本公司与天马时空股东刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资已签署了《北京掌趣科技股份有限公司与刘惠城、杜海、李少明、北京市天马合力投资中心（有限合伙）、邱祖光、天津金星投资有限公司、赵勇之发行股份及支付现金购买资产协议》。根据该协议，本公司拟向刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资非公开发行股份并支付现金，向赵勇支付现金，购买其持有的天马时空 80%股权。

本次交易，天马时空 80%股权的评估值为 268,034.97 万元，经交易各方友好

协商，确定天马时空 80%股权交易对价为 267,760 万元，其中，以现金方式支付 84,329.9348 万元，剩余 183,430.0652 万元以发行股份的方式支付，发行股份价格为 11.54 元/股（不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%），共计发行 158,951,526 股。

上市公司向刘惠城、邱祖光、赵勇、李少明、杜海、天马合力、金星投资分别支付对价的金额及具体方式如下表所示：

交易对方	所持天马时空股权比例	总对价（万元）	现金对价（万元）	现金支付比例	股份对价（万元）	股份支付比例
刘惠城	36.10%	128,939.8689	42,257.8313	32.8%	86,682.0376	67.2%
杜海	1.62%	5,315.2204	1,415.5256	26.6%	3,899.6948	73.4%
李少明	1.62%	5,315.2204	1,415.5256	26.6%	3,899.6948	73.4%
天马合力	4.50%	14,728.1419	3,922.3307	26.6%	10,805.8112	73.4%
邱祖光	22.54%	73,774.9008	19,647.3904	26.6%	54,127.5104	73.4%
金星投资	10.00%	32,732.4785	8,717.1621	26.6%	24,015.3164	73.4%
赵勇	3.61%	6,954.1691	6,954.1691	100.0%	0.0000	0.0%
合计	80%	267,760.0000	84,329.9348	31.5%	183,430.0652	68.5%

（2）掌趣科技拟发行股份购买刘智君持有的上游信息剩余 30%股权

上市公司与上游信息股东刘智君已签署了《北京掌趣科技股份有限公司与刘智君之发行股份购买资产协议》。目前上游信息为上市公司持股 70%的控股子公司，根据本协议，上市公司拟向刘智君非公开发行股份购买其持有的上游信息剩余 30%少数股权。收购完成后，上游信息将成为上市公司的全资子公司。

本次交易，上游信息剩余 30%股权的评估值为 36,633.47 万元，经交易双方友好协商，确定上游信息剩余 30%股权交易对价为 36,364 万元，全部以发行股份的方式支付，发行股份价格为 11.54 元/股（不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%），共计向刘智君发行 31,511,265 股。

2、募集配套资金

根据中国证监会《重组管理办法》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》

的相应规定，上市公司拟通过询价方式，向不超过 5 名符合条件的特定投资者非公开发行股份募集配套资金。本次拟募集配套资金金额为 150,000 万元，未超过拟购买资产交易价格的 100%。

本次发行股份募集配套资金的发股价格按照《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的规定确定，配套募集资金认购方锁定期安排如下：

（1）若发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价，则发行股份募集配套资金之新增股份数自发行结束之日起可上市交易；

（2）若发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，发行股份募集配套资金之新增股份数自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最终募集配套资金成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施。

（二）本次交易标的概述

1、掌趣科技本次拟收购天马时空 80%股权

天马时空是移动游戏和网页游戏开发商，历史上曾开发并运营了 ARPG 类网页游戏《怒斩》。天马时空 2014 年“奇迹”题材移动手游大作《全民奇迹》于 2014 年 10 月 16 日正式上线推广，2014 年 12 月进入 iOS 畅销游戏排行榜前 5 名。截至 2015 年 5 月 31 日，《全民奇迹》共有注册用户 2,486.85 万人，累计充值金额 156,727.44 万元；2015 年 5 月，月活跃用户 981.73 万人，月付费用户数 56.95 万人，月充值金额 39,058.15 万元。

2、掌趣科技本次拟收购上游信息剩余 30%股权

上游信息为掌趣科技持股 70%的控股子公司，本次掌趣科技拟发行股份收购刘智君持有的上游信息剩余 30%少数股权。收购完成后，上游信息将成为掌趣科技全资子公司。上游信息是国内领先的网页游戏和移动游戏开发商及运营商，成立不久即开发出首款塔防类网页游戏产品《塔防三国志》。其后，在网页游戏开

发、运营能力不断提高的基础上，上游信息逐步将游戏产品开发领域拓展到多种类的网页游戏和移动互联网游戏领域，先后推出了自研游戏《塔防三国志》移动版、《回到三国志》、《刀塔守卫战》、《Hero Defense》等多款游戏。同时上游信息采用代理发行的方式增强自身游戏产品的储备。上游信息《塔防三国志》（网页版）于 2012 年 6 月在腾讯开放平台上线，截至本报告书出具日已运营三年余。通过不断的游戏更新，上游信息有效地保持和延长了《塔防三国志》游戏的生命高峰期，截至 2015 年 5 月末，《塔防三国志》（腾讯开放平台网页版）累计注册用户数约 7,474 万人，累计充值金额超 7.54 亿元；2015 年 5 月月充值仍达 2,133.64 万元，月活跃用户约 217.35 万人。2014 年 6 月上线运营的《回到三国志》网页游戏，保持了良好的数据增长情况。截至 2015 年 5 月 31 日，《回到三国志》累计注册用户约 1,906.66 万人，累计充值金额超过 5,988 万元，2015 年 5 月月充值金额 947.78 万元。

二、本次交易标的资产的价格及评估值

天马时空 80%股权采用市场法和资产基础法评估，评估机构以市场法评估结论作为天马时空 80%股权的最终评估结论。根据中联评估出具的中联评报字[2015]第 931 号《评估报告》，截至评估基准日 2015 年 5 月 31 日，在持续经营前提下，天马时空于评估基准日经审计的账面净资产（母公司口径）为 9,982.80 万元，采用市场法评估后的净资产（全部股东权益）价值为 335,043.71 万元，增值额为 325,060.91 万元，增值率为 3256.21%。据此，天马时空 80%股权的评估结果为 268,034.97 万元。根据上市公司与天马时空交易对方签署的各项协议，天马时空 80%股权作价为 267,760 万元。

上游信息 30%股权采用市场法和资产基础法评估，评估机构以市场法评估结论作为上游信息 30%股权的最终评估结论。根据中联评估出具的中联评报字[2015]第 932 号《评估报告》，截至评估基准日 2015 年 5 月 31 日，在持续经营前提下，上游信息于评估基准日经审计的账面净资产（母公司口径）为 13,207.08 万元，采用市场法评估后的净资产（全部股东权益）价值为 122,111.57 万元，增值额为 108,904.49 万元，增值率为 824.59%。据此，上游信息 30%股权的评估结果为 36,633.47 万元。根据上市公司与上游信息交易对方刘智君签署的各项协议，

上游信息 30%股权作价为 36,364 万元。

上述标的资产的具体评估情况，请参见“第七节 标的资产的评估情况”

三、本次交易涉及的股票发行价格及发行数量

（一）发行价格

本次交易涉及的上市公司股份发行包括发行股份购买资产和发行股份募集配套资金两部分。本次发行股份购买资产的定价基准日为公司第二届董事会第三十五次会议决议公告日。

上述定价原则下，发行股份及支付现金购买资产与募集配套资金的定价情况分别如下：

1、发行股份及支付现金购买资产所涉发行股份的定价及其依据

本次发行股份购买资产的定价基准日为公司第二届董事会第三十五次会议决议公告日。本次发行股份购买资产的股票发行价格为 11.54 元/股，不低于上市公司定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%（定价基准日前 20 个交易日股票交易均价=定价基准日前 20 个交易日股票交易总额/定价基准日前 20 个交易日股票交易总量）。

在定价基准日至股份发行日期间，上市公司如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，则该发股价格将做相应调整。

本次交易，自预案公告以来，由于交易方案发生重大调整，导致上市公司发行股份购买资产的发股价进行了重新锁价。上市公司以第二届董事会第三十五次会议决议公告日为基准日进行了重新锁价。本次重新锁价后，发行股份购买资产的发股价格由预案时确定的 8.19 元/股（预案发股价 15.58 元/股经除权除息调整后的结果），提高到 11.54 元/股。

2、募集配套资金所涉发行股份的定价及其依据

本次发行股份募集配套资金的发股价格，将按照《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的规定，在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，

根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

（二）发行数量

1、发行股份及支付现金购买资产的发行股份数量

根据上述发行股份购买资产的发股价格计算，上市公司向天马时空和上游信息的售股股东共计发行股份 190,462,791 股，具体分配方式如下：

收购的标的资产	序号	交易对方	获得的股份数量(股)	占本次发股数的比例
天马时空 80%股权	1	刘惠城	75,114,417	39.4%
	2	李少明	3,379,284	1.8%
	3	杜海	3,379,284	1.8%
	4	邱祖光	46,904,255	24.6%
	5	天马合力	9,363,787	4.9%
	6	金星投资	20,810,499	10.9%
上游信息 30%股权	7	刘智君	31,511,265	16.5%
合计			190,462,791	100.0%

注：各方同意，上市公司向本次收购获得上市公司股份对价的交易对方，发行的总股份数以及每一交易对方获得的相应股份数量，需经本公司股东大会批准后，以中国证监会最终核准的发行数量为准。

在定价基准日至股份发行日期间，上市公司如有除权、除息事项，上述股份发行数量将随发行价格的调整作相应调整。

2、募集配套资金的发行股份数量

本公司通过询价的方式向不超过 5 名符合条件的特定投资者发行股份募集配套资金，募资金额为 150,000 万元，不超过拟购买资产交易价格的 100%。在该范围内，最终发行数量将按照《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的规定，由董事会根据股东大会的授权，与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。

四、股份锁定安排

（一）发行股份及支付现金购买资产所涉发行股份的锁定期

1、收购天马时空 80%股权

交易对方刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资承诺：

其在本次发行中认购取得的对价股份，自发行结束日起 12 个月内不得转让；但是，若截至其取得本次发行的股份时，其用于认购股份的资产持续拥有权益的时间不足 12 个月，则相应取得的对价股份，自发行结束日起 36 个月内不得转让。

为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性，在上述 12 个月法定锁定期届满后，其各自所持的对价股份应按如下比例分期解锁：

交易对方	本次交易中认购的对价股份数（股）	第一期可解锁股份比（%）	第二期可解锁股份比（%）	第三期可解锁股份比（%）
刘惠城	75,114,417	35	35	30
李少明	3,379,284	35	35	30
杜海	3,379,284	35	35	30
邱祖光	46,904,255	35	35	30
天马合力	9,363,787	35	35	30
金星投资	20,810,499	35	35	30
合计	158,951,526	35	35	30

上述各期可解锁股份的具体可解锁时间如下：

第一期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、且标的资产 2015 年《专项审核报告》披露后解禁；

第二期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、标的资产 2016 年《专项审核报告》披露后解禁；

第三期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、标的资产 2017 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2017 年年度报告公告后解禁。

如交易对方刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资认购的全部或部分对价股份适用 36 个月的法定锁定期，则该等股份于该锁定期届满、且标的资产 2017 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2017 年年度报告公告后一次性解禁。

2、收购上游信息 30%股权

交易对方刘智君承诺：

对本次交易项下取得的对价股份自发行结束日起 12 个月内不进行转让。

在此基础上，为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性，就其在本次交易所获锁定期为 12 个月的对价股份，其应按第一期 90%、第二期 10%的节奏解禁。

第一期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月且标的资产 2015 年《专项审核报告》披露后解禁；

第二期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月且标的资产 2016 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2016 年年度报告公告后解禁。

同时，本次交易标的中接受股份对价的交易对方承诺，如其成为上市公司的董事、监事及高级管理人员，则需根据中国证监会及深交所的相关法律规定执行作为董事、监事、高级管理人员需要进一步履行的限售承诺。本次交易实施完成后，接受股份对价的交易对方，由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的上市公司股份，亦应遵守上述股份锁定约定。

（二）募集配套资金发行股份的锁定期

根据中国证监会《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相应规定，配套募集资金认购方锁定期安排如下：

1、最终发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行股份募集配套资金之新增股份，自发行结束之日起可上市交易；

2、最终发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百

分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份募集配套资金之新增股份，自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

本次配套募集资金发行结束后，由于公司送红股、转增股本等原因增加的公司股份，亦应遵守上述约定。

五、现金对价支付安排

本次交易现金对价为向天马时空交易对方支付的现金对价，共计 84,329.9348 万元，具体情况如下：

转让方	对价现金的金额（万元）
刘惠城	42,257.8313
杜海	1,415.5256
李少明	1,415.5256
天马合力	3,922.3307
邱祖光	19,647.3904
金星投资	8,717.1621
赵勇	6,954.1691
合计	84,329.9348

1、上市公司分 4 期向刘惠城支付现金对价

第一期：刘惠城所持有的天马时空全部股权过户至上市公司名下，且上市公司本次交易的配套募集资金到账后 10 个工作日内或股权过户后 6 个月内（两者以较早发生者为准），刘惠城需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 60% 部分；

第二期：上市公司在指定媒体披露 2015 年天马时空《专项审核报告》后，刘惠城需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 20% 部分；

第三期：上市公司在指定媒体披露 2016 年度天马时空《专项审核报告》后，

刘惠城需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 15%部分；

第四期：上市公司在指定媒体披露 2017 年度天马时空《专项审核报告》、《减值测试报告》后，刘惠城需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的剩余 5%部分。

2、上市公司分 4 期向邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资支付现金对价

第一期：邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资所分别持有的天马时空全部股权过户至上市公司名下，且上市公司本次交易的配套募集资金到账后 10 个工作日内或股权过户后 6 个月内（两者以较早发生者为准），邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 45%部分；

第二期：上市公司在指定媒体披露 2015 年天马时空《专项审核报告》后，邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 30%部分；

第三期：上市公司在指定媒体披露 2016 年度天马时空《专项审核报告》后，邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 15%部分；

第四期：上市公司在指定媒体披露 2017 年度天马时空《专项审核报告》、《减值测试报告》后，邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的剩余 10%部分。

六、业绩承诺及补偿

（一）业绩承诺及补偿安排

1、刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资承诺天马时空 2015 年、2016 年、2017 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 2.11 亿元、2.59 亿元、3.30 亿元。如果实际净利润低于上述承诺净利润的，则交易对方刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资将按照签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》规定进行补偿。

2、刘智君承诺上游信息 2015 年、2016 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 1.1 亿元、1.34 亿元。如果实际净利润低于上述承诺净利润的，则交易对方刘智君将按照签署的《发行股份购买资产协议》的规定进行补偿。

具体补偿办法详见本报告书“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容/一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空/（七）盈利补偿”及“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容/二、《发行股份购买资产协议》主要内容——上游信息/（六）盈利补偿”。

（二）上游信息两次业绩承诺差异的原因

2013 年 10 月，上市公司公告了收购上游信息 70%股权的重组交易（简称“前次收购交易”），前次收购交易于 2014 年 3 月通过审核，并于 2014 年 4 月完成股份交割，自此，上游信息成为上市公司控股 70%的子公司。

前次收购交易时，交易对方刘智君、田寒松、马晓光、朱晔、至高投资对上游信息的经营业绩作出了承诺。对于 2015 年和 2016 年上游信息的业绩，其承诺上游信息 2015 年和 2016 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于人民币 1.56 亿元和 1.90 亿元，

本次评估测算中，预计上游信息 2015 年、2016 年预测净利润分别为 10,489.95 万元、13,370.43 万元。本次收购上游信息 30%股权交易的交易对方刘智君，对上游信息 2015 年和 2016 年的业绩做出了承诺，承诺上游信息 2015 年和 2016 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 1.1 亿元和 1.34 亿元。

游戏产品是游戏研发企业的主要经营成果。新开发游戏产品的实际盈利情况存在不确定性，导致游戏研发企业的业绩也存在波动的可能。同时，移动网络游戏和网页游戏行业，随着行业进入者的增加、以及行业参与者加大投入，使得竞争程度加剧，游戏研发企业开发出受欢迎的游戏新品的难度增加。这使得游戏研发企业需要顺应游戏市场的需求变化，调整在研游戏研发计划，从而使得新游戏产品的推出计划出现延迟。上述因素，均给游戏研发企业的业绩带来一定的波动可能性。

本次评估预测中，所采用的上游信息盈利预测净利润数据低于前次收购交易业绩承诺的主要原因，是由于受内外部环境的影响，前次收购交易评估时上游信息预计的在研游戏产品研发和上线计划的实施进度及实施效果，与上次交易预测中存在差异，由此导致了上游信息 2014 年的净利润为 10,727.54 万元，低于上次交易中评估预测的上游信息 2014 年净利润，也低于前次交易中的承诺利润。

本次评估结合目前公司的业务开展情况及最近两年的实际经营情况，对公司目前的产品发行及研发计划等参数进行了谨慎的预测和调整，从而导致本次评估的 2015 年、2016 年盈利预测数据低于前次收购交易的承诺利润，进而参考本次评估的盈利预测利润设定的承诺利润也低于前次收购交易的承诺利润。

七、奖励对价

（一）设置奖励对价安排的原因

1、奖励对价安排

本次收购天马时空 80% 股权的交易，设置了奖励对价条款。根据天马时空在本次交易后的盈利实现情况，对本次交易的标的资产交易价格，作出作价调整安排如下：

如天马时空在承诺期内累计实现的净利润总和高于承诺期承诺利润的总和，则增加如下：

标的资产交易价格增加数 = (承诺期累计实现净利润总和 — 承诺期累计承诺净利润总和) * 80% * 2

就上述标的资产交易价格增加数，由上市公司以非公开发行股份的方式、按照刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资于本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占其合计持有的天马时空出资额的比例分别支付。上市公司无需为上述标的资产交易价格增加数向赵勇支付。

无论如何，上述标的资产交易价格增加数合计不超过 36,000 万元。承诺期内天马时空因股权收购等资本性并购而产生的利润不计入上述的“净利润总和”。

就上市公司因支付标的资产交易价格增加数而需非公开发行股份事宜，上市公司应不迟于承诺期届满后 2 年内另行召集召开董事会、股东大会审议通过非公开发行预案后，向中国证监会或届时的有权监管部门提交发行申请，经监管部门核准及公开披露后予以实施。

如上市公司未能在 2020 年 1 月 25 日之前以发行股份方式向刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资支付上述标的资产交易价格增加数，则上市公司应在该两年期限届满后 60 天内向刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资以现金方式支付上述标的资产交易价格增加数的 80%，剩余 20% 上市公司无需再行支付。

如上述拟发行的股份因届时证监会等相关主管机关要求需要被设定锁定期的，则刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资有权要求上市公司最迟在该两年期限届满后 60 天内向其以现金方式支付上述标的资产交易价格增加数全额的 80%，剩余 20% 上市公司无需再行支付。为明确起见，如上述拟发行的股份无需被设定锁定期的，刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资不享有要求上市公司以现金方式支付标的资产交易价格增加数的权利。

请投资者注意，天马时空的奖励对价存在因上市公司无法发行不设锁定期股票，或者奖励对价接受人不接受有锁定期股票，从而上市公司必须以现金方式支付的可能。

2、设置奖励对价安排的原因

(1) 交易作价调整设置的需要

本次交易，天马时空交易对方对天马时空在承诺期需完成的业绩进行了承

诺，并在交易协议中设置了业绩补偿措施，即如果天马时空承诺期内实际实现的利润不达承诺利润，则承担业绩承诺责任的交易对方需按照交易协议约定的补偿措施，对上市公司进行补偿。天马时空交易对方在承担业绩补偿责任的同时，对于如果天马时空业绩实现情况超出交易时承诺和预期的，要求上市公司给予一定的奖励。

经过上市公司与交易对方协商谈判，在本次交易中设置了奖励对价安排。交易各方在本次交易中设置的业绩补偿和奖励对价安排，组成了本次交易的作价调整机制。

对本次交易中设置的奖励对价安排，上市公司已履行了董事会、股东大会的审议程序。

（2）实现激励管理层和重要员工的目的

奖励对价的享受方中，刘惠城、杜海、李少明三人为天马时空的管理层股东，天马合力为天马时空重要员工的持股平台。虽然上市公司与交易对方中的刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资签署了业绩补偿条款，即在天马时空业绩不达承诺时，上述业绩补偿责任方需要按约定向上市公司支付补偿款，使得天马时空的主要管理层和核心员工，拥有积极工作完成业绩承诺的动力。但上市公司需要避免天马时空管理层和核心员工，在完成业绩承诺净利润后，失去继续积极努力的动力。通过奖励对价条款设置的作价调整机制，将会促使天马时空管理层和员工在完成承诺业绩后依然继续积极努力工作，增加天马时空的价值。

由于上述原因，经过交易各方协商谈判，本次交易中设置了奖励对价安排。

（二）设置奖励对价安排对上市公司和中小股东权益的影响

本次奖励对价设置的基础，是基于交易双方经过协商谈判，意图通过业绩补偿和奖励对价条款对交易作价设置一定的调整机制。

本次上市公司收购天马时空 80%股权交易作价为 267,760 万元，承诺期业绩承诺总金额为 80,000 万元，根据业绩补偿条款，如不达业绩承诺，业绩承诺方

需要向上市公司按照不达金额的 3.347 倍支付补偿款（注：3.347 倍=交易作价 267,760 万元/承诺利润总和 80,000 万元）。

根据本次奖励对价条款，如若达到对价奖励条件，上市公司需要按超额业绩的 1.6 倍向奖励对价享受方进行支付（注：1.6 倍=超额业绩×对价调整倍数 2 倍×奖励对价享受方享受的 80%比例）。

在由业绩补偿和奖励对价条款组成的作价调整体系中，盈利不达业绩承诺时补偿的金额为不达承诺数额的 3.347 倍，盈利超过业绩承诺时奖励的金额为超过承诺数额的 1.6 倍，且奖励对价金额设有 36,000 万元的上限。

奖励对价安排的设置，有助于在保护上市公司和中小股东权益的基础上，与交易对方达成交易协议。对于交易作价不完全相等的补偿和奖励调整机制，有利于保护上市公司和中小股东的权益。

另外，通过设置奖励对价条款，可以使天马时空管理层和核心员工努力完成业绩承诺，并积极实现超额业绩，从而增加天马时空企业价值。

（三）是否存在摊薄上市公司中小股东权益的情形

本次交易设置了奖励对价条款，且上市公司在业绩承诺期届满后，将优先通过非公开发行上市公司股票的形式，向奖励对价享受方发行上市公司股份来支付奖励对价。

设置奖励对价条款的原因，是由于交易对方对标的公司天马时空在承诺期内实际实现的利润，有较大信心将超过本次交易谈判时的预期，要求增加天马时空估值。上市公司与交易对方通过谈判协商，最终达成了包含奖励对价和业绩补偿措施在内的交易安排。

本次交易收购天马时空 80%股权的作价为 267,760 万元，承诺期业绩承诺总金额为 80,000 万元，即上市公司收购天马时空 80%股权的作价，与承诺业绩总额的比为 3.347 倍。本次设置的奖励对价条款，上市公司需要按超额业绩的 1.6 倍向奖励对价享受方进行支付。

若天马时空业绩承诺期实现净利润 90,000 万元，即超额业绩实现 10,000 万

元。在目前的交易条件下，上市公司支付的收购作价合计为 283,760 万元。如果上市公司未通过与交易对方达成奖励条款，进而降低交易对方对超额部分利润的估值要求，则上市公司需支付的收购作价将提高为 $90,000 \text{ 万} \times 3.347 = 301,230 \text{ 万}$ 元，将会降低上市公司中小股东的权益。

由于上市公司股票的估值较高（上市公司 2015 年 10 月 14 日的股票 PE 倍数为 79 倍），远高于本次交易天马时空 80% 股权作价的估值，也高于超额业绩对应的奖励对价的估值，上市公司通过发行股票收购估值倍数低于自己股票估值的盈利资产，相比收购前，将提高上市公司中小股东的权益。

在本次收购完成后，天马时空的财务数据并入上市公司报表，将增大归属于上市公司母公司所有者的利润数。在承诺期结束后，如存在超额利润，则上市公司在未来时点发行股份支付时，会存在由于股份发行而摊薄未来发行时点每股收益的情况。

本次交易，上市公司通过奖励对价条款的设置，获得天马时空承诺期内实现的超额利润，有助于保护上市公司中小股东的权益。

（四）符合《上市公司重大资产重组管理办法》的相关规定

本次交易设置的奖励对价，符合现行《上市公司重大资产重组管理办法》的要求，上市公司未来以非公开发行股份的方式支付奖励对价，将依照上市公司非公开发行股份有关的规则执行。

根据《上市公司重大资产重组管理办法》第三十五条的规定：

“采取收益现值法、假设开发法等基于未来收益预期的方法对拟购买资产进行评估或者估值并作为定价参考依据的，上市公司应当在重大资产重组实施完毕后 3 年内的年度报告中单独披露相关资产的实际盈利数与利润预测数的差异情况，并由会计师事务所对此出具专项审核意见；交易对方应当与上市公司就相关资产实际盈利数不足利润预测数的情况签订明确可行的补偿协议。

预计本次重大资产重组将摊薄上市公司当年每股收益的，上市公司应当提出填补每股收益的具体措施，并将相关议案提交董事会和股东大会进行表决。负责

落实该等具体措施的相关责任主体应当公开承诺，保证切实履行其义务和责任。

上市公司向控股股东、实际控制人或者其控制的关联人之外的特定对象购买资产且未导致控制权发生变更的，不适用本条前二款规定，上市公司与交易对方可以根据市场化原则，自主协商是否采取业绩补偿和每股收益填补措施及相关具体安排。”

本次交易的交易对方，不是上市公司的控股股东、实际控制人或者其控制的关联人，交易也未导致上市公司控制权发生变更，故不适用《上市公司重大资产重组管理办法》第三十五条前二款的规定。上市公司与交易对方依据市场化的原则，协商一致，设置了业绩补偿和奖励对价措施，并在业绩补偿和奖励对价措施设置中，体现了对上市公司及中小股东权益的保护，符合《上市公司重大资产重组管理办法》的相关规定。

本次交易设置的奖励对价具体支付方式中，上市公司将优先在承诺期届满后两年内另行召开董事会、股东大会审议非公开发行预案，并向中国证监会或届时的有权监管部门提交发行申请，经核准后予以实施。如上市公司无法以发行股份方式支付奖励对价，或奖励对价享受方不接受设置有锁定期的股票时，则上市公司须以现金方式支付奖励对价。

上市公司寻求在未来优先以股份方式支付奖励对价，且对于如无法实施以股份方式支付奖励对价时提供了现金支付的替代方式，保证了交易各方的权益，符合《上市公司重大资产重组管理办法》的规定。

本次交易设置的奖励对价安排，符合《上市公司重大资产重组管理办法》的相关规定。

（五）奖励对价安排相关会计处理

根据《企业会计准则第 20 号——企业合并》“第十一条（四）在合并合同或协议中对可能影响合并成本的未来事项作出约定的，购买日如果估计未来事项很可能发生并且对合并成本的影响金额能够可靠计量的，购买方应当将其计入合并成本。”同时，根据证监会《2012 年上市公司执行会计准则监管报告》中的规定，“基于后续业绩变化而调整的或有对价不能调整原合并商誉对于非同一控制下企

业合并，或有对价形成的资产或负债一般属于金融工具，其后续以公允价值计量且其变化计入当期损益。”

依据天马时空交易对方与上市公司签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》，其中约定的业绩承诺期内业绩奖励对价，属于非同一控制下企业合并的或有对价。因此，购买日，上市公司应对天马时空承诺期内业绩做出合理估计，并根据协议约定的作价调整公式“标的资产交易价格增加数=(承诺期累计实现净利润总和—承诺期累计承诺净利润总和)×80%×2”，计算确定奖励对价金额。该金额作为企业对价的一部分计入合并对价，按照其在购买日的公允价值计入企业合并成本。由于掌趣科技“不能无条件地避免以交付现金或其他金融资产来履行合同义务”，根据《企业会计准则第 37 号-金融工具列报》的相关规定，奖励对价应作为一项金融负债并在“长期应付款”项下列示。

承诺期内，根据天马时空实际业绩的变动情况，对奖励对价估计金额进行调整，调整金额计入“公允价值变动损益”科目。

该笔奖励对价形成的金融负债后续以公允价值计量且其变化计入当期损益，承诺期内，根据天马时空业绩的变动情况，对奖励对价进行调整，调整金额计入“公允价值变动损益”。业绩承诺期满，根据天马时空盈利实现情况，经上市公司董事会、股东大会审议通过，并经监管部门核准非公开发行预案后，如上市公司以非公开发行股份的方式支付该对价的，则根据核准、发行情况，上市公司增加“股本”、“资本公积”，减少“长期应付款”。

上述奖励对价安排的会计处理，符合《企业会计准则》和证监会《2012 年上市公司执行会计准则监管报告》的规定。

八、本次交易对上市公司的影响

（一）本次交易对上市公司股权结构的影响

上市公司目前的总股本为 2,467,694,848 股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股 190,462,791 股用于购买资产。本次发行股份购买资产前后本公司的股权结构变化如下表所示：

股东名称	本次交易之前		本次交易完成后	
	持股数量（股）	持股比例	持股数量（股）	持股比例
姚文彬及叶颖涛	713,293,313	28.91%	713,293,313	26.83%
刘惠城	-	0.00%	75,114,417	2.83%
邱祖光	-	0.00%	46,904,255	1.76%
李少明	-	0.00%	3,379,284	0.13%
杜海	-	0.00%	3,379,284	0.13%
天马合力	-	0.00%	9,363,787	0.35%
金星投资	-	0.00%	20,810,499	0.78%
刘智君	32,335,359	1.31%	63,846,624	2.40%
其他股东	1,722,066,176	69.78%	1,722,066,176	64.78%
总计	2,467,694,848	100.00%	2,658,157,639	100.00%

注：1、本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式定价，最终发行价格将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。由于发行价尚无法确定，本部分计算未考虑配套融资的影响。2、本次交易之前股本情况为截至 2015 年 7 月 31 日数据。

本次交易前，上市公司控股股东和实际控制人为姚文彬先生和叶颖涛先生，姚文彬先生和叶颖涛先生持有公司 28.91%的股权。本次交易完成后，姚文彬先生和叶颖涛先生持有公司 26.83%的股权，仍为上市公司控股股东和实际控制人。本次交易未导致公司控制权发生变化。

本次交易完成后，社会公众股东合计持有的股份不会低于发行后总股本的 10%，不会出现导致掌趣科技不符合股票上市条件的情形。

（二）本次交易对上市公司主要财务指标的影响

根据公司 2014 年审计报告，2015 年 1-5 月管理层报表，以及大华审计师出具的 2014 年及 2015 年 1-5 月上市公司备考合并财务报表及审阅报告，本次交易前后上市公司主要财务数据的比较如下：

本次交易前后，公司每股收益指标变动如下：

单位：元

指标	本次交易前	本次交易后
2015 年 1-5 月基本每股收益	0.05	0.08

公司本次收购涉及的标的公司为天马时空及上游信息，标的公司的盈利能力较强，且本次收购的新标的公司天马时空业绩处于上升态势。本次交易不会摊薄上市公司的当期每股收益。

根据上市公司历史年度财务数据及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表，截至 2015 年 5 月 31 日，本次交易前后上市公司的资产、负债情况如下：

项目	2015 年 5 月 31 日	
	本次交易前	本次交易后
资产总计（万元）	485,777.81	767,413.18
负债总计（万元）	71,912.16	160,870.22
资产负债率（合并口径）	14.8%	21.0%

本次交易完成后，上市公司资产增加 281,635.37 万元，负债增加 88,958.05 万元，资产负债率较本次交易前上升，仍处于合理水平，不会增加上市公司财务风险，本次交易不会导致上市公司大量增加负债。

根据上市公司历史年度财务数据及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表，2015 年 1-5 月本次交易前后上市公司的盈利情况如下：

单位：万元

项目	本次交易前	本次交易后
营业总收入	36,101.66	49,956.61
营业收入	36,101.66	49,956.61
营业利润	14,739.73	23,663.60
利润总额	15,384.90	24,378.08
净利润	13,389.30	22,525.09
归属于母公司所有者的净利润	12,407.49	20,697.93

本次交易完成后，上市公司本期营业总收入、营业收入、营业利润、利润总额、净利润、归属于母公司所有者的净利润均有所提升。

(三) 标的资产可辨认净资产公允价值和商誉的确认依据及对上市公司未来经营业绩的影响

本次收购前，上市公司已持有上游信息 70%股权，本次收购上游信息 30%股权为收购少数股东股权，根据《企业会计准则第 20 号——企业合并》的相关规定，因购买少数股权新取得的长期股权投资，与按照新增持股比例计算应享有上游信息自购买日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积(股本溢价)。

本次收购天马时空 80%股权，涉及可辨认净资产和商誉的问题。

1、可辨认净资产公允价值确认的依据及对未来经营业绩的影响

根据《企业会计准则应用指南》及《企业会计准则解释第 5 号》的相关规定，公司对标的天马时空可辨认净资产的公允价值确认原则如下：

(1) 货币资金：按照购买日天马时空的账面余额作为其公允价值。

(2) 应收款项：天马时空的应收款项均为短期应收款项，按照应收取的金额作为其公允价值；在确定应收款项的公允价值时，扣除了已计提的坏账准备。

(3) 预付款项：天马时空的预付款项均为短期预付款项，按照预付的金额作为其公允价值；并考虑了发生坏账的可能性，预付款项无需计提坏账准备。

(4) 长期股权投资：天马时空的长期股权投资不存在活跃市场，参照中联资产评估集团有限公司出具的中联评报字[2015]第 931 号《北京掌趣科技股份有限公司拟收购北京天马时空网络技术有限公司股权项目资产评估报告》的评估结果作为其公允价值。

(5) 设备、无形资产：参照中联资产评估集团有限公司出具的中联评报字[2015]第 931 号《北京掌趣科技股份有限公司拟收购北京天马时空网络技术有限公司股权项目资产评估报告》的评估结果作为其公允价值。

(6) 应付账款、预收款项等流动负债：均为短期负债，按照应支付的金额作为其公允价值。

(7) 递延所得税负债：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与其计税基础之间存在差额，确认相应的递延所得税负债。

此外，非同一控制下的企业合并中，购买方在对企业合并中取得的被购买方资产进行初始确认时，在对被购买方拥有的但在其财务报表中未确认的无形资产进行充分辨认和合理判断后，满足以下条件之一的，应确认为无形资产：

(1) 源于合同性权利或其他法定权利；

(2) 能够从被购买方中分离或者划分出来，并能单独或与相关合同、资产和负债一起，用于出售、转移、授予许可、租赁或交换。

区别于商誉单独确认的无形资产一般包括：商标、版权及与其相关的许可协议、特许权、分销权等类似权利、专利技术、专有技术等。

本次交易中，评估机构采用资产基础法评估时，已对天马时空在其财务报表中未确认的、应区别于商誉单独确认的无形资产，拥有的版权、著作权进行了评估，评估值合计为 4,567.41 万元。

根据中联评估出具的中联评报字[2015]第 931 号《资产评估报告》，在评估基准日 2015 年 5 月 31 日，资产基础法下天马时空母公司的总资产评估价值为 18,703.57 万元，增值额为 4,549.15 万元，增值率为 32.14%；总负债评估价值为 4,171.62 万元，与账面价值一致；净资产评估价值为 14,531.95 万元，增值额为 4,549.15 万元，增值率为 45.57%。

增值部分主要为固定资产及无形资产。固定资产（主要是办公及电子设备）评估价值为 75.70 万元，较账面价值减值 6.90 万元，无形资产（主要为版权及著作权）评估价值为 4,567.41 万元，较账面价值增值 4,563.59 元，流动资产无增减值。

如果以 2014 年 1 月 1 日为购买日，按照固定资产折旧年限 5 年、无形资产摊销年限 2 年（授权期限）进行测算，固定资产和无形资产如按照上述评估价值

在合并报表进行确认，将分别减少 2014 年度、2015 年度、2016 年度利润总额 569.05 万元、2,280.34 万元、1709.90 万元。

考虑到假设的购买日与评估基准日不一致，公司尚未实质控制天马时空，故以天马时空 2014 年 1 月 1 日账面净资产为基础，并参考中联评估出具的中联评报字[2015]第 931 号《北京掌趣科技股份有限公司拟收购北京天马时空网络技术有限公司股权项目资产评估报告》的评估结果，对天马时空 2014 年 1 月 1 日可辨认净资产的公允价值进行调整，调整后被购买方天马时空在合并日（2014 年 1 月 1 日）的可辨认净资产公允价值为 3,313.95 万元。

2、商誉确认依据

根据中国证券监督管理委员会《上市公司重大资产重组管理办法》、《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 26 号—上市公司重大资产重组（2014 年修订）》的相关规定，公司需对重组后业务的财务报表进行备考合并，编制备考合并财务报表。在编制备考合并报表时，假设备考合并财务报表期初即 2014 年 1 月 1 日上市公司收购天马时空股权事项已经完成，据此确定备考合并日为 2014 年 1 月 1 日。

本次交易中，经交易各方协商确定，标的股权作价 267,760 万元。据此，不考虑奖励对价，确定的合并成本为 267,760 万元。

根据《企业会计准则第 20 号—企业合并》及《企业会计准则讲解》的有关规定，购买方在购买日应当对合并成本进行分配，按照规定确认所取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债。购买方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 3,313.95 万元的差额，应当确认为商誉。据此，将合并成本与标的资产可辨认净资产公允价值之间的差额确认为商誉，即 264,446.05 万元。

商誉产生的原因为市场法是在对企业未来收益预测的基础上计算评估价值的方法，不仅考虑了各分项资产是否在企业中得到合理和充分利用、组合在一起时是否发挥了其应有的贡献等因素对企业股东全部权益价值的影响，也考虑了企业所享受的各项优惠政策、运营资质、行业竞争力、公司的管理水平、人力资源、

要素协同作用等资产基础法无法考虑的因素对净资产的影响。

九、本次交易不构成关联交易，亦不导致实际控制人变更

根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2014 年修订）》，本次交易对方均不与上市公司存在关联关系，因此，本次交易不构成关联交易。

本次交易完成后，上市公司控股股东和实际控制人均不发生变更。本次交易不构成借壳上市。

十、本次交易构成重大资产重组

本次交易中，上市公司拟购买天马时空 80%股权和上游信息 30%股权。

根据掌趣科技、天马时空、上游信息 2014 年度的财务数据以及交易作价情况，相关财务比例计算如下：

单位：万元

项目	天马时空	上游信息	合计	掌趣科技	财务指标占比
资产总额	267,760.00	36,364.00	304,124.00	502,308.92	60.55%
资产净额	267,760.00	36,364.00	304,124.00	403,067.87	75.45%
营业收入	761.86	4,396.08	5,157.94	77,476.42	6.66%

注：掌趣科技的资产总额、资产净额取自经审计的 2014 年 12 月 31 日资产负债表，营业收入取自经审计的 2014 年度利润表，天马时空、上游信息的资产总额、资产净额指标均根据《重组管理办法》的相关规定，取值本次交易标的资产天马时空 80%股权、上游信息 30%股权的交易金额。天马时空营业收入取值为其 2014 年度营业收入，上游信息营业收入取值为其 2014 年度营业收入的 30%。

根据《重组管理办法》的规定，本次交易构成中国证监会规定的上市公司重大资产重组行为。同时，本次交易涉及发行股份购买资产及募集配套资金，需经中国证监会并购重组委审核，取得中国证监会核准后方可实施。

十一、本次交易已履行的审批程序

各标的公司已分别召开股东会审议通过本次重组方案。掌趣科技已召开第二

届董事会第三十八次会议，审议通过了本次重大资产重组报告书的相关议案。掌趣科技已分别与各标的资产的交易对方签署了重组协议。掌趣科技已召开临时股东大会审议通过本次交易。本次重组交易已取得中国证监会核准。

十二、本次重组相关方作出的重要承诺

（一）交易资产合法性的承诺

承诺主体	承诺内容
刘惠城、李少明、杜海、天马合力	1、天马时空依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足。天马时空及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件；天马时空最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。 2、本人/本合伙企业对交易资产拥有合法、完整的所有权，本人/本合伙企业真实持有该资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资产的所有者，本人/本合伙企业有权将交易资产转让给掌趣科技。 3、交易资产上不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不存在法律法规或天马时空之公司章程所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。 4、天马时空不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形；不存在受到行政处罚或者刑事处罚的情形。 5、本人/本合伙企业以交易资产认购掌趣科技发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。
邱祖光、赵勇、金星投资	1、本人/本公司对交易资产拥有合法、完整的所有权，本人/本公司真实持有该资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资产的所有者，本人/本公司有权将交易资产转让给掌趣科技。 2、交易资产上不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不存在法律法规或天马时空之公司章程所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。 3、另外，邱祖光及金星投资承诺：本人/本公司以交易资产认购掌趣科技发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。
刘智君	1、上游信息依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足。上游信息及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件；上游信息最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。

	2、本人对交易资产拥有合法、完整的所有权，本人真实持有该资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资产的所有者，本人有权将交易资产转让给掌趣科技。 3、交易资产上不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不存在法律法规或上游信息之公司章程所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。 4、上游信息不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形；不存在受到行政处罚或者刑事处罚的情形。 5、本人以交易资产认购掌趣科技发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。

（二）盈利补偿承诺

承诺主体	承诺内容
刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资	承诺天马时空 2015、2016、2017 年度实现的归母净利润（扣除非经常性损益）分别不低于 2.11 亿元、2.59 亿元、3.30 亿元
刘智君	承诺上游信息 2015 年度、2016 年度实现的归母净利润（扣除非经常性损益）分别不低于 1.11 亿元、1.34 亿元。

（三）股份锁定承诺

承诺主体	承诺内容
刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资	1、本人/本合伙企业/本公司认购的掌趣科技股份自发行结束之日起 12 个月内不进行转让；但是，若截至本人/本合伙企业/本公司取得本次发行的股份时，本人/本合伙企业/本公司用于认购股份的资产持续拥有权益的时间不足 12 个月，则相应取得的掌趣科技股份，自发行结束日起 36 个月内不得转让。 2、本人/本合伙企业/本公司认购的掌趣科技股份发行结束满 12 个月、且本次交易的标的资产 2015 年度《专项审核报告》披露后，本人/本合伙企业/本公司可转让本次交易获得的掌趣科技股份数额的 35%；本人/本合伙企业/本公司认购的掌趣科技股份发行结束满 12 个月，且本次交易的标的资产 2016 年度《专项审核报告》披露后，本人/本合伙企业/本公司可转让本次交易获得的掌趣科技股份数额的 35%；本人/本合伙企业/本公司认购的掌趣科技股份发行结束满 12 个月、且本次交易的标的资产 2017 年度《专项审核报告》及《减值测试报告》披露后，本人/本合伙企业/本公司可转让本次交易获得的掌趣科技股份数额的 30%。 3、如本人/本合伙企业/本公司在本次交易中认购的全部或部分掌趣科技股份适用 36 个月的法定锁定期，则该等股份于该锁定期届满、且标的资产 2017 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披

	露、且掌趣科技 2017 年年度报告公告后一次性解禁。 4、上述第 2、3 条所述各期可转让的掌趣科技股份数额还应当扣除本人/本合伙企业/本公司依据有关协议需要进行股份补偿的股份数额。 5、上述限售期届满后，如本人成为掌趣科技的董事、监事及高级管理人员，本人还将根据中国证券监督管理委员会及深圳证券交易所的相关法律规定执行作为董事、监事、高级管理人员需要进一步履行的限售承诺。 6、本次交易实施完成后，本人/本合伙企业/本公司由于掌趣科技送红股、转增股本等原因增持的掌趣科技股份，亦应遵守上述承诺。
刘智君	1、本人认购的掌趣科技股份自发行结束之日起 12 个月内不进行转让； 2、上述第 1 条所述 12 个月承诺限售期满且本次交易的标的资产 2015 年度《专项审核报告》出具后，本人可转让本次交易获得的掌趣科技股份数额的 90%；本人认购的掌趣科技股份自发行结束满 12 个月且本次交易的标的资产 2016 年度《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2016 年年度报告公告后，本人可转让本次交易获得的掌趣科技股份数额的 10%。 3、上述第 2 条所述各期可转让的掌趣科技股份数额还应当扣除本人依据有关协议需要进行股份补偿的股份数额。 4、上述限售期届满后，如本人成为掌趣科技的董事、监事及高级管理人员，本人还将根据中国证券监督管理委员会及深圳证券交易所的相关法律规定执行作为董事、监事、高级管理人员需要进一步履行的限售承诺。

（四）关于避免同业竞争的承诺函

承诺主体	承诺内容
刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力	1、本次交易完成后，在本人/本合伙企业持有掌趣科技股票期间，本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的其他企业不会直接或间接经营任何与天马时空、掌趣科技及其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与天马时空、掌趣科技及其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业； 2、本次交易完成后，在本人/本合伙企业持有掌趣科技股票期间，如本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的企业现有业务或该企业为进一步拓展业务范围，与掌趣科技及其下属公司经营的业务产生竞争，则本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的企业将采取包括但不限于停止经营产生竞争的业务、将产生竞争的业务纳入掌趣科技或者转让给无关联关系第三方等合法方式，使本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的企业不再从事与掌趣科技主营业务相同或类似的业务，以避免同业竞争。

刘智君	1、本次交易完成后，本人及本人控制的其他企业不会直接或间接经营任何与上游信息、掌趣科技及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与上游信息、掌趣科技及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业； 2、本次交易完成后，如本人及本人控制的企业的现有业务或该企业为进一步拓展业务范围，与掌趣科技及其下属公司经营的业务产生竞争，则本人及本人控制的企业将采取包括但不限于停止经营产生竞争的业务、将产生竞争的业务纳入掌趣科技或者转让给无关联关系第三方等合法方式，使本人及本人控制的企业不再从事与掌趣科技主营业务相同或类似的业务，以避免同业竞争。

（五）关于减少及规范关联交易的承诺函

承诺主体	承诺内容
刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资	1、在本次交易之前，本人/本合伙企业/本公司与掌趣科技不存在关联交易。本次交易亦不构成关联交易。 2、本次交易完成后，本人/本合伙企业/本公司及其控制的企业将尽可能减少与掌趣科技及其下属子公司的关联交易，不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技在业务合作等方面优于市场第三方的权利；不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技达成交易的优先权利。 3、若发生必要且不可避免的关联交易，本人/本合伙企业/本公司及其控制的企业将与掌趣科技及其下属子公司按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，履行合法程序，并将按照有关法律法规和《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定履行信息披露义务及相关内部决策、报批程序，关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格确定，保证关联交易价格具有公允性，亦不利用该等交易从事任何损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益的行为。 4、若违反上述声明和保证，本人/本合伙企业/本公司对前述行为而给掌趣科技造成的损失向掌趣科技进行赔偿。本人/本合伙企业/本公司保证将依照《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定参加股东大会，平等地行使相应权利，承担相应义务，不利用股东地位谋取不正当利益，不利用关联交易非法转移掌趣科技及其下属子公司的资金、利润，保证不损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益。
刘智君	1、在本次交易之前，股权转让方与掌趣科技不存在关联交易。本次交易亦不构成关联交易。 2、本次交易完成后，股权转让方及其控制的企业将尽可能减少与掌趣科技及其下属子公司的关联交易，不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技在业务合作等方面优于市场第三方的权利；不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技

	达成交易的优先权利。 3、若发生必要且不可避免的关联交易，股权转让方及其控制的企业将与掌趣科技及其下属子公司按照公平、公允、等价有偿等原则依法签署协议，履行合法程序，并将按照有关法律法规和《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定履行信息披露义务及相关内部决策、报批程序，关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格确定，保证关联交易价格具有公允性，亦不利用该等交易从事任何损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益的行为。 4、若违反上述声明和保证，股权转让方将对前述行为给掌趣科技造成的损失向掌趣科技进行赔偿。股权转让方保证将依照《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定参加股东大会，平等地行使相应权利，承担相应义务，不利用股东地位谋取不正当利益，不利用关联交易非法转移掌趣科技及其下属子公司的资金、利润，保证不损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益。

（六）关于近五年未受处罚的承诺函

承诺主体	承诺内容
刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力	截至本承诺函出具日，最近五年内本人/本合伙企业及全体合伙人未受过与证券市场相关的行政处罚、刑事处罚，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁情况。 截至本承诺函出具日，最近五年内本人/本合伙企业及全体合伙人未因涉嫌内幕交易被中国证监会立案调查或者被司法机关立案侦查。 截至本承诺函出具日，最近五年内本人/本合伙企业及全体合伙人不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况等。 除上述三项外，截至本承诺函出具日，最近五年内本人/本合伙企业及全体合伙人不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的其他重大违法行为。 天马合力承诺，截至本承诺函出具日，本合伙企业及全体合伙人不存在尚未了结的或可预见的诉讼、仲裁或行政处罚案件。
金星投资	截至本承诺函出具日，最近五年内，本公司及本公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员未受过与证券市场相关的行政处罚、刑事处罚，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁情况。 截至本承诺函出具日，最近五年内，本公司及本公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员未因涉嫌内幕交易被中国证监会立案调查或者被司法机关立案侦查。 截至本承诺函出具日，最近五年内，本公司及本公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处

	分的情况等。 除上述三项外，截至本承诺函出具日，最近五年内，本公司及本公司实际控制人、董事、监事、高级管理人员不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的其他重大违法行为。
刘智君	截至本承诺函出具日，最近五年内本人未受过与证券市场相关的行政处罚、刑事处罚，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁情况。 截至本承诺函出具日，最近五年内本人未因涉嫌内幕交易被中国证监会立案调查或者被司法机关立案侦查。 截至本承诺函出具日，最近五年内本人不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况等。 除上述三项外，截至本承诺函出具日，最近五年内本人不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的其他重大违法行为。 截至本承诺函出具日，本人不存在尚未了结的或可预见的诉讼、仲裁或行政处罚案件。

（七）真实、准确、完整的承诺函

承诺主体	承诺内容
刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资、赵勇	1、本人/本合伙企业/本公司保证及时向掌趣科技提供本次交易相关信息，并保证所提供的信息真实、准确、完整，如因提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给掌趣科技或者投资者造成损失的，将依法承担赔偿责任。 2、本人/本合伙企业/本公司保证已履行了法定的披露和报告义务，不存在应当披露而未披露的合同、协议、安排或其他事项。 3、本人/本合伙企业/本公司如本次交易因涉嫌所提供或者披露的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，被司法机关立案侦查或者被中国证监会立案调查的，在案件调查结论明确之前，本人/本合伙企业/本公司将暂停转让其在掌趣科技拥有权益的股份（如有）。
刘智君	1、股权转让方保证为本次交易所提供的有关信息均为真实、准确和完整的，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏； 2、股权转让方保证向参与本次交易的各中介机构所提供的资料均为真实、准确、完整的原始书面资料或副本资料，资料副本或复印件与其原始资料或原件一致；所有文件的签名、印章均是真实的，不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏； 3、股权转让方保证为本次交易所出具的说明及确认均为真实、准确和完整的，不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏； 4、股权转让方承诺，对上述3条项下所提供信息及内容的真实性、准确性和完整性承担法律责任。

十三、本次重组对中小投资者权益保护的安排

（一）严格履行上市公司信息披露义务

上市公司及相关信息披露人严格按照《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》、《重组管理办法》、《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》等相关法律、法规的要求对本次重组方案采取严格的保密措施，切实履行信息披露义务，公平地向所有投资者披露可能对上市公司股票交易价格产生较大影响的重大事件。本报告书披露后，本公司将继续严格按照相关法律法规的要求，及时、准确地披露本公司本次重组的进展情况。

（二）股东大会通知公告程序

上市公司在发出召开股东大会的通知后，在股东大会召开前以公告方式敦促全体股东参加本次股东大会。

（三）网络投票安排

在审议本次交易的股东大会上，本公司通过交易所交易系统和互联网投票系统向全体流通股股东提供网络形式的投票平台，流通股股东通过交易系统或互联网投票系统参加网络投票，以切实保护流通股股东的合法权益。

（四）分别披露股东投票结果

上市公司单独统计并予以披露公司的董事、监事、高级管理人员、单独或者合计持有上市公司 5%以上股份的股东以外的其他股东的投票情况。

十四、公司股利分配政策说明

上市公司制定了《北京掌趣科技股份有限公司未来三年股东分红回报规划（2014-2016 年）》，明确了：

“1、股东分红回报规划制定考虑因素

公司制定股东回报规划应综合分析公司盈利能力、经营发展规划、股东回报、社会资金成本及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、银行信贷及债权融资环境等情况；平衡股东的合理投资回报和公司的长远发展。

2、股东回报规划制定原则

公司实行连续、稳定的利润分配政策，重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展。公司坚持现金分红优先原则，在满足《北京掌趣科技股份有限公司章程》（以下简称“公司章程”）规定的现金分红条件下，应当采取现金方式分配股利。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的论证和决策应当充分考虑和听取股东（特别是中小股东）、独立董事和监事的意见。

3、2014-2016 年股东分红回报计划

（1）利润分配的形式和期间间隔

公司可采取现金、股票、现金与股票相结合或法律法规允许的其他方式分配股利，并优先采用现金分红的利润分配方式。但利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。在符合现金分红的条件下，公司原则上每年进行一次现金分红，公司也可以根据公司盈利及资金需求情况进行中期现金分红。

（2）利润分配的条件和具体比例

公司在年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且无重大投资计划或重大现金支出时，应当采取现金方式分配股利。公司每年以现金方式分配的利润不少于当年度实现的可分配利润的百分之三十，具体以现金方式分配的利润比例由董事会综合考虑公司发展阶段、盈利水平和经营发展计划等因素提出，并提交股东大会审议，且需保证现金分红在当期利润分配中所占比例不低于百分之三十。

公司在经营情况良好且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，在保证最低现金分红比例和公司股本规模合理的前提下，为保持股本扩张与业绩增长相适应，可采取股票股利方式

分配利润。

（3）利润分配的决策程序和机制

公司具体利润分配方案由公司董事会向公司股东大会提出，独立董事可以征集中小股东的意见，提出利润分配方案，并直接提交董事会审议。

董事会提出的利润分配方案需经三分之二以上独立董事表决通过并经半数以上监事表决通过。董事会在利润分配方案中应说明留存的未分配利润的使用计划，独立董事应在董事会审议当年利润分配方案前就利润分配方案的合理性发表独立意见。

公司利润分配方案需提交公司股东大会审议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权三分之二以上表决通过。股东大会对利润分配方案进行审议前，应当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，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。

（4）利润分配政策的调整

公司调整利润分配政策，应由公司董事会根据实际情况提出利润分配政策调整议案，利润分配政策调整议案需经三分之二以上独立董事表决通过并经半数以上监事表决通过。董事会需在股东大会提案中详细论证和说明原因，独立董事、监事会应当对利润分配政策调整方案发表意见。

公司利润分配政策调整方案需提交公司股东大会审议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权三分之二以上表决通过。”

综上，上市公司已经完善和健全了持续、科学、稳定的股东分红机制和监督机制。本次交易完成后，上市公司将严格履行既定的利润分配政策和分红规划，切实保护全体股东的合法权益。

十五、本次重组不会导致上市公司即期每股收益被摊薄

根据大华审计出具的大华核字[2015]003219号备考审阅报告，假设本次交易已于2014年1月1日完成，上市公司股东2015年1-5月基本每股收益为0.08元/股，高于上市公司股东实际2015年1-5月基本每股收益0.05元/股。故本次

重组不会导致上市公司即期每股收益被摊薄。

十六、对预案披露交易方案的调整

掌趣科技于 2015 年 2 月 13 日召开第二届董事会第三十一次会议，审议通过《关于本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的方案的议案》，计划以发行股份及支付现金的方式，分别收购晶合思动（北京）科技有限公司（以下简称“晶合思动”）100%股权、天马时空 80%股权、上游信息 30%股权。

2015 年 7 月 20 日，掌趣科技召开第二届董事会第三十五次会议，审议通过了《关于对本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案进行重大调整的议案》，决定：

1、继续以发行股份及支付现金的方式收购天马时空 80%股权、以发行股份方式收购上游信息 30%股权，但不再收购晶合思动 100%股权。

2、天马时空 80%股权的预估值调整为不超过 280,000 万元，标的资产的交易价格调整为初步确定为 267,760.79 万元，公司以新增股份支付的交易金额调整为约 183,430.07 万元；公司以现金支付的交易金额调整为约 84,330.72 万元；最终交易价格根据具有证券期货从业资格的评估机构出具的资产评估报告中的评估值为基础，由各方协商并正式确定。

3、上游信息 30%股权的预估值调整为不超过 39,000 万元，标的资产的交易总价初步确定为 36,363.95 万元；最终交易价格由双方在资产评估报告正式出具后协商确定。

4、本次发行股份购买资产项下非公开发行股份的定价基准日调整为公司本次董事会（第二届董事会第三十五次会议）决议公告日。发行股份价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。

5、配套募集资金总额将根据《上市公司重大资产重组管理办法》、《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第 12 号》等相关法律法规的规定进行调整。

十七、依据前次交易协议约定，上市公司继续收购上游信息 30% 少数股权

2013 年 10 月，上市公司公告了收购上游信息 70% 股权的重大资产重组方案，重组交易于 2014 年 3 月通过了监管部门审核，并于 2014 年 4 月完成了股份交割，上游信息成为上市公司控股 70% 的控股子公司。

在收购上游信息 70% 股权交易协议中，上市公司与刘智君约定，在收购 70% 股权交易完成后，如上游信息 2013 年度税后净利润达到人民币 7,500 万元，则上市公司与刘智君应互相配合和协助以完成剩余股权的全部收购。2013 年上游信息税后净利润超过 7,500 万元，上市公司与刘智君协商启动收购上游信息剩余 30% 股权的交易。本次收购完成后，上游信息将成为上市公司的全资子公司。

上游信息在 2013 年超额完成业绩承诺方在上游信息 70% 股权交易时做出的业绩承诺，但在 2014 年上游信息的业绩实现情况不达承诺。2013 年、2014 年两年上游信息累计完成业绩承诺 18,176.74 万元，低于两年合计业绩承诺 20,000.00 万元的金额为 1,823.26 万元。上游信息 70% 股权交易的业绩承诺方按照交易协议，履行了补偿责任。

本次上市公司收购上游信息 30% 股权交易，交易对方刘智君对上游信息 2015 年和 2016 年的业绩作出了利润承诺，分别为 1.1 亿元和 1.34 亿元。刘智君在本次交易所做业绩承诺金额，低于前次收购 70% 股权交易时上游信息业绩承诺方所做的业绩承诺金额。收购 70% 股权交易业绩承诺方和本次收购 30% 股权交易业绩承诺方，按照各次交易时所做的业绩承诺分别承担业绩补偿责任。

十八、独立财务顾问的保荐机构资格

本公司聘请华泰联合证券有限责任公司担任本次交易的独立财务顾问，华泰联合证券有限责任公司经中国证监会批准依法设立，具备保荐机构资格。

重大风险提示

一、交易终止风险

上市公司制定了严格的内幕信息管理制度，上市公司在本次与交易对方的协商过程中尽可能控制内幕信息知情人范围，以避免内幕信息的传播，但仍不排除有关机构和个人利用关于本次交易内幕信息进行内幕交易的行为，上市公司存在因异常交易可能涉嫌内幕交易而暂停、终止或取消本次交易的风险。

此外，在本次交易审核过程中，交易各方可能需根据监管机构的要求不断完善交易方案，如交易各方无法就完善交易方案的措施达成一致，则本次交易存在终止的可能。

请投资者注意，因交易各方可能对交易方案进行重大调整，则本次交易可能将无法按期进行。如果本次交易无法进行或需重新进行，则交易需面临重新定价的风险。

提请投资者关注本次交易可能终止的风险。

二、违约责任风险

上市公司在本次与天马时空以及上游信息售股股东的交易中，设置了违约责任条款。若任何一方不履行交易协议项下的有关义务或不履行中国法律规定的有关强制性义务，其结果实质性地导致交易协议不能生效或交割不能完成，则违约方需向守约方支付违约赔偿金。在天马时空交易中，违约金为 10,000 万元，在上游信息交易中，违约金为 2,500 万元。

三、标的资产评估增值较大的风险

根据中联评估出具的中联评报字[2015]第 931 号评估报告，中联评估对收购标的资产天马时空 80%股权采用了市场法和资产基础法两种方法进行了评估，并选用市场法的评估结果作为本次评估结论。以 2015 年 5 月 31 日为基准日，天马时空（全部股东权益）评估值为 335,043.71 万元，评估增值 325,060.91 万元，评

估增值率为 3256.21%。

根据中联评估出具中联评报字[2015]第 932 号评估报告，中联评估对收购标的资产上游信息 30%股权采用了市场法和资产基础法两种方法进行了评估，并选用市场法的评估结果作为本次评估结论。以 2015 年 5 月 31 日为基准日，上游信息（全部股东权益）评估值为 122,111.57 万元，评估增值 108,904.49 万元，评估增值率为 824.59%。

本次交易标的资产的评估值较净资产账面值增值较高，主要原因是标的资产为游戏开发公司，其所处的网络游戏行业具有良好的发展前景。游戏开发公司为轻资产公司，其账面资产不能全面反映真实价值。标的公司的行业经验、团队优势和优秀产品将为企业价值带来溢价。本次交易标的资产的预估值较净资产账面值增值较高，特提醒投资者关注本次交易定价估值较净资产账面值增值较高的风险。

评估机构在评估过程中履行了勤勉、尽职的义务，并严格执行了评估的相关规定，但由于市场法是通过获取并分析可比上市公司的经营和财务数据，计算适当的价值比率，在与被评估企业比较分析的基础上，确定评估对象价值，如对标的公司未来三年收入、利润预测与实际出现偏差，或因市场行情波动导致估值水平偏离理性水平，将可能导致资产估值与内在实际价值不符的情形，提醒投资者关注市场估值水平波动和本次交易资产运营情况未达到预期进而影响标的资产估值的风险。

四、天马时空评估值较预估值上升所形成的估值风险

标的资产天马时空采用市场法评估后的净资产（全部股东权益）价值为 335,043.71 万元，较预估值 225,940.00 万元上升 109,103.71 万元。

由于预评估基准日为 2014 年 12 月 31 日，当时天马时空游戏产品《全民奇迹》刚刚上线运营不久，虽然体现出了强大的盈利能力，但盈利的峰值以及盈利峰值保持的时间长度均较难准确预测，各方遵循谨慎性原则对天马时空的利润做出了较为谨慎的预期，预计天马时空 2015 年净利润为 1.58 亿元。

本次正式评估时，天马时空游戏产品《全民奇迹》已经累计运营 8 个月以上，

其盈利能力远远超出预评估时所作的预期。天马时空 2015 年 1 至 5 月已实现净利润 9,943.89 万元，预计全年可实现净利润 2.11 亿元。

根据上述情况，天马时空本次交易评估值较预估值出现上升，主要是考虑到本次评估距离预评估时间较长，天马时空的经营状况发生了较大变化。

由于以上评估预测仍是基于天马时空现有产品运营状况及目前市场环境所作出的判断，仍可能存在由于天马时空未来盈利预测、所处市场的行业前景和竞争格局发生变化，进而导致资产估值与内在实际价值不符的情形，提请投资者关注天马时空评估值较预估值上升所形成的估值风险。

五、收购天马时空 80%股权交易形成的商誉减值风险

天马时空 80%股权作价较其账面净资产增值较多，根据企业会计准则，掌趣科技本次收购天马时空 80%的股权属于非同一控制下的企业合并，合并对价超出可辨识资产公允价值部分将确认为商誉。由于天马时空账面净资产较小，因此收购完成后上市公司将会确认较大金额的商誉。根据《企业会计准则》规定，本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年度终了进行减值测试。由于游戏行业竞争激烈程度加剧，游戏产品的盈利能力受到多方面因素的影响，如果天马时空未来经营状况未达预期，则存在商誉减值的风险。商誉减值会直接影响上市公司的经营业绩，减少上市公司的当期利润。若集中计提大额的商誉减值，将对上市公司盈利水平产生较大的不利影响。

六、天马时空收入依赖于单一游戏产品的业绩风险

天马时空从事移动网络游戏的研发，其目前收入主要来源于 2014 年 10 月正式上线运营的移动网络游戏《全民奇迹》。《全民奇迹》自上线运营以来，运营成绩优异，截至 2015 年 5 月 31 日，《全民奇迹》游戏累计充值金额达 156,727.44 万元。

天马时空 2015 年 1-5 月总收入为 13,854.95 万元，为《全民奇迹》游戏收入。

由于游戏产品存在一定的生命周期，如果天马时空不能准确把握主要游戏产品的发展趋势，及时对正在运营的主打游戏产品进行改良升级，保持其对玩家的

持续吸引力，从而尽可能延长主打产品的生命周期；或者后续不能及时推出有影响力的游戏新作，则天马时空的业绩可能出现下滑，可能导致盈利预测及业绩承诺无法实现。

未来天马时空将继续研发和推出新游戏产品，在原有游戏产品随游戏正常生命周期阶段变化收入逐渐下滑时为天马时空创造新的盈利点，保持盈利能力。新游戏产品的研发进度、上线时间、上线效果等均将影响新游戏的盈利能力和收入表现，可能存在新游戏产品收入表现不足以覆盖原有游戏收入下滑的情况，提请投资者关注上述业绩风险。

七、对特定游戏运营渠道存在依赖的风险

1、天马时空游戏运营渠道集中风险

恺英网络及其子公司为天马时空报告期内的第一大销售客户，同时恺英网络也为天马时空的股东。天马时空报告期内来源于恺英网络及其子公司的收入占比为：2015年1-5月占比接近100%，2014年度占比94.32%，2013年度占比50.91%。

目前天马时空的重点游戏《全民奇迹》由恺英网络及其子公司独家代理运营。天马时空早先聚焦于移动游戏产品的开发，游戏产品的运营、推广能力有限。恺英网络凭借其雄厚的移动游戏发行实力和发行经验，为《全民奇迹》游戏的发行运营提供了服务。由于《全民奇迹》游戏被恺英网络及其子公司独家代理发行，致使天马时空目前的收入几乎都来源于恺英网络及其子公司。

随着自身游戏发行、运营实力的不断增强，在未来，天马时空将更多地采用自行发行、运营自研游戏产品的方式，或自行与包括恺英网络在内的游戏联运平台方合作运营自研游戏产品的方式，从而导致来自于恺英网络的收入占比下降。

由于《全民奇迹》游戏产品强劲且持续的盈利能力，在未来的一定时期内，恺英网络及其子公司将依旧是天马时空重要的游戏运营渠道。提请投资者关注天马时空游戏《全民奇迹》对恺英及其子公司渠道存在依赖的风险。

2、上游信息游戏运营渠道集中风险

上游信息为游戏研发企业，其主要游戏产品的推广和运营依赖有一定资源优

势的游戏平台商。上游信息目前重要的营收游戏产品《塔防三国志》（网页版）和《回到三国志》，均主要通过腾讯开放平台上发行和运营。上游信息报告期内来源于腾讯计算机的收入占比分别为：2015年1-5月占比84.21%，2014年度占比80.19%，2013年度占比82.12%。上游信息来自于腾讯开放平台的游戏运营收入占上游信息公司收入的绝大部分，腾讯开放平台为上游信息最重要的游戏运营平台。

腾讯开放平台凭借其强大的社交产品对用户的吸引，拥有海量的游戏玩家资源。上游信息通过腾讯开放平台可以接触到更多的目标游戏玩家。上游信息优秀的游戏产品及腾讯开放平台巨大的用户量共同导致腾讯开放平台渠道成为上游信息最重要的收入来源渠道。

由于上游信息主要盈利游戏产品均在腾讯开放平台运营，且上游信息来自于腾讯开放平台的收入占上游信息整体收入的绝大部分，若腾讯开放平台的游戏接入规则发生变化，而上游信息及其游戏产品不能满足新的腾讯开放平台游戏接入规则，从而导致上游信息游戏产品无法继续接入腾讯开放平台，则将对上游信息的正常经营带来重大影响。假如上游信息游戏产品无法继续接入腾讯开放平台的情况出现，若上游信息无法通过加大在非腾讯开放平台上运营游戏的力度从而弥补无法接入腾讯开放平台的损失，则将对上游信息的盈利带来重大影响。

提请投资者关注上游信息对腾讯开放平台的单一游戏运营平台的依赖风险。

八、新游戏产品盈利水平未达预期的风险

随着移动游戏和网页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，游戏开发企业必须紧跟行业和技术发展趋势，精准进行市场调研、产品开发及运营，从而持续开发出受到玩家欢迎的游戏产品。

但游戏开发是一项系统工程，涉及到策划、程序、美术和测试等多个环节。若标的公司在游戏的研发及运营过程中对市场玩家需求偏好的理解出现偏差，对新技术的发展方向不能及时准确把握，将直接影响游戏产品的最终品质，导致新游戏产品的盈利水平不能达到预期。

另一方面，由于移动网络游戏和网页游戏生命周期都较短，游戏研发企业无

法简单依靠一款成功的游戏在较长的时期内保持稳定的业绩水平。若标的公司无法及时开发出符合预期盈利水平的新游戏产品，则标的公司的长期发展将受到影响，其整体业绩的稳定和增长将面临困难。提请投资者注意新游戏产品盈利水平未达预期的风险。

九、天马时空所获《奇迹 MU》版权使用权到期的风险

韩国网禅作为网络游戏《奇迹 MU》的版权拥有者，授权天马时空和上海悦腾联合开发奇迹游戏题材的手游产品。天马时空实际承担了《全民奇迹》的研发工作，并由恺英网络代理《全民奇迹》的推广发行。根据韩国网禅的授权协议，奇迹版权的使用授权有效期为自《全民奇迹》上线收费起两年，即 2014 年 8 月 29 日至 2016 年 8 月 28 日。协议到期后，天马时空和恺英网络需停止使用授权作品的相关元素。

因此，如果天马时空在 2016 年 8 月 28 日授权到期后，希望在《全民奇迹》及后续产品中继续使用《奇迹 MU》游戏的相关元素，需与权利拥有方韩国网禅重新进行协商。根据韩国网禅的授权协议，只要《全民奇迹》在授权期内的相关运营数据符合协议约定条件，双方即可商议延长授权期限。但仍存在无法获得韩国网禅持续授权及授权成本增加的风险。同时，如果天马时空在《全民奇迹》生命期内无法持续获得《奇迹 MU》版权，《全民奇迹》可能面临因版权到期而终止运营的风险。

十、标的公司日常经营中的知识产权侵权风险

标的公司从事移动网络游戏和网页游戏的开发与运营，属于智力创造活动。在游戏的开发过程中，标的公司会创造自有的游戏人物名称、形象、情节、背景、音效，也可能会涉及使用他人创造的知识产权。在游戏经营过程中，为游戏宣传设计的标识、申请的注册商标亦属于知识产权范畴。据此，一款成功开发及运营的游戏产品需要集中计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权保护。

报告期内，标的公司不存在知识产权被侵权和侵犯第三方知识产权的情况：根据天马时空、上游信息的书面说明，并经中介机构核查人员在中国法院网

(<http://www.chinacourt.org/index.shtml>)、全国法院被执行人信息查询网站(<http://zhixing.court.gov.cn/search/>)、中国裁判文书网(<http://www.court.gov.cn/zgcpwsw/>)、法院公告网(<http://www.rmfygg.com/>)等互联网公开网站的查询, (1) 天马时空、上游信息在报告期内未曾向第三方提出知识产权侵权有关的主张或请求, 也不存在因其所拥有的知识产权被侵权而对侵权方提起诉讼、仲裁等司法程序的情形; (2) 截至反馈意见答复出具日, 天马时空、上游信息不存在因游戏产品侵犯任何第三方知识产权导致被权利方提起诉讼、仲裁等司法程序的情形, 标的资产的正常经营未受知识产权被侵权, 或侵权第三方知识产权情形的影响。

标的公司虽然在游戏研发过程中, 关注使用他人知识产权的授权及自身知识产权的保护, 但在标的公司的日常经营中, 仍可能存在一定的知识产权侵权风险, 主要体现在三个方面:

1、标的公司所研发的游戏产品可能被指责未经许可使用他人知识产权

虽然标的公司已充分认识到尊重和保护知识产权的重要性, 在游戏研发过程中对使用的素材均进行审慎评估, 如涉及使用他人知识产权均会力争事先取得相关权利方的许可。但网络游戏领域部分知识产权侵权的辨认界限模糊, 且我国目前的网络游戏均集中于“三国”、武侠、知名日本动漫等为数不多的题材, 同时有关作品在中国国内的游戏改编权(独家)已经或正在被大型企业集中采购, 标的公司所研发的游戏产品有可能被原著作者或其授权人指责未经许可使用他人知识产权。

2、标的公司所研发的游戏产品可能无法成功注册商标

一款成功开发的游戏在运营阶段需要商标权的保护。随着网络游戏领域内竞争白热化, 网络游戏的商标也成为游戏开发商竞相追逐的对象。但因相同或相似产品已注册商标、或者存在商标恶意抢注的情形, 标的公司申请的商标可能无法被核准注册。标的公司在先使用有关标识且目前所研发的游戏产品在使用、推广和运营等方面已形成一定的公众知名度, 但不排除标的公司所研发的游戏产品可能被已注册商标的所有权人尤其是竞争对手指责侵犯其注册商标或不正当竞争。

3、竞争对手未经许可使用标的公司的知识产权

我国网络游戏行业竞争激烈，且众多中小规模的游戏企业对于知识产权保护的观念薄弱，网络游戏市场上对于明星产品的玩法、人物形象、情节背景、商标的模仿、抄袭非常常见。竞争对手未经许可使用标的公司的知识产权可能会对标的公司的游戏运营造成伤害。

提醒投资者关注标的公司日常经营中面临的知识产权侵权风险。

十一、标的公司所研发的游戏产品内容可能不符合现行监管法规的风险

文化部为加强网络游戏管理，规范网络游戏经营秩序，维护网络游戏行业的健康发展在 2010 年出台了《网络游戏管理暂行办法》，办法中不仅对从事网络游戏运营企业的相关资质进行了规定，同时也对游戏产品的内容设置进行了原则性规定，例如游戏内容不得含有宣扬淫秽、色情、赌博、暴力或者教唆犯罪的内容，不得在网络游戏中设置未经网络游戏用户同意的强制对战，不得以随机抽取等偶然方式诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务等。虽然标的公司设有专职人员在研发过程中对游戏产品内容进行合规性审核，游戏产品在上线前也需经过新闻出版广电总局的审核、获得版号，游戏上线运营之后三十日内需完成文化部的网上备案，游戏内容的合规风险通常可得到较好控制。但由于游戏中玩法设计可能变化多样，标的公司工作人员对监管法规的理解可能存在偏差，网络游戏监管法规可能滞后于游戏行业发展，标的公司经营过程中可能出现游戏产品内容不符合现行监管法规，而被责令整改或处罚的风险。

十二、标的公司所研游戏产品由于未能及时取得所需证照及批准而面临处罚的风险

根据《出版管理条例》（国务院令 594 号）、《互联网信息服务管理办法》（国务院令 292 号）、《互联网出版管理暂行规定》（新闻出版总署、信息产业部令 17 号）、《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办

公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释,进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》(新出联[2009]13号)等有关规定,网络游戏的前置审批工作由新闻出版总署负责,审批通过之后可以上线运营,任何部门不再重复审查,文化、电信等管理部门应严格按新闻出版总署前置审批的内容进行管理。

根据《互联网文化管理暂行规定》(文化部令第51号)和《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》等有关规定,国内网络游戏产品应在上线运营三十日内完成文化部备案,取得备案文号。

由于申请版号、完成文化部备案需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定,同时,办理游戏产品的版号和文化部备案均需一定时间。截至本报告书出具日,标的公司运营的主要自研游戏版号和文化部备案办理情况如下:

1、天马时空的移动网络游戏《全民奇迹》已办理了版号并通过了文化部备案。

2、上游信息的自研游戏产品《塔防三国志》、《刀塔守卫战》和《回到三国志》均已办理了版号并通过了文化部备案。

若在未来标的公司的经营中,其游戏产品若未能及时办理版号、文化部备案并取得所需的证照,则有可能受到相应处罚。提请投资者注意上述风险。

十三、核心开发人员流失和不足的风险

标的公司为移动网络游戏和网页游戏研发企业,高素质、稳定、充足的游戏开发人才队伍是标的公司保持领先优势的保障。如果标的公司无法对核心开发人员进行有效激励以保证核心人员的工作积极性和创造热情,甚至导致核心人员的离职、流失,将会对标的公司的开发能力造成不利影响。同时随着标的公司业务规模的发展、扩大,如果标的公司不能通过自身培养或外部引进获得足够多的核心开发人员,可能导致核心开发人员不足,给标的公司的经营运作带来不利影响。

十四、标的公司无法享受税收优惠而导致业绩波动的风险

截至本报告书出具日,天马时空及上游信息均已获得《软件产品登记证书》、

《软件企业认定证书》，具备“双软企业”资质，享受“两免三减半”的税收优惠政策。

天马时空享受软件企业所得税两免三减半的优惠政策：免税期限为 2015 年和 2016 年，减半期限为 2017 年至 2019 年。

上游信息享受软件企业所得税两免三减半的优惠政策：免税期限为 2013 年和 2014 年，减半期限为 2015 年至 2017 年。

若国家关于税收优惠的法规发生变化或其他导致天马时空及上游信息无法持续获得税收优惠，则将其经营业绩产生一定的不利影响。

十五、业绩承诺期内各年度业绩承诺的实现存在不确定性的风险

根据本次交易，标的公司天马时空交易对方承诺天马时空 2015 年、2016 年、2017 年的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 2.11 亿元、2.59 亿元、3.30 亿元；标的公司上游信息交易对方刘智君承诺上游信息 2015 年、2016 年的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 1.11 亿元、1.34 亿元。

标的资产未来盈利水平受到行业前景、市场竞争格局、公司经营状况等多方面因素的影响，存在一定的不确定性，可能出现标的资产在业绩承诺期内各年度实际盈利状况低于业绩承诺水平的情况。

上游信息在 2013 年超额完成业绩承诺方在上游信息 70%股权交易时做出的业绩承诺，但因游戏行业竞争加剧，游戏产品盈利情况存在波动性等内外部环境的影响，前次收购交易评估时上游信息预计的、在研游戏产品研发和上线计划的实施进度及实施效果，与前次交易的预测存在差异，由此导致了上游信息 2014 年的净利润为 10,727.54 万元，低于上次交易中评估预测的上游信息 2014 年净利润，也低于前次交易中的承诺利润，即 2014 年上游信息的业绩实现情况不达承诺。2013 年、2014 年两年累计完成业绩承诺 18,176.74 万元，低于两年合计业绩承诺 20,000.00 万元的金额为 1,823.26 万元。上游信息 70%股权交易的业绩承诺方按照交易协议，履行了补偿责任。

本次交易标的资产同样存在无法实现业绩承诺的可能，提请投资者关注标的资产业绩承诺期内各年度业绩承诺可能无法实现的风险。

为了保护上市公司股东的利益，防范上述风险给上市公司股东带来的损失，上市公司与本次相关交易对方签署确定了盈利补偿的相关安排。

具体请参见“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容/一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空/（七）盈利补偿”及“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容/二、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——上游信息/（六）盈利补偿”。

十六、上游信息 30%股权交易，业绩承诺补偿未全额覆盖交易作价的风险

本次交易上游信息交易对方刘智君对上游信息 2015 年和 2016 年的业绩进行了承诺，如上游信息业绩实现不达承诺，刘智君将对上市公司按照以下补偿公式进行补偿：

当年应补偿的股份数=[（截至当期期末累积承诺净利润-截至当期期末累积实际净利润）/补偿期限内承诺净利润总和]*本次交易总价*50%/本次交易的发行股份价格-已补偿股份数

提醒投资者注意，刘智君对业绩承诺做出的补偿承诺，补偿金额未全额覆盖上游信息 30%股权的交易作价。刘智君补偿金额的最高值为上游信息 30%股权交易作价的 50%。

十七、业绩承诺补偿实施的违约风险

根据本次交易协议的约定，掌趣科技与天马时空相关交易对方及上游信息交易对方均签署了明确可行的业绩补偿措施，相关交易对方将在承诺利润无法完成时向上市公司进行补偿。尽管上市公司已经与承担业绩补偿责任的交易对方签订了明确的补偿协议，但仍存在业绩补偿承诺实施的违约风险，提请投资者注意。

十八、配套融资未能实施或融资金额低于预期的风险

本次交易中，上市公司拟向交易对方合计支付现金对价 84,329.9348 万元。作为交易方案的一部分，上市公司拟向不超过 5 名其他特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额 150,000 万元，用于本次交易现金对价款的支付，用于中介机构服务费用的支付，用于移动终端游戏开发项目和影视动漫投资项目，以及补充公司流动资金。本次交易现金支付金额较大，且来自于配套募集资金的支持。受股票市场波动及投资者预期的影响，募集配套资金能否顺利实施存在不确定性。在募集配套资金未能实施或融资金额低于预期的情形下，公司将通过债务融资或其他形式支付现金对价并完成募投项目开发。如果债务融资等其他融资形式的资金成本高于本次股权配套融资，将会增加公司的财务费用，对公司的偿债能力造成一定影响，并可能会削弱本次交易对上市公司盈利的增厚效果。

十九、上市公司因本次交易面临大额现金支付压力的风险

本次交易上市公司拟以发行股份及支付现金相结合的方式，购买天马时空 80%股权以及上游信息 30%股权。本次交易上市公司共支付交易总对价 304,124 万元，其中，以现金方式支付 84,329.9348 万元，占交易总对价的 27.73%；剩余 219,794.0652 万元以发行上市公司股份的方式支付，占交易总对价的 72.27%。

本次交易中总体交易现金对价的支付节奏如下：

单位：万元

总现金对价	第一期	第二期	第三期	第四期
84,329.93	44,287.15	21,073.20	12,649.49	6,320.10

本次交易中，上市公司拟向不超过 5 名其他特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额 150,000 万元，部分募集资金用于本次交易现金对价款的支付。未来上市公司将因本次交易面临大额现金支付压力，同时将影响上市公司的资产负债率，并可能因债务融资导致财务费用的增加，提请投资者注意上市公司因本次交易面临大额现金支付所带来的风险。

二十、本次交易奖励对价对上市公司影响的风险

本次交易设置了奖励对价，具体方案详见“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容\一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空\（八）奖励对价”。

本次交易中，天马时空承诺期内奖励对价为超额利润的 80%的 2 倍。在本次交易标的资产交割日需要根据标的资产的未来盈利情况估计奖励对价的金额，并在上市公司合并报表中记入商誉、其他应付款项。对于该等奖励对价的估计如果显著高于期后实际情况，则存在上市公司商誉因相对高估而面临减值的风险，进而可能影响上市公司未来的利润情况；对于该等奖励对价的估计如果较低，则上市公司未来可能面临实际支付的奖励对价高于估计，进而影响上市公司当期利润的情况。对于未来标的公司盈利能力的判断存在着一定的不确定性，提请投资者注意本次交易奖励对价对上市公司的影响。

同时提请投资者注意，天马时空的奖励对价存在因上市公司无法发行不设锁定期股票，或者奖励对价接受人不接受有锁定期股票，从而上市公司必须以现金方式支付的可能。

二十一、奖励对价实施的风险

本次交易设置了奖励对价，具体方案详见“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容\一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空\（八）奖励对价”。

上市公司对于天马时空的交易对价增加部分（即奖励对价）将采用非公开发行的方式进行支付。上市公司需在考核期末另行召集召开董事会、股东大会审议非公开发行预案，并向中国证监会或届时的有权监管部门提交发行申请，经监管部门核准及公开披露后予以实施。该非公开发行事宜存在无法及时获得董事会、股东大会、中国证监会或有权监管部门的批准或核准的风险。

此外，请投资者注意，在目前的监管政策下，天马时空的奖励对价存在上市公司发行不设锁定期股票的操作难以实施的风险。

若上市公司届时无法发行不设锁定期股票，或者奖励对价接受人不接受有锁定期股票，则上市公司必须以现金方式支付。若上市公司以现金方式支付奖励对价，则将增加上市公司的资金压力；若上市公司以发行股份方式支付奖励对价，则将摊薄上市公司原股东的权益。

二十二、收购整合风险

本次交易前，上游信息已经成为上市公司持股 70%的控股子公司，本次交易完成后，标的公司上游信息将成为上市公司的全资子公司，天马时空将成为上市公司持股 80%的控股子公司。

交易完成后，上市公司对标的公司的整合主要体现为包括现有产品、后续游戏产品研发、采购渠道、后台管理四个方面的业务整合。在整合中，上市公司会注意保持标的公司的组织管理架构及核心人员的稳定。经过对之前收购标的的整合，上市公司已经在收购整合中积累了一定的经验，也在内部设立了负责并购整合的部门。但本次交易完成后，能否通过整合保证上市公司对标的公司的控制力并保持标的公司原有竞争优势、充分发挥并购整合的协同效应具有不确定性，整合结果可能未能充分发挥本次交易的协同效应，从而对公司和股东造成损失。

在本次交易完成后，为了防范整合风险，上市公司拟采取一系列整合措施，具体措施详见“第十节 董事会本次交易对上市公司的影响的讨论和分析\十、本次交易对上市公司未来发展前景的影响\（一）本次交易的整合计划及对上市公司未来发展的影响。”

二十三、上游信息本次交易承诺利润低于前次收购交易承诺利润的风险

2013 年 10 月，上市公司公告了收购上游信息 70%股权的重组交易（简称“前次收购交易”），前次收购交易于 2014 年 3 月通过审核，并于 2014 年 4 月完成股份交割，自此，上游信息成为上市公司控股 70%的子公司。

前次收购交易时，交易对方刘智君、田寒松、马晓光、朱晔、至高投资对上游信息的经营业绩作出了承诺。对于 2015 年和 2016 年上游信息的业绩，其承诺

上游信息 2015 年和 2016 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于人民币 1.56 亿元和 1.90 亿元，如果实际净利润低于承诺净利润，刘智君、田寒松、马晓光、朱晔、至高投资将按照前次收购交易签署的交易协议的规定进行补偿。

前次收购交易中，上市公司与刘智君协议约定，在收购 70%股权交易完成后，如上游信息 2013 年度税后净利润达到人民币 7,500 万元，则上市公司与刘智君应互相配合和协助以完成剩余股权的全部收购。2013 年上游信息税后净利润超过 7,500 万元，上市公司与刘智君遵照前次收购交易的约定，启动收购上游信息剩余 30%股权交易。收购完成后，上游信息将成为上市公司的全资子公司。

本次收购上游信息 30%股权交易的交易对方刘智君，对上游信息 2015 年和 2016 年的业绩做出了承诺，承诺上游信息 2015 年和 2016 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 1.1 亿元和 1.34 亿元。收购上游信息 70%股权交易业绩承诺方和本次收购 30%股权交易业绩承诺方，按照各次交易时所做的业绩承诺分别承担业绩补偿责任。

本次收购上游信息股权交易，交易对方做出的 2015 年和 2016 年业绩承诺金额，低于前次收购交易的交易对方做出的 2015 年和 2016 年业绩承诺金额。本次交易对方刘智君为上游信息的总经理，其在上游信息董事会领导下，负责上游信息的日常经营。

请投资者充分重视，由本次交易中交易对方刘智君对上游信息承诺利润的下调所反映出的，上游信息 2015 年和 2016 年预期实现业绩无法达到前次收购交易时交易对方所做承诺的风险。

二十四、上游信息盈利补偿的执行风险

本次收购上游信息 30%股权的交易，交易对方刘智君所获对价全部为股份对价，所获股份对价按照第一期 90%、第二期 10%的节奏解禁。其中第一期解锁时间为本次对价股份发行结束满 12 个月且上游信息 2015 年《专项审核报告》披露后解禁；第二期解锁时间为本次对价股份发行结束满 12 个月且上游信息 2016 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2016 年年度报告公

告后解禁。刘智君本次交易所获股份对价，由于股份解禁节奏较快，从而导致2016年的业绩承诺存在盈利补偿的执行风险。

刘智君在前次收购交易（上市公司收购上游信息70%股权交易）时所获的上市公司股份对价，按照前次交易约定，自前次收购交易对价股份发行结束日起36个月限售期满，且上游信息2016年度《专项审核报告》及《减值测试报告》披露后，刘智君可转让股份数为对价股份的75%，在上市公司2017年年度报告公告后，刘智君剩余尚未解锁的25%股份可以转让。

刘智君将按照两次交易的承诺，分别对上市公司承担业绩补偿责任。若刘智君在前次交易时所获的股份对价，在履行完前次交易补偿责任后有剩余，则将其履行本次交易的业绩补偿提供支持。

如刘智君所获股份不足以完成业绩补偿，则刘智君需以现金方式向上市公司继续履行补偿责任。若刘智君不履行其业绩承诺补偿责任，将构成违约，按照协议约定，违约方应当根据守约方的要求继续履行义务、采取补救措施或向守约方支付全面和足额的赔偿金。

虽然上市公司将密切关注刘智君业绩补偿的履约事项，但仍请投资者关注刘智君不按约履行补偿义务而导致的业绩补偿执行风险。

二十五、标的公司的已运营游戏产品收入迅速下降的风险

标的公司在运营的主要游戏产品（天马时空《全民奇迹》游戏产品，以及上游信息《塔防三国志》和《回到三国志》游戏产品），目前均处于游戏产品的相对稳定的运营阶段。标的公司通过对主要游戏产品的迭代开发，不断更新游戏产品的版本，丰富游戏产品的内容，从而保证主要游戏产品获取相对稳定的收益。

但网络游戏市场竞争激烈，玩家对游戏产品的喜好程度也较容易发生改变，如果标的公司对已运营主要游戏产品的更新迭代无法满足玩家的喜好变化，或由于迭代开发不当，或运营不当导致出现技术故障，均会导致已运营游戏的玩家出现迅速流失，造成标的公司已运营游戏产品的收入出现迅速下降，对标的公司的盈利能力造成重大不利影响。

请投资者关注标的公司已运营游戏产品运营收入出现迅速下降的经营风险。

二十六、关联关系及利益冲突风险

恺英网络为持有天马时空 20%股权的股东，自然人赵勇为持有天马时空 3.61%股权的股东，且赵勇同时持有恺英网络 7.52%股权。恺英网络也为游戏开发、发行和运营企业。本次交易完成后，赵勇将出售其所持天马时空全部股权给上市公司，并获得现金对价；恺英网络所持天马时空 20%股权并不出售给上市公司，即交易完成后，天马时空的股权结构将成为上市公司控股 80%、恺英网络持股 20%。

依据天马时空股东会决议，恺英网络将在交易后的新一届董事会中委派王悦为董事，同时在董事会审议事项涉及恺英网络或其控制主体，或天马时空论证、开展现有游戏产品《全民奇迹》以外的其他任何新业务时，恺英网络委派的董事应回避出席和表决。

虽然在交易中对未来的天马时空董事会已作出安排，并设置了回避措施，但由于恺英网络为天马时空交易后持股 20%的股东，仍然无法完全排除其利用股东关联身份，与天马时空产生利益冲突。请投资者充分重视交易后由于恺英网络继续持有天马时空股权而可能存在的利益冲突风险。

上市公司在本报告书第十三节披露了本次重组的全部重要风险因素，提醒投资者认真阅读，注意投资风险。

目 录

公司声明	1
交易对方声明与承诺	2
修订说明	3
重大事项提示	8
重大风险提示	43
目 录	60
释 义	66
第一节 本次交易概况	71
一、本次交易的背景	71
二、本次交易的目的	73
三、本次交易的决策过程	76
四、本次交易方案	77
五、本次重组对上市公司股权结构的影响	86
六、本次交易不构成关联交易，亦不导致实际控制人变更	88
七、本次交易构成重大资产重组	88
第二节 上市公司基本情况	90
一、公司基本情况简介	90
二、历史沿革及股本变动情况	90
三、上市公司控股股东及实际控制人、最近三年控股权变动情况	97
四、上市公司主营业务概况	98
五、最近两年一期主要财务指标	100
六、最近三年重大资产重组情况	101
七、最近三年守法情况	102
第三节 本次交易对方基本情况	103
一、本次交易对方总体情况	103
二、本次交易对方详细情况——天马时空交易对方	103

三、本次交易对方详细情况——上游信息交易对方	116
四、其他事项说明	117
第四节 交易标的基本情况——天马时空	119
一、天马时空基本情况	119
二、天马时空历史沿革	119
三、天马时空股权结构及控制关系情况	126
四、天马时空下属公司情况	127
五、天马时空出资及合法存续情况	128
六、天马时空主营业务发展情况	129
七、天马时空管理层及核心团队情况	169
八、天马时空的财务概况	171
九、天马时空所获资质	174
十、天马时空主要资产的权属状况、对外担保、主要负债情况	175
十一、天马时空租赁、商标、域名、软件著作权及软件产品登记证书情况	177
十二、天马时空最近三年资产评估、股权转让及增资情况	178
十三、对天马时空使用《奇迹 MU》版权的相关说明	188
十四、《全民奇迹》收入确认原则、时点及依据	193
十五、对天马时空其他情况的说明	196
第五节 交易标的基本情况——上游信息	202
一、上游信息基本情况	202
二、上游信息历史沿革	202
三、上游信息股权结构及控制关系情况	206
四、上游信息下属公司情况	206
五、上游信息出资及合法存续情况	211
六、上游信息主营业务发展情况	212
七、上游信息管理层及核心团队情况	247
八、上游信息的财务概况	248
九、上游信息所获业务资质及市场评价	250
十、上游信息主要资产、对外担保及主要负债情况	253
十一、上游信息租赁、域名、软件著作权情况	254
十二、上游信息最近三年股权转让、增资及资产评估情况	257
十三、对上游信息其他情况的说明	260

第六节 发行股份情况	261
一、发行股份购买资产.....	261
二、募集配套资金.....	264
三、募集配套资金情况用途.....	265
四、本次发行前后，公司股本结构的变化.....	302
五、本次交易对上市公司主要财务指标的影响.....	303
第七节 标的资产的评估情况	305
一、天马时空 80%股权的评估情况	305
二、上游信息 30%股权的评估情况	359
三、董事会对本次交易评估事项的意见.....	393
四、独立董事对本次交易评估事项的意见.....	402
第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容	403
一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空	403
二、《发行股份购买资产协议》主要内容——上游信息	421
第九节 本次交易的合规性分析	430
一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条规定	430
二、本次交易不适用《重组管理办法》第十三条的说明	437
三、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条规定	438
四、本次交易符合《重组管理办法》第四十四条及其适用意见、相关解答要求的说明	444
五、不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形	445
六、不存在《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第九条、第十条规定的不得非公开发行股票的情形.....	446
第十节 董事会就本次交易对上市公司影响的讨论与分析	448
一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果.....	448
二、标的公司所处行业特点、经营情况.....	453
三、标的公司行业地位及核心竞争力.....	473
四、标的公司财务状况分析——天马时空.....	497
五、标的公司盈利能力分析——天马时空.....	505
六、标的公司财务状况分析——上游信息.....	526
七、标的公司盈利能力分析——上游信息.....	538

八、标的公司收入确认原则.....	552
九、本次交易对上市公司的持续经营能力影响的分析.....	553
十、本次交易对上市公司未来发展前景的影响.....	561
十一、本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标和非财务指标影响的分析： ..	564
第十一节 财务会计信息	567
一、标的公司财务报告.....	567
二、上市公司备考财务报告.....	570
第十二节 同业竞争与关联交易	574
一、本次交易前，标的公司自身的关联交易情况.....	574
二、本次交易对同业竞争的影响.....	584
三、本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间关联交易的情况 ..	586
第十三节 风险因素	594
一、交易终止风险.....	594
二、违约责任风险.....	594
三、标的资产评估增值较大的风险.....	594
四、天马时空评估值较预估值上升所形成的估值风险.....	595
五、收购天马时空 80%股权交易形成的商誉减值风险.....	596
六、天马时空收入依赖于单一游戏产品的业绩风险.....	596
七、对特定游戏运营渠道存在依赖的风险.....	597
八、新游戏产品盈利水平未达预期的风险.....	598
九、天马时空所获《奇迹 MU》版权使用权到期的风险	599
十、标的公司日常经营中的知识产权侵权风险.....	599
十一、标的公司所研发的游戏产品内容可能不符合现行监管法规的风险	601
十二、标的公司所研游戏产品由于未能及时取得所需证照及批准而面临处罚的风险	602
十三、核心开发人员流失和不足的风险.....	602
十四、标的公司无法享受税收优惠而导致业绩波动的风险	603
十五、业绩承诺期内各年度业绩承诺的实现存在不确定性的风险	603
十六、上游信息 30%股权交易，业绩承诺补偿未全额覆盖交易作价的风险.....	604
十七、业绩承诺补偿实施的违约风险.....	605
十八、配套融资未能实施或融资金额低于预期的风险.....	605
十九、上市公司因本次交易面临大额现金支付压力的风险	605

二十、本次交易奖励对价对上市公司影响的风险	606
二十一、奖励对价实施的风险	606
二十二、收购整合风险	607
二十三、上游信息本次交易承诺利润低于前次收购交易承诺利润的风险	607
二十四、上游信息盈利补偿的执行风险	608
二十五、标的公司的已运营游戏产品收入迅速下降的风险	609
二十六、关联关系及利益冲突风险	610
第十四节 其他重要事项	611
一、本次交易完成后上市公司是否存在资金、资产被实际控制人或其他关联人占用， 或为实际控制人及其关联人提供担保的情形	611
二、本次交易完成后上市公司的负债结构合理性说明	611
三、上市公司在最近十二个月内发生的主要资产交易情况	611
四、本次交易对上市公司治理机制影响的说明	612
五、上市公司现金分红政策、近三年现金分红情况及股东分红回报计划	616
六、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况	620
七、上市公司本次交易披露前股票价格波动情况的说明	628
八、对股东权益保护的安排	629
第十五节 独立董事及相关证券服务机构的意见	637
一、独立董事意见	637
二、独立财务顾问核查意见	638
第十六节 本次有关中介机构情况	641
一、独立财务顾问	641
二、律师	641
三、审计机构	641
四、资产评估机构	642
第十七节 董事及有关中介机构声明	643
一、董事声明	643
二、独立财务顾问声明	645
三、律师声明	646
四、审计机构声明	647
五、评估机构声明	648

第十八节 备查文件	649

释 义

在本报告书中，除非文义载明，以下简称具有如下含义：

一、一般术语		
公司/本公司/上市公司/ 掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司，在深圳证券交易所上市，股票代码：300315
天马时空	指	北京天马时空网络技术有限公司
上游信息	指	上游信息科技（上海）有限公司
晶合思动	指	晶合思动（北京）科技有限公司
北京上游	指	北京上游互动信息科技有限公司，为上游信息之全资子公司
北京盛天	指	北京盛天上游网络技术有限公司，为上游信息之全资子公司
天津上游	指	上游信息技术（天津）有限公司，为上游信息之全资子公司
香港上游	指	上游网络有限公司（Upstream game Limited），为上游信息之全资子公司
交易标的/标的资产	指	天马时空 80%股权和上游信息 30%股权
目标公司/标的公司	指	天马时空和上游信息
天马时空股东	指	刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资、恺英网络、赵勇
上游信息股东	指	掌趣科技、刘智君
至高投资	指	北京至高投资管理中心（有限合伙）
上游控股	指	上游控股有限公司
恺英网络	指	上海恺英网络科技有限公司，持有天马时空 20.00%股权
天马合力	指	北京天马合力投资中心（有限合伙），持有天马时空 4.5%股权
金星投资	指	天津金星投资有限公司，持有天马时空 10.00%股权
双城兄弟	指	北京双城兄弟科技有限公司
久播网络	指	北京久播网络技术有限公司
天銮网络	指	上海天銮网络技术有限公司

小米科技	指	小米科技有限责任公司
韩国网禅	指	（株）网禅（WEBZEN INC.），网络游戏《奇迹 MU》的开发者、商标权及著作权等知识产权的拥有者
上海悦腾	指	上海悦腾网络科技有限公司，为恺英网络子公司
苏州聚和	指	苏州聚和网络科技有限公司，为恺英网络子公司
动网先锋	指	海南动网先锋网络科技有限公司
玩蟹科技	指	北京玩蟹科技有限公司
收购价款/交易价格	指	掌趣科技收购标的资产的价款
发行股份及支付现金购买资产	指	本公司拟通过向特定对象非公开发行股份和支付现金相结合的方式，向刘惠城等 7 名股东购买其所持有的天马时空 80%股权、向刘智君购买其所持有的上游信息 30%股权
本次交易	指	发行股份及支付现金购买资产，并向不超过 5 名其他特定投资者发行股份募集配套资
报告书/本报告书	指	《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》
《发行股份及支付现金购买资产协议》	指	《北京掌趣科技股份有限公司与刘惠城、杜海、李少明、北京市天马合力投资中心（有限合伙）、邱祖光、天津金星投资有限公司、赵勇之发行股份及支付现金购买资产协议》
《发行股份购买资产协议》	指	《北京掌趣科技股份有限公司与刘智君之发行股份购买资产协议》
重组协议	指	掌趣科技与刘惠城等 7 名股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》和掌趣科技与刘智君签署的《发行股份购买资产协议》
《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》
《重组管理办法》	指	《上市公司重大资产重组管理办法》
《若干问题的规定》	指	《证监会公告[2008]14 号—关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》（中国证券监督管理委员会公告，[2008]14 号）
《格式准则 26 号》	指	《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 26 号—上市公司重大资产重组申请文件》
《财务顾问办法》	指	《上市公司并购重组财务顾问业务管理办法》（中国证券监督管理委员会令第 54 号）

《股票上市规则》	指	《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2014年修订）》
中国证监会/证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所	指	深圳证券交易所
文化部	指	中华人民共和国文化部
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
新闻出版总署	指	原中华人民共和国国家新闻出版总署
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
发行股份的定价基准日	指	掌趣科技第二届董事会第三十五次会议相关决议公告之日
交割日	指	本次交易对方将标的资产过户至上市公司名下之日
独立财务顾问/华泰联合证券	指	华泰联合证券有限责任公司
金杜律所	指	北京市金杜律师事务所
大华审计	指	大华会计师事务所（特殊普通合伙）
中联评估	指	中联资产评估集团有限公司
易观智库	指	北京易观智库网络科技有限公司简称易观智库，是一款反映中国新媒体经济（互联网、移动互联网、广电网、物联网等）发展的信息产品。
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元
最近两年	指	2013年、2014年
报告期	指	2013年、2014年、2015年1-5月
二、专业术语		
电子游戏	指	用户通过PC机、平板电脑、游戏机等终端设备进行游戏的一种娱乐方式，运行于终端设备上的游戏，属于出版物的一类
电脑游戏	指	用户通过在电脑上运行游戏软件与其他用户进行交互游戏的娱乐方式
PC网络游戏、网络游戏	指	以PC为游戏平台，互联网络为数据传输介质，必须通过TCP/IP协议实现多个用户同时参与的游戏产品，以通过对于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；也被称作网络游戏出版物
客户端网络游戏、客户端游戏	指	需要在电脑上安装游戏客户端软件才能运行的游戏
互联网页面游戏、网页	指	指基于网站开发技术，以标准HTTP协议为基础传输形式的

游戏		无客户端或基于浏览器内核的微客户端游戏
智能手机游戏	指	安装运行在智能手机上手机游戏，其运营系统包括主流的Symbian、Windows Mobile、Windows phone、iOS、Linux（含 Android、Maemo、MeeGo 和WebOS）、Palm OS和BlackBerry OS等等，包含单机游戏以及联网游戏
RPG/角色扮演游戏	指	角色扮演游戏机游戏以及联网游戏其运营系的缩写。游戏中，玩家扮演虚拟世界中的一个或者几个特定角色在特定场景下进行游戏
游戏引擎/游戏开发引擎	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，其为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快速开发
ARPG游戏开发引擎	指	一组已编写好的可编辑型的ARPG游戏系统，或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，其为ARPG游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快速开发。ARPG游戏开发引擎相当于ARPG游戏开发的初步框架，能够为ARPG游戏开发者提供开发游戏的程序基础，节省ARPG游戏开发者从零开始搭建游戏引擎的时间，游戏开发者可以在第三方提供的现成游戏开发引擎的基础中进行游戏的关卡设计等进一步的游戏开发。
HTML5	指	HTML（Hypertext Markup Language），即超文本标记语言，是用于描述网页文档的一种标记语言。HTML5是第5个HTML版本
Demo/Demo版本	指	游戏研发中，用于演示游戏概念性设计的版本
ARPU值	指	Average Revenue per User的缩写，指每个用户的平均收入，本报告中特指每个活跃游戏用户的平均消费
ARPPU值	指	Average Revenue per Paying User的缩写，指每个付费用户的平均收入，本报告中特指每个付费游戏用户的平均消费
月活跃用户	指	当月有登陆行为的用户
日活跃用户	指	当日有登陆行为的用户
留存率	指	在互联网行业中，开始使用应用一段时间后仍然继续使用应用的用户占当期新增用户的比例
IDC	指	Internet Data Center的缩写，即互联网数据中心，可以为用

		户提供包括：申请域名、租用虚拟主机空间、主机托管等服务
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
代理模式	指	公司与代理商签署协议，代理商负责代理游戏和用户推广，在对账后根据分成比例向公司分成，游戏不在代理商的平台上进行运营
联运模式	指	公司与平台运营商签署协议，联运平台负责用户推广，一般使用联运平台的用户管理体系及充值接口，对帐后根据分成比率向公司分成
App Store	指	苹果公司的在线应用程序商店
Google Play	指	由Google为Android设备开发的在线应用程序商店，前名为Android Market
腾讯开放平台	指	腾讯所拥有、控制、经营的包括但不限于腾讯网、朋友网、腾讯社区开放平台、腾讯QQ游戏、Q+、手机腾讯网、腾讯手机QQ空间、腾讯微博手机版、应用中心、应用宝、手机QQ浏览器、未来将上线的其他开放平台网站及前述各平台网站的下属子页面
91平台	指	福建博瑞网络科技有限公司旗下拥有的91助手、安卓市场等应用分发平台
App Annie	指	一家具有影响力的App Store数据监测分析和营销服务提供商
社交游戏	指	是一种运行在SNS社区内，通过趣味性游戏方式增强人与人之间社交游戏交流的互动网络游戏

本报告书所引用的财务数据和财务指标，如无特殊说明，指合并报表口径的财务数据和根据该类财务数据计算的财务指标。

本报告书中部分合计数与各明细数直接相加之和在尾数上如有差异，这些差异是由于四舍五入造成的。

第一节 本次交易概况

一、本次交易的背景

（一）成为全球领先的游戏开发商和发行商是公司发展的长期定位

上市公司坚持“精品化、全球化、平台化、泛娱乐”的经营战略，在强化“内生增长”的基础上，借助“外延发展”，在游戏行业的开发、发行及平台的全产业链中进行整合以及全球化布局，致力于成为全球领先的游戏开发商和发行商。

公司在上市之初，业务主要集中于移动终端游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护等，也拥有一定规模的网页游戏业务。上市后，公司坚持“内生+外延”式发展战略，进行了一系列产业布局：收购动网先锋、玩蟹科技和上游信息，使得公司在网页游戏领域的开发、运营能力进入国内领先行列，在移动游戏领域的强大开发和运营能力得到巩固；参股筑巢新游，增强了公司在 iOS 平台的发行能力；参股欢瑞世纪，间接获取欢瑞世纪所投拍影视剧的优先游戏改编权，在 IP 资源争夺中抢得先机；投资参股 NOXMOBILE 和 Unity Software Inc，开启了公司在海外市场的重要布局之路。

公司在“精品化、全球化、平台化、泛娱乐”经营战略的指导下，通过“内生+外延”双引擎驱动，采用 IP 版权引进、自研、代理以及投资孵化等方式，在产品、发行、平台三个维度进行国内外市场布局和全产业链整合。

（二）并购是公司外延式发展的首选方式

成为全球领先的游戏开发商和发行商是公司的发展目标，公司将继续采取内生式成长与外延式发展并重的举措，不断向这一目标迈进。一方面，公司将不断提高公司经营能力、管理效率、业务水平，提升现有业务人员素质，增强公司竞争力，实现公司的内生式发展；另一方面公司将继续并购具有独特业务优势和竞争实力、并能够和公司现有业务产生协同效应的相关标的，实现公司的外延式发展。

当前，游戏行业并购整合活动高度活跃。行业内企业通过并购快速获得了优秀的游戏产品、研发团队、游戏发行渠道、运营平台、IP 资源。

上市之后，公司通过收购网页游戏领先企业动网先锋，一举跻身网页游戏领先企业行列，弥补了公司在网页游戏开发、发行和运营方面的短板，搭建起了具有优势的移动游戏和网页游戏双轮驱动、协同发展的业务架构。之后公司通过收购玩蟹科技和上游信息，进一步巩固了自己在移动游戏和网页游戏领域的开发、发行和运营能力。

上市公司在并购、整合被收购公司的过程中已经积累了丰富的经验，下一步将继续沿用这一成功模式，通过并购向全球领先的游戏开发商和发行商的目标迈进，力争为股东创造持续稳定的业绩回报。

（三）移动网络游戏业务具有良好的市场前景

此次上市公司结合自身业务发展现况以及外延式扩张的发展战略，选择了移动网络游戏行业的优秀企业天马时空作为本次收购的新标的，并收购控股子公司上游信息剩余的 30% 少数股权。

移动网络游戏是网络游戏行业中增长最快的细分板块。根据由中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2014 年中国游戏市场产业报告》，中国游戏市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）2014 年实现销售收入 1,114.8 亿元，比 2013 年增长了 37.7%；用户数量已经达到 5.17 亿人，比 2013 年增长了 4.6%。2014 年，中国移动游戏用户数量达到了 3.58 亿人，比 2013 年增长了 15.1%；2014 年中国移动游戏市场实际销售收入达到了 274.9 亿元人民币，比 2013 年增长了 144.6%。在市场占有率方面，移动游戏市场占有率达到 24%，比 2013 年上升 10.5 个百分点。2014 年移动游戏行业依然处于快速上升阶段。上市公司积极在移动网络游戏领域布局，符合网络游戏行业的发展趋势。

（四）上市公司前次重大资产重组关于上游信息 30% 股权的安排

2014年3月27日，中国证监会下发《关于核准北京掌趣科技股份有限公司向叶凯等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》，核准本公司向叶凯等发行股份购买相关资产并募集配套资金事宜（以下简称“前次交易”或“前次重大资产重组”）。根据前次交易方案，自2014年3月31日（如发行结束日晚于2014年3月31日，则以发行结束日为准）起，如上游信息2013年度税后净利润达到人民币7,500万元，则上市公司及上游信息股东应互相配合和协助以完成剩余股权的全部收购。

根据前次交易方案中的相关约定，本次交易拟收购上游信息30%少数股权。

二、本次交易的目的

（一）继续增强上市公司的游戏产品开发能力

掌趣科技是国内A股上市的第一家以移动网络游戏为主营业务的专业游戏公司，在移动游戏的开发、发行和运营方面具有领先优势。公司在完成动网先锋、玩蟹科技、上游信息的收购之后，已具备移动游戏和网页游戏领域领先的产品研发能力，产品涵盖多种游戏类型。

公司通过“内生增长”和“外延发展”相结合的方式，不断提高自身的游戏研发及发行能力，并获得了市场的高度认可。在2014年“金翎奖”评选中，公司荣获“最佳品牌发行商”，公司的《3D终极车神》游戏荣获“玩家最喜爱的移动单机游戏”，子公司动网先锋的《斗龙OL》和上游信息的《回到三国志》游戏均荣获“玩家最期待网页游戏”称号，子公司玩蟹科技的《大掌门》游戏荣获“玩家最喜爱的移动网络游戏”以及CGDA游戏制作团队最佳移动游戏“优秀奖”。子公司玩蟹科技最新研发，并由腾讯微信及手Q平台发行运营的精品卡牌新游《拳皇98终极之战OL》，截至2015年7月30日，已攀升至中国区APP Store畅销榜第2位。

公司本次收购的新公司天马时空，是国内领先的移动游戏开发商，已成功开发移动网络游戏《全民奇迹》。《全民奇迹》是由天马时空开发的“奇迹”题材的移动手游，于2014年10月16日正式上线，2014年12月进入苹果畅销游戏榜前5名。截至2015年5月31日，《全民奇迹》共有注册用户2,486.85万人，累

计充值金额 156,727.44 万元；2015 年 5 月，月活跃用户 981.73 万人，月付费用户数 56.95 万人，月充值金额 39,058.15 万元。

本次收购完成后，公司在移动网络游戏的研发、发行、运营方面的业务实力将得到较大增强，具体体现为：

1、获得优秀手游产品：交易完成后，上市公司可获得标的公司已经上线运营的《全民奇迹》优秀手游大作，使得公司在手游大作产品的数量、知名度和产品储备方面继续提升，进一步增加上市公司在移动网络游戏市场中的份额。

2、提升公司研发实力：标的公司天马时空的核心团队，均具有多年开发网络游戏产品的经验积累，在移动网络游戏领域，特别是 ARPG 移动游戏产品细分领域拥有出色的研发能力。通过本次交易，上市公司可获得天马时空的游戏研发团队，从而增强公司游戏的研发实力。

（二）增强对标的公司的控制能力，进一步提高子公司管理者与上市公司利益的一致性

本次交易前，上市公司已经持有上游信息 70%的股权，上游信息为上市公司的控股子公司。鉴于上游信息已达成前次交易协议中约定的收购剩余 30%股权的收购条件，为了进一步扩大上市公司的业务规模，提高上游信息管理层刘智君与上市公司利益的一致性，上市公司决定启动对刘智君所持上游信息剩余 30%股权的收购。

收购完成后，上游信息将成为上市公司的全资子公司，上市公司对其的控制能力将进一步提高。并且，上市公司全资控制上游信息后，上游信息的净资产及经营业绩将全部计入归属于上市公司股东的所有者权益和净利润，从而提高归属于上市公司股东的净资产和净利润规模。

刘智君作为上游信息的总经理，是上游信息的重要经营管理者。本次收购刘智君所持上游信息剩余 30%股权的交易，其所获对价的形式全部为上市公司向其发行的上市公司股票。本次交易完成后，刘智君所持上市公司股份数量将有所增

加，有益于进一步增强上游信息主要管理层与上市公司股东利益的一致性，降低管理人控制和道德风险等问题发生的可能性，优化上市公司的公司治理情况；也有利于充分调动和激发刘智君及公司管理层的经营积极性，努力实现最佳经营业绩，为上市公司全体股东创造价值。

（三）本次交易的协同效应

上市公司在坚持外延式发展战略的同时，十分注重对收购标的公司的整合工作，以求实现交易的协同效应。公司内部成立了专门负责被收购公司整合工作的集团整合管理部，由高级副总经理负责日常工作，并直接向公司总经理汇报工作。

本次交易完成后，在双方原有业务稳定发展的基础上将产生以下协同效应：

1、游戏的发行及运营：天马时空作为移动网络游戏领域的专业研发公司，其发行、运营游戏的能力相对较弱，目前自研游戏《全民奇迹》主要通过代理模式运营，由具有发行优势的游戏平台负责游戏的发行和运营工作。上市公司拥有筑巢新游、欢畅游戏、手游大联盟等游戏运营平台和推广渠道，是中国移动的优秀级游戏业务合作伙伴，同时与腾讯游戏、360 平台、91 手机助手等专业游戏推广、运营平台拥有良好的合作关系。上市公司拥有强大的游戏发行、运营能力和丰富的游戏推广渠道，将极大地帮助和促进标的公司自研游戏的成功发行和运营，使标的公司的精品网络游戏获得一流的游戏发行和推广，保障标的公司的精品网络游戏成功运营。同时，借助标的公司的精品网络游戏，上市公司可以提升自有推广、运营平台对玩家的吸引力，增强与合作平台的议价能力，提升自己的游戏发行、运营能力。

2、游戏产品研发：交易完成后，上市公司和天马时空原有的游戏研发团队虽然在组织架构上仍将保持一定的独立性，但将在集团整合管理部的协调下开展各自游戏产品开发技术上的互助合作。目前，上市公司在与之前收购的标的公司的技术合作、互助方面，已完成了多个合作范例，建立起了日常化的协调机制。

本次收购天马时空 80%股权，将提高上市公司团队在 ARPG 移动游戏领域的开发技术水平，从而使上市公司与标的公司可以互相利用对方已有且获得市场

验证的成功游戏模式和数值设定体系，发挥各自在特定领域内的开发优势，进而缩短游戏开发时间、提高游戏产品的质量，保证游戏的成功率。

本次标的公司天马时空是以移动网络游戏见长的开发公司，而上市公司体系内的子公司在各类移动网络游戏和网页游戏领域内均拥有强大的开发经验。在目前移动网络游戏与网页游戏不断融合的大前提下，上市公司和天马时空双方可利用较低成本在对方已有游戏产品的基础上开发出网页版形式或移动版形式的游戏产品，为公司带来额外收益。

3、IP 资源的共享：随着游戏行业对知识产权保护重视程度的提高，获取优质 IP 资源的成本逐渐提高。优质 IP 资源价格的攀升，一方面要求研发企业需要有强大的资金支持以获取优质 IP，另一方面需要获得 IP 的公司对 IP 进行充分地利用，以最大限度地实现优质 IP 的价值。

上市公司借助上市平台拥有着强大的资金实力，有能力获取更多的优质 IP，从而支持上市公司体内各子公司的发展。同时，上市公司将获取的优质 IP 交由研发方向更匹配的标的公司开发，也能够最大限度实现优质 IP 的价值。

4、供应商采购：上市公司和天马时空同属游戏行业，两者在游戏推广、服务器托管、互联网数据接入服务方面具有相同或类似的采购需求，供应商也有一定的重合。本次交易完成后，上市公司可对双方的核心供应商和采购渠道进行整合，增强采购中的议价能力，发挥规模采购的优势，降低采购成本。

本次交易完成后，上市公司将力争实现收购整合的协同效应，实现“1+1>2”的并购效应。

三、本次交易的决策过程

本次重组方案已取得所有相关批准，本次重组已履行的决策程序及报批程序列示如下：

1、标的公司已召开股东会，同意售股股东将其持有的标的公司股权转让予上市公司。交易对方天马合力和金星投资已分别召开合伙会议和股东会，同意将

其持有的天马时空股权转让予上市公司。

2、2015年2月13日，上市公司召开第二届董事会第三十一次会议，审议通过了《关于<北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金预案>的议案》等相关议案。

3、2015年7月20日，上市公司召开第二届董事会第三十五次会议，审议通过了《关于对本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案进行重大调整的议案》。

4、2015年8月11日，上市公司召开第二届董事会第三十八次会议，审议通过了《关于<北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）>及其摘要的议案》等相关议案。

5、2015年8月27日，上市公司召开2015年第三次临时股东大会，审议通过了《关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金符合相关法律法规的议案》等相关议案。

6、2015年11月30日，上市公司取得中国证监会许可[2015]2762号《关于核准北京掌趣科技股份有限公司向刘惠城等发行股份购买资产并募集配套资金的批复》，核准本次发行股份并支付现金购买资产并募集配套资金事宜。

四、本次交易方案

本次交易涉及天马时空 80%股权和上游信息 30%股权两个标的资产。上市公司拟向刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资非公开发行股份并支付现金，购买其持有的天马时空 80%股权；拟向刘智君非公开发行股份购买其持有的上游信息剩余 30%股权。在发行股份及支付现金购买资产的同时，上市公司拟向不超过 5 名其他特定投资者发行股份募集配套资金。

（一）本次交易方案的主要内容

本次交易分为发行股份及支付现金购买资产与募集配套资金两个部分：

1、发行股份及支付现金购买资产

本次交易本公司拟以发行股份及支付现金相结合的方式,购买天马时空 80% 股权及上游信息 30% 股权。本次交易中标的资产天马时空 80% 股权评估值为 268,034.97 万元,经公司与天马时空售股股东协商确定,天马时空 80% 股权交易价格为 267,760 万元;上游信息 30% 股权的评估值为 36,633.47 万元,经公司与上游信息售股股东刘智君协商确定上游信息 30% 股权交易价格为 36,364 万元。

(1) 掌趣科技拟发行股份并支付现金, 购买天马时空 80% 股权

本公司与天马时空股东刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资已签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》。根据该协议,本公司拟向刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资非公开发行股份并支付现金,向赵勇支付现金,购买其持有的天马时空 80% 股权。

本次交易,天马时空 80% 股权的评估值为 268,034.97 万元,经交易各方友好协商,确定天马时空 80% 股权交易对价为 267,760 万元,其中,以现金方式支付 84,329.9348 万元,剩余 183,430.0652 万元以发行股份的方式支付,发行股份价格为 11.54 元/股(不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易的均价的 90%),共计发行 158,951,526 股。

上市公司向刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资分别支付对价的金额及具体方式如下表所示:

交易对方	所持天马时空股权比例	总对价(万元)	现金对价(万元)	现金支付比例	股份对价(万元)	股份支付比例
刘惠城	36.10%	128,939.8689	42,257.8313	32.8%	86,682.0376	67.2%
杜海	1.62%	5,315.2204	1,415.5256	26.6%	3,899.6948	73.4%
李少明	1.62%	5,315.2204	1,415.5256	26.6%	3,899.6948	73.4%
天马合力	4.50%	14,728.1419	3,922.3307	26.6%	10,805.8112	73.4%
邱祖光	22.54%	73,774.9008	19,647.3904	26.6%	54,127.5104	73.4%
金星投资	10.00%	32,732.4785	8,717.1621	26.6%	24,015.3164	73.4%

赵勇	3.61%	6,954.1691	6,954.1691	100.0%	0.0000	0.0%
合计	80%	267,760.0000	84,329.9348	31.5%	183,430.0652	68.5%

(2) 掌趣科技拟购买刘智君持有的上游信息剩余 30% 股权

上市公司与上游信息股东刘智君已签署了《发行股份购买资产协议》。目前上游信息为上市公司持股 70% 的控股子公司，根据本协议，上市公司拟向刘智君非公开发行股份购买其持有的上游信息剩余 30% 少数股权。收购完成后，上游信息将成为上市公司的全资子公司。

本次交易，上游信息剩余 30% 股权的评估值为 36,633.47 万元，经交易双方友好协商，确定上游信息剩余 30% 股权交易对价为 36,364 万元，全部以发行股份的方式支付，发行股份价格为 11.54 元/股（不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%），共计向刘智君发行 31,511,265 股。

2、募集配套资金

根据中国证监会《重组管理办法》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相应规定，上市公司拟通过询价方式，向不超过 5 名符合条件的特定投资者非公开发行股份募集配套资金。本次拟募集配套资金金额为 150,000 万元，未超过拟购买资产交易价格的 100%。

本次发行股份募集配套资金的发股价格按照《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的规定确定，配套募集资金认购方锁定期安排如下：

(1) 若发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价，则发行股份募集配套资金之新增股份数自发行结束之日起可上市交易；

(2) 若发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，发行股份募集配套资金之新增股份数自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提，最

终募集配套资金成功与否不影响本次发行股份及支付现金购买资产的实施。

（二）业绩承诺和补偿

本次交易，标的资产的售股股东对标的资产的相关盈利情况进行了承诺。

1、天马时空业绩承诺和补偿

（1）业绩承诺情况

刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资作为天马时空业绩补偿义务人，承诺天马时空 2015 年、2016 年、2017 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 2.11 亿元、2.59 亿元、3.30 亿元。

（2）承诺期内实际利润的确定

各方同意，天马时空于承诺期内实际实现的净利润按照如下原则计算：

1) 天马时空的财务报表编制应符合《企业会计准则》及其他法律、法规的规定并与上市公司会计政策及会计估计保持一致；

2) 除非法律法规规定或上市公司在法律允许的范围内改变会计政策、会计估计，否则，承诺期内，未经目标公司董事会批准，不得改变天马时空的会计政策、会计估计；

3) 净利润指合并报表中扣除非经常性损益后归属于天马时空母公司股东的净利润；

4) 在符合第 1) 条约定的前提下，以下费用可不计算为天马时空的费用：与本次交易有关的、上市公司支付的费用和成本，包括律师费、审计费、评估费、财务顾问费用等；由于会计上确认企业合并而导致的相关的折旧、摊销和减值。

（3）利润未达到承诺利润数的补偿

如天马时空在承诺期内未能实现承诺净利润，则上市公司应在承诺期内各年度《专项审核报告》公开披露后 10 个工作日内，依据本协议约定的有关公式计

算并确定补偿义务人当期需补偿的现金金额及股份数量，并向补偿义务人发出书面通知，要求其按照协议约定的有关共识履行补偿义务。当期期末应补偿金额按照如下方式计算：

当期期末应补偿金额=（截至当期期末累积承诺净利润数-截至当期期末累积实现净利润数）÷补偿期限内各年的承诺净利润数总和×本次交易总作价-已补偿金额

天马时空补偿义务人当年度需向上市公司承担补偿义务的，则其应先以其各自在本次交易中尚未获付的对价现金补偿，不足部分以其各自因本次交易取得、但尚未出售的对价股份进行补偿，仍不足的部分由其以自有现金补偿。具体补偿方式如下：

1) 以上市公司尚未向补偿义务人支付的现金对价，按照本协议签署日其各自持有的目标公司出资额占其合计持有的目标公司出资额的比例冲抵；

2) 补偿义务人中每一方各自所获对价现金未支付部分不足补偿的，由其以本次交易取得的、尚未出售的对价股份进行补偿。具体如下：

①当年应补偿股份数量的计算公式为：当年应补偿股份数量=（当期应补偿金额-当期已补偿现金金额）/对价股份的发行价格，其中每一方的当期应补偿金额由当期期末应补偿金额按照本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占补偿义务人各方合计持有的天马时空出资额的比例计算得出。

②上市公司在承诺期内实施转增或股票股利分配的，则补偿股份数量相应调整为：补偿股份数量（调整后）=当年应补偿股份数×（1+转增或送股比例）

③上市公司就补偿股份数已分配的现金股利应作相应返还，计算公式为：返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应补偿股份数量。

④在按上述方式计算得出并确定补偿义务人中每一方当年需补偿的股份数量后，上市公司将以总价人民币 1 元的价格，在 30 日内进行定向回购并予以注销。

3) 按照以上方式计算出的补偿金额仍不足以补偿的, 差额部分由补偿义务人中每一方以自有或自筹现金或上市公司认可的其他方式向上市公司全额补偿。

4) 无论如何, 现金补偿与股份补偿总计不应超过本次交易总作价。在各年计算的应补偿金额少于或等于 0 时, 按 0 取值, 即已经补偿的金额不冲回。

(4) 减值测试及补偿

在承诺期届满后三个月内, 上市公司应聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求, 对标的资产出具《减值测试报告》。除非法律有强制性规定, 否则《减值测试报告》采取的估值方法应与《评估报告》保持一致。如: 标的资产期末减值额>已补偿现金+已补偿股份总数×对价股份的发行价格, 则补偿义务人应按照本协议签署日其各自持有的目标公司出资额占其合计持有的目标公司出资额的比例, 对上市公司另行补偿。

补偿时, 先以本次交易项下补偿义务人各自尚未用于补偿的对价现金进行补偿, 不足部分以其本次交易取得的、尚未出售的对价股份进行补偿, 仍不足的部分以其自有或自筹现金或上市公司认可的其他方式向上市公司全额补偿。

因标的资产减值应补偿金额的计算公式为: 应补偿的金额=期末减值额-在承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付的补偿额。无论如何, 标的资产减值补偿与盈利承诺补偿合计不应超过本次交易总作价。

2、上游信息业绩承诺和补偿

(1) 利润承诺情况

刘智君承诺上游信息 2015 年、2016 年实现的净利润(合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润)分别不低于 1.1 亿元、1.34 亿元。

(2) 承诺期内实际利润的确定

交易双方同意, 上游信息于承诺期内实际实现的净利润按照如下原则计算:

1) 上游信息的财务报表编制应符合《企业会计准则》及其他法律、法规的规定并与上市公司会计政策及会计估计保持一致;

2) 除非法律法规规定或上市公司在法律允许的范围内改变会计政策、会计估计, 否则, 承诺期内, 未经目标公司董事会批准, 不得改变上游信息的会计政策、会计估计;

3) 净利润指合并报表中扣除非经常性损益后归属于上游信息母公司股东的净利润;

4) 在符合第 1) 条约定的前提下, 以下费用可不计算为上游信息的费用: 与本次交易有关的、上市公司支付的费用和成本, 包括律师费、审计费、评估费、财务顾问费用等; 由于会计上确认企业合并而导致的相关的折旧、摊销和减值。

(3) 利润未达到承诺利润数的补偿

如上游信息在承诺期内未能实现承诺净利润, 则上市公司应在承诺期内各年度《专项审核报告》公开披露后 10 个工作日内, 计算并确定刘智君当期需补偿的股份数量, 并向其发出书面通知, 要求履行股份补偿义务:

当年应补偿股份数的计算公式为:

当年应补偿的股份数=[(截至当期期末累积承诺净利润-截至当期期末累积实际净利润)/补偿期限内承诺净利润总和]×本次交易总价×50%/本次交易的发行股份价格-已补偿股份数

上市公司在承诺期内实施转增或股票股利分配的, 则补偿股份数相应调整为: 补偿股份数(调整后)=当年应补偿股份数×(1+转增或送股比例)

上市公司就补偿股份数已分配的现金股利应作相应返还, 计算公式为: 返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应补偿股份数

补偿股份数量不超过刘智君认购股份的总量的 50%。在逐年补偿的情况下, 在各年计算的补偿股份数量小于 0 时, 按 0 取值, 即已经补偿的股份不冲回。

在按上述方式计算得出并确定刘智君当年需补偿的股份数量后, 上市公司将以总价人民币 1 元的价格, 在 30 日内进行定向回购并予以注销。

若刘智君按照上述约定以股份回购方式不足以补偿上述承诺净利润与实际

净利润的全部差额（即：刘智君因股份解锁后售出，或需补充差额较大等原因，导致需回购股份数>刘智君所持有的上市公司股份数），刘智君应在接到上市公司通知后 10 日内按以现金方式补足差额部分。计算公式如下：

当年补偿的现金数=[（截至当期期末累积承诺净利润-截至当期期末累积实际净利润）/补偿期限内承诺净利润总和]×本次交易总价×50%-（已补偿股份数量×本次发行股份价格）-已补偿现金数

本次协议中的盈利补偿约定，独立于刘智君前次购买目标公司 70%股权时双方达成的盈利补偿约定。如果刘智君没有完成 2015 年或 2016 年的业绩承诺，刘智君应当按照两次的约定分别向上市公司进行补偿。

（4）减值测试及补偿

在承诺期届满后三个月内，上市公司应聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求，对标的资产出具《减值测试报告》。除非法律有强制性规定，否则《减值测试报告》采取的估值方法应与《评估报告》保持一致。如：标的资产期末减值额>已补偿股份总数×对价股份的发行价格+已补偿现金，则刘智君应对上市公司另行补偿。补偿时，先以刘智君所持有的上市公司股份进行补偿，不足的部分由其以自有或自筹现金补偿。因标的资产减值应补偿金额的计算公式为：应补偿的金额=期末减值额-在承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付的补偿额。无论如何，标的资产减值补偿与盈利承诺补偿合计不应超过标的资产的交易总价的 50%。

（三）奖励对价

因充分考虑到交易完成后，天马时空的实际经营业绩可能超过业绩承诺水平，目前对天马时空的估值结果低于其实际价值的可能；同时也为避免交易对方各年在实现承诺利润后缺乏动力进一步发展业务，本次收购天马时空交易方案中设计了奖励对价条款。

根据天马时空在本次交易后的盈利实现情况，对本次交易的标的资产交易价格，作出作价调整安排如下。

如天马时空在承诺期内累计实现的净利润总和高于承诺期承诺利润的总和，则增加如下：

标的资产交易价格增加数=（承诺期累计实现净利润总和—承诺期累计承诺净利润总和）*80%*2

就上述标的资产交易价格增加数，由上市公司以非公开发行股份的方式、按照天马时空补偿义务人于本协议签署日其各自持有的目标公司出资额占其合计持有的目标公司出资额的比例分别支付。上市公司无需为上述标的资产交易价格增加数向赵勇支付。

无论如何，上述标的资产交易价格增加数合计不超过 36,000 万元。承诺期内目标公司因股权收购等资本性并购而产生的利润不计入上述的“净利润总和”。

就上市公司因支付标的资产交易价格增加数而需非公开发行股份事宜，上市公司应不迟于承诺期届满后 2 年内另行召集召开董事会、股东大会审议通过非公开发行预案后，向中国证监会或届时的有权监管部门提交发行申请，经监管部门核准及公开披露后予以实施。

如上市公司未能在 2020 年 1 月 25 日之前以发行股份方式向天马时空支付上述标的资产交易价格增加数，则上市公司应在该两年期限届满后 60 天内向天马时空以现金方式支付上述标的资产交易价格增加数的 80%，剩余 20%上市公司无需再行支付。

如上述拟发行的股份因届时证监会等相关主管机关要求需要被设定锁定期的，则天马时空补偿义务人有权要求上市公司最迟在该两年期限届满后 60 天内向其以现金方式支付上述标的资产交易价格增加数全额的 80%，剩余 20%上市公司无需再行支付。为明确起见，如上述拟发行的股份无需被设定锁定期的，天马时空补偿义务人不享有要求上市公司以现金方式支付标的资产交易价格增加数的权利。

请投资者注意，天马时空的奖励对价存在因上市公司无法发行不设锁定期股票，或者奖励对价接受人不接受有锁定期股票，从而上市公司必须以现金方式支

付的可能。

五、本次重组对上市公司股权结构的影响

（一）本次交易对上市公司股权结构的影响

上市公司目前的总股本为 2,467,694,848 股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股 190,462,791 股用于购买资产。本次发行股份购买资产前后本公司的股权结构变化如下表所示：

股东名称	本次交易之前		本次交易完成后	
	持股数量（股）	持股比例	持股数量（股）	持股比例
姚文彬及叶颖涛	713,293,313	28.91%	713,293,313	26.83%
刘惠城	-	0.00%	75,114,417	2.83%
邱祖光	-	0.00%	46,904,255	1.76%
李少明	-	0.00%	3,379,284	0.13%
杜海	-	0.00%	3,379,284	0.13%
天马合力	-	0.00%	9,363,787	0.35%
金星投资	-	0.00%	20,810,499	0.78%
刘智君	32,335,359	1.31%	63,846,624	2.40%
其他股东	1,722,066,176	69.78%	1,722,066,176	64.78%
总计	2,467,694,848	100.00%	2,658,157,639	100.00%

注：1、本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式定价，最终发行价格将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。由于发行价尚无法确定，本部分计算未考虑配套融资的影响。2、本次交易之前股本情况为截至 2015 年 7 月 31 日数据。

本次交易前，上市公司控股股东和实际控制人为姚文彬先生和叶颖涛先生，姚文彬先生和叶颖涛先生直接持有公司 28.91%的股权。本次交易完成后，姚文彬先生和叶颖涛先生直接持有公司 26.83%的股权，仍为上市公司控股股东和实际控制人。本次交易未导致公司控制权发生变化。

本次交易完成后，社会公众股东合计持有的股份不会低于发行后总股本的10%，不会出现导致掌趣科技不符合股票上市条件的情形。

（二）本次交易对上市公司主要财务指标的影响

根据公司2014年审计报告，2015年1-5月管理层报表，以及大华审计师出具的2014年及2015年1-5月上市公司备考合并财务报表及审阅报告，本次交易前后上市公司主要财务数据的比较如下：

本次交易前后，公司每股收益指标变动如下：

单位：元

指标	本次交易前	本次交易后
2015年1-5月基本每股收益	0.05	0.08

公司本次收购涉及的标的公司为天马时空及上游信息，标的公司的盈利能力较强，且本次收购的新标的公司天马时空业绩处于上升态势。本次交易不会摊薄上市公司的当期每股收益。

根据上市公司历史年度财务数据及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表，截至2015年5月31日本次交易前后上市公司的资产、负债情况如下：

项目	2015年5月31日	
	本次交易前	本次交易后
资产总计（万元）	485,777.81	767,413.18
负债总计（万元）	71,912.16	160,870.22
资产负债率（合并口径）	14.8%	21.0%

本次交易完成后，上市公司资产增加281,635.37万元，负债增加88,958.05万元，资产负债率较本次交易前上升，仍处于合理水平，不会增加上市公司财务风险，本次交易不会导致上市公司大量增加负债。

根据上市公司历史年度财务数据及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表，2015年1-5月本次交易前后上市公司的盈利情况如下：

单位：万元

2015 年 1-5 月盈利情况	本次交易前	本次交易后
营业总收入	36,101.66	49,956.61
营业收入	36,101.66	49,956.61
营业利润	14,739.73	23,663.60
利润总额	15,384.90	24,378.08
净利润	13,389.30	22,525.09
归属于母公司所有者的净利润	12,407.49	20,697.93

