

创业板投资风险

本次股票发行后拟在创业板市场上市，该市场具有较高的投资风险。创业板公司具有业绩不稳定、经营风险高、退市风险大等特点，投资者面临较大的市场风险。投资者应充分了解创业板市场的投资风险及本公司所披露的风险因素，审慎作出投资决定。

深圳市盛讯达科技股份有限公司

(深圳市福田区深南大道 7888 号东海国际中心一期 A 栋 11 层 01B)



首次公开发行股票并在创业板上市 招股意向书

保荐机构:

主承销商:



广州市天河区天河北路 183-187 号大都会广场 43 楼 (4301-4316 房)

发行人声明

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股意向书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

发行人及全体董事、监事、高级管理人员、发行人的控股股东、实际控制人以及保荐人、承销的证券公司承诺因发行人招股意向书及其他信息披露资料有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券发行和交易中遭受损失的，将依法赔偿投资者损失。

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

证券服务机构承诺因其为发行人本次公开发行制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给他人造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证招股意向书中财务会计资料真实、完整。

中国证监会对本次发行所作的任何决定或意见，均不表明其对发行人的盈利能力、投资价值或者对投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，股票依法发行后，发行人经营与收益的变化，由发行人自行负责；投资者自主判断发行人的投资价值，自主作出投资决策，自行承担股票依法发行后因发行人经营与收益变化或者股票价格变动引致的投资风险。

发行概况

发行股票类型：	人民币普通股（A股）
发行股数：	本次公开发行股票总数不超过 2,334 万股，且不低于本次发行后公司股份总数的 25%。本次公开发行全部为新股发行，原股东不公开发售股份
每股面值：	人民币 1.00 元
每股发行价格：	【】元
预计发行日期：	2016 年 6 月 15 日
拟上市的证券交易所：	深圳证券交易所
发行后总股本：	不超过 9,334 万股
保荐人（主承销商）：	广发证券股份有限公司
招股意向书签署日期：	2016 年 5 月 3 日

重大事项提示

本重大事项提示仅对需投资者特别关注的公司风险及其他重要事项进行提醒，敬请投资者认真阅读本招股意向书“风险因素”章节的全部内容。

一、关于本次发行方案的决策程序及内容

2013年4月18日，本公司召开2013年第一次临时股东大会，通过了《关于深圳市盛讯达科技股份有限公司申请首次公开发行人民币普通股(A股)股票并在创业板上市的议案》等与本次发行有关的议案。2014年4月15日，本公司召开2014年第一次临时股东大会，通过了《关于调整公司申请首次公开发行人民币普通股(A股)股票并在创业板上市方案的议案》等与本次发行有关的议案。2016年1月4日，经公司第二届董事会第十次会议决议，本次公开发行全部为新股发行，公司原股东不公开发售股份。

经调整后，本次公开发行的股份全部为新股发行，公开发行股票总数不超过2,334万股，且不低于本次发行后公司股份总数的25%。

二、发行前股东自愿锁定股份的承诺

发行前股东自愿锁定股份承诺详见本招股意向书之“第五节 发行人基本情况”之“十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员以及本次发行保荐人及证券服务机构作出的重要承诺、履行情况以及未能履行履行承诺的约束措施”之“(一)本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺”。

三、持股5%以上股东的持股意向及减持意向

持股5%以上股东的持股意向及减持意向详见本招股意向书之“第五节 发行人基本情况”之“十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员以及本次发行保荐人及证券服务机构作出的重要承诺、履行情况以及未能履行履行承诺的约束措施”之“(二)持股5%以上股东的持股意向及减持意向”。

四、关于对招股意向书信息披露的承诺

本公司、本公司控股股东、实际控制人、董事、监事、高级管理人员及本次发行的相关中介机构承诺本招股意向书不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。具体承诺详见本招股意向书之“第五节 发行人基本情况”之“十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员以及本次发行保荐人及证券服务机构作出的重要承诺、履行情况以及未能履行履行承诺的约束

措施”之“（五）关于对招股说明书信息披露的承诺”。

五、稳定股价预案

根据中国证监会《关于进一步推进新股发行体制改革的意见》的要求，为维护公司首次公开发行人民币普通股股票并在创业板上市后股票价格的稳定，结合公司实际情况，特制定《首次公开发行人民币普通股股票并上市后三年内稳定股价的预案》。

（一）启动条件

公司自本次发行并上市之日起三年内，一旦出现连续 20 个交易日公司股票收盘价均低于公司上一个会计年度末经审计的每股净资产情形时（每股净资产=合并财务报表中归属于母公司所有者权益合计数÷年末公司股份总数；若因除权除息等事项致使上述股票收盘价与公司上一会计年度末经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应做相应调整，下同），公司将采取如公司回购股份，公司控股股东、董事（独立董事除外）、高级管理人员增持公司股份等一项或者多项措施稳定公司股价，并保证该等股价稳定措施实施后，公司的股权分布仍符合上市条件。

（二）稳定股价具体方案的审议程序

公司应当在前述稳定股价措施的启动条件成立后 5 个交易日内召开董事会、25 个交易日内召开股东大会，审议稳定股价具体方案。相关责任方应在股东大会审议通过该等方案后的 5 个交易日内，启动稳定股价具体方案的实施。

（三）停止条件

在经股东大会审议通过的稳定股价具体方案正式公告之日起至其实施完毕之日的期间内，如在连续 5 个交易日内，公司股票收盘价均不低于公司上一个会计年度末经审计的每股净资产时，将停止实施董事会/股东大会审议通过的稳定股价具体方案。

稳定股价的具体措施详见本招股意向书之“第五节 发行人基本情况”之“十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员以及本次发行保荐人及证券服务机构作出的重要承诺、履行情况以及未能履行履行承诺的约束措施”之“（三）稳定股价的承诺”。

六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺

本次发行完成后，公司的股本和净资产规模短期内都有较大幅度的增加，但

募集资金投资项目的使用及其带来的积极影响是长期的，短期内募投项目实现的收益增长可能落后于公司股本的扩张和净资产规模的扩张。因此，本次发行在短期内存在摊薄公司每股收益及净资产收益率，即摊薄即期回报的风险。

发行人第二届董事会第十次会议和 2016 年第一次临时股东大会已就因本次发行导致公司即期每股收益和净资产收益率被摊薄的风险及填补措施形成了相关决议。公司、公司董事和高级管理人员分别对此作出相关承诺。具体情况详见本招股意向书之“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“二十、本次发行后即期回报被摊薄的风险，拟采取的措施及发行人、发行人董事和高级管理人员的相关承诺”。

本公司特别提醒投资者注意：本公司所制定的填补即期回报的措施，及发行人董事、高级管理人员所作出的相应承诺并不等于对发行人未来利润做出保证。

七、利润分配

（一）发行前滚存利润的分配

根据公司 2013 年 4 月 18 日召开的 2013 年度第一次临时股东大会决议通过的《关于深圳市盛讯达科技股份有限公司首次公开发行人民币普通股(A 股)股票前滚存利润分配方案的议案》，公司首次公开发行股票前的滚存利润由发行后登记在册的新老股东按持股比例共享。

（二）本次发行上市后的利润分配政策

公司发行后股利分配政策和股东分红回报规划等具体情况，详见本招股意向书“第九节财务会计信息与管理层分析”之“十九、股利分配政策和实际股利分配情况”。

八、关于未履行承诺的约束措施

本公司、控股股东及全体董事、高管关于未履行承诺的约束措施详见本招股意向书之“第五节 发行人基本情况”之“十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员以及本次发行保荐人及证券服务机构作出的重要承诺、履行情况以及未能履行履行承诺的约束措施”之“（七）未履行承诺的约束措施”。

九、公司特别提醒投资者注意“风险因素”中的下列风险

（一）新产品开发风险

近年来，人们生活节奏不断加快以及游戏产品的不断丰富，游戏热点切换速

度及游戏玩家兴趣转变都越来越快；硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的不断普及，以及新的手机游戏开发技术的不断推出，需要公司充分结合多项技术特征才能开发出高品质的手机游戏。因此，公司手机游戏开发必须及时掌握用户的消费心理及新兴的开发技术，不断推出新的手机游戏，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司产品，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，将会使公司在竞争中处于不利地位。

（二）市场竞争导致经营业绩下滑的风险

手机游戏目前正处于快速发展阶段，各类社会资本纷纷涌入该行业，行业内新进企业不断增多，竞争愈来愈激烈。此外，部分传统游戏公司也开始进入手机游戏市场，加剧了市场竞争，公司若不能持续地开发出新的精品游戏，满足客户的需求，扩大市场份额，则日趋激烈的竞争可能使公司难以保留现有客户或吸引新客户，将给公司经营业绩带来下滑的风险。

（三）游戏运营业务拓展不顺利的风险

报告期内，在手机游戏行业不断蜕变升华的过程中，发行人持续把握行业发展趋势，产品由手机软硬件产品并重逐渐发展为以手机游戏软件为主，并进一步渗透到手机游戏的运营环节。近年来，随着手机游戏行业的爆发式发展，行业价值链逐渐下移，运营环节价值贡献量占比越来越大。发行人顺应行业发展趋势，在保持现有游戏开发的优势基础之上将业务产业链拓展至游戏运营。但报告期内公司手机游戏运营收入金额较小，占比较低，公司在游戏运营环节暂无明显优势，存在游戏运营业务拓展不顺利的风险。

（四）客户集中导致的经营风险

报告期内，公司软件业务收入的前五名客户收入占软件产品收入的比例分别为 75.09%、64.07%和 67.28%，报告期内公司软件业务的客户集中度相对较高，这些大客户基本为国内知名手机终端厂商或手机游戏发行商，公司未来拟继续加强与这些优质客户的战略合作。但是，如果未来公司与上述主要客户的合作业务量减少，或者公司主要客户的生产经营发生波动，有可能降低其对公司产品的采购金额，给公司的经营带来较大的风险。

（五）产业政策风险

我国的游戏产品受到工信部、文化部、国家新闻出版广播电影电视总局的共同监管。公司取得了在全国范围内和广东省内从事信息服务业的所需增值电信业务经营许可证、利用互联网经营游戏产品所需的网络文化经营许可证、互联网出版许可证和制作广播电视节目所需的广播电视节目制作许可证。随着游戏产品的

快速发展，监管部门逐步加强了对行业的监管力度，针对游戏产品的内容、游戏运营单位的业务资质、审查备案程序等不断出台了相关的管理制度。目前，公司虽然针对所涉及游戏产品取得了必要的业务许可证，并履行了相关的备案手续，但若公司在业务管理上不能与监管导向一致，在经营方面不能顺应国家产业政策，或无法继续取得业务资质，将影响公司业务地开展，对公司的持续发展产生不利影响。

十、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐人关于发行人具备持续盈利能力的核查意见

报告期内，公司的主要产品是手机游戏和游戏运营。近年来，发行人持续加大在手机游戏产品上的投入，凭借自主研发能力，不断推出符合市场需求的产品，但也存在未来可能对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素，这些风险因素的具体内容详见本招股意向书“第四节 风险因素”。

保荐机构认为：报告期内，公司在手机单机产品开发上已取得了较为明显的竞争优势，始终保持着较高的产品开发效率和产品开发数量，并取得了良好的经营业绩。近年来，公司自主开发了跨平台重度游戏已部分投入运营，并通过自有运营平台介入了游戏运营业务领域，公司未来具备持续盈利能力。

十一、2016年1-6月的业绩预测

发行人所处行业未发生重大不利变化，公司正常经营，业务模式未发生重大改变，核心技术人员及开发团队保持稳定，亦未发生其他可能影响投资者判断的重大事项，预计2016年1-6月可实现营业收入9,625.81万元-12,513.55万元，较上年同期的9,625.81万元增长0%-30%；预计2016年1-6月实现净利润4,114.18万元-5,348.43万元，较上年同期的4,114.18万元增长0%-30%。

十二、发行当年每股收益、净资产收益率下降的重大事项提示

报告期内，公司具有较强的盈利能力和盈利水平，扣除非经常性损益后基本每股收益分别为1.06元、1.26元和1.31元，扣除非经常性损益后加权平均净资产收益率分别为27.76%、25.16%和20.81%。

本次发行完成后，公司股本总额及净资产将有较大幅度增加，由于募集资金投资项目的实施需要一段时间，在项目全部建成后才能逐步实现收益。因此，本次发行完成当年，预计公司每股收益、加权平均净资产收益率同比将下降，短期内公司将面临由于资本扩张而导致每股收益、加权平均净资产收益率下降的风险。

目 录

发行人声明.....	1
发行概况.....	2
重大事项提示.....	3
一、关于本次发行方案的决策程序及内容	3
二、发行前股东自愿锁定股份的承诺	3
三、持股 5%以上股东的持股意向及减持意向.....	3
四、关于对招股说明书信息披露的承诺	3
五、稳定股价预案	4
（一）启动条件	4
（二）稳定股价具体方案的审议程序.....	4
（三）停止条件	4
六、填补被摊薄即期回报的措施及承诺	4
七、利润分配	5
（一）发行前滚存利润的分配.....	5
（二）本次发行上市后的利润分配政策.....	5
八、关于未履行承诺的约束措施	5
九、公司特别提醒投资者注意“风险因素”中的下列风险	5
（一）新产品开发风险.....	5
（二）市场竞争导致经营业绩下滑的风险.....	6
（三）游戏运营业务拓展不顺利的风险.....	6
（四）客户集中导致的经营风险.....	6
（五）产业政策风险	6
十、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐人关于发行人具备持续盈利能力的核查意见	7
十一、2016 年 1-6 月的业绩预测.....	7
十二、发行当年每股收益、净资产收益率下降的重大事项提示	7
目 录.....	8
第一节 释 义.....	19
一、普通术语	19
二、专业术语	21

第二节 概 览.....	23
一、发行人简介	23
二、发行人控股股东及实际控制人	23
三、发行人的主营业务	23
四、发行人主要财务数据及主要财务指标	24
（一）合并资产负债表主要数据.....	24
（二）合并利润表主要数据.....	24
（三）合并现金流量表主要数据.....	24
（四）主要财务指标	24
五、募集资金用途	25
第三节 本次发行概况.....	26
一、本次发行的基本情况	26
二、本次发行股票的有关机构	26
（一）保荐人（主承销商）：广发证券股份有限公司.....	26
（二）发行人律师：北京市金杜律师事务所.....	27
（三）会计师事务所：广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）... ..	27
（四）评估机构：广东联信资产评估土地房地产估价有限公司.....	27
（五）股票登记机构：中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司.....	27
（六）保荐人（主承销商）收款银行.....	27
（七）申请上市证券交易所：深圳证券交易所.....	28
三、发行人与中介机构的关系	28
四、与本次发行有关的重要日期	28
第四节 风险因素.....	29
一、新产品开发风险	29
二、市场竞争导致经营业绩下滑的风险	29
三、游戏运营业务拓展不顺利的风险	29
四、客户集中导致的经营风险	30
五、产业政策风险	30
六、募集资金投资项目风险	30
（一）技术风险	30
（二）运营风险	31
（三）市场风险	31
（四）人力资源风险	31

七、拓展游戏运营业务将导致毛利率波动的风险	31
八、部分手机游戏产品市场饱和的风险	31
九、资产减值的风险	32
十、知识产权被侵害的风险	32
十一、税收优惠政策变化风险	32
十二、核心技术人员和管理人才流失的风险	33
十三、租赁经营场所的风险	33
十四、募投项目新增折旧等因素而导致业绩变动的风险	33
十五、即期回报被摊薄的风险	33
十六、发行人及发行人客户不能满足最新监管政策从而直接或间接影响发行人发展速度的风险	33
第五节 发行人基本情况	35
一、发行人基本情况	35
二、发行人改制及设立情况	35
（一）有限责任公司的设立情况	35
（二）股份有限公司的设立情况	36
三、发行人设立以来的重大资产重组情况	37
四、发行人股权控制结构图	37
五、发行人子公司情况	37
六、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况	38
（一）持有发行人 5%以上股份的主要股东	38
（二）控股股东和实际控制人	38
（三）控股股东、实际控制人控制的其他企业情况	38
（四）控股股东和实际控制人持有的公司股份质押或其他有争议的情况	39
七、发行人股本情况	39
（一）发行人本次发行前后股本情况	39
（二）发行人股东及其在公司任职情况	39
（三）最近一年发行人新增股东情况	40
（四）本次发行前各股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例	40
（五）原股东公开发售股份的情况	40
八、公司正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况	40
九、员工情况	40
（一）员工人数及其变化	40

(二) 员工专业结构情况.....	41
十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员以及本次发行保荐人及证券服务机构作出的重要承诺、履行情况以及未能履行履行承诺的约束措施.....	41
(一) 本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺.....	41
(二) 持股 5%以上股东的持股意向及减持意向.....	43
(三) 稳定股价的承诺.....	44
(四) 关于对招股说明书信息披露的承诺.....	46
(五) 实际控制人作出的其它承诺及履行情况.....	47
(六) 公司全体董事、高级管理人员关于填补被摊薄即期回报有关事项的承诺.....	48
(七) 利润分配承诺.....	48
(八) 未履行承诺的约束措施.....	48
第六节 业务和技术.....	51
一、发行人主营业务情况.....	51
(一) 发行人的主营业务.....	51
(二) 发行人主要经营模式.....	65
(三) 主要业务、主要产品、主要经营模式的演变情况.....	79
(四) 主要产品的开发流程图.....	82
二、发行人所处行业的基本及竞争状况.....	83
(一) 发行人所处的行业.....	83
(二) 行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策.....	83
(三) 行业竞争格局.....	87
(四) 市场化程度.....	87
(五) 行业内主要企业情况.....	92
(六) 行业特有的经营模式.....	92
(七) 发行人的市场地位.....	93
(八) 发行人的技术水平及技术特点.....	93
(九) 公司的竞争优势及劣势.....	94
(十) 与同行业公司在产品、技术、市场、应用领域等方面的差异.....	97
(十一) 最近三年的变化情况及可预见的变化趋势.....	98
三、影响发行人发展的有利因素和不利因素.....	100
(一) 有利因素.....	100

(二) 不利因素	101
四、发行人的销售和客户情况	102
(一) 主要产品的销售情况.....	102
(二) 主要客户情况	105
五、发行人的采购和供应商情况	118
(一) 发行人的采购情况.....	118
(二) 发行人的供应商情况.....	118
六、与发行人生产经营相关的主要固定资产和无形资产	126
(一) 与生产经营相关的固定资产情况.....	126
(二) 与生产经营相关的主要无形资产.....	129
(三) 与生产经营相关的在建工程.....	135
(四) 发行人开展具体业务所需要的资质、许可或认证.....	136
七、发行人特许经营权情况	137
八、发行人主要产品或服务的核心技术	137
(一) 公司核心技术及来源情况.....	137
(二) 发行人自主研发投入情况.....	140
九、发行人境外生产经营情况	143
十、发行人未来发展与规划	143
(一) 发行人未来三年的发展规划及发展目标.....	143
(二) 募集资金投资项目对公司未来发展及在增强成长性和自主创新方面的影响	146
(三) 拟定上述规划和目标所依据的假设条件及面临的主要困难，以及确保实现发展规划和目标采用的方法或途径.....	147
(四) 发展计划与现有业务的关系.....	148
(五) 发展规划实施情况的公告.....	149
第七节 同业竞争与关联交易.....	150
一、发行人的独立性	150
二、同业竞争	150
(一) 公司与实际控制人及其控制的企业之间的同业竞争情况.....	150
(二) 拟投资项目的同业竞争情况.....	150
(三) 控股股东及实际控制人作出的避免同业竞争的承诺.....	151
二、关联方和关联关系	151
(一) 存在控制关系的关联方.....	151

(二) 不存在控制关系的关联方.....	152
三、关联交易.....	158
(一) 经常性的关联交易.....	158
(二) 偶发性的关联交易.....	159
(三) 关联交易简要汇总.....	160
四、关联交易履行的程序.....	161
第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理.....	162
一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员简介.....	162
(一) 董事会成员（共 7 人）.....	162
(二) 监事会成员（共 3 人）.....	163
(三) 高级管理人员（共 3 人）.....	164
(四) 核心技术人员（共 6 人）.....	164
(五) 对发行人设立、发展有重要影响的董事、监事、高级管理人员创业及从业历程.....	165
(六) 董事、监事、高级管理人员及核心技术人员兼职单位及与发行人的关联关系.....	166
(七) 董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的亲属关系.....	166
(八) 董事、监事的提名及选聘情况.....	166
(九) 董事、监事、高级管理人员了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况.....	167
二、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属持有发行人股份的情况.....	168
三、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的其他对外投资情况.....	168
四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员薪酬情况.....	168
五、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员与发行人签订的协议或合同.....	169
六、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员作出的重要承诺.....	169
七、董事、监事和高级管理人员的任职资格.....	170
八、董事、监事、高级管理人员和核心技术人员近两年变动情况.....	170
(一) 董事变动情况.....	170
(二) 监事变动情况.....	170
(三) 高级管理人员变动情况.....	171
(四) 核心技术人员近两年变动情况.....	171
(五) 董事、监事和高级管理人员变动原因.....	171
九、发行人法人制度的运行情况.....	172

(一) 股东大会制度的建立健全及运行情况.....	172
(二) 董事会制度的建立健全及运行情况.....	172
(三) 监事会制度的建立健全及运行情况.....	172
(四) 独立董事工作制度的建立健全及运行情况.....	173
(五) 董事会秘书制度的建立健全及运行情况.....	173
(六) 专门委员会的人员构成及运行情况.....	173
(七) 发行人公司治理存在的缺陷及改进情况.....	175
十、发行人内部控制情况	175
(一) 发行人管理层的自我评估意见.....	175
(二) 注册会计师对公司内部控制的鉴证意见.....	176
十一、发行人最近三年违法违规情况	176
十二、发行人最近三年资金占用和对外担保情况	176
十三、发行人对外投资、担保事项的政策及制度安排及执行情况	176
(一) 对外投资的政策及制度安排.....	176
(二) 对外担保事项的政策及制度安排.....	177
(三) 对外投资、担保事项的政策及制度安排最近三年的执行情况....	177
十四、投资者权益保护情况	177
(一) 建立健全内部信息披露制度和流程.....	178
(二) 完善股东投票机制.....	178
(三) 其他保护投资者合法权益的措施.....	178
第九节 财务会计信息与管理层分析.....	180
一、财务报表	180
(一) 合并资产负债表.....	180
(二) 合并利润表	182
(三) 合并现金流量表.....	182
二、财务报表的编制基础、合并财务报表的范围及变化情况	183
(一) 财务报表的编制基础.....	183
(二) 合并财务报表的范围及变化情况.....	184
三、审计意见	184
四、影响收入、成本、费用和利润的主要因素，以及对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析	185
(一) 影响收入、成本、费用和利润的主要因素.....	185
(二) 发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务	