本次交易完成后，上市公司本期营业总收入、营业收入、营业利润、利润总额、净利润、归属于母公司所有者的净利润均有所提升。

六、本次交易不构成关联交易，亦不导致实际控制人变更

根据《深圳证券交易所创业板股票上市规则》，本次交易对方均不与上市公司存在关联关系，因此，本次交易不构成关联交易。

本次交易完成后，上市公司控股股东和实际控制人不发生变更。本次交易不构成借壳上市。

七、本次交易构成重大资产重组

本次交易中上市公司拟购买天马时空 80%股权和上游信息 30%股权。

根据掌趣科技、天马时空、上游信息 2014 年度的财务数据以及交易作价情况，相关财务比例计算如下：

单位：万元

项目	天马时空	上游信息	合计	掌趣科技	财务指标占比
资产总额	267,760.00	36,364.00	304,124.00	502,308.92	60.55%
资产净额	267,760.00	36,364.00	304,124.00	403,067.87	75.45%
营业收入	761.86	4,396.08	5,157.94	77,476.42	6.66%

注：掌趣科技的资产总额、资产净额取自经审计的 2014 年 12 月 31 日资产负债表，营业收入

入取自经审计的 2014 年度利润表，天马时空、上游信息的资产总额、资产净额指标均根据《重组管理办法》的相关规定，取值本次交易标的资产天马时空 80%股权、上游信息 30% 股权的交易金额。天马时空营业收入取值为其 2014 年度营业收入，上游信息营业收入取值为其 2014 年度营业收入的 30%。

根据《重组管理办法》的规定，本次交易构成中国证监会规定的上市公司重大资产重组行为。同时，本次交易涉及发行股份购买资产及募集配套资金，需经中国证监会并购重组委审核，取得中国证监会核准后方可实施。

第二节 上市公司基本情况

一、公司基本情况简介

公司名称:	北京掌趣科技股份有限公司
公司英文名称:	OURPALM CO., Ltd.
股票上市地:	深圳证券交易所
证券代码:	300315
证券简称:	掌趣科技
企业性质:	股份有限公司（上市、自然人投资或控股）
注册地址:	北京市海淀区马甸东路 17 号 8 层 916
办公地址:	北京市海淀区马甸东路 17 号 8 层 916
注册资本:	129,760.8394 万元
法定代表人:	姚文彬
营业执照注册号:	110108007372334
邮政编码:	100088
联系电话:	010-65073699
传真:	010-65073699
公司网站:	www.ourpalm.com
经营范围:	许可经营项目：第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务）；因特网信息服务业务（除新闻、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容）；利用互联网经营游戏产品；互联网游戏出版、手机游戏出版。一般经营项目：技术推广；销售计算机、软件及辅助设备；货物进出口、技术进出口、代理进出口。设计、制作、代理、发布广告。

二、历史沿革及股本变动情况

（一）公司设立时的股权结构

2010 年 10 月 18 日，北京掌趣科技有限公司（上市公司之前身，以下简称“掌趣有限”）召开股东会，审议通过了整体变更为股份有限公司的议案。掌趣有限

全体股东作为拟整体变更设立的股份有限公司发起人，共同签署了《发起人协议》，以截至 2010 年 7 月 31 日经审计的净资产为基础，将掌趣有限整体变更为北京掌趣科技股份有限公司，总股本为 117,000,000 股，其余净资产值列入资本公积金。天健正信出具了天健正信验（2010）综字第 010112 号《验资报告》，对掌趣有限截至 2010 年 7 月 31 日的注册资本实收情况进行了审核验证。

2010 年 11 月 9 日，公司完成工商变更登记，并取得了注册号 110108007372334 的《企业法人营业执照》。掌趣有限整体变更为股份公司之后，掌趣科技的总股本为 11,700 万股，各股东持股比例保持不变，具体情况如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例
姚文彬	4,615.65	39.45%
华谊兄弟	2,574.00	22.00%
叶颖涛	1,491.75	12.75%
金渊投资	788.58	6.74%
邓攀	680.94	5.82%
赵锦明	483.21	4.13%
杨閤	286.65	2.45%
刘晓伟	241.02	2.06%
红杉资本	234.00	2.00%
周晓宇	193.05	1.65%
张云霞	62.01	0.53%
李立强	49.14	0.42%
合计	11,700.00	100.00%

（二）公司设立后至首次公开发行并上市前的股权变更

公司自 2010 年 11 月设立至首次公开发行并上市前，共进行过 2 次增资：

时间	新增股份数 （万股）	价格 （元/股）	增资后总股本 （万股）	认购股东情况
2010 年 12 月	329	1.00	12,029	金渊投资、张云霞

2010 年 12 月	245.5	5.98	12,274.5	金石投资

经两次增资后，在公开发行前公司股权结构如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例
姚文彬	4,615.65	37.60%
华谊兄弟	2,574.00	20.97%
叶颖涛	1,491.75	12.15%
金渊投资	1,097.58	8.94%
邓攀	680.94	5.55%
赵锦明	483.21	3.94%
杨闯	286.65	2.34%
金石投资	245.50	2.00%
刘晓伟	241.02	1.96%
红杉资本	234.00	1.91%
周晓宇	193.05	1.57%
张云霞	82.01	0.67%
李立强	49.14	0.40%
合计	12,274.50	100.00%

（三）公司首次公开发行并上市后的股权结构

经中国证券监督管理委员会“证监许可[2012]381 号”文核准，公司于 2012 年 5 月向社会公众公开发行人民币普通股 4,091.50 万股，发行价格为 16.00 元/股。本次发行的募集资金净额为 600,287,685.18 元，其中超募资金 400,134,985.18 元。2012 年 5 月 11 日，公司股票在深圳证券交易所创业板上市。

新股发行后，公司股权结构如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例
一、有限售条件股份	13,090.50	79.99%
其中：姚文彬	4,615.65	28.20%

叶颖涛	1,491.75	9.11%
二、无限售条件股份	3,275.50	20.01%
合计	16,366.00	100.00%

（四）公司实施 2012 年度利润分配后的股权结构

2013 年 5 月，公司实施了 2012 年度利润分配，以公司现有总股本 16,366 万股为基数，向全体股东每 10 股派发 1.00 元人民币现金（含税）；同时以资本公积金向全体股东每 10 股转增 12 股。本次利润分配实施完成后，公司总股本变更为 36,005.20 万股。

本次利润分配完成后，公司股权结构如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例
一、有限售条件股份	18,122.90	50.33%
其中：姚文彬	10,154.43	28.20%
叶颖涛	3,281.85	9.11%
二、无限售条件股份	17,882.30	49.67%
合计	36,005.20	100.00%

（五）第一次发行股份购买资产及配套融资实施完毕后的股权结构

经中国证券监督管理委员会“证监许可[2013]841 号”文核准，公司于 2013 年 7 月发行股份及支付现金收购海南动网先锋网络科技有限公司 100%股权，并募集配套资金。本次交易公司共发行人民币普通股 3,164.6607 万股。2013 年 7 月 17 日，本次发行股份购买资产的新增股票 2,348.8601 万股完成股份登记。2013 年 7 月 25 日，本次发行股份募集配套资金的新增股票 815.8006 万股完成股份登记。2013 年 8 月 15 日，新增股份在深圳证券交易所创业板上市。交易完成后，公司总股本变更为 39,169.8607 万股。

本次发行股份购买资产及配套融资实施完毕后，公司股权结构如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例

一、有限售条件股份	21,287.5622	54.35%
其中：姚文彬	10,154.43	25.92%
叶颖涛	3,281.85	8.38%
二、无限售条件股份	17,882.2985	45.65%
合计	39,169.8607	100.00%

（六）公司实施 2013 年半年度利润分配后的股权结构

2013 年 9 月，公司实施了 2013 年半年度利润分配，以公司现有总股本 39,169.8607 万股为基数，以资本公积金向全体股东每 10 股转增 8 股。本次利润分配实施完成后，公司总股本变更为 70,505.7492 万股。

本次半年度利润分配后，公司股权结构如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例
一、有限售条件股份	38,317.6119	54.35%
其中：姚文彬	18,277.9740	25.92%
叶颖涛	5,907.3300	8.38%
二、无限售条件股份	32,188.1373	45.65%
合计	70,505.7492	100.00%

（七）第二次发行股份购买资产及配套融资的发行股份购买资产部分实施完毕后的股权结构

中国证券监督管理委员会“证监许可[2014]320 号”文核准了公司发行股份及支付现金收购北京玩蟹科技有限公司 100%股权和上游信息科技（上海）有限公司 70%股权，并募集配套资金。本次交易的发行股份购买资产部分公司共发行人民币普通股 6,657.8769 万股。2014 年 4 月 16 日，本次发行股份购买资产的新增股票 6,657.8769 万股完成股份登记。2014 年 4 月 24 日，该部分新增股份在深圳证券交易所创业板上市。本次发行股份购买资产完成后，公司总股本变更为 77,163.6261 万股。

本次发行股份购买资产实施完毕后，公司股权结构如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例
一、有限售条件股份	43,623.1587	56.53%
其中：姚文彬	18,277.9740	23.69%
叶颖涛	5,907.3300	7.66%
二、无限售条件股份	33,540.4674	43.47%
合计	77,163.6261	100.00%

（八）公司实施 2013 年年度利润分配后的股权结构

2014 年 5 月，公司实施了 2013 年年度利润分配，以公司现有总股本 77,163.6261 万股为基数，以资本公积金向全体股东每 10 股转增 6 股。本次利润分配实施完成后，公司总股本变更为 123,461.8017 万股。

本次年度利润分配后，公司股权结构如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例
一、有限售条件股份	69,797.0539	56.53%
其中：姚文彬	29,244.7584	23.69%
叶颖涛	9,451.7280	7.66%
二、无限售条件股份	53,664.7478	43.47%
合计	123,461.8017	100.00%

（九）第二次发行股份购买资产及配套融资的配套融资部分实施完毕后的股权结构

中国证券监督管理委员会“证监许可[2014]320 号”文核准了公司发行股份及支付现金收购北京玩蟹科技有限公司 100%股权和上游信息科技（上海）有限公司 70%股权，并募集配套资金。本次交易的配套融资部分公司共发行人民币普通股 6,299.0377 万股。2014 年 6 月 20 日，本次发行股份募集配套资金的新增股票 6,299.0377 万股完成股份登记。2014 年 7 月 2 日，该部分新增股份在深圳证券交

易所创业板上市。本次配套融资完成后，公司总股本变更为 129,760.8394 万股。

本次配套融资实施完毕后，公司股权结构如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例
一、有限售条件股份	76,096.0916	58.64%
其中：姚文彬	29,244.7584	22.54%
叶颖涛	9,451.7280	7.28%
二、无限售条件股份	53,664.7478	41.36%
合计	129,760.8394	100.00%

（十）公司实施 2014 年年度利润分配后的股权结构

2015 年 5 月，公司实施了 2014 年年度利润分配，以公司现有总股本 77,163.6261 万股为基数，向全体股东每 10 股派发 0.29 元人民币现金（含税）；同时以资本公积金向全体股东每 10 股转增 9 股。本次利润分配实施完成后，公司总股本变更为 246,545.5948 万股。

本次年度利润分配后，公司股权结构如下：

持股人	持股数量（万股）	持股比例
一、有限售条件股份	97,687.5391	39.62%
其中：姚文彬	55,565.0409	22.54%
叶颖涛	15,583.2832	6.32%
二、无限售条件股份	148,858.0557	60.38%
合计	246,545.5948	100.00%

（十一）公司股权激励计划首次授予股票期权第一个行权期行权后的股权结构

2015 年 5 月 15 日，公司召开了第二届董事会第三十四次会议审议通过了《关于股权激励计划首次授予股票期权第一个行权期可行权的议案》和《关于股权激励计划股票期权第一个行权期选择自主行权模式的议案》，同意 111 名激励对象

在第一个行权期内以自主行权方式进行行权，第一个行权期可行权数量共 7,771,000 份股票期权，第一个行权期自 2015 年 6 月 9 日起至 2016 年 3 月 23 日止。因公司股权激励对象股票期权行权，导致公司股本增加。截至 2015 年 7 月 31 日，公司总股本变更为 2,467,694,848 股。

截至 2015 年 7 月 31 日，公司股权结构如下：

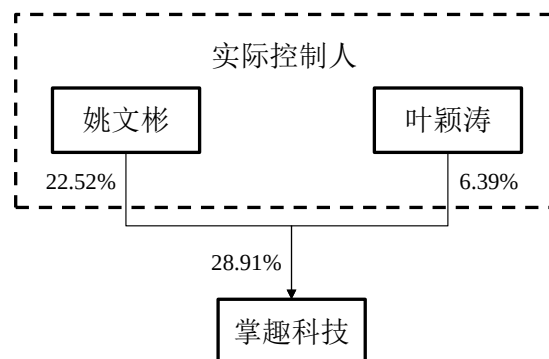
持股人	持股数量（万股）	持股比例
一、有限售条件股份	87980.8183	35.65%
其中：姚文彬	55,565.0409	22.52%
叶颖涛	15,764.2904	6.39%
二、无限售条件股份	158788.6665	64.35%
合计	246,769.4848	100.00%

三、上市公司控股股东及实际控制人、最近三年控股权变动情况

公司上市以来，公司控股股东及实际控制人没有发生变化，为姚文彬先生和叶颖涛先生。姚文彬先生和叶颖涛先生作为一致行动人合计持有公司股份 713,293,313 股，占公司总股本的 28.91%。上市公司最近三年控股权未发生变动。

（一）股权控制关系

截至本报告书出具日，掌趣科技的股权控制关系如下图所示：



注：此处股本情况为截至 2015 年 7 月 31 日数据。

（二）控股股东的基本情况

1、姚文彬

姚文彬先生，中国国籍，无永久境外居留权，现任公司董事长、总经理。姚文彬先生系西安电子科技大学通信工程专业学士，清华大学工商管理硕士，曾任职于机械电子工业部，历任北京讯合科技有限公司经理，北京神州绿盟科技有限公司经理，北京慧点科技发展有限公司副总经理，智通华网执行董事，北京卓娱互动科技有限公司 CEO。2008 年 1 月加入公司，2008 年 6 月至今，历任公司执行董事、董事长，2013 年 10 月至今兼任总经理。目前兼任北京市筑巢新游网络科技有限公司董事、北京融智德投资有限公司执行董事、总经理。

2、叶颖涛

叶颖涛先生，中国国籍，无永久境外居留权，曾任公司董事。叶颖涛先生系中国人民大学高等教育自学考试财务会计专业大专毕业，曾任职于中国航空结算中心海外业务部，历任北京笔电新人信息技术有限公司系统部系统工程师，北京听听电子商务服务有限公司技术部技术总监，SK(中国)投资有限公司互联网事业部无线数据部无线业务总监，北京当途摩宝科技发展有限公司 CEO。2008 年 1 月加入公司，至 2015 年 7 月历任公司董事、总经理。目前任北京雷神互动科技有限公司董事。

四、上市公司主营业务概况

公司的主营业务为游戏的开发、发行与运营，目前主要包括移动终端游戏、互联网页面游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护等。经过多年的业务拓展和并购重组，公司目前已成为国内领先的跨平台移动终端游戏和互联网页面游戏的开发商、发行商和运营商。

2013 年度，在内生增长方面，公司紧抓移动智能终端游戏的快速发展的市场机遇，重点加强移动智能终端网络游戏产品的自主开发和代理发行，积极拓展国内市场和重点的海外市场发行渠道，与日本、韩国、港台等地区游戏渠道发行

合作伙伴建立了良好的合作伙伴关系。公司自研产品和委托独家代理产品 20 款，已上线产品 15 款，具有代表性的产品有：《石器时代 OL》、《热血足球经理》、《西游降魔篇》等；未上线的产品 5 款，具有代表性的产品有：黑暗光年、3D 坦克争霸等。动网先锋加强研发团队建设并积极推出自主研发产品，其中《群侠演义》取得不错成绩，《寻侠》通过新版本的研发，超出预期并有效的延续其生命周期，并对市场中优秀游戏产品的代理发行，扩充游戏产品类型和题材，代理发行产品《战龙三国》取得了较好的成绩，同时，进一步整合和优化动网先锋在腾讯开放平台的发行能力。在外延发展方面，紧密围绕公司的发展战略，积极地通过投资参股、收购兼并，确保公司战略目标的实现。

2014 年，公司集团化布局初步完成，动网先锋、玩蟹科技、上游信息成为掌趣大家庭中的一员，公司产品矩阵优势显现。公司推出了自研及代理手游产品有《3D 坦克争霸》、《3D 终极车神》、《大掌门》、《忍将》、《塔防三国志》（手游版）、《寻侠》、《功夫》、《石器时代 2》、《热血足球经理》等，自研及代理的页游产品《塔防三国志》（页游版）、《战龙三国》、《屠龙战神》等。同时，公司集团内部深化业务整合，集中品牌优势获取优质 IP，发行和渠道资源充分共享，充分发挥集团协同效应和规模效应。此外，公司继续围绕游戏行业产业链进行外延式发展，先后投资参股 iOS 发行商筑巢新游及海外发行商 NOX MOBILE；投资参股欢瑞世纪，间接获取优质 IP；参与投资华泰瑞联产业并购基金、冠润基金以及专注于 TMT 行业早期投资的掌趣创享，为公司储备更多的项目资源和并购标的；投资参股 Unity，迈出海外投资布局第一步，并将与 Unity 深入开展业务协同合作。

2013 年度，公司实现营业收入 38,050.41 万元，同比增长 68.84%，实现归属于母公司所有者的净利润 15,361.94 万元，同比增长 86.66%。主营业务中移动终端游戏业务收入 19,132.76 亿元，较上年同期增长 17.83%，主要原因为以《石器时代 OL》、《热血足球经理》为代表的移动终端联网游戏表现良好；互联网页面游戏业务收入 14,491.91 亿元，较上年同期增长 184.62%，主要是并购动网先锋后，页面游戏整体收入规模提升。

2014 年度，公司实现营业收入 77,476.42 万元，同比增长 103.62%，实现归属于母公司所有者的净利润 33,059.19 万元，同比增长 115.20%，主要原因是收购玩蟹科技和上游信息，合并范围增加所致。主营业务中移动终端游戏收入 41,804.25 万元，较上年同期增长 118.50%；互联网页面游戏收入 30,294.41 万元，较上年同期增长 109.04%。

五、最近两年一期主要财务指标

根据掌趣科技 2013 年、2014 年年度审计报告以及 2015 年第一季度季报，掌趣科技 2013 年度、2014 年度以及 2015 年 1-3 月的财务数据如下：

（一）资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2015 年 3 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产总额	508,121.29	502,308.92	192,740.78
负债总额	95,987.43	99,241.05	40,309.44
归属于母公司所有者权益	407,621.87	399,198.16	152,431.33

（二）利润表主要数据

单位：万元

项目	2015 年 1-3 月	2014 年度	2013 年度
营业收入	21,702.26	77,476.42	38,050.41
利润总额	9,515.26	36,850.18	17,249.39
归属于母公司所有者的净利润	7,819.68	33,059.19	15,361.94

（三）主要财务指标

项目	2015 年 1-3 月	2014 年度	2013 年度
归属于上市公司股东的每股净资产（元）	3.14	3.08	2.16
资产负债率	18.89%	19.76%	20.91%

加权平均净资产收益率	1.94%	11.15%	13.26%

六、最近三年重大资产重组情况

1、收购海南动网先锋 100%股权交易

2013 年 2 月，经本公司第一届董事会第二十五次会议和 2013 年第二次临时股东大会审议批准，公司拟通过向特定对象非公开发行股份和支付现金相结合的方式，购买宋海波、王贵青、李锐、张洁、陈嘉庆、韩常春、李智超、广州肯瑞、广州联动、澄迈锐杰持有的海南动网先锋网络科技有限公司合计 100%股权，并同时募集配套资金。该次重大资产重组于 2013 年 7 月 2 日获证监会“证监许可[2013]841 号”文件核准。该次交易已于 2013 年 8 月实施完毕，具体情况可参见本公司于 2013 年 8 月 14 日在巨潮资讯网上披露的相关公告。该次交易完成后，上市公司直接持有海南动网先锋网络科技有限公司 100%股权，公司股本增加至 391,698,607 股。

动网先锋在收购交易后运营情况良好，2013 年和 2014 年均完成了交易时利润承诺人做出的利润承诺。

2、收购玩蟹科技 100%股权交易和收购上游信息 70%股权交易

2013 年 10 月，经本公司第二届董事会第二次会议和 2014 年第七次临时股东大会审议批准，公司拟通过向特定对象非公开发行股份和支付现金相结合的方式，购买叶凯、胡磊万城、欧阳刘彬、尹力炜、吴世春、陈麒麟、分播时代和亿辉博远持有的北京玩蟹科技有限公司合计 100%股权及刘智君、田寒松、朱晔、马晓光和至高投资持有的上游信息科技（上海）有限公司合计 70%股权，并同时募集配套资金。该次重大资产重组于 2014 年 3 月 28 日获证监会“证监许可[2013]841 号”文件核准。该次交易已于 2014 年 6 月实施完毕，具体情况可参见本公司于 2014 年 6 月 30 日在巨潮资讯网上披露的相关公告。该次交易完成后，上市公司直接持有北京玩蟹科技有限公司 100%股权及上游信息科技（上海）有限公司 70%股权，公司股本增加至 1,297,608,394 股。

玩蟹科技在 2013 年大幅超额完成业绩承诺人在交易时做出的业绩承诺，2014 年玩蟹科技业绩实现情况不达承诺。2013 年、2014 年玩蟹科技业绩承诺完成数合计为 30,638.32 万元，超过两年业绩承诺数 28,000.00 万元的金额共计 2,638.32 万元。

上游信息在 2013 年超额完成业绩承诺人在交易时做出的业绩承诺，但在 2014 年上游信息的业绩实现情况不达承诺。2013 年、2014 年两年累计完成业绩承诺 18,176.74 万元，低于两年合计业绩承诺 20,000.00 万元的金额为 1,823.26 万元。上游信息 70%股权交易的业绩承诺方按照交易协议，履行了补偿责任。

七、最近三年守法情况

上市公司最近三年不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形。

上市公司最近三年不存在受到行政处罚或者刑事处罚的情形。

第三节 本次交易对方基本情况

一、本次交易对方总体情况

本次交易对方系天马时空售股股东刘惠城、邱祖光、赵勇、杜海、李少明、天马合力及金星投资，以及上游信息售股股东刘智君。

根据上述六名自然人分别提供的身份证明，金星投资提供的营业执照、公司章程，天马合力提供的营业执照、合伙人协议等文件，及其各自出具的书面声明，并经在全国企业信用信息公示系统查询，除刘惠城及其兄弟刘连成分别持有天马合力的普通合伙人暨执行事务合伙人北京双城兄弟科技有限公司 99%和 1%股权，从而使得刘惠城、天马合力构成一致行动人外，本次交易对方之间不存在股权投资、任职等其他关联关系或一致行动关系。

二、本次交易对方详细情况——天马时空交易对方

（一）刘惠城

1、基本情况

姓名：	刘惠城
性别：	男
国籍：	中国
身份证号：	13010619771205****
住所：	河北省石家庄市桥西区裕华西路****
通讯地址：	北京市海淀区上地七街 1 号
是否取得其他国家或者地区的居留权：	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

2006 年 7 月至今，刘惠城担任北京惠软畅联网络技术有限公司 CEO，并持有北京惠软畅联网络技术有限公司 100%股权。

2010年1月至2014年1月，刘惠城担任久播网络监事，目前与久播网络不存在产权关系。久播网络正在办理清算过程中。

2012年3月至今，刘惠城担任天马时空 CEO、执行董事。截至本报告书出具日，刘惠城直接持有天马时空 36.10%的股权，并通过天马合力间接控制天马时空 4.50%股权。

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书出具日，除直接持有天马时空 36.10%的股权外，刘惠城控制的其他核心企业和关联企业基本情况如下表所示：

序号	公司名称	注册资本	经营范围	持股比例
1	北京惠软畅联网络技术有限公司	10 万元	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；基础软件服务；应用软件服务；计算机系统服务。（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）	100%
2	双城兄弟	3 万元	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；企业管理咨询；软件服务；计算机系统服务；零售计算机、软件及辅助设备。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）	99%

注：双城兄弟为天马合力的一般合伙人，目前无实际经营业务，与天马时空不存在潜在的同业竞争。惠软畅联历史上主要从事的是 P2P 技术解决方案，与天马时空从事领域不同，且自 2010 年起已无实际经营业务，与天马时空不存在潜在同业竞争。

（二）邱祖光

1、基本情况

姓名:	邱祖光
性别:	男
国籍:	中国
身份证号:	35012219531116****
住所:	福建省连江县晓澳镇晓兴街福兴南路****
通讯地址:	上海市杨浦区鞍山路 101 号
是否取得其他国家或者地区的居留权:	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

2004 年 2 月至今，邱祖光担任上海超梦电脑销售部总经理。截至本报告书出具日，邱祖光持有上海超梦电脑销售部 100%的股权。

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书出具日，除持有天马时空 22.541%的股权外，邱祖光控制的其他核心企业和关联企业基本情况如下表所示：

序号	公司名称	经营范围	持股比例
1	上海超梦电脑销售部	电脑及配件销售、维修；互联网上网服务（网吧）。	100%

（三）赵勇

1、基本情况

姓名:	赵勇
性别:	男
国籍:	中国
身份证号:	51070219750909****
住所:	上海市黄浦区九江路****
通讯地址:	上海市浦东新区陈行路 2388 号浦江科技广场 3 号楼三楼
是否取得其他国家或者地区的居留权:	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

2012 年 1 月至 2015 年 1 月，赵勇担任恺英网络首席运营官；2014 年 9 月至 2014 年 12 月，赵勇担任恺英网络董事。截至本报告书出具日，赵勇直接持有恺英网络 7.52% 的股权。

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书出具日，除直接持有天马时空 3.612% 的股权，赵勇控制的其他核心企业和关联企业基本情况如下表所示：

序号	公司名称	注册资本	经营范围	持股比例
1	恺英网络	3,000 万元	计算机领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机软硬件（除计算机信息系统安全专用产品）销售，从事货物进出口及技术进出口业务，利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行），第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）。	7.52%
2	飞天联合（北京）系统技术有限公司	1,361.50 万元	技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；销售计算机、软件及辅助设备、通讯设备、电子产品、器件和元件、仪器仪表；计算机系统服务；经济贸易咨询；货物进出口、技术进出口、代理进出口。（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。）	2.83%

（四）杜海

1、基本情况

姓名：	杜海
性别：	男
国籍：	中国

身份证号:	13072919850124****
住所:	河北省张家口市万全县安家堡乡****
通讯地址:	北京市海淀区上地七街 1 号
是否取得其他国家或者地区的居留权:	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

2010 年 1 月至 2012 年 3 月，杜海就职于久播网络，担任开发工程师。

2012 年 3 月至今，杜海就职于天马时空，历任高级程序员、研发主管。截至本报告书出具日，杜海持有天马时空 1.624%的股权。

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书出具日，杜海除持有天马时空 1.624%的股权外未持有其他公司股权或控制其他公司。

（五）李少明

1、基本情况

姓名:	李少明
性别:	男
国籍:	中国
身份证号:	13063419840807****
住所:	河北省保定市曲阳县范家庄乡****
通讯地址:	北京市海淀区上地七街 1 号
是否取得其他国家或者地区的居留权:	否

2、最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

2010 年 1 月至 2012 年 3 月，李少明就职于久播网络，担任研发工程师。截至本报告书出具日，李少明持有久播网络 100%的股权。

2012 年 3 月至今，李少明就职于天马时空，担任监事、运维经理。截至本

报告书出具日，李少明持有天马时空 1.624%的股权。

3、控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书出具日，除持有天马时空 1.624%的股权，李少明控制的其他核心企业和关联企业基本情况如下表所示：

序号	公司名称	注册资本	经营范围	持股比例
1	久播网络	10 万元	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；基础软件服务；应用软件开发；计算机系统服务。（未取得行政许可的项目除外）	100%

目前久播网络已进入税务清算程序，正在清算过程中。目前久播网络已办理完毕地税和国税的注销登记手续，获得了《北京市地方税务局注销税务登记证明》（京地税（海）销字（2015）第 03118 号）和《北京市海淀区国家税务局税务事项通知书》（海国通（2015）26849 号）。目前久播网络正在进行工商及银行账户的注销手续。根据久播网络股东李少明出具的说明，久播网络注销进展顺利，未遇到处罚、纠纷等影响注销完成的事项，预计将于 2015 年 11 月 20 日前完成久播网络的全部注销手续。

（六）天马合力

1、基本情况

名称：	北京天马合力投资中心（有限合伙）
主要经营场所：	北京市海淀区上地七街 1 号 1 号楼 208 室
合伙企业类型：	有限合伙企业
执行事务合伙人	北京双城兄弟科技有限公司
营业执照注册号：	110108017951790
税务登记证号：	京税证字 110108317985389
组织机构代码：	31798538-9

经营范围:	投资管理；资产管理；企业管理；投资咨询；企业管理咨询；销售计算机、软件及辅助设备。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
成立日期:	2014 年 9 月 28 日

2、历史沿革

（1）公司设立

天马合力由双城兄弟和刘连成于 2014 年 9 月 28 日出资设立，设立时注册资本 3 万元，其中刘连成以货币认缴出资 2.97 万元，双城兄弟以货币认缴出资 0.03 万元。2014 年 9 月 28 日，北京市工商行政管理局海淀分局向天马合力核发了注册号为 110108017951790 的《营业执照》。

天马合力设立时各合伙人出资及出资比例情况如下：

序号	合伙人	合伙人类型	出资金额（元）	出资比例
1	刘连成	有限合伙人	29,700	99%
2	北京双城兄弟科技有限公司	普通合伙人	300	1%
	合计		30,000	100%

（2）第一次财产份额转让

2014 年 12 月，经天马合力全体合伙人一致同意，刘连成将其所持有的天马合力合计 53.4% 的财产，即实缴出资额 16020 元转让予 12 名自然人：将 1% 的财产份额（实缴出资额 300 元）以 300 元转让予李瑞锋；将 2% 的财产份额（实缴出资额 600 元）以 600 元转让予黄华；将 0.75% 的财产份额（实缴出资额 225 元）以 225 元转让予周爱新；将 1% 的财产份额（实缴出资额 300 元）以 300 元转让予卢俊宝；将 21% 的财产份额（实缴出资额 6,300 元）以 6,300 元转让予高晓辉；将 0.7% 的财产份额（实缴出资额 210 元）以 210 元转让予邱霞；将 0.7% 的财产份额（实缴出资额 210 元）以 210 元转让予刘波；将 21% 的财产份额（实缴出资额 6300 元）以 6300 元转让予沈志祥；将 0.8% 的财产份额（实缴出资额 240 元）以 240 元转让予刘阳；将 2.5% 的财产份额（实缴出资额 750 元）以 750 元转让

予李腾；将 0.75%的财产份额（实缴出资额 225 元）以 225 元转让予冀永；将 1.2%的财产份额（实缴出资额 360 元）以 360 元转让予朱成尧。

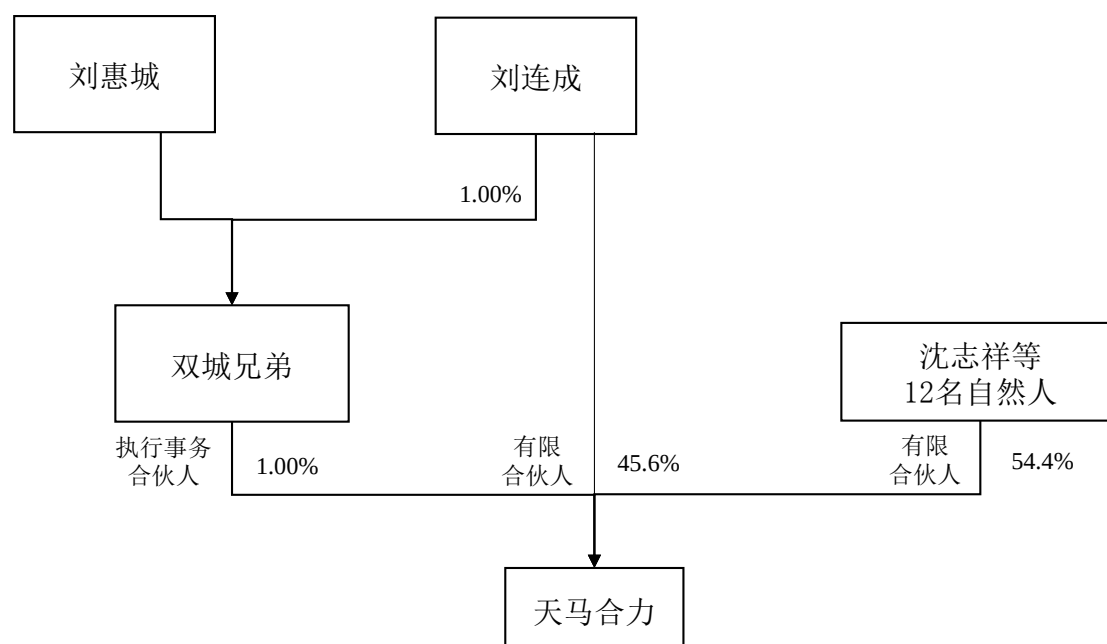
上述股权转让完成后，天马合力各合伙人出资及出资比例如下：

序号	合伙人	出资金额（元）	出资比例
1	李瑞锋	300	1.00%
2	黄华	600	2.00%
3	周爱新	225	0.75%
4	卢俊宝	300	1.00%
5	高晓辉	6,300	21.00%
6	邱霞	210	0.70%
7	刘波	210	0.70%
8	沈志祥	6,300	21.00%
9	刘连成	13,680	45.60%
10	刘阳	240	0.80%
11	李腾	750	2.50%
12	冀永	225	0.75%
13	朱成尧	360	1.20%
14	北京双城兄弟科技有限公司	300	1.00%
	合计	30,000	100%

3、下属主要企业名录

截至本报告书出具日，天马合力除持有天马时空 4.5%股权外，未持有其他公司股权或控制其他公司。

4、股权控制关系及股东情况



5、合伙人基本情况

(1) 普通合伙人——北京双城兄弟科技有限公司

公司名称:	北京双城兄弟科技有限公司
公司类型:	有限责任公司（自然人投资或控股）
公司住所:	北京市海淀区上地七街1号1号楼二层208-1
办公地址:	北京市海淀区上地七街1号1号楼二层208-1
法定代表人:	刘惠城
注册资本:	3万元
实收资本:	3万元
营业执照注册号:	110108017898142
税务登记证号:	京税证字 110108317985370
组织机构代码:	31798537-0
经营范围:	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；企业管理咨询；软件服务；计算机系统服务；零售计算机、软件及辅助设备。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）
成立日期:	2014年9月18日
营业期限:	2014年9月18日至2034年9月17日

双城兄弟设立时各股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
刘惠城	2.97	99%
刘连成	0.03	1%
合计	3	100%

（2）有限合伙人

序号	合伙人姓名	出资比例	身份证号	天马时空任职
1	李瑞锋	1.00%	13012519870325****	中级运维工程师
2	黄华	2.00%	23010619760321****	财务总监
3	周爱新	0.75%	37252519840623****	3D 动作工程师
4	卢俊宝	1.00%	37100219860805****	3D 角色工程师
5	高晓辉	21.00%	41018519870327****	美术经理
6	邱霞	0.70%	35012219850208****	出纳
7	刘波	0.70%	37132219860204****	3D 角色工程师
8	沈志祥	21.00%	32128119900319****	产品经理
9	刘连成	45.60%	13062719840803****	创始人兼总经理助理
10	刘阳	0.80%	13063119830416****	3D 场景工程师
11	李腾	2.50%	13048119851119****	服务端高级工程师
12	冀永	0.75%	13072319880903****	3D 角色工程师
13	朱成尧	1.20%	23100419830828****	特效工程师

6、主营业务情况

天马合力成立于 2014 年 9 月，为天马时空员工持股平台。

7、最近两年简要财务数据

天马合力成立于 2014 年 9 月 28 日，其 2014 年未经审计的简要财务数据如下：

（1）简要资产负债表

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日
资产合计	0
负债合计	437
所有者权益合计	-437

(2) 简要利润表

单位：元

项目	自设立之日起至 2014 年 12 月 31 日
营业收入	0
营业利润	-437
利润总额	-437
净利润	-437

(七) 金星投资

1、基本情况

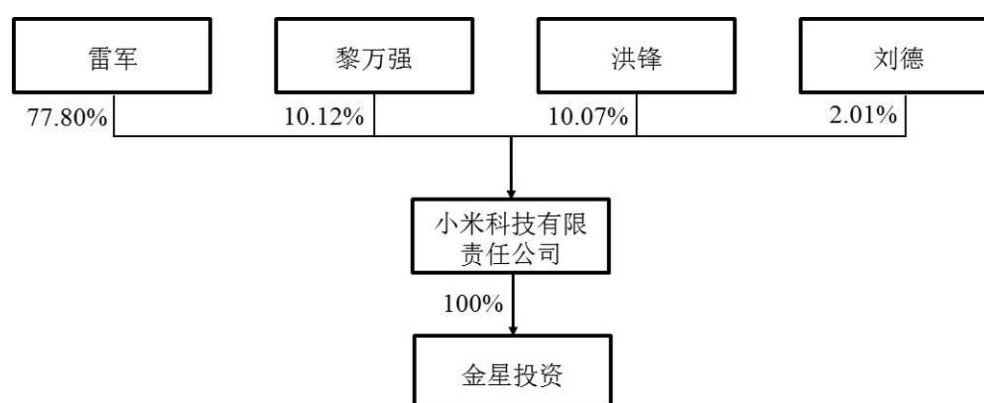
公司名称：	天津金星投资有限公司
公司类型：	有限责任公司（法人独资）
公司住所：	天津自贸区（空港经济区）保航路 1 号航空产业支持中心 645V42 房间
办公地址：	天津自贸区（空港经济区）保航路 1 号航空产业支持中心 645V42 房间
法定代表人：	尚进
注册资本：	22,000 万元
实收资本：	22,000 万元
营业执照注册号：	120116000208779
税务登记证号：	120116086572121
组织机构代码：	08657212-1
经营范围：	以自有资金对电子、科技、互联网、移动互联网、技术服务、传媒、广告、消费品制造、消费服务、培训教育、医疗、传统制造、能源

	等行业投资；手机技术开发、服务；自营和代理货物及技术进出口；通讯设备（不含卫星电视广播地面接收设施）的销售；仪器仪表、办公设备维修；承办展览展示活动；会议服务；组织文化艺术交流活动（不含营业性演出）；以上相关咨询服务（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）
成立日期：	2013 年 12 月 26 日
营业期限：	2013 年 12 月 26 日至 2033 年 12 月 26 日

2、股权控制关系及股东情况

（1）股权控制关系

截至本报告书出具日，金星投资的股权控制关系如下图所示：



（2）股东基本情况

金星投资为小米科技有限责任公司全资子公司。小米科技有限责任公司基本情况如下所示：

公司名称：	小米科技有限责任公司
公司类型：	有限责任公司（自然人投资或控股）
公司住所：	北京市海淀区清河中街 68 号华润五彩城购物中心二期 13 层
法定代表人：	雷军
注册资本：	5,000 万元
实收资本：	5,000 万元
营业执照注册号：	110108012660422

经营范围:	许可经营项目: 手机技术开发; 手机生产、手机服务。(限海淀区永捷北路 2 号二层经营) 一般经营项目: 技术开发; 货物进出口、技术进出口、代理进出口; 销售通讯设备; 维修仪器仪表; 维修办公设备; 承办展览展示活动; 会议服务; 筹备、策划、组织大型庆典。(未取得行政许可的项目除外)
成立日期:	2010 年 3 月 3 日
营业期限:	2010 年 3 月 3 日 至 2030 年 3 月 2 日

3、主营业务与近一年发展状况和经营成果

金星投资的主营业务为以自有资金对部分行业进行投资等。

4、最近两年简要财务数据

金星投资 2013 年度和 2014 年度未经审计的简要财务数据如下:

(1) 简要资产负债表

单位: 元

项目	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资产合计	1,326,480,383.15	100,000,972.22
负债合计	122,407,781.40	243.06
所有者权益合计	1,204,072,601.75	100,000,729.16

(2) 简要利润表

单位: 元

项目	2014 年度	2013 年度
营业收入	-	-
营业利润	8,659,176.22	972.22
利润总额	8,659,176.22	972.22
净利润	4,071,872.59	729.16

三、本次交易对方详细情况——上游信息交易对方

（一）刘智君基本情况

姓名:	刘智君
性别:	男
国籍:	中国
身份证号:	15040219810710****
住所:	北京市朝阳区嘉铭桐城 303 楼****
通讯地址:	北京市朝阳区北苑路 32 号院安全大厦第 4 层
是否取得其他国家或者地区的居留权:	否

（二）刘智君最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

2009 年 3 月至 2011 年 3 月，刘智君担任北京千橡互联科技发展有限公司制作人、高级产品经理。2011 年 3 月至 2011 年 9 月，刘智君担任 KABAM 中国高级制作人。2011 年 9 月至 2012 年 9 月，刘智君担任艺电计算机软件（上海）有限公司（EA 公司）大中国区产品总监。2012 年 3 月至今，刘智君担任北京上游执行董事。2012 年 10 月至 2014 年 4 月，刘智君担任上游信息执行董事兼首席执行官。2014 年 4 月至今，刘智君担任上游信息董事兼首席执行官。截至本报告书出具日，刘智君持有上游信息 30% 的股权。

（三）刘智君控制的核心企业和关联企业的基本情况

截至本报告书出具日，除持有上游信息 30% 的股权外，刘智君控制的其他核心企业和关联企业基本情况如下表所示：

序号	公司名称	注册资本/授权资本/出资额	经营范围	持股比例
1	上海藏富投资有限公司	50 万元	实业投资，企业管理，投资管理，资产管理，创业投资，投资咨询（除金融、证券），电子商务	99%

			(不得从事增值电信、金融业务)。	
2	至高投资	200 万元	投资管理；投资咨询；资产管理；经济贸易咨询。	0.1%

刘智君曾在香港设立上游控股有限公司（以下简称“上游控股”）。上游控股系在上游信息子公司香港上游注册成立前，为开拓港澳台、缅甸、越南等海外游戏市场而由刘智君设立的香港平台公司，上游控股与香港上游已就海外游戏业务整体转移签署有关协议。根据上市公司前次收购上游信息 70%股权交易期间刘智君签署的《关于避免同业竞争的承诺》，刘智君承诺于 2013 年 11 月 15 日前备齐相关文件启动上游控股的公司注销手续并尽快完成注销。同时，刘智君对注销其所控制的上游控股进一步承诺，在不迟于上市公司收购上游信息 70%股权完成后 6 个月内，办理完毕上游控股的注销手续。

截至本报告书出具日，上游控股已在香港公司注册处完成注销。

四、其他事项说明

（一）交易对方与上市公司的关联关系说明

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方在本次交易前与上市公司及其关联方不存在关联关系。

（二）交易对方向本公司推荐的董事、监事及高级管理人员情况

截至本报告书出具日，本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方未向本公司推荐董事、监事和高级管理人员。

（三）交易对方及其主要管理人员最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况以及诚信情况说明

截至本报告书出具日，全体交易对方已出具承诺函：交易对方及其主要管理

人员截至相应承诺函出具日的最近五年内未受过与证券市场相关的行政处罚、刑事处罚，不存在涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁情况；不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况等。

第四节 交易标的基本情况——天马时空

一、天马时空基本情况

公司名称:	北京天马时空网络技术有限公司
公司类型:	有限责任公司(自然人投资或控股)
公司住所:	北京市石景山区实兴大街30号院3号楼五层5117室
办公地址:	北京市海淀区上地七街1号1号楼二层208号
法定代表人:	刘惠城
注册资本:	1,000 万元人民币
营业执照注册号:	110107014735039
税务登记证号:	110107592314774
组织机构代码:	59231477-4
经营范围:	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；基础软件服务；应用软件开发；计算机系统服务；货物进出口、代理进出口、技术进出口。
成立日期:	2012 年 03 月 19 日
营业期限:	2012 年 03 月 19 日至 2032 年 03 月 18 日

二、天马时空历史沿革

(一) 2012 年 2 月，天马时空设立

天马时空由陈咏、杜海、李少明、刘惠城、邱腾熙共同出资设立，注册资本为 100 万元，以货币形式进行出资，其中陈咏出资 20 万元、杜海出资 2.4 万元、李少明出资 2.4 万元、刘惠城出资 55.2 万元、邱腾熙出资 20 万元。

2012 年 3 月 19 日，天马时空取得了北京市工商行政管理局石景山分局核发的注册号为 110107014735039 的《企业法人营业执照》，法定代表人为刘惠城。

天马时空设立时的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	持股比例
陈咏	20	20.00%
杜海	2.4	2.40%
李少明	2.4	2.40%
刘惠城	55.2	55.20%
邱腾熙	20	20.00%
合计	100	100%

（二）2013 年 1 月，天马时空首次股权转让

2013 年 1 月 28 日，陈咏与邱腾熙（双方均为天马时空股东）签署了《股权转让协议》。根据该协议，本次股权转让的情况如下：

转让方	受让方	转让的出资额（万元）	股权比例	转让对价（万元）
陈咏	邱腾熙	11	11%	20

2013 年 1 月 15 日，天马时空法定代表人刘惠城签署了本次变更后的公司章程。2013 年 2 月 1 日，天马时空就本次股权转让完成工商变更登记手续，并取得换发的《企业法人营业执照》。本次股权转让完成后，天马时空的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	持股比例
陈咏	9	9.00%
杜海	2.4	2.40%
李少明	2.4	2.40%
刘惠城	55.2	55.20%
邱腾熙	31	31.00%
合计	100	100%

（三）2013 年 8 月，天马时空首次增资、变更住所

2013 年 6 月 25 日，天马时空召开股东会并通过决议，同意公司注册资本由

100 万元增加到 125 万元，此次增加的 25 万元由新股东恺英网络以货币形式增资；同意将注册地址变更为北京市石景山区实兴大街 30 号院 3 号楼五层 5117 室；并同意修改公司章程。2013 年 6 月 5 日，天马时空法定代表人刘惠城签署本次修改后的公司章程。

恺英网络增资 280 万元，其中 25 万元进入天马时空的注册资本。2013 年 8 月 2 日，北京中靖诚会计师事务所（普通合伙）为上述出资出具了验字[2013]第 A-666 号《验资报告》：截至 2013 年 8 月 2 日止，天马时空已收到上海恺英网络科技有限公司缴纳的新增注册资本 25 万元，占注册资本的 20%，出资方式为货币。增资完成后，天马时空累计实缴注册资本为 125 万元，实收资本 125 万元。

2013 年 8 月 23 日，天马时空就本次变更完成了工商变更登记手续，并取得了换发的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，天马时空的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	持股比例
陈咏	9	7.20%
杜海	2.4	1.92%
李少明	2.4	1.92%
刘惠城	55.2	44.16%
邱腾熙	31	24.80%
恺英网络	25	20.00%
合计	125	100%

（四）2013 年 12 月，天马时空第二次股权转让

2013 年 11 月 26 日，天马时空召开股东会并通过决议，同意陈咏、杜海、李少明、刘惠城、邱腾熙、恺英网络组成新的股东会；同意陈咏将其持有天马时空的 6 万元出资额转让给邱腾熙；并同意相应修改公司章程。

2013 年 11 月 26 日，陈咏与邱腾熙签署了《出资转让协议书》。根据该协议，本次股权转让的情况如下：

转让方	受让方	转让的出资额 (万元)	股权比例	转让对价 (万元)
陈咏	邱腾熙	6	4.8%	20

2013年11月26日，公司法定代表人刘惠城签署本次变更后的公司章程。

2013年12月18日，天马时空就本次股权转让完成了工商变更登记手续，并取得了换发的《企业法人营业执照》。本次股权转让完成后，天马时空的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	持股比例
陈咏	3	2.40%
杜海	2.4	1.92%
李少明	2.4	1.92%
刘惠城	55.2	44.16%
邱腾熙	37	29.60%
恺英网络	25	20.00%
合计	125	100%

（五）2014年1月，天马时空第三次股权转让

2014年1月13日，天马时空召开股东会并通过决议，同意陈咏将其持有天马时空的3万元出资额转让给邱腾熙；并同意相应修改公司章程。

2014年1月，陈咏与邱腾熙签署了《出资转让协议书》。根据该协议，本次股权转让的情况如下：

转让方	受让方	转让的出资额 (万元)	股权比例	转让对价 (万元)
陈咏	邱腾熙	3	2.4%	38

2014年1月22日，天马时空法定代表人刘惠城签署本次变更后的公司章程。

2014年1月23日，天马时空就本次股权转让完成了工商变更登记手续，并取得了换发的《企业法人营业执照》。本次股权转让完成后，天马时空的股权结

构如下：

股东名称	出资额（万元）	持股比例
杜海	2.4	1.92%
李少明	2.4	1.92%
刘惠城	55.2	44.16%
邱腾熙	40	32.00%
恺英网络	25	20.00%
合计	125	100%

（六）2014 年 3 月，天马时空第四次股权转让

2014 年 3 月 18 日，天马时空召开股东会并通过决议，同意邱腾熙将其持有天马时空的 4.4% 股权，即 5.5 万元货币出资转让给赵勇（赵勇系天马时空股东恺英网络的股东，但非恺英网络的控制人）；同意邱腾熙将其持有的天马时空 27.6% 的股权，即 34.5 万元货币出资转让给邱祖光（邱腾熙之父）；同意将股东名称变更为赵勇、杜海、刘惠城、邱祖光、上海恺英网络科技有限公司；并同意修改公司章程。

2014 年 3 月 18 日，邱腾熙与赵勇、邱祖光分别签署了《股权转让协议书》，根据上述协议，本次股权转让的情况如下：

转让方	受让方	转让的出资额（万元）	股权比例	转让对价（万元）
邱腾熙	赵勇	5.5	4.4%	58
邱腾熙	邱祖光	34.5	27.6%	34.5

2014 年 3 月 18 日，天马时空法定代表人刘惠城签署本次变更后的公司章程。

2014 年 3 月 18 日，天马时空就上述股权转让完成了工商变更并取得了换发的营业执照。

本次股权转让完成后，天马时空的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	持股比例
杜海	2.4	1.92%
李少明	2.4	1.92%
刘惠城	55.2	44.16%
恺英网络	25	20.00%
赵勇	5.5	4.40%
邱祖光	34.5	27.60%
合计	125	100%

（七）2014 年 11 月，天马时空第二次增资、第五次股权转让

2014 年 9 月 25 日，天马时空召开股东会并通过决议，同意将注册资本由 125 万元增加到 138.89 万元，此次增加的 13.89 万元由新股东金星投资以货币形式增资；同意股东进行相关股权转让（转让详情见下表所示）；并同意修改公司章程。相关股权转让的具体情况如下：

转让方	受让方	转让的出资额 （万元）	股权比例	转让对价 （元）
恺英网络	天马合力	1.25	1%	0
杜海	天马合力	0.14375	0.115%	0
李少明	天马合力	0.14375	0.115%	0
赵勇	天马合力	0.275	0.22%	0
邱祖光	天马合力	1.725	1.38%	0
刘惠城	天马合力	2.7125	2.17%	0
刘惠城	恺英网络	2.3516	1.6931%	474,070.73
赵勇	恺英网络	0.2079	0.1497%	41,903.21
邱祖光	恺英网络	1.4684	1.0572%	296,026.06

2014 年 10 月 7 日，公司法定代表人刘惠城签署本次修改后的公司章程。

2014 年 11 月 24 日，北京正意得会计师事务所（普通合伙）为上述出资出具了正会验字[2014]第 021 号《验资报告》：截至 2014 年 8 月 21 日止，天马时

空已收到金星投资的出资额合计 280 万元，出资方式为货币，其中新增注册资本 13.89 万元，占注册资本的 10%，剩余 266.11 万元计入资本公积。变更后天马时空累计注册资本为 138.9 万元，实收资本 138.9 万元。

2014 年 11 月 6 日，天马时空就本次变更完成了工商变更登记手续，并取得了换发的《企业法人营业执照》。本次股权转让完成后，天马时空的股权结构如下：

股东名称	出资额（万元）	持股比例
刘惠城	50.1359	36.10%
邱祖光	31.3066	22.54%
赵勇	5.0171	3.61%
杜海	2.25625	1.62%
李少明	2.25625	1.62%
恺英网络	27.7779	20.00%
天马合力	6.25	4.50%
金星投资	13.89	10.00%
合计	138.89	100%

（八）2014 年 12 月，天马时空变更经营范围

2014 年 12 月，天马时空将经营范围由“技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；基础软件服务；应用软件开发；计算机系统服务”变更为“技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、技术推广；基础软件服务；应用软件开发；计算机系统服务；货物进出口、代理进出口、技术进出口。”2014 年 12 月 5 日，天马时空就本次变更完成工商变更登记手续，并取得了换发的《企业法人营业执照》。

（九）2015 年 3 月，天马时空资本公积和未分配利润转增股本

2015年3月1日，天马时空召开股东会并通过决议，同意将注册资本增加至1,000万元，新增加的注册资本861.11万元由天马时空股东按持股比例将资本公积和未分配利润转增为注册资本。本次增资完成后，天马时空的股权结构如下：

股东姓名或名称	出资额（万元）	持股比例
刘惠城	360.9756	36.10%
北京天马合力投资中心（有限合伙）	45.0062	4.50%
天津金星投资有限公司	100.0000	10.00%
上海恺英网络科技有限公司	200.0000	20.00%
邱祖光	225.4057	22.54%
赵勇	36.1228	3.61%
杜海	16.2449	1.62%
李少明	16.2449	1.62%
合计	1,000	100%

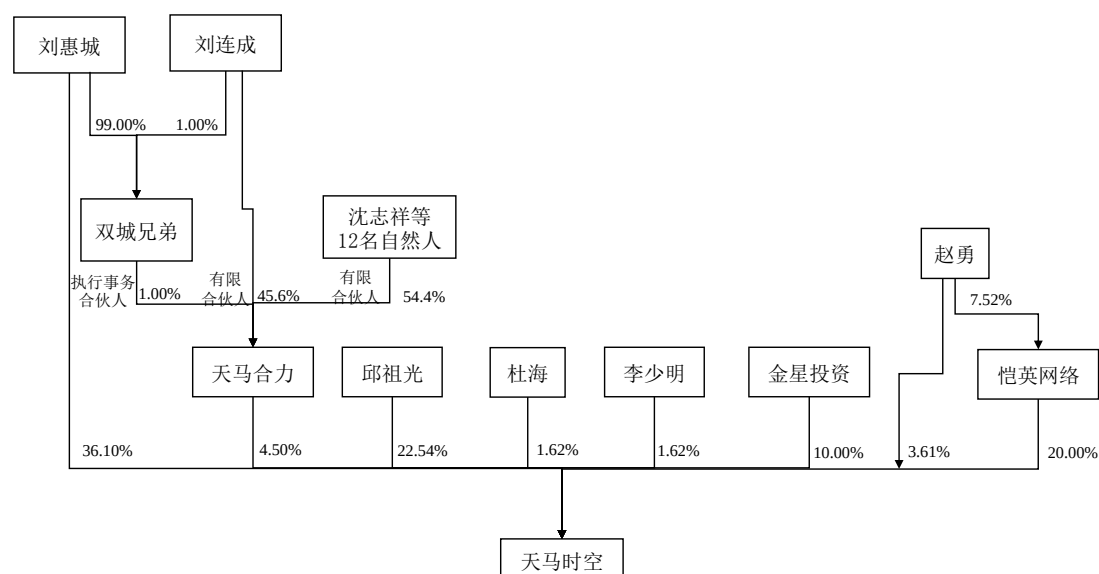
2015年3月1日，天马时空法定代表人刘惠城签署本次修改后的公司章程。

2015年3月30日，天马时空就本次变更完成了工商变更登记手续，并取得了换发的《企业法人营业执照》。

三、天马时空股权结构及控制关系情况

天马时空的实际控制人为刘惠城。刘惠城直接持有天马时空36.1%股权，此外，刘惠城还间接控制天马时空4.50%股权，合计控制天马时空40.6%股权。

截至本报告书出具日，天马时空的股权结构如下图所示：



四、天马时空下属公司情况

（一）香港奇迹网络技术有限公司

香港奇迹网络技术有限公司为天马时空全资子公司，该公司注册成立于2015年1月5日，目前尚未开展具体业务。其基本情况如下：

公司名称：	香港奇迹网络技术有限公司
注册地址：	UNIT 402.4/F FAIRMONT HSE NO.8 COTTON TREE DRIVE ADMIRALTY HONGKONG
授权资本	港币 1 元
登记证号码	64258300-000-01-15-2
成立日期	2015 年 1 月 5 日
营业期限	2015 年 1 月 5 日至 2016 年 1 月 4 日

（二）上海天銮网络技术有限公司

上海天銮网络技术有限公司为天马时空全资子公司，该公司注册成立于2015年3月12日，目前尚未开展具体业务。其基本情况如下：

公司名称：	上海天銮网络技术有限公司

住所:	上海市嘉定区陈翔路 88 号 1 幢 2 层 B 区 2206 室
法定代表人:	刘惠城
注册资本	1,000 万元
经营范围:	从事网络及计算机技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务、软件开发、计算机服务（除互联网上网服务营业场所），从事货物及技术进出口业务。[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]
成立日期:	2015 年 3 月 12 日
经营期限	2015 年 3 月 12 日至 2045 年 3 月 11 日

（三）北京天马时空网络技术有限公司海淀分公司

北京天马时空网络技术有限公司海淀分公司为天马时空分公司，该公司注册成立于 2015 年 3 月 4 日。其基本情况如下：

公司名称:	北京天马时空网络技术有限公司海淀分公司
营业场所:	北京市海淀区上地七街 1 号 1 号楼 401 室
负责人:	刘惠城
经营范围:	技术开发、技术咨询、技术推广、技术服务。[依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动]
成立日期:	2015 年 3 月 4 日

五、天马时空出资及合法存续情况

根据天马时空提供的自设立至今的工商登记资料及刘惠城等 7 名交易对方针对交易资产（天马时空 80% 股权）合法性所作出的承诺：

1. 天马时空依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足。天马时空及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件；天马时空最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。

2. 股权转让方对交易资产拥有合法、完整的所有权，股权转让方真实持有该资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资

产的所有者，股权转让方有权将交易资产转让给掌趣科技。

3. 交易资产上不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不存在法律法规或天马时空之公司章程所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。

4. 刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资以交易资产认购掌趣科技发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。

六、天马时空主营业务发展情况

（一）天马时空的主营业务

1、天马时空所处行业

天马时空的主营业务为移动网络游戏的研发，是网络游戏的细分子行业。网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏（或“手游”、“移动网游”）三个大类。客户端游戏，是游戏用户需要将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，并通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏。网页游戏是基于网页开发技术，以标准协议为基础传输形式的，无客户端或基于浏览器内核的微客户端网络游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏。移动网络游戏是指运行于手机或其他移动终端上，通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏。

移动网络游戏的发展历程较短，2008 年前后，苹果公司的 iOS 系统和谷歌公司的 Android 系统的诞生开启了智能手机游戏的发展，移动网络游戏行业成为一个新兴的产业。以 iPhone 和 Android 手机为代表的智能手机便于携带、待机时间长、能够随时随地联网，拓展了原有通过 PC 端上网的空间。移动网游很好地结合了移动终端的便携性和现代人的碎片化娱乐需求，智能手机用户可以随时

随地玩游戏放松心情。同时，手机作为通信工具，也是社交平台，用户可以在游戏中交流，增进感情。此外，智能手机具备了 PC 端不具有的触控、定位、实时图像声音采集等功能，衍生出的游戏可以为用户带来更加丰富的感官体验。

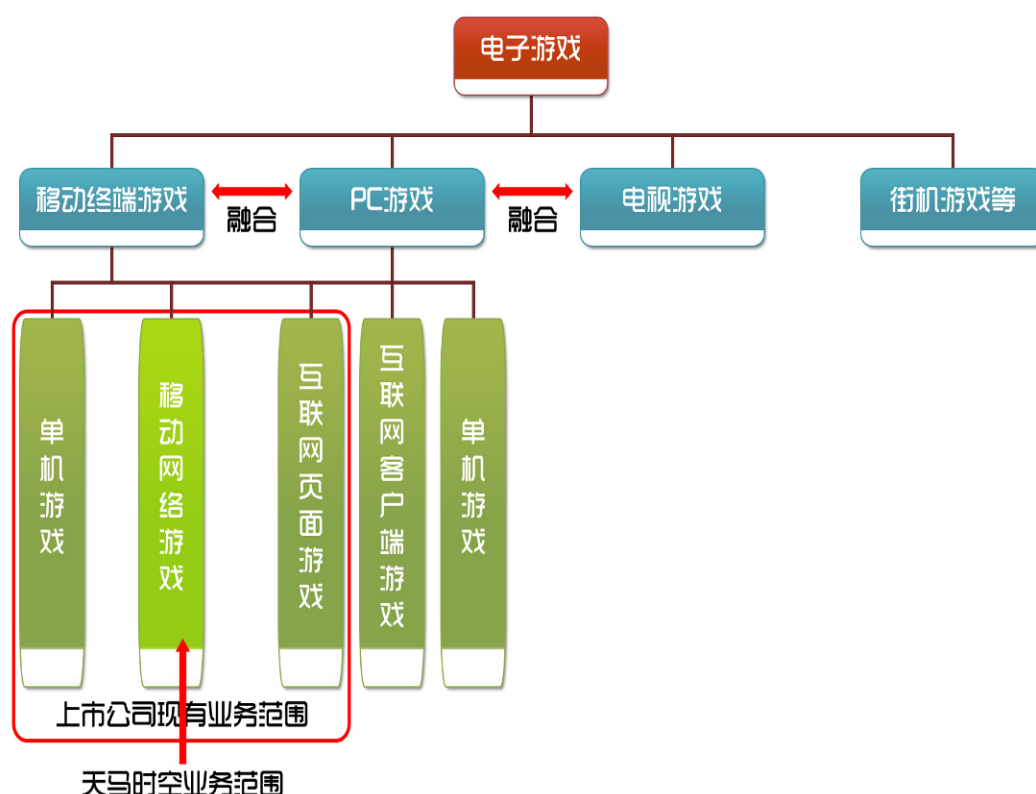
移动网络游戏是网络游戏行业中增长最快的细分板块。根据由中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2014 年中国游戏市场产业报告》，中国游戏市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）2014 年实现销售收入 1,114.8 亿元，比 2013 年增长了 37.7%；用户数量已经达到 5.17 亿人，比 2013 年增长了 4.6%。2014 年，中国移动游戏用户数量达到了 3.58 亿人，比 2013 年增长了 15.1%；2014 年中国移动游戏市场实际销售收入达到了 274.9 亿元人民币，比 2013 年增长了 144.6%。在市场占有率方面，移动游戏市场占有率达到 24%，比 2013 年上升 10.5 个百分点。2014 年移动游戏行业依然处于快速上升阶段。

2、天马时空主营业务概况

天马时空的主营业务为移动网络游戏的开发。天马时空成立于 2012 年 3 月，在设立之初主要从事网页游戏的研发。网页游戏是基于网页开发技术、以标准协议为基础传输形式的、无客户端或基于浏览器内核的微客户端网络游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏。2012 年-2013 年，天马时空成功开发了网页游戏《怒斩》。在天马时空从事网页游戏业务的这一历史阶段，其收入、利润规模不高，但在产品定位、游戏研发方面积累了丰富的经验，为其开发移动网络游戏奠定了基础。

2013 年，移动网络游戏市场空间快速增长。天马时空结合其网页游戏研发经验，将公司研发重点调整为移动网络游戏领域，并于 2013 年 7 月立项并开始研发移动网络游戏《全民奇迹》。《全民奇迹》于 2014 年 5 月初步研发完毕并上线进行测试，2014 年 8 月起由恺英网络进行全球独家代理发行，并于 2014 年 12 月正式登陆安卓平台和 App Store，其中《全民奇迹》正式于苹果 App Store 上线 5 天内即登陆苹果 App Store 畅销榜榜首，在 App Store 单日最高充值 300 万；2015 年 3 月，《全民奇迹》登陆韩国市场，由恺英网络授权韩国网禅公司同步代理发

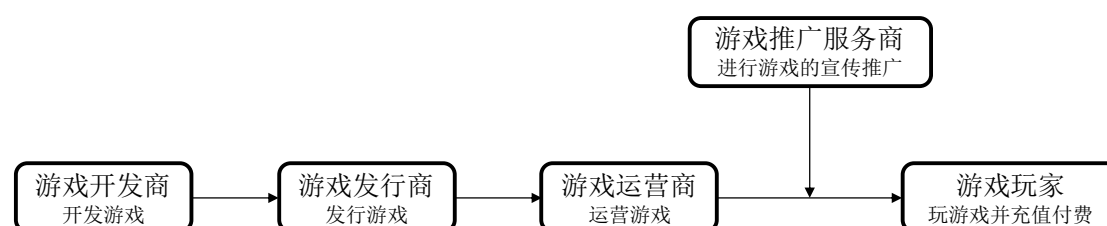
行；2015 年 4 月，《全民奇迹》登陆台湾市场，由恺英网络授权昆仑万维代理发行。自《全民奇迹》2014 年 8 月正式收费测试至 2015 年 5 月 31 日，《全民奇迹》累计注册玩家数量超过 2,486 万，累计充值金额达到 15.67 亿元。



3、天马时空在移动网络游戏产业链中的位置

移动网络游戏的产业链参与者主要包括游戏开发商、游戏发行商、游戏平台运营商和游戏玩家。天马时空在移动网络游戏产业链中扮演着游戏开发商的角色。

移动网络游戏产业链



(1) 游戏开发商

根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织游戏策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的开发，再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品。目前国内知名的移动网络游戏开放商主要有掌趣科技（代表作品《石器时代 2》）、玩蟹科技（代表作品《大掌门》）、乐动卓越（代表作品《我叫 MT》）等。

（2）游戏发行商

游戏发行商主要负责移动网络游戏的代理发行和推广，其在移动网络游戏产业链中充当了连接开发商和平台运营商的纽带。由于规模较小、缺乏发行运营经验的游戏开发商通常专注于游戏的开发，从分工协作和经济效益的角度权衡，并未建立有庞大的负责商务合作和游戏推广的部门，而是主要通过将游戏交由如掌趣科技、北纬通信、触控科技、中清龙图之类的游戏发行商代理发行和推广，完成游戏在各个平台、渠道上的推广和运营。部分规模较大、拥有成熟发行、运营经验的游戏开放商也可以不通过发行商，直接与游戏平台运营商合作，独立负责游戏的发行和推广。

（3）游戏平台运营商

移动网络游戏平台运营商主要负责游戏与最终用户之间的对接，通过在自身的移动网络游戏平台上开放游戏的下载入口，使得游戏到达最终用户，让最终用户接触到游戏。平台运营商利用自有玩家资源，并通过协调游戏开发商、发行推广商和充值支付渠道等各种资源，进行游戏的运营、维护，并完成用户充值和收益结算等业务。

目前国内移动网络游戏的平台运营商主要包括三类，第一类是以中国移动、中国联通、中国电信为代表的电信运营商；第二类是以苹果 App Store 和 Google Play 为代表的移动终端应用提供商；第三类为独立运营的各种专业移动网络游戏平台，多为互联网巨头旗下的游戏平台，如腾讯、360 手机助手、91 手机助手等。

（4）游戏推广服务商

也称游戏渠道商，主要在其自身推广渠道（包括门户或社区网站、平面媒体

等)上向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、进入链接等,协助游戏运营商一起进行产品的推广。

目前移动网络游戏市场较为普遍的运作流程为,游戏发行商找到优质的游戏产品,与游戏开发商签订游戏代理协议之后,发行商凭借自己的渠道资源和运营经验优势,与游戏平台运营商签订游戏合作运营协议,通过游戏平台,将游戏产品推广到最终的游戏玩家。游戏平台运营商通过充值支付渠道,完成游戏玩家对游戏的充值,并与发行商完成收入分成结算,游戏发行商再与游戏开发商进行收入分成结算。一些具有发行运营经验和一定运营规模的游戏开发商也逐渐倾向于直接与游戏平台运营商签订游戏合作运营协议,自己负责游戏的联运、推广工作。

(二) 天马时空的业务模式

1、天马时空及其游戏产品盈利方式

(1) 天马时空游戏的盈利模式

手机游戏市场中主要存在虚拟道具销售收费和下载收费两种类型的盈利模式,天马时空游戏产品采用的是虚拟道具销售收费模式。

虚拟道具销售收费模式是指,手机游戏免费为玩家提供网络游戏下载和游戏娱乐体验,而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。游戏玩家注册一个游戏账户后,即可参与游戏而无须支付任何费用,若玩家希望进一步加强游戏体验,则需付费购买游戏中的虚拟道具。

下载收费模式是指,游戏玩家通过苹果 App Store 等手机游戏应用市场下载游戏或应用时,向应用市场支付相应的费用,应用市场再与开发商就收取的下载费用进行分成的盈利模式。

在目前我国移动网络游戏市场上,由于用户消费习惯等原因,虚拟道具销售收费模式是国内移动网络游戏的主流盈利模式。天马时空历史上的网页游戏《怒斩》和目前的移动网络游戏《全民奇迹》均采用道具销售收费模式。

(2) 天马时空的盈利模式

目前天马时空游戏的主要运营模式为代理方式，主要收入来源于网络游戏发行商预付的版权金及游戏运营期间天马时空与游戏发行商的游戏收入分成。其中，版权金占营业收入的比重较小。天马时空各期营业收入及对应时间区间的版权金、游戏收入分成对当期营业收入贡献如下表所示：

项目	2015 年 1-5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比
版权金	79.51	1.00%	45.06	5.91%	-	-
游戏收入分成	13,775.44	99.00%	716.80	94.09%	337.60	100.00%
营业收入合计	13,854.95	100.00%	761.86	100.00%	337.60	100.00%

2、天马时空游戏产品的运营模式

天马时空目前在运营游戏产品的主要运营模式为代理模式：

游戏的代理运营方式，主要是指移动网络游戏的发行商以支付版权金或预付分成款的方式获得天马时空研发的游戏产品，由游戏发行商负责移动网络游戏产品在指定区域内的推广和运营，游戏发行商在获取游戏运营收入后，根据与天马时空约定的分成比例在每月对账后向天马时空进行分成，天马时空按照玩家虚拟货币消耗情况确认收入。《全民奇迹》游戏安卓市场的运营就主要采用了由恺英网络代理的方式。在恺英网络代理发行的模式下，恺英网络与百度多酷/91 助手、腾讯、UC 等安卓游戏平台运营商合作，上线《全民奇迹》游戏，并与百度多酷/91 助手、腾讯、UC 等平台方进行收益分成，恺英网络获得分成收益后，再与天马时空按照代理协议进行分成。

天马时空的主要运营模式



现在阶段天马时空的主要运营模式是代理方式。在未来不排除采用联合运营

方式。

天马时空在运营产品的主要运营渠道如下：

内容	合作方	运营模式	运营平台	运营区域	合作期限	分成情况
全民奇迹	恺英网络	代理方式	全平台	全球	2014年5月28日至 2019年8月28日	双方就月充值金额 按一定比例分成

3、天马时空与主要游戏代理商、运营商相关协议的主要内容

游戏名称	代理商/运营商	分成比例	结算时点	合作期限	是否具有排他性 合作条款
全民奇迹	上海恺英网络科技有限公司	流水 15%	取得流水后 次月	5 年	是
	上海悦腾网络科技有限公司	流水 15%	取得流水后 次月	5 年	是
	苏州聚和网络科技有限公司	流水 15%	取得流水后 次月	5 年	是
	香港盛晟科技有限公司	港澳台流水 20%	取得流水后 次月	5 年	是
	恺英(香港)科技有限公司	网禅分成 收入 50%	取得流水后 3 个月	5 年	是
怒斩	上海恺英网络科技有限公司	流水 25%	取得流水后 次月	1 年	是
	广州创思信息技术有限公司	流水 20%	取得流水后 次月	1 年	是
	上海我要网络发展有限公司	流水 25%	取得流水后 次月	1 年	是
	珠海成长科技有限公司	流水 30%	取得流水后 次月	1 年	是
	杭州顺网科技股份有限公司	流水 30%	取得流水后 次月	24 个月	否

注：流水指当月游戏总充值额；分成收入指恺英香港代理所代理游戏运营取得的运营收入。

注：排他性说明：《全民奇迹》为天马时空授权恺英网络及其子公司独家代理产品，授权期内，天马时空不得再授权他人。《怒斩》游戏天马时空采用联合运营模式，与恺英网络等四个上表中平台合作运营时，被授权平台不得再转授权；与杭州顺网科技股份有限公司联合运营时，经双方协商且天马时空同意，顺网科技可以通过分销商向最终用户销售。

4、天马时空游戏产品的取得方式

天马时空作为国内领先的移动网络游戏开发企业，拥有开发高质量移动网络游戏产品的开发能力。天马时空目前运营的移动网络游戏产品《全民奇迹》及历史上运营的网页游戏产品《怒斩》，均为天马时空自主开发产品。

（三）天马时空的业务流程

天马时空的业务流程可细分为产品研发流程、上线运营流程和运营分析流程。天马时空在每个流程上都建立了严密的质量控制措施，形成了完善的质量控制体系，从而确保高质量的移动网络游戏能够按计划推出、上线，最大程度地满足游戏玩家的需求。

1、产品研发流程

（1）新游戏调研阶段。由天马时空的游戏策划人员，根据移动网络游戏市场的发展方向、玩家需求变化、同类竞品的市场反应、创新型产品的市场预期等信息，形成对新游戏产品设计的基本方向和要求。

（2）新游戏构思成型阶段。由天马时空策划人员组织天马时空内部技术、美术、运维等相关人员进行头脑风暴，从策划构思、技术实现、美术风格等多方面去分析和解构游戏设计，并不断修正方案，形成共识，最终完成新游戏的策划立项申请报告。

（3）项目立项阶段。由天马时空产品委员会审议新游戏的策划立项申请报告，并组织天马时空研发、运营、财务、人力相关部门在立项申请报告基础上完成新游戏的立项计划书。计划书内容包括了项目成员编制、项目负责人选、游戏研发计划、游戏卖点、竞争分析、项目风险、成本预算等方面内容。天马时空产品委员会召开立项会评估新游戏的立项计划书，通过立项会的新项目将启动，进入第一阶段开发过程。

（4）第一阶段开发及复审。新项目负责人将按照计划书，组建包括前后端程序开发人员、美术人员在内的新游戏开发团队，对新游戏进行前期开发。前期

开发中，项目组主要完成游戏策划文档的整理、补充，基础场景、人物原画的绘制，游戏核心玩法、数值系统的完善，并完成几个新游戏的核心系统功能，完成能够展现游戏重要玩法和基础风格的 Demo 版。

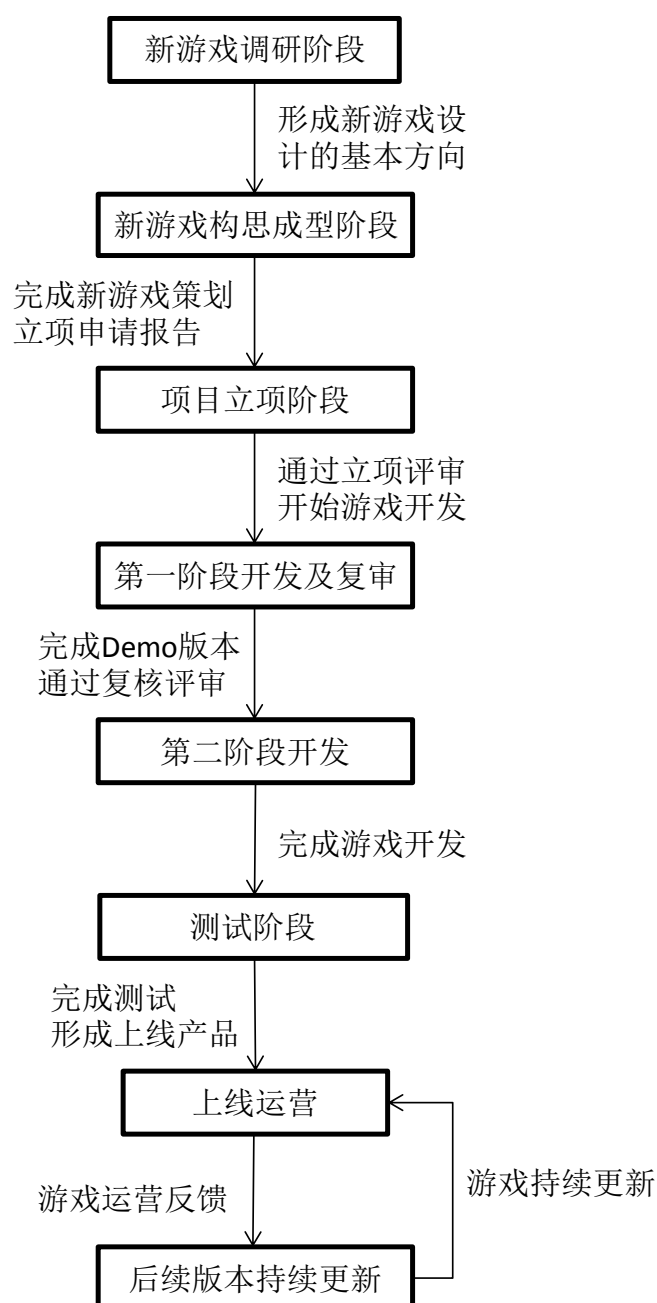
在前期的开发中，天马时空产品委员会委员将会跟踪项目组的完成情况，在 Demo 版完成后，天马时空将对新游戏进行复评，审核 Demo 对游戏立项报告的实现情况，并根据即时的市场状况，确定是否完成新游戏的后续开发。

（5）第二阶段开发。项目组继续深入开发的新游戏，完善各种具体应用功能，形成最终游戏产品。

（6）测试阶段。测试阶段分为内部测试和外部测试两个阶段，只有完成测试阶段的游戏才能够进行商业化运营。新游戏产品在通过上述两个测试阶段后，项目组将根据测试结果及数据反馈，对游戏进行一定程度的修改，以保证新游戏的运营稳定性和可玩性。

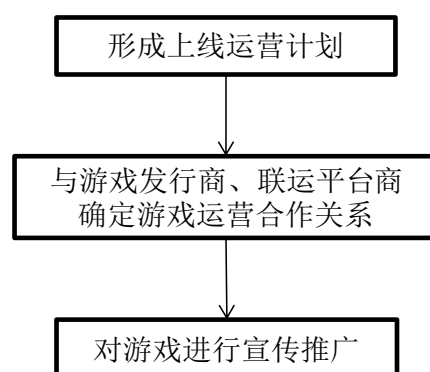
（7）游戏产品上线运营。开发完毕经过测试的游戏产品，将进入商业运营模式，本阶段主要处理代理模式及与合作联运平台的商务合作，包括服务器架设、游戏推广、用户导入、计费接口对接等工作。

（8）后续游戏版本更新。在游戏上线运营后，游戏开发团队依然要密切关注游戏中玩家的需求变化，不断推出新的玩法，进行游戏版本的升级，保持游戏对玩家持续的吸引力，从而提升天马时空移动网络游戏的生命力。



2、上线运营流程

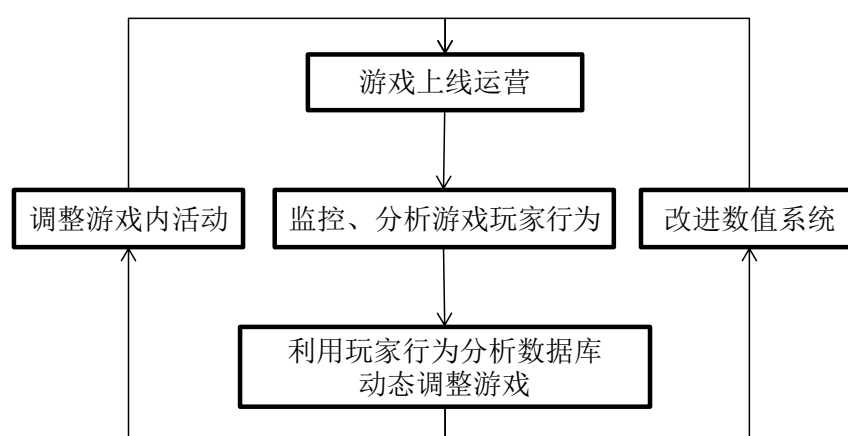
- (1) 天马时空运营人员与研发团队对接讨论，形成游戏的上线运营计划。
- (2) 由运营中心根据游戏的上线运营计划，安排与游戏发行代理商、联运平台的商务合作。
- (3) 运营中心配合合作平台，制定游戏产品的营销计划。



3、运营分析流程

(1) 天马时空利用自有的玩家行为统计分析数据平台，每日搜集、监控上线运营游戏的在线玩家人数、新增玩家人数、玩家留存率、充值金额、道具销售金额、游戏活动参与状况、玩家行为模式等关键运营数据，通过对其及时有效的分析，检测游戏的运营状况，为游戏改进玩法提供决策支持。

(2) 根据玩家行为分析的数据，天马时空建立了一套对游戏中数值系统进行动态调整的系统，从而提升玩家的游戏体验，改进游戏产品的不足，延长游戏的生命周期，增强盈利能力。



(四) 天马时空报告期内的业务发展状况

天马时空的主营业务来源于移动游戏业务，报告期内天马时空分业务类型营业收入情况如下：

业务类型	2015 年 1-5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例

	(万元)		(万元)		(万元)	
移动游戏运营收入	13,854.95	100.00%	672.18	88.23%	-	-
网页游戏收入	-	-	89.68	11.77%	337.6	100.00%
合计	13,854.95	100.00%	761.86	100.00%	337.6	100.00%

(五) 天马时空主要游戏产品

1、主要游戏产品

截至本报告书出具日，天马时空主要游戏产品情况如下：

游戏名称	上线时间	目前状态	主要登陆平台
全民奇迹	2014 年 10 月	运营中	ios、安卓
怒斩	2013 年 3 月	已停服	PC

注：全民奇迹于 2014 年 8 月 29 日开始进行付费测试，2014 年 10 月 16 日正式上线运营。

报告期内，天马时空分游戏产品的营业收入情况如下：

游戏名称	2015 年 1-5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额 (万元)	占营业总 收入的比例	金额 (万元)	占营业总 收入的比例	金额 (万元)	占营业总 收入的比例
全民奇迹	13,854.95	100.00%	672.18	88.23%	-	-
怒斩	-	-	89.68	11.77%	337.6	100.00%
合计	13,854.95	100.00%	761.86	100.00%	337.6	100.00%

(1) 全民奇迹

①全民奇迹基本情况介绍



《全民奇迹》是天马时空自主开发的 MMORPG 游戏产品。游戏以华丽的

3D 画面、多部位装备换装、经典装备等为基准进行精细化设定，以实时交互、开放场景、自由 PK 为游戏基调，鼓励玩家之间的交流、对抗，为玩家创造交互性强的虚拟体验。

天马时空使用了韩国网禅的《奇迹 MU》IP 授权，但仅在《全民奇迹》的艺术、世界观设计中采用了与《奇迹 MU》相同的设计风格，并借用《奇迹 MU》的商标、品牌，以利用原《奇迹 MU》游戏的影响力对《全民奇迹》加以宣传。

《全民奇迹》并非《奇迹 MU》从客户端游戏到移动网络游戏的复制和还原，立项初期即确定了具体的研发路线：不按照《奇迹 MU》原样设计《全民奇迹》，而是在手游中保留《奇迹 MU》品牌及其美术风格，并在其他方面关注现有手游用户需求，进行自主设计和开发。在《全民奇迹》的实际开发过程中，天马时空未使用原《奇迹 MU》的任何代码、策划或美术元素，《全民奇迹》全部的代码编写、游戏玩法及数值体系设计、美术制作等均由天马时空独立自主完成，天马时空拥有《全民奇迹》完整的著作权。《全民奇迹》为天马时空自主开发的游戏产品。

《全民奇迹》为玩家提供了剑士、魔法师、弓箭手、魔剑士四大职业选择以及针对各游戏角色的成长路线，在经典端游《奇迹 MU》的基础上针对手游进行优化调整，为玩家提供经典与创新兼备的游戏体验。

②全民奇迹业务信息

自收费测试日（即 2014 年 8 月 29 日）起截至 2015 年 5 月 31 日，《全民奇迹》各渠道运营数据汇总情况（苹果助手、Android、iOS、应用宝专服、韩国、台湾六个渠道总和）如下：

时间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值（ARPU）（元/人）	付费玩家平均付费值（ARPPU）（元/人）	月流水（元）
2014 年 8 月	-	-	345	-	187.19	64,581
2014 年 9 月	2,962	-	1,670	-	309.07	516,155

2014 年 10 月	307,688	90,757	37,491	113.33	274.36	10,285,922
2014 年 11 月	749,732	194,456	62,387	190.40	593.47	37,024,597
2014 年 12 月	5,317,283	3,789,888	655,206	54.59	315.73	206,871,410
2015 年 1 月	8,737,357	4,305,839	426,920	56.31	567.91	242,453,072
2015 年 2 月	11,736,773	4,214,650	315,663	47.28	631.29	199,274,243
2015 年 3 月	15,479,440	5,650,912	340,618	46.98	779.41	265,480,961
2015 年 4 月	19,398,059	6,982,789	375,824	30.75	571.34	214,721,966
2015 年 5 月	24,868,471	9,817,284	569,468	39.79	685.87	390,581,505

注：《全民奇迹》于 2014 年 8 月上线，2014 年 8 月、9 月游戏注册用户数据不齐备。此外 2014 年度游戏玩家登陆日志保存不齐备，部分游戏玩家数据缺失。

自收费测试日（即 2014 年 8 月 29 日）起截至 2015 年 5 月 31 日，《全民奇迹》各渠道运营数据如下：

苹果助手						
时间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值（ARPU）（元/人）	付费玩家平均付费值（ARPPU）（元/人）	月流水（元）
2014 年 8 月	-	-	345	-	187.19	64,581
2014 年 9 月	2,962	-	1,670	-	309.07	516,155
2014 年 10 月	307,688	90,757	37,491	113.33	274.36	10,285,922
2014 年 11 月	749,732	194,456	62,387	190.40	593.47	37,024,597
2014 年 12 月	1,168,200	331,278	60,207	125.33	689.58	41,517,699
2015 年 1 月	1,524,297	462,851	54,815	100.07	845.01	46,319,475
2015 年 2 月	1,802,161	425,366	40,910	85.09	884.69	36,192,837
2015 年 3 月	2,193,935	548,365	43,799	102.70	1285.75	56,314,403
2015 年 4 月	2,442,715	450,307	34,815	76.83	993.75	34,597,387
2015 年 5 月	2,704,570	476,046	32,772	62.66	910.19	29,828,678
Android						
时间	注册用户总	月活跃用户	月付费用户	平均付费	付费玩家平	月流水（元）

	数（人）	数（人）	数（人）	值 （ARPU） （元/人）	均付费值 （ARPPU） （元/人）	
2014 年 12 月	2,896,415	2,361,611	468,296	41.28	208.17	97,486,077
2015 年 1 月	4,997,643	2,629,384	236,185	32.82	365.43	86,308,677
2015 年 2 月	6,910,782	2,598,245	156,602	28.57	474.01	74,231,588
2015 年 3 月	9,399,096	3,705,570	164,744	25.77	579.68	95,499,184
2015 年 4 月	11,508,986	4,274,733	146,984	18.14	527.51	77,535,048
2015 年 5 月	13,533,831	4,613,984	114,455	13.62	549.21	62,860,211

AppStore

时间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值 （ARPU） （元/人）	付费玩家平均付费值 （ARPPU） （元/人）	月流水（元）
2014 年 12 月	1,252,668	1,096,999	126,703	61.87	535.64	67,867,634
2015 年 1 月	1,909,195	907,445	112,637	117.33	945.27	106,472,358
2015 年 2 月	2,450,442	863,717	89,774	94.88	912.88	81,952,892
2015 年 3 月	3,060,027	1,069,065	97,369	96.60	1,060.61	103,270,098
2015 年 4 月	4,067,521	1,630,837	77,660	46.21	970.38	75,359,822
2015 年 5 月	5,102,438	2,195,155	69,136	29.46	935.26	64,659,928

应用宝专服

时间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值 （ARPU） （元/人）	付费玩家平均付费值 （ARPPU） （元/人）	月流水（元）
2015 年 1 月	306,222	306,159	23,283	10.95	143.99	3,352,562
2015 年 2 月	573,388	327,322	28,377	21.07	243.05	6,896,926
2015 年 3 月	826,382	327,912	34,706	31.71	299.58	10,397,276
2015 年 4 月	995,650	243,731	26,218	35.27	327.89	8,596,700
2015 年 5 月	1,155,639	235,707	22,795	34.20	353.60	8,060,290

韩国

时间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值	付费玩家平均付费值	月流水（元）

				(ARPU) (元/人)	(ARPPU) (元/人)	
2015 年 4 月	383,187	383,181	90,147	48.63	206.70	18,633,009
2015 年 5 月	1,087,857	979,475	232,565	181.53	764.52	177,801,522

台湾

时间	注册用户总数 (人)	月活跃用户数 (人)	月付费用户数 (人)	平均付费值 (ARPU) (元/人)	付费玩家平均付费值 (ARPPU) (元/人)	月流水 (元)
2015 年 5 月	1,284,136	1,316,917	97,745	35.97	484.64	47,370,876

注：各渠道运营数据为自上线之日起至 2015 年 5 月 31 日止。

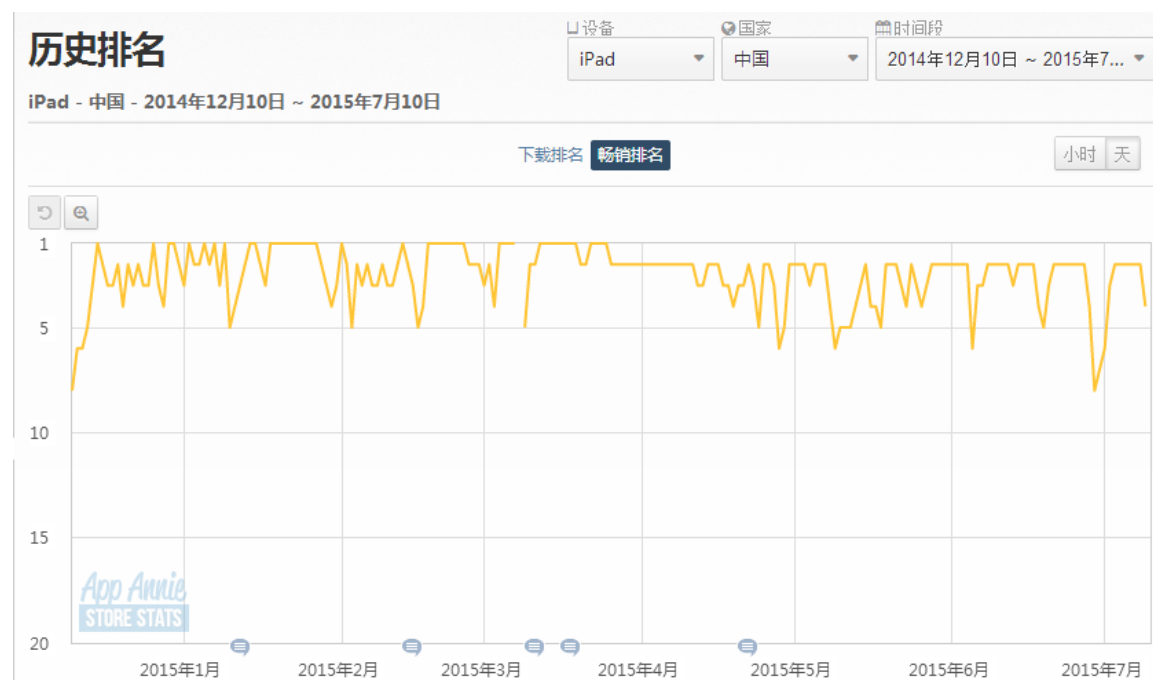
注：台湾地区 5 月开服初期注册用户数记录存在少量缺失（未记录预约注册玩家数量），导致 5 月出现台湾地区注册用户数少于活跃用户数的情况。

《全民奇迹》于 2014 年 8 月起由恺英网络进行全球独家代理，2014 年 10 月正式登陆苹果助手平台，单日充值金额稳定在高于 100 万元水平。2014 年 12 月，《全民奇迹》正式登陆安卓平台和 AppStore，当月在 AppStore 的 iPhone 畅销游戏排行榜及 iPad 畅销游戏排行榜均进入前 5 名，当月总流水突破 2 亿元人民币。

全民奇迹 APP Store iPhone 中国畅销游戏排名



全民奇迹 APP Store iPad 中国畅销游戏排名



③ 《全民奇迹》经营模式及收入确认原则

《全民奇迹》采用虚拟道具销售收费模式，即：移动网络游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。

《全民奇迹》的收入确认原则为：在取得合作方提供的按协议约定计算并经双方核对无误的计费账单后确认收入。

④ 报告期《全民奇迹》ARPPU 值波动的原因

《全民奇迹》在国内、国外渠道均有运营，国内渠道包括 Android、国内 IOS 苹果官方、国内苹果助手渠道、腾讯专服；国外渠道包括港澳台地区和韩国地区。

按渠道分析，天马时空各渠道 ARPPU 值存在差异，但各渠道 ARPPU 值相对稳定在一定区间内，波动较小：国内渠道中，IOS 渠道的 ARPPU 值较高，2014 年 12 月至 2015 年 5 月，IOS 渠道月平均 ARPPU 值约为 850 元-950 元；Android 渠道月平均 ARPPU 值约为 500 元；腾讯专服月平均 ARPPU 值约为 300 元，上述不同渠道之间的 ARPPU 值差异主要是由各玩家的付费习惯特性和付费能力差

异决定的。一般而言，同一个游戏的安卓渠道玩家数量较多，但 ARPPU 值较低；IOS 渠道玩家则体现出较强的付费能力，ARPPU 值较高，这与天马时空渠道 ARPPU 值差异吻合。

各个渠道 ARPPU 值大小存在差异，且各渠道的上线时间不同，故《全民奇迹》在不同月份的各个渠道的收入构成情况不同。因而从整体来看，在报告期内，《全民奇迹》每个月的 ARPPU 值也呈现出一定的波动现象。

（2）怒斩

①怒斩游戏基本信息介绍



网页游戏《怒斩》为天马时空推出的一款即时战斗类网页游戏，为玩家提供即时 PK 战斗玩法和传奇类游戏的战、法、道职业体验。

《怒斩》游戏目前已停服。

②怒斩游戏业务信息

《怒斩》是天马时空自主开发的第一款游戏产品，于 2013 年 3 月正式开始收费运营，首发于 9377 游戏平台。截至 2013 年 11 月末，《怒斩》累计开服 3,000

组，最高月流水 220 万。

《怒斩》自运营以来的各月流水如下表所示：

单位：元

时间	月流水	时间	月流水
2013 年 3 月	205,515	2014 年 2 月	552,149
2013 年 4 月	751,740	2014 年 3 月	435,398
2013 年 5 月	1,696,625	2014 年 4 月	366,718
2013 年 6 月	1,579,789	2014 年 5 月	183,049
2013 年 7 月	1,898,264	2014 年 6 月	108,558
2013 年 8 月	2,085,831	2014 年 7 月	109,106
2013 年 9 月	2,225,076	2014 年 8 月	87,952
2013 年 10 月	2,168,672	2014 年 9 月	38,277
2013 年 11 月	1,592,086	2014 年 10 月	50,328
2013 年 12 月	1,015,379	2014 年 11 月	43,148
2014 年 1 月	794,473	2014 年 12 月	14,399
合计	18,002,532		

(3)《全民奇迹》与《怒斩》运营指标差异较大的原因

报告期内，天马时空两款游戏运营指标差异较大，具体原因如下所示，

①天马时空研发两款游戏时人才储备、研发能力、经验积累存在差异

天马时空成立于 2012 年 2 月，初始经营方向为网页游戏研发。2013 年 3 月，天马时空上线了自主开发的网页游戏《怒斩》，该游戏为天马时空自主开发 ARPG 游戏的初步尝试和试验性成果。此时天马时空初成立，营业时间较短，在游戏研发、产品市场定位等方面经验尚不丰富，研发力量也尚不够强大。因而在天马时空成立之初从事网页游戏研发的这一历史阶段，其收入、利润规模不高，但网页 ARPG 游戏《怒斩》的研发及上线过程使得天马时空在产品定位、游戏策划、美术设计、代码编写方面积累了丰富的经验，对其 ARPG 研发团队进行了打磨和调整，为天马时空后续研发移动网络 ARPG 游戏进行了人才储备，也是《全民

奇迹》获得成功的基础。

②网页游戏及移动网络游戏行业发展态势存在差异

根据易观智库《中国网页游戏市场监测报告 2014》数据显示，目前中国网页游戏市场目前基本已步入成熟期，而移动游戏市场自 2013 年爆发以来增长迅速，也吸引了大量页游厂商布局甚至转型移动游戏领域，并且在一定程度上削弱了网页游戏市场规模增长所依赖的两大基础——玩家规模及游戏时长。

网页游戏《怒斩》上线于 2013 年 3 月，此时页游行业产业链已较为成熟、内部竞争激烈，新进入页游研发厂商在市场中想要获得较大影响力和较高收益具有较大的难度。而移动网络游戏《全民奇迹》于 2014 年 10 月上线，上线时移动网络游戏市场发展势头迅猛，卡牌、塔防、ARPG 等类别的手游百花争鸣，天马时空则充分把握了市场需求，迎合玩家对移动网络 MMORPG 的需求，充分利用其此前开发 MMORPG 游戏积累的研发经验和人才储备，推出优秀的 MMORPG 游戏《全民奇迹》，一举在市场中占据有利地位，获取了骄人的运营业绩。

③《奇迹 MU》IP 的品牌效应为《全民奇迹》的宣传和推广做出了一定贡献

天马时空获取了《奇迹 MU》的 IP 授权，借用《奇迹 MU》品牌对移动网络游戏《全民奇迹》进行宣传，有利于吸引用户注意，同时《全民奇迹》优质的产品内容有利于留住用户、获取较高充值和收益。

2、在研游戏项目情况

天马时空坚持精品化自主研发游戏之路，目前自主研发的在研游戏产品为一款。

游戏产品名称	游戏类型	登陆平台	预计测试时间
全民传奇（暂定名）	ARPG	Appstore、Android	2015 年 11 月底

自研游戏产品《全民传奇（暂定名）》，为获得天津游吉科技有限公司授权使用“传奇”游戏 IP 素材和资料，由天马时空开发的一款精品移动端游戏产品。

①《全民传奇》（暂定名）研发进度情况

目前《全民传奇》（暂定名）主要研发工作均已完成，预计于 2015 年 10 月底前进行该游戏的内部测试，11 月底之前进行首次对外上线封测，并将在 12 月进行留存、付费测试，留存、付费测试完成后，将进行该游戏的大规模推广和曝光宣传。该款游戏的研发进展与此前预计情况相符，不存在重大差异。

②《全民传奇》上线盈利的可能性、前景分析，及运营失败的补救措施

《全民传奇》（暂定名）主要瞄准的是传奇类游戏用户市场，主要针对的人群为传奇类游戏用户中对高品质画面游戏情有独钟的玩家。目前市面上的传奇类手游主要以复古型画面为主，天马时空将该款新游戏定位为结合优质 IP+高品质美术画面的 3D MMORPG 传奇类手游。立项前期，天马时空已对市面上的竞品情况进行了调研和分析，结果表明，目前已有的传奇类手游主要为原端游《传奇》直接移植的复古 2D 传奇类游戏产品，在细节、美术等方面的表现力不足。相比竞品，天马时空的《全民传奇》（暂定名）游戏产品将对传奇游戏进行重新定义，发挥在《全民奇迹》研发过程中积累的强大研发力量以及丰富的游戏研发经验，对传奇类游戏的技能、玩法、视觉效果进行重新定义，充分考虑移动网络游戏相对于端游的差异，呈现出一款在玩法及美术表现方面均有创新，区别于市面已有的复古 2D 传奇类游戏的、具备华丽美术效果的 3D 重度 MMORPG 传奇类手游。且与其他传奇类手游相比，天马时空出品的《全民传奇》（暂定名）已取得了传奇 IP 授权，更具影响力和号召力。

综上，天马时空的《全民传奇》集合了优质 IP 的力量、天马时空出色的研发实力和丰富的研发经验，具备明确的市场定位，区别于目前市场上已有的传奇类游戏产品，具备更创新的玩法和更加华丽的 3D 美术效果，上线盈利的可能性较大。

目前，伴随《全民奇迹》的成功，天马时空在游戏行业及产业链中的话语权和谈判地位有所提高，将能获得相比初创时期更高的分成比例，减轻了对《全民传奇》运营总流水情况的压力，在分成比例提高的前提下，即使《全民传奇》流水不及《全民奇迹》，天马时空从《全民传奇》所获得的游戏收益分成也可能高于《全民奇迹》。此外，目前《全民奇迹》刚开始进行海外布局，自 2015 年 4

月、5月开始登陆境外市场，已先后在韩国、台湾 APPStore 畅销排行榜登顶，反映了《全民奇迹》强劲的盈利能力。结合《全民奇迹》生命周期分析，其在韩国、台湾等境外地区的游戏运营收入仍处于增长期，未来还有延续的空间和时间，也能对天马时空后续的盈利进行支撑。天马时空在《全民奇迹》的开发过程中积累下了稳定而先进的重度 MMORPG 游戏引擎，其在 3D MMORPG 领域的表现受到了行业的认可，天马时空已与合作方签订合作协议，将其自主研发的 ARPG 游戏开发引擎授权给合作方使用，与合作方按一定分成比例分享合作方研发游戏的版权和分成收入，上述游戏的研发工作主要由合作方承担，天马时空仅提供一定的技术支持。此类业务模式也为天马时空带来了新的盈利来源，使得天马时空得以以较低成本增加盈利来源。

综上，即使《全民传奇》（暂定名）上线运营失败，仍有上述因素对天马时空的盈利进行补救和支撑。

3、ARPG 游戏开发引擎对外授权进行联合游戏开发的情况

天马时空在坚持自研精品游戏的同时，由于其拥有的具有较大价值的 ARPG 游戏开发引擎，天马时空可通过将技术引擎进行授权，从而与其他公司合作开发游戏产品的方式获取分成收益。

天马时空的 ARPG 游戏开发引擎具有较大价值，主要依据如下：

①ARPG 游戏开发引擎提升了游戏开发者开发 ARPG 游戏的开发效率，使开发者得以在现有游戏系统、核心组件的基础上开始进行游戏开发，缩短了游戏开发周期，降低了开发者的开发成本，有助于 ARPG 游戏以更适当的节奏推向市场；同时 ARPG 游戏开发引擎主要由专门的游戏引擎开发者提供或者成功的游戏开发商测试和验证，稳定性较强，使用游戏开发引擎进行开发增强了 ARPG 游戏产品的稳定性，提升了游戏开发的成功率。

②天马时空的 ARPG 游戏开发引擎是在其成功的移动网络游戏《全民奇迹》研发过程中逐步积累和打磨的结果。天马时空的 ARPG 游戏开发引擎主要基于 Unity3D 引擎进行开发，Unity3D 是一个全面整合的跨平台专业 3D 游戏引擎，

天马时空在 Unity3D 引擎的基础上进行了深度的二次开发，从而满足了 ARPG 游戏在开发过程中对高效果、高效率、高质量、快速开发、多渠道版本发布等的各种复杂需求。天马时空 ARPG 游戏开发引擎的主要技术创新如下：

动态资源框架：由于 Unity3D 所见即所得的编辑机制，导致其制作出来的资源静态绑定了大量外部资源，严重影响了加载速度及运行时内存占用。因此，天马时空设计了一套资源制作框架和工具集，将资源制作和资源打包进行了自动化对接，使得所见即所得的场景编辑方式与高速异步资源加载的并存变为现实。结合上述的代码更新机制，还使得资源可以实现任意级别的在线更新。同时，这套资源框架及工具集还完成了快速制作各个国际化版本的需求，加快了天马时空游戏产品快速开发，满足及时覆盖多个国家和地区市场的需求。

渲染器：由于 Unity3D 封装了几乎所有的渲染接口和着色机制，很多特殊的渲染效果无法方便高效地实现，尤其是专门针对移动设备特殊硬件架构及性能的渲染方式。因此，天马时空重写了全套渲染着色器，封装了一套完整的特效系统，并实现了一套独特的后期效果系统，大幅提升了 3D 渲染效果及美术制作效率。实现了《全民奇迹》中绚丽多彩的流光。

渠道接入框架：由于天马时空游戏产品接入了很多运营平台和渠道，其中需要接入独立 SDK 的渠道就超过 40 个。天马时空实现了一套渠道接入框架，将游戏本身和渠道接入需求完全隔离开，每个渠道的设置可以灵活配置，SDK 的接入也变得统一而高效，并为自动化批量版本构建的支持打下了良好的基础。另外，天马时空游戏在整个开研发过程中，还积累出了一整套自动化工具集，可以解放大量人力，极大地提高了研发效率，同时亦可大幅降低人工执行带来的误操作风险。

自动化版本发布系统：手机网络游戏产品在推出后需不断根据用户反馈和游戏运营情况，更新补充游戏内部的人物、情节、玩法，从而增强用户的新鲜感和游戏的生命周期。而反复对上百个渠道发布不同的游戏升级版本及资源，是考验公司研发及运营水平的一大标准。为此，天马时空开发出了一套自动化的运维管理系统，将代码编译、国际化资源整合、安装包构建、资源加密打包、资源部署、

服务器部署、新服开放等诸多步骤完全自动化。借助这套系统，天马时空可以实现游戏在超过 500 组在线运营服务器的情况下每周一次或多次小更新，每三周一次大版本更新，从而极大地增强了游戏对玩家的吸引力。

综上，天马时空的 ARPG 游戏开发引擎能够为 ARPG 游戏提供动态的资源框架，在《全民奇迹》游戏中自主研发、打磨的渲染器能够为 ARPG 游戏提供更加炫目的美术效果，渠道接入框架设计使得 ARPG 游戏能够统一而有效地接入 SDK，自动化版本发布系统可实现 ARPG 游戏的积极更新。天马时空的 ARPG 游戏开发引擎经过《全民奇迹》研究开发过程中的打磨和积累，融入了《全民奇迹》的成功经验，具备较高的技术水平，具有较大的价值。

目前，天马时空通过技术授权方式参与了两款游戏产品的开发，分别为《超能功夫》（暂定名）和《全民无双》（暂定名）。在合作中，天马时空只负责提供其的 3D 游戏引擎软件及相关技术资源，并不承担具体开发工作。两款游戏分别预计于 2015 年 10 月底和 2016 年 2 月上线测试、运营。

天马时空将技术引擎进行授权并获取分成收益的具体内容及分成比例情况、其对天马时空收入的影响如下：

①将技术引擎进行授权并分成收益的具体内容：

目前，天马时空已与北京瓦力网络科技有限公司（以下简称“瓦力网络”，为雷军参股投资移动互联网公司）就 2 款游戏使用天马时空的游戏开发引擎签订了软件联合开发合作协议，具体情况如下：

2015 年 3 月 25 日，天马时空与瓦力网络签署软件联合开发合作协议，约定双方联合开发特定游戏产品：由天马时空将其开发的 ARPG 游戏开发引擎授权给瓦力网络使用并提供一定技术支持，由瓦力网络完成特定游戏产品研发，游戏开发完成后双方分享联合开发游戏的软件著作权，并按比例分享游戏收益。协议有效期为 2015 年 3 月 25 日至 2019 年 12 月 31 日。

②收益分成情况：

合作方将按月度向天马时空支付特定游戏产品的运营收入分成，收益分成计

算方式如下：

特定游戏产品月度运营收入=特定游戏产品安卓渠道月度运营收入+特定游戏产品 IOS 渠道月度运营收入；

当特定游戏产品月度运营收入超过(含)人民币 2,000 万,但低于人民币 5,000 万时,天马时空应得分成=(2,000 万×20%)+((特定游戏产品月度运营收入-2,000 万)×18%);

当特定游戏产品月度运营收入超过(含)人民币 5,000 万时,天马时空应得分成=(2,000 万×20%)+(3,000 万×18%)+((特定游戏产品月度运营收入-5,000 万)×15%);

无论采取上述何种方式计算,天马时空从该款特定游戏产品中所获月度分成总额上限为每月人民币 1,000 万元,以上计算金额为税前金额。

2015 年 4 月 24 日,瓦力网络就第二款特定游戏研发与天马时空签署了补充协议,约定双方联合开发第二款特定游戏产品:由天马时空将其开发的 ARPG 游戏开发引擎授权给瓦力网络使用并提供一定技术支持,主要由瓦力网络完成第二款特定游戏产品的研发,游戏开发完成后双方分享联合开发游戏的软件著作权,并按比例分享游戏收益。该补充协议约定,联合开发游戏上线运营后,天马时空所获第二款特定游戏产品收益分成与上述第一款特定该游戏产品采用相同的计算方式。该补充协议的有效期限为 2015 年 4 月 24 日至 2019 年 12 月 31 日。

③上述游戏开发引擎授权合作对天马时空未来收入的影响:

天马时空与合作方进行的游戏开发引擎授权合作,实质上是天马时空向合作方提供游戏开发引擎技术及相关技术支持,并获取游戏收益分成的业务,在天马时空游戏开发引擎基础上进行的其他具体的游戏研发工作仍由合作方自行开展。因而合作游戏产品的研发进度、上线时间、生命周期等,天马时空难以准确估计,故在对天马时空未来收入预测时,并未将上述两个合作游戏纳入天马时空收入预测估计范围内。对天马时空而言,开展上述游戏开发引擎授权合作业务,仅需提供在《全民奇迹》游戏中打造、积累的稳定的游戏开发引擎,并提供相关技

术支持即可，投入极少，又可分享未来特定游戏产品的软件著作权，并获取未来合作方特定游戏产品上线运营的收益分成，将进一步提高天马时空未来收入水平，有利于天马时空增加未来收入来源，提高盈利能力。

（六）前五大销售客户及供应商

1、天马时空的前五大销售客户

（1）天马时空报告期内向前五名客户销售情况

2015 年 1-5 月					
序号	客户名称	与天马时空关系	销售金额（万元）	销售金额合计（万元）	占营业收入比例
1	上海悦腾网络科技有限公司	关联方	8,323.57	13,854.86	100.00%
	苏州聚和网络科技有限公司	关联方	5,023.61		
	上海恺英网络科技有限公司	关联方	503.27		
	香港盛晟科技有限公司	关联方	4.41		
合计			13,854.86	13,854.86	100.00%
营业收入				13,854.95	100%
2014 年度					
序号	客户名称	与天马时空关系	销售金额（万元）	销售金额（万元）	占营业收入比例
1	上海悦腾网络科技有限公司	关联方	421.70	718.60	94.32%
	上海恺英网络科技有限公司	关联方	296.90		
2	广州创思信息技术有限公司	非关联方	17.55	17.55	2.30%
3	深圳市希之光科技有限公司	非关联方	7.89	7.89	1.04%
4	上海都玩网络科技有限公司	非关联方	5.60	5.60	0.74%
5	上海我要网络发展有限公司	非关联方	1.86	1.86	0.24%
合计				751.50	98.64%
营业收入				761.86	100%
2013 年度					
序号	客户名称	与天马时空关系	销售金额（万元）	占营业收入比例	

1	上海恺英网络科技有限公司	关联方	171.88	50.91%
2	广州创思信息技术有限公司	非关联方	67.78	20.08%
3	上海我要网络发展有限公司	非关联方	28.07	8.31%
4	珠海成长科技有限公司	非关联方	12.97	3.84%
5	北京久播网络技术有限公司	关联方	7.92	2.35%
合计			288.62	85.49%
营业收入			337.6	100%

在上述主要销售客户中，上海恺英网络科技有限公司为天马时空的股东，持有天马时空 20.00%股份，上海悦腾网络科技有限公司、苏州聚和网络科技有限公司、香港盛晟科技有限公司均为恺英网络的子公司。恺英网络及其子公司独家代理天马时空《全民奇迹》游戏的发行工作，故成为天马时空的主要销售客户。

恺英网络为网络游戏开发及代理运营公司，天马时空为移动网络游戏开发商。在当前移动网络游戏领域，游戏代理行业竞争激烈，仅从事代理业务的纯代理商在产业链中话语权有限，易同时受到游戏研发商、游戏平台商两端的挤压。游戏代理公司为提高获利空间，将业务向产业链两端延伸，参股游戏开发公司为游戏代理公司延伸的一种方式。

天马时空股东赵勇（持有天马时空 3.61%股份），持有恺英网络 7.52%股份。除恺英网络及其子公司外，天马时空与上述主要销售客户均不存在关联关系。天马时空股东、主要管理人员不持有除恺英网络外其余客户的任何权益。

（2）主要销售客户的稳定性

2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度恺英网络及其子公司均为天马时空的第一大销售客户，各年合计销售金额分别达到 13,854.86 万元、718.60 万元、171.88 万元，占各期营业收入比重分别达到 100.00%、94.32%、50.91%，销售收入及占比均逐年增长。天马时空在《怒斩》、《全民奇迹》两款游戏的运营、推广方面均与恺英网络进行合作，目前双方已建立了稳定的合作关系，自恺英网络取得的销售收入逐年增加。

2013 年、2014 年度除恺英网络及其子公司以外的主要客户还有广州创思信息技术有限公司、上海都玩网络科技有限公司、上海我要网络发展有限公司等。2014 年来自上述公司的收入相比 2013 年度均有所降低，主要原因为天马时空将开发重心和主营业务转向移动网络游戏领域并逐渐停止网页游戏《怒斩》相关业务，因而来自网页游戏领域的收入有所降低。而上海都玩网络科技有限公司、上海我要网络发展有限公司均为在网页游戏领域与天马进行合作的平台商，因此来自上述公司的销售收入金额及占比均有所降低。

（3）针对主要客户依赖风险所采取的措施

2013 年度、2014 年度、2015 年 1-5 月恺英网络（包括其子公司）均为天马时空的第一大销售客户。上述年度中，天马时空 50%以上的营业收入来自于恺英网络，存在对主要客户依赖的风险。上述客户依赖情况产生原因及天马时空拟采取的措施如下：

2013 年度天马时空的收入主要来源于网页游戏《怒斩》，该年度天马时空与 40 余家平台商签署了关于《怒斩》的合作协议，恺英网络仅为其中一家。由于恺英网络为业内优秀的游戏运营公司，其旗下的 xy.com 为《怒斩》运营的重要渠道，充值金额在各渠道中占据较为重要的地位。目前天马时空唯一的网页游戏《怒斩》已停服，天马时空已经将移动网络游戏研发作为主要经营方向。

2014 年、2015 年 1-5 月天马时空的收入主要来源于手机游戏《全民奇迹》，该游戏改编自网络游戏《奇迹 MU》。天马时空就《全民奇迹》的开发和运营与恺英网络进行了全方位合作：①由恺英网络全资子公司上海悦腾与韩国网禅（Webzen Inc）签署授权协议，约定支付相应的授权金、版权费以取得《奇迹 MU》版权使用许可，在授权协议中约定由天马时空开发《全民奇迹》；②由恺英网络及其旗下公司独家代理《全民奇迹》，天马时空从恺英网络处获取游戏充值流水分成。基于双方的上述合作约定，2014 年度天马时空收入主要来自对恺英网络的销售。针对上述情况，天马时空拟采取以下措施降低对恺英网络的依赖：未来还将开发其他移动网络游戏，新开发游戏若采用代理模式运营，将综合考虑各代理商情况，择优进行合作；或将游戏交由上市公司代理，实现协同效应。未

来也将考虑采用联合运营模式运营新开发游戏，由天马时空直接与平台商合作进行运营，不经过代理商环节。

（4）天马时空主要客户的稳定性及对未来盈利能力的影响

目前，天马时空在运营的游戏产品只有《全民奇迹》一款游戏，而恺英网络（含其子公司）作为《全民奇迹》的独家代理发行方，成为天马时空的直接单一客户。

虽然恺英网络独家负责《全民奇迹》的代理发行，但《全民奇迹》游戏的运行平台包括了主要的移动游戏联运平台和发行商，如苹果应用商店、小米互娱、百度移动游戏、UC 九游、应用宝、360 手游、昆仑万维等多家游戏联运平台和发行商。天马时空虽然直接客户仅为恺英网络，但穿透独代协议，《全民奇迹》上线运营的游戏平台数量较多，且与主要运营游戏平台合作关系稳定，不会因为由于具体平台变动，对《全民奇迹》游戏带来较大影响。

同时，由于《全民奇迹》的成功，产生了巨大的经济效益，也为《全民奇迹》的独家代理发行方恺英网络带来了巨额的财务收益。因此，天马时空和恺英网络之间的合作关系稳定，双方正在共同努力，全力运营好《全民奇迹》游戏。天马时空重要客户稳定，对未来盈利能力不产生不良影响。

另一方面，随着《全民奇迹》的成功运营，使得《全民奇迹》获得各主要游戏运营平台的肯定，同时也使天马时空的行业知名度获得较大幅度的提升，使天马时空的公司实力获得主要运营平台的认可。在《全民奇迹》的运营中，天马时空也不断强化和提高游戏运营团队的实力，建立并发展了自己的游戏发行商务部门。随着天马时空自身品牌、以及游戏发行和运营实力的不断增强，在今后，天马时空对于自己游戏产品的运营方式选择上将有较大的灵活性和主动性。

天马时空之后，将会从适合自己游戏产品的最优发行和运营方式角度进行选择，考虑使用包括自主发行并与游戏平台方进行联运合作，或通过代理发行商发行的发行方式。由于天马时空和恺英网络在《全民奇迹》游戏中的成功合作经验，恺英网络在未来也会是天马时空发行游戏时重点考虑的发行代理商之一。

随着天马时空新游戏产品的上线,以及通过自行发行、代理发行商数量增加的影响,将导致来自于恺英网络的收入在天马时空总收入中的占比下降。

2、天马时空的前五大供应商

2015 年 1-5 月					
序号	供应商名称	与天马时空关系	采购金额(万元)	采购金额合计(万元)	占采购总额的比例
1	上海悦腾网络科技有限公司	关联方	2,729.74	3,007.32	97.87%
	上海恺英网络科技有限公司	关联方	277.58		
2	北京汇众电源设备厂	非关联方	12.79	12.79	0.42%
3	上海欧网网络科技有限公司	非关联方	1.92	1.92	0.06%
4	北京小旭音乐文化有限责任	非关联方	0.30	0.30	0.01%
合计			3,022.32	3,022.32	98.36%
采购总额				3,072.84	100%
2014 年度					
序号	供应商名称	与天马时空关系	采购金额(万元)	采购金额合计(万元)	占采购总额的比例
1	上海悦腾网络科技有限公司	关联方	85.40	98.96	47.00%
	上海恺英网络科技有限公司	关联方	13.56		
2	江西商联通网络科技有限公司	非关联方	56.66	56.66	26.91%
3	上海欧网网络科技发展有限公司	非关联方	25.93	25.93	12.31%
4	成都零感网络科技有限公司	非关联方	7.62	7.62	3.62%
5	上海帝联信息科技股份有限公司	非关联方	3.66	3.66	1.74%
合计			192.83	192.83	91.58%
采购总额				210.57	100%
2013 年度					
序号	供应商名称	与天马时空关系	采购金额(万元)		占采购总额的比例
1	上海欧网网络科技有限公司	非关联方	23.70		36.19%
2	成都零感网络科技有限公司	非关联方	23.09		35.26%

3	上海帝联信息科技股份有限公司	非关联方	4.78	7.30%
4	北京傲天昌盛知识产权代理有限公司	非关联方	1.50	2.29%
5	北京汇众鹏博知识产权代理有限公司	非关联方	1.19	1.82%
合计			54.26	82.86%
采购总额			65.48	100%

注：将恺英网络及其子公司上海悦腾合并计算后，天马时空不存在第五大供应商。

2015 年度 1-5 月、2014 年度恺英网络及其子公司均为天马时空的主要供应商。恺英网络拥有天马时空游戏《全民奇迹》的独家代理权，并由恺英网络及其子公司共同从事《全民奇迹》的代理运营。恺英网络及其子公司与天马时空约定各自承担一定限额的服务器运营成本，由恺英网络进行归集，再由恺英网络与天马时空进行分摊。因天马时空游戏《全民奇迹》使用了韩国网禅公司游戏《奇迹 MU》版权，需将游戏分成收入的一定比例金额分给韩国网禅，该块成本同样是由恺英网络归集后再分摊给天马时空。2015 年 1-5 月天马时空向上海悦腾采购的金额为 2,729.74 万元，即主要为天马时空将应支付给韩国网禅的游戏分成收入交付给上海悦腾，再由上海悦腾统一支付给韩国网禅。该期内《全民奇迹》收入增加，相应地应支付给韩国网禅的版权分成费用也相应增加。除恺英网络及其子公司外，天马时空从其他供应商采购金额均较低，且不存在关联关系，天马时空股东、主要管理人员不持有除恺英网络外其余供应商的任何权益。

（七）天马时空的开发技术情况

1、客户端研发技术

天马时空的客户端基于 Unity3D 引擎。Unity3D 是一个全面整合的跨平台专业 3D 游戏引擎。另外，天马时空在 Unity3D 引擎的基础上进行了深度地二次开发，从而满足了天马时空在开发过程中对高效果、高效率、高质量、快速开发、多渠道版本等各种复杂需求。

（1）动态资源框架

由于 Unity3D 所见即所得的编辑机制，导致其制作出来的资源静态绑定了大量外部资源，严重影响了加载速度及运行时内存占用。因此，天马时空设计了一套资源制作框架和工具集，将资源制作和资源打包进行了自动化对接，使得所见即所得的场景编辑方式与高速异步资源加载的并存变为现实。结合上述的代码更新机制，还使得资源可以实现任意级别的在线更新。同时，这套资源框架及工具集还完成了快速制作各个国际化版本的需求，加快了天马时空游戏产品快速开发，及时覆盖多个国家和地区市场的需求。

（2）渲染器

由于 Unity3D 封装了几乎所有的渲染接口和着色机制，很多特殊的渲染效果无法方便高效地实现，尤其是专门针对移动设备特殊硬件架构及性能的渲染方式。因此，天马时空重写了全套渲染着色器，封装了一套完整的特效系统，并实现了一套独特的后期效果系统，大幅提升了 3D 渲染效果及美术制作效率。实现了《全民奇迹》中绚丽多彩的流光。

（3）渠道接入框架

由于天马时空游戏接入了上百个运营平台和渠道，其中需要接入独立 SDK 的渠道就超过 40 个。天马时空实现了一套渠道接入框架，将游戏本身和渠道接入需求完全隔离开，每个渠道的设置可以灵活配置，SDK 的接入也变得统一而高效，并为自动化批量版本构建的支持打下了良好的基础。

另外，天马时空游戏在整个开研发过程中，还积累出了一整套自动化工具集，可以解放大量人力，极大地提高了研发效率，同时亦可大幅降低人工执行带来的误操作风险。

（4）自动化版本发布系统

手机网络游戏产品在推出后需不断根据用户反馈和游戏运营情况，更新补充游戏内部的人物、情节、玩法，从而增强用户的新鲜感和游戏的生命周期。而反复对上百个渠道发布不同的游戏升级版本及资源，是考验公司研发及运营水平的一大标准。为此，天马时空开发出了一套自动化的运维管理系统，将代码编译、

国际化资源整合、安装包构建、资源加密打包、资源部署、服务器部署、新服开放等诸多步骤完全自动化。

借助这套系统，天马时空可以实现游戏在超过 500 组在线运营服务器的情况下每周一次或多次小更新，每三周一次大版本更新，从而极大地增强了游戏对玩家的吸引力。

（5）技术储备

此外，除上述的各种客户端研发技术外，天马时空还储备了更利于即插即用的渠道接入框架、更安全可靠的服务框架以及更有效易用的数据分析系统等多项技术。

2、服务器研发技术

天马时空服务器程序主要使用 C#编程语言，并使之建立在成熟稳定的底层框架之上，同时具有可定制化的单机服务性能。在此基础上，天马时空设计并实施了弹性游戏服务框架与集群管理体系，可以针对不同地域，不同阶段，不同人群灵活配置，最大程度利用了单机性能，为玩家提供了更加稳定、高效的游戏服务。

具体可以分为以下几方面：

- （1）高可伸缩的多进程架构，支持 MMO 的场景分区和其它各类分区策略；
- （2）方便的服务器扩展机制，可快速扩展服务器类型和数量；
- （3）高效的请求、响应、广播、服务器通讯机制，无需任何配置；
- （4）注重性能，在性能、可伸缩性方面积累了足够的线上实践经验；
- （5）快速故障恢复与全方位地运营数据统计，为精细化运营提供数据支撑。

3、产品运维技术

《全民奇迹》在推出后，市场反馈良好，并且准备上线韩国和港澳台市场。但是，与此同时也面临着一系列的挑战：巨量玩家的涌入需要不断的开启新服，

渠道的不断增长的需要不断接入新的 SDK，国际化的接轨需要不断在新地区搭建服务器系统，游戏版本、活动的不断更新带来大量的线上部署工作等等。面对这些挑战，天马时空自主研发了多个运营支撑系统，确保能够源源不断的向各个地区的玩家传递最新的游戏内容和服务。

（1）自动化运维系统

上文所述的各种挑战都有一个共同的特点，就是需要进行大量的线上发布工作，并且涉及国内外多个 IDC 机房，实现快速高效的部署具备较高难度。天马时空自己开发了一套自动运维开服系统，实现了对超过几百组在线服务器的资源更新和版本迭代。

凭借该自动系统，天马时空可以实现包括但不限于以下功能：

A、持续集成和版本管理，客户端自动出包、出资源，服务器端自动编译版本；

B、一键开服，一键部署；

C、在无人值守情况下，自动发布版本，自动开服；

D、快速向国内外数百乃至上千个游戏服务器发布新的版本。

（2）监控系统

所有的软件系统运行的过程中都会遇到各种问题，例如程序 bug、突发事件导致的流量暴增暴跌等。为了能在第一时间掌握各种线上异常问题，天马时空基于 Zabbix 搭建了自动化监控系统。Zabbix 是一个基于 WEB 界面的提供分布式系统监视以及网络监视功能的企业级的开源解决方案。

天马时空开发了各种插件来获取各种业务系统的实时数据，从而实现挖掘和分析业务是否存在异常，并在存在风险或问题时通过各种渠道报警的功能。其中，报警渠道包括：邮件、短信、RTX 消息推送等。该优势在于即使在工作时间亦可以直接推送 RTX 消息到桌面上并弹出，便于工作人员能够第一时间介入处理。另外，在非工作时间，则可以推送消息到短信、社交 App 等，有利于工作人员

以在第一时间了解问题，并快速响应。

除了监控和报警之外，天马时空还增加了智能恢复的机制。其针对不同的业务、系统，设置了不同的智能规则，并根据风险或问题的状态进行业务的自我修复，以减轻或避免故障的发生。

（3）数据平台系统

为了能够及时的掌握玩家的行为数据，天马时空研发了数据管理平台，对国内外不同地区、不同平台提供统一的数据查询入口。提供多维度的运营数据统计，包括用户数量、收入、虚拟财产、玩家行为等等各种数据。其提供的曲线趋势图能直观的反映出每一种数据的变化情况，有助于对游戏活动的效果分析提供支持；特别是按小时归类的实时数据，能够提供更及时、有效的反馈。

（八）天马时空游戏产品的质量控制情况

天马时空在新游戏产品的立项、开发、测试、上线运营、客户服务等多个环节，均采用了严格的质量控制措施，形成了一套完善的质量控制体系。通过对游戏产品与服务质量进行控制，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玩家的利益。

1、立项阶段的质量控制

立项对一款新游戏质量的优劣有着重要的影响，天马时空产品委员会通过对新游戏立项申请文件的审核，对新游戏的策划进行把控和完善。新游戏的立项申请经过天马时空产品委员会独立评审后，评审通过的游戏可以进入到开发阶段。

2、开发测试阶段的质量控制

（1）Demo 阶段检查

游戏开发团队经过第一阶段的研发，完成了能够展现游戏重要玩法和基础功能的 Demo 版本后，天马时空产品委员会将会对 Demo 版本游戏进行复审，评判 Demo 对立项方案的实现程度，以及分析市场是否发生了不利于新游戏成功运营的变化。通过检查的游戏可以继续开发。

（2）内部测试

天马时空专职的测试人员，根据游戏产品立项计划、产品特点，对新游戏展开针对性的测试。测试过程涉及游戏产品的重大功能时，将会调动天马时空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。测试人员将会记录测试结果，并反馈给开发团队进行游戏的优化，并对游戏的改动进行测试，从而保证游戏产品各项计划指标的实现。

（3）外部测试

天马时空通过与游戏发行商或平台运营商合作，进行新游戏的外部测试。在新游戏完成天马时空内部测试后，天马时空会在发行商、平台运营商的帮助下，将游戏发布到体验服务器上，邀请玩家试玩测试。外部测试可以避免内测在网络环境、参与人数等条件限制下所不能发现的游戏漏洞。外部测试保证了游戏产品在正式发布时的稳定性与可靠性，同时也会根据游戏玩家反馈的意见，进行上线运营前的修改调试。

（4）上线调试阶段

在与游戏发行商和平台运营商合作，上线天马时空新研发游戏时，天马时空会与上线平台一起对游戏的充值付费接口进行对接，测试游戏的下载、服务器连接的稳定性，从而确保上线运营游戏的流畅和稳定。

3、客户服务的质量控制

天马时空成立有客户服务部门，通过客服电话、服务邮箱等形式，向游戏客户 24 小时提供咨询与支持服务，并解决游戏客户的建议和投诉。

为了保证客户服务的流程规范及服务质量，天马时空客服部门建立了完善的培训体系和考核制度，并通过开展业务培训的方式不断提高服务人员的素质水平。同时，客服部门建立了与服务质量挂钩的绩效评定体系，促使客服人员提升服务技能，提高客户满意度。

（九）天马时空开发实力情况

截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空员工总人数为 114 人，其中本科及以上学历 54 人，占比达 47.3%；研发中心人数 78 人。

目前，天马时空拥有核心技术人员 10 名，核心技术人员的具体情况如下：

序号	姓名	性别	出生年月	学历	从事游戏开发运营的时间	任职
1	刘惠城	男	1977.12.05	本科	5 年	CEO、CTO 和游戏产品制作人
2	杜海	男	1985.01.24	专科	5 年	开发工程师
3	姚梓博	男	1987.05.26	专科	5 年半	服务端主管
4	孔令亮	男	1984.08.11	本科	5 年	客户端高级开发工程师
5	沈志祥	男	1990.03.19	高中	5 年	产品经理
6	高晓辉	男	1987.03.27	大专	6 年半	美术经理
7	李少明	男	1984.08.07	大专	5 年	运维经理
8	窦玉波	男	1985.08.11	本科	8 年半	研发经理
9	魏丽鹏	男	1984.08.03	大专	9 年	测试部经理
10	钟晓萌	男	1980.08.10	本科	13 年	主美

刘惠城，法学学士，2012 年至今就职于天马时空，为天马时空创始人，现任天马时空首席执行官。本科在校期间开始从事软件开发工作，2003 年开始独立开发软件，曾开发 BT 下载软件 FlashBT。2005 年从事 P2P 技术相关业务，为网吧提供游戏更新的技术。2006 年创办惠软畅联，专注提供 P2P 技术方案，服务于网吧数据更新客户和部分互联网客户。2010 年进入网页游戏研发领域，2012 年创办天马时空，成功开发了网页游戏《怒斩》。2013 年带领团队进行手游研发领域，和韩国网禅进行 IP 合作，开发了手机游戏《全民奇迹》。目前担任天马时空 CEO，CTO 和游戏产品制作人。

杜海，2012 年至今就职于天马时空，担任客户端高级程序，主要负责客户端功能实现。曾就职于惠软畅联、久播网络，参与开发了《久久影音》视频点播系统及多个相关的 P2P 视频点播项目。曾参与开发了《怒斩》等网页游戏项目。

姚梓博，2014 年 3 月至今就职于天马时空，担任客户端主程，主要负责客

户端架构优化、技术研究、团队管理等工作。曾就职于北京中捷时代航空科技有限公司、蓝港在线(北京)科技有限公司、创新工场 Unity3d 手游团队(永恒酷动(北京)科技有限公司),参与负责了多基站测量定位系统(PC 应用)、车载导航系统(车载电脑)、《火影世界》、《剑神世界》的研发。2011 年到 2013 年期间担任创新工场 Unity3d 手游团队(永恒酷动(北京)科技有限公司)《剑神世界》项目组客户端主程。该项目于 2013 年 6 月正式上线 AppStore。

孔令亮,2014 年 2 月至今就职于天马时空,担任客户高级开发工程师,主要负责前端功能实现及优化工作。曾就职于超图(SuperMap),热酷(Rekoo),星佳(Zynga)中国等公司,参与负责了多款游戏的前端开发工作,具体项目包括网页游戏《二战风云》,SNS 游戏:《幻想之城》、《将魂战记》、《CityVille》等。其中《二战风云》于 2009 年上线,属于国内网页游戏中的早期成功产品。担任 SNS 游戏《幻想之城》,《将魂战记》的前端主程序,负责幻想的所有前端开发工作,主体开发功能,前端人员工作指导及工作分配。参与了星佳(Zynga)的《CityVille》开发维护工作,《CityVille》为 FaceBook 上的明星产品。经过多年游戏开发积累,熟练掌握 Flex/AS3, Unity3D 等前端开发技术。

沈志祥,2012 年天马时空成立至今就职于天马时空,担任产品部经理,主要负责产品策划、国外运营商沟通协调工作、产品版本规划及进度管理的工作。曾先后负责了天马时空各款游戏产品的策划工作,具体项目包括网页游戏《怒斩》、手机游戏《全民奇迹》。

高晓辉,2012 年天马时空成立至今就职于天马时空,担任美术部经理,主要负责美术部产品设计、风格把控、美术部团队管理、游戏产品的数值工作。曾在 2007 年—2010 年间先后在多家游戏公司担任 3D 角色组长、美术主管等职务,参与和负责了多款客户端游戏美术相关的开发工作。高晓辉曾就职于久播网络、天马时空,负责过网页游戏《怒斩》的整体美术、数值等相关工作。2013 年高晓辉全面负责天马时空旗下手机游戏《全民奇迹》整体美术风格把控、管理,以及整体数值框架搭建。

李少明曾就职于北京惠软畅联网络技术有限公司、久播网络,参与开发运营

了《久久影音》P2P 视频点播项目。李少明自 2012 年天马时空成立至今就职于天马时空，曾先后负责了多款游戏产品的开发与运维工作，具体项目包括网页游戏《怒斩》、手机游戏《全民奇迹》。在各项目前期，李少明主要负责客户端的开发，后期则全面负责游戏的对接与运维工作。上述产品先后在国内、韩国、台湾、越南等地区上线，累计开服数 3000 多组。2014 年，李少明全面负责《全民奇迹》手游的运营与运维工作。

窦玉波，2015 年 3 月至今就职于天马时空，担任研发部经理，主要负责研发团队日常管理，疑难问题解决，引擎技术研究，提供服务器与客户端的安全和效率优化解决方案。曾就职于空中网集团担任双端主程序，技术经理等职位，参与负责了多款游戏项目研发，具体项目包括大型端游《龙》，《圣魔之血》，《主宰》，技术经理等职位，参与负责了多款游戏项目研发，具体项目包括大型端游《龙》，《圣魔之血》，《主宰》，手游《魁拔》等。多年的游戏研发经历和好的学习习惯使得窦玉波对引擎技术，服务器技术有丰富经验和技術沉淀，对众多新兴和前沿技术都有一定程度的涉猎和研究。

魏丽鹏，2014 年 10 月入职天马时空，担任测试部经理，主要负责测试团队的搭建、管理，质量管理，配置管理等工作。2006 曾就职于育碧软件（Ubisoft）旗下的手机游戏公司 gameloft，参与多款知名手游测试：《魔法门》、《波斯王子》、《刺客信条》、《彩虹六号》、《雷曼》、《细胞分裂》、《兄弟连》等，2008 年外派至越南胡志明市指导当地组建越南工作室测试团队。2009 年曾就职于极光互动，参与 3D 端游项目《极光世界》，负责游戏的功能测试工作。2010 年到 2014 年期间就职于联易互动，负责两款 3D 端游《神雕 online》和《江湖总动员》的测试工作，从零开始搭建测试团队，经历了两款游戏的一测、二测、封测、内测直到公测的阶段，在此期间积累了丰富的 RPG 类游戏的测试经验和团队管理经验。

钟晓萌，2015 年入职天马时空，担任主美职务，主要负责美术团队的搭建、美术风格把控、团队管理等。曾在 2005 年—2008 年在中娱在线担任美术总监，参与负责多款 3D 端游美术管理工作，如《乱武天下》、《网球宝贝》、《猎刃》等。2009 年—2014 年在极光互动任美术总监工作，参与负责 3D 端游美术管理工作

《极光世界》与《狩猎幻想》。

七、天马时空管理层及核心团队情况

（一）管理层及核心团队构成

序号	姓名	性别	出生年月	学历	从事游戏开发运营的时间	任职
1	刘惠城	男	1977 年 12 月	本科	5 年	CEO、CTO 和游戏产品制作人
2	杜海	男	1985 年 1 月	专科	5 年	开发工程师
3	姚梓博	男	1987 年 5 月	专科	5 年半	服务端主管
4	孔令亮	男	1984 年 8 月	本科	5 年	客户端高级开发工程师
5	沈志祥	男	1990 年 3 月	高中	5 年	产品经理
6	高晓辉	男	1987 年 3 月	大专	6 年半	美术经理
7	李少明	男	1984 年 8 月	大专	5 年	运维经理
8	窦玉波	男	1985.08.11	本科	8 年半	研发经理
9	魏丽鹏	男	1984 年 8 月	大专	9 年	测试部经理
10	邱腾熙	男	1981 年 2 月	本科	3 年半	总裁
11	刘连成	男	1984 年 8 月	高中	5 年	总经理助理
12	黄华	男	1976 年 3 月	硕士	1 年	财务总监
13	钟晓萌	男	1980.08.10	本科	13 年	主美

（二）管理层及核心团队成员简介

刘惠城、杜海、姚梓博、孔令亮、沈志祥、高晓辉、李少明、窦玉波、魏丽鹏、钟晓萌从业经历及个人简介详见“第四节 交易标的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（九）天马时空开发实力情况”。

邱腾熙，2014 年 5 月至今就职于天马时空，现任天马时空总裁，负责直属部门（人力资源部、行政管理部、财务部）的管理和日常运行工作，主持公司融资与资本运作的管理工作（融资、并购的渠道拓展及过程实施工作）商务部日常运营管理工作（渠道的拓展及关系维护）。2007 年 4 月至 2014 年 4 月任职于上

海新浩艺软件有限公司，担任副总经理职务，负责网吧软件多条产品线的相关部门日常运营管理工作（网吧事业部、增值事业部、客服部、Pubwin 事业部、销售部、测试部、路由器部。2008 年 5 月至 2014 年 4 月任职于上海信御计算机科技有限公司，担任总经理职务。2004 年 1 月至 2008 年 5 月，创立上海信佑铁克计算机科技有限公司，担任总经理职务。

刘连成，2012 年至今就职于天马时空，为天马时空联合创始人，现任天马时空总经理助理，主要协助总经理处理公司日常事务。先后参与了网页游戏《怒斩》和手机游戏《全民奇迹》等游戏的研发工作。

黄华，2014 年 8 月至今就职于天马时空，担任财务总监。曾就职于北京蓬天信息有限公司、北京世纪互联数据中心，分别担任高级财务经理及财务总监。

（三）本次交易中关于管理层及核心团队的任职安排及期限、竞业禁止情况

掌趣科技拟与天马时空除恺英网络以外的股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》中约定如下：

1、在天马时空 80%股权 2017 年度《专项审核报告》及《减值测试报告》出具前，天马时空董事会按照《公司法》的规定聘任刘惠城为总经理。

2、刘惠城、刘连成、杜海、李少明、邱腾熙、高晓辉、沈志祥的任期期限、竞业禁止安排如下：

（1）其应在天马时空 80%股权交割日前与天马时空签订符合掌趣科技规定条件的不短于 5 年期限的劳动合同；

（2）与天马时空签订掌趣科技合理满意的竞业禁止协议，其天马时空服务期间及离开目标公司后两年内不得从事与天马时空相同或竞争的业务；

（3）其在与天马时空签订的劳动合同期限内，不得在掌趣科技及其控股子公司之外的公司或企业中担任任何职务；

(4) 其如有违反目标公司规章制度、失职或营私舞弊损害天马时空利益等情形并符合《劳动合同法》规定的解除劳动合同条件的, 天马时空应提请董事会确定是否解除该等人员的劳动合同。

3、对于天马时空的核心管理层股东刘惠城、李少明、杜海, 其违反任职期限约定的, 将向上市公司进行赔偿:

(1) 自资产交割日起任职期限不满 18 个月的, 违约方应将其于本次交易所获全部对价金额的 100%作为赔偿金支付给上市公司;

(2) 自资产交割日起任职期限已满 18 个月不满 36 个月的, 违约方应将其于本次交易所获全部对价金额的 50%作为赔偿金支付给上市公司;

(3) 资产交割日起任职期限已满 36 个月不满 60 个月的, 违约方应将其于本次交易所获全部对价金额的 25%作为赔偿金支付给上市公司;

(4) 资产交割日起任职期限已满 60 个月的, 无须承担违约责任。

4、天马时空的核心管理层股东刘惠城、李少明、杜海, 如不遵守不竞争承诺, 则需要将所获对价的 20%作为赔偿金支付给上市公司。

刘惠城的进一步承诺如下:

为保障上述管理层及核心团队成员的稳定, 刘惠城特出具如下承诺: 将促使姚梓博、孔令亮、陈小军、魏丽鹏、黄华在本次天马时空 80%股权交割日前与天马时空签订符合掌趣科技规定条件的不短于 5 年期限的劳动合同及令掌趣科技满意的竞业禁止协议, 要求其在天马时空服务期间及离开天马时空后两年内不得从事与天马时空相同或竞争的业务, 要求其在与天马时空签订的劳动合同期限内, 不得在掌趣科技及其控股子公司之外的公司或企业中担任任何职务。

八、天马时空的财务概况

天马时空最近两年及一期经审计的财务概况如下所示:

(一) 资产负债表简表

根据大华审计出具的大华审字[2015]005915 号《审计报告》，截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空的资产负债简表如下所示：

单位：万元

项 目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产合计	13,887.64	1,743.68	411.85
非流动资产合计	259.40	84.97	8.37
资产总计	14,147.04	1,828.65	420.22
流动负债合计	3,363.67	1,083.21	150.98
非流动负债合计	808.10	675.88	-
负债合计	4,171.77	1,759.09	150.98
所有者权益合计	9,975.27	69.56	269.24

（二）利润表简表

根据大华审计出具的大华审字[2015]005915 号《审计报告》，报告期内天马时空的利润表简表如下所示：

单位：万元

项 目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	13,854.95	761.86	337.60
二、营业总成本	3,980.37	1,363.32	351.61
三、营业利润（损失以“-”号填列）	9,874.59	-601.46	-14.00
四、利润总额（损失以“-”号填列）	9,943.89	-601.46	-14.00
五、净利润（损失以“-”号填列）	9,943.89	-601.46	-14.00

根据天马时空收入确认原则，当月运营产生的游戏分成收入，需在收到联运方或代理方对账单确认无误后才确认收入（一般为次月获取对账单对账），因此天马时空 2014 年 12 月的游戏收入并未体现在 2014 年的财务报表中，而是体现在 2015 年的营业收入中。

目前，天马时空所享受的税收优惠情况如下：

（1）软件产品增值税即征即退。

根据《北京市石景山区（县）国家税务局税务通知书》（石国税[2014]071号），天马时空软件产品《天马时空“全民奇迹”游戏软件[简称：全民奇迹]V.1.0》和《天马时空怒斩网页游戏软件[简称：怒斩]V1.0》享受软件产品增值税即征即退的优惠政策，自 2014 年 9 月 1 日起执行。

（2）软件企业企业所得税两免三减半

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）第三条之规定，“我国境内新办的集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，在 2017 年 12 月 31 日前自获利年度起计算优惠期，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照 25%的法定税率减半征收企业所得税，并享受至期满为止。”

天马时空于 2014 年 5 月 12 日取得了北京市经信委核发的京 DGY-2014-1985 号《软件产品登记证书》，同时于 2014 年 5 月 12 日取得北京市经信委核发的京 R-2014-0257 号《软件企业认定证书》，并于 2014 年 7 月 30 日取得了北京市经信委核发的京 DGY-2014-3459 号《软件产品登记证书》，符合上述定期减免征收企业所得税的优惠政策。

（三）非经常性损益

天马时空最近两年一期的非经常性损益如下：

根据大华审计出具的大华审字[2015]005915 号《审计报告》，报告期内，天马时空的非经常损益情况如下所示：

单位：万元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
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	-0.78	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-0.14	0.00	-

其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	-121.78	-
合计	-0.92	-121.78	-

影响非经常性损益的主要因素为，非流动资产处置损失，以及收到的增值税即征即退税款。

九、天马时空所获资质

（一）业务资质

截至本报告书签署之日，天马时空持有北京市文化局颁发的《网络文化经营许可证》：

公司名称	证书编号	经营范围	有效期限	发证机关
天马时空	京网文 [2015]0398-178 号	利用信息网络经营游戏产品运营	2015年5月29 日至2018年5 月28日	北京市文化局

（二）软件企业和软件产品认证

天马时空于2014年5月获得了软件企业资格，其游戏产品“天马时空《全民奇迹》游戏软件”和“天马时空《怒斩》网页游戏软件”获得软件产品资格认证。按照相关法律法规，天马时空当前具备申请“双软企业”相应税收优惠的资质，天马时空已于2015年进行了软件企业所得税减免备案，自2015年起享受软件企业企业所得税两免三减半的税收优惠。

公司名称	证书名称	证书编号	发证机关	发证日期
北京天马时空网络技术有限公司	软件企业认定证书	京 R-2014-0257	北京市经济和信息化委员会	2014-05-12
天马时空《全民奇迹》游戏软件	软件产品登记证书	京 DGY-2014-3459	北京市经济和信息化委员会	2014-07-30
天马时空《怒斩》网页游戏软件	软件产品登记证书	京 DGY-2014-1985	北京市经济和信息化委员会	2014-05-12

（三）在运营游戏产品版号办理和文化部备案的情况

天马时空就移动网游《全民奇迹》的出版运营，已通过上海恺英网络科技有

限公司申请并于 2014 年 3 月 25 日取得国家新闻出版总局新广出审[2014]395 号《关于同意出版运营国产移动网络游戏<全民奇迹>的批复》，已取得相应的游戏产品出版号。《全民奇迹》游戏完成了文化部备案，备案文号为文网游备字[2014]M-RPG116 号。

十、天马时空主要资产的权属状况、对外担保、主要负债情况

（一）天马时空主要资产情况

截至 2015 年 5 月 31 日，根据大华审计出具的大华审字[2015]005915 号《审计报告》，天马时空的主要资产构成情况如下表所示：

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	备注
流动资产：		
货币资金	66,556,997.71	
应收账款	70,355,341.02	主要为应收恺英网络及其子公司的游戏分成款项
预付款项	247,587.78	
其他应收款	1,386,201.14	他应收款主要为房租押金、业务经营中缴纳的保证金、员工备用金。
一年内到期的非流动资产	208,702.94	
其他流动资产	121,550.56	
流动资产合计	138,876,381.15	
非流动资产：		
固定资产	825,991.42	
无形资产	38,191.51	
长期待摊费用	243,486.76	
其他非流动资产	1,486,351.10	主要为预付的装修费
非流动资产合计	2,594,020.79	
资产合计	141,470,401.94	

截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空总资产规模为 141,470,401.94 元，主要由流动资产构成，流动资产主要由货币资金和应收账款构成，应收账款主要为应收的游戏分成收入款项。

（二）天马时空对外担保情况

天马时空及其下属公司在报告期内不存在对外担保情况。

（三）天马时空主要负债情况

截至 2015 年 5 月 31 日，根据大华审计出具的大华审字[2015]005915 号《审计报告》，天马时空主要负债构成情况如下表所示：

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	备注
流动负债：		
应付账款	25,764,586.03	
应付职工薪酬	361,272.29	
应交税费	4,295,034.19	
其他应付款	884,164.77	主要为关联方资金和待支付款项
其他流动负债	2,331,670.44	游戏授权金
流动负债合计	33,636,727.72	
非流动负债：		
其他非流动负债	8,081,010.93	游戏授权金
非流动负债合计	8,081,010.93	
负债合计	41,717,738.65	

截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空负债合计 41,717,738.65 元，主要为流动负债，主要为应付账款，应付账款主要为天马时空应付韩国网禅的版权分成款。

十一、天马时空租赁、商标、域名、软件著作权及软件产品登记证书情况

（一）租赁

天马时空的办公场所均通过租赁方式取得，主要租赁房产情况如下：

序号	承租方	出租方	物业坐落	租赁期限	租赁面积 (m ²)
1	天马时空	北京汇众电源设备厂	北京市海淀区上地七街1号1号楼二层208室	2014年6月3日至2020年6月2日	810.13
2	天马时空	北京汇众电源设备厂	北京市海淀区上地七街1号1号楼4F	2015年3月1日至2020年5月31日	1,768

（二）商标

注册商标对于网络游戏公司推广、运营其游戏产品具有重要意义。截至本报告书出具日，天马时空暂无拥有的注册商标。根据其提供的商标代理委托书等资料，天马时空目前正委托第三方代理商标的注册申请事宜。

（三）软件著作权持有情况及软件产品登记证书

截至本报告书出具日，天马时空主要计算机软件著作权情况如下：

序号	登记号	证书编号	软件名称	取得方式	权利范围	开发完成日	发证日期
1	2013SR155995	软著登字第0661757号	天马时空“全民奇迹”游戏软件[简称：全民奇迹]V1.0	原始取得	全部权利	2013.12.4	2013.12.24
2	2014SR022736	软著登字第0691980号	天马时空怒斩网页游戏软件[简称：怒斩]V1.0	原始取得	全部权利	2013.3.5	2014.2.26

3	2015SR 063059	软著登字第 0950145 号	天马时空游戏运营 服务器管理引擎软 件[简称：游戏运营 服务器管理引 擎]V1.0	原始 取得	全部 权利	2015.1.7	2015.4.14
4	2015SR 039292	软著登字第 0926379 号	天马时空 3D 游戏引 擎软件[简称：3D 游 戏引擎]V1.0	原始 取得	全部 权利	2015.02.09	2015.03.05
5	2015SR 104748	软著登字第 0991834 号	天马时空“我们的传 奇”游戏软件	原始 取得	全部 权利	2015.03.19	2015.06.11

截至本报告书出具日，天马时空已登记 2 项软件产品，软件产品登记证书具体情况如下：

序号	产品名称	核发机关	证书编号	发证日期	有效期限
1	天马时空怒斩 网页游戏软件 [简称：怒 斩]V1.0	北京市经信委	京 DGY-2014-1985	2014.5.12	5 年
2	天马时空“全民 奇迹”游戏软件 [简称：全民奇 迹]V1.0	北京市经信委	京 DGY-2014-3459	2014.7.30	5 年

（四）域名

截至本报告书出具日，天马时空注册了 1 项自有域名，具体情况如下：

序号	域名注册人	域名	注册时间	有效期至
1	天马时空	tmsk.cn	2006-12-06	2019-12-06

十二、天马时空最近三年资产评估、股权转让及增资情况

（一）资产评估

截至本报告书出具日，天马时空最近三年未进行资产评估。

（二）股权转让

1、2013 年 1 月

2013 年 1 月 28 日，陈咏与邱腾熙签署了《股权转让协议》，陈咏将其所持有的天马时空 11 万元出资额（股权比例 11%）以 20 万元人民币转让予邱腾熙。2013 年 2 月 1 日，天马时空完成了上述股权转让的工商变更。

本次转让系陈咏因个人资金需求，希望变现部分天马时空股权而发生。本次转让为天马时空股东之间的股权转让，转让价格由交易双方协商决定。按照本次股权转让的价格，当时天马时空企业价值为 181.82 万元。由于天马时空尚未盈利，且当时公司处于持续亏损的状态，公司经营前景不明，因此股东退出较难获得溢价。陈咏出售该部分出资额的作价相比其出资额已有 81.82%的溢价，基于天马时空当时的经营状况，该转让作价具有合理性。

本次股权转让已获天马时空股东会审议通过，天马时空其他股东均放弃其优先购买权，且已依法办理了股权转让所涉及的工商变更登记等手续；本次股权转让符合相关法律法规及天马时空公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形。

2、2013 年 11 月

2013 年 11 月 26 日，天马时空召开股东会同意陈咏将其持有天马时空的 6 万元出资额（股权比例 4.8%）作价 20 万元转让给邱腾熙；交易双方签署了相应的《股权转让协议》。2013 年 12 月 18 日，天马时空完成了上述股权变更的工商登记。

本次股权转让系陈咏为逐步实现个人投资的退出而进行，为天马时空股东之间的股权转让，此次交易为交易双方秉承平等自愿、互惠互让的原则而进行，转让价格由交易双方协商决定。按照本次股权转让的价格，当时天马时空企业价值为 416.67 万元。2013 年 3 月，天马时空的网页游戏《怒斩》正式上线运营使得天马时空营业收入来源增加；2013 年 9 月天马时空正式立项开始手机游戏《全民奇迹》的研发，但天马时空仍未实现盈利。陈咏出售该部分出资额的作价相比

其原始出资额已有 233.33% 的溢价，基于天马时空当时的经营状况，该转让作价具有合理性。

本次股权转让已获天马时空股东会审议通过，天马时空其他股东均放弃其优先购买权，且已依法办理了股权转让所涉及的工商变更登记等手续；本次股权转让符合相关法律法规及天马时空公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形。

3、2014 年 1 月

2014 年 1 月 13 日，天马时空召开股东会并通过决议，同意陈咏将其持有天马时空的 3 万元出资额（股权比例 2.4%）以 38 万元转让给邱腾熙。陈咏与邱腾熙签署了《出资转让协议书》。2014 年 1 月 23 日，天马时空完成了本次股权转让的工商变更。

本次股权转让系陈咏为实现个人投资的全部退出而进行，为天马时空股东之间的股权转让，未聘请评估机构进行评估。此次交易为交易双方秉承平等自愿、互惠互让的原则而进行，转让价格由交易双方协商决定。按照本次股权转让的价格，当时天马时空企业价值为 1,583.33 万元。2013 年 12 月，天马时空手机游戏《全民奇迹》的 DEMO 版本（开发阶段核心版本）开发完成，预示了天马时空未来的发展前景和盈利能力。结合天马时空上述业务发展情况，本次股权转让作价具有其合理性。

本次股权转让已获天马时空股东会审议通过，天马时空其他股东均放弃其优先购买权，且已依法办理了股权转让所涉及的工商变更登记等手续；本次股权转让符合相关法律法规及天马时空公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形。

4、2014 年 3 月

2014 年 3 月 18 日，公司召开股东会并通过决议，同意邱腾熙将其持有天马时空的 4.4% 股权，即 5.5 万元货币出资以 58 万元转让给赵勇（赵勇系天马时空另一股东恺英网络的上层股东，但非控制人）；同意邱腾熙将其持有天马时空的

27.6%的股权，即 34.5 万元货币出资转让给邱祖光（邱腾熙之父）。2014 年 3 月 18 日，邱腾熙与赵勇、邱祖光分别签署了《股权转让协议书》。2014 年 3 月 18 日，天马时空完成了上述股权转让的工商变更。

本次股权转让中：（1）邱腾熙与邱祖光（邱腾熙之父）之间的股权转让系直系亲属之间的股权转让；（2）邱腾熙与赵勇之间的股转让系因赵勇（恺英网络股东）希望个人对天马时空进行投资而发生，此次股权转让未聘请评估机构进行评估，转让价格由交易双方协商决定。按照本次股权转让的价格，当时天马时空企业价值为 1,318.18 万元。2014 年 3 月，天马时空大的手机游戏《全民奇迹》的内测版本已研发完成，预示了天马时空未来的发展前景和盈利能力。结合天马时空上述业务发展情况，本次股权转让作价具有其合理性。

本次股权转让已获天马时空股东会审议通过，天马时空其他股东均放弃其优先购买权，且已依法办理了股权转让所涉及的工商变更登记等手续；本次股权转让符合相关法律法规及天马时空公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形。

5、2014 年 9 月

（1）本次股权转让情况

2014 年 9 月 25 日，天马时空召开股东会并通过决议，同意增加注册资本；同意股东进行相关股权转让（转让详情见下表所示）。2014 年 11 月 6 日，天马时空完成了本次增资和股权转让的工商变更登记手续，并取得新的《企业法人营业执照》。

根据该等决议、股东签署的股权转让协议，股权转让的情况如下：

转让方	受让方	转让的出资额 (万元)	股权比例	转让对价 (元)
恺英网络	天马合力	1.25	1%	0
杜海	天马合力	0.14375	0.115%	0
李少明	天马合力	0.14375	0.115%	0

赵勇	天马合力	0.275	0.22%	0
邱祖光	天马合力	1.725	1.38%	0
刘惠城	天马合力	2.7125	2.17%	0
刘惠城	恺英网络	2.3516	1.6931%	474,070.73
赵勇	恺英网络	0.2079	0.1497%	41,903.21
邱祖光	恺英网络	1.4684	1.0572%	296,026.06

本次股权转让中：

①恺英网络、杜海、李少明、赵勇、邱祖光、刘惠城无偿将合计 6.25 万元出资额转让予天马合力。天马合力为天马时空的员工持股平台，是为实现天马合力对核心员工的股权激励而设立的。各股东均一致同意无偿出让一部分股权予天马合力。该部分股权转让已获天马时空股东会审议通过，天马时空其他股东均放弃其优先购买权，且已依法办理了股权转让所涉及的工商变更登记等手续；本次股权转让符合相关法律法规及天马时空公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形。

②刘惠城、赵勇、邱祖光转让给恺英网络的交易系因恺英网络希望增加对天马时空的投资而发生，系天马时空股东之间的股权转让。上述交易中，对天马时空企业价值的估值为 2,800 万元（基于股权转让及增资均完成后的股权比例计算），该估值为交易双方本着平等自愿、互让互惠的原则，协商确定的股权转让价格，该作价具有合理性。该部分股权转让已获天马时空股东会审议通过，天马时空其他股东均放弃其优先购买权，且已依法办理了股权转让所涉及的工商变更登记等手续；本次股权转让符合相关法律法规及天马时空公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形。

2014 年 4 月，金星投资与天马股东就增资事宜进行协商，并于 2014 年 6 月达成交易约定。当时恺英网络为防止股权稀释，希望原股东刘惠城、赵勇、邱祖光向其转让部分股份，以维持其对天马时空的 20%股权比例。刘惠城、赵勇、邱祖光最终同意向恺英网络转让 2.9%股权，且作价与金星投资增资作价一致。该等转让与金星投资增资事宜在 2014 年 9 月 25 日获得天马时空股东会通过。

（2）本次股权转让涉及的股份支付情况

①股份支付基本情况

2014年8月《全民奇迹》游戏研发完成并测试上线后，天马时空股东为激励员工，计划对公司员工进行股权激励，并于2014年9月确定了激励计划、激励名单及股权激励的份额。

2014年9月，刘惠城、刘连成设立北京双城兄弟科技有限公司（以下简称“双城兄弟”），其中刘惠城出资2.97万元，持股99%；刘惠城出资0.03万元，持股1%。

2014年9月，双城兄弟（有限合伙人）和刘连成出资设立了员工持股平台——北京天马合力投资中心（有限合伙）（普通合伙人，以下简称“天马合力”），其中刘连成以货币认缴出资2.97万元，双城兄弟以货币认缴出资0.03万元。2014年9月，根据股东会决议，同意刘惠城、杜海、李少明、上海恺英网络科技有限公司、赵勇、邱祖光将所持天马时空合计5%股权无偿转让予天马合力，同时，同意天津金星投资有限公司对天马时空增资。增资和股权转让完成后，天马合力持有天马时空的股比被稀释为4.5%。

在2014年9月，天马时空股东向天马合力转让股权时，天马合力作为专用的员工持股激励平台，已经确认了被激励员工及每名被激励员工的持有份额，但由于收集齐全所有被激励员工的工商登记证件需花费一定时间，且考虑到金星投资将对天马时空进行投资，故为了一次性完成工商变更，由刘连成先期代所有被激励员工出资，与双城兄弟一起设立了天马合力。刘连成将尽快将其暂代持有的天马合力份额落回到实际被激励员工。

2014年12月，经天马合力全体合伙人一致同意，刘连成将其所持有的天马合力合计53.4%的财产，即实缴出资额16020元转让予其他12名被激励员工：将1%的财产份额（实缴出资额300元）以300元转让予李瑞锋；将2%的财产份额（实缴出资额600元）以600元转让予黄华；将0.75%的财产份额（实缴出资额225元）以225元转让予周爱新；将1%的财产份额（实缴出资额300元）

以 300 元转让予卢俊宝；将 21%的财产份额（实缴出资额 6,300 元）以 6,300 元转让予高晓辉；将 0.7%的财产份额（实缴出资额 210 元）以 210 元转让予邱霞；将 0.7%的财产份额（实缴出资额 210 元）以 210 元转让予刘波；将 21%的财产份额（实缴出资额 6300 元）以 6300 元转让予沈志祥；将 0.8%的财产份额（实缴出资额 240 元）以 240 元转让予刘阳；将 2.5%的财产份额（实缴出资额 750 元）以 750 元转让予李腾；将 0.75%的财产份额（实缴出资额 225 元）以 225 元转让予冀永；将 1.2%的财产份额（实缴出资额 360 元）以 360 元转让予朱成尧。转让完成后，天马合力各合伙人持股份额真实，不存在代持情况。

上述股权转让完成后，天马合力各合伙人出资及出资比例如下：

序号	合伙人	出资金额（元）	出资比例
1	李瑞锋	300	1.00%
2	黄华	600	2.00%
3	周爱新	225	0.75%
4	卢俊宝	300	1.00%
5	高晓辉	6,300	21.00%
6	邱霞	210	0.70%
7	刘波	210	0.70%
8	沈志祥	6,300	21.00%
9	刘连成	13,680	45.60%
10	刘阳	240	0.80%
11	李腾	750	2.50%
12	冀永	225	0.75%
13	朱成尧	360	1.20%
14	北京双城兄弟科技有限公司	300	1.00%
	合计	30,000	100%

②股份支付中股权公允价值确定依据

天马时空通过股权激励核心员工，从而激励员工更好的为天马时空提供服务。为了尽快实现员工的股权激励，避免天马时空股权的多次工商变更登记手续，计划将天津金星对天马时空的增资和股权激励的股份转让同一次进行工商变更登记，故于 2014 年 9 月设立了天马合力作为持股平台，并进行了天马时空的股权转让。

天马合力设立时，为了追求时间进度，未及时按照确定的激励计划将天马合力股权落实到每位被激励员工，而是由被激励员工中股权激励份额最大的刘连成代所有被激励员工进行了出资，并在之后迅速将持有份额转给了被激励员工。

虽然天马合力设立时未将份额落实到全部被激励员工，但在天马合力设立时，已确定了股权激励对象和激励金额，且天马合力设立时上述被激励对象均已在天马时空任职，之后又很快完成了激励份额的落实。因此，以天马合力受让天马时空股权时点，作为本次股权支付的授予日。考虑到该授予日距金星投资增资天马时空的时间更接近，故参考金星投资增资天马时空的估值 2,800.00 万元，作为公允价值计算股份支付金额。

③股份支付涉及的公允价值的合理性

根据《企业会计准则第39号——公允价值计量》第二条的规定，“公允价值，是指市场参与者在计量日发生的有序交易中，出售一项资产所能收到或者转移一项负债所需支付的价格”。

根据《企业会计准则第39号——公允价值计量》第十四条的规定，“企业以公允价值计量相关资产或负债，应当采用市场参与者在对该资产或负债定价时为实现其经济利益最大化所使用的假设。市场参与者，是指在相关资产或负债的主要市场（或最有利市场）中，同时具备下列特征的买方和卖方：（一）市场参与者应当相互独立，不存在《企业会计准则第36号——关联方披露》所述的关联方关系；（二）市场参与者应当熟悉情况，能够根据可取得的信息对相关资产或负债以及交易具备合理认知；（三）市场参与者应当有能力并自愿进行相关资产或负债的交易”。

根据《企业会计准则第39号——公允价值计量》第三十四条的规定，“（二）不存在相同或类似负债或企业自身权益工具可观察市场报价，但其他方将其作为资产持有的，企业应当在计量日从持有该资产的市场参与者角度，以该资产的公允价值为基础确定该负债或自身权益工具的公允价值”。

金星投资作为市场参与者，投资前与天马时空不存在关联方关系，且熟悉游戏业务和投资业务情况，增资天马时空为自愿交易。参考上述规定，金星投资交

易价格符合公允价值的要求,由于金星投资增资交易时间与股份支付授予日相距较近,天马时空经营情况变动较小,因此,以金星投资增资价格作为本次股权支付的公允价值具有合理性。

④相关会计处理符合《企业会计准则》规定

根据《企业会计准则第 11 号——股份支付》第二条和第五条的规定,天马时空股东向天马合力进行股权转让,系为换取职工服务而授予权益工具。因此,本次股份支付公司应一次性确认 $2,800 \text{ 万元} \times 4.5\% - 3 \text{ 万元} - \text{扣除刘惠城持有部分 } 1.22 \text{ 万元} = 121.78 \text{ 万元}$ 的股份支付费用,并确认相应金额的资本公积。相关会计处理符合《企业会计准则》的规定。

注:2,800 万元系股份支付授予日天马时空公允价值;4.5%系员工持股平台天马合力持有天马时空股权比例;3 万元系天马合力注册资本,即股份支付员工所支付的对价;1.22 万元系刘惠城通过双城兄弟持有天马合力份额,从而间接持有天马时空股权,在本次股份支付的授予部分,因刘惠城为公司原股东,因此不作为股份支付对象。

注:《企业会计准则第 11 号——股份支付》第二条,“股份支付,是指企业为获取职工和其他方提供服务而授予权益工具或者承担以权益工具为基础确定的负债的交易”。《企业会计准则第 11 号——股份支付》第五条,“授予后立即可行权的换取职工服务的以权益结算的股份支付,应当在授予日按照权益工具的公允价值计入相关成本或费用,相应增加资本公积。”

(三) 增资

1、2013 年 6 月

2013 年 6 月 25 日,天马时空召开股东会并通过决议,同意公司注册资本由 100 万元增加到 125 万元,由新股东恺英网络以货币形式向公司新增注册资本 25 万元,股权比例 20%;增资价格经双方协商确定为 280 万元。2013 年 8 月 23 日,天马时空办理完成了本次增资的工商变更登记。本次增资对天马时空企业价值的估值为 1400 万元。本次增资引入了新股东恺英网络,双方在《投资合作协议》

中就未来业务发展等情况进行了相关约定，本次交易作价基于恺英网络对双方未来合作情况及天马时空未来发展情况的商业判断确定，具有其合理性。

天马时空本次增资已获天马时空股东会审议通过，并已依法办理了增资所涉及的工商变更登记手续；本次增资符合相关法律法规及天马时空公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而增资的情形。

2、2014 年 9 月

2014 年 4 月，金星投资与天马股东就增资事宜进行协商，并于 2014 年 6 月达成交易意向。

2014 年 9 月 25 日，天马时空召开股东会并通过决议，同意增资并同意相应股东进行股权转让。天马时空注册资本由 125 万元增加到 138.89 万元，此次增加的 13.89 万元由新股东金星投资以货币形式增资，增资及股权转让完成后，金星投资持有天马时空 10.0%股权。本次增资对天马时空企业价值的估值为 2800 万元人民币（基于股权转让及增资均完成后的股权比例计算），该估值为交易各方本着平等自愿、互让互惠的原则协商确定的增资作价，该作价具有合理性。

天马时空本次增资已获天马时空股东会审议通过，并已依法办理了增资所涉及的工商变更登记手续；本次增资符合相关法律法规及天马时空公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而增资的情形。

天马时空于 2014 年 11 月 6 日完成了上述增资的工商变更。

刘惠城、赵勇、邱祖光向恺英网络转让股份，金星投资对天马时空增资的价格主要依据 2014 年 4-8 月各方对天马时空的价值判断。天马时空的《全民奇迹》于 2014 年 8 月测试，于 2014 年 10 月 16 日登陆苹果助手。在 2014 年 4-8 月，当时，天马时空游戏产品尚未表露出后续较强的市场价值。刘惠城、赵勇、邱祖光向恺英网络转让股份，金星投资对天马时空增资的价格是合理的。

3、2015 年 3 月

2015年3月1日，天马时空召开股东会并通过决议，同意将注册资本增加至1,000万元，新增加的注册资本861.11万元由各股东按持股比例将资本公积和未分配利润转增注册资本。

天马时空股东会决议同意本次资本公积和未分配利润转增股本，履行了必要的审议和批准程序，符合法律法规及公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定的情形。

十三、对天马时空使用《奇迹 MU》版权的相关说明

（一）《奇迹 MU》版权分享情况，以及版权金费用、版权分成收入的约定

根据恺英网络的全资子公司上海悦腾与韩国网禅（Webzen Inc.）于2014年7月10日签署的《知识产权许可协议》（INTELLECTUAL PROPERTY RIGHT LICENSE AGREEMENT）并于2014年11月26日签署的补充协议，以及天马时空与恺英网络于2014年5月28日签署的《<全民奇迹>独家发行运营合作协议》并于2014年12月1日签署的补充协议，上海悦腾及天马时空分享韩国网禅《奇迹 MU》版权的基本情况如下：

1、韩国网禅许可上海悦腾在中国大陆地区为开发游戏而使用《奇迹 MU》网络游戏的版权，上海悦腾及其关联公司天马时空可以共同开发《奇迹 MU》的手机游戏版本《全民奇迹》。

2、版权使用费包括一次性支付固定金额的许可费100万美元，以及许可使用期限内按照运营情况按月分期结算和支付的使用费。

（1）一次性支付固定金额的许可费100万美元，全部由上海悦腾承担。

（2）授权期限内按运营收入情况按月分期结算和支付的使用费，由天马时空、上海悦腾各承担50%。该等使用费的具体计算方式如下：

总收入（月度）	小于 1,200 万元	大于 1,200 万元且小于 3,000 万元	大于 3,000 万元

支付使用费比例	全部净收益的 6%	全部净收益的 8%	全部净收益的 10%

注：“净收益”指游戏总收入扣除结算及渠道成本后的收益。

3、除许可费和使用费外，上海悦腾还应根据具体运营情况在满足奖励条件时向韩国网禅支付 100 万美元额外奖励，该等奖励金全部由上海悦腾承担，天马时空无需承担。奖励金具体计算方式如下：

	奖励费用	奖励条件
首期奖励	50 万美元	许可使用期限内总收入超过 3 亿元
后续奖励	50 万美元	许可使用期限内总收入超过 5 亿元

根据上述列示的《奇迹 MU》版权分享情况，上海悦腾需承担一次性支付固定金额 100 万美元的版权金费用，以及总金额为 100 万美元的奖励费用；天马时空和上海悦腾按照各自 50%的比例，共同承担韩国网禅的版权分成成本，版权分成成本占运营收入的比例如上披露。

（二）延长、解除或终止授权的约定条件和条款

1、授权许可的有效期

上海悦腾与韩国网禅于 2014 年 7 月 10 日签署的《知识产权许可协议》，约定其授权许可的有效期为 2 年，自《全民奇迹》上线收费之日起计算。

2、延长授权的情形

《知识产权许可协议》第 9.1 条约定：如在该协议到期前第 6—第 3 个月内的游戏总收入超过 3,000 万元，则双方将通过共同签署书面协议的方式决定是否延长一年许可期限。

3、解除或终止授权的情形

《知识产权许可协议》第 11.1 条约定：该协议可经双方一致书面同意终止。该等终止应于双方共同签署书面文件终止本协议后 7 个工作日生效。

《知识产权许可协议》第 11.2 条约定：本协议可经各方签署书面协议而终止，该等终止可由一方提起，并发送终止协议的通知。该等通知可基于下述(a)至(e)项所述原因由一方向另一方发送：

(a)任何一方收到法庭关于暂时扣押、非终局判决的判令，或对该方执行本协议所需固定资产扣留或拍卖的通知，进而导致其无力偿债或破产，因而该方无法履行其在本协议项下的义务；

(b)对该协议项下条款的持续实质性违约，如该等违约于收到指明该等实质性违约本质起 10 日内无法补救；

(c)应付日期 20 日内，发生该协议附件所述延期付款或经常性迟延支付；

(d)因另一方于适用区域（该协议项下指中国大陆地区、台湾、香港、澳门，下同）违反，或被声称违反适用法律法规而被合理认定为无法继续提供服务，或采取可合理认定为不雅或极度不道德的行为；或

(e)经向另一方提前 3 个月发送事先书面通知，如自游戏上线收费之日起 6 个月后，该协议期限内任意 3 个月月均总收益少于 300 万元。

(f)商业服务在适用区域外启动后，因被许可人违反其提供合理技术支持（技术支持的细节由双方决定并列于每一排他性许可协议和/或其修订、和/或其补充协议之中）的义务，包括但不限于依据该协议进行内容更新、漏洞修复及错误更正，而导致许可人无法继续提供服务。

为避免对本条项下上述（a）至（e）条款所述任何时段或任何情形下的期间产生疑问，发起终止的通知应于上述（a）至（e）条款所述期间终止后发送。

因违反本协议条款而导致的本协议的终止，自终止协议约定的生效日起生效。

《知识产权许可协议》第 11.3 条约定：除该协议按上述约定延期外，该协议应在到期日或许可方所有权终止之日期满。

4、解除或终止授权的法律后果

《知识产权许可协议》第 11.4 条约定：该协议期满或终止后，被许可方应立即：

向许可方支付截至该协议期满或终止日任何应支付但未支付的许可费和使用费；

应许可方要求返还、销毁或处置许可方提供的所有、以任何形式记录的技术和专有技术（同时，被许可方代表其自身及其员工同意在本协议期满或终止后不得以任何形式制作或保留技术、专业知识副本）；

立即停止在中国大陆、香港、澳门地区出版、发行授权产品；

停止使用该协议约定的知识产权及指定的任何应用程序，和/或注册本协议约定的知识产权（如有）；

尽管有上述约定，在该协议终止或期满后，被许可方根据该协议约定已向许可方支付的费用在任何情况下不可退还。

（三）延长授权期限的可行性及有关影响

1、延长授权期限的可行性

根据本次评估报告、评估说明和重组报告书中，对《全民奇迹》游戏产品自 2014 年 8 月上线测试收费至 2015 年 5 月的游戏实际收入、以及评估师根据《全民奇迹》历史收入情况及游戏业务的发展趋势对自 2015 年 6 月至 2016 年 8 月（《知识产权许可协议》授权许可有效期 2 年届满之月）的游戏收入预测金额如下：

项目（万元）	2014 年 8 月	2014 年 9 月	2014 年 10 月	2014 年 11 月	2014 年 12 月
游戏流水	6.46	51.62	1,028.59	3,702.46	20,687.14
项目（万元）	2015 年 1 月	2015 年 2 月	2015 年 3 月	2015 年 4 月	2015 年 5 月
游戏流水	24,245.31	19,927.42	26,548.10	21,472.20	39,058.15
项目（万元）	2015 年 6 月	2015 年 7 月	2015 年 8 月	2015 年 9 月	2015 年 10 月
游戏流水	32,101.37	23,947.98	18,454.81	15,669.34	13,474.86
项目（万元）	2015 年 11 月	2015 年 12 月	2016 年 1 月	2016 年 2 月	2016 年 3 月
游戏流水	11,798.07	10,379.02	9,571.57	8,842.84	7,980.66
项目（万元）	2016 年 4 月	2016 年 5 月	2016 年 6 月	2016 年 7 月	2016 年 8 月
游戏流水	7,202.55	6,500.30	5,866.52	5,294.54	4,778.32

根据预测，在《知识产权许可协议》到期前第 6 至第 3 个月，即 2016 年 3 月至 2016 年 6 月《全民奇迹》的游戏流水合计 27,550.03 万元，超过《知识产权许可协议》第 9.1 条约定的延长授权期限标准。

《全民奇迹》游戏实际运营情况好于预测，2015 年 6 月-9 月，《全民奇迹》累计流水金额 12.28 亿元，高于预测的 9.02 亿元。

截至反馈意见出具日，上海悦腾与韩国网禅签署的《知识产权许可协议》及其补充协议、天马时空与恺英科技签署的《<全民奇迹>独家发行运营合作协议》及其补充协议均正常履行，《知识产权许可协议》不存在、亦没有确切证据表明将会发生相关解除或终止授权的情形。

延长授权期限不存在重大障碍。

2、是否延长授权期限，对本次交易中天马时空评估值无影响

根据《天马时空评估报告》，截至评估基准日 2015 年 5 月 31 日，天马时空股东全部权益的评估值为 335,043.71 万元。根据《天马时空评估说明》，由于《知识产权许可协议》约定的《奇迹 MU》授权期到 2016 年 8 月到期，故在对天马时空 2015 年 6 月至 2017 年的收入预测过程中，对《全民奇迹》自身的收入预测期也到 2016 年 8 月，与授权期到期时间一致。

由于在天马时空的评估预测中，对《全民奇迹》的预测已经考虑了授权期限到期的影响。《全民奇迹》收入预测的停止时间与授权期到期保持一致，无论是否延长授权期限，对于授权期后的《全民奇迹》均未预测收入，故是否延长授权期限，对本次交易中天马时空评估值无影响。当然，如果延长授权期限，《全民奇迹》将会在延长期限内，继续为天马时空创造收益，从而增加天马时空的收益。

3、是否延长授权期限对天马时空未来经营稳定性的影响

除正在运营的《全民奇迹》游戏外，天马时空目前自主研发及与其他公司合作开发的游戏产品主要如下：

（1）《全民传奇》（暂定名）

《全民传奇》（暂定名），为天马时空利用其获得的热血传奇游戏的 IP 素材和资料，由天马时空开发的一款基于 Unity 3D 引擎的移动端游戏产品。截至反馈答复出具日，该游戏已经完成内测前的开发阶段，即将进入内测阶段，并计划于 2015 年底前上线测试运营。

（2）《超能功夫》（暂定名）和《全民无双》（暂定名）

天马时空通过技术授权方式与北京瓦力网络科技有限公司合作开发两款游戏《超能功夫》（暂定名）和《全民无双》（暂定名）并获取分成收益。两款游戏分别预计于 2015 年 10 月底和 2016 年 2 月上线测试、运营。

天马时空在研新游戏的上线，将增加天马时空的收入，同时降低《全民奇迹》对天马时空的重要性。天马时空拥有优秀的开发技术，能够通过不断的开发并运营新的游戏产品，使天马时空未来的收入和利润保持上升。《全民奇迹》游戏随着时间的推移，预测收入逐渐减少，对天马时空的收入贡献不断降低，并在 2016 年 8 月之后停止预测《全民奇迹》的收入。故是否延长授权期限对天马时空未来经营稳定性不构成影响。

十四、《全民奇迹》收入确认原则、时点及依据

（一）《全民奇迹》业务流程

1、《全民奇迹》的运营模式

根据天马时空与恺英网络（包含恺英网络子公司）签订的《<全民奇迹>独家发行运营合作协议》及相关补充协议，恺英网络以支付版权金、分成款的方式取得了《全民奇迹》游戏独家发行权。在独家代理发行的模式下，由恺英网络负责《全民奇迹》在指定区域内的推广和运营，恺英网络与百度多酷/91 助手、腾讯、UC、昆仑、App 等游戏平台运营商合作，上线《全民奇迹》游戏，并与百度多酷/91 助手、腾讯、UC、昆仑万维、App 等平台方进行收益分成，恺英网络获得分成收益后，再与天马时空按照代理协议进行分成。

2、《全民奇迹》游戏的收费模式

《全民奇迹》采用虚拟道具销售收费模式，即：移动网络游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。

3、《全民奇迹》的结算模式

（1）游戏运营收入：

游戏运营收入由天马时空与恺英网络按月结算，除韩国渠道外，恺英网络于次月向天马时空发送上月运营分成收入账单，天马时空取得账单并与后台统计数据核对，核对无误后双方进行结算。

韩国渠道由恺英网络授权韩国网禅平台负责运营，分成收入账单一般于 3 个月内发送并核对确认。

（2）游戏授权金收入：

恺英网络直接向天马时空支付的部分，于游戏正式商业化运营后，游戏流水达到一定金额时一次性支付。恺英网络通过对第三方进行游戏授权获取的游戏授权金部分，于恺英网络收到授权金后，支付 50%给天马时空。

（二）《全民奇迹》收入确认原则、时点及依据

1、游戏运营收入

根据《企业会计准则第 14 号——收入》的第四条规定：“销售商品收入同时满足下列条件的，才能予以确认：（一）企业已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；（二）企业既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；（三）收入的金额能够可靠地计量；（四）相关的经济利益很可能流入企业；（五）相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。”

根据上述业务流程及企业会计准则规定，可以判断：天马时空在取得合作方提供的按协议约定计算、并经双方核对无误的计费对账单，且《全民奇迹》游戏玩家支付虚拟货币购买游戏内的虚拟道具时，将满足收入确认条件。

因此，《全民奇迹》的收入确认原则为：天马时空在取得合作方提供的按协议约定计算、并经双方核对无误的计费对账单后，且游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时，确认收入。

2、游戏授权金收入

游戏授权金收益属于让渡资产使用权收入，根据《企业会计准则第 14 号——收入》第十八条的规定：“（二）使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。”根据协议，天马时空在授权期限内负责提供《全民奇迹》相关的全部技术维护和支持服务，因此，天马时空对《全民奇迹》授权金收入，按照授权协议约定的授权期限内按直线法摊销。

（三）同行业公司同类业务收入确认原则比较

根据下述同行业公司披露的公开信息，其对游戏收入的收入确认原则如下，与《全民奇迹》收入确认的核心原则相同。

1、中青宝：网络游戏平台将其在合作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。

2、游族网络：一般联合运营：本集团在与合作运营的其他游戏运营商定期核对数据无误后确认营业收入。授权运营：本集团将收取的版权金计入递延收益，并在协议约定的受益期间内对其按直线法进行摊销并确认为营业收入。

3、天舟文化：联合运营模式是指公司负责游戏运营，游戏推广服务商负责用户推广的一种运营模式。在这种模式下，游戏推广服务商通过游戏的推广获取游戏玩家，游戏玩家在游戏推广服务商处注册账号并通过该账号登录游戏；游戏推广服务商负责充值服务以及计费系统的管理，公司负责游戏版本的更新及技术支持和维护，并提供客户服务；游戏玩家在游戏推广服务商的充值系统中进行充值，取得虚拟货币；游戏推广服务商将游戏玩家实际充值并消费的金额按协议约定的比例计算分成，在双方核对数据确认无误后，确认营业收入。

十五、对天马时空其他情况的说明

（一）本次拟收购对象天马时空未许可他人使用自有资产，也不存在作为被许可方使用他人资产的情况。

（二）本次掌趣科技收购天马时 80%股权的交易不涉及债权债务转移。

（三）天马时空的重大会计政策或会计估计与掌趣科技不存在重大差异，也不存在按规定将要进行变更的情况。

（四）本次交易取得天马时空股东的同意或符合公司章程规定的股权转让前置条件的情况

天马时空已召开股东会并通过决议同意掌趣科技以发行股份及支付现金的方式收购天马时空 80%的股权，恺英网络同意放弃本次股权转让的优先购买权。因此，本次交易已经取得天马时空章程规定的股权转让前置条件。

（五）本次拟收购的标的天马时空为完整经营性资产，不存在影响其独立性的协议或其他安排（如让渡经营管理权、收益权）等

（六）截至本报告书出具日，天马时空未因涉嫌犯罪而被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查，未受到行政处罚或者刑事处罚。

（七）拟购买资产报告期内的会计政策及相关会计处理：

1、收入的具体确认原则：

（1）移动终端单机游戏

在收到电信运营商或服务商提供的计费账单并经公司相关部门核对结算金额后，确认为收入。

（2）移动终端联网游戏、互联网页面游戏

公司官方网站上运营的自有网络游戏：道具收费模式下，在游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时确认收入。

公司官方网站上运营的合作网络游戏、公司与网络游戏平台合作运营的网络游戏：在取得合作方提供的按协议约定计算并经双方核对无误的计费账单后，确认为收入。

2、会计政策和会计估计与同行业或同类资产之间的差异及对利润的影响：

经查阅同行业上市公司年报等资料，天马时空的收入确认原则和计量方法、应收款项坏账准备计提政策、固定资产折旧年限及残值率等主要会计政策和会计估计与同行业上市公司不存在重大差异，对天马时空利润无重大影响。

3、财务报表编制基础

以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照企业会计准则的有关规定，编制财务报表。

（八）关于对单一产品是否存在依赖的相关说明

1、现有《全民奇迹》游戏运营情况良好，《奇迹 MU》IP 授权续期可期

天马时空从事移动网络游戏的研发，其目前收入来源于正在运营的游戏产品《全民奇迹》的收入。

《全民奇迹》游戏产品于 2014 年 10 月正式全面推广上线，2014 年 12 月便进入苹果 App Store 畅销游戏排行榜前 5 名。截至本次交易评估基准日 2015 年 5 月 31 日，《全民奇迹》共有注册用户 2,486.85 万人，累计充值金额 156,727.44 万元。评估基准日后，《全民奇迹》依然保持了强劲的盈利能力，2015 年 6 月—9 月《全民奇迹》累计充值金额 122,838.62 万元，平均每月充值金额高达 30,709.66 万元。随着《全民奇迹》海外新增运营地区的不断增加，《全民奇迹》游戏运营情况良好。

《全民奇迹》游戏使用了韩国网禅授权的《奇迹 MU》版权，根据授权协议，如在授权协议到期前第 6—第 3 个月内的游戏总收入超过 3,000 万元，则将通过签署书面协议的方式决定是否延长一年许可期限。根据中联评估的预测，《全民奇迹》游戏在授权协议到期前第 6 至第 3 个月（即 2016 年 3 月至 2016 年 6 月），

预期游戏流水合计为 27,550.03 万元，能够满足延长授权期限的标准。另一方面，韩国网禅通过获取《奇迹 MU》的版权分成款，代理《全民奇迹》韩国地区的发行，其通过《全民奇迹》的运营也获取了较大的经济利益，如不续约，将给其自身带来较大经济利益的流失损失。

《全民奇迹》游戏产品目前运营情况良好，《奇迹 MU》版权能够合理预期实现续期。

2、具有 IP 优势的在研游戏《全民传奇》（暂定名）上线后，将成为新的收入增长点

天马时空在研精品游戏产品《全民传奇》（暂定名）的主要研发工作均已完成，将在 2015 年 11 月底之前进行首次对外上线封测，并将在 12 月进行留存、付费测试，留存、付费测试完成后，将进行该游戏的大规模推广和曝光宣传。

《全民传奇》（暂定名）游戏产品，依托于天马时空获取的《热血传奇》的 IP 授权，为天马时空又一款拥有强势 IP 的移动精品游戏产品。《热血传奇》为盛大游戏于 2001 年推出、并持续耕耘十几年的顶尖端游游戏产品，其 IP 资源与《奇迹 MU》相比，拥有更为庞大的用户群、市场影响力也更强。此次天马时空获得《热血传奇》IP 授权，依托强势 IP 资源，瞄准传奇类游戏用户市场，通过 3D 高品质游戏美术画面的展现，为广大玩家提供一款区别与市面已有的复古 2D 传奇类游戏、具备华丽美术效果的 3D 重度 MMORPG “传奇类” 手游。

《全民传奇》（暂定名）使用了优质游戏 IP 资源，融入天马时空《全民奇迹》游戏开发过程中积累的研发技术引擎和研发经验，并区别于市场上已有的传奇类游戏产品，具备创新玩法和更加华丽的 3D 美术效果。《全民传奇》（暂定名）在其研发阶段，就受到了行业中各主要游戏运营渠道的重视，积极与天马时空进行前期接洽。

天马时空在研游戏《全民传奇》（暂定名）的后续上线运营，将为天马时空带来较大的游戏运营收入，成为天马时空收入的重要来源。

3、通过游戏开发技术引擎授权，参与合作开发游戏的运营收益分成

天马时空在《全民奇迹》游戏的开发过程中，积累了一套具有技术优势的 ARPG 游戏开发引擎。通过在游戏研发过程中对此套 ARPG 游戏开发引擎的使用，可以使开发者得以在现有游戏系统、核心组件的基础上进行游戏开发，缩短了游戏开发周期，提升了游戏开发的效率，降低了游戏开发成本。同时，天马时空《全民奇迹》游戏的开发和运行也是建立在此套引擎技术之上，《全民奇迹》游戏的成功运营，也是对此套技术引擎稳定性的成功测试，使用经过稳定性验证的 ARPG 游戏开发引擎，将增强新开发产品的稳定性，增强游戏开发的成功率。

天马时空拥有的游戏开发引擎技术，主要包括动态资源框架、渲染器、渠道接入框架和自动化版本发布系统，能够为 ARPG 游戏提供动态的资源框架，为 ARPG 游戏提供更加炫目的美术效果，使 ARPG 游戏能够统一而有效地接入 SDK，以及实现 ARPG 游戏的便捷更新。

天马时空自身积累的 ARPG 游戏开发引擎技术的价值，获得行业内游戏研发公司的认可。天马时空通过将游戏开发引擎技术对外授权，与游戏研发公司合作开发新的游戏产品，并获取合作开发游戏产品一定比例的运营收益。天马时空已与北京瓦力网络科技有限公司（以下简称“瓦力网络”，为雷军参股投资移动互联网公司）就两款游戏使用天马时空的游戏开发引擎签订了软件联合开发合作协议。通过合作开发，天马时空只需将其开发的 ARPG 游戏开发引擎授权给瓦力网络使用，并提供一定技术支持，具体游戏开发过程由瓦力网络负责，天马时空即可按比例分享游戏运营后的收益。具体游戏收益分成情况如下：

“合作方将按月度向天马时空支付特定游戏产品的运营收入分成，收益分成计算方式为：

特定游戏产品月度运营收入=特定游戏产品安卓渠道月度运营收入+特定游戏产品 IOS 渠道月度运营收入；

当特定游戏产品月度运营收入超过(含)人民币 2,000 万,但低于人民币 5,000 万时,天马时空应得分成=(2,000 万×20%)+(特定游戏产品月度运营收入-2,000 万)×18%);

当特定游戏产品月度运营收入超过（含）人民币 5,000 万时，天马时空应得分成=（2,000 万×20%）+（3,000 万×18%）+（（特定游戏产品月度运营收入-5,000 万）×15%）；

无论采取上述何种方式计算，天马时空从该款特定游戏产品中所获月度分成总额上限为每月人民币 1,000 万元，以上计算金额为税前金额。”

天马时空与瓦力网络合作研发的两款游戏，暂定名分别为《超能功夫》和《全民无双》，由天马时空提供 ARPG 游戏开发引擎并提供一定技术支持，由瓦力网络负责获取 IP 资源并完成具体游戏开发。随着与瓦力网络合作研发的游戏产品，在 2015 年底和 2016 年初陆续上线运营，将为天马时空带来新的收入增长点。

对于 ARPG 游戏技术引擎的授权合作，天马时空还在与其他知名互联网公司进行协商和协议谈判中。随着授权及合作开发游戏产品的上线和合作游戏数量的增加，天马时空未来来自于合作开发游戏产品的收益将增大，成为天马时空未来新的收入增长点。

4、天马时空公司品牌提升，合作谈判中的话语权增强

《全民奇迹》的成功研发和运营，提升了天马时空的知名度和市场影响力，使其在游戏合作中的话语权得到提高。天马时空通过搭建自己的市场和商务推广渠道，在未来的游戏运营中，可自己直接对接游戏渠道，不经过代理发行商，从而在游戏运营产业链条中，获取研发商和发行商两部分的利益。

随着天马时空在游戏行业及产业链中话语权的提高，其在与游戏渠道的游戏合作协议谈判中，将能获得相比天马时空初创时期更高的分成比例，从而增加天马时空公司的收益。

提升的合作话语权，将使天马时空通过新上线的游戏获得更多的经济利益，进一步降低来源于《全民奇迹》收入在总收入中的占比。

5、强大的研发实力，使得天马时空能够持续开发游戏产品并获取收益

天马时空通过《怒斩》和《全民奇迹》游戏产品的研发，积累了有价值的游

戏开发引擎技术，沉淀了游戏开发和运营的宝贵经验，打磨了一只具有研发技术优势的开发团队。天马时空强大的 ARPG 游戏开发实力，成为天马时空能够持续开发游戏产品并运营获取收益的重要保障。通过持续的新游戏开发和运营，天马时空将获得更多的游戏产品收入来源，随着《全民奇迹》游戏正常生命周期的发展，以及新游戏产品的上线，将使得天马时空来源于《全民奇迹》游戏收入的比例不断降低。

综上所述，尽管《全民奇迹》游戏为目前天马时空收入的唯一来源，但未来随着天马时空自研游戏《全民传奇》（暂定名）和合作开发游戏的上线运营，来源于《全民奇迹》游戏的收入在天马时空收入中的占比将逐步降低，天马时空将不再对《全民奇迹》游戏收入构成依赖。

第五节 交易标的基本情况——上游信息

一、上游信息基本情况

公司名称:	上游信息科技（上海）有限公司
公司类型:	有限责任公司（国内合资）
公司住所:	嘉定区胜辛南路 500 号 2 幢 2206 室
办公地址:	北京市朝阳区北苑路 32 号院安全大厦第 4 层 401-405/408-412 室
法定代表人:	姚文彬
注册资本:	1,000 万元
营业执照注册号:	310114002482526
税务登记证号:	国地税沪字 310114059371391 号
组织机构代码:	05937139-1
经营范围:	从事计算机技术、通信技术领域内的技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务，网络工程，软件设计，动漫设计，商务咨询，投资咨询（除金融、证券），从事货物进出口及技术进出口业务，利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）。（企业经营涉及行政许可的，凭许可证件经营）
成立日期:	2012 年 12 月 26 日
营业期限:	2012 年 12 月 26 日至 2022 年 12 月 25 日

二、上游信息历史沿革

（一）公司设立

上游信息系由自然人刘智君和马晓光（刘智君配偶马晓阳之弟弟）于2012年12月26日出资设立，设立时注册资本为50万元，其中刘智君以货币出资42.5万元，马晓光以货币出资7.5万元。2012年12月25日，上海佳安会计师事务所对上述出资出具了佳安会验[2012]第6288号《验资报告》。2012年12月26日，上海市工商行政管理局嘉定分局向上游信息核发了《企业法人营业执照》。

上游信息设立时各股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
刘智君	42.50	85%
马晓光	7.50	15%
合计	50.00	100%

（二）历次增资及股权转让情况

1、第一次股权转让

2013年5月23日，经上游信息股东会决议，原股东刘智君将其持有的上游信息35万元出资额转让与新股东藏富投资，原股东马晓光将其持有的上游信息2.5万元出资额转让与新股东朱晔，2.5万元出资额转让与新股东田寒松，2.5万元出资额转让与新股东北京上游。同日，刘智君与藏富投资、马晓光与朱晔、马晓光与田寒松、马晓光与北京上游分别就上述股权转让事项签署了《股权转让协议》，协议约定按照注册资本平价转让。

朱晔系网页游戏公司北京天神互动科技有限公司的控股股东和实际控制人，并任天神互动总经理，鉴于其在游戏运营、商务及渠道关系等方面具有丰富的经验，2012年3月北京上游创立时，刘智君曾与朱晔口头约定代其持有北京上游5%的股权，后因游戏业务经营主体变更为上游信息，代持约定相应变更为上游信息5%的股权。2013年5月，经各方协商，为解除代持关系以恢复上游信息真实股权情况，马晓光（刘智君配偶马晓阳之弟弟）将其持有的上游信息5%股权按注册资本平价转让给朱晔。

田寒松系北京上游的联合创始人，原为《塔防三国志》网页版游戏的制作人，现任上游信息副总裁。北京上游创立时，刘智君曾与田寒松约定代其持有北京上游的部分股权，后因游戏业务经营主体变更为上游信息，代持约定最终变更为上游信息5%的股权。2013年5月，各方协商，为解除代持关系以恢复上游信息真实股权情况，马晓光（刘智君配偶马晓阳之弟弟）将其持有的上游信息5%股权转让给田寒松。

2013年6月6日，上海市工商行政管理局嘉定分局向上游信息核发了变更后的

《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，各股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
藏富投资	35.00	70%
刘智君	7.50	15%
朱 晔	2.50	5%
田寒松	2.50	5%
北京上游	2.50	5%
合计	50.00	100%

2、第一次增资

2013年8月20日，经上游信息股东会决议，上游信息以未分配利润950万元转增注册资本至1,000万元。2013年8月31日，上海兢实会计师事务所对上述增资出具了沪兢会验字（2013）第1-5139号《验资报告》。2013年9月9日，上海市工商行政管理局嘉定分局向上游信息核发了变更后的《企业法人营业执照》。

本次增资完成后，各股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
藏富投资	700.00	70%
刘智君	150.00	15%
朱 晔	50.00	5%
田寒松	50.00	5%
北京上游	50.00	5%
合计	1,000.00	100%

3、第二次股权转让

2013年9月12日，经上游信息股东会决议，藏富投资将其持有的上游信息693万元出资额转让与刘智君，7万元出资额转让与马晓光，刘智君将其持有的上游

信息150万元出资额转让与新股东至高投资，北京上游将其持有的上游信息50万元出资额转让与新股东至高投资。同日，藏富投资与刘智君、藏富投资与马晓光、刘智君与至高投资、北京上游与至高投资分别就上述股权转让事项签署了《股权转让协议》，协议约定按照注册资本平价转让。2013年9月23日，上海市工商行政管理局嘉定分局向上游信息核发了变更后的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，各股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
刘智君	693.00	69.30%
至高投资	200.00	20%
朱 晔	50.00	5%
田寒松	50.00	5%
马晓光	7.00	0.7%
合计	1,000.00	100%

4、第三次股权转让

2013年10月10日，经上游信息股东会决议，刘智君将其所持有的上游信息393万元出资额转让与掌趣科技，至高投资将其所持有的上游信息200万元出资额转让与掌趣科技，朱晔将其所持有的上游信息50万元出资额转让与掌趣科技，田寒松将其所持有的上游信息50万元出资额转让与掌趣科技，马晓光将其所持有的上游信息7万元出资额转让与掌趣科技。2013年10月14日，刘智君、至高投资、朱晔、田寒松、马晓光与掌趣科技就上述股权转让事项签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》。2014年4月11日，上海市工商行政管理局嘉定分局核准了上游信息的股东变更，并向上游信息核发了变更后的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，各股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
掌趣科技	700.00	70.00%
刘智君	300.00	30.00%

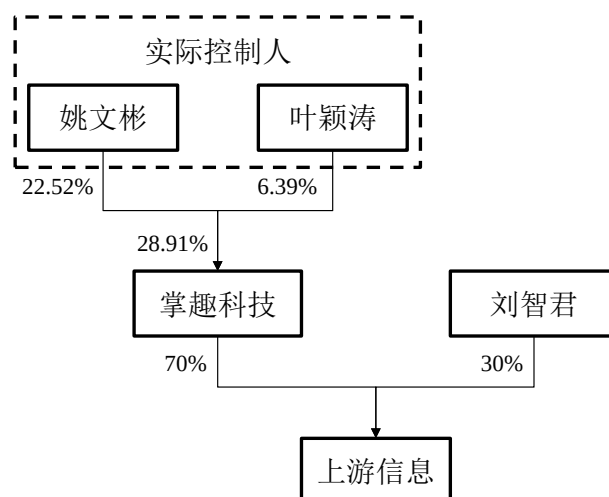
合计

1,000.00

100%

三、上游信息股权结构及控制关系情况

截至本报告书出具日，上游信息的股权结构如下图所示：



四、上游信息下属公司情况

上游信息目前设立了1家北京分公司，拥有4家全资子公司北京上游、北京盛天、天津上游和香港上游，具体情况如下：

（一）上游信息科技（上海）有限公司北京分公司

公司名称：	上游信息科技（上海）有限公司北京分公司
营业场所：	北京市朝阳区北苑路 32 号院甲 1 号楼 4 层 401、410、411、412 号
负责人：	刘智君
经营范围：	许可经营项目：无 一般经营项目：技术推广服务。
成立日期：	2013 年 8 月 9 日

（二）北京上游互动信息科技有限公司

1、基本情况

公司名称：	北京上游互动信息科技有限公司

公司类型:	有限责任公司（法人独资）
公司住所:	北京市朝阳区北苑路 32 号院甲 1 号楼 408-409
法定代表人:	刘智君
注册资本:	20 万元
营业执照注册号:	110105014684381
税务登记证号:	110105592388132 号
组织机构代码:	59238813-2
经营范围:	许可经营项目：无 一般经营项目：技术推广服务；计算机系统服务；设计、制作、代理、发布广告；销售计算机、软件及辅助设备。
成立日期:	2012 年 3 月 5 日
营业期限:	2012 年 3 月 5 日至 2032 年 3 月 4 日
持股情况:	历史期间，北京上游曾持有上游信息 5% 股权，后经股权变更，上游信息目前持有北京上游 100% 股权

2、历史沿革

（1）公司设立

北京上游系由自然人刘智君和马晓阳（刘智君之配偶）于2012年3月5日出资设立，设立时注册资本为20万元，其中刘智君以货币出资17万元，马晓阳以货币出资3万元。2012年2月27日，北京润鹏冀能会计师事务所对上述出资出具了京润（验）字[2012]-203805号《验资报告》。

北京上游创立时，刘智君曾与朱晔、田寒松约定代其持有北京上游的部分股权。后因游戏业务经营主体变更为上游信息，代持约定相应变更为上游信息10%的股权，2013年5月经各方协商，股东之间解除代持关系并恢复了上游信息真实股权情况。

2012年3月5日，北京市工商行政管理局朝阳分局向北京上游核发了《企业法人营业执照》。

北京上游设立时各股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例

刘智君	17.00	85%
马晓阳	3.00	15%
合计	20.00	100%

(2) 历次股权转让情况

2013年9月16日，经北京上游股东会决议，刘智君将其持有的北京上游17万元出资额转让与上游信息，马晓阳将其持有的北京上游3万元出资额转让与上游信息。刘智君与上游信息、马晓阳与上游信息分别就上述股权转让事项签署了《股权转让协议》，协议约定按照注册资本平价转让。2013年9月17日，北京市工商行政管理局朝阳分局向北京上游核发了变更后的《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后，各股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
上游信息	20.00	100%
合计	20.00	100%

(三) 北京盛天上游网络技术有限公司

1、基本情况

公司名称：	北京盛天上游网络技术有限公司
公司类型：	有限责任公司（法人独资）
公司住所：	北京市朝阳区北苑路32号院甲1号楼4层402
法定代表人：	刘智君
注册资本：	1,000 万元
营业执照注册号：	110107017505067
税务登记证号：	110107306490655 号
组织机构代码：	30649065-5
经营范围：	技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；网页设计；软件设计；动漫设计；电脑图文设计；计算机系统服务；应用软件开发；经济信息咨询；投资咨询；设计、制作、代理、发布广告；货物进出口、技术进出口、代理进出口。

成立日期:	2014 年 7 月 3 日
营业期限:	2014 年 7 月 3 日至 2034 年 7 月 2 日
持股情况	上游信息持有北京盛天 100%股权

2、历史沿革

(1) 公司设立

北京盛天系由上游信息于2014年7月3日出资设立，设立时注册资本为10万元。

2014年7月3日，北京市工商行政管理局石景山分局向北京盛天核发了《企业法人营业执照》。

北京盛天设立时股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
上游信息	10.00	100%
合计	10.00	100%

(2) 第一次增资

2014年8月20日，经北京盛天股东决定，上游信息增资490万元，北京盛天注册资本增加至500万元。

2015年5月7日，北京市工商行政管理局朝阳分局向北京盛天核发了《企业法人营业执照》。

本次增资完成后，北京盛天股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
上游信息	500.00	100%
合计	500.00	100%

(3) 第二次增资

2015年7月，经北京盛天股东决定，上游信息增资500万元，北京盛天注册资

本增加至1,000万元。

2015年7月8日，北京市工商行政管理局朝阳分局向北京盛天核发了《企业法人营业执照》。

本次增资完成后，北京盛天股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
上游信息	1,000.00	100%
合计	1,000.00	100%

（四）上游信息技术（天津）有限公司

1、基本情况

公司名称：	上游信息技术（天津）有限公司
公司类型：	有限责任公司（法人独资）
公司住所：	天津生态城中天大道 2018 号科技园办公楼 16 号楼 103 室
法定代表人：	刘智君
注册资本：	10 万元
营业执照注册号：	120116000213044
税务登记证号：	12011609155725X 号
组织机构代码：	09155725-X
经营范围：	计算机技术、通信技术开发、技术咨询、技术转让、技术服务；网络工程、软件设计；动漫设计；商务咨询；从事货物进出口及技术进出口业务。（以上经营范围涉及行业许可的凭许可证件，在有效期限内经营，国家有专项专营规定的按规定办理。）
成立日期：	2014 年 1 月 21 日
营业期限：	2014 年 1 月 21 日至 2024 年 1 月 20 日
持股情况：	上游信息持有天津上游 100%股权

2、历史沿革

天津上游系由上游信息于2014年1月21日出资设立，设立时注册资本为10万元。2014年1月20日，天津市君天会计师事务所对上述出资出具了君验字[2014]

第015号《验资报告》。

2012年1月21日，天津市滨海新区工商行政管理局向天津上游核发了《企业法人营业执照》。

天津上游设立时股东出资及出资比例情况如下：

股东名称	出资数额（万元）	出资比例
上游信息	10.00	100%
合计	10.00	100%

（五）上游网络有限公司

1、基本情况

中文名称：	上游网络有限公司
英文名称：	Upstream game Limited
注册地址：	Flat 2, 19/F, Henan Building, 90-92 Jaffe Road, Wanchai, Hong Kong.
授权资本：	10,000 港币
公司编号：	1403947
董事：	刘智君
成立日期：	2013 年 9 月 11 日
持股情况：	上游信息持 100%股权

香港上游成立至今，公司股权未发生变更。

香港上游持有商务部于 2013 年 9 月 11 日核发的商境外投资证第 3100201300238 号《企业境外投资证书》，核准的注册资本为 20 万美元，经营期限 20 年，经营范围为在线网络游戏和手机游戏的研发和运营，批准文号为沪境外投资[2013]00203 号。

五、上游信息出资及合法存续情况

根据上游信息提供的自设立至今的工商登记资料以及刘智君就交易资产（上

游信息30%股权)的权属合法性做出的承诺:

1、上游信息依法设立且有效存续,其注册资本已全部缴足。上游信息及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件;上游信息最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。

2、刘智君对交易资产拥有合法、完整的所有权,真实持有该交易资产,不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形;作为交易资产的所有者,刘智君有权将交易资产转让给掌趣科技。

3、交易资产上不存在任何质押、担保,未被司法冻结、查封或设置任何权利限制,不存在法律法规或上游信息之公司章程所禁止或限制转让或受让的情形,也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。

4、上游信息不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形;不存在受到行政处罚或者刑事处罚的情形。

5、刘智君以交易资产认购掌趣科技发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定,不存在法律障碍。

六、上游信息主营业务发展情况

(一) 上游信息的主营业务

1、上游信息主营业务概况

(1) 主营业务发展历程

上游信息及子公司北京上游的主营业务为网页游戏和移动网络游戏的开发、代理和运营。2012年3月,北京上游开发出首款塔防类网页游戏产品《塔防三国志》。2013年3月北京上游在网页版《塔防三国志》取得成功的基础上,完成了《塔防三国志》iOS版的研发和上线运营。2014年5月、11月和12月,上游信息又相继开发了网页游戏《Hero Defense》、《刀塔守卫战》和移动网络游戏《众

神殿》几款不同题材的塔防类游戏并上线运营。

塔防类游戏是指一类通过在地图上建造炮塔或类似建筑物，以阻止游戏中敌人进攻的策略型游戏，该类游戏受众较广，游戏模式简单且可玩性较强，经典塔防游戏如《植物大战僵尸》、《保卫萝卜》等。上游信息在传统塔防游戏模式的基础上加入了角色扮演游戏、卡牌收集类游戏的玩法，一方面增强了游戏的趣味性和对玩家的吸引力，另一方面也增强了游戏的盈利能力。

除塔防类游戏以外，上游信息在角色扮演游戏方面也进行了积极的探索。2014年6月，上游信息开发了角色扮演类网页游戏《回到三国志》，扩充了游戏研发品类，上线运营至今取得了较好的市场反响。

在加强自主研发能力的同时，上游信息还通过代理发行的方式与其他游戏研发商合作，利用自身发行渠道和运营经验的优势为其他游戏研发商提供游戏产品研发完成后的发行和运营服务。2014年以来，上游信息陆续代理了《暗黑之神》、《塔防海贼王》、《刀塔战神》等网页游戏和移动网络游戏，拓展了取得游戏产品的方式，提升了自身在游戏发行方面的能力和经验。

（2）上游信息的游戏发行、运营渠道

上游信息已与腾讯开放平台、苹果 App Store、腾讯应用宝等游戏联运平台以及 VNG、R2 Game 等优秀游戏代理商建立了良好且密切的合作关系。优秀游戏平台对玩家的覆盖能力增强了上游信息游戏产品的覆盖范围，提升了其游戏产品的盈利能力。

此外，上游信息正在通过 VNG、R2 等多家游戏代理商开拓越南、欧美等海外游戏市场。

2、上游信息业务所处行业

上游信息所处的行业为网页游戏行业和移动网络游戏行业，是计算机网络游戏行业的细分子行业。

随着游戏玩家碎片娱乐时间的增加，简单轻松娱乐体验需求的出现，以及智

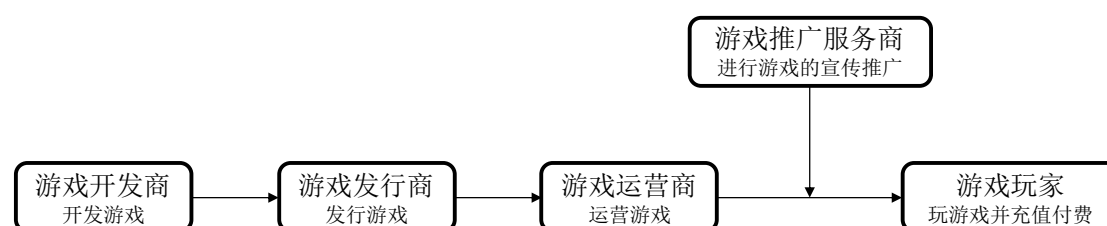
能手机的普及和手机性能的持续优化,网页游戏和移动网络游戏以其游戏画面绚丽、游戏操作简单、游戏体验轻松的特点,能够较好的满足游戏玩家的需求变化,从而造就了网页游戏行业和移动网络游戏行业的迅速发展。根据 GPC(中国音数协游戏工委)发布的《2014 年中国游戏产业报告》,2014 年,中国游戏市场整体规模(包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等)达到 1,144.8 亿元,同比增长 37.7%。其中,客户端网络游戏市场规模 608.9 亿元,同比增长 13.47%,占游戏市场规模的 53.19%,低于全行业平均增幅;网页游戏市场规模 202.7 亿元,同比增长 58.73%,占游戏市场规模的 17.71%;移动游戏市场规模 274.9 亿元,同比增长 144.57%,占游戏市场规模的 24.01%,而移动网络游戏市场规模占移动游戏市场整体规模的 78.3%。

3、上游信息在网络游戏产业链中的位置

(1) 网页游戏产业链

网页游戏的产业链参与者主要包括游戏开发商、游戏运营商、游戏推广服务商和游戏玩家。上游信息在网页游戏产业链中扮演着游戏开发商和游戏发行商的角色。

网页游戏产业链



①游戏开发商

根据市场需求制定产品的开发或升级计划,组织游戏策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的开发,再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品。目前国内知名的网页游戏开发商主要有游族网络(代表作品《大将军》)、上游信息(代表作品《塔防三国志》)、骏梦游戏(代表作品《新仙剑奇侠传 Online》)等。

②游戏发行商

游戏发行商主要负责网页游戏的代理发行和推广，其在网页游戏产业链中充当了连接开发商和平台运营商的纽带。由于规模较小、缺乏发行运营经验的游戏开发商通常专注于游戏的开发，从分工协作和经济效益的角度权衡，并未建立有庞大的负责商务合作和游戏推广的部门，而是主要通过将游戏交由如昆仑万维、游族网络之类的游戏发行商代理发行和推广，完成游戏在各个平台、渠道上的推广和运营。部分规模较大、拥有成熟发行、运营经验的游戏开放商也可以不通过发行商，直接与游戏平台运营商合作，独立负责游戏的发行和推广。

③游戏运营商

游戏运营商负责提供游戏产品的运营平台，利用自有资源并协调游戏开发商、游戏推广服务商和充值支付渠道等各种资源进行游戏产品的发行运营、业务维护、收益结算等业务。目前国内主要的网页游戏运营平台有 37.com、4399.com 等。

④游戏推广服务商

也称游戏渠道商，主要在其自身推广渠道（包括门户或社区网站、平面媒体等）上向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、进入链接等，协助游戏运营商一起进行产品的推广。

目前网页游戏市场较为普遍的运作流程为：网页游戏开发商将研发完成的网页游戏直接交由游戏运营商运营，或交由游戏发行商为其代理后续的发行工作。游戏发行商负责将取得发行授权的代理游戏交由游戏运营商运营。游戏运营商在游戏推广服务商的帮助下，将游戏推广给游戏玩家，最终由游戏玩家体验网页游戏，并在玩游戏中充值付费，产生经营游戏产品企业的收益。经营游戏产品的收益按照协议比例在游戏开发商、游戏发行商和游戏运营商之间进行分配。

（2）移动网络游戏产业链

移动网络游戏的产业链参与者主要包括游戏开发商、游戏发行商、游戏平台运营商和游戏玩家，具体情况与网页游戏类似，请参阅本报告书“第四节 交易标

的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（一）天马时空的主营业务\3、天马时空在移动网络游戏产业链中的位置”中关于移动网络游戏产业链的介绍。上游信息在移动网络游戏产业链中扮演着游戏开发商和游戏发行商的角色。

（二）上游信息游戏的盈利模式及运营模式

1、上游信息的盈利模式

网页游戏和移动网络游戏市场中主要存在虚拟道具销售收费、时间收费、下载收费三种类型的盈利模式，上游信息游戏产品采用的是虚拟道具销售收费模式。

虚拟道具销售收费模式是指，手机游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。游戏玩家注册一个游戏账户后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中的虚拟道具。

时间收费模式是指，游戏玩家按照游戏时间支付费用，可以按照小时等时间单位计费，也可以包月计费。游戏玩家通过打怪和做任务等方式，获取游戏中的虚拟道具。

下载收费模式是指，游戏玩家通过苹果 App Store 等手机游戏应用市场下载游戏或应用时，向应用市场支付相应的费用，应用市场再与开发商就收取的下载费用进行分成的盈利模式。

除以上三种盈利方式之外，网页游戏和移动网络游戏还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等方式。在目前我国网页游戏和移动网络游戏市场上，由于用户消费习惯等原因，虚拟道具销售收费模式是国内网页游戏和移动网络游戏的主流盈利模式。上游信息目前运营的网页游戏和移动网络游戏均采用虚拟道具销售收费模式。

2、上游信息的运营模式

（1）主要自研游戏的运营模式

目前，上游信息主要自研游戏的主要运营渠道如下：

游戏名称	合作方	运营模式	运营平台	运营区域	合作期限	上游信息按约定比例获得分成收入
塔防三国志 (网页版)	腾讯	联运模式	腾讯开放平台	中国大陆地区	腾讯标准化协议, 无明确期限	按 30%-100%的阶梯比率分成, 并扣除渠道技术服务成本费等 3 项费用。
	VNG SINGAPORE PTE.LTD	代理模式	当地游戏平台	越南地区	自 2013 年 9 月 3 日起三年	按月收入总额的 21%进行分成。
塔防三国志 (移动版)	Apple	联运模式	App Store	授权区域为 AppStore 辐射区域。实际已上线中国大陆	Apple 标准化协议, 无明确期限	对于 App Store 用户通过 AppStore 的充值, 月充值金额扣除税费后按 70%比例分成; 对于 App Store 用户通过支付宝充值, 扣除税费后全部归上游信息
	腾讯	联运模式	应用宝	中国大陆地区	自 2013 年 10 月 26 日起两年	当月充值金额先扣除渠道成本 25%后, 按照 60%的比率分成
	Microsoft	联运模式	Windows Phone 官方商店	中国大陆地区	Microsoft 标准化协议, 无明确期限	对于 Windows Phone 用户通过 Windows Phone 官方商店的充值, 月充值金额扣除税费后按 70%比例分成; 对于 Windows Phone 用户通过第三方支付渠道充值, 扣除通道费用等税费后全部归上游信息。
回到三国志	腾讯	联运模式	腾讯开放平台	中国大陆地区	腾讯标准化协议, 无明确期限	按 30%-100%的阶梯比率分成, 并扣除渠道技术服务成本费等 3 项费用。
	广州战神	代理模式	LunPlay	港澳台地区	自 2015 年 1 月 20 日起两年	按月充值金额的 25%分成。
刀塔守卫战	腾讯	联运模式	腾讯开放平台	中国大陆地区	腾讯标准化协议, 无明确期限	按 30%-100%的阶梯比率分成, 并扣除渠道技术服务成本费等 3 项费用。
	360	联运模式	360 游戏开放平台	中国大陆地区	自 2015 年 5 月 5 日起一年	扣除 20%渠道费后, 按 45%-100%的阶梯比率分成。

游戏名称	合作方	运营模式	运营平台	运营区域	合作期限	上游信息按约定比例获得分成收入
Hero Defense	Facebook	联运模式	Facebook	北美等地区	Facebook 标准化协议, 无明确期限	月充值金额扣除税费后按照 70%比率分成。
	R2 Game Co., Limited	代理模式	当地游戏平台	母语为英语的国家和地区	自 2015 年 1 月 5 日起三年	Facebook 渠道: 扣除 Facebook30%渠道费后, 按月充值金额的 25%分成; 其他渠道: 按月充值金额的 25%分成。

①联合运营模式

联合运营模式指上游信息将游戏产品与腾讯开放平台、苹果 App Store 等一个或多个游戏平台公司进行合作，共同联合运营的一种游戏运营方式。游戏玩家需要注册成为上述游戏平台公司的用户，在平台公司的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币后，再在游戏中购买虚拟道具。在联合运营模式下，游戏平台公司负责游戏平台的提供和推广、充值服务以及计费系统的管理，上游信息负责游戏版本的更新及技术支持和维护，并提供客户服务。在联合运营模式下，上游信息根据游戏玩家实际充值并消费的金额，按照与游戏平台公司合作协议所计算的分成金额确认为营业收入。目前《塔防三国志》网页版主要与腾讯开放平台联合运营，《塔防三国志》iOS 移动版与苹果 App Store、360 手机助手、PP 助手等平台联合运营。

联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势，降低运营风险，充分利用各游戏平台的资源运营游戏，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。随着网络游戏行业的发展，产业链上各企业的分工协作不断提高，上游信息不断加强与腾讯开放平台、苹果 App Store 等游戏平台类公司的合作，以强化联合运营的经营模式。

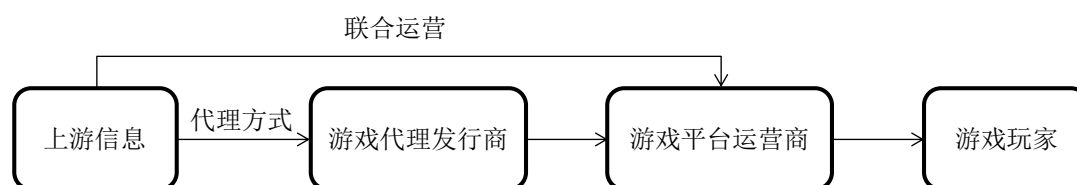
②代理运营模式

代理运营模式是指网络游戏的发行商以支付版权金或预付分成款的方式获得上游信息研发的游戏产品，由游戏发行商负责游戏产品在指定区域内的推广和运营，游戏发行商在获取游戏运营收入后，根据与上游信息约定的分成比例在每月对账后向上游信息进行分成，上游信息按照从游戏发行商分成取得的金额确认收入。目前《塔防三国志》在越南地区通过代理商 VNG 代理运营。

代理运营模式的优势在于依托优秀代理商的运营优势，借助代理商所获资质的平台，迅速进入相关区域市场，可加快游戏的推广进度，提升游戏的盈利能力，规避本土运营经验不足的风险，劣势在于游戏开发商获取的最终分成收益相对较低，产品推广情况受代理商运营能力影响较大。鉴于此，目前上游信息在开拓港澳台以及土耳其、韩国等海外地区游戏市场时，基本采取代理运营的模式，未来

待运营时机成熟时，也会考虑联运等其他的运营模式。

上游信息的运营模式



(2) 代理游戏的运营模式

上游信息在自主研发游戏产品的同时，还通过代理的方式与其他游戏研发商合作，利用自身发行渠道和运营经验的优势为其他游戏研发商提供游戏产品研发完成后的发行和运营服务。

上游信息首先与游戏研发商签订游戏产品的代理协议，取得游戏产品在特定运营区域内的推广及商业化运营权利。而后上游信息采用联合运营模式或代理运营模式实现游戏产品的商业化运营。联合运营模式和代理运营模式的介绍请参见本节“（1）自研游戏的运营模式”。

3、上游信息游戏产品的取得方式

(1) 自主研发

网页游戏产品方面，上游信息依靠自主研发推出了首款塔防类网页游戏《塔防三国志》，先后在大陆地区腾讯平台、港澳台地区 Facebook、育骏等平台成功上线运营。之后，上游信息陆续自主研发了角色扮演类网页游戏《回到三国志》和塔防类网页游戏《Hero Defense》、《刀塔守卫战》。

移动网络游戏产品方面，2012 年末随着《塔防三国志》网页版取得运营成功，上游信息开始抓紧进行《塔防三国志》移动版的开发。上游信息与北京啪塔科技有限公司合作开发了《塔防三国志》iOS 移动版，并在 2013 年上半年，通过增强上游信息自身移动网络游戏的开发实力，开发了《塔防三国志》Android、Windows Phone 移动版本。目前上游信息拥有自主研发移动网络游戏的开发能力。

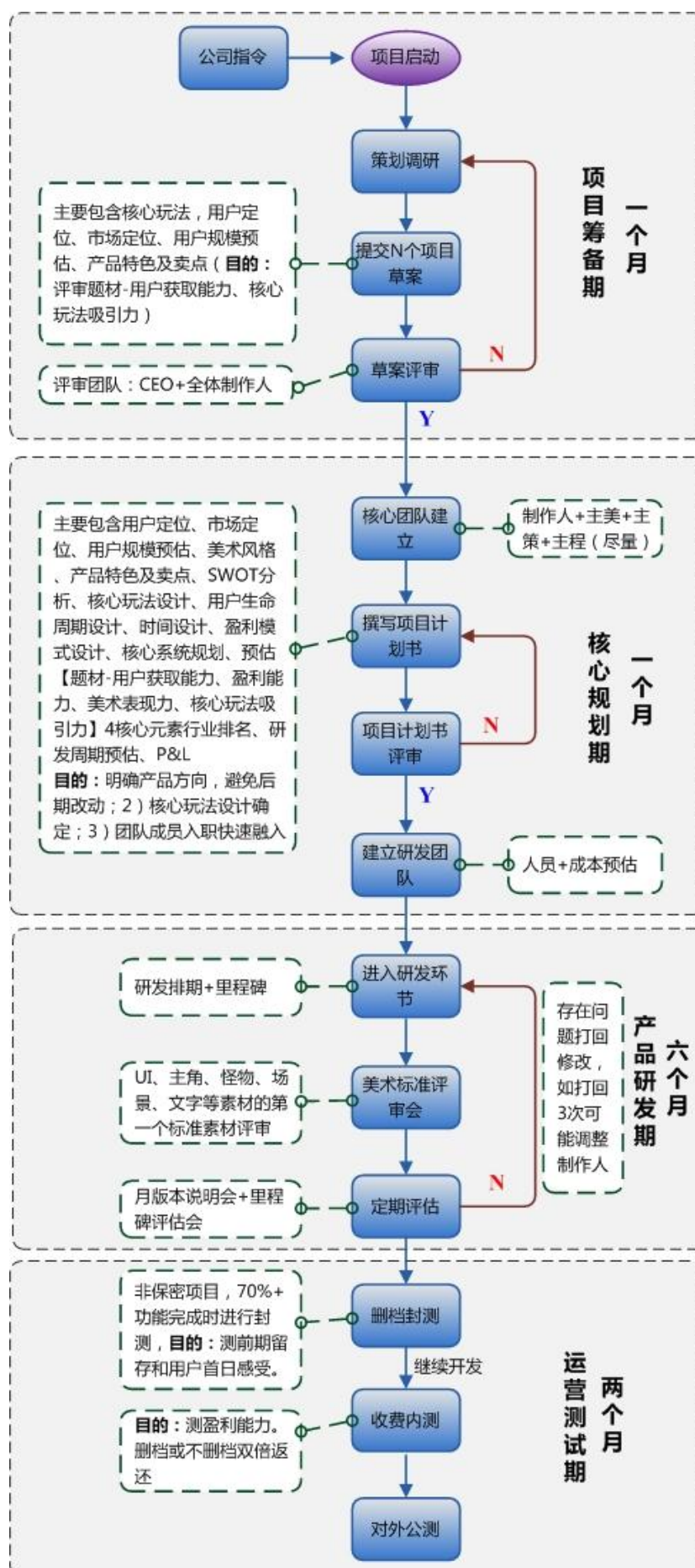
(2) 代理发行

2014 年以来，上游信息通过代理发行方式取得游戏产品主要有《暗黑之神》、《塔防海贼王》、《刀塔战神》等，主要接入腾讯开放平台、iOS AppStore 以及各大安卓应用商店和游戏平台。

（三）上游信息的业务流程

1、游戏研发业务流程

上游信息的业务流程可细分为项目筹备、核心规划、产品研发以及运营测试等环节。上游信息在每个环节上都建立了严密的质量控制措施，形成了较为完善的质量控制体系，具体情况如下：



（1）项目筹划环节

上游信息根据游戏市场的发展趋势、玩家需求变化、同类产品市场反应、创新产品市场预期和竞争对手反应等信息，确定游戏研发的基本方向，启动项目；开发团队在前期策划调研的基础上形成多个项目草案，重点挖掘游戏项目的用户获取能力、核心玩法吸引力等元素，提交公司评审团队进行草案评审。项目筹划环节一般为期一个月。根据市场行情，上游评审团队特别成立技术委员会、美术委员会，根据当前市场情况对项目筹划的方向给予指导和评审。

（2）核心规划环节

上游信息对通过评审的游戏项目建立核心团队，成员包括制作人、主美、主策和主程等，核心团队撰写项目计划书。项目计划书的主要内容包括用户定位、市场定位、用户规模预估、美术风格、产品特色及卖点、SWOT 分析、核心玩法设计、用户生命周期设计、时间设计、盈利模式设计、核心系统规划，同时预估该款游戏核心元素（用户获取能力、盈利能力、美术表现力、核心玩法吸引力）的行业排名，预估研发周期和产品损益等。核心团队将项目计划书提交项目评审团队进行评审，评审通过后，上游信息进行人员和研发成本预估，并建立研发团队。核心规划环节一般为期一至三个月。

（3）产品研发环节

上游信息研发团队制定研发排期，确定游戏研发关键时点（里程碑），进入产品研发环节。研发团队主要完成用户界面、主角、怪物、场景、文字等素材，并提交美术标准评审会评审。项目评审团队会针对研发项目召开月版本说明会、里程碑评估会进行定期评估，并提出修改意见。产品研发环节一般为期六个月。

（4）运营测试环节

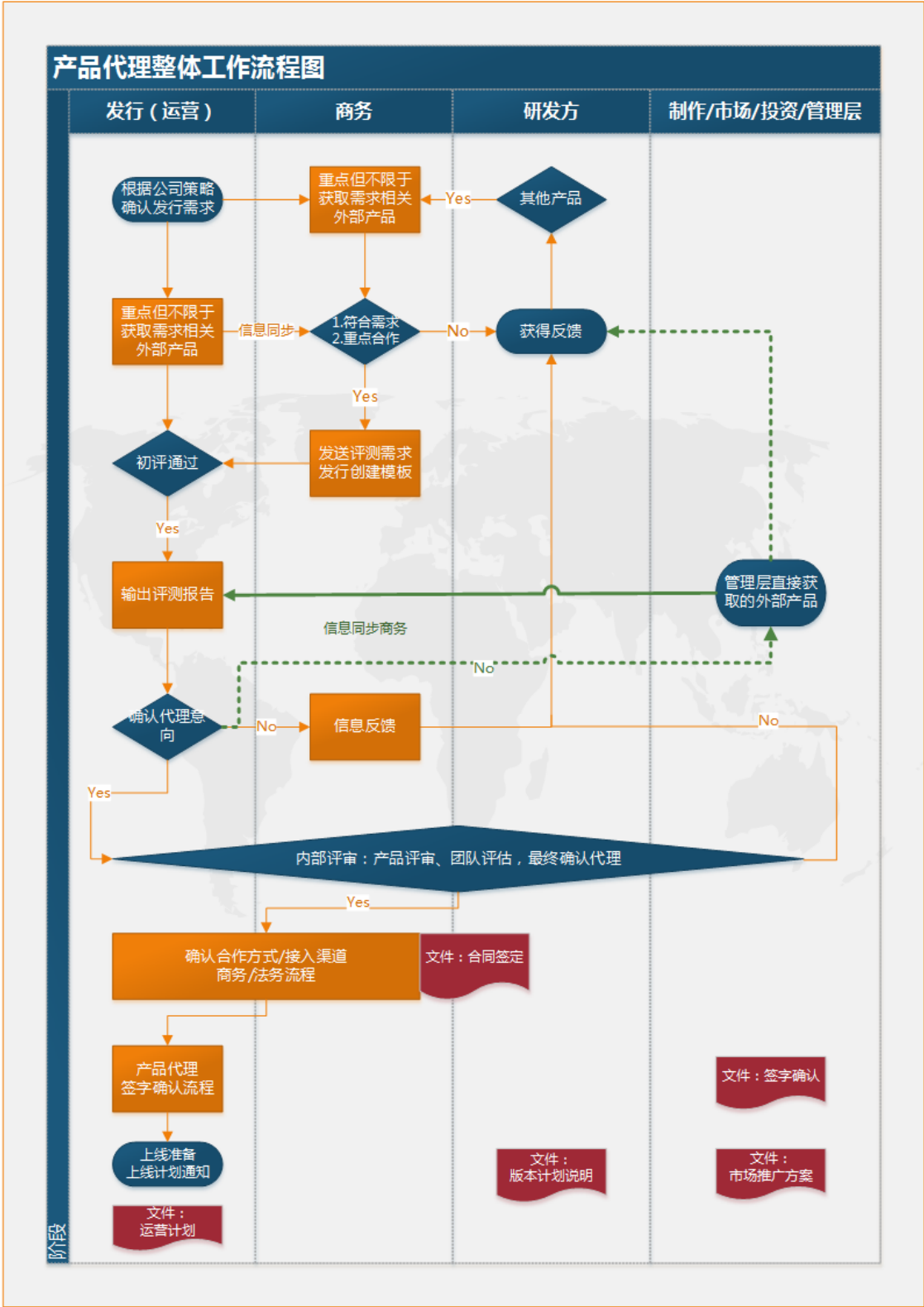
游戏研发完成后，上游信息组织相关人员进行运营测试，具体分为删档封测、收费内测和对外公测三个阶段。删档封测于游戏产品 70%以上功能完成时启动，主要目的在于测试前期留存及用户的首日感受，收集初期游戏玩家的建议，继而对游戏进行更深度的开发。游戏产品通过删档封测后，进入收费内测阶段，该阶段着重测试游戏的盈利能力，并根据玩家情况优化付费结构设计，调整付费节奏，

旨在不断提升付费转化率。游戏产品通过收费内测后，则进入对外公测阶段，上游信息会根据游戏玩家反馈的意见，进行上线运营前的修改调试。通过测试，确认无误的游戏产品，将成为上线运营的最终版游戏产品。运营测试环节一般为期两个月。

游戏产品上线运营后，上游信息游戏开发团队继续密切关注游戏中玩家的需求变化，不断推出新的玩法，进行游戏版本的升级，保持游戏对玩家持续的吸引力，从而提升游戏的生命力。

2、游戏代理业务流程

上游信息的游戏产品代理业务整体工作流程分为确认代理意向、确认代理、确认代理工作方式、产品代理签字确认、代理工作实施五个步骤，具体情况如下：



(1) 确认代理意向

①产品获取及需求评测：上游信息代理的游戏产品主要有两个来源：内部根据

公司策略确认发行需求，公司的商务部门、发行运营部门根据相应需求重点

（但不限于）获取需求相关的外部产品；公司管理层直接获取外部产品。

②产品初评、深评：发行运营部门对上述初步获取的产品进行初步评测和深度评测，输出评测报告并决定对相应产品是否有代理意向。对发行运营部门确认无代理意向的产品，商务部门会将相应的信息反馈给产品研发方，产品研发方可对产品进行相应的调整，拓展双方未来合作可能。

（2）确认代理

发行运营部门反馈有代理意向的产品，将进入公司各部门（发行运营部门、商务部门、市场部门、投资部门）共同参与的内部交叉评审环节，通过产品评审、团队评估，最终确认是否代理该产品。

（3）确认代理工作合作方式

对于通过内部评审确认代理的产品，公司将确认具体代理工作合作方式，包括代理发行平台确认、代理发行区域确认、代理授权条件确认及产品上线时间点评估各方面工作。

（4）产品代理签字确认

确认具体合作方式后，发行运营部门负责拟定相应的合同，产品代理签字进行确认。

（5）代理工作实施

发行运营部门负责确定新产品上线计划，提醒、通知协作部门（商务部、市场部）新产品上线信息，组织各部门签署新产品代理流程确认单，负责新产品上线后的监控、数据回报、产品调整及后续的运营工作实施和客服培训。在代理工作实施的具体过程中，商务部、市场部对发行部门进行协助，从市场角度给予产品意见并负责对代理产品进行市场宣传。

（四）上游信息报告期内的业务发展状况

上游信息分业务营业收入情况如下：

1、按游戏取得方式划分

业务类型	2015 年 1 至 5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例
自研游戏收入	5,650.34	97.56%	14,118.66	96.35%	10,604.59	100.00%
代理游戏收入	141.22	2.44%	534.95	3.65%	-	-
合计	5,791.56	100.00%	14,653.61	100.00%	10,604.59	100.00%

上游信息游戏产品以自研为主，目前主要游戏产品《塔防三国志》网页版、《塔防三国志》移动版、《回到三国志》等均为自研游戏产品，自研游戏报告期内收入占比均在 95%以上，构成了上游信息主营业务收入的主要来源。2014 年以来，上游信息代理发行了部分游戏，属于对其自研游戏业务的补充，收入占比较低。

2、按游戏类型及运营方式划分

业务类型		2015 年 1 至 5 月		2014 年度		2013 年度	
		金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例
网页 游戏	联运分成收入	4,936.34	85.22%	11,742.27	80.13%	8,708.46	82.12%
	代理模式收入	95.34	1.65%	223.79	1.53%	104.32	0.99%
移动 网络 游戏	联运分成收入	436.48	7.54%	2,112.54	14.42%	1,594.38	15.03%
	代理模式收入	10.73	0.19%	441.18	3.01%	168.90	1.59%
其他收入		312.67	5.40%	133.83	0.91%	28.53	0.27%
合计		5,791.56	100.00%	14,653.61	100.00%	10,604.59	100.00%

2013 年以来，上游信息游戏产品不断完善、业务合作运营模式逐步成熟。网页游戏方面，《塔防三国志》、《回到三国志》、《刀塔守卫战》等网页游戏业务的收入保持稳定增长，2013 年实现网页游戏的联运分成收入 8,708.46 万元，占比 82.12%；2014 年实现网页游戏的联运分成收入 11,742.27 万元，占比 80.13%；2015 年 1 至 5 月实现网页游戏的联运分成收入 4,936.34 万元，占比 85.22%。

在《塔防三国志》网页版取得成功的基础上，上游信息于 2013 年上半年研发了《塔防三国志》iOS 版。随后陆续研发了《塔防三国志》Android 和 Windows

Phone 移动版本。2013 年，上游信息实现来源于移动网络游戏的联运分成收入为 1,594.38 万元，占比 15.03%；2014 年，实现来源于移动网络游戏的联运分成收入 2,112.54 万元，占比 14.42%；2015 年 1 至 5 月，实现来源于移动网络游戏的联运分成收入 436.48 万元，占比 7.54%。

其他收入主要为授权金收入。联合运营和代理游戏模式下，上游信息会与一些游戏平台公司签订特定区域内独家代理运营的联运协议，同时向获得独家代理权利的游戏平台收取授权金，授权金在授权期限内分期确认收入。

（五）上游信息主要游戏产品

1、主要游戏产品

北京上游以网页游戏行业为切入点，成立不久即开发出首款塔防类网页游戏产品《塔防三国志》。其后，在网页游戏开发、运营能力不断提高的基础上，上游信息逐步将游戏产品开发领域拓展到多种类的网页游戏和移动互联网游戏领域，先后推出了自研游戏《塔防三国志》移动版、《回到三国志》、《刀塔守卫战》、《Hero Defense》等多款游戏。同时上游信息采用代理发行的方式增强自身游戏产品的储备。

报告期内，上游信息分游戏产品的营业收入情况如下：

游戏名称	2015 年 1 至 5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例
塔防三国志（网页）	3,543.01	61.18%	11,113.28	75.86%	8,823.13	83.20%
塔防三国志（移动）	455.87	7.87%	2,364.77	16.14%	1,781.46	16.80%
回到三国志	1,361.59	23.51%	544.12	3.71%	-	-
其他游戏	431.09	7.44%	631.44	4.29%	-	-
合计	5,791.56	100.00%	14,653.61	100.00%	10,604.59	100.00%

（1）《塔防三国志》

① 《塔防三国志》游戏产品基本情况



《塔防三国志》是上游信息推出的一款三国题材的史诗大型策略类网络游戏。游戏以三国为背景，重现三国期间历史剧情，为玩家提供多名史实武将角色和 90 张历史地图场景，游戏中包含大量三国人物和经典战役，玩家可以把心仪的三国名将征召至麾下，打造一支征战四方、战无不胜的梦幻军队。

玩家在《塔防三国志》中扮演一位睿智的主公，通过搭建摆放防御塔来抵挡三国各方势力进攻，保护百姓。玩家在地图中建立防御塔并派驻手下的武将到塔中，开启战斗后进攻的敌人造成伤害，阻止敌人抢夺粮食。



该款游戏的主要特色在于首创塔防玩法结合 RPG 养成、PVE 推图与玩家间竞争兼顾；构建了多名三国史实武将和超过 90 张地图、超过 2,000 组不同的敌军组合；塔防游戏中首创武将技能系统、玩家可以有超过 50 种不同效果的技能选择；此外，4 种武将职业和 28 种炮塔搭配，为玩家提供了丰富的策略体验。

②《塔防三国志》游戏产品业务信息

《塔防三国志》游戏分为网页游戏版本和手游版本。网页游戏版本包括面向大陆市场的腾讯开放平台网页版本和面向台湾、香港、越南的海外运营版本。《塔防三国志》网页版自 2012 年 6 月上线腾讯平台以来，截至 2015 年 5 月末，累计注册用户约 7,474 万，累计充值金额超过 7.54 亿元。其中 2014 年 4 月游戏单月充值金额超过 3,500 万元。

《塔防三国志》腾讯开放平台网页版本于 2012 年 6 月正式收费运营，随着游戏生命周期的生长，游戏玩家数量、付费人数等运营数据持续增长。《塔防三国志》腾讯开放平台网页版本的经营数据如下：

期间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值（ARPU）（元）	付费玩家平均付费值（ARPPU）（元）	月流水（元）
2012年6月	138,159	-	-	-	-	197,390
2012年7月	995,657	-	-	-	-	1,508,878
2012年8月	2,245,072	825,969	17,803	2.80	130.08	2,315,873
2012年9月	4,177,185	1,348,747	33,949	2.19	87.17	2,959,298
2012年10月	5,777,686	1,460,661	35,189	2.92	121.01	4,258,200
2012年11月	9,112,288	2,294,375	57,589	2.61	103.80	5,977,856
2012年12月	14,098,127	2,845,102	67,479	3.46	145.88	9,843,769
2013年1月	17,867,885	5,807,734	83,761	2.17	150.52	12,607,590
2013年2月	21,382,055	6,311,300	97,420	2.35	152.33	14,839,617
2013年3月	25,733,345	7,306,155	112,035	2.66	173.54	19,442,327
2013年4月	30,296,881	8,463,526	105,418	2.69	215.73	22,741,965
2013年5月	34,664,133	8,336,032	107,968	2.73	210.95	22,775,829
2013年6月	43,761,344	13,156,355	131,212	2.30	231.02	30,313,161
2013年7月	48,337,094	8,289,296	108,412	3.18	243.06	26,350,793
2013年8月	51,420,041	5,645,477	105,926	5.53	294.83	31,230,280
2013年9月	54,022,677	4,981,613	86,210	5.24	302.87	26,110,213
2013年10月	56,453,060	4,574,246	87,841	5.86	305.30	26,818,109
2013年11月	58,498,934	4,251,894	77,880	5.65	308.46	24,022,755
2013年12月	60,767,806	4,297,707	69,596	6.50	401.57	27,947,525
2014年1月	62,298,895	3,712,445	104,490	8.14	289.34	30,232,865
2014年2月	63,779,418	3,586,992	107,486	8.17	272.66	29,306,699
2014年3月	65,050,407	2,986,386	103,721	10.26	295.34	30,633,178
2014年4月	65,911,730	2,527,140	98,608	13.93	357.02	35,204,803
2014年5月	66,677,590	2,349,699	99,939	13.08	307.42	30,723,286
2014年6月	67,523,928	2,520,527	109,474	10.86	249.99	27,367,128
2014年7月	68,599,516	2,701,267	118,633	9.90	225.39	26,739,146

2014年8月	69,293,739	2,224,385	106,110	12.10	253.60	26,909,027
2014年9月	70,070,668	2,219,641	91,132	12.14	295.73	26,950,878
2014年10月	70,773,315	2,103,632	84,111	11.51	287.79	24,206,001
2014年11月	71,439,082	2,077,570	107,853	13.85	266.79	28,774,388
2014年12月	71,926,998	1,748,080	72,471	13.55	326.93	23,692,928
2015年1月	72,312,900	1,620,386	79,090	12.01	245.97	19,453,556
2015年2月	72,940,590	2,003,200	61,647	9.20	299.02	18,433,482
2015年3月	73,388,053	1,612,135	66,506	12.61	305.70	20,330,695
2015年4月	73,674,749	1,337,826	57,824	16.07	371.69	21,492,544
2015年5月	74,738,139	2,173,498	54,659	9.82	390.35	21,336,350

《塔防三国志》手游版本于2013年3月上线开始运营，其运营期内的经营数据如下：

期间	注册用户 总数（人）	月活跃用 户数（人）	月付费用 户数（人）	平均付费 值 (ARPU) (元)	付费玩家 平均付费 值 (ARPPU) (元)	月流水 (元)
2013年3月	9,657	9,657	-	4.85	-	46,808
2013年4月	76,272	67,581	-	6.90	-	466,250
2013年5月	147,141	79,275	2,575	15.70	483.28	1,244,448
2013年6月	358,416	218,194	5,007	7.96	346.76	1,736,232
2013年7月	655,655	318,069	8,053	10.75	424.42	3,417,854
2013年8月	842,179	216,221	7,014	20.30	625.9	4,390,070
2013年9月	969,401	145,873	5,443	23.20	621.77	3,384,314
2013年10月	1,404,130	225,503	9,776	19.99	461	4,506,761
2013年11月	3,136,221	482,074	20,793	21.40	496.22	10,318,003
2013年12月	4,147,465	164,709	9,999	38.98	642.06	6,419,984
2014年1月	4,818,679	137,224	6,952	37.91	748.3	5,202,153
2014年2月	5,258,352	131,016	7,504	27.56	481.16	3,610,656
2014年3月	5,635,009	109,766	7,235	28.23	428.28	3,098,625

2014 年 4 月	6,204,049	300,416	6,563	7.88	360.79	2,367,895
2014 年 5 月	6,708,620	272,655	13,700	15.86	315.67	4,324,642
2014 年 6 月	7,022,156	148,870	10,269	27.73	401.98	4,127,933
2014 年 7 月	7,348,113	172,629	11,426	24.02	362.86	4,145,982
2014 年 8 月	7,699,403	199,577	12,997	23.46	360.19	4,681,355
2014 年 9 月	8,249,632	443,235	25,837	14.43	247.57	6,396,398
2014 年 10 月	8,664,766	303,167	19,728	18.38	282.43	5,571,801
2014 年 11 月	8,807,728	188,273	12,764	17.53	258.52	3,299,769
2014 年 12 月	8,895,618	136,872	10,845	20.07	253.26	2,746,575
2015 年 1 月	9,008,134	135,077	8,159	16.07	266.00	2,170,298
2015 年 2 月	8,816,851	101,731	9,345	24.07	261.99	2,448,275
2015 年 3 月	8,873,589	95,390	6,507	18.21	267.01	1,737,438
2015 年 4 月	8,917,285	86,738	5,714	17.92	271.99	1,554,147
2015 年 5 月	8,952,851	77,408	3,970	13.90	271.02	1,075,952

通过比较《塔防三国志》不同版本的运营数据可以发现，《塔防三国志》腾讯平台网页版本活跃用户数、付费用户数远大于其他版本的相应数据，体现了腾讯开放平台具有海量玩家基础的特性。

（2）《回到三国志》

① 《回到三国志》游戏产品基本情况

《回到三国志》是一款三国题材回合制角色扮演游戏，玩家可以在游戏中体验穿越回三国时代、招募各路猛将、成就统一天下的传奇故事。游戏画面精致、特效华丽，上百种武将阵法组合、策略趣味性很强，尤其是武将养成系统和缘分系统深受玩家喜爱，游戏拥有神翼培养、白衣渡江、点梦成金、跨服远征、武神争霸等各类丰富的玩法系统。《回到三国志》于 2014 年 11 月荣获金翎奖“玩家最期待网页游戏”。



②《回到三国志》游戏产品业务信息

《回到三国志》游戏产品为网页游戏，目前主要在中国大陆通过腾讯开放平台进行运营。《回到三国志》自 2014 年 6 月上线腾讯开放平台正式收费运营以来，截至 2015 年 5 月末，累计注册用户约 1,907 万，累计充值金额约 5,988 万元。随着游戏生命周期的生长，游戏玩家数量、付费人数等运营数据持续增长。《回到三国志》腾讯开放平台网页版本的经营数据如下：

期间	注册用户总数 (人)	月活跃用户数 (人)	月付费用户数 (人)	平均付费值 (ARPU) (元)	付费玩家平均付费值 (ARPPU) (元)	月流水(元)
2014 年 6 月	4,994	4,994	100	4.00	201.40	20,140
2014 年 7 月	87,784	83,726	1,399	4.00	239.39	334,912
2014 年 8 月	1,021,281	939,998	7,195	0.89	115.79	833,094
2014 年 9 月	2,530,647	1,572,012	21,565	1.28	93.35	2,013,055
2014 年 10 月	5,269,544	2,875,109	38,497	1.45	108.18	4,164,444
2014 年 11 月	9,420,246	4,836,746	38,782	1.29	161.37	6,258,418
2014 年 12 月	12,767,610	3,949,248	36,109	2.17	237.52	8,576,438
2015 年 1 月	13,981,286	3,210,278	32,857	2.03	198.00	6,505,725
2015 年 2 月	15,741,322	2,822,250	30,269	2.05	191.00	5,781,309
2015 年 3 月	17,492,678	2,672,001	34,736	2.72	209.00	7,259,826
2015 年 4 月	18,403,255	2,981,924	40,256	2.90	215.00	8,655,036

2015 年 5 月	19,066,555	2,956,440	40,503	3.21	234.00	9,477,756

2、在研游戏项目情况

上游信息目前在研游戏 7 款，目前进展情况如下：

游戏产品	游戏类型	最新进展情况	预计上线时间
风暴英雄	3D 手游	上线前最后调整阶段，及上线前准备。	2015 年 8 月或 9 月
NGM	手游	上线前最后调整阶段，及上线前准备。	2015 年 8 月
冰火传奇	手游	产品 Debug 阶段，整合后整体调整。	2015 年 12 月
盟军守卫战	手游	产品开发中后期。	2015 年 10 月
二战霸业	页游	产品开发后期，Debug 阶段。	2015 年 8 月
Arale	手游	产品开发中后期。	2015 年 9 月或 10 月
银河战舰	手游	产品立项完成，正式研发中。	2016 年 1 月、2 月

（六）前五大销售客户及供应商

1、上游信息的前五大销售客户

上游信息的游戏运营以联合运营、代理运营为主，销售客户主要为深圳市腾讯计算机系统有限公司等国内外优秀网页游戏平台公司。报告期内上游信息的前五大销售客户情况如下表：

2015 年 1 至 5 月				
序号	客户名称	与上游信息关系	销售金额（元）	占收入比例
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	非关联方	48,772,258.40	84.21%
2	AppleInc	非关联方	1,916,614.20	3.31%
3	掌乐(上海)信息技术有限公司	非关联方	1,669,229.55	2.88%
4	支付宝（中国）网络技术有限公司	非关联方	1,125,467.98	1.94%

5	R2GAMECO.,LIMITED	非关联方	657,752.73	1.14%
合计			54,141,322.86	93.48%
营业收入			57,915,592.25	100%
2014 年度				
序号	客户名称	与上游信息关系	销售金额（元）	占收入比例
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	非关联方	117,513,617.91	80.19%
2	支付宝（中国）网络技术有限公司	非关联方	9,600,067.50	6.55%
3	AppleInc.	非关联方	8,514,477.81	5.81%
4	香港（易幻）网络有限公司	非关联方	2,832,072.52	1.93%
5	韩国 NWOOXINC	非关联方	2,715,640.38	1.85%
合计			141,175,876.12	96.33%
营业收入			146,536,090.64	100%
2013 年度				
序号	客户名称	与上游信息关系	销售金额（元）	占收入比例
1	深圳市腾讯计算机系统有限公司	非关联方	87,084,540.32	82.12%
2	AppleInc.	非关联方	8,217,759.41	7.75%
3	福建博瑞网络科技有限公司	非关联方	3,536,993.34	3.34%
4	支付宝（中国）网络技术有限公司	非关联方	3,205,866.67	3.02%
5	香港（易幻）网络有限公司	非关联方	1,784,721.60	1.68%
合计			103,829,881.34	97.91%
营业收入			106,045,871.08	100%

2013 年、2014 年和 2015 年 1 至 5 月，上游信息从腾讯开放平台取得的收入占比较高，主要原因包括：

腾讯开放平台自 2011 年推出以来依靠腾讯庞大的优质活跃用户资源，迅速成为国内最大的网页游戏平台。上游信息自成立以来，一直将腾讯开放平台定位为其首选的发行、运营平台。上游信息在 2012 年 6 月推出了首款网页游戏《塔防三国志》，基于当时游戏市场发展状况的判断，上游信息仅选择了腾讯开放平台作为联运合作方，凭借优质的网页游戏作品逐步与腾讯开放平台建立起了密切的合作伙伴关系，2013 年 4 月上游信息与腾讯开放平台确立了中国大陆地区《塔防三国志》网页版的独占运营合作模式。

2014 年上游信息新研发的网页游戏《回到三国志》也登陆腾讯开放平台，腾讯开放平台也成为《回到三国志》最为重要的运营平台。

通过强化与腾讯开放平台的合作，上游信息扩大了游戏产品的覆盖范围，提高了游戏的收入和影响力；另一方面，腾讯开放平台也依靠上游信息等优秀游戏开发公司不断增加其平台的影响力和用户规模，从开放平台的运营中获取收益。

虽然上游信息对腾讯计算机的营业收入占比较大，但考虑到腾讯开放平台在网页游戏行业的绝对优势地位和其持续开放的战略、以及双方之间相互依存的合作关系，对单一客户的销售收入占比较高不会对上游信息未来业务发展造成重大不利影响。且自 2013 年起，上游信息的产品线向移动网络游戏延伸，运营区域逐渐拓展至港澳台及海外市场，上游信息的运营渠道也进一步丰富，截至目前，除腾讯开放平台外，上游信息已与苹果 App Store 等游戏联运平台以及 VNG、R2 Game 等优秀游戏代理商建立了良好且密切的合作关系。

在继续运营好腾讯开放平台海量游戏用户的基础上，随着研发和代理游戏产品种类的增多，上游信息来源于其他渠道的收入也将逐步增长。

报告期内，上游信息的前五大客户与上游信息及交易对方不存在关联关系。

2、上游信息的前五大供应商

2015 年 1 至 5 月				
序号	供应商名称	与上游信息关系	采购金额（元）	占采购总额比例
1	腾讯云计算（北京）有限责任公司	非关联方	1,654,545.79	27.67%

2	广州简乐网络科技有限公司	非关联方	1,400,000.00	23.41%
3	北京天锋网络科技有限公司	非关联方	970,873.79	16.24%
4	北京同惠物业管理有限公司	非关联方	797,966.97	13.34%
5	未来人科技（北京）有限公司	非关联方	135,491.57	2.27%
合计			4,958,878.12	82.93%
采购总额			5,979,615.23	100%

2014 年度

序号	供应商名称	与上游信息关系	采购金额（元）	占采购总额比例
1	北京同惠物业有限责任公司	非关联方	2,394,797.31	19.74%
2	北京啪嗒科技有限公司	非关联方	1,682,760.29	13.87%
3	武汉家天下伟业信息技术有限公司	非关联方	1,046,966.02	8.63%
4	北京上耀时空科技有限公司	非关联方	1,026,802.20	8.46%
5	杭州银魂科技有限公司	非关联方	757,034.13	6.24%
合计			6,908,359.95	56.94%
采购总额			12,131,030.12	100%

2013 年度

序号	供应商名称	与上游信息关系	采购金额（元）	占采购总额比例
1	北京啪嗒科技有限公司	非关联方	2,401,355.55	25.67%
2	北京同惠物业管理有限责任公司	非关联方	1,419,494.38	15.17%
3	武汉热游信息技术有限公司	非关联方	800,000.00	8.55%
4	上海帝联信息科技股份有限公司	非关联方	624,906.80	6.68%
5	京东世纪信息技术有限公司	非关联方	618,914.13	6.62%

合计	5,864,670.86	62.69%
采购总额	9,355,568.53	100%

报告期内，上游信息主要供应商包括以下几类：

（1）游戏开发商，包括广州简乐网络科技有限公司、北京天锋网络科技有限公司、武汉家天下伟业信息技术有限公司、北京上耀时空科技有限公司等。上游信息与游戏开发商签署代理协议，签约代理了《超级飞侠》、《降魔记》、《三国群英传》、《暗黑之神》等游戏产品，并向游戏开发商支付授权金和分成款。

（2）游戏联合开发商，主要是北京啪嗒科技有限公司。由于在 2012 年末上游信息的移动网络游戏开发团队尚未组建，为实现尽快完成产品开发、上线的目的，上游信息委托北京啪嗒科技有限公司为其开发《塔防三国志》iOS 移动版的客户端程序（服务器端程序开发和美术工作仍由上游信息自己完成），并按照《联合开发协议》向其支付了版权金和分成款。2014 年 11 月，双方签署了《合同终止协议》，同意终止《联合开发协议》，分成款截止日期到 2014 年 8 月 31 日，之后产生的分成款上游信息不再与北京啪嗒科技有限公司结算。

（3）运营服务商，包括腾讯云计算（北京）有限责任公司、上海帝联信息科技股份有限公司等。上游信息向运营服务商采购云服务、服务器机柜及托管服务等经营活动所需的运营服务。

（4）办公场所产权方，主要是北京同惠物业管理有限责任公司。

（5）固定资产及低值易耗品供应商，主要是京东世纪信息技术有限公司。

报告期内，上游信息的前五大供应商与上游信息及交易对方不存在关联关系。

（七）上游信息的开发技术情况

从网页游戏和移动网络游戏的产品程序结构来看，主要可以分为前端程序（客户端程序），后端程序（服务器端程序）和运营平台三部分。上游信息在熟练掌握网页游戏和移动网络游戏前后端程序开发技术的同时，依靠自身强大的技术能力，持续的经验积累，不断的技术提高和完善，开发了一系列的游戏开发引

擎，在保障游戏开发质量的同时，提高了游戏开发的效率。同时，为提高产品运营质量和效率，还开发了包括 GM 后台，数据统计平台等丰富的运营平台体系。

1、前端程序开发方面

上游信息网页游戏的前端开发技术是被业内广泛使用的 Adobe 公司的 Flash 技术，使用 AS3 语言。鉴于 Adobe 为目前网页游戏开发的主要技术平台之一，占据了较大比例的开发市场份额，上游信息选用 Flash 技术，提高了美术设计以及程序开发的效率，简化了游戏开发流程，更重要的是提高了渲染效率和渲染效果，使得游戏特效的施展效果更加华丽，极大的提高游戏玩家的游戏体验。

上游信息移动网络游戏的前端开发技术使用了移动游戏领域使用广泛、性能优异的 2D 游戏引擎 Cocos2D-x。它拥有极强的跨平台性，结合脚本语言（Lua），动画编辑器，场景编辑器，UI 编辑器，物理引擎（Box2D 和 Chipmunk），2D 粒子编辑器等全套的工具链，形成了高效高质的跨平台开发环境，可以制作出效果和效率非常出色的游戏，提升玩家的游戏体验。

上游信息移动网络游戏的前端开发技术还使用了当前最为流行的擅长于 3D 游戏开发的 Unity 3D 技术引擎。Unity3D 引擎拥有更为强大的跨平台性，配合自带的编辑环境，可以极大的提高开发效率和效果，是当前游戏品质提升的重要保证。

2、后端程序开发方面

后端程序（服务器端程序）是保存游戏和玩家客户端数据，提供游戏客户端程序对服务器端程序的调用，实现玩家体验游戏的重要程序。上游信息的后端程序开发主要使用的是 Java 语言，拥有良好编译能力和运行效率、维护性强，适合大型精品游戏开发。数据库方面，目前几款优秀的产品均使用了成熟、高效、便捷的 MySQL 数据库。

经过多款网页游戏和移动网络游戏的开发，上游信息的 Java 服务器技术已经日臻完善，拥有基于用户 ID 实现的负载均衡引擎，能够胜任任何游戏类型和用户规模，尤其在稳定性，扩展性方面独树一帜，成为了上游信息的重要技术保障及核心竞争力。

3、运营平台

运营平台是游戏开发后期及游戏运营阶段的重要工具，是玩家游戏体验和运营质量和效率的重要保证。经过几个项目的开发，上游信息的 GM 后台工具已经具备了全面的用户管理能力，可以为上游运营人员提供便利的游戏内的管理。游戏数据统计平台是运营人员掌握核心指标和数据的重要工具，可以为游戏的后续开发和调整提供至关重要的游戏数据，是提高产品质量，提升玩家体验的最有效手段。

4、游戏引擎选用

游戏开发引擎是指已经编写好的、可编辑游戏系统或者应用程序的核心程序组件。利用游戏开发引擎开发游戏，可以大大提高开发效率，降低开发成本，增强游戏产品的稳定性，提高游戏开发的成功率。上游信息经过自身网页游戏和移动网络游戏开发技术的积累，通过自主开发，掌握了一批游戏开发引擎。上游信息通过在开源技术及开发平台基础上，在游戏开发过程中不断积累总结，开发并拥有了多个适合上游信息自身开发体系的游戏开发引擎。

上游信息拥有的游戏产品及开发引擎技术主要有：

游戏产品	开发引擎技术
SLG 塔防页游	Flash 前端+Java 后端
ARPG 格斗页游	Flash 前端+Java 后端
ACT 格斗移动网游	Unity3D 前端+Java 后端
SLG 塔防移动网游	Cocos2d-x 前端+Java 后端
SLG 塔防移动网游	Unity3D 前端+Java 后端
ARPG 格斗移动网游	Unity3D 前端+Java 后端

（八）上游信息游戏产品的质量控制情况

上游信息在游戏开发的项目筹备期、核心规划期、产品研发期、运营测试期等重要业务环节，均采取了质量控制措施，通过对游戏产品和服务质量的控制，保证游戏产品的质量、提高游戏产品的成功率。

1、项目筹备期的质量控制

上游信息在新游戏研发启动之前，会由包括上游信息 CEO 和制作人在内的评审团队，对策划人员在前期调研基础上形成的新游戏草案进行评审，符合市场需求并在技术上可行的游戏草案，在通过评审后可以进入到核心规划阶段。

2、核心规划期的质量控制

在游戏草案通过评审之后，组建的项目开发核心团队将继续调研，并完善有关游戏玩法、美术风格、核心系统规划等项目计划书内容。完成的项目计划书提交到上游信息内部进行评审，在通过了由上游信息 CEO 和制作人组成的评审团队评审后，新游戏项目进入产品开发阶段。通过核心规划期的评审，可以使得新游戏产品和核心玩法设计确定，避免后期改动。

3、产品研发期的质量控制

新游戏产品进入正式技术开发后的质量控制主要分为两类，其一为美术标准评审，即对开发中的游戏进行人物、场景等美术素材和 UI、文字的评审；其二为定期评估，即由项目评审团按照项目的里程碑对项目的完成情况、对计划书的实现程度以及是否符合当下的市场需求等进行评审。游戏开发团队需要根据定期评审结果修改并完善游戏，直至完成开发进入测试阶段。

4、测试期的质量控制

新游戏完成开发之后，上游信息将主要对其进行包括删档封测、收费内测和对外公测在内的游戏运营测试。上游信息的新项目在完成了基本功能的研发后，将会进行小规模删档封测，在测试游戏性能的同时，检测游戏前期的用户感受和留存情况。在根据测试结果对游戏进行修改和完善之后，上游信息会开放收费内测，重点测试游戏的玩法和付费体系是否匹配，付费节奏是否被玩家认可，游戏是否具有预期的盈利能力。根据收费内测的数据修改过游戏之后，上游信息将会将游戏进行大范围的对外公测并最终上线。在除上述面向游戏玩家的三种重大测试活动外，上游信息专职测试人员，将根据游戏产品立项计划、产品特点，对新游戏展开针对性的测试，并将测试结果反馈给游戏开发团队供其优化、完善游戏。

5、客户服务的质量控制

上游信息设有客户服务部门，通过客服电话、服务邮箱等形式，向游戏客户提供咨询与支持服务，并解决游戏客户的建议和投诉。为保证客户服务的流程规范及服务质量，上游信息客服部门建立了完善的培训体系和考核制度，并通过开展业务培训的方式不断提高服务人员的素质水平。同时，客服部门建立了与服务质量挂钩的绩效评定体系，促使客服人员提升服务技能，提高客户满意度。

（九）上游信息开发实力情况

截至 2015 年 5 月 31 日，上游信息员工总人数 205 人，其中本科及以上学历 121 人，占比达 59.02%；研发团队人数 127 人，占比 61.95%，其中核心技术研发队伍人数 8 人。8 名核心技术人员的具体情况如下：

序号	姓名	性别	出生年月	学历	从事游戏开发运营的时间	任职
1	刘智君	男	1981 年 7 月	专科	10 年	执行董事、首席执行官
2	李晶	女	1981 年 8 月	本科	7 年	美术总监
3	曹衡	男	1978 年 8 月	本科	10 年	手游高级技术总监
4	牟正文	男	1986 年 6 月	本科	4 年	制作人
5	高云飞	男	1981 年 1 月	专科	5 年	产品后端技术总监
6	陆国斌	男	1985 年 10 月	本科	4 年	产品前端技术总监
7	刘宇宁	男	1982 年 12 月	本科	10 年	研发副总裁/VP
8	李秋风	男	1978 年 9 月	本科	13 年	制作人

刘智君曾先后担任多家游戏公司的产品总监、运营主管、游戏制作人，参与负责了多款游戏产品的开发运营工作，具体项目包括《仙侣奇缘》、《疯狂斗地主》、《帝国争霸》、《地摊大亨》、《KingdomsofBattleforTheNorth》等客户端游戏、社交游戏、网页游戏。2011 年至 2012 年间，刘智君就职于 EA 公司担任大中国区产品总监，负责 EA 公司大中国区产品的研发和运营工作，具体项目包括《模拟时光》SNS 版、《红色警戒》网页版、《极品飞车》移动版、《FIFA》WAP 及 HTML5 版等。2012 年至今，刘智君先后创办北京上游及上游信息，并带领公司技术团队成功自主研发了塔防类游戏《塔防三国志》。《塔防三国志》网页版本于 2012

年 6 月在腾讯平台正式上线发布，2013 年 6 月获腾讯平台独家代理，2013 年 8 月游戏单月充值金额超过 3,000 万元。《塔防三国志》iOS 版本于 2013 年 3 月上线 91 平台，2013 年 5 月上线 PP 助手平台，并于 2013 年 6 月在苹果 AppStore 平台正式上线发布。

李晶曾就职于酷构思科技发展有限公司美工部担任美术编辑职位，主要负责原画设计、游戏界面设计、UI 设计等工作，参与美术设计的游戏项目有大型 2.5D 网络游戏《四面楚歌》、3D 运动休闲类网络游戏《排球》《moimoi》等；就职于联易互动网络科技有限公司平面设计部担任组长职务，负责开发制作了小型客户端网络游戏《决战三国》的美术设计工作以及大型 3D 武侠类网游《书剑》的美术 UI 交互设计工作；就职于北京千橡网景科技发展有限公司美术部担任美术经理职务，主要负责了网页游戏《商战传奇》和《真三国》两个项目的美术管理及制作工作，包括游戏美术风格的设定以及项目整体视觉交互的设计管理。2012 年 3 月，李晶加入公司担任美术中心美术总监，负责公司所有项目组美术人员的分配管理和技术指导工作，在公司美术资源的合理配置和运用中发挥了重要作用。

曹衡曾就职于 Gameloft 公司北京工作室担任程序项目经理，主要负责了多款手机游戏的开发工作，其中，曹衡在 2003 年以唯一原创主程序及程序负责人的身份参与开发的手机游戏《波斯王子：时之沙》获得 2003 年 E3 最佳游戏展示，之后曹衡还参与负责了《音乐方块》《兄弟连》《真实足球 2007》《合金装备》等多款优秀手机游戏的原创主程序和移植工作；就职于北京北纬通信科技股份有限公司，创建了手机游戏工作室并担任产品开发总监，负责制定产品开发方向以及手机网络游戏《末日之光 OL》《无极 OL》的项目开发管理工作，并参与所有项目的策划设计和技术指导；就职于盛大游戏担任卓蚁工作室项目经理，负责了手机网络游戏《悍将传世》iOS 版本的项目开发和技术指导工作，同时还负责 Unity3D 游戏 Demo 的项目管理并担任 Unity3D 主程序。2013 年 5 月，曹衡加入公司担任手机游戏高级技术总监，负责公司手机游戏的全面技术开发管理工作，包括制定游戏项目计划、建设和管理开发运营团队、培养团队技术能力的提高与发展等。

牟正文曾先后就职于北京千橡网景科技发展有限公司、盛大游戏有限公司（北京）、乐元互动（北京）游戏技术有限公司，主要负责了《帝国争霸》《商战传奇》等游戏产品的运营工作。2013 年 2 月，牟正文加入公司担任运营总监，负责公司的明星游戏产品《塔防三国志》网页版和移动版的运营管理工作。

高云飞曾就职于北京千橡网景科技发展有限公司担任 JAVA 软件工程师，负责了《乱世天下》《帝国争霸》等游戏产品的程序开发工作。2012 年初，高云飞加入刚成立的北京上游，以后端技术总监的身份参与了公司首款自主研发的产品网页游戏《塔防三国志》的开发工作。目前，高云飞主要负责《塔防三国志》各版本项目组的后端程序管理工作。

陆国斌曾就职于北京千橡网景科技发展有限公司担任 AS 高级程序员，负责了网页游戏《商战传奇》前端主程序的开发工作，包括需求模型讨论分析、总体框架设计、高难度模块设计开发、项目整体框架优化以及自定义组件的开发。2012 年初，陆国斌加入刚成立的北京上游，以前端技术总监的身份参与了公司首款自主研发的产品网页游戏《塔防三国志》的开发工作。目前，陆国斌主要负责上游信息各项目组前端开发进度的管理以及开发技术方案的设定。

刘宇宁曾深圳亚米多科技有限公司担任主策划，执行制作人，负责 mmorpg《魔咒》的总体策划工作；曾担任上海香橙网络合伙创始人，主管代理游戏《诸神的黄昏》，《魔兽外传》的研发调优及运营以及自研产品《西游外传》的开发。《诸神的黄昏》最高达到月收入百万的规模。曾担任千橡集团人人游戏制作部游戏制作人，负责百人以上团队管理，制作客户端游戏《屠魔》、《钢铁元帅》《神兵天降》等。《钢铁元帅》收入连续 6 个季度保持 30%以上的复合增长，在 ios 平台月净收超 2000 万，单款产品超 1000 万。于 2014 年 1 月加入北京上游，担任研发副总裁一职，主要负责公司新项目的研发，目前已经完成 DEMO 阶段，预计 2015 年中期上线。

李秋风曾先后担任 17173 社区高级经理，北京 SOHU 游戏频道主编，上海第九城市市场部 PR 经理，西安游久网 CEO，武汉风华游戏 CEO 和游戏制作人，北京奇虎 360 手机助手游戏频道运营经理，于 2014 年 2 月加入北京上游公司，担任游戏制作人，负责《塔防三国志（移动版）》、《众神殿》、《HeroDefense》等

三款游戏的制作与运营工作。

七、上游信息管理层及核心团队情况

（一）管理层及核心团队构成

序号	姓名	性别	出生年月	学历	从事游戏开发运营的时间	任职
1	刘智君	男	1981 年 7 月	专科	10 年	执行董事、首席执行官
2	李晶	女	1981 年 8 月	本科	7 年	美术总监
3	曹衡	男	1978 年 8 月	本科	10 年	手游高级技术总监
4	牟正文	男	1986 年 6 月	本科	4 年	制作人
5	高云飞	男	1981 年 1 月	专科	5 年	产品后端技术总监
6	陆国斌	男	1985 年 10 月	本科	4 年	产品前端技术总监
7	刘宇宁	男	1982 年 12 月	本科	10 年	研发副总裁/VP
8	李秋风	男	1978 年 9 月	本科	13 年	制作人

（二）管理层及核心团队简介

刘智君、李晶、曹衡、牟正文、高云飞、陆国斌、刘宇宁、李秋风从业经历及个人简介详见“第五节 交易标的基本情况——上游信息\六、上游信息主营业务发展情况\（九）上游信息开发实力情况”。

（三）本次交易中关于管理层及核心团队的任职安排及期限、竞业禁止情况

本次收购上游信息 30%股权系掌趣科技收购下属控股子公司的参股权，交易协议不涉及任职安排及期限、竞业禁止相关约定。

1、前次收购上游信息 70%股权时，刘智君承诺：

（1）自前次交易资产交割日起任职期限不满 18 个月的，违约方应将其于前次交易中已获对价的 100%作为赔偿金返还给上市公司，上市公司尚未支付的对价无需支付；

(2) 自前次交易资产交割日起任职期限已满 18 个月不满 36 个月的, 违约方应将其于本次交易所获对价的 50%作为赔偿金支付给上市公司, 上市公司可首先从尚未支付的违约方的现金对价中冲抵, 不足部分以违约方从本次交易中取得的、尚未出售的股份对价赔偿, 仍有不足的, 违约方以现金赔偿;

(3) 自前次交易资产交割日起任职期限已满 36 个月不满 48 个月的, 违约方应将其于本次交易所获对价的 25%作为赔偿金支付给上市公司, 补偿原则与(2) 项约定相同。

2、管理层及核心团队中的刘智君、李晶、曹衡、牟正文、高云飞、陆国斌均与上游信息签署了劳动合同及竞业禁止协议; 刘宇宁、李秋风已与上游信息签署了覆盖至本次交易中上游信息业绩承诺期的劳动合同及保密协议。截至目前, 前述管理层及团队成员签署的劳动合同、竞业禁止协议、保密协议均正常履行。

八、上游信息的财务概况

(一) 资产负债表简表

根据大华审计出具的大华审字[2015]005914 号《审计报告》, 上游信息最近两年一期经审计的资产负债表主要数据如下:

单位: 万元

项 目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产合计	23,518.06	17,992.99	8,888.04
非流动资产合计	1,297.65	1,004.35	257.48
资产总计	24,815.71	18,997.34	9,145.53
流动负债合计	9,078.84	7,418.51	1,238.04
非流动负债合计	452.73	88.37	144.57
负债合计	9,531.57	7,506.88	1,382.61
所有者权益合计	15,284.14	11,490.46	7,762.92