或非财务指标分析	186
五、发行人财务报告审计基准日至招股说明书签署日之间的主要财务信息和经营状况	186
六、主要会计政策和会计估计	187
(一) 同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法	187
(二) 合并财务报表的编制方法	187
(三) 收入确认和计量的具体方法	188
(四) 应收款项	190
(五) 存货的核算方法	191
(六) 长期股权投资的核算方法	191
(七) 投资性房地产	192
(八) 固定资产的核算方法	193
(九) 无形资产的核算方法	194
(十) 开发支出的核算方法	195
(十一) 资产减值	195
(十二) 职工薪酬	196
(十三) 递延所得税资产和递延所得税负债	197
(十四) 外币折算	198
(十五) 政府补助	198
(十六) 其他综合收益	198
(十七) 主要会计政策、会计估计的变更	199
七、发行人缴纳的主要税种及享受的税收优惠政策	199
(一) 母公司	199
(二) 香港盈佳	201
八、发行人分部信息	201
九、发行人经注册会计师核验的非经常性损益明细表	202
十、发行人报告期内的主要财务指标	203
(一) 主要财务指标	203
(二) 净资产收益率和每股收益	203
十一、发行人盈利预测情况	204
十二、发行人资产负债表日后事项、或有事项和其他重要事项	204
(一) 日后事项	204
(二) 或有事项	204

(三) 其他重要事项	204
十三、发行人财务状况和盈利能力的未来趋势分析	204
(一) 公司的主要财务状况及盈利能力情况.....	204
(二) 公司财务状况与盈利能力的趋势分析.....	204
十四、发行人盈利能力分析	205
(一) 营业收入分析	205
(二) 主营业务成本分析.....	214
(三) 毛利及毛利率分析.....	216
(四) 营业税金及附加.....	223
(五) 期间费用分析	223
(六) 资产减值损失分析.....	232
(七) 营业外收入及营业外支出.....	232
(八) 公司缴纳税费分析.....	233
(九) 利润情况分析	234
(十) 非经常性损益、合并财务报表范围以外的投资收益和少数股东权益对 公司经营成果的影响	235
十六、发行人财务状况分析	235
(一) 资产状况分析	235
(二) 资产周转能力分析.....	248
(三) 负债状况分析	250
(四) 偿债能力分析	255
(五) 所有者权益状况分析.....	257
十七、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐人关于发行人具备 持续盈利能力的核查意见	257
十八、发行人现金流量分析	258
(一) 经营活动现金流分析.....	258
(二) 投资活动现金流分析.....	260
(三) 筹资活动现金流分析.....	260
(四) 不涉及现金收支的重大投资和筹资活动及其影响.....	261
(五) 资本性支出情况.....	261
(六) 未来资本性支出计划及资金需求量.....	261
十九、发行人股利分配政策和实际股利分配情况	262
(一) 报告期内股利分配情况.....	262

(二) 本次发行后的股利分配政策.....	262
(三) 本次发行上市后的利润分配具体的规划和计划.....	265
(四) 本次发行前滚存利润的分配政策.....	266
(五) 中介机构核查意见.....	266
二十、本次发行后即期回报被摊薄的风险，拟采取的措施及发行人、发行人董事和高级管理人员的相关承诺	266
(一) 本次发行后，发行当年发行人每股收益、净资产收益率的变动趋势	266
(二) 董事会选择本次融资的必要性和合理性.....	267
(三) 本次募集资金投资项目与发行人现有业务的关系，发行人从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况.....	268
(四) 填补回报的具体措施.....	269
(五) 公司全体董事、高级高管人员关于摊薄即期回报有关事项的承诺	272
二十一、财务报告审计截止日后主要财务信息及经营情况	272
(一) 财务报告审计截止日后主要财务信息.....	272
(二) 财务报告审计截止日后的主要经营情况.....	274
第十节 募集资金运用.....	275
一、本次募集资金投资计划	275
二、募集资金运用具体情况	275
(一) 移动终端游戏产品开发项目.....	275
(二) 跨平台游戏产品开发运用项目.....	276
三、募投项目的可行性	277
(一) 人才和行业经验的积累.....	277
(二) 客户稳定、市场前景广阔.....	277
四、募集资金用途与现有主要业务、核心技术之间的关系	277
五、募集资金投资项目先期投资情况	278
六、募集资金专户存储安排	278
七、募集资金投资项目对发行人未来经营成果的影响	278
(一) 移动终端游戏产品开发对公司未来经营成果的影响.....	278
(二) 跨平台游戏产品开发对公司未来经营成果的影响.....	278
第十一节 其他重要事项.....	279
一、重要合同	279
(一) 软件销售合同	279

(二) 游戏运营合同	282
(三) 游戏改编权许可合同.....	283
(四) 其他协议	283
二、对外担保情况	284
三、诉讼或仲裁事项	284
四、控股股东或实际控制人、控股子公司，发行人董事、监事、高级管理人员和 核心技术人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项	285
五、董事、监事、高级管理人员和核心技术人员涉及刑事诉讼的情况	285
第十二节 有关声明.....	286
第十三节 附件	292

第一节 释 义

在本招股意向书中，除非文义另有所指，下列词语具有如下特定含义：

一、普通术语

发行人、本公司、公司、盛讯达、股份公司	指	深圳市盛讯达科技股份有限公司
盛讯达有限、有限公司	指	公司前身深圳市盛讯达科技发展有限公司
香港盈佳	指	香港盈佳科技发展有限公司，发行人子公司
工业和信息化部	指	中华人民共和国工业和信息化部，原中华人民共和国信息产业部的职责大部分划入工业和信息化部
深圳市市场监督管理局	指	原深圳市工商行政管理局，2009年7月31日更名为深圳市市场监督管理局
保荐人、保荐机构、主承销商、广发证券	指	广发证券股份有限公司
正中珠江、申报会计师	指	广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）
发行人律师	指	北京市金杜律师事务所
股东大会	指	深圳市盛讯达科技股份有限公司股东大会
董事会	指	深圳市盛讯达科技股份有限公司董事会
监事会	指	深圳市盛讯达科技股份有限公司监事会
章程、公司章程	指	深圳市盛讯达科技股份有限公司章程
公司章程（草案）	指	深圳市盛讯达科技股份有限公司章程（草案）
元	指	人民币元
本次发行	指	本次公开发行不超过2,334万股人民币普通股（A股），每股面值1元
上市	指	本公司股票在证券交易所挂牌交易
报告期	指	2013年、2014年和2015年
A股	指	人民币普通股
《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》
CNNIC	指	中国互联网信息中心，是经国家主管部门批准，于1997年6月3日组建的管理和服务机构，主要行使互联网地址资源注册管理、互联网调查与相关信息服务、目录数据库服务、互联网寻址技术研发、国际交流与政策调研等职责。
CPCC	指	中国版权保护中心，是中华人民共和国新闻出版总署直属事业单位，成立于1998年9月，是国家设立的综合性著作权社会管理和公共服务机构。

手机软件运营商	指	手机软件运营商指拥有互联网软件出版资质、通过取得其他软件开发企业授权运营游戏等软件，以出售游戏等软件、游戏道具或相关服务为用户提供增值服务的企业。软件运营商也可以一体化运作，同时承担游戏等软件开发和运营工作，以及通过内置广告（IGA）获得收入。目前，包括电信运营商、手机系统软件提供商、手机终端厂商、手机软件开发商、互联网运营商等主体均进入手机软件运营市场，设立手机软件运营公司。其中，有些手机软件运营商以运作手机游戏为主，也称为手机游戏运营商。
手机软件运营平台	指	用以供手机软件下载或相关服务为用户提供增值服务的网络或终端平台。
手机软件开发商	指	制作、构架、开发手机游戏等软件的企业，主要负责手机游戏等软件的编程、设计、美工、声效、生产及测试等工作。
电信运营商	指	提供基础电信业务的公司，如中国电信、中国移动、中国联通。
东莞旗润	指	东莞市旗润电子科技有限公司，发行人原关联方，已更名为东莞市鑫赞电子科技有限公司。
深圳掌力	指	深圳市掌力信息科技有限公司，发行人原关联方。
高新奇科技、高新奇	指	深圳市高新奇科技股份有限公司，发行人客户，成立于1997年，国家级高新技术企业，集研发、制造、销售于一体的通讯终端产品的专业企业。广东省100强制造企业、深圳市50强民营企业和通信行业10强企业。
金立通信	指	深圳市金立通信设备有限公司，发行人客户，成立于2002年，是一家专业手机研发、加工生产、内外销同步进行的民营高科技企业。
数字畅想	指	北京数字畅想信息技术有限公司，发行人客户，成立于2006年，是国内知名的手机软件运营商，涵盖无线增值行业、手机应用软件行业等无线应用领域的企业。
数源移动	指	数源移动通信设备有限公司，发行人客户，成立于2001年，主要经营移动通讯终端产品、配件及相关软件产品的开发、技术咨询和市场推广，系西湖电子集团有限公司所属核心企业之一。西湖电子集团有限公司是国家520户重点企业，浙江省高新技术企业和浙江省“五个一批”重点骨干企业。
德信智能	指	德信智能手机技术（北京）有限公司，发行人客户，2005年在纳斯达克上市，股票代码CNTF，中国最具竞争力的定制手机供应商，能为客户提供从2G、2.5G、2.75G到3G、3.5G各种制式无线通讯终端产品的一站式服务。
闻泰股份	指	闻泰通讯股份有限公司，发行人客户，成立于2007年，提供手机整机方案设计服务、制造服务以及基于无线终端系列增值服务的高新技术企业集团，主要致力于无线终端产品的定制、研发、生产、销售、售后等综合业务。2009年度新型工业化十强企业、上海市创新型企业，先后荣获民营科技发展贡献奖、2010-2011年度通信产业技术创新奖、2010中国手机产业杰出

		表现奖等荣誉。
掌中浩阅	指	北京掌中浩阅科技有限公司，发行人客户。
上海妙博	指	上海妙博科技有限公司，发行人客户。
明日空间	指	深圳市明日空间信息技术有限公司，发行人客户。
雅卓科技	指	深圳市雅卓科技有限公司，发行人客户。
云脉科技	指	北京云脉科技有限公司，发行人客户。
APP STORE	指	App Store 是一个由苹果公司为 iPhone 和 iPod Touch、iPad 以及 Mac 创建的服务，允许用户从 iTunes Store 或 mac app store 浏览和下载一些为了 iPhone SDK 或 mac 开发的应用程序。用户可以购买或免费试用，让该应用程序直接下载到 iPhone 或 iPod touch、ipad、mac。
数字音乐运营中心	指	中国电信股份有限公司数字音乐运营中心
增值业务运营中心	指	中国电信股份有限公司增值业务运营中心
中国手游	指	中国手游娱乐集团
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司，股票代码 300315
网龙网络	指	网龙网络有限公司
触控科技	指	北京触控科技有限公司

二、专业术语

移动终端	指	移动终端即移动通信终端，其移动性主要体现在移动通信能力和便携化体积，包括手机和平板电脑。
游戏引擎	指	一些已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件。其目的在于让游戏设计者能容易和快速地做出游戏程序而不用从零开始。
S40	指	Symbian Series 40 是诺基亚在自身的封闭操作系统上推出的手机用户图形操作界面，Series 40 主要针对大众市场的 JAVA 平台。例如诺基亚 C3 就是采用 S40 平台的热门机型。
Feature Phone	指	非智能机却具有语音通话外的影音应用附加功能手机平台(不包含 MTK)。
MTK	指	台湾联发科技推出的一系列手机平台解决方案，被波导、TCL、联想、康佳、天语等中国主要手机设计公司和制造商采用。
Brew	指	高通公司推出的移动设备基础平台。
展讯平台	指	依托于上海展讯通信公司研发芯片的手机平台，一种嵌入式手机操作系统
HTTP 协议	指	超文本标记语言，是用于创建可从一个平台移植到另一个平台的超文本文档的一种简单标记语言
WAP	指	Wireless Application Protocol，即无线应用协议，是一个全球性的网络通信协议
Wimax	指	Worldwide Interoperability for Microwave Access，一项新兴的宽带

		无线接入技术，能提供面向互联网的高速连接
中间件	指	一种独立的系统软件或服务程序，管理计算资源和网络通信，分布式应用软件借助这种软件在不同的技术之间共享资源
GSM	指	Global System for Mobile Communications，全球移动通信系统
CDMA	指	又称码分多址，是一种在无线通讯上使用的技术
WEB	指	广泛指网络、互联网等技术领域，表现为三种形式：超文本、超媒体、超文本传输协议等
Android	指	也叫安卓系统，是 Google 基于 Linux 平台开发的开源手机操作系统平台，该平台由操作系统、中间件、用户界面和应用软件组成，是首个为移动终端打造的真正开放和完整的手机操作系统平台
Symbian	指	Symbian 公司为手机而设计的操作系统，它包含联合的数据库、使用者界面架构和公共工具的参考实现，支持 2G、2.5G 和 3G 系统及应用开发
iOS	指	苹果公司为 iPhone 开发的操作系统，主要是给 iPhone、iPod、itouch 以及 iPad 使用
2G	指	Second Generation，表示以数字语音传输技术为核心，以 GSM 和 CDMA 为代表的第二代移动通讯技术
2.5G	指	介于 2G 和 3G 之间的移动通信技术
3G	指	Third Generation，表示第三代移动通讯技术。主流技术代表有三类，分别为 WCDMA、CDMA2000 和 TD-SCDMA
移动 MM 平台	指	Mobile Market，即中国移动通信集团公司旗下的移动应用商店，与苹果的 App Store 类似
功能手机	指	非使用 Android、iPhone OS、Symbian 或 windows Mobile 等现有的手机作业系统，本身不能随意安装或删除应用软件，却具有多媒体应用功能的手机
智能手机	指	具备通话、个人信息管理、电子邮件、基于无线数据通信的浏览器等先进功能，可以由用户自行安装应用软件并配有独立操作系统的手机
MTK 平台	指	依托于台湾联发科技公司研发的 MTK 芯片的手机平台，一种嵌入式手机操作系统
2D	指	Two-Dimensional 的缩写，二维
3D	指	Three-Dimensional 的缩写，三维
Linux	指	一类 Unix 计算机操作系统的统称，Linux 操作系统是自由软件和开放源代码发展中最著名的例子

本招股意向书除特别说明外所有数值保留 2 位小数，若出现总数与各分项数值之和尾数不符的情况，均为四舍五入所致。

第二节 概 览

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

一、发行人简介

公司名称:	深圳市盛讯达科技股份有限公司
英文名称:	Shenzhen Shengxunda Technology Co., Ltd.
注册资本:	7,000 万元
法定代表人:	陈湧锐
成立日期:	2006 年 12 月 28 日
改制日期:	2011 年 8 月 18 日
公司住所:	深圳市福田区深南大道 7888 号东海国际中心一期 A 栋 11 层 01B

二、发行人控股股东及实际控制人

本次发行前，陈湧锐持有公司 4,177.9152 万股股份，占公司总股本的 59.68%，为公司控股股东、实际控制人。

陈湧锐，男，出生于 1984 年 10 月，中国国籍，无境外永久居留权，MBA。身份证号码：44010219841029XXXX；住所：广州市东山区淘金坑。现任公司董事长、总经理。

三、发行人的主营业务

发行人主要从事手机游戏开发、销售以及游戏运营业务，主要产品和服务有：手机单机游戏、跨平台游戏和游戏运营。发行人设立之初以手机硬件产品为主，随着市场竞争格局的变化，逐渐减少了手机硬件产品的产销规模，同时针对手机智能化带来的手机软件（包括手机游戏）快速发展态势，公司着重进行手机游戏产品的研发，并且在竞争中不断发展壮大，手机游戏产品的收入占比逐年大幅提高，报告期内，与手机游戏相关的收入占主营业务收入的比例分别为 66.13%、92.00%和 100%，自 2014 年 8 月起，公司已不再从事手机硬件产品的生产与销售。

报告期内，随着公司手机单机游戏开发经验的积累，公司开始着手进行跨平台游戏产品的开发，并逐步进入游戏运营领域。截至本招股意向书签署日，公司开发了 7 款跨平台网络游戏，其中 5 款已上线运营，2 款尚处于开发过程中，公司未来将继续加大跨平台游戏的开发以及游戏运营业务的力度。

四、发行人主要财务数据及主要财务指标

公司最近三年经正中珠江审计的主要数据如下：

（一）合并资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
资产总额	51,945.19	42,717.56	32,948.88
负债总额	3,390.73	3,385.79	2,390.15
归属于母公司的股东权益	48,554.46	39,331.76	30,556.73
股东权益合计	48,554.61	39,331.76	30,556.73

（二）合并利润表主要数据

单位：万元

项目	2015年	2014年度	2013年度
营业收入	20,373.71	20,557.98	19,904.11
营业利润	9,826.66	9,409.07	7,565.31
利润总额	10,573.15	9,944.03	8,468.97
净利润	9,213.64	8,774.09	7,605.49
归属于母公司所有者的净利润	9,213.64	8,774.09	7,605.49
归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润	9,145.63	8,792.62	7,426.70

（三）合并现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2015年	2014年度	2013年度
经营活动产生的现金流量净额	8,844.22	12,986.70	10,858.62
投资活动产生的现金流量净额	-4,357.84	-5,711.17	-1,584.85
筹资活动产生的现金流量净额	-	-	-
汇率变动对现金的影响	-4.00	1.02	-11.67
现金及现金等价物的净增加额	4,482.38	7,276.54	9,262.09

（四）主要财务指标

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动比率	13.92	12.20	15.74
速动比率	13.92	12.20	15.73

母公司资产负债率 (%)	6.96	7.96	7.30
归属于发行人股东的每股净资产 (元)	6.94	5.62	4.37
无形资产 (扣除土地使用权扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后) 占净资产的比例	0.73%	1.66%	2.00%
项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率 (次/年)	4.20	4.44	3.77
存货周转率 (次/年)	3,789.07	587.80	16.47
息税折旧摊销前利润 (万元)	11,121.83	10,412.27	9,242.17
归属于发行人股东的净利润 (万元)	9,213.64	8,774.09	7,605.49
利息保障倍数	-	-	-
每股经营活动产生的现金流量 (元)	1.26	1.86	1.55
每股净现金流量 (元)	0.64	1.04	1.32

五、募集资金用途

经公司股东大会决议通过,本次发行成功后,所募集的资金将用于以下项目的建设:

项目名称	投资总额 (万元)	募集资金投资额 (万元)	核准文号
移动终端游戏产品开发项目	15,006.05	15,006.05	深发改备案【2012】0164号
跨平台游戏产品开发运营项目	33,313.39	31,000.00	深发改备案【2014】0032号
合计	48,319.44	46,006.05	

如本次公开发行募集资金净额少于募集资金投资项目计划使用量,资金缺口由公司自筹解决。如本次公开发行募集资金到位时间与项目资金需求的时间要求不一致,公司可根据实际情况以自筹资金先期投入,募集资金到位后予以置换。

第三节 本次发行概况

一、本次发行的基本情况

股票种类:	人民币普通股 (A 股)
每股面值:	人民币 1.00 元
拟发行股数:	本次公开发行股票总数不超过 2,334 万股,且不低于本次发行后公司股份总数的 25%。本次公开发行全部为新股发行,原股东不公开发售股份
每股发行价格:	【】元
发行市盈率:	【】倍 (每股收益按照 2015 年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算)
发行前每股净资产:	6.94 元 (以 2015 年 12 月 31 日经审计的净资产除以本次发行前总股本计算)
发行后每股净资产:	【】元 (以 2015 年 12 月 31 日经审计的净资产与本次募集资金净额之和除以本次发行后总股本计算)
发行市净率:	【】倍 (按每股发行价格除以发行前每股净资产计算) 【】倍 (按每股发行价格除以发行后每股净资产计算)
发行方式:	网下向投资者询价配售与网上按市值申购定价发行相结合的方式或中国证监会等监管机关认可的其他发行方式
发行对象:	符合国家法律法规和监管机构规定条件的询价对象和已开立深圳证券交易所创业板股票交易账户的境内自然人、法人等投资者 (国家法律、法规和规范性文件禁止购买者除外)
承销方式:	余额包销
预计募集资金总额:	【】万元
预计募集资金净额:	【】万元
发行费用概算:	承销保荐费用: 4,500 万元 审计费用: 745 万元 律师费用: 225 万元 用于本次发行的信息披露及发行手续费用: 400 万元 发行费用合计: 5,870 万元

二、本次发行股票的有关机构

(一) 保荐人 (主承销商): 广发证券股份有限公司

法定代表人:	孙树明
注册地址:	广州市天河区天河北路 183-187 号大都会广场 43 楼 (4301-4316 房)
保荐代表人:	陈运兴、张每旭

项目协办人:	李泽明
项目组其他成员:	万小兵、许宁、吴斌
电 话:	020-87555888
传 真:	020-87557566

(二) 发行人律师：北京市金杜律师事务所

负 责 人:	王玲
注册地址:	北京市朝阳区东三环中路7号财富中心写字楼A座40层
电 话:	010-58785588
传 真:	010-58785566
经办律师:	冯艾、王立新

(三) 会计师事务所：广东正中珠江会计师事务所（特殊普通合伙）

法定代表人:	蒋洪峰
注册地址:	广州市东风东路555号粤海集团大厦10楼
电 话:	020-83939698
传 真:	020-83800977
经办注册会计师:	王韶华、陈昭

(四) 评估机构：广东联信资产评估土地房地产估价有限公司

法定代表人:	陈喜佟
注册地址:	广州市越秀北路222号越良大厦16楼
电 话:	020-8364 2125
传 真:	020-8364 2103
经办资产评估师:	缪远峰、李迟