(二) 利润表简表

根据大华审计出具的大华审字[2015]005914 号《审计报告》，上游信息最近两年一期经审计的利润表主要数据如下：

单位：万元

项 目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	5,791.56	14,653.61	10,604.59
二、营业总成本	1,506.44	4,200.05	2,862.92
三、营业利润（损失以“-”号填列）	4,285.12	10,679.91	7,849.57
四、利润总额（损失以“-”号填列）	4,405.92	10,926.92	7,848.83
五、净利润（损失以“-”号填列）	3,793.50	10,727.54	7,713.23
六、扣除非经常性损益的净利润（损失以“-”号填列）	3,687.81	10,254.17	7,922.57

上游信息目前所享受的税收优惠情况如下：

上游信息于 2013 年 1 月 10 日取得上海市经信委核发的沪 DGY-2013-0032 号《软件产品登记证书》和沪 R-2013-0059 号《软件企业认定证书》。根据上海市嘉定区国家税务局、上海市地方税务局嘉定分局于 2013 年 7 月 24 日出具的沪地税嘉六[2013]000024《企业所得税优惠审批结果通知书》，上游信息自 2013 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日止免征企业所得税，自 2015 年 1 月 1 日至 2017 年 12 月 31 日止减半征收企业所得税。

（三）非经常性损益

根据大华审计出具的大华审字[2015]005914 号《审计报告》，上游信息最近两年一期非经常性损益明细如下：

单位：万元

项 目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
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	-	-18.75	47.50
计入当期损益的政府补助（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）	120.70	265.76	47.40

委托他人投资或管理资产的损益	-	226.36	60.41
同一控制下企业合并产生的子公司期初至合并日的当期净损益	-	-	-305.37
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	0.11	-	-48.15
减：所得税影响额	15.11	-	11.13
少数股东权益影响额（税后）	-	-	-
合计	105.69	473.37	-209.34

上述非经常性损益均不具备持续性。报告期内，非经常性损益对上游信息经营业绩不构成重大影响，扣除非经常性损益后净利润保持稳定。

九、上游信息所获业务资质及市场评价

（一）业务资质

截至本报告书出具日，上游信息持有上海市文化广播影视管理局颁发的《网络文化经营许可证》情况如下：

公司名称	证书编号	经营范围	有效期限	发证机关
上游信息	沪网文[2013]0687-102号	利用信息网络经营游戏产品（含网络游戏虚拟货币发行）	2013年10月至2016年10月	上海市文化广播影视管理局

（二）软件企业和软件产品认证

上游信息于2013年1月获得了软件企业资格，其游戏产品“上游《塔防三国志》游戏软件”获得软件产品资格认证。根据主管税务机关出具的文件，上游信息适用双软企业所得税税收优惠，2013年、2014年免缴所得税，2015年至2017年减半征收所得税：

名称	证书名称	证书编号	发证机关	发证日期
上游信息科技（上海）有限公司	软件企业认定证书	沪R-2013-0059	上海市经济和信息化委员会	2013-01-10

上游《塔防三国志》 游戏软件	软件产品登 记证书	沪 DGY-2013-0032	上海市经济和信 息化委员会	2013-01-10

（三）主要游戏产品版号办理和文化部备案的情况

1、塔防三国志

上游信息就《塔防三国志》网页游戏的上线运营，已通过出版单位上海同济大学电子音像出版社有限公司申报并于 2013 年 6 月 18 日取得新闻出版总局新出审字[2013]756 号《关于同意出版运营国产网络游戏<塔防三国志>的批复》。《塔防三国志》网页游戏产品已取得相应的游戏版号。

上游信息就《塔防三国志》手机游戏的上线运营，已通过持有新出网证（沪）字 45 号《互联网出版许可证》（有效期至 2016 年 11 月 14 日）的上海星翼网络信息有限公司申报并于 2013 年 12 月 31 日取得新闻出版总局新出审字[2013]1696 号《关于同意出版运营国产网络游戏<塔防三国志手机游戏软件（移动）>的批复》。《塔防三国志》手机游戏产品已取得相应的游戏版号。

2013 年 11 月，《塔防三国志》完成了文化部网络游戏备案，取得文网游备字[2013]W-SLG034 号备案证明。

2、刀塔守卫战

截至本报告书出具日，上游信息在运营的自研游戏产品《刀塔守卫战》已通过出版单位上海同济大学电子音像出版社有限公司申报并于 2015 年 1 月 21 日取得新广出审[2015]104 号《关于同意出版运营国产网络游戏<刀塔守卫战>的批复》。《刀塔守卫战》游戏产品已取得相应的游戏版号，并于 2015 年 8 月 31 日完成了文化部关于国产网络游戏运营备案的手续，备案文号为文网游备字[2015]W-SLG0615 号。

3、回到三国志

截至本报告书出具日，上游信息在运营的自研游戏产品《回到三国志》已通过出版单位上海同济大学电子音像出版社有限公司申报并于 2015 年 1 月 21 日取得新广出审[2015]102 号《关于同意出版运营国产网络游戏<回到三国志>的批

复》。《回到三国志》游戏产品已取得相应的游戏版号，并于 2015 年 8 月 31 日完成了文化部关于国产网络游戏运营备案的手续，备案文号为文网游备字[2015]W-RPG0621 号。

（四）市场评价

基于上游信息及其《塔防三国志》等游戏产品的成功运营，上游信息多次获得行业协会、行业权威机构的好评，曾获得的奖项包括：

序号	获奖主体	颁奖主体	奖项
1	上游信息	2013 年中国游戏产业年会	2013 年度中国十大新锐游戏企业
2	《塔防三国志》 手游	2012 移动互联网年会组委会全球移动互联网联盟（GMIU）	2012 年度优秀移动互联网创新项目奖
3		全球移动互联网联盟（GMIU） 2012 移动互联网年会	2012 年度优秀移动互联网应用奖
5		2013（第二届）中国国际移动终端与手机应用产业大会组委会	2012 - 2013 全国优秀移动终端与移动应用年度评选大赛“国际金指尖奖”最佳手机游戏奖
6		中国手机应用开发大会组委会	2014 第三届全球移动互联网拳头奖——最佳联网游戏
7	《塔防三国志》 页游	腾讯开放平台	2012 年首届开放平台应用创新大赛（企业组）优秀奖； 2013 年度中国游戏风云榜十大热门网页游戏； 2013 腾讯合作伙伴大会十佳应用奖
8		腾讯应用平台	2012 年腾讯开放平台应用创新大赛优秀奖、腾飞月度奖 - 七月榜第一名
9		中国投资网 中国互联网协会	2012 年度最佳轻游戏开发团队
10		中国国际数码互动娱乐展览会	2013 年度“金翎奖”玩家最喜爱的网页游戏
11	《回到三国志》	中国国际数码互动娱乐展览会	2014 年玩家期待网页游戏
12	《众神殿》	中国国际数码互动娱乐展览会	2014 年最佳境外移动游戏
13	《Hero Defense》	Facebook	2014 年 Facebook 最佳新游戏

十、上游信息主要资产、对外担保及主要负债情况

（一）上游信息主要资产情况

根据大华审计出具的大华审字[2015]005914 号《审计报告》，截至 2015 年 5 月 31 日，上游信息的主要资产构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年 5 月 31 日	备注
流动资产：		
货币资金	10,976.93	
应收账款	1,683.70	
预付款项	229.57	预付运营服务商、办公场所产权方款项，及预付游戏开发商的分成款
其他应收款	10,627.86	主要为股东掌趣科技借款
流动资产合计	23,518.06	
非流动资产：		
固定资产	209.64	房屋及建筑物、运输工具、办公及电子设备
无形资产	334.77	软件及开发工具、版权及著作权
开发支出	409.83	在研游戏开发支出
递延所得税资产	36.32	
其他非流动资产	307.09	代理游戏的预付授权金
非流动资产合计	1,297.65	
资产合计	24,815.71	

（二）上游信息对外担保情况

上游信息及其子公司在报告期内不存在对外担保情况。

（三）上游信息主要负债情况

根据大华审计出具的大华审字[2015]005914 号《审计报告》，截至 2015 年 5 月 31 日，上游信息的主要负债构成情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年 5 月 31 日	备注
流动负债：		
应付账款	60.81	
预收款项	129.33	
应付职工薪酬	306.64	
应交税费	3,178.89	
其他应付款	4,668.15	主要为代收至高投资股权转让款
其他流动负债	735.03	游戏授权金收益
流动负债合计	9,078.84	
非流动负债：		
其他非流动负债	452.73	游戏授权金收益
非流动负债合计	452.73	
负债合计	9,531.57	

十一、上游信息租赁、域名、软件著作权情况

（一）租赁

上游信息的办公场所均通过租赁方式取得，主要租赁房产具体情况如下：

序号	承租方	出租方	物业坐落	租赁期限	租赁面积(m²)
1	上游信息北京分公司	北京同惠物业管理有限责任公司	北京市朝阳区北苑路 32 号院安全大厦第 4 层 401/410-412 室	2013-5-25 至 2016-5-24	918.29
2	上游信息北京分公司	北京同惠物业管理有限责任公司	北京市朝阳区北苑路 32 号院安全大厦第 4 层 406-407 室	2015-6-1 至 2017-5-31	171.23
3	上游信息北京分公司	徐木君	北京市朝阳区双营路 11 号院 4 号楼 1205 室	2015-6-1 至 2016-5-31	98.1
4	北京上游	北京同惠物业管理有限责任公司	北京市朝阳区北苑路 32 号院安全大厦第 4 层 408-409 室	2013-5-25 至 2016-5-24	161.84

（二）商标

注册商标对于游戏公司推广、运营其游戏产品具有重要意义。截至本报告书出具日，上游信息目前正在申请 3 项商标，并已获得国家商标局正式受理，具体情况如下：

序号	商标名称	注册类别	注册人	申请号	申请日期
1	回到三国志	第 9、41、42 类	北京盛天	15955312	2014-12-17
2	刀塔守卫战	第 9、41、42 类	北京盛天	15955353	2014-12-17
3	塔三之神将觉醒	第 9、41、42 类	上游信息	16298371	2015-05-15

（三）软件著作权

截至本报告书出具日，上游信息及其子公司北京上游合计登记了 20 项软件著作权，具体情况如下：

序号	登记号	软件名称	著作权人	开发完成日期	登记日期
1	2013SR031383	塔防三国志社交游戏软件 V1.0	北京上游	2012-04-10	2012-04-20
2	2013SR004400	塔防测试版社交游戏软件 V1.0	北京上游	2012-03-22	2013-01-14
3	2013SR018315	上游《塔防三国志》游戏软件 V2.0	上游信息	2013-01-10	2013-02-28
4	2013SR034107	塔防三国志手机游戏软件 V1.0	上游信息	2013-02-20	2013-04-15
5	2013SR049149	快打三国游戏软件 V1.0	上游信息	2013-04-01	2013-05-23
6	2013SR049143	快打三国志游戏软件 V1.0	上游信息	2013-04-08	2013-05-23
7	2013SR073524	快打三国 2 游戏软件 V1.0	上游信息	2013-05-01	2013-07-25
8	2013SR158118	格斗三国 OL 手机游戏软件	上游信息	2013-11-01	2013-12-26
9	2014SR010676	斩魂三国游戏软件 V1.0	上游信息	2013-11-10	2014-01-24
10	2014SR018665	龙狼传游戏软件 V1.0	上游信息	2013-12-10	2014-02-18

11	2014SR030711	回到三国志游戏软件 V1.0	上游信息	2013-12-17	2014-03-14
12	2014SR019184	街机三国志手机游戏软件 V1.0.0	上游信息	2013-12-20	2014-02-18
13	2014SR084195	街机三国志 OL 手机游戏软件 V1.0.0	上游信息	2014-02-20	2014-06-24
14	2014SR132981	街机三国志手机游戏软件 V1.1.0	北京盛天	2014-07-15	2014-09-04
15	2014SR149447	上游回到三国志游戏软件 V2.0	天津上游	2014-07-21	2014-10-10
16	2014SR132217	刀塔守卫战社交游戏软件 V1.0	北京盛天	2014-08-14	2014-09-03
17	2014SR140948	回到三国志游戏软件 V3.0	北京盛天	2014-09-09	2014-09-18
18	2014SR143457	刀塔风云社交游戏软件 V1.0	北京盛天	2014-09-15	2014-09-24
19	2014SR173209	刀塔风暴社交游戏软件 V1.0	北京盛天	2014-09-15	2014-11-15
20	2014SR191683	摩擦吧！主公手机游戏软件 V3.7.2	上游信息	2014-11-20	2014-12-10
21	2014SR197012	Heros of the Banner 游戏软件 V1.4.2	上游信息	2014-06-30	2014-12-16
22	2014SR205213	三国塔防传手机游戏软件 V1.0	北京盛天	2014-10-20	2014-12-22
23	2015SR005441	Realm of Myths 手机游戏软件 V1.1.0	北京盛天	2014-12-01	2015-01-12
24	2015SR017504	Q 斗士网页游戏软件 V1.0.0	北京盛天	2014-12-20	2015-01-29
25	2015SR018536	群侠保卫战手机游戏软件 V1.0	上游信息	2014-12-15	2015-01-30
26	2015SR020484	刀塔萌萌哒社交游戏软件 V1.0	上游信息	2014-12-12	2015-02-02
27	2015SR042423	格斗 Q 战神网页游戏软件 V1.0.0	北京盛天	2014-12-24	2015-03-10
28	2015SR068596	异度战刃手机游戏软件 V1.0	北京盛天	2015-04-15	2015-04-24
29	2015SR090064	塔防主公手机游戏软件 V1.0.0	北京盛天	2015-03-28	2015-05-25
30	2015SR095285	暗黑之神策略版手机游戏软件 V1.0.0	北京盛天	2015-05-15	2015-06-01
31	2015SR097434	为她而战手机游戏软件 V1.0.0	北京盛天	2015-04-10	2015-06-03

32	2015SR113582	石敢当之守护天庭 游戏软件 V1.0	北京盛天	2015-04-27	2015-06-24
33	2015SR129041	三国策挂机版手机 游戏软件 V1.0.0	北京盛天	2015-05-15	2015-07-09
34	2015SR131457	盟军防线社交游戏 软件 V1.0	北京盛天	2015-06-04	2015-07-13

(四) 域名

截至本报告书出具日，上游信息注册了 2 项域名，具体情况如下：

序号	域名注册人	域名	注册时间	有效期至
1	上游信息	shanggame.com	2012-02-21	2016-02-21
2	北京盛天	youxixi01.com	2013-12-19	2016-12-20

十二、上游信息最近三年股权转让、增资及资产评估情况

(一) 股权转让情况

最近三年上游信息发生的股权转让行为包括：（1）2013 年 5 月 23 日，刘智君按照出资额作价转让上游信息 70%股权给藏富投资，马晓光按照出资额作价分别向朱晔、田寒松、北京上游各转让上游信息 5%股权；（2）2013 年 9 月 16 日，北京上游按照出资额作价转让上游信息 5%股权给至高投资，刘智君按照出资额作价转让上游信息 15%股权给至高投资，藏富投资按照出资额作价转让上游信息 69.3%股权给刘智君，转让上游信息 0.7%股权给马晓光；（3）2013 年 10 月 16 日，掌趣科技公告了发行股份及支付现金购买上游信息 70%股权的重组交易，按照上游信息 70%股权作价 81,400 万元，刘智君转让上游信息 39.3%股权给掌趣科技，至高投资转让上游信息 20%股权给掌趣科技，朱晔转让上游信息 5%股权给掌趣科技，田寒松转让上游信息 5%股权给掌趣科技，马晓光转让上游信息 0.7%股权给掌趣科技，该交易已交割完毕。

1、2013 年 5 月和 2013 年 9 月

2013 年 5 月和 2013 年 9 月的股权转让系以出资额作价，与本次交易预估值存在较大差异，其差异原因及合理性如下：

(1) 藏富投资系刘智君与马晓光（刘智君配偶马晓阳之弟弟）设立的公司，北京上游系刘智君与马晓阳（刘智君之配偶）设立的公司，两家公司均系刘智君控制，刘智君、马晓光分别将其持有的上游信息股权转让至藏富投资、北京上游，系实际控制人及其亲属与控制的法人公司之间的内部股权调整，并非以交易获利为目的，故采取以出资额转让的方式。

(2) 马晓光与朱晔的股权转让系为了解除公司创立时的代持安排，还原实际持股情况。根据独立财务顾问和律师的访谈，朱晔系网页游戏公司北京天神互动科技有限公司的控股股东和实际控制人，并任天神互动总经理，鉴于其在游戏运营、商务及渠道关系等方面具有丰富的经验，北京上游创立时，刘智君曾与朱晔口头约定代其持有北京上游 5%的股权。后因游戏业务经营主体变更为上游信息，代持约定相应变更为上游信息 5%的股权。2013 年 5 月，马晓光（刘智君配偶马晓阳之弟弟）将其持有的上游信息 5%股权转让给朱晔，系为解除代持关系以恢复上游信息真实股权情况，故采取以出资额转让的方式。

(3) 马晓光与田寒松的股权转让系为了解除公司创立时的代持安排，还原实际持股情况。根据独立财务顾问和律师的访谈，田寒松系上游的联合创始人，现任上游信息副总裁。北京上游创立时，刘智君曾与田寒松约定代其持有北京上游的部分股权，后因游戏业务经营主体变更为上游信息，代持约定最终变更为上游信息 5%的股权。2013 年 5 月，马晓光（刘智君配偶马晓阳之弟弟）将其持有的上游信息 5%股权转让给田寒松，系为解除代持关系以恢复上游信息真实股权情况，故采取以出资额转让的方式。

(4) 至高投资系刘智君、马晓光与创始员工高云飞、陆国斌、李晶和陈震设立的有限合伙企业，是为实现核心团队持股而成立的持股平台。北京上游、刘智君将其持有的上游信息股权转让给至高投资，是为了实现核心团队的持股，以便增加交易完成后核心团队的稳定性。本次股权转让系为了实现公司的管理运作考虑，并非以交易获利为目的，故采取以出资额转让的方式。

(5) 藏富投资将其持有的上游信息股权转让给刘智君、马晓光，系为了实现公司股权架构调整的安排，通过本次转让，刘智君、马晓光由通过藏富投资间接持股变为直接持股，其持有的上游信息权益未发生变化。

2013年5月和2013年9月的股权转让具有特定的背景，其交易并非以获利为目的，与本次交易估值存在明显的区别：本次交易估值系以认购人的业绩承诺、业绩补偿和任职期限承诺和补偿为前提，综合考虑了游戏行业快速发展的良好市场前景、上游信息的自身竞争优势和成长性，并参考了同行业并购估值水平的市场交易行为。二者的交易价格存在较大的差异，该差异具有合理性。

2、2013年10月

2013年10月，掌趣科技公告了发行股份及支付现金购买上游信息70%股权的重组交易，交易价格是根据中企华资产评估出具的中企华评报字（2013）第1232号《资产评估报告》中采用收益法评估上游信息的股东全部权益价值122,883.16万元作为交易定价的参考依据，经交易双方友好协商，最终确定了上游信息70%股权的转让价格为81,400万元。该交易已交割完毕。

该次股权转让是掌趣科技为进一步增强自身移动网络游戏和网页游戏的开发能力、提升自身业务规模和盈利水平、充分发挥产业整合所带来的协同效应而进行的产业整合行为。该次评估情况请参见掌趣科技于2013年10月16日披露的公告文件“公司拟收购上游信息科技(上海)有限公司70%股权项目评估报告”。

（二）增资情况

2013年9月，为便于公司未来业务的开展，上游信息以资本公积和未分配利润转增股本的方式增加注册资本950万元，注册资本变更为1,000万元，各股东按其增资前出资比例同比例增资，增资后股权比例不变。

（三）资产评估情况

1、2013年10月资产评估情况

2013年10月，掌趣科技公告了发行股份及支付现金购买上游信息70%股权的重组交易，该次股权转让以资产评估值作为定价依据。根据中企华资产评估出具的中企华评报字（2013）第1232号《资产评估报告》，在评估基准日2013年6月30日，上游信息总资产账面价值为3,796.59万元，总负债账面价值为651.70万元，净资产账面价值为3,144.89万元。收益法评估后的股东全部权益价值为

122,883.16 万元，较评估基准日账面净资产增值 119,738.27 万元，增值率 3,807.40%。

2、本次评估与前次评估值基本一致

本次交易中，上游信息采用市场法评估的股东全部权益评估值合计为 122,111.57 万元，与 2013 年 6 月 30 日上游信息全部权益评估值 122,883.16 万元基本一致，变动幅度仅为 0.63%。

十三、对上游信息其他情况的说明

（一）本次拟收购对象上游信息未许可他人使用自有资产，也不存在作为被许可使用他人资产的情况。

（二）本次掌趣科技收购上游信息 30%股权的交易不涉及债权债务转移。

（三）上游信息已经为掌趣科技的控股子公司，其的重大会计政策或会计估计与掌趣科技不存在重大差异，也不存在按规定将要进行变更的情况。

（四）本次交易取得上游信息股东的同意或符合公司章程规定的股权转让前置条件的情况

上游信息已召开股东会并通过决议同意掌趣科技以发行股份及支付现金的方式收购上游信息 30%的股权。

（五）本次拟收购的标的上游信息为完整经营性资产，不存在影响其独立性的协议或其他安排（如让渡经营管理权、收益权）等

（六）截至本报告书出具日，上游信息未因涉嫌犯罪而被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查，未受到行政处罚或者刑事处罚。

第六节 发行股份情况

本次交易涉及的上市公司股份发行包括发行股份购买资产和发行股份募集配套资金两部分，具体情况分别如下：

一、发行股份购买资产

（一）发行种类和面值

本次非公开发行的股票为人民币普通股（A股），每股面值人民币1元。

（二）发行对象及发行方式

本次发行股份购买资产的发行对象为天马时空售股股东刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资，以及上游信息售股股东刘智君。

本次发行采用向特定对象非公开发行股份方式。

（三）发行股份的价格及定价原则

本次发行股份购买资产的定价基准日为公司第二届董事会第三十五次会议决议公告日。本次发行股份购买资产的股票发行价格为11.54元/股，不低于上市公司定价基准日前20个交易日公司股票交易均价的90%（定价基准日前20个交易日股票交易均价=定价基准日前20个交易日股票交易总额/定价基准日前20个交易日股票交易总量）。

在定价基准日至股份发行日期间，上市公司如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，则该发股价格将做相应调整。

（四）发行股份购买资产的股份发行数量

依据上市公司与发行股份购买资产的交易各方签署的交易协议，本次发行股份购买资产的股份发行数量为190,462,791股，具体如下：

收购的标的资产	序号	交易对方	获得的股份数量（股）

天马时空 80%股权	1	刘惠城	75,114,417
	2	李少明	3,379,284
	3	杜海	3,379,284
	4	邱祖光	46,904,255
	5	天马合力	9,363,787
	6	金星投资	20,810,499
上游信息 30%股权	7	刘智君	31,511,265
合计			190,462,791

最终发行数量以公司股东大会批准并经中国证监会核准的数量为准。

（五）股份的锁定期安排

为保护上市公司全体股东利益，特别是中小股东的利益，获得本次股份对价支付的交易对方，分别出具了关于本次认购上市公司股份的锁定期的承诺：

1、天马时空交易对方

根据《公司法》、《证券法》及《重组办法》等有关规定并经各方同意并确认，刘惠城、李少明、杜海、邱祖光、天马合力、金星投资对本次交易项下取得的对价股份，特作出如下基本承诺：

其在本次发行中认购取得的对价股份，自发行结束日起 12 个月内不得转让；但是，若截至其取得本次发行的股份时，其用于认购股份的资产持续拥有权益的时间不足 12 个月，则相应取得的对价股份，自发行结束日起 36 个月内不得转让。

为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性，在 12 个月法定锁定期届满后，其各自所持的对价股份应按如下比例分期解锁：

交易对方	本次交易中认购的对价股份数（股）	第一期可解锁股份比（%）	第二期可解锁股份比（%）	第三期可解锁股份比（%）
刘惠城	75,114,417	35	35	30
李少明	3,379,284	35	35	30

杜海	3,379,284	35	35	30
邱祖光	46,904,255	35	35	30
天马合力	9,363,787	35	35	30
金星投资	20,810,499	35	35	30
合计	158,951,526	35	35	30

上述各期可解锁股份的具体可解锁时间如下：

第一期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、且标的资产 2015 年《专项审核报告》披露后解禁；

第二期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、且标的资产 2016 年《专项审核报告》披露后解禁；

第三期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、标的资产 2017 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2017 年年度报告公告后解禁。

如刘惠城、李少明、杜海、邱祖光、天马合力、金星投资中任何一方认购的全部或部分对价股份适用 36 个月的法定锁定期，则该等股份于该锁定期届满、且标的资产 2017 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2017 年年度报告公告后一次性解禁。

上述法定锁定期届满后，如转让方中的自然人担任上市公司的董事、监事及高级管理人员，该等自然人还需根据中国证监会及深交所的相关法律规定执行作为董事、监事、高级管理人员需要进一步履行的限售承诺。

本次交易实施完成后，刘惠城、李少明、杜海、邱祖光、天马合力、金星投资由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的上市公司股份，亦应遵守上述约定。

2、上游信息交易对方

交易对方	本次交易中认购的对价股份 数（股）	第一期可解锁股份 比（%）	第二期可解锁股 份比（%）
刘智君	31,511,265	90	10

刘智君承诺对本次交易中取得的对价股份自发行结束日起 12 个月内不进行转让。

在此基础上，为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性，就刘智君在本次交易所获锁定期为 12 个月的对价股份，其应按第一期 90%、第二期 10% 的节奏解禁：

第一期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月且标的资产 2015 年《专项审核报告》披露后解禁；

第二期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、标的资产 2016 年《专项审核报告》、《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2016 年年度报告公告后解禁。

上述锁定期届满后，如刘智君成为上市公司的董事、监事及高级管理人员，则需根据中国证监会及深交所的相关法律规定执行作为董事、监事、高级管理人员需要进一步履行的限售承诺。

本次交易实施完成后，刘智君由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的上市公司股份，亦应遵守上述约定。

二、募集配套资金

（一）发行种类和面值

本次募集配套资金发行的股票为人民币普通股（A 股），每股面值人民币 1 元。

（二）发行方式及发行对象

本次募集配套资金的发行方式为非公开发行，发行对象为不超过 5 名特定投资者。

（三）发行价格及定价原则

根据中国证监会《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相应规定，本次发行股份募集配套资金的发行价格将按照以下方式之一进行询价：

（1）不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价；

（2）低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票价格但不低于百分之九十。

上述发行价格及确定发行价格的原则已经本公司股东大会批准。

（四）募集配套资金的金额

本次交易拟募集配套资金不超过 150,000 万元。募集资金金额不超过本次交易金额的 100%。

最终发行股份募集配套资金的数量已经中国证监会核准。在中国证监会核准的范围内，最终发行数量将由董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问协商确定。

（五）募集配套资金发行股份的锁定期安排

根据中国证监会《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相应规定，配套募集资金认购方锁定期安排如下：

（1）最终发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，发行股份募集配套资金之新增股份数自发行结束之日起可上市交易；

（2）最终发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，发行股份募集配套资金之新增股份数自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

三、募集配套资金情况用途

（一）募集配套资金的用途

1、募集配套资金用途

本次募集配套资金将用于以下几个方面：

序号	项目名称	投入金额（万元）
1	支付本次交易的现金对价	84,300
2	支付本次交易的中介机构服务费	2,900
3	移动终端游戏产品开发项目	44,400
4	影视剧及影视动漫投资项目	13,000
5	补充流动资金	5,400

本次募集配套资金共计 15 亿元，用于本次交易现金对价款的支付、用于中介机构服务费用的支付、用于移动终端游戏开发项目和影视动漫投资项目，以及补充公司流动资金。

本次募集配套资金，除用于本次交易的现金对价支付、本次交易中介机构服务费的支付和补充流动资金外，还用于移动终端游戏产品开发项目和影视剧及影视动漫投资项目。

移动终端游戏产品开发项目，上市公司计划投入本次配套募集资金 44,400 万元，用于 11 款精品移动终端游戏产品的开发。影视剧及影视动漫投资项目，上市公司计划投入本次配套募集资金 13,000 万元，用于与影视、动漫行业内的其他公司合作，以联合投资的方式，投资 10 部影视、动漫作品。

通过移动终端游戏产品开发项目，将丰富上市公司的移动终端游戏产品线，增强上市公司的主营业务实力。通过影视剧及影视动漫投资项目，一方面利用影视剧和动漫业务的主要产品及衍生产品的销售，为上市公司获得一定的投资财务回报；另一方面，随着 IP 资源在游戏业务中的重要性越发突出，上市公司通过投资能够产出优质 IP 资源的影视项目，能够抢先获得优质 IP，从而为游戏主业获取重要的 IP 资源。

2、募集配套资金的用途符合证监会相关规定

《上市公司重大资产重组管理办法》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》、《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第 12 号》（以下简称《适用意见第 12 号》）以及《关于上

市公司发行股份购买资产同时募集配套资金用途等问题与解答》，均对募集配套资金有相应的规定。

(1) 根据《上市公司重大资产重组管理办法》第四十四条的规定，“上市公司发行股份购买资产的，可以同时募集部分配套资金，其定价方式按照现行相关规定办理”。本次交易为上市公司发行股份购买资产行为，可以同时募集部分配套资金。

(2) 根据《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第 12 号》的规定，“上市公司发行股份购买资产同时募集的部分配套资金，所配套资金比例不超过拟购买资产交易价格 100% 的，一并由并购重组审核委员会予以审核；超过 100% 的，一并由发行审核委员会予以审核。”本次交易，上市公司拟募集配套资金不超过 15 亿元，占本次交易拟购买资产交易价格的比例为 49.32%，募集资金比例占比低于本次拟购买资产交易价格的 100%。

(3) 根据《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第九条的规定，上市公司满足创业板上市公司发行证券的条件。上市公司募集资金用途符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第十一条的规定，特别的，上市公司募集资金用途符合第十一条第三款和第四款的规定（第十一条第三款：除金融类企业外，本次募集资金使用不得为持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资，不得直接或者间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司；第十一条第四款：本次募集资金投资实施后，不会与控股股东、实际控制人产生同业竞争或者影响公司生产经营的独立性）。

(4) 根据《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金用途等问题与解答》的规定，“募集配套资金还可用于：支付本次并购交易中的现金对价；支付本次并购交易税费、人员安置费用等并购整合费用；标的资产在建项目建设等。募集配套资金用于补充公司流动资金的比例不超过募集配套资金的 50%；并购重组方案构成借壳上市的，比例不超过 30%。”

本次交易上市公司募集配套资金，用于支付本次交易的现金对价，符合《问题与解答》规定中要求的用于支付本次并购交易中的现金对价。募集配套资金用

于支付本次交易的中介机构服务费，符合《问题与解答》规定中要求的用于支付本次并购交易税费等并购整合费用。募集配套资金用于移动终端游戏产品开发项目和影视剧及影视动漫投资项目建设的，符合《问题与解答》规定，与促进上市公司整合发展的监管精神相一致。募集配套资金用于补充流动资金，符合《问题与解答》规定中要求的补充流动资金比例不超过募集配套资金 50%的要求。

上市公司本次交易募集配套资金，符合中国证监会相关规则的要求。

（二）本次募集配套资金投资项目概述及背景情况

1、移动终端游戏产品开发项目

（1）项目概述

公司作为国内领先的网络游戏开发、发行、运营企业，为丰富公司移动端游戏产品线，计划使用本次的募集资金开发 11 个移动终端游戏产品。

本次投资开发的移动终端游戏，涉及多种游戏品类，将极大的丰富公司移动终端游戏产品线，增强公司的盈利能力，提升公司的核心竞争力。

（2）项目背景

1) 国家对游戏产业的支持

国务院办公厅于 2011 年 12 月 12 日发布了《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发〔2011〕58 号），提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务业发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。

另外，工信部将把推进实施宽带中国战略作为一项重点工作，提升上网速度，在大力推进社会信息化进程的同时，促进上网资费下降。我国宽带建设将争取国家政策和资金支持，加快 3G 和光纤宽带网络发展，扩大覆盖范围，力争 2015 年末城市家庭带宽达到更高水平。网宽、网速的提升，上网资费的下降，有利于游戏产业的发展和用户体验的提升。

新闻出版总署等政府主管部门，将在游戏出版运营规范、提高审批效率、扶植民族企业、海外推广计划等方面，重点采取多项措施，积极引导和大力推动中

国游戏产业持续发展。

2) 中国网民规模稳步增长

截至 2014 年 12 月底，我国网民规模达 6.49 亿，全年共计新增网民 3117 万人。互联网普及率为 47.9%，较 2013 年底提升 2.1 个百分点。

2005 年-2014 年中国网民规模与互联网普及率



3) 手机网民规模增速较快

截至 2014 年 12 月底，我国手机网民规模为 5.57 亿，较上年底增加约 5,672 万人，网民中使用手机上网的人群占比由上年底的 81.0%提升至 85.8%。

2007 年-2014 年中国手机网民规模及占比



(3) 项目必要性

1) 项目实施是公司响应国家产业政策、推动行业发展的需要

产业政策是游戏市场发展的重要基础条件和导向。2014年,《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》、《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变,提升国家文化软实力和产业竞争力,推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程;强化互联网思维,坚持先进技术为支撑,内容建设为根本,形成立体多样、融合发展的现代传播体系。网络游戏作为国家文化软实力的重要组成部分,将迎来新的战略发展机遇。

国家新闻出版广电总局作为出版发行行业主管部门和网络游戏网上出版前置审批管理部门,着眼于增强服务发展能力、提高审批管理效率,简化审批环节等,在扶持国产游戏精品方面持续保持力度。

此次募投项目的实施,是公司作为国内网络游戏行业的龙头企业,积极响应国家产业政策、推动行业发展的需要。

2) 项目实施是公司巩固行业龙头地位的需要

自 2013 年以来，移动游戏行业迎来了爆发式增长，手游企业和产品数量骤增。但行业快速发展的同时，手游产品同质化、恶性竞争等问题层出不穷。为从激烈的市场竞争中脱颖而出，主流企业纷纷推出重度化、精品化的发展战略。公司要维持在移动游戏领域的龙头地位，必须打造满足当前消费者需求的精品产品。

此次募投项目的实施，是公司适应行业重度化、精品化发展趋势，巩固行业龙头地位的需要。

3) 项目实施是公司坚定实施“精品化、全球化、平台化、泛娱乐”发展战略的需要

公司坚持“精品化、全球化、平台化、泛娱乐”的经营战略，通过“内生+外延”双引擎驱动，在游戏行业的开发、发行及平台的全产业链中进行整合以及全球化布局，致力于成为全球领先的游戏开发商和发行商。

公司在上市之初，业务主要集中于移动终端游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护等，也拥有一定规模的网页游戏业务。上市后，公司坚持“内生+外延”式发展战略，进行了一系列产业布局：收购动网先锋、玩蟹科技和上游信息，使得公司在网页游戏领域的开发、运营能力进入国内领先行列，在移动游戏领域的强大开发和运营能力得到巩固；参股筑巢新游，增强了公司在 iOS 平台的发行能力；参股欢瑞世纪，间接获取欢瑞世纪所投拍影视剧的优先游戏改编权，在 IP 资源争夺中抢得先机；投资参股 NOXMOBILE 和 Unity Software Inc，开启了公司在海外市场的重要布局之路。

此次募投项目的实施，是公司在“外延”引擎驱动的同时，借助“内生”引擎在产品、发行、平台三个维度实现跨越式发展，是实施“精品化、全球化、平台化、泛娱乐”发展战略的需要。

(4) 项目的可行性

1) 公司拥有产品优势

公司的产品优势主要体现在以下两个方面：一是能够把握产品方向。公司的游戏研发团队核心人员具有多年的手机游戏、页游开发经验，尤其是手机网游的

研发和运营经验，亲历手机网游的发展历程，开发和制作过多款业内一流的手机网游产品，能够很好的把握用户心理和游戏方向；二是掌握大量的用户数据。公司跟业内一流的手机网游企业均有合作，掌握第一手的用户数据，公司拥有的这些资源能够很好地指导自有产品的开发。

2) 公司拥有技术和研发的优势

公司拥有自己的手机网游研发团队，掌握手机网游核心开发技术，包括：1) 自行研发的手机网游技术引擎；2) 强大的服务器底层架构：拥有稳定的网络和数据库引擎，单服支持上万人同时在线；清晰的技术架构体系，能方便的实现丰富的游戏功能；3) 丰富的手机客户端表现技术：包括 3D 超大地图渲染引擎，灵活的精灵绘制引擎等，可以在手机客户端上实现丰富的游戏表现。

公司还拥有全面完善的手机网游开发工具，包括：1) 世界编辑器:集成了场景、怪物、物品和任务编辑功能，可以方便的编辑游戏世界；2) 精灵编辑器:可编辑人物、NPC(怪)和技能特效等动画效果，大大节省了图片的资源消耗；3) 界面编辑器:方便、可视化的编辑游戏界面，提高游戏开发效率。同时，公司 Android 操作系统和 iPhone 平台上有广泛的开发经验和运营经验。

3) 公司拥有游戏发行渠道优势

公司从 2007 年开始接触手机游戏即确定了追求精品游戏和渠道创新的经营理念。通过与 CP、SP 及渠道服务商的多方面沟通，2007 年 5 月公司正式推出了“手游大联盟”，整合了 CP、SP 及渠道提供商，突破性的开辟了非运营商的正版游戏营销平台，并开发了“无线数字智能发行管理平台”，为手游大联盟提供后台的多渠道多平台管理支持。2007 年底，掌趣科技应邀为中国移动子公司卓望开发渠道管理系统，为中国移动推出开放合作的 G+ 业务提供了很好的技术支持。发展至今，除了中国移动梦网和腾讯之外，公司的“手游大联盟”是手机游戏下载流量较大的营销平台之一。

2008 年 7 月，公司成为中国移动优先级手机游戏合作伙伴，2009 年 9 月成为中国移动 G+包月游戏套餐包紧密合作伙伴，2009 年 10 月成为中国移动游戏基地优先级手机游戏合作伙伴，2009 年 11 月又获得中国移动（3G 业务）G3 游

戏优秀奖。2010 年 7 月，成为中国移动手机游戏的 B 级优秀合作伙伴。2010 年 11 月，成为中国移动手机游戏的 A 级优秀合作伙伴。

公司不断加强和门户网站、专业游戏网站、移动设备制造商的紧密合作。公司于 2007 年 2 月和 3G 门户、空中网、当乐网、腾讯网、捉鱼网等门户网站建立战略合作关系；2008 年 11 月与知名手机厂商三星等开展手机门户和游戏预装的紧密合作；2009 年 12 月，公司与 iPhone 的应用商店合作上线 iPhone 游戏，同月，公司与杭州斯凯（最大的国产 MTK 手机操作系统中间件厂商）建立了合作关系，利用其广泛的终端市场渠道推广公司的游戏产品。

4) 公司的管理团队具有优势

公司的主要管理层和核心骨干大部分来自于知名游戏运营商、互联网公司、PC 网游公司和手机游戏开发商，对游戏行业有着深刻的理解，在游戏整体规划和业务布局方面具备一定高度的前瞻性，同时具有较强的技术研发能力，同时，在代理方面具有丰富的运营经验。

5) 公司拥有游戏运营能力的优势

为了向手机产品提供多平台与多渠道推广支持，公司设计研发了“无线数字智能发行管理平台”。此平台的设计目的是为了简化开发过程，使开发后的产品可以按照平台与渠道需求生成多种版本，减少因多平台多渠道开发而产生不必要的成本。该项技术的采用确保了公司在相应手机游戏业务的运营工作中保持低成本、高效率的状态，使得公司的业务收入长期占据行业领先地位。

通过“无线数字智能发行管理平台”，公司能对 CP 业务运行情况的监测与分析，且可即时掌握目前手机游戏市场的消费热点以及各 CP 的研发能力，有利于公司进行产品策划和引进优秀研发团队、代理运营人员。

6) 公司拥有优秀的资源整合能力

公司自上市以来，不断通过并购的方式进行产业布局，在产业并购、资源整合方面积累了丰富的经验。

此外，公司通过资本为纽带，加强了影游合作，通过影视和游戏相互促进，带来资源整合的收益。

（5）项目的实施及投资计划

本募投项目计划 2016 年-2018 年三年共开发 11 款精品移动终端网络游戏产品。计划 2016 年开发 3 款游戏产品，2017 年开发 4 款游戏产品，2018 年开发 4 款游戏产品。

移动终端游戏开发募投项目，计划总投资金额为 44,480.18 万元。

项目	投资金额（万元）	占比
办公及电子设备	6,000.60	13.49%
办公场所租赁	1,762.56	3.96%
无形资产投资	11,650.34	26.19%
项目实施费用	21,930.00	49.30%
铺底流动资金	3,136.68	7.05%
合计	44,480.18	100.00%

2、影视剧及影视动漫投资项目

（1）项目概述

本项目主要是公司与影视、动漫行业内的其他公司合作，以联合投资的方式，投资电影、电视剧和动漫业务，并通过影视剧业务和动漫业务的主要产品及其衍生品的销售，为广大观众呈现优质的文化产品。公司在获得一定投资收益的同时，通过投资产出优质 IP 资源的影视项目，能够抢先获得优质 IP，从而为自己的游戏主业获取重要的 IP 资源。

本项目的成功建设符合公司未来发展战略的方向，有助于丰富公司现有业务拓展和产品布局，进一步提升公司的行业地位和品牌影响力，为公司持续创新奠定坚实基础。

（2）项目背景

1) 国家对文化产业的支持

在国家提振文化产业成为战略性新兴产业的背景下，中国政府出台了一系列促进电视剧行业发展的扶持政策。2009 年 9 月国务院发布的《文化产业振兴规

划》指出，要重点发展影视制作等重点文化产业，影视制作业要提升影片、电视剧和电视节目的生产能力，扩大影视制作、发行、播映和后产品开发，满足多种媒体、多种终端对影视数字内容的需求；鼓励非公有资本进入影视制作等领域；支持文化企业参加境外影视展等国际大型文化活动；落实税收政策，加大税收扶持力度，支持文化产业发展；加大金融支持，鼓励银行业金融机构加大对文化企业的金融支持力度，支持有条件的文化企业进入主板、创业板上市融资。

2010 年 3 月，中共中央宣传部、中国人民银行、财政部等九部委出台《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》，要求银行、证券和保险相关金融机构要加大对文化产业的金融资源投入，全方位支持文化产业发展；银行要开发多元化、多层次的信贷产品，满足不同类型和不同阶段文化企业的资金需求，如并购贷款、应收账款质押贷款、收益权质押贷款等；支持成熟期、经营较为稳定的文化企业在主板市场上市，鼓励已上市的文化企业通过公开增发、定向增发等方式进行并购和重组，支持中小文化企业在创业板上市。

2011 年 3 月，国家发改委发布《产业结构调整指导目录（2011 年本）》，将广播影视制作、发行、交易、播映、出版、衍生品开发列入鼓励发展的行业。2011 年 10 月，中共中央发布《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》，提出了新形势下推进文化体制改革的指导思想、重要方针、目标任务和政策举措，是当前和今后一个时期推进我国文化改革和发展的行动纲领，具有长远的指导意义。决定指出要在重点领域实施一批重大项目，推进文化产业结构调整，发展壮大影视制作等传统文化产业。上述政策法规对整个电视剧行业和公司的长远发展具有深远影响。

2) 中国电影市场空间广大

根据相关研究，在决定潜在票房需求的各个因素中，人均 GDP 是最主要的一个，从国际比较来看，GDP 与票房规模相关性较强，富裕国家居民对电影消费明显要高于相对不富裕国家。根据英国电影协会的统计，即便与人均 GDP 相近的国家（人均 GDP 在 4,000 至 5,000 美元）相比，秘鲁、哥伦比亚和泰国百万人拥有的银幕数量也比中国分别高出 22%、154%和 130%，中国居民对于电影的消费也明显偏低，表明相对于潜在需求，中国票房需求被抑制。中国票房需求

被抑制主要有消费结构变化和院线建设不够两个原因。中国观众的影院观影习惯正在形成，但与其他电影产业发达的国家相比，仍然有较大差距。未来随着中国电影市场观影习惯培养、观影频次提升，中国电影市场规模空间仍然很大。

3) 中国电视剧市场空间广大

根据国家统计局的统计，2012 年我国城镇居民人均可支配收入 24,565 元，农村居民人均纯收入 7,917 元；城镇和农村居民家庭恩格尔系数分别为 36.2%和 39.3%。国际经验表明，这个阶段是文化消费的快速增长期，给影视剧等精神文化产品提供了广阔发展空间，给影视剧制作和发行企业带来了良好的发展机遇。中国电视台电视剧广告收入的稳步增长、电视台特别是地方卫视在争夺优质电视剧电视播映权方面的竞争日趋激烈以及网络视频服务企业对电视剧网络版权的争夺等利好因素，为电视剧行业和公司的发展提供了难得的发展机遇和巨大的推动力，优质电视剧的市场前景广阔。

4) 知识产权保护助力影视产业发展

近年来，中国实施知识产权和创新驱动发展战略，推动文化大发展大繁荣，从国家大政方针方面为影视产业发展提供良好环境。影视作品是版权保护的重要客体，中国国家版权局作为版权行政管理部门，主要从五个方面采取措施，以加强对影视作品的保护，推动影视产业的发展。1) 中国国家版权局正式签署了《视听表演北京条约》，从国际立法层面对表演者的权利进行了有效确认和完整保护；2) 修改《著作权法》，完善影视作品保护法律条款；3) 开展“剑网”行动，强化视频网站主动监管；4) 成立影著协，为权利人服务；5) 搭建常态版贸平台，推动版权质押融资。

(3) 项目必要性

1) 项目的实施是响应国家产业政策、推动行业发展的需要

产业政策是影视产业市场发展的重要基础条件和导向。2014 年 6 月，财政部、国家发改委、国土资源部、住建部、中国人民银行、国家税务总局、新闻出版广电总局等七部门联合发布了《关于支持电影发展若干经济政策的通知》，该通知提出支持电影发展的若干经济政策。其中提到，将加大电影精品专

项资金支持力度，每年安排 1 亿元资金，用于扶持 5-10 部有影响力的重点题材影片；通过文化产业发展专项资金重点支持电影产业发展；对电影产业实行税收优惠政策，其中电影放映企业在农村的电影放映收入，自 2014 年 1 月 1 日至 2018 年 12 月 31 日免征增值税；实施中西部地区县级城市影院建设资金补贴政策；对电影产业实行金融支持政策；实行支持影院建设的差别化用地政策等。在国内经济转型、消费升级的大背景下，文化传媒行业景气度确定，影视细分行业也进入发展快车道。

2) 项目的实施符合公司未来发展战略

公司坚持“精品化、全球化、平台化、泛娱乐”的经营战略，通过“内生+外延”双引擎驱动公司经营的稳步增长，该项目的实施符合公司的经营战略，通过投资影视产品，拓展公司经营业务范围，整合公司在文化传媒大行业的资源，提高公司的社会影响力。

3) 项目的实施，可以充分调配公司内部资源，进一步提升企业核心竞争力

公司目前是集手机游戏、页面游戏等的发行和运营为一体的综合服务提供商。具有多项知识产权产品，通过项目的实施，积极参与影视产品的联合投资，可以充分利用已有的设计、策划资源，锻炼公司在策划、创意、美术制作和运营方面的团队能力，亦可逐步辐射公司其他游戏领域业务模块，进一步提升企业核心竞争力。

(4) 项目的可行性

1) 我国影视行业市场空间广大，发展快速

改革开放 30 多年来，中国广播影视事业取得辉煌成就，广播影视业发生了深刻的历史变革，听广播、观电影、看电视已经成为广大人民群众精神文化生活的重要组成部分，成为改革开放给中国百姓带来的最显著、最愉悦的实惠之一。

2010 年国务院办公厅下发了《关于促进电影产业繁荣发展的指导意见》，这是首次以国务院办公厅的名义对电影产业提出具体规划。2009 年以来中国电影市场的蓬勃发展证明，中国电影产业迎来了“黄金机遇期”，正在进入快速发展期。

2010年,我国故事影片产量达到526部,较2009年456部增幅达15%;同时生产动画影片16部,纪录影片16部,科教影片54部,特种影片9部,电影频道出品数字电影100部,2013年,全年国内电影票房超过200亿,2014年中国电影票房296亿人民币比2013年增长了36%,

中国也是电视剧生产大国,近年来无论是制作量还是播出量都在世界范围内位列前茅。2007-2010年,经国家广电总局批准发行的电视剧数量,连续四年保持在每年400部以上。据国家广播电影电视总局数据显示,2014年全年全国共计生产完成并获得《国产电视剧发行许可证》的剧目共计429部15983集。题材比例为:现实题材剧目共计243部8335集,分别占总比例的56.64%、52.15%;历史题材剧目共计178部7383集,分别占总比例的41.49%、46.19%;重大题材共计8部265集,分别占总部、集数的1.86%、1.66%。

“十二五”时期,中国将大力发展影视制作、文化创意、演艺娱乐等七大重点文化产业,在此期间,我国影视产业发展将迎来重要战略机遇期,政策扶持力度将会进一步加大,这为我国影视产业的发展创造了良好环境。

2) 游戏产品与影视动漫产品之间具有互补和协同效应

游戏与影视动漫作为两种不同的娱乐产品,均能为消费者提供良好的娱乐体验,且各具特点。游戏产品可以提供更加持久的、深度的娱乐体验,而影视作品则具有强大的文化穿透力和市场宣传的爆发力,两者在产品运作特点、宣传营销、资金需求等方面可以发挥良好的互补和协同效应。

近年来,游戏与影视动漫产品协同运营的案例屡见不鲜。在项目运营层面,两者之间通过采取相同或类似主题、名称、相互交叉和互动的宣传方案等方式,从多个角度加深受众的消费体验,从而进一步提高影视观众规模、扩大游戏产品的用户基础,最终实现营业收入的最大化。

借助在游戏行业的丰富经验,公司已经开始游戏与影视动漫产品联动的尝试,今年推出的手游产品“画江湖之不良人”,与同期播放的动漫之间产生了明显的协同效应。上述宝贵经验有助于顺利实施本次影视动漫项目,在夯实公司游戏行业市场地位的同时,稳步推进公司泛文化发展战略,提高综合盈利能力和抗风险能力。

3) 公司产业布局格局初成、经营稳健、财务状况运作良好是募投项目的保障

公司始终按照公司战略稳健发展，在稳步发展的前提下，公司又积极进行产业外延布局，2014 年是公司整合和布局的一年，公司集团化布局初步完成，动网先锋、玩蟹科技、上游信息先后加入公司，继续强化了公司在网络游戏行业的龙头企业地位，与此同时，公司于 2014 年 3 月使用 1.28 亿元增资欢瑞世纪影视传媒股份有限公司，增资后公司持有欢瑞世纪 4.67% 的股份。公司通过参股欢瑞世纪延伸影视业投资。据公司 2014 年年报表示，实现营业收入 77,476.42 万元，比上年同期增长 103.62%；利润总额为 36,850.18 万元，比上年同期增长 113.63%。公司经营稳健，财务状况优良成为募投项目的保障。

4) 公司作为上市公司，拥有良好的人才基础，具有管理团队优势

公司于 2012 年登陆创业板以来，一直加强人才招聘、培养和管理，公司深知人才在文化传媒行业的重要性，公司人才结构完善，具有策划、美术、创意、运营等各领域人才。

公司具有完善的人才激励策略，为了提高公司的人才资源存量使用效率，同时能将公司战略从上到下逐步落实，公司将实施先进的人才考核与激励策略。将公司的战略细化到每个岗位的职责中，通过内部知识经验共享、提高公司各部门的运行效率，大幅提高工作效率，来实现战略的良好经济效益。

与此同时，公司已经形成了一套保障影视剧业务投资扩张的管理体制、人员队伍、随着公司资源整合能力的不断加强，更多高素质专业人才的引进，公司将有能力保障未来业务的持续扩张

5) 公司拥有优秀的资源整合能力

公司自上市以来，不断通过并购的方式进行产业布局，在产业并购、资源整合方面积累了丰富的经验。

此外，公司引入了国内具有影响力的影视公司华谊兄弟作为股东，并与其达成战略合作关系，为公司涉猎影视产业投资奠定了坚实基础。以此同时，2014 年公司投资参股欢瑞世纪影视传媒股份有限公司，获取丰富的联合投资影视产业

的行业资源，同时也间接获取优质 IP，公司计划在未来加强与行业内优秀企业的资源整合，加强影视投资作品方面的合作，通过影视产品的投资，带来新的收入增长点。

6) 影视投资项目与公司现有业务具有关联性

本项目是在公司主营业务基础上的业务外延，投资项目与公司主要业务即网络游戏行业同属于文化传媒大行业，具有一定业务相关性。

同时，投资项目的发展计划是建立在公司现有技术和商业模式之上的，符合市场发展趋势，符合公司长远发展目标。投资项目将和现有产品形态相互支持和促进，有利于公司的战略发展。同时项目的成功实施，对公司现有游戏业务在 IP 版权获取等方面均有所提升。

(5) 项目的投资计划

影视投资项目计划投入 13,418.32 万元，其中 13,000 万元以本次募集资金作为投资款的来源。

公司计划 2016 年至 2018 年合计投资 10 部影视动漫作品，2016 年投资 3 部，2017 年投资 3 部，2018 年投资 4 部。

(三) 本次募集配套资金项目具体内容、审批（或备案）情况、目前进展、预计收益、资金需求测算依据及合理性

本次交易，上市公司拟募集配套资金不超过 15 亿元，具体用途如下：

序号	项目名称	投入金额（万元）
1	支付本次交易的现金对价	84,300
2	支付本次交易的中介机构服务费	2,900
3	移动终端游戏产品开发项目	44,400
4	影视剧及影视动漫投资项目	13,000
5	补充流动资金	5,400
募集资金合计		150,000

募集配套资金计划用于的项目包括，移动终端游戏产品开发项目，和影视剧及影视动漫投资项目。除了上述两个募投项目使用外，募集资金还将用于本次交易的现金支付、中介机构服务费支付和补充流动资金。

1、移动终端游戏产品开发项目

(1) 募集配套资金项目具体内容

为丰富公司的移动端游戏产品线，上市公司计划投入 44,480.18 万元，进行移动终端游戏产品开发项目，其中使用本次配套募集资金投入金额为 44,400 万元。

上市公司计划 2016 年-2018 年三年共开发 11 款精品移动终端游戏产品，其中计划 2016 年开发 3 款游戏产品，2017 年开发 4 款游戏产品，2018 年开发 4 款游戏产品。本项目投资主要用于游戏开发所需的软硬件环境建设、研发人员投入、房屋租金以及前期的游戏推广投入等费用。

通过移动终端游戏产品开发项目的建设实施，将丰富上市公司移动终端游戏产品线，增强公司的盈利能力，提升公司的竞争力。

(2) 备案情况

移动终端游戏产品开发项目，已在北京市海淀区发展和改革委员会完成备案手续，获得京海淀发改（备）[2015]181 号《项目备案通知书》。

(3) 目前进展

移动终端游戏产品开发项目计划开发 11 款游戏产品，其中 2016 年开发 3 款、2017 年和 2018 年分别开发 4 款游戏产品。考虑到移动端游戏开发周期时间相对较短，目前尚未进行具体的计划游戏产品的开发工作，对于 2016 年将要开发的游戏产品，目前处于高层前期小范围讨论、修改产品方向的阶段。

(4) 预计收益

①计划游戏产品带来的预计销售收入

上市公司通过上线运营本项目研发的游戏产品，会为公司带来收益。预估在研游戏带来的销售收入情况如下表：

单位：万元

计划开发产品	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
2016 年计划的三款产品	-	32,400.00	23,249.28	-	-
2017 年计划的四款产品	-		43,200.00	30,999.05	-
2018 年计划的四款产品	-			39,420.00	27,049.58
合计	-	32,400.00	66,449.28	70,419.04	27,049.59

②项目的内部收益率

财务效益指标	预期数据
项目投资财务内部收益率（税后）	24.61%

（5）资金需求测算依据及合理性

项目总投资共 44,480.18 万元，其中固定资产投资 7,763.16 万元，无形资产投资 11,650.34 万元，项目实施及策划费用 21,930.00 万元，铺底流动资金投资 3,136.68 万元。资金需求具体测算依据如下：

①固定资产投资

项目固定资产投资共 7,763.16 万元，主要包括房产投资和设备投资，具体如下：

房产投资：项目房产投资主要为办公楼租赁，总计 1,762.56 万元。

设备投资：设备投资主要为相关研发设备的投入，总计投入 6,000.60 万元，投资明细如下：

设备投资明细	数量	平均单价（万元）	总价（万元）
普通办公电脑	284	0.40	113.60
高性能研发台式机	454	1.00	454.00

高性能笔记本	20	1.00	20.00
测试手机	30	0.20	6.00
物理服务器	770	3.26	2,510.00
机柜	90	5.00	450.00
交换机	108	0.25	27.00
宽带流量			2,420.00
合计			6,000.60

②无形资产投资

项目无形资产投资金额总计为 11,650.34 万元，具体明细如下：

无形资产项目	数量	平均单价（万元）	总金额（万元）
Windows 7/8	738	0.08	59.04
Office2007/2010	738	0.1	73.80
Adobe Photoshop	260	0.6	156.00
Adobe Flash	30	0.6	18.00
Adobe Illustrator	20	0.6	12.00
视频制作软件	5	0.8	4.00
3Dmax	90	2.2	198.00
Visual Studio	5	0.5	2.50
Unity 3D	100	1.2	120.00
音频制作软件	5	0.8	4.00
字体	10	0.3	3.00
IP 资源	11	1,000	11,000.00
合计			11,650.34

③项目实施及策划费用

移动终端游戏产品项目实施及策划费用投入资金需求为 21,930 万元。项目实施及策划费用主要是游戏制作人、游戏策划、游戏美术、游戏程序、测试及推广运营人员的人员工资。项目开始前期处于投入阶段，项目自身产生的现金流入

较少，需要投入资金支付相关人员的工资，项目后期随着游戏产品的不断上线运营，可产生自身现金流满足人员工资的需要。资金需求测算时，考虑 2016 年和 2017 年两年移动终端游戏产品项目的人员费用需求。

2016 年和 2017 年移动终端游戏产品项目人员需求及工资资金投入明细如下：

游戏研发	岗位	2016 年		2017 年	
		人数（人）	工资金额（万元）	人数（人）	工资金额（万元）
2016 年计划开发的 3 款游戏产品	制作人	5	240	5	240
	策划	26	676	26	676
	美术	140	1540	140	1540
	程序	74	3034	74	3034
	测试	26	390	26	390
	推广运营	-	-	65	1820
2017 年计划开发的 4 款游戏产品	制作人			5	240
	策划			28	728
	美术			75	1650
	程序			92	3772
	测试			28	420
	推广运营			-	-
2016 年和 2017 年项目人员工资投入合计					21,930

④铺底流动资金

移动终端游戏产品项目的铺底流动资金预计需投入 3,136.68 万元。

按照上述测算依据，计算得移动终端游戏产品项目的总资金需求具有合理性。移动终端游戏产品项目的总资金需求为 44,480.18 万元。

2、影视剧及影视动漫投资项目

（1）募集配套资金项目具体内容

上市公司计划与影视、动漫行业内的其他公司合作，以联合投资的方式，投资电影、电视剧和动漫业务。影视剧及影视动漫投资项目计划 2016 年-2018 年合计投资 10 部影视、动漫作品，其中 2016 年投资 3 部，2017 年投资 3 部，2018 年投资 4 部，总计投入 13,418.32 万元，其中 13,000 万元以本次募集资金作为资金来源。

该募投项目主要是上市公司以联合投资制作的方式，进行影视动漫即电影、电视剧、动漫的投资。联合投资制作是目前影视剧投资制作的主要形式之一。在联合投资制作中，联合投资各方通常约定由一方作为执行制片方，负责剧组的组建、具体的拍摄工作以及资金的管理等。非执行制片方一般只是将资金投入至执行制片方，并按照约定获得版权以及相应的投资收益。上市公司计划主要以非执行制片方方式投入资金。

通过影视剧和动漫业务的主要产品及衍生产品的销售，可以为上市公司获得一定的投资财务回报；另一方面，随着 IP 资源在游戏业务中的重要性越发突出，上市公司通过投资能够产出优质 IP 资源的影视项目，能够抢先获得优质 IP，从而为游戏主业获取重要的 IP 资源。

(2) 备案情况

影视剧及影视动漫投资项目，已在北京市海淀区发展和改革委员会完成项目备案手续，收到京海淀发改（备）[2015]180 号《项目备案通知书》。

(3) 目前进展

影视剧及影视动漫投资项目计划从 2016 年开始对影视剧及动漫产品进行投资，目前尚处于团队招募、组建期，尚未实质开始影视剧、动漫作品投资活动。

(4) 预计收益

上市公司进行影视剧及影视动漫投资项目的投资建设，核心目的是促进影游联合、协同发展。上市公司通过投资进入影视、动漫产业，完善上市公司的大娱乐版图，为游戏主业抢占优质影视、动漫 IP 资源，推动优质 IP 在影视和游戏之间的转换使用，从而夯实公司在游戏行业的领先市场地位，并稳步推进公司泛文化发展战略。

在上市公司通过募投项目，实现上述业务发展战略目标的同时，通过投资的影视、动漫产品的销售以及周边衍生产品的销售，也将为上市公司带来一定的财务收益。

(5) 资金需求测算依据及合理性

影视剧及影视动漫投资项目计划资金需求 13,418.32 万元，其中影视剧及动漫作品投资款 13,000 万元、办公设备投入 60 万元、办公场所租赁费用 58.32 万元、项目实施及策划费用 300 万元。资金需求具体测算依据如下：

①影视剧及动漫作品投资款

上市公司计划 2016 年-2018 年三年共参与投资 10 部影视剧和动漫作品。由于上市公司投资影视剧及动漫作品的目的，为通过投资性参股，锁定未来具有潜力的优质 IP，从而为上市公司的游戏主业提前抢占优质 IP 资源，故上市公司计划投入的每部影视剧和动漫作品的资金金额并不很高，以参与性投资为主。

上市公司 2016 年-2018 年三年影视剧及动漫投资计划如下表：

投资项目	2016 年		2017 年		2018 年	
	数量	投资额（万元）	数量	投资额（万元）	数量	投资额（万元）
电影作品	1	1,000	1	1,000	-	-
电视剧作品	1	1,000	1	2,000	3	4,000
动漫作品	1	1,000	1	1,000	1	2,000
总计	3	3,000	3	4,000	4	6,000
2016 年-2018 年三年投资金额合计						13,000

②办公设备投入

预计 2016 年-2018 年三年每年用于购置办公电脑、办公设备等的金额为 20 万元，三年合计办公设备投入 60 万元。

③办公场所租赁

预计每年租赁办公场所费用为 19.44 万元，2016 年-2018 年三年办公场所租赁费用合计为 58.32 万元。

④项目实施及策划费用

影视剧及影视动漫投资项目计划投入人员共 5 人, 预计每年的人力成本总支出为 100 万元, 2016 年-2018 年三年的人力成本总支出为 300 万元。

按照上述测算依据, 计算的影视剧及影视动漫投资项目的总资金需求具有合理性。影视剧及影视动漫投资项目的总资金需求为 13,418.32 万元。

3、支付本次交易的现金对价及中介服务费用

根据本次交易各方签署的交易协议, 上市公司本次需向交易对方以现金方式支付部分对价款, 金额共计为 84,329.9348 万元。本次募集配套资金中的 84,300 万元将用于上市公司向交易对方支付本次交易的现金对价款。

根据上市公司与提供中介服务的中介机构签署的服务协议, 上市公司约需支付 2,900 万元中介机构服务费用, 将以募集的配套资金进行支付。

上述募集资金的使用无需进行备案。

4、补充流动资金

(1) 补充流动资金测算原理

流动资金是企业日常经营正常运转的必要保证, 公司补充流动资金规模估算是依据公司未来营运资金需求量确定。根据公司 2014 年营运资金的实际占用情况以及各项经营性资产(应收账款、预付账款、应收票据及存货)和经营性负债(应付账款、预收账款及应付票据)占营业收入的比例情况, 以估算的 2015 年-2017 年营业收入为基础, 按照销售百分比法对构成公司日常生产经营所需流动资金的主要经营性资产和经营性负债分别进行估算, 进而预测公司未来期间生产经营对流动资金的需求量。

(2) 测算过程

①营业收入的确定

公司 2012 年-2014 年营业收入的增长情况如下表:

项目	2012 年	2013 年	2014 年

营业收入（万元）	22,536.30	38,050.41	77,476.42
同比增长率（%）	22.72%	68.84%	103.62%
2012 年-2014 年同比增长率 平均值（%）	65.06%		

假设公司 2015 年-2017 年营业收入增长率保持在 65.06%，则 2015 年-2017 年营业收入预测值分别为 127,880.68 万元、211,076.74 万元、348,398.12 万元。

②收入百分比法下其他参数的确定

假设公司 2015 年-2017 年内各项经营性流动资产和经营性流动负债与营业收入保持与基期相同的比例，以 2014 年为参考基期，则公司 2015 年-2017 年各主要经营性流动资产和流动负债占营业收入的比例，计算如下：

项目	2014 年金额（万元）	占销售收入比例
应收票据	-	-
应收账款	7,722.53	9.97%
预付款项	2,949.45	3.81%
存货	-	-
应付票据	-	-
应付账款	1,772.11	2.29%
预收款项	1,481.88	1.91%

③流动资金测算过程

本次流动资金需求测算，以 2014 年为基期，以 2015-2017 年为预测期，根据流动资金估算的方法和上述参数的设定，本次补充流动资金的测算过程如下：

单位：万元

项目	2014 年	2015 年	2016 年	2017 年	2017 年预测数 -2014 年实际数
营业收入	77,476.42	127,880.68	211,076.74	348,398.12	270,921.71
应收账款	7,722.53	12,746.63	21,039.27	34,726.91	27,004.37
存货	-	-	-	-	-
应收票据	-	-	-	-	-

预付账款	2,949.45	4,868.29	8,035.48	13,263.17	10,313.72
经营性流动资产小计	10,671.98	17,614.92	29,074.75	47,990.07	37,318.09
应付账款	1,772.11	2,925.00	4,827.94	7,968.88	6,196.77
应付票据	-	-	-	-	-
预收账款	1,481.88	2,445.95	4,037.22	6,663.74	5,181.87
经营性流动负债小计	3,253.99	5,370.95	8,865.16	14,632.62	11,378.64
流动资金占用	7,418.00	12,243.96	20,209.59	33,357.45	25,939.45

注：假设公司 2015 年-2017 年营业收入增长速度为 65.06%，该增长率根据公司历史情况测算，不构成盈利预测或承诺。

根据以上测算，公司预计 2015 年-2017 年流动资金占用额分别为 12,243.96 万元、20,209.59 万元、33,357.45 万元。

④测算结果

公司预计需补充的流动资金金额=2017 年流动资金占用额—2014 年流动资金占用额=25,939.45 万元。根据上述补充流动资金测算结果，公司未来三年需补充流动资金 25,939.45 万元，公司使用募集配套资金 5,400 万元补充流动资金具有合理性。

（四）本次募集配套资金的必要性和合理性分析

1、上市公司前次募集资金已基本使用完毕

截止到 2015 年 6 月 30 日，上市公司前次募集资金及使用情况如下：

（1）上市公司首次公开发行募集资金情况

经中国证券监督管理委员会证监许可 [2012] 381 号《关于核准北京掌趣科技股份有限公司首次公开发行股票并在创业板上市的批复》核准，并经深圳证券交易所同意，北京掌趣科技股份有限公司于 2012 年 5 月首次公开发行上市募集资金 654,640,000.00 元，扣除发行费用 54,352,314.82 元，募集资金净额 600,287,685.18 元，其中超过计划募集资金的超募资金为 400,134,985.18 元。

截至 2015 年 6 月 30 日，首发募集资金的使用情况：

单位：万元

承诺投资项目	募集资金 承诺投资金额	调整后 投资总额	截至 2015 年 6 月 30 日 累计投入金额	已使用比例
1、移动终端单机游戏产品开发项目	5,242.35	408.81	408.81	100%
2、移动终端联网游戏产品开发项目	5,910.43	13,643.99	13,884.98	101.77%
3、互联网页面游戏产品开发项目	5,965.99	3,065.97	3,065.97	100%
4、跨平台游戏社区门户项目	2,896.50	351.59	351.59	100%
5、投资筑巢新游	-	2,200	2,200	100%
承诺投资项目小计	20,015.27	19,670.36	19,911.35	101.23%

单位：万元

超募资金投向	投资总额	截至 2015 年 6 月 30 日 累计投入金额	已使用比例
1、纳奇营销广告联盟运营平台	937.05	937.05	100%
2、支付收购海南动网先锋收购款	29,917.41	26,713.83	89.29%
3、投资欢瑞世纪	12,800.00	12,800.00	100%-
超募资金投向小计	43,654.46	40,450.88	92.66%

注：公司 2014 年第一次临时股东大会决议通过将募集资金投资项目的结余资金转入超募资金专户。

(2) 2013 年重大资产重组交易配套募集资金使用情况

上市公司 2013 年 7 月完成了收购海南动网先锋的重大资产重组，同时完成了配套资金的募集工作。该次配套发行募集资金总金额为 27,003.00 万元，扣除与发行有关的费用 1,403.87 万元后，募集资金净额为 25,599.13 万元。

截至 2015 年 6 月 30 日，上市公司按照募集资金公告的支付动网先锋交易对方现金对价的用途，将上述募集资金净额 25,599.13 万元，已全部按照交易协议

的支付安排，支付给动网先锋的交易对方。

单位：万元

前次配套募集资金投向	投资总额	截至 2015 年 6 月 30 日 已支付的金额	已使用比例
支付海南动网先锋收购款	25,599.13	25,851.65	100.99%

注：支付超过投资总额系募集资金专户产生存款利息所致。

(3) 2014 年重大资产重组交易配套募集资金使用情况

上市公司 2014 年完成了收购玩蟹科技 100%股权和上游信息 70%股权的重大资产重组，同时完成了配套资金的募集工作。公司共计募集货币资金人民币 850,999,993.27 元，扣除与发行有关费用人民币 25,610,160.16 元，实际募集资金净额为人民币 825,389,833.11 元。

单位：万元

前次配套募集资金投向	投资总额	截至 2015 年 6 月 30 日 已支付的金额	已使用比例
支付玩蟹科技、上游信息收购款	82,538.98	82,980.03	100.53%

注：支付超过投资总额系募集资金专户产生存款利息所致。

上市公司两次配套募集资金均已按照使用计划使用完毕，首发募集资金也按照计划正常开展，使用完成比例较高。上市公司前次募集资金使用按预期计划进行，效果符合预期。

2、上市公司部分自有资金有明确的使用计划

上市公司 2013 年和 2014 年虽然进行了配套募集资金，但两次重大资产重组的现金对价支付金额高于配套募集资金的金额，故上市公司仍需要以自有资金支付部分现金对价。同时，对于首发募集资金已有募投项目的限制，此部分资金已有了明确的使用计划。

上市公司已有使用安排的自有资金统计：

单位：万元

项目	2015 年 6 月 30 日
货币资金（合并口径）	60,575.49
减：待支付的收购动网先锋、玩蟹科技、上游信息现金对价款	30,170.62
减：待偿还的短期借款	13,449.92
减：待支付的对外投资款	12,188.00
剩余货币资金总额	4,766.95

3、上市公司为保证正常开展业务，需要保有一定量的货币营运资金

上市公司主要从事移动网络游戏和网页游戏的开发、发行和运营。在公司自有游戏产品的开发、运营中，需要投入较多的开发和运营人员，人员薪酬成本金额较大且是每月均需支出的固定成本。同时新游戏的推广需要投入较多的资金进行广告、公关活动等营销手段的推广。公司在自研游戏的同时，也通过向其他游戏研发商支付版权费获得其游戏的代理发行权，通过发行、运营代理游戏获得分成收益。公司为获取代理发行权需要支付较多的版权费用。

为了保证上市公司正常经营所需流转资金的正常，按照公司管理经验，公司至少需要保持与近 3 个月的经营性现金流出总额相当的货币资金水平，作为货币资金的安全线。低于公司货币资金安全持有水平，将会对上市公司的正常经营产生一定的流动性风险。

上市公司 2015 年 1 季度经营性现金流出量为 15,155 万元，据此估算上市公司需要保持至少约 16,000 万元的货币资金水平，以保证正常生产经营之需要。

4、上市公司以自有资金支付此次交易的现金对价及中介费用，存在较大资金缺口

上市公司货币资金总额在扣除已有现金支付计划、待偿还短期借款、安全运营资金之需要后，支付本次收购交易现金对价及中介费用，存在较大资金缺口。

单位：万元

项目	2015 年 6 月 30 日
货币资金	60,575.49

减：待支付的收购动网先锋、玩蟹科技、上游信息现金对价款	30,170.62
减：待偿还的短期借款	13,449.92
减：待支付的对外投资款	12,188.00
减：正常运营所需保持的货币资金水平	16,000.00
减：本次重组交易尚需支付的现金对价款	84,329.9348
减：本次重组交易中介机构费用	2,900
支付现金对价款及中介费用不足的金额	-98,462.9848

5、未来公司将在优质 IP 获取、精品游戏开发、海外渠道建立等方面持续加大投入，资金需求增长较快

随着国内版权保护工作取得的积极进步，国内游戏行业开发企业开始重视正版 IP 授权的获取。通过对盗版侵权游戏的打击，极大的保护了大型游戏开发企业获取正版 IP 授权利益，激发了大型游戏开发企业获取正版 IP 授权的积极性。另一方面，优质 IP 资源配合强大的开发能力，做出的精品游戏产品在市场上获取的不俗成绩，也是推动 IP 资源抢夺热的一个重要诱因。对优质 IP 需求的增加，也导致 IP 授权价格水涨船高。上市公司作为国内游戏行业的领先企业，其通过正版 IP 授权开发的《拳皇 98》、《不良人》等精品游戏，获得了不俗的战绩。在今后的游戏开发中，上市公司将通过获取更多的优质 IP 授权，并将优质 IP 开发成精品游戏。由于优质 IP 的获取，及精品游戏的开发成本较行业初期均有大幅上升，将对上市公司的资金流带来压力。

单纯获取优秀 IP 的授权，虽是直接有效的获得 IP 的方式，但其获取成本及获取难度也较高。上市公司在未来将通过参投动漫、影视等的拍摄，在一个优质 IP 成型的过程中参与进去，从而在获得投资收益的同时，提前以合适价格锁定该 IP 的游戏等相关产业的授权，从而保证公司的优质 IP 获取。动漫、影视均需一定的回款周期，参投动漫、影视将对公司的资金流带来压力。

上市公司已经成为国内领先的游戏开发、发行及运营企业，但随着中国游戏走出去的巨大需求，上市公司需建立自己的海外游戏发行渠道，满足自身游戏产品及国内其他开发企业的游戏产品出海运营的需求。对海外游戏发行渠道的建设，需要消耗上市公司较多的资金。

公司的自有资金在支持公司的游戏 IP 获取进而开发精品游戏产品，以及支持公司的影视投资计划时，存在较大的资金缺口。

6、公司资产中商誉占比高的，对公司债务融资能力有一定的限制

公司在证监会发布的行业分类指引中，属于“软件和信息技术服务业”。根据大华审计出具的备考审阅报告，本次交易完成后，公司的资产负债率为 21.0%，虽然略低于同行业上市公司平均 27.52%的资产负债率（2015 年 1 季度），但由于公司资产中商誉占总资产的比例较高，导致公司的实际债务融资能力受到一定的限制。

备考报表中，公司资产主要为历史收购及本次收购产生的商誉，商誉金额为 56.35 亿元，占总资产的 73.4%。考虑到上市公司为轻资产公司，交易完成后主要资产为商誉，在现行债务融资体系下，公司债务融资的便利性及经济性都不及股权融资。

综上，本次募集资金金额是考虑上市公司现有资金状况、本次交易支付、业务现状及发展需求的基础上制定的资金需求计划，符合现行法规的要求，与上市公司现有财务状况及募集资金管理能力相匹配。

（五）募集配套资金的合规性分析

根据中国证监会发布的《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律使用意见第 12 号》以及《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金用途等问题与解答》，上市公司募集配套资金应当满足下述要求：

1、上市公司发行股份购买资产的，可以同时募集部分配套资金，所配套资金比例不超过拟购买资产交易价格 100%的，一并由并购重组审核委员会予以审核；超过 100%的，一并由发行审核委员会予以审核。

本次重组交易拟募集配套融资 150,000 万元，本次交易拟购买资产价格总金额为 304,124 万元，募集配套资金金额占拟购买资产价格总金额的比例为 49.32%，募集配套资金未超过本次交易拟购买资产价格总金额的 100%。

2、募集配套资金用于补充公司流动资金的比例不超过募集配套资金的50%；并购重组方案构成借壳上市的，比例不超过30%。

本次募集的配套资金在满足支付本次交易的现金支付、上市公司募投项目的资金需求后，拟将剩余资金用于补充上市公司流动资金，补充上市公司流动资金的金额约为 5,400 万元，占募集资金的比例为 3.60%，不超过募集配套资金的50%。

3、募集配套资金的用途应当符合《上市公司证券发行管理办法》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相关规定。考虑到并购重组的特殊性，募集配套资金还可用于：支付本次并购交易中的现金对价；支付本次并购交易税费、人员安置费用等并购整合费用；标的资产在建项目建设等。

本次募集配套资金主要用于支付本次交易的现金对价及中介机构费用、公司募投项目建设、补充公司流动资金。因此，本次募集资金符合相关规定。

（六）募集配套资金部分发行股份的锁定期

根据中国证监会《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相应规定，配套募集资金认购方锁定期安排如下：

1、最终发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行股份募集配套资金之新增股份，自发行结束之日起可上市交易；

2、最终发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份募集配套资金之新增股份，自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

本次配套募集资金发行结束后，由于公司送红股、转增股本等原因增加的公司股份，亦应遵守上述约定。

（七）募集资金相关的内部控制制度

为了加强、规范上市公司募集资金的管理，提高其使用效率和效益，根据相

关法律法规的规定，上市公司制定了《募集资金管理制度》，对募集资金决策程序、存放、使用、变更、信息披露、使用情况的监督等进行了明确规定。上市公司将根据该制度，并配合相关法律法规的要求，对本次募集配套资金相关事项进行严格规范管理。《募集资金管理制度》主要内容如下：

1、募集资金专户存储

(1) 公司募集资金应当存放于董事会决定的专项账户（以下简称“专户”）集中管理，专户不得存放非募集资金或用作其他用途。公司存在两次以上融资的，应当分别设置募集资金专户。超募资金也应当存放于募集资金专户管理。

(2) 公司应当在募集资金到账后一个月以内与保荐机构、存放募集资金的商业银行签订三方监管协议（以下简称“协议”）。协议至少应当包括以下内容：1) 公司应当将募集资金集中存放于专户；2) 募集资金专户账号、该专户涉及的募集资金项目、存放金额；3) 公司一次或 12 个月内累计从专户中支取的金额超过人民币 1000 万元或募集资金净额的 10%的，公司及商业银行应当及时通知保荐机构；4) 商业银行每月向上市公司出具银行对账单，并抄送保荐机构；5) 保荐机构可以随时到商业银行查询专户资料；6) 商业银行三次未及时向保荐机构出具对账单或者通知专户大额支取情况，以及存在未配合保荐机构查询与调查专户资料情形的，公司可以终止协议并注销该募集资金专户。

(3) 公司应当在全部协议签订后及时公告协议主要内容。公司通过控股子公司实施募投项目的，应当由公司、实施募投项目的控股子公司、商业银行和保荐机构共同签署三方监管协议，公司及其控股子公司应当视为共同一方。

(4) 三方监管协议在有效期届满前提前终止的，公司应当自协议终止之日起一个月内与相关当事人签订新的协议，并及时报交易所备案后公告。

2、募集资金使用

(1) 公司应当按照发行申请文件中承诺的募集资金投资计划使用募集资金。公司募集资金使用应当按照《公司章程》及其它相关规定所确定的审批权限履行必要的内部批准程序。必要时，还应当由独立董事、监事会及保荐机构出具意见。出现严重影响募集资金投资计划正常进行的情形时，公司应当及时公告。

(2) 公司募集资金使用事宜应当按照深圳证券交易所的相关规定履行信息披露义务。

(3) 公司募集资金投资项目不得为持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资，不得直接或者间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司。不得将募集资金通过质押、委托贷款或其他方式变相改变募集资金用途。

(4) 公司董事会应当在每半年全面核查募投项目的进展情况。募投项目年度实际使用募集资金与最近一次披露的投资计划差异超过 30%的，公司应当调整募投项目投资计划，并在募集资金年度使用情况的专项报告中披露最近一次募集资金年度投资计划、目前实际投资进度、调整后预计分年度投资计划以及投资计划变化的原因等。

(5) 募投项目出现以下情形的，公司应当对该项目的可行性、预计收益等重新进行论证，决定是否继续实施该项目，并在最近一期定期报告中披露项目的进展情况、出现异常的原因以及调整后的募集资金投资计划（如有）：1）募投项目涉及的市场环境发生重大变化的；2）募投项目搁置时间超过一年的；3）超过最近一次募集资金投资计划的完成期限且募集资金投入金额未达到相关计划金额 50%的；4）募投项目出现其他异常情形的。

(6) 公司决定终止原募投项目的，应当及时、科学地选择新的投资项目。

(7) 公司以募集资金置换预先已投入募投项目的自筹资金的，应当经公司董事会审议通过、会计师事务所出具鉴证报告及独立董事、监事会、保荐机构发表明确同意意见并履行信息披露义务后方可实施。公司已在发行申请文件中披露拟以募集资金置换预先投入的自筹资金且预先投入金额确定的，应当在置换实施前对外公告。

(8) 依照《公司章程》的规定履行内部审批程序后，公司可对暂时闲置的募集资金进行现金管理，投资的产品应当同时符合以下条件：1）安全性高，满足保本要求，产品发行主体能够提供保本承诺；2）流动性好，不得影响募集资金投资计划正常进行。投资产品不得质押，产品专用结算账户（如适用）不得存

放非募集资金或用作其他用途，开立或注销产品专用结算账户的，公司应当及时报交易所备案并公告。

（9）上市公司闲置募集资金暂时用于补充流动资金的，应当经董事会审议通过，独立董事、监事会、保荐机构发表明确同意意见并披露，且应当符合以下条件：1）仅限于与主营业务相关的生产经营使用，不得通过直接或间接安排用于新股配售、申购，或用于股票及其衍生品种、可转换公司债券等的交易；2）不得变相改变募集资金用途；3）不得影响募集资金投资计划的正常进行；4）单次补充流动资金时间不得超过十二个月；5）已归还前次用于暂时补充流动资金的募集资金（如适用）。补充流动资金到期日之前，公司应将该部分资金归还至募集资金专户，并在资金全部归还后 2 个交易日内报告交易所并公告。

（10）公司超募资金达到或者超过计划募集资金金额的，根据公司的发展规划及实际生产经营需求，妥善安排超募资金的使用计划，提交董事会审议通过后及时披露。

独立董事和保荐机构应对超募资金的使用计划的合理性和必要性发表独立意见，并与公司的相关公告同时披露。依照相关规定需提交股东大会审议的，应提交股东大会审议。

超募资金原则上应当用于公司主营业务。除金融类企业外，超募资金不得用于持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财（现金管理除外）等财务性投资或者开展证券投资、衍生品投资等高风险投资，不得直接或者间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司。

（11）依照《公司章程》和上市公司《募集资金管理制度》的规定履行公司内部审批程序后，公司可以使用超募资金偿还银行贷款或补充流动资金，同时应当符合以下要求并在公告中披露：1）超募资金用于永久补充流动资金和归还银行贷款的金额，每十二个月内累计不得超过超募资金总额的 30%；2）公司最近十二个月内未将自有资金用于持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财（现金管理除外）等财务性投资或者从事证券投资、衍生品投资、创业投资等高风险投资；3）公司承诺偿还银行贷款或者补充流动资金后十二个月内不进行高风险投资（包括财务性投资）以及为他人提供财务资助；4）经董

事会全体董事的三分之二以上和全体独立董事同意，并经公司股东大会审议通过；5）保荐机构就本次超募资金使用计划是否符合前述条件进行核查并明确表示同意。用于暂时补充流动资金的，视同用闲置募集资金暂时补充流动资金

（12）超募资金拟实际投入项目与超募资金使用计划所列项目发生变化，或单个项目拟实际投入金额与计划金额差异超过百分之五十的，应当按变更募集资金投向履行相关审议程序和信息披露义务。

（13）公司使用超募资金投资设立子公司或者向子公司增资，子公司拟使用超募资金偿还银行贷款、暂时或者永久性补充流动资金的，比照公司使用超募资金偿还银行贷款、暂时或者永久性补充流动资金应履行的程序执行。

3、募集资金投资项目变更

（1）公司存在下列情形的，视为募集资金用途变更：1）取消原募集资金项目，实施新项目；2）变更募集资金投资项目实施主体（实施主体由公司变为全资子公司或者全资子公司变为上市公司的除外）；3）变更募集资金投资项目实施方式；4）交易所认定为募集资金用途变更的其他情形。

（2）公司应当经董事会、股东大会审议通过后方可变更募投项目。

（3）公司变更后的募集资金投向原则上仍应投资于主营业务。

（4）公司董事会应当审慎地进行拟变更后的新募投项目的可行性分析，确信投资项目具有较好的市场前景和盈利能力，能够有效防范投资风险，提高募集资金使用效益。公司变更后的募集资金用途应当投资于公司主营业务。

（5）公司拟变更募投项目的，应当在提交董事会审议通过后 2 个交易日内公告以下内容：1）原项目基本情况及变更的具体原因；2）新项目的基本情况、可行性分析、经济效益分析和风险提示；3）新项目的投资计划；4）新项目已经取得或尚待有关部门审批的说明（如适用）；5）独立董事、监事会、保荐机构对变更募投项目的意见；6）变更募投项目尚需提交股东大会审议的说明；7）交易所要求的其他内容。新项目涉及关联交易、购买资产、对外投资的，还应当比照相关制度的规定进行披露。

(6) 单个或者全部募集资金投资项目完成后，上市公司将少量节余资金（包括利息收入）用作其他用途应当经董事会审议通过、保荐机构发表明确同意的意见后方可使用。

节余募集资金（包括利息收入）低于一百万元人民币或者低于单个项目或者全部项目募集资金承诺投资额 1%的，可以豁免履行前款程序，其使用情况应当在年度报告中披露。公司节余募集资金（包括利息收入）超过单个或者全部募集资金投资项目计划资金的 30%或者以上，需提交股东大会审议通过。

4、募集资金管理与监督

(1) 公司会计部门应当对募集资金的使用情况设立台账，详细记录募集资金的支出情况和募集资金项目的投入情况。

公司内部审计部门应当至少每季度对募集资金的存放与使用情况检查一次，并及时向审计委员会报告检查结果。

审计委员会认为公司募集资金管理存在重大违规情形、重大风险或内部审计部门没有按前款规定提交检查结果报告的，应当及时向董事会报告。

董事会应当在收到审计委员会的报告后 2 个交易日内向交易所报告并公告。公告内容应当包括募集资金管理存在的重大违规情形或重大风险、已经或可能导致的后果及已经或拟采取的措施。

(2) 公司当年存在募集资金运用的，董事会应当出具半年度及年度募集资金的存放与使用情况出具专项报告，并聘请注册会计师对年度募集资金存放与使用情况出具鉴证报告。

募集资金投资项目实际投资进度与投资计划存在差异的，公司应当解释具体原因。当期使用闲置募集资金进行现金管理的，公司应当披露本报告期的收益情况以及期末的投资份额、签约方、产品名称、期限等情况。

会计师事务所应当对董事会的专项报告是否已经按照本细则及相关格式指引编制以及是否如实反映了年度募集资金实际存放、使用情况进行合理保证，提出鉴证结论。

鉴证结论为“保留结论”、“否定结论”或“无法提出结论”的，公司董事会应当就鉴证报告中注册会计师提出该结论的理由进行分析、提出整改措施并在年度报告中披露。

(3) 独立董事应当关注募集资金实际使用情况与公司信息披露情况是否存在重大差异。经二分之一以上独立董事同意，独立董事可以聘请注册会计师对募集资金使用情况出具鉴证报告。公司应当予以积极配合，并承担必要的费用。

(4) 保荐机构与公司应当在保荐协议中约定，保荐机构至少每半年对公司募集资金的存放与使用情况进行一次现场调查。每个会计年度结束后，保荐机构应当对公司年度募集资金存放与使用情况出具专项核查报告并披露。公司募集资金存放与使用情况被会计师事务所出具了“保留结论”、“否定结论”或者“无法提出结论”鉴证结论的，保荐机构还应当在其核查报告中认真分析会计师事务所提出上述鉴证结论的原因，并提出明确的核查意见。保荐机构在调查中发现公司募集资金管理存在重大违规情形或重大风险的，应当及时向交易所报告。

(5) 公司证券部负责募集资金使用的档案管理工作，在募集资金使用过程中，及时将与募集资金使用相关的文件进行归档，包括但不限于公司内部决议文件、签署的相关协议、内部签批流转单等。

综上，上市公司已建立募集资金管理和使用的内部控制制度，制度中已明确募集资金使用的分级审批权限、决策程序、风险控制措施及信息披露程序，并对募集资金存储、使用、变更、监督和责任追究等内容已做出明确规定。

(八) 本次募集配套资金失败的补救措施

本次交易募集的配套资金不超过 150,000 万元，将用于本次交易现金对价、中介费用的支付、上市公司募投项目的实施以及补充流动资金。若本次募集配套资金失败，上市公司拟采用自有资金和债务性融资等方式解决所需资金。上市公司在使用自有资金的同时，能够通过银行借款、资本市场发债等债务工具融资，解决资金需求。但使用自有资金及债务性融资方式，会对公司的现金流产生较大压力，加大上市公司财务费用的负担，对公司盈利能力产生一定影响。因此，从

财务稳健性考虑，为降低债务融资成本对公司净利润的影响，提高资金来源的稳定性，以股权融资方式注入资金，对上市公司的可持续发展更为有利。

四、本次发行前后，公司股本结构的变化

本次发股购买资产交易前，上市公司总股本为 2,467,694,848 股。本次发股购买资产交易后，上市公司总股本变为 2,658,157,639 股（不考虑配套募集资金），姚文彬先生和叶颖涛先生依然为本公司的控股股东和实际控制人。

股东名称	本次交易之前		本次交易完成后	
	持股数量（股）	持股比例	持股数量（股）	持股比例
姚文彬及叶颖涛	713,293,313	28.91%	713,293,313	26.83%
刘惠城	-	0.00%	75,114,417	2.83%
邱祖光	-	0.00%	46,904,255	1.76%
李少明	-	0.00%	3,379,284	0.13%
杜海	-	0.00%	3,379,284	0.13%
天马合力	-	0.00%	9,363,787	0.35%
金星投资	-	0.00%	20,810,499	0.78%
刘智君	32,335,359	1.31%	63,846,624	2.40%
其他股东	1,722,066,176	69.78%	1,722,066,176	64.78%
总计	2,467,694,848	100.00%	2,658,157,639	100.00%

注：1、本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式定价，最终发行价格将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。由于发行价尚无法确定，本部分计算未考虑配套融资的影响。2、本次交易之前股本情况为截至 2015 年 7 月 31 日数据。

本次交易未导致公司控制权发生变化。本次交易完成后，社会公众股东合计持有的股份不会低于发行后总股本的 10%，不会出现导致掌趣科技不符合股票上市条件的情形。

五、本次交易对上市公司主要财务指标的影响

本次交易前后，公司每股收益指标变动如下：

单位：元

指标	本次交易前	本次交易后	增长幅度
2015 年 1-5 月基本每股收益	0.05	0.08	60%

公司本次收购涉及的标的公司为天马时空及上游信息，标的公司的盈利能力较强，本次收购的新标的公司天马时空业绩处于上升态势。

因此，假设本次资产收购已于 2014 年 1 月 1 日完成，上市公司 2015 年 1-5 月基本每股收益上升。本次交易不会摊薄上市公司的当期每股收益。

根据上市公司历史年度财务数据及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表，截至 2015 年 5 月 31 日本次交易前后上市公司的资产、负债情况如下：

项目	2015 年 5 月 31 日		
	本次交易前	本次交易后	增长幅度
资产总计（万元）	485,777.81	767,413.18	58%
负债总计（万元）	71,912.16	160,870.22	124%
资产负债率（合并口径）	14.8%	21.0%	-

本次交易完成后，上市公司资产增加 281,635.37 万元，负债增加 88,958.05 万元，资产负债率较本次交易前上升，仍处于合理水平，不会增加上市公司财务风险，本次交易不会导致上市公司大量增加负债。

根据上市公司历史年度财务数据及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表，2015 年 1-5 月本次交易前后上市公司的盈利情况如下：

单位：万元

2015 年 1-5 月盈利情况	本次交易前	本次交易后	增长幅度
营业总收入	36,101.66	49,956.61	38%
营业收入	36,101.66	49,956.61	38%

营业利润	14,739.73	23,663.60	61%
利润总额	15,384.90	24,378.08	58%
净利润	13,389.30	22,525.09	68%
归属于母公司所有者的净利润	12,407.49	20,697.93	67%

本次交易完成后，上市公司本期营业总收入、营业收入、营业利润、利润总额、净利润、归属于母公司所有者的净利润均有所大幅提升。本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标均有改善作用。

第七节 标的资产的评估情况

一、天马时空 80%股权的评估情况

（一）评估方法和评估结果

本次交易的评估基准日为 2015 年 5 月 31 日，评估对象为天马时空的股东全部权益。评估范围为天马时空在基准日的全部资产及相关负债，账面资产总额 14,154.42 万元、负债 4,171.62 万元、净资产 9,982.80 万元。

依据中联评估出具的中联评报字[2015]第 931 号《资产评估报告》，评估机构采用资产基础法和市场法两种评估方法对天马时空进行了评估，不同评估方法对应评估结果如下：

1、市场法评估结果

根据市场法评估结果，天马时空的股东全部权益的账面值为 9,982.80 万元，评估值为 335,043.71 万元，评估增值 325,060.91 万元，增值率 3256.21%。

2、资产基础法评估结果

根据资产基础法评估结果，天马时空的股东全部权益的账面值为 9,982.80 万元，评估值为 14,531.95 万元，评估增值 4,549.15 万元，增值率 45.57%。

（二）评估结果差异分析和评估结果选取

委托评估的天马时空股东全部权益价值采用两种方法得出的评估结果分别为：采用市场法评估得到的天马时空股东全部权益价值为 335,043.71 万元，采用资产基础法评估得到的股东全部权益价值为 14,531.95 万元，差异 320,511.76 万元，差异率为 2205.57%。

资产基础法评估是以资产的成本重置为价值标准，反映的是资产投入（购建成本）所耗费的社会必要劳动，这种购建成本通常将随着国民经济的变化而变化；天马时空所处的行业具有“轻资产”的特点，其固定资产投入相对较小，账面值不高，而企业的主要价值除了固定资产、营运资金等有形资源之外，还应包含企业

所享受的各项产品优势、管理经验、优惠政策、业务网络、服务能力、人才团队、品牌优势等重要的无形资源的贡献,而企业的无形资产无法通过量化体现在公司的资产负债表中。因此,建立在天马时空的账面资产价值上的资产基础法无法准确反映其真实价值。

市场法直接从投资者对游戏行业公司的认可程度方面反映企业股权的内在价值,且选取的案例无论从经营模式和业务结构,还是从行业地位、研发能力方面均有较强的可比性,故在可比案例资料完备,市场交易公正公平的情况下,市场法能够更加直接反映企业价值。并能更好的切合股权交易的评估目的。

通过以上分析,选用市场法评估结论作为本次经济行为的参考依据。由此得到天马时空在评估基准日 2015 年 5 月 31 日净资产价值为 335,043.71 万元,对应天马时空 80%股权评估值为 268,034.97 万元。

(三) 资产基础法评估情况

1、评估方法及说明

资产基础法,是以在评估基准日重新建造一个与评估对象相同的企业或独立获利实体所需的投资额作为判断整体资产价值的依据,具体是指将构成企业的各种要素资产的评估值加总减去负债评估值求得企业价值的方法。

各类资产及负债的评估方法如下:

(1) 流动资产

①货币资金:包括现金和人民币银行存款。

对于人民币银行存款,以清查核实后账面值作为评估值。

②应收类账款(应收账款、其他应收款)

对其他应收款的评估,评估人员在对应收款项核实无误的基础上,借助于历史资料和现在调查了解的情况,具体分析数额、欠款时间和原因、款项回收情况、欠款人资金、信用、经营管理现状等,应收账款采用个别认定和账龄分析的方法估计评估风险损失,对关联企业的往来款项等有充分理由相信全部能收回的,评

估风险损失为 0；对有确凿证据表明款项不能收回或账龄超长的，评估风险损失为 100%；对很可能收不回部分款项的，且难以确定收不回账款数额的，参考企业会计计算坏账准备的方法，根据账龄分析估计出评估风险损失。

按以上标准，确定评估风险损失，以其他应收款合计减去评估风险损失后的金额确定评估值。

③预付账款

对于预付账款的评估，采用查阅相关采购合同、供货协议、记账凭证等文件资料方式，了解评估基准日至评估现场勘查期间已接受的服务情况。以核实后账面值确定评估值。

④一年内到期的非流动资产和其他流动资产

对于一年内到期的非流动资产和其他流动资产的评估，采用核对明细账与总账、报表余额等文件资料的方式，了解企业摊销计算的合理性等。以核实后账面值确定评估值。

(2) 非流动资产

①长期股权投资

本次委估的长期股权投资共 1 项，评估人员首先对长期股权投资账面值和实际状况进行核实，并查阅投资协议、股东会决议、章程和有关会计记录等资料，以确定长期股权投资的真实性和完整性，在此基础上对被投资单位进行评估。

被投资企业成立时间较短，尚处于筹备期、未达到正常经营状态，也难以找到可比交易案例，不具备采用收益法和市场法评估的条件，对于上海天銮网络科技有限公司 100%的股权，先对被投资单位评估基准日的整体资产进行了评估，然后将被投资单位评估基准日股东全部权益评估值乘以北京掌趣科技股份有限公司的占股比例计算确定评估值：

长期投资评估值=被投资单位整体评估后净资产评估值×持股比例

在确定长期股权投资评估值时，评估师没有考虑控股权和少数股权等因素产生的溢价和折价。

②固定资产—设备类固定资产

根据本次评估目的，按照持续使用原则，以市场价格为依据，结合委估设备的特点和收集资料情况，主要采用重置成本法进行评估。

评估值=重置全价×成新率

I 重置全价的确定：设备的重置全价，在设备购置价的基础上，考虑该设备达到正常使用状态下的各种费用(包括购置价、运杂费、安装调试费、工程建设其他费用和资金成本等)，综合确定：

重置全价=设备购置价(含税)+运杂费(含税)+安装调试费+工程建设其他费用+资金成本

i 电子设备重置全价：根据当地市场信息及《慧聪商情》等近期市场价格资料，并结合具体情况综合确定电子设备价格。一般生产厂家或销售商提供免费运输及安装，即：重置全价=购置价(含税)

对于购置时间较早，现市场上无相关型号但能使用的电子设备，参照二手设备市场价格确定其重置全价。

II 成新率的确定：

i 电子设备成新率：采用尚可年限法确定其成新率。

成新率=尚可使用年限/(实际已使用年限+尚可使用年限) 100%

III 评估值的确定：

评估值=重置全价×成新率

另：直接按二手市场价评估的电子设备，无须计算成新率。

③无形资产--其他

本次评估范围中的无形资产—其他为企业购买的用于账务核算的用友软件和深信服系统软件摊销后的余额。

评估人员查阅相关的证明资料，了解原始入账价值的构成，摊销的方法和期

限，查阅了原始凭证。经核实表明账、表、单金额相符，通过咨询软件经销商于基准日销售同类软件的市场价格确定评估值；对于基准日当月购入的应用软件，以原始入账价值确定评估值。

被评估企业账面未记录的 5 项软件著作权，采用收益法从收益途径对委托评估的软件著作权资产价值进行评估，因企业游戏产品在运营过程中，技术为影响收益能力的主要因素，采用利润分成法较能合理测算企业软件著作权的价值，其基本公式为：

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i} \times K$$

式中：P——待估软件著作权的评估价值；

R_i——预测第 t 年软件著作权产品产生的利润；

K——利润分成率；

n——被评估对象的未来收益期；

i——折现期；

r——折现率。

④长期待摊费用

对于长期待摊费用的评估，评估人员查阅明细账中相关记录及原始凭证，核实支付内容、摊销期限及尚存受益期限，在核实支出和摊销政策无误的基础上，以核实后账面值确定为评估值。

⑤其他非流动资产

对于其他非流动资产的评估，评估人员核对明细账与总账、报表余额是否相符，核对与委估明细表是否相符，查阅款项金额、发生时间、业务内容等账务记录，以核实后的账面值确认评估值。

(3) 负债

检验核实各项负债在评估目的实现后的实际债务人、负债额，以评估目的实

现后的产权所有者实际需要承担的负债项目及金额确定评估值。

2、资产基础法评估结果汇总表

单位：万元

项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率%
		B	C	D=C-B	E=D/B×100%
1	流动资产	12,895.02	12,895.02	-	-
2	非流动资产	1,259.40	5,808.55	4,549.15	361.22
3	其中：长期股权投资	1,000.00	992.46	-7.54	-0.75
4	投资性房地产	-	-	-	
5	固定资产	82.60	75.70	-6.90	-8.35
6	在建工程	-	-	-	
7	无形资产	3.82	4,567.41	4,563.59	119,465.71
8	其中：土地使用权	-	-	-	
9	其他非流动资产	148.64	148.64	-	-
10	资产总计	14,154.42	18,703.57	4,549.15	32.14
11	流动负债	3,363.52	3,363.52	-	-
12	非流动负债	808.10	808.10	-	-
13	负债总计	4,171.62	4,171.62	-	-
14	净资产（所有者权益）	9,982.80	14,531.95	4,549.15	45.57

（四）市场法评估情况

1、市场法概述

企业价值评估中的市场法，是指将评估对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较，确定评估对象价值的评估方法。市场法常用的两种具体方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

（1）上市公司比较法

上市公司比较法是指获取并分析可比上市公司的经营和财务数据，计算适当

的价值比率,在与被评估企业比较分析的基础上,确定评估对象价值的具体方法。

可比上市公司选择标准是在公开、交易活跃的市场上,选择可比公司,这些可比公司与被评估公司的业务结构、经营模式、企业规模、资产配置和使用情况、企业所处经营阶段、成长性、经营风险、财务风险等因素相同或相似。

(2) 交易案例比较法

交易案例比较法指获取并分析可比企业的买卖、收购及合并案例资料,计算适当的价值比率,在与被评估企业比较分析的基础上,确定评估对象价值的具体方法。

交易案例选择标准如下:交易类型为出售、兼并购或收购业务(包括收购企业普通股、收购企业其他权益);交易案例的控制权状态与被评估公司的控制权状态相似;交易标的与目标公司所属行业相同,经营业务相同或相似;在评估基准日前 3-5 年内发生所有的交易案例中,选择相关性较强的交易案例,成交日期与基准日期最好在一年内。

由于目标公司与可比上市公司在业务结构与经营模式、企业规模与资产配置以及所处的经营阶段、成长性与经营风险等方面差异较大,故本次评估不选择上市公司比较法。相比之下,采用交易案例比较法具有以下优势:

①交易类型一致

要求出售、兼并购或收购业务(包括收购企业普通股、收购企业其他权益),交易案例的控制权状态与被评估公司的控制权状态相同。

根据已有案例的披露数据的完整程度,选择的 8 个交易案例均为股权收购,且交易完成后均实现了控制权的转移。

②公司类型一致

要求同属一个行业,经营业务相似。

选择的 8 个交易案例所涉及的目标企业均处于业务发展初期,且均由页游和手游等作为盈利能力代表,未来增长预期也基本相似,同时所处行业均为游戏行业。

③时间跨度趋近

所选案例基准日均为 2014 年，2015 年 7 月前已通过证监会审核。在时间跨度上基本相同。

综上，本次评估选择交易案例比较法。

2、技术思路简介

（1）可比案例的选择原则

根据《资产评估准则-企业价值》的要求，市场法评估应当选择与被评估企业有可比性的公司或者案例。本次评估确定的可比案例选择原则如下：

- ①同处一个行业，受相同经济因素影响；
- ②企业业务结构和经营模式类似；
- ③企业规模和成长性可比，盈利能力相当；
- ④交易行为性质类似。

本次评估，围绕以游戏业务为核心、兼顾研发能力的价值评价体系，同时考虑交易性质等因素，通过公开信息搜集了基准日均为 2014 年，2015 年 7 月前已通过证监会审核的 8 个案例作为可比案例。

（2）选择并计算 8 家可比案例中被收购公司的价值比率

根据本次评估目标公司和可比交易标的的实际情况，确定采用合适的价值比率。并根据公开的市场数据分别计算 8 家可比交易标的的价值比率。

（3）对 8 家可比交易标的的价值比率进行以下几个方面修正、调整

- ①预期增长率修正
- ②手游、页游公司营运状况修正
- ③其他因素修正

（4）初步评估结果计算

根据 8 家可比交易标的修正后的价值比率,按照平均权重进行平均得到平均价值比率,并结合目标公司的预期首年净利润计算得出初步评估结果。

(5) 溢余性资产调整

最后在初步结果的基础上,对目标公司的溢余性资产进行调整得到最终评估结论。

3、评估模型确定

采用市场法,从收益角度估算天马时空股权价值的基本公式为:

$$P=P_b/E_b \times (A \times B \times C \times D \times F \times G) \times E + I$$

其中:P—按照盈利价值比率计算的天马时空经营性股权价值

P_b —可比交易标的的经营性股权价值;

E_b —可比交易标的的首年净利润

A—预期增长率修正系数;

B—厂商背景系数;

C—市场与渠道系数;

D—题材与游戏性系数

F—游戏品质系数

G—运营数据系数

E—天马时空首年净利润

I—溢余性资产和负债

4、基本假设

本次评估中,评估人员遵循了以下评估假设:

(1) 一般假设

①交易假设

交易假设是假定所有待评估资产已经处在交易的过程中，评估师根据待评估资产的交易条件等模拟市场进行估价。交易假设是资产评估得以进行的一个最基本的前提假设。

②公开市场假设

公开市场假设，是假定在市场上交易的资产，或拟在市场上交易的资产，资产交易双方彼此地位平等，彼此都有获取足够市场信息的机会和时间，以便于对资产的功能、用途及其交易价格等作出理智的判断。公开市场假设以资产在市场上可以公开买卖为基础。

③资产持续经营假设

资产持续经营假设是指评估时需根据被评估资产按目前的用途和使用的方式、规模、频度、环境等情况继续使用，或者在有所改变的基础上使用，相应确定评估方法、参数和依据。

（2）特殊假设

①本次评估假设评估基准日外部经济环境不变，国家现行的宏观经济不发生重大变化；

②企业所处的行业环境保持目前的发展趋势；

③本次评估假设评估对象在未来预测期内的主要游戏产品能够按照企业的计划时间推出，且未来的单个游戏的收益情况不在现有游戏的基础上有较大变动。

④本次评估假设委托方及被评估企业提供的基础资料和财务资料真实、准确、完整；

⑤评估范围仅以委托方及被评估企业提供的评估申报表为准，未考虑委托方及被评估企业提供清单以外可能存在的或有资产及或有负债；

⑥假设未来经营场所系租赁，租金按企业提供的规划办公面积和市场同类房屋的租赁价格确定；

⑦本次评估测算的各项参数取值不考虑通货膨胀因素的影响。

当上述条件发生变化时，评估结果一般会失效。

5、评估过程

（1）可比案例的选取

本次评估确定的可比案例选择的四条原则：同处一个行业，受相同经济因素影响；企业业务结构和经营模式类似；企业规模和成长性可比，盈利能力相当；交易行为性质类似。

选取的交易案例涉及的标的公司均为游戏行业，企业的成长性均较强，年增长率约为 20%-30%，交易行为基本相同，同时通过营运状况系数对企业规模差异进行了修正。

根据本次评估的实际情况，案例选择的主要标准为业务结构和经营模式相近，对该项因素分别分析如下：

①富春通信股份有限公司（以下简称“富春通信”）收购上海骏梦网络科技有限公司（以下简称“上海骏梦”）

I 上海骏梦业务结构分析

上海骏梦主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发和运营，凭借强大的研发和创新能力，逐渐发展成为国内优秀的集研发和运营于一体的网络游戏厂商之一。

上海骏梦的网络游戏产品不仅在中国大陆地区运营，还出口到包括北美、欧洲、俄罗斯、东南亚、中国台湾等国家与地区，这不仅为上海骏梦带来了大量的营收，同时上海骏梦通过从海外引进 IP 并将研发完成的网络游戏产品再输出。

II 上海骏梦运营模式

上海骏梦运营模式包括自主运营、联合运营与代理运营三种方式。

上海骏梦业务领域包括网页网络游戏和移动网络游戏。在网络游戏产品的运营方面，对于网页网络游戏产品，上海骏梦主要采用自主运营模式，通过自有游

戏平台“好好玩”游戏平台进行推广和运营，并同时采用联合运营和代理运营的方式，充分利用各种渠道的客户资源，从而最大限度地提高产品的覆盖度，增加产品营收。对于移动网络游戏产品，由于缺少移动网络游戏平台资源和移动网络游戏产品运营经验，上海骏梦目前主要采用代理运营模式，将移动网络游戏产品独家代理给拥有平台资源的网络游戏运营商在特定区域发行，收取授权金和游戏分成收入，这种运营方式一方面可以降低游戏的推广和发行成本，另一方面可以实现移动网络游戏产品的快速变现，从而降低运营风险。若上海骏梦自身开始具备移动网络游戏运营条件，上海骏梦也可能采取联合运营模式运营移动网络游戏产品，以获取更高的收益。

②中文天地出版传媒股份有限公司（以下简称“中文天地”）收购北京智明星通科技有限公司（以下简称“智明星通”）

I 智明星通业务结构分析

智明星通的业务主要包括互联网业务及网络游戏业务。智明星通自主研发并且通过自有团队负责运营多款移动网络游戏和网页游戏。

II 智明星通运营模式

游戏业务主要包括自主研发游戏、代理运营游戏业务。其中，自主研发游戏包含自主运营和授权第三方代理运营两类模式。

i 自主运营游戏：智明星通自主研发并且通过自有团队负责运营了《开心农场》、《Age of Warring Empire》、《Battle Alert》、《世界争霸》等多款移动网络游戏和网页游戏。

授权运营游戏：智明星通自主研发并授权其他公司负责了《Battle Alert》、《开心农场（手机版）》等游戏在中国境内的运营。

ii 代理运营游戏

依托持续增长的海外流量及海外运营经验，智明星通代理了其他游戏开发商研发的《弹弹堂》、《悍将三国》等多款移动网络游戏和网页游戏在中国境外的运营。

③骅威科技股份有限公司（以下简称“骅威股份”）收购深圳市第一波网络科技有限公司（以下简称“第一波”）

I 第一波业务结构分析

第一波的主营业务为移动网络游戏的制作开发与运营推广。第一波的主营业务为移动网络游戏的制作开发与运营推广。先后打造出《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》等多个成功产品,探索出独有的网络文学和游戏相结合的娱乐发展模式。第一波的《莽荒纪》上线以来月流水最高接近 1,700 万元,曾在 IOS 下载排行榜上名列第十;《唐门世界》和《绝世天府》上线至 2014 年 5 月底累计流水分别超过 7,300 万元和 3,700 万元。

II 第一波运营模式

第一波游戏的运营模式可以分为自主运营和联合运营。首先,第一波分别获得作者或盛大关于小说约定内容的手机游戏改编权的授权;然后,第一波将所授权的小说约定内容自主研发或转授予合作研发商进行游戏的开发制作,并参与开发过程的策划;游戏最终研发成功后,运营权归第一波独家享有。

联合运营模式是指第一波与苹果、百度多酷、91 等多个平台合作,进行游戏的运营并提供多渠道的下载及消费。第一波的联合运营还可分为直接和间接两种方式:直接是指与平台商直接签订合作协议进行游戏的发行运营;间接是指与第三方运营商签订合作协议,由第三方运营商负责游戏在联运市场各平台的分发。

④拓维信息系统股份有限公司（以下简称“拓维信息”）收购上海火溶信息科技有限公司（以下简称“火溶信息”）

I 火溶信息业务结构分析

火溶信息于 2013 年成功开发出国内第一款 3D 卡牌策略类移动网络游戏《啪啪三国》。游戏根据中国用户的特点进行了全面本地化的优化,为国内玩家提供具有中国文化背景的 3D 手机网络游戏。火溶信息创始人及技术骨干有多年的 PC 网游研发的经验,在 3D 游戏效果实现、优化方面具有很强的能力,在设计和实现高即时、高并发的游戏服务器方面有丰富的实践经验。在进入手机游戏领域后,

依靠多年的技术积累，在硬件性能、内存容量、网络带宽都受限的情况下，火溶信息成功在《啪啪三国》中实现了全 3D、即时操控、多人在线、千人战场等技术效果，为《啪啪三国》的成功打下坚实基础。火溶信息后台运营数据管理系统显示，截至 2014 年 4 月，《啪啪三国》累计玩家数量超过 480 万人，累计充值达 14,729.12 万元。其中：累计国内充值 8,176.04 万元，占比 55.51%；国外充值 6,553.08 万元，占比 44.49%。

II 火溶信息的运营模式

火溶信息目前对游戏产品《啪啪三国》采用代理方式，代理方式主要是指移动网络游戏的发行商以支付版权金或分成款的方式获得火溶信息研发的游戏产品，由游戏发行商负责移动网络游戏产品在指定区域内的推广和运营，游戏发行商在获取游戏运营收入后，根据与火溶信息约定的分成比例在每月对账后向火溶信息进行分成，火溶信息按照玩家虚拟货币消耗情况确认收入。

⑤凯撒（中国）股份有限公司（以下简称“凯撒股份”）收购深圳市酷牛互动科技有限公司（以下简称“酷牛互动”）

I 酷牛互动业务结构分析

酷牛互动成立于 2011 年，主要从事移动游戏的研发及运营，在游戏研发方面，酷牛互动先后研发并上线运营《大话水浒 WAP》、《兄弟萌》、《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》等多款精品手机游戏，其中《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》等热门网络小说改编而成的游戏深受用户欢迎，有效提高了酷牛互动用户付费率，使得游戏收入大幅增长。截至 2014 年 12 月 31 日，《兄弟萌》、《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》上线运营以来月均活跃用户付费率分别为：4.19%、6.66%、8.40%、7.49%，高于行业平均水平。截至 2014 年 12 月 31 日，《唐门世界》上线之后累计充值金额超过 9,800 万元，《绝世天府》上线之后累计充值金额超过 5,300 万元，《太古仙域》上线之后累计充值金额超过 3,200 万元。

II 酷牛互动的运营模式

酷牛互动专注于移动游戏的研发和运营，游戏的推广主要通过具有海量用户

的腾讯、360、UC、百度、苹果等平台，以及具有众多粉丝群体的网络知名作家进行游戏的推广。

⑥厦门三五互联科技股份有限公司（以下简称“三五互联”）收购深圳市道熙科技有限公司（以下简称“道熙科技”）

I 道熙科技业务结构分析

道熙科技为网络游戏研发商，主营业务为网络游戏开发。自设立以来，标的公司研发并推出《城防三国》、《凹凸三国》、《天下霸域》、《海底消消》、《战争霸业》等多款网页游戏，形成策略类游戏（SLG）、角色扮演类游戏（RPG）以及社交类游戏（SNS）三条业务线。

II 道熙科技运营模式

目前，道熙科技《城防三国》、《海底消消》、《战争霸业》等在腾讯或 Facebook 上的运营模式为联合运营模式，《城防三国》在越南、台湾等地区的运营模式为代理运营模式。

⑦任子行网络技术股份有限公司（以下简称“任子行”）收购苏州唐人数码科技有限公司（以下简称“唐人数码”）

I 唐人数码主营业务分析

唐人数码成立于 2005 年，主营业务为网络游戏的研发和运营，包括客户端棋牌游戏、网页端棋牌游戏、休闲类网页游戏、大型 3D 网络游戏、手机端棋牌游戏的研发和运营。唐人数码凭借较强的研发和创新能力，通过自主平台运营和联合发行运营相结合的方式，发展成为集研发和运营于一体的网络游戏厂商之一。

截至 2014 年 6 月 30 日，唐人数码研发及上线运营的棋牌游戏产品有近 60 款，休闲类网页游戏两款、大型 3D 网络游戏一款。唐人数码的唐人游戏平台于 2006 年 3 月开始上线运营，截至 2014 年 6 月 30 日累计注册用户数超过 689 万，用户群体主要覆盖了江苏、安徽、浙江、上海、广西、河北、重庆及黑龙江等多个省份或地区，唐人游戏平台以棋牌游戏为主，涵盖牌类、麻将类、棋类

和休闲类四大类游戏。

II 唐人数码运营模式

唐人数码的游戏运营模式包括自主运营、联合发行与代理运营三种方式，在自主运营模式下，唐人数码通过自主研发利用其自有的唐人游棋牌游戏平台或 6998 游戏平台发布并运营游戏产品。联合发行是指标的公司利用自有的 6998 平台或唐人游平台发布第三方非棋牌类游戏产品代理运营模式主要指网络游戏发行商或代理商以版权金、预付款或合作协议的形式获得争渡科技产品的代理权，在发行商所获资质的平台上发行，网络游戏发行商负责游戏的发行推广、游戏运营收入的结算。

⑧浙江大东南股份有限公司（以下简称“大东南”）收购上海游唐网络技术有限公司（以下简称“游唐网络”）

I 游唐网络主营业务分析

游唐网络的主营业务为移动网络游戏的开发及相关技术服务等，游唐网络目前除《末日重生》外，2013 年 6 月正式上线移动网络游戏《这就是战争》，主要通过 GooglePlay、AppStore 等平台在台湾、香港、澳门、澳大利亚、印尼、韩国和欧洲等地运营和推广，截至 2014 年 3 月底，共取得 2,603.03 万元流水，2014 年一季度实现 737.05 万元收入。2014 年 3 月，游唐网络另一款移动网络游戏《新世纪福音战士》（又称《EVA》）在日本试运营，试运营期间，该款游戏于 AppStore 手游免费排行榜中排名前十，于 GooglePlay 平台手游排行榜中排名前三十。

II 游唐网络运营模式

游唐网络的主要业务包括游戏开发业务及信息技术服务业务。游戏开发的主要运营模式分为自主运营和授权运营，自主运营是指由游唐网络自主推广发行及运营游戏产品，分为官网运营和联合运营两种，授权运营是指游戏运营商向游唐网络支付一定价格的版权金取得游戏产品在固定区域的代理运营权，并根据合作协议约定的结算期内的游戏产品收入情况和约定的收入分成比例，向游唐网络结算收入。

综上，可比标的企业均为游戏运营公司，且运营模式均为多种形式并存，因

此在业务结构和经营模式方面，8 家标的企业具有可比性。

根据选取原则，并通过公开信息查询，评估师收集了 2015 年 7 月前完成交易或者证监会并购重组委审核通过的 8 个主营业务与天马时空相同的公司股权交易案例如下：

收购方	收购对象	基准日
拓维信息系统股份有限公司	上海火溶信息科技有限公司 90%股权	2014/4/30
骅威科技股份有限公司	第一波网络科技有限公司 80%股权	2014/5/31
中文天地出版传媒股份有限公司	智明星通 100%股权	2014/3/31
富春通信股份有限公司	上海骏梦 100%股权	2014/7/31
凯撒（中国）股份有限公司	深圳市酷牛互动科技有限公司 100%股权	2014/3/31
浙江大东南股份有限公司	上海游唐网络技术有限公司 100%的股权	2014/3/31
厦门三五互联科技股份有限公司	深圳市道熙科技有限公司 100%股权	2014/10/31
任子行网络技术股份有限公司	苏州唐人数码科技有限公司 100%股权	2014/6/30

（2）价值比率的选取

价值比率通常分成三大类，包括：

盈利价值比率=企业整体价值或股权价值/盈利类参数

收入价值比率=企业整体价值/销售收入

资产价值比率=企业整体价值或股权价值/资产类参数

考虑到此次评估的目的为股权收购，且属于创始初期的轻资产企业，由于企业固定资产较少，其价值体现在未来收益，因此基于账面价值的资产价值比率的参考意义不大，故剔除与企业资产直接相关资产价值指标，选择与企业收益相关的盈利价值比率作为本次市场法评估的价值比率。

盈利指标包括净利润指标和营业收入指标，与营业收入指标相关经营数据（如付费用户数、ARPPU 值等）在净利润指标的运营状况因素修正中已经考虑，因此采用净利润指标能够充分反映股权的内在价值情况，并且符合本次股权收购的评估目的要求。

综上，本次评估选择与企业收益相关的盈利价值比率（净利润指标）作为本次市场法评估的价值比率。

（3）价值比率的计算

根据本次评估确定的盈利价值比率，选择市盈率作为具体的价值比率。

市盈率（P/E）=经营性股权价值/净利润

①经营性股权价值确定

根据对交易案例成交价格和评估结果的分析，成交价格基本与评估结果相近，考虑到交易案例的交易价格更能体现市场对该游戏公司的认可程度，故选择交易案例的交易价格作为本次评估交易案例股东全部权益价值的取值依据较为合理。可比案例成交价格情况如下：

收购对象	交易涉及股权比例	100%股权交易价格（万元）
上海骏梦	100%	90,000.00
智明星通	100%	266,000.00
第一波	80%	100,821.80
火溶信息	90%	90,000.00
酷牛互动	100%	75,000.00
道熙科技	100%	71,500.00
唐人数码	100%	60,256.00
游唐网络	100%	56,250.00

②可比交易标的溢余性或非经营性资产调整

由于可比案例的评估结果中包含部分溢余性或非经营性资产的价值，故需在此基础上，调整为经营性股权价值。

对于可比交易标的溢余性或非经营性资产的界定包括交易性金融资产、可供出售金融资产、持有至到期投资、长期应收款、投资性房地产、长期股权投资、交易性金融负债、其他与经营无关的资产或负债、闲置资产（没有或暂时没有发挥作用的多余资产，不包括冗余资产）、非生产经营资产（家属楼、职工子弟学校、医院等）、溢余资产（包括闲置溢余资产）、长期投资（对外长期股权投资、债权投资）、多余现金（超过生产经营用的现金）和金融性资产、其他与主营业务无关系的资产或负债等。调整后的经营性股权价值见下表：

单位：万元

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
交易价格	90,000.00	266,000.00	100,821.80	90,000.00	75,000.00	71,500.00	60,256.00	56,250.00
溢余性资产	1,764.37		2,973.27	878.96	1,141.02	1,105.32	5,544.19	1,263.06
溢余性负债						80.00		
付息债务价值					-	-	-	
长期股权投资	141.45		-					
经营性资产价值	88,094.18	266,000.00	97,848.53	89,121.04	73,858.98	70,474.68	54,711.81	54,986.94

③可比交易标的净利润的确定

根据可比交易标的的公开市场报告，确定可比交易标的公司的承诺首年的净利润见下表：

单位：万元

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
承诺第一年	6,400.00	15,101.00	8,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	4,500.00	4,500.00

④价值比率的计算

综上，根据动态市盈率（P/E）=经营性股权价值/承诺首年净利润，计算得到首年动态 PE 结果见下表：

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
经营性股权价值（万元）	88,094.18	266,000.00	97,848.53	89,121.04	73,858.98	70,474.68	54,711.81	54,986.94
可比交易标的预期首年净利润（万元）	6,400.00	15,101.00	8,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	4,500.00	4,500.00
动态 PE	13.76	17.61	12.23	14.85	12.31	11.75	12.16	12.22

(4) 预期增长率修正系数计算

由于可比案例和目标公司在未来的增长预期、主营产品的运营情况、团队的研究能力等方面差异较大，故需对其进行调整。

对于处于创业初期的行业，其近期的盈利预测可能较低，甚至为负，无法真

实体现公司的价值，因此可以采用增长性参数调整，弥补价值比率对企业动态成长性估计的不足。

本次评估根据各个公司披露的股权收购方案中的数据，采用企业的承诺期盈利预测数，测算企业的预期增长速度如下：

单位：万元

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
承诺第一年	6,400.00	15,101.00	8,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	4,500.00	4,500.00
承诺第二年	8,370.00	20,205.00	10,400.00	7,800.00	7,500.00	7,800.00	5,874.00	5,850.00
承诺第三年	11,300.00	25,100.00	13,000.00	9,750.00	9,375.00	10,140.00	6,300.00	7,350.00
增长率	0.33	0.29	0.27	0.27	0.25	0.30	0.18	0.28

备注：上表中的增长率为承诺第二年相比第一年的增长率、承诺第三年相比第二年的增长率的平均值。

天马时空未来两年一期的利润预测如下：

单位：万元

项目	2015年6-12月	2016年	2017年
营业收入	20,130.07	50,891.04	50,005.50
减：营业成本	3,497.53	2,618.54	1,307.95
营业税金及附加	144.94	366.42	360.04
销售费用	296.20	12,834.47	3,750.39
管理费用	3,077.49	4,604.43	5,889.78
财务费用	-	-	-
营业利润	13,113.91	30,467.18	38,697.34
营业外收入	-	-	-
减：营业外支出	-	-	-
利润总额	13,113.91	30,467.18	38,697.34
减：所得税	1,967.09	4,570.08	5,804.60
净利润	11,146.83	25,897.11	32,892.74

根据以上数据，按照可比交易标的增长率与目标公司增长率的比例，经过对比计算后的预期增长率修正系数结果见下表：

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
预期增长率修正系数	0.76	0.86	0.90	0.90	0.99	0.83	1.36	0.89

(5) 可比公司营运状况修正

① 营运状况修正系数选择依据

根据游戏运营公司的特点，并结合市场对游戏公司的评定标准，本次评估制定一套应用于游戏运营公司的评分标准。游戏运营公司评价标准如下表所示：

厂商背景	公司品牌
	公司营收规模
	产品数量
市场与渠道反映	市场与渠道反映
题材与游戏性	题材独特性
	玩法创新性
游戏品质	系统兼容性
	画质精细度
	新手引导
	游戏体验感
数据评估	留存率
	付费率
	ARPPU 值
	注册转化率

② 评分过程

在确定评价体系的 5 个方面及具体 14 个指标之后，评估人员根据各游戏公司的经营情况，最终确定了各项比较指标的分数，并根据该分数确定修正比率。

I 厂商背景

根据可比交易标的和目标公司的公司品牌、公司营收规模和产品数量三个方面进行评价。

i. 公司品牌

可比交易标的和标的公司在游戏研发和运营厂商市场均为中国领先的网游企业，且均取得了多个奖项等。因此在行业中的品牌号召力均较强，但在各自的评估基准日，由于各个公司的代表产品的市场表现不同，因此在游戏行业内的品牌有一定的差异，主要是结合其产品表现对该指标进行评分。

ii. 公司营收规模

公司的营收规模对于公司未来的发展有重要的资本积累作用，且能够直观的

判断其经营能力，根据预测首年的净利润情况确定的公司营收规模分数，并在此基础上进行对比。

iii.产品数量

上海骏梦于 2010 年 10 月以来先后上线运营了《小小忍者》、《萌三国》、《小小阿狸》、《火影无双》、《秦时明月 SNS》、《新仙剑奇侠传 Online》、《指上谈兵》、《秦时明月 Mobile》等多款网络游戏产品。

智明星通运营过《开心农场》、《Age of Warring Empire》、《Battle Alert》、《世界争霸》等多款移动网络游戏和网页游戏。

第一波先后打造出《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》等多个成功产品。

火溶信息于 2013 年成功开发出国内第一款 3D 卡牌策略类移动网络游戏《啪啪三国》。

酷牛互动先后研发并上线运营《大话水浒 WAP》、《兄弟萌》、《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》等多款精品手机游戏。

道熙科技研发并推出《城防三国》、《凹凸三国》、《天下霸域》、《海底消消》、《战争霸业》等多款网页游戏。

截至 2014 年 6 月 30 日，唐人数码研发及上线运营的棋牌游戏产品有近 60 款，休闲类网页游戏两款、大型 3D 网络游戏一款。

游唐网络的主营业务为移动网络游戏的开发及相关技术服务等，游唐网络目前除《末日重生》外，2013 年 6 月正式上线移动网络游戏《这就是战争》，2014 年 3 月，游唐网络另一款移动网络游戏《新世纪福音战士》（又称《EVA》）在日本试运营。

根据各个游戏公司的运营产品数量进行评分。

根据厂商背景系数的三个方面，即公司品牌、公司营收规模和产品数量三方面的分数，按照平均权重计算厂商背景系数。

②运营模式修正

I 运营模式简要说明

游戏产品的运营模式主要分成三种

i 自主运营模式

自主运营模式是指游戏公司通过自有游戏平台发布并运营游戏产品。在自主运营模式下，游戏公司全面负责游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作，游戏玩家利用游戏公司自有的登录系统和充值渠道进行游戏的登录和消费。在该模式下，游戏公司负责游戏收入的结算。游戏公司将玩家充值金额在扣除渠道成本后，按照合同约定的分成比例向提供推广服务的合作方支付推广费用。游戏公司将游戏玩家实际充值并消费的金额确认为营业收入。

自主运营模式的优点在于，游戏公司直接从游戏玩家处取得收入，资金回收周期较快，玩家的忠诚度较高。自主运营模式的劣势主要在于自有游戏平台的规模一般较小，导致自主运营的规模有限，虽能做到对老用户保持较高的留存率，但获取新用户有一定难度。

ii 联合运营模式

联合运营模式是指游戏公司与游戏平台类公司合作，即与腾讯平台、UC 平台、91 平台、360 手机助手、百度多酷等游戏平台商共同联合运营的移动网游运营方式。游戏玩家需要注册成为上述移动网游平台商的用户，在网游平台商的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币，再在游戏中购买虚拟道具。在联合运营模式下，游戏平台公司负责网游平台的提供和网游的推广、充值服务以及计费系统的管理，游戏公司负责游戏运营、版本更新、技术支持和维护，并提供客户服务。在联合运营模式下，游戏公司根据游戏玩家实际充值的金额，按照与网游平台商合作协议所获得的分成金额确认为营业收入。

联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势，降低运营风险。同时游戏公司可以将一款网游产品交付给多个网游平台商，充分利用各游戏平台的资源运营游戏，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。鉴于联合运营模式具有的上述优势，联合运营模式是国内移动网游行业中的主流运营模式。

本次评估所涉及的可比的游戏厂商和天马时空均有良好的市场和渠道合作

伙伴，均与多个网游平台商共同联合运营的网游。

③题材与游戏性

本次评估所选取 8 家公司的游戏在题材独特性和玩法创新性方面与同类游戏相比均在传统的游戏模式基础上有一定程度的创新。

在题材独特性方面，唐人数码以棋牌类游戏为主，独特性较弱。火溶信息、道熙科技和智明星通均采用的是三国题材，其独特性一般。上海俊梦、第一波和酷牛互动均选用的是热门网络小说 IP，游唐网络采用国外的文艺 IP，创新性较强，天马时空采用的历史的热门游戏 IP 进行二次创新，在原有的热门游戏的基础上，添加更多的游戏元素，由于因此热门游戏 IP 有限，且能移植到移动端的游戏更是有限，因此其题材独特性强。

在玩法创新性上，各个游戏公司在不同的游戏细分领域均各有特色，其中火溶信息在卡牌游戏中引入了 3D 战斗的概念，天马时空在重度 RPG 中引入了端游的各种游戏系统，在各自领域具有一定的先进性，故相对得分较高。

④游戏品质

从系统兼容性、画质精细度、新手引导和游戏体验感方面进行分析，可比标的公司的游戏均在页游平台、APPStore 和安卓平台推广。且画质精细度、新手引导和游戏体验感均在不同游戏细分领域达到同类领先水平。

⑤数据评估

根据游戏公司的营运模式，其盈利能力的核心为留存率、付费率、ARPPU 值和注册转化率。故该部分指标主要从四个方面进行评估，其中付费率和 ARPPU 值与玩家质量相关，留存率和注册转化率与游戏玩家数量相关。

I 留存率和注册转化率比较

留存率是指在互联网行业中，用户在某段时间内开始使用应用，经过一段时间后，仍然继续使用该应用的即被认作是留存，这部分用户占当期新增用户的比例即是留存率。

所谓的注册转化率，其实指的是玩家从下载游戏后，打开激活游戏与注册成

功游戏的比率，即激活账户数/注册账户，如果出现单个设备，多个账号的情况，算作一次转化。

II 付费率和 ARPPU 值

企业的游戏收入=游戏流水收入×分成比率

月流水=ARPPU 值×付费用户数

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

i.ARPPU 值

ARPPU 值即每个付费用户的平均消费水平。

通过分析从各种渠道掌握的目前市场上其他游戏产品数据，通过比较各类型游戏用户消费特点分析确定各类游戏的 ARPPU 值测算指标。

ii.付费用户数

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月活跃用户数=非本期新增活跃用户留存+本月新增注册用户数

游戏产品推出后，测试期、成长期爆发较快，一般在 2-6 个月进行大规模的用户推广。随着用户的增加，付费用户数量增加也把游戏的收入推到高点，在测试期、成长期推到用户高点后，按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，游戏在游戏发布后的 7-12 个月内，维持相对较平稳的收入，在一年后随着推广用户数量减少，付费用户数量的逐渐下降，流水开始逐步下降，最终退出运营。用户付费率在游戏上线初期处于高位之后逐步下降。

综上，营运状况修正系数见下表：

影响因素		上海 骏梦	智明 星通	第一 波	火溶 信息	酷牛 互动	道熙 科技	唐人 数码	游唐 网络
厂商背景	公司品牌	1.06	1.00	1.06	1.06	1.06	1.06	1.06	1.06
	公司营收规模	1.18	1.05	1.18	1.18	1.18	1.18	1.18	1.18
	产品数量	1.00	1.00	1.00	1.06	1.00	1.00	1.00	1.00
厂商背景系数		1.08	1.02	1.08	1.10	1.08	1.08	1.08	1.08

市场与渠道系数		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
题材与游戏性	题材独特性	1.00	1.06	1.00	1.06	1.00	1.06	1.12	1.00
	玩法创新性	1.06	1.06	1.06	1.00	1.06	1.06	1.12	1.06
题材与游戏性系数		1.03	1.06	1.03	1.03	1.03	1.06	1.12	1.03
游戏品质	系统兼容性	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	画质精细度	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	新手引导	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	游戏体验感	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
游戏品质系数		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
运营数据	留存率	1.12	1.00	1.12	1.12	1.12	1.12	1.12	1.19
	付费率	1.06	1.13	1.00	1.00	1.00	1.06	1.06	1.06
	APRRU 值	1.12	1.00	1.06	1.00	1.06	1.12	1.12	1.06
	下载转化率	1.12	1.00	1.12	1.12	1.12	1.12	1.12	1.19
运营数据系数		1.10	1.03	1.07	1.06	1.07	1.10	1.10	1.12
营运状况综合调整系数		1.22	1.11	1.19	1.19	1.19	1.26	1.33	1.24

⑥其他因素修正

I 宏观因素和行业因素修正

由于可比交易标的及目标公司属于相同行业，其经营的业务相近并均设立于国内，所处的宏观经济条件、行业状况的变化基本一致，企业的竞争能力和技术水平已反映在各种价值比率之中。

II 交易方式和交易条件修正

由于所选案例均为发行股份购买资产且均对未来三年利润进行承诺，并设定相应的补偿方式，故在交易方式和交易条件上基本不存在差异。因此本次评估未考虑交易方式和交易条件因素调整。

III 交易时间修正

本次报告中选取的案例成交时间均发生在 2014 年-2015 年,这一期间正好处于手游、页游公司股权转让的同一个发展周期内,且与本次评估过程实施的时间段相同,股权交易价格均有较好可比性,因此本次评估未考虑时间性因素调整。

⑦评估结论计算

根据以上计算过程,按照公式“ $P=P_b/E_b \times (A \times B \times C \times D \times F \times G) \times E$ ”计算按照盈利价值比率确定的企业价值,通过综合调整系数分别计算 8 家可比交易标的的比准 PE 值,按照算术平均的方式确定目标公司的 PE 值为 15.6068,并根据目标公司预期首年净利润 21,098.26 万元,确定目标公司经营性股权价值 329,277.25 万元。见下表:

单位: 万元

影响因素	上海 骏梦	智明 星通	第一 波	火溶 信息	酷牛 互动	道熙 科技	唐人 数码	游唐 网络
经营性股权价值	88,094.18	266,000.00	97,848.53	89,121.04	73,858.98	70,474.68	54,711.81	54,986.94
可比交易标的 预期首年净利润	6,400.00	15,101.00	8,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	4,500.00	4,500.00
动态 PE	13.76	17.61	12.23	14.85	12.31	11.75	12.16	12.22
预期净利润增长率系数	0.88	0.94	0.96	0.96	1.00	0.92	1.11	0.95
营运状况综合 调整系数	1.22	1.11	1.19	1.19	1.19	1.26	1.33	1.24
综合调整系数	1.08	1.04	1.14	1.15	1.19	1.16	1.48	1.19
比准 PE	14.86	18.30	13.95	17.03	14.60	13.60	18.00	14.51
目标公司 PE	15.6068							
目标公司预期 首年净利润	21,098.26							
目标公司经营 性股权价值	329,277.25							