(五) 股票登记机构：中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司

住 所:	深圳市深南路1093号中信大厦18楼
电 话:	0755-25938000
传 真:	0755-25988122

(六) 保荐人（主承销商）收款银行

开户行:	中国工商银行广州市第一支行
户名:	广发证券股份有限公司
账号:	3602000109001674642

(七) 申请上市证券交易所：深圳证券交易所

住所:	深圳市福田区深南大道 2012 号
电话:	0755-88668888
传真:	0755-82083947

三、发行人与中介机构的关系

截至本招股意向书签署之日，本次发行有关的各中介机构及其负责人、高级管理人员、经办人员与发行人之间不存在直接或间接的股权关系或其他权益关系。

四、与本次发行有关的重要日期

刊登初步询价及推介公告日期	2016 年 6 月 6 日
询价日期	2016 年 6 月 8 日
刊登发行公告日期	2016 年 6 月 14 日
申购日期	2016 年 6 月 15 日
缴款日期	2016 年 6 月 17 日
刊登发行结果公告日期	2016 年 6 月 21 日
上市日期	发行结束后尽快安排在深圳证券交易所上市

第四节 风险因素

投资者在作出投资本公司发行股票的决策时，除参考本招股意向书提供的各项信息外，还应特别认真地考虑以下风险因素。公司披露的风险因素按照重要性原则及可能对公司造成的不利影响进行排序，但并不表明风险依排列次序发生，投资者应根据自己的独立判断进行决策。

一、新产品开发风险

近年来，人们生活节奏不断加快以及游戏产品的不断丰富，游戏热点切换速度及游戏玩家兴趣转变都越来越快；硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的不断普及，以及新的手机游戏开发技术的不断推出，需要公司充分结合多项技术才能开发出高品质的手机游戏。因此，公司手机游戏开发必须及时掌握用户的消费心理及新兴的开发技术，不断推出新的手机游戏，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司游戏产品品质，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，将会使公司在竞争中处于不利地位。

二、市场竞争导致经营业绩下滑的风险

手机游戏目前正处于快速发展阶段，各类社会资本纷纷涌入该行业，行业内新进企业不断增多，竞争愈来愈激烈。此外，部分传统游戏公司也开始进入手机游戏市场，加剧了市场竞争，公司若不能持续地开发出新的精品游戏，满足客户的需求，扩大市场份额，则日趋激烈的竞争可能使公司难以保留现有客户或吸引新客户，使公司经营业绩下滑。

三、游戏运营业务拓展不顺利的风险

报告期内，在手机游戏行业不断蜕变升华的过程中，发行人持续把握行业发展趋势，产品由手机软硬件产品并重逐渐发展为以手机游戏软件为主，并进一步渗透到游戏运营环节。近年来，随着手机游戏行业的爆发式发展，行业价值链逐渐下移，运营环节价值贡献量占比越来越大。发行人顺应行业发展趋势，在保持现有游戏开发的优势基础之上将业务产业链拓展至游戏运营。但报告期内公司游戏运营收入金额较小，占比较低，公司在游戏运营环节暂无明显优势，存在游戏运营业务拓展不顺利的风险。

四、客户集中导致的经营风险

报告期内，公司软件业务收入的前五名客户收入占软件产品收入的比例分别为 75.09%、64.07%和 67.28%，报告期内公司软件业务的客户集中度相对较高，这些大客户基本为国内知名手机终端厂商或手机游戏发行商，公司未来拟继续加强与这些优质客户的战略合作。但是，如果未来公司与上述主要客户的合作业务量减少，或者公司主要客户的生产经营发生波动，有可能降低其对公司产品的采购金额，给公司的经营带来较大的风险。

五、产业政策风险

我国的游戏产品受到工信部、文化部、国家新闻出版广播电影电视总局的共同监管。公司取得了在全国范围内和广东省内从事信息服务业的所需增值电信业务经营许可证、利用互联网经营游戏产品所需的网络文化经营许可证、互联网出版许可证和制作广播电视节目所需的广播电视节目制作许可证。随着游戏产品的快速发展，监管部门逐步加强了对行业的监管力度，针对游戏产品的内容、游戏运营单位的业务资质、审查备案程序等不断出台了相关的管理制度。目前，虽然公司针对所涉及游戏产品取得了必要的业务许可证，并履行了相关的备案手续，但若公司在业务管理上不能与监管导向一致，在经营方面不能顺应国家产业政策，或无法继续取得业务资质，将影响公司业务的开展，对公司的持续发展产生不利影响。

六、募集资金投资项目风险

（一）技术风险

“跨平台游戏产品开发运营项目”主要使用的技术是 UNITY3D 游戏引擎开发技术。虽然公司早在 2013 年开始就广泛地使用 UNITY3D 游戏引擎开发技术，并已成功开发了 5 款跨平台游戏，已熟练掌握了利用 UNITY3D 游戏引擎开发手机游戏的技术，但是截至本招股意向书签署日，公司在跨平台游戏产品上尚未实现大规模营业收入。在募投项目的具体操作中，不能排除因使用 UNITY3D 游戏引擎开发手机游戏的技术出现障碍，而导致开发周期过长，影响募投项目效益。

近年来，游戏玩家对单机游戏产品的品质要求越来越高，对游戏开发商的开发技术及其合理应用提出更高的要求。发行人“移动终端游戏产品开发项目”的大部分产品将使用 COCOS2D-X 游戏引擎开发技术，虽然发行人已在利用 COCOS2D-X 游戏引擎技术开发了数量较多的手机游戏，但仍无法保证在消费需求日益提升下，进一步提高开发效率，从而导致“移动终端游戏产品开发项目”的产品开发进度滞后，影响募投项目使用效益。

（二）运营风险

报告期内，发行人的游戏产品的主要客户对象是手机终端厂商、游戏发行商，2013 年开始通过自有运营平台进入游戏运营领域。总体上看，截至本招股意向书签署日，发行人在游戏运营方面的收入贡献较小。

本次募投项目“跨平台游戏产品开发运营项目”将主要通过自有平台运营或联合运营方式实现销售收入，“移动终端游戏产品开发项目”中也将有相当一部分产品通过平台运营的方式实现销售收入。因此，运营平台的建设、管理、维护及产品在各运营平台和各渠道上的推广是影响募投项目实现预期收益的重要因素。而目前发行人在自有平台运营及联合运营中的经验相对有限，不排除未来募投项目达产后，运营平台的运营效率无法实现募投项目预期收益的风险。

（三）市场风险

手机游戏产业方兴未艾，游戏热点切换速度及游戏玩家兴趣转变都越来越快。智能手机硬件技术与操作系统的不断升级，也从硬件条件和基础软件两方面为消费者提供了实现更新、更好的游戏体验感基础，从而也对手机游戏开发商提出了更高的产品开发要求。

如果发行人的本次募投项目所开发的产品无法满足消费者对游戏日益追求完美的要求，将导致所开发的产品不被市场认可，从而影响募投项目的预期效益。

（四）人力资源风险

本次募投项目的投资、建设、运营，需要公司在现有人力资源基础上扩充建设更为庞大的高素质人才队伍，其中跨平台 3D 游戏研发人员、游戏运营人员都是行业内的紧缺人才，因此募投项目的成功实施和顺利运营都需要这一人力资源团队的建设和稳定，不排除在募投项目运作过程中，存在相关人才的数量和质量无法满足项目要求，从而使得项目的建设不如预期的风险。

七、拓展游戏运营业务将导致毛利率波动的风险

目前发行人收入来源主要为手机游戏产品的销售，游戏运营收入贡献较小。手机游戏产品的毛利率水平较高，而游戏运营业务因存在向第三方支付分成款导致毛利率水平相对较低。公司未来将向游戏运营领域进一步深化，如果游戏运营业务收入占比未来得到提升，则将导致综合毛利率水平相应下降。发行人未来存在综合毛利率水平波动的风险。

八、部分手机游戏产品市场饱和的风险

2012 年至 2014 年，我国手机游戏市场容量从 32.40 亿元提升到 274.90 亿

元，增长幅度为 748%，增长迅速。另一方面，近年来，我国手机游戏行业的投资持续升温，无论是单机游戏还是网络游戏均吸引了众多社会资本的纷纷介入，投资水平始终保持在较高的水平。在供需两旺下，未来我国手机游戏市场的竞争将更为激烈，手机游戏产品将出现两极分化现象，部分游戏内容平庸、制作水平不高的游戏产品将面临较大的市场风险，存在供给饱和的风险，而制作精美的游戏产品仍将受游戏玩家追捧，保持较佳的市场表现。

报告期内，发行人手机游戏产品主要是手机单机游戏，相对而言，手机单机游戏的开发周期较短、开发过程相对简单，较易被竞争对手模仿，使产品在内容、形式上出现同质化倾向，引致更激烈市场竞争。因此，报告期内，发行人始终把握手机游戏行业的发展趋势，在保持开发数量优势的基础上，持续投入开发优秀手机单机游戏和跨平台网络游戏，并介入游戏运营，本次募投项目仍将延续这一产品发展思路，力争开发出更多、更受市场追捧的优秀手机单机游戏和跨平台网络游戏。但发行人不排除未来存在部分手机游戏产品因同质化倾向而出现供给饱和的风险。

九、资产减值的风险

2011 年公司购买了位于博罗县的厂房，拟用于手机整机及硬件生产规模的扩张，随着公司主营业务的发展和产品结构的升级，公司停止了该厂房的使用，并将其对外出租。截至本招股意向书出具日，该资产并未有减值迹象。但其租金收入低于相关资产的折旧摊销金额，未来存在发生减值的风险。

十、知识产权被侵害的风险

截止本招股意向书签署日，公司取得了 13 项实用新型专利、2 款外观设计专利、524 项软件著作权、84 项动漫作品著作权等一批知识产权，这些知识产权对公司未来经营具有重要作用。由于行业内竞争激烈，不排除公司的上述知识产权存在被侵害的风险。

十一、税收优惠政策变化风险

公司被认定为软件企业，公司销售自行开发生产的软件产品享受增值税实际税负超过 3% 的部分即征即退优惠；公司从事技术转让、技术开发业务和与之相关的技术咨询、技术开发服务业务取得的收入在 2012 年 1-10 月期间免征营业税，自 2012 年 11 月 1 日起，根据营改增相关规定开始缴纳增值税但原营业税优惠政策可以延续；公司是高新技术企业，减按 15% 征收企业所得税。报告期各期，增值税、营业税及企业所得税税收优惠合计占公司净利润的比例分别为 21.52%、15.10% 和 17.21%。如果公司目前享有的税收优惠政策发生变化，将对公司未来的收益产生不利影响。

十二、核心技术人员和管理人才流失的风险

公司管理团队和核心技术人员在手机游戏行业工作多年，对行业技术发展的前沿、管理模式和业务流程等有着长期、全面和深入的理解，人才是公司持续领先、产品不断创新的主要因素之一。随着行业的发展，对高水平的技术人才及管理人才的竞争日趋激烈，引发人才竞争加剧、人力资源成本增加，公司面临核心技术人员和管理人才流失的风险。

十三、租赁经营场所的风险

公司向深圳韦玥创意投资有限公司租赁的用于研发手机游戏的办公场所，由于历史原因，出租方未取得房屋产权证书，尽管当地街道办出具了该房屋不在拆迁改造范围的说明，但该办公用房亦存在被拆迁的风险。

十四、募投项目新增折旧等因素而导致业绩变动的风险

尽管本次募投项目不涉及新建厂房，但由于存在房产购置、房产装修以及项目运营需要的硬件投资和软件投资支出，因此本次募集资金投资项目实施完成后，折旧摊销将相应增加。同时，由于市场开发等因素，可能使募投项目建成后至完全达产达效需要一定的过程，因此募投项目新增折旧摊销将在一定程度上影响公司的净利润和净资产收益率。公司将面临新增折旧摊销导致影响公司业绩变动的风险。

十五、即期回报被摊薄的风险

本次发行完成后，公司股本总额、净资产规模均有较大幅度的增长，而本次发行募集资金从投入到项目产生效益需要一定的时间，预期经营业绩难以在短期内释放。因此，公司在短期内存在因股本规模及净资产规模扩大导致公司每股收益和净资产收益率被摊薄的风险。

十六、发行人及发行人客户不能满足最新监管政策从而直接或间接影响发行人发展速度的风险

为保护广大用户合法权益，规范移动互联网市场秩序，维护网络安全，促进信息通信行业健康发展，2015年11月24日，工信部就《移动智能终端应用软件（APP）预置和分发管理暂行规定》公开征求意见，对移动智能终端生产企业的移动智能终端应用软件预置行为，以及互联网信息服务提供者提供的移动智能终端应用软件分发服务提出了明确的监管要求。

上述监管新规的颁发与实施，在净化行业环境的同时，可能导致行业增长速度有所放缓，却有利于运作规范的市场主体进一步拓展市场份额，实现自身的健

康、持续发展。因此，发行人存在因监管新规导致发行人业务发展速度有所放缓的风险。

第五节 发行人基本情况

一、发行人基本情况

公司名称:	深圳市盛讯达科技股份有限公司
英文名称:	Shenzhen Shengxunda Technology Co., Ltd.
注册资本:	7,000 万元
法定代表人:	陈湧锐
成立日期:	2006 年 12 月 28 日
股份公司设立日期:	2011 年 8 月 18 日
住所及邮政编码:	深圳市福田区深南大道 7888 号东海国际中心一期 A 栋 11 层 01B 邮编: 518040
电话号码:	0755-82731691
传真号码:	0755-23991975
互联网网址:	http://www.gamexun.com
电子邮箱:	SXD@gamexun.com
信息披露与投资者关系:	负责机构: 证券事务部
	负责人: 董事会秘书 李衍钢
	电话号码: 0755-82731691

二、发行人改制及设立情况

(一) 有限责任公司的设立情况

公司前身盛讯达有限成立于 2006 年 12 月, 系由自然人黄晓生以现金出资方式设立的一人有限责任公司, 注册资本为 100.00 万元, 实收资本 100.00 万元。2006 年 12 月 28 日, 盛讯达有限领取了由深圳市工商行政管理局(深圳市市场监督管理局前身, 下同)核发的《企业法人营业执照》, 工商注册号为 4403011252329。盛讯达有限成立后, 各股东出资额及出资比例如下:

序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)	出资方式
1	黄晓生	100.00	100.00	现金
合计		100.00	100.00	

自盛讯达有限设立以来至改制为股份有限公司期间, 公司历次股东演变情况如下:



(二) 股份有限公司的设立情况

本公司系由有限公司整体变更为股份有限公司的方式发起设立。

2011 年 7 月 16 日, 盛讯达有限股东会作出决议, 将盛讯达有限整体变更为股份有限公司。同日, 盛讯达有限全体股东共同签署了《深圳市盛讯达科技股份有限公司发起人协议》。2011 年 7 月 31 日, 经深圳市盛讯达科技股份有限公司创立大会暨首次股东大会批准, 以截至 2011 年 5 月 31 日经正中珠江审计的净资产 120,556,095.69 元为基础按 1:0.5806 的折股比例折为 70,000,000 股, 每股面值人民币 1 元, 余额 50,556,095.69 元计入公司资本公积金。各发起人按照在盛讯达有限的出资比例确定对股份公司的持股比例。

2011 年 7 月 15 日, 广东联信资产评估土地房地产估价有限公司出具了“联信证评报字(2011)第 A0289 号”《资产评估报告》, 经评估, 盛讯达有限截至 2011 年 5 月 31 日的净资产为 119,665,415.27 元。

2011 年 7 月 29 日, 正中珠江对盛讯达有限整体变更为股份有限公司的注册资本实收情况进行了审验, 并出具了“广会所验字【2011】第 10003790068 号”《验资报

告》。

2011年8月18日，公司在深圳市市场监督管理局办理了注册登记，并领取了注册号为440301103318135的《企业法人营业执照》。

三、发行人设立以来的重大资产重组情况

自设立以来，本公司未发生过重大资产重组。

四、发行人股权控制结构图

截至本招股意向书签署之日，本公司股权结构图所示：



陈湧锐为公司实际控制人。除发行人外，实际控制人无其它控制的企业。

五、发行人子公司情况

截至本招股意向书签署之日，公司在香港设有一家全资子公司，为香港盈佳，无参股公司和分公司。香港盈佳的具体情况如下：

公司名称：	香港盈佳科技发展有限公司
成立时间：	2010年8月20日
注册资本：	港币115万元
董事：	陈湧锐
注册地址：	香港皇后大道中283号联威商业大厦5字楼A室
股权结构：	公司持股100%
主营业务：	手机及其配件的销售

经正中珠江审计的香港盈佳最近一年主要财务数据：

项 目	2015. 12. 31	项 目	2015 年
资产总额	6.34	营业收入	-
负债总额	-231.35	营业利润	-12.53
股东权益总额	237.69	净利润	-11.80

注：负债为预缴的所得税。营业利润来自于坏账准备的冲回。

香港盈佳自设立以来主要从事发行人手机整机的销售，2013年四季度以来，公司已停止了手机整机产品的销售，香港盈佳已不再开展任何经营业务。截止本招股意向书签署之日，香港盈佳处于注销过程之中。截至本招股意向书签署日，发行人无其它有重要影响的关联方。

六、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况

（一）持有发行人 5%以上股份的主要股东

1、陈湧锐

男，出生于 1984 年 10 月，中国国籍，无境外永久居留权，MBA。身份证号码：44010219841029XXXX；住所：广州市东山区淘金坑。陈湧锐持有公司 4,177.92 万股股份，占发行前总股本的 59.68%。

2、马嘉霖

女，出生于 1993 年 3 月，中国国籍，无境外永久居留权。身份证号码：44528119930303XXXX；住所：广东省深圳市福田区景田路 18 号聚豪园秀丽阁 12A 房。马嘉霖持有发行人 1,500 万股股份，占发行前总股本的 21.43%。

3、陈冬琼

女，出生于 1970 年 11 月，中国国籍，无境外永久居留权。身份证号码：44052119701126XXXX；住所：广东省汕头市澄海区广益街道。陈冬琼持有发行人 399.98 万股股份，占发行前总股本的 5.71%。

（二）控股股东和实际控制人

陈湧锐持有公司 4,177.92 万股股份，占发行前总股本的 59.68%，为公司控股股东和实际控制人。陈湧锐最近三年内不存在重大违法违规行为。

（三）控股股东、实际控制人控制的其他企业情况

截至本招股意向书签署之日，除本公司外，控股股东、实际控制人陈湧锐不存在控制的其他企业。

（四）控股股东和实际控制人持有的公司股份质押或其他有争议的情况

截至本招股意向书签署之日，控股股东、实际控制人陈湧锐持有的本公司股份不存在质押或其他有争议的情况。

七、发行人股本情况

（一）发行人本次发行前后股本情况

公司本次发行前总股本为 7,000 万股，本次共发行不超过 2,334 万股，全部为新股，原股东不进行公开发售股票，发行前后公司股本结构如下表所示：

股东			发行前		发行后	
			持股数（万股）	持股比例	持股数（万股）	持股比例
发起人	1	陈湧锐	4,177.92	59.68%	4,177.92	44.76%
	2	马嘉霖	1,500.00	21.43%	1,500.00	16.07%
	3	陈冬琼	399.98	5.71%	399.98	4.29%
	4	陈湧彬	234.68	3.35%	234.68	2.51%
	5	彭剑锐	152.57	2.18%	152.57	1.63%
	6	陈坤焕	139.78	2.00%	139.78	1.50%
	7	陈湧鑫	102.90	1.47%	102.90	1.10%
	8	钟尉莲	100.01	1.43%	100.01	1.07%
	9	张杰忠	100.01	1.43%	100.01	1.07%
	10	郑娟娟	87.15	1.25%	87.15	0.93%
	11	李衍钢	5.00	0.07%	5.00	0.05%
社会公众投资者			-	-	2,334.00	25.01%
合计			7,000.00	100.00%	9,334.00	100.00%

（二）发行人股东及其在公司任职情况

本次发行前，公司共有十一名自然人股东，其持股情况及其在公司担任职务的情况如下：

序号	股东名称	数量（万股）	持股比例	任职情况
1	陈湧锐	4,177.92	59.68%	董事长、总经理
2	马嘉霖	1,500.00	21.43%	无
3	陈冬琼	399.98	5.71%	无

4	陈湧彬	234.68	3.35%	运营中心经理
5	彭剑锐	152.57	2.18%	无
6	陈坤焕	139.78	2.00%	综合事务部经理
7	陈湧鑫	102.90	1.47%	无
8	钟尉莲	100.01	1.43%	无
9	张杰忠	100.01	1.43%	无
10	郑娟娟	87.15	1.25%	无
11	李衍钢	5.00	0.07%	董事、财务总监、董事会秘书

(三) 最近一年发行人新增股东情况

最近一年公司无新增股东。

(四) 本次发行前各股东间的关联关系及关联股东的各自持股比例

序号	股东名称	持股数量(万股)	持股比例	关联关系
1	陈湧锐	4,177.92	59.68%	陈湧锐、陈湧彬、陈湧鑫为兄弟关系,陈坤焕与上述三人为堂兄弟关系
2	陈湧彬	234.68	3.35%	
3	陈坤焕	139.78	2.00%	
4	陈湧鑫	102.90	1.47%	

除上述情况外,本次发行前各股东之间不存在关联关系。

(五) 原股东公开发售股份的情况

本次发行全部为新股发行,原股东不公开发售股份。

八、公司正在执行的股权激励及其他制度安排和执行情况

公司不存在正在执行的对其董事、监事、高级管理人员、其他核心人员、员工实行的股权激励(如员工持股计划、限制性股票、股票期权)及其他制度安排。

九、员工情况

(一) 员工人数及其变化

报告期内,公司及子公司员工人数及变化情况如下:

项目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
员工人数(人)	506	559	453

报告期末,发行人员工人数较2014年末减少的主要原因是:公司自有运营平台

(17188 平台) 减少了联运其他公司游戏产品的数量, 导致运营人员净减少 34 人; 因跨平台游戏《神控天下》未达预期效果, 并于 2015 年初停止了该款游戏开发, 辞退了该款游戏开发团队计 40 人, 导致研发人员净减少 23 人。

(二) 员工专业结构情况

截至 2015 年 12 月 31 日, 公司及子公司共有员工 506 名, 具体情况如下:

专业结构	员工人数 (人)	占总人数的比例
管理人员	36	7.12%
研发人员	399	78.85%
运营人员	71	14.03%
合计	506	100.00%

十、发行人、发行人的股东、实际控制人、发行人的董事、监事、高级管理人员以及本次发行保荐人及证券服务机构作出的重要承诺、履行情况以及未能履行履行承诺的约束措施

(一) 本次发行前股东所持股份的流通限制和自愿锁定股份的承诺

1、公司控股股东、实际控制人、董事陈湧锐承诺

(1) 除在发行人首次公开发行股票上市时将持有的部分股份公开发售 (如有) 外, 自发行人首次公开发行股票上市之日起 36 个月内, 不转让或者委托他人管理本人直接或间接持有的发行人股份, 也不由发行人回购本人直接或间接持有的发行人股份;

(2) 发行人上市后 6 个月内, 如发行人股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价, 或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价, 本人直接或间接持有发行人股票的锁定期限自动延长 6 个月 (若上述期间公司发生派发股利、送红股、转增股本、增发新股或配股等除息、除权行为的, 则上述价格将进行相应调整);

(3) 在本人担任发行人董事、监事或高级管理人员的期间, 每年转让的股份不超过本人直接或间接持有的发行人股份数的 25%; 在首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的, 自申报离职之日起十八个月内不转让本人直接或间接持有的发行人股份; 在首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的, 自申报离职之日起十二个月内不转让本人直接或间接持有的发行人股份; 在首次公开发行股票上市之日起十二个月后申报离职的, 自申报离职之日起六个月内不转让本人直接或间接持有的发行人股份;

(4) 如本人所持发行人股票在承诺锁定期满后两年内减持, 减持价格将不低于发行人股票发行价 (若上述期间公司发生派发股利、送红股、转增股本、增发新股或配股等除息、除权行为的, 则发行价将进行相应调整); 上述两年期限届满后, 本人减

持直接或间接持有的发行人股份时，将以市价且不低于发行人上一会计年度经审计的除权后每股净资产的价格进行减持。减持直接或间接持有的发行人股份时，将提前三个交易日通过发行人发出相关公告；

(5) 本人作出的上述第(2) - (4) 承诺事项，不因其职务变更或离职等原因而放弃履行。

2、与控股股东、实际控制人存在关联关系的三名自然人股东陈湧彬、陈坤焕、陈湧鑫承诺

除在发行人首次公开发行股票上市时将持有的部分股份公开发售（如有）外，自发行人首次公开发行股票上市之日起三十六个月内，不转让或者委托他人管理本次发行前本人已持有的发行人股份，也不由发行人回购该部分股份。

3、担任董事、高管职务的自然人股东李衍钢承诺

(1) 除在发行人首次公开发行股票上市时将持有的部分股份公开发售（如有）外，本人自发行人首次公开发行股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本次发行前本人已持有的发行人股份，也不由发行人回购该部分股份；

(2) 在本人担任发行人董事、监事或高级管理人员的期间，每年转让的股份不超过本人直接或间接持有的发行人股份数的 25%；

(3) 在首次公开发行股票上市之日起六个月内申报离职的，自申报离职之日起十八个月内不转让本人直接或间接持有的发行人股份；在首次公开发行股票上市之日起第七个月至第十二个月之间申报离职的，自申报离职之日起十二个月内不转让本人直接或间接持有的发行人股份；在首次公开发行股票上市之日起十二个月后申报离职的，自申报离职之日起六个月内不转让本人直接或间接持有的发行人股份；

(4) 本人所持发行人股票在锁定期满后两年内减持的，减持价格不低于发行价（若上述期间公司发生派发股利、送红股、转增股本、增发新股或配股等除息、除权行为的，则发行价将进行相应调整）；

(5) 发行人首次公开发行股票上市后 6 个月内，如发行人股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价，或者上市后 6 个月期末收盘价低于发行价，本人持有公司股票的锁定期限自动延长 6 个月（上述发行价指公司首次公开发行股票的发行价格，如果公司上市后因派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理）；

(6) 本人承诺，不会因本人职务变更或离职原因而放弃履行上述第 2-5 项承诺事项。

4、其他六名自然人股东马嘉霖、陈冬琼、彭剑锐、钟尉莲、张杰忠、郑娟娟承诺

除在发行人首次公开发行股票上市时将持有的部分股份公开发售（如有）外，自

发行人首次公开发行股票上市之日起十二个月内，不转让或者委托他人管理本次发行前本人已持有的发行人股份，也不由发行人回购该部分股份。

（二）持股 5%以上股东的持股意向及减持意向

1、控股股东陈湧锐减持意向

（1）本人拟长期持有公司股票；

（2）如果在锁定期满后，本人拟减持股票的，将认真遵守证监会、交易所关于股东减持的相关规定，结合公司稳定股价、开展经营、资本运作的需要，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持；

（3）本人减持公司股份应符合相关法律、法规、规章的规定，具体方式包括但不限于交易所集中竞价交易方式、大宗交易方式、协议转让方式等；

（4）本人减持公司股份前，应提前三个交易日予以公告，并按照证券交易所的规则及时、准确地履行信息披露义务；本人持有公司股份低于 5%以下时除外；

（5）如果在锁定期满后两年内，本人拟减持股票的，减持价格不低于发行价（指发行人首次公开发行股票的发行价格，如果因公司上市后派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理）。锁定期满后两年内，本人每年减持所持有的公司股份数量合计不超过上一年度最后一个交易日登记在本人名下的股份总数的 25%。因公司进行权益分派、减资缩股等导致本人所持公司股份变化的，相应年度可转让股份额度做相应变更；

（6）如果本人未履行上述减持意向，本人将在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉；同时，本人持有的公司股份自本人未履行上述减持意向之日起 6 个月内不得减持。

2、持股 5%以上其他股东马嘉霖、陈冬琼减持意向

（1）本人拟长期持有公司股票；

（2）如果在锁定期满后，本人拟减持股票的，将认真遵守证监会、交易所关于股东减持的相关规定，结合公司稳定股价的需要，审慎制定股票减持计划，在股票锁定期满后逐步减持；

（3）本人减持公司股份应符合相关法律、法规、规章的规定，具体方式包括但不限于交易所集中竞价交易方式、大宗交易方式、协议转让方式等；

（4）本人减持公司股份前，应提前三个交易日予以公告，并按照证券交易所的规则及时、准确地履行信息披露义务；本人持有公司股份低于 5%以下时除外；

（5）如果在锁定期满后两年内，本人拟减持股票的，减持价格不低于发行价（指发行人首次公开发行股票的发行价格，如果因公司上市后派发现金红利、送股、转增股本、增发新股等原因进行除权、除息的，则按照证券交易所的有关规定作除权除息处理）。因公司进行权益分派、减资缩股等导致本人所持公司股份变化的，相应年度

可转让股份额度做相应变更；

(6) 如果本人未履行上述减持意向声明，本人将在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行承诺的具体原因并向公司股东和社会公众投资者道歉；同时，本人持有的公司股份自本人未履行上述减持意向声明之日起 6 个月内不得减持。

(三) 稳定股价的承诺

根据中国证监会《关于进一步推进新股发行体制改革的意见》的要求，为维护公司首次公开发行人民币普通股股票并在创业板上市后股票价格的稳定，结合公司实际情况，特制定《首次公开发行人民币普通股股票并上市后三年内稳定股价的预案》。

1、启动条件、程序及终止条件

(1) 启动条件

公司自本次发行并上市之日起三年内，一旦出现连续 20 个交易日公司股票收盘价均低于公司上一个会计年度未经审计的每股净资产情形时（每股净资产=合并财务报表中归属于母公司所有者权益合计数÷年末公司股份总数；若因除权除息等事项致使上述股票收盘价与公司上一会计年度未经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应做相应调整，下同），公司将采取如公司回购股份，公司控股股东、董事（独立董事除外）、高级管理人员增持公司股份等一项或者多项措施稳定公司股价，并保证该等股价稳定措施实施后，公司的股权分布仍符合上市条件。

(2) 稳定股价具体方案的审议程序

公司应当在前述稳定股价措施的启动条件成立后 5 个交易日内召开董事会、25 个交易日内召开股东大会，审议稳定股价具体方案。相关责任方应在股东大会审议通过该等方案后的 5 个交易日内，启动稳定股价具体方案的实施。

(3) 停止条件

在经股东大会审议通过的稳定股价具体方案正式公告之日起至其实施完毕之日的期间内，如在连续 5 个交易日内，公司股票收盘价均不低于公司上一个会计年度未经审计的每股净资产时，将停止实施董事会/股东大会审议通过的稳定股价具体方案。

2、稳定股价的具体措施

(1) 公司回购股份

公司根据股东大会审议通过的稳定股价具体方案而回购股份的，应当符合《上市公司回购社会公众股份管理办法（试行）》等法律、法规、规范性文件和公司章程的规定，并按照该等规定的要求履行有关向社会公众股东回购公司股份的具体程序。

公司回购股份的方式为集中竞价交易方式、要约方式或中国证监会认可的其他方式。如公司采取回购股份的稳定股价措施，应遵循下述原则：

1) 公司用于回购股份的资金总额累计不超过公司首次公开发行新股所募集资金的

总额；

2) 单次用于回购股份的资金金额不低于上一个会计年度经审计的归属于母公司所有者的净利润的 10%；

3) 单一会计年度用于回购股份的资金金额合计不超过上一会计年度经审计的归属于母公司所有者的净利润的 30%。

超过上述标准的，本项股价稳定措施在当年度不再继续实施。但如下一年度继续出现稳定股价情形的，公司将继续按照上述原则执行。

(2) 控股股东增持股份

根据公司控股股东出具的承诺函，若稳定股价具体方案涉及控股股东增持股份措施的，则在实施完毕稳定股价具体方案中的公司回购股份措施后，连续 10 个交易日每日股票收盘价均低于最近一期经审计的每股净资产（审计基准日后发生权益分派、公积金转增股本、配股等情况的，应做除权、除息处理），公司控股股东根据法律、法规、规范性文件和公司章程的规定以增持公司股票的形式稳定公司股价。

公司控股股东以增持公司股票的形式稳定公司股价，遵循下述规则：

1) 在股东大会审议通过的单个稳定股价具体方案中，用于增持股票的资金金额不低于其最近一次获得的现金分红金额的 20%；

2) 在一个会计年度内股东大会审议通过了多个稳定股价具体方案的情况下，股东在该会计年度内用于增持股票的资金金额合计不超过该股东最近一次获得的公司现金分红金额的 50%；

3) 在增持行为完成后的 6 个月内将不出售所增持的股份。

超过上述第 2 项标准的，本项股价稳定措施在当年度不再继续实施。但如下一会计年度继续出现稳定股价情形的，控股股东将继续按照上述原则执行。

(3) 董事（独立董事除外）、高级管理人员增持股份

根据公司董事（独立董事除外，下同）、高级管理人员出具的承诺函，若稳定股价具体方案涉及公司董事、高级管理人员增持股份措施的，则在实施完毕稳定股价具体方案中的控股股东增持股份措施后，连续 10 个交易日每日股票收盘价均低于最近一期经审计的每股净资产（审计基准日后发生权益分派、公积金转增股本、配股等情况的，应做除权、除息处理），公司董事、高级管理人员将根据法律、法规、规范性文件和公司章程的规定以增持公司股票的形式稳定公司股价。

公司董事、高级管理人员以增持公司股票的形式稳定公司股价，应遵循下述原则：

1) 在股东大会审议通过的单个稳定股价具体方案中，董事、高级管理人员用于增持股份的资金金额不低于其因担任董事、高级管理人员而在最近一个会计年度从公司领取的税后薪酬的 10%；

2) 在一个会计年度内股东大会审议通过了多个稳定股价具体方案的情况下，董事、

高级管理人员用于增持股份的资金金额不超过其因担任董事、高级管理人员而在最近一个会计年度从公司领取的税后薪酬的 30%；

3) 在增持行为完成后的 6 个月内将不出售所增持的股份。

超过上述标准的，本项股价稳定措施在当年度不再继续实施。但如下一会计年度继续出现稳定股价情形的，公司董事、高级管理人员将继续按照上述原则执行。

(4) 其他稳定股价措施

当股价稳定措施的启动条件成立时，公司还可以依照法律、法规、规范性文件、公司章程及公司内部治理制度的规定，及时履行相关法定程序后采取以下措施稳定公司股价：1) 在保证公司经营资金需求的前提下，实施利润分配或资本公积金转增股本；2) 限制高级管理人员薪酬；3) 法律、行政法规、规范性文件规定以及中国证监会认可的其他方式。

3、股价稳定措施的豁免情形

股东大会审议通过的股价稳定具体方案实施完毕后的 90 个交易日内，如股价稳定措施的启动条件成立的，公司不再继续实施稳定股价措施。90 个交易日后，启动条件再次成立时，公司将再次启动稳定股价具体方案的审议程序。

尚未实施或者未履行完毕的稳定股价具体方案因停止条件成立而停止实施的，则自稳定股价具体方案停止实施后的 90 个交易日内不再继续实施稳定股价措施。90 个交易日后，启动条件再次成立时，公司将再次启动稳定股价具体方案的审议程序。

4、限制条件

公司采取任何股价稳定措施均应符合法律、法规、规范性文件和公司章程的规定，并确保不影响公司的上市地位。

5、其他

公司在未来聘任新的董事、高级管理人员前，将要求其签署承诺书，保证其履行公司首次公开发行上市时董事、高级管理人员已做出的稳定股价承诺，并要求其按照公司首次公开发行上市时董事、高级管理人员的承诺提出未履行承诺的约束措施。

本预案的有效期为自公司股票在证券交易所上市之日起三年。

(四) 关于对招股说明书信息披露的承诺

1、本公司就招股说明书信息披露的承诺

如公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，公司将依法回购首次公开发行的全部新股。

如公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，公司将依法赔偿投资者损失。

2、控股股东、实际控制人陈湧锐就招股说明书信息披露的承诺

如公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本人将依法购回首次公开发行时已公开发售的原限售股份（如有）。

如公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。

3、董事、监事、高级管理人员就招股说明书信息披露的承诺

如公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，将依法赔偿投资者损失。

4、本次发行的保荐机构、律师事务所、申报会计师、资产评估机构就招股说明书信息披露的承诺

（1）保荐机构的承诺

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

（2）律师事务所的承诺

本所承诺：本所为发行人首次公开发行所制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。如本所为发行人首次公开发行所制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。

（3）申报会计师的承诺

本机构承诺：为发行人首次公开发行所制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。本机构为发行人首次公开发行所制作、出具的文件如有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。证监会认定无责任的除外。

（4）资产评估机构的承诺

本机构承诺：为发行人首次公开发行所制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。本机构为发行人首次公开发行所制作、出具的文件如有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将依法赔偿投资者损失。证监会认定无责任的除外。

（五）实际控制人作出的其它承诺及履行情况

1、避免同业竞争的承诺

公司控股股东及实际控制人陈湧锐已就避免与发行人发生同业竞争作出承诺，具体情况参见本招股说明书“第七节 一、（三）控股股东及实际控制人避免同业竞争的承诺”。报告期内，该承诺得到有效执行。

2、承担社会保险费和住房公积金可能被追缴的承诺

公司控股股东、实际控制人陈湧锐承诺：如果有权部门要求或决定，公司需为员工补缴社会保险费或住房公积金，或公司因未按法律、法规规定的方式向社会保险账户或住房公积金账户缴存而需承担任何赔偿责任或产生任何损失，相关赔偿金或费用均由陈湧锐个人全部承担。

（六）公司全体董事、高级管理人员关于填补被摊薄即期回报有关事项的承诺

针对因股本、净资产规模扩张导致公司即期每股收益、净资产收益率存在被摊薄的风险，公司除制定了相应的填补回报措施外，公司全体董事、高级管理人员也出具了《关于摊薄即期回报有关事项的承诺函》，承诺内容如下：

“1、不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；

2、对本人的职务消费行为进行约束；

3、不动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动；

4、由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；

5、如公司未来进行股权激励，则拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。”

（七）利润分配承诺

公司首次公开发行股票前滚存利润由发行后登记在册的老股东按持股比例共享。公司2013年第一次临时股东大会审议通过了《公司章程（草案）》，公司承诺：公司股票上市后，将根据该章程（草案）的规定执行利润分配政策。主要内容如下：

公司股票上市后，公司将积极采取现金方式分配股利，并辅以结合股票股利的分配方式，原则上每年度进行一次现金分红；

在满足公司正常生产经营的资金需求情况下，如无重大投资计划或重大现金支出等事项发生，公司应当采取现金方式分配股利，以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的15%。

具体情况请参见本招股意向书“第九节 财务会计信息与管理层分析”之“十九、发行人股利分配政策和实际股利分配情况”。

（八）未履行承诺的约束措施

1、本公司关于未履行承诺的约束措施

本公司将严格履行本公司就首次公开发行股票并上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

(1) 如本公司非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺（相关承诺需按法律、法规、公司章程的规定履行相关审批程序）并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

1) 在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；

2) 不得进行公开再融资；

3) 对公司该等未履行承诺的行为负有个人责任的董事、监事、高级管理人员调减或停发薪酬或津贴；

4) 不得批准董事、监事、高级管理人员的主动离职申请，但可以进行职务变更。

(2) 如本公司因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺（相关承诺需按法律、法规、公司章程的规定履行相关审批程序）并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

1) 在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因；

2) 尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，并提交股东大会审议，尽可能地保护本公司投资者利益。

2、控股股东关于未履行承诺的约束措施

控股股东将严格履行本人就公司首次公开发行股票并上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

(1) 如本人非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

1) 在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因并向股东和社会公众投资者道歉；

2) 不得转让公司股份（因继承、被强制执行、上市公司重组、为履行保护投资者利益承诺等必须转股的情形除外）；

3) 暂不领取公司分配利润中归属于本人的部分；

4) 如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有。

(2) 如本人因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

1) 在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因；

2) 尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护本公司投资

者利益。

3、全体董事、高管关于未履行承诺的约束措施

全体董事、高管就公司首次公开发行股票并上市所作出的所有公开承诺事项，积极接受社会监督。

(1) 如本人非因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

1) 如本人持有公司股份，则将不得转让公司股份（但因被强制执行、为履行保护投资者利益承诺等必须转股的情形除外）；且暂不领取公司分配利润中归属于本人的部分；

2) 可以职务变更但不得主动要求离职；

3) 主动申请调减或停发薪酬或津贴；

4) 如果因未履行相关承诺事项而获得收益的，所获收益归公司所有。

(2) 如本人因不可抗力原因导致未能履行公开承诺事项的，需提出新的承诺并接受如下约束措施，直至新的承诺履行完毕或相应补救措施实施完毕：

1) 在股东大会及中国证监会指定的披露媒体上公开说明未履行的具体原因；

2) 尽快研究将投资者利益损失降低到最小的处理方案，尽可能地保护本公司投资者利益。

第六节 业务和技术

一、发行人主营业务情况

（一）发行人的主营业务

1、主营业务概况

发行人主要从事手机游戏开发、销售以及游戏运营业务，主要产品和服务有：手机单机游戏、跨平台游戏和游戏运营。发行人设立之初以手机硬件产品为主，随着市场竞争格局的变化，逐渐减少了手机硬件产品的产销规模，同时针对手机智能化带来的手机软件（包括手机游戏）快速发展态势，公司着重进行手机游戏产品的研发，并且在竞争中不断发展壮大，手机游戏产品的收入占比逐年大幅提高，报告期内，与手机游戏相关的收入占主营业务收入的比例分别为 66.13%、92.00%和 100%，自 2014 年 8 月起，公司已不再从事手机硬件产品的生产与销售。

报告期内，随着公司手机单机游戏开发经验的积累，公司开始着手进行跨平台游戏产品的开发，并逐步介入游戏运营领域。截至本招股意向书签署日，公司开发了 7 款跨平台网络游戏，其中 5 款已上线运营，2 款尚处于开发过程中，公司未来将继续加大跨平台游戏的开发以及游戏运营业务的力度。

报告期内，公司主营业务未发生重大变化。

2、主要产品和服务的基本情况

公司主要产品和服务包括手机单机游戏、跨平台游戏、游戏运营和手机硬件。

（1）游戏产品

手机游戏以手机为载体，根据对网络的需求状况不同，手机游戏又可分为手机单机游戏和手机网络游戏。随着手机游戏内容不断丰富和移动互联网的发展，大部分的单机游戏可以实现联网功能，单机游戏与网络游戏间的差异已越来越不明显。

手机游戏根据适用其使用的移动终端操作系统的不同，又可分为功能机手机游戏和智能手机游戏。功能手机的操作系统包括主要包括 MTK、Feature Phone、S40、Brew 等，应用于上述系统平台的手机游戏即功能手机游戏。智能终端的操作系统包括 Android、iOS、Windows Phone、Symbian S60、BlackBerry OS 等，应用于上述系统平台的手机游戏即智能手机游戏。随着智能手机的普及，智能手机游戏已全面替代了功能手机游戏。

手机游戏根据游戏的内容可以分为 ARPG（即“动作角色扮演游戏”）、RPG（即“角色扮演游戏”）、RPG+SLG（即“角色扮演+战略游戏”）、SLG（即“战

略游戏”）、FPS（即“第一人称射击游戏”）、卡牌游戏、卡牌+RPG 游戏、音乐节奏游戏等类型，目前带有 RPG 元素的游戏产品占据了绝对优势。

公司的游戏产品可分为手机单机游戏和跨平台游戏，其中跨平台游戏的开发目标是实现手机、PC 上跨平台运行，是公司手机游戏产品在应用领域的进一步深化。

1) 手机单机游戏

公司手机单机游戏代表产品有光明守护者、神界战争、雷雨、碧落黄泉、动物随意链、使命追击、祖玛联盟、远古遗迹守卫战、猎人物语、兵器传说、小鸟物语、金牌猎手、守卫玩具王国、西部鸣奏曲、财神水果机、爱森公寓飞行棋、飞天忍者蛙、倔强的萝卜、海底奇兵、梦幻岛、炮轰老将等。

光明守护者



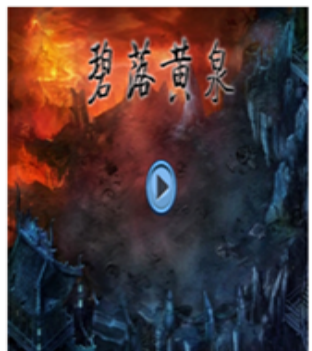
神界战争



雷雨



碧落黄泉



动物随意链



使命追击



野人的长矛



祖玛联盟



兵器传说



守卫玩具王国



雌雄大盗



远古遗迹保卫战



小鸟物语



西部鸣奏曲



炮轰老将



猎人物语



金牌猎手



财神水果机



爱森公寓飞行棋



飞天忍者蛙



倔强的萝卜



海底奇兵



梦幻岛



截至报告期末，公司开发完成手机游戏 947 款。

随着手机游戏日益流行，公司逐年加大手机游戏的开发力度，手机游戏占公司开发的手机软件的比例逐年提高。报告期各期，公司完成的游戏分别为 210 款、222 款和 230 款，占公司开发的手机软件比例分别为 99.05%、100.00% 和 100.00%。截至 2015 年末，公司开发完成的游戏合计为 947 款，占公司开发的手机软件的比例为 93.95%。