注: 营运状况综合调整系数=厂商背景系数×市场与渠道系数×题材与游戏性系数×游戏品质系数×运营数据系数

综合调整系数=营运状况综合调整系数×预期净利润增长率系数

比准 PE=动态 PE×综合调整系数

根据审计后的企业财务数据，企业在基准日存在长期股权投资上海天銮网络技术有限公司的价值为 992.46 万元，企业的货币资金剔除最低现金保有量后的溢余性货币资金为 4,774.00 万元。最后在经营性股权价值的基础上，对天马时空的溢余性资产负债进行加和得到天马时空股东全部权益价值为 335,043.71 万元。

6、市场法评估中各项价值比率修正系数、权重设置依据及合理性说明

（1）修正体系制定和权重设置的合理性

本次评估选取的价值比率修正系数包括两大方面，一方面为预期增长率修正系数，一方面为营运状况修正系数。

①选择预期增长率修正系数的依据及合理性

由于可比案例和目标公司在未来的增长预期、主营产品的运营情况、团队的研究能力等方面差异较大，故需对其进行调整。

对于处于创业初期的行业，其近期的盈利预测可能较低，甚至为负，无法真实体现公司的价值，因此选取增长性参数调整，弥补价值比率对企业动态成长性估计的不足。

其设置依据是参考了史莱特《祖鲁原则》表述的“市盈率相对盈利增长比率(PEG)”，该指标既可以通过市盈率考察公司目前的财务状况，又通过盈利增长速度考察未来一段时期内公司的增长预期，并假设其与企业价值正相关，因此其指标权重为平均权重。

②选择营运状况修正系数的依据及合理性

营运状况修正系数见下表：

厂商背景	公司品牌
	公司营收规模
	产品数量
市场与渠道反映	市场与渠道反映
题材与游戏性	题材独特性
	玩法创新性
游戏品质	系统兼容性
	画质精细度

数据评估	新手引导
	游戏体验感
	留存率
	付费率
	ARPPU 值
	注册转化率

该体系是根据各大平台公司如腾讯游戏、360 助手以及 PP 助手等对游戏各方面的评定标准而制定的。由于各个指标对游戏等级的评定均较为重要，故在权重设置时，全部采用平均权重。

（2）各项价值比率修正系数的合理性

①预期增长率修正系数的依据及合理性

预期增长率修正系数是根据天马时空历史运营情况和未来 3 年的收入及成本、期间费用进行预测。因此是有现实依据的。

预期增长率调整的依据是 PEG 理论，所谓 PEG，是用公司的市盈率（PE）除以公司未来 3 或 5 年的每股收益复合增长率。（PE）仅仅反映了某股票（企业）当前价值，PEG 则把股票（企业）当前的价值和企业未来的成长联系起来。

根据该理论，首先计算可比公司和标的公司未来 3 年（承诺期）的复合增长率，并在此基础上，把 8 个可比公司的复合增长率和标的公司的复合增长率进行对比，得到 8 个增长率修正系数，然后按照平均权重对 8 个系数进行算术平均，得到平均增长率修正系数。

本次评估，采用未来 3 年的复合增长率，并以此为参数进行对比修正是有理论依据的，因此合理的。

②营运状况修正系数的依据及合理性

a.公司品牌系数修正

可比交易标的和标的公司在游戏研发和运营厂商市场均为中国领先的网游企业，且均取得了多个奖项等。因此在行业中的品牌号召力均较强。故该部分评分基本相同。

b.公司营收规模系数修正

公司的营收规模对于公司未来的发展有重要的资本积累作用，且能够直观的判断其经营能力，根据预测首年的净利润情况确定的公司营收规模分数，并在此基础上进行对比。

根据样本和标的公司的首年的净利润的区间范围，对于 2 亿元以上的分为 100 分档，1 亿元-2 亿元的为 95 分档，1 亿元以下为 85 分档。并根据得分情况进行调整。

c.产品数量系数修正

上海骏梦于 2010 年 10 月以来先后上线运营了《小小忍者》、《萌三国》、《小小阿狸》、《火影无双》、《秦时明月 SNS》、《新仙剑奇侠传 Online》、《指上谈兵》、《秦时明月 Mobile》等多款网络游戏产品。

智明星通运营过《开心农场》、《Age of Warring Empire》、《Battle Alert》、《世界争霸》等多款移动网络游戏和网页游戏。

第一波先后打造出《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》等多个成功产品。

火溶信息于 2013 年成功开发出国内第一款 3D 卡牌策略类移动网络游戏《啪啪三国》。

酷牛互动先后研发并上线运营《大话水浒 WAP》、《兄弟萌》、《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》等多款精品手机游戏。

道熙科技研发并推出《城防三国》、《凹凸三国》、《天下霸域》、《海底消消》、《战争霸业》等多款网页游戏。

截至 2014 年 6 月 30 日，唐人数码研发及上线运营的棋牌游戏产品有近 60 款，休闲类网页游戏两款、大型 3D 网络游戏一款。

游唐网络的主营业务为移动网络游戏的开发及相关技术服务等，游唐网络目前除《末日重生》外，2013 年 6 月正式上线移动网络游戏《这就是战争》，2014

年3月，游唐网络另一款移动网络游戏《新世纪福音战士》（又称《EVA》）在日本试运营。

各个公司除火溶信息外均运营多款游戏，但能够产生较高收益的只有一款游戏，因此在该系数方面，火溶信息为85分，其他为90分；

d.市场与渠道系数修正

游戏产品的运营模式主要分成自主运营模式和联合运营模式，可比交易标的和标的公司均具有采用多种运营模式的能力，因此得分相同。

e.题材与游戏性和游戏品质修正系数

在题材独特性方面，唐人数码以棋牌类游戏为主，独特性较弱。火溶信息、道熙科技和智明星通均采用的是三国题材，其独特性一般。上海俊梦、第一波和酷牛互动均选用的是热门网络小说IP，游唐网络采用国外的文艺IP，创新性较强，天马时空采用的历史的热门游戏IP进行二次创新，在原有的热门游戏的基础上，添加更多的游戏元素，由于热门游戏IP有限，且能移植到移动端的游戏更是有限，因此其题材独特性强。

在玩法创新性上，各个游戏公司在不同的游戏细分领域均各有特色，其中火溶信息在卡牌游戏中引入了3D战斗的概念，天马时空在重度RPG中引入了端游的各种游戏系统，在各自领域具有一定的先进性，故相对得分较高。

f.盈利系数修正

根据游戏公司的营运模式，其盈利能力的核心为留存率、付费率、ARPPU值和注册转化率。故该部分指标主要从四个方面进行评估，

其中付费率和ARPPU值与玩家质量相关，留存率和注册转化率与游戏玩家数量相关。

根据第5点对游戏公司游戏产品品质的分析，对于留存率和注册转化率进行打分，同时根据付费率和APRRU值的情况，对于付费率大于5%的按照90分计算，对于3%-5%的按照85分，3%以下的按照80分，对于APRRU值高于600元的按照95分，400元的90分，400元以下的为85分。

经过以上的打分后，其各项得分如下

	项目名称	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络	天马时空
厂商背景	公司品牌	85	90	85	85	85	85	85	85	90
	公司营收规模	85	95	85	85	85	85	85	85	100
	产品数量	90	90	90	85	90	90	90	90	90
市场与渠道系数		100	100	100	100	100	100	100	100	100
题材与游戏性	题材独特性	95	90	95	90	95	90	85	95	95
	玩法创新性	90	90	90	95	90	90	85	90	95
游戏品质	系统兼容性	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	画质精细度	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	新手引导	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	游戏体验感	100	100	100	100	100	100	100	100	100
数据评估	留存率	85	95	85	85	85	85	85	80	95
	付费率	85	80	90	90	90	85	85	85	90
	APRRU 值	85	95	90	95	90	85	85	90	95
	下载转化率	85	95	85	85	85	85	85	80	95

按照上述各个公司的单项得分进行对比，从而得到修正系数。

（五）评估或估值基准日至重组报告书签署日的重要变化事项及其对评估或估值结果的影响；

期后事项是指评估基准日之后出具评估报告之前发生的重大事项。评估报告无重大期后事项。

（六）有关评估事项的说明

1、天马时空未来 12 个月的收入预测

2015 年 1-5 月期间,《全民奇迹》安卓、iOS 版本游戏的月流水、平台商收入、代理商收入、IP 版权方收入、天马时空分成收入等数据见下表: (单位万元)

	安卓版本					iOS 版本				
	总流水金额	平台商收入	代理商收入	天马时空收入	IP 方收入	总流水金额	平台商收入	代理商收入	天马时空收入	IP 方收入
2014 年 12 月	9,748.61	4,689.09	3,295.38	918.17	450.77	10,938.53	6,202.89	2,899.19	1,159.07	411.65
2015 年 1 月	8,966.12	3,275.11	3,919.93	1,228.17	518.35	15,279.18	7,427.74	5,020.26	1,846.12	698.66
2015 年 2 月	8,112.85	3,062.93	3,454.71	1,059.21	459.07	11,814.57	5,851.68	3,773.46	1,451.42	529.41
2015 年 3 月	10,589.65	4,324.07	4,185.63	1,475.55	566.62	15,958.45	8,174.00	4,930.43	1,919.43	688.11
2015 年 4 月	10,476.48	3,675.93	5,006.66	1,043.28	620.75	10,995.72	5,197.69	3,457.80	1,674.94	517.56
2015 年 5 月	28,070.07	19,979.27	4,544.89	2,963.47	454.49	10,988.08	3,238.54	5,017.62	2,109.95	501.76

2015 年 1-5 月，天马时空收入来源主要为全民奇迹游戏，该游戏产生净利润为 9,943.80 万元。2015 年 5 月安卓版本收入增加较大主要系韩国安卓版《全民奇迹》5 月流水增加较大所致。

注 1：表中平台商收入、代理商收入及天马时空收入为以协议分成比例为基础计算的各方实得利益，并非各方实际财务上确认的收入。

注 2：IP 版权方收入由代理商和天马时空共同承担并作为代理商和天马时空的主营业务成本进行核算，未直接在代理商和天马时

空收入中扣除。

注 3：由于天马时空在游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时才予以确认收入，而流水为充值金额，故天马时空财务确认收入不完全与其当期流水分成金额相同。表中的平台商收入、代理商收入在计算时，未考虑虚拟货币尚未消耗因素的影响。

注 4：当期总流水金额为充值含税金额，国内的平台商、代理商以及天马时空收入确认的金额为扣除增值税后收入。

注 5：表中列示的天马时空收入，按照天马时空收入确认时点规则，在财务上于次月对账后确认为会计收入，即天马时空 2015 年 1-5 月的会计收入，为 2014 年 12 月-2015 年 4 月的游戏流水分成收入。表中平台商、代理商、IP 版权方收入均为根据当月总流水计算得出，其实际会计收入确认时点按照其各自会计政策确认。

通过《全民奇迹》总流水及天马时空分成获得收入情况分析，《全民奇迹》处于运营高峰期。由于游戏的生命周期对游戏开发公司的收入和利润预测存在较大影响，根据游戏生命周期变化，本次评估时对未来 12 个月天马时空收入和利润的预测情况如下：

（1）游戏生命周期与收入关系分析

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月流水=月付费用户数×月平均 ARPPU 值

月收入=月流水×分成比例

以 ARPG 类移动端游戏产品为例，游戏产品推出后，测试期、成长期爆发较快，一般在运营的第 2 至第 6 个月进行大规模的用户推广。随着注册总用户量的增加，活跃用户数量也增加，从而付费用户数量增加，将游戏的收入推到较高水平。在游戏收入进入较高水平后，游戏公司按照维持高点流水用户量进行继续运营，从而保证游戏在游戏发布后的 7-12 个月内，维持相对较平稳的收入。在游戏运营一年后，随着推广用户数量的减少，付费用户数量的逐渐下降，流水开始逐步下降，最终退出运营。

注：不同游戏类型的产品，生命周期时长存在差异，另一方面，游戏公司可以通过游戏产品的迭代更新，不断推出新游戏版本，从而延长游戏的生命周期。

（2）对《全民奇迹》游戏的重点预测

根据对游戏生命周期的分析，在对《全民奇迹》未来预测中，对于已经在成长期的国内安卓和国内苹果官方 IOS 市场，考虑在 2015 年 5 月的基础上，月活跃用户数和 ARPPU 值均按照 95%的比例逐月下降。对于国内苹果助手渠道、应用宝渠道、港澳台和韩国市场，按照付费率下降同时月活跃用户数提高的游戏生命周期特性进行预测，逐步达到国内安卓和国内苹果官方 IOS 市场的同比水平，之后按月活跃用户数和 ARPPU 值均按照 95%的比例逐月下降进行预测。

在此基础上，《全民奇迹》游戏未来 12 个月的预测见下表：

渠道	项目	2015 年 6 月	2015 年 7 月	2015 年 8 月	2015 年 9 月	2015 年 10 月	2015 年 11 月	2015 年 12 月	2016 年 1 月	2016 年 2 月	2016 年 3 月	2016 年 4 月	2016 年 5 月
国内安卓渠道	月活跃用户数（万人）	438.33	416.41	395.59	375.81	357.02	339.17	322.21	306.10	290.80	276.26	262.44	249.32
	付费率	2.48%	2.48%	2.48%	2.48%	2.48%	2.48%	2.48%	2.48%	2.48%	2.48%	2.48%	2.48%
	付费人数（万人）	10.87	10.33	9.81	9.32	8.86	8.41	7.99	7.59	7.21	6.85	6.51	6.18
	ARPPU 值（元）	521.75	495.67	470.88	447.34	424.97	403.72	383.54	364.36	346.14	328.83	312.39	296.77
	游戏流水（万元）	5,673.13	5,120.00	4,620.80	4,170.27	3,763.67	3,396.71	3,065.54	2,766.65	2,496.90	2,253.45	2,033.74	1,835.45
	分成比例	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%
	收入（万元）	850.97	768.00	693.12	625.54	564.55	509.51	459.83	415.00	374.53	338.02	305.06	275.32
国内苹果 iOS 渠道	月活跃用户数（万人）	231.07	219.52	208.54	198.11	188.21	178.80	169.86	161.36	153.30	145.63	138.35	131.43
	付费率	2.52%	2.52%	2.52%	2.52%	2.52%	2.52%	2.52%	2.52%	2.52%	2.52%	2.52%	2.52%
	付费人数（万人）	5.82	5.53	5.25	4.99	4.74	4.50	4.28	4.07	3.86	3.67	3.49	3.31
	ARPPU 值（元）	888.49	844.07	801.87	761.77	723.68	687.50	653.12	620.47	589.45	559.97	531.97	505.38
	游戏流水（万元）	5,172.79	4,668.45	4,213.27	3,802.48	3,431.74	3,097.14	2,795.17	2,522.64	2,276.68	2,054.71	1,854.37	1,673.57
	分成比例	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%
	收入（万元）	775.92	700.27	631.99	570.37	514.76	464.57	419.28	378.40	341.50	308.21	278.16	251.04
苹果助手渠道	月活跃用户数（万人）	50.11	52.75	55.52	58.45	61.52	58.45	55.52	52.75	50.11	47.60	45.22	42.96
	付费率	5.51%	4.41%	3.52%	2.82%	2.54%	2.54%	2.54%	2.54%	2.54%	2.54%	2.54%	2.54%
	付费人数（万人）	2.76	2.32	1.96	1.65	1.56	1.48	1.41	1.34	1.27	1.21	1.15	1.09
	ARPPU 值（元）	864.68	821.44	780.37	741.35	704.29	669.07	635.62	603.84	573.65	544.96	517.71	491.83
	游戏流水（万元）	2,386.29	1,909.04	1,527.23	1,221.78	1,099.60	992.39	895.63	808.31	729.50	658.37	594.18	536.25
	分成比例	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%
	收入（万元）	357.94	286.36	229.08	183.27	164.94	148.86	134.35	121.25	109.43	98.76	89.13	80.44
应用宝渠道	月活跃用户数（万人）	24.81	26.12	27.49	28.94	30.46	32.06	30.46	28.94	27.49	26.12	24.81	23.57

	付费率	7.74%	6.19%	4.95%	3.96%	3.17%	2.54%	2.54%	2.54%	2.54%	2.54%	2.54%	2.54%
	付费人数（万人）	1.92	1.62	1.36	1.15	0.97	0.81	0.77	0.73	0.70	0.66	0.63	0.60
	ARPPU 值（元）	335.92	319.12	303.17	288.01	273.61	259.93	246.93	234.58	222.86	211.71	201.13	191.07
	游戏流水（万元）	644.82	515.86	412.69	330.15	264.12	211.30	190.69	172.10	155.32	140.18	126.51	114.18
	分成比例	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%	15.00%
	收入（万元）	96.72	77.38	61.90	49.52	39.62	31.69	28.60	25.82	23.30	21.03	18.98	17.13
港澳台地区	月活跃用户数（万人）	146.32	154.03	162.13	170.67	179.65	170.67	162.13	154.03	146.32	139.01	132.06	125.45
	付费率	5.94%	4.75%	3.80%	3.04%	2.43%	2.43%	2.43%	2.43%	2.43%	2.43%	2.43%	2.43%
	付费人数（万人）	8.69	7.32	6.16	5.19	4.37	4.15	3.94	3.75	3.56	3.38	3.21	3.05
	ARPPU 值（元）	460.41	437.39	415.52	394.74	375.00	356.25	338.44	321.52	305.44	290.17	275.66	261.88
	游戏流水（万元）	4,000.21	3,200.17	2,560.13	2,048.11	1,638.48	1,478.73	1,334.56	1,204.44	1,087.00	981.02	885.37	799.05
	分成比例	20.00%	20.00%	20.00%	20.00%	20.00%	20.00%	20.00%	20.00%	20.00%	20.00%	20.00%	20.00%
	收入（万元）	800.04	640.03	512.03	409.62	327.70	295.75	266.91	240.89	217.40	196.20	177.07	159.81
韩国地区	月活跃用户数（万人）	103.10	108.53	114.24	120.25	126.58	133.25	140.26	147.64	155.41	147.64	140.26	133.25
	付费率	19.00%	11.40%	6.84%	5.47%	4.38%	3.50%	2.80%	2.80%	2.80%	2.80%	2.80%	2.80%
	付费人数（万人）	19.58	12.37	7.81	6.58	5.54	4.67	3.93	4.14	4.35	4.14	3.93	3.73
	ARPPU 值（元）	726.30	689.98	655.48	622.71	591.57	562.00	533.90	507.20	481.84	457.75	434.86	413.12
	游戏流水（万元）	14,224.12	8,534.47	5,120.68	4,096.55	3,277.24	2,621.79	2,097.43	2,097.43	2,097.43	1,892.93	1,708.37	1,541.81
	分成比例	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%	9.00%
	收入（万元）	1,280.17	768.10	460.86	368.69	294.95	235.96	188.77	188.77	188.77	170.36	153.75	138.76
合计	游戏流水（万元）	32,101.37	23,947.98	18,454.81	15,669.34	13,474.86	11,798.07	10,379.02	9,571.57	8,842.84	7,980.66	7,202.55	6,500.30
	分成比例	13%	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14%	14%
	收入（万元）	4,161.77	3,240.14	2,588.99	2,207.01	1,906.52	1,686.34	1,497.74	1,370.11	1,254.93	1,132.57	1,022.15	922.49

(3) 其他游戏预测

未来 12 个月内，对天马时空收入和利润产生较大影响的还有在研游戏《全民传奇》（暂定名）。根据《全民传奇》（暂定名）的开发情况，并从谨慎性角度出发，对其收益能力预测按照《全民奇迹》的 40% 进行预测。

另外，虽然天马时空通过技术引擎的授权，参与了两款游戏产品的合作开发，但由于天马时空不投入具体的开发资源，仅为依靠技术引擎授权获取游戏上线后的分成，评估时从谨慎角度出发，并未预测此两款游戏在未来 12 个月内对天马时空收入和利润的影响。

综上，天马时空未来 12 个月预测游戏的收入情况见下表：

产品名称	项目 (万元)	2015 年 6 月	2015 年 7 月	2015 年 8 月	2015 年 9 月	2015 年 10 月	2015 年 11 月
全民奇迹	总流水	39,058.15	32,101.37	23,947.98	18,454.81	15,669.34	13,474.86
	分成比例	13%	13%	14%	14%	14%	14%
	收入	5,028.77	4,161.77	3,240.14	2,588.99	2,207.01	1,906.52
全民传奇	总流水	-	-	-	-	-	-
	分成比例	-	-	-	-	-	-
	收入	-	-	-	-	-	-
产品名称	项目 (万元)	2015 年 12 月	2016 年 1 月	2016 年 2 月	2016 年 3 月	2016 年 4 月	2016 年 5 月
全民奇迹	总流水	11,798.07	10,379.02	9,571.57	8,842.84	7,980.66	7,202.55
	分成比例	14%	14%	14%	14%	14%	14%
	收入	1,686.34	1,497.74	1,370.11	1,254.93	1,132.57	1,022.15
全民传奇	总流水	1,480.98	8,274.86	9,698.12	7,970.97	10,619.24	8,588.88
	分成比例	35%	35%	35%	35%	35%	35%
	收入	518.34	2,896.20	3,394.34	2,789.84	3,716.73	3,006.11

(4) 未来净利润预测

天马时空的成本主要为服务器成本。根据历史的情况，在 2015 年和 2016 年还存在《全民奇迹》版权分成成本，根据历史该版权分成成本占收入的比例进行版权分成成本的预测。

经预测，天马时空未来 12 个月的净利润约为 2.4 亿元。

2、按照当前营收状况估值合理

本次是基于天马时空持续的游戏开发能力及持续经营基础上进行的评估，符合天马时空作为 ARPG 类移动端游戏开发公司中的领先企业，具备持续开发精品游戏产品的实际情况。

本次评估的估值基础：

本次评估采用市场法定价，是在市场可比交易案例 PE 倍数和企业首年净利润的基础上，对未来 3 年的利润增长率以及企业的营运状况指标等进行修正得到的估值。本次评估值相对预案时预估值出现增加，是由于预估值时与本次评估时间间隔时间较长，经过一段时间的运营，天马时空所体现出的价值增加所导致的。

（1）天马时空首年净利润预测较预估值时增加

预估值时，天马时空《全民奇迹》刚上线运营不久，虽然体现出了强大的盈利能力，但盈利的峰值以及盈利峰值保持的时间长度均较难准确判断，故在对天马时空 2015 年全年利润预测时，本着谨慎原则，对天马时空首年净利润做出了较为谨慎的预测。预估值时，预计天马时空首年净利润（2015 年）约 1.58 亿元。

本次评估时，《全民奇迹》游戏已经运营了一段时间。在这段时间中，《全民奇迹》游戏的盈利峰值及持续性超出了预估值时的预期，评估师结合《全民奇迹》的盈利能力，对天马时空首年净利润（2015 年）进行了预计，预计净利润约 2.11 亿元。

（2）天马时空未来预测净利润有一定增加

本次评估时，天马时空三年盈利预测期内的净利润预测增长率，与预估值时基本相同，未来预测的净利润金额相比预估值时有一定增加。

1) 《全民奇迹》游戏产品盈利能力超预估值时预测，对 2016 年天马时空预测净利润的提高提供一定支持。由于《全民奇迹》游戏实际盈利能力相比预估值的预测出现较大幅度提升，虽然评估机构出于谨慎考虑，将《全民奇迹》游戏按照进入下滑期并在 2016 年结束运营进行预测，但依然对天马时空 2016 年业绩预测的增加提供了支持。

2) 在研新游戏预期更加明确，增加对未来净利润的预期。预估值时，天马

时空在研新游戏尚处于前期调研阶段，包括新游戏所涉及的 IP 尚在与版权方进行商谈，包括分成比例在内的重要协议内容尚未明确，故在预测时，对在研新游戏的收入按照较为严苛的协议条款，较低预测水平的流水进行预计。到本次评估时，天马时空在研游戏《全民传奇》（暂定名）的相关情况已经更加明晰，天马时空已经获得“传奇”游戏 IP 的授权，并随着天马时空实力的展现，其在与版权方及平台方商务谈判中的溢价能力也随之提高，天马时空《全民传奇》（暂定名）与版权方兼运营方商定的分成比例，相比《全民奇迹》的流水分成且需承担一部分版权费的条件，有了一定幅度的提升。另一方面，《全民奇迹》成功运营证明的天马时空在 ARPG 游戏领域的游戏开发方法论及核心技术，有着更大的商业价值及复制可能性，将极大的增加在研游戏《全民传奇》（暂定名）的流水预期。

随着在研游戏产品状况的更加清晰，以及天马时空强大实力的印证，使得预测期间净利润出现增长。

3) 天马时空持续开发精品 ARPG 游戏，多款游戏的运营将降低单个游戏的风险并提高整体收益。随着天马时空资金实力和研发运营能力的增强，天马时空未来将不断的开发多款精品游戏产品，且具备同时运营多款游戏产品的能力。由于天马时空的领先开发技术被行业广泛认可，使得天马时空在未来游戏产品的 IP 版权授权及联运合作中具备更强的谈判能力。目前天马时空正在积极进行多个 IP 资源的商务谈判，从而为未来的自研游戏储备精品 IP 资源。

4) 天马时空技术授权参与游戏合作开发。由于天马时空强大的游戏开发技术和核心游戏引擎的价值，天马时空目前通过技术引擎授权方式参与到了两款游戏的合作开发中。合作开发时，天马时空仅提供游戏技术引擎，并不直接参与游戏的开发，游戏上线运营后，天马时空按照合同约定分取一定的游戏收入。虽然技术授权模式进行的游戏合作开发，也将为天马时空未来预测利润的增加提供支持，但由于此部分游戏为非天马时空实际自研，评估师从谨慎角度出发，并未对相关游戏流水收入进行预测。

(3) 天马时空各项经营指标的增强。经过更长时间的经营，天马时空公司的研发及经营能力得到了提高和验证，从而使得天马时空公司体现出了更加大的价值。

综上，由于本次评估时，由于天马时空经营状况的提高，导致首年净利润及预测利润增加，经营指标增强，从而使得天马时空体现出了更大的价值。本次评估是根据天马时空公司的营收规模进行的合理估计，考虑到了单款游戏衰退对公司的影响。

3、天马时空未来游戏产品营业收入大幅增加的原因及预测的可实现性

（1）天马时空具有较强的开发运营和盈利能力

自设立以来，天马时空专注于 MMORPG 游戏研发，经过网页 MMORPG 游戏《怒斩》和移动网络 MMORPG 游戏《全民奇迹》的研究和开发，天马时空已在 MMORPG 游戏积累了丰富的经验，建立起具备较强研发能力的游戏研发团队，在 MMORPG 研发领域具有较强的研发能力和较高的技术水平，在游戏的代码编写、美术设计制作、游戏策划等方面具有成功经验。相比一般类型的 ARPG 游戏，MMORPG 开发难度更大，技术要求更高；MMORPG 游戏作为重度游戏，其玩家的黏性、玩家 ARPPU 值更高，具备较强的盈利能力。《全民奇迹》的成功展现了天马时空在 MMORPG 这一领域的研发实力，反映了天马时空较强的技术水平。

未来天马时空将以 MMORPG 游戏类别为主，持续推出有市场竞争力和强盈利能力的精品游戏。

（2）在研新游戏预期更加明确，增加对未来净利润的预期

天马时空在研游戏《全民传奇》（暂定名）的相关情况已经较为明晰，天马时空已经获得“传奇”游戏 IP 的授权，并随着天马时空实力的展现，其在与版权方及平台方商务谈判中的议价能力也随之提高，天马时空《全民传奇》（暂定名）与版权方兼运营方商定的分成比例，相比《全民奇迹》的流水分成且需承担一部分版权费的条件，有了一定幅度的提升。另一方面，《全民奇迹》成功运营证明的天马时空在 ARPG 游戏领域的游戏开发方法论及核心技术，有着更大的商业价值及复制可能性，将极大的增加在研游戏《全民传奇》（暂定名）的流水预期。

同时，天马时空持续开发精品 ARPG 游戏，多款游戏的运营将降低单个游戏的风险并提高整体收益。随着天马时空资金实力和研发运营能力的增强，天马

时空未来将不断的开发多款精品游戏产品，且具备同时运营多款游戏产品的能力。由于天马时空的领先开发技术被行业广泛认可，使得天马时空在未来游戏产品的 IP 版权授权及联运合作中具备更强的谈判能力。目前天马时空正在积极进行多个 IP 资源的商务谈判，从而为未来的自研游戏储备精品 IP 资源。

(3) 天马时空将积累的 ARPG 游戏开发引擎对外进行授权合作，获得了新的收入来源

天马时空目前开始与合作方进行游戏开发引擎授权合作，由天马时空向合作方提供游戏开发引擎技术及相关技术支持，从而获取游戏收益分成。天马时空不承担在其游戏开发引擎基础上进行的其他具体的游戏研发工作，仅需提供其在自有游戏研发过程中打造、积累的稳定的游戏开发引擎，并提供相关技术支持即可，投入极少，又可分享未来特定游戏产品的软件著作权、获取未来合作方特定游戏产品上线运营的收益分成，将进一步提高天马时空未来收入水平，有利于天马增加未来收入来源、提高盈利能力。

(4) 《全民奇迹》的成功使得天马时空在业务链条中的议价权提升

天马时空推出《全民奇迹》时仅成立两年，此前无成功研发移动网络游戏的历史，在与下游渠道、运营平台谈判时处于较为弱势的地位，因而在游戏上线后从游戏流水中获取的收益分成比例较低。《全民奇迹》取得了较大成功，已充分验证了天马时空把握游戏产品定位的能力、在 MMORPG 游戏研发方面的强大实力，因而目前天马时空在与下游渠道、运营平台谈判时处于较之前有利的地位，且天马时空可能获取比此前更高的分成比例；在后续游戏上线运营时，能够从游戏充值流水中获取更高比例的收益分成，直接提高盈利能力。

(5) 天马时空未来将尝试自主运营其开发的游戏，所获分成比例将有所上升

天马时空未来将尝试自主运营游戏产品。《全民奇迹》的成功使得渠道认可天马时空作为 MMORPG 强研发厂商的地位，部分渠道已表达出于天马时空在后续产品运营中直接进行合作的意愿，天马时空有能力直接对接渠道，完成自主研发游戏的发行和推广工作。此外天马已组建起市场和公关团队，可负责游戏的推

广宣传工作。在《全民奇迹》的运营过程中，天马时空也与代理商合作，参与了包括游戏版本更新、客户服务对接等的游戏运营工作，在游戏运营方面积累了经验。天马时空将进行游戏的自主运营，直接对接渠道，减少中间环节，提升所能获取的游戏收入分成比例，增加盈利。

（6）盈利预测已考虑游戏产品生命周期及经营的不确定因素

根据移动网络游戏的行业规律来看，移动网络游戏的生命周期一般为2-5年，可以分为测试期、成长期、成熟期和衰退期四个阶段。一款移动网络游戏产品上线后，经过前期的测试期后，随着市场的认可度提高，玩家人数迅速增长，相应带来收入逐月快速上升，然后将进入一段平稳发展的成熟期，最后随着新的产品出现，老的产品逐渐进入衰退期。

以 ARPG 类移动端游戏产品为例，游戏产品推出后，测试期、成长期爆发较快，一般在运营的第2至第6个月进行大规模的用户推广。随着注册总用户量的增加，活跃用户数量也增加，从而付费用户数量增加，将游戏的收入推到较高水平。在游戏收入进入较高水平后，游戏公司按照维持高点流水用户量进行继续运营，从而保证游戏在游戏发布后的7-12个月内，维持相对较平稳的收入。在游戏运营一年后，随着推广用户数量的减少，付费用户数量的逐渐下降，流水开始逐步下降，最终退出运营。

根据对游戏生命周期的分析，在对《全民奇迹》未来预测中，对于已经在成长期的国内安卓和国内苹果官方IOS市场，考虑在2015年5月的基础上，月活跃用户数和ARPPU值均按照95%的比例逐月下降。对于国内苹果助手渠道、应用宝渠道、港澳台和韩国市场，按照付费率下降同时月活跃用户数提高的游戏生命周期特性进行预测，逐步达到国内安卓和国内苹果官方IOS市场的同比水平，之后按月活跃用户数和ARPPU值均按照95%的比例逐月下降进行预测。

未来12个月内，对天马时空收入和利润产生较大影响的还有在研游戏《全民传奇》（暂定名）。根据《全民传奇》（暂定名）的开发情况，并从谨慎性角度出发，对其收益能力预测按照《全民奇迹》的40%进行预测。

考虑到未来市场竞争加剧等因素的影响，对于2016年-2017年上线的其他游

戏，考虑到不确定性更多，按照样本收益能力的 25%进行测算。

总之，在对未来单个游戏的收益预测中，对游戏的生命周期按照 2 年保守考虑，同时，考虑到未来收益的不确定性，通过对参数的保守预测，对流水按照已有样本（《全民奇迹》）的一定比例进行调整。

4、《全民奇迹》未来 12 个月游戏收入预测中 ARPPU 值选取的依据及合理性说明

通过分析从各种渠道掌握的目前市场上其他手游产品数据可以看出，游戏产品的 ARPPU 值与游戏类型、游戏内容设计以及游戏运营策略等因素均有关。通常 ARPPU 值与活跃用户数呈反向关系，ARPPU 值过高使游戏玩家间的差距过大而影响游戏平衡，会影响中低端付费玩家及非付费玩家的游戏热情而使这些玩家逐渐流失，使得游戏的活跃用户减少，但由于付费用户具有稳定性，故游戏 ARPPU 值将趋于稳定。

《全民奇迹》未来 12 个月游戏收入预测中 ARPPU 值选取主要是依据不同渠道所处生命周期的不同阶段及特征，并且考虑其随时间推移月活跃用户数小幅下降情况进行的。对于已经经历成长期的国内安卓和国内苹果官方 IOS 市场，考虑在 2015 年 5 月的基础上，月活跃用户数和 ARPPU 值均按照 5%的比例逐月下降（次月数据为上月数据的 95%）。对于刚进入成长期的国内苹果助手渠道、应用宝渠道、港澳台和韩国市场，按照付费率下降同时月活跃用户数提高的游戏生命周期特性进行预测，逐步达到国内安卓和国内苹果官方 IOS 市场的同比水平，之后按月活跃用户数和 ARPPU 值均按照 5%的比例逐月下降进行预测。

综上，在《全民奇迹》未来 12 个月预测中，结合游戏在不同渠道所处的生命周期，并结合游戏历史运营的 ARPPU 值情况并考虑小幅下降，对《全民奇迹》的 ARPPU 值进行的预测是合理的。预测 ARPPU 值的变动趋势也符合游戏产品的一般规律的，具有合理性。

5、天马时空未来 12 个月收入预测中《全民传奇》、《全民奇迹》分成比例相关情况说明

（1）《全民奇迹》收入分成比例变动的原因

《全民奇迹》的运营渠道分为国内和国外两个方面，其中国内包括 Android、国内 IOS 苹果官方、国内苹果助手、腾讯专服，国外包括港澳台和韩国。各渠道分成比例有所差异：港澳台的分成比例为 20%，韩国的分成比例约为 9%，其他均为 15%。各渠道上线时间、运营历史也有所差异：港澳台渠道为 2015 年 5 月上线，韩国渠道为 2015 年 4 月上线，其他国内渠道均有多个月份不等的运营历史。因此，由于各渠道分成比例存在差异、上线时间和运营时间也有所不同，随着每个月来自于不同渠道收入占比的变动，从整体角度来看，《全民奇迹》收入分成比例呈现出了一定的变动。

（2）《全民传奇》收入分成比例为 35% 的原因

根据天马时空与天津游吉科技有限公司签署的《移动游戏合作开发与授权协议》，天津游吉授权天马时空利用《热血传奇》的素材和资料，用于开发合作游戏，天津游吉负责游戏安卓渠道的发行，天马时空负责 iOS 渠道的发行。

按照协议约定，天津游吉向天马时空支付国内安卓运营净收入的 60% 作为国内分成费，天马时空向天津游吉支付国内 iOS 运营净收入的 40% 作为国内分成费，即天马时空获得国内安卓渠道和 iOS 渠道运营净收入的 60%。iOS 渠道净收入为 iOS 总流水的 70%，则天马时空从国内 iOS 渠道获得的分成比例为总流水的 42%。安卓渠道运营净收入指国内安卓运营总收入扣除安卓渠道分成后的收入，国内安卓渠道的渠道分成比例约为 50%，则天马时空从国内安卓渠道获得分成比例为总流水的 30%。预计《全民传奇》（暂定名）国内安卓渠道和 iOS 渠道的总流水相当，所以天马时空的预期平均分成比例为安卓和 iOS 渠道分成比例的平均，从谨慎角度出发，按照 35% 的分成比例进行预测。

（3）两个游戏分成比例差异较大的原因和合理性

两款游戏的分成比例，均是基于已经签署的合作协议，为依据合作协议对分成比例的约定，通过合理预测进行确定。

天马时空在《全民传奇》（暂定名）游戏上的分成比例高于《全民奇迹》，是由于其在签署《全民奇迹》相关协议时，尚未在游戏行业中拥有目前知名的名气，故在合作协议的商议中，以创业公司的身份参与合作，所获分成比例偏低，低于

有一定规模的成熟研发公司的分成比例水平。随着《全民奇迹》的成功运营，使得天马时空的实力得到了行业认可，相应的商业谈判的溢价能力也有所提高，故天马时空在新游戏的合作协议谈判中，能够为自己争取到成熟研发公司应该享有的分成比例。故两个游戏分成比例的差异具有合理性。

（七）选取市场法评估作价的原因及评估增值的合理性、本次评估合理性情况

1、天马时空评估选取市场法评估作价的原因及评估增值的合理性

（1）天马时空业务特点

天马时空的主营业务为移动网络游戏的开发。天马时空成立于 2012 年 3 月，在设立之初主要从事网页游戏的研发。网页游戏是基于网页开发技术、以标准协议为基础传输形式的、无客户端或基于浏览器内核的微客户端网络游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏。2012 年-2013 年，天马时空成功开发了网页游戏《怒斩》。在天马时空从事网页游戏业务的这一历史阶段，其收入、利润规模不高，但在产品定位、游戏研发方面积累了丰富的经验，为其开发移动网络游戏奠定了基础。

2013 年，移动网络游戏市场空间快速增长。天马时空结合其网页游戏研发经验，将公司研发重点调整为移动网络游戏领域，并于 2013 年 7 月立项并开始研发移动网络游戏《全民奇迹》。《全民奇迹》于 2014 年 5 月初步研发完毕，2014 年 8 月起开始进行收费测试，并于 2014 年 10 月正式推广运营，其中《全民奇迹》正式于苹果 App Store 上线 5 天内即登陆苹果 App Store 畅销榜榜首，在 App Store 单日最高充值 300 万；2015 年 3 月，《全民奇迹》登陆韩国市场，由恺英网络授权韩国网禅公司同步代理发行；2015 年 4 月，《全民奇迹》登陆台湾市场，由恺英网络授权昆仑万维代理发行。自《全民奇迹》2014 年 8 月正式收费测试至 2015 年 5 月 31 日，《全民奇迹》累计注册玩家数量超过 2,486 万，累计充值金额达到 15.67 亿元。

（2）市场可比案例方法统计

根据公开市场资料，对近期市场可比案例方法统计如下

收购方	收购对象	证监会批准时间	评估方法	定价方法
拓维信息系统股份有限公司	上海火溶信息科技有限公司 90%股权	2014 年 11 月	收益法和市场法	市场法
骅威科技股份有限公司	第一波网络科技有限公司 80%股权	2014 年 12 月	收益法和资产基础法	收益法
中文天地出版传媒股份有限公司	智明星通 100%股权	2015 年 1 月	收益法和资产基础法	收益法
富春通信股份有限公司	上海骏梦 100%股权	2015 年 4 月	收益法和资产基础法	收益法
凯撒（中国）股份有限公司	深圳市酷牛互动科技有限公司 100%股权	2015 年 3 月	收益法和资产基础法	收益法
浙江大东南股份有限公司	上海游唐网络技术有限公司 100%的股权	2015 年 3 月	收益法和资产基础法	收益法
厦门三五互联科技股份有限公司	深圳市道熙科技有限公司 100%股权	2015 年 5 月	收益法和资产基础法	收益法
任子行网络技术股份有限公司	苏州唐人数码科技有限公司 100%股权	2015 年 6 月	收益法和资产基础法	收益法
泰亚鞋业股份有限公司	上海恺英网络科技有限公司 100%股权	2015 年 9 月	市场法和资产基础法	市场法
大连科冕木业股份有限公司	北京妙趣横生网络科技有限公司	2015 年 9 月	收益法和市场法	收益法
大连科冕木业股份有限公司	雷尚（北京）科技有限公司	2015 年 9 月	收益法和市场法	收益法

（3）本次选择市场法的原因

①收益法评估存在较大不确定性

收益法结果建立于企业的发展规划基础上。游戏公司每年都要推出多款产品，未来销售收入预测是基于目前运营产品及新开发产品推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品及每种产品计划采用的运营模式、参考已上线产品运营指标的变化趋势，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

由于游戏产品的生命周期平均在 2 年左右，不同平台和不同游戏之间的差异较大，游戏的收入情况受到游戏类型、游戏推广方式和游戏运营平台等多方面的影响，故在根据历史期的产品情况进行类比预测的情况下，未来单体游戏的收益具有较大的不可预见性，建立在该基础上的收益法结果有较大的不确定性。

②资产基础法评估不能全面反映天马时空的市场价值

资产基础法评估是以资产的成本重置为价值标准，反映的是资产投入（购建成本）所耗费的社会必要劳动，这种购建成本通常将随着国民经济的变化而变化；天马时空所处的行业具有“轻资产”的特点，其固定资产投入相对较小，账面值不高，而企业的主要价值除了固定资产、营运资金等有形资源之外，还应包含企业所享受的各项产品优势、管理经验、优惠政策、业务网络、服务能力、人才团队、品牌优势等重要的无形资源的贡献，而企业的无形资产无法通过量化体现在公司

的资产负债表中。因此，建立在天马时空的账面资产价值上的资产基础法无法准确反映其真实价值。

③市场法能够直接全面的体现游戏公司的市场价值

目标公司从属于游戏行业，采用市场法对其价值进行评估需由其已有的主要游戏入手，根据已有案例中各游戏公司主要游戏的运营情况，选择主要游戏收益情况相近的公司进行相对估值。2014年以来，上市公司进行的游戏公司收购案例已有十几家，使得采用市场法进行评估所可利用的可比案例数量增多，为选用市场法对标的公司估值提供了样本基础，采用市场法对标的公司进行评估的条件已经具备，在合理选择可比案例基础上的市场法评估结果更能符合市场价值的价值内涵，是对游戏公司市场价值的直接体现。根据已有案例的披露数据的完整程度，本次评估采用已通过证监会审核的上市公司收购游戏公司的交易案例中的标的公司作为可比案例，经过对比分析，按照市场法确定企业的价值。

综上，本次评估选择市场法进行评估。

（4）市场法增值的合理性

企业所处的行业具有“轻资产”的特点，其固定资产投入相对较小，账面值不高，而企业的主要价值除了固定资产、营运资金等有形资源之外，还应包含企业所享受的各项产品优势、管理经验、业务网络、服务能力、人才团队、品牌优势等重要的无形资源的贡献，而企业的无形资产无法通过量化体现在公司的资产负债表中。

市场法直接从投资者对游戏行业公司的认可程度方面反映企业股权的内在价值，这种认可包括对公司的研发、销售推广和运营等生产经营要素，因此相对于企业的账面价值有较大的增值。

2、本次交易天马时空评估值的合理性

（1）可比对象选取的合理性

本次评估确定的可比案例选择依据四条原则：同处一个行业，受相同经济因素影响；企业业务结构和经营模式类似；企业规模和成长性可比，盈利能力相当；

交易行为性质类似。

选取的交易案例涉及的标的公司均属游戏行业，企业的成长性均较强，年增长率均在 20%以上，交易行为基本相同。

因此可比对象选取是合理的。

（2）近期市场可比交易价值比率分析

考虑到此次评估的目的为股权收购，且标的公司属于创始初期的轻资产企业，固定资产较少，其价值体现在未来收益，因此基于账面价值的资产价值比率（PB）的参考意义不大，故剔除与企业资产直接相关的资产价值指标，选择与企业收益相关的盈利价值比率（PE）作为本次市场法评估的价值比率。

本次评估选择的可比公司的市盈率（PE）对比情况如下：

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络	恺英网络	妙趣横生	雷尚科技
动态 PE	13.76	17.61	12.23	14.85	12.31	11.75	12.16	12.22	12.69	14.31	13.53

根据以上对可比公司市盈率的统计，11 家可比公司的市盈率（PE）区间为 11.75-17.61，平均市盈率（PE）为 13.40，按照企业预测的天马时空的经营性资产的盈利价值比率（PE）为 15.61，在可比公司的 PE 区间范围内。

根据天马时空的实际运营情况，2015 年 1-9 月天马时空的未审净利润为 2 亿元，2015 年的承诺利润为 2.11 亿元，已完成 94.79%。按照目前的趋势预计，天马时空 2015 年全年预计实现约 2.5 亿元的净利润，PE 倍数将会降为约 13.17 倍，低于平均市盈率。

同时考虑到天马时空的游戏业务（《全民奇迹》）具有较强的盈利能力，如全网渠道新导入用户首日付费率稳定在 5%，7 日付费率接近 10%，属于市场同类型游戏的优异水平；在较高付费率的基础上，《全民奇迹》作为一款重度游戏，全网累计 ARPPU 值稳定在 600 多元，也是 ARPPU 值较高的手游之一。因此天马时空市盈率（PE）高于平均值是较为合理的。

（八）本次交易中天马时空 100%股权评估值、预估值及恺英网络借壳上市申报材料中对天马时空 100%股权评估值差异较大的情况说明

1、三次估值差异的原因

天马时空处于高速发展阶段，由于基准日不同，故企业表现的研发能力和运营能力差异较大，建立在不同的运营能力判断下的企业估值差异较大。

(1) 天马时空主要产品《全民奇迹》流水增长速度超预期

根据中联评估师说明，掌趣科技重组项目预评估基准日为 2014 年 12 月 31 日，天马时空对《全民奇迹》2015 年 1 月至 2016 年 12 月充值流水的预测合计为 233,477.11 万元；泰亚股份重组项目的评估基准日为 2015 年 2 月 28 日，对《全民奇迹》2015 年 1-2 月实际实现的，以及 2015 年 3 月至 2016 年 12 月预测的充值流水合计为 291,925.26 万元；掌趣科技重组项目草案阶段的评估基准日为 2015 年 5 月 31 日，对《全民奇迹》2015 年 1-5 月实际实现及 2015 年 6 月至 2016 年 12 月充值流水的预测合计为 328,000.87 万元。

由于评估基准日的不同，且在评估基准日之间，《全民奇迹》游戏的运营情况出现了持续增强的重大变化，导致不同基准日下评估时，对《全民奇迹》的充值流水做出了不同水平的预测：

在掌趣科技交易预评估时，预评估的基准日为 2014 年 12 月 31 日，天马时空游戏产品《全民奇迹》刚上线运营不久，虽然体现出了强大的盈利能力，但盈利的峰值以及盈利峰值保持的时间长度均较难准确预测，故遵循谨慎性原则对《全民奇迹》的充值流水做出了较为谨慎的预期。

泰亚股份交易评估师，评估基准日为 2015 年 2 月 28 日，2015 年 1-2 月，《全民奇迹》的盈利能力进一步凸显，增长态势强于预期，因而在评估过程中对《全民奇迹》未来流水进行了预测调整。

在掌趣科技交易草案阶段，评估基准日为 2015 年 5 月 31 日。2015 年 3 月以来，《全民奇迹》除继续在国内大力推广外，台湾、韩国等市场也开始推广运营。2015 年 5 月，《全民奇迹》在韩国及台湾市场的当月充值流水已突破 2 亿元人民币。自开展海外运营以来，《全民奇迹》的充值流水不断再创新高，盈利能力及增长态势进一步超出预期。截至掌趣科技交易草案的评估基准日，《全民奇迹》已经累计运营 8 个月以上，其盈利能力远远超出预评估时所作的预期。因此，

对建立在历史运营数据基础上的游戏流水预测进行了提升。

掌趣科技交易草案阶段评估时，依然保持了谨慎预测，截至 2015 年 9 月，《全民奇迹》实际实现的充值流水高于掌趣科技交易的预测。

2015 年 1-9 月《全民奇迹》实际充值流水情况如下表：

单位：万元

月份	2015 年 1 月	2015 年 2 月	2015 年 3 月	2015 年 4 月	2015 年 5 月
流水金额	24,245.31	19,927.42	26,548.10	21,472.20	39,058.15
月份	2015 年 6 月	2015 年 7 月	2015 年 8 月	2015 年 9 月	合计
流水金额	32,524.43	32,325.32	30,203.40	27,785.47	254,089.79

掌趣科技交易评估基准日为 2015 年 5 月 31 日，则 2015 年 1-5 月的《全民奇迹》流水均为实际充值流水数，2015 年 6-9 月流水为预测数据。掌趣交易预测流水与实际流水的差异情况：

单位：万元

《全民奇迹》充值流水	2015 年 6 月	2015 年 7 月	2015 年 8 月	2015 年 9 月
掌趣科技交易（预测数）	32,101.37	23,947.98	18,454.81	15,669.34
《全民奇迹》流水（实际数）	32,524.43	32,325.32	30,203.40	27,785.47
差异：掌趣预测—实际流水	-423.06	-8,377.34	-11,748.59	-12,116.13
差异合计	-32,665.12			

由于《全民奇迹》游戏优秀的运营表现，2015 年 6-9 月，掌趣科技交易预测的流水低于实际流水 32,665.12 万元。

（2）天马时空研发团队发展迅速

截至 2014 年 12 月 31 日，天马时空员工数 50 人，研发人员约为 30 人，企业在 2015 年 3 月后，根据公司的业务需要新引入了若干高级人才。截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空员工总人数为 114 人，其中本科及以上学历 54 人，占比达 47.3%；研发中心人数 78 人，其中核心技术研发队伍人数 10 人。研发人员大幅增加后，其研发团队的人员配备和研发团队的研发能力进一步增强，相对行业同类公司具有较大的领先优势。

（3）精品 IP（版权）储备持续增加

天马时空取得了重量级端游《传奇》IP 的授权，增加了优质 IP 储备，截至掌趣科技草案公告，《全民传奇》（暂定名）已完成 DEMO 版本的开发，在研游戏的不确定性大幅降低。目前，《全民传奇》（暂定名）已基本研发完毕，即将进入测试阶段。天马时空将充分借助强 IP《传奇》的影响力和号召力，通过优秀的游戏品质吸引用户，提升盈利。

2、估值差异的合理性

由于天马时空处于高速发展阶段，故尽管三次估值的时间较为接近，但历次估值之间企业的经营业绩、研发能力以及 IP 资源等方面均有较大的提高，故整体估值的差异是合理的。

截至 2015 年三季度，2015 年 1-9 月，天马时空未经审计的净利润为 2 亿元，相比 2015 年全年 2.11 亿元的承诺利润，完成比例为 94.79%。

（九）本次交易对《全民奇迹》未来充值流水的预测与恺英网络对《全民奇迹》未来充值流水预测的差异情况说明

1、本次交易对《全民奇迹》充值流水的预测与泰亚股份重组交对《全民奇迹》充值流水的预测差异说明

根据中联评估师的说明，泰亚股份重组项目的评估基准日为 2015 年 2 月 28 日，掌趣科技重组项目草案的评估基准日为 2015 年 5 月 31 日。恺英网络 2015 年 1-2 月实际实现及 2015 年 3 月至 2016 年 12 月预测的《全民奇迹》充值流水合计为 291,925.26 万元；掌趣科技重组项目草案阶段，天马时空对《全民奇迹》2015 年 1-5 月实际实现及 2015 年 6 月至 2016 年 12 月充值流水的预测合计为 328,000.87 万元，差异为 36,075.61 万元，差异率为 12.36%，差异的主要原因如下：

（1）2015 年 1-3 月，掌趣科技交易的实际流水与泰亚股份交易的预测流水存在差异

掌趣科技重组项目草案阶段的评估基准日为 2015 年 5 月 31 日，2015 年 1-5 月《全民奇迹》充值流水均为已实现数据。而泰亚股份交易的评估基准日为 2015

年 2 月 28 日，2015 年 1-2 月《全民奇迹》充值流水为已实现数据，2015 年 3 月至 2016 年 12 月充值流水均为预测数据。2015 年 1-2 月的《全民奇迹》充值流水对于两个交易都已是实现数据，故不存在差异；2015 年 3-5 月的《全民奇迹》充值流水，由于掌趣科技交易为已实现数据，泰亚股份交易为预测数据，存在差异，具体差异情况如下：

单位：万元

《全民奇迹》充值流水	2015 年 3 月	2015 年 4 月	2015 年 5 月
掌趣科技交易（实际实现数）	26,548.10	21,472.20	39,058.15
泰亚股份交易（预测数）	26,500.00	22,500.00	21,810.00
差异	48.10	-1,027.80	17,248.15
差异合计	16,268.45		

如上所列示，2015 年 3-5 月，泰亚股份交易对《全民奇迹》的预测流水相比《全民奇迹》实际实现的流水情况，存在合计 16,268.45 万元的差异。由于掌趣科技交易 2015 年 3-5 月使用的是《全民奇迹》实际实现的流水数据，故泰亚股份交易的预测流水数据，与掌趣科技交易的实际流水数据，也存在着合计 16,268.45 万元的差异。

（2）评估基准日不同，造成的两个交易同一时期预测流水存在差异

自 2015 年 3 月以来，《全民奇迹》除继续在国内大力推广外，台湾、韩国等市场也开始推广运营。2015 年 5 月，《全民奇迹》在韩国及台湾市场的当月充值流水已突破 2 亿元人民币。自开展海外运营以来，《全民奇迹》的充值流水不断创新高，盈利能力及增长态势进一步超出预期。

随着《全民奇迹》运营情况的进一步开展，《全民奇迹》的各项历史运营数据不断提升、增强。掌趣科技交易草案阶段的评估基准日为 2015 年 5 月 31 日，晚于泰亚股份交易 2015 年 2 月 28 日的评估基准日，因此，掌趣科技交易对《全民奇迹》的预测建立在更为更新的游戏运营数据基础上，从而导致了《全民奇迹》游戏的流水预测与泰亚股份交易的预测存在差异。

2015 年 6-9 月，掌趣科技交易和泰亚股份交易对《全民奇迹》充值流水的预测情况及差异情况如下：

单位：万元

《全民奇迹》充值流水	2015 年 6 月	2015 年 7 月	2015 年 8 月	2015 年 9 月
掌趣科技交易（预测数）	32,101.37	23,947.98	18,454.81	15,669.34
泰亚股份交易（预测数）	22,509.00	20,978.10	19,364.10	16,919.87
差异：掌趣预测—泰亚预测	9,592.37	2,969.88	-909.29	-1,250.53
差异合计	10,402.43			

由于评估基准日的差异，掌趣科技交易 2015 年 6-9 月预测的《全民奇迹》流水，比泰亚股份交易的预测流水，合计高出 10,402.43 万元。

掌趣科技交易在评估基准日预测时，保持了谨慎性，其基于基准日的《全民奇迹》流水预测，远低于目前《全民奇迹》实际实现的流水数。

单位：万元

《全民奇迹》充值流水	2015 年 6 月	2015 年 7 月	2015 年 8 月	2015 年 9 月
掌趣科技交易（预测数）	32,101.37	23,947.98	18,454.81	15,669.34
《全民奇迹》流水（实际数）	32,524.43	32,325.32	30,203.40	27,785.47
差异：掌趣预测—实际流水	-423.06	-8,377.34	-11,748.59	-12,116.13
差异合计	-32,665.12			

《全民奇迹》游戏 2015 年 6-9 月实际实现的流水数，超过掌趣科技交易同期对《全民奇迹》流水预测数，合计超过 32,665.12 万元。

2015 年 3-9 月《全民奇迹》实际实现的流水数，超过同期掌趣科技交易的《全民奇迹》预测流水数，超过合计 32,665.12 万元。

2015 年 3-9 月掌趣科技交易的《全民奇迹》流水数，超过同期泰亚股份交易的《全民奇迹》预测流水数，超过合计 26,670.88 万元，占两个交易整体差异金额的比例达到 74%。

综上，本次交易对《全民奇迹》流水的预测与泰亚股份交易对《全民奇迹》流水的预测存在差异，且差异的主要原因是因为两次交易的基准日不同，在基准日差异期间，《全民奇迹》表现了很好的增长态势。因此，基准日差异期间实际流水与预测流水的差异，以及掌趣科技交易按照游戏最新运营状况进行预测导致的预测流水差异，共同构成了两次交易对《全民奇迹》流水的预测差异。

2、两次预测的差异的合理性

根据中联评估师的说明，两次交易的评估中，对《全民奇迹》未来 12 个月流水进行预测所采用的方法均是根据《全民奇迹》历史的运营情况，以基准日各个渠道的 ARPPU 值、付费率、活跃用户数为基础，考虑小幅下降而进行。由于两次预测的基准日不同，且游戏的营运状况发生较大变化，故建立在不同的历史运营基础上的预测存在差异，具有合理性。

用《全民奇迹》游戏的实际运营情况进行验证，两个交易预测的截至 2015 年 9 月的流水情况，均低于实际实现的游戏流水。掌趣科技交易《全民奇迹》2015 年截至 9 月的流水，低于实际流水 32,665.12 万元，预测流水较为审慎。

二、上游信息 30%股权的评估情况

（一）评估方法和评估结果

本次交易的评估基准日为 2015 年 5 月 31 日，评估对象是上游信息科技（上海）有限公司的净资产。评估范围为上游信息科技（上海）有限公司的全部资产和负债，账面资产总额 222,409,267.20 元、负债 90,338,346.56 元、净资产 132,070,920.64 元。

依据中联评估出具的中联评报字[2015]第 932 号《资产评估报告》，评估机构采用资产基础法和市场法两种评估方法对上游信息进行了评估，不同评估方法对应评估结果如下：

1、市场法评估结果

根据市场法评估结果，上游信息股东全部权益的账面值为 13,207.08 万元，评估值为 122,111.57 万元，评估增值 108,904.49 万元，增值率 824.59%。

2、资产基础法评估结果

根据资产基础法评估结果，上游信息净资产账面值 13,207.08 万元，评估值 17,219.91 万元，评估增值 4,012.83 万元，增值率 30.38%。

（二）评估结果差异分析和评估结果选取

委托评估的上游信息股东全部权益价值采用两种方法得出的评估结果分别为：采用市场法评估得到的上游信息股东全部权益价值为 122,111.57 万元，采用资产基础法评估得到的股东全部权益价值为 17,219.91 万元，差异 104,891.66 万元，差异率为 609.13%。

资产基础法评估是以资产的成本重置为价值标准，反映的是资产投入（购建成本）所耗费的社会必要劳动，这种购建成本通常将随着国民经济的变化而变化；上游信息所处的行业具有“轻资产”的特点，其固定资产投入相对较小，账面值不高，而企业的主要价值除了固定资产、营运资金等有形资源之外，还应包含企业所享受的各项产品优势、管理经验、优惠政策、业务网络、服务能力、人才团队、品牌优势等重要的无形资源的贡献，而企业的无形资产无法通过量化体现在公司的资产负债表中。因此，建立在上游信息的账面资产价值上的资产基础法无法准确反映其真实价值。

市场法直接从投资者对游戏行业公司的认可程度方面反映企业股权的内在价值，且选取的案例无论从经营模式和业务结构，还是从行业地位、研发能力方面均有较强的可比性，故在可比案例资料完备，市场交易公正公平的情况下，市场法能够更加直接反映企业价值。并能更好的切合股权交易的评估目的。

通过以上分析，选用市场法评估结论作为本次经济行为的参考依据。由此得到上游信息在评估基准日 2015 年 5 月 31 日净资产价值为 122,111.57 万元，对应上游信息 30%股权评估值为 36,633.47 万元。

（三）资产基础法评估情况

1、评估方法及说明

资产基础法，是指在合理评估各项资产价值和负债的基础上确定被评估企业价值的评估思路。

各类资产及负债的评估方法如下：

（1）流动资产

①货币资金：包括现金、银行存款。

对于币种为人民币的货币资金，以清查核实后账面值作为评估值。

②应收类账款(应收账款、其他应收款)

对应收类账款的评估，评估人员在核实款项无误的基础上，借助于历史资料和现在调查了解的情况，具体分析数额、欠款时间和原因、款项回收情况、欠款人资金、信用、经营管理现状等，采用个别认定和账龄分析的方法估计评估风险损失。

经评估人员和企业人员分析，并经对客户和往年收款的情况判断，评估人员认为，对关联方、职工个人、集团内部的往来款项，评估风险坏账损失的可能性为 0；对外部单位发生时间在 1 年以内的发生评估风险坏账损失的可能性在 1%；发生时间 1 到 2 年的发生评估风险坏账损失的可能性在 10%；发生时间 2 到 3 年的发生评估风险坏账损失的可能性在 50%；发生时间在 3 年及以上的评估风险损失为 100%。

按以上标准，确定评估风险损失，以应收款项账面余额合计减去评估风险损失后的金额确定评估值。坏账准备按评估有关规定评估为零。

③预付账款

对于预付账款的评估，采用查阅相关采购合同、供货协议、记账凭证等文件资料方式，了解评估基准日至评估现场勘查期间已接受的服务情况。以核实后账面值确定评估值。

(2) 非流动资产

①长期股权投资

评估人员首先对长期股权投资账面值和实际状况进行核实，并查阅投资协议、股东会决议、章程和有关会计记录等资料，以确定长期股权投资的真实性和完整性，在此基础上对被投资单位进行评估。根据各项长期股权投资的具体情况，分别采取适当的评估方法进行评估。

根据各个被投资单位的具体情况，确定了各长期股权投资的评估方法：

本次委估的长期股权投资全部为全资的长期股权投资，先对被投资单位整体

资产进行评估。其长期股权投资评估值=被投资单位整体评估后净资产×持股比例。

②固定资产-设备类资产

根据本次评估目的，按照持续使用原则，以市场价格为依据，结合纳入评估范围的设备特点和收集资料情况，主要采用重置成本法进行评估。

I 电子设备重置全价的确定

根据当地市场信息及《慧聪商情》等近期市场价格资料，依据其购置价确定重置全价。

对于购置时间较早，现市场上无相关型号但能使用的电子设备，参照二手设备市场不含税价格确定其重置全价。

II 电子设备成新率的确定

主要依据其经济寿命年限来确定其综合成新率；对于大型的电子设备还参考其工作环境、设备的运行状况等来确定其综合成新率。计算公式如下：

$$\text{成新率} = \text{尚可使用年限} / (\text{实际已使用年限} + \text{尚可使用年限}) \times 100\%$$

III 评估值的确定

$$\text{评估值} = \text{重置全价} \times \text{综合成新率}$$

③无形资产-其他

④开发支出

开出支出为为冰火传奇游戏研发阶段发生的费用。截止评估基准日本项目正在开发过程中，账面价值基本反映了上述开发项目的现实成本，故按核实后的账面值确定评估值。

⑤递延所得税资产

对递延所得税资产的评估，核对明细账与总账、报表余额是否相符，核对与委估明细表是否相符，查阅款项金额、发生时间、业务内容等账务记录，以证实

递延所得税资产的真实性和完整性。在核实无误的基础上，以核实后账面值确定为评估值。

⑥其他非流动资产

其他非流动资产核算的是已支付开开互动（北京）科技有限公司群雄 OL 的版权金和与北京天锋网络科技有限公司降魔记的版权金。

对于其他非流动资产的评估，评估人员核对明细账与总账、报表余额是否相符，核对与委估明细表是否相符，查阅款项金额、发生时间、业务内容等账务记录，经核实，其他非流动资产账表单相符，以核实后账面值确定为评估值。

（3）负债

检验核实各项负债在评估目的实现后的实际债务人、负债额，以评估目的实现后的产权所有者实际需要承担的负债项目及金额确定评估值。

2、资产基础法评估结果汇总表

单位：万元

项目	账面价值	评估价值	增减值	增值率%
	B	C	D=C-B	E=D/B×100%
1 流动资产	21,251.45	20,889.21	-362.24	-1.70
2 非流动资产	989.47	5,364.54	4,375.07	442.16
3 其中：长期股权投资	20.00	2,455.13	2,435.13	12,175.65
4 固定资产	167.62	144.88	-22.74	-13.57
5 无形资产	334.77	2,297.45	1,962.68	586.28
6 开发支出	249.46	249.46	-	-
7 递延所得税资产	10.54	10.54	-	-
8 其他非流动资产	207.09	207.09	-	-
9 资产总计	22,240.92	26,253.75	4,012.83	18.04
10 流动负债	8,601.34	8,601.34	-	-
11 非流动负债	432.50	432.50	-	-

12	负债总计	9,033.84	9,033.84	-	-
13	净资产（所有者权益）	13,207.08	17,219.91	4,012.83	30.38

（四）市场法评估情况

1、市场法概述

企业价值评估中的市场法，是指将评估对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较，确定评估对象价值的评估方法。市场法常用的两种具体方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

（1）上市公司比较法

上市公司比较法是指获取并分析可比上市公司的经营和财务数据，计算适当的价值比率，在与被评估企业比较分析的基础上，确定评估对象价值的具体方法。

可比上市公司选择标准是在公开、交易活跃的市场上，选择可比公司，这些可比公司与被评估公司的业务结构、经营模式、企业规模、资产配置和使用情况、企业所处经营阶段、成长性、经营风险、财务风险等因素相同或相似。

（2）交易案例比较法

交易案例比较法指获取并分析可比企业的买卖、收购及合并案例资料，计算适当的价值比率，在与被评估企业比较分析的基础上，确定评估对象价值的具体方法。

交易案例选择标准如下：交易类型为出售、兼并购或收购业务（包括收购企业普通股、收购企业其他权益）；交易案例的控制权状态与被评估公司的控制权状态相似；交易标的与目标公司所属行业相同，经营业务相同或相似；在评估基准日前 3-5 年内发生所有的交易案例中，选择相关性较强的交易案例，成交日期与基准日期最好在一年内。

由于目标公司与可比上市公司在业务结构与经营模式、企业规模与资产配置以及所处的经营阶段、成长性与经营风险等方面差异较大，故本次评估不选择上市公司比较法。

目标公司主要为互联网及游戏运营行业，2014 年-2015 年游戏收购案例有十几家。其价值体现的基础主要是由已有主要游戏确定，本次评估根据已有案例中各游戏公司的主要游戏的运营情况，选择主要游戏收益情况相近的公司，并根据已有案例的披露数据的完整程度，选择 8 家已过证监会审核的标的公司作为可比案例。采用交易案例比较法具有以下优势：

①交易类型一致

要求出售、兼并或收购业务（包括收购企业普通股、收购企业其他权益），交易案例的控制权状态与被评估公司的控制权状态相同。

根据已有案例的披露数据的完整程度，选择的 8 个交易案例均为股权收购，且交易完成后均实现了控制权的转移。

②公司类型一致

要求同属一个行业，经营业务相似。

选择的 8 个交易案例所涉及的目标企业均处于业务发展初期，且均由页游和手游等作为盈利能力代表，未来增长预期也基本相似，同时所处行业均为游戏行业。

③时间跨度趋近

所选案例基准日均为 2014 年，2015 年 7 月前已通过证监会审核。在时间跨度上基本相同。

综上，本次评估选择交易案例比较法。

2、技术思路简介

（1）可比案例的选择原则

根据《资产评估准则-企业价值》的要求，市场法评估应当选择与被评估企业有可比性的公司或者案例。本次评估确定的可比案例选择原则如下：

①同处一个行业，受相同经济因素影响；

②企业业务结构和经营模式类似；

③企业规模和成长性可比，盈利能力相当；

④交易行为性质类似。

本次评估，围绕以游戏业务为核心、兼顾研发能力的价值评价体系，同时考虑交易性质等因素，通过公开信息搜集了基准日均为 2014 年，2015 年 7 月前已通过证监会审核的 8 个案例作为可比案例。

（2）选择并计算 8 家可比案例中被收购公司的价值比率

根据本次评估目标公司和可比交易标的的实际情况，确定采用合适的价值比率。并根据公开的市场数据分别计算 8 家可比交易标的的价值比率。

（3）对 8 家可比交易标的的价值比率进行以下几个方面修正、调整

①预期增长率修正

②手游、页游公司营运状况修正

③其他因素修正

（4）初步评估结果计算

根据 8 家可比交易标的修正后的价值比率，按照平均权重进行平均得到平均价值比率，并结合目标公司的预期首年净利润计算得出初步评估结果。

（5）溢余性资产调整

最后在初步结果的基础上，对目标公司的溢余性资产进行调整得到最终评估结论。

3、评估模型确定

采用市场法，从收益角度估算天马时空股权价值的基本公式为：

$$P = P_b / E_b \times (A \times B \times C \times D \times F \times G) \times E + I$$

其中：P—按照盈利价值比率计算的天马时空经营性股权价值

P_b—可比交易标的的经营性股权价值；

Eb—可比交易标的首年净利润

A—预期增长率修正系数；

B—厂商背景系数；

C—市场与渠道系数；

D—题材与游戏性系数

F—游戏品质系数

G—运营数据系数

E—天马时空首年净利润

I—溢余性资产和负债

4、基本假设

本次评估中，评估人员遵循了以下评估假设：

（1）一般假设

①交易假设

交易假设是假定所有待评估资产已经处在交易的过程中，评估师根据待评估资产的交易条件等模拟市场进行估价。交易假设是资产评估得以进行的一个最基本的前提假设。

②公开市场假设

公开市场假设，是假定在市场上交易的资产，或拟在市场上交易的资产，资产交易双方彼此地位平等，彼此都有获取足够市场信息的机会和时间，以便于对资产的功能、用途及其交易价格等作出理智的判断。公开市场假设以资产在市场上可以公开买卖为基础。

③资产持续经营假设

资产持续经营假设是指评估时需根据被评估资产按目前的用途和使用的方式、规模、频度、环境等情况继续使用，或者在有所改变的基础上使用，相应确

定评估方法、参数和依据。

（2）特殊假设

①本次评估假设评估基准日外部经济环境不变，国家现行的宏观经济不发生重大变化；

②企业所处的行业环境保持目前的发展趋势；

③本次评估假设评估对象在未来预测期内的主要游戏产品能够按照企业的计划时间推出，且未来的单个游戏的收益情况不在现有游戏的基础上有较大变动。

④本次评估假设委托方及被评估企业提供的基础资料和财务资料真实、准确、完整；

⑤评估范围仅以委托方及被评估企业提供的评估申报表为准，未考虑委托方及被评估企业提供清单以外可能存在的或有资产及或有负债；

⑥假设未来经营场所系租赁，租金按企业提供的规划办公面积和市场同类房屋的租赁价格确定；

⑦本次评估测算的各项参数取值不考虑通货膨胀因素的影响。

当上述条件发生变化时，评估结果一般会失效。

5、评估过程

（1）可比案例的选取

本次评估确定的可比案例选择的四条原则：同处一个行业，受相同经济因素影响；企业业务结构和经营模式类似；企业规模和成长性可比，盈利能力相当；交易行为性质类似。

选取的交易案例涉及的标的公司均为游戏行业，企业的成长性均较强，年增长率约为 20%-30%，交易行为基本相同，同时通过营运状况系数对企业规模差异进行了修正。

根据本次评估的实际情况，案例选择的主要标准为业务结构和经营模式相

近，对该项因素分别分析如下：

①富春通信股份有限公司（以下简称“富春通信”）收购上海骏梦网络科技有限公司（以下简称“上海骏梦”）

I 上海骏梦业务结构分析

上海骏梦主要从事网页网络游戏和移动网络游戏的研发和运营，凭借强大的研发和创新能力，逐渐发展成为国内优秀的集研发和运营于一体的网络游戏厂商之一。

上海骏梦的网络游戏产品不仅在中国大陆地区运营，还出口到包括北美、欧洲、俄罗斯、东南亚、中国台湾等国家与地区，这不仅为上海骏梦带来了大量的营收，同时上海骏梦通过从海外引进 IP 并将研发完成的网络游戏产品再输出。

II 上海骏梦运营模式

上海骏梦运营模式包括自主运营、联合运营与代理运营三种方式。

上海骏梦业务领域包括网页网络游戏和移动网络游戏。在网络游戏产品的运营方面，对于网页网络游戏产品，上海骏梦主要采用自主运营模式，通过自有游戏平台“好好玩”游戏平台进行推广和运营，并同时采用联合运营和代理运营的方式，充分利用各种渠道的客户资源，从而最大限度地提高产品的覆盖度，增加产品营收。对于移动网络游戏产品，由于缺少移动网络游戏平台资源和移动网络游戏产品运营经验，上海骏梦目前主要采用代理运营模式，将移动网络游戏产品独家代理给拥有平台资源的网络游戏运营商在特定区域发行，收取授权金和游戏分成收入，这种运营方式一方面可以降低游戏的推广和发行成本，另一方面可以实现移动网络游戏产品的快速变现，从而降低运营风险。若上海骏梦自身开始具备移动网络游戏运营条件，上海骏梦也可能采取联合运营模式运营移动网络游戏产品，以获取更高的收益。

②中文天地出版传媒股份有限公司（以下简称“中文天地”）收购北京智明星通科技有限公司（以下简称“智明星通”）

I 智明星通业务结构分析

智明星通的业务主要包括互联网业务及网络游戏业务。智明星通自主研发并且通过自有团队负责运营多款移动网络游戏和网页游戏。

II 智明星通运营模式

游戏业务主要包括自主研发游戏、代理运营游戏业务。其中，自主研发游戏包含自主运营和授权第三方代理运营两类模式。

i 自主运营游戏：智明星通自主研发并且通过自有团队负责运营了《开心农场》、《Age of Warring Empire》、《Battle Alert》、《世界争霸》等多款移动网络游戏和网页游戏。

授权运营游戏：智明星通自主研发并授权其他公司负责了《Battle Alert》、《开心农场（手机版）》等游戏在中国境内的运营。

ii 代理运营游戏

依托持续增长的海外流量及海外运营经验，智明星通代理了其他游戏开发商研发的《弹弹堂》、《悍将三国》等多款移动网络游戏和网页游戏在中国境外的运营。

③ 骅威科技股份有限公司（以下简称“骅威股份”）收购深圳市第一波网络科技有限公司（以下简称“第一波”）

I 第一波业务结构分析

第一波的主营业务为移动网络游戏的制作开发与运营推广。第一波的主营业务为移动网络游戏的制作开发与运营推广。先后打造出《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》等多个成功产品，探索出独有的网络文学和游戏相结合的娱乐发展模式。第一波的《莽荒纪》上线以来月流水最高接近 1,700 万元，曾在 IOS 下载排行榜上名列第十；《唐门世界》和《绝世天府》上线至 2014 年 5 月底累计流水分别超过 7,300 万元和 3,700 万元。

II 第一波运营模式

第一波游戏的运营模式可以分为自主运营和联合运营。首先，第一波分别获得作者或盛大关于小说约定内容的手机游戏改编权的授权；然后，第一波将所授

权的小说约定内容自主研发或转授予合作研发商进行游戏的开发制作，并参与开发过程的策划；游戏最终研发成功后，运营权归第一波独家享有。

联合运营模式是指第一波与苹果、百度多酷、91 等多个平台合作，进行游戏的运营并提供多渠道的下载及消费。第一波的联合运营还可分为直接和间接两种方式：直接是指与平台商直接签订合作协议进行游戏的发行运营；间接是指与第三方运营商签订合作协议，由第三方运营商负责游戏在联运市场各平台的分发。

④拓维信息系统股份有限公司（以下简称“拓维信息”）收购上海火溶信息科技有限公司（以下简称“火溶信息”）

I 火溶信息业务结构分析

火溶信息于 2013 年成功开发出国内第一款 3D 卡牌策略类移动网络游戏《啪啪三国》。游戏根据中国用户的特点进行了全面本地化的优化，为国内玩家提供具有中国文化背景的 3D 手机网络游戏。火溶信息创始人及技术骨干有多多年 PC 网游研发的经验，在 3D 游戏效果实现、优化方面具有很强的能力，在设计和实现高即时、高并发的游戏服务器方面有丰富的实践经验。在进入手机游戏领域后，依靠多年的技术积累，在硬件性能、内存容量、网络带宽都受限的情况下，火溶信息成功在《啪啪三国》中实现了全 3D、即时操控、多人在线、千人战场等技术效果，为《啪啪三国》的成功打下坚实基础。火溶信息后台运营数据管理系统显示，截至 2014 年 4 月，《啪啪三国》累计玩家数量超过 480 万人，累计充值达 14,729.12 万元。其中：累计国内充值 8,176.04 万元，占比 55.51%；国外充值 6,553.08 万元，占比 44.49%。

II 火溶信息的运营模式

火溶信息目前对游戏产品《啪啪三国》采用代理方式，代理方式主要是指移动网络游戏的发行商以支付版权金或分成款的方式获得火溶信息研发的游戏产品，由游戏发行商负责移动网络游戏产品在指定区域内的推广和运营，游戏发行商在获取游戏运营收入后，根据与火溶信息约定的分成比例在每月对账后向火溶信息进行分成，火溶信息按照玩家虚拟货币消耗情况确认收入。

⑤凯撒（中国）股份有限公司（以下简称“凯撒股份”）收购深圳市酷牛互动科技有限公司（以下简称“酷牛互动”）

I 酷牛互动业务结构分析

酷牛互动成立于 2011 年，主要从事移动游戏的研发及运营，在游戏研发方面，酷牛互动先后研发并上线运营《大话水浒 WAP》、《兄弟萌》、《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》等多款精品手机游戏，其中《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》等热门网络小说改编而成的游戏深受用户欢迎，有效提高了酷牛互动用户付费率，使得游戏收入大幅增长。截至 2014 年 12 月 31 日，《兄弟萌》、《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》上线运营以来月均活跃用户付费率分别为：4.19%、6.66%、8.40%、7.49%，高于行业平均水平。截至 2014 年 12 月 31 日，《唐门世界》上线之后累计充值金额超过 9,800 万元，《绝世天府》上线之后累计充值金额超过 5,300 万元，《太古仙域》上线之后累计充值金额超过 3,200 万元。

II 酷牛互动的运营模式

酷牛互动专注于移动游戏的研发和运营，游戏的推广主要通过具有海量用户的腾讯、360、UC、百度、苹果等平台，以及具有众多粉丝群体的网络知名作家进行游戏的推广。

⑥厦门三五互联科技股份有限公司（以下简称“三五互联”）收购深圳市道熙科技有限公司（以下简称“道熙科技”）

I 道熙科技业务结构分析

道熙科技为网络游戏研发商，主营业务为网络游戏开发。自设立以来，标的公司研发并推出《城防三国》、《凹凸三国》、《天下霸域》、《海底消消》、《战争霸业》等多款网页游戏，形成策略类游戏（SLG）、角色扮演类游戏（RPG）以及社交类游戏（SNS）三条业务线。

II 道熙科技运营模式

目前，道熙科技《城防三国》、《海底消消》、《战争霸业》等在腾讯或 Facebook

上的运营模式为联合运营模式，《城防三国》在越南、台湾等地区的运营模式为代理运营模式。

⑦任子行网络技术股份有限公司（以下简称“任子行”）收购苏州唐人数码科技有限公司（以下简称“唐人数码”）

I 唐人数码主营业务分析

唐人数码成立于 2005 年，主营业务为网络游戏的研发和运营，包括客户端棋牌游戏、网页端棋牌游戏、休闲类网页游戏、大型 3D 网络游戏、手机端棋牌游戏的研发和运营。唐人数码凭借较强的研发和创新能力，通过自主平台运营和联合发行运营相结合的方式，发展成为集研发和运营于一体的网络游戏厂商之一。

截至 2014 年 6 月 30 日，唐人数码研发及上线运营的棋牌游戏产品有近 60 款，休闲类网页游戏两款、大型 3D 网络游戏一款。唐人数码的唐人游游戏平台于 2006 年 3 月开始上线运营，截至 2014 年 6 月 30 日累计注册用户数超过 689 万，用户群体主要覆盖了江苏、安徽、浙江、上海、广西、河北、重庆及黑龙江等多个省份或地区，唐人游游戏平台以棋牌游戏为主，涵盖牌类、麻将类、棋类和休闲类四大类游戏。

II 唐人数码运营模式

唐人数码的游戏运营模式包括自主运营、联合发行与代理运营三种方式，在自主运营模式下，唐人数码通过自主研发利用其自有的唐人游棋牌游戏平台或 6998 游戏平台发布并运营游戏产品。联合发行是指标的公司利用自有的 6998 平台或唐人游平台发布第三方非棋牌类游戏产品代理运营模式主要指网络游戏发行商或代理商以版权金、预付款或合作协议的形式获得争渡科技产品的代理权，在发行商所获资质的平台上发行，网络游戏发行商负责游戏的发行推广、游戏运营收入的结算。

⑧浙江大东南股份有限公司（以下简称“大东南”）收购上海游唐网络技术有限公司（以下简称“游唐网络”）

I 游唐网络主营业务分析

游唐网络的主营业务为移动网络游戏的开发及相关技术服务等，游唐网络目前除《末日重生》外，2013年6月正式上线移动网络游戏《这就是战争》，主要通过 GooglePlay、AppStore 等平台在台湾、香港、澳门、澳大利亚、印尼、韩国和欧洲等地运营和推广，截至 2014 年 3 月底，共取得 2,603.03 万元流水，2014 年一季度实现 737.05 万元收入。2014 年 3 月，游唐网络另一款移动网络游戏《新世纪福音战士》（又称《EVA》）在日本试运营，试运营期间，该款游戏于 AppStore 手游免费排行榜中排名前十，于 GooglePlay 平台手游排行榜中排名前三十。

II 游唐网络运营模式

游唐网络的主要业务包括游戏开发业务及信息技术服务业务。游戏开发的主要运营模式分为自主运营和授权运营，自主运营是指由游唐网络自主推广发行及运营游戏产品，分为官网运营和联合运营两种，授权运营是指游戏运营商向游唐网络支付一定价格的版权金取得游戏产品在固定区域的代理运营权，并根据合作协议约定的结算期内的游戏产品收入情况和约定的收入分成比例，向游唐网络结算收入。

综上，可比标的企业均为游戏运营公司，且运营模式均为多种形式并存，因此在业务结构和经营模式方面，8 家标的企业具有可比性。

根据选取原则，并通过公开信息查询，评估师收集了 2015 年 7 月前完成交易或者证监会并购重组委审核通过的 8 个主营业务与上游信息相同的公司股权交易案例如下：

收购方	收购对象	基准日
拓维信息系统股份有限公司	上海火溶信息科技有限公司 90%股权	2014/4/30
骅威科技股份有限公司	第一波网络科技有限公司 80%股权	2014/5/31
中文天地出版传媒股份有限公司	智明星通 100%股权	2014/3/31
富春通信股份有限公司	上海骏梦 100%股权	2014/7/31
凯撒（中国）股份有限公司	深圳市酷牛互动科技有限公司 100%股权	2014/3/31
浙江大东南股份有限公司	上海游唐网络技术有限公司 100%的股权	2014/3/31
厦门三五互联科技股份有限公司	深圳市道熙科技有限公司 100%股权	2014/10/31

任子行网络技术股份有限公司	苏州唐人数码科技有限公司 100%股权	2014/6/30

（2）价值比率的选取

价值比率通常分成三大类，包括：

盈利价值比率=企业整体价值或股权价值/盈利类参数

收入价值比率=企业整体价值/销售收入

资产价值比率=企业整体价值或股权价值/资产类参数

考虑到此次评估的目的为股权收购，且属于创始初期的轻资产企业，由于企业固定资产较少，其价值体现在未来收益，因此基于账面价值的资产价值比率的参考意义不大，故剔除与企业资产直接相关资产价值指标，选择与企业收益相关的盈利价值比率作为本次市场法评估的价值比率。

盈利指标包括净利润指标和营业收入指标，与营业收入指标相关经营数据（如付费用户数、ARPPU 值等）在净利润指标的运营状况因素修正中已经考虑，因此采用净利润指标能够充分反映股权的内在价值情况，并且符合本次股权收购的评估目的要求。

综上，本次评估选择与企业收益相关的盈利价值比率（净利润指标）作为本次市场法评估的价值比率。

（3）价值比率的计算

根据本次评估确定的盈利价值比率，选择市盈率作为具体的价值比率。

市盈率（P/E）=经营性股权价值/净利润

①经营性股权价值确定

根据对交易案例成交价格和评估结果的分析，成交价格基本与评估结果相近，考虑到交易案例的交易价格更能体现市场对该游戏公司的认可程度，故选择交易案例的交易价格作为本次评估交易案例股东全部权益价值的取值依据较为合理。可比案例成交价格情况如下：

收购对象	交易涉及股权比例	100%股权交易价格（万元）
上海骏梦	100%	90,000.00
智明星通	100%	266,000.00
第一波	80%	100,821.80
火溶信息	90%	90,000.00
酷牛互动	100%	75,000.00
道熙科技	100%	71,500.00
唐人数码	100%	60,256.00
游唐网络	100%	56,250.00

②可比交易标的溢余性或非经营性资产调整

由于可比案例的评估结果中包含部分溢余性或非经营性资产的价值，故需在此基础上，调整为经营性股权价值。

对于可比交易标的溢余性或非经营性资产的界定包括交易性金融资产、可供出售金融资产、持有至到期投资、长期应收款、投资性房地产、长期股权投资、交易性金融负债、其他与经营无关的资产或负债、闲置资产（没有或暂时没有发挥作用的多余资产，不包括冗余资产）、非生产经营资产（家属楼、职工子弟学校、医院等）、溢余资产（包括闲置溢余资产）、长期投资（对外长期股权投资、债权投资）、多余现金（超过生产经营用的现金）和金融性资产、其他与主营业务无关系的资产或负债等。调整后的经营性股权价值见下表：

单位：万元

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
交易价格	90,000.00	266,000.00	100,821.80	90,000.00	75,000.00	71,500.00	60,256.00	56,250.00
溢余性资产	1,764.37		2,973.27	878.96	1,141.02	1,105.32	5,544.19	1,263.06
溢余性负债						80.00		
付息债务价值					-	-	-	
长期股权投资	141.45		-					
经营性资产价值	88,094.18	266,000.00	97,848.53	89,121.04	73,858.98	70,474.68	54,711.81	54,986.94

③可比交易标的净利润的确定

根据可比交易标的的公开市场报告，确定可比交易标的的承诺首年的净利润见下表：

单位：万元

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
承诺第一年	6,400.00	15,101.00	8,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	4,500.00	4,500.00

④价值比率的计算

综上，根据动态市盈率（P/E）=经营性股权价值/承诺首年净利润，计算得到首年动态 PE 结果见下表：

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
经营性股权价值（万元）	88,094.18	266,000.00	97,848.53	89,121.04	73,858.98	70,474.68	54,711.81	54,986.94
可比交易标的 预期首年净利润 （万元）	6,400.00	15,101.00	8,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	4,500.00	4,500.00
动态 PE	13.76	17.61	12.23	14.85	12.31	11.75	12.16	12.22

(4) 预期增长率修正系数计算

由于可比案例和目标公司在未来的增长预期、主营产品的运营情况、团队的研究能力等方面差异较大，故需对其进行调整。

对于处于创业初期的行业，其近期的盈利预测可能较低，甚至为负，无法真实体现公司的价值，因此可以采用增长性参数调整，弥补价值比率对企业动态成长性估计的不足。

本次评估根据各个公司披露的股权收购方案中的数据，采用企业的承诺期盈利预测数，测算企业的预期增长速度如下：

单位：万元

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
承诺第一年	6,400.00	15,101.00	8,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	4,500.00	4,500.00

承诺第二年	8,370.00	20,205.00	10,400.00	7,800.00	7,500.00	7,800.00	5,874.00	5,850.00
承诺第三年	11,300.00	25,100.00	13,000.00	9,750.00	9,375.00	10,140.00	6,300.00	7,350.00
增长率	0.33	0.29	0.27	0.27	0.25	0.30	0.18	0.28

上游信息未来两年一期的利润预测如下：

单位：万元

项目	2015 年 6-12 月	2016 年	2017 年
营业收入	12,112.68	23,452.38	26,266.50
减：营业成本	952.23	1,877.48	2,102.76
营业税金及附加	54.52	105.57	118.24
销售费用	157.26	275.28	308.31
管理费用	2,794.60	4,922.92	5,510.75
财务费用			
营业利润	8,154.07	16,271.14	18,226.44
营业外收入			
减：营业外支出			
利润总额	8,154.07	16,271.14	18,226.44
减：所得税	1,457.62	2,900.71	3,249.29
净利润	6,696.45	13,370.43	14,977.15

根据以上数据，按照可比交易标的增长率与目标公司增长率的比例，经过对比计算后的预期增长率修正系数结果见下表：

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
预期增长率修正系数	0.81	0.86	0.88	0.88	0.91	0.84	1.02	0.87

(5) 可比公司营运状况修正

① 营运状况修正系数选择依据

根据游戏运营公司的特点，并结合市场对游戏公司的评定标准，本次评估制定一套应用于游戏运营公司的评分标准。游戏运营公司评价标准如下表所示：

厂商背景	公司品牌
	公司营收规模
	产品数量
市场与渠道反映	市场与渠道反映
题材与游戏性	题材独特性
	玩法创新性
游戏品质	系统兼容性
	画质精细度
	新手引导
	游戏体验感
数据评估	留存率
	付费率
	ARPPU 值
	注册转化率

②上游信息公司及产品状况分析

上游信息及子公司的主营业务为网页游戏和移动网络游戏的开发、代理和运营。2012年3月，北京上游开发出首款塔防类网页游戏产品《塔防三国志》。2013年3月北京上游在网页版《塔防三国志》取得成功的基础上，完成了《塔防三国志》iOS版的研发和上线运营。2014年上游信息又相继开发了网页游戏《Hero Defense》、《刀塔守卫战》和移动网络游戏《众神殿》三款不同题材的游戏并上线运营。

塔防类游戏是指一类通过在地图上建造炮塔或类似建筑物，以阻止游戏中敌人进攻的策略型游戏，该类游戏受众较广，游戏模式简单且可玩性较强，经典塔防游戏如《植物大战僵尸》、《保卫萝卜》等。上游信息在传统塔防游戏模式的基础上加入了角色扮演游戏、卡牌收集类游戏的玩法，一方面增强了游戏的趣味性和对玩家的吸引力，另一方面也增强了游戏的盈利能力。

除塔防类游戏以外，上游信息在角色扮演游戏方面也进行了积极的探索。上游信息开发了角色扮演类网页游戏《回到三国志》，扩充了游戏研发品类，上线

运营至今取得了较好的市场反响。

在加强自主研发能力的同时，上游信息还通过代理发行的方式与其他游戏研发商合作，利用自身发行渠道和运营经验的优势为其他游戏研发商提供游戏产品研发完成后的发行和运营服务。

③评分过程

在确定评价体系的 5 个方面及具体 14 个指标之后，评估人员根据各游戏公司的经营情况，最终确定了各项比较指标的分数，并根据该分数确定修正比率。

I 厂商背景

根据可比交易标的和目标公司的公司品牌、公司营收规模和产品数量三个方面进行评价。

i. 公司品牌

可比交易标的和标的公司在游戏研发和运营厂商市场均为中国领先的网游企业，且均取得了多个奖项等。因此在行业中的品牌号召力均较强，但在各自的评估基准日，由于各个公司的代表产品的市场表现不同，因此在游戏行业内的品牌有一定的差异，主要是结合其产品表现对该指标进行评分。

ii. 公司营收规模

公司的营收规模对于公司未来的发展有重要的资本积累作用，且能够直观的判断其经营能力，根据预测首年的净利润情况确定的公司营收规模分数，并在此基础上进行对比。

iii. 产品数量

上海骏梦于 2010 年 10 月以来先后上线运营了《小小忍者》、《萌三国》、《小小阿狸》、《火影无双》、《秦时明月 SNS》、《新仙剑奇侠传 Online》、《指上谈兵》、《秦时明月 Mobile》等多款网络游戏产品。

智明星通运营过《开心农场》、《Age of Warring Empire》、《Battle Alert》、《世界争霸》等多款移动网络游戏和网页游戏。

第一波先后打造出《莽荒纪》、《唐门世界》、《绝世天府》等多个成功产品。

火溶信息于 2013 年成功开发出国内第一款 3D 卡牌策略类移动网络游戏《啪啪三国》。

酷牛互动先后研发并上线运营《大话水浒 WAP》、《兄弟萌》、《唐门世界》、《绝世天府》、《太古仙域》等多款精品手机游戏。

道熙科技研发并推出《城防三国》、《凹凸三国》、《天下霸域》、《海底消消》、《战争霸业》等多款网页游戏。

截至 2014 年 6 月 30 日，唐人数码研发及上线运营的棋牌游戏产品有近 60 款，休闲类网页游戏两款、大型 3D 网络游戏一款。

游唐网络的主营业务为移动网络游戏的开发及相关技术服务等，游唐网络目前除《末日重生》外，2013 年 6 月正式上线移动网络游戏《这就是战争》，2014 年 3 月，游唐网络另一款移动网络游戏《新世纪福音战士》（又称《EVA》）在日本试运营。

根据各个游戏公司的运营产品数量进行评分。

根据厂商背景系数的三个方面，即公司品牌、公司营收规模和产品数量三方面的分数，按照平均权重计算厂商背景系数。

②运营模式修正

I 运营模式简要说明

游戏产品的运营模式主要分成：

i 自主运营模式

自主运营模式是指游戏公司通过自有游戏平台发布并运营游戏产品。在自主运营模式下，游戏公司全面负责游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作，游戏玩家利用游戏公司自有的登录系统和充值渠道进行游戏的登录和消费。在该模式下，游戏公司负责游戏收入的结算。游戏公司将玩家充值金额在扣除渠道成本后，按照合同约定的分成比例向提供推广服务的合作方支付推广费

用。游戏公司将游戏玩家实际充值并消费的金额确认为营业收入。

自主运营模式的优点在于，游戏公司直接从游戏玩家处取得收入，资金回收周期较快，玩家的忠诚度较高。自主运营模式的劣势主要在于自有游戏平台的规模一般较小，导致自主运营的规模有限，虽能做到对老用户保持较高的留存率，但获取新用户有一定难度。

ii 联合运营模式

联合运营模式是指游戏公司与游戏平台类公司合作，即与腾讯平台、UC 平台、91 平台、360 手机助手、百度多酷等游戏平台商共同联合运营的移动网游运营方式。游戏玩家需要注册成为上述移动网游平台商的用户，在网游平台商的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币，再在游戏中购买虚拟道具。在联合运营模式下，游戏平台公司负责网游平台的提供和网游的推广、充值服务以及计费系统的管理，游戏公司负责游戏运营、版本更新、技术支持和维护，并提供客户服务。在联合运营模式下，游戏公司根据游戏玩家实际充值的金额，按照与网游平台商合作协议所获得的分成金额确认为营业收入。

联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势，降低运营风险。同时游戏公司可以将一款网游产品交付给多个网游平台商，充分利用各游戏平台的资源运营游戏，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。鉴于联合运营模式具有的上述优势，联合运营模式是国内移动网游行业中的主流运营模式。

本次评估所涉及的可比的游戏厂商和上游信息均有良好的市场和渠道合作伙伴，均与多个网游平台商共同联合运营的网游。

③题材与游戏性

本次评估所选取 8 家公司的游戏在题材独特性和玩法创新性方面与同类游戏相比均在传统的游戏模式基础上有一定程度的创新。

在题材独特性方面，唐人数码以棋牌类游戏为主，独特性较弱。火溶信息、道熙科技和智明星通均采用的是三国题材，其独特性一般。上海俊梦、第一波和酷牛互动均选用的是热门网络小说 IP，游唐网络采用国外的文艺 IP，创新性较强，天马时空采用的历史的热门游戏 IP 进行二次创新，在原有的热门游戏的基

基础上，添加更多的游戏元素，由于因此热门游戏 IP 有限，且能移植到移动端的游戏更是有限，因此其题材独特性强。

在玩法创新性上，各个游戏公司在不同的游戏细分领域均各有特色，其中火溶信息在卡牌游戏中引入了 3D 战斗的概念，天马时空在重度 RPG 中引入了端游的各种游戏系统，在各自领域具有一定的先进性，故相对得分较高。

④游戏品质

从系统兼容性、画质精细度、新手引导和游戏体验感方面进行分析，可比标的公司的游戏均在页游平台、APPStore 和安卓平台推广。且画质精细度、新手引导和游戏体验感均在不同游戏细分领域达到同类领先水平。

⑤数据评估

根据游戏公司的营运模式，其盈利能力的核心为留存率、付费率、ARPPU 值和注册转化率。故该部分指标主要从四个方面进行评估，

其中付费率和 ARPPU 值与玩家质量相关，留存率和注册转化率与游戏玩家数量相关。

I 留存率和注册转化率比较

留存率是指在互联网行业中，用户在某段时间内开始使用应用，经过一段时间后，仍然继续使用该应用的即被认作是留存，这部分用户占当期新增用户的比例即是留存率。

所谓的注册转化率，其实指的是玩家从下载游戏后，打开激活游戏与注册成功游戏的比率，即激活账户数/注册账户，如果出现单个设备，多个账号的情况，算作一次转化。

II 付费率和 ARPPU 值

企业的游戏收入=游戏流水收入×分成比率

月流水=ARPPU 值×付费用户数

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

i.ARPPU 值

ARPPU 值即每个付费用户的平均消费水平。

通过分析从各种渠道掌握的目前市场上其他游戏产品数据,通过比较各类型游戏用户消费特点分析确定各类游戏的 ARPPU 值测算指标。

ii.付费用户数

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月活跃用户数=非本期新增活跃用户留存+本月新增注册用户数

游戏产品推出后,测试期、成长期爆发较快,一般在 2-6 个月进行大规模的用户推广。随着用户的增加,付费用户数量增加也把游戏的收入推到高点,在测试期、成长期推到用户高点后,按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广,游戏在游戏发布后的 7-12 个月内,维持相对较平稳的收入,在一年后随着推广用户数量减少,付费用户数量的逐渐下降,流水开始逐步下降,最终退出运营。用户付费率在游戏上线初期处于高位之后逐步下降。

综上,营运状况修正系数见下表:

影响因素		上海 骏梦	智明 星通	第一 波	火溶 信息	酷牛 互动	道熙 科技	唐人 数码	游唐 网络
厂商背景	公司品牌	1.00	0.94	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	公司营收规模	1.00	0.89	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	产品数量	0.94	0.94	0.94	1.00	0.94	0.94	0.94	0.94
厂商背景系数		0.98	0.93	0.98	1.00	0.98	0.98	0.98	0.98
市场与渠道系数		0.90	0.90	0.90	0.90	0.90	0.90	0.90	0.90
题材与游戏性	题材独特性	0.95	1.00	0.95	1.00	0.95	1.00	1.06	0.95
	玩法创新性	1.00	1.00	1.00	0.95	1.00	1.00	1.06	1.00
题材与游戏性系数		0.97	1.00	0.97	0.97	0.97	1.00	1.06	0.97
游戏品质	系统兼容性	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	画质精细度	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	新手引导	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	游戏体验感	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

游戏品质系数		1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
运营数据	留存率	1.00	0.89	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.06
	付费率	1.00	1.06	0.94	0.94	0.94	1.00	1.00	1.00
	APRRU 值	1.00	0.89	0.94	0.89	0.94	1.00	1.00	0.94
	下载转化率	1.00	0.89	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.06
运营数据系数		1.00	0.94	0.97	0.96	0.97	1.00	1.00	1.02
营运状况综合调整系数		0.86	0.78	0.84	0.84	0.84	0.88	0.94	0.88

⑥其他因素修正

I 宏观因素和行业因素修正

由于可比交易标的及目标公司属于相同行业，其经营的业务相近并均设立于国内，所处的宏观经济条件、行业状况的变化基本一致，企业的竞争能力和技术水平已反映在各种价值比率之中。

II 交易方式和交易条件修正

由于所选案例均为发行股份购买资产且均对未来三年利润进行承诺，并设定相应的补偿方式，故在交易方式和交易条件上基本不存在差异。因此本次评估未考虑交易方式和交易条件因素调整。

III 交易时间修正

本次报告中选取的案例成交时间均发生在 2014 年-2015 年，这一期间正好处于手游、页游公司股权转让的同一个发展周期内，且与本次评估过程实施的时间段相同，股权交易价格均有较好可比性，因此本次评估未考虑时间性因素调整。

⑦评估结论计算

根据以上计算过程，按照公式“ $P = P_b / E_b \times (A \times B \times C \times D \times F \times G) \times E$ ”计算按照盈利价值比率确定的企业价值，通过综合调整系数分别计算 8 家可比交易标的的比准 PE 值，按照算术平均的方式确定目标公司的 PE 值为 10.0608，并根据目标公司预期首年净利润 10,489.95 万元，确定目标公司经营性股权价值 105,537.35 万元。见下表：

单位：万元

影响因素	上海骏梦	智明星通	第一波	火溶信息	酷牛互动	道熙科技	唐人数码	游唐网络
经营性股权价值	88,094.18	266,000.00	97,848.53	89,121.04	73,858.98	70,474.68	54,711.81	54,986.94
可比交易标的预期首年净利润	6,400.00	15,101.00	8,000.00	6,000.00	6,000.00	6,000.00	4,500.00	4,500.00
动态 PE	13.76	17.61	12.23	14.85	12.31	11.75	12.16	12.22
预期净利润增长率系数	0.81	0.86	0.88	0.88	0.91	0.84	1.02	0.87
营运状况综合调整系数	0.86	0.78	0.84	0.84	0.84	0.88	0.94	0.88
综合调整系数	0.70	0.67	0.73	0.74	0.76	0.75	0.95	0.76
比准 PE	9.57	11.84	8.99	10.98	9.41	8.77	11.60	9.35
目标公司 PE	10.0608							
目标公司预期首年净利润	10,489.95							
目标公司经营性股权价值	105,537.35							

注：营运状况综合调整系数=厂商背景系数×市场与渠道系数×题材与游戏性系数×游戏品质系数×运营数据系数

综合调整系数=营运状况综合调整系数×预期净利润增长率系数

比准 PE=动态 PE×综合调整系数

根据审计后的企业财务数据，上游信息在基准日存在应收北京掌趣科技股份有限公司往来账款 10,500.00 万元，应付北京至高投资管理中心（有限合伙）代收股权转让款 4,447.28 万元，此外上游信息的货币资金剔除最低现金保有量后的溢余性货币资金为 10,521.51 万元。最后在经营性股权价值的基础上，对上游信息的溢余性资产负债进行加和得到上游信息股东全部权益价值为 122,111.57 万元。

（五）评估或估值基准日至重组报告书签署日的重要变化事项及其对

评估或估值结果的影响；

期后事项是指评估基准日之后出具评估报告之前发生的重大事项。评估报告无重大期后事项。

（六）有关评估事项的说明

1、两次交易采用不同评估方法作价的原因及合理性

依据资产评估准则的规定，企业价值评估可以采用收益法、市场法、资产基础法三种方法。

收益法是指通过估算被评估企业未来所能获得的预期收益，并按预期的报酬率折算成现值。它反映的是被评估企业的整体获利能力，即通过“将利求本”的思路来评估整体企业的价值。收益法适用的基本条件是：企业具备持续经营的基础和条件，经营与收益之间存有较稳定的对应关系，并且未来收益和风险能够预测及可以量化。

市场法采用市场比较思路，即利用与被评估企业相同或相似的已交易企业价值或上市公司的价值作为参照物，通过被评估企业与参照物之间的对比分析，以及必要的调整，来估测被评估企业整体价值的评估思路。买卖交易时，交易各方较为关心市场上同类案例的成交情况，买方和卖方均普遍倾向于按照市场普遍的成交价格水平设定交易价格，采用市场法进行评估，能够获得交易标的的市场价值，从而更好的符合交易双方的需求，实现评估目的。

本次评估目的为股权收购，市场法能直接从投资者对游戏公司的认可程度方面反映企业股权的内在价值，且选取的案例无论从经营模式、业务结构，还是从行业地位、研发能力方面均与标的资产有较强的可比性，故在可比案例资料完备，市场交易公正公平的情况下，市场法更能直接的反映企业价值，满足评估目的。因此本次选择市场法评估结果为交易资产的最终估值结果。

标的公司为游戏行业公司，上次评估时的评估基准日为 2013 年 6 月 30 日，当时国内公开市场上交易游戏公司股权的案例相对较少，难以获得足够数量的可比交易案例，使用市场法进行估值存在困难，因此采用了收益法的评估结果。

2013 年下半年至 2015 年间，国内公开市场上出现了一定数量的游戏资产收购交易案例，随着交易案例数量的增加，已基本符合以市场法进行评估的基础条件。因此，本次评估时采用市场法进行评估，与评估对象所处行业的交易发展情况、评估对象自身的特点是相符的。

综上，上游信息上次评估采用收益法、本次评估采用市场法具有合理性。

2、本次评估中上游信息预测利润相比前次交易中承诺利润有所下降的原因

本次评估时对上游信息目前主要的游戏产品《塔防三国志》和《回到三国志》历史年度的运营情况及未来的运营计划进行了了解。

截止评估基准日，《塔防三国志》（网页版）已经上线运营 36 个月，虽然《塔防三国志》目前进入了第四个年头的运营，但从游戏上线至今的运营情况来看，该游戏的流水表现依然较稳定，一直保持在很高的营收水平。这与该经典塔防类游戏的生命周期相对较长，上游信息塔防游戏产品运营经验丰富有一定的关系。

目前《塔防三国志》的核心玩家以忠诚度高的老玩家为主，核心玩家活跃程度依然较高，随着上游信息不断对游戏进行迭代开发和积极运营，提供更新的游戏版本，给玩家提供持续且有新意的游戏内容和娱乐体验，《塔防三国志》的营收情况预期变化会相对平稳，出现迅速下滑趋势的可能性相对较小。此外，《塔防三国志》运营团队在维稳现有玩家的同时，正在积极推进流失用户的回流工作，保证用户总量趋向稳定，使用户规模尽可能地保持在比较大的状态，避免收入出现迅速下滑风险。最后，上游信息正在接洽国内其他游戏联运平台，计划将这一款在腾讯开放平台上获取巨大成功的塔防类经典游戏，推广到国内其他联运平台，进一步推动和落实《塔防三国志》游戏的泛联运部署，这也将一定程度上有效地扩充游戏的新进用户和付费规模，为保持游戏流水提供支持。

如上分析，参考上游信息目前对《塔防三国志》的运营计划，《塔防三国志》的收入情况在未来一段时间内会是一个相对平稳之后缓慢下滑的状态，不会出现迅速下滑的情况。

截止评估基准日，《回到三国志》已经上线运营 12 个月，《回到三国志》是一款以三国题材为背景的角色扮演类游戏，结合了卡牌养成、回合制以及经典的

SLG 玩法，再加入“竞技场”、“武神台”等多种刺激玩家之间竞争的设计，其核心用户群构成定位于有良好的付费能力和付费习惯的 25-35 岁男性用户。根据上游信息对《回到三国志》自上线初期制定的运营策略，将先在腾讯开放平台运营该游戏，待版本调试成熟和收入相对稳定后，再接入国内其他的联运平台。根据 Analysys 易观智库发布的《中国网页游戏市场季度监测报告 2015 年第 1 季度》数据显示，虽然腾讯开发平台在网页游戏运营平台中份额领先，但市场占有率也仅为 30%-40%。随着《回到三国志》上线更多联运平台，通过覆盖更多的用户群体，增加新的盈利渠道，将对《回到三国志》游戏未来收入的平稳变化提供保证。

在具体评估工作时，考虑到未来随着上游信息上线游戏数量的增加，对老游戏在运营团队的精力和资源投入方面的影响，本次评估从谨慎角度出发，预计《塔防三国志》和《回到三国志》均将于 2016 年陆续结束运营。即在本次评估中，已经考虑到了《塔防三国志》和《回到三国志》两款游戏未来营收下降的风险。

上游信息目前在研游戏进展情况如下：

游戏产品	游戏类型	最新进展情况	预计上线时间
风暴英雄	3D 手游	上线前最后调整阶段，及上线前准备。	2015 年 8 月或 9 月
NGM	手游	上线前最后调整阶段，及上线前准备。	2015 年 8 月
冰火传奇	手游	产品 Debug 阶段，整合后整体调整。	2015 年 12 月
盟军守卫战	手游	产品开发中后期。	2015 年 10 月
二战霸业	页游	产品开发后期，Debug 阶段。	2015 年 8 月
Arale	手游	产品开发中后期。	2015 年 9 月或 10 月
银河战舰	手游	产品立项完成，正式研发中。	2016 年 1 月、2 月

由上表可见，上游信息正在研发中的新游戏绝大多数将于 2015 年年底之前陆续上线，新游戏的上线运营可以对上游信息目前的《塔防三国志》和《回到三国志》及其他游戏产品形成有效的支持、替代，将会对上游信息的业务持续发展提供保证。

综合考虑上游信息目前主要游戏产品《塔防三国志》和《回到三国志》的运营收入情况，筹备上线的在研新游戏的不确定性，评估师在谨慎预测的基础上，预计上游信息 2015 年、2016 年和 2017 年的净利润分别为 1.05 亿元、1.34 亿元和 1.50 亿元。本次预测上游信息未来的预测利润，相比前次收购 70%股权交易时交易对方当时做出的承诺利润，出现了一定程度的下降。

本次评估已考虑了上游信息前次交易中业绩承诺未实现的原因，具体评估时，结合目前上游信息的业务开展情况及最近两年的实际经营情况，对上游信息目前的产品发行及研发计划等参数，从谨慎角度出发进行了调整，因此导致了本次评估的 2015 年、2016 年盈利预测数据低于前次收购交易评估的盈利预测数据。本次评估作价是基于上游信息最新经营情况和盈利预测，合理反应了上游信息最新的股权价值。

3、本次上游信息评估中溢余性货币资金 10,521.51 万元的确认依据及合理性

本次评估确认 10,521.51 万元溢余性货币资金的依据如下：

1、评估对象上游信息由于历史年度的经营盈利情况较好，且未进行大额的利润分配，账面积累了金额较大的货币资金，截至评估基准日，上游信息账面货币资金共计 10,976.93 万元，超过了其正常生产经营所需。

2、本次评估采用市场法进行评估时，可比交易案例也均为游戏行业内的同类公司，该等可比案例账面的货币资金规模相对较小，主要用于日常生产经营所需，考虑到与可比案例资产配置的可比性，参考评估对象上游信息基准日前后的生产经营情况，估算了正常生产经营所需用的资金，并以此为基础进行比较分析，得到上游信息经营性股权的价值。在此基础上，将上游信息账面超过日常经营所需的货币资金作为溢余资产，在评估模型中予以加回。

通过上述方式确认上游信息的溢余性货币资金，既反映了上游信息历史经营积累所获得的、超过生产经营所需的货币资金量，也对上游信息正常生产经营所需用的资金进行了充分考虑，因此对评估中溢余性货币资金的确认是合理的。

（七）上游信息估值的公允性

2013年10月，上市公司公告了收购上游信息70%股权的重组交易（简称“前次收购交易”），前次收购交易于2014年3月通过审核，并于2014年4月完成股份交割，自此，上游信息成为上市公司控股70%的子公司。本次交易上市公司继续收购上游信息剩余的30%股权，收购完成后，上游信息将成为上市公司的全资子公司。

上游信息估值具备公允性，具体说明如下：

1、估值方法选择具备合理性

本次交易为上市公司收购上游信息剩余的30%股权。评估目的为股权收购，市场法能直接从投资者对游戏公司的认可程度方面反映企业股权的内在价值，且选取的案例无论从经营模式、业务结构，还是从行业地位、研发能力方面均与标的资产有较强的可比性，故在可比案例资料完备，市场交易公正公平的情况下，市场法更能直接的反映企业价值，满足评估目的。因此本次选择市场法评估结果为最终估值结果，评估方法的选择是合理的。

2、预测的谨慎性

2014年上游信息实现营业收入14,653.61万元，较2013年的营业收入10,604.59万元增加了38.18%，2014年上游信息实现净利润10,727.54万元，较2013年的净利润7,713.23万元增加了39.08%。在游戏市场竞争日益激烈、游戏产品盈利情况存在波动性等内外部因素影响的情况下，上游信息的业务仍然实现了较快的增长。本次评估时考虑了前次收购交易后市场环境及上游信息经营情况的变化，谨慎预测了上游信息未来的盈利情况。未来预测期内，上游信息预计2017年将实现净利润14,977.15万元，与上游信息2015年预计净利润10,489.95万元相比，年均增长率水平为19.49%，低于上游信息2014年39.08%的净利润增长水平，是较为谨慎的。

3、估值结果的合理性

（1）本次评估与前次收购交易评估结果的比较分析

本次评估时，上游信息股东全部权益的账面值为13,207.08万元，评估值为122,111.57万元，评估增值108,904.49万元，增值率824.59%。前次收购交易评

估时，上游信息股东全部权益的账面值为 3,144.89 万元，评估值为 122,883.16 万元，评估增值 119,738.27 万元，增值率 3807.40%。本次评估的评估结果增值率水平低于前次收购交易的增值率水平。

本次评估上游信息 100%股权评估值为 122,111.57 万元，以上游信息 2015 年度（本次评估基准日当年）预测净利润 10,489.95 万元进行测算，上游信息的 PE 倍数为 11.64 倍；如扣除 16,574.22 万元的溢余资产，则扣除后的上游信息的 PE 倍数仅为 10.06 倍。前次收购交易评估，上游信息 100%股权评估值为 122,883.16 万元，以上游信息 2013 年度（前次收购交易评估基准日当年）实际净利润 7,713.23 万元进行测算，上游信息的 PE 倍数为 15.93 倍；扣除 2,825.97 万元的溢余资产，则扣除后的上游信息 PE 倍数为 15.57 倍。本次评估的评估结果所对应的 PE 倍数水平也低于前次收购交易的 PE 倍数。

（2）与可比同行业上市公司的比较分析

标的公司上游信息主要从事网络游戏的开发和运营，A 股行业中，与标的公司相似可比的上市公司分别为游族网络、天神娱乐、顺荣三七、互动娱乐、中青宝、掌趣科技、昆仑万维、游久游戏。

截至评估基准日，相关可比上市公司市盈率情况如下所示：

证券代码	证券简称	市盈率	市净率
002174.SZ	游族网络	67.38	30.83
002354.SZ	天神娱乐	63.80	29.42
002555.SZ	顺荣三七	221.56	6.54
300043.SZ	互动娱乐	35.77	4.87
300315.SZ	掌趣科技	72.26	6.21
300418.SZ	昆仑万维	100.59	18.14
平均值		93.56	16.00

注：1、市盈率=股价/每股收益，其中：股价为 2015 年 5 月 31 日收盘价，每股收益为 2014 年年报公布数值。市净率取 2015 年 5 月 31 日的收盘价/截至 2015 年 3 月 31 日的每股净资产。以上计算结果取自 Wind 资讯。2、上述样本已剔除每股盈利为负的可比公司。

根据上表，截至评估基准日，可比上市公司平均市盈率为 93.56 倍，本次交易标的上游信息 30%股权评估值的市盈率（扣除溢余资产）为 10.06，显著低于同行业 A 股上市公司的市盈率，上游信息估值的市净率水平也低于可比上市公司平均市净率。

综上所述，本次评估所选取的评估方法合理，上游信息的评估结果与市场同类交易的估值水平匹配，本次评估作价是公允的。

三、董事会对本次交易评估事项的意见

（一）董事会对本次交易评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性以及评估定价的公允性的意见

公司董事会在充分了解本次交易的前提下，分别对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性、评估定价的公允性等事项发表如下意见：

1、评估机构的独立性

本次发行股份及支付现金购买资产的资产评估机构中联评估具有证券、期货相关资产评估业务资格，评估机构及其经办评估师与本公司、交易对方及标的公司之间除正常的业务往来关系以外，不存在其他关联关系，亦不存在现实的及预期的利益或冲突，评估机构具有充分的独立性。

2、评估假设前提的合理性

中联评估及其评估人员所设定的评估假设前提按照国家有关法规和规定执行、遵循了市场通用的惯例或准则、符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。

3、评估方法与评估目的的相关性

本次评估的目的是确定标的资产于评估基准日的市场价值，为本次重大资产重组提供价值参考依据。中联评估采用了资产基础法和市场法两种评估方法分别对标的资产价值进行了评估，并最终选择了市场法的评估值作为本次评估结果。

本次资产评估工作按照国家有关法规与行业规范的要求，遵循独立、客观、公正、科学的原则，按照公认的资产评估方法，实施了必要的评估程序，对标的资产在评估基准日的市场价值进行了评估，所选用的评估方法合理，与评估目的的相关性一致。

4、评估定价的公允性

本次发行股份及支付现金购买资产以标的资产的评估结果为基础确定交易价格，交易标的评估定价公允。

（二）标的资产估值依据的合理性分析

1、国家政策支持，网络游戏产业发展趋势良好

天马时空和上游信息为网络游戏开发和运营企业，隶属于网络文化产业。在国家政策层面，早已提倡大力发展文化产业、鼓励已上市文化企业做大做强：

2009 年 9 月，国务院发布《文化产业振兴规划》（国发[2009]30 号），提出将加大对文化产业的政策扶持力度，推动跨地区、跨行业联合或重组，尽快壮大企业规模，提高集约化经营水平，促进文化领域资源整合和结构调整；鼓励已上市文化企业通过公开增发、定向增发等再融资方式进行并购和重组，迅速做大做强。

2009 年 10 月，文化部发布《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》（文产发[2009]36 号），指出文化产业的发展方向和发展重点包括游戏产业，要求增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵；鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展，鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

2010 年 4 月，中共中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部等九部委联合发布《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》（银发[2010]94 号），鼓励已上市的文化企业通过公开增发、定向增发等方式进行融资和并购重组。

2011年3月,“十二五规划纲要”提出,要推动文化产业成为国民经济支柱产业,将文化产业上升为国家重大战略,为新时期加快文化产业发展指明了方向。

2011年10月,十七届六中全会通过了《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》,明确指出要,“培育一批核心竞争力强的国有或国有控股大型文化企业或企业集团,在发展产业和繁荣市场方面发挥主导作用。”鼓励有实力的文化企业跨地区、跨行业、跨所有制兼并重组,强调培育文化产业领域战略投资者。

由此可见,国家对文化创意产业的大力支持为天马时空和上游信息未来的发展提供了强有力的政策依据和保障。

在国家产业政策的大力支持下,标的公司从事的移动网络游戏和网页游戏行业保持了高速的行业增长。根据由中国音像与数字出版协会游戏工委(GPC)、CNG中新游戏研究(CNG)、国际数据公司(IDC)联合发布的《2014年中国游戏市场产业报告》,中国游戏市场(包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等)2014年实现销售收入1,114.8亿元,比2013年增长了37.7%;用户数量已经达到5.17亿人,比2013年增长了4.6%。2014年,中国移动游戏用户数量达到了3.58亿人,比2013年增长了15.1%;2014年中国移动游戏市场实际销售收入达到了274.9亿元人民币,比2013年增长了144.6%。在市场占有率方面,移动游戏市场占有率达到24%,比2013年上升10.5个百分点。2014年移动游戏行业依然处于快速上升阶段。上市公司积极在移动网络游戏领域布局,符合网络游戏行业的发展趋势。

政策的支持,行业的快速增长,为标的公司提供了广阔的盈利增长空间。

2、天马时空拥有超强的盈利能力

天马时空作为游戏行业中RPG细分游戏领域优秀的开发商,其对RPG游戏有着一套独到的核心玩法设计体系。天马时空凭借其领先的游戏设计理念,开发的《全民奇迹》移动网络游戏获得了巨大的成功。《全民奇迹》于2014年10月16日正式上线,2014年12月进入苹果畅销游戏榜前5名。截至2015年5月31日,《全民奇迹》共有注册用户2,486.85万人,累计充值金额156,727.44万元;

2015 年 5 月，月活跃用户 981.73 万人，月付费用户数 56.95 万人，月充值金额 39,058.15 万元。天马时空 2015 年 1-5 月实现净利润 9,943.89 万元，体现出了超强的盈利能力。

由于天马时空拥有强劲的盈利能力，具有领先的游戏开发技术，本次估值依据较为合理。

3、天马时空评估值相对于预估值上升的情况说明

天马时空采用市场法评估后的净资产（全部股东权益）价值为 335,043.71 万元，较预估值 225,940.00 万元上升 109,103.71 万元。

由于预评估基准日为 2014 年 12 月 31 日，当时天马时空游戏产品《全民奇迹》刚刚上线运营不久，虽然体现出了强大的盈利能力，但盈利的峰值以及盈利峰值保持的时间长度均较难准确预测，各方遵循谨慎性原则对天马时空的利润做出了较为谨慎的预期，预计天马时空 2015 年净利润为 1.58 亿元。

本次正式评估时，天马时空游戏产品《全民奇迹》已经累计运营 8 个月以上，其盈利能力远远超出预评估时所作的预期。天马时空 2015 年 1 至 5 月已实现净利润 9,943.89 万元，预计全年可实现净利润 2.11 亿元。

根据上述情况，天马时空本次交易评估值较预估值出现上升，主要是考虑到本次评估距离预评估时间较长，天马时空的经营状况发生了较大变化。同时，天马时空售股股东刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、赵勇、天马合力、金星投资承诺天马时空 2015 年、2016 年、2017 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 2.11 亿元、2.59 亿元、3.30 亿元，较预案对应年份的 1.58 亿元、1.96 亿元、2.46 亿元均有增加。

4、上游信息本次评估作价合理性说明

本次评估时，上游信息股东全部权益的账面值为 13,207.08 万元，评估值为 122,111.57 万元，评估增值 108,904.49 万元，增值率 824.59%。前次收购交易评估时，上游信息股东全部权益的账面值为 3,144.89 万元，评估值为 122,883.16 万元，评估增值 119,738.27 万元，增值率 3807.40%。

本次评估上游信息评估值为 122,111.57 万元，以上游信息 2015 年度（本次

评估基准日当年）预测净利润 10,489.95 万元进行测算，上游信息的 PE 倍数为 11.64 倍；如扣除 16,574.22 万元的溢余资产，则扣除后的上游信息的 PE 倍数仅为 10.06 倍。前次收购交易评估，上游信息评估值为 122,883.16 万元，以上游信息 2013 年度（前次收购交易评估基准日当年）实际净利润 7,713.23 万元进行测算，上游信息的 PE 倍数为 15.93 倍；扣除 2,825.97 万元的溢余资产，则扣除后的上游信息 PE 倍数为 15.57 倍。

本次评估作价，考虑了前次收购交易业绩承诺未实现的因素，谨慎预测了上游信息未来的盈利情况，因此本次评估增值率和 PE 水平低于前次收购交易的评估结果，本次评估作价具有合理性。

此外，上游信息作为上市公司控股 70%的子公司，在上市公司体系内协同发展，取得了稳定的业绩收入。本次收购上游信息少数股权，将实现上市公司对上游信息的全部控股，进一步强化上游信息与上市公司的整合协作，提升管理效率，保证上游信息及上市公司的业务实现稳定增长。

本次收购上游信息少数股权的作价，是充分考虑到了上游信息良好的盈利能力基础上给出的合理估值。

（三）后续经营过程中相关变化趋势及其对估值的影响

在未来的经营过程中，虽不能排除对互联网行业及文化产业政策、市场竞争、税收政策等方面出现不利变化，但互联网及文化产业的发展态势不会产生大的改变。

随着国家“提速降费”等支持互联网发展政策的推出，包括网络游戏在内的互联网产业将进一步获得发展的源动力。

本次交易完成后，互联网产业未来仍将保持持续发展的态势，上市公司未来将继续坚持发展自己的网络游戏主业，同时探索不同的产业未来发展方向，并拟采取可行措施，从而减少可能出现的给经营带来的不利影响。

（四）评估结果对关键指标的敏感性分析

本次评估采用市场法定价，采用的是 PE 指标，并通过 PEG 指标进行修正，

因此首年净利润和预期增长率为影响评估结论的主要因素。

1、首年营业利润变动对评估值的影响

以本次评估值为基准，假设未来承诺期预测增长率保持不变，标的资产估值对首年净利润变动的敏感性分析如下：

(1) 天马时空 80%股权估值

首年净利润变动率	估值（万元）	估值变动率
10%	294,377.15	9.83%
5%	281,206.06	4.91%
0	268,034.97	0.00%
-5%	254,863.88	-4.91%
-10%	241,692.79	-9.83%

(2) 上游信息 30%股权估值

首年净利润变动率	估值（万元）	估值变动率
10%	39,799.59	8.64%
5%	38,216.53	4.32%
0%	36,633.47	0.00%
-5%	35,050.41	-4.32%
-10%	33,467.35	-8.64%

2、承诺期预测利润增长率变动对评估值的影响

以本次评估估值为基准，假设首年净利润保持不变，标的资产估值对承诺期预测利润增长率变动的敏感性分析如下：

(1) 天马时空 80%股权估值

预测利润增长率变动率	估值（万元）	估值变动率
10%	278,629.34	3.95%
5%	273,306.05	1.97%

0	268,034.97	0.00%
-5%	262,816.11	-1.95%
-10%	257,649.46	-3.87%

(2) 上游信息 30%股权估值

预测利润增长率变动率	估值（万元）	估值变动率
10%	278,629.34	3.95%
5%	273,306.05	1.97%
0%	268,034.97	0.00%
-5%	262,816.11	-1.95%
-10%	257,649.46	-3.87%

(五) 本次交易作价公允性分析

1、本次交易标的资产的市盈率

本次交易中，天马时空 80%股权作价 267,760 万元，折合 100%股权作价 334,700 万元。根据天马时空 2015 年度预测净利润 21,098.26 万元，扣除溢余资产 5,766.46 万元后，天马时空的作价 PE 为 15.59。

上游信息 30%股权作价 36,364 万元，折合 100%股权作价 121,213.33 万元。根据上游信息 2015 年度预测净利润 10,489.95 万元，扣除溢余资产 16,574.22 万元后，上游信息的作价 PE 为 9.98。

2、可比同行业上市公司市盈率情况

标的公司天马时空和上游信息主要从事移动网络游戏、网页游戏的开发和运营，A 股行业中，与标的公司相似可比的上市公司分别为游族网络、天神娱乐、顺荣三七、互动娱乐、中青宝、掌趣科技、昆仑万维、游久游戏。

截至评估基准日，相关可比上市公司市盈率情况如下所示：

证券代码	证券简称	市盈率	市净率
002174.SZ	游族网络	67.38	30.83

002354.SZ	天神娱乐	63.80	29.42
002555.SZ	顺荣三七	221.56	6.54
300043.SZ	互动娱乐	35.77	4.87
300315.SZ	掌趣科技	72.26	6.21
300418.SZ	昆仑万维	100.59	18.14
平均值		93.56	16.00

注：市盈率=股价/每股收益，其中：股价为 2015 年 5 月 31 日收盘价，每股收益为 2014 年年报公布数值。市净率取 2015 年 5 月 31 日的收盘价/截至 2015 年 3 月 31 日的每股净资产。以上计算结果取自 Wind 资讯。

根据上表，截至评估基准日，可比上市公司平均市盈率为 93.56 倍，本次交易标的天马时空股权作价的市盈率（扣除溢余资产）为 15.59，上游信息股权作价的市盈率（扣除溢余资产）为 9.98，显著低于同行业 A 股上市公司的市盈率。

可比上市公司的平均市净率为 16 倍，天马时空市净率为 33.55，上游信息市净率为 7.93。天马时空于 2014 年 10 月正式推广运营其《全民奇迹》游戏开始，盈利能力才开始得以充分的体现，目前天马时空随着收入、净利润的快速增加，净资产也处于快速积累状态，随着经营时间的延续，天马时空的市净率将出现下降。同时，天马时空为轻资产企业，市净率无法完全客观反映其价值。上游信息市净率低于可比上市公司平均市净率，主要由于上游信息估值倍数较上市公司低所导致。

本次交易购买的天马时空 80%股权和上游信息 30%股权的交易价格合理，充分保证了本公司及全体股东的利益，不存在损害上市公司及其现有股东合法权益的情形。

3、结合可比交易的市盈率水平分析本次交易定价的公允性

本次交易定价过程中主要参考了 2013 年、2014 年多个 A 股上市公司收购网络游戏企业的案例，各项交易的具体估值情况如下：

单位：亿元

上市公司	收购的标的资产	评估基准日	交易价格	基准日当年市盈率	基准日下一年市盈率	基准日市净率
大唐电信	要玩娱乐 100%股权	2013/3/31	16.81	12.99	10.15	16.08
凤凰传媒	慕和网络 64% 股权	2013/5/31	3.10	11.00	9.17	11.51
天舟文化	神奇时代 100%股权	2013/6/30	12.54	14.56	10.44	22.01
华谊兄弟	银汉 50.88% 股权	2013/6/30	6.72	12.02	9.23	31.07
顺荣股份	三七玩 60%股 权	2013/7/31	19.20	14.55	10.67	26.86
梅花伞	游族信息 100%股权	2013/8/31	38.67	13.53	9.99	32.16
星辉车模	天拓科技 100%股权	2013/9/30	8.12	14.00	10.35	14.49
爱使股份	游久时代 100%股权	2013/12/31	11.80	29.94	11.80	62.06
巨龙管业	艾格拉斯 100%股权	2014/06/30	25.00	32.00	13.98	16.22
科冕木业	天神互动 100%股权	2013/12/31	24.51	17.57	13.17	7.78
世纪华通	天游软件 100%股权	2013/12/31	9.50	15.72	10.75	13.34
中文传媒	智明星通 100%股权	2014/3/31	26.60	17.61	13.17	28.72
大东南	游唐网络 100%股权	2014/3/31	5.63	12.50	9.62	24.31
天润控股	旭游网络 100.00%股权	2014/4/30	6.10	15.25	12.20	3.76
富春通信	上海骏梦 100%股权	2014/7/31	9.00	14.06	10.75	13.19
长城动漫	新娱兄弟 100%股权	2014/9/30	5.00	25.00	10.00	127.80
金亚科技	天象互动 100%股权	2014/12/31	22.00	17.00	10.00	15.52
宝诚股份	淘乐网络 100%股权	2014/12/31	8.13	17.77	12.50	20.81
平均值				16.61	10.88	26.89

注（1）：以上数据来源于上市公司并购案例的公告资料；

注（2）：慕和网络、三七玩、游久时代、智明星通、游唐网络、旭游网络、上海骏梦、

新娱兄弟、天象互动、淘乐网络选取的是其利润承诺数据；

注（3）要玩娱乐、神奇时代、游族信息、天拓科技、艾格拉斯、所采用的基准日当年净利润为预测数；游久时代、天神互动、天游软件、天象互动、淘乐网络所采用的基准日当年净利润为实现数；

注（4）市盈率=标的股权交易价格/（预测净利润*购买的股权比例）

注（5）市净率=标的股权交易价格/（净资产*购买的股权比例）

上述可比交易，基准日当年市盈率平均值为 16.61，市净率平均值为 26.89。本次交易，天马时空市盈率（扣除溢余资产）为 15.59，上游信息市盈率（扣除溢余资产）为 9.98；天马时空市净率为 33.55，上游信息市净率为 7.93。本次交易与可比交易的交易作价具有合理性。

四、独立董事对本次交易评估事项的意见

公司的独立董事对本次交易评估相关事项发表如下独立意见：

公司聘请的中联资产评估集团有限公司具有证券期货相关业务资格，评估机构的选聘程序合法、合规。评估机构及其经办资产评估师与公司、交易对方不存在关联关系，亦不存在现实或可预期的利益关系或冲突，具有充分的独立性。标的资产相关评估报告的评估假设前提符合有关法律法规，符合评估准则及行业惯例的要求，符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。本次资产评估的目的是确定标的资产截至评估基准日 2015 年 5 月 31 日的市场价值，作为本次交易标的资产的定价依据。中联资产评估集团有限公司综合考虑各种影响因素，分别采用市场法和资产基础法两种方法对天马时空、上游信息股东全部权益进行整体评估，然后加以校核比较。考虑不同评估方法的适用前提和满足评估目的，本次选用市场法评估结果作为最终评估结论。本次评估工作符合法律法规、评估准则及行业规范的要求，遵循了独立、客观、公正、科学的原则，评估方法与评估目的的相关性一致。标的资产的交易价格参考评估机构的最终资产评估结果作为定价依据，经交易各方协商一致确定的，定价公允、合理，不会损害公司及股东特别是其他中小股东利益。

第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容

一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空

（一）合同主体与签订时间

2015年8月11日，本公司与刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇签订了《发行股份及支付现金购买资产协议》。

（二）本次交易方案

各方同意，本次交易项下，上市公司应以发行股份及支付现金方式，购买刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇合计持有的天马时空80%股权，即本次交易项下的标的资产。本次交易实施完成后，上市公司应持有天马时空80%股权，天马时空成为上市公司的控股子公司。

（三）本次交易对价

根据中联资产评估集团有限公司以2015年5月31日作为评估基准日出具的中联评报字[2015]第931号《北京掌趣科技股份有限公司拟以发行股份及现金支付方式购买北京天马时空网络技术有限公司股权评估项目资产评估报告》，天马时空股东全部权益截至评估基准日的评估价值为335,043.71万元。各方确认，经各方充分协商后一致同意，在参考前述评估结果基础上确定天马时空80%股权的交易价格为267,760万元。

交易对方每一方所获交易对价具体如下：

转让方	对价金额 (万元)	对价现金的 金额(万元)	对价股份的 金额(万元)
刘惠城	128,939.8689	42,257.8313	86,682.0376
杜海	5,315.2204	1,415.5256	3,899.6948
李少明	5,315.2204	1,415.5256	3,899.6948

天马合力	14,728.1419	3,922.3307	10,805.8112
邱祖光	73,774.9008	19,647.3904	54,127.5104
金星投资	32,732.4785	8,717.1621	24,015.3164
赵勇	6,954.1691	6,954.1691	-
合计	267,760.0000	84,329.9348	183,430.0652

（四）发行股份及认购

1、发行对象及认购方式

发行对象为刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资，刘惠城以其所持目标公司股权中的 67.23%部分，作为对价，认购新增股份；杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资分别以所持目标公司全部股权中的 73.37%部分，作为对价，认购新增股份。

2、定价基准日及发行价格

定价基准日为上市公司第二届董事会第三十五次会议决议公告日，即 2015 年 7 月 20 日。

经各方协商一致并确定，本次发行的发行价格为 11.54 元/股，不低于本次交易定价基准日前 20 个交易日上市公司股票交易均价的 90%（交易均价的计算公式为：本次发行的定价基准日前 20 个交易日上市公司股份交易均价=定价基准日前 20 个交易日上市公司股份交易总额÷定价基准日前 20 个交易日上市公司股份交易总量）。

在定价基准日至发行日期间，如上市公司实施派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对发行价格进行相应调整。

3、发行数量

上市公司在本次交易项下发行的股份总数=∑刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资所持标的资产交易价格中对价股份的金额÷发行价格，每一发行对象计算结果不足一股的尾数舍去取整。按照对价股份交易金额 183,430.0652 万元计算，该等发行的股份总数为 158,951,526 股，且该等发行股

份数量尚需经中国证监会核准。

在定价基准日至发行日期间，上市公司如有其他除权、除息事项，发行数量也将根据发行价格的情况进行相应处理。

4、锁定期和解禁安排

(1) 法定锁定期承诺

① 根据《公司法》、《证券法》及《重组办法》等有关规定并经各方同意并确认，刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资对本次交易项下取得的对价股份，特作出如下基本承诺：

其在本次发行中认购取得的对价股份，自发行结束日起 12 个月内不得转让；但是，若截至其取得本次发行的股份时，其用于认购股份的资产持续拥有权益的时间不足 12 个月，则相应取得的对价股份，自发行结束日起 36 个月内不得转让。

② 为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性，在 12 个月法定锁定期届满后，其各自所持的对价股份应按如下比例分期解锁：

交易对方	本次交易中认购的对价股份数（股）	第一期可解锁股份比（%）	第二期可解锁股份比（%）	第三期可解锁股份比（%）
刘惠城	75,114,417	35	35	30
李少明	3,379,284	35	35	30
杜海	3,379,284	35	35	30
邱祖光	46,904,255	35	35	30
天马合力	9,363,787	35	35	30
金星投资	20,810,499	35	35	30
合计	158,951,526	35	35	30

上述各期可解锁股份的具体可解锁时间如下：

第一期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、且标的资产 2015 年《专项审核报告》披露后解禁；