2) 跨平台游戏产品

2013 年以来，公司积极投入跨平台游戏的开发，截至本招股意向书签署之日，公司已开发 7 款跨平台游戏，其中：5 款已上线运营，2 款处于开发阶段。具体情况如下：

A、仙葫（七凰传）

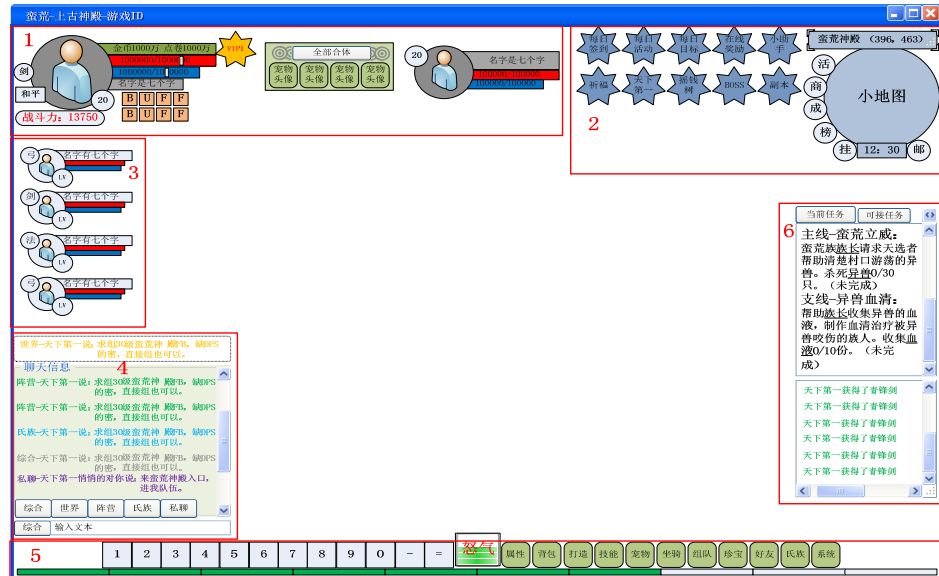
名称	仙葫
----	----

游戏主界面	
主要特点	<p>由“仙葫”同名人气网络小说改编，采取 Unity3D 引擎技术开发，并自主研发了多项技术，实现了 PC、微端、手机三端跨平台互通。游戏由作者“流浪的蛤蟆”全程监制，100%还原小说经典角色、唯美场景、炼气归真、元神晋阶、法宝祭炼等独特设定。此外，游戏还首创了自主剧情模式，玩家可以在游戏当中开创属于自己的修仙之旅。</p> <p>以小说故事为游戏背景，在游戏中用户可以体验到小说故事原汁原味的修炼方式：易经八卦、群英苍穹录、神魂武魂、聚魂等。更有各种战役和秘境副本带给你身临其境般的感受，同时玩家亦可以在游戏中打怪升级以及参加各种趣味活动，如城镇建立，朝廷武考、文考，战场等，通过这些活动可以让玩家感受到成功与快乐，游戏中还有创新功能系统：联盟战，竞技场，将领夺舍等，给玩家更多不一样的玩法，在付出汗水和努力后，让玩家在游戏中感受到无处不在的新鲜体验。另外游戏不仅仅是 RPG 游戏，同时也会加入 SLG 与 MOBA 等元素，可以说是首款 3 个模式相结合的一款游戏，这会使玩家在千篇一律的游戏中体验到多样化模式游戏的优势。</p>
游戏类型	RPG+SLG+MOBA
收费模式	道具收费
运营区域	亚洲地区
目前状态	已上线运营

B、萌荒（萌了个荒）

产品名称	萌荒
------	----

游戏主界面



- 1 号区域是角色信息区，
- 2 号区域是活动辅助功能区，
- 3 号区域是队伍信息区，
- 4 号区域是聊天信息区，
- 5 号区域是系统功能信息区，
- 6 号区域是任务信息提示区。

下为游戏实例图示：



主要特点

《萌荒》产品采取 Unity3D 引擎技术开发，力图打造一流的精品 3D 游戏。故事背景在远古时代人类挑战莽荒大陆的蛮兽和邪魔，是一款集“冒险、探索、战斗、合作、竞技”为主题的游戏。为了增加用户体验，采用了自创独有的 Q 版风格来表现，美术在场景中采用多种技术丰富内容，程序不断优化战斗的打击感，策划设计多变的剧情、副本和关卡，共同打造一款高品质的游戏。在游戏中“武士、弩手、巫师”三种职业特征明显，技能相生相克，操作感强，摆脱一般游戏的挂机无趣的游戏方式。设计上重点丰富了宠物系统，让玩家不再是一人在战斗，时时刻刻都有队友在

	<p>左右相伴。在此基础上细分了战斗宠物和坐骑宠物两部分，增加玩家对比和炫耀的途径。</p> <p>首创宠物合体玩法，不仅仅是单纯的外观变化，量身为每个合体都打造了独一无二的战斗方式和技能系统，无限丰富了玩家的多职业体验。还有高阶宠物的怒气合击，清屏必杀技。</p> <p>在社交上也开发一系列新颖玩法，六界轮回、神魔降临、氏族系统、全民运镖、皇族选举等等，在这些活动中，互助与竞技并存，共同营造一个和谐共赢的良性社交游戏环境。</p>
游戏类型	MMOARPG+SLG
收费模式	道具收费
运营区域	东南亚地区，中国大陆，港澳台。
目前状态	已上线运营

C、英雄纪元

产品名称	英雄纪元
游戏主界面	 <p>The screenshot shows the main interface of the game 'Hero Era'. It features a central 3D scene with a female character and a male warrior. The interface is divided into several functional areas, each highlighted with a colored box and a callout label:</p> <ul style="list-style-type: none"> 公告区 (Announcement Area): Located at the top right, containing a welcome message. 联盟属性区 (Alliance Attribute Area): Located below the announcement, showing player name '亚洲之鹰', level 'V1', and various stats. 队伍区 (Party Area): Located below the alliance info, showing party members and a lock icon. VIP信息区 (VIP Information Area): Located to the right of the party area, showing a shopping cart icon and '商店' (Shop). 任务区 (Task Area): Located to the right of the shop, showing a quest icon and '每日' (Daily). 主角展示区 (Main Character Display Area): Located to the right of the quest area, showing character portraits and '召唤' (Summon). 主要功能区 (Main Function Area): Located at the bottom, containing icons for '包裹' (Inventory), '奖励' (Rewards), '女神' (Goddess), '符文' (Runes), and '议会' (Parliament). 快捷导航区 (Quick Navigation Area): Located at the very bottom, containing icons for '主页' (Home), '英雄' (Heroes), '冒险' (Adventure), '挑战' (Challenge), and '活动' (Events).
主要特点	<p>游戏采取 Unity3D 引擎技术开发，并自主研发了多项技术，以智能手机平台为载体。</p> <p>游戏包含各种种类丰富的“英雄”，火暴的技能，热血的对抗打法，并且引入战棋式的玩法。玩家可以收集喜爱的英雄、女神，修练火暴的技能，</p>

	体验陪育养成的乐趣。 游戏的场景，还是战斗，对话，情节等，都采用全 3D 实景表现，让玩家体验如看电影大片一样的视觉感受。
游戏类型	RPG+SLG+MOBA
收费模式	道具收费
运营区域	亚洲地区
目前状态	已上线运营

D、天命传奇

产品名称	天命传奇
游戏主界面	
主要特点	<p>以大家所熟知的三国故事为题材，结合眼下热门的玄幻题材，谱写了一个完全不一样的三国，游戏中，玩家将扮演一名三国青年，在这个不一样的动乱三国中，招名将，战魔王，最后拯救世界，成为万人景仰的英雄。</p> <p>在游戏体验上，从外观、音效、玩法三方面入手，在体验好玩的游戏玩法的同时，体验到唯美的游戏画面、精致灵动的游戏模型、个性化的武将声优，争取给玩家极致体验。</p> <p>游戏设计了独特新颖的战斗方式，配合个性丰富的卡牌系统，玩家可以组合出各种各样的队伍组合，充满了策略性。在故事体验上，有及其真实的俯视 3D 地图系统，表现丰富的剧情系统、各种各样的势力与酒馆，让玩家代入感极强。在核心玩法上，有组合丰富的关卡系统，需要玩家组合不同的阵容队伍来面对，战场排位赛，通天塔等丰富的战斗玩法更是让人激情热血。在日后开放的特色活动中，会不间断跟当下各种热门的元素进行联合，制作特殊体验。</p>
游戏类型	RPG+TD
收费模式	道具收费

运营区域	亚洲地区
目前开发状态	已上线运营

E、神将录（封神战旗）

产品名称	神将录
游戏主界面	
主要特点	<p>融合了战棋元素的卡牌对战桌面游戏，游戏采用中国神话为题材，以《封神榜》和《山海经》为起点，后续融入《西游记》《聊斋》等名著，将中国历史上的神仙、法术和法宝逐步收录其中，建立统一的神话体系。</p> <p>游戏参与者使用卡牌在棋盘式的战场上召唤出军队，通过指挥将士以及配合使用法术和装备来打败敌方的军队，最终消灭对手的王，是一款集推理、计算、随机和收集乐趣于一体的高品质桌游。</p>
游戏类型	SRPG+TCG
收费模式	道具收费
运营区域	亚洲地区
目前开发状态	实体版及页游版本已上线运营，手游版尚在开发中

F、白发魔女之晓月屠魔

产品名称	白发魔女之晓月屠魔
游戏主界面	
主要特点	<p>《白发魔女之晓月屠魔》是一款同名 IP 授权改编的大型 3DARPG 游戏，采取 Unity3D 引擎技术开发，兼容 WebGL、微端插件，U3D 插件等多种技术</p>

	项目在技术上采用了多个全新 3D 页游技术： <ol style="list-style-type: none"> 1. SSAO 屏幕空间遮挡技术，能高效打造次世代的立体轮廓效果 2. HDR+BL00M 高动态范围图像系统打造极致高清盛宴。 3. 实时全对象投影技术，让游戏光影效果远超当前页游标准。 4. AnimationState_Tree 打造柔顺动画控制系统，让游戏中的人物动画柔顺平滑。 5. 基于 PhysX 的局部模拟模拟，打造可破坏环境和物件。 在内容上，游戏注重打击感和震撼的画面品质，拥有独具特色的五行、天气系统；以随机拼装、机关副本等概念打造一个绝无仅有的玄幻之旅。
游戏类型	3DARPG
收费模式	道具收费
运营区域	东南亚地区，中国大陆，港澳台。
目前开发状态	尚在开发中

G、童话镇

产品名称	童话镇
游戏主界面	
主要特点	童话镇项目是一款以世界著名童话题材为故事背景改编的大型 3DARPG 手机游戏。 采取 Unity3D 引擎技术开发，为玩家打造绚丽的 3D 画面，主要表现为突出的战斗体验以及华丽的技能特效。 游戏玩法主打武器切换与宠物合体变身，实现多重组合策略，打造不同的战斗体验。
游戏类型	3DARPG
收费模式	道具收费
运营区域	东南亚地区，中国大陆，港澳台。
目前开发状态	尚在开发中

3) 主要手机游戏优势品种简介

截至 2015 年 12 月底，公司累计开发完成 1,008 款手机软件，其中手机游戏为 947 款。发行人选取了其中 40 款代表产品，将其产品名称、销售方式、销售对象、收入情况、产品特色列示如下：

序号	游戏名称	销售方式	销售对象	收入 (万元)	产品的特色
1	拆蛋专家游戏软件	受托开发	数字畅想	89.50	采用 C 语言技术，表现益智游戏题材，表现解谜情节，创新的运用剧情推动玩法，结合卡通的美术风格
2	虎口逃生游戏软件	受托开发	德信智能	91.50	采用 JAVA 语言技术，表现生存类题材，表现逃生情节，创新的运用触摸屏与重力感应结合操作玩法，结合 Q 版的美术风格
3	花与云游戏软件	受托开发	数字畅想	113.00	采用 C 语言技术，表现梦幻题材，表现幻想清新情节，创新的运用重力感应操控距离玩法，结合卡通的美术风格
4	剑胆琴心游戏软件	受托开发	明日空间	109.60	采用 cocos2D 技术，表现棋牌类游戏题材，表现双方争斗情节，创新的运用多模式重合玩法，结合半写实的美术风格
5	节奏达人游戏软件	受托开发	明日空间	96.20	采用 cocos2D 技术，表现音乐游戏题材，表现音乐战争情节，创新的运用四键节拍玩法，结合清新的皮影美术风格
6	卡迪斯王国游戏软件	受托开发	深圳市雅卓科技有限公司	109.50	采用 U3D 引擎技术，表现英雄救美的题材，表现令人感动的情节，创新的运用技能养成玩法，结合清新卡通的美术风格
7	魔法锁链游戏软件	受托开发	明日空间	97.00	采用 JAVA 语言技术，表现休闲游戏题材，表现角色比赛情节，创新的运用三合一玩法，结合可爱卡通的美术风格
8	末日之殇游戏软件	受托开发	龙旗电子（惠州）有限公司	98.00	采用 C 语言技术，表现战争题材，表现射击情节，创新的运用双摇杆玩法，结合真实的美术风格
9	盛讯达守卫雅典娜游戏软件	许可使用	金立通信	92.00	采用 C 语言技术，表现圣斗士星矢题材，表现保卫雅典娜情节，创新的运用数字键切换玩法，结合卡通绚丽美术风格
10	盛讯达白娘子传奇游戏软件	许可使用	高新奇	71.00	采用 JAVA 语言技术，表现贪吃蛇题材，表现白娘子情节，创新的运用道具玩法，结合 Q 版美术风格
11	盛讯达橙子跳跃游戏软件	许可使用	高新奇	76.00	采用 JAVA 语言技术，表现酷跑题材，表现逃生情节，创新的运用左右屏玩法，结合可爱的美术风格
12	盛讯达雌雄大盗游戏软件	许可使用	高新奇	123.00	采用 C 语言技术，表现侠盗题材，表现劫富济贫的情节，创新的运用动作与益智玩法，结合写实的美术风格
13	盛讯达鬼舞火影猫游戏软件	许可使用	金立通信	97.00	采用 JAVA 语言技术，表现忍者题材，表现刺客真逗情节，创新的运用道具成长玩法，结合卡通阴暗的美术风格
14	盛讯达虎虎生威游戏软件	许可使用	高新奇	102.00	采用 JAVA 语言技术，表现大鱼吃小鱼题材，表现弱肉强食情节，创新的运用重力感应玩法，结合可爱真实的美术风格
15	盛讯达火柴天堂游戏软件	许可使用	德信智能	109.00	采用 C 语言技术，表现小女孩买火柴题材，表现点亮火柴情节，创新的运用旁白介绍玩法，结合温馨可爱的美术风格
16	盛讯达击碎宝石游戏软件	许可使用	金立通信	116.00	采用 JAVA 语言技术，表现益智题材，表现角色养成情节，创新的运用三消战斗玩法，结合 Q 版的美术风格
17	盛讯达江湖路远游戏软件	许可使用	深圳市鑫龙上通讯科技有限公司	98.30	采用 U3D 引擎技术，表现跑酷游戏题材，表现江湖武侠情节，创新的运用滑动操作玩法，结合写实美术风格

18	最后的传说	受托开发	龙旗科技（上海）有限公司	92.00	采用 U3D 引擎技术，表现现代战争题材，表现小队潜入枪战情节，创新的运用滑屏移动准星玩法，结合真实的美术风格
19	盛讯达倔强的萝卜游戏软件	许可使用	高新奇	132.00	采用 cocos2D 技术，表现逃生题材，表现萝卜逃亡情节，创新的运用道具系统玩法，结合可爱的美术风格
20	盛讯达龙王点兵游戏软件	许可使用	金立通信	126.00	采用 JAVA 语言技术，表现益智题材，表现角色配对情节，创新的运用线条判定玩法，结合卡通的美术风格
21	盛讯达农场总动员游戏软件	许可使用	高新奇	127.00	采用 JAVA 语言技术，表现农场保卫战题材，表现守护建筑情节，创新的运用士气系统玩法，结合卡通的美术风格
22	盛讯达人在塔在游戏中	无	无	无	采用 U3D 引擎技术，表现战争题材，表现抵抗入侵情节，创新的运用收集玩法，结合 Q 版可爱美术风格
23	盛讯达少年宗师游戏软件	许可使用	高新奇	117.00	采用 cocos2D 技术，表现武侠题材，表现宗师战斗情节，创新的运用连击玩法，结合卡通的美术风格
24	盛讯达士兵突击游戏软件	许可使用	德信智能	132.00	采用 cocos2D 技术，表现战争题材，表现领兵打仗情节，创新的运用即时战斗玩法，结合写实的美术风格
25	盛讯达糖果乐翻天游戏软件	许可使用	金立通信	105.00	采用 cocos2D 技术，表现益智游戏题材，表现糖果消除情节，创新的运用奖励糖果生成玩法，结合可爱的美术风格
26	盛讯达图腾密码游戏软件	许可使用	金立通信	95.00	采用 cocos2D 技术，表现策略题材，表现角色对战情节，创新的运用卡牌收集玩法，结合清新可爱的美术风格
27	盛讯达俄罗斯城堡游戏软件	无	无	无	采用 U3D 引擎技术，表现益智游戏题材，表现消除砖块情节，创新的运用排名与分享玩法，结合卡通的美术风格
28	盛讯达下水道之迷游戏软件	许可使用	高新奇	103.00	采用 U3D 引擎技术，表现捕鱼题材，表现捕鱼大赛情节，创新的运用捕鱼对战玩法，结合真实的美术风格
29	盛讯达星光闪耀游戏软件	许可使用	高新奇	97.00	采用 U3D 引擎技术，表现消除类型题材，表现星星消失情节，创新的运用连击加分玩法，结合卡通美术风格
30	盛讯达野人的长矛游戏软件	许可使用	高新奇	97.00	采用 cocos2D 技术，表现战斗题材，表现部落情节，创新的运用职业搭配玩法，结合可爱的美术风格
31	龙城飞将软件	受托开发	德信智能	93.50	采用 C 语言技术，表现保家卫国题材，表现军队战争情节，创新的运用道具系统玩法，结合 Q 版卡通美术风格
32	盛讯达勇士突进游戏软件	许可使用	金立通信	103.00	采用 U3D 引擎技术，表现组合题材，表现合成道具情节，创新的运用无限生成玩法，结合可爱的美术风格
33	死里逃生游戏软件	受托开发	数字畅想	100.50	采用 U3D 引擎技术，表现角色成长题材，表现拯救世界情节，创新的运用多系统养成玩法，结合真实的美术风格
34	太空模拟战游戏软件	受托开发	云狐科技（沈阳）有限公司	109.70	采用 JAVA 语言技术，表现太空题材，表现潜入战斗情节，创新的运用技能玩法，结合写实的美术风格
35	玩具王国大混乱游戏软件	受托开发	云狐科技（沈阳）有限公司	117.20	采用 JAVA 语言技术，表现王国防御题材，表现保家卫国情节，创新的运用升级防御塔玩法，结合机械卡通的美术风格
36	野蛮祭祀游戏软件	受托开发	明日空间	102.80	采用 JAVA 语言技术，表现寻找秘宝题材，表现部落寻宝情节，创新的运用虚拟按键操控玩法，结合 Q 版可爱的美术风格
37	盛讯达小小飞侠游戏软件	许可使用	深圳市雅卓科技有限公司	98.00	采用 JAVA 语言技术，表现火山逃生题材，表现逃亡情节，创新的运用无限模式玩法，结合萌系美术风格
38	御姐武戏游戏软件	受托开发	明日空间	108.00	采用 JAVA 语言技术，表现打斗题材，表现舞台大乱斗情节，创新的运用怒气玩法，结合古典的美术风格
39	远古遗迹守卫战游戏软件	受托开发	德信智能	113.00	采用 JAVA 语言技术，表现遗迹守卫题材，表现御敌情节，创新的运用防御塔升级玩法，结合写实的美术风格

40	再战加洛斯游戏软件	受托开发	德信智能	96.00	采用 U3D 引擎技术，表现现代战争题材，表现小队潜入枪战情节，创新的运用滑屏移动准星玩法，结合真实的美术风格
----	-----------	------	------	-------	---