第二期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、且标的资产 2016 年《专

项审核报告》披露后解禁；

第三期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、标的资产 2017 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2017 年年度报告公告后解禁。

③ 如刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资中任何一方认购的全部或部分对价股份适用 36 个月的法定锁定期，则该等股份于该锁定期届满、且标的资产 2017 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2017 年年度报告公告后一次性解禁。

（2）其他承诺

① 上述法定锁定期届满后，如转让方中的自然人担任上市公司的董事、监事及高级管理人员，该等自然人还需根据中国证监会及深交所的相关法律规定执行作为董事、监事、高级管理人员需要进一步履行的限售承诺。

② 本次交易实施完成后，刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的上市公司股份，亦应遵守上述约定。

5、上市安排

本次交易项下发行的新增股份将申请在深交所创业板上市交易。

6、如根据本协议约定，刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资中任何一方对上市公司发生股份补偿义务的，则该义务承担方当年实际可转让股份数应为本协议中“锁定期和解禁安排”所对应的当年可解禁的股份数的最大数额扣减当年应补偿股份数量之差，如扣减后实际可转让股份数量小于或等于 0 的，则该义务承担方当年实际可转让股份数为 0。

（五）现金对价及支付安排

1、上市公司分 4 期向刘惠城支付现金对价

刘惠城转让天马时空 36.1%股权的对价为 128,939.8689 万元；其中，

86,682.0376 万元获股份支付，于发行结束日一次性支付完成； 42,257.8313 万元获现金支付，以本次交易生效为前提条件，分四期支付如下：

第一期：刘惠城所持有的天马时空全部股权过户至上市公司名下，且上市公司本次交易的配套募集资金到账后 10 个工作日内或股权过户后 6 个月内（两者以较早发生者为准），刘惠城需向上市公司出具付款通知函（需根据后附放款通知函（模板）填写，下同），上市公司在收到上述金额的付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 60%部分；

第二期：上市公司在指定媒体披露 2015 年天马时空《专项审核报告》后，刘惠城需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到上述金额的付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 20%部分；

第三期：上市公司在指定媒体披露 2016 年度天马时空《专项审核报告》后，刘惠城需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到上述金额的付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 15%部分；

第四期：上市公司在指定媒体披露 2017 年度天马时空《专项审核报告》、《减值测试报告》后，刘惠城需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到上述金额的付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的剩余 5%部分。

2、上市公司分 4 期向杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇支付现金对价

杜海转让天马时空 1.62%股权的对价为 5,315.2204 万元；其中，3,899.6948 万元获股份支付，于发行结束日一次性支付完成；1,415.5256 万元获现金支付，以本次交易生效为前提条件，分四期支付。

李少明转让天马时空 1.62%股权的对价为 5,315.2204 万元；其中，3,899.6948 万元获股份支付，于发行结束日一次性支付完成；1,415.5256 万元获现金支付，以本次交易生效为前提条件，分四期支付。

天马合力转让天马时空 4.5%股权的对价为 14,728.1419 万元；其中，10,805.8112 万元获股份支付，于发行结束日一次性支付完成；3,922.3307 万元获现金支付，以本次交易生效为前提条件，分四期支付。

邱祖光转让天马时空 22.54%股权的对价为 73,774.9008 万元；其中，54,127.5104 万元获股份支付，于发行结束日一次性支付完成；19,647.3904 万元获现金支付，以本次交易生效为前提条件，分四期支付。

金星投资转让天马时空 10%股权的对价为 32,732.4785 万元；其中，24,015.3164 万元获股份支付，于发行结束日一次性支付完成；8,717.1621 万元获现金支付，以本次交易生效为前提条件，分四期支付。

赵勇转让天马时空 3.61%股权的对价为 6,954.1691 万元，全部由现金支付，以本次交易生效为前提条件，分四期支付。

上述分期情况具体如下：

第一期：天马时空全部股权过户至上市公司名下，且上市公司本次交易的配套募集资金到账后 10 个工作日内或股权过户后 6 个月内（两者以较早发生者为准），上述交易对方需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到上述金额的付款通知函后 10 个工作日内向杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇支付其应获得的现金对价的 45%部分；

第二期：上市公司在指定媒体披露 2015 年天马时空《专项审核报告》后，杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到上述金额的付款通知函后 10 个工作日内支付杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇应获得的现金对价的 30%部分；

第三期：上市公司在指定媒体披露 2016 年度天马时空《专项审核报告》后，杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到上述金额的付款通知函后 10 个工作日内支付剩余杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇应获得的现金对价的 15%部分；

第四期：上市公司在指定媒体披露 2017 年度天马时空《专项审核报告》、《减值测试报告》后，杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇需向上市公司出具付款通知函，上市公司在收到上述金额的付款通知函后 10 个工作日内支付杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资、赵勇应获得的现金对价的剩余 10%部分。

（六）标的资产的交割及期间损益

本次交易经中国证监会核准后，各方应尽快协商确定标的资产的交割事宜。自本协议生效日起 35 个工作日内，全体交易对方应负责完成标的资产过户的工商变更登记手续，上市公司应提供必要的文件和帮助。全体交易对方持有的标的资产过户至上市公司名下之日，为本次交易的资产交割日。自资产交割日（包含当日）起，标的资产的风险、收益与负担自全体交易对方转移至上市公司。为避免疑义，标的资产对应的资产交割日前天马时空的滚存未分配利润，在资产交割日后亦应归属于上市公司所有。

各方同意，标的资产交割后，上市公司可适时提出对天马时空进行审计，确定评估基准日至资产交割日的相关期间内标的资产的损益。该等审计应由各方共同认可的具有证券期货业务资格的会计师事务所完成。

各方同意，自评估基准日至资产交割日，标的资产如实现盈利，或因其他原因而增加的净资产的部分归上市公司所有；如发生亏损，或因其他原因而减少的净资产部分，在上述审计报告出具后 5 个工作日内，由全体交易对方中每一方按照本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占其合计持有的天马时空出资额的比例，以现金方式分别向天马时空全额补足。

各方同意，上市公司应在资产交割日后尽快完成且最晚不超过资产交割日后 3 个月内向深交所和登记结算公司申请办理相关对价股份分别登记至交易对方名下的手续，全体交易对方应提供必要的文件及帮助。

各方同意，如遇税务机关、工商管理局、证券登记结算公司、证券交易所等相关政府部门及办公机构原因导致资产交割手续未在上述限定期限内完成的，各方应同意给予时间上合理地豁免，除非该等手续拖延系因一方故意或重大过失造成。

（七）盈利补偿

1、承诺期及补偿义务人

各方同意，本次交易项下标的资产相关盈利情况的承诺期为 2015 年度、2016

年度、2017 年度。该等盈利承诺的补偿义务人为刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光 and 金星投资。

2、承诺利润

刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资承诺，于上述承诺期内，天马时空实现的净利润分别不低于 2.11 亿元、2.59 亿元、3.30 亿元。

各方同意，天马时空于承诺期内实际实现的净利润按照如下原则计算：

（1）天马时空的财务报表编制应符合《企业会计准则》及其他法律、法规的规定并与上市公司会计政策及会计估计保持一致；

（2）除非法律法规规定或上市公司在法律允许的范围内改变会计政策、会计估计，否则，承诺期内，未经天马时空董事会批准，不得改变天马时空的会计政策、会计估计；

（3）净利润指天马时空合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润；

（4）在符合前述约定的前提下，以下费用可不计算为天马时空的费用：①与本次交易有关的、上市公司支付的费用和成本，包括律师费、审计费、评估费、财务顾问费用等；②由于会计上确认企业合并而导致的相关的折旧、摊销和减值。

3、盈利补偿安排

如天马时空在承诺期内未能实现承诺净利润，则上市公司应在承诺期内各年度《专项审核报告》公开披露后 10 个工作日内，依据本协议约定的有关公式计算并确定补偿义务人当期需补偿的现金金额及股份数量，并向补偿义务人发出书面通知，要求其按照盈利补偿有关约定履行补偿义务。当期期末应补偿金额按照如下方式计算：

当期期末应补偿金额=（截至当期期末累积承诺净利润数-截至当期期末累积实现净利润数）÷补偿期限内各年的承诺净利润数总和×267,760 万元-已补偿金额

如刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资当年度需向上市公

司承担补偿义务的，则其应先以其各自在本次交易中尚未获付的对价现金补偿，不足部分以其各自因本次交易取得、但尚未出售的对价股份进行补偿，仍不足的部分由其以自有现金补偿。具体补偿方式如下

(1) 以上市公司尚未向刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资支付的现金对价，按照本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占其合计持有的天马时空出资额的比例冲抵；

(2) 刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资中每一方各自所获对价现金未支付部分不足补偿的，由其以本次交易取得的、尚未出售的对价股份进行补偿。具体如下：

① 当年应补偿股份数量的计算公式为：当年应补偿股份数量=（当期应补偿金额-当期已补偿现金金额）/对价股份的发行价格，其中每一方的当期应补偿金额由当期期末应补偿金额按照本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占补偿义务人各方合计持有的天马时空出资额的比例计算得出。

② 上市公司在承诺期内实施转增或股票股利分配的，则补偿股份数量相应调整为：补偿股份数量（调整后）=当年应补偿股份数×（1+转增或送股比例）

③ 上市公司就补偿股份数已分配的现金股利应作相应返还，计算公式为：返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应补偿股份数量。

④ 在按上述方式计算得出并确定刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资中每一方当年需补偿的股份数量后，上市公司将以总价人民币 1 元的价格，在 30 日内进行定向回购并予以注销。

(3) 按照以上方式计算出的补偿金额仍不足以补偿的，差额部分由刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资中每一方以自有或自筹现金或上市公司认可的其他方式向上市公司全额补偿。

(4) 无论如何，现金补偿与股份补偿总计不应超过 267,760 万元。在每年计算的应补偿金额少于或等于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的金额不冲回。

4、减值测试及补偿

在承诺期届满后三个月内，上市公司应聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求，对标的资产天马时空 80%股权出具《减值测试报告》。除非法律有强制性规定，否则《减值测试报告》采取的估值方法应与《评估报告》保持一致。如：标的资产期末减值额>已补偿现金+已补偿股份总数×对价股份的发行价格，则刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资应按照本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占其合计持有的天马时空出资额的比例，对上市公司另行补偿。

补偿时，先以本次交易项下刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资各自尚未用于补偿的对价现金进行补偿，不足部分以其本次交易取得的、尚未出售的对价股份进行补偿，仍不足的部分以其自有或自筹现金或上市公司认可的其他方式向上市公司全额补偿。

因标的资产减值应补偿金额的计算公式为：应补偿的金额=期末减值额-在承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付的补偿额。无论如何，标的资产减值补偿与盈利承诺补偿合计不应超过 267,760 万元。

（八）奖励对价

各方同意，根据天马时空在本次交易后的盈利实现情况，对本次交易的标的资产交易价格，作出估值调整安排如下：

如天马时空在承诺期内累计实现的净利润总和高于承诺期承诺利润的总和，则增加如下：

标的资产交易价格增加数=（承诺期累计实现净利润总和—承诺期累计承诺净利润总和）×80%×2

就上述标的资产交易价格增加数，由上市公司以非公开发行股份的方式、按照刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资于本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占其合计持有的天马时空出资额的比例分别支付。上市公司无需为上述标的资产交易价格增加数向赵勇支付。

无论如何，上述标的资产交易价格增加数合计不超过 36,000 万元。承诺期

内天马时空因股权收购等资本性并购而产生的利润不计入上述的“净利润总和”。

就上市公司因支付标的资产交易价格增加数而需非公开发行股份事宜，上市公司应不迟于承诺期届满后 2 年内另行召集召开董事会、股东大会审议通过非公开发行预案后，向中国证监会或届时的有权监管部门提交发行申请，经监管部门核准及公开披露后予以实施。

如上市公司未能在 2020 年 1 月 25 日之前以发行股份方式向刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资支付上述标的资产交易价格增加数，则上市公司应在该两年期限届满后 60 天内向刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资以现金方式支付上述标的资产交易价格增加数的 80%，剩余 20% 上市公司无需再行支付。

如上述拟发行的股份因届时证监会等相关主管机关要求需要被设定锁定期的，则刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资有权要求上市公司最迟在该两年期限届满后 60 天内向其以现金方式支付上述标的资产交易价格增加数全额的 80%，剩余 20% 上市公司无需再行支付。为明确起见，如上述拟发行的股份无需被设定锁定期的，刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资不享有要求上市公司以现金方式支付标的资产交易价格增加数的权利。

（九）过渡期安排及本次交易完成后的整合

1、刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光、金星投资和赵勇同意且承诺，过渡期内，除非已获得上市公司同意，全体交易对方将促使目标公司按照正常经营过程和以往的一贯做法进行经营，并作出商业上合理的努力保证所有重要资产的良好运作。此外，未经上市公司事先书面同意，全体交易对方各方作为连带责任方保证自身及目标公司不进行下述事项：

（1）转让所持目标公司全部或部分股权、通过增减资等方式变更目标公司股东股权比例，或与任何第三方谈判、磋商与此相关的合作或交易；

（2）停止经营主营业务、变更经营范围或主营业务、扩张非主营业务或在正常业务过程之外经营任何业务；

- (3) 变更股权比例（包括增资、或减资）；
- (4) 任免目标公司总经理及其他高级管理人员；
- (5) 变更核心团队的薪酬及福利、员工激励方案；
- (6) 制定与任何员工相关的利润分享计划；
- (7) 购买、出售、租赁或以其他方式处置任何资产，但在正常业务过程中发生的除外；
- (8) 转让、许可或以其他方式处分知识产权，但目标公司游戏产品代理或联运中涉及的知识产权许可使用除外；
- (9) 改变决策机构（包括董事会）的规模、代表分配和表决机制；
- (10) 向股东分配红利或其他任何形式的分配；
- (11) 修改、终止、重新议定已存在的重大协议，在正常经营过程中按以往一贯做法作出的除外；
- (12) 终止、限制或不作出商业上合理的努力续办或维持任何重大许可；
- (13) 主动或同意承担重大金额的义务或责任（实际或有的），在正常经营过程中按以往的一贯做法发生的除外；
- (14) 为非关联第三方提供保证、抵押、质押或其他担保；
- (15) 向任何董事、管理人员、雇员、股东或其各自的关联公司或为了前述任何人的利益，提供或作出任何重大承诺，向其提供任何重大贷款、保证或其它信贷安排；
- (16) 交易对方中任何一方质押、出售、或同意出售、质押其各自所拥有目标公司的全部或部分股权；
- (17) 设立除正在设立过程中的上海子公司外的子公司，或与第三方开展合资、合伙或其他形式的资本合作；
- (18) 在正常经营过程之外出售、转让、许可或以其他方式处分在本协议订

立之日使用中的任何涉及重大金额的资产或权利，或在其上设立他方权利；

(19) 和解或妥协处理任何重大的税务责任，而且有理由预期上市公司会因此受到重大不利影响；

(20) 进行任何与天马时空股权相关的重大收购、兼并、资本重组有关的谈判或协商，或与任何第三方就该等重大交易达成任何协议；

(21) 不按照以往的一贯做法维持其账目及记录。

2、在资产交割日前，全体交易对方应对标的资产以审慎尽职的原则行使股东权利、享有相关资产权益、履行义务并承担责任。如果全体交易对方中任何一方或天马时空在相关重要方面未遵守或未满足其应依照本协议遵守或满足的任何约定、条件或协议，全体交易对方中任何一方均有义务在知悉该等行为或事件后尽快通知上市公司，并应以书面形式适当、及时地向上市公司就天马时空自本协议签署日以来到资产交割日期间发生的、可能导致本协议附件四中的声明和保证在重大方面不准确或不真实的事件发出书面通知。

3、各方同意，交割日后，天马时空的公司治理结构应安排如下：

(1) 天马时空董事会由 7 人组成，上市公司可提名或委派 4 名董事，刘惠城、杜海、李少明可共同提名或委派 2 名董事，另外 1 名董事由天马时空交割日后的两家股东另议。天马时空董事长由上市公司委派的董事担任；在刘惠城、杜海、李少明提名或委派的董事候选人具备《公司法》规定的董事任职资格的前提下，上市公司应保证该等董事候选人将由天马时空股东会选举为天马时空董事。天马时空董事会决议由全体董事半数以上通过后生效，但聘任或解聘天马时空总经理、副总经理及其高级管理人员应包含刘惠城、杜海、李少明共同提名的至少 1 名董事同意。

(2) 在天马时空 80%股权的 2017 年度《专项审核报告》及《减值测试报告》出具前，天马时空董事会按照《公司法》的规定聘任刘惠城为总经理。总经理享有如下职权：

①主持天马时空日常运营工作，组织实施董事会决议；

- ②决定天马时空日常运营过程中的游戏产品规划、研发、营销、运营计划；
- ③拟定并向董事会报送天马时空管理层薪酬福利标准和方案；
- ④拟定并向董事会报送天马时空年度财务预算方案、决算方案；
- ⑤组织实施天马时空年度经营计划和投资方案；
- ⑥提请聘任或者解聘公司副总经理；
- ⑦决定聘任或者解聘董事会决策权限以外的天马时空员工；
- ⑧单笔不超过 300 万元的业务合同、协议（包括但不限于采购、销售、代理、广告、推广、合作等）的签署、变更和解除；
- ⑨批准所有与天马时空《章程》规定没有冲突的天马时空内部组织机构的内部设置；
- ⑩ 在董事会批准预算范围内确定和调整员工工资、补贴、绩效奖、留任奖金或任何形式的激励报酬；

α 《公司法》和天马时空《章程》规定的经理的所有职权。

超出上述总经理权限范围的事项，应提交董事会决策或由董事会在法律允许的范围内授权董事长决策。上市公司应确保其委派的董事长在收到前述提交的事项之日起 2 个工作日内召集董事会并将相关决策告知总经理。

（3）上市公司委派或任命天马时空的财务负责人，该等人员直接向上市公司汇报工作，接受上市公司垂直管理，其薪酬由上市公司支付。天马时空的财务部门其他人员由总经理任免。

（4）天马时空的核心团队将按以下方式安排：

①每一核心团队成员应在资产交割日前与天马时空签订符合上市公司规定条件的不短于 5 年期限的劳动合同；

②每一核心团队成员应在资产交割日前与天马时空签订上市公司合理满意的竞业禁止协议，其天马时空服务期间及离开天马时空后两年内不得从事与天马时空相同或竞争的业务；

③任一核心团队成员在与天马时空签订的劳动合同期限内，不得在上市公司及其控股子公司之外的公司或企业中担任任何职务；

④任一核心团队成员如有违反天马时空规章制度、失职或营私舞弊损害天马时空利益等情形并符合《劳动合同法》规定的解除劳动合同条件的，天马时空应解除该等人员的劳动合同；

⑤除上述约定外，上市公司对天马时空其他高级管理人员如有调整计划的，将依照有关法律法规、天马时空《公司章程》规定做出。

4、各方同意并确认，标的资产交割后，天马时空作为依法设立并有效存续、具有独立法人主体资格的境内有限责任公司的性质未发生任何改变。因此，天马时空的所有档案资料及印鉴仍由其自行保管，但天马时空应根据上市公司要求向其提供所有档案资料以供其查阅。标的资产交割后，天马时空成为上市公司控股子公司，天马时空应当遵守法律、法规、规范性文件规定的关于上市公司子公司的管理制度。

5、在资产交割日后任何时间，若因资产交割日之前既存的事实或状态导致天马时空出现诉讼、任何债务、或有债务、应付税款、行政处罚、违约责任、侵权责任及其他责任或损失且未在天马时空资产交割日时的财务报表上体现、或上述情形虽发生在资产交割日前但延续至资产交割日后且未在天马时空资产交割日时的财务报表上体现，全体交易对方中任何一方均有义务在接到上市公司书面通知之日起 10 个工作日内负责处理，若因此给天马时空造成任何损失，全体交易对方应就标的资产对应部分的损失金额，按照本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占其合计持有的天马时空出资额的比例向天马时空作出全额补偿，若因此给上市公司造成任何损失，全体交易对方应按前述比例向上市公司作出全额补偿。

6、在本协议约定的盈利补偿承诺期届满后，若因承诺期既存的事实或状态（该等事实或状态已经上市公司认可或天马时空董事会认可或审议通过的除外）导致天马时空出现诉讼、任何债务、或有债务、应付税款、行政处罚、违约责任、侵权责任及其他责任或损失且未在天马时空承诺期届满时的财务报表上体现，或上述诉讼虽发生在承诺期但延续至承诺期之后且未在天马时空承诺期届满时的

财务报表上体现，刘惠城、杜海、李少明、天马合力、邱祖光和金星投资应就标的资产对应部分的损失金额，按照本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占其合计持有的天马时空出资额的比例向天马时空作出全额补偿。

（十）本次交易实施的先决条件

各方同意，本协议的生效以及本次交易的实施取决于以下先决条件的全部成就及满足：

- 1、本协议经各方依法签署；
- 2、上市公司股东大会审议通过本次交易；
- 3、中国证监会核准本次交易。

各方同意，为促使上述先决条件之成就或为履行相关报批手续，各方可签署包括但不限于补充协议在内的进一步法律文件，该等法律文件为本协议不可分割的组成部分，与本协议具有同等法律效力。

各方应尽其最大合理努力促使上述先决条件在上市公司股东大会审议通过本次交易的决议有效期内实现。

若上述先决条件不能在上市公司股东大会审议通过本次交易的决议有效期内成就及满足，致使本次交易无法正常履行的，协议任何一方不追究协议其他方的法律责任，但故意或严重过失造成先决条件未满足的情况除外。

（十一）协议的变更和解除

本协议于各方签署后成立，经上市公司董事会、股东大会分别审议通过，并经中国证监会核准后即生效。

本协议项下约定的各方的权利义务全部履行完毕方可视为本协议最终履行完毕。

除本协议另有约定外，各方一致同意解除本协议时，本协议方可以书面形式解除。

过渡期内，全体交易对方保证天马时空不进行下述事项，否则上市公司有权单方解除本协议、终止本次交易：

- 1、未经上市公司书面同意，天马时空解聘核心团队的成员、或核心团队的成员辞职（合称“离职”）人数超过 2 名（包含本数）的；
- 2、天马时空因游戏产品侵犯任何第三方知识产权导致被侵权方向天马时空提起任何诉讼；
- 3、因重大诉讼、仲裁、行政处罚事项而导致天马时空承担或合理预期须承担赔偿责任、补偿、罚款金额超过 300 万元，或者导致天马时空须承担吊销证照、停业的非经济责任；
- 4、上市公司发现全体交易对方中任何一方或天马时空存在重大未披露事项或存在未披露重大或有风险，导致天马时空无法继续正常经营或导致本次交易合理预期无法获得中国证监会审核批准的。

（十二）违约责任及补救

1、本协议任何一方存在虚假不实陈述的情形及/或违反其声明、承诺、保证，不履行其在本协议项下的任何责任与义务，即构成违约。违约方应当根据守约方的要求继续履行义务、采取补救措施或向守约方支付全面和足额的赔偿金。

2、若因本协议任何一方不履行本协议项下有关义务或不履行中国法律规定的有关强制性义务，其结果实质性地导致本协议不能生效或交割不能完成，则该违约方需向守约方支付 10,000 万元作为违约赔偿金。本条款的违约情形系本协议项下的根本违约，对于交易对方而言，指对本协议中“标的资产的交割及期间损益”、“过渡期安排及本次交易完成后的整合”、“乙方的声明、保证与承诺”相关条款的根本违约；对于上市公司而言，包括对本协议“标的资产的交易价格”、“本次交易项下发行股份及认购”中相关条款的根本违约。

3、本次交易实施的先决条件满足后，如刘惠城、杜海、李少明中的任意一人违反本协议前述任职期限承诺，则该违约方应按照如下规则向上市公司进行赔偿或补偿，除非获得上市公司的书面豁免：

(1) 自资产交割日起任职期限不满 18 个月的，违约方应将其于本次交易所获全部对价金额的 100%作为赔偿金支付给上市公司。赔偿执行方式：该违约方因本次交易取得的、尚未出售的股份对价由上市公司以 1 元回购并注销，仍有不足的，该违约方以现金赔偿。上市公司尚未向其支付的现金对价无需支付。

(2) 自资产交割日起任职期限已满 18 个月不满 36 个月的，违约方应将其于本次交易所获全部对价金额的 50%作为赔偿金支付给上市公司。赔偿执行方式：上市公司可首先从尚未向该违约方支付的现金对价中冲抵，不足部分以该违约方因本次交易取得的、尚未出售的股份对价赔偿（由上市公司以 1 元回购并注销），仍有不足的，该违约方以现金赔偿。

(3) 资产交割日起任职期限已满 36 个月不满 60 个月的，违约方应将其于本次交易所获全部对价金额的 25%作为赔偿金支付给上市公司。赔偿执行方式与前述约定相同。

(4) 资产交割日起任职期限已满 60 个月的，无须承担违约责任。

各方确认，刘惠城、杜海、李少明中有一人或多人丧失或部分丧失民事行为能力、被宣告失踪、死亡或被宣告死亡而当然与上市公司或目标公司终止劳动关系的，不视为其违反任职期限承诺。此外，各方同意，未经刘惠城书面同意，目标公司不应在资产交割日后 36 个月内解聘刘惠城、杜海、李少明中任意一人。为避免疑问，全体交易对方中一人或多人违反本条约定，其他方不承担连带责任。

各方同意，天马合力应制定切实可行的合伙协议保障其合伙人持续、稳定、和谐、高效的团队合作，天马合力的合伙协议等对合伙企业、合伙人的约束性文件应明确：天马合力的合伙人中任意一人与目标公司终止劳动关系的，应视为自动退伙并由天马合力的普通合伙人或其指定的其他有限合伙人回购退伙人的财产份额。有关合伙人退伙、入伙、合伙人转换或合伙协议修订事项，天马合力应于知道或应当知道相关事项发生之日起 5 日内通知上市公司。

4、本次交易实施的先决条件满足后，如刘惠城、杜海、李少明或核心团队中任意一人违反协议约定的不竞争承诺、声明和义务的，其应将其于本次交易所获全部对价金额的 20%作为赔偿金支付给上市公司。为避免疑问，刘惠城、杜

海、李少明或核心团队中一人或多人违反本条约定,其他人均承担无限连带责任。

5、本次交易实施的先决条件满足后,上市公司未能按照本协议约定的付款期限、付款金额向交易对方支付现金对价或股份对价的,每逾期一日,应以应付未付金额为基数,按照中国人民银行公布的同期贷款利率上浮 10%计算并支付,但由于交易对方的原因导致逾期付款的除外。

6、各方同意,本次交易实施的先决条件满足后,全体交易对方中任何一方违反本协议的约定,未能按照本协议约定的期限办理完毕标的资产交割,每逾期一日,应以标的资产的交易价格为基数按照中国人民银行公布的同期贷款利率上浮 10%利率计算并支付,但由于上市公司的原因导致逾期交割的除外。

7、除本协议另有约定外,协议任何一方违反本协议中约定的承诺与保证的,应当赔偿守约方包括但不限于直接经济损失及可得利益在内的全部损失,但不得超过违反协议一方订立协议时预见到或者应当预见到的因违反协议可能造成的损失。

(十三) 核心团队成员名单

序号	姓名	身份证号码	现任职务
1	刘惠城	13010619771205*****	CEO
2	刘连成	13062719840803*****	经理助理
3	杜海	13072919850124*****	客户端资深工程师
4	李少明	13063419840807*****	运维/运营经理
5	邱腾熙	35012219810222*****	总裁
6	高晓辉	41018519870327*****	美术经理
7	沈志祥	32128119900319*****	产品经理

二、《发行股份购买资产协议》主要内容——上游信息

(一) 合同主体与签订时间

2015 年 8 月 11 日,本公司与刘智君签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》。

（二）本次交易方案

双方同意，本次交易项下，上市公司应按照本协议约定的条件和条款，向刘智君发行股份购买其持有的上游信息 30%股权；刘智君应按照本协议约定的条件和条款，向上市公司转让该等标的资产。本次交易完成后，上市公司持有上游信息 100%股权，上游信息成为上市公司的全资子公司。

（三）本次交易对价

根据中联资产评估集团有限公司以 2015 年 5 月 31 日作为评估基准日出具的中联评报字[2015]第 932 号《北京掌趣科技股份有限公司拟以发行股份方式购买上游信息科技（上海）有限公司股权评估项目资产评估报告》，上游信息股东全部权益截至评估基准日的评估价值为 122,111.57 万元。双方同意，在参考前述评估结果基础上确定上游信息 30%股权的交易总价为 36,364 万元。

（四）发行股份及认购

双方同意，上市公司就购买标的资产需向刘智君支付的交易价格，全部以上市公司非公开发行的新增股份支付。

1、发行对象及认购方式

发行对象为刘智君，其以所持的全部标的资产为对价认购新增股份。

2、定价基准日及发行价格

定价基准日为上市公司第二届董事会第三十五次会议决议公告日，即 2015 年 7 月 20 日。

经双方协商一致并确定，本次发行的发行价格为 11.54 元/股，不低于本次交易定价基准日前 20 个交易日上市公司股票交易均价的 90%（交易均价的计算公式为：本次发行的定价基准日前 20 个交易日上市公司股票交易均价 = 定价基准日前 20 个交易日上市公司股票交易总额 ÷ 定价基准日前 20 个交易日上市公司股票交易总量）。

在定价基准日至发行日期间，上市公司如实施派息、送股、资本公积金转增

股本等除权除息事项，发行价格将按照深交所的相关规则进行相应调整。

3、发行数量

本次发行的股份总数=标的资产的交易总价÷发行价格，计算结果不足一股的尾数舍去取整。按照本次交易金额 36,364 万元计算，该等发行的股份总数为 31,511,265 股，且该等发行股份数量尚需经中国证监会核准。

在定价基准日至发行日期间，上市公司如实施派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，则将根据发行价格的调整，对发行数量作相应调整。

4、锁定期和解禁安排

（1）基本承诺

刘智君承诺对本次交易项下取得的对价股份自发行结束日起 12 个月内不进行转让。

在此基础上，为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性，就刘智君在本次交易中所获锁定期为 12 个月的对价股份，其应按第一期 90%、第二期 10% 的节奏解禁。

① 第一期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月且标的资产 2015 年《专项审核报告》披露后解禁；

② 第二期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、标的资产 2016 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2016 年年度报告公告后解禁；

（2）其他承诺

上述锁定期届满后，如刘智君成为上市公司的董事、监事及高级管理人员，则需根据中国证监会及深交所的相关法律规定执行作为董事、监事、高级管理人员需要进一步履行的限售承诺。

本次交易实施完成后，刘智君由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的上市公司股份，亦应遵守上述约定。

4、本次发行前的滚存利润安排

本次发行完成后，上市公司滚存的未分配利润，由上市公司新老股东按本次发行完成后各自持有上市公司股份的比例共同享有。

5、上市安排

本次交易项下上市公司发行的新增股份将申请在深交所创业板上市交易。

6、如根据协议约定，刘智君对上市公司发生股份补偿义务的，则该义务承担方当年实际可转让股份数应为协议“锁定期和解禁安排”所对应的当年可解禁的股份数的最大数额扣减当年应补偿股份数量之差，如扣减后实际可转让股份数量小于或等于 0 的，则该义务承担方当年实际可转让股份数为 0，且次年可解禁股份数量还应扣减该差额的绝对值。

（五）资产交割

本次交易经中国证监会核准后，双方应尽快协商确定标的资产的交割事宜。自本协议生效日起 30 个工作日内，刘智君应负责完成标的资产过户的工商变更登记手续，上市公司应提供必要的文件和帮助。刘智君持有的标的资产过户至上市公司名下之日，为本次交易的资产交割日。自资产交割日（包含当日）起，标的资产的风险、收益与负担自刘智君转移至上市公司。为避免疑义，资产交割日前标的资产对应的上游信息的滚存未分配利润，在资产交割日后亦应归属于上市公司所有。

双方同意，标的资产交割后，上市公司可适时提出对上游信息进行审计，确定评估基准日至资产交割日的相关期间内标的资产的损益。该等审计应由双方共同认可的具有证券期货业务资格的会计师事务所完成。

双方同意，自评估基准日至资产交割日，标的资产如实现盈利，或因其他原因而增加的净资产的部分归上市公司所有；如发生亏损，或因其他原因而减少的净资产部分，在前述审计报告出具后 5 个工作日内，由刘智君以现金方式向上游信息全额补足。

双方同意，上市公司应在资产交割日后尽快完成且最晚不超过资产交割日后

3 个月向深交所和登记结算公司申请办理相关对价股份登记至刘智君名下的手续，刘智君应提供必要的文件及帮助。

双方同意，如遇税务机关、工商管理局、证券登记结算公司、证券交易所等相关政府部门及办公机构原因导致资产交割手续未在上述限定期限内完成的，双方应同意给予时间上合理地豁免，除非该等手续拖延系因一方故意或重大过失造成。

（六）盈利补偿

1、承诺期及补偿义务人

双方同意，本次交易项下标的资产相关盈利情况的承诺期为 2015 年度和 2016 年度。

该等盈利承诺的补偿义务人为刘智君。在标的资产 2016 年度《专项审核报告》及《减值测试报告》出具前，上游信息董事会按照《公司法》的规定持续聘任刘智君为总经理。

2、承诺利润

刘智君承诺，于上述承诺期内，上游信息实现的净利润分别不低于 11,000 万元和 13,400 万元。

双方同意，上游信息于承诺期内实际实现的净利润按照如下原则计算：

（1）净利润指合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的税后净利润；

（2）上游信息的财务报表编制应符合《企业会计准则》及其他法律、法规的规定并与上市公司会计政策及会计估计保持一致；

（3）除非法律法规规定或上市公司在法律允许的范围内改变会计政策、会计估计，否则，承诺期内，未经上游信息董事会批准，不得改变上游信息的会计政策、会计估计；

（4）在符合前述约定的前提下，以下费用可不计算为上游信息的费用：①

与本次交易有关的、上市公司支付的费用和成本，包括律师费、审计费、评估费、财务顾问费用等；②由于会计上确认企业合并而导致的相关的折旧、摊销和减值。

3、盈利补偿安排

如上游信息在承诺期内未能实现承诺净利润，则上市公司应在承诺期内各年度《专项审核报告》公开披露后 10 个工作日内，依据下列公式计算并确定刘智君当期需补偿的股份数量，并向其发出书面通知，要求履行股份补偿义务：

当年应补偿股份数的计算公式为：

当年应补偿的股份数=[（截至当期期末累积承诺净利润-截至当期期末累积实际净利润）/补偿期限内承诺净利润总和]×本次交易总价×50%/本次交易的发行股份价格-已补偿股份数

上市公司在承诺期内实施转增或股票股利分配的，则补偿股份数相应调整为：补偿股份数（调整后）=当年应补偿股份数×（1+转增或送股比例）

上市公司就补偿股份数已分配的现金股利应作相应返还，计算公式为：返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应补偿股份数

补偿股份数量不超过刘智君认购股份的总量的 50%。在逐年补偿的情况下，在各年计算的补偿股份数量小于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的股份不冲回。

在按上述方式计算得出并确定刘智君当年需补偿的股份数量后，上市公司将以总价人民币 1 元的价格，在 30 日内进行定向回购并予以注销。

若刘智君按上述约定以股份回购方式不足以补偿上述承诺净利润与实际净利润的全部差额（即：刘智君因股份解锁后售出，或需补充差额较大等原因，导致需回购股份数>刘智君所持有的上市公司股份数），刘智君应在接到上市公司通知后 10 日内按以现金方式补足差额部分。计算公式如下：

当年补偿的现金数=[（截至当期期末累积承诺净利润-截至当期期末累积实际净利润）/补偿期限内承诺净利润总和]×本次交易总价×50%-（已补偿股份数量×本次发行股份价格）-已补偿现金数

双方确认本协议项下的盈利补偿约定，独立于上市公司前次购买上游信息

70%股权时双方达成的盈利补偿约定。如果刘智君没有完成 2015 年或 2016 年的业绩承诺，刘智君应当按照两次的约定分别向上市公司进行补偿。

4、减值测试及补偿

在承诺期届满后三个月内，上市公司应聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求，对标的资产出具《减值测试报告》。除非法律有强制性规定，否则《减值测试报告》采取的估值方法应与《评估报告》保持一致。如：标的资产期末减值额>已补偿股份总数×对价股份的发行价格+已补偿现金，则刘智君应对上市公司另行补偿。补偿时，先以刘智君所持有的上市公司股份进行补偿，不足的部分由其以自有或自筹现金补偿。因标的资产减值应补偿金额的计算公式为：应补偿的金额=期末减值额-在承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付的补偿额。无论如何，标的资产减值补偿与盈利承诺补偿合计不应超过标的资产的交易总价的 50%。

（七）过渡期安排及本次交易完成后的整合

在资产交割日前，刘智君应对标的资产以审慎尽职的原则行使股东权利、享有相关资产权益、履行义务并承担责任。如刘智君或上游信息在相关重要方面未遵守或未满足其应依照本协议遵守或满足的任何约定、条件或协议，刘智君有义务在知悉该等行为或事件后尽快通知上市公司，并应以书面形式适当、及时地向上市公司就上游信息自本协议签署日以来到资产交割日期间发生的、可能导致本协议中刘智君的声明和保证在重大方面不准确或不真实的事件发出书面通知。

在资产交割日后任何时间，若因资产交割日之前既存的事实或状态导致上游信息出现诉讼、任何债务、或有债务、应付税款、行政处罚、违约责任、侵权责任及其他责任或损失且未在上游信息资产交割日时的财务报表上体现、或上述情形虽发生在资产交割日前但延续至资产交割日后且未在上游信息资产交割日时的财务报表上体现，刘智君有义务在接到上市公司书面通知之日起 10 个工作日内负责处理，若因此给上市公司、上游信息造成任何损失，就标的资产对应部分的损失金额，刘智君应向上市公司、上游信息作出全额补偿。

在本协议约定的盈利补偿承诺期届满后，若因承诺期既存的事实或状态（该

等事实或状态已经上市公司认可或上游信息董事会认可或审议通过的除外)导致上游信息出现诉讼、任何债务、或有债务、应付税款、行政处罚、违约责任、侵权责任及其他责任或损失且未在上游信息承诺期届满时的财务报表上体现,或上述诉讼虽发生在承诺期但延续至承诺期之后且未在上游信息承诺期届满时的财务报表上体现,就标的资产对应部分的损失金额,刘智君应向上市公司、上游信息作出全额补偿。

(八) 本次交易实施的先决条件

双方同意,本协议的生效以及本次交易的实施取决于以下先决条件的全部成就及满足:

- 1、本协议经双方依法签署;
- 2、上市公司股东大会审议通过本次交易;
- 3、中国证监会核准本次交易。

双方同意,为促使上述先决条件之成就或为履行相关报批手续,双方可签署包括但不限于补充协议在内的进一步法律文件,该等法律文件为本协议不可分割的组成部分,与本协议具有同等法律效力。

双方应尽其最大合理努力促使上述先决条件在上市公司股东大会审议通过本次交易的决议有效期内实现,逾期未成就及满足,致使本次交易无法正常履行的,协议任何一方不追究协议其他方的法律责任,但故意或严重过失造成先决条件未满足的情况除外。

(九) 协议的变更和解除

本协议于双方签署后成立,经上市公司股东大会审议通过,并经中国证监会核准后即生效。

本协议项下约定的双方的权利义务全部履行完毕方可视为本协议最终履行完毕。除本协议另有约定外,双方一致同意解除本协议时,本协议方可以书面形式解除。对本协议任何条款的变更均需以书面形式作出,双方可通过签署补充协议的方式对本协议相关条款进行补充约定。

（十）违约责任及补救

本协议任何一方存在虚假不实陈述的情形及/或违反其声明、承诺、保证，不履行其在本协议项下的任何责任与义务，即构成违约。违约方应当根据守约方的要求继续履行义务、采取补救措施或向守约方支付全面和足额的赔偿金。如刘智君存在虚假不实陈述的情形及/或违反其声明、承诺、保证和约定，则刘智君应向上市公司承担责任。

若因本协议任何一方不履行本协议项下有关义务或不履行中国法律规定的有关强制性义务，其结果实质性地导致本协议不能生效或交割不能完成，则该违约方需向守约方支付人民币 2500 万元的违约赔偿金。

本条款的违约情形系本协议项下的根本违约，对于刘智君而言，包括但不限于对本协议“资产交割”、“刘智君的声明、保证与承诺”相关条款的根本违约；对于上市公司而言，包括对本协议“发行股份”相关条款的根本违约。

双方同意，上市公司未能按照本协议约定的期限向刘智君支付股份对价的，每逾期一日，应以应付未付金额为基数，按照中国人民银行公布的同期贷款利率上浮 10% 计算违约金支付给刘智君，但由于刘智君的原因导致逾期付款的除外。

双方同意，刘智君未能按照本协议约定的期限办理完毕标的资产交割，每逾期一日，应以标的资产交易总价为基数，按照中国人民银行公布的同期贷款利率上浮 10% 计算违约金支付给上市公司，但由于上市公司的原因导致逾期交割的除外。

除本协议另有约定外，协议任何一方违反本协议中约定的承诺与保证的，应当赔偿守约方包括但不限于直接经济损失及可得利益在内的全部损失，但不得超过违反协议一方订立协议时预见到或者应当预见到的因违反协议可能造成的损失。

第九节 本次交易的合规性分析

本次交易符合《重组管理办法》关于重大资产重组和发行股份购买资产的相关规定，并符合《上市公司证券发行管理办法》关于非公开发行股票的规定，具体论述如下：

一、本次交易符合《重组管理办法》第十一条规定

（一）本次交易符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定

1、本次交易符合国家产业政策

本次交易的拟购买资产为天马时空 80%股权和上游信息 30%股权。天马时空的主营业务为移动网络游戏的研发，上游信息的主营业务为网页游戏和移动网络游戏的开发、代理、运营。移动网络游戏和网页游戏是网络游戏的细分子行业。网络游戏是指由软件程序和息数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

按照统计局发布的《国民经济行业分类》（2011 版本），天马时空和上游信息均属于软件和信息技术服务业（国民经济行业分类代码：I65）行业。

按照中国证监会颁布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），天马时空和上游信息均属于“软件和信息技术服务业”（I65）。

本次并购符合国家大力发展文化产业、鼓励已上市文化企业通过并购做大做强的产业政策：

2009 年 9 月，国务院发布《文化产业振兴规划》（国发[2009]30 号），提出将加大对文化产业的政策扶持力度，推动跨地区、跨行业联合或重组，尽快壮大企业规模，提高集约化经营水平，促进文化领域资源整合和结构调整；鼓励已上市文化企业通过公开增发、定向增发等再融资方式进行并购和重组，迅速做大做强。

2009年10月，文化部发布《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》（文产发[2009]36号），指出文化产业的发展方向和发展重点包括游戏产业，要求增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵；鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术，优化游戏产业结构，提升游戏产业素质，促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展，鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

2010年4月，中共中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部等九部委联合发布《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》（银发[2010]94号），鼓励已上市的文化企业通过公开增发、定向增发等方式进行融资和并购重组。

2011年3月，“十二五规划纲要”提出，要推动文化产业成为国民经济支柱产业，将文化产业上升为国家重大战略，为新时期加快文化产业发展指明了方向。

2011年10月，十七届六中全会通过了《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》，明确指出要，“培育一批核心竞争力强的国有或国有控股大型文化企业或企业集团，在发展产业和繁荣市场方面发挥主导作用。”鼓励有实力的文化企业跨地区、跨行业、跨所有制兼并重组，强调培育文化产业领域战略投资者。

由此可见，国家对软件和信息技术服务行业的大力支持为天马时空和上游信息未来的发展提供了强有力的政策依据和保障。本次交易有助于进一步拓宽掌趣科技的业务领域，丰富其为客户提供服务和产品的种类，有利于拓展其未来的成长空间，本次交易符合国家的产业政策。

2、本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定

天马时空和上游信息均不属于高能耗、高污染的行业，经营业务不涉及立项、环评等报批事宜，不存在违反国家环境保护相关法规的情形。本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定。

3、本次交易符合土地管理法律和行政法规的规定

截至本报告书出具之日，天马时空和上游信息不拥有土地，不涉及土地管理等报批事宜。本次交易符合土地管理法律和行政法规的规定。

4、本次交易不存在违反反垄断法规规定的情形

天马时空、上游信息均属于网络游戏行业，从事移动网络游戏及网页游戏的研发业务，上述行业为高度竞争的行业，根据《中华人民共和国反垄断法》的规定，掌趣科技本次购买天马时空 80%股权和上游信息 30%股权的行为，不构成行业垄断行为。

综上，本次交易事项符合国家相关产业政策和有关环境保护、土地管理等法律法规，亦不违反《中华人民共和国反垄断法》的规定。

（二）本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件

上市公司目前的总股本为 2,467,694,848 股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股 190,462,791 股用于购买资产。本次发行股份购买资产前后本公司的股权结构变化如下表所示：

股东名称	本次交易之前		本次交易完成后	
	持股数量（股）	持股比例	持股数量（股）	持股比例
姚文彬及叶颖涛	713,293,313	28.91%	713,293,313	26.83%
刘惠城	-	0.00%	75,114,417	2.83%
邱祖光	-	0.00%	46,904,255	1.76%
李少明	-	0.00%	3,379,284	0.13%
杜海	-	0.00%	3,379,284	0.13%
天马合力	-	0.00%	9,363,787	0.35%
金星投资	-	0.00%	20,810,499	0.78%
刘智君	32,335,359	1.31%	63,846,624	2.40%
其他股东	1,722,066,176	69.78%	1,722,066,176	64.78%
总计	2,467,694,848	100.00%	2,658,157,639	100.00%

注：1、本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式定价，最终发行价格将在上市公

司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后,根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问(保荐机构)协商确定。由于发行价尚无法确定,本部分计算未考虑配套融资的影响。

2、本次交易之前股本情况为截至 2015 年 7 月 31 日数据。

本次交易前,上市公司控股股东和实际控制人为姚文彬先生和叶颖涛先生,姚文彬先生和叶颖涛先生直接持有公司 28.91%的股权。本次交易完成后,姚文彬先生和叶颖涛先生直接持有公司 26.83%的股权,仍为上市公司控股股东和实际控制人。本次交易未导致公司控制权发生变化。

本次交易完成后,社会公众股东合计持有的股份不会低于发行后总股本的 10%,不会出现导致掌趣科技不符合股票上市条件的情形。

(三) 本次交易的资产定价公允,不存在损害上市公司和股东合法权益的情形

本次发行股份购买资产的定价基准日为掌趣科技第二届董事会第三十五次会议决议公告日。

经上市公司与交易对方协商一致并确定,本次发行股份及支付现金购买资产项下非公开发行股份的发行价格为 11.54 元/股,不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%(定价基准日前 20 个交易日股票交易均价=定价基准日前 20 个交易日股票交易总额/定价基准日前 20 个交易日股票交易总量)。

在定价基准日至发行日期间,上市公司如实施派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项,发行价格将按照深交所的相关规则进行相应调整。

本次交易中,上市公司聘请了具有证券业务资格的中联评估对标的资产进行估值,并依据评估结果协商确定交易价格。依据中联评估出具的中联评报字[2015]第 931 号和中联评报字[2015]第 932 号评估报告,截至评估基准日 2015 年 5 月 31 日,天马时空 80%股权评估值为 268,034.97 万元,上游信息 30%股权评估值为 36,633.47 万元。交易各方参考评估报告并协商确认,天马时空 80%股权作价为 267,760 万元,上游信息 30%股权作价为 36,364 万元。

本次交易的交易价格将由交易各方根据具有证券期货相关业务资格的资产评估机构确认的评估值作价确定，本次交易中涉及的发股价格的计算方式符合《重组管理办法》及相关法规的规定。因此，本次交易的资产定价原则公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。

（四）本次发行股份及支付现金购买资产所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法

本次交易的标的资产为天马时空 80%股权和上游信息 30%股权。

1、根据天马时空提供的自设立至今的工商登记资料及刘惠城等 7 名天马时空交易对方针对交易资产（天马时空 80%股权）合法性所作出的承诺：

（1）天马时空依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足。天马时空及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件；天马时空最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。

（2）天马时空售股股东对交易资产拥有合法、完整的所有权，股权转让方真实持有该资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资产的所有者，股权转让方有权将交易资产转让给掌趣科技。

（3）交易资产上不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不存在法律法规或天马时空之公司章程所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。

（4）刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资以交易资产认购掌趣科技发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。

2、根据上游信息提供的自设立至今的工商登记资料以及刘智君就交易资产（上游信息 30%股权）的权属合法性做出的承诺：

（1）上游信息依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足。上游信息及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案

件；上游信息最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。

(2) 刘智君对交易资产拥有合法、完整的所有权，真实持有该交易资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资产的所有者，刘智君有权将交易资产转让给掌趣科技。

(3) 交易资产上不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不存在法律法规或上游信息之公司章程所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。

(4) 上游信息不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形；不存在受到行政处罚或者刑事处罚的情形。

(5) 刘智君以交易资产认购掌趣科技发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。

本次交易事项的标的资产为股权，不涉及债权、债务的处置或变更。本次交易所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，本次交易不涉及债权债务处理或变更事项。

(五) 本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形

本次交易完成后，上市公司对上游信息的持股比例将由 70%提高至 100%，上游信息将成为上市公司的全资子公司。这将使上市公司加强对上游信息的控制力，提高上市公司的管理效率，降低管理成本。

本次交易完成后，上市公司将持有天马时空 80%股权。天马时空为移动网络游戏开发商。对天马时空的收购，将增强上市公司在移动网络游戏领域的开发实力，特别是客户端游戏手游化能力及强 IP 游戏的再开发能力。

综上，本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形。

（六）本次交易有利于上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性相关规定

上市公司目前的总股本为 2,467,694,848 股，按照本次交易方案，预计公司本次将发行普通股 190,462,791 股用于购买资产。本次发行股份购买资产前后本公司的股权结构变化如下表所示：

股东名称	本次交易之前		本次交易完成后	
	持股数量（股）	持股比例	持股数量（股）	持股比例
姚文彬及叶颖涛	713,293,313	28.91%	713,293,313	26.83%
刘惠城	-	0.00%	75,114,417	2.83%
邱祖光	-	0.00%	46,904,255	1.76%
李少明	-	0.00%	3,379,284	0.13%
杜海	-	0.00%	3,379,284	0.13%
天马合力	-	0.00%	9,363,787	0.35%
金星投资	-	0.00%	20,810,499	0.78%
刘智君	32,335,359	1.31%	63,846,624	2.40%
其他股东	1,722,066,176	69.78%	1,722,066,176	64.78%
总计	2,467,694,848	100.00%	2,658,157,639	100.00%

注：1、本次交易募集配套资金部分发行股份采取询价方式定价，最终发行价格将在上市公司取得中国证监会关于本次发行的核准批文后，根据询价结果由公司董事会根据股东大会的授权与本次交易的独立财务顾问（保荐机构）协商确定。由于发行价尚无法确定，本部分计算未考虑配套融资的影响。

2、本次交易之前股本情况为截至 2015 年 7 月 31 日数据。

本次交易前，上市公司控股股东和实际控制人为姚文彬先生和叶颖涛先生，姚文彬先生和叶颖涛先生直接持有公司 28.91%的股权。本次交易完成后，姚文彬先生和叶颖涛先生直接持有公司 26.83%的股权，仍为上市公司控股股东和实

际控制人。本次交易未导致公司控制权发生变化。

本次交易完成后，社会公众股东合计持有的股份不会低于发行后总股本的10%，不会出现导致掌趣科技不符合股票上市条件的情形。

本次交易前上市公司与其实际控制人及其关联方保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定；本次交易不会导致上市公司的控制权及实际控制人发生变更，上市公司将继续在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性相关规定。

（七）本次交易有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构

本次交易前，掌趣科技已按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律、法规及中国证监会、深交所的相关规定，在《公司章程》的框架下，设立了股东大会、董事会、监事会等组织机构并制定相应的议事规则，并建立了比较完善的内部控制制度，从制度上保证股东大会、董事会和监事会的规范运作和依法行使职权。

本次交易完成后，上市公司将继续依据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律法规的要求，根据实际情况对上市公司及其子公司的公司章程进行全面修订，并依法依规对董事会、监事会成员以及上市公司高级管理人员进行适当调整，以适应本次支付现金及发行股份购买资产后的业务运作及法人治理要求，继续完善公司治理结构。

因此，本次交易有利于上市公司保持原有的法人治理结构。符合《重组管理办法》第十一条的有关规定。

二、本次交易不适用《重组管理办法》第十三条的说明

本次交易前后，姚文彬先生和叶颖涛先生均为掌趣科技的实际控制人，掌趣科技的实际控制权未发生变动。因此，本次交易不属于《重组管理办法》第十三条所规范的“控制权发生变更”的情形，不适用第十三条的相关规定。

三、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条规定

（一）本次交易事项有利于提高上市公司资产质量、改善上市公司财务状况和增强持续盈利能力

本次交易完成后，上市公司对上游信息的持股比例将由 70%提高至 100%，上游信息将成为上市公司的全资子公司。对上游信息少数股权的收购，将提升上游信息对上市公司分红比例，进而提升上市公司的盈利能力。

本次交易完成后，上市公司将持有天马时空 80%股权。天马时空为移动网络游戏开发商。对天马时空的收购，将增强上市公司在移动网络游戏领域的开发实力，特别是客户端游戏手游化能力及强 IP 游戏的再开发能力，从而进一步提升上市公司盈利能力。

综上，本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善上市公司财务状况和增强持续盈利能力。

（二）本次交易不会产生同业竞争，有利于上市公司减少关联交易，同时增强独立性

1、本次交易不会产生同业竞争

本次交易，交易对方及其关联方与上市公司不存在同业竞争。

（1）上游控股完成注销

鉴于开展港澳台等海外业务的需要，2013 年 4 月，刘智君曾在香港成立了上游控股有限公司（以下简称“上游控股”），并通过上游控股与易幻、James Edward Brown、VNG SINGAPORE 等游戏代理商签署了相关运营协议，以开拓港澳台、缅甸、越南等海外游戏市场。

根据上市公司收购上游信息 70%股权交易期间刘智君签署的《关于避免同业竞争的承诺》，刘智君承诺于 2013 年 11 月 15 日前备齐相关文件启动上游控股的公司注销手续并尽快完成注销。同时，刘智君对注销其所控制的香港公司进一步承诺：“在不迟于本次交易完成后 6 个月内办理完毕上游控股的全部注销手续。

如逾期未办理完毕该等手续并导致上游信息遭受损失的，本人将及时给予现金赔偿或补偿。”

截至本报告书出具日，上游控股已经完成注销。

（2）刘智君对避免同业竞争的承诺

为避免本次交易完成后交易对方与上市公司及上游信息的同业竞争，刘智君出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“1.本次交易完成后，本人及本人控制的其他企业不会直接或间接经营任何与上游信息、掌趣科技及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与上游信息、掌趣科技及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

2.本次交易完成后，如本人及本人控制的企业的现有业务或该企业为进一步拓展业务范围，与掌趣科技及其下属公司经营的业务产生竞争，则本人及本人控制的企业将采取包括但不限于停止经营产生竞争的业务、将产生竞争的业务纳入掌趣科技或者转让给无关联关系第三方等合法方式，使本人及本人控制的企业不再从事与掌趣科技主营业务相同或类似的业务，以避免同业竞争。”

（3）其他交易对方的同业竞争情况

为避免本次交易完成后交易对方与上市公司及天马时空的同业竞争，刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“1.本次交易完成后，在本人/本合伙企业持有掌趣科技股票期间，本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的其他企业不会直接或间接经营任何与天马时空、掌趣科技及其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与天马时空、掌趣科技及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

2.本次交易完成后，在本人/本合伙企业持有掌趣科技股票期间，如本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的企业的现有业务或该企业为进一步拓展业务范围，与掌趣科技及其下属公司经营的业务产生竞争，则本人/本合伙企业及

本人/本合伙企业控制的企业将采取包括但不限于停止经营产生竞争的业务、将产生竞争的业务纳入掌趣科技或者转让给无关联关系第三方等合法方式，使本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的企业不再从事与掌趣科技主营业务相同或类似的业务，以避免同业竞争。”

2、本次交易有利于减少关联交易

本次交易完成前，上市公司的关联交易遵循公开、公平、公正的原则。公司章程对关联交易的审批权限、审批程序进行了规定；公司监事会、独立董事能够依据法律、法规及公司章程等的规定，勤勉尽责，切实履行监督职责，对关联交易及时发表独立意见。上市公司对关联交易的控制能够有效防范风险，维护上市公司及广大中小股东的合法权益。

本次交易不构成关联交易。

本次交易完成后，上市公司将继续严格按照公司章程及相关法律、法规的规定，进一步完善和细化关联交易决策制度，加强公司治理，维护上市公司及广大中小股东的合法权益。

为充分保护交易完成后上市公司的利益，规范将来可能存在的关联交易，本次交易的交易对方天马时空售股股东刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资，上游信息售股股东刘智君均出具了《关于规范及减少关联交易的承诺函》。承诺如下：

“1.在本次交易之前，任一股权转让方与掌趣科技不存在关联交易。本次交易亦不构成关联交易。

2.本次交易完成后，股权转让方及其控制的企业将尽可能减少与掌趣科技及其下属子公司的关联交易，不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技在业务合作等方面优于市场第三方的权利；不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技达成交易的优先权利。

3.若发生必要且不可避免的关联交易，股权转让方及其控制的企业将与掌趣科技及其下属子公司按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，履行合法程序，并将按照有关法律法规和《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定履行

信息披露义务及相关内部决策、报批程序，关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格确定，保证关联交易价格具有公允性，亦不利用该等交易从事任何损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益的行为。

4.若违反上述声明和保证，股权转让方将分别、且共同地对前述行为给掌趣科技造成的损失向掌趣科技进行赔偿。股权转让方保证将依照《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定参加股东大会，平等地行使相应权利，承担相应义务，不利用股东地位谋取不正当利益，不利用关联交易非法转移掌趣科技及其下属子公司的资金、利润，保证不损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益。”

3、有利于上市公司增强独立性

本次交易前，上市公司资产完整，在人员、采购、生产、销售、知识产权等方面保持独立。

本次交易拟购买的标的资产为天马时空 80%股权和上游信息 30%股权，天马时空和上游信息具有独立的法人资格，具有独立的生产资质等无形资产，具备生产经营所需要的完整的产供销系统。

本次交易前后，上市公司控股股东和实际控制人未发生变化，均为姚文彬先生和叶颖涛先生，将继续保持上市公司在人员、采购、生产、销售、知识产权等方面的独立性。

综上，本次交易不会产生同业竞争，且有利于上市公司减少关联交易，同时有利于增强上市公司独立性。

（三）上市公司最近一年财务会计报告被注册会计师出具无保留意见审计报告；

大华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的大华审字[2015]004101《审计报告》对上市公司 2014 年的财务状况、经营成果和现金流量发表了标准无保留意见。

（四）上市公司及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被

司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形

掌趣科技及其现任董事、高级管理人员不存在因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形。

（五）上市公司发行股份所购买的资产，应当为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续

本次交易的标的资产为天马时空 80%股权和上游信息 30%股权。

1、天马时空 80%股权合法性情况

根据天马时空提供的自设立至今的工商登记资料及刘惠城等 7 名天马时空交易对方针对交易资产（天马时空 80%股权）合法性所作出的承诺：

（1）天马时空依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足。天马时空及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件；天马时空最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。

（2）天马时空售股股东对交易资产拥有合法、完整的所有权，股权转让方真实持有该资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资产的所有者，股权转让方有权将交易资产转让给掌趣科技。

（3）交易资产上不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不存在法律法规或天马时空之公司章程所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。

（4）刘惠城、杜海、李少明、邱祖光、天马合力和金星投资以交易资产认购掌趣科技发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。

2、上游信息 30%股权合法性情况

根据上游信息提供的自设立至今的工商登记资料以及刘智君就交易资产（上游信息 30%股权）的权属合法性做出的承诺：

(1) 上游信息依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足。上游信息及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件；上游信息最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。

(2) 刘智君对交易资产拥有合法、完整的所有权，真实持有该交易资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资产的所有者，刘智君有权将交易资产转让给掌趣科技。

(3) 交易资产上不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不存在法律法规或上游信息之公司章程所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。

(4) 上游信息不存在因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查的情形；不存在受到行政处罚或者刑事处罚的情形。

(5) 刘智君以交易资产认购掌趣科技发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。

综上所述，本次交易所涉及的资产权属清晰，能在约定期限内办理完毕权属转移手续。若交易对方能保证切实履行其出具的承诺和签署的协议，上市公司发行股份所购买的资产为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续。

(六) 上市公司为促进行业或者产业整合，增强与现有主营业务的协同效应，在其控制权不发生变更的情况下，可以向控股股东、实际控制人或者其控制的关联人之外的特定对象发行股份购买资产

上市公司本次收购的标的资产为天马时空 80%股权和上游信息 30%股权。天马时空的主营业务为移动网络游戏的研究，上游信息的主营业务为网页游戏和动网络游戏的开发、代理、运营。本次收购有利于上市公司延伸其业务领域，与现有业务实现协同效应，丰富其为客户提供服务和产品的种类，有利于拓展上市公司未来的成长空间。

上市公司同天马时空和上游信息同属于软件与信息技术服务业。收购上游信息剩余 30%股权有利于上市公司继续加强对上游信息的控制力,提高上市公司的管理效率,降低管理成本。天马时空为移动网络游戏开发商,对天马时空 80%股权的收购,将增强上市公司手机游戏的开发实力,特别是客户端游戏手游化能力及强 IP 游戏的再开发能力。本次并购有利于提升上市公司在移动网络游戏领域的开发、运营能力,同时与现有主营业务具有协同效应。本次并购属于同行业内的产业并购。

本次交易前,上市公司控股股东和实际控制人为姚文彬先生和叶颖涛先生,姚文彬先生和叶颖涛先生直接持有公司 28.91%的股权。本次交易完成后,姚文彬先生和叶颖涛先生直接持有公司 26.83%的股权,仍为上市公司控股股东和实际控制人。本次交易未导致公司控制权发生变化。

综上,上市公司本次交易是为了促进产业整合,增强与现有主营业务的协同效应。本次交易中,上市公司系向与控股股东、实际控制人无关联关系的特定对象发行股份购买资产。本次交易完成后,上市公司的控制权不会发生变更。本次交易的整体方案符合《重组管理办法》第四十三条的要求。

四、本次交易符合《重组管理办法》第四十四条及其适用意见、相关解答要求的说明

根据中国证监会发布的《<上市公司重大资产重组管理办法>第十四条、第四十四条的适用意见——证券期货法律适用意见第 12 号》以及《关于上市公司发行股份购买资产同时募集配套资金用途等问题与解答》,上市公司募集配套资金应当满足下述要求:

1、上市公司发行股份购买资产的,可以同时募集部分配套资金,所配套资金比例不超过拟购买资产交易价格 100%的,一并由并购重组审核委员会予以审核;超过 100%的,一并由发行审核委员会予以审核。

本次重组交易拟募集配套融资 150,000 万元,本次交易拟购买资产价格总金额为 304,124 万元,募集配套资金金额占拟购买资产价格总金额的比例为 49.32%,募集配套资金未超过本次交易拟购买资产价格总金额的 100%。

2、募集配套资金用于补充公司流动资金的比例不超过募集配套资金的50%；并购重组方案构成借壳上市的，比例不超过30%。

本次募集的配套资金在满足支付本次交易的现金对价支付、上市公司募投项目的资金需求后，拟将剩余资金用于补充上市公司流动资金，补充上市公司流动资金的金额约为5,400万元，占募集资金的比例为3.60%，不超过募集配套资金的50%。

3、募集配套资金的用途应当符合《上市公司证券发行管理办法》、《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相关规定。考虑到并购重组的特殊性，募集配套资金还可用于：支付本次并购交易中的现金对价；支付本次并购交易税费、人员安置费用等并购整合费用；标的资产在建项目建设等。

本次募集配套资金主要用于支付本次交易的现金对价及中介机构费用、公司募投项目建设、补充公司流动资金。因此，本次募集资金符合相关规定。

五、不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形

掌趣科技不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的情形：

（一）本次交易申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；

（二）不存在公司的权益被控股股东或实际控制人严重损害且尚未消除的情形；

（三）不存在公司及其附属公司违规对外提供担保且尚未解除的情形；

（四）不存在现任董事、高级管理人员最近三十六个月内受到过中国证监会的行政处罚，或者最近十二个月内受到过证券交易所公开谴责的情形；

（五）不存在上市公司或其现任董事、高级管理人员因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形；

（六）不存在最近一年及一期财务报表被注册会计师出具保留意见、否定意见或无法表示意见的审计报告；

(七) 不存在严重损害投资者合法权益和社会公共利益的其他情形。

六、不存在《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第九条、第十条规定的不得非公开发行股票的情形

掌趣科技符合《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第九条规定的以下内容：

(一) 最近二年盈利，净利润以扣除非经常性损益前后孰低者为计算依据；

(二) 会计基础工作规范，经营成果真实。内部控制制度健全且被有效执行，能够合理保证公司财务报告的可靠性、生产经营的合法性，以及营运的效率与效果；

(三) 最近二年按照上市公司章程的规定实施现金分红；

(四) 最近三年及一期财务报表未被注册会计师出具否定意见或者无法表示意见的审计报告；

(五) 上市公司与控股股东或者实际控制人的人员、资产、财务分开，机构、业务独立，能够自主经营管理。上市公司最近十二个月内不存在违规对外提供担保或者资金被上市公司控股股东、实际控制人及其控制的其他企业以借款、代偿债务、代垫款项或者其他方式占用的情形。

此外，掌趣科技不存在《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》第十条规定的如下情形：

(一) 本次发行申请文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏；

(二) 最近十二个月内未履行向投资者作出的公开承诺；

(三) 最近三十六个月内因违反法律、行政法规、规章受到行政处罚且情节严重，或者受到刑事处罚，或者因违反证券法律、行政法规、规章受到中国证监会的行政处罚；最近十二个月内受到证券交易所的公开谴责；因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查；

（四）上市公司控股股东或者实际控制人最近十二个月内因违反证券法律、行政法规、规章，受到中国证监会的行政处罚，或者受到刑事处罚；

（五）现任董事、监事和高级管理人员存在违反《公司法》第一百四十七条、第一百四十八条规定的行为，或者最近三十六个月内受到中国证监会的行政处罚、最近十二个月内受到证券交易所的公开谴责；因涉嫌犯罪被司法机关立案侦查或者涉嫌违法违规被中国证监会立案调查；

（六）严重损害投资者的合法权益和社会公共利益的其他情形。

第十节 董事会就本次交易对上市公司影响的讨论与分析

一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果

上市公司 2013 年、2014 年及 2015 年一季度的主要财务数据如下：

项目	2015 年 1-3 月	2014 年	2013 年
资产总计（万元）	508,121.29	502,308.92	192,740.78
归属母公司股东的权益（万元）	407,621.87	399,198.16	152,431.33
营业总收入（万元）	21,702.26	77,476.42	38,050.41
营业利润（万元）	9294.89	34,666.09	15,944.32
利润总额（万元）	9,515.26	36,850.18	17,249.39
归属母公司股东的净利润（万元）	7,819.68	33,059.19	15,361.94
每股收益-基本（元/股）	0.03	0.13	0.06
每股净资产 BPS（元/股）	1.65	1.62	0.62

注：1、上述数据均是公司合并财务报表数据，以下分析如无特殊说明，均是以合并财务报表数据为基础进行分析。详细财务数据参见上市公司已公告财务报表。2、每股收益、每股净资产数据根据掌趣科技 2015 年 5 月 31 日总股本数据追溯摊薄计算。

（一）本次交易前公司财务状况分析

1、资产结构分析

截至 2015 年 3 月 31 日，公司资产总额 508,121.29 万元，其中，流动资产总额 118,035.09 万元，占资产总额的 23.23%；非流动资产总额 390,086.20 万元，占资产总额的 76.77%。

截至 2015 年 3 月 31 日，公司有货币资金 98,334.15 万元，占比 19.35%；应收账款 12,566.12 万元，占比 2.47 %；预付款项 5,523.22 万元，占比 1.09%；应收利息 826.18 万元，占比 0.16%；其他应收款 512.91 万元，占比 0.10%；其他流动资产 71.82 万元，占比 0.01%；流动资产合计 118,035.09 万元。公司的长期股权投资为 6,587.80 万元，占比 1.30%；固定资产 10,478.84 万元，占比 2.06%；

无形资产 12,553.70 万元，占比 2.47%；商誉 299,021.37 万元，占比 58.85%；非流动资产合计 390,086.20 万元。

2015 年 1 季度，公司应收账款较 2014 年年末数值增长 62.72%，主要系收入增长、客户回款期延长所致；预付账款较年初增长 87.26%，主要系预付业务合作款增加所致。其他流动资产较年初减少 69.19%，主要系待抵扣增值税进项税额及预缴所得税减少所致。

本公司最近两年及一季度的资产财务数据如下：

报告期	2015 年 3 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额 (万元)	占比 (%)	金额 (万元)	占比 (%)	金额 (万元)	占比 (%)
流动资产：						
货币资金	98,334.15	19.35	108,272.23	21.55	84,223.20	43.70
应收账款	12,566.12	2.47	7,722.53	1.54	6,017.89	3.12
预付款项	5,523.22	1.09	2,949.45	0.59	1,706.43	0.89
应收利息	826.18	0.16	837.15	0.17	578.72	0.30
其他应收款	512.91	0.10	418.00	0.08	189.29	0.10
其他流动资产	71.82	0.01	233.11	0.05	0.00	0.00
流动资产合计	118,035.09	23.23	120,661.08	24.02	92,715.52	48.10
长期股权投资	6,587.80	1.30	6,486.47	1.29	1,634.86	0.85
固定资产	10,478.84	2.06	10,640.04	2.12	8,566.90	4.44
无形资产	12,553.70	2.47	13,041.18	2.60	9,323.80	4.84
开发支出	12,709.66	2.50	9,872.38	1.97	4,051.89	2.10
商誉	299,021.37	58.85	299,021.37	59.53	74,117.86	38.45
长期待摊费用	163.64	0.03	196.01	0.04	379.23	0.20
递延所得税资产	780.11	0.15	784.33	0.16	361.43	0.19
非流动资产合计	390,086.20	76.77	381,647.84	75.98	100,025.26	51.90
资产总计	508,121.29	100.00	502,308.92	100.00	192,740.78	100.00

2、负债结构分析

截至 2015 年 3 月 31 日，公司负债总额 95,987.43 万元，其中流动负债合计 68,803.65 万元，占负债总额的 71.68 %；非流动负债合计 27,183.78 万元，占负债总额的 28.32 %。

截至 2015 年 3 月 31 日，公司共有短期借款 13,512.84 万元，占负债总额比重 14.08%；应付账款 2,779.02 万元，占比 2.90%；预收款项 1,178.07 万元，占比 1.23%；应付职工薪酬 1,622.10 万元，占比 1.69%；应交税费 3,379.02 万元，占比 3.52%；流动负债合计 68,803.65 万元。

2015 年 1 季度，公司应付账款较年初增长 56.82%，主要系应付供应商合作分成款增加所致。应付股利较年初减少 100.00%，主要系控股子公司支付少数股东股利所致。其他应付款较年初减少 73.24%，主要系合同解除退回预收款所致。其他非流动负债较年初增长 56.41%，主要系待确认收益的游戏授权金增加所致。

本公司最近两年及一季度的负债财务数据如下：

报告期	2015 年 3 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额 (万元)	占比 (%)	金额 (万元)	占比 (%)	金额 (万元)	占比 (%)
流动负债						
短期借款	13,512.84	14.08	13,461.80	13.56	0.00	0.00
应付账款	2,779.02	2.90	1,772.11	1.79	888.36	2.20
预收款项	1,178.07	1.23	1,481.88	1.49	226.95	0.56
应付职工薪酬	1,622.10	1.69	1,774.58	1.79	1,391.50	3.45
应交税费	3,379.02	3.52	4,803.72	4.84	1,627.05	4.04
其他应付款	12.79	0.01	626.15	0.63	678.63	1.68
其他流动负债	796.73	0.83	618.30	0.62	381.74	0.95
流动负债合计	68,803.65	71.68	72,014.34	72.57	25,911.92	64.28
非流动负债						
其他非流动负债	412.52	0.43	263.75	0.27	211.89	0.53
非流动负债合计	27,183.78	28.32	27,226.72	27.43	14,397.52	35.72

负债合计	95,987.43	100.00	99,241.05	100.00	40,309.44	100.00

3、资本结构及偿债能力分析

目前公司资产负债率处于较低水平，偿债风险较低，公司流动比率、速动比率较高，偿债能力较强。具体情况见下表：

项目	2015 年 3 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
资本结构（%）			
资产负债率	18.96	19.76	20.91
流动资产/总资产	23.23	24.02	48.10
非流动资产/总资产	76.77	75.98	51.90
流动负债/负债合计	71.68	72.57	64.28
非流动负债/负债合计	28.32	27.43	35.72
偿债比率			
流动比率	1.72	1.68	3.58
速动比率	1.72	1.68	3.58
经营活动产生的现金流量净额/负债合计	0.06	0.41	0.35

（二）本次交易前公司经营成果分析

1、利润构成分析

掌趣科技致力于游戏的研发、发行和运营这一主营业务，业绩保持稳定增长。2015 年 1-3 月，公司实现营业收入 21,702.26 万元，实现归属于母公司所有者的净利润 7,819.68 万元。2014 年，公司实现营业收入 77,476.42 万元，较去年同期增长 103.62%；实现归属于母公司所有者净利润 33,059.19 万元，较去年同期增长 115.20%。

2015 年 1-3 月，公司的营业成本为 8,094.63 万元；营业税金及附加为 72.44 万元；财务费用-719.60 万元；营业外收入 220.36 万元。

2015 年 1 季度，公司营业收入较上年同期增长 62.01%，主要系收购玩蟹科技、上游信息，合并范围增加所致。营业税金及附加较上年同期减少 82.74%，主要系自 2014 年 6 月 1 日起增值电信服务实施营改增所致。销售费用较上年同期增长 157.41%，主要系收购玩蟹科技、上游信息，合并范围增加所致。管理费用较上年同期增长 92.67%，主要系收购玩蟹科技、上游信息，合并范围增加所致。所得税费用较上年同期增长 57.51%，主要系收购玩蟹科技、上游信息，合并范围增加所致。

本公司最近两年及一季度的利润表数据如下所示：

单位：万元

项目	2015 年 1-3 月	2014 年	2013 年
一、营业总收入	21,702.26	77,476.42	38,050.41
营业收入	21,702.26	77,476.42	38,050.41
二、营业总成本	12,202.48	44,942.76	22,119.42
营业成本	8,094.63	29,631.33	17,337.47
营业税金及附加	72.44	917.39	1,192.75
销售费用	882.54	2,617.04	828.73
管理费用	3,872.47	14,097.43	4,923.17
财务费用	-719.60	-2,315.20	-2,386.75
资产减值损失	0.00	-5.22	224.06
加：投资收益	-204.89	-712.31	-48.47
三、营业利润	9,294.89	34,666.09	15,944.32
加：营业外收入	220.36	2,228.83	1,413.87
减：营业外支出	0.00	44.73	108.80
四、利润总额	9,515.26	36,850.18	17,249.39
减：所得税	1,053.29	1,804.92	1,887.45
五、净利润	8,461.97	35,045.27	15,361.94
归属于母公司所有者的净利润	7,819.68	33,059.19	15,361.94

2、盈利能力及收益质量指标分析

随着公司移动网络游戏和网页游戏等业务的高速增长,公司的销售净利率和毛利率均保持较高水平,其中销售毛利率稳步上升。从收益质量看,公司利润主要来自于正常经营活动,具体如下:

项目	2015 年 1-3 月	2014 年	2013 年
盈利能力(%)			
净资产收益率-加权	1.94	11.15	13.26
总资产报酬率	1.74	9.86	10.44
销售净利率	38.99	45.23	40.37
销售毛利率	62.7	61.75	54.44
收益质量(%)			
经营活动净收益/利润总额	99.84	88.29	92.36
营业外收支净额/利润总额	2.32	5.93	4.98
所得税/利润总额	11.07	4.9	12.57
扣除非经常损益后的净利润/净利润	97.32	85.35	94.39

二、标的公司所处行业特点、经营情况

(一) 标的公司所属行业的基本情况

本次交易的标的公司天马时空的主营业务为移动网络游戏的研发,标的公司上游信息则主要从事网页游戏和移动网络游戏的开发工作,都属于网络游戏的细分行业。按照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》(2012 年修订),标的公司主营业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。

1、网络游戏行业概述

标的公司从事行业属于网络游戏行业的细分移动网络游戏行业和网页游戏行业。网络游戏是指由软件程序和信数据构成,通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏、移动终端游戏（或“手游”、“手机游戏”）三个大类。客户端游戏，是游戏用户需要将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，并通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏。网页游戏是基于网页开发技术，以标准协议为基础传输形式的，无客户端或基于浏览器内核的微客户端网络游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏。移动终端游戏是指运行于手机或其他移动终端上，通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏。

2、网络游戏行业的行政主管部门

我国网络游戏行业的行政主管部门为工信部、文化部、国家新闻出版广电总局，还有中国软件行业协会游戏软件分会、中国出版工作者协会游戏工作委员会等自律性组织。

（1）工信部

工信部主要负责制定并组织实施工业、通信业的行业发展规划、产业政策、技术标准和规范，依法对电信与信息服务市场进行监管，指导推进信息化建设，承担通信网络安全及相关信息安全管理责任。

（2）文化部

文化部是网络游戏的主管部门，负责网络游戏相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管，拟订动漫、游戏产业规划并组织实施，指导协调动漫、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）。

文化部主要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。

根据中央机构编制委员会办公室 2009 年 9 月 7 日印发的《对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》，在文化部的统一管理下，新闻出版总署负责“网络游戏的网

上出版前置审批”。“网络游戏的网上出版”是指网络游戏的出版物,“前置审批”是指在经工业和信息化部门许可通过互联网向上网用户提供服务之前由新闻出版总署对网络游戏出版物进行审批。一旦上网,完全由文化部管理。对经新闻出版总署前置审批过的网络游戏,文化部应允许上网,不再重复审查,并在管理中严格按新闻出版总署前置审批的内容管理;网络游戏出版物未经新闻出版总署前置审批擅自上网的,由文化部负责指导文化市场执法队伍进行查处,新闻出版总署不直接对上网的网络游戏进行处理。

(3) 国家新闻出版广电总局

根据 2013 年 3 月第十二届全国人民代表大会第一次会议审议通过的《国务院机构改革和职能转变方案》及其说明,为进一步推进文化体制改革,统筹新闻出版广播影视资源,将国家新闻出版总署、国家广播电影电视总局的职责整合,组建国家新闻出版广电总局,不再保留国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署。

在游戏行业中,国家新闻出版广电总局主要负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理,对境内举办各种游戏的会展交易节庆活动中涉及境外游戏作品的展示、演示、交易、推广等内容进行审查批准。

此外,国家新闻出版广电总局加挂国家版权局牌子,在著作权管理上,以国家版权局名义行使职权;关于动漫和网络游戏管理,与文化部的职责分工维持不变。

(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我国游戏行业合法主管协会,隶属于工信部,业务上接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导,其主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品(包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品)开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理,是全国性的行业组织。

(5) 中国出版工作者协会游戏工作委员会

中国出版工作者协会游戏工作委员会是目前中国游戏领域规模最大的自律

性组织，于 2003 年 7 月 23 日正式成立。其成立的主要目的是为了改善游戏出版业，规范游戏出版物市场，消除产业发展中的不良因素，使游戏出版业更加健康和繁荣。游戏工作委员会是每年游戏产业年会的主要组织者。

3、网络游戏行业的主要监管法规及政策

(1) 主要行业法律法规

序号	法规名称	发布时间	发布机关
1	中华人民共和国电信条例	2000 年 9 月 25 日	国务院
2	互联网信息服务管理办法	2000 年 9 月 25 日	国务院
3	互联网出版管理暂行规定	2002 年 6 月 27 日	原新闻出版总署、原信息产业部
4	互联网文化管理暂行规定	2003 年 5 月 10 日	文化部
5	关于网络游戏发展和管理的若干意见	2005 年 7 月 12 日	文化部、原信息产业部
6	信息网络传播权保护条例	2006 年 5 月 18 日	国务院
7	关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知	2007 年 1 月 25 日	公安部、信息产业部、文化部、新闻出版总署
8	关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知	2007 年 2 月 15 日	文化部、工商总局、公安部、信息产业部、教育部等 14 部委
9	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	2007 年 4 月 15 日	原新闻出版总署、中央文明办与教育部
10	电信业务经营许可管理办法	2009 年 4 月 10 日	工业和信息化部
11	关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知	2009 年 6 月 4 日	文化部、商务部
12	关于加强进口网络游戏审批管理的通知	2009 年 7 月 1 日	原新闻出版总署
13	文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知	2009 年 11 月 13 日	文化部
14	中国游戏行业自律公约	2005 年发布、2010 年修订	中国软件行业协会游戏软件分会
15	网络游戏管理暂行办法	2010 年 6 月 3 日	文化部
16	“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案	2011 年 3 月 1 日	公安部、卫生部、共青团中央、文化部等部委

序号	法规名称	发布时间	发布机关
17	关于启动网络游戏防沉迷实名验证工作的通知	2011 年 7 月 1 日	原新闻出版总署、中央文明办、教育部等八部门
18	国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见	2011 年 12 月 12 日	国务院办公厅
19	文化部文化市场司关于开展棋牌类网络游戏专项核查工作的通知	2012 年 5 月 21 日	文化部市场司
20	关于印发《网络文化市场执法工作指引（试行）》的通知	2012 年 9 月 24 日	文化部

（2）主要行业政策

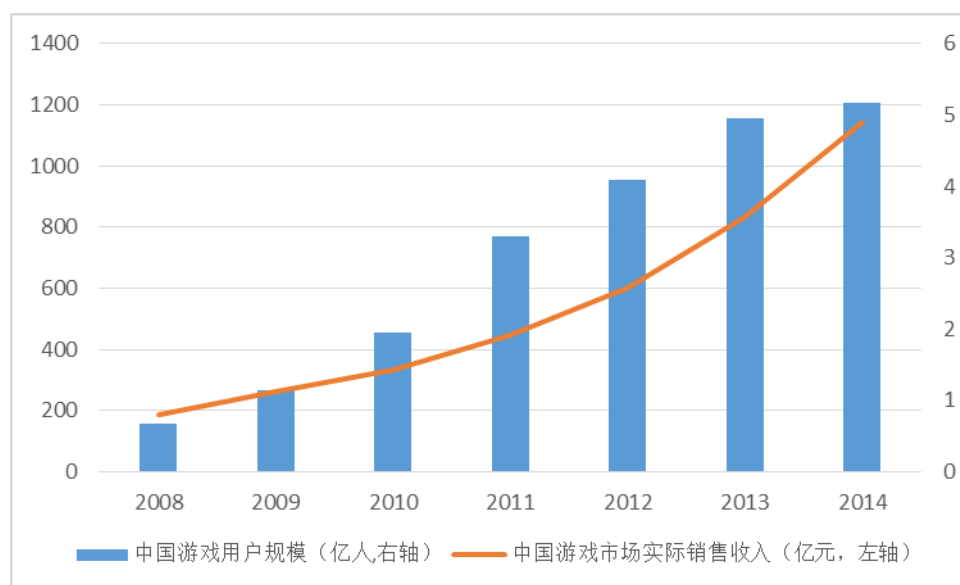
序号	政策名称	发布时间	发布机关	主要内容
1	关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知	2004 年 8 月	新闻出版总署（现国家新闻出版广电总局）	对增强网络游戏企业的创新能力，提高中国民族网络游戏产业的竞争力产生了极大的推动作用，至今已有 8 批 173 款游戏入选
2	文化部关于加快文化产业发展的指导意见	2009 年 9 月	文化部	该规划提出，增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展
3	国家文化产业振兴规划	2009 年 9 月	国务院办公厅	该规划提出，要加快发展文化创意等重点文化产业，对新兴文化业态发展提出指导性意见；推动跨地区、跨行业联合或重组，促进资源整合和结构调整，着力培育一批骨干文化企业和战略投资者，提高产业集中度
4	关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见	2010 年 3 月	中央宣传部、中国人民银行、财政部以及证监会	该意见提出，加强适合于创业板市场的中小文化企业项目的筛选和储备，支持其中符合条件的企业上市
5	中华人民共和国国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要	2011 年 3 月	国务院	要推动文化产业成为国民经济支柱性产业，增强文化产业整体实力和竞争力

序号	政策名称	发布时间	发布机关	主要内容
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	2011 年 11 月	中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议	提出到 2020 年，文化产业成为国民经济支柱性产业，整体实力和国际竞争力显著增强。加快发展动漫游戏等新兴文化产业
7	国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要	2012 年 2 月	中共中央办公厅、国务院办公厅	提出加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。加快科技创新成果转化，提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫游戏等领域技术装备水平，增强文化产业核心竞争力
8	十八大报告	2012 年 11 月	中共中央办公厅、国务院办公厅	强调“扎实推进社会主义文化强国建设”，指出要“促进文化和科技结合，发展新型文化业态，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。构建和发展现代传播体系，提高传播能力。扩大文化领域对外开放，积极吸收借鉴国外优秀文化成果“为网游等新兴文化产业指明了发展方向。
9	国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见	2013 年 8 月	国务院办公厅	提出要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费

（二）移动网络游戏和网页游戏行业发展概况

根据由中国音像与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2014 年中国游戏市场产业报告》，中国游戏市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）2014 年实现销售收入 1,114.8 亿元，比 2013 年增长了 37.7%；用户数量已经达到 5.17 亿人，比 2013 年增长了 4.6%。

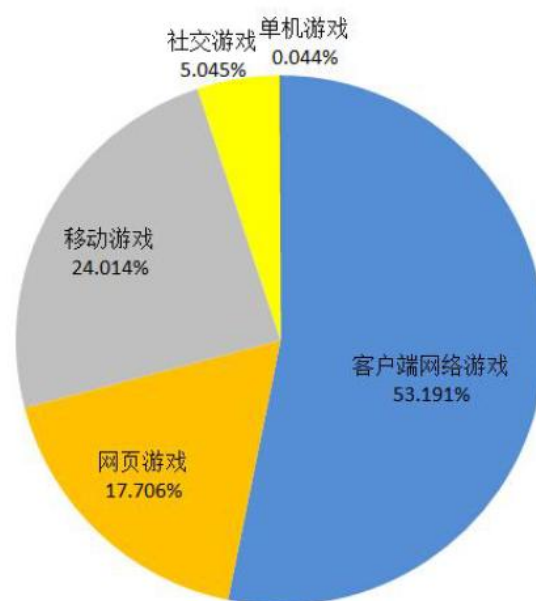
图表 1 中国游戏用户规模及中国游戏市场实际销售收入情况



数据来源：GPC、IDC、CNG

2014 年，在中国游戏市场实际销售收入中，客户端网络游戏市场占有率达到 53.191%，网页游戏市场占有率达到 17.706%，移动游戏市场为 24.014%，社交游戏市场为 5.045%，单机游戏为 0.044%。

图表 2 2014 年中国游戏市场实际销售收入市场占有率情况

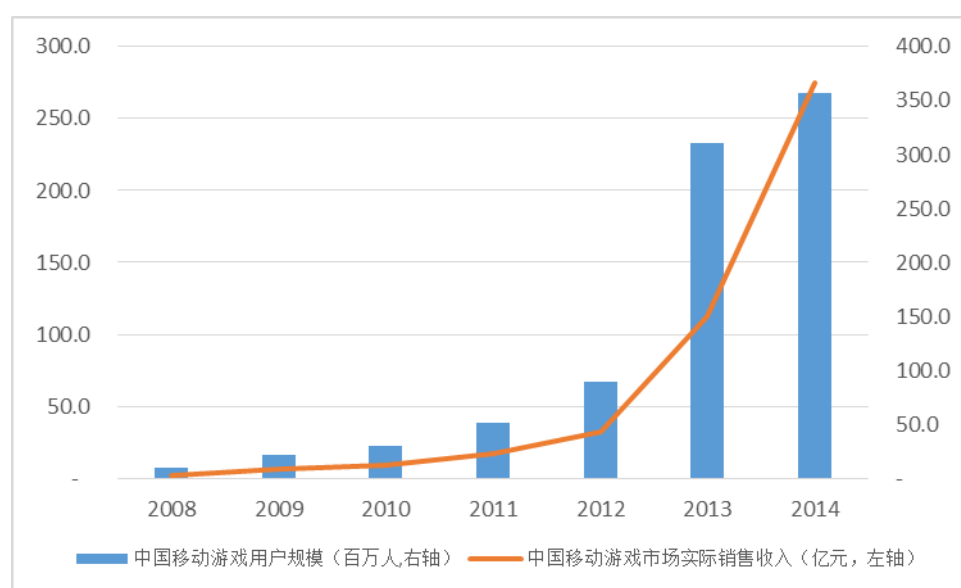


数据来源：GPC、IDC、CNG

1、移动网络游戏近年发展规模

在移动游戏方面，2014 年，中国移动游戏用户数量达到了 3.58 亿人，比 2013 年增长了 15.1%；2014 年中国移动游戏市场实际销售收入达到了 274.9 亿元人民币，比 2013 年增长了 144.6%。在市场占有率方面，移动游戏市场占有率达到 24%，比 2013 年上升 10.5 个百分点。

图表 3 中国移动游戏用户规模情况及实际销售收入情况



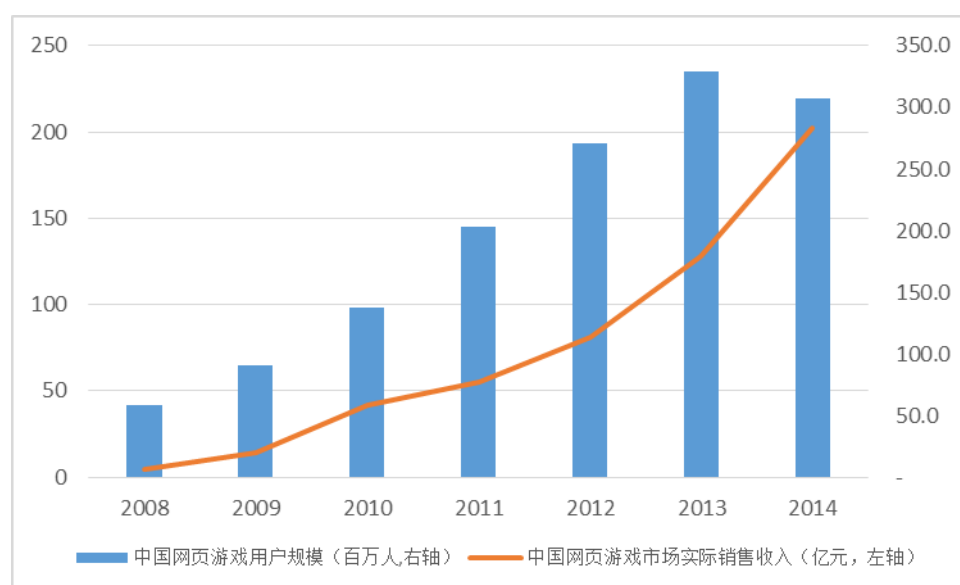
数据来源：GPC、IDC、CNG

2014 年移动游戏行业依然处于快速上升阶段。移动游戏市场尽管起步较晚，但增长较快。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，其用户规模增长较快。由于移动游戏公司多为轻资产公司，较高的投入产出比使得移动游戏行业受到了资本市场的青睐。大量资金的涌入，是移动游戏市场得以在短期内快速发展的重要原因之一。

2、网页游戏近年发展规模

在网页游戏方面，2014 年，中国网页游戏用户数量达到了 3.07 亿人，比 2013 年下降了 6.5%；2014 年中国网页游戏市场实际销售收入 202.7 亿元人民币，比 2013 年增长了 58.8%。在市场占有率方面，2014 年网页游戏市场占有率为 17.7%，比 2012 年上升 2.3 个百分点。

图表 4 中国网页游戏用户规模情况及实际销售收入情况



数据来源：GPC、IDC、CNG

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，网页游戏行业从快速发展进入了平衡扩展的阶段。2014 年网页游戏市场依旧保持较强的增长势头。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。另一方面，网页游戏市场竞争日趋激烈，游戏品质的要求不断提升，游戏内容需求增强也导致 IP 争夺愈发激烈，自造 IP 情况也越来越多。优胜劣汰导致行业的集中度提升。

（三）网络游戏行业竞争格局

标的公司天马时空和上游信息同属网络游戏行业，天马时空主要从事移动网络游戏的研发，上游信息同时从事移动网络游戏和网页游戏的开发。

2014 年，我国网络游戏市场继续保持较好的发展势头，行业经营环境明显改善，企业经营状况总体良好，新产品层出不穷，市场规模继续扩大。根据文化部发布的《2014 中国网络游戏市场年度报告》，当前我国网络游戏行业整体发展环境良好，特别是移动游戏的较低创业门槛，推动了网络游戏经营主体数量的增加。2014 年全国新增具有网络游戏运营资质的企业 1183 家，截至 2014 年底，具备网络游戏运营资质的企业累计达到 4661 家。

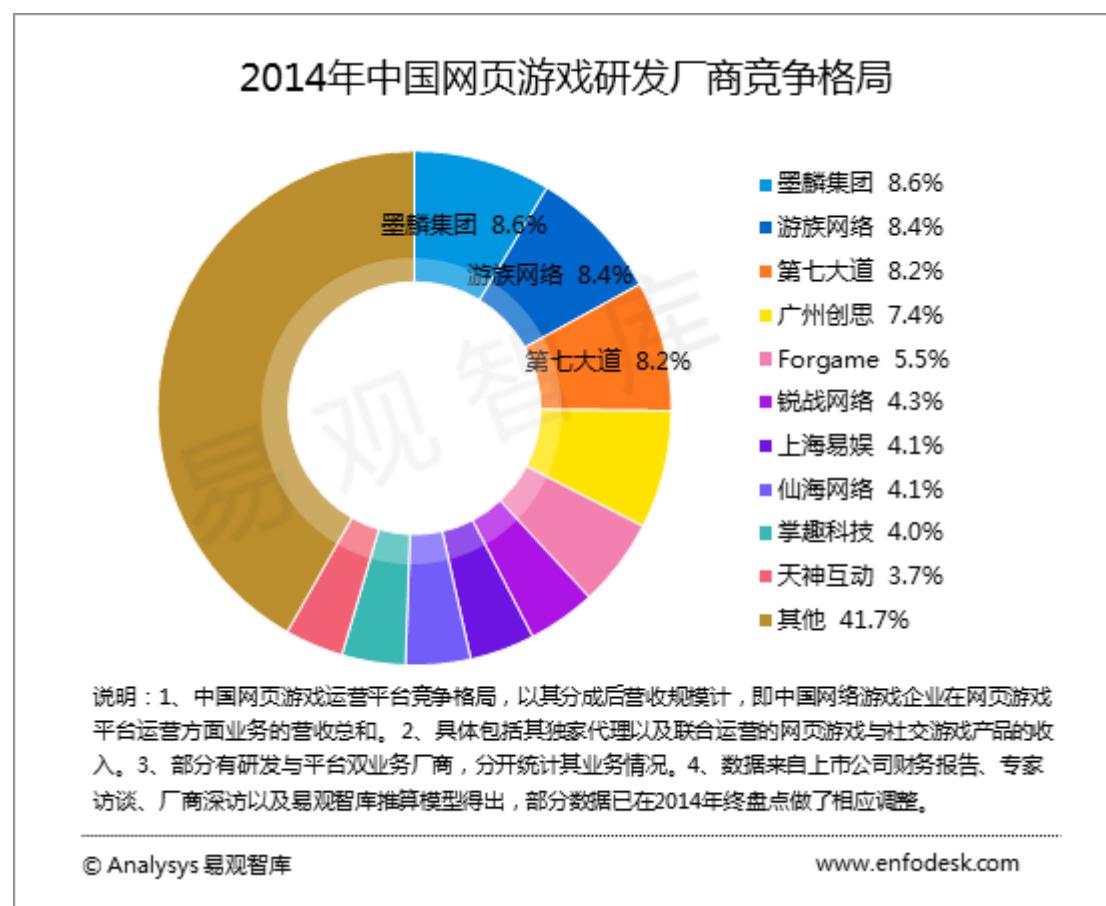
目前我国网络游戏市场结构持续优化，移动游戏营收实现翻番，整体销售收

入持续增长。2014 年中国网络游戏市场整体销售收入为 1062.1 亿元，同比增长 29.1%，首次突破千亿大关。网络游戏规模扩大主要得益于移动游戏的高速增长，移动游戏市场销售收入 268.6 亿元人民币，比 2013 年增长了 109.1%，市场占有率达到 24%。

1、网页游戏研发市场竞争格局

根据易观智库数据，2014 年，中国网页游戏运营平台竞争格局较为稳定，流量逐渐向互联网巨头的页游平台聚集，市场集中度进一步提高。其中，腾讯凭借长年累积的用户群占据约三分之一的市场份额；37 游戏依靠强大的产品运营能力，市场份额稳中有增；360 游戏和百度游戏则凭借庞大的自有流量和用户基础，竞争优势日益明显。2014 年，中国网页游戏研发商市场集中度依然不高，目前尚未有一家厂商的市场份额超过 10%。其中，墨麟集团、游族网络、第七大道分别以 8.6%、8.4%和 8.2%的市场份额排名前三，组成页游研发商第一梯队。

随着网页游戏市场进入成熟期，页游产品逐步精品化，网页游戏运营平台加大了对精品游戏的推广力度，虽然页游产品数量有所下滑，但平台开服量保持增长态势。未来随着精细化运营和数据挖掘技术的进一步提升，页游运营平台在整体页游市场中的分成比例将继续提升，各大平台对用户和产品的竞争也将愈加激烈。

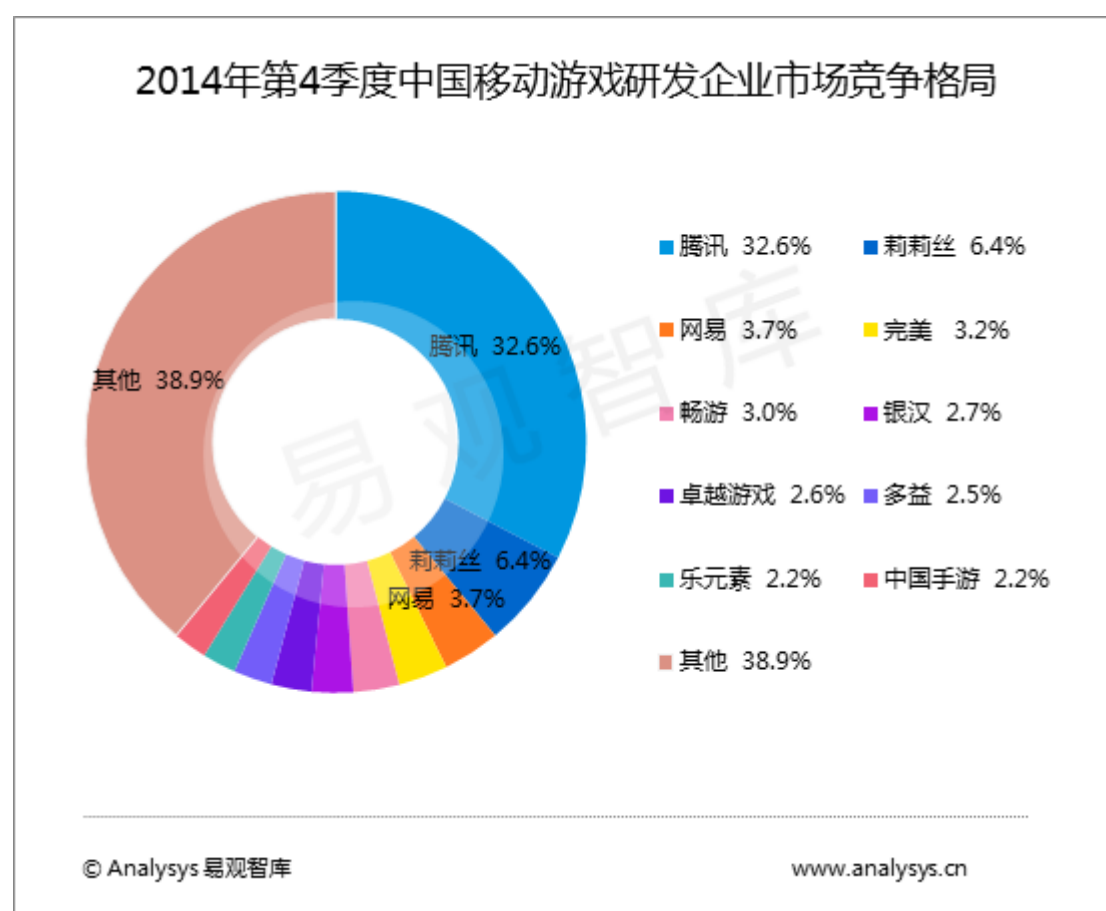


2、移动网络游戏研发市场竞争格局

2014 年移动游戏爆发式增长，移动游戏行业出现竞争者过度参与、产品生命周期短，产品研发周期压缩，厂商试错机会有限、产品同质化现象严重等问题行业门槛不断提高。目前移动游戏渠道格局逐渐确立，移动游戏市场即将由渠道为王进入到内容为王的时代，内容提供商的竞争日趋激烈，要求移动游戏研发商必须回归游戏产品自身的创意性和可玩性。部分客户端游戏研发企业也加入到内容提供商的竞争者，中小企业举步维艰。目前移动游戏呈现出重度化趋势，将抢夺一部分原有客户端用户。

未来随着智能手机渗透率大幅提升、移动互联网用户数快速上升、玩家付费意愿增强和收入的上升、移动网络带宽的提升、渠道的创新及盈利模式更加多样化五大因素共同驱动，移动网络游戏将持续快速发展，未来只有紧密跟踪市场发展趋势，不断加强自主研发能力、提升运营服务质量的企业才能巩固和提升自身的市场竞争地位。

根据 Analysys 易观智库发布的《中国移动游戏市场季度监测报告 2014 年第 4 季度》数据显示，随着智能手机出货量日渐缩小、人口红利的消失，中国移动游戏市场在 2014 年下半年起由高速增长向稳定增长转型，但由于第 4 季度新产品集中上线，导致市场迎来一波小爆发，总体规模达到 95.66 亿元人民币，环比增长 31.7%。目前，移动网络游戏整体市场增长已经由人口红利驱动向精品大作推动转变。2014 年 4 季度，中国移动游戏研发企业市场份额仍旧呈现腾讯一家领跑的现象，腾讯系占有 32.6% 市场份额，莉莉丝占有 6.4%，网易、完美各占 3.7% 和 3.2%。



（四）影响行业发展的有利因素及不利因素

1、有利因素

（1）政策环境：国家政策大力支持，推动网络游戏行业快速发展

最近几年，为了促进互联网及移动互联网在我国更好更快的发展，中央政府密集推出了各项行业产业政策。从《十二五规划纲要》提出要全面普及宽带，到

后续的工信部出台多项涉及行业发展的规划纲要，包括“十二五”信息产业发展规划、互联网“十二五”发展规划，以及宽带网络发展规划，这些政策基本都有利于加快发展下一代移动互联网。新一届政府履新之后，更加重视信息产业对促进经济结构转型，产业结构升级的作用，李克强总理在多个场合强调“重视信息消费，用信息消费拉动内需和经济增长”，信息化建设已成为加快经济发展方式转变、促进经济结构战略性调整的关键要素和重要驱动力。

序号	发布时间	部门/领导	相关政策
1	2011.3	工信部	《十二规划纲要》：提出宽带全面普及目标
2	2012.1	国务院	加快发展我国下一代互联网产业
3	2012.6	苗圩	加快实施“宽带中国”工程
4	2012.7	国务院	《国务院关于大力推进信息化发展和切实保障信息安全的若干意见》
5	2012.7	国务院	《国务院关于大力推进信息化发展和切实保障信息安全的若干意见》
6	2012.8	苗圩	加快推进 TD-LTE 产业发展
7	2012.9	苗圩	加快宽带中国步伐 加强网络基础设施建设
8	2013.2	工信部	部署宽带中国行动 计划今年增 1 亿 3G 用户
9	2013.4	工信部	推动实施宽带中国专项行动 推进 TD-LTE 扩大规模试验
10	2013.5	李克强	发展电子商务 扩大信息消费
11	2013.7	国务院	国务院常务会议研究促进信息消费
12	2013.8	国务院	《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》
13	2014.10	李克强	国务院会议中指出重点推进移动互联网等 6 大领域消费
14	2015.3	李克强	第十二届人大三次会议政府工作报告中指出着重支持移动互联网行业发展

当前，游戏产业作为互联网信息产业中的重要组成部分，在建设互联网强国战略目标下，已经成为政策鼓励的重要方向。2014 年，《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》等文件提出加快实现由“中国制造”向“中国创造”转变，提升国家文化软实力和产业竞争力，推动文化产品和服务的生产、传播、消费的数字化、网络化进程；强化互联网思维，坚持先进技术为支撑，内容建设为根本，形成立

体多样、融合发展的现代传播体系，更多媒体集团进军网游行业，坚定了转型融合信心，给游戏企业带来新的发展机遇。国家新闻出版广电总局作为出版行业主管部门和网络游戏出版前置审批管理部门，着眼于增强服务发展能力、提高审批管理效率，继续扩大国产网络游戏出版属地管理试点，简化审批环节，提高行政效率，以上海市国产网络游戏出版属地管理试点为探索，强化属地管理职责，大大缩短了游戏审批周期，夯实游戏出版产业发展基础。

（2）内部秩序：行业规范性提高，有利于行业健康持续发展

目前，网络游戏行业逐步走向规范。一方面，行业中领先企业探索出来的成功研发、运营经验，这些经验通过企业之间的互动以及人才的流动，传播到行业内其他企业，形成了行业内较为公认的标准化处理方式。另一方面，政府部门通过以往对客户端网络游戏行业的管理，制定了一系列政策和制度，这也逐步管理和引导了网页网络游戏以及移动网络游戏行业，促进了行业规范化、可持续的发展。个别游戏企业的不正当竞争行为，因为受到市场的惩罚和同行的谴责以及政府的干预而逐渐消退。行业开始逐步进入成熟发展期。另外，网络游戏公司上市，也从制度上、监管上规范了企业的发展模式和市场秩序，为网络游戏行业营造了健康、有序的发展环境。

（4）技术环境：移动互联网信息基础设施建设带动市场增长

本年度 TD-LTE 和 FDD-LTE 混合组网 4G 网络覆盖范围进一步扩大，城市 WiFi 等基础设施和网络技术建设加速发展，以及智能手机、平板电脑在软硬件方面的升级，共同推动移动游戏用户增长，增强游戏体验。一方面，部分城市运营商尝试 WiFi 商业模式创新，如本地、闲时 4G 流量赠送活动，增加城市 WiFi 热点建设数量和覆盖场所，在一定程度上降低了移动互联网的使用成本，提高了用户利用碎片时间体验游戏的几率，这同时也意味着对应移动游戏的转化率、付费率均有更大机会得到提升；另一方面，小米、华为、魅族等本土厂商向二三线城市快速渗透包括 4G 在内的千元智能手机，促进智能手机的市场占有率进一步扩大，这意味着移动游戏用户的获取范围得到大幅拓展，反向推动了用户规模和付费率的提升，增加了移动游戏市场规模快速扩大的机会。

（5）用户需求：互联网上网人数持续增长、国民文化消费能力提升

随着网络基础设施建设的完善以及移动互联网的快速发展，中国互联网用户的规模和互联网普及率稳步提升。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）的统计，截至 2014 年 12 月，我国互联网用户规模达 6.49 亿，全年共计新增互联网用户 3117 万人。互联网普及率为 47.9%，较 2013 年底提升了 2.1 个百分点。



近年来，我国国内生产总值一直保持较高的增长速度，据国家统计局最新发布的数据显示，中国的名义国内生产总值一直保持较快的增长速度，上一年增速超过百分之十二。中国城镇家庭人均可支配收入近十年来实现三倍以上增长，农村居民人均纯收入扣除价格因素后以百分之十左右的增速逐年递增。同时，根据中国互联网络信息中心（CNNIC）发布的第 34 次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，中国互联网用户规模今年超过六亿人，互联网普及率接近百分之四十七，居民日益坚实的物质基础和提升生活质量的需求释放出巨大的文化产品购买欲望和消费能力，互联网用户对网络游戏的消费需求和消费能力的逐步提升，带动了网络游戏产业的发展。

2、不利因素

（1）网络游戏同质化严重，创新性不足

目前，网页网络游戏和移动网络游戏行业内的游戏公司主要集中于战争策略

类和角色扮演类的研发和推广，主要游戏类型的数量较少导致在某一游戏类型内的游戏数量较多，生存压力明显，多数游戏企业急功近利，竞争模式粗放，对网络游戏本身的质量要求不高，造成游戏创新性不足，同质化严重，不利于行业的有序发展。

（2）部分网络游戏研发企业资金短缺

受行业发展时间较短的限制，目前网页网络游戏和移动网络游戏研发公司与传统客户端网络游戏研发企业相比，资金实力普遍较弱。随着行业竞争加剧，开发和运营成本持续升高，业内公司需要通过多种渠道筹措资金，以发展新技术、开发新产品，从而在竞争中获得优势，资金短缺在一定程度上阻碍网页游戏和移动网络游戏市场的发展。

（3）网络游戏行业综合型人才相对缺乏

当前国内熟悉游戏产品策划、设计开发与市场运作的综合性人员数量较少，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。国内网络游戏市场的快速发展，对综合性人才的需求日趋突出。若行业内不能建立起有效的人才培养机制，行业的持续性发展将受到一定影响。

（五）网络游戏行业进入壁垒

网络游戏行业，是一个集合了文化创意、美术动画、软件编程、商业推广、运营管理为一体的行业，进入该行业的壁垒主要包括市场准入、技术、人才、推广渠道、资金等，具体如下：

1、市场准入壁垒

网络游戏行业主要受到工业和信息化部、文化部、新闻出版总署及国家版权局的监管。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，应当具备一定条件，并取得《网络文化经营许可证》。根据《中华人民共和国电信条例》的规定，经营增值电信业务须经国务院信息产业主管部门或地方电信管理机构审查批准并取得《增值电信业务经营许可证》。网络游戏从业企业需要达到一定标准才能获得这些经营资质，准入

资格构成了进入本行业的壁垒之一。

2、技术壁垒

组织网络游戏的开发是一个系统性的工程，对网络游戏开发过程中涉及的策划、编程、美术、测试、运营等各环节均有较高的技术要求，任何一个环节的技术缺失都会影响游戏产品的最终质量。同时，移动网络游戏的技术进步很快，比如微软、腾讯、Google 等企业对开发平台的升级、Android 操作系统的升级、新的技术如 Unity3D、Html5 等的出现，都要求移动网游开发商具有持续的学习能力和研发能力，从而为游戏用户带来更好的体验。成功的网络游戏开发商已积累了一定的游戏引擎和开发工具，可提高后续游戏产品研发的效率，从而缩短研发的周期，使得游戏能够以适当的节奏推向市场。具有成熟网络游戏运营经历的开发商，能够利用自身的技术对游戏用户的行为进行识别、分类、统计，从而为游戏内容的策划提供决策参考，在游戏中加入有利于留住客户的内容，延长游戏的生命周期。

3、资金壁垒

由于行业发展速度较快，竞争激烈，游戏研发企业对各类人才需求旺盛，使从业员工工资水平持续增长，研发成本不断上升。另一方面，随着玩家对游戏产品品质的要求提升，研发一款游戏需要的程序、美工、音乐音效等人才的数量以及游戏研发时间都在不断增加，上述因素导致游戏研发总成本不断上涨。

另外，新研发的游戏需要依靠大量推广才能获得市场，目前网络游戏的推广费用，包括网络广告的点击费用以及其他各类媒体的投放费用，与前几年相比已有显著上涨。联合运营模式下，游戏运营涉及大量网盟平台，运营体系的推广、维护以及沟通等关键环节都需要专门人员处理，这也就要求网络游戏公司组建专门的运营团队。综上，任何一款优秀网络游戏的诞生和运营必须有大量资金做保证，对于新进入者而言，游戏研发及运营所需的巨大资金投入构成了较高的资金壁垒。

4、运营渠道壁垒

网络游戏行业的新进入者由于缺乏品牌、经验，其运营渠道的建立往往需要

较长时间的努力。大型游戏平台因为推广资源有限，更倾向于成熟并拥有品牌优势的大型游戏公司所制作的游戏产品，中小型的网络游戏平台虽较多，但是新入者需要与大量平台逐一谈判，需花费相当高的时间、人力以及沟通成本。因此，网络游戏的运营模式为新入者设立了一定的渠道壁垒。

5、人才壁垒

游戏行业作为文化创意产业，是否拥有足够的人才是一家公司是否具备核心竞争力的重要标志。游戏的研发流程需要制作人、策划、程序、美工、音乐音效等各方面人才的通力协作；在游戏运营方面，则需要商务、运营、市场、客服、运维等方面的人才。我国网络游戏起步时间较晚，随着行业的快速增长，上述人才总体呈现供不应求的趋势。与此同时，随着行业和消费者的成熟，游戏产品的精品化成为趋势，对游戏运营质量的要求也越来越高，这意味着研发商对每一款游戏需要投入更有经验、更高素质的各类人才才有可能成功。

网络游戏产业竞争的焦点仍然集中在产品上，而产品竞争的核心是研发人员，特别是高级研发人才。为了提升产品质量，一方面，研发企业竭尽所能保留现有的高级研发人才，另一方面，研发企业通过各种渠道来吸引行业中具有丰富经验的高级人才加盟。因此，各大研发企业之间对于高级研发人才的竞争日益激烈。为了保持现有研发团队的稳定性，企业也纷纷提高研发人员的待遇，造成研发成本激增。综上，对新入者而言，如何吸引到能够承担游戏制作、运营各环节任务的人才，将成为重大挑战。

（六）网络游戏行业的周期性、季节性或区域性特征

1、周期性

网络游戏行业目前保持着持续上涨态势，属于低成本的大众休闲娱乐产品，经济周期对网络游戏行业的影响较小，不具备明显的周期性特征。

2、季节性

网络游戏的消费主要为个人休闲娱乐消费，终端用户可在任何时间、地点消费网络游戏。在节假日期间，网络游戏市场规模可能出现小幅增长，但整体来看

并无明显季节性特征。

3、区域性

移动网游，是一种基于手机或其他移动端的网络游戏，可以通过移动网络下载或依靠移动网络运行，该行业的发展与智能手机的普及和移动互联网基础设施的建设与发展有着很大的关系，同时所在区域的游戏用户的收入水平和消费能力也决定了移动网游产品的收费能力。

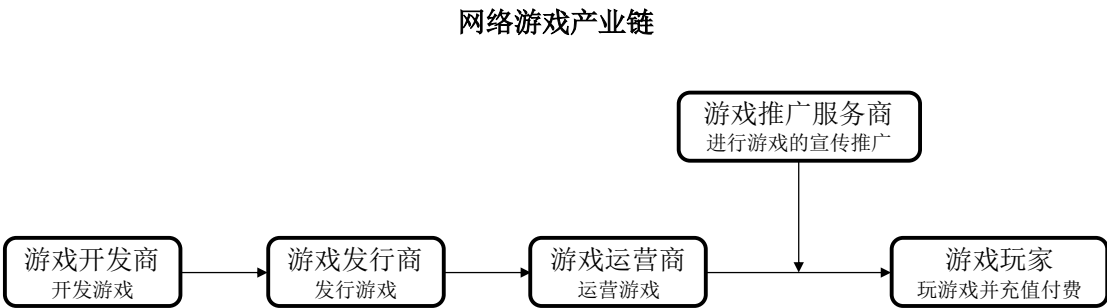
网页游戏，是基于互联网的一种在线游戏产品，其发展与互联网基础设施的建设和发展有着很大的关联性，同时所在区域的游戏用户的收入水平和消费能力也决定了网页游戏产品的收费能力。

基于以上原因，智能手机普及率高、互联网设施（包括移动互联网设施）建设发展较快、居民收入水平和消费能力高的直辖市、省会城市、沿海城市在移动网游企业和网页游戏企业的收入来源中占有较高比例。

（七）上下游行业的基本情况

1、网络游戏产业链基本情况

网络游戏行业的产业链参与者主要包括游戏开发商、游戏发行商、游戏平台运营商和游戏玩家。标的公司天马时空及上游信息在网络游戏产业链中扮演着游戏开发商的角色。所处产业链的下游为游戏发行商、发行渠道。



（1）游戏开发商

根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的开发，再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游

戏产品等。

（2）游戏运营商

即平台运营商，负责提供游戏产品的运营平台，利用自有资源并协调游戏开发商、游戏推广服务商和充值支付渠道等各种资源进行游戏产品的发行运营、业务维护、收益结算等业务。

（3）游戏推广服务商

也称游戏渠道商，主要在其自身推广渠道（包括门户或社区网站、平面媒体等）上向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、进入链接等，协助游戏运营商一起进行产品的推广。

游戏开发商将研发好的游戏交由游戏运营商运营，游戏运营商在游戏推广服务商的帮助下，将游戏推广给游戏玩家，最终由游戏玩家体验游戏，并在玩游戏过程中充值付费，产生经营游戏产品企业的收益。经营游戏产品的收益按照协议比例在游戏开发商和游戏运营商之间进行分配。

2、网络游戏行业的上下游行业情况及其影响

网络游戏行业的上游行业主要包括通信行业、硬件设备制造业、软件行业、媒体行业、支付服务行业等。通信行业主要指电信运营商；硬件设备制造业主要包括计算机、服务器制造商；软件行业主要包括游戏开发软件、办公软件开发商；媒体行业主要为运营推广服务的提供商；支付服务行业主要包括线上支付平台、线下充值卡代理销售商等。

上游行业，尤其是通信行业、硬件设备制造业、支付服务行业的发展能为本行业的发展提供技术支持，增加网络游戏对用户的吸引力；行业的发展也能带动上游行业的发展，中国产业信息网发布的《2013-2018 年中国网络游戏行业市场深度研究及投资前景评估报告》显示，2011 年网络游戏为电信业、IT 行业、出版和媒体行业等带来的直接收入达 733.2 亿元人民币。

网络游戏行业直接面向游戏玩家销售，网络游戏用户即该行业下游。网络游戏用户数尤其是付费用户数的增长将促进网络游戏行业的发展；网络游戏行业的发展

也将为网络游戏用户提供更好的游戏体验。

三、标的公司行业地位及核心竞争力

（一）标的公司的行业地位

标的公司天马时空和上游信息均为国内领先的网络游戏开发企业，拥有同时开发多款高质量网络游戏产品的开发能力。

天马时空主要从事移动网络游戏的运营，目前运营的移动网络游戏产品《全民奇迹》及历史上运营的网页游戏产品《怒斩》，均为天马时空自主开发产品。天马时空为行业内 ARPG 游戏研发领域的领先企业，其研发重度 ARPG 手游《全民奇迹》自上线以来呈现出优异的运营表现，天马时空也获得了业内充分认可。2014 年 12 月 16 日，天马时空 CEO 刘惠城先生获 2014 年度“中国游戏产业年会”和“首届中国国际游戏交易会”颁发的“2014 年度中国游戏产业十大新锐人物”奖项；2015 年 3 月，天马时空研发的游戏《全民奇迹》荣获 GameLook 2014 年度手游最佳美术表现奖。根据中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG 中新游戏研究）和国际数据公司（IDC）TalkingData 出具的《移动游戏产业报告》[2015 年 1-3 月]，2015 年 1-3 月，天马时空出品的《全民奇迹》游戏产品收入位居中国移动游戏收入（包括 ios/安卓/越狱，不含海外市场收入）首位。

上游信息为业内领先的网页游戏研发商，在塔防游戏方面有着较为资深的行业运营经验。上游信息游戏产品《塔防三国志》在上线运营期间曾取得较大成功，获取了优异的运营指标表现。基于上游信息及其《塔防三国志》等游戏产品的成功运营，上游信息多次获得行业协会、行业权威机构的好评，获得了业内机构颁发的诸多奖项，反映出了上游信息的行业地位，具体如下：

上游信息及旗下游戏产品所获奖项一览

序号	获奖主体	颁奖主体	奖项
1	上游信息	2013 年中国游戏产业年会	2013 年度中国十大新锐游戏企业

2	《塔防三国志》手游	2012 移动互联网年会组委会全球移动互联网联盟（GMIU）	2012 年度优秀移动互联网创新项目奖
3		全球移动互联网联盟（GMIU）2012 移动互联网年会	2012 年度优秀移动互联网应用奖
5		2013（第二届）中国国际移动终端与手机应用产业大会组委会	2012 - 2013 全国优秀移动终端与移动应用年度评选大赛“国际金指尖奖”最佳手机游戏奖
6		中国手机应用开发大会组委会	2014 第三届全球移动互联网拳头奖——最佳联网游戏
7	《塔防三国志》页游	腾讯开放平台	2012 年首届开放平台应用创新大赛（企业组）优秀奖； 2013 年度中国游戏风云榜十大热门网页游戏； 2013 腾讯合作伙伴大会十佳应用奖
8		腾讯应用平台	2012 年腾讯开放平台应用创新大赛优秀奖、腾飞月度奖 - 七月榜第一名
9		中国投资网 中国互联网协会	2012 年度最佳轻游戏开发团队
10		中国国际数码互动娱乐展览会	2013 年度“金翎奖”玩家最喜爱的网页游戏
11	《回到三国志》	中国国际数码互动娱乐展览会	2014 年玩家期待网页游戏
12	《众神殿》	中国国际数码互动娱乐展览会	2014 年最佳境外移动游戏
13	《Hero Defense》	Facebook	2014 年 Facebook 最佳新游戏

（二）标的公司的核心竞争力——天马时空

标的公司天马时空是领先的移动网络游戏开发商。其培养了专业的游戏研发团队，具备优秀的游戏 IP 二次开发能力，形成了创新性的研发氛围。天马时空自主开发了基于 Unity3D 引擎的客户端，提升了天马时空的游戏开发效率。天马时空的核心竞争力如下所示：

1、在移动 MMORPG 游戏研发领域具备突出的研发技术优势

自成立以来，天马时空主要从事重度 MMORPG 游戏的研发。在 ARPG 游戏领域中，MMORPG 是开发难度较大、对技术要求较高的细分类别，存在较高的技术门槛。天马时空通过网页游戏《怒斩》开始了 MMORPG 游戏研发的尝试，并在此过程中打磨了团队、磨练了技术，为后续开发移动网络 MMORPG 游戏打下坚实基础。在后续研发《全民奇迹》游戏过程中，天马时空充分运用其在《怒斩》开发中积累的经验和技术，成功开发出具备华丽装备及技能特效的、3D MMORPG 移动网络游戏《全民奇迹》。

从成立至今，天马时空完成了游戏开发引擎代码框架从基于微软 Silverlight 到 Flash AS3 环境的移植（15 万行代码），以及从 Flash AS3 环境到 Unity3D 环境的移植（25 万行代码），开创了国内游戏代码框架跨平台移植的先河。

在《全民奇迹》的开发过程中，天马时空积累下了具有价值的 ARPG 游戏开发引擎技术，在动态资源框架、渲染器、渠道接入框架、自动化版本发布系统等方面进行了创新，具备较高的技术水平。天马时空目前已经实现，通过将上述 ARPG 游戏开发引擎技术进行对外授权，参与游戏合作开发，进而获取合作开发游戏的运营收益分成。游戏开发引擎技术的授权，反映出了游戏研发行业对天马时空先进技术水平认可，客观体现出了天马时空先进游戏开发技术的价值。

2、稳定的人员队伍和强大的研发团队

网络游戏行业为轻资产行业，人才为各游戏研发企业竞争的根基。经过长期的沟通、协作，天马时空在公司内部为员工搭建了鼓励文化创意、技术创新的互动平台，形成了富于创新的研发氛围，为天马时空的持续发展提供了强有力的人才保障。

目前天马时空已经培养出了专业的游戏研发团队，在经典游戏 IP 资源的二次开发、及游戏策划领域具备出色的专业能力，为优秀移动网络游戏产品的持续开发奠定了强有力的人才保障基础。

截至评估基准日，天马时空员工总人数为 114 人，其中本科及以上学历 54 人，占比达 47.3%；研发中心（下设研发部、产品部、美术部）人数共计 78 人；研发中心下属研发部共有 24 名员工，具备扎实的游戏研发能力，平均游戏行业从业年限在 3 年以上。

目前，天马时空拥有核心技术人员 10 名，核心技术人员从事游戏开发运营时间均在 5 年以上，具备较为深厚的游戏策划、开发、运营经验，10 名核心技术人员的具体情况如下所示：

序号	姓名	性别	出生年月	学历	从事游戏开发运营的时间	任职
1	刘惠城	男	1977.12.05	本科	5 年	CEO、CTO 和游戏产品制作人
2	杜海	男	1985.01.24	专科	5 年	开发工程师
3	姚梓博	男	1987.05.26	专科	5 年半	服务端主管
4	孔令亮	男	1984.08.11	本科	5 年	客户端高级开发工程师
5	沈志祥	男	1990.03.19	高中	5 年	产品经理
6	高晓辉	男	1987.03.27	大专	6 年半	美术经理
7	李少明	男	1984.08.07	大专	5 年	运维经理
8	窦玉波	男	1985.08.11	本科	8 年半	研发经理
9	魏丽鹏	男	1984.08.03	大专	9 年	测试部经理
10	钟晓萌	男	1980.08.10	本科	13 年	主美

天马时空核心团队在保持基本稳定的情况下，不断获得扩充。天马时空今年引入了具有 8 年半游戏行业从业经验、具备丰富研发经验的窦玉波，来替代陈小军出任研发经理职位。此外，天马时空加强了在美术领域的技术力量布局，新加入核心技术团队担任主要美术工作的钟晓萌在游戏行业从业已 13 年，在游戏美术领域具备较强的专业能力。虽然被替换的原核心团队陈陈小军，在被替换后选择了离开天马时空进行个人创业，导致出现核心技术团队成员离职情况发生，

但此人员离职属于天马时空核心团队成员能力升级而导致的人员流失,属于天马时空快速发展中的正常人员流动。

天马时空目前已建立起较为稳定的研发团队,并通过员工持股平台天马合力对重要员工进行了股权激励,以更好地激励员工为公司工作,加强员工与公司利益的一致性,进一步加强团队凝聚力,提升团队稳定性。

3、对市场需求的准确把控和对 MMORPG 市场的深入理解

经过网页游戏《怒斩》及移动网络游戏《全民奇迹》的研发及运营,天马时空已对目前游戏市场情况及市场需求有了较深的理解和把握。

在《全民奇迹》前期立项过程中,天马时空预判 2013 年至 2014 年下半年将会形成 MMORPG 游戏的重要市场,团队确定了 MMORPG 类游戏的研发方向,以填补市场中优质重度 MMORPG 手游的空缺,满足市场需求,避开当时竞争已较为激烈的卡牌类游戏市场。天马时空未来仍将重点从事自己擅长的 MMORPG 游戏研发,在 MMORPG 领域进行深耕。

4、主要游戏产品《全民奇迹》运营指标优异

天马时空历史上自主开发的游戏共两款:网页游戏《怒斩》及移动网络游戏《全民奇迹》。《怒斩》为天马时空成立之初研发 ARPG 游戏的探索,未取得巨大成功,但使得天马时空在其研发过程中完成了团队的搭建和磨合、技术的提高和经验的积累,为其后续准确把握市场需求、成功开发出运营指标表现良好的移动网络游戏《全民奇迹》奠定了基础。《全民奇迹》为天马时空推出的首款精品级重度 ARPG 手游,于 2014 年 8 月测试上线,2014 年 10 月正式推广运营,并在上线以来呈现出优异的运营表现。截至 2015 年 5 月 31 日,《全民奇迹》共有注册用户 2,486.85 万人,累计充值金额 156,727.44 万元;2015 年 5 月,月活跃用户 981.73 万人,月付费用户数 56.95 万人,月充值金额达 39,058.15 万元。

截至评估基准日,天马时空游戏产品的运营指标具体情况如下:

①全民奇迹:

自收费测试日(即 2014 年 8 月 29 日)起截至 2015 年 5 月 31 日,《全民奇

迹》各渠道运营数据汇总情况（苹果助手、Android、iOS、应用宝专服、韩国、台湾六个渠道总和）如下：

时间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值（ARPU）（元/人）	付费玩家平均付费值（ARPPU）（元/人）	月流水（元）
2014年8月	-	-	345	-	187.19	64,581
2014年9月	2,962	-	1,670	-	309.07	516,155
2014年10月	307,688	90,757	37,491	113.33	274.36	10,285,922
2014年11月	749,732	194,456	62,387	190.40	593.47	37,024,597
2014年12月	5,317,283	3,789,888	655,206	54.59	315.73	206,871,410
2015年1月	8,737,357	4,305,839	426,920	56.31	567.91	242,453,072
2015年2月	11,736,773	4,214,650	315,663	47.28	631.29	199,274,243
2015年3月	15,479,440	5,650,912	340,618	46.98	779.41	265,480,961
2015年4月	19,398,059	6,982,789	375,824	30.75	571.34	214,721,966
2015年5月	24,868,471	9,817,284	569,468	39.79	685.87	390,581,505

注：《全民奇迹》于2014年8月上线，2014年8月、9月游戏注册用户数据不齐备。此外2014年度游戏玩家登陆日志保存不齐备，部分游戏玩家数据缺失。

自收费测试日（即2014年8月29日）起截至2015年5月31日，《全民奇迹》各渠道运营数据如下：

苹果助手						
时间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值（ARPU）（元/人）	付费玩家平均付费值（ARPPU）（元/人）	月流水（元）
2014年8月	-	-	345	-	187.19	64,581
2014年9月	2,962	-	1,670	-	309.07	516,155
2014年10月	307,688	90,757	37,491	113.33	274.36	10,285,922
2014年11月	749,732	194,456	62,387	190.40	593.47	37,024,597
2014年12月	1,168,200	331,278	60,207	125.33	689.58	41,517,699

2015 年 1 月	1,524,297	462,851	54,815	100.07	845.01	46,319,475
2015 年 2 月	1,802,161	425,366	40,910	85.09	884.69	36,192,837
2015 年 3 月	2,193,935	548,365	43,799	102.70	1285.75	56,314,403
2015 年 4 月	2,442,715	450,307	34,815	76.83	993.75	34,597,387
2015 年 5 月	2,704,570	476,046	32,772	62.66	910.19	29,828,678

Android

时间	注册用户总数 (人)	月活跃用户数 (人)	月付费用户数 (人)	平均付费值 (ARPU) (元/人)	付费玩家平均付费值 (ARPPU) (元/人)	月流水 (元)
2014 年 12 月	2,896,415	2,361,611	468,296	41.28	208.17	97,486,077
2015 年 1 月	4,997,643	2,629,384	236,185	32.82	365.43	86,308,677
2015 年 2 月	6,910,782	2,598,245	156,602	28.57	474.01	74,231,588
2015 年 3 月	9,399,096	3,705,570	164,744	25.77	579.68	95,499,184
2015 年 4 月	11,508,986	4,274,733	146,984	18.14	527.51	77,535,048
2015 年 5 月	13,533,831	4,613,984	114,455	13.62	549.21	62,860,211

AppStore

时间	注册用户总数 (人)	月活跃用户数 (人)	月付费用户数 (人)	平均付费值 (ARPU) (元/人)	付费玩家平均付费值 (ARPPU) (元/人)	月流水 (元)
2014 年 12 月	1,252,668	1,096,999	126,703	61.87	535.64	67,867,634
2015 年 1 月	1,909,195	907,445	112,637	117.33	945.27	106,472,358
2015 年 2 月	2,450,442	863,717	89,774	94.88	912.88	81,952,892
2015 年 3 月	3,060,027	1,069,065	97,369	96.60	1,060.61	103,270,098
2015 年 4 月	4,067,521	1,630,837	77,660	46.21	970.38	75,359,822
2015 年 5 月	5,102,438	2,195,155	69,136	29.46	935.26	64,659,928

应用宝专服

时间	注册用户总数 (人)	月活跃用户数 (人)	月付费用户数 (人)	平均付费值 (ARPU) (元/人)	付费玩家平均付费值 (ARPPU) (元/人)	月流水 (元)
2015 年 1 月	306,222	306,159	23,283	10.95	143.99	3,352,562

2015 年 2 月	573,388	327,322	28,377	21.07	243.05	6,896,926
2015 年 3 月	826,382	327,912	34,706	31.71	299.58	10,397,276
2015 年 4 月	995,650	243,731	26,218	35.27	327.89	8,596,700
2015 年 5 月	1,155,639	235,707	22,795	34.20	353.60	8,060,290

韩国

时间	注册用户总数 (人)	月活跃用户数 (人)	月付费用户数 (人)	平均付费值 (ARPU) (元/人)	付费玩家平均付费值 (ARPPU) (元/人)	月流水 (元)
2015 年 4 月	383,187	383,181	90,147	48.63	206.70	18,633,009
2015 年 5 月	1,087,857	979,475	232,565	181.53	764.52	177,801,522

台湾

时间	注册用户总数 (人)	月活跃用户数 (人)	月付费用户数 (人)	平均付费值 (ARPU) (元/人)	付费玩家平均付费值 (ARPPU) (元/人)	月流水 (元)
2015 年 5 月	1,284,136	1,316,917	97,745	35.97	484.64	47,370,876

注：各渠道运营数据为自上线之日起至 2015 年 5 月 31 日止。

注：台湾地区 5 月开服初期注册用户数记录存在少量缺失（未记录预约注册玩家数量），导致 5 月出现台湾地区注册用户数少于活跃用户数的情况。

《全民奇迹》于 2014 年 8 月起由恺英网络进行全球独家代理，2014 年 10 月正式登陆苹果助手平台，单日充值金额稳定在高于 100 万元水平。2014 年 12 月，《全民奇迹》正式登陆安卓平台和 AppStore，当月在 AppStore 的 iPhone 畅销游戏排行榜及 iPad 畅销游戏排行榜均进入前 5 名，当月总流水突破 2 亿元人民币。

全民奇迹 APP Store iPhone 中国畅销游戏排名



全民奇迹 APP Store iPad 中国畅销游戏排名



②怒斩:

《怒斩》是天马时空早期自主开发的游戏产品，于 2013 年 3 月正式开始收费运营，首发于 9377 游戏平台。截至 2013 年 11 月末，《怒斩》累计开服 3,000

组，最高月流水 220 万。《怒斩》游戏目前已停服。

《怒斩》自运营以来的各月流水如下表所示：

单位：元

时间	月流水	时间	月流水
2013 年 3 月	205,515	2014 年 2 月	552,149
2013 年 4 月	751,740	2014 年 3 月	435,398
2013 年 5 月	1,696,625	2014 年 4 月	366,718
2013 年 6 月	1,579,789	2014 年 5 月	183,049
2013 年 7 月	1,898,264	2014 年 6 月	108,558
2013 年 8 月	2,085,831	2014 年 7 月	109,106
2013 年 9 月	2,225,076	2014 年 8 月	87,952
2013 年 10 月	2,168,672	2014 年 9 月	38,277
2013 年 11 月	1,592,086	2014 年 10 月	50,328
2013 年 12 月	1,015,379	2014 年 11 月	43,148
2014 年 1 月	794,473	2014 年 12 月	14,399
合计	18,002,532		

5、获得行业认可，具有一定的行业地位

《全民奇迹》优异的运营表现使其成为了重度移动网络 MMORPG 游戏的标杆，天马时空也成为行业内重度 MMORPG 游戏研发领域的领先企业，获得了业内的充分认可：2014 年 12 月 16 日，天马时空 CEO 刘惠城先生获 2014 年度“中国游戏产业年会”和“首届中国国际游戏交易会”颁发的“2014 年度中国游戏产业十大新锐人物”奖项；2015 年 3 月，天马时空研发的游戏《全民奇迹》荣获 GameLook 2014 年度手游最佳美术表现奖。

6、与同行业上市公司同类产品的比较分析

天马时空主要从事移动网络游戏研发，目前其主要游戏产品《全民奇迹》即为优质重度 MMORPG 手游。根据公开信息，对比近期完成的同行业上市公司产业并购中披露的同行业上市公司移动网络类游戏产品运营情况如下：

(A)中青宝收购美峰数码 49%股权

中青宝全资子公司美峰数码研发的移动网络游戏运营情况如下所示：

(a)移动网络游戏《君王 2》自 2013 年 3 月正式运营以来，玩家人数和充值金额快速增长。截至 2014 年 3 月 31 日，累计充值金额达 2.23 亿元人民币。

时间	游戏总玩家数量	月均活跃用户数	月均付费玩家数量	人均 ARPU 值（元）
2013 年 3 月	7,289,411	743,520	50,500	160.8
2013 年 4 月				196.36
2013 年 5 月				276.38
2013 年 6 月				384.88
2013 年 7 月				448.23
2013 年 8 月				411.65
2013 年 9 月				322.87
2013 年 10 月				262.31
2013 年 11 月				375.82
2013 年 12 月				531.04
2014 年 1 月				335.08
2014 年 2 月				235.94
2014 年 3 月				317.46

(b) 移动网络游戏《叮叮堂》于 2012 年正式运营，截至 2014 年 3 月 31 日，累计充值金额达 2,400 万元。

时间	游戏总玩家数量	月均活跃用户数	月均付费玩家数量	人均 ARPU 值（元）
2013 年 6 月	3,205,427	173,543	23,103	63.2
2013 年 7 月				60.8
2013 年 8 月				54.04
2013 年 9 月				56.32
2013 年 10 月				58.5
2013 年 11 月				52.58
2013 年 12 月				67.68
2014 年 1 月				46.27
2014 年 2 月				46.21
2014 年 3 月				52.37

(c) 移动网络游戏《上古 II》2011 年开始运营，截至 2014 年 3 月 31 日，累计充值金额近 2,514 多万元。

时间	游戏总玩家数量	月均活跃用户数	月均付费玩家数量	人均 ARPU 值 (元)
2012 年 1 月	3,776,359	504,982	13,124	43.04
2012 年 2 月				45.2
2012 年 3 月				32.32
2012 年 4 月				71.79
2012 年 5 月				81.79
2012 年 6 月				65.96
2012 年 7 月				139.98
2012 年 8 月				124.63
2012 年 9 月				90.89
2012 年 10 月				50.76
2012 年 11 月				70.4
2012 年 12 月				75.46
2013 年 1 月				70.53
2013 年 2 月				80.75
2013 年 3 月				86.29
2013 年 4 月				100.36
2013 年 5 月				85.64
2013 年 6 月				83.82
2013 年 7 月				82
2013 年 8 月				98.84
2013 年 9 月				83.05
2013 年 10 月				119.87
2013 年 11 月				124.17
2013 年 12 月				129.4
2014 年 1 月				155.12
2014 年 2 月				136.41
2014 年 3 月				154.15

(B) 天神娱乐发行股份及支付现金收购妙趣横生 95%的股权、雷尚科技 100%股权、Avazu Inc.和上海麦橙 100%股权

(a)移动网络游戏《神之刃》于 2013 年 12 月上线，主要运营数据如下：

时间	期末累计注册用户数	月均活跃用户数	月均付费玩家数量	付费玩家人均 ARPU 值 (元)
2014年1-10月	15,819,822	2,034,222	108,980	208
2013年	46,807	46,805	4,040	505
2012年	-	-	-	-

(b)移动网络游戏《坦克风云》主要运营数据如下：

时间	期末累计注册用户数（万人）	月均活跃用户数	月均付费玩家数量	付费玩家人均 ARPU 值（元）
2014年1-10月	1,210.95	256,344	48,821	259.79

(c) 移动网络游戏《火力全开 HD》主要运营数据如下：

时间	期末累计注册用户数（万人）	月均活跃用户数	月均付费玩家数量	付费玩家人均 ARPU 值（元）
2014年1-10月	271.06	68,754	7,381	348
2013年	96.72	23,543	2,216	329

(C)梅花伞重大资产出售及发行股份购买游族网络 100%股权

截至 2013 年 11 月 30 日，游族信息主要移动网络游戏产品在自主运营模式下游戏活跃用户数、游戏总用户数量、付费用户数量、人均 ARPU 值、付费用户的人均 ARPU 值、充值消费比情况如下表：

游戏名称	游戏总玩家数量	月均活跃用户数	月均付费玩家数	月人均 ARPU 值（元）	付费玩家月均 ARPU 值（元）
萌江湖	2,963,792	385,222	6,251	11	661

联合运营模式下主要移动网络游戏产品游戏总用户数量、游戏活跃用户数、付费用户数量、人均 ARPU 值、付费用户的人均 ARPU 值情况如下表：

游戏名称	游戏总玩家数量	月均活跃用户数	月均付费玩家数	月人均 ARPU 值（元）	付费玩家月均 ARPU 值（元）
萌江湖	3,472,764	412,754	13,229	10	298
一代宗师手游	946,109	110,607	6,582	27	428

(D) 友利控股重大资产置换和资产出售及发行股份购买中清龙图 100%股权

移动网络游戏《刀塔传奇》为中清龙图在报告期代理发行的主要游戏产品，也是其收入的主要来源。截至 2015 年 3 月末，《刀塔传奇》上线运营以来，游戏每月的累计玩家数、付费玩家数、活跃用户数和付费用户人均 ARPU 值的具体情况如下表：

时间	累计注册用户数	月均活跃用户数	月均付费玩家数	付费玩家人均

			量	ARPU值（元）
2013年12月	3,074	3,074	332	255.90
2014年1月	9,984	9,069	1,808	256.02
2014年2月	146,351	143,014	14,964	265.34
2014年3月	3,002,850	2,925,630	312,407	204.89
2014年4月	6,974,178	5,292,729	744,087	230.97
2014年5月	11,251,810	6,474,805	898,252	206.10
2014年6月	15,272,304	6,647,793	854,105	247.30
2014年7月	20,265,555	7,549,180	939,350	269.55
2014年8月	25,501,746	8,458,250	1,047,447	245.74
2014年9月	30,493,877	8,397,814	1,109,409	239.42
2014年10月	35,370,161	8,745,856	1,132,614	254.65
2014年11月	39,226,809	7,977,115	1,013,288	250.21
2014年12月	42,637,298	7,347,227	902,937	231.04
2015年1月	46,461,221	6,937,846	914,395	282.71
2015年2月	49,757,953	6,546,091	846,783	281.05
2015年3月	52,645,323	5,835,661	743,665	317.51

本部分数据来源：wind 资讯、上市公司公开披露信息

与上述同行业上市公司同类产品相比,《全民奇迹》的累计总用户数、月付费用户数情况仅次于刀塔传奇,但有着最高的付费玩家月均付费值。截至 2015 年 5 月 31 日,《全民奇迹》共有注册用户 2,486.85 万人,累计充值金额 156,727.44 万元;2015 年 5 月,月活跃用户 981.73 万人,月付费用户数 56.95 万人,月充值金额 39,058.15 万元。《全民奇迹》的运营数据充分展现了其作为一款优质移动网络游戏的运营实力,也间接验证了天马时空的研发实力和竞争优势。

（三）标的公司的核心竞争力——上游信息

标的公司上游信息的核心研发团队和运营团队有多年在 EA、KABAM、千橡互动等国内外知名游戏公司从事游戏开发的经验,并拥有成功开发和运营塔防类游戏的宝贵经验,网页版和移动版《塔防三国志》的成功运营显示出上游信息团队在塔防类游戏巨大领先优势。

1、研发实力优秀、人员及团队稳定性高

上游信息及其子公司北京上游自成立以来,一直专注于网络游戏的开发,其首款网页游戏《塔防三国志》取得了较大成功,上游信息进而开发出了《塔防三

国志》的移动版本。通过网页版和移动版《塔防三国志》的开发，使得上游信息积累了丰富的成功游戏的研发和运营经验，并具备了同时研发多款不同类型游戏的实力。特别地，上游信息在塔防类游戏的开发上具有独特的认识，在塔防类游戏的开发商中处于领先地位。上游信息在《塔防三国志》中首创了塔防玩法结合 RPG 养成，并兼顾了 PVE 推图与玩家之间的竞争，同时在塔防游戏中加入了武将技能系统，使得玩家在普通塔防游戏的基础上，获得了新的游戏体验。

网页游戏行业和移动网络游戏行业对策划、程序、美术、测试等环节均有高技术性、高专业性要求，需要游戏研发企业配备专业的从业人才以适应行业需求。上游信息凝聚了一个专业的游戏开发团队，为上游信息持续开发成功的游戏产品提供了保障。

截至 2015 年 5 月 31 日，上游信息员工总人数 205 人，其中本科及以上学历 121 人，占比达 59.02%；研发团队人数 127 人，占比 61.95%，其中核心技术研发队伍人数 8 人。8 名核心技术人员从事游戏开发运营时间均在 4 年以上，其中过半数在游戏行业的从业年限高于 7 年。多名核心技术人员在业内知名游戏公司如 EA、Gameloft、盛大游戏等有就职经历，在游戏开发领域具备较强的研发能力和丰富的经验积累。

8 名核心技术人员的具体情况如下：

序号	姓名	性别	出生年月	学历	从事游戏开发运营的时间	任职
1	刘智君	男	1981 年 7 月	专科	10 年	执行董事、首席执行官
2	李晶	女	1981 年 8 月	本科	7 年	美术总监
3	曹衡	男	1978 年 8 月	本科	10 年	手游高级技术总监
4	牟正文	男	1986 年 6 月	本科	4 年	制作人
5	高云飞	男	1981 年 1 月	专科	5 年	产品后端技术总监
6	陆国斌	男	1985 年 10 月	本科	4 年	产品前端技术总监
7	刘宇宁	男	1982 年 12 月	本科	10 年	研发副总裁/VP
8	李秋风	男	1978 年 9 月	本科	13 年	制作人

上游信息目前已搭建起较为稳定的团队，核心技术人员在公司从业年限多数在 2-3 年以上，此外，在上市公司与上游信息前次交易中，对管理层及核心团队的任职安排、任职期限、竞业禁止等进行了约定，并安排了违反相关约定的惩罚措施，进一步保证了上游信息团队的稳定。

2、形成了一套完整市场需求调研、分析体系

上游信息在多年运营中，形成了把握市场需求、严格把控游戏产品质量的控制体系，在项目筹备前期，上游信息在新游戏研发启动之前，会由包括上游信息 CEO 和制作人在内的评审团队，对策划人员在前期调研基础上形成的新游戏草案进行评审，符合市场需求并在技术上可行的游戏草案，在通过评审后可以进入到核心规划阶段。在新游戏产品进入正式技术开发后，上游信息会对游戏产品进行定期评估，由项目评审团按照项目的里程碑对项目的完成情况、对计划书的实现程度以及是否符合当下的市场需求等进行评审，再次评估游戏产品是否符合市场需求。游戏开发团队需要根据评估结果修改并完善游戏，根据市场需求进行调整，直至完成开发进入测试阶段。

3、塔防类游戏为其优势产品领域，在行业内具有知名度

上游信息以网页游戏行业为切入点，成立不久即开发出首款塔防类网页游戏产品《塔防三国志》。其后，在网页游戏开发、运营能力不断提高的基础上，上游信息逐步将游戏产品开发领域拓展到多种类的网页游戏和移动互联网游戏领域，先后推出了自研游戏《塔防三国志》移动版、《回到三国志》、《刀塔守卫战》、《Hero Defense》等多款游戏。同时上游信息采用代理发行的方式增强自身游戏产品的储备。

报告期内，上游信息主要游戏产品情况及其运营指标如下：

《塔防三国志》游戏分为网页游戏版本和手游版本。网页游戏版本包括面向大陆市场的腾讯开放平台网页版本和面向台湾、香港、越南的海外运营版本。《塔防三国志》网页版自 2012 年 6 月上线腾讯平台以来，截至 2015 年 5 月末，累计注册用户约 7,474 万，累计充值金额超过 7.54 亿元。其中 2014 年 4 月游戏单月充值金额超过 3,500 万元。

《塔防三国志》腾讯开放平台网页版本于 2012 年 6 月正式收费运营，目前已经运营超过三年。《塔防三国志》腾讯开放平台网页版本的经营数据如下：

期间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值（ARPU）（元）	付费玩家平均付费值（ARPPU）（元）	月流水（元）
2012 年 6 月	138,159	-	-	-	-	197,390
2012 年 7 月	995,657	-	-	-	-	1,508,878
2012 年 8 月	2,245,072	825,969	17,803	2.80	130.08	2,315,873
2012 年 9 月	4,177,185	1,348,747	33,949	2.19	87.17	2,959,298
2012 年 10 月	5,777,686	1,460,661	35,189	2.92	121.01	4,258,200
2012 年 11 月	9,112,288	2,294,375	57,589	2.61	103.80	5,977,856
2012 年 12 月	14,098,127	2,845,102	67,479	3.46	145.88	9,843,769
2013 年 1 月	17,867,885	5,807,734	83,761	2.17	150.52	12,607,590
2013 年 2 月	21,382,055	6,311,300	97,420	2.35	152.33	14,839,617
2013 年 3 月	25,733,345	7,306,155	112,035	2.66	173.54	19,442,327
2013 年 4 月	30,296,881	8,463,526	105,418	2.69	215.73	22,741,965
2013 年 5 月	34,664,133	8,336,032	107,968	2.73	210.95	22,775,829
2013 年 6 月	43,761,344	13,156,355	131,212	2.30	231.02	30,313,161
2013 年 7 月	48,337,094	8,289,296	108,412	3.18	243.06	26,350,793
2013 年 8 月	51,420,041	5,645,477	105,926	5.53	294.83	31,230,280
2013 年 9 月	54,022,677	4,981,613	86,210	5.24	302.87	26,110,213
2013 年 10 月	56,453,060	4,574,246	87,841	5.86	305.30	26,818,109
2013 年 11 月	58,498,934	4,251,894	77,880	5.65	308.46	24,022,755
2013 年 12 月	60,767,806	4,297,707	69,596	6.50	401.57	27,947,525
2014 年 1 月	62,298,895	3,712,445	104,490	8.14	289.34	30,232,865
2014 年 2 月	63,779,418	3,586,992	107,486	8.17	272.66	29,306,699
2014 年 3 月	65,050,407	2,986,386	103,721	10.26	295.34	30,633,178
2014 年 4 月	65,911,730	2,527,140	98,608	13.93	357.02	35,204,803
2014 年 5 月	66,677,590	2,349,699	99,939	13.08	307.42	30,723,286

2014年6月	67,523,928	2,520,527	109,474	10.86	249.99	27,367,128
2014年7月	68,599,516	2,701,267	118,633	9.90	225.39	26,739,146
2014年8月	69,293,739	2,224,385	106,110	12.10	253.60	26,909,027
2014年9月	70,070,668	2,219,641	91,132	12.14	295.73	26,950,878
2014年10月	70,773,315	2,103,632	84,111	11.51	287.79	24,206,001
2014年11月	71,439,082	2,077,570	107,853	13.85	266.79	28,774,388
2014年12月	71,926,998	1,748,080	72,471	13.55	326.93	23,692,928
2015年1月	72,312,900	1,620,386	79,090	12.01	245.97	19,453,556
2015年2月	72,940,590	2,003,200	61,647	9.20	299.02	18,433,482
2015年3月	73,388,053	1,612,135	66,506	12.61	305.70	20,330,695
2015年4月	73,674,749	1,337,826	57,824	16.07	371.69	21,492,544
2015年5月	74,738,139	2,173,498	54,659	9.82	390.35	21,336,350

《塔防三国志》手游版本于2013年3月上线开始运营，其运营期内的经营数据如下：

期间	注册用户 总数（人）	月活跃用 户数（人）	月付费用 户数（人）	平均付费 值 （ARPU） （元）	付费玩家 平均付费 值 （ARPPU） （元）	月流水 （元）
2013年3月	9,657	9,657	-	4.85	-	46,808
2013年4月	76,272	67,581	-	6.90	-	466,250
2013年5月	147,141	79,275	2,575	15.70	483.28	1,244,448
2013年6月	358,416	218,194	5,007	7.96	346.76	1,736,232
2013年7月	655,655	318,069	8,053	10.75	424.42	3,417,854
2013年8月	842,179	216,221	7,014	20.30	625.9	4,390,070
2013年9月	969,401	145,873	5,443	23.20	621.77	3,384,314
2013年10月	1,404,130	225,503	9,776	19.99	461	4,506,761
2013年11月	3,136,221	482,074	20,793	21.40	496.22	10,318,003
2013年12月	4,147,465	164,709	9,999	38.98	642.06	6,419,984
2014年1月	4,818,679	137,224	6,952	37.91	748.3	5,202,153

2014 年 2 月	5,258,352	131,016	7,504	27.56	481.16	3,610,656
2014 年 3 月	5,635,009	109,766	7,235	28.23	428.28	3,098,625
2014 年 4 月	6,204,049	300,416	6,563	7.88	360.79	2,367,895
2014 年 5 月	6,708,620	272,655	13,700	15.86	315.67	4,324,642
2014 年 6 月	7,022,156	148,870	10,269	27.73	401.98	4,127,933
2014 年 7 月	7,348,113	172,629	11,426	24.02	362.86	4,145,982
2014 年 8 月	7,699,403	199,577	12,997	23.46	360.19	4,681,355
2014 年 9 月	8,249,632	443,235	25,837	14.43	247.57	6,396,398
2014 年 10 月	8,664,766	303,167	19,728	18.38	282.43	5,571,801
2014 年 11 月	8,807,728	188,273	12,764	17.53	258.52	3,299,769
2014 年 12 月	8,895,618	136,872	10,845	20.07	253.26	2,746,575
2015 年 1 月	9,008,134	135,077	8,159	16.07	266.00	2,170,298
2015 年 2 月	8,816,851	101,731	9,345	24.07	261.99	2,448,275
2015 年 3 月	8,873,589	95,390	6,507	18.21	267.01	1,737,438
2015 年 4 月	8,917,285	86,738	5,714	17.92	271.99	1,554,147
2015 年 5 月	8,952,851	77,408	3,970	13.90	271.02	1,075,952

上游信息游戏产品《塔防三国志》在上线运营前期取得了较大成功，获取了优异的运营指标表现。基于上游信息及其《塔防三国志》等游戏产品的成功运营，上游信息多次获得行业协会、行业权威机构的好评，曾获得的奖项包括：

序号	获奖主体	颁奖主体	奖项
1	上游信息	2013 年中国游戏产业年会	2013 年度中国十大新锐游戏企业
2	《塔防三国志》 手游	2012 移动互联网年会组委会全球移动互联网联盟（GMIU）	2012 年度优秀移动互联网创新项目奖
3		全球移动互联网联盟（GMIU） 2012 移动互联网年会	2012 年度优秀移动互联网应用奖
5		2013（第二届）中国国际移动终端与手机应用产业大会组委会	2012 - 2013 全国优秀移动终端与移动应用年度评选大赛“国际金指尖奖”最佳手机游戏奖
6		中国手机应用开发大会组委会	2014 第三届全球移动互联网拳头奖——最佳联网游戏

7	《塔防三国志》 页游	腾讯开放平台	2012 年首届开放平台应用创新大赛（企业组）优秀奖； 2013 年度中国游戏风云榜十大热门网页游戏； 2013 腾讯合作伙伴大会十佳应用奖
8		腾讯应用平台	2012 年腾讯开放平台应用创新大赛优秀奖、腾飞月度奖 - 七月榜第一名
9		中国投资网 中国互联网协会	2012 年度最佳轻游戏开发团队
10		中国国际数码互动娱乐展览会	2013 年度“金翎奖”玩家最喜爱的网页游戏
11	《回到三国志》	中国国际数码互动娱乐展览会	2014 年玩家期待网页游戏
12	《众神殿》	中国国际数码互动娱乐展览会	2014 年最佳境外移动游戏
13	《Hero Defense》	Facebook	2014 年 Facebook 最佳新游戏

4、与同行业上市公司同类产品的比较分析

上游信息的业务覆盖网页游戏及移动网络游戏研发，但主要以网页游戏研发为主，已研发出优质网页游戏《塔防三国志》、《回到三国志》。根据公开信息，对比近期完成的同行业上市公司产业并购中披露的的同行业上市公司网页游戏类游戏产品运营情况如下：

(A) 顺荣股份发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金

顺荣三七主要经营网页游戏运营平台，其平台运营的网页游戏产品情况如下：

2012—2013 年，累计收入超过 3,000 万元的网页游戏的服务器数量、游戏活跃用户数、游戏总用户数量、付费用户数量、人均 ARPU 值如下：

游戏	游戏总玩家数量 (万人)	月均活跃用户数 (万人)	月均付费玩家数量	人均 ARPU 值 (元)
神曲	2,793.89	152.16	38,830.27	545.49
秦美人	2,002.92	141.94	27,217.31	476.93
烈火战神	1,198.73	119.4	23,035.79	544.55
武尊	673.14	66.45	23,176.83	377.4
大闹天宫	842.30	233.41	60,732.00	348.57

龙纹战域	590.31	76.59	14,044.78	611.95
盛世三国	332.35	20.71	7,362.23	497.41
龙将 2	698.45	55.77	10,471.93	486.34
龙将	191.60	14.51	5,254.65	687.25
攻城略地	390.19	48.62	13,822.78	402.98
女神联盟	572.00	103.28	19,831.50	500.11
武易	511.49	118.03	25,558.20	358.54
神仙道	245.10	21.32	6,691.68	478.54
傲视天地	68.17	7.69	6,478.73	592.74
傲视遮天	320.39	18.62	7,245.10	468.13
龙城	506.55	25.77	4,519.61	469.4
街机三国	328.21	31.68	11,535.58	298.25
大侠传	342.15	22.01	3,610.00	614.48

(B) 天神娱乐发行股份及支付现金收购妙趣横生 95%的股权、雷尚科技 100%股权、Avazu Inc.和上海麦橙 100%股权

网页游戏《黎明之光》于 2012 年 8 月上线，主要运营数据如下：

时间	期末累计注册用户数	月均活跃用户数	月均付费玩家数量	付费玩家人均 ARPU 值（元）
2014 年 1-10 月	5,917,942	84,040	4,961	260
2013 年	5,464,719	422,080	21,625	266
2012 年	1,591,436	341,580	24,519	114

(C) 梅花伞重大资产出售及发行股份购买游族网络 100%股权

截至 2013 年 11 月 30 日，游族信息主要网页游戏产品在自主运营模式下游戏活跃用户数、游戏总用户数量、付费用户数量、人均 ARPU 值、付费用户的人均 ARPU 值情况如下表：

游戏名称	游戏总玩家数量	月均活跃用户数	月均付费玩家数	月人均 ARPU 值（元）	付费玩家月均 ARPU 值（元）
十年一剑	10,505,207	269,364	4,533	37	439
大将军	6,687,567	520,884	11,956	26	982
大侠传	5,143,040	321,295	11,030	25	659
女神联盟	3,448,111	731,385	18,568	12	455
一代宗师	1,814,020	108,989	3,006	35	662

联合运营模式下主要网页游戏产品游戏总用户数量、游戏活跃用户数、付费用户数量、人均 ARPU 值、付费用户的人均 ARPU 值情况如下表：

游戏名称	游戏总玩家数量	月均活跃用户数	月均付费玩家数	月人均ARPU值(元)	付费玩家月均ARPU值(元)
十年一剑	26,888,823	1,749,206	50,007	19	493
大将军	20,183,287	4,266,183	100,830	8	306
大侠传	9,170,032	241,317	6,397	71	518
女神联盟	7,011,485	585,525	17,208	24	636
一代宗师	2,270,437	158,144	4,417	30	657

本部分数据来源：wind 资讯、上市公司公开披露信息

与上述同类上市公司研发/运营/代理的网页游戏相比，上游信息的网页游戏产品《塔防三国志》、《回到三国志》的付费用户月度人均付费值较低，这是由于游戏的付费点和单价特性决定的；《回到三国志》于 2014 年 6 月开始上线运营，目前月流水稳定；而《塔防三国志》自 2012 年 6 月上线以来已运营超过三年，月充值流水仍保持在运营以来的中高水平，表现出来较长的生命周期和稳定期，也展现出其较为稳健而有力的盈利能力。上述运营情况反映出了上游信息生产优质网页游戏产品的能力，也间接反映了上游信息的竞争优势。

5、与国内最大的游戏运营平台腾讯开放平台密切的合作关系

上游信息的首款网页游戏《塔防三国志》于 2012 年 6 月上线腾讯开放平台，曾获得腾讯开放平台颁发的“腾讯 2013 年合作伙伴大会十佳应用奖”。自此，上游信息与腾讯开放平台建立了密切的合作关系。腾讯开放平台作为国内最大的游戏运营平台，其依托腾讯 QQ 空间、朋友网等腾讯公司旗下平台资源，拥有丰富的游戏用户资源和广阔的游戏运营市场份额。上游信息通过《塔防三国志》游戏与腾讯开放平台建立了良好的合作关系，未来也将不断加深与腾讯开放平台的良好互惠合作关系。

（四）标的公司的主要竞争对手

标的公司均从属于网络游戏行业，行业内主要竞争对手包括触控科技、银汉科技、顽石互动、漫游谷、广州菲音等。

1、触控科技

北京触控科技有限公司（以下简称“触控科技”）成立于 2010 年 4 月，在 2010

年 11 月与北极光创投签订 A 轮融资意向协议后,正式组建现有的游戏开发团队。触控科技开发了两款名列苹果应用商店收入最快的游戏应用《捕鱼达人》和《魔法学院》,其中《捕鱼达人》在中国拥有 2 亿激活用户,是中国最成功的休闲游戏产品之一。2012 年 9 月,《捕鱼达人 2》游戏上线,曾位居 iPad 排行榜的前列。

另一方面,触控科技投资并支持的 2D 游戏引擎 Cocos2D-X 在中国拥有 70% 的开发者认可和使用比例,成为使用率最高的手机游戏引擎之一。

2012 年 3 月,触控科技启动游戏代理业务后,曾成功代理《战国》、《神的旨意》、《DNF: 地下城与勇士》、《魂斗罗进化革命》。近期成功代理的《神庙逃亡: 魔境仙踪》、《时空猎人》、《我叫 MT》等游戏获得广大手机游戏用户的喜爱。

2、银汉科技

广州银汉科技有限公司(以下简称“银汉科技”)成立于 2001 年 11 月,是中国最早专注于提供移动增值服务和移动网游开发与运营服务的企业之一,银汉科技几乎经历了中国网游市场发展的全过程。

在短信游戏和 WAP 游戏阶段,银汉科技推出了《水浒英雄装》、《笑傲江湖》和《大唐西游》。短信游戏《笑傲江湖》是业界为数不多的月营收过百万的手机短信游戏之一。2004 年,短信游戏《大唐西游》在腾讯手机游戏城业务排名前列。随后 WAP 网游得到 GPRS 网络的支持,银汉科技推出了《天地剑心》和《幻想西游》。

在 KJAVA 移动网游阶段,银汉科技于 2009 年在腾讯平台推出了《西游 Online》,于 2010 年推出了《梦回西游》,上线时覆盖了多家移动网游渠道。

随着手机硬件和网络技术的进步,2010 年以后出现以 Android、iOS 为平台的智能终端移动网游。银汉科技于 2012 年推出其首款智能移动终端游戏《时空猎人》,填补了横版格斗类移动网游的空白,受到了市场的追捧。2013 年,银汉科技推出了暗黑动作游戏《神魔》。

3、顽石互动

顽石互动(北京)网络科技有限公司(以下简称“顽石互动”),成立于 2006

年末，员工数量约为 100 人。顽石互动推出的《二战风云》iOS 版本在 2011 年创造了中国游戏的最高收入记录。在 2012 年 App Store 年度 APP 精选榜单中，《二战风云》在中国区 iPad 收入榜中排名第三位、iPhone 收入榜中排名第十二位。

2012 年 11 月，顽石互动推出《三国之杀场》3D 战略游戏，流畅支持触摸屏及移动设备，支持苹果 iOS6 系统，强调游戏的上手性，适合大屏幕手机。

4、漫游谷

北京漫游谷信息技术有限公司（以下简称“漫游谷”），成立于 2004 年，为网页游戏开发企业，开发的主要游戏产品有《七雄争霸》、《魔幻大陆》、《功夫西游》和《七雄 Q 传》，其中《七雄争霸》为漫游谷营业收入的主要来源。漫游谷与腾讯等互联网企业开展了广泛深入的合作，并与 17173、新浪游戏等众多游戏行业知名媒体建立良好的合作伙伴关系。

5、广州菲音

广州菲音信息科技有限公司（以下简称“广州菲音”），成立于 2004 年，2008 年开始专注于网页游戏的研发，致力于打造高端精品网页游戏，是一家国内优秀的网页游戏研发公司。广州菲音上线运营的游戏产品主要有《凡人修真》、《洪荒神话》、《凡人修真 2》、《英雄王座》、《真王》、《天下唯仙》、《斗破乾坤》、《仙侠傲世》和《古剑奇侠》等，游戏产品已在全球范围内扩展，进入了港澳台、新马、越南、日韩、泰国等国际市场。

6、蓝港在线

蓝港在线（北京）科技有限公司（以下简称“蓝港在线”）是一家具备自主研发优势的移动游戏发行商。2007 年由软件及网游行业知名人士王峰领衔创办，2013 年 4 月正式转型为移动游戏公司。目前推出的主要作品《王者之剑》、《苍穹之剑 3D》和《神之刃》并称“蓝港三剑”。

7、美峰数码

上海美峰数码科技有限公司（以下简称“美峰数码”），前身为成立于 2004 年

6 月的上海摩帆数码科技有限公司，2006 年正式更名为美峰数码。美峰数码一直以手机游戏开发及运营为主营业务，是中国最早涉足手机网络游戏开发及运营的公司之一。美峰数码自主运营多款手机网络游戏，如大型网络养成类手机游戏《掌中宝贝》，手机网游《屠魔》，互动交友社区手机网游《二人世界》，均获得了专业人士和玩家的高度评价。

8、艾格拉斯

艾格拉斯科技（北京）有限公司（以下简称“艾格拉斯”），成立于 2010 年 5 月，主营业务为移动网络游戏的开发和运营，近年专注智能机游戏市场。主要代表作品为《英雄战魂 Online》、《赤壁 Online》和《誓魂 Online》等。

四、标的公司财务状况分析——天马时空

（一）主要资产负债构成

1、资产结构分析

单位：万元

资产	2015 年 5 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产：						
货币资金	6,655.70	47.0%	904.27	49.5%	390.82	93.0%
应收账款	7,035.53	49.7%	671.68	36.7%	20.63	4.9%
预付款项	24.76	0.2%	21.68	1.2%	0.40	0.1%
其他应收款	138.62	1.0%	113.03	6.2%	-	0.0%
一年内到期的非流动资产	20.87	0.1%	20.87	1.1%	-	0.0%
其他流动资产	12.16	0.1%	12.16	0.7%	-	0.0%
流动资产合计	13,887.64	98.2%	1,743.68	95.4%	411.85	98.0%
非流动资产：						
固定资产	82.60	0.6%	51.33	2.8%	8.37	2.0%
无形资产	3.82	0.0%	0.60	0.0%	-	0.0%

长期待摊费用	24.35	0.2%	33.04	1.8%	-	0.0%
其他非流动资产	148.64	1.1%	-	0.0%	-	0.0%
非流动资产合计	259.40	1.8%	84.97	4.6%	8.37	2.0%
资产总计	14,147.04	100.0%	1,828.65	100.0%	420.22	100.0%

天马时空 2015 年 5 月 31 日、2014 年末、2013 年末的总资产规模分别为 14,147.04 万元、1,828.65 万元、420.22 万元，同比增幅分别为 673.6%、335.2%。流动资产占总资产比重高于 95%，符合轻资产公司的特征。天马时空流动资产主要由货币资金、应收账款构成，主要资产科目情况如下：

(1) 货币资金

单位：元

项 目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
库存现金	26,777.81	26,696.51
银行存款	66,530,219.90	9,016,009.89
合 计	66,556,997.71	9,042,706.40

天马时空的货币资金主要由银行存款组成，截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空所持有的银行存款为 6,653.02 万元，相比 2014 年末增长 637.9%。天马时空银行存款大幅增长主要原因系 2014 年下半年标的公司游戏产品上线，大幅收入增加所致。截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空不存在质押、冻结，或有潜在收回风险的款项。

(2) 应收账款

截至 2015 年 5 月 31 日、2014 年年末，天马时空应收账款账面价值分别为 7,035.53 万元、671.68 万元。2015 年 5 月 31 日应收账款账面价值相比 2014 年年末增长 947.5%，该大幅增长主要系标的公司游戏上线，收入大幅增加所致。

天马时空应收账款明细如下：

单位：元

应收账款	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
账面余额	71,066,001.03	6,820,248.02
坏账准备	710,660.01	103,443.75
账面价值	70,355,341.02	6,716,804.27

应收账款按照账龄分析法计提坏账准备的详情如下：

账龄	2015 年 5 月 31 日		
	应收账款	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内	71,066,001.03	710,660.01	1.00
合计	71,066,001.03	710,660.01	
账龄	2014 年 12 月 31 日		
	应收账款	坏账准备	计提比例（%）
1 年以内	6,677,567.22	66,775.67	1.00
1—2 年	86,680.80	8,668.08	10.00
2—3 年	56,000.00	28,000.00	50.00
合计	6,820,248.02	103,443.75	

截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空的应收账款账龄均在 1 年以内，按照 1.00% 比例计提坏账准备。

天马时空按欠款方归集的期末余额前五名应收账款如下所示：

单位：元

单位名称	2015 年 5 月 31 日	占应收账款期末余额的比例（%）	已计提坏账准备
上海悦腾网络科技有限公司	48,291,895.57	67.96	482,918.96
苏州聚和网络科技有限公司	22,139,204.66	31.15	221,392.05
上海恺英网络科技有限公司	634,900.80	0.89	6,349.01
合计	71,066,001.03	100.00	710,660.02

截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空应收账款欠款方为上海悦腾、苏州聚和和恺英网络。其中，恺英网络取得了天马时空游戏产品《全民奇迹》的独家代理权，

并通过自身及其子公司上海悦腾、苏州聚和对接不同的游戏联运渠道，完成《全民奇迹》在各渠道的代理运营。上述应收账款主要为天马时空应收恺英网络、苏州聚和、上海悦腾在相应渠道的游戏分成款项。

(3) 其他应收款

报告期内，天马时空的其他应收款如下所示：

单位：万元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
其他应收款	138.62	113.03	-

2015 年 5 月 31 日、2014 年末天马时空其他应收款金额分别为 138.62 万元、113.03 万元，2013 年末天马时空无其他应收款。截至 2015 年 5 月 31 日，其他应收款按欠款方归集的期末余额前 5 名情况如下：

单位：元

单位名称	款项性质	2015 年 5 月 31 日	账龄	占其他 应收款 期末余 额的比例(%)	坏账准备 期末余额
北京汇众电源设备厂	房租押金	1,104,347.38	1 年以内	78.87	11,043.47
北京瓦力网络科技有限公司	保证金	169,811.31	1 年以内	12.13	1,698.11
刘连成	备用金	8,056.00	1 年以内	0.58	80.56
罗玉丽	备用金	5,500.00	1 年以内	0.39	55.00
陈华利	备用金	5,000.00	1 年以内	0.36	50.00
合计		1,292,714.69		92.33	12,927.15

其他应收款主要为房租押金、业务经营中缴纳的保证金、员工备用金。

2、负债结构分析

单位：万元

负债	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日

	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债：						
应付账款	2,576.46	61.8%	77.11	4.4%	2.24	1.5%
预收款项	-	0.0%	0.09	0.0%	0.08	0.1%
应付职工薪酬	36.13	0.9%	322.20	18.3%	28.47	18.9%
应交税费	429.50	10.3%	154.06	8.8%	8.97	5.9%
其他应付款	88.42	2.1%	349.51	19.9%	111.21	73.7%
其他流动负债	233.17	5.6%	180.23	10.2%	-	0.0%
流动负债合计	3,363.67	80.6%	1,083.21	61.6%	150.98	100.0%
非流动负债：						
其他非流动负债	808.10	19.4%	675.88	38.4%	-	0.0%
非流动负债合计	808.10	19.4%	675.88	38.4%	-	0.0%
负债合计	4,171.77	100.0%	1,759.09	100.0%	150.98	100.0%

报告期内，天马时空 2015 年 5 月 31 日、2014 年末、2013 年末的负债总额分别为：4,171.77 万元、1,759.09 万元、150.98 万元。天马时空的负债主要由流动负债构成，各年流动负债占比均超过 60%。天马时空的负债增加主要系标的公司经营规模扩张，经营性负债增加所致。天马时空的流动负债主要由应付账款、应交税费、其他应付款组成，天马时空负债主要科目具体情况如下：

（1）应付账款

天马时空应付账款账龄情况如下所示：

单位：元

项 目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
1 年以内	25,764,586.03	771,073.73
合计	25,764,586.03	771,073.73

截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空无账龄超过 1 年的大额应付账款。2015 年 5 月 31 日天马时空应付账款较 2014 年期末增加较大，主要系收入增加，应付的版权分成费尚待支付所致，主要为尚未支付的韩国网禅版权分成费。

(2) 应交税费

天马时空应交税费具体情况如下所示：

单位：元

税费项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
增值税	3,381,830.84	1,206,790.62
个人所得税	507,383.66	189,021.13
城市维护建设税	236,728.15	84,475.36
教育费附加	101,454.93	36,203.73
地方教育附加	67,636.61	24,135.82
合计	4,295,034.19	1,540,626.66

天马时空 2015 年 5 月 31 日、2014 年末应交税费分别为 429.50 万元、154.10 万，2015 年 5 月 31 日期末应交税费增加较大系收入增加，应缴纳的增值税随之增加所致。

(3) 应付职工薪酬

报告期内，天马时空应付职工薪酬列示如下：

单位：元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 5 月 31 日
短期薪酬	3,222,033.67	5,304,113.62	8,164,875.00	361,272.29
离职后福利-设定提存计划	-	283,841.40	283,841.40	-
合计	3,222,033.67	5,587,955.02	8,448,716.40	361,272.29

2015 年 5 月 31 日、2014 年末、2013 年末天马时空应付职工薪酬总额分别为：36.13 万元、322.20 万元、28.47 万元，2014 年末应付职工薪酬大幅增加主要因该年发放员工年终奖所致。

(3) 其他应付款

天马时空其他应付款按款项性质列示如下：

单位：元

款项性质	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
代收款	837.00	-
关联方资金	725,461.77	3,492,985.85
待支付款项	157,866.00	-
其他	-	2,119.20
合计	884,164.77	3,495,105.05

2015 年 5 月 31 日、2014 年末天马时空其他应付款金额分别为 88.42 万元、349.51 万元。截至 2015 年 5 月 31 日，天马时空无账龄超过 1 年的重要其他应付款。其他应付款中的应付关联方资金，为刘惠城在天马时空历史资金短缺期提供的资金支持款。

（4）其他流动负债

天马时空其他流动负债详情如下：

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
游戏授权金	2,331,670.44	1,802,340.00
合计	2,331,670.44	1,802,340.00

2015 年 5 月 31 日、2014 年末，天马时空的其他流动负债金额分别为 233.17 万元、180.23 万元。天马时空的其他流动负债为游戏授权金，游戏授权金收益系游戏运营商为获取运营《全民奇迹》游戏的权利，支付的授权费用。游戏授权金收到时先计入递延收益项目，在游戏的授权期内平均分摊，按月结转确认主营业务收入。到报表日，游戏的授权金未确认完毕则递延收益科目尚有余额，将上述余额按照摊销期限转入其他流动负债和非流动负债。将在 1 年内确认为主营业务收入的递延收益转入其他流动负债科目；1 年以上的转入其他非流动负债科目。

（5）其他非流动负债

天马时空其他非流动负债详情如下：

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
游戏授权金	8,081,010.93	6,758,775.29
合计	8,081,010.93	6,758,775.29

2015 年 5 月 31 日、2014 年年末天马时空的其他非流动负债余额分别为 808.10 万元、675.88 万元，也主要由游戏授权金构成。

（二）财务指标分析

1、偿债能力指标分析

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动比率	4.13	1.61	2.73
速动比率	4.13	1.61	2.73
资产负债率	29.5%	96.2%	35.9%
项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
息税折旧摊销前利润（元）	99,608,815.99	-5,876,513.08	-58,845.18
经营活动现金流净额（元）	59,419,172.33	3,532,266.59	313,683.98
净利润（元）	99,438,906.38	-6,014,564.93	-140,043.40
利息保障倍数	-	-999.10	-0.88

注：流动比率=期末流动资产/期末流动负债

速动比率=（期末流动资产-存货）/期末流动负债

资产负债率=期末总负债/期末总资产

息税折旧摊销前利润=净利润+所得税费用+利息费用+年折旧额+年摊销额

利息保障倍数=息税前利润/利息费用

2015 年 5 月 31 日，天马时空流动比率及速动比率相比 2014 年度有所上升，资产负债率大幅下降，主要是 2014 年 10 月，标的公司游戏正式上线运营，收入增加，财务状况改善所致。

2015 年 1-5 月，标的公司经营活动现金流净额为 5,941.92 万元，净利润为

9,943.89 万元，经营活动现金流净额/净利润指标为 59.8%，现金流情况较好。2014 年度及 2013 年度经营活动现金流净额分别为 353.23 万元、31.37 万元，主要原因为标的公司成立时间较短，主要游戏产品于 2014 年 10 月才正式上线，因而与 2015 年 1-5 月相比，2013 年度、2014 年度经营活动产生的收入较低，经营活动现金流入较少。

报告期内，天马时空 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度净利润分别为 9,943.89 万元、-601.46 万元、-14.00 万元。标的公司成立时间较短，主要游戏产品于 2014 年 10 月正式上线，因而 2013 年、2014 年收入水平较低，净利润为负；2015 年 1-5 月，标的公司游戏产品取得了较好的运营业绩，净利润达到 9,943.89 万元。

2013、2014 年天马时空刚刚成立，企业运营时间较短，因而息税前利润为负，因而利息保障倍数为负。2015 年 1-5 月，天马时空利息收入高于利息支出，利息费用为负，不涉及利息保障倍数指标。

2、资产周转能力指标分析

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
总资产周转率(次/年)	1.73	0.68	1.32
应收账款周转率(次/年)	3.60	2.20	26.11

注：总资产周转率=当期营业收入/[（期初总资产+期末总资产）/2]

应收账款周转率=当期营业收入/[（期初应收账款账面余额+期末应收账款账面余额）/2]

天马时空 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度总资产周转率分别为 1.73、0.68、1.32，总资产周转情况整体较好；应收账款周转率分别为 3.60、2.20、26.11，2013 年度应收账款周转率较高主要为该年度企业刚刚设立，各项业务处于起步阶段，因经营所产生的经营性资产应收账款较低所致。

五、标的公司盈利能力分析——天马时空

（一）主营业务收入构成

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
主营业务收入	138,549,541.06	7,618,588.77	3,376,022.20
营业收入合计	138,549,541.06	7,618,588.77	3,376,022.20

2015 年 1-5 月、2014 年、2013 年，天马时空主营业务收入分别为 13,854.95 万元、761.86 万元、337.60 万元，2015 年 1-5 月主营业务收入大幅增长系天马时空游戏产品于 2014 年 10 月上线，收入增长所致。报告期内，天马时空的营业收入全部来自于主营业务。

1、主营业务收入（分产品）

报告期内，天马时空在运营的游戏产品主要为《全民奇迹》及《怒斩》。其中网页游戏《怒斩》于 2013 年 3 月上线，目前已停服；移动网络游戏《全民奇迹》于 2014 年 10 月上线，目前主要在 ios、安卓渠道运营，为天马时空目前主要的收入来源。主营业务收入按产品划分情况如下：

游戏名称	2015 年 1-5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额 (万元)	占主营业务收入的比例	金额 (万元)	占主营业务收入的比例	金额 (万元)	占主营业务收入的比例
全民奇迹	13,854.95	100.00%	672.18	88.23%	-	-
怒斩	-	-	89.68	11.77%	337.6	100.00%
主营业务收入合计	13,854.95	100.00%	761.86	100.00%	337.6	100.00%

2013 年度，天马时空主营业务收入全部来源于网页游戏《怒斩》，金额共计 337.6 万元。2014 年度，天马时空主要游戏产品《全民奇迹》正式上线，该年度《全民奇迹》、《怒斩》贡献的主营业务收入分别为 672.18 万元、89.68 万元。2015 年 1-5 月，网页游戏《怒斩》已完全停止运营，全部主营业务收入均来自《全民奇迹》，优异的运营业绩表现为天马时空带来了较大的主营业务收入增长，主营业务收入金额为 13,854.95 万元，相比 2014 年度全年金额增长 1718.6%。

2、主营业务收入构成（分类别）

天马时空的主营业务为移动网络游戏产品的研发，目前天马时空游戏的主要

运营模式为代理模式，由游戏发行商负责移动网络游戏产品在指定区域内的推广和运营，游戏发行商在获取游戏运营收入后，根据与天马时空约定的分成比例在每月对账后向天马时空进行分成，天马时空按照玩家虚拟货币消耗情况确认收入。因此，天马时空的主要收入来自于网络游戏发行商预付的版权金及游戏运营期间天马时空与游戏发行商的游戏收入分成。在主营业务收入中，版权金占天马时空主营业务收入的比重较小，天马时空的主营业务收入主要来源于游戏收入分成。主营业务收入具体构成如下表所示：

项目	2015 年 1-5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比
版权金	79.51	1.00%	45.06	5.91%	-	-
游戏收入分成	13,775.44	99.00%	716.80	94.09%	337.60	100.00%
主营业务收入合计	13,854.95	100.00%	761.86	100.00%	337.60	100.00%

2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度天马时空游戏收入分成分别为 13,775.44 万元、716.86 万元、337.60 万元，同比增长 1821.8%、112.3%。上述大幅增长的原因主要为天马时空主要游戏产品《全民奇迹》于 2014 年 10 月正式上线，运营表现优异，所获取的分成收入较为可观。

3、主营业务收入构成（分地域）

项目	2015 年 1-5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比
境内	13,854.95	100.00%	761.86	100.00%	337.60	100.00%
主营业务收入合计	13,854.95	100.00%	761.86	100.00%	337.60	100.00%

《全民奇迹》于 2015 年 4 月末登陆韩国市场测试，并于 5 月份开始推广运营。由于收入确认标准为，需游戏的代理运营商与天马时空就上月游戏流水对账后，再进行收入的确认，故收入确认较游戏的实际运营会延后，因此，截至 2015 年 5 月 31 日报表期间内，并未录得天马时空来源于境外的收入。

（二）利润来源及盈利驱动因素分析

天马时空的主营业务为移动网络游戏产品的研发,目前天马时空游戏的主要运营模式为代理模式,主营业务收入来自于网络游戏发行商预付的版权金及游戏运营期间天马时空与游戏发行商的游戏收入分成。其中游戏分成收入分为天马时空最主要的利润来源。天马时空游戏的用户活跃情况及天马时空在充值消费活动中获取的收入及其毛利率将直接影响天马时空的盈利能力,具体盈利驱动要素分析如下:

类型	盈利驱动要素
用户情况	累计注册用户数
	活跃用户数
	充值用户数
充值付费情况	总流水
	ARPU
	ARPPU

报告期内盈利驱动要素变化详情:

时间	注册用户总数(人)	月活跃用户数(人)	月付费用户数(人)	平均付费值(ARPU)(元/人)	付费玩家平均付费值(ARPPU)(元/人)	月流水(元)
2014年8月	-	-	345	-	187.19	64,581
2014年9月	2,962	-	1,670	-	309.07	516,155
2014年10月	307,688	90,757	37,491	113.33	274.36	10,285,922
2014年11月	749,732	194,456	62,387	190.4	593.47	37,024,597
2014年12月	5,317,283	3,789,888	655,206	54.59	315.73	206,871,410
2015年1月	8,737,357	4,305,839	426,920	56.31	567.91	242,453,072
2015年2月	11,736,773	4,214,650	315,663	47.28	631.29	199,274,243
2015年3月	15,479,440	5,650,912	340,618	46.98	779.41	265,480,961
2015年4月	19,398,059	6,982,789	375,824	30.75	571.34	214,721,966
2015年5月	24,868,471	9,817,284	569,468	39.79	685.87	390,581,505

注：1、上表反映的为盈利驱动要素的月度数据，即截至各月的累计注册用户总数、月活跃用户数、月付费用户数、月平均付费值、付费玩家月平均付费值、月流水。

2、《怒斩》上线时间较早，部分运营数据缺失；所产生的收入较少，且目前已停服，对标的公司天马时空经营影响较小。故上表以《全民奇迹》为盈利驱动要素变化分析对象。

3、《全民奇迹》于 2014 年 8 月上线，2014 年 8 月、9 月游戏注册用户数据不齐全。此外 2014 年度游戏玩家登陆日志保存不齐全，部分游戏玩家数据缺失。

由上表数据可以看出，天马时空游戏的各项盈利驱动因素在报告期内均呈现出良好的发展态势：累计注册用户数、活跃用户数、付费用户数持续增加，ARPU 值、ARPPU 值经过一段时间的变化现已呈现为较为稳定的水平，月流水金额较高，因而给天马时空带来了较为可观的游戏分成收入。注册用户、活跃用户层面及充值消费层面的盈利驱动要素有效支撑了标的公司报告期内游戏分成收入及净利润增长。

从内部影响因素角度分析，标的公司天马时空已塑造起开放、协作的工作平台和鼓励创新的工作氛围，建立起在游戏 IP 的二次开发及游戏策划等方面具备较高专业水平的研发及运营团队，为标的公司的后续游戏产品开发奠定了基础，有效地保证了标的公司的持续盈利能力。

从外部影响因素分析，当前我国信息、文化产业政策改善，基础设施逐步完善和改进，互联网用户使用 PC、移动终端等消费网络游戏产品的需求逐渐增加。我国网络游戏行业的发展情况及用户规模的增加将对标的公司的盈利能力提供有效支撑。

（三）利润表项目变化分析

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
营业总收入	138,549,541.06	7,618,588.77	3,376,022.20
其中：营业收入	138,549,541.06	7,618,588.77	3,376,022.20
营业总成本	39,803,666.58	13,633,193.05	3,516,065.60

其中：营业成本	30,728,408.27	2,105,657.91	654,802.12
营业税金及附加	864,793.42	157,414.49	15,075.06
销售费用	841,964.96	1,024,071.68	276,713.12
管理费用	6,763,860.69	10,229,579.98	2,486,947.04
财务费用	-5,162.36	8,783.29	75,913.52
资产减值损失	609,801.60	107,685.70	6,614.74
营业利润	98,745,874.48	-6,014,604.28	-140,043.40
加：营业外收入	702,252.49	150.76	-
减：营业外支出	9,220.59	111.41	-
其中：非流动资产处置损失	7,830.90	-	-
四、利润总额	99,438,906.38	-6,014,564.93	-140,043.40
减：所得税费用	-	-	-
五、净利润	99,438,906.38	-6,014,564.93	-140,043.40
归属于母公司所有者的净利润	99,438,906.38	-6,014,564.93	-140,043.40
六、其他综合收益的税后净额	-	-	-
七、综合收益总额	99,438,906.38	-6,014,564.93	-140,043.40
归属于母公司所有者的综合收益总额	99,438,906.38	-6,014,564.93	-140,043.40

1、营业收入

2015 年 1-5 月、2014 年、2013 年，天马时空营业收入分别为 13,854.95 万元、761.86 万元、337.60 万元，2014 年度营业收入相对 2013 年度增长 125.7%。

标的公司报告期内的营业收入构成明细如下：

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
主营业务收入	138,549,541.06	7,618,588.77	3,376,022.20
营业收入合计	138,549,541.06	7,618,588.77	3,376,022.20

报告期内，天马时空的营业收入全部来自于主营业务。2015 年 1-5 月营业收入大幅增长，系天马时空游戏产品《全民奇迹》于 2014 年 10 月上线，运营业绩

优异，注册用户数、付费用户数等快速增长，充值消费情况良好，因而标的公司所获游戏分成收入大幅增长所致。

2、营业成本

2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度，天马时空营业成本分别为 3,072.84 万元、210.57 万元、65.48 万元，在对应当期营业收入中占比分别为 22.2%、27.6%、19.4%。营业成本变动趋势与营业收入基本一致。

2015 年 1-5 月，天马时空营业成本明细如下：

单位：万元

成本项目	2015 年 5 月 31 日
成本-工资	37
带宽	280
房屋租赁费	13
社会保险费	6
住房公积金	2
职工福利费	2
分成费	2,730

2015 年 1-5 月天马时空营业成本主要由服务器带宽费用、以及应支付的游戏分成款构成。

3、营业税金及附加

2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度天马时空的营业税金及附加分别为 86.48 万元、15.74 万元及 1.51 万元，2015 年 1-5 月营业税金及附加总额相比 2014 年度全年金额增加 449.4%，本期营业税金及附加增加较大的原因系收入增加而附加费也随之增加所致。报告期内营业税金及附加明细如下所示：

单位：元

税种	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
城市维护建设税	504,462.84	91,825.12	8,793.79

税种	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
教育费附加	216,198.35	39,353.63	3,768.77
地方教育附加	144,132.23	26,235.74	2,512.50
合计	864,793.42	157,414.49	15,075.06

4、期间费用

报告期内，天马时空各项期间费用如下所示：

单位：元

期间费用	2015 年 1-5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
销售费用	841,964.96	11.1%	1,024,071.68	9.1%	276,713.12	9.7%
管理费用	6,763,860.69	89.0%	10,229,579.98	90.8%	2,486,947.04	87.6%
财务费用	-5,162.36	-0.1%	8,783.29	0.1%	75,913.52	2.7%
合计	7,600,663.29	100.0%	11,262,434.95	100.0%	2,839,573.68	100.0%

标的公司 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度期间费用合计分别为 760.07 万元、1,126.24 万元、283.96 万元；销售费用占各期期间费用比重分别为 11.1%、9.1%、9.7%；管理费用占比分别为 89.0%、90.8%、87.6%；财务费用占比分别为 -0.1%、0.1%、2.7%。三大费用占期间费用比重较为稳定。天马时空期间费用主要由管理费用构成，占期间费用比重约 90%。

(1) 销售费用变动分析

报告期内，天马时空销售费用明细如下：

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
职工薪酬	663,507.79	791,245.35	220,391.24
差旅及招待费	13,839.00	59,945.80	9,188.40
宣传费	-	8,300.00	8,000.00
办公及水电费	-	35,024.58	9,367.16

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
房租	144,655.59	107,618.27	26,468.65
其他	19,962.58	21,937.68	3,297.67
合计	841,964.96	1,024,071.68	276,713.12

标的公司报告期内销售费用增长较快，系标的公司主营业务迅速增长，销售团队规模及销售部门办公区域规模扩张所致。

由于《全民奇迹》通过恺英网络及其子公司代理发行，游戏的宣传推广成本由代理方负责，所以天马时空的宣传费用较少。

(2) 管理费用变动分析

报告期内，天马时空管理费用明细如下：

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
研发支出	4,152,645.60	6,159,046.01	1,838,256.86
职工薪酬	1,111,793.46	2,272,742.11	337,896.49
房租费	161,202.96	152,494.64	41,865.12
中介费用	335,225.58	72,580.00	32,340.00
办公及水电费	296,061.82	75,376.94	39,414.61
折旧及摊销	47,169.24	38,358.55	2,608.34
差旅及招待费	480,284.30	96,987.78	25,230.94
税金	53,829.90	784.00	543.00
邮电通讯费	20,783.00	27,348.17	8,755.00
物业费	11,665.87	10,540.00	3,638.50
会议费	71,918.00	90,000.00	18,500.00
股权激励	-	1,217,823.00	-
其他	21,280.96	15,498.78	137,898.18
合计	6,763,860.69	10,229,579.98	2,486,947.04

天马时空管理费用各明细项因标的公司经营状况的改善及经营规模的扩大

有所增加，其中 2014 天马时空对部分员工进行了股权激励。

天马时空管理费用主要由研发支出及职工薪酬构成，2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度研发支出分别为 415.26 万元、615.90 万元、183.83 万元，占各期管理费用比重分别为 61.4%、60.2%、73.9%；职工薪酬分别为 111.18 万元、227.27 万元、33.79 万元，占各期管理费用比重分别为 16.4%、22.2%、13.6%。2014 年职工薪酬数额较高，占管理费用比重较大，系该年分发员工奖金所致。报告期内管理费用的主要科目占管理费用比重都相对稳定，研发支出及职工薪酬为管理费用的主要构成成分。标的公司主要从事移动网络游戏的研发，占比较高的研发支出及职工薪酬与标的公司的行业特性相符合，在研发、人才培养等方面的持续支出为标的公司后续产品的持续研发奠定了基础。

天马时空于 2013 年 7 月正式立项并开始研发移动网络游戏《全民奇迹》。期间内《全民奇迹》研发成本细项列示如下：（单位：万元）

项目	2013 年 7-12 月	2014 年度	2015 年 1-5 月
职工薪酬	102.35	477.26	334.23
房租费	8.92	56.58	64.84
折旧及摊销	0.21	1.89	4.84
差旅及招待费	4.60	30.32	0.69
外包服务费	23.89	19.15	0.88
办公费	4.21	20.27	1.33
交通费	0.72	4.11	2.82
装修费	—	5.04	5.28
其他	—	1.29	0.36
合计	144.88	615.90	415.26

注：天马时空 2015 年 1-5 月的研发费用为《全民奇迹》游戏后续版本迭代开发及海外版的研发支出，故上表中 2015 年 1-5 月的研发成本明细既是《全民奇迹》研发成本的明细，也是天马时空公司 2015 年 1-5 月的研发成本明细。

天马时空研发费用于报告期内持续增加较大，主要系随着天马时空收入增加、规模扩大，相应快速扩充全民奇迹游戏研发人员，以及对应人员的费用、房租等大幅增加所致。其中随着天马时空规模的扩大，专职研发人员增加导致 2015 年 1-5 月薪酬增加；另一方面，天马时空于 2014 年 7 月入驻新办公地点，导致房租及装修费增加。随着天马时空自身团队的增加和完善，对外包服务的需求逐

渐降低。

天马时空 2015 年 1-5 月发生的研发支出，基本为《全民奇迹》游戏的版本迭代开发及海外版本研发。在目前的精品移动端网络游戏的开发运营中，在游戏上线运营后，需要不断的迭代开发出新的游戏版本，从而持续地丰富玩家的娱乐体现，保持游戏对玩家的持续吸引力。《全民奇迹》自 2014 年 8 月测试上线，到 2014 年 10 月正式全面推广运营，在获得市场广泛好评的同时，天马时空团队通过不断的迭代开发，通过游戏版本的更新，保持了游戏对玩家的持续吸引力，促使《全民奇迹》不断获得优秀的运营表现。

天马时空目前已在开发另一款自研游戏产品《全民传奇》（暂定名），通过前期的准备，已于 2015 年 6 月开始发生研发支出。目前该游戏完成了 DEMO 版本和第一版运行版本的开发工作，预计于 2015 年 11 月底上线测试。

（3）财务费用变动分析

2014 年度、2013 年度标的公司的财务费用分别为 8,783.29 元、75,913.52 元；2015 年 1-5 月天马时空财务费用为负，共计-5,162.36 元。标的公司财务费用逐年降低，主要系 2014 年 10 月标的公司主要游戏产品《全民奇迹》上线，经营业绩优异，标的公司银行存款状况大幅改善所致。截至 2014 年 5 月 31 日，标的公司账面有货币资金 6,655.70 万元。

5、资产减值损失

报告期内，标的公司的资产减值损失均为坏账损失，具体明细如下：

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
坏账损失	609,801.60	107,685.70	6,614.74
合 计	609,801.60	107,685.70	6,614.74

天马时空对应收账款等按账龄计提坏账。2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度天马时空坏账损失计提金额分别为 609,801.60 元、107,685.70 元、6,614.74 元。2015 年 1-5 月坏账损失计提增加系游戏收入大增之后导致的应收账款余额增

加所致。

6、营业外收入和营业外支出

报告期内标的公司的营业外收入明细如下所示：

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
政府补助	702,252.49	-	-
其他	-	150.76	-
合计	702,252.49	150.76	-

2015 年 1-5 月营业外收入大幅增长系计入当期损益的政府补助相比以前年度显著增加所致，该政府补助为天马时空依据《财政部 国家税务总局关于软件产品增值税政策的通知》（财税[2011]100 号）增值税即征即退税款所致。

报告期内，天马时空营业外支出情况明细如下所示：

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
非流动资产处置损失合计	7,830.90	-	-
其中：固定资产处置损失	7,830.90	-	-
滞纳金支出	1,389.69	111.41	-
合计	9,220.59	111.41	-

天马时空 2015 年 1-5 月、2014 年度营业外支出分别为 9,220.59 元、111.41 元，2013 年度无营业外支出。滞纳金支持为税收滞纳金。

7、所得税

报告期内天马时空所得税费用均为 0，其中 2014 年度、2013 年度所得税费用为 0 系因天马时空在上述年度净利润均为负值，无需缴纳所得税；2015 年 1-5 月所得税为 0 系因天马时空已获得《软件产品登记证书》、《软件企业认定证书》，具备“双软企业”资质，享受软件企业“两免三减半”的税收优惠政策，2015 年和

2016 年均免缴企业所得税所致。

8、净利润

天马时空 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度净利润分别为 9,943.89 万元、-601.46 万元、-14.00 万元。随着 2014 年天马时空主要游戏产品《全民奇迹》上线并取得优异的运营表现，天马时空扭亏为盈并实现较高的净利润。

（四）报告期内毛利率情况分析

1、报告期内天马时空的毛利率情况

天马时空行业所在行业为网络游戏行业，其主要从事移动网络游戏的研发。报告期内，天马时空的毛利情况如下所示：

单位：万元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
毛利额	10,782.11	551.29	272.12
毛利率	77.8%	72.4%	80.6%

2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度，天马时空的毛利额分别为 10,782.11 万元、551.29 万元、272.12 万元；对应各期毛利率分别为 77.8%、72.4%、80.6%，基本维持稳定。

天马时空为网络游戏行业中的优秀开发公司，其目前运营游戏主要通过代理发行模式运营，即代理发行商与天马时空签署游戏代理协议，由代理方将游戏交由游戏平台、渠道商进行运营，代理方或游戏平台方负责游戏的推广等宣传费用，天马时空从代理方获得的游戏分成款即为天马时空的收入。

在代理发行的模式下，天马时空无需自行推广游戏产品，则省去了游戏运营中重要的推广成本，导致天马时空获得较高的毛利率。

但另一方面，代理发行模式下，在天马时空与游戏平台之间加入了代理发行商，导致游戏平台在拿走归属于平台方的分成后，剩余游戏收益需要在代理商和天马时空之间进行分成。若天马时空直接与游戏平台方进行游戏联运，则无需分

成给代理方，会增加营业收入，同样也会由于需要承担游戏的推广成本等费用而导致营业成本增高，导致虽然毛利率相比代理模式出现一定的下降，但整体净收益出现增长。

2、天马时空毛利率的合理性

报告期内，天马时空运营了两款游戏，为 2014 年 8 月上线测试并运营至今的《全民奇迹》，以及 2013 年和 2014 年运营的《怒斩》。《全民奇迹》为代理运营，《怒斩》为联合运营，但两款游戏都为从代理方、联运方处获取分成款，并确认为收入。例如，天马时空会以分成款的形式获得《全民奇迹》国内流水 15% 的比例，《全民奇迹》代理方恺英网络向天马时空支付分成款，天马时空将获得的分成款确认为收入。

对于《全民奇迹》和《怒斩》游戏的运营，天马时空除都承担人员成本和一部分服务器成本外，《全民奇迹》游戏还需天马时空承担 50% 比例的《奇迹 MU》版权分成成本，但天马时空无需承担游戏的推广、营销等费用。

由于报告期内游戏产品的收入，为按照代理方或联运方分给天马时空的金额进行确认，营业成本仅为天马时空人员、服务器成本和承担的一部分的版权分成款，成本相比收入金额较小，导致天马时空毛利率较高。

对于天马时空毛利率在报告期内存在的变动，是因为两款游戏在报告期内的生命周期不同（《全民奇迹》为新开始运营，《怒斩》为生命周期的中后阶段），导致来源于两款游戏的收入占报告期内比例变化，同时，运营两款游戏所需承担的成本存在差异，导致天马时空公司整体的毛利率出现一定变化。

《全民奇迹》和《怒斩》在报告期内自身的毛利率存在变化，导致天马时空的整体毛利率变动。

金额单位：万元

项目	2015 年 1-5 月			2014 年度			2013 年度		
	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率
全民奇迹	13,854.95	3,072.84	77.8%	672.18	172.94	74.3%			

怒斩				89.68	37.63	58.0%	337.60	65.48	80.6%
合计	13,854.95	3,072.84	77.8%	761.86	210.57	72.4%	337.60	65.48	80.6%

由于两款游戏毛利率的变化，导致公司毛利率变动。两款游戏毛利率变动的原因分析如下：

（1）《全民奇迹》毛利率分析

报告期内，全民奇迹游戏上线后，运营情况良好，收入上升，毛利增加，2015年1-5月的毛利率也较2014年有所提高，原因如下：

①收入增长的速度，相比游戏人员成本和办公租赁费用的增长速度更快，使得毛利率增加。

②承担《奇迹MU》版权费用增速较快。根据协议，《全民奇迹》总流水较低时，版权分成成本比例为6%，月总流水大于3,000万时，版权分成成本比例为10%，2014年《全民奇迹》测试期流水较少，2015年月流水都超过3,000万，故版权分成成本增长较快，增长比例高于收入增长速度。

2015年1-5月和2014年度《全民奇迹》经营成本构成如下：

单位：万元

项目	2015年1-5月	占总成本比例	占收入比例	2014年度	占总成本比例	占收入比例
版权金	2,730.48	88.86%	19.71%	85.40	49.38%	12.70%
服务器费用	279.92	9.11%	2.02%	13.56	7.84%	2.02%
职工薪酬	47.04	1.53%	0.34%	59.37	34.33%	8.83%
房屋租赁费	12.79	0.42%	0.09%	6.72	3.89%	1.00%
其他	2.61	0.08%	0.02%	7.89	4.56%	1.17%
合计	3,072.84			172.94		

由于上述原因，导致《全民奇迹》2015年1-5月的毛利率稍高于2014年度。

（2）《怒斩》毛利率分析

2014年度怒斩毛利率大幅下降，主要系游戏收入大幅下降，固定成本变动不大所致。

①收入下降：《怒斩》经过 2013 年的运营，在 2014 年进入游戏生命周期的尾声，收入相比 2013 年出现大幅下降，并于 2014 年年底停服，不再运营。

②成本方面：天马时空需负责提供《怒斩》运营的服务器，并承担相应费用。虽然 2014 年游戏运营收入大幅下降，但由于未停止运营下，已有服务器的数量减少有限，故成本相对变动不大。而服务器成本金额占总成本比重最高，为最重要的经营成本。

2014 年度和 2013 年度《怒斩》经营成本构成如下：

单位：万元

项目	2014 年度	占总成本比例	占收入比例	2013 年度	占总成本比例	占收入比例
服务器费用	27.76	73.77%	30.95%	33.26	50.79%	9.85%
职工薪酬	7.92	21.05%	8.83%	26.41	40.33%	7.82%
房屋租赁费	0.90	2.39%	1.00%	3.28	5.01%	0.97%
其他	1.05	2.79%	1.17%	2.53	3.86%	0.75%
合计	37.63			65.48		

由于收入下降较快，而成本下降较慢，导致《怒斩》2014 年毛利率相比 2013 年下降较多。

3、同行业同类产品毛利率比较分析

公司简称	证券代码	产品类型	毛利率		信息来源
			2014 年度	2013 年度	
富春通信	300299	移动互联网络游戏	72.81%	46.21%	收购上海骏梦审计报告
		网页游戏	74.37%	69.63%	
中青宝	300052	移动互联网络游戏	68.11%	79.09%	2014 年年度审计报告
		网页游戏	13.29%	58.02%	
天舟文化	300148	移动互联网络游戏	89.41%	84.62%	天舟文化 2014 年度报告、神奇时代 2013 年审计报告
		网页游戏	N/A	N/A	
天神娱乐	002354	移动互联网络游戏	99.38%	99.38%	北京妙趣横生网络科技有限公司 2012 年至 2013 年两个年度及截至 2014 年 10 月 31 日止十个月期间财务报表审计报告
		网页游戏	N/A	N/A	

平均值	移动互联 网游戏	77.43%	83.64%	
	网页游戏	55.39%	64.52%	
天马时空	移动互联 网游戏	74.30%	-	
	网页游戏	58.00%	82.2%	

由于行业内各公司游戏运营模式多样化，而天马时空游戏运营模式比较单一，不同结算方式可引起毛利率的变动。与同行业上市公司同类产品对比分析如下：

富春通信所收购上海骏梦网络科技有限公司，营业成本构成与天马时空类似，主要包括游戏 IP 授权方的 IP 分成金（包含一次性授权金和 IP 分成金）、游戏上线后的维护和技术升级成本，但由于运营方式多样，游戏分成模式有所不同，导致毛利略低。

中青宝在报告期内对游戏上线前的开发支出进行资本化，游戏投入运营后的期间，游戏开发成本会摊销计入营业成本，导致毛利率较低。且网页游戏收入大幅下降，但需分摊固定成本不变，导致中青宝网页游戏毛利率下降幅度较大。

天舟文化联合运营的营业收入以取得的联运平台扣除渠道成本后的分成款净值反映，公司联合运营收入结构比例上升，毛利率水平较高。

天神娱乐收购的北京妙趣横生网络科技有限公司，其开发、发行的游戏产品一般是授权游戏运营平台运营（包括独家授权运营和授权联合运营），网络游戏运营商将其在游戏中取得的收入扣除相关费用后按协议约定的比例分成给北京妙趣横生网络科技有限公司。北京妙趣横生网络科技有限公司获得分成后确认为收入，因此毛利率水平较高。

《全民奇迹》在 2015 年达到稳定运营后，毛利率与同行业同类产品平均值比较不存在明显差异。

《怒斩》为按照联运方分成给天马时空的金额确认为收入，成本仅为人员和服务器成本，故在《怒斩》的主要运营时期 2013 年，由于分成收入相比人员和服务器成本高的多，导致毛利率较高。2014 年随着《怒斩》运营渐进入尾声，分成收入下降，人员、服务器等成本相对稳定，导致毛利率出现下降，并与行业

水平相当。

（五）天马时空未来盈利能力及收入稳定性情况分析

1、《全民奇迹》盈利的可持续性、可复制性，及对天马时空未来收入稳定性的影响

（1）《全民奇迹》游戏盈利的可持续性情况

《全民奇迹》系天马时空推出的 MMORPG 类移动网络游戏，该游戏于 2014 年 8 月 29 日开始进行付费测试，同年 10 月 16 日正式上线运营，至评估基准日运营情况如下所示：

时间	注册用户 总数（人）	月活跃用户 数（人）	月付费用户 数（人）	平均付费值 （ARPU） （元/人）	付费玩家平 均付费值 （ARPPU） （元/人）	月流水（元）
2014 年 8 月	-	-	345	-	187.19	64,581
2014 年 9 月	2,962	-	1,670	-	309.07	516,155
2014 年 10 月	307,688	90,757	37,491	113.33	274.36	10,285,922
2014 年 11 月	749,732	194,456	62,387	190.40	593.47	37,024,597
2014 年 12 月	5,317,283	3,789,888	655,206	54.59	315.73	206,871,410
2015 年 1 月	8,737,357	4,305,839	426,920	56.31	567.91	242,453,072
2015 年 2 月	11,736,773	4,214,650	315,663	47.28	631.29	199,274,243
2015 年 3 月	15,479,440	5,650,912	340,618	46.98	779.41	265,480,961
2015 年 4 月	19,398,059	6,982,789	375,824	30.75	571.34	214,721,966
2015 年 5 月	24,868,471	9,817,284	569,468	39.79	685.87	390,581,505

注：《全民奇迹》于 2014 年 8 月上线，2014 年 8 月、9 月游戏注册用户数据不兼备。此外 2014 年度游戏玩家登陆日志保存不兼备，部分游戏玩家数据缺失。5 月份台湾地区开服初期注册用户统计数据存在少量缺失。

谨慎估计，《全民奇迹》的生命周期为 2 年内。2014 年末，《全民奇迹》自上线以来进入了成长期，月流水增长较快，2014 年 12 月月流水首次突破 2 亿元，达到 20,687.14 万元。2015 年《全民奇迹》来自境内的总收入进入稳定期。

为进一步延长《全民奇迹》生命周期，《全民奇迹》开始进一步开拓境外市场，于 2015 年 4 月登陆韩国地区、2015 年 5 月登陆台湾地区，《全民奇迹》月度总流水持续成长，于 2015 年 5 月突破 3 亿元，达到 39,058.15 万元。未来《全民奇迹》总流水将在达到峰值后进入稳定期，稳定在一定水平；后续将随着游戏正常生命周期开始下降。相应地，《全民奇迹》的盈利情况也将在进入并维持一段稳定期后，随着游戏正常生命周期开始下降。

另根据韩国网禅的授权协议，《奇迹 MU》IP 的使用授权有效期为自《全民奇迹》上线收费起两年，即 2014 年 8 月 29 日至 2016 年 8 月 28 日。如果天马时空在 2016 年 8 月 28 日授权到期后，希望在《全民奇迹》及后续产品中继续使用《奇迹 MU》游戏的相关元素，需与权利拥有方韩国网禅重新进行协商。根据韩国网禅的授权协议，只要《全民奇迹》在授权期内的相关运营数据符合协议约定条件，双方即可商议延长授权期限。为谨慎估计天马时空股权价值，在对天马时空未来收入进行预测时进行了较为谨慎的收入情况假设和预测：假设其在 2016 年 8 月 28 日后无法获得韩国网禅持续授权，即仅估计来自《全民奇迹》的运营收入持续至《奇迹 MU》IP 授权期截止日。

（2）《全民奇迹》盈利的可复制性

自设立以来，天马时空专注于 MMORPG 游戏研发，经过网页 MMORPG 游戏《怒斩》和移动网络 MMORPG 游戏《全民奇迹》的研究和开发，天马时空已在 MMORPG 游戏积累了丰富的经验，建立起具备较强研发能力的游戏研发团队，在 MMORPG 研发领域具有较强的研发能力和较高的技术水平，在游戏的代码编写、美术设计制作、游戏策划等方面具有成功经验。相比一般类型的 ARPG 游戏，MMORPG 开发难度更大，技术要求更高；MMORPG 游戏作为重度游戏，其玩家的黏性、玩家 ARPPU 值更高，具备较强的盈利能力。《全民奇迹》的成功展现了天马时空在 MMORPG 这一领域的研发实力，反映了天马时空较强的技术水平。未来天马时空将以 MMORPG 游戏类别为主，持续推出有市场竞争力和强盈利能力的精品游戏。

在《全民奇迹》的研发过程中，天马时空已自主开发出具备较高价值的较为稳定的 ARPG 游戏开发引擎，天马时空已通过将其游戏开发引擎技术授权给其

他公司使用获取分成收益，表明天马时空开发的游戏开发引擎已获业内认可（天马时空 ARPG 游戏开发引擎介绍及其授权合作情况详见“第四节 交易标的基本情况——天马时空\六、天马时空主营业务发展情况\（五）天马时空主要游戏产品”）。上述游戏开发引擎将提升天马时空后续游戏研发的效率，缩短游戏产品研发周期。

目前天马时空在研的“全民传奇”（暂定名）游戏，已完成内测前的全部游戏开发，即将进入内测阶段。“全民传奇”是天马时空在《全民奇迹》之后，又一款精心打造的 ARPG 精品游戏。“全民传奇”获得了经典“传奇”游戏 IP 的授权，借助研发和运营《全民奇迹》积累的技术成果和游戏设计经验，“全民传奇”将有望成为天马时空新推出的、品质超越现有《全民奇迹》的精品手游。此外，天马时空推出《全民奇迹》时仅成立两年，此前无成功研发移动网络游戏的历史，在与下游渠道、运营平台谈判时处于较为弱势的地位，因而在游戏上线后从游戏流水中获取的收益分成比例较低。《全民奇迹》取得了较大成功，已充分验证了天马时空把握游戏产品定位的能力、在 ARPG 游戏研发方面的强大实力，因而目前天马时空在与下游渠道、运营平台谈判时处于较之前有利的地位，且天马时空可能获取比此前更高的分成比例；在后续游戏上线运营时，能够从游戏充值流水中获取更高比例的收益分成，直接提高盈利能力。

同时，天马时空已搭建了游戏产品发行商务团队，未来将尝试直接与渠道对接，减少中间环节，提升所能获取的游戏收入分成比例，增加盈利。

综上，天马时空目前已累积下强大稳定的游戏研发团队、技术领先的游戏开发引擎，未来有能力持续研发更多优质的游戏产品；同时在与渠道、运营平台的谈判中地位有所提升，并且将计划于游戏运营平台直接对接，减少中间的发行环节，均将提升天马时空所能获得的游戏收入分成比例，提升天马时空盈利能力，以上因素使得天马时空有能力在未来再现《全民奇迹》所带来的盈利水平。

（3）《全民奇迹》盈利的可持续性、可复制性对天马时空收入稳定性的影响

如上所述，《全民奇迹》盈利目前将进入并在一段时间内维持在稳定期，未来随着游戏正常生命周期将出现盈利下降的情形，且根据韩国网禅签署的《奇迹

MU》授权协议,《奇迹 MU》IP 的授权期为 2014 年 8 月 29 日至 2016 年 8 月 28 日,后续继续获取授权还需与韩国网禅签署延期协议。而在对天马时空盈利进行预测时,已充分考虑《全民奇迹》游戏生命周期及运营期限对天马时空盈利的影响,对来自《全民奇迹》的游戏收入,从谨慎角度出发,按照生命周期进行收入的衰退预测,并仅将运营收入估计至 2016 年 8 月止,已考虑《全民奇迹》游戏运营收入可持续性对天马时空的收入影响。

天马时空目前已累积下强大稳定的游戏研发团队、技术领先的游戏开发引擎,未来有能力持续研发更多优质的游戏产品;同时在与渠道、运营平台的谈判中地位有所提升,并且减少游戏运营中间环节,均将提升天马时空所能获得的游戏收入分成比例,提升天马时空盈利能力,以上因素使得天马时空有能力在未来再现《全民奇迹》所带来的盈利水平。

综上《全民奇迹》盈利的可持续性不会对天马时空未来收入的稳定性产生影响,天马时空有能力在未来持续开发优质游戏,复制《全民奇迹》盈利,维持未来收入的稳定性。

2、天马时空未来持续盈利的稳定性

天马时空目前已累积下强大稳定的游戏研发团队、技术领先的游戏开发引擎,未来有能力持续研发更多优质的游戏产品。天马时空将采取每年着重打造并推出精品高质量游戏的策略,坚持精品化自主研发游戏之路,以游戏质量而非游戏数量取胜。继《全民奇迹》后,天马时空目前在研的精品游戏情况如下:

游戏产品名称	游戏类型	登陆平台	预计测试时间
全民传奇(暂定名)	ARPG	Appstore、Android	2015 年 11 月底

自研游戏产品《全民传奇(暂定名)》,为获得天津游吉科技有限公司授权使用“传奇”游戏 IP 素材和资料,由天马时空开发的一款精品移动端游戏产品。目前《全民传奇》(暂定名)已经完成游戏内部测试前的全部游戏开发,即将进入内部测试阶段,预计《全民传奇》(暂定名)将于 2015 年年底前上线测试并运行。

天马时空在坚持自研精品游戏的同时,由于其拥有的具有较大价值的 ARPG

游戏开发引擎，天马时空可通过将技术引擎进行授权，从而与其他公司合作开发游戏产品的方式获取分成收益。目前，天马时空通过技术授权方式参与了两款游戏产品的开发，分别为《超能功夫》（暂定名）和《全民无双》（暂定名）。在合作中，天马时空只负责提供其的 3D 游戏引擎软件及相关技术资源，并不承担具体开发工作。两款游戏分别预计于 2015 年 10 月底和 2016 年 2 月上线测试、运营。

同时，天马时空目前在与渠道、运营平台的谈判中地位有所提升，并且将计划进行游戏自主运营：

①游戏外运营（游戏的发行推广工作）

《全民奇迹》的成功提升了天马时空的知名度和市场影响力，使其在游戏运营链条中的话语权得到提高，渠道也认可天马时空作为强研发厂商的地位。部分渠道已表达了与天马时空在后续研发产品运营中直接进行合作的意愿，天马时空有能力直接对接渠道，不经过代理商，自己进行所研发游戏的发行。此外，天马时空已组建起市场与发行团队，有能力进行游戏的推广、营销。

②游戏内运营（版本更新、客户服务、游戏数据统计分析等）

在《全民奇迹》的运营过程中，天马时空也与代理商合作，参与游戏运营。天马时空承担了游戏版本的持续更新及客户服务等工作，也学习积累了在游戏运营方面的经验，未来天马将有能力完全承担游戏的自主运营工作。

自主运营将进一步提升天马时空在所研发的游戏运营的过程中所能获得的游戏收入分成比例，减少中间环节，提升天马时空盈利能力，

综上，天马时空未来将持续推出精品游戏，并尝试进行自主运营，从而提升获取的游戏收益分成比例，提升盈利能力，保持天马时空未来盈利的稳定性。

六、标的公司财务状况分析——上游信息

（一）主要资产负债构成

1、资产结构分析

金额单位：万元

资产	2015 年 5 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产：						
货币资金	10,976.93	44.2%	10,226.93	53.8%	1,485.59	16.2%
应收账款	1,683.70	6.8%	2,017.61	10.6%	307.61	3.4%
预付款项	229.57	0.9%	40.65	0.2%	94.96	1.0%
其他应收款	10,627.86	42.8%	5,707.79	30.0%	999.89	10.9%
流动资产合计	23,518.06	94.8%	17,992.99	94.7%	8,888.04	97.2%
非流动资产：						
固定资产	209.64	0.8%	205.69	1.1%	167.71	1.8%
无形资产	334.77	1.3%	410.19	2.2%	89.78	1.0%
开发支出	409.83	1.7%	169.45	0.9%	0.00	0.0%
递延所得税资产	36.32	0.1%	9.01	0.0%	0.00	0.0%
其他非流动资产	307.09	1.2%	210.00	1.1%	0.00	0.0%
非流动资产合计	1,297.65	5.2%	1,004.35	5.3%	257.48	2.8%
资产总计	24,815.71	100.0%	18,997.34	100.0%	9,145.53	100.0%

上游信息 2015 年 5 月 31 日、2014 年末、2013 年末的总资产规模分别为 24,815.71 万元、18,997.34 万元、9,145.53 万元，同比增速分别为 30.6%和 107.7%。标的公司流动资产占总资产的比例在 90%以上，符合轻资产型公司的行业特点。报告期内，上游信息流动资产主要由货币资金、应收账款和其他应收款构成，主要资产状况如下：

（1）货币资金

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
库存现金	35,859.44	61,298.43
银行存款	109,733,435.11	102,208,016.23

合计	109,769,294.55	102,269,314.66
其中：存放在境外的款项总额	27,850,540.21	24,200,498.44

报告期内，上游信息的货币资金主要由银行存款组成，货币资金数额能够满足日常运营需求。截至 2015 年 5 月 31 日、2014 年末，上游信息的货币资金分别为 109,769,294.55 元、102,269,314.66 元，2015 年 5 月 31 日期末货币资金相比 2014 年末数值增长了 7.3%。

(2) 应收账款

单位：元

应收账款	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
账面余额	17,007,046.87	20,379,927.32
坏账准备	170,070.47	203,799.27
账面价值	16,836,976.40	20,176,128.05

2015 年 5 月 31 日、2014 年末，上游信息应收账款的账面余额分别为 17,007,046.87 元、20,379,927.32 元，计提的累计坏账准备分别为 170,070.47 元、203,799.27 元，应收账款账面净值分别为 16,836,976.40 元、20,176,128.05 元。

应收账款按照账龄分析如下

单位：元

账龄	2015 年 5 月 31 日		
	应收账款	坏账准备	计提比例 (%)
1 年以内	17,007,046.87	170,070.47	1.00
合计	17,007,046.87	170,070.47	1.00
账龄	2014 年 12 月 31 日		
	应收账款	坏账准备	计提比例 (%)
1 年以内	20,379,927.32	203,799.27	1.00
合计	20,379,927.32	203,799.27	1.00

上游信息的应收账款账龄均在 1 年以内，账龄较短，按照 1%的计提比例计

提了坏账准备。本期收回或转回坏账准备金额 33,728.80 元。本期收回坏账准备金额主要系收回以前年度欠款所致。

截至 2015 年 5 月 31 日，上游信息应收账款按欠款方归集的期末余额前五名如下所示：

单位名称	2015 年 5 月 31 日	占应收账款期末余额的比例 (%)	已计提坏账准备
深圳市腾讯计算机系统有限公司	14,301,023.37	84.09	143,010.23
韩国 (JW) NWOOX INC	1,300,406.83	7.65	13,004.07
天津百度紫桐科技有限公司	522,889.37	3.07	5,228.89
北京世界星辉科技有限责任公司	244,834.40	1.44	2,448.34
R2GAME CO., LIMITED	124,636.06	0.73	1,246.36
合计	16,493,790.03	96.98	164,937.89

上述应收账款数额前五名欠款方均上游信息游戏在境内或境外的运营平台或代理商，上述应收账款为该月尚未支付给上游信息的游戏收入分成款。

(3) 预付款项

截至 2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日，上游信息的预付账款按账龄列示如下所示：

单位：元

账龄	2015 年 5 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
1 年以内	2,295,733.30	100.00	406,544.31	100.00
合计	2,295,733.30	100.00	406,544.31	100.00

截至 2015 年 5 月 31 日，上游信息的预付账款账龄均在 1 年以内。按预付对象归集的期末余额前五名的预付账款情况如下所示：

单位：元

单位名称	2015年5月31日	占预付账款总额的比例(%)	预付款时间	未结算原因
腾讯云计算（北京）有限责任公司	872,010.79	37.99	1年以内	未到结算期
北京同惠物业管理有限责任公司	508,114.35	22.13	1年以内	未到结算期
深圳市汇游文化传播有限公司	500,000.00	21.78	1年以内	未到结算期
广州简乐网络科技有限公司	400,000.00	17.42	1年以内	未到结算期
武汉热游信息技术有限公司	15,608.16	0.68	1年以内	未到结算期
合计	2,295,733.30	100.00		

截至2015年5月31日，上游信息预付腾讯云计算（北京）有限责任公司87.20万元，占预付账款总额比例为37.99%，该笔款项为上游信息预付的云服务费用；预付深圳市汇游文化传播有限公司50万元，该笔款项为上游信息预付代理游戏《传奇足球》的分成款；预付广州简乐网络科技有限公司40万元，该笔款项为上游信息预付代理游戏《超级飞侠》的分成款。

（4）其他应收款

截至2015年5月31日、2014年12月31日，上游信息的其他应收款账面净值分别为106,278,618.70元、57,077,934.50元，2015年1-5月计提其他应收款坏账准备金额28,493.53元，其他应收款具体明细如下所示：

单位：元

其他应收款	2015年5月31日	2014年12月31日
账面余额	106,377,782.39	57,108,604.66
坏账准备	99,163.69	30,670.16
账面价值	106,278,618.70	57,077,934.50

2015年5月31日，上游信息期末其他应收款增加较大，主要系其本期支付给控股股东掌趣科技流动资金支持款4,900万元所致。

其他应收款按款项形式分类如下：

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
押金及保证金	843,477.09	719,301.44
备用金	359,239.40	156,447.80
往来款	50,145.00	10,145.00
股东借款	105,000,000.00	56,000,000.00
其他	124,920.90	222,710.42
合计	106,377,782.39	57,108,604.66

按欠款方归集的期末余额前五名的其他应收款情况如下所示：

单位：元

单位名称	款项性质	2015 年 5 月 31 日	账龄	占其他应收 款期末余额 的比例(%)	坏账准备 期末余额
北京掌趣科技股份有限公司	股东借款	105,000,000.00	1 年以内	98.70	
北京同惠物业管理 有限责任公司	房租押金	780,212.50	0-3 年	0.73	30,797.13
北京至高投资管理 中心（有限合伙）	借款、代 垫款	129,114.25	0-2 年	0.12	2,204.19
王蓉蓉	备用金	100,000.00	1 年以内	0.09	1,000.00
刘莹	备用金	80,000.00	1 年以内	0.08	800.00
合计		106,089,326.75		99.72	34,801.32

截至 2015 年 5 月 31 日，上游信息的其他应收款主要为股东掌趣科技借款，该笔借款金额 10,500 万元，系上游信息向股东掌趣科技提供流动资金所形成的借款，该笔其他应收款占其他应收款期末余额的比例为 98.70%。另有 129,114.25 元为前次股权转让交易中，上游信息为原股东至高投资代扣代缴的股权转让印花税款。

（5）无形资产

2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日，上游信息的无形资产净值分别为：334.77 万元、410.19 万元、89.78 万元，主要为游戏产品。

（6）开发支出

报告期内，上游信息开发支出详情如下：

单位：元

项目	2014年12月31日	本期增加		本期转出数		2015年5月31日
		内部开发支出	其他	计入当期损益	确认为无形资产	
游戏开发	1,694,549.79	9,489,622.06	-	7,085,854.32	-	4,098,317.53
合计	1,694,549.79	9,489,622.06	-	7,085,854.32	-	4,098,317.53

截至2015年5月31日，上游信息开发支出余额为4,098,317.53元，本期增加内部开发支出9,489,622.06元，转出开发支出7,085,854.32元，转出的开发支出均计入当期损益。

(7) 其他非流动资产

单位：元

类别及内容	2015年5月31日	2014年12月31日
预付无形资产购置款	3,070,873.79	2,100,000.00
合计	3,070,873.79	2,100,000.00

截至2015年5月31日、2014年12月31日，上游信息的其他非流动资产分别为3,070,873.79元、2,100,000.00元，主要为预付的无形资产购置款，上述款项主要为上游信息预先支付的代理游戏授权金。

2、负债结构分析

单位：万元

负债	2015年5月31日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债：						
应付账款	60.81	0.6%	55.27	0.7%	113.26	8.2%
预收款项	129.33	1.4%	1,296.35	17.3%	30.83	2.2%
应付职工薪酬	306.64	3.2%	193.99	2.6%	325.56	23.5%

应交税费	3,178.89	33.4%	3,159.60	42.1%	608.85	44.0%
其他应付款	4,668.15	49.0%	466.90	6.2%	73.88	5.3%
其他流动负债	735.03	7.7%	146.40	2.0%	85.66	6.2%
流动负债合计	9,078.84	95.3%	7,418.51	98.8%	1,238.04	89.5%
非流动负债：						
其他非流动负债	452.73	4.7%	88.37	1.2%	144.57	10.5%
非流动负债合计	452.73	4.7%	88.37	1.2%	144.57	10.5%
负债合计	9,531.57	100.0%	7,506.88	100.0%	1,382.61	100.0%

上游信息在 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日及 2015 年 5 月 31 日期末的负债总额分别为 1,382.61 万元、7,506.88 万元及 9,531.57 万元，同比增速分别为：443.0%、27.0%。截至 2015 年 5 月 31 日，上游信息的负债主要由流动负债合计构成，占比超过 95.3%，流动负债主要由应付职工薪酬、应交税费、其他应付款、其他流动负债构成。负债总额增加系上游信息经营规模增长，经营性负债相应增加所致。负债主要科目细分项分析如下：

（1）应付账款

应付账款按账龄划分明细如下：

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
1 年以内	608,082.68	552,710.88
合计	608,082.68	552,710.88

截至 2015 年 5 月 31 日，上游信息的应付账款余额为 608,082.68 元，主要为应付的游戏收入分成款项。

（2）预收款项

报告期内，上游信息预收款项按账龄划分详情如下所示：

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
1 年以内	1,107,447.68	12,777,597.69
1-2 年	185,892.96	185,892.96
合计	1,293,340.64	12,963,490.65

截至 2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日，上游信息预收款项分别为 129.33 万元、1,296.35 万元。2014 年度大额预收款项主要是预收旗下游戏产品的授权金。由于 2014 年度预收授权金游戏尚未运营，因此授权金收益计入预收款项科目。2015 年 5 月 31 日期末预收账款减少主要系前期预收授权金的游戏本期上线运营，游戏授权金收益在授权期限内平均分摊，到期末报表日尚有未确认为收入的月，则按照预计转入利润表的时间分别计入其他流动负债及其他非流动负债，其中将在 1 年内结转为收入的款项重分类至其他流动负债，将在 1 年以后结转收入的款项重分类至其他非流动负债科目。

（2）应付职工薪酬

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
应付职工薪酬	3,066,391.46	1,939,859.30	3,255,633.97

上游信息 2015 年 5 月 31 日、2014 年末、2013 年末应付职工薪酬分别为 3,066,391.46 元、1,939,859.30 元、3,255,633.97 元。2014 年末应付职工薪酬余额与 2013 年末相比大幅降低的原因系：前次股权交易完成后，上游信息成为上市公司的控股子公司，14 年末根据上市公司的会计政策调整了职工薪酬发放政策，在年底同时发放当年 11 月、12 月两月工资，因而 14 年末应付职工薪酬相比前述年度大幅降低。

（2）应交税费

截至 2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日上游信息应交税费明细如下：

单位：元

税费项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日

税费项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
增值税	933,151.03	1,740,930.89
营业税	10,747.62	-
企业所得税	8,005,841.96	4,895,251.61
个人所得税	22,730,901.86	24,837,509.61
城市维护建设税	38,611.55	17,923.89
教育费附加	35,372.57	52,234.76
地方教育附加	23,581.70	34,823.17
其他税种	10,662.43	17,326.20
合计	31,788,870.72	31,596,000.13

上游信息 2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日应交税费总计 3,178.89 万元、3,159.60 万元，整体较为稳定。在各期应交税费明细项中，2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日应交个人所得税分别为 2,273.10 万元、2,483.75 万元，占比应交税费比重分别为 71.5%、78.6%，为报告期内应交税费的主要组成部分。上述大额个人所得税款项主要为尚有信息代扣代缴前次股权转让中上游信息个人股东股权转让的个人所得税。

（3）其他应付款

其他应付款按款项性质列示如下：

单位：元

其他应付款-款项性质	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
代收款	44,472,840.16	-
待支付款项	20,839.72	365,549.26
其他	2,187,804.43	4,303,432.21
合计	46,681,484.31	4,668,981.47

2015 年 5 月 31 日、2014 年末，上游信息其他应付款总额合计分别为 4,668.15 万元、466.90 万元。2015 年 5 月 31 日，上游信息期末其他应付款增加较大主要系本期上游信息代收前次出售 70% 股权给掌趣科技的至高投资股权转让款

44,472,840.16 元，截止 2015 年 5 月 31 日，该款项尚未支付给至高投资。

（4）其他流动负债

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
游戏授权金收益	7,350,274.83	1,464,045.66
合计	7,350,274.83	1,464,045.66

2015 年 5 月 31 日、2014 年年末，上游信息其他流动负债分别为 735.03 万元、146.40 万元。各期其他流动负债均由预收的游戏授权金收益构成，游戏授权金收益系公司与游戏运营商签订授权经营协议所取得的已上线运营游戏代理费，该授权金收益在授权期限内平均分摊，期末按照预计转入利润表的时间分别计入其他流动负债及其他非流动负债。2015 年 5 月 31 日期末其他流动负债金额大幅增加，主要原因系前期预收授权金的游戏在本期上线运营，游戏授权金收益在授权期限内需平均分摊，在各月结转确认主营业务收入，期末按照预计转入利润表的时间从预收款项重分类，将在 1 年以内确认为主营业务收入的款项归集到其他流动负债，1 年以上的款项归集入其他非流动负债所致。

（5）其他非流动负债

2015 年 5 月 31 日、2014 年末，上游信息的其他非流动负债分别为 4,527,273.71 元、883,737.42 元，均由游戏授权金收益构成，明细如下：

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
游戏授权金收益	4,527,273.71	883,737.42
合计	4,527,273.71	883,737.42

2015 年 5 月 31 日非流动负债金额大幅增加，主要原因系预收授权金应游戏上线，按照预计转入利润表的时间从预收款项分别调入了其他流动负债及其他非流动负债所致。

（二）财务指标分析

1、偿债能力指标分析

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动比率	2.59	2.43	7.18
速动比率	2.59	2.43	7.18
资产负债率	38.4%	39.5%	15.1%
项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
息税折旧摊销前利润（元）	44,814,558.36	110,263,929.48	78,659,774.94
经营活动现金流净额（元）	32,139,230.07	33,294,235.31	75,383,090.87
净利润（元）	37,934,964.71	107,275,392.87	77,132,330.45
利息保障倍数	-	-	-

注：流动比率=期末流动资产/期末流动负债

速动比率=（期末流动资产-存货）/期末流动负债

资产负债率=期末总负债/期末总资产

息税折旧摊销前利润=净利润+所得税费用+利息费用+年折旧额+年摊销额

利息保障倍数=息税前利润/利息费用

2015 年 5 月 31 日、2014 年末、2013 年末，上游信息的资产负债率分别为 38.4%、39.5%、15.1%；上游信息没有存货，因而流动比率与速动比率数值相等，各期分别为 2.59、2.43、7.18。报告期内，上游信息流动比率、速动比率均维持在较高水平，2014 年度流动比率有所降低，主要因上游信息代付代缴前次股权转让中的个人股东的个人所得税，导致流动资产、流动负债均有同等大幅增加，导致流动比率、速动比率减小。与 2014 年末相比，2015 年 5 月 31 日资产负债率相对较为稳定，负债情况没有发生大幅改变。

2014 年度息税折摊前利润相比 2013 年有所提高，系上游信息经营规模扩大，收入、利润增加所致。2015 年 1-5 月，上游信息息税折摊前利润为 44,814,558.36 元，简单年化后与 2014 年度全年值相近。2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度，上游信息折旧金额分别为 197,593.46 元、400,849.34 元、131,092.08 元，摊销为 754,197.56 元、957,313.92 元、82,222.22 元。折旧、摊销金额逐年有所上升，与标的公司经营规模逐渐扩张有关。与利润总额相比，上游信息折旧、摊销金额较

小，息税折摊前利润的变动主要是由利润总额变动所致。

上游信息各期均无利息支出，且有一定利息收入，因而各年利息费用为负，不涉及利息保障倍数指标。

2、资产周转能力指标分析

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
总资产周转率（次/年）	0.26	1.04	2.16
应收账款周转率（次/年）	3.13	12.60	28.03

注：总资产周转率=当期营业收入/[（期初总资产+期末总资产）/2]

应收账款周转率=当期营业收入/[（期初应收账款账面余额+期末应收账款账面余额）/2]

上游信息 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度总资产周转率分别为 0.26、1.04、2.16，应收账款周转率分别为 3.13、12.60、28.03。上游信息资产周转率有所降低，系随着上游信息不断的发展壮大，运营游戏的收益不断在上游信息体内积累，导致上游信息总资产规模上升所致；另一方面，上游信息 2015 年本期代收了至高投资的股权转让款，期末尚未支付给至高投资，也导致了总资产规模的上升，拉低了资产周转率。应收账款周转率有所降低，系随着上游信息游戏合作运营的联运方数量增加，特别是海外代理渠道的收入份额的增加，海外渠道的应收账款回款账期较境内渠道长，从而拉低了应收账款周转率；另一方面，由于运营游戏数量及渠道数量的增加，也存在极少渠道的付款周期较长而导致应收账款周转率下降的情况。

七、标的公司盈利能力分析——上游信息

（一）主营业务收入构成

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
主营业务收入	57,915,592.25	146,536,090.64	106,045,871.08
营业收入合计	57,915,592.25	146,536,090.64	106,045,871.08

上游信息于 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度的主营业务收入分别为 5,791.56 万元、14,653.61 万元、10,604.59 万元。报告期内上游信息全部营业收入均来自主营业务。

1、主营业务收入（分类别）

上游信息于 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度的主营业务收入按业务类别划分明细如下所示：

业务类型		2015 年 1 至 5 月		2014 年度		2013 年度	
		金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例
网页 游戏	联运分成收入	4,936.34	85.22%	11,742.27	80.13%	8,708.46	82.12%
	代理模式收入	95.34	1.65%	223.79	1.53%	104.32	0.99%
移动 网络 游戏	联运分成收入	436.48	7.54%	2,112.54	14.42%	1,594.38	15.03%
	代理模式收入	10.73	0.19%	441.18	3.01%	168.90	1.59%
其他收入		312.67	5.40%	133.83	0.91%	28.53	0.27%
主营业务收入合计		5,791.56	100.00%	14,653.61	100.00%	10,604.59	100.00%

报告期内，上游信息 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度的主营业务收入分别为 5,791.56 万元、14,653.61 万元、10,604.59 万元。主营业务收入主要来自网页游戏的联运分成收入、代理模式收入及移动网络游戏的联运分成收入和代理模式收入。主营业务收入中，来自网页游戏类别的收入各期占比分别为 86.9%、81.7%、83.1%，网页游戏业务所贡献的收入为上游信息主要的收入来源。此外，联运分成收入占各期主营业务收入的比重分别为 93.1%、94.5%、97.2%，联运模式下的分成收入为上游信息主要的来源渠道。

2、主营业务收入（分产品）

上游信息于 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度的主营业务收入按具体游戏产品划分明细如下所示：

游戏名称	2015 年 1 至 5 月	2014 年度	2013 年度

	金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例	金额 (万元)	比例
塔防三国志（网页）	3,543.01	61.18%	11,113.28	75.86%	8,823.13	83.20%
塔防三国志（移动）	455.87	7.87%	2,364.77	16.14%	1,781.46	16.80%
回到三国志	1,361.59	23.51%	544.12	3.71%	-	-
其他游戏	431.09	7.44%	631.44	4.29%	-	-
主营业务收入合计	5,791.56	100.00%	14,653.61	100.00%	10,604.59	100.00%

报告期内，塔防三国志（网页版/移动版）及回到三国志为上游信息的主要游戏产品。2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度，塔防三国志（网页版）为上游信息贡献的收入分别为 3,543.01 万元、11,113.28 万元、8,823.13 万元，占主营业务收入比重分别为 61.18%、75.86%、83.20%，逐年有所下降，主要系游戏生命周期自然过程以及标的公司推出新产品、产生新的收入来源所致；塔防三国志（移动版）贡献收入分别为 455.87 万元、2,364.77 万元、1,781.46 万元。回到三国 2015 年 1-5 月、2014 年度收入分别为 1,361.59 万元、544.12 万元，收入金额及占比均在提升。

3、主营业务收入（分地区）

项目	2015 年 1-5 月		2014 年度		2013 年度	
	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比	金额（万元）	占比
境内	5,380.38	92.90%	12,995.28	88.68%	10,277.75	96.92%
境外	411.18	7.10%	1,658.33	11.32%	326.84	3.08%
主营业务收入合计	5,791.56	100.00%	14,653.61	100.00%	10,604.59	100.00%

报告期内，上游信息主营业务收入来自境内及境外，2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度上游信息境内收入分别为 5,380.38 万元、12,995.28 万元、10,277.75 万元；境外收入分别为 411.18 万元、1,658.33 万元、326.84 万元。境内收入占比分别为 92.90%、88.68%、96.92%，报告期内，上游信息主营业务收入主要来源于境内地区。

（二）利润来源及盈利驱动因素分析

上游信息的主营业务为网页游戏及移动网络游戏产品的研发，目前上游信息游戏的主要运营模式为联运分成模式及代理模式，主营业务收入主要来自于网络游戏发行商、代理商预付的版权金及游戏运营期间上游信息与游戏发行商、代理商的游戏收入分成。游戏分成收入是上游信息最主要的利润来源。上游信息游戏的用户活跃情况及上游信息在充值消费活动中获取的收入及其毛利率将直接影响上游信息的盈利能力，具体盈利驱动要素分析如下：

类型	盈利驱动要素
用户情况	累计注册用户数
	活跃用户数
	充值用户数
充值付费情况	总流水
	ARPU
	ARPPU

报告期内上游信息盈利驱动要素变化详情（按产品分别列示）：

（1）《塔防三国志》腾讯网页版盈利驱动要素变化情况

期间	注册用户总数（人）	月活跃用户数（人）	月付费用户数（人）	平均付费值（ARPU）（元）	付费玩家平均付费值（ARPPU）（元）	月流水（元）
2012年6月	138,159	-	-	-	-	197,390
2012年7月	995,657	-	-	-	-	1,508,878
2012年8月	2,245,072	825,969	17,803	2.80	130.08	2,315,873
2012年9月	4,177,185	1,348,747	33,949	2.19	87.17	2,959,298
2012年10月	5,777,686	1,460,661	35,189	2.92	121.01	4,258,200
2012年11月	9,112,288	2,294,375	57,589	2.61	103.80	5,977,856
2012年12月	14,098,127	2,845,102	67,479	3.46	145.88	9,843,769
2013年1月	17,867,885	5,807,734	83,761	2.17	150.52	12,607,590
2013年2月	21,382,055	6,311,300	97,420	2.35	152.33	14,839,617
2013年3月	25,733,345	7,306,155	112,035	2.66	173.54	19,442,327

2013 年 4 月	30,296,881	8,463,526	105,418	2.69	215.73	22,741,965
2013 年 5 月	34,664,133	8,336,032	107,968	2.73	210.95	22,775,829
2013 年 6 月	43,761,344	13,156,355	131,212	2.30	231.02	30,313,161
2013 年 7 月	48,337,094	8,289,296	108,412	3.18	243.06	26,350,793
2013 年 8 月	51,420,041	5,645,477	105,926	5.53	294.83	31,230,280
2013 年 9 月	54,022,677	4,981,613	86,210	5.24	302.87	26,110,213
2013 年 10 月	56,453,060	4,574,246	87,841	5.86	305.30	26,818,109
2013 年 11 月	58,498,934	4,251,894	77,880	5.65	308.46	24,022,755
2013 年 12 月	60,767,806	4,297,707	69,596	6.50	401.57	27,947,525
2014 年 1 月	62,298,895	3,712,445	104,490	8.14	289.34	30,232,865
2014 年 2 月	63,779,418	3,586,992	107,486	8.17	272.66	29,306,699
2014 年 3 月	65,050,407	2,986,386	103,721	10.26	295.34	30,633,178
2014 年 4 月	65,911,730	2,527,140	98,608	13.93	357.02	35,204,803
2014 年 5 月	66,677,590	2,349,699	99,939	13.08	307.42	30,723,286
2014 年 6 月	67,523,928	2,520,527	109,474	10.86	249.99	27,367,128
2014 年 7 月	68,599,516	2,701,267	118,633	9.90	225.39	26,739,146
2014 年 8 月	69,293,739	2,224,385	106,110	12.10	253.60	26,909,027
2014 年 9 月	70,070,668	2,219,641	91,132	12.14	295.73	26,950,878
2014 年 10 月	70,773,315	2,103,632	84,111	11.51	287.79	24,206,001
2014 年 11 月	71,439,082	2,077,570	107,853	13.85	266.79	28,774,388
2014 年 12 月	71,926,998	1,748,080	72,471	13.55	326.93	23,692,928
2015 年 1 月	72,312,900	1,620,386	79,090	12.01	245.97	19,453,556
2015 年 2 月	72,940,590	2,003,200	61,647	9.20	299.02	18,433,482
2015 年 3 月	73,388,053	1,612,135	66,506	12.61	305.70	20,330,695
2015 年 4 月	73,674,749	1,337,826	57,824	16.07	371.69	21,492,544
2015 年 5 月	74,738,139	2,173,498	54,659	9.82	390.35	21,336,350

由上述盈利驱动因素明细表可以看出，2012 年 6 月，《塔防三国志》游戏上线腾讯开放平台，在该游戏生命周期的初期，游戏的各项盈利驱动因素即其运营数据均表现出不断上升的趋势：累计注册用户数、月付费用户数、活跃用户数、

ARPU 值、ARPPU 值、月流水金额均不断提升，与此对应的是上游信息《塔防三国志》收入的不断增加，营业收入进入爬坡期；2013 年 6 月开始，游戏进入相对稳定的高峰期，虽然累计注册用户数、月付费用户数增速放缓，但随着留存用户 ARPU 值、ARPPU 值的提高，游戏运营保持在一个稳定的高水平阶段，月流水金额也在每月 3,000 万元的高位波动；2014 年 12 月开始，《塔防三国志》游戏开始进入缓慢的存续期，月活跃用户数缓慢下降，月流水金额也开始缓慢下降，但下降幅度较小，每月依然保持了 2,000 万元左右的流水。

上游信息凭借其对塔防类游戏独到的玩法设计及强大的开发技术，有效的保持并延长了《塔防三国志》这款优秀塔防游戏的生命周期，使得已经上线运营了 3 年的游戏产品，依然保持了强劲的盈利能力。

(2) 《塔防三国志》手游版本盈利驱动因素变化情况

期间	注册用户 总数 (人)	月活跃用 户数 (人)	月付费用 户数 (人)	平均付费 值 (ARPU) (元)	付费玩家 平均付费 值 (ARPPU) (元)	月流水 (元)
2013 年 3 月	9,657	9,657	-	4.85	-	46,808
2013 年 4 月	76,272	67,581	-	6.90	-	466,250
2013 年 5 月	147,141	79,275	2,575	15.70	483.28	1,244,448
2013 年 6 月	358,416	218,194	5,007	7.96	346.76	1,736,232
2013 年 7 月	655,655	318,069	8,053	10.75	424.42	3,417,854
2013 年 8 月	842,179	216,221	7,014	20.30	625.9	4,390,070
2013 年 9 月	969,401	145,873	5,443	23.20	621.77	3,384,314
2013 年 10 月	1,404,130	225,503	9,776	19.99	461	4,506,761
2013 年 11 月	3,136,221	482,074	20,793	21.40	496.22	10,318,003
2013 年 12 月	4,147,465	164,709	9,999	38.98	642.06	6,419,984
2014 年 1 月	4,818,679	137,224	6,952	37.91	748.3	5,202,153
2014 年 2 月	5,258,352	131,016	7,504	27.56	481.16	3,610,656
2014 年 3 月	5,635,009	109,766	7,235	28.23	428.28	3,098,625
2014 年 4 月	6,204,049	300,416	6,563	7.88	360.79	2,367,895

2014 年 5 月	6,708,620	272,655	13,700	15.86	315.67	4,324,642
2014 年 6 月	7,022,156	148,870	10,269	27.73	401.98	4,127,933
2014 年 7 月	7,348,113	172,629	11,426	24.02	362.86	4,145,982
2014 年 8 月	7,699,403	199,577	12,997	23.46	360.19	4,681,355
2014 年 9 月	8,249,632	443,235	25,837	14.43	247.57	6,396,398
2014 年 10 月	8,664,766	303,167	19,728	18.38	282.43	5,571,801
2014 年 11 月	8,807,728	188,273	12,764	17.53	258.52	3,299,769
2014 年 12 月	8,895,618	136,872	10,845	20.07	253.26	2,746,575
2015 年 1 月	9,008,134	135,077	8,159	16.07	266.00	2,170,298
2015 年 2 月	8,816,851	101,731	9,345	24.07	261.99	2,448,275
2015 年 3 月	8,873,589	95,390	6,507	18.21	267.01	1,737,438
2015 年 4 月	8,917,285	86,738	5,714	17.92	271.99	1,554,147
2015 年 5 月	8,952,851	77,408	3,970	13.90	271.02	1,075,952

由上述盈利驱动因素明细表可以看出，2013 年 3 月，《塔防三国志》手游版本正式推出，随着游戏生命周期的生长，各项盈利驱动因素即其运营数据不断上升，至 2013 年底达到产品运营状况的顶峰。2014 年后，《塔防三国志》手游版本各项运营数据有所下降，进入平稳期。由于移动网络游戏产品生命周期相对网页游戏产品较短，2014 年底至今，产品各项运营数据逐渐下滑，进入后期维护阶段，并预计于 2016 年下线停止运营。

(3) 《回到三国志》盈利驱动因素变化情况

期间	注册用户总数 (人)	月活跃用户数 (人)	月付费用户数 (人)	平均付费值 (ARPU) (元)	付费玩家平均付费值 (ARPPU) (元)	月流水(元)
2014 年 6 月	4,994	4,994	100	4.00	201.40	20,140
2014 年 7 月	87,784	83,726	1,399	4.00	239.39	334,912
2014 年 8 月	1,021,281	939,998	7,195	0.89	115.79	833,094
2014 年 9 月	2,530,647	1,572,012	21,565	1.28	93.35	2,013,055
2014 年 10 月	5,269,544	2,875,109	38,497	1.45	108.18	4,164,444

2014 年 11 月	9,420,246	4,836,746	38,782	1.29	161.37	6,258,418
2014 年 12 月	12,767,610	3,949,248	36,109	2.17	237.52	8,576,438
2015 年 1 月	13,981,286	3,210,278	32,857	2.03	198.00	6,505,725
2015 年 2 月	15,741,322	2,822,250	30,269	2.05	191.00	5,781,309
2015 年 3 月	17,492,678	2,672,001	34,736	2.72	209.00	7,259,826
2015 年 4 月	18,403,255	2,981,924	40,256	2.90	215.00	8,655,036
2015 年 5 月	19,066,555	2,956,440	40,503	3.21	234.00	9,477,756

由上述盈利驱动因素明细表可以看出，2014 年 6 月，《回到三国志》上线腾讯开放平台，各项盈利驱动因素即其运营数据均表现出不断上升的趋势：累计注册用户数、月付费用户数、活跃用户数、ARPU 值、ARPPU 值、月流水金额逐渐提升，与此对应的是上游信息《回到三国志》收入的不断增加。

（三）利润表项目变化分析

报告期内，上游信息的利润表如下所示：

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	57,915,592.25	146,536,090.64	106,045,871.08
其中：营业收入	57,915,592.25	146,536,090.64	106,045,871.08
二、营业总成本	15,064,392.56	42,000,541.40	28,629,210.22
其中：营业成本	4,636,431.25	9,240,284.52	4,967,153.16
营业税金及附加	260,699.52	603,058.17	264,812.68
销售费用	528,954.90	1,720,002.89	676,337.60
管理费用	9,693,883.86	30,677,871.86	22,711,562.74
财务费用	-90,341.63	-394,434.96	-25,623.73
资产减值损失	34,764.66	153,758.92	34,967.77
投资收益（损失以“-”号填列）	-	2,263,569.50	1,079,056.20
三、营业利润	42,851,199.69	106,799,118.74	78,495,717.06
加：营业外收入	1,208,050.00	2,657,600.00	522,543.69

减：营业外支出	-	187,500.03	530,000.00
四、利润总额	44,059,249.69	109,269,218.71	78,488,260.75
减：所得税费用	6,124,284.98	1,993,825.84	1,355,930.30
五、净利润	37,934,964.71	107,275,392.87	77,132,330.45
其中：同一控制下企业合并产生的子公司年初至合并日的当期净利润	-	-	-3,053,713.07
归属于母公司所有者的净利润	37,934,964.71	107,275,392.87	77,132,330.45
六、其他综合收益的税后净额	1,845.58	-	-
归属于母公司所有者的其他综合收益的税后净额	1,845.58	-	-
（二）以后将重分类进损益的其他综合收益	1,845.58	-	-
5、外币财务报表折算差额	1,845.58	-	-
七、综合收益总额	37,936,810.29	107,275,392.87	77,132,330.45
归属于母公司所有者的综合收益总额	37,936,810.29	107,275,392.87	77,132,330.45

利润表项目具体变动分析如下：

1、营业收入

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
主营业务收入	57,915,592.25	146,536,090.64	106,045,871.08
营业收入合计	57,915,592.25	146,536,090.64	106,045,871.08

报告期内，上游信息的营业收入分别为 5,791.56 万元、14,653.61 万元、10,604.59 万元，2014 年度营业收入相比 2013 年度增加了 38.2%。报告期内上游信息全部营业收入均来自于主营业务。

2、营业成本

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度

主营业务成本	4,636,431.25	9,240,284.52	4,967,153.16
营业成本	4,636,431.25	9,240,284.52	4,967,153.16

报告期内，上游时空 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度的营业成本分别为 463.64 万元、924.03 万元、496.72 万元。2014 年度上游信息营业成本相比 2013 年度增长 86.0%，营业成本增加系上游信息经营规模扩大所致，与营业收入增长趋势相匹配。

3、营业税金及附加

单位：元

税种	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
营业税	10,747.62	-	-
城市维护建设税	83,426.11	86,180.61	39,067.31
教育费附加	84,922.24	258,452.72	112,989.69
地方教育费附加	56,614.81	172,283.23	75,326.46
其他	24,988.74	86,141.61	37,429.22
营业税金及附加合计	260,699.52	603,058.17	264,812.68

报告期内，上游信息 2015 年 1-5 月、2014 年、2013 年度营业税金及附加分别为 26.07 万元、60.31 万元、26.48 万元，2014 年度营业税金及附加相对 2013 年度增长了 127.7%，主要原因系上游信息营业规模扩大，营业收入增加对应的税费等也相对增加。

4、期间费用

报告期内，上游信息的各项期间费用情况如下所示：

单位：元

项目	2015 年 1-5 月		2014 年度		2013 年度	
销售费用	528,954.90	5.2%	1,720,002.89	5.4%	676,337.60	2.9%
管理费用	9,693,883.86	95.7%	30,677,871.86	95.9%	22,711,562.74	97.2%

财务费用	-90,341.63	-0.9%	-394,434.96	-1.2%	-25,623.73	-0.1%
期间费用合计	10,132,497.13	100.0%	32,003,439.79	100.0%	23,362,276.61	100.0%

2015年1-5月、2014年度、2013年度上游信息的期间费用合计分别为1,013.25万元、3,200.34万元、2,336.23万元，2014年度期间费用相对2013年度有所增加，系标的公司经营规模扩大所致。报告期内，标的公司的期间费用主要由管理费用构成，各期占比分别为95.9%、97.2%、95.7%，占比均高于95%；标的公司无利息支出，并有部分利息收入，合并汇兑损益等的影响，报告期内财务费用均为负值。2014年度销售费用占比相比2013年度有所增加，2014年度、2015年1-5月均维持在较为稳定的水平，约占期间费用合计的5%。

报告期内，上游信息各项期间费用明细情况如下：

(1) 销售费用

单位：元

项目	2015年1-5月	2014年度	2013年度
职工薪酬	456,089.76	1,626,552.08	586,856.03
差旅及招待费	2,993.64	10,517.93	13,700.51
办公及水电费	3,825.41	8,160.10	24,641.70
其他	66,046.09	74,772.78	51,139.36
销售费用合计	528,954.90	1,720,002.89	676,337.60

2015年1-5月、2014年度、2013年度，上游信息销售费用合计分别为52.90万元、172.00万元、67.63万元。2014年度销售费用相比2013年度上升154.3%，主要原因系上游信息经营规模增大，销售支出增加所致。

(2) 管理费用

单位：元

项目	2015年1-5月	2014年度	2013年度
研发支出	7,085,854.32	24,720,752.64	19,130,467.40
职工薪酬	2,166,903.48	4,917,914.90	2,605,102.98

房租费	207,301.33	449,072.61	202,176.77
中介费用	-	147,704.15	244,000.00
办公及水电费	21,792.79	83,424.99	143,078.17
折旧及摊销	100,145.86	68,473.04	16,312.19
差旅及招待费	10,524.33	46,778.33	52,431.75
税金	39,297.96	42,141.00	69,354.08
其他	62,063.79	201,610.20	248,639.40
管理费用合计	9,693,883.86	30,677,871.86	22,711,562.74

2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度，上游信息的管理费用合计分别为 969.39 万元、3,067.79 万元、2,271.16 万元，2014 年度管理费用相比 2013 年度增长 35.1%。

报告期内，上游信息的管理费用主要由研发支出及职工薪酬构成，2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度研发支出占管理费用比重分别为 73.1%、80.6%、84.2%，占比均高于 70%；职工薪酬占各期管理费用比重分别为 22.4%、16.0%、11.5%。报告期内管理费用的主要科目占管理费用比重相对稳定，研发支出及职工薪酬为管理费用的主要构成成分，其余科目占比较低。标的公司主要从事移动网络游戏的研发，占比较高的研发支出及职工薪酬与标的公司的行业特性相符合，在研发、人才培养等方面的持续支出为标的公司后续产品的持续研发奠定了基础。

（3）财务费用

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
利息支出	-	-	-
减：利息收入	196,482.35	363,452.49	41,800.11
汇兑损益	98,373.21	-42,972.22	-
其他	7,767.51	11,989.75	16,176.38
合计	-90,341.63	-394,434.96	-25,623.73

报告期内，上游信息无利息支出，并有部分利息收入，合并汇兑损益及其他

影响，上游信息各期财务费用均为负值，2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度财务费用分别为-9.03 万元、-39.44 万元、-2.56 万元。

5、资产减值损失

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
坏账损失	34,764.66	153,758.92	34,967.77
合 计	34,764.66	153,758.92	34,967.77

上游信息的资产减值损失全部为计提的坏账损失，坏账损失与其营业收入变动趋势基本一致，随着营业收入增加，应收账款相应增加，相应地计提的坏账损失也有所增加。2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度上游信息坏账损失分别为 3.48 万元、15.38 万元、3.50 万元。

6、营业外收入及营业外支出

报告期内，上游信息营业外收入如下所示

单位：元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
政府补助	1,207,000.00	2,657,600.00	474,000.00
其他	1,050.00	-	48,543.69
合 计	1,208,050.00	2,657,600.00	522,543.69

2015 年、2014 年度、2013 年度，上游信息的营业外收入分别为 120.81 万元、265.76 万元、52.25 万元，主要来自于政府补助。政府补助具体明细如下所示：

单位：元

补助项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度	与资产相关 /与收益相关
文化信息企业扶持资金	1,207,000.00	2,608,300.00	474,000.00	与收益相关
城镇职业职工培训补贴资金	-	43,600.00	-	与收益相关

著作权补贴	-	5,700.00	-	与收益相关
合计	1,207,000.00	2,657,600.00	474,000.00	

报告期内，根据上海市嘉定区人民政府办公室《关于印发嘉定区促进文化信息产业发展若干意见的通知》（嘉府办部门发[2009]64号），上游信息2015年1-5月、2014年度、2013年度收到产业扶持资金分别为120.70万元、260.83万元、47.40万元。根据《嘉定区支持和鼓励企业组织开展职工职业培训补贴资金实施细则》（嘉财[2011]60号），上游信息2014年收到城镇职业职工培训补贴资金4.36万元。根据《上海市计算机软件著作权登记资助管理办法》（沪版权〔2013〕2号），上游信息2014年收到著作权补贴款0.57万元。

报告期内，上游信息的营业外支出明细如下所示：

单位：元

项目	2015年1-5月	2014年度	2013年度
对外捐赠	-	-	500,000.00
违约金	-	-	30,000.00
资产报废、毁损损失	-	187,500.03	-
合计	-	187,500.03	530,000.00

上述营业外支出均计入当期非经常性损益。

7、所得税

单位：元

项目	2015年1-5月	2014年度	2013年度
当期所得税费用	6,397,341.17	2,083,957.16	1,355,930.30
递延所得税费用	-273,056.19	-90,131.32	-
所得税费用合计	6,124,284.98	1,993,825.84	1,355,930.30

2015年1-5月、2014年度、2013年度，上游信息所得税费用合计分别为612.43万元、199.38万元、135.59万元，所得税费用的波动主要为上游信息利润总额变动影响。

8、净利润

上游信息 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度的净利润数额分别为 3,793.50 万元、10,727.54 万元、7,713.23 万元。2014 年度相比 2013 年度增长 39.1%。

（四）报告期内毛利率情况分析

报告期内，上游信息主要从事的是网页游戏及移动网络游戏的研发，其毛利情况具体如下所示：

单位：万元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
毛利额	5,327.92	13,729.58	10,107.87
毛利率	92.0%	93.7%	95.3%

报告期内，标的公司 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度的毛利额分别为 5,327.92 万元、13,729.58 万元、10,107.87 万元，2014 年度毛利额相比 2013 年度有所提高；各期毛利率分别为 92.0%、93.7%、95.3%，毛利率略微有所下降，但总体保持稳定。

八、标的公司收入确认原则

（一）销售商品收入确认时间的具体判断标准

标的公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；标的公司既没有保留与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

（二）确认让渡资产使用权收入的依据

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

- 1、利息收入金额，按照他人使用本企业货币资金的时间和实际利率计算确

定。

2、使用费收入金额，按照有关合同或协议约定的收费时间和方法计算确定。

（三）提供劳务

在同一会计年度内开始并完成的劳务，在完成劳务时确认收入；如果劳务的开始和完成分属不同的会计年度，在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的，采用完工百分比法确认提供劳务收入。标的公司根据已完工作的测量确定提供劳务交易的完工进度（完工百分比）。

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：

A、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。

B、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。

标的公司与其他企业签订的合同或协议包括销售商品和提供劳务时，销售商品部分和提供劳务部分能够区分且能够单独计量的，将销售商品的部分作为销售商品处理，将提供劳务的部分作为提供劳务处理。销售商品部分和提供劳务部分不能够区分，或虽能区分但不能够单独计量的，将销售商品部分和提供劳务部分全部作为销售商品处理。

（四）具体确认原则

标的公司的移动终端联网游戏、互联网页面游戏：在取得运营合作方提供的按协议约定计算并经双方核对无误的计费账单后，确认为收入。

九、本次交易对上市公司的持续经营能力影响的分析

（一）本次交易对上市公司盈利能力驱动因素及持续经营能力的影响

掌趣科技主要从事移动终端游戏和互联网页面游戏的开发和运营业务，本次收购的目标公司是我国优秀的移动网络游戏和网页游戏开发、运营公司。

本次交易完成后，上市公司对上游信息的持股比例将由 70%提高至 100%，上游信息将成为上市公司全资子公司。对上游信息少数股权的收购，将提升上游信息对上市公司分红比例，进而提升上市公司的盈利能力。

本次交易完成后，上市公司将持有天马时空 80%股权。天马时空为移动网络游戏开发商。对天马时空的收购，将增强上市公司手机游戏的开发实力，从而进一步提升上市公司盈利能力。

综上，本次收购完成后，公司在移动网络游戏和网页游戏的开发、发行、运营方面的业务实力将得到较大增强，持续经营能力将得到提升，有助于提升上市公司盈利能力和盈利水平，具体体现为：

1、获得优秀游戏产品

交易完成后，上市公司将获得新标的公司天马时空已上线运营的《全民奇迹》等优秀移动网络游戏的运营收益，同时还将获得标的公司天马时空、上游信息正在研发的游戏产品，使得上市公司在移动网络游戏、网页游戏领域的产品数量、知名度进一步提升，也将增加上市公司在主营业务领域的产品储备，拓宽上市公司业务领域，进一步完善产业链布局，提升上市公司盈利能力和盈利水平。本次交易以后，上市公司在移动网络游戏行业和网页游戏行业的市场份额将进一步得到增加，在网络游戏领域的影响力将进一步提升。

2、研发实力提升

新收购的标的公司天马时空的核心研发团队和运营团队在客户端游戏的手游化及强 IP 游戏的再开发领域具备成功经验，《全民奇迹》产品优异的运营表现证明了天马时空的研发及运营团队在移动网络游戏行业内的领先地位。目前天马时空已经在内部搭建起鼓励文化创意、技术创新的良性积极、开放互动的平台，形成了鼓励创新和突破的研发氛围、培养了专业的游戏研发团队，在游戏 IP 的二次开发及游戏的策划等领域具备出色的专业能力。本次交易将使得上市公司获得标的公司天马时空优秀的游戏研发及运营团队，增加上市公司在细分业务领域的专业人才储备，进一步强化公司的游戏研发实力。

3、管理效率提升

本次交易完成后，上市公司对上游信息的持股比例将由 70%提高至 100%，上游信息将成为上市公司的全资子公司。这将使上市公司加强对上游信息的控制力，提高上市公司的管理效率，降低管理成本。

（二）本次交易完成后，上市公司资产负债情况分析

1、资产结构分析

根据备考合并财务报表，假设本次交易于 2014 年 1 月 1 日完成，上市公司 2015 年 5 月 31 日资产情况如下：

单位：元

资产	2015 年 5 月 31 日
流动资产：	
货币资金	795,290,000.95
应收账款	196,518,113.90
预付款项	65,005,737.61
应收利息	2,133,581.97
其他应收款	11,196,533.18
一年内到期的非流动资产	1,940,304.70
其他流动资产	2,483,235.39
流动资产合计	1,074,567,507.70
非流动资产：	
可供出售金融资产	434,528,800.00
长期股权投资	67,655,376.12
固定资产	106,211,812.54
无形资产	152,244,417.52
开发支出	143,534,448.99
商誉	5,634,674,121.62
长期待摊费用	1,753,109.26
递延所得税资产	9,886,628.19

其他非流动资产	49,075,601.84
非流动资产合计	6,599,564,316.08
资产总计	7,674,131,823.78

截至 2015 年 5 月 31 日，公司总资产规模达 767,413.18 万元，其中流动资产占总资产的比重为 14.0%，非流动资产占总资产的比重为 86.0%。非流动资产中商誉 563,467.41 万元，占资产总额的 73.4%，主要由于本次收购造成公司合并财务报表商誉增加。

2、负债结构分析

假设本次交易于 2014 年 1 月 1 日完成，上市公司 2015 年 5 月 31 日负债结构如下：

单位：元

负债和股东权益	2015 年 5 月 31 日
流动负债：	
短期借款	134,631,200.00
应付账款	53,195,121.39
预收款项	4,593,166.49
应付职工薪酬	19,098,371.26
应交税费	83,888,091.11
应付利息	410,553.93
应付股利	-
其他应付款	1,013,903,759.07
一年内到期的非流动负债	215,536,294.67
其他流动负债	13,801,211.49
流动负债合计	1,539,057,769.41
非流动负债：	
长期应付款	39,424,297.72
递延收益	10,270,718.29

递延所得税负债	6,220,076.38
其他非流动负债	13,729,289.21
非流动负债合计	69,644,381.60
负债合计	1,608,702,151.01

截至 2015 年 5 月 31 日，公司负债总额为 160,870.22 万元，主要为流动负债。流动负债中，其他应付款 101,390.38 万元，占负债总额的 63.02%，主要系应付天马时空 80%股权的现金对价款及此前收购标的动网先锋、玩蟹科技、上游信息代收原股东股权转让款尚未支付所致。

3、资本结构指标分析

根据上市公司 2015 年 5 月 31 日备考财务报表计算的财务指标如下：

资本结构指标	指标值
资产负债率（%）	21.0%
流动比率	69.8%
速动比率	69.8%
流动资产/总资产（%）	14.0%
非流动资产/总资产（%）	86.0%
流动负债/负债合计（%）	95.7%
非流动负债/负债合计（%）	4.3%

注：上述指标的计算公式如下：

（1）流动比率=流动资产/流动负债；（2）速动比率=速动资产/流动负债；（3）资产负债率=总负债/总资产。

上市公司所属行业为证监会分类中的软件与信息技术服务业，根据同行业上市公司已公告的 2015 年一季度报告中的财务信息（剔除上市时间较晚因而未披露 2015 年一季度报告的上市公司），剩余 117 家同行业上市公司资本结构指标平均值如下：

资产负债率	流动比率	速动比率	流动资产/总资产	非流动资产/总资产	流动负债/负债合计	非流动负债/负债合

(%)			(%)	(%)	(%)	计 (%)
27.52	5.41	4.87	68.62	31.38	88.53	11.47

注：1、数据来源：Wind 资讯

2、由于大部分上市公司未公告截至 2015 年 5 月 31 日的资产负债情况，故此处与同行业上市公司已公告的 2015 年 1 季度数据进行比较。

根据备考财务数据，公司 2015 年 5 月 31 日资产负债率为 21.0%，同行业平均水平为 27.52%，公司资产负债率低于行业平均值，公司流动比率为 69.8%、速动比率为 69.8%，均低于行业平均水平。这主要是由于备考财务报表中假设现金对价尚未支付，并且上市公司此前收购的标的玩蟹科技、动网先锋、上游信息代收原股东股权转让款尚未支付，均记录在其他应付款中。同样原因也造成本公司非流动负债/负债指标低于行业平均水平，但仍处于合理水平。

（三）本次交易完成后，上市公司未来经营中的优劣势

本次交易，上市公司收购了天马时空 80%股权及上游信息 30%股权。交易完成后，天马时空将成为上市公司的控股子公司，上游信息将成为上市公司的全资子公司。天马时空为领先的移动网络游戏研发商，在重度游戏研发、游戏 IP 的二次开发、客户端游戏的手游化研发领域具有出色的经营业绩和杰出的盈利能力；上游信息为优秀的网页游戏研发企业，同时也从事移动游戏研发业务，在网络游戏研发领域具备丰富的经验，已建立起优秀的研发团队。本次交易将继续加强上市公司在主营业务领域的实力，包括进一步完善上市公司细分产业链布局、使上市公司获取上述标的公司的优秀团队，提升上市公司研发实力，从而提升上市公司的盈利能力。本次交易仍属上市公司原有经营业务领域的深耕，本次交易完成后，上市公司未来经营中的优劣势如下所示：

1、优势

（1）已搭建起较为完善的产业链条与领先的行业地位

掌趣科技为中国领先的移动网络游戏及网页游戏开发商、发行商和运营商，在行业内具有较强的影响力和领先的行业地位。目前，掌趣科技的产业链覆盖游

戏行业的上下游，在网络游戏的研发、发行和运营领域均形成了较强的产业协同效应、积累了丰富的行业资源，在游戏的研发端，拥有旗下众多游戏研发子公司和优秀游戏研发人才；在游戏的发行端，具备有效而丰富的发行渠道；在游戏的运营端，具备丰富的运营经验和强大的运营实力。相比其他游戏行业，掌趣科技具备更广阔的业务平台，能够提供更为丰富的产品与服务。

（2）强大的游戏研发实力及充足的人才储备

游戏行业作为文化创意产业，是否拥有足够的人才是一家公司是否具备核心竞争力的重要标志。游戏的研发流程需要制作人、策划、程序、美工、音乐音效等各方面人才的通力协作；在游戏运营方面，则需要商务、运营、市场、客服、运维等方面的人才。

掌趣科技成立于 2004 年，在移动网络游戏研发及网页游戏研发、发行、运营等方面均有丰富的经验，并且通过内生研发团队培养和外延团队并购已经建立起了强大的研发团队，在轻度休闲游戏、重度游戏等各维度、各类型游戏产品研发领域均建立起了专业的研发团队，在研发能力上具有突出优势。

（3）资本市场高度认可，拥有较为丰富的融资渠道

掌趣科技于 2012 年 5 月 11 日在深圳证券交易所创业板挂牌上市，发展至今，市值已达到 390 亿（2015 年 7 月 28 日），获得了资本市场的高度认可，拥有较强的资金实力与较为有效的资本市场融资渠道。

由于行业发展速度较快，竞争激烈，游戏研发企业对各类人才需求旺盛，使从业员工工资水平持续增长，研发成本不断上升。另一方面，随着玩家对游戏产品品质的要求提升，研发一款游戏需要的程序、美工、音乐音效等人才的数量以及游戏研发时间都在不断增加，上述因素导致游戏研发总成本不断上涨。

另外，新研发的游戏需要依靠大量推广才能获得市场，目前网络游戏的推广费用，包括网络广告的点击费用以及其他各类媒体的投放费用，与前几年相比已有显著上涨。联合运营模式下，游戏运营涉及大量网盟平台，运营体系的推广、维护以及沟通等关键环节都需要专门人员处理，这也就要求网络游戏公司组建专门的运营团队。综上，任何一款优秀网络游戏的诞生和运营必须有大量资金做保

证。

上市公司拥有较强的资金实力，在资本市场的高度认可度使其拥有丰富而有效的融资渠道，能够满足游戏研发、发行和运营中的资金需求。

2、劣势

随着上市公司业务线的快速发展、经营规模的迅速增长，对管理层的管理水平与经营能力提出了更高的要求。如果公司管理层的管理水平不能满足公司规模扩张的需要，组织架构及管理制度不能随公司规模的扩大而及时完善，将在一定程度上降低公司的运作效率，削弱公司的行业竞争力。

（四）本次交易完成后，上市公司的财务安全性分析

以 2015 年 5 月 31 日为对比基准日，本次交易完成前后上市公司偿债能力指标对比情况如下所示：

财务指标	备考数	实际数
资产负债率（%）	21.0%	14.8%
流动比率	0.70	1.41
速动比率	0.70	1.41

假设本次交易于 2014 年 1 月 1 日完成，截至 2015 年 5 月 31 日，本公司的资产负债率为 21.0%、流动比率及速动比率均为 0.70，与交易完成前相比，公司资产负债率上升、流动比率及速动比率下降，主要是由于备考报表将本次收购天马时空应付现金对价计入其他应付款中，上市公司流动负债增加，因而对应的上述偿债能力指标有所下降。但目前，公司偿债能力和抗风险能力处于合理水平，公司不存在到期应付负债无法支付的情形。

截至 2015 年 5 月 31 日，上市公司不存在需要披露的重大承诺事项。

2012 年 10 月 9 日，广东原创动力文化传播有限公司（以下简称原告）因“喜洋洋与灰太狼”系列美术作品的著作权侵权纠纷起诉深圳市摩掌信息技术有限公司（以下简称被告），诉讼金额为 26.736 万元。原告认为本公司实施了侵害其著作权的侵权行为，且该案件处理结果可能有法律上的利害关系，向法院申请追

加本公司为共同被告。2014年9月29日，深圳市南山区人民法院判决本公司和被告共同承担侵权责任，赔偿原告经济损失20万元，承担诉讼费5,460.40元。本公司不服此判决，已于2015年2月15日提出上诉，截止报告日，尚未作出二审判决。除存在上述或有事项外，截止2015年5月31日，本公司无其他应披露未披露的重大或有事项。