注：“盛讯达人在塔在游戏软件” 应客户要求更名为“盛讯达塔塔西游游戏软件”。

(2) 游戏运营业务

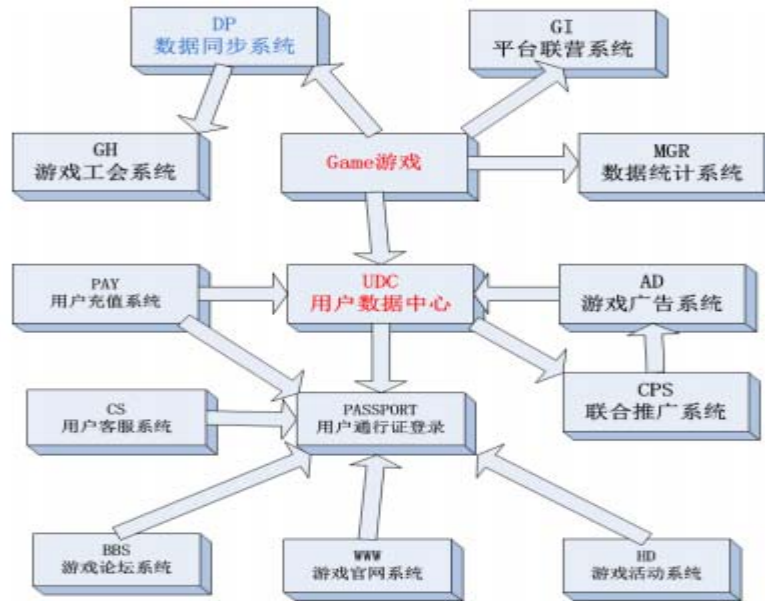
发行人游戏运营业务主要是在自有平台的游戏运营，包括页游运营平台和手游运营平台。

1) 页游运营平台

发行人页游运营平台为 17188 运营平台，该平台的主要情况如下：

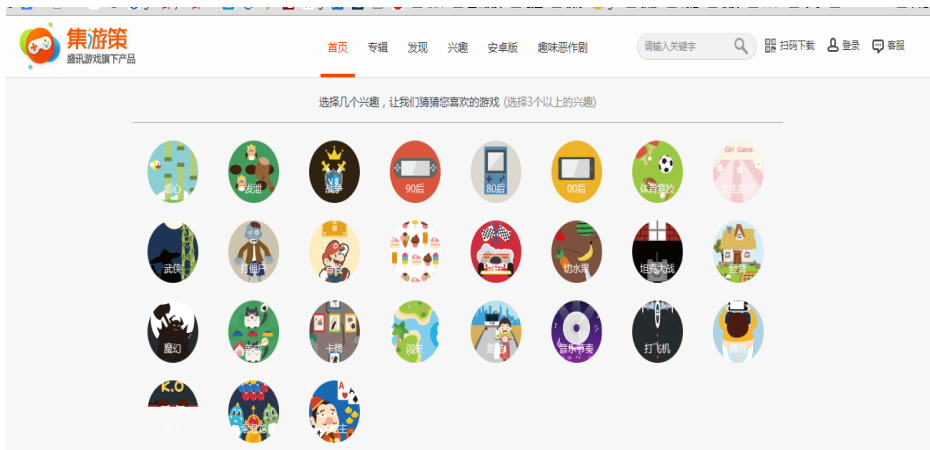
<p>平台简介</p>	<p>公司自营平台网站于 2013 年 10 月上线，平台包含官网、通行证、充值、联营、客服、活动、论坛、后台等系统。在页游网页游戏平台，玩家只需注册一次就能玩转所有游戏。平台具备游戏社区，包括个性十足的玩家主页，为玩家量身定做的各种互联网应用，充分满足玩家的多样化需求。同时，平台完善的问题在线提交系统，能及时有效的处理玩家在游戏中遇到的各种问题，另外，还有多人的客服团队，让玩家没有后顾之忧。</p>
<p>平台界面</p>	 <p>The screenshot shows the 17188.com website interface. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, Games, Users, News, Recharge, and Forum. The main banner features a large illustration of a character and the text '妖神6服' (Aoshen 6 Servers) with the tagline '开启藐视一切的战斗' (Start the fight that defies everything) and the date '1月16日'. Below the banner is a grid of eight game cards, each with a character illustration, game title, and launch date. The games include '奇谜来了', '龙神战记', '攻城掠地', '《妖神》', '神武九天', '仙侠傲世', '白帝城II', and '碧血剑'.</p>

系统架构

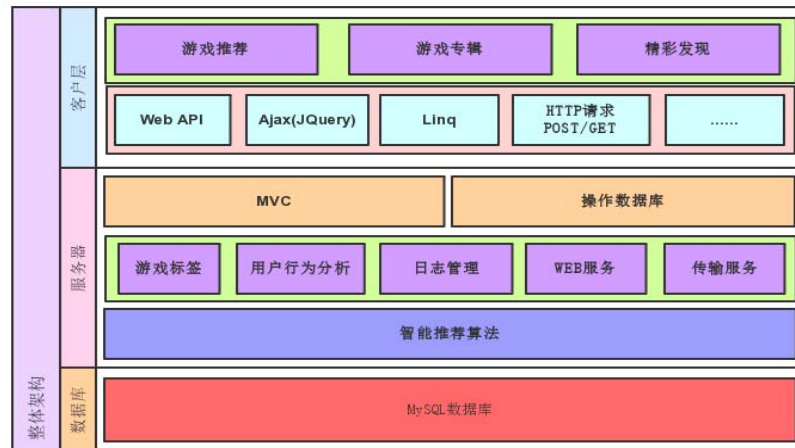


2) 手游运营平台

发行人手游运营平台为 2388 运营平台，该平台的主要情况如下：

<p>IT2388 平台简介</p>	<p>it2388 平台网站于 2011 年 8 月建成,2014 年 4 月改版成集游策游戏应用平台,同时推出 Android 大众版,并投入运营。平台包含官网、通行证、充值、联营、客服、活动、论坛、后台等系统。It2388 平台专注于通过智能推荐算法为用户推荐心动的游戏。同时,平台完善的问题在线提交系统,能及时有效的处理玩家在游戏中遇到的各种问题,另外,还有多人的客服团队,让玩家没有后顾之忧。</p>
<p>平台界面</p>	<p>Web 端界面</p> 

系统架构



(3) 手机硬件

公司的手机硬件产品包括手机整机和手机配件。公司生产的手机整机主要是功能手机，手机配件包括主板、电池等。2011 年以来，随着手机智能化进程，以手机游戏为代表的手机应用软件市场快速发展。公司主动调整产品结构，逐步缩减手机硬件产品的产销规模，并最终停止手机硬件产品的经营：2012 年度手机硬件产品销售规模大幅下降；2013 年度内逐步停止了手机主板、手机整机的生产、销售；2014 年 8 月，全面停止了手机硬件产品的生产、销售。

3、发行人主营业务收入的主要构成

报告期内，公司主要产品营业收入及占比情况如下：

单位：万元

项目	2015 年		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
软件产品	18,427.00	91.35	18,621.32	91.11	12,958.43	65.46
硬件产品	-	-	1,635.73	8.00	6,705.03	33.87
游戏运营	1,743.78	8.64	181.39	0.89	132.40	0.67
其他	1.50	0.01	-	-	-	-
合计	20,172.28	100.00	20,438.44	100.00	19,795.86	100.00

报告期内，公司软件（手机游戏）产品收入占主营业务收入的比例逐年提高，并始终保持在 50%以上。

(二) 发行人主要经营模式

1、手机游戏产品经营模式

(1) 采购模式

手机游戏产品在形态上是一种应用程序，主要是依靠人力资源投入而开发的结果。发行人在开发过程中，程序的编写均是通过开发人员在计算机上进行，不存在需要直接投入的原材料；在产品形成、产出过程中，不存在产品封装过程，也无需使用原材料；在产品销售交付中，产品交付全部通过电子邮件形式交付客户，也不需要存储介质等原材料。因此，在手机游戏产品的经营过程中，发行人的采购主要体现为：为开发手机游戏产品而外购的各类非原材料类的物资采购。除开发人员开发过程中所需用的计算机设备外，主要有：

一是外购开发工具与软件。发行人外购开发工具和软件是开发游戏产品的基本前提，大体上可以分为两类：（1）基础手机游戏引擎类，如为开发 3D 游戏而外购的与 Unity3D 开发引擎相关的一系列程序等等；（2）应用编辑工具类，如用于美工设计的 Autodesk、Photoshop、VisioPro 等工具、用于编程开发的基础平台程序 VSPRO、Flash、Android 等工具。发行人采购上述开发工具与软件均系与这些程序的开发商在中国境内的代理机构（经销商）签订有采购合同，并支付了相关价款，获得了相关授权使用许可。发行人购买上述开发工具软件均计入了公司无形资产。

二是外购产品测试用手机。发行人在产品开发中需要用到测试手机，主要运用于产品开发中后期的产品检测和品质改善。报告期内，发行人软件事业部累计共购买测试用手机 16.95 万元，运营中心累计共购买测试手机 2.57 万元，发行人按测试手机的使用部门分别计入了各部门的当期费用。

三是外购存储工具。发行人游戏产品在开发过程中的主要存储设备是各开发人员的计算机，产品开发人员临时需要使用 U 盘等存储工具时，则直接从公司后勤部领用，发行人在后勤部采购 U 盘等存储设备时一次性计入当期费用。

可见，在手机游戏产品上，采购内容主要是工具软件、测试手机、U 盘等，这些产品的市场供应丰富、价格透明，不存在供应不足的情形。

（2）生产模式

公司手机游戏（包括网页游戏）产品的开发主要由公司软件事业部完成，软件事业部下设策划部、美工部、产品开发部、后台研发部、测试部。如果所开发的游戏涉及到游戏运营环节，则在产品开发过程中，软件事业部约请公司运营中心的技术人员一同参与产品开发或评测。报告期各期，公司从事游戏开发的研发人员数量分别为 336 人、421 人和 399 人，占各期末员工人数总数的 74.17%、75.31%和 78.85%，研发人员占比逐年增加。

1) 单机游戏的开发模式

截至本招股意向书签署日，公司手机游戏的产品主要是单机游戏。在单机游戏产品开发上，公司的主要开发模式划分为如下三个阶段：

A、项目策划与立项阶段

创作灵感是形成优秀手机游戏产品的起始，公司软件事业部中的策划部主要职责就是提出产品创作的灵感与总体构思。策划部根据市场需求，结合公司产品的现状和技术发展趋势，提出产品创作方案，经由软件事业部的研发总监同意后，向总经理提交《项目可行性报告》和《项目立项申请书》，在相关产品的可研报告中对产品的主要内容、功能作出详细描述。

总经理接到《项目立项申请书》后，由其组织、指定成立项目立项评审小组，评审小组成员包括软件事业部的主要技术骨干、立项申请人和公司营销总监。项目立项评审小组就申请项目技术上的可实现性和市场的可行性进行充分探讨，作出是否立项的决定，通过评审的项目进入项目实施阶段；对于分歧较大的立项申请，项目申请人可再次进行调研，修改《项目可行性报告》和《立项申请书》后，再次提交立项申请，或终止该项目。

B、项目实施阶段

项目通过立项评审后，由软件事业部研发总监牵头，在软件事业部内部，通过指定方式或者员工竞聘方式确定项目经理。由项目经理负责组建项目开发小组（团队），项目小组成员主要包括来自产品开发部、美工部等部门的研发人员和项目立项申请人，在项目开发的不同阶段，后台研发部、测试部的相关研发人员也会参与到产品开发中。

项目开发小组成立后即开展项目计划工作，编制《项目开发计划书》，对项目研发的过程作出详细的计划。在产品开发过程中，项目小组按时向软件事业部研发总监提交《每周工作进度表》和《阶段完成情况表》。对于开发过程中遇到的项目小组无法解决的技术难点和障碍，研发总监组织技术骨干进行攻关，保证项目的高质量完成。

项目经理预计项目可能不能按计划的进度完成，或根据情况的变化需要调整开发计划时，项目经理应该在《项目开发计划书》中规定的时间内，以书面的形式提前向研发总监申请更改计划，填写《开发计划变动申请书》，报研发总监批示。研发总监同意更改项目开发进度的，按新批准的进度考核；否则，按原定计划进度考核。

C、项目的质量控制和项目结项

项目经理对项目的质量负责，按照 GB/T19001-2008—ISO9001:2008 质量管理体系的要求确保项目质量目标的实现。项目小组严格按照软件工程规定的“需求分析—系统设计—编码/美工—模块/子系统测试—系统集成测试”的流程进行产品开发。测试部则负责对项目小组所开发产品的测试工作，对于测试过程中发现的产品漏洞，测试部责成项目小组进行修改。经测试部测试合格的产品交由软件事业部内部的评审小组进行技术评审。

评审小组根据项目开发前项目小组拟定的《项目开发计划书》，结合项目经理提交的《项目开发总结报告》对项目进行验收，验收合格的，将该项目实施结果的总结报告呈报总经理和研发总监批准。

报告期内，发行人单机休闲游戏的平均开发周期约为 1-3 个月左右，各产品间因开发难易程度有所差异。

报告期内，发行人单机休闲游戏的销售模式主要有许可使用模式和受托开发模式，除受托开发模式下，主导产品内容策划的主要是委托方外，两种模式下的产品开发过程基本一致。

2) 跨平台重度游戏的开发模式

报告期内，公司开发的跨平台重度游戏主要是《仙葫》、《英雄纪元》、《天命传奇》、《萌荒》、《神将录》、《白发魔女之晓月屠魔》和《童话镇》7 款跨平台游戏。发行人跨平台重度游戏的开发也主要是公司软件事业部完成，具体的产品开发也基本与单机游戏一致，由于跨平台重度游戏主要通过游戏运营方式获取回报，因此在产品开发过程中，需要经历层层测试环节方可最终完成开发，总体上看，这种测试分为技术测试和运营测试两个阶段，测试的反馈结果渗透到产品开发中。

A、技术测试

技术测试也称为技术封测，属于技术范畴的测试，主要测试游戏的压力承载、BUG 测试等，测试期结束后游戏数据将被清除，测试期间不开放游戏充值。这一测试过程主要由公司的软件事业部完成。根据技术测试的结果完善产品品质后，软件事业部将产品转交运营中心进行运营测试。

B、运营测试

运营测试可分为两个阶段：不删档封测和公测。不删档封测即为试运营，即开放游戏收费，小范围、少量的推广，测试期间所获得的游戏数据将为游戏商业化版本的优化提供依据；公测即为正式上线大规模推广。

在技术测试和运营测试中，测试的内容不仅包括了玩家体验感、游戏产品本身的品质的测试，还包括了游戏运营中对服务器、客户端的测试，测试服务器的性能和查找程序的 Bug。通过这种测试，可以极大地提升游戏产品的品质和运营效果，是产品重要阶段刺。

跨平台游戏产品开发难度大，还需要经历层层测试，因此跨平台游戏的开发周期较长。

(3) 销售模式

报告期内，公司开发的跨平台游戏的销售是通过游戏运营实现的；公司开发的手机单机游戏销售模式有两种：许可使用模式和受托开发模式。

1) 手机单机游戏的两种销售模式

许可使用模式下，公司将已开发的手机游戏提供给客户选择，客户根据自身需求购买，相关软件著作权并未移交给客户。客户购买公司手机游戏后，以预装在手机终端或通过相关平台供手机用户下载的方式，提供给手机用户。

受托开发模式下，公司根据客户需求，为客户开发知识产权归客户所有的手机游戏。公司在与客户商务谈判过程中，往往因客户需求的个性化差别，在公司提供选择的产品库中无法获取满意产品，继而委托公司开发产品，或者直接委托公司开发出满足其需求的游戏产品。

A、两种销售模式无本质差异

发行人手机软件许可使用业务与客户签订《软件使用许可合同》，手机软件受托开发业务与客户签订《技术开发（委托）合同》。报告期内，发行人这两类合同平均价格情况如下：

单位：万元

项目	2015 年	2014 年度	2013 年度
许可使用	87.68	94.57	106.75
受托开发	91.68	99.87	106.05
差异率	4.36%	5.31%	-0.66%

可见，从两种销售模式的产品单价上看并无显著差异。

两类合同对合同双方的权利和义务的约定主要如下：

类别	项目	发行人	客户
许可使用合同	权利	1、收取软件许可使用费；2、享有被许可软件的知识产权。	根据合同约定的使用次数和范围享有软件的使用权。
	义务	1、按合同约定交付被许可软件；2、保证被许可软件符合其说明书和使用手册所述功能，运行良好；3、保证被许可软件无任何著作权纠纷，不会侵犯他人知识产权。	1、支付软件许可使用费；2、不将许可软件提供给第三方使用；3、不对许可软件进行全部或部分试图导出程序源代码的行为，或在许可软件的基础上书写或开发衍生产品或软件；5、不得将被许可软件用于其他目的。
技术开发合同	权利	收取研究开发经费和报酬。	享有研发成果的知识产权，并享有申请专利的权利。
	义务	1、按合同约定的进度完成软件开发工作和交付成果；2、开发完成后，将相关的技术资料交付客户；3、保证研发成果不侵犯任何第三方合法权益；4、不得将研究开发成果转让给第三人；5、履行保密义务。	1、支付研究开发经费和报酬；2、履行保密义务。

虽然在许可使用合同中明确约定了被许可方的使用次数和范围,但发行人收取产品货款均为一次性收取且不与最终用户的使用挂钩,无论哪种销售模式,发行人在向客户交付产品后,发行人已履行完毕相关合同的义务,相关的风险和报酬也已全部转移给了客户,客户使用发行人游戏软件产生的收益与发行人无关,因此,发行人在产品交付并经客户验收确认时一次性确认收入。

另一方面,两种合同实施方式的主要差异为软件著作权的归属。发行人开发的软件主要为轻度、休闲小游戏,一般来说生命周期较短,手机游戏市场热点转换频繁,因此,一般来说是否拥有软件著作权并不是客户向公司采购时的主要考虑因素。

公司将研发的手机游戏产品不定期向客户进行推荐,如果该产品契合了客户的需求,客户即与公司签订软件许可使用协议,形成许可使用销售模式;如相关产品无法完全满足客户的需求,客户则根据其自身对市场热点的预判,向公司寻求定制化的合作,即与公司签订委托开发协议,形成受托开发销售模式。

B、报告期内两种销售模式的变化情况

报告期内,发行人手机单机游戏的两种销售模式情况如下:

单位:款、万元

	2015年		2014年		2013年	
	款数	金额	款数	金额	款数	金额
1、许可使用	69	6,049.80	48	4,539.22	29	3,095.73
2、受托开发	135	12,377.20	141	14,082.10	93	9,862.70
合计	204	18,427.00	189	18,621.32	122	12,958.43

报告期内,公司受托开发模式的销售收入及占比逐年提高。其主要原因是:近年来,手机单机游戏市场发展迅速,游戏品种、款式日益多样化,客户对单机游戏产品的需求也更显个性化,虽然公司向客户推荐了丰富的游戏产品库供其选择,但客户更多地选择在公司提供的单机游戏产品库的基础上,通过定制化的服务以达到差异化、产品个性化的目的,以委托开发的形式向发行人采购单机游戏产品。

2) 手机单机游戏的销售渠道

A、发行人手机单机游戏的销售渠道类别

近年来,终端消费者获取手机单机游戏的渠道来源丰富,来自手机游戏产业链的各参与主体均可向终端消费者提供优质的手机游戏,主要有:手机终端生产厂商、手机游戏发行商、手机游戏运营商等等。报告期内,公司的手机单机游戏产品的销售渠道如下:

单机游戏销售渠道	客户举例
----------	------

1、手机终端厂商	德信智能、高新奇、金立通信等等
2、游戏发行商	明日空间、雅卓科技、云脉科技等等
3、游戏运营商	数字畅想等

B、报告期内各渠道的销售变化情况

报告期各期，发行人手机单机游戏的各渠道销售情况如下：

单位：万元

	2015年		2014年		2013年	
	收入	占比	收入	占比	收入	占比
1、手机终端厂商	11,498.40	62.40%	10,719.72	57.57%	8,290.13	63.97%
2、游戏发行商	5,627.30	30.54%	5,992.40	32.18%	3,607.20	27.84%
3、游戏运营商	1,301.30	7.06%	1,909.20	10.25%	1,061.10	8.19%
合计	18,427.00	100%	18,621.32	100%	12,958.43	100%

手机游戏终端厂商始终是公司单机游戏产品的主要销售渠道。公司在开始介入手机单机游戏产品的初期（2010年），就是始于与手机终端厂商的合作，如德信智能、高新奇等；2011年以来，公司不断开发新的手机终端厂商客户群体，如2012年新增金立通信和龙旗科技等。近年来，随着智能手机硬件配置水平的不断提升，手机终端厂商纷纷自建APP商店，通过手机终端厂商的APP商店已成为终端消费者获取手机单机游戏的重要途径之一。未来，手机终端厂商仍将是公司单机游戏产品的重要销售渠道。

报告期内，来自游戏发行商的销售占比逐年提高，已成为发行人单机游戏产品的重要销售渠道之一。近年来，手机游戏市场的高速发展吸引了众多的社会资本进入该行业，其中通过手机游戏发行商进入该市场成为重要途径之一，游戏发行商数量与规模近年来快速扩张，也为发行人手机单机游戏产品提供了广阔的销售渠道，使发行人近年来来自该渠道的销售收入快速增长。发行人历来重视游戏发行商这一渠道，在单机游戏开发的早期就主动开拓市场并成功获取了重要客户明日空间，2012年以来，发行人持续开拓这一渠道市场，并成功获取了来自云脉科技、妙博科技的持续产品订单。

总体上看，报告期内，发行人获取持续增长单机游戏产品订单的基础是：一是公司能够开发出品种、款式众多的手机单机游戏产品，以满足客户不同需求，使客户能从发行人提供选择的产品库中挑选出符合其自身需求的游戏产品；二是发行人具备较强的单机游戏产品开发效率，能够在较短的开发周期内开发出满足客户个性化需求的产品。

3) 手机单机游戏产品的定价原则和收款方式

公司手机单机游戏产品的定价、收款方式不因销售渠道、销售模式的不同而不同，产品定价均是与客户协商定价。从发行人的角度看，产品定价的考虑因素主要有：产品开发的难易程度、开发周期长短、使用的开发技术水平高低、同类游戏的市场供需情况等因素；收款方式均为一次性收款。

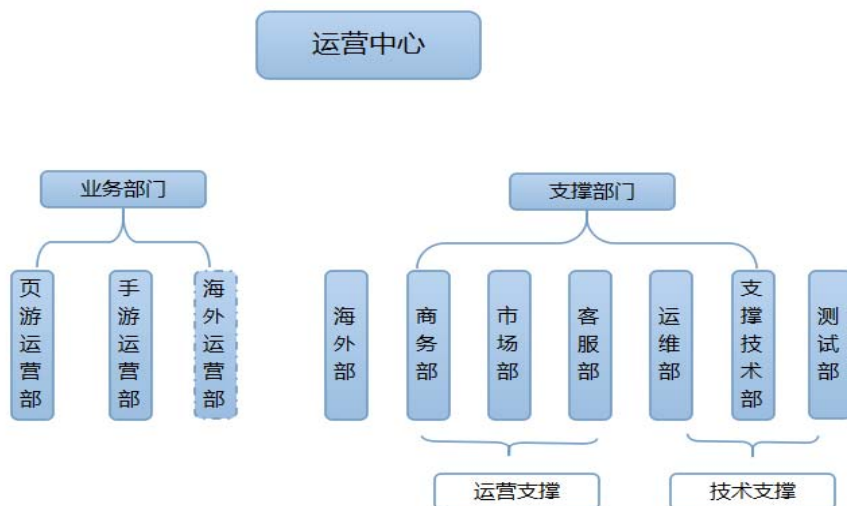
（4）采用目前经营模式的原因，影响经营模式的关键因素及其在报告期内的变化情况和未来变化趋势