截至本报告书出具日，公司除为全资子公司指尖娱乐（香港）有限公司向汇丰银行香港分行借款2,200万美元提供自实际借款合同生效之日起十二个月的等值人民币（约13,511.3万元人民币）的连带责任担保外，公司无其他对外担保情况。公司亦无逾期担保、涉及诉讼的担保及因担保被判决败诉而应承担损失的情况。

截至本报告书出具日，北京银行股份有限公司中关村科技园区已为掌趣科技提供了总额为人民币30,000万元的综合授信额度，有效期为2014年9月5日至2015年9月4日。该授信额度目前尚未使用。

综上，上市公司现金流状况良好，具有可利用的授信额度和融资渠道，除一笔为全资子公司借款提供的担保外，无其他担保责任，也无涉及其他诉讼事项，本次收购未对上市公司的财务安全性产生重大影响。

十、本次交易对上市公司未来发展前景的影响

（一）本次交易的整合计划及对上市公司未来发展的影响

本次交易前，上游信息已经是上市公司控股70%的子公司，本次交易后，上市公司将持有上游信息100%股权，上市公司对上游信息的控制力将进一步增强。此外，本次交易完成后天马时空将成为上市公司的子公司，上市公司将对新子公司从以下几个方面进行整合：

1、游戏产品技术研发方面的整合

由于天马时空是所在细分游戏领域里的顶尖研发公司，其成为上市公司的子公司后，将壮大上市公司的游戏研发实力。上市公司通过统一协调集团内各子公

司的研发能力，可以极大地增强单个成员公司的研发实力，提高集团整体的研发效率。

通过在上市公司集团内部协调研发人员合作，取得游戏研发的攻坚胜利。虽然上市公司体系内的各个游戏开发企业具有优秀的研发能力，但在不断更新、变化的游戏开发领域，仍会出现新的开发难点需要攻关。上市公司的整合管理部，会定期收集成员企业的研发难题，并在集团内部组织专家会议就研发困难进行讨论、分析，帮助需求最佳解决途径。

2、游戏发行与运营方面的整合

天马时空是移动网络游戏领域的专业研发公司，其发行、运营游戏的能力较弱，目前其自研游戏均通过代理方式，由具有发行优势的游戏平台公司负责发行和运营。上市公司拥有筑巢新游、欢畅游戏、手游大联盟等游戏运营平台和推广渠道，并且是中国移动的优秀级游戏业务合作伙伴，同时公司与腾讯游戏、360平台、91手机助手等专业游戏推广、运营平台拥有良好的合作关系。上市公司拥有的强大游戏发行和运营能力，丰富的游戏推广渠道，将极大的帮助和促进标的公司自研游戏的成功发行和运营，使标的公司的精品网络游戏获得一流的游戏发行和推广，保障标的公司的精品网络游戏成功运营。同时，借助标的公司的精品网络游戏，上市公司可以提升自有推广、运营平台对玩家的吸引力，增强与合作平台的议价能力，提升自己的游戏发行、运营能力。

3、供应商方面的整合

上市公司和天马时空同属游戏行业，两者在游戏推广、服务器托管、互联网数据接入服务方面具有相同或类似的采购需求，供应商也有一定的重合。

本次交易完成后，上市公司可对双方的核心供应商和采购渠道进行整合，增强采购中的议价能力，发挥规模采购的优势，降低采购成本。

4、后台管理方面的整合

掌趣科技作为上市公司，拥有更强大的中后台管理体系。在收购完成后，按照上市公司中后台管理标准对标的公司进行改造，从而提升标的公司的运营效率，降低标的公司的经营风险，保证标的公司运营的合规性。

同时，上市公司也将对游戏研发的支持部门进行了整合，打造大美术团队、大游戏引擎研发团队等集团层面的研发支持部门。通过从集团层面整合、提高游戏开发支持部门的工作质量，为集团成员公司的游戏开发提供高品质的辅助支持。

5、集中获取优质 IP 资源，并实现优质 IP 的价值最大化

随着游戏领域对知识产权保护的重视，获取优质 IP 资源的成本成为游戏研发中的一项重大成本支出。优质 IP 资源的价格攀升，一方面要求研发企业需要有强大的资金支持以获取 IP，另一方面需要获得 IP 的公司对 IP 进行充分的利用，以最大限度的实现优质 IP 的价值。

标的公司在成为上市公司子公司之前，其资金实力和融资能力都无法支持其获取更多的优质 IP，从而无法利用优质 IP 开发更多精品游戏。在标的公司进入上市公司之后，掌趣科技凭借上市公司平台，拥有强大的资金实力，有能力获取更多的优质 IP，同时，掌趣科技将获取的优质 IP 交由研发方向更匹配的标的公司开发，也能够最大限度实现优质 IP 的价值。

通过在游戏产品技术研发、游戏发行和运营、供应商采购、后台管理、IP 资源获取方面的整合，上市公司将完成对标的公司全方位、多角度的有效整合，发挥双发优势和特长，实现优势发扬和资源互补，确保本次重组交易实现双方的协同效应，促进上市公司在行业内的广泛布局，进一步增强上市公司在游戏研发、运营等领域的实力，提升上市公司在主营业务领域的影响力，提升上市公司的盈利能力和盈利水平，有利于上市公司的未来发展。

（二）上市公司在交易当年及未来两年拟执行的发展计划

掌趣科技是国内网络游戏行业的龙头企业，对于行业格局与市场趋势有着深刻清晰的认识。掌趣科技定位于成为全球领先的游戏开发商和发行商，将坚持“精品化、全球化、平台化、泛娱乐化”的经营策略，继续通过“内生增脏+外延发展”的双引擎发展模式，通过对 IP 版权的引进，精品游戏的自研、代理以及投资孵化等方式，在精品游戏的产品、发行、平台三个方面，布局国内、国际市场，对游戏产业链进行有效整合。

在 IP 版权上，掌趣科技将积极引进知名 IP 版权，IP 内容范围将涵盖文学、动漫及影视版权。在获得知名 IP 授权的同时，掌趣科技也将通过投资的方式，在一定程度上参与影视、动漫等的投拍，期望在获得投资收益的同时，更能听过投资行为为公司的游戏产品孵化出更多的有价值的好 IP 资源。

掌趣科技通过自身的积累及过去的收购行为，已经在自有研发团队的积累方面取得了很大的先发优势。在自研精品游戏不断推出的同时，公司也在积极推进游戏代理发行业务的发展。掌趣科技通过建立和完善国内的游戏发行渠道，已经具备了强大的国内市场游戏的发行、运营能力。随着中国游戏市场走出去的趋势愈发清晰，无论从掌趣科技自身精品游戏的海外发行，还是公司本身代理海外发行业务的发展需求上分析，掌趣科技均将加快海外游戏发行渠道的布局，通过投资及自建相配合的方式，建立起有优势的掌趣科技海外发行能力。

技术的创新将不断推动游戏产业的快速变革。掌趣科技作为游戏行业的领先开发公司，将继续跟踪世界范围内最新游戏开发技术的趋势，继续引领国内的游戏开发前沿技术的发展。公司投资国际知名的 Unity 3D 公司，将通过与国际知名国内公司的合作，保持公司在研发技术上的创新能力。

十一、本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标和非财务指标影响的分析：

（一）本次交易对上市公司财务指标的影响

本次交易前后，公司每股收益指标变动如下：

单位：元

指标	本次交易前	本次交易后	增长幅度
2015 年 1-5 月基本每股收益	0.05	0.08	60%

公司本次收购涉及的标的公司为天马时空及上游信息，标的公司的盈利能力较强，本次收购的新标的公司天马时空业绩处于上升态势。

因此，假设本次资产收购已于 2014 年 1 月 1 日完成，上市公司 2015 年 1-5

月基本每股收益上升。本次交易不会摊薄上市公司的当期每股收益。

根据上市公司历史年度财务数据及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表，截至 2015 年 5 月 31 日本次交易前后上市公司的资产、负债情况如下：

项目	2015 年 5 月 31 日		
	本次交易前	本次交易后	增长幅度
资产总计（万元）	485,777.81	767,413.18	58%
负债总计（万元）	71,912.16	160,870.22	124%
资产负债率（合并口径）	14.8%	21.0%	-

本次交易完成后，上市公司资产增加 281,635.37 万元，负债增加 88,958.05 万元，资产负债率较本次交易前上升，仍处于合理水平，不会增加上市公司财务风险，本次交易不会导致上市公司大量增加负债。

根据上市公司历史年度财务数据及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表，2015 年 1-5 月本次交易前后上市公司的盈利情况如下：

单位：万元

2015 年 1-5 月盈利情况	本次交易前	本次交易后	增长幅度
营业总收入	36,101.66	49,956.61	38%
营业收入	36,101.66	49,956.61	38%
营业利润	14,739.73	23,663.60	61%
利润总额	15,384.90	24,378.08	58%
净利润	13,389.30	22,525.09	68%
归属于母公司所有者的净利润	12,407.49	20,697.93	67%

本次交易完成后，上市公司本期营业总收入、营业收入、营业利润、利润总额、净利润、归属于母公司所有者的净利润均有所大幅提升。本次交易对上市公司当期每股收益等财务指标均有改善作用。

（二）本次交易对上市公司未来资本性支出的影响及融资计划

本次交易完成后，上市公司的业务规模将进一步扩大，标的公司的资本性支

出将纳入上市公司体系，上市公司未来将增加的可预见的资本性支出包括向版权方购买 IP、移动端网络游戏开发、影视动漫项目的投资等支出。为了满足上述资本性支出需求，上市公司拟使用资本市场融资手段筹集资金，包括且不限于非公开发行股份、发行股份购买资产等。

（三）本次交易职工安置方案及执行情况

本次交易中，上市公司收购的资产为天马时空 80%股权及上游信息剩余 30%股权，不涉及职工安置方案事宜。

（四）本次交易成本对上市公司的影响

本次资产重组将支付中介机构费用，上述费用预计在 2015 年支付完毕，该等中介机构费用对 2015 年合计现金流出影响较小，对公司现金流不构成重大影响。

第十一节 财务会计信息

一、标的公司财务报告

(一) 天马时空财务报告

大华审计对天马时空编制的 2013 年、2014 年、2015 年 1-5 月财务报表及附注进行了审计，并出具了大华审字[2015]005915 号审计报告，大华审计认为：

天马时空公司财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了天马时空公司 2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日的合并及母公司财务状况以及 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度的合并及母公司经营成果和现金流量。

1、报告期内合并报表范围及变化情况

本期纳入合并财务报表范围的子公司共 1 户，具体包括：

子公司名称	子公司类型	级次	持股比例（%）	表决权比例（%）
上海天銮网络科技有限公司	全资子公司	2	100	100

本期新纳入合并范围的为天马时空投资设立的新子公司上海天銮网络科技有限公司：

本期新纳入合并范围主体	变更原因
上海天銮网络科技有限公司	投资设立

天马时空经审计的 2013 年、2014 年、2015 年 1-5 月财务报表如下：

2、资产负债表简表

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产合计	138,876,381.15	17,436,835.07	4,118,454.43
非流动资产合计	2,594,020.79	849,699.64	83,713.47
资产总计	141,470,401.94	18,286,534.71	4,202,167.90
流动负债合计	33,636,727.72	10,832,125.01	1,509,791.56

非流动负债合计	8,081,010.93	6,758,775.29	-
负债合计	41,717,738.65	17,590,900.30	1,509,791.56
所有者权益合计	99,752,663.29	695,634.41	2,692,376.34

3、利润表简表

单位：元

项目	2015 年度 1-5 月	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	138,549,541.06	7,618,588.77	3,376,022.20
二、营业总成本	39,803,666.58	13,633,193.05	3,516,065.60
三、营业利润（损失以“-”号填列）	98,745,874.48	-6,014,604.28	-140,043.40
四、利润总额（损失以“-”号填列）	99,438,906.38	-6,014,564.93	-140,043.40
五、净利润（损失以“-”号填列）	99,438,906.38	-6,014,564.93	-140,043.40

4、现金流量表简表

单位：元

项目	2015 年度 1-5 月	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	59,419,172.33	3,532,266.59	313,683.98
投资活动产生的现金流量净额	-1,904,881.02	-1,197,715.00	-46,683.00
筹资活动产生的现金流量净额	-	2,800,000.00	2,800,000.00
现金及现金等价物净增加额	57,514,291.31	5,134,551.59	3,067,000.98
加：期初现金及现金等价物余额	9,042,706.40	3,908,154.81	841,153.83
期末现金及现金等价物余额	66,556,997.71	9,042,706.40	3,908,154.81

（二）上游信息财务报告

大华审计对上游信息编制的 2013 年、2014 年、2015 年 1-5 月财务报表及附注进行了审计，并出具了大华审字[2015]005914 号审计报告，大华审计认为：

上游信息财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了上游信息 2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日的合并及母公司财务状况以及 2015 年 1-5 月、2014 年度、2013 年度的合并及母公司经

营成果和现金流量。

1、报告期内合并报表范围及变化情况

本期纳入合并财务报表范围的子公司共 4 户，具体包括：

子公司名称	子公司类型	级次	持股比例（%）	表决权比例（%）
北京上游互动信息科技有限公司	全资子公司	3	100.00	100.00
上游信息技术（天津）有限公司	全资子公司	3	100.00	100.00
北京盛天上游网络技术有限公司	全资子公司	3	100.00	100.00
上游网络有限公司	全资子公司	3	100.00	100.00

本期纳入合并财务报表范围的主体与上期相比未发生变化。

上游信息经审计的 2013 年、2014 年、2015 年 1-5 月财务报表如下：

2、资产负债表简表

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
流动资产合计	235,180,622.95	179,929,921.52	88,880,443.42
非流动资产合计	12,976,480.35	10,043,478.65	2,574,840.99
资产总计	248,157,103.30	189,973,400.17	91,455,284.41
流动负债合计	90,788,444.64	74,185,088.09	12,380,378.02
非流动负债合计	4,527,273.71	883,737.42	1,445,724.60
负债合计	95,315,718.35	75,068,825.51	13,826,102.62
所有者权益合计	152,841,384.95	114,904,574.66	77,629,181.79

3、利润表简表

单位：元

项目	2015 年度 1-5 月	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	57,915,592.25	146,536,090.64	106,045,871.08
二、营业总成本	15,064,392.56	42,000,541.40	28,629,210.22
三、营业利润（损失以“-”号填列）	42,851,199.69	106,799,118.74	78,495,717.06

四、利润总额（损失以“-”号填列）	44,059,249.69	109,269,218.71	78,488,260.75
五、净利润（损失以“-”号填列）	37,934,964.71	107,275,392.87	77,132,330.45

4、现金流量表简表

单位：元

项 目	2015 年度 1-5 月	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	32,139,230.07	33,294,235.31	75,383,090.87
投资活动产生的现金流量净额	-3,640,862.74	54,212,407.72	-61,563,564.35
筹资活动产生的现金流量净额	-21,000,000.00	-	-
现金及现金等价物净增加额	7,499,979.89	87,413,413.88	13,819,526.52
加：期初现金及现金等价物余额	102,269,314.66	14,855,900.78	1,036,374.26
期末现金及现金等价物余额	109,769,294.55	102,269,314.66	14,855,900.78

二、上市公司备考财务报告

（一）备考财务报表的编制基础与编制方法

本备考财务报表系本公司根据《上市公司重大资产重组管理办法》的规范和要求，假设本次重大资产重组交易于报告期初已经完成，上游信息、天马时空自 2014 年 1 月 1 日起即已成为本公司的子公司，以本公司历史财务报表、上游信息、天马时空历史财务报表为基础，并考虑购并日上游信息、天马时空可辨认资产和负债的公允价值，对本公司与上游信息、天马时空之间的交易、往来抵消后编制。

1、拟收购天马时空 80%股权

由于本公司拟通过向特定对象非公开发行股份和支付现金相结合的方式收购天马时空 80%股权，交易各方确认的价格为人民币 267,760 万元。本公司在编制备考合并报表时，按照非公开发行股份 158,951,526 股，发行价格为人民币 11.54 元/股，现金支付 84,329.9348 万元，共计 267,760 万元确定长期股权投资成本，并考虑报告期内以未分配利润、资本公积等转增股本对备考报告期初发行股份数量和价格的影响后据此增加本公司的股本和资本公积及其他应付款。

鉴于本次重大资产重组交易尚未实施完毕，假设购买日并非实际购买日，本公司尚未实质控制天马时空，本公司编制备考财务报表时以天马时空 2014 年 1 月 1 日账面净资产为基础，并参考中联资产评估集团有限公司出具的中联评报字[2015]第 931 号《北京掌趣科技股份有限公司拟收购北京天马时空网络技术有限公司股权项目资产评估报告》的评估结果，对天马时空 2014 年 1 月 1 日可辨认净资产的公允价值进行调整，备考合并报表中对天马时空的商誉，以长期股权投资成本与天马时空经审计确认的 2014 年 1 月 1 日可辨认净资产公允价值之间的差额确定。

未实际支付的现金人民币 84,329.9348 万元计入其他应付款；2014 年 1 月 1 日至 2015 年 5 月 31 日，天马时空对原股东的利润分配，视同本公司对少数股东的利润分配。

2、拟收购上游信息 30%股权

本次收购前，公司已于 2014 年 4 月 29 日收购上游信息 70%股权，由于上游信息已为本公司控股子公司，根据《企业会计准则第 33 号-合并财务报表》相关规定，本公司拟通过向特定对象非公开发行股份的方式收购上游信息 30%股权为收购少数股东股权。

本公司在编制备考合并报表时，对公司已收购的上游信息 70%股权，按照非公开发行股份 17,592,388 股，发行价格为人民币 19.83 元/股，现金支付 46,514.29 万元，共计 81,400.00 万元确定长期股权投资成本；对拟收购上游信息 30%股权，按照非公开发行股份 31,511,265 股，发行价格为人民币 11.54 元/股，计 36,364 万元确定长期股权投资成本。长期股权投资成本为两次交易之和：共计 117,764 万元。并考虑报告期内以未分配利润、资本公积等转增股本对备考报告期初发行股份数量和价格的影响后据此增加本公司的股本和资本公积。

鉴于本次交易尚未实施完毕，假设购买日并非实际购买日，上游信息已成为公司之控股子公司，本公司编制备考财务报表时以上游信息 2014 年 1 月 1 日账面净资产为基础，并参考北京中企华资产评估有限责任公司出具的中企华评报字(2013)第 1232 号《北京掌趣科技股份有限公司拟收购上游信息科技（上海）有限公司 70%的股权项目评估报告》的评估结果，对上游信息 2014 年 1 月 1 日可

辨认净资产的公允价值进行调整。已收购上游信息 70%股权部分，备考合并报表中对上游信息的商誉，以长期股权投资成本 81,400.00 万元与公司享有的上游信息经审计确认的 2014 年 4 月 29 日（实际收购日）可辨认净资产公允价值份额之间的差额确定；对拟收购上游信息 30%股权部分，在备考合并财务报表中，因购买少数股权新取得的长期股权投资与按照新增持股比例计算应享有上游信息自购买日开始持续计算的净资产份额之间的差额，调整资本公积(股本溢价)。

大华审计对上市公司编制的备考合并财务报表，包括 2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日的备考合并资产负债表，2015 年 1-5 月、2014 年度的备考合并利润表，以及备考财务报表附注进行了审阅，并出具了大华核字[2015]003219 号《审阅报告》，大华审计认为：

掌趣科技备考合并财务报表在所有重大方面均按照相关编制基础编制，公允反映了掌趣科技 2015 年 5 月 31 日、2014 年 12 月 31 日的备考财务状况以及 2015 年 1-5 月、2014 年度的备考经营成果。

经审阅的 2014 年、2015 年 1-5 月备考财务报表如下：

（二）备考合并资产负债表简表

单位：元

项目	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
流动资产合计	1,074,567,507.70	1,224,047,654.11
非流动资产合计	6,599,564,316.08	6,501,718,566.12
资产总计	7,674,131,823.78	7,725,766,220.23
流动负债合计	1,539,057,769.41	1,574,274,869.85
非流动负债合计	69,644,381.60	285,015,428.30
负债合计	1,608,702,151.01	1,859,290,298.15
所有者权益合计	6,065,429,672.77	5,866,475,922.08
归属于母公司所有者权益合计	6,040,230,877.28	5,859,548,693.08

（三）备考合并利润表简表

单位：元

项目	2015 年度 1-5 月	2014 年度
一、营业总收入	499,566,113.31	830,555,096.09
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	236,636,041.56	363,150,743.29
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	243,780,780.76	385,767,773.96
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	225,250,852.23	368,219,985.54
归属于母公司所有者的净利润	206,979,285.74	350,379,813.84

第十二节 同业竞争与关联交易

一、本次交易前，标的公司自身的关联交易情况

（一）天马时空的关联交易情况

1、天马时空报告期内关联交易发生额

（1）购买商品、接受劳务的关联交易

单位：万元

关联方	关联交易内容	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
上海恺英网络科技有限公司	服务器费用	277.58	13.56	-
上海悦腾网络科技有限公司	游戏版权金	2,729.74	85.40	-
合计		3,007.32	98.96	-

恺英网络为天马时空的股东之一，上海悦腾网络科技有限公司为恺英网络的子公司。由于恺英网络代理发行天马时空的《全民奇迹》游戏，天马时空与恺英网络共同承担游戏运营中的服务器带宽费用，故天马时空需向恺英网络支付一定的服务器成本。

《全民奇迹》游戏 IP 版权为韩国网禅授权，韩国网禅将会按照《全民奇迹》的游戏流水收入，按比例向上海悦腾网络科技有限公司收取版权金分成款，根据天马时空与恺英网络签订的协议，天马时空需承担一定比例的版权金分成款。故产生了支付给关联方上海悦腾网络科技有限公司的版权金金额。

（2）销售商品、提供劳务的关联交易

单位：万元

关联方	关联交易内容	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
上海恺英网络科技有限公司	游戏分成	470.9	277.48 注 1	171.88 注 2
上海悦腾网络科技有限公司	游戏分成	8,280.84	396.06	-

苏州聚和网络科技有限公司	游戏分成	5,023.61	-	-
北京久播网络技术有限公司	运维服务	-	-	7.92
合计	-	13,775.35	673.54	179.8

注：上述数据未包含天马时空向关联方收取的在授权期限内平均分摊的游戏授权金，相关情况请参见下一小节“（3）向关联方授权”。

注 1：修订：修正了来源于恺英网络的游戏分成收入金额，此处原少披露的 60.16 万元金额，已在 2014 年财务报表中正确体现，不影响天马时空 2014 年财务报表的准确性。

注 2：修订：增加披露 2013 年来源于恺英网络的游戏分成收入。来源于恺英网络的 2013 年游戏分成收入已在 2013 年财务报表中正确体现，不影响天马时空 2013 年财务报表的准确性。

恺英网络是天马时空股东之一，上海悦腾网络科技有限公司、苏州聚和网络科技有限公司、香港盛晟科技有限公司，都为恺英网络的子公司。恺英网络为天马时空游戏产品《全民奇迹》的全球独代发行商。恺英网络不仅通过其自身游戏平台运营《全民奇迹》，也通过其自身及子公司对接不同的游戏平台，合作运营《全民奇迹》游戏。恺英网络及其子公司获得《全民奇迹》游戏运营收入之后，需向天马时空支付游戏分成款，故构成了天马时空的关联交易收入。授权金收入为恺英网络及其子公司在与游戏平台合作运营《全民奇迹》时，会收取游戏平台公司一定金额的授权金，并将收取的授权金与天马时空进行分配。

（3）向关联方授权

授权金收入为恺英网络及其子公司在与游戏平台合作运营《全民奇迹》时，会收取游戏平台公司一定金额的授权金，并将收取的授权金与天马时空进行分配。

2014 年，天马时空授权恺英网络代理内地版《全民奇迹》游戏，收取授权金 388.35 万元（不含税）。

2014 年，天马时空授权上海悦腾网络科技有限公司代理内地版《全民奇迹》游戏，收取授权金 512.82 万元（不含税）。

2015 年，天马时空授权香港盛晟科技有限公司代理港澳版《全民奇迹》游戏，收取授权金 264.67 万元（不含税）。

(4) 关键管理人员薪酬

单位：万元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
关键管理人员薪酬	38.76	40.13	23.26

2、天马时空报告期内关联往来余额

(1) 应收账款

单位：万元

关联方名称	2015 年 5 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	账面 金额	坏账 准备	账面 金额	坏账 准备	账面 金额	坏账 准备
上海恺英网络科技有限公司	63.49	0.63	244.93	2.45	-	-
上海悦腾网络科技有限公司	4,829.19	48.29	422.83	4.23	-	-
北京久播网络技术有限公司	-	-	14.00	0.70	14.00	0.14
苏州聚和网络科技有限公司	2,213.92	22.14	-	-	-	-

因为恺英网络及其子公司代理运营天马时空的《全民奇迹》游戏，恺英网络及其子公司与天马时空结算完游戏分成款，到恺英网络及其子公司实际支付款项存在一段时间的账期，故产生了天马时空应收恺英网络及其子公司的应收游戏收入分成款。

(2) 其他应收款

单位：万元

关联方名称	2015 年 5 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	账面 金额	坏账 准备	账面 金额	坏账 准备	账面 金额	坏账 准备
刘惠城	0.5	0.1	-	-	-	-

上述应收刘惠城的其他应收款为管理层支取的备用金。

(3) 应付账款

单位：万元

关联方名称	2015年5月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
上海恺英网络科技有限公司	188.52	10.47	-
上海悦腾网络科技有限公司	2,387.94	66.03	-

上述应付账款为天马时空应支付恺英网络的服务器及宽带费用和天马时空按照协议需承担一定的韩国网禅 IP 授权金成本。天马时空应付上海悦腾网络科技有限公司的应承担的 IP 授权金金额。

(4) 其他应付款

单位：万元

关联方名称	2015年5月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
刘惠城	72.55	277.38	37.55
北京久播网络技术有限公司	-	71.92	71.90

期末天马时空应付刘惠城的金额，是在天马时空历史上资金短缺时期，刘惠城向天马时空提供了一定的资金支持所致。

(5) 其他流动负债

单位：万元

关联方名称	2015年5月31日	2014年12月31日	2013年12月31日
上海恺英网络科技有限公司	77.67	77.67	-
上海悦腾网络科技有限公司	102.56	102.56	-
香港盛晟科技有限公司	52.93	-	-

其他流动负债为《全民奇迹》预收的部分授权金。

(6) 其他非流动负债

单位：万元

关联方名称	2015年5月31日	2014年12月31日	2013年12月31日

上海恺英网络科技有限公司	258.90	291.26	-
上海悦腾网络科技有限公司	341.88	384.62	-
香港盛晟科技有限公司	207.32	-	-

其他非流动负债为《全民奇迹》预收的部分授权金。

3、天马时空报告期内关联交易情况与恺英网络借壳上市披露材料差异情况解释

(1) 与恺英网络关联交易的构成

①《全民奇迹》游戏产品：

《全民奇迹》游戏收入分成：根据天马时空与恺英网络于 2014 年 5 月签署的《<全民奇迹>独家发行运营合作协议》及相关补充协议，天马时空授权恺英网络享有《全民奇迹》在全球范围内独占性、排他性、可分授权的独家发行、代理及运营权。自《全民奇迹》开始商业化运营后，报告期内，恺英网络支付天马时空当月来源于《全民奇迹》大陆地区月流水的 15%。

《全民奇迹》游戏版权金：由于天马时空授权恺英网络享有《全民奇迹》在全球范围内独占性、排他性、可分授权的独家发行、代理及运营权，恺英网络需向天马时空支付版权金 1,000 万元。根据天马时空与恺英网络子公司香港盛晟科技有限公司于 2015 年 4 月签订的《<全民奇迹>港澳台独代版权金分配协议》，天马时空授权盛晟科技《全民奇迹》在港澳台的独家代理、运营、发行权，并有权将上述权利转让给第三方，盛晟科技需将从第三方取得的《全民奇迹》港澳台独代版权金的 50%支付给天马时空。

《奇迹 MU》版权费用：根据恺英网络下属子公司上海悦腾与韩国网禅于 2014 年 7 月 10 日签署的《知识产权许可协议》（Intellectual Property Right License Agreement）及于 2014 年 11 月签署的补充协议约定，根据《全民奇迹》的运营情况，上海悦腾应根据总收入情况按月向韩国网禅支付版权使用费，具体计算方式如下：

总收入/月（人民币）	小于1,200万元	大于1,200万元且小于3,000万元	大于3,000万元
支付使用费比例	6%	8%	10%

根据天马时空与恺英网络签署的《<全民奇迹>独家发行运营合作协议》及相关补充协议，天马时空将承担上述版权费用的 50%，并支付给恺英网络。

服务器费用：根据天马时空与恺英网络签订的《<全民奇迹>独家发行运营合作协议之补充协议》，《全民奇迹》运营产生的全部服务器、带宽费用由恺英网络按月支付后，服务器费用由天马时空与恺英网络共同承担，中国大陆部分天马时空承担 30%，恺英网络承担 70%。

②《怒斩》游戏产品：

《怒斩》游戏收入分成：根据天马时空与恺英网络签署的《网页游戏<怒斩>联合运营协议》，自《怒斩》开始在恺英网络平台收费之日起，恺英网络支付天马时空当月来源于《怒斩》月流水的 25%，天马时空不承担坏账和渠道成本。

（2）天马时空和恺英网络之间关联交易披露差异原因

①2015 年期间内，天马时空和恺英网络披露关联交易的差异情况

天马时空和恺英网络披露的 2015 年期间内，相互间的关联交易情况如下：

单位：万元

天马时空披露（期间：2015 年 1-5 月）			恺英网络披露（期间：2015 年 1-2 月）		
关联交易类型	交易内容	金额	关联交易类型	交易内容	金额
销售商品、提供劳务	《全民奇迹》游戏分成	13,775.35	购买商品、接受劳务	《全民奇迹》游戏分成	6,063.84
销售商品、提供劳务	《全民奇迹》版权金	264.67	购买商品、接受劳务	《全民奇迹》版权金	-
购买商品、接受劳务	支付按比例承担的服务器费用和《奇迹 MU》版权金成本	3,007.32	销售商品、提供劳务	收到天马时空承担的服务器费用和《奇迹 MU》版权金	1,077.02

由于天马时空披露的为 2015 年 1-5 月份的财务数据，而恺英网络披露的为 2015 年 1-2 月份的财务数据，所以导致双方交易披露的相互之间的关联交易数据存在差异。

天马时空 2015 年 1-5 月披露的，收到的来自于恺英网络及其子公司的《全民奇迹》版权金，系恺英网络子公司香港盛晟科技有限公司向第三方授权运营《全民奇迹》收取的版权金，并于 2015 年 4 月，按与天马时空之间的协议，按比例支付给天马时空。天马时空获得 50% 的版权金，含税金额为 50 万美元，折合人民币 309.66 万元，不含税金额为 264.67 万元。该笔版权金发生在恺英网络报告期后，未在恺英网络 2015 年 1-2 月的披露报告中体现。

②2014 年，天马时空和恺英网络披露关联交易的差异情况

天马时空和恺英网络披露的 2014 年相互间的关联交易情况如下：

单位：万元

天马时空修订前（期间：2014 年）			恺英网络（期间：2014 年）			差额 (C=A-B)	差异原因
关联交易类型	交易内容	金额 (A)	关联交易类型	交易内容	金额 (B)		
销售商品、提供劳务	游戏分成	613.38	购买商品、接受劳务	分成款	903.12	-289.74	*1
销售商品、提供劳务	《全民奇迹》版权金	901.17	购买商品、接受劳务	《全民奇迹》版权金	600.00	301.17	*2
购买商品、接受劳务	服务器费用、《奇迹 MU》版权金	98.96	销售商品、提供劳务	游戏相关收入	141.85	-42.89	*3

注*1：游戏分成差异原因：

①会计确认时点差异

根据天马时空游戏运营收入确认原则，天马时空在取得合作方提供的按协议约定计算并经双方核对无误的计费账单后，在游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时确认收入。

天马时空于次月从恺英网络或其子公司处，获得上月游戏对账单，因此当月发生的游戏运营收入，天马时空将在次月确认为收入；恺英网络对天马时空的游戏分成成本，在游戏运营当月确认为成本。由于天马时空在收入确认时点，和恺英网络在分成成本确认时点，存在时间差异，导致披露差异的出现。2014 年 12 月，恺英网络确认《全民奇迹》给天马时空的当期分成成本 152.11 万元，而天马时空于 2015 年 1 月确认该分成收入；2013 年 12 月，恺英网络确认《怒斩》给天马时空的当期分成成本 14.53 万元，而天马时空于 2014 年 1 月确认该分成收入。

②税金披露差异

2014 年，恺英网络披露的采购金额为含税金额，天马时空披露的销售收入金额中不包含增值税，税款披露差异导致双方关联交易披露差异 41.84 万元。

③天马时空按照虚拟货币消耗确认收入

按照天马时空收入确认原则，在游戏玩家实际使用虚拟货币购买虚拟道具时确认收入。2014 年度，天马时空对已对账结算，但尚未消耗的虚拟货币，未确认为当期营业收入，金额为 50.16 万元。恺英网络将该金额作为已对账结算金额确认为当期分成成本。

④天马时空在 2014 年的关联交易披露中，披露缺失了《全民奇迹》已结算关联交易金额 60.16 万元，但在 2014 年财务报表收入中包含了此部分关联交易收入的金额。

注*2：《全民奇迹》版权金差异

《全民奇迹》版权金差异，主要系天马时空按税后金额披露所致。2014 年恺英网络及子公司向天马时空支付《全民奇迹》版权金（含税）共计 1,000 万元，其中于 2014 年 6 月支付 400 万元，于 2014 年 11 月支付 600.00 万元。天马时空按照扣税后金额披露收到的版权金。恺英网络在关联交易披露中披露了 600 万元版权金部分，对于支付的 400 万元部分计入了长期待摊费用进行核算。

注*3：服务器确认时点导致成本差异

天马时空 2014 年度承担的《奇迹 MU》版权金合计 85.40 万元，与恺英网络核对相一致。

双方关联交易披露中，关于服务器费用披露存在差异，差异金额为 42.89 万元，系会计确认时间点导致的差异。由于恺英网络于当月确认当月由天马时空承担并由双方另行结算的服务器相关费用，并作为恺英网络收入核算，而天马时空于次月在恺英网络与服务器提供商对账后确定由其承担的服务器成本，故导致 2014 年 12 月恺英网络实现服务器相关收入约 42 万元，天马时空则在 2015 年 1 月确认该笔服务器成本。

③2013 年，天马时空和恺英网络披露关联交易的差异情况：

天马时空和恺英网络披露的 2013 年相互间的关联交易情况如下：

金额单位：万元

天马时空修订前（期间：2013 年）			恺英网络（期间：2013 年）			差额（C=A-B）
关联交易类型	交易内容	金额（A）	关联交易类型	交易内容	金额（B）	
销售商品、提供服务	游戏分成	-	-购买商品、接受劳务	-	-	-

天马时空和恺英网络在 2013 年相互间的关联交易披露中，没有披露由于《怒斩》在双方之间的结算而导致的关联交易。天马时空在 2013 年财务报表收入中包含了未披露关联交易的金额。2013 年，天马时空确认来源于恺英网络的《怒斩》游戏分成收入 171.88 万元，关联交易类型应为销售商品提供服务。

综上，天马时空与恺英网络报告期内披露的相互之间关联交易差异，除部分披露遗漏导致外，主要为时间性差异、税金差异导致。披露遗漏部分，在双方的财务报表科目中均已体现，不影响财务报表主表的准确性。

（二）上游信息的关联交易情况

1、上游信息报告期内关联交易发生额

(1) 关联方资金拆借

2014 年度，上游信息向掌趣科技提供资金 10,500 万元，根据上游信息股东会决议决定，上游信息向掌趣科技分配现金股利 4,900.00 万元，冲抵了掌趣科技应付上游信息的部分往来款。

2015 年 1-5 月，上游信息再次向掌趣科技提供资金 4,900.00 万元。

截至 2015 年 5 月 31 日，掌趣科技应付上游信息往来款合计 10,500 万元。

(2) 关键管理人员薪酬

单位：万元

项目	2015 年 1-5 月	2014 年度	2013 年度
关键管理人员薪酬	74.14	291.05	134.34

2、上游信息报告期内关联往来余额

(1) 其他应收款

单位：万元

关联方名称	2015 年 5 月 31 日		2014 年 12 月 31 日		2013 年 12 月 31 日	
	账面金额	坏账准备	账面金额	坏账准备	账面金额	坏账准备
刘智君	-	-	-	-	141.21	1.41
马晓光	1.86	0.09	1.86	0.09	21.56	0.22
田寒松	-	-	-	-	9.50	0.10
朱晔	-	-	-	-	9.50	0.10
上游控股有限公司	-	-	-	-	716.09	7.16
北京至高投资管理中心(有限合伙)	12.91	0.09	12.91	0.09	-	-
北京掌趣科技股份有限公司	10,500.00	-	5,600.00	-	-	-

其他应收款中应收掌趣科技的 10,500.00 万元，为上游信息向掌趣科技提供资金所致。

(2) 应付股利

单位：万元

关联方名称	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
刘智君	-	2,100.00	-

根据上游信息股东会决议决定，2014 年度上游信息向股东分配现金股利，刘智君因持有上游信息 30%股权而应分得 2,100 万现金股利。

(3) 其他应付款

单位：万元

关联方名称	2015 年 5 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
刘智君	-	-	17.00
北京至高投资管理中心（有限合伙）	4,447.28	-	-

掌趣科技按照前次收购上游信息 70%股权交易协议之约定，向至高投资支付应分期支付的部分现金对价款。上游信息代至高投资接收了应于 2015 年支付的现金对价款，截至 2015 年 5 月 31 日上游信息尚未向至高投资支付现金对价款，从而导致产生了其他应付款。

二、本次交易对同业竞争的影响

(一) 上游控股完成注销

鉴于开展港澳台等海外业务的需要，2013 年 4 月，刘智君曾在香港成立了上游控股有限公司（以下简称“上游控股”），并通过上游控股与易幻、James Edward Brown、VNG SINGAPORE 等游戏代理商签署了相关运营协议，以开拓港澳台、缅甸、越南等海外游戏市场。

根据上市公司收购上游信息 70%股权交易期间刘智君签署的《关于避免同业竞争的承诺》，刘智君承诺于 2013 年 11 月 15 日前备齐相关文件启动上游控股的公司注销手续并尽快完成注销。同时，刘智君对注销其所控制的香港公司进一步承诺：“在不迟于本次交易完成后 6 个月内办理完毕上游控股的全部注销手续。”

如逾期未办理完毕该等手续并导致上游信息遭受损失的，本人将及时给予现金赔偿或补偿。”

截至本报告书出具日，上游控股已经完成注销。

（二）本次交易完成后上市公司的同业竞争情况

本次交易拟通过发行股份及支付现金购买资产方式收购天马时空 80%股权和上游信息剩余 30%股权。

本次交易不会致使上市公司与实际控制人及其关联企业之间产生同业竞争。本次交易未导致上市公司的实际控制人发生变更。上市公司的实际控制人与其关联企业没有以任何形式从事与上市公司及上市公司的控股企业的主营业务构成或可能构成直接或间接竞争关系的业务或活动。

（三）避免同业竞争的措施

为避免本次交易完成后交易对方与上市公司及天马时空可能产生的同业竞争，刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“1. 本次交易完成后，在本人/本合伙企业持有掌趣科技股票期间，本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的其他企业不会直接或间接经营任何与天马时空、掌趣科技及其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与天马时空、掌趣科技及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

2. 本次交易完成后，在本人/本合伙企业持有掌趣科技股票期间，如本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的企业的现有业务或该企业为进一步拓展业务范围，与掌趣科技及其下属公司经营的业务产生竞争，则本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的企业将采取包括但不限于停止经营产生竞争的业务、将产生竞争的业务纳入掌趣科技或者转让给无关联关系第三方等合法方式，使本人/本合伙企业及本人/本合伙企业控制的企业不再从事与掌趣科技主营业务相同或类似的业务，以避免同业竞争。”

为避免本次交易完成后交易对方与上市公司及上游信息的同业竞争，刘智君出具了《关于避免同业竞争的承诺函》，承诺如下：

“1. 本次交易完成后，本人及本人控制的其他企业不会直接或间接经营任何与上游信息、掌趣科技及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与上游信息、掌趣科技及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

2. 本次交易完成后，如本人及本人控制的企业的现有业务或该企业为进一步拓展业务范围，与掌趣科技及其下属公司经营的业务产生竞争，则本人及本人控制的企业将采取包括但不限于停止经营产生竞争的业务、将产生竞争的业务纳入掌趣科技或者转让给无关联关系第三方等合法方式，使本人及本人控制的企业不再从事与掌趣科技主营业务相同或类似的业务，以避免同业竞争。”

三、本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间关联交易的情况

（一）规范关联交易的措施

本次交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间未来可能发生的关联交易将继续严格按照相关法律法规、规范性文件以及上市公司的《公司章程》、《关联交易实施细则》的规定，履行关联交易的决策程序，确保关联交易的公平公正，保护上市公司和非关联股东的权益。

本次交易不构成关联交易。为减少及规范未来可能的关联交易，本次交易的交易对方刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资出具了《关于减少及规范关联交易的承诺函》；为减少和规范可能与掌趣科技发生的关联交易，刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资特不可撤销地作出如下承诺：

1、在本次交易之前，本人/本合伙企业/本公司与掌趣科技不存在关联交易。本次交易亦不构成关联交易。

2、本次交易完成后，本人/本合伙企业/本公司及其控制的企业将尽可能减少

与掌趣科技及其下属子公司的关联交易，不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技在业务合作等方面优于市场第三方的权利；不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技达成交易的优先权利。

3、若发生必要且不可避免的关联交易，本人/本合伙企业/本公司及其控制的企业将与掌趣科技及其下属子公司按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，履行合法程序，并将按照有关法律法规和《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定履行信息披露义务及相关内部决策、报批程序，关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格确定，保证关联交易价格具有公允性，亦不利用该等交易从事任何损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益的行为。

4、若违反上述声明和保证，本人/本合伙企业/本公司对前述行为而给掌趣科技造成的损失向掌趣科技进行赔偿。本人/本合伙企业/本公司保证将依照《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定参加股东大会，平等地行使相应权利，承担相应义务，不利用股东地位谋取不正当利益，不利用关联交易非法转移掌趣科技及其下属子公司的资金、利润，保证不损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益。

本次交易不构成关联交易。为减少及规范未来可能的关联交易，本次交易的交易对方刘智君出具了《关于减少及规范关联交易的承诺函》；为减少和规范可能与掌趣科技发生的关联交易，刘智君特不可撤销地作出如下承诺：

1、在本次交易之前，股权转让方与掌趣科技不存在关联交易。本次交易亦不构成关联交易。

2、本次交易完成后，股权转让方及其控制的企业将尽可能减少与掌趣科技及其下属子公司的关联交易，不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技在业务合作等方面优于市场第三方的权利；不会利用自身作为掌趣科技股东之地位谋求与掌趣科技达成交易的优先权利。

3、若发生必要且不可避免的关联交易，股权转让方及其控制的企业将与掌趣科技及其下属子公司按照公平、公允、等价有偿等原则依法签署协议，履行合

法程序，并将按照有关法律法规和《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定履行信息披露义务及相关内部决策、报批程序，关联交易价格依照与无关联关系的独立第三方进行相同或相似交易时的价格确定，保证关联交易价格具有公允性，亦不利用该等交易从事任何损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益的行为。

4、若违反上述声明和保证，股权转让方将对前述行为给掌趣科技造成的损失向掌趣科技进行赔偿。股权转让方保证将依照《北京掌趣科技股份有限公司章程》的规定参加股东大会，平等地行使相应权利，承担相应义务，不利用股东地位谋取不正当利益，不利用关联交易非法转移掌趣科技及其下属子公司的资金、利润，保证不损害掌趣科技及掌趣科技其他股东的合法权益。

（二）交易完成后，上市公司与实际控制人及其关联企业之间的关联交易情况

根据大华审计出具的备考审阅报告，本次交易完成后，上市公司最近一年一期的备考关联交易情况如下：

1、关联方情况

上市公司的实际控制人：姚文彬、叶颖涛。

上市公司的子公司，具体如下表：

子公司名称	主要经营地	注册地	业务性质	持股比例(%)	
				直接	间接
北京丰尚佳诚科技发展有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	100.00	-
北京华娱聚友兴业科技有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	100.00	-
广州市好运通讯科技有限公司	广州市	广州市	信息服务业务	100.00	-
大连卧龙科技有限公司	大连市	大连市	信息服务业务	100.00	-
北京富姆乐信息技术有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	100.00	-
天津星娱科技有限公司	天津市	天津市	信息服务业务	100.00	-
天津泛游科技有限公司	天津市	天津市	信息服务业务	100.00	-

天津文渊科技有限公司	天津市	天津市	信息服务业务	100.00	-
北京华娱聚友科技发展有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	100.00	-
北京聚游掌联科技有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	100.00	-
北京九号科技发展有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	100.00	-
指尖娱乐（香港）有限公司	香港	香港	信息服务业务	100.00	-
海南动网先锋网络科技有限公司	海南省	海南省澄迈县	信息服务业务	100.00	-
北京玩蟹科技有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	100.00	-
上游信息科技（上海）有限公司	上海市	上海市	信息服务业务	100.00	-
北京天马时空网络技术有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	80.00	-
掌上趣游（香港）有限公司	香港	香港	信息服务业务	-	100.00
掌中新游（香港）有限公司	香港	香港	信息服务业务	-	100.00
（株）指尖娱乐股份有限公司	首尔	首尔	信息服务业务	-	100.00
广州网创网络科技有限公司	广州市	广州市	信息服务业务	-	100.00
动网先锋（香港）有限公司	香港	香港	信息服务业务	-	100.00
广州亚游网络科技有限公司	广州市	广州市	信息服务业务	-	100.00
海南火极网络科技有限公司	海南省	海南省澄迈县	信息服务业务	-	100.00
海南战天网络科技有限公司	海南省	海南省澄迈县	信息服务业务	-	100.00
海南动景创世网络科技有限公司	海南省	海南省澄迈县	信息服务业务	-	100.00
海南玲珑网络科技有限公司	海南省	海南省澄迈县	信息服务业务	-	100.00
海南蚂蚁兄弟网络科技有限公司	海南省	海南省澄迈县	信息服务业务	-	100.00
Playcrab Limited	香港	香港	信息服务业务	-	100.00
天津益趣科技有限公司	天津市	天津市	信息服务业务	-	100.00
北京上游互动信息科技有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	-	100.00
上游信息技术（天津）有限公司	天津市	天津市	信息服务业务	-	100.00
北京盛天上游网络技术有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	-	100.00
上游网络有限公司	北京市	北京市	信息服务业务	-	100.00
上海天銮网络技术有限公司	上海市	上海市	信息服务业务	—	80.00
香港奇迹网络技术有限公司	香港	香港	信息服务业务	—	80.00

其他关联方

其他关联方名称	其他关联方与本公司的关系
北京雷神互动科技有限公司	参股公司
欢瑞世纪（北京）网络科技有限公司	参股公司之子公司
深圳市云悦科技有限公司	参股公司
刘惠城	天马时空股东
上海恺英网络科技有限公司	天马时空股东
上海悦腾网络科技有限公司	上海恺英之子公司
苏州聚和网络科技有限公司	上海恺英之子公司
香港盛晟科技有限公司	上海恺英之子公司
北京久播网络技术有限公司	刘惠城、邱祖光历史上控制的其他法人

2、关联交易情况

存在控制关系且已纳入上市公司备考合并财务报表范围的子公司，其相互间交易及母子公司交易已作抵销。备考关联交易详细情况如下：

（1）购买商品、接受劳务的关联交易

单位：万元

关联方	关联交易内容	2015 年 1-5 月	2014 年度
深圳市烁动科技有限公司	产品分成	-	2.84
深圳市云悦科技有限公司	产品分成	5.38	102.62
北京筑巢新游网络技术有限公司	产品分成	-	97.09
北京雷神互动科技有限公司	版权	36.11	86.67
上海恺英网络科技有限公司	服务器费用	277.58	13.56
上海悦腾网络科技有限公司	产品分成	2,729.74	85.40
合计		3,048.81	388.18

（2）销售商品、提供劳务的关联交易

单位：万元

关联方	关联交易内容	2015 年 1-5 月	2014 年度

北京筑巢新游网络技术有限公司	转租办公房	-	70.00
上海恺英网络科技有限公司	游戏分成	470.90	217.32
上海悦腾网络科技有限公司	游戏分成	8,280.84	396.06
苏州聚和网络科技有限公司	游戏分成	5,023.61	-
合计		13,775.35	683.38

(3) 关联担保情况

关联担保情况仅有上市公司作为担保方的情况，详情如下：

单位：万元

被担保方	担保金额	担保起始日	担保到期日	担保是否已经履行完毕
指尖娱乐（香港）有限公司*	13,463.12	2014-11-17	2015-11-17	否
合计	13,463.12			

注：上市公司以人民币 141,603,000.00 元银行定期存单为质押，与银行签订内保外贷业务，公司子公司指尖娱乐（香港）有限公司取得 2,200.00 万美元短期借款，期限为一年。根据期末汇率折算人民币 13,463.12 万元。

(4) 关联方往来款项余额

本公司应收关联方款项：

单位：万元

项目名称	关联方	2015 年 5 月 31 日		2014 年 12 月 31 日	
		账面余额	坏账准备	账面余额	坏账准备
应收账款					
	上海恺英网络科技有限公司	63.49	0.63	244.93	2.45
	上海悦腾网络科技有限公司	4,829.19	48.29	422.83	4.23
	北京久播网络科技有限公司	-	-	14.00	0.70
	苏州聚和网络科技有限公司	2,213.92	22.14	-	-
	小计	7,106.60	71.06	681.76	7.38

其他应收款					
	刘惠城	0.50	0.10	-	-
	小计	0.50	0.10	-	-
预付账款					
	上海涵凌网络科技有限公司	14.51	-	50.00	-
	深圳市云悦科技有限公司	120.00	-	120.00	-
	欢瑞世纪（北京）网络科技有限公司	37.74	-	20.75	-
	小计	172.25	-	190.75	-

本公司应付关联方款项：

单位：万元

项目名称	关联方	2015年5月31日	2014年12月31日
应付账款			
	深圳市云悦科技有限公司	—	13.13
	上海恺英网络科技有限公司	188.52	10.47
	上海悦腾网络科技有限公司	2,387.94	66.03
	小计	2,576.46	89.63
其他应付款			
	刘惠城	72.55	277.38
	北京久播网络技术有限公司	—	71.92
	小计	72.55	349.30
其他流动负债			
	上海恺英网络科技有限公司	77.67	77.67
	上海悦腾网络科技有限公司	102.56	102.56
	香港盛晟科技有限公司	52.93	—
	小计	233.16	180.23
其他非流动负债			
	上海恺英网络科技有限公司	258.90	291.26

	上海悦腾网络科技有限公司	341.88	384.62
	香港盛晟科技有限公司	207.32	—
	小计	808.10	675.88

第十三节 风险因素

投资者在评价上市公司此次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金事项时，除本报告书的其他内容和与本报告书同时披露的相关文件外，还应特别认真地考虑下述各项风险因素：

一、交易终止风险

上市公司制定了严格的内幕信息管理制度，上市公司在本次与交易对方的协商过程中尽可能控制内幕信息知情人范围，以避免内幕信息的传播，但仍不排除有关机构和个人利用关于本次交易内幕信息进行内幕交易的行为，上市公司存在因异常交易可能涉嫌内幕交易而暂停、终止或取消本次交易的风险。

此外，在本次交易审核过程中，交易各方可能需根据监管机构的要求不断完善交易方案，如交易各方无法就完善交易方案的措施达成一致，则本次交易存在终止的可能。

请投资者注意，因交易各方可能对交易方案进行重大调整，则本次交易可能将无法按期进行。如果本次交易无法进行或需重新进行，则交易需面临重新定价的风险。

提请投资者关注本次交易可能终止的风险。

二、违约责任风险

上市公司在本次与天马时空以及上游信息售股股东的交易中，设置了违约责任条款。若任何一方不履行交易协议项下的有关义务或不履行中国法律规定的有关强制性义务，其结果实质性地导致交易协议不能生效或交割不能完成，则违约方需向守约方支付违约赔偿金。在天马时空交易中，违约金为 10,000 万元，在上游信息交易中，违约金为 2,500 万元。

三、标的资产评估增值较大的风险

根据中联评估出具的中联评报字[2015]第 931 号评估报告，中联评估对收购

标的资产天马时空 80%股权采用了市场法和资产基础法两种方法进行了评估,并选用市场法的评估结果作为本次评估结论。以 2015 年 5 月 31 日为基准日,天马时空(全部股东权益)评估值为 335,043.71 万元,评估增值 325,060.91 万元,评估增值率为 3256.21%。

根据中联评估出具中联评报字[2015]第 932 号评估报告,中联评估对收购标的资产上游信息 30%股权采用了市场法和资产基础法两种方法进行了评估,并选用市场法的评估结果作为本次评估结论。以 2015 年 5 月 31 日为基准日,上游信息(全部股东权益)评估值为 122,111.57 万元,评估增值 108,904.49 万元,评估增值率为 824.59%。

本次交易标的资产的评估值较净资产账面值增值较高,主要原因是标的资产为游戏开发公司,其所处的网络游戏行业具有良好的发展前景。游戏开发公司为轻资产公司,其账面资产不能全面反映真实价值。标的公司的行业经验、团队优势和优秀产品将为企业价值带来溢价。本次交易标的资产的预估值较净资产账面值增值较高,特提醒投资者关注本次交易定价估值较净资产账面值增值较高的风险。

评估机构在评估过程中履行了勤勉、尽职的义务,并严格执行了评估的相关规定,但由于市场法是通过获取并分析可比上市公司的经营和财务数据,计算适当的价值比率,在与被评估企业比较分析的基础上,确定评估对象价值,如对标的公司未来三年收入、利润预测与实际出现偏差,或因市场行情波动导致估值水平偏离理性水平,将可能导致资产估值与内在实际价值不符的情形,提醒投资者关注市场估值水平波动和本次交易资产运营情况未达到预期进而影响标的资产估值的风险。

四、天马时空评估值较预估值上升所形成的估值风险

标的资产天马时空采用市场法评估后的净资产(全部股东权益)价值为 335,043.71 万元,较预估值 225,940.00 万元上升 109,103.71 万元。

由于预评估基准日为 2014 年 12 月 31 日,当时天马时空游戏产品《全民奇迹》刚刚上线运营不久,虽然体现出了强大的盈利能力,但盈利的峰值以及盈利

峰值保持的时间长度均较难准确预测，各方遵循谨慎性原则对天马时空的利润做出了较为谨慎的预期，预计天马时空 2015 年净利润为 1.58 亿元。

本次正式评估时，天马时空游戏产品《全民奇迹》已经累计运营 8 个月以上，其盈利能力远远超出预评估时所作的预期。天马时空 2015 年 1 至 5 月已实现净利润 9,943.89 万元，预计全年可实现净利润 2.11 亿元。

根据上述情况，天马时空本次交易评估值较预估值出现上升，主要是考虑到本次评估距离预评估时间较长，天马时空的经营状况发生了较大变化。

由于以上评估预测仍是基于天马时空现有产品运营状况及目前市场环境所作出的判断，仍可能存在由于天马时空未来盈利预测、所处市场的行业前景和竞争格局发生变化，进而导致资产估值与内在实际价值不符的情形，提请投资者关注天马时空评估值较预估值上升所形成的估值风险。

五、收购天马时空 80%股权交易形成的商誉减值风险

天马时空 80%股权作价较其账面净资产增值较多，根据企业会计准则，掌趣科技本次收购天马时空 80%的股权属于非同一控制下的企业合并，合并对价超出可辨认资产公允价值部分将确认为商誉。由于天马时空账面净资产较小，因此收购完成后上市公司将会确认较大金额的商誉。根据《企业会计准则》规定，本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年度终了进行减值测试。由于游戏行业竞争激烈程度加剧，游戏产品的盈利能力受到多方面因素的影响，如果天马时空未来经营状况未达预期，则存在商誉减值的风险。商誉减值会直接影响上市公司的经营业绩，减少上市公司的当期利润。若集中计提大额的商誉减值，将对上市公司盈利水平产生较大的不利影响。

六、天马时空收入依赖于单一游戏产品的业绩风险

天马时空从事移动网络游戏的研发，其目前收入主要来源于 2014 年 10 月正式上线运营的移动网络游戏《全民奇迹》。《全民奇迹》自上线运营以来，运营成绩优异，截至 2015 年 5 月 31 日，《全民奇迹》游戏累计充值金额达 156,727.44 万元。

天马时空 2015 年 1-5 月总收入为 13,854.95 万元，为《全民奇迹》游戏收入。

由于游戏产品存在一定的生命周期，如果天马时空不能准确把握主要游戏产品的发展趋势，及时对正在运营的主打游戏产品进行改良升级，保持其对玩家的持续吸引力，从而尽可能延长主打产品的生命周期；或者后续不能及时推出有影响力的游戏新作，则天马时空的业绩可能出现下滑，可能导致盈利预测及业绩承诺无法实现。

未来天马时空将继续研发和推出新游戏产品，在原有游戏产品随游戏正常生命周期阶段变化收入逐渐下滑时为天马时空创造新的盈利点，保持盈利能力。新游戏产品的研发进度、上线时间、上线效果等均将影响新游戏的盈利能力和收入表现，可能存在新游戏产品收入表现不足以覆盖原有游戏收入下滑的情况，提请投资者关注上述业绩风险。

七、对特定游戏运营渠道存在依赖的风险

1、天马时空游戏运营渠道集中风险

恺英网络及其子公司为天马时空报告期内的第一大销售客户，同时恺英网络也为天马时空的股东。天马时空报告期内来源于恺英网络及其子公司的收入占比为：2015 年 1-5 月占比接近 100%，2014 年度占比 94.32%，2013 年度占比 50.91%。

目前天马时空的重点游戏《全民奇迹》由恺英网络及其子公司独家代理运营。天马时空早先聚焦于移动游戏产品的开发，游戏产品的运营、推广能力有限。恺英网络凭借其雄厚的移动游戏发行实力和发行经验，为《全民奇迹》游戏的发行运营提供了服务。由于《全民奇迹》游戏被恺英网络及其子公司独家代理发行，致使天马时空目前的收入几乎都来源于恺英网络及其子公司。

随着自身游戏发行、运营实力的不断增强，在未来，天马时空将更多地采用自行发行、运营自研游戏产品的方式，或自行与包括恺英网络在内的游戏联运平台方合作运营自研游戏产品的方式，从而导致来自于恺英网络的收入占比下降。

由于《全民奇迹》游戏产品强劲且持续的盈利能力，在未来的一定时期内，恺英网络及其子公司将依旧是天马时空重要的游戏运营渠道。提请投资者关注天

马时空游戏《全民奇迹》对恺英及其子公司渠道存在依赖的风险。

2、上游信息游戏运营渠道集中风险

上游信息为游戏研发企业，其主要游戏产品的推广和运营依赖有一定资源优势的游戏平台商。上游信息目前重要的营收游戏产品《塔防三国志》（网页版）和《回到三国志》，均主要通过腾讯开放平台上发行和运营。上游信息报告期内来源于腾讯计算机的收入占比分别为：2015年1-5月占比84.21%，2014年度占比80.19%，2013年度占比82.12%。上游信息来自于腾讯开放平台的游戏运营收入占上游信息公司收入的绝大部分，腾讯开放平台为上游信息最重要的游戏运营平台。

腾讯开放平台凭借其强大的社交产品对用户的吸引，拥有海量的游戏玩家资源。上游信息通过腾讯开放平台可以接触到更多的目标游戏玩家。上游信息优秀的游戏产品及腾讯开放平台巨大的用户量共同导致腾讯开放平台渠道成为上游信息最重要的收入来源渠道。

由于上游信息主要盈利游戏产品均在腾讯开放平台运营，且上游信息来自于腾讯开放平台的收入占上游信息整体收入的绝大部分，若腾讯开放平台的游戏接入规则发生变化，而上游信息及其游戏产品不能满足新的腾讯开放平台游戏接入规则，从而导致上游信息游戏产品无法继续接入腾讯开放平台，则将对上游信息的正常经营带来重大影响。假如上游信息游戏产品无法继续接入腾讯开放平台的情况出现，若上游信息无法通过加大在非腾讯开放平台上运营游戏的力度从而弥补无法接入腾讯开放平台的损失，则将对上游信息的盈利带来重大影响。

提请投资者关注上游信息对腾讯开放平台的单一游戏运营平台的依赖风险。

八、新游戏产品盈利水平未达预期的风险

随着移动游戏和网页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，游戏开发企业必须紧跟行业和技术发展趋势，精准进行市场调研、产品开发及运营，从而持续开发出受到玩家欢迎的游戏产品。

但游戏开发是一项系统工程，涉及到策划、程序、美术和测试等多个环节。

若标的公司在游戏的研发及运营过程中对市场玩家需求偏好的理解出现偏差，对新技术的发展方向不能及时准确把握，将直接影响游戏产品的最终品质，导致新游戏产品的盈利水平不能达到预期。

另一方面，由于移动网络游戏和网页游戏生命周期都较短，游戏研发企业无法简单依靠一款成功的游戏在较长的时期内保持稳定的业绩水平。若标的公司无法及时开发出符合预期盈利水平的新游戏产品，则标的公司的长期发展将受到影响，其整体业绩的稳定和增长将面临困难。提请投资者注意新游戏产品盈利水平未达预期的风险。

九、天马时空所获《奇迹 MU》版权使用权到期的风险

韩国网禅作为网络游戏《奇迹 MU》的版权拥有者，授权天马时空和上海悦腾联合开发奇迹游戏题材的手游产品。天马时空实际承担了《全民奇迹》的研发工作，并由恺英网络代理《全民奇迹》的推广发行。根据韩国网禅的授权协议，奇迹版权的使用授权有效期为自《全民奇迹》上线收费起两年，即 2014 年 8 月 29 日至 2016 年 8 月 28 日。协议到期后，天马时空和恺英网络需停止使用授权作品的相关元素。

因此，如果天马时空在 2016 年 8 月 28 日授权到期后，希望在《全民奇迹》及后续产品中继续使用《奇迹 MU》游戏的相关元素，需与权利拥有方韩国网禅重新进行协商。根据韩国网禅的授权协议，只要《全民奇迹》在授权期内的相关运营数据符合协议约定条件，双方即可商议延长授权期限。但仍存在无法获得韩国网禅持续授权及授权成本增加的风险。同时，如果天马时空在《全民奇迹》生命期内无法持续获得《奇迹 MU》版权，《全民奇迹》可能面临因版权到期而终止运营的风险。

十、标的公司日常经营中的知识产权侵权风险

标的公司从事移动网络游戏和网页游戏的开发与运营，属于智力创造活动。在游戏的开发过程中，标的公司会创造自有的游戏人物名称、形象、情节、背景、音效，也可能会涉及使用他人创造的知识产权。在游戏经营过程中，为游戏宣传设计的标识、申请的注册商标亦属于知识产权范畴。据此，一款成功开发及运营

的游戏产品需要集中计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权保护。

报告期内，标的公司不存在知识产权被侵权和侵犯第三方知识产权的情况：根据天马时空、上游信息的书面说明，并经中介机构核查人员在中国法院网（<http://www.chinacourt.org/index.shtml>）、全国法院被执行人信息查询网站（<http://zhixing.court.gov.cn/search/>）、中国裁判文书网（<http://www.court.gov.cn/zgcpwsw/>）、法院公告网（<http://www.rmfygg.com/>）等互联网公开网站的查询，（1）天马时空、上游信息在报告期内未曾向第三方提出知识产权侵权有关的主张或请求，也不存在因其所拥有的知识产权被侵权而对侵权方提起诉讼、仲裁等司法程序的情形；（2）截至反馈意见答复出具日，天马时空、上游信息不存在因游戏产品侵犯任何第三方知识产权导致被权利方提起诉讼、仲裁等司法程序的情形，标的资产的正常经营未受知识产权被侵权，或侵权第三方知识产权情形的影响。

标的公司虽然在游戏研发过程中，关注使用他人知识产权的授权及自身知识产权的保护，但在标的公司的日常经营中，仍可能存在一定的知识产权侵权风险，主要体现在三个方面：

1、标的公司所研发的游戏产品可能被指责未经许可使用他人知识产权

虽然标的公司已充分认识到尊重和保护知识产权的重要性，在游戏研发过程中对使用的素材均进行审慎评估，如涉及使用他人知识产权均会力争事先取得相关权利方的许可。但网络游戏领域部分知识产权侵权的辨别界限模糊，且我国目前的网络游戏均集中于“三国”、武侠、知名日本动漫等为数不多的题材，同时有关作品在中国国内的游戏改编权（独家）已经或正在被大型企业集中采购，标的公司所研发的游戏产品有可能被原著作者或其授权人指责未经许可使用他人知识产权。

2、标的公司所研发的游戏产品可能无法成功注册商标

一款成功开发的游戏在运营阶段需要商标权的保护。随着网络游戏领域内竞争白热化，网络游戏的商标也成为游戏开发商竞相追逐的对象。但因相同或相似

产品已注册商标、或者存在商标恶意抢注的情形，标的公司申请的商标可能无法被核准注册。标的公司在先使用有关标识且目前所研发的游戏产品在使用、推广和运营等方面已形成一定的公众知名度，但不排除标的公司所研发的游戏产品可能被已注册商标的所有权人尤其是竞争对手指责侵犯其注册商标或不正当竞争。

3、竞争对手未经许可使用标的公司的知识产权

我国网络游戏行业竞争激烈，且众多中小规模的游戏企业对于知识产权保护的观念薄弱，网络游戏市场上对于明星产品的玩法、人物形象、情节背景、商标的模仿、抄袭非常常见。竞争对手未经许可使用标的公司的知识产权可能会对标的公司的游戏运营造成伤害。

提醒投资者关注标的公司日常经营中面临的知识产权侵权风险。

十一、标的公司所研发的游戏内容可能不符合现行监管法规的风险

文化部为加强网络游戏管理，规范网络游戏经营秩序，维护网络游戏行业的健康发展在 2010 年出台了《网络游戏管理暂行办法》，办法中不仅对从事网络游戏运营企业的相关资质进行了规定，同时也对游戏产品的内容设置进行了原则性规定，例如游戏内容不得含有宣扬淫秽、色情、赌博、暴力或者教唆犯罪的内容，不得在网络游戏中设置未经网络游戏用户同意的强制对战，不得以随机抽取等偶然方式诱导网络游戏用户采取投入法定货币或者网络游戏虚拟货币方式获取网络游戏产品和服务等。虽然标的公司设有专职人员在研发过程中对游戏产品内容进行合规性审核，游戏产品在上线前也需经过新闻出版广电总局的审核、获得版号，游戏上线运营之后三十日内需完成文化部的网上备案，游戏内容的合规风险通常可得到较好控制。但由于游戏中玩法设计可能变化多样，标的公司工作人员对监管法规的理解可能存在偏差，网络游戏监管法规可能滞后于游戏行业发展，标的公司经营过程中可能出现游戏内容不符合现行监管法规，而被责令整改或处罚的风险。

十二、标的公司所研游戏产品由于未能及时取得所需证照及批准而面临处罚的风险

根据《出版管理条例》（国务院令第 594 号）、《互联网信息服务管理办法》（国务院令第 292 号）、《互联网出版管理暂行规定》（新闻出版总署、信息产业部令第 17 号）、《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13 号）等有关规定，网络游戏的前置审批工作由新闻出版总署负责，审批通过之后可以上线运营，任何部门不再重复审查，文化、电信等管理部门应严格按新闻出版总署前置审批的内容进行管理。

根据《互联网文化管理暂行规定》（文化部令第 51 号）和《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》等有关规定，国内网络游戏产品应在上线运营三十日内完成文化部备案，取得备案文号。

由于申请版号、完成文化部备案需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定，同时，办理游戏产品的版号和文化部备案均需一定时间。截至本报告书出具日，标的公司运营的主要自研游戏版号和文化部备案办理情况如下：

1、天马时空的移动网络游戏《全民奇迹》已办理了版号并通过了文化部备案。

2、上游信息的自研游戏产品《塔防三国志》、《刀塔守卫战》和《回到三国志》均已办理了版号并通过了文化部备案。

若在未来标的公司的经营中，其游戏产品若未能及时办理版号、文化部备案并取得所需的证照，则有可能受到相应处罚。提请投资者注意上述风险。

十三、核心开发人员流失和不足的风险

标的公司为移动网络游戏和网页游戏研发企业，高素质、稳定、充足的游戏开发人才队伍是标的公司保持领先优势的保障。如果标的公司无法对核心开发人员进行有效激励以保证核心人员的工作积极性和创造热情，甚至导致核心人员的

离职、流失，将会对标的公司的开发能力造成不利影响。同时随着标的公司业务规模的发展、扩大，如果标的公司不能通过自身培养或外部引进获得足够多的核心开发人员，可能导致核心开发人员不足，给标的公司的经营运作带来不利影响。

十四、标的公司无法享受税收优惠而导致业绩波动的风险

截至本报告书出具日，天马时空及上游信息均已获得《软件产品登记证书》、《软件企业认定证书》，具备“双软企业”资质，享受“两免三减半”的税收优惠政策。

天马时空享受软件企业所得税两免三减半的优惠政策：免税期限为 2015 年和 2016 年，减半期限为 2017 年至 2019 年。

上游信息享受软件企业所得税两免三减半的优惠政策：免税期限为 2013 年和 2014 年，减半期限为 2015 年至 2017 年。

若国家关于税收优惠的法规发生变化或其他导致天马时空及上游信息无法持续获得税收优惠，则将其经营业绩产生一定的不利影响。

十五、业绩承诺期内各年度业绩承诺的实现存在不确定性的风险

根据本次交易，标的公司天马时空交易对方承诺天马时空 2015 年、2016 年、2017 年的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 2.11 亿元、2.59 亿元、3.30 亿元；标的公司上游信息交易对方刘智君承诺上游信息 2015 年、2016 年的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 1.11 亿元、1.34 亿元。

标的资产未来盈利水平受到行业前景、市场竞争格局、公司经营状况等多方面因素的影响，存在一定的不确定性，可能出现标的资产在业绩承诺期内各年度实际盈利状况低于业绩承诺水平的情况。

上游信息在 2013 年超额完成业绩承诺方在上游信息 70%股权交易时做出的业绩承诺，但因游戏行业竞争加剧，游戏产品盈利情况存在波动性等内外部环境的影响，前次收购交易评估时上游信息预计的、在研游戏产品研发和上线计划的实施进度及实施效果，与前次交易的预测存在差异，由此导致了上游信息 2014 年

的净利润为10,727.54万元,低于上次交易中评估预测的上游信息2014年净利润,也低于前次交易中的承诺利润,即2014年上游信息的业绩实现情况不达承诺。2013年、2014年两年累计完成业绩承诺18,176.74万元,低于两年合计业绩承诺20,000.00万元的金额为1,823.26万元。上游信息70%股权交易的业绩承诺方按照交易协议,履行了补偿责任。

本次交易标的资产同样存在无法实现业绩承诺的可能,提请投资者关注标的资产业绩承诺期内各年度业绩承诺可能无法实现的风险。

为了保护上市公司股东的利益,防范上述风险给上市公司股东带来的损失,上市公司与本次相关交易对方签署确定了盈利补偿的相关安排。

具体请参见“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容/一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空/（七）盈利补偿”及“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容/二、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——上游信息/（六）盈利补偿”。

十六、上游信息30%股权交易,业绩承诺补偿未全额覆盖交易作价的风险

本次交易上游信息交易对方刘智君对上游信息2015年和2016年的业绩进行了承诺,如上游信息业绩实现不达承诺,刘智君将对上市公司按照以下补偿公式进行补偿:

当年应补偿的股份数=[(截至当期期末累积承诺净利润-截至当期期末累积实际净利润)/补偿期限内承诺净利润总和]*本次交易总价*50%/本次交易的发行股份价格-已补偿股份数

提醒投资者注意,刘智君对业绩承诺做出的补偿承诺,补偿金额未全额覆盖上游信息30%股权的交易作价。刘智君补偿金额的最高值为上游信息30%股权交易作价的50%。

十七、业绩承诺补偿实施的违约风险

根据本次交易协议的约定，掌趣科技与天马时空相关交易对方及上游信息交易对方均签署了明确可行的业绩补偿措施，相关交易对方将在承诺利润无法完成时向上市公司进行补偿。尽管上市公司已经与承担业绩补偿责任的交易对方签订了明确的补偿协议，但仍存在业绩补偿承诺实施的违约风险，提请投资者注意。

十八、配套融资未能实施或融资金额低于预期的风险

本次交易中，上市公司拟向交易对方合计支付现金对价 84,329.9348 万元。作为交易方案的一部分，上市公司拟向不超过 5 名其他特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额 150,000 万元，用于本次交易现金对价款的支付，用于中介机构服务费用的支付，用于移动终端游戏开发项目和影视动漫投资项目，以及补充公司流动资金。本次交易现金支付金额较大，且来自于配套募集资金的支持。受股票市场波动及投资者预期的影响，募集配套资金能否顺利实施存在不确定性。在募集配套资金未能实施或融资金额低于预期的情形下，公司将通过债务融资或其他形式支付现金对价并完成募投项目开发。如果债务融资等其他融资形式的资金成本高于本次股权配套融资，将会增加公司的财务费用，对公司的偿债能力造成一定影响，并可能会削弱本次交易对上市公司盈利的增厚效果。

十九、上市公司因本次交易面临大额现金支付压力的风险

本次交易上市公司拟以发行股份及支付现金相结合的方式，购买天马时空 80%股权以及上游信息 30%股权。本次交易上市公司共支付交易总对价 304,124 万元，其中，以现金方式支付 84,329.9348 万元，占交易总对价的 27.73%；剩余 219,794.0652 万元以发行上市公司股份的方式支付，占交易总对价的 72.27%。

本次交易中总体交易现金对价的支付节奏如下：

单位：万元

总现金对价	第一期	第二期	第三期	第四期
84,329.93	44,287.15	21,073.20	12,649.49	6,320.10

本次交易中，上市公司拟向不超过 5 名其他特定投资者发行股份募集配套资

金，募集资金总额 150,000 万元，部分募集资金用于本次交易现金对价款的支付。未来上市公司将因本次交易面临大额现金支付压力，同时 will 影响上市公司的资产负债率，并可能因债务融资导致财务费用的增加，提请投资者注意上市公司因本次交易面临大额现金支付所带来的风险。

二十、本次交易奖励对价对上市公司影响的风险

本次交易设置了奖励对价，具体方案详见“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容\一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空\（八）奖励对价”。

本次交易中，天马时空承诺期内业绩奖励对价为超额利润的 80% 的 2 倍。在本次交易标的资产交割日需要根据标的资产的未来盈利情况估计奖励对价的金额，并在上市公司合并报表中记入商誉、其他应付款项。对于该等奖励对价的估计如果显著高于期后实际情况，则存在上市公司商誉因相对高估而面临减值的风险，进而可能影响上市公司未来的利润情况；对于该等奖励对价的估计如果较低，则上市公司未来可能面临实际支付的奖励对价高于估计，进而影响上市公司当期利润的情况。对于未来标的公司盈利能力的判断存在着一定的不确定性，提请投资者注意本次交易奖励对价对上市公司的影响。

同时提请投资者注意，天马时空的奖励对价存在因上市公司无法发行不设锁定期股票，或者奖励对价接受人不接受有锁定期股票，从而上市公司必须以现金方式支付的可能。

二十一、奖励对价实施的风险

本次交易设置了奖励对价，具体方案详见“第八节 本次交易合同及相关协议的主要内容\一、《发行股份及支付现金购买资产协议》主要内容——天马时空\（八）奖励对价”。

上市公司对于天马时空的交易对价增加部分（即奖励对价）将采用非公开发行的方式进行支付。上市公司需在考核期末另行召集召开董事会、股东大会审议非公开发行预案，并向中国证监会或届时的有权监管部门提交发行申请，经

监管部门核准及公开披露后予以实施。该非公开发行事宜存在无法及时获得董事会、股东大会、中国证监会或有权监管部门的批准或核准的风险。

此外，请投资者注意，在目前的监管政策下，天马时空的奖励对价存在上市公司发行不设锁定期股票的操作难以实施的风险。

若上市公司届时无法发行不设锁定期股票，或者奖励对价接受人不接受有锁定期股票，则上市公司必须以现金方式支付。若上市公司以现金方式支付奖励对价，则将增加上市公司的资金压力；若上市公司以发行股份方式支付奖励对价，则将摊薄上市公司原股东的权益。

二十二、收购整合风险

本次交易前，上游信息已经成为上市公司持股 70%的控股子公司，本次交易完成后，标的公司上游信息将成为上市公司的全资子公司，天马时空将成为上市公司持股 80%的控股子公司。

交易完成后，上市公司对标的公司的整合主要体现为包括现有产品、后续游戏产品研发、采购渠道、后台管理四个方面的业务整合。在整合中，上市公司会注意保持标的公司的组织管理架构及核心人员的稳定。经过对之前收购标的的整合，上市公司已经在收购整合中积累了一定的经验，也在内部设立了负责并购整合的部门。但本次交易完成后，能否通过整合保证上市公司对标的公司的控制力并保持标的公司原有竞争优势、充分发挥并购整合的协同效应具有不确定性，整合结果可能未能充分发挥本次交易的协同效应，从而对公司和股东造成损失。

在本次交易完成后，为了防范整合风险，上市公司拟采取一系列整合措施，具体措施详见“第十节 董事会本次交易对上市公司的影响的讨论和分析\十、本次交易对上市公司未来发展前景的影响\（一）本次交易的整合计划及对上市公司未来发展的影响。”

二十三、上游信息本次交易承诺利润低于前次收购交易承诺利润的风险

2013 年 10 月，上市公司公告了收购上游信息 70%股权的重组交易（简称“前

次收购交易”），前次收购交易于 2014 年 3 月通过审核，并于 2014 年 4 月完成股份交割，自此，上游信息成为上市公司控股 70%的子公司。

前次收购交易时，交易对方刘智君、田寒松、马晓光、朱晔、至高投资对上游信息的经营业绩作出了承诺。对于 2015 年和 2016 年上游信息的业绩，其承诺上游信息 2015 年和 2016 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于人民币 1.56 亿元和 1.90 亿元，如果实际净利润低于承诺净利润，刘智君、田寒松、马晓光、朱晔、至高投资将按照前次收购交易签署的交易协议的规定进行补偿。

前次收购交易中，上市公司与刘智君协议约定，在收购 70%股权交易完成后，如上游信息 2013 年度税后净利润达到人民币 7,500 万元，则上市公司与刘智君应互相配合和协助以完成剩余股权的全部收购。2013 年上游信息税后净利润超过 7,500 万元,上市公司与刘智君遵照前次收购交易的约定，启动收购上游信息剩余 30%股权交易。收购完成后，上游信息将成为上市公司全资子公司。

本次收购上游信息 30%股权交易的交易对方刘智君，对上游信息 2015 年和 2016 年的业绩做出了承诺，承诺上游信息 2015 年和 2016 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 1.1 亿元和 1.34 亿元。收购上游信息 70%股权交易业绩承诺方和本次收购 30%股权交易业绩承诺方，按照各次交易时所做的业绩承诺分别承担业绩补偿责任。

本次收购上游信息股权交易，交易对方做出的 2015 年和 2016 年业绩承诺金额，低于前次收购交易的交易对方做出的 2015 年和 2016 年业绩承诺金额。本次交易对方刘智君为上游信息的总经理，其在上游信息董事会领导下，负责上游信息的日常经营。

请投资者充分重视，由本次交易中交易对方刘智君对上游信息承诺利润的下调所反映出的，上游信息 2015 年和 2016 年预期实现业绩无法达到前次收购交易时交易对方所做承诺的风险。

二十四、上游信息盈利补偿的执行风险

本次收购上游信息 30%股权的交易，交易对方刘智君所获对价全部为股份对

价，所获股份对价按照第一期 90%、第二期 10%的节奏解禁。其中第一期解锁时间为本次对价股份发行结束满 12 个月且上游信息 2015 年《专项审核报告》披露后解禁；第二期解锁时间为本次对价股份发行结束满 12 个月且上游信息 2016 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2016 年年度报告公告后解禁。刘智君本次交易所获股份对价，由于股份解禁节奏较快，从而导致 2016 年的业绩承诺存在盈利补偿的执行风险。

刘智君在前次收购交易（上市公司收购上游信息 70%股权交易）时所获的上市公司股份对价，按照前次交易约定，自前次收购交易对价股份发行结束日起 36 个月限售期满，且上游信息 2016 年度《专项审核报告》及《减值测试报告》披露后，刘智君可转让股份数为对价股份的 75%，在上市公司 2017 年年度报告公告后，刘智君剩余尚未解锁的 25%股份可以转让。

刘智君将按照两次交易的承诺，分别对上市公司承担业绩补偿责任。若刘智君在前次交易时所获的股份对价，在履行完前次交易补偿责任后有剩余，则将其履行本次交易的业绩补偿提供支持。

如刘智君所获股份不足以完成业绩补偿，则刘智君需以现金方式向上市公司继续履行补偿责任。若刘智君不履行其业绩承诺补偿责任，将构成违约，按照协议约定，违约方应当根据守约方的要求继续履行义务、采取补救措施或向守约方支付全面和足额的赔偿金。

虽然上市公司将密切关注刘智君业绩补偿的履约事项，但仍请投资者关注刘智君不按约履行补偿义务而导致的业绩补偿执行风险。

二十五、标的公司的已运营游戏产品收入迅速下降的风险

标的公司在运营的主要游戏产品（天马时空《全民奇迹》游戏产品，以及上游信息《塔防三国志》和《回到三国志》游戏产品），目前均处于游戏产品的相对稳定的运营阶段。标的公司通过对主要游戏产品的迭代开发，不断更新游戏产品的版本，丰富游戏产品的内容，从而保证主要游戏产品获取相对稳定的收益。

但网络游戏市场竞争激烈，玩家对游戏产品的喜好程度也较容易发生改变，如果标的公司对已运营主要游戏产品的更新迭代无法满足玩家的喜好变化，或由

于迭代开发不当，或运营不当导致出现技术故障，均会导致已运营游戏的玩家出现迅速流失，造成标的公司已运营游戏产品的收入出现迅速下降，对标的公司的盈利能力造成重大不利影响。

请投资者关注标的公司已运营游戏产品运营收入出现迅速下降的经营风险。

二十六、关联关系及利益冲突风险

恺英网络为持有天马时空 20%股权的股东，自然人赵勇为持有天马时空 3.61%股权的股东，且赵勇同时持有恺英网络 7.52%股权。恺英网络也为游戏开发、发行和运营企业。本次交易完成后，赵勇将出售其所持天马时空全部股权给上市公司，并获得现金对价；恺英网络所持天马时空 20%股权并不出售给上市公司，即交易完成后，天马时空的股权结构将成为上市公司控股 80%、恺英网络持股 20%。

依据天马时空股东会决议，恺英网络将在交易后的新一届董事会中委派王悦为董事，同时在董事会审议事项涉及恺英网络或其控制主体，或天马时空论证、开展现有游戏产品《全民奇迹》以外的其他任何新业务时，恺英网络委派的董事应回避出席和表决。

虽然在交易中对未来的天马时空董事会已作出安排，并设置了回避措施，但由于恺英网络为天马时空交易后持股 20%的股东，仍然无法完全排除其利用股东关联身份，与天马时空产生利益冲突。请投资者充分重视交易后由于恺英网络继续持有天马时空股权而可能存在的利益冲突风险。

第十四节 其他重要事项

一、本次交易完成后上市公司是否存在资金、资产被实际控制人或其他关联人占用，或为实际控制人及其关联人提供担保的情形

截至本报告书出具日，除正常业务往来外，上市公司不存在资金或资产被实际控制人或其他关联人占用的情况。本次交易完成后，除正常业务往来外，上市公司也将不存在资金或资产被实际控制人或其他关联人占用的情况，亦不存在上市公司为实际控制人及其关联人提供担保之情形。

二、本次交易完成后上市公司的负债结构合理性说明

根据上市公司历史年度财务数据及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表，截至 2015 年 5 月 31 日本次交易前后上市公司的资产、负债情况如下：

项目	2015 年 5 月 31 日	
	本次交易前	本次交易后
资产总计（万元）	485,777.81	767,413.18
负债总计（万元）	71,912.16	160,870.22
资产负债率（合并口径）	14.8%	21.0%

本次交易完成后，上市公司资产增加 281,635.37 万元，负债增加 88,958.05 万元，资产负债率较本次交易前上升，仍处于合理水平，不会增加上市公司财务风险，本次交易不会导致上市公司大量增加负债。

三、上市公司在最近十二个月内发生的主要资产交易情况

本次交易前 12 个月，即 2014 年 8 月至 2015 年 8 月期间，上市公司发生的主要资产交易情况如下：

（一）出资参与设立深圳前海掌趣创享股权投资企业（有限合伙）

2014 年 8 月 4 日，上市公司第二届董事会第二十二次会议审议通过了《关

于对外投资暨关联交易的议案》，拟与北京融智德投资有限公司（以下简称“北京融智德”）、深圳前海创享时代投资管理企业（有限合伙）（以下简称“深圳前海创享”）共同发起设立深圳前海掌趣创享股权投资企业（有限合伙），专注于 TMT 行业早期投资，计划募集规模 2 亿元，已认缴资金合计 1 亿元，可为公司经营发展提供优势资源储备。其中，深圳前海创享为普通合伙人，公司与北京融智德为有限合伙人，后续募集将增加新的有限合伙人。

上述交易不构成重大资产重组，且与本次交易无关。

（二）向全资子公司指尖娱乐（香港）有限公司增资 3,000 万美元

2014 年 10 月 15 日，上市公司第二届董事会第二十六次会议审议通过了《关于向全资子公司增资的议案》，拟向全资子公司指尖娱乐（香港）有限公司增资 3,000 万美元。本次增资资金来源于公司的自有资金，主要用于增强指尖娱乐的资本实力。

上述交易不构成重大资产重组，且与本次交易无关。

（三）出资参与设立南山蓝月资产管理（天津）合伙企业（有限合伙）

2015 年 7 月 24 日，上市公司第二届董事会第三十六次会议、第二届监事会第二十二次会议审议通过了《关于对外投资暨关联交易的议案》，拟以自有资金 10,000 万元参与投资设立南山蓝月资产管理（天津）合伙企业（有限合伙）（以下简称“南山资本”）。南山资本专注于互联网及移动互联网相关企业的成长期投资，计划募集规模 10 亿元。

上述交易不构成重大资产重组，且与本次交易无关。

除上述交易外，本次交易前的 12 个月内上市公司未发生其他资产交易。

四、本次交易对上市公司治理机制影响的说明

本次交易前，公司严格按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》、《股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》和其它有关法律法规、规范性文件的要求，不断完善公司的法人治理结构，建立健全公司

内部管理和控制制度，持续深入开展公司治理活动，促进了公司规范运作，提高了公司治理水平。

截至本报告书出具日，公司治理的实际状况符合《上市公司治理准则》和《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》的要求。

（一）本次交易完成后上市公司的治理结构

本次交易完成后，公司将继续根据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》、《股票上市规则》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等有关法律、法规及国家政策的规定，进一步规范运作，完善科学的决策机制和有效的监督机制，完善本公司治理结构，保证公司法人治理结构的运作更加符合本次交易完成后本公司的实际情况，维护股东和广大投资者的利益。

1、股东与股东大会

本次交易完成后，本公司股东将继续按照《公司章程》的规定按其所持股份享有平等地位，并承担相应义务；公司严格按照《上市公司股东大会规则》和《公司股东大会议事规则》等的规定和要求，召集、召开股东大会，确保股东合法行使权益，平等对待所有股东。

2、公司与控股股东

本公司控股股东及实际控制人为姚文彬、叶颖涛两位股东组成的一致行动人。两位股东组成的一致行动人严格规范自己的行为，没有超越股东大会直接或间接干预公司的决策和经营活动。公司拥有独立完整的业务和自主经营能力，在业务、人员、资产、机构、财务上独立于控股股东，公司董事会、监事会和内部机构独立运作。

3、董事与董事会

公司董事会设董事9名，其中独立董事3名，董事会的人数及人员构成符合法律、法规和《公司章程》的要求。各位董事能够依据《董事会议事规则》、《独立董事制度》、《深圳证券交易所创业板上市公司规范运作指引》等工作，出席董事会和股东大会，勤勉尽责地履行职务和义务，同时积极参加相关培训，

熟悉相关法律法规。

4、监事与监事会

公司监事会设监事 3 名，其中职工代表监事 1 名，监事会的人数及人员构成符合法律、法规的要求。各位监事能够按照《监事会议事规则》的要求，认真履行自己的职责，对公司的重大交易、关联交易、财务状况以及董事、高级管理人员履行职责的合法合规性进行监督。

5、关于绩效评价和激励约束机制

公司董事会下设的提名委员会、薪酬与考核委员会负责对公司的董事、监事、高级管理人员进行绩效考核，公司已建立企业绩效评价激励体系，经营者的收入与企业经营业绩挂钩，高级管理人员的聘任公开、透明，符合法律、法规的规定。

6、关于信息披露与透明度

公司严格按照有关法律法规以及《公司章程》、《公司信息披露管理办法》等的要求，真实、准确、及时、公平、完整地披露有关信息，指定公司董事会秘书负责信息披露工作，协调公司与投资者的关系，接待股东来访，回答投资者咨询，向投资者提供公司已披露的资料；并指定《证券时报》和巨潮网（www.cninfo.com.cn）为公司信息披露的指定报纸和网站，确保公司所有股东能够以平等的机会获得信息。

7、利益相关者

公司能够充分尊重和维护相关利益者的合法权益，实现股东、员工、社会等各方利益的协调平衡，共同推动公司持续、健康的发展。

本次交易完成后，公司将继续按照上述要求，不断完善公司治理机制，促进公司持续稳定发展。

（二）本次交易完成后上市公司的独立性

公司自成立以来严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，在业务、资产、人员、机构和财务等方面与公司股东

相互独立，拥有独立完整的采购、生产、销售、研发系统，具备面向市场自主经营的能力。

1、人员独立

公司的董事、监事均严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定选举，履行了合法程序；公司的人事及工资管理与股东完全分开，总经理、副总经理、董事会秘书、财务负责人等高级管理人员均未在股东单位兼职或领取薪酬；公司在员工管理、社会保障、工资报酬等方面独立于股东和其他关联方。

2、资产独立

公司拥有独立的采购、销售、研发、服务体系及配套设施，公司股东与公司的资产产权界定明确。公司拥有的土地使用权证、房屋所有权证、商标注册证及其他产权证明的取得手续完备，资产完整、权属清晰。

3、财务独立

公司设有独立的财务会计部门，配备了专门的财务人员，建立了符合有关会计制度要求、独立的会计核算体系和财务管理制度。

4、机构独立

公司健全了股东大会、董事会、监事会等法人治理机构，各组织机构依法行使各自的职权；公司建立了独立的、适应自身发展需要的组织机构，制订了完善的岗位职责和管理制度，各部门按照规定的职责独立运作。

5、业务独立

公司已经建立了符合现代企业制度要求的法人治理结构和内部组织结构，在经营管理上独立运作。公司独立对外签订合同，开展业务，形成了独立完整的业务体系，具备面向市场自主经营的能力。

本次交易完成后，公司将继续保持人员、资产、财务、机构、业务的独立性，保持公司独立于控股股东及实际控制人及其关联公司。

五、上市公司现金分红政策、近三年现金分红情况及股东分红回报计划

（一）上市公司现金分红政策

1、股利分配原则：公司实行连续、稳定的利润分配政策，公司的利润分配应重视对投资者的合理投资回报并兼顾公司的可持续发展，在考虑公司盈利情况和发展战略的实际需要的前提下，建立对投资者持续、稳定、科学的回报机制。公司董事会、监事会和股东大会对利润分配政策的决策和论证应当充分考虑独立董事、监事和公众投资者的意见。

2、利润分配形式和期间间隔：公司可采取现金、股票、现金与股票相结合或法律法规允许的其他方式分配股利，并优先采用现金分红的利润分配方式。但利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。在符合现金分红的条件下，公司原则上每年进行一次现金分红，公司也可以根据公司盈利及资金需求情况进行中期现金分红。

3、现金分红的条件和具体比例：

公司采取现金方式分配股利应同时满足如下条件：

（1）公司该年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值；

（2）无重大投资计划或重大现金支出发生。重大投资计划或重大现金支出指以下情形之一：

①公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%，且超过 5,000 万元；

②公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

（3）该年度资产负债率低于 70%。

不满足上述条件之一时，公司该年度可以不进行现金分红，但公司最近三年

以 现金方式累计分配的利润不得少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。

满足上述条件时，公司该年度应该进行现金分红，公司每年度以现金方式分配的利润应不低于当年实现的可分配利润的 10%，且公司最近三年以现金方式累计分配的利润不少于该三年实现的年均可分配利润的 30%。

在满足上述条件时，公司董事会应当综合考虑公司所处行业特点、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，并按照本章程规定的程序，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，现金分红在当期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，现金分红在当期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，现金分红在当期利润分配中所占比例最低应达到 20%；

公司应当及时行使对全资或控股子公司的股东权利，根据全资或控股子公司公司章程的规定，促成全资或控股子公司向公司进行现金分红，并确保该等分红款在公司向股东进行分红前支付给公司。公司应当采取有效措施保障公司具备现金分红能力，在公司账面货币资金小于现金分红资金需求的情况下，资金缺口由借款等方式予以解决。

4、利润分配的决策程序和机制：公司具体利润分配方案由公司董事会向公司股东大会提出，独立董事可以征集中小股东的意见，提出利润分配方案，并直接提交董事会审议。

董事会提出的利润分配方案需经三分之二以上独立董事表决通过并经半数以上 监事表决通过。董事会在利润分配方案中应说明留存的未分配利润的使用计划，独立董事应在董事会审议当年利润分配方案前就利润分配方案的合理性发表独立意见。

公司利润分配方案需提交公司股东大会审议，应当由出席股东大会的股东

（包括股东代理人）所持表决权三分之二以上表决通过。股东大会对利润分配方案进行审议前，应当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，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。

（二）近三年现金分红情况

2013年5月14日，上市公司2012年年度股东大会审议通过了《关于2012年度利润分配及资本公积转增股本的预案》，以截至2012年12月31日上市公司总股本163,660,000股为基数，向全体股东每10股派发1元人民币现金（含税）；同时，以资本公积金向全体股东每10股转增12股。

2014年5月15日，上市公司2013年年度股东大会审议通过了《关于2013年度利润分配及资本公积转增股本的预案》，以截至2014年4月23日上市公司总股本771,636,261股为基数，向全体股东每10股派发0.56元人民币现金（含税）；同时，以资本公积金向全体股东每10股转增6股。

2015年4月15日，上市公司2014年年度股东大会审议通过了《关于2014年度利润分配及资本公积转增股本的预案》，以截至2014年12月31日上市公司总股本1,297,608,394股为基数，向全体股东每10股派发0.29元人民币现金（含税）；同时，以资本公积金向全体股东每10股转增9股。

（三）股东分红回报计划

上市公司根据证监会《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》（证监发[2012]37号）、《上市公司监管指引第3号-上市公司现金分红》（证监会公告[2013]43号）等相关规定，为不断完善公司持续、稳定的利润分配政策、分红决策和监督机制，积极回报投资者，结合公司实际情况，于2014年7月23日经公司2014年第六次临时股东大会审议通过，制定了《北京掌趣科技股份有限公司未来三年股东分红回报规划（2014-2016）》。经2015年1月修订后，《北京掌趣科技股份有限公司未来三年股东分红回报规划（2014-2016）》主要内容如下：

1、利润分配的形式和期间间隔

公司可采取现金、股票、现金与股票相结合或法律法规允许的其他方式分配股利，并优先采用现金分红的利润分配方式。但利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。在符合现金分红的条件下，公司原则上每年进行一次现金分红，公司也可以根据公司盈利及资金需求情况进行中期现金分红。

2、利润分配的条件和具体比例

公司在年度实现的可分配利润（即公司弥补亏损、提取公积金后所余的税后利润）为正值，且无重大投资计划或重大现金支出及该年度资产负债率低于 70% 时，公司该年度应该进行现金分红，每年以现金方式分配的利润不少于当年度实现的可分配利润的 10%，且公司最近三年以现金方式累计分配的利润不少于该三年实现的年均可分配利润的 30%。每年度具体分配方式和比例由董事会综合考虑公司发展阶段、盈利水平和经营发展计划等因素提出，并提交股东大会审议。

公司在经营情况良好且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利益时，在保证最低现金分红比例和公司股本规模合理的前提下，为保持股本扩张与业绩增长相适应，可采取股票股利方式分配利润。

3、利润分配的决策程序和机制

公司具体利润分配方案由公司董事会向公司股东大会提出，独立董事可以征集中小股东的意见，提出利润分配方案，并直接提交董事会审议。

董事会提出的利润分配方案需经三分之二以上独立董事表决通过并经半数以上监事表决通过。董事会在利润分配方案中应说明留存的未分配利润的使用计划，独立董事应在董事会审议当年利润分配方案前就利润分配方案的合理性发表独立意见。

公司利润分配方案需提交公司股东大会审议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权三分之二以上表决通过。股东大会对利润分配方案进行审议前，应当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，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。

4、利润分配政策的调整

公司调整利润分配政策，应由公司董事会根据实际情况提出利润分配政策调整议案，利润分配政策调整议案需经三分之二以上独立董事表决通过并经半数以上监事表决通过。董事会需在股东大会提案中详细论证和说明原因，独立董事、监事会应当对利润分配政策调整方案发表意见。

公司利润分配政策调整方案需提交公司股东大会审议，应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权三分之二以上表决通过。

六、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况

根据《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字[2007]128号）等法律法规的要求，就本公司股票停牌前6个月内及公司股票复牌至报告书（草案）公告期间（即2014年1月14日至2015年8月10日）上市公司、交易对方、标的公司及其各自董事、监事、高级管理人员，相关专业机构及其他知悉本次交易的法人和自然人，以及上述相关人员的直系亲属（指配偶、父母、年满18周岁的成年子女，以下合称“自查范围内人员”）是否存在买卖本公司股票行为进行了自查。

根据各方的自查报告及中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司出具的查询记录，在自查期间，晶合思动董事曹曦的配偶卢慧、晶合思动董事曹曦之配偶父亲卢石文、中介机构金杜律师事务所律师马天宁的父亲马元、晶合思动股东兼监事于超、晶合思动董事张震之母郑莉华、上市公司股东华谊兄弟传媒股份有限公司、天马时空股东邱祖光之子女的配偶李炜、天马时空财务总监黄华、晶合思动董事张震之配偶的父亲宋方洲、晶合思动董事张震之配偶的母亲刘绍兰、掌趣科技股东兼公司董事叶颖涛、掌趣科技董事兼高级副总经理邓攀、掌趣科技证券部员工贾唐丽、掌趣科技股东天津金渊投资管理合伙企业（有限合伙）、掌趣科技董事宋海波、掌趣科技独立董事楼珊珊子女的配偶蔡凌豪、掌趣科技全资子公司玩蟹科技的董事兼总经理叶凯、掌趣科技全资子公司玩蟹科技的董事兼总经理胡磊万城、掌趣科技全资子公司动网先锋董事李锐、掌趣科技全资子公司动网副总裁及首席产品官陈嘉庆之兄陈佳奖存在买卖上市公司股票的行为，除此之外其他自查

主体在自查期间均不存在买卖上市公司股票的情形。自查期间内上述自查主体交易上市公司股票的具体情况如下：

所属公司	姓名	关联关系	买卖掌趣科技股票情况
晶合思动	卢慧	晶合思动董事曹曦配偶	2014年1月，共买入10,800股
			2014年5月，共买入12,600股，共卖出18,100股
			2014年7月，共卖出20,160股
晶合思动	卢石文	晶合思动董事曹曦之配偶父亲	2014年2月，共买入800股，共卖出800股
晶合思动	于超	晶合思动股东、监事	2014年1月，共卖出800股
晶合思动	郑莉华	晶合思动董事张震之母	2015年5月，共买入1,000股，共卖出1,000股
			2014年6月，共买入2,000股，共卖出2,000股
晶合思动	宋方洲	晶合思动董事张震之配偶的父亲	2015年2月，共买入700股，共卖出700股
			2015年3月，共买入1,100股，共卖出1,100股
			2015年4月，共买入500股
			2015年5月，共买入500股，共卖出1,000股
晶合思动	刘绍兰	晶合思动董事张震之配偶的母亲	2015年5月，共买入800股，共卖出400股
			2015年6月，共买入700股
			2015年7月，共卖出1280股
掌趣科技	金渊投资	持股5%以上股东	2015年5月，共卖出40,816,669股
			2015年6月，共卖出28,992,000股
掌趣科技	华谊兄弟	持股5%以上股东	2014年1月，共卖出15,400,000股
			2015年3月，共卖出8,300,000股
掌趣科技	叶颖涛	持股5%以上股东、董事（已于2015年7月23日辞去董事职务）	2015年5月，共卖出12,500,000股
掌趣科技	邓攀	董事兼高级副总经理	2015年3月，共卖出9,202,090股
掌趣科技	宋海波	董事	2015年3月，共卖出10,078,540股
掌趣科技	蔡凌豪	独立董事楼珊	2015年6月，共买入3,000股，共卖出3,000股

		珊子女的配偶	
掌趣科技	贾唐丽	公司员工	2015 年 6 月，因股权激励行权共认购 17,000 股，共卖出 3,600 股
掌趣科技	叶凯	全资子公司玩蟹科技的董事兼总经理	2015 年 5 月，共卖出 9,878,131 股
			2015 年 6 月，共卖出 900,000 股
掌趣科技	胡磊万城	全资子公司玩蟹科技的董事	2015 年 5 月，共卖出 6,777,302 股
			2015 年 6 月，共卖出 1,066,400 股
掌趣科技	李锐	全资子公司动网先锋的董事	2015 年 3 月，共卖出 2,620,422 股
			2015 年 4 月，共卖出 3,268,590 股
			2015 年 5 月，共卖出 400,000 股
掌趣科技	陈佳奖	动网先锋副总裁兼 CPO 陈嘉庆之兄	2015 年 7 月，共买入 1,000 股，共卖出 1,000 股
天马时空	李炜	股东邱祖光之子女的配偶	2015 年 5 月，共买入 6,500 股
			2015 年 7 月，共买入 2,100 股
天马时空	黄华	财务总监	2015 年 7 月，共买入 100 股，共卖出 200 股
金杜	马元	金杜经办律师马天宁之父	2014 年 1 月，共买入 1,000 股，共卖出 1,000 股
			2014 年 5 月，共买入 4,000 股，共卖出 3,990 股
			2014 年 6 月，共买入 5,000 股，共卖出 5,000 股
掌趣科技	叶颖涛 ¹	持股 5%以上股东、实际控制人、董事（且已于 2015 年 7 月 23 日辞去董事职务）	2015 年 7 月 16 日，通过认购“华富 16 号资产管理计划”增持 826,300 股
			2015 年 7 月 22 日，通过认购“华富 16 号资产管理计划”增持 633,772 股
			2015 年 7 月 27 日，通过认购“华富 16 号资产管理计划”增持 350,000 股
掌趣科技	邓攀 ²	董事兼高级副总经理	2015 年 7 月 21 日，通过认购“300315 增持 1 号-建设银行定向资产管理计划”增持 1,958,400 股
掌趣科技	宋海波 ³	董事	2015 年 8 月 5 日，通过认购“华泰基石 53 号定向资产管理计划”增持 795,500 股

注 1、2、3：经掌趣科技 2015 年 7 月 14 日发布《关于公司部分董事、监事和高级管理人员增持股份计划的公告》、叶颖涛个人说明、以及 2015 年 7 月 23 日发布《关于公司部分董事、监事和高级管理人员增持股份计划的公告》并经掌趣科技确认，该等增持为执行中国证监会《关于上市公司大股东及董事、监事、高级管理人员增持本公司股票相关事项的通知》[2015]51 号文件要求而进行。

1、卢慧

卢慧已出具以下说明：其买卖掌趣科技股票时，并不知晓本次交易的相关事项。该等买卖行为系基于自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断而作出，不存在利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。卢慧承诺：在掌趣科技本次交易实施完毕前，不再进行掌趣科技股票买卖。

2、卢石文

卢石文已出具以下说明：其买卖掌趣科技股票时，并不知晓本次交易的相关事项。该等买卖行为系基于自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断而作出，不存在利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。卢石文承诺：在掌趣科技本次交易实施完毕前，不再进行掌趣科技股票买卖。

3、马元

马元已出具以下说明：其买卖掌趣科技股票时，并不知晓本次交易的相关事项。其常年进行股票买卖，目前持有 20 多支股票，尤其比较关注中小板、创业板走势较好的股票。本次在掌趣科技股票停牌前买卖掌趣科技股票，完全基于自身对掌趣科技股价走势的独立判断，从未获知任何关于本次交易或掌趣科技即将停牌的消息，没有利用内幕信息进行掌趣科技股票交易的情形。马元承诺：在掌趣科技本次交易实施完毕前，不再进行掌趣科技股票买卖。

马天宁已出具以下说明：在马元 2014 年 1 月 15 日至 2014 年 6 月 18 日买卖掌趣科技股票时，未参与掌趣科技有关本次交易的谈判或决策，也不知晓本次交易的任何事项。上述买入行为系马元基于其对掌趣科技股价走势的独立判断，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。

4、于超

于超已出具以下说明，其卖出掌趣科技股票时，并不知晓本次交易的相关事项。该等卖出行为系基于自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断而作出，不存在利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。于超承诺：在掌趣科技本次交易实施完毕前，不再进行掌趣科技股票买卖。

5、郑莉华

郑莉华已出具以下说明，其买卖掌趣科技股票时，并不知晓本次交易的相关事项。该等买卖行为系基于自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断而作出，不存在利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。郑莉华承诺：在掌趣科技本次交易实施完毕前，不再进行掌趣科技股票买卖。

6、华谊兄弟传媒股份有限公司

华谊兄弟传媒股份有限公司已出具以下说明：该等卖出行为系基于本公司自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本公司的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形，也不违反《上市公司解除限售存量股份转让指导意见》等有关规定。前述卖出行为符合中国证监会、深交所等有关规定且本公司已根据有关信息披露的规定将该等卖出行为在指定网站进行了公告。

7、李炜

李炜已出具以下说明：该等买入、卖出行为系基于自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。其承诺在掌趣科技本次发行股份及支付现金方式购买标的资产交易实施完毕或终止前，不再进行掌趣科技股票买卖。

邱祖光已出具以下说明：在李炜上述买卖掌趣科技股票时，未参与掌趣科技有关本次交易的谈判和决策。上述买入、卖出行为系基于李炜自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。

8、黄华

黄华已出具以下说明：该等买入、卖出行为系因爱人操作本人股票账户，在不知情的情况下基于她自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及她自身的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。其承诺在掌趣科技本次发行股份及支付现金方式购买标的资产交易实施完毕或终止前，本人股票账户不再进行掌趣科技股票买卖。

9、宋方洲

宋方洲已出具说明，其作为晶合思动（北京）科技有限公司董事张震之配偶的父亲，上述买入、卖出行为系基于自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及自身的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。宋方洲承诺在掌趣科技本次交易实施完毕前，不再进行掌趣科技股票买卖。

对于宋方洲的上述买卖行为，张震出具了以下说明：其作为晶合思动（北京）科技有限公司董事，在宋方洲上述买卖掌趣科技股票时，未参与掌趣科技有关本次交易的谈判和决策。上述买入、卖出行为系基于宋方洲自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及自身的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。

10、刘绍兰

刘绍兰已作出说明：其作为晶合思动（北京）科技有限公司董事张震之配偶的母亲，上述买入、卖出行为系基于自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及自身资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。本人承诺在掌趣科技本次交易实施完毕前，不再进行掌趣科技股票买卖。

对于刘绍兰的上述买卖行为，张震已作出下述说明：其作为晶合思动（北京）科技有限公司董事，在刘绍兰上述买卖掌趣科技股票时，未参与掌趣科技有关本次交易的谈判和决策。上述买入、卖出行为系基于刘绍兰自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及自身的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。

11、叶颖涛

叶颖涛已作出说明：该等卖出行为系基于本人自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形，也不违反《股份变动规则》等有关规定。其已将上述卖出行为通过掌趣科技董事会向深交所申报，并在指定网站进行公

告。

12、邓攀

邓攀已作出说明：该等卖出行为系基于本人自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形，也不违反《股份变动规则》等有关规定。其已将上述卖出行为通过掌趣科技董事会向深交所申报，并在指定网站进行公告。

13、贾唐丽

贾唐丽已出具以下说明：该等卖出行为系基于本人自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。

14、天津金渊投资管理合伙企业（有限合伙）

天津金渊投资管理合伙企业（有限合伙）（以下简称“天津金渊”）已出具以下说明：该等卖出行为系基于本合伙企业自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本合伙企业的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形，也不违反《上市公司解除限售存量股份转让指导意见》等有关规定。前述卖出行为符合中国证监会、深交所等有关规定且掌趣科技及本合伙企业已就该等卖出行为根据有关信息披露的规定在指定网站进行了公告。

15、宋海波

宋海波已作出说明：该等卖出行为系基于本人自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形，也不违反《股份变动规则》等有关规定。其已将上述卖出行为通过掌趣科技董事会向深交所申报，并在指定网站进行公告。

16、蔡凌豪

蔡凌豪已作出说明：上述买入、卖出行为系基于本人自身对掌趣科技已公开

披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，不存在利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。其承诺在掌趣科技本次发行股份及支付现金方式购买标的资产交易实施完毕或终止，不再进行掌趣科技股票买卖。

楼珊珊已出具以下说明：在蔡凌豪上述买卖掌趣科技股票时，未参与掌趣科技有关本次交易的谈判和决策。上述买入、卖出行为系基于蔡凌豪自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。

17、叶凯

叶凯已出具以下说明：该等卖出行为系基于本人自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。其承诺在掌趣科技本次发行股份及支付现金方式购买标的资产交易实施完毕或终止前，不再进行掌趣科技股票买卖。

18、胡磊万城

胡磊万城已出具以下说明：该等卖出行为系基于本人自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。其承诺在掌趣科技本次发行股份及支付现金方式购买标的资产交易实施完毕或终止前，不再进行掌趣科技股票买卖。

19、李锐

李锐已出具以下说明：该等卖出行为系基于本人自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。其承诺在掌趣科技本次发行股份及支付现金方式购买标的资产交易实施完毕或终止前，不再进行掌趣科技股票买卖。

20、陈佳奖

陈佳奖已出具以下说明：该等买入、卖出行为系基于自身对掌趣科技已公开

披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。其已承诺在掌趣科技本次发行股份及支付现金方式购买标的资产交易实施完毕或终止前，不再进行掌趣科技股票买卖。

陈嘉庆已出具以下说明：在陈佳奖上述买卖掌趣科技股票时，未参与掌趣科技有关本次交易的谈判和决策。上述买入、卖出行为系基于陈佳奖自身对掌趣科技已公开披露信息的分析、对掌趣科技股价走势的判断以及本人的资金需求而作出，没有利用内幕交易进行掌趣科技股票交易的情形。

本次交易法律顾问金杜律所对上述买卖股票的情况进行了核查，认为：“如上述相关公司及人员确认的情况属实，相关承诺得以执行，则该等人员买卖掌趣科技股票的行为应不会对本次交易构成法律障碍。”

此外，根据登记结算公司的查询记录以及交易对方及其控股股东出具的自查报告，交易对方及其控股股东不存在泄露本次重大资产重组内幕信息以及利用本次重大资产重组信息进行内幕交易的情形。本次重组相关主体不存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形。

七、上市公司本次交易披露前股票价格波动情况的说明

按照中国证监会《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字[2007]128号）等法律法规的要求，掌趣科技对股票停牌前股价波动的情况进行了自查，结果如下：

本公司于2014年7月14日起开始重大事项停牌，并于2014年9月11日起开始重大重组停牌。本次停牌前一交易日（2014年7月11日）收盘价格为15.83元/股，停牌前第21个交易日（2014年6月16日）收盘价为18.95元/股，本次交易事项公告停牌前20个交易日内（即2014年6月16日至2014年7月11日期间）掌趣科技股票收盘价格累计跌幅16.46%，同期创业板综合指数累计涨幅1.23%，证监会软件信息技术行业指数（WIND资讯）累计跌幅0.71%。

根据《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字

[2007]128 号) 第五条的规定, 剔除大盘因素和同行业板块因素影响, 即剔除创业板综合指数和证监会软件信息技术服务行业指数 (WIND 资讯) 因素影响后, 掌趣科技股价在本次交易停牌前 20 个交易日内累计涨跌幅未超过 20%, 未构成异常波动情况。

八、对股东权益保护的安排

(一) 确保本次交易定价公平、公允

对于本次交易, 上市公司及交易对方已聘请具有证券期货业务资质的会计师事务所和资产评估机构对交易资产进行审计和评估, 以确保交易资产的定价公允、公平、合理。上市公司独立董事将对本次交易资产评估定价的公允性发表独立意见。上市公司所聘请的独立财务顾问和律师将对本次交易的实施过程、资产过户事宜和相关后续事项的合规性及风险进行核查, 发表明确的意见。

(二) 严格履行上市公司信息披露义务

本公司及相关信息披露义务人将严格按照《证券法》、《上市公司信息披露管理办法》、《重组管理办法》等相关规定, 切实履行信息披露义务, 公平地向所有投资者披露可能对上市公司股票交易价格产生较大影响的重大事件。

(三) 股份锁定安排

1、发行股份及支付现金购买资产所涉发行股份的锁定期

(1) 收购天马时空 80% 股权

交易对方刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资承诺:

其在本次发行中认购取得的对价股份, 自发行结束日起 12 个月内不得转让; 但是, 若截至其取得本次发行的股份时, 其用于认购股份的资产持续拥有权益的时间不足 12 个月, 则相应取得的对价股份, 自发行结束日起 36 个月内不得转让。

为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性, 在上述 12 个月法定锁定期届满后, 其各自所持的对价股份应按如下比例分期解锁:

交易对方	本次交易中认购的对价股份数（股）	第一期可解锁股份比（%）	第二期可解锁股份比（%）	第三期可解锁股份比（%）
刘惠城	75,114,417	35	35	30
李少明	3,379,284	35	35	30
杜海	3,379,284	35	35	30
邱祖光	46,904,255	35	35	30
天马合力	9,363,787	35	35	30
金星投资	20,810,499	35	35	30
合计	158,951,526	35	35	30

上述各期可解锁股份的具体可解锁时间如下：

第一期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、且标的资产 2015 年《专项审核报告》披露后解禁；

第二期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、标的资产 2016 年《专项审核报告》披露后解禁；

第三期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月、标的资产 2017 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2017 年年度报告公告后解禁。

如交易对方刘惠城、邱祖光、杜海、李少明、天马合力、金星投资认购的全部或部分对价股份适用 36 个月的法定锁定期，则该等股份于该锁定期届满、且标的资产 2017 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2017 年年度报告公告后一次性解禁。

（2）收购上游信息 30%股权

交易对方刘智君承诺：

对本次交易项下取得的对价股份自发行结束日起 12 个月内不进行转让。

在此基础上，为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性，就其在本次交易所获锁定期为 12 个月的对价股份，其应按第一期 90%、第二期 10%的节奏解禁。

第一期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月且标的资产 2015 年《专

项审核报告》披露后解禁；

第二期解锁：应于本次对价股份发行结束满 12 个月且标的资产 2016 年《专项审核报告》及《减值测试报告》披露、且上市公司 2016 年年度报告公告后解禁。

同时，本次交易标的中接受股份对价的交易对方承诺，如其成为上市公司的董事、监事及高级管理人员，则需根据中国证监会及深交所的相关法律规定执行作为董事、监事、高级管理人员需要进一步履行的限售承诺。本次交易实施完成后，接受股份对价的交易对方，由于上市公司送红股、转增股本等原因增持的上市公司股份，亦应遵守上述股份锁定约定。

2、募集配套资金发行股份的锁定期

根据中国证监会《创业板上市公司证券发行管理暂行办法》的相应规定，配套募集资金认购方锁定期安排如下：

（1）最终发行价格不低于发行期首日前一个交易日公司股票均价的，本次发行股份募集配套资金之新增股份，自发行结束之日起可上市交易；

（2）最终发行价格低于发行期首日前二十个交易日公司股票均价但不低于百分之九十，或者发行价格低于发行期首日前一个交易日公司股票均价但不低于百分之九十的，本次发行股份募集配套资金之新增股份，自发行结束之日起十二个月内不得上市交易。

本次配套募集资金发行结束后，由于公司送红股、转增股本等原因增加的公司股份，亦应遵守上述约定。

（四）业绩承诺和补偿

本次交易，标的资产的售股股东对标的资产的相关盈利情况进行了承诺。

1、天马时空业绩承诺和补偿

（1）业绩承诺情况

刘惠城、邱祖光、李少明、杜海、天马合力、金星投资作为天马时空业绩补

偿义务人，承诺天马时空 2015 年、2016 年、2017 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 2.11 亿元、2.59 亿元、3.30 亿元。

（2）承诺期内实际利润的确定

各方同意，天马时空于承诺期内实际实现的净利润按照如下原则计算：

1) 天马时空的财务报表编制应符合《企业会计准则》及其他法律、法规的规定并与上市公司会计政策及会计估计保持一致；

2) 除非法律法规规定或上市公司在法律允许的范围内改变会计政策、会计估计，否则，承诺期内，未经目标公司董事会批准，不得改变天马时空的会计政策、会计估计；

3) 净利润指合并报表中扣除非经常性损益后归属于天马时空母公司股东的净利润；

4) 在符合第 1) 条约定的前提下，以下费用可不计算为天马时空的费用：与本次交易有关的、上市公司支付的费用和成本，包括律师费、审计费、评估费、财务顾问费用等；由于会计上确认企业合并而导致的相关的折旧、摊销和减值。

（3）利润未达到承诺利润数的补偿

如天马时空在承诺期内未能实现承诺净利润，则上市公司应在承诺期内各年度《专项审核报告》公开披露后 10 个工作日内，依据本协议约定的有关公式计算并确定补偿义务人当期需补偿的现金金额及股份数量，并向补偿义务人发出书面通知，要求其按照协议约定的有关共识履行补偿义务。当期期末应补偿金额按照如下方式计算：

当期期末应补偿金额=（截至当期期末累积承诺净利润数-截至当期期末累积实现净利润数）÷补偿期限内各年的承诺净利润数总和×267,760 万元-当期已补偿金额

天马时空补偿义务人当年度需向上市公司承担补偿义务的，则其应先以其各自在本次交易中尚未获付的对价现金补偿，不足部分以其各自因本次交易取得、

但尚未出售的对价股份进行补偿，仍不足的部分由其以自有现金补偿。具体补偿方式如下：

1) 以上市公司尚未向补偿义务人支付的现金对价，按照本协议签署日其各自持有的目标公司出资额占其合计持有的目标公司出资额的比例冲抵；

2) 补偿义务人中每一方各自所获对价现金未支付部分不足补偿的，由其以本次交易取得的、尚未出售的对价股份进行补偿。具体如下：

①当年应补偿股份数量的计算公式为：当年应补偿股份数量=（当期应补偿金额-当期已补偿现金金额）/对价股份的发行价格，其中每一方的当期应补偿金额由当期期末应补偿金额按照本协议签署日其各自持有的天马时空出资额占补偿义务人各方合计持有的天马时空出资额的比例计算得出。

②上市公司在承诺期内实施转增或股票股利分配的，则补偿股份数量相应调整为：补偿股份数量（调整后）=当年应补偿股份数×（1+转增或送股比例）

③上市公司就补偿股份数已分配的现金股利应作相应返还，计算公式为：返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应补偿股份数量。

④在按上述方式计算得出并确定补偿义务人中每一方当年需补偿的股份数量后，上市公司将以总价人民币 1 元的价格，在 30 日内进行定向回购并予以注销。

3) 按照以上方式计算出的补偿金额仍不足以补偿的，差额部分由补偿义务人中每一方以自有或自筹现金或上市公司认可的其他方式向上市公司全额补偿。

4) 无论如何，现金补偿与股份补偿总计不应超过 267,760 万元。在各年计算的应补偿金额少于或等于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的金额不冲回。

（4）减值测试及补偿

在承诺期届满后三个月内，上市公司应聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求，对标的资产出具《减值测试报告》。除非法律有强制性规定，否则《减值测试报告》采取的估值方法应与《评估报告》保持一致。如：标的资产期末减值额>已补偿现金+已补偿股份总数×对价股份的发

行价格，则补偿义务人应按照本协议签署日其各自持有的目标公司出资额占其合计持有的目标公司出资额的比例，对上市公司另行补偿。

补偿时，先以本次交易项下补偿义务人各自尚未用于补偿的对价现金进行补偿，不足部分以其本次交易取得的、尚未出售的对价股份进行补偿，仍不足的部分以其自有或自筹现金或上市公司认可的其他方式向上市公司全额补偿。

因标的资产减值应补偿金额的计算公式为：应补偿的金额=期末减值额-在承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付的补偿额。无论如何，标的资产减值补偿与盈利承诺补偿合计不应超过 267,760 万元。

2、上游信息业绩承诺和补偿

（1）利润承诺情况

刘智君承诺上游信息 2015 年、2016 年实现的净利润（合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润）分别不低于 1.1 亿元、1.34 亿元。

（2）承诺期内实际利润的确定

交易双方同意，上游信息于承诺期内实际实现的净利润按照如下原则计算：

1) 上游信息的财务报表编制应符合《企业会计准则》及其他法律、法规的规定并与上市公司会计政策及会计估计保持一致；

2) 除非法律法规规定或上市公司在法律允许的范围内改变会计政策、会计估计，否则，承诺期内，未经目标公司董事会批准，不得改变上游信息的会计政策、会计估计；

3) 净利润指合并报表中扣除非经常性损益后归属于上游信息母公司股东的净利润；

4) 在符合第 1) 条约定的前提下，以下费用可不计算为上游信息的费用：与本次交易有关的、上市公司支付的费用和成本，包括律师费、审计费、评估费、财务顾问费用等；由于会计上确认企业合并而导致的相关的折旧、摊销和减值。

（3）利润未达到承诺利润数的补偿

如上游信息在承诺期内未能实现承诺净利润，则上市公司应在承诺期内各年度《专项审核报告》公开披露后 10 个工作日内，计算并确定刘智君当期需补偿的股份数量，并向其发出书面通知，要求履行股份补偿义务：

当年应补偿股份数的计算公式为：

当年应补偿的股份数=[（截至当期期末累积承诺净利润-截至当期期末累积实际净利润）/补偿期限内承诺净利润总和]×本次交易总价×50%/本次交易的发行股份价格-已补偿股份数

上市公司在承诺期内实施转增或股票股利分配的，则补偿股份数相应调整为：补偿股份数（调整后）=当年应补偿股份数×（1+转增或送股比例）

上市公司就补偿股份数已分配的现金股利应作相应返还，计算公式为：返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应补偿股份数

补偿股份数量不超过刘智君认购股份的总量的 50%。在逐年补偿的情况下，在各年计算的补偿股份数量小于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的股份不冲回。

在按上述方式计算得出并确定刘智君当年需补偿的股份数量后，上市公司将以总价人民币 1 元的价格，在 30 日内进行定向回购并予以注销。

若刘智君按照上述约定以股份回购方式不足以补偿上述承诺净利润与实际净利润的全部差额（即：刘智君因股份解锁后售出，或需补充差额较大等原因，导致需回购股份数>刘智君所持有的上市公司股份数），刘智君应在接到上市公司通知后 10 日内按以现金方式补足差额部分。计算公式如下：

当年补偿的现金数=[（截至当期期末累积承诺净利润-截至当期期末累积实际净利润）/补偿期限内承诺净利润总和]×本次交易总价×50%-(已补偿股份数量×本次发行股份价格)-已补偿现金数

本次协议中的盈利补偿约定，独立于刘智君前次购买目标公司 70%股权时双方达成的盈利补偿约定。如果刘智君没有完成 2015 年或 2016 年的业绩承诺，刘智君应当按照两次的约定分别向上市公司进行补偿。

（4）减值测试及补偿

在承诺期届满后三个月内，上市公司应聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求，对标的资产出具《减值测试报告》。除非法律有强制性规定，否则《减值测试报告》采取的估值方法应与《评估报告》保持一致。如：标的资产期末减值额>已补偿股份总数×对价股份的发行价格+已补偿现金，则刘智君应对上市公司另行补偿。补偿时，先以刘智君所持有的上市公司股份进行补偿，不足的部分由其以自有或自筹现金补偿。因标的资产减值应补偿金额的计算公式为：应补偿的金额=期末减值额-在承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付的补偿额。无论如何，标的资产减值补偿与盈利承诺补偿合计不应超过标的资产的交易总价的 50%。

（五）提供网络投票平台

在审议本次交易的股东大会上，本公司严格按照《关于加强社会公众股股东权益保护的若干规定》等有关规定，通过交易所交易系统和互联网投票系统向全体流通股股东提供网络形式的投票平台，流通股股东可以通过交易系统和互联网投票系统参加网络投票，以切实保护流通股股东的合法权益。

第十五节 独立董事及相关证券服务机构的意见

一、独立董事意见

根据《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则（2014年修订）》等有关法律、法规以及《公司章程》的有关规定，上市公司独立董事本着实事求是、认真负责的态度，基于独立判断的立场，发表独立意见如下：

1、公司对本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金（以下简称“本次交易”）方案的调整符合《公司法》、《证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》等相关法律、法规、规范性文件的规定，并及时履行了相应的法定程序。

2、《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要、公司与交易对方签订的《发行股份及支付现金购买资产协议》及《发行股份购买资产协议》，符合《公司法》、《证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》等相关法律、法规、规范性文件的规定，公司本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案具备可行性和可操作性。

3、公司本次交易不构成关联交易。公司本次董事会审议、披露本次交易方案的程序符合《公司法》、《证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》等相关法律、法规、规范性文件及《公司章程》的规定。

4、本次交易有利于提高公司资产质量和长期盈利能力，有利于增强公司的持续经营能力和核心竞争力，从根本上符合公司全体股东的利益，特别是广大中小股东的利益。

5、公司聘请的中联资产评估集团有限公司具有证券期货相关业务资格，评估机构的选聘程序合法、合规。评估机构及其经办资产评估师与公司、交易对方不存在关联关系，亦不存在现实或可预期的利益关系或冲突，具有充分的独立性。标的资产相关评估报告的评估假设前提符合有关法律法规，符合评估准则及行业

惯例的要求，符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。本次资产评估的目的是确定标的资产截至评估基准日 2015 年 5 月 31 日的市场价值，作为本次交易标的资产的定价依据。中联资产评估集团有限公司综合考虑各种影响因素，分别采用市场法和资产基础法两种方法对天马时空、上游信息股东全部权益进行整体评估，然后加以校核比较。考虑不同评估方法的适用前提和满足评估目的，本次选用市场法评估结果作为最终评估结论。本次评估工作符合法律法规、评估准则及行业规范的要求，遵循了独立、客观、公正、科学的原则，评估方法与评估目的的相关性一致。标的资产的交易价格参考评估机构的最终资产评估结果作为定价依据，经交易各方协商一致确定的，定价公允、合理，不会损害公司及股东特别是其他中小股东利益。

6、《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要的内容真实、准确、完整，该报告书已经详细披露本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金需要履行的法律程序，并充分披露了相关风险。

7、我们同意公司本次董事会就本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的总体安排，本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金尚需经公司股东大会审议批准以及中国证券监督管理委员会核准后实施。

二、独立财务顾问核查意见

本公司聘请了华泰联合证券有限责任公司作为本次交易的独立财务顾问。根据华泰联合证券出具的核查意见，独立财务顾问华泰联合证券认为：

1、本次交易符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》等法律、法规和规范性文件的规定；并按照相关法律法规的规定履行了相应的程序，进行了必要的信息披露；

2、本次交易完成后上市公司仍具备股票上市的条件；

3、本次交易完成后上市公司实际控制人未发生变更，不构成借壳上市；

4、本次交易所涉及的资产和股份定价合理，所选取的评估方法适当、评估

假设前提和重要评估参数的取值合理；

5、本次拟购买的标的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍；

6、本次交易完成后有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力，本次交易有利于上市公司的持续发展、不存在损害股东合法权益的问题；

7、本次交易完成后上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及关联方将继续保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定；公司治理机制仍旧符合相关法律法规的规定；有利于上市公司形成或者保持健全有效的法人治理结构；

8、本次交易所涉及的各项合同内容合法，在交易各方履行本次交易相关协议的情况下，不存在上市公司交付现金或发行股票后不能及时获得相应对价的情形；

9、本次交易不构成关联交易，交易对方与上市公司就相关资产实际盈利数不足利润预测数情况的补偿安排切实可行、合理；

10、本次交易前，存在交易对方对标的资产的非经营性资金占用情况，主要为上市公司对标的资产的非经营资金占用，本次交易完成后，标的公司将成为上市公司子公司，上述资金占用不会损害上市公司利益。

三、法律顾问意见

本公司聘请了北京市金杜律师事务所作为本次交易的法律顾问。根据北京市金杜律师事务所出具的法律意见书，对本次交易结论性意见如下：

1、本次交易的方案内容符合法律、法规和规范性文件的规定。

2、掌趣科技依法设立且有效存续，具有本次交易的主体资格。本次交易的交易对方，天马时空的五名自然人股东刘惠城、杜海、李少明、赵勇，上游信息的一名自然人股东刘智君，均为具有完全民事行为能力的自然人；天马时空的股东天马合力、金星投资均有效存续；前述交易对方均具有本次交易的主体资格。

3、本次交易已经履行了现阶段应当履行的批准和授权程序，尚需获得掌趣科技股东大会审议通过并经中国证监会核准后方可实施。

4、《购买资产协议》的内容不存在违反法律法规强制性规定的情形，该协议将从其约定的生效条件全部得到满足之日起生效。

5、本次交易的标的资产之一天马时空 80%股权之上不存在质押、冻结、司法查封情形，天马时空的主要财产权属清晰；本次交易的标的资产之一上游信息 30%股权的权属清晰，不存在质押、冻结、司法查封情形，上游信息的主要财产权属清晰。

6、本次交易符合《重组管理办法》、《创业板发行管理办法》等相关法律法规规定的实质性条件。

7、本次交易不构成关联交易。本次交易的相关交易对方已采取相应措施并出具承诺，保证本次交易完成后其与上市公司之间的关联交易（如有）公平、公允和合理，亦保证避免本次交易后与上市公司发生同业竞争。交易对方出具的该等措施及承诺的内容不存在违反法律法规强制性规定的情形，对作出承诺的当事人具有法律约束力。

8、上市公司已履行现阶段法定的披露和报告义务，尚需根据本次交易的进展情况，按照《重组管理办法》、《上市规则》等相关法律法规的规定持续履行相关信息披露义务。

第十六节 本次有关中介机构情况

一、独立财务顾问

华泰联合证券有限责任公司

地址：北京市西城区丰盛胡同 22 号丰铭国际大厦 A 座 6 层

法定代表人：吴晓东

电话：010-5683 9300

传真：010-5683 9400

联系人：郇和平、季久云、倪佳伟、樊欣、廖蔚铭

二、律师

北京市金杜律师事务所

地址：北京市朝阳区东三环中路 1 号环球金融中心东楼 20 层

负责人：王玲

电话：010-58785588

传真：010-58785566

联系人：马天宁、姜翼凤

三、审计机构

大华会计师事务所（特殊普通合伙）

地址：北京海淀区西四环中路十六号院 7 号楼 12 层

法定代表人：梁春

电话：010-5835 0011

传真：010-5835 0006

联系人：王忻、王鹏

四、资产评估机构

中联资产评估集团有限公司

地址：北京市西城区复兴门内大街 28 号凯晨世贸中心东座 F4 层

法定代表人：胡智

电话：010-8800 0066

传真：010-8800 0006

联系人：卢青、孟宪宇、田祥雨、孟鸿鹄

第十七节 董事及有关中介机构声明

一、董事声明

本公司全体董事承诺保证本《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金申请文件内容真实、准确、完整，不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承诺对所提供资料的合法性、真实性和完整性承担个别和连带的法律责任。

（本页无正文，为全体董事关于《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》的声明之盖章页）

全体董事签字：

姚文彬

邓 攀

胡 斌

何 佳

宋海波

黄迎春

楼珊珊

李仁玉

雷家骅

北京掌趣科技股份有限公司董事会

年 月 日

二、独立财务顾问声明

本公司及本公司经办人员同意《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要引用本公司出具的独立财务顾问报告的内容，且所引用内容已经本公司及本公司经办人员审阅，确认《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要不致因引用前述内容而出现虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性及完整性承担相应的法律责任。

法定代表人或授权代表人签名：吴晓东 _____

财务顾问主办人：郜和平 _____

季久云 _____

项目协办人：樊欣 _____

倪佳伟 _____

华泰联合证券有限责任公司

年 月 日

三、律师声明

本所及本所经办律师同意《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要引用本所出具的法律意见书的内容，且所引用内容已经本所及本所经办律师审阅，确认《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要不致因引用前述内容而出现虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性及完整性承担相应的法律责任。

法定代表人或授权代表人签名：王 玲 _____

经办律师：马天宁 _____

姜翼凤 _____

北京市金杜律师事务所

年 月 日

四、审计机构声明

大华特字[2015]004684 号

本所及本所经办注册会计师同意《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要引用本所出具的大华核字[2015]003219 号审阅报告、大华审字[2015]005914 号审计报告、大华审字[2015]005915 号审计报告及大华审字[2015]004101 号审计报告的财务数据，且所引用财务数据已经本所及本所经办注册会计师审阅，确认《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要不致因引用前述内容而出现虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性及完整性承担相应的法律责任。

法定代表人或授权代表人签名：梁 春 _____

经办注册会计师：王 忻 _____

王 鹏 _____

大华会计师事务所（特殊普通合伙）

年 月 日

五、评估机构声明

本公司及本公司经办注册资产评估师同意《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要引用本公司出具的评估数据，且所引用评估数据已经本公司及本公司经办注册资产评估师审阅，确认《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》及其摘要不致因引用前述内容而出现虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其真实性、准确性及完整性承担相应的法律责任。

法定代表人或授权代表人签名：胡 智 _____

经办注册资产评估师：卢 青 _____

孟宪宇 _____

中联资产评估集团有限公司

年 月 日

第十八节 备查文件

- 1 北京掌趣科技股份有限公司第二届董事会第三十八次会议决议
- 2 北京掌趣科技股份有限公司独立董事关于发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的独立意见
- 3 北京掌趣科技股份有限公司独立董事关于发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的事前认可意见
- 4 北京掌趣科技股份有限公司 2015 年第三次临时股东大会会议决议
- 5 北京掌趣科技股份有限公司关于<中国证监会行政许可项目审查一次反馈意见通知书>[152675]号之反馈意见答复
- 6 北京掌趣科技股份有限公司关于中国证监会并购重组委 2015 年第 95 次会议之审核意见答复
- 7 大华会计师事务所对天马时空出具的大华审字[2015]005915 号《审计报告》
- 8 大华会计师事务所对上游信息出具的大华审字[2015]005914 号《审计报告》
- 9 大华会计师事务所对上市公司出具的大华核字[2015]003219 号《备考财务报表的审阅报告》
- 10 大华会计师事务所出具的《北京掌趣科技股份有限公司》发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金有关事项的专项说明
- 11 中联资产评估集团有限公司对天马时空出具的中联评报字[2015]第 931 号《资产评估报告》
- 12 中联资产评估集团有限公司对上游信息出具的中联评报字[2015]第 932 号《资产评估报告》
- 13 中联资产评估集团有限公司关于《中国证监会行政许可项目审查一次反馈意见通知书》第 152675 号反馈意见资产评估相关问题的答复
- 14 中联资产评估集团有限公司关于中国证券监督管理委员会上市公司并购重组审核委员会 2015 年第 95 次会议对北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案审核意见资产评估相关问题的答复
- 15 北京掌趣科技股份有限公司与刘惠城等 7 名天马时空股东签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》

- 16 北京掌趣科技股份有限公司与上游信息股东刘智君签署的《发行股份购买资产协议》
- 17 华泰联合证券有限责任公司出具的《独立财务顾问报告》
- 18 华泰联合证券有限责任公司出具的《补充独立财务顾问报告》
- 19 华泰联合证券有限责任公司出具的《补充独立财务顾问报告（二）》
- 20 北京市金杜律师事务所出具的《法律意见书》
- 21 北京市金杜律师事务所出具的《补充法律意见书》
- 22 交易对方出具的相关承诺文件

此页无正文，为《北京掌趣科技股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》签章页

北京掌趣科技股份有限公司

年 月 日