手机单机游戏产品开发者众多，产品市场供应充足，其中不乏产品品质一般、制作粗糙的游戏产品，发行人依托自身在单机游戏产品上的产品开发效率优势，能够在较短的开发周期内，开发出款式、内容众多且画质精美的单机游戏产品，是发行人在该类产品上采用的“许可使用+受托开发”经营（销售）模式的主要原因：发行人只有开发出众多精美的游戏产品，才能使客户从游戏产品的内容、品质、表现力等多方面充分了解公司游戏产品的开发水平和能力，才能在激烈的市场竞争中保持自身的优势，才能吸引客户从中选择出满足其需求的产品，或者接受其委托开发产品。

报告期内，公司在手机单机游戏产品上的经营模式未发生变化，未来亦不会发生重大变化。

2、游戏运营经营模式

公司游戏运营主要有两种形式：一是通过自有平台运营，即通过自有的页游运营平台 17188 和手游运营平台 2388 运营游戏产品；二是将游戏产品放到第三方平台，与第三方平台联合运营。发行人负责游戏运营业务的部门是运营中心，其下设 10 个二级部门，具体各部门的职责如下：



上述主要部门的工作职责如下：

部门性质	部门及群组	工作职能
------	-------	------

业务部门	1、页游运营部	负责网页游戏的项目运营工作
	(1) 产品部	负责项目的日常运营工作
	(2) 数据分析	负责项目是数据分析，为项目的后续运营提供数据支撑
	(3) GS 团队	隶属页游运营部的专门推广团队，负责游戏公会等玩家组织的建设
	2、手游运营部	负责手机游戏的项目运营工作
	(1) 网游运营	负责手机网游项目运营工作
	(2) 单机运营	负责手机单机游戏项目运营工作
	3、海外运营部	负责公司项目的海外运营
	支撑部门	4、商务部
(1) 页游商务		负责自研网页游戏的独代、联运洽谈；对外负责代理、联运项目的接入洽谈
(2) 手游商务		负责自研手机游戏的独代、联运洽谈；对外负责代理、联运项目的接入洽谈
(3) 渠道投放		负责手机游戏、网页游戏的用户导入
5、市场部		负责公司游戏项目的品牌建设及宣传；负责公司项目的各项宣传物料的制作
(1) 市场策划		负责公司项目的品牌宣传、活动策划方案设计
(2) 市场文案		负责各类 PR、活动文案执行
(3) 页游媒介		负责页游项目与各大媒体的对接及新闻、宣传发布
(4) 手游媒介		负责手游项目与各大媒体的对接及新闻、宣传发布
(5) 市场美术		负责公司美术宣传物料、官网、主题页面的制作
6、客服部		负责公司运营项目的客户服务工作
7、运维部		负责公司项目的服务器相关工作（服务器托管、服务器环境搭建、服务器操作管理、数据备份）
(1) 运维		负责服务器的部署、环境搭建、游戏服务器部署、平台及自研游戏数据备份、平台版本发布等工作
(2) 接口开发		负责游戏接口的开发、对接
8、支撑技术部		负责公司平台的开发、网站开发、管理后台开发及数据分析后台开发
(1) 平台开发组		负责平台、管理后台的程序开发
(2) 平台产品组		负责平台原型设计，版本设计，输出开发需求、跟进项目开发等工作
9、测试部		负责对外部产品进行评测、测试；对公司项目进行评测、测试
(1) 测试组		对自研游戏、平台项目进行版本 BUG 测试及体验测试，并输出测试报告
(2) 评测组	负责产品引进评测及自研产品的评测，为产品运营部提供测评报告	

(1) 采购模式

发行人游戏运营平台的游戏主要有两个来源，一是自行开发的游戏，二是通

过代理取得的游戏。自行开发的游戏，其产品开发过程与手机单机游戏和跨平台游戏产品一样，主要体现为开发人员的研发投入，不存在直接原材料投入。通过代理取得的游戏则是发行人经过商务谈判，将由其它游戏开发商开发的产品放在公司自有运营平台或者第三方平台上运营，发行人运营中心下设的商务部主要负责在市场中寻找符合公司需求的游戏产品，并通过代理方式获取相关产品。

1) 自有平台的游戏来源

发行人 17188 运营平台运营的是页游，2388 平台运营的是手游，其中 2388 平台运营的游戏全部为自行开发的手机游戏或其它产品，17188 平台运营的游戏既有来自于自行开发的跨平台游戏，也有来自通过代理取得的页游产品。

A、17188 平台的游戏来源

发行人 17188 运营平台于 2013 年 10 月上线运营。2013 年度内，发行人自行开发的跨平台游戏尚未完成开发，故当期在 17188 平台上运营的游戏全部为通过代理取得的游戏产品，共计有 10 款页游产品，其中主要产品有：

游戏名称	游戏开发商	运营起始日	合作期限
游族女神联盟	上海游娱信息技术有限公司	2013/10/31	2 年
妖神	杭州顺网科技股份有限公司	2013/11/22	2 年
攻城掠地	上海锐战网络科技游侠公司	2013/12/5	2 年
奇迹来了	中联畅想（北京）科技有限公司	2013/12/12	1 年
枪魂	广州维动网络科技有限公司	2013/11/1	1 年
神武九天	四三九九网络股份有限公司	2013/12/17	1 年
武尊	上海三七玩网络科技有限公司	2013/10/15	2 年

2014 年度，发行人跨平台游戏《仙葫》、《萌荒》均率先推出了网页版产品，其中《仙葫》已正式上线运营，《萌荒》在 360 游戏平台进行运营测试。2014 年度，公司 17188 平台共运营了 21 款页游产品，除继续代理并运营 2013 年度主要产品外，当年度新增《仙葫》及 10 款通过代理取得的页游产品运营，主要情况如下：

游戏名称	游戏开发商	运营起始日	合作期限
仙葫	自行开发	2015/5/12	-
七杀	四三九九网络股份有限公司	2014/4/1	1 年
黑暗之光	趣游时代（北京）科技有限公司	2014/8/29	暂定 1 年
群侠传	北京奇客创想信息技术有限公司	2014/2/28	1 年
威武三国	四三九九网络股份有限公司	2014/2/24	1 年
乱舞江山	广州菲音信息科技有限公司	2014/7/1	2 年

注：上表中《仙葫》上线运营时间为该产品在腾讯游戏的正式上线运营时间。

2015 年度，发行人新增自行开发的跨平台游戏《神将录》，通过公司 17188 平台进行线上、线下同步测试，并于 2015 年 6 月 1 日正式上线运营；自行开发的跨平台游戏《仙葫》进一步扩大运营规模，目前总开服数达到 100 组；跨平台游戏《萌荒》也进行了运营推广阶段。2015 年度，公司主动缩减了自有平台代理他人开发的游戏的运营数量，当期新增运营的第三方开发游戏主要是：

游戏名称	游戏开发商	运营起始日
九星天辰诀	趣游时代（北京）科技有限公司	2015/4/8

此外，发行人“游戏运营管理系统”是在“自信游后台管理系统”的基础上自行开发的，该管理系统采用 B/S 结构模式，系统的分析设计采用面向对象的技术，应用 Visio 等工具进行辅助设计，提供数据查询，数据编辑，数据导入等功能。2013 年 8 月，发行人向石家庄信游网络科技有限公司采购了“自信游后台管理系统”，采购价为 2.06 万。

B、2388 平台的游戏来源

发行人自有手机运营平台建成于 2011 年，发行人自行开发的手机游戏产品主要销售模式为许可使用和受托开发，2388 平台建成后一直未投入运营，2014 年度，发行人跨平台重度游戏产品《天命传奇》、《英雄纪元》率先推出了手游版产品，发行人遂将该 2 款跨平台游戏放在 2388 平台进行测试，同时公司也将自行开发的尚未实现销售的小部分手机单机游戏产品放在 2388 平台运营。因此，2014 年以来，公司在 2388 平台运营的手机游戏产品均为自行开发的产品，主要有：

游戏名称	产品属性	上线时间
英雄纪元	跨平台重度游戏	2014/11/10
天命传奇	跨平台重度游戏	2014/11/30
小鸡哔哔哔	单机休闲游戏	2014/5/8
小小侠客	单机休闲游戏	2014/11/27

注：《英雄纪元》和《天命传奇》系在 2388 平台的内测时间。

2) 第三方平台运营的产品来源

发行人第三方平台运营的业务规模较小。发行人在第三方平台运营的产品类别主要有手机游戏、音乐作品、动漫作品等。其中手机游戏和音乐作品全部为自行开发，动漫作品中除自行开发的产品外，还有部分来自于通过授权取得的产品。

报告期内，公司通过授权取得的主要动漫作品是：发行人与上海睿牛信息技术有限公司业务合作，双方共同推出动漫业务，由发行人提供产品的制作和计费代码分配及相关的技术支持和技术服务，上海睿牛信息技术有限公司提供产品内容并进行宣传推广，双方按约定的比例分成。

(2) 生产模式

报告期内，发行人游戏运营的产品来源中，对于来自于通过代理取得的游戏产品或动漫作品，发行人不存在相关产品的开发过程；对于自行开发的游戏产品等，其开发模式与公司手机游戏产品的开发过程基本一致。

(3) 销售模式

游戏运营的销售对象为游戏玩家。

1) 自有运营平台的销售模式

根据自有平台的游戏来源不同，公司的销售模式为：

A、自行开发游戏产品的销售模式

该模式为将自主研发有游戏在公司自有运营平台运营。

公司自有平台的游戏均免费提供给游戏玩家下载，游戏玩家可以根据自己的需要选择免费游戏，或充值以获得更好的游戏体验。

发行人游戏自有平台运营中的虚拟货币分为两类：（1）平台币：发行人的平台币称为“盛米”，平台币系玩家充值时选择不直接充值到游戏，而是暂时先充值到平台兑换成平台币，需要充值时可以选择用平台币充值兑换成游戏币；（2）游戏币：游戏币系通过充值获取的在游戏中使用的虚拟货币，游戏币名称多种多样，如元宝、仙石等。游戏玩家的充值和虚拟货币（平台币）的消费情况均可通过发行人运营中心建设的游戏运营管理系统管理得以反映：

玩家充值时，可以选择支付宝、财付通、微信支付等多种渠道进行充值。玩家充值成功后，发行人的支付宝、易宝、财付通账户收到玩家充值款；玩家通过微信充值的款项由微信支付将充值款汇入发行人银行账户。来自于自行开发的游戏产品无需与其它第三方进行收入分成，游戏玩家的充值金额全部归属于发行人；

玩家充值后，发行人游戏运营管理系统的管理后台会即时记录玩家充值信息，内容包括：用户 ID、用户名、订单号、充值时间、充值方式、充值金额、兑换平台币金额、订单状态（充值成功与否）；

玩家消费时，发行人游戏运营管理系统的管理后台均会对应记录玩家虚拟货币（平台币）的变动情况，内容包括：角色 ID、角色名、平台账号、操作类型、行为分类、货币变动、变动时间等信息。

B、代理游戏产品的销售模式

代理游戏的销售模式基本与自有游戏的销售模式一致：销售对象也是游戏玩家，游戏产品免费提供给玩家下载，通过玩家充值购买道具的方式获取游戏产品的回报。

与自有游戏无需与其它方进行收入分成不同,发行人通过代理取得的游戏产品,在运营中需与游戏产品的相关授权方进行收入分成。就代理的游戏产品,发行人均与相关游戏产品的授权方订立游戏运营协议,约定收入分成比例:

代理的主要游戏名称	相关产品授权方	收入分成比例	
		发行人	相关授权方
游族女神联盟	上海游娱信息技术有限公司	70%	30%
妖神	杭州顺网科技股份有限公司	65%	35%
攻城掠地	上海锐战网络科技有限公司	70%	30%
七杀	四三九九网络股份有限公司	70%	30%
奇迹来了	中联畅想(北京)科技有限公司	70%	30%
枪魂	广州维动网络科技有限公司	65%	35%

2) 第三方平台产品的销售模式

2012 年度,公司通过第三方平台运营的产品全部为自行开发的手机单机游戏,运营的平台主要是美国苹果、中国移动广东公司等;

2013 年度,公司尝试通过手机游戏发行商的渠道将手机单机游戏交由第三方运营,公司与明日空间、雅卓科技签订了相关产品的游戏委托运营协议,当期通过上述两家游戏发行商实现手机游戏的第三方平台运营收入。同时,公司开始尝试将自行开发的音乐、动漫作品放在第三方平台运营,主要运营平台是中国电信广东公司的天翼平台和中国移动的动漫平台,但总体运营规模较小;

2014 年度,发行人与上海睿牛信息技术有限公司合作,双方共同推出动漫业务,由发行人提供产品的制作和计费代码分配及相关的技术支持和技术服务,上海睿牛信息技术有限公司提供产品内容并进行宣传推广,双方按约定的比例分成,其中上海睿牛信息技术有限公司分成比例为 75%至 85%。

2015 年,公司与深圳市创游天地科技有限公司共同推广动漫业务,由公司提供相关动漫产品及技术服务,深圳市创游天地科技有限公司负责产品内容宣传推广,双方协议约定分成模式,创游科技占分成比例的 80%。

(4) 采用目前经营模式的原因,影响经营模式的关键因素及其在报告期内的变化情况和未来变化趋势

发行人游戏运营模式与行业内其它游戏运营公司一致,是游戏运营的普遍采用的经营模式。公司于 2013 年底开始利用自有平台进入游戏运营环节,报告期内,这一经营模式未发生变化,随着发行人 5 款跨平台重度游戏的陆续上线运营和未来募投项目的建成投产,发行人预计游戏运营的经营模式也不会发生重大变化。

3、手机硬件经营模式

报告期内，公司手机硬件产品主要有手机整机、手机电池、手机主板等配件，手机硬件产品的销售规模逐年快速减少。2014 年下半年，发行人停止了硬件产品的生产与销售。

(1) 采购模式

根据不同的硬件产品，发行人采购的原材料也各不相同，总体上看，手机硬件产品所需的原材料种类繁多，原材料规格也因订单的差异而规格繁多：

主要手机硬件产品	主要原材料
1、手机整机	手机屏幕、主板、外壳、摄像头模组等
2、手机电池	电芯、保护板、胶壳等
3、手机主板	主板、游戏软件（自有开发的游戏软件）

发行人采用“以产定购”的模式，根据产品订单的需要量采购相关原材料，报告期内，公司主动缩减手机硬件的规模，相关原材料的采购规模也大幅下降。

手机硬件产品所需原材料主要为手机主板、显示屏、手机外壳等，这些原材料市场供应充分，产品价格透明，发行人可以较容易地在市场中找到符合产品订单所需的各种规格原材料。由公司采购部负责相关原材料的采购。

报告期内，发行人与手机硬件原材料的供应厂商间保持良好的合作关系，原材料的采购定价均为在市场价基础上的协商定价。在货款的支付方式上，除手机主板采用预付款方式，其余均为赊购，手机主板采用预付款方式采购是手机主板行业的行业惯例。

(2) 生产模式

发行人采用“以销定产”的方式组织手机硬件产品的生产，随着公司手机硬件规模的缩减，手机硬件产品的生产规模也大幅减小。

发行人手机整机的生产采用组装的方式，将购进的原材料按产品设计方案进行组装生产，使生产的手机整机呈现出不同的配置水平，以满足不同客户的要求；发行人生产手机电池也采用组装的方式，将采购的原材料组装成满足客户不同需求的产品；在手机主板方面，发行人以转销为主，同时根据部分客户的需求将自主研发的部分手机软件灌装至主板之中。

(3) 销售模式

发行人手机硬件产品的销售主要有两种方式：一是经组装、灌装后销售；二是直接转售。2012 年度，发行人手机整机产品全部为自产组装后对外销售，2013 年度，公司已主动停止了手机整机的生产，当年销售的手机整机全部为外购整机后的转售，2014 年度，发行人未再销售过手机整机产品；报告期内，发行人手

机主板销售既有直接转售的，又有经灌装后对外销售的；手机电池产品大部分是经过组装后对外销售，小部分为直接转售。

从客户类别来看，发行人手机整机、手机主板全部出口至国外的手机经销商，手机电池则主要是国内的手机硬件厂商。

在产品定价上，各手机硬件产品均系发行人与客户间的协商定价。从发行人的角度看，定价基础是：成本加成定价，即在硬件产品的成本基础上，按照市场情况，增加一定比例的利润，作为最终产品的报价。发行人手机硬件产品主要销售渠道为出口，发行人一般给予国外客户两个月的信用期。

(4) 采用目前经营模式的原因，影响经营模式的关键因素及其在报告期内的变化情况和未来变化趋势

报告期内，发行人采用“以销定产”、“以产定购”的手机硬件经营模式，是发行人对手机硬件产品战略规划调整的结果：发行人逐步减少手机硬件的经营规模，产品生产、原材料采购均是根据产品订单进行的，产品订单逐年减少，使发行人生产规模、采购规模也大幅减少。报告期内，公司手机硬件产品的经营模式并未发生变化，但经营规模大幅缩减。

2014 年度发行人全面停止了手机硬件生产，并将与之相关的生产设备处置，未来公司将不再从事手机硬件产品的生产、销售。

(三) 主要业务、主要产品、主要经营模式的演变情况

1、主要业务的演变情况

发行人自设立以来一直从事与手机相关的产品研发、生产与销售，所经营的业务均与手机的使用与应用相关，或者在硬件水平上体现为满足消费者对产品物理形态、产品性能等方面的使用需求，或者在软件水平上体现为满足消费者对产品应用、娱乐等方面的需求。

手机硬件和手机软件共同构建了整个手机产品的应用与使用，手机硬件是实现手机应用功能的载体，手机软件（包括手机游戏）则是实现手机硬件充分应用的手段之一。在手机行业技术快速进步推动下，特别是智能手机的快速发展与普及，手机硬件和手机软件之间相互促进、相互渗透、互为表里的特征更为显著。

2008 年至 2010 年，在手机智能化、手机应用软件兴起的背景下，公司着手进行手机软件的研发，并于 2010 年实现了自主手机软件的销售；2011 年以来，随着智能手机更加快速普及，手机软件向更深、更广的领域发展，公司的手机软件在竞争中进一步发展壮大，并实现了智能手机软件的快速发展。报告期内，公司结合自身业务特点和优势，不断扩大市场前景广阔、毛利率高的手机软件产品的开发和销售。

发行人自设立以来一直从事与手机相关的产品研发、生产、销售，所经营的业务均与手机的使用与应用相关。发行人自设立以来始终主要经营一种业务，并未发生变化。

2、主要产品的演变情况

(1) 发行人主要产品的变化阶段

自设立以来，公司始终根植于与手机相关的业务，在同时发展手机软硬件产品过程中，为应对整个手机市场的技术快速进步，根据自身的比较优势，探索出了符合自身业务发展的产品路线。经过多年的积累和探索，目前公司业已形成了以手机游戏为主要产品的产品发展战略。

总体上看，发行人自设立以来，主营业务中产品结构调整可以划分为如下四个阶段：

阶段	主要产品	产品结构变化的原因
1、2006 年至 2009 年	手机硬件	发行人在功能机市场中具有一定的生产、销售优势
2、2010 年至 2011 年	手机硬件和手机软件，实现自主手机软件的销售，其中功能手机单机游戏的销售快速增长，同时手机硬件产品销售已呈下降趋势	手机软件应用市场出现
3、2012 年至 2013 年	以智能手机单机、轻度游戏为主体的手机软件	智能手机快速普及，手机游戏应用快速发展
4、2014 年至今	以智能手机单机、轻度游戏为主体的手机软件，开始介入游戏运营环节，大力开发并运营跨平台、重度游戏	4G 网络普及，游戏运营商在产业链中的地位日益突出

(2) 手机智能化进程驱动了行业内企业产品结构的调整

手机的发展经历基本手机、功能手机和智能手机三个阶段，呈现逐步智能化发展的趋势。在丰富的手机软件的支持下，手机的功能也由单一的语音功能，向语音、游戏、视频、网络数据传输等多功能转变。目前，软件已成为手机越来越重要的一部分，并推动手机行业不断发展。

为顺应手机智能化发展趋势，在手机硬件方面，手机厂商不断推出高配置的手机，满足市场需求。手机软件方面，手机厂商不断开发各种手机软件，满足手机用户沟通交流、休闲娱乐、商务营销等方面的要求。

在行业的发展历程中，手机企业根据自身优势选择了各自的发展路径并形成了自身的定位。其中：软硬件实力均具备比较优势的企业，同时发展硬件和软件产品，成为行业的领先者和规则制定者，如苹果公司同时提供手机硬件 IPHONE 和手机系统软件 iOS 系统以及在其系统软件上开发的各种应用软件；对于具备硬件比较优势的企业，则不断扩大智能手机的产能，使智能手机的产业集中度大幅

提高；对于具备软件比较优势的企业，则侧重于软件产品的开发。在这一手机智能化的发展历程中，产业内企业根据自身的优势和发展定位选择了各自的产品发展路径并形成了自身的定位：

比较优势	发展定位	知名企业	行业地位
软硬件优势均较明显	软硬件同步发展	苹果、三星等	行业的遥遥领先者
硬件优势明显	以发展硬件为主，软件成为硬件销售的重要补充	华为、中兴、联想等	行业的领先者
具备一定的软件优势	以发展软件为主，逐步放弃硬件生产	发行人等	发展空间和潜力较大

(3) 发行人产品结构调整的原因

发行人上述产品结构变化的原因是：发行人在始终经营一种业务（与手机相关的业务）基础上，顺应智能手机快速普及、移动互联网高速发展的趋势，根据自身的比较优势，不断进行产品结构调整。

一方面，智能手机于 2011 年开始兴起，2012 年开始普及，2013 年智能手机销量快速增长，公司原有手机整机生产主要是功能机，在智能手机快速发展下，功能机市场快速萎缩，而公司在智能手机生产上并未较同行其它竞争对手拥有明显的比较优势；近年来，全球智能手机生产集中度不断提高，苹果、三星等智能手机已成为全球消费者智能手机的首选品牌，国内智能手机的生产也逐渐向华为、中兴、联想等公司集中，公司在智能手机生产上也已不具比较优势。

另一方面，与此同时，公司在手机软件方面，特别是手机游戏上的比较优势愈发明显：2010 年度首度实现了手机应用软件（手机游戏）的销售，丰富了公司主营业务的产品内容，成为产业内较早介入手机游戏产品的企业之一；在 2011 年至 2013 年手机智能化趋势背景下，公司持续深化在手机游戏产品上的比较优势，并形成了以开发单机、轻度手机游戏为主要产品特点的手机游戏开发商之一；2013 年以来，公司开始着手进行跨平台、重度网络游戏产品的开发，并尝试介入手机游戏运营。截至本招股意向书签署日，公司已开发并上线运营了 5 款跨平台、重度网络游戏，另有 2 款跨平台游戏尚处于开发阶段，公司业已通过积累了一定的游戏运营经验和较为丰富的跨平台游戏开发经验。

综上所述，报告期内，顺应手机产业技术进步的发展趋势，公司持续进行主营业务内的产品结构调整，实现了公司产品战略的转变，使手机游戏成为公司主营业务中的核心产品。

3、主要经营模式的演变情况

手机软件和硬件产品在经营模式、盈利能力存在一定差异，因此随着公司产品结构的转变，从 2010 年度起，公司的主要经营模式也发生了一定变化。总体上看，公司自设立以来的产品战略、经营模式、盈利模式变化可划分为如下四个

阶段：

阶段	主要产品	主要经营模式	主要盈利来源
1、2006 年至 2009 年	绝大部分为手机硬件	手机硬件的生产及销售	以手机硬件为盈利的全部来源
2、2010 年至 2011 年	手机硬件和手机软件，实现自主手机软件的销售，其中功能手机单机游戏的销售快速增长，同时手机硬件产品销售已呈下降趋势	手机硬件的经营模式未变化，新增手机软件（手机游戏）的开发、销售	手机软件已成为盈利的重要来源之一
3、2012 年至 2013 年	以智能手机单机、轻度游戏为主体的手机软件	手机软、硬件产品的经营模式均未变化，开始介入手机游戏运营	手机游戏已成为公司最重要的盈利来源
4、2014 年至今	以智能手机单机、轻度游戏为主体的手机软件，开始介入游戏运营环节，大力开发跨平台、重度游戏	手机软件产品、手机游戏运营的经营模式均未变化，部分跨平台游戏已实现上线运营，逐步退出了手机硬件产品领域	手机游戏已成为公司最重要的盈利来源

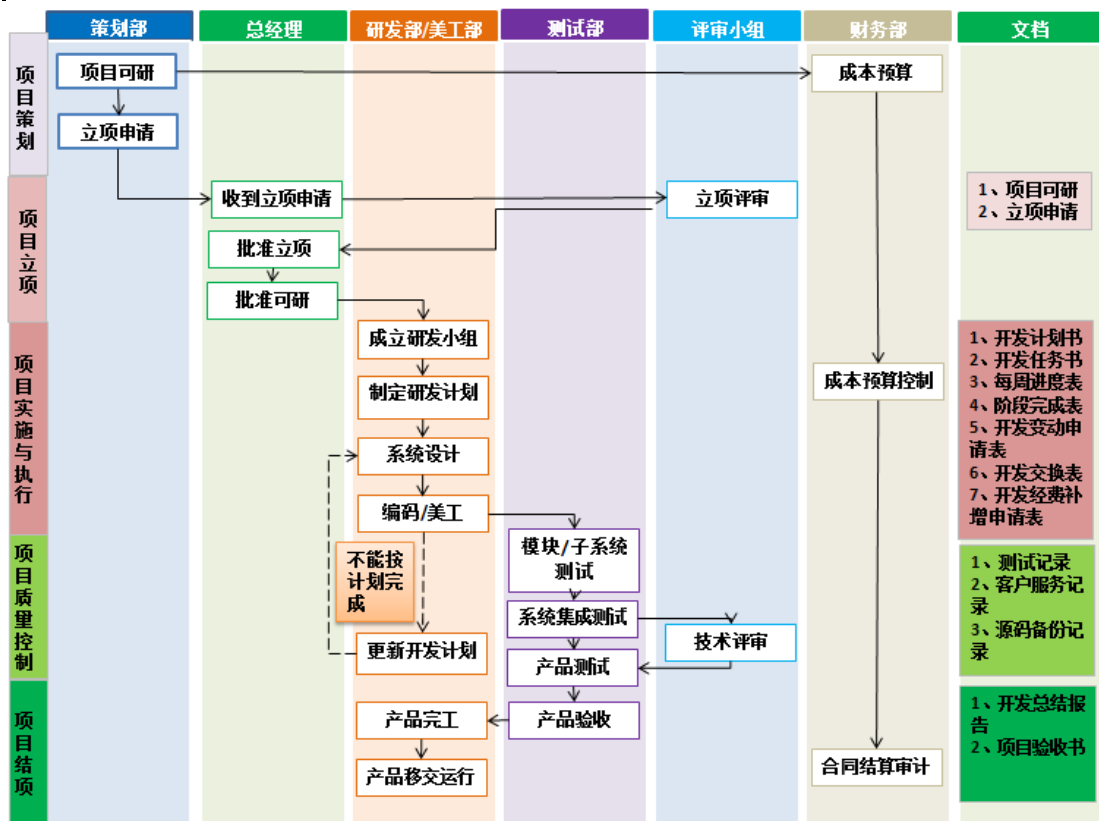
2010 年和 2012 年是发行人上述产品战略转变过程中的转折点：2010 年公司实现了首款手机软件产品的销售，为公司产品结构的调整奠定了基础，并形成了重点发展手机软件（手机游戏）的产品发展战略；2012 年公司手机软件产品销售收入占比已超过了主营业务收入的 50%，已基本实现和完成了主要产品向手机游戏发展的转变。

可见，报告期内，公司主营业务收入主要来源于与手机软件（手机游戏）相关的产品，盈利也主要来源于与手机软件（手机游戏）相关的产品，经营模式、主要盈利来源和盈利模式未发生重大变化。

（四）主要产品的开发流程图

公司的主要产品为手机游戏，公司建立严格的手机游戏开发项目管理制度，全部采取自主研发的方式开发手机游戏产品。

公司手机单机游戏的平均开发周期为 1-3 个月左右，具体开发周期视不同产品的开发难易程度有所差异。公司跨平台游戏在初步开发成型之后，需要经历更为严格的测试，开发周期会适当延长。



二、发行人所处行业的基本及竞争状况

(一) 发行人所处的行业

报告期各期，发行人的“软件产品”的销售收入占比均超过 50%，根据《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》的规定，公司应归属于“与手机软件相关的产品”相对应的行业，归属于《上市公司行业分类指引（2012 年修订）》中划分的“I65 软件和信息技术服务业”。

(二) 行业主管部门、监管体制、主要法律法规及政策

1、行业主管部门和监管体制

手机游戏行业的主管部门是工信部。同时，手机游戏软件产品受文化部、国家新闻出版广播电影电视总局的监督和管理，行业自律组织是中国软件协会游戏软件分会。

工信部主要负责信息产业发展战略、方针政策和总体规划的制定；组织起草信息化法律法规草案和规章；指导软件业发展；拟定并组织实施软件、系统集成及服务的技术规范和标准等。

文化部主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。

国家新闻出版广播电影电视总局主要负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批和游戏软件著作权的登记管理。

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，主要配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

2、主要法律法规和产业政策

2000年6月2日，国务院发布《鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策》（国发【2000】18号），从投融资政策、税收政策、产业政策、出口政策、收入分配政策、人才吸引与培养政策、采购政策、软件企业认定制度、知识产权保护及行业组织和行业管理等方面对我国软件企业进行大力扶持。

2000年11月12日，财政部、国家税务总局和海关总署发布《关于鼓励软件产业和集成电路产业发展有关税收政策问题的通知》（财税【2000】25号），规定自2000年6月24日至2010年底以前，对增值税一般纳税人销售自行开发生产的软件产品，按17%的法定税率征收增值税后，对增值税实际税负超过3%部分实行即征即退的税收优惠政策。

2002年7月24日，国务院发布《振兴软件产业行动纲要（2002年至2005年）》（国办发【2002】47号），将软件产业的定位提到国民经济和社会发展的基础性、战略性产业的高度，明确指出要以信息化带动工业化，依靠体制创新和技术创新，加大人才培养力度，逐步形成具有自主知识产权的软件产业体系。

2006年5月8日，中共中央办公厅、国务院办公厅印发《2006-2020年国家信息化发展战略》，明确提出：制定并完善集成电路、软件、基础电子产品、信息安全产品、信息服务业等领域的产业政策，培育有核心竞争能力的信息产业，加快培育和发展具有核心能力的大公司和拥有技术专长的中小企业，建立竞争优势。

2007年3月5日，文化部和信息产业部颁布《关于网络游戏发展和管理的若干意见》，明确提出支持网络游戏产业健康发展，支持民族原创网络游戏产业的发展，使内容健康向上、形式丰富多彩的网络游戏产品居于国内市场的主流，民族原创网络游戏产品尽快占据国内市场主导地位，打造一批具有中国风格和国际影响的民族原创网络游戏品牌。

2011年1月28日，国务院颁布《进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》（国发【2011】4号），明确继续实施软件增值税优惠政策；对符合条件的软件企业和集成电路设计企业从事软件开发与测试，信息系统集成、咨

询和运营维护，集成电路设计等业务，免征营业税，并简化相关程序；对我国境内新办集成电路设计企业和符合条件的软件企业，经认定后，自获利年度起，享受企业所得税“两免三减半”优惠政策；另外，从投融资政策、研究开发政策、进出口政策、人才政策、知识产权政策、市场政策等方面支持软件企业发展。

2011年3月27日，国家发改委颁布《产业结构调整指导目录（2011年本）》（中华人民共和国发展和改革委员会第40号，2011年6月1日起施行），将“增值电信业务平台建设”、“数字音乐、手机媒体、动漫游戏等数字内容产品的开发系统”列入国家鼓励类产业。

2011年6月23日，国家发改委、科学技术部、工业和信息化部、商务部、国家知识产权局联合颁布《当前优先发展的高技术产业化重点领域指南（2011年度）》（第10号），确定“信息产业”为当前优先发展的十大高技术产业之一，包含“新一代移动通信系统（含移动互联网）的网络设备、智能终端、专用芯片、操作系统、业务平台及应用软件等数字移动通信产品”。

2011年7月4日，科学技术部颁布《国家“十二五”科学和技术发展规划》，在“十二五”期间加快实施“新一代宽带无线移动通信网”国家科技重大专项，提出“加快突破移动互联网、宽带集群系统、新一代无线局域网和物联网等核心技术，推动产业应用，促进运营服务创新和知识产权创造，增强产业核心竞争力”。

2011年7月25日，工业和信息化部、中国社会科学院联合发布了《中国产业发展和产业政策报告（2011）》，指出“移动互联网将成为‘十二五’时期电信业务增长的新引擎”。

2011年10月13日，财政部、国家税务总局发布《关于软件产品增值税政策的通知》（财税【2011】100号），自2011年1月1日起，增值税一般纳税人销售其自行开发生产的软件产品，按17%税率征收增值税后，对其增值税实际税负超过3%的部分实行即征即退政策。

2011年10月14日，深圳市政府颁布《深圳文化创意产业振兴发展规划（2011-2015年）》（深府【2011】174号），提出“2011-2015年，培育发展一批掌握核心技术、拥有原创品牌、具有较强市场竞争力的骨干文化企业和企业集团，形成富有活力的优势企业和具有特色的优势产业集群，打造一批在国内外有重要影响的文化品牌”、“完善以企业为主体、市场为导向、产学研相结合的文化科技创新体系，广泛运用数字化、网络化技术，提升文化原创能力和研发能力”，明确重点发展“文化软件业、动漫游戏业、新媒体及文化信息服务业”等，特别指出各区域“优化产业布局”。深圳市政府根据上述发展规划制定《深圳文化产业振兴发展政策》，提出成立“5亿元文化创意产业发展专项资金”，用于“支持文化创意项目研发、培育新兴文化创意业态、鼓励领军企业加快发展、建设文化创意产业集聚区、培育骨干文化出口企业”，对达到上述条件的重点企业

给予“保障土地资源供给、加强人才队伍建设、加强知识产权保护、完善服务体系、拓宽投融资渠道”等相关政策、资金支持，并明确提出“支持文化创意企业上市融资”。

2011年10月18日，中国共产党第十七届中央委员会审议通过了《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要问题的决定》，提出“加快发展文化产业、推动文化产业成为国民经济支柱性产业”、“推出更多优秀文艺作品，发展健康向上的网络文化，完善文化产品评价体系和激励机制”、“健全现代文化市场体系，创新文化管理体制，完善政策保障机制，推动中华文化走向世界”。

2011年12月8日，工业和信息化部印发了《软件和信息技术服务业“十二五”发展规划》，加强政策引导和资金支持，强化创新引领，鼓励企业在云计算、物联网、移动互联网等重点和新兴领域开展创新研究，推动企业技术中心建设。

2011年12月16日，国务院办公厅发布《关于加快发展高技术服务业的指导意见》，加大财税支持、拓展融资渠道等措施，“十二五”期间，高技术服务业收入年均增长18%以上，到2015年，发展成为国民经济的重要增长点；培育一批创新能力较强、服务水平较高、具有一定国际影响力的骨干企业。

2012年2月28日，文化部发布《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》，提出：未来五年，文化部将重点发展11个行业，尤其重视推动动漫、网游等数字文化内容的消费，力争到2015年，动漫业产业增加值超过300亿元，网络游戏业市场收入规模达到2,000亿元。

2012年11月8日，十八大报告强调扎实推进社会主义文化强国建设。其中，针对“如何增强文化整体实力和竞争力”的问题，报告中特别指出，要“促进文化和科技融合，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。”

2013年7月19日，国家新闻出版广电总局下发《关于公布第八批“中国民族网络游戏出版工程”项目的通知》，最终确定25个项目作为第八批“民族网游工程”。

2013年8月14日，国务院印发《关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，指出大力发展数字出版等新兴文化产业。

2013年11月18日，中央文化企业国有资产监督管理领导小组办公室发布消息，为贯彻落实中央关于文化改革发展的战略部署，加快推动文化产业成为国民经济支柱性产业，中央财政日前下拨2013年度文化产业发展专项资金48亿元，比2012年增加41.18%。

3、对发行人经营发展的影响

手机软件行业属于国家鼓励支持发展的行业，在“加快发展文化产业、推动

文化产业成为国民经济支柱性产业”的背景下，公司能够获得较好的政策环境，有利于公司的持续发展。

（三）行业竞争格局

国内从事手机游戏开发的企业众多，开发的手机游戏品种丰富，数量众多，能够满足用户休闲娱乐需求。国内从事手机游戏开发的厂商代表性企业有：触控科技、华娱无线、中国手游、掌趣科技、腾讯、银汉科技、广州谷得、乐动卓越、玩蟹科技、顽石互动、掌上明珠、呈天游、盛讯达等。2013 年，大型客户端网络游戏厂商相继布局手机游戏，在产品研发、市场推广等方面投入大量的资源，成为影响手机游戏市场的重要变量。

（四）市场化程度

1、手机游戏产业的发展历程

自第一款手机游戏“诺基亚贪吃蛇”问世以来，手机游戏产品的内容和运行平台等不断更新换代，可以说手机硬件产品的不断智能化趋势和通信技术快速进步是形成手机游戏发展的重要物质保证和基础技术保证。

“诺基亚贪吃蛇”产生于功能手机时代。相较基础手机，功能手机除了具备基本的通话功能外，已可以运行一些基于 JAVA ME 或 BREW 的程序，使游戏在手机上的应用成为可能，促成了手机游戏产业的快速兴起。但由于功能手机的应用程序接口较少，也不能运行原生程序，手机游戏在手机上的应用集中表现为两大特点：一是以单机的简单游戏为表现形式，只能满足对游戏品质要求不高的群体娱乐需求；二是以预装在手机硬件产品中的形式出现，消费者只能通过购买手机硬件产品获得手机游戏。在功能机时代，手机游戏大多成为手机硬件产品厂商提高硬件产品吸引力的一个重要手段。

随着智能手机的快速兴起和普及，手机游戏产业迅速成长。相较功能手机，智能手机已越来越向 PC 方向发展，智能手机中内置了可支持第三方应用程序的开放式操作系统，可以由用户自行安装应用程序，使包括手机游戏在内的各类 APP 商店层出不穷。智能手机的巨大进步极大地促成了手机游戏产业的快速发展。在开发式操作系统的支持下，智能手机的硬件配置不断提高，游戏内容也更加丰富，类似“贪吃蛇”的简单游戏已基本退出市场，而 ARPG（动作角色扮演游戏）、RPG（角色扮演游戏）、RPG+SLG（角色扮演+战略游戏）、FPS（射击游戏）、卡牌游戏、音乐节奏游戏等各类型游戏成为市场主流，手机游戏呈多样化、复杂化方向演进。同时，由于 APP 商店的普及，手机游戏的原始存在形态也发生了变化：消费者不仅可以在手机硬件产品中直接获得游戏产品，也可以通过各类 APP 商店（包括手机硬件产品生产厂商的 APP 商店）下载手机游戏实现娱乐功能。

移动通信网络发展迅速，从 1G 发展到 3G、4G，网络速度的带宽不断提高。这一技术进步也深刻影响了手机游戏产业的发展趋势，安全、高速的移动网络使手机游戏突破了单机游戏的限制，使移动网络游戏成为可能，极大地满足了对游戏要求较高的消费者需求。移动网络游戏始于移动通信的 3G 时代，兴起时间较晚，随着 4G 网络的普及，移动网络游戏将已成为手机游戏发展的重要方向。另一方面，由于我国网络资费仍处于相对较高的水平，目前移动网络游戏产品，其消费市场主体还是资深手机游戏玩家。

手机时代	手机游戏产业发展状态	游戏产品的原始存在形态	游戏特点
功能机+2G	手机游戏产品兴起	预装在硬件产品中	单机、简单
智能机+3G	手机游戏产品快速丰富, 移动网络游戏	APP 商店或预装在硬件产品中	单机、丰富、精美
智能机+4G	移动网络游戏快速发展	APP 商店为主	联网、大型

2、手机游戏与手机硬件的融合方式

手机游戏是手机硬件实现其游戏应用的一种具体表现形式，需要通过手机硬件来实现其功能。因此，手机游戏的最终客户是广大的手机终端使用者，手机终端使用者通过各种方式获取手机游戏软件，并下载至其手机终端，完成安装后方可使用。

终端消费者既可以从手机终端生产厂商出厂的手机硬件中预装的游戏软件直接获取，也可以通过在各种手机游戏平台下载间接获取。在间接获取手机游戏方面，终端消费者主要通过各类 APP 商店下载取得，而 APP 商店又可分为手机硬件终端厂商自建的 APP 商店、手机游戏发行商的 APP 商店、手机游戏运营商的 APP 商店、通信运营商的 APP 商店。

根据上述提供终端消费者手机游戏的各主体主营业务的不同，从消费者的角度看，手机游戏供应商可以分为手机终端厂商、手机游戏发行商、手机游戏运营商和通信运营商。具体如下：

获取方式	手机游戏的原始存在形式	发行人客户类别	举例
1、直接获取	预装入手机硬件	手机终端厂商	高新奇、金立等
2、间接获取	硬件厂商自建的 APP 商店	手机终端厂商	苹果、三星、金立、华为等
	游戏发行商的 APP 商店	手机游戏发行商	云游游、乐逗游戏等
	游戏运营商的 APP 商店	手机游戏运营商	腾讯游戏、360 游戏等
	通信运营商的 APP 商店	通信运营商	中国电信、中国移动等

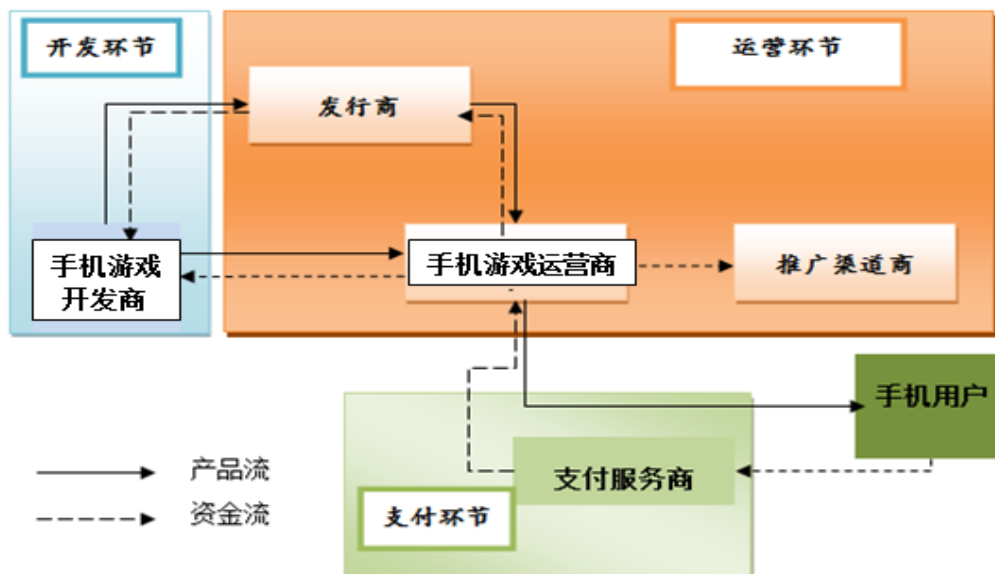
随着手机游戏市场的快速发展，终端消费者获取手机游戏的来源更加丰富，来自手机游戏产业链的各参与主体均可向消费者提供优质的手机游戏，也就是说，手机游戏产业链上各参与主体业务相互融合，集中表现为如下形式的融合：

一是绝大部分手机硬件终端厂商均自建了 APP 商店, 将其获取的手机游戏放在其 APP 商店中供消费者下载, 手机硬件终端厂商向手机游戏发行商角色转换, 行业巨头苹果、三星均有自己的 APP 商店, 国内手机硬件厂商也建有自己的 APP 商店; 二是部分实力雄厚的手机发行商也建设了自己的游戏运营平台, 向手机游戏运营环节渗透; 三是通信运营商通过向终端消费者提供定制手机的方式, 直接由手机终端厂商生产定制化手机产品, 并在其中置入通信运营商的 APP 商店应用。

总体上看, 在功能机时代, 手机游戏基本上以预装的形式直接安装在手机终端厂商出厂的手机硬件产品中; 在智能机时代, 终端消费者获取手机游戏的来源渠道极为丰富, 手机终端厂商、游戏发行商、游戏运营商、通信运营商等市场参与主体均不同程度地参与了这一市场。一般地, 游戏运营商更多地介入了重度网络游戏市场, 而单机、轻度的手机游戏市场则主要被游戏发行商、手机终端厂商所分割。近年来, 随着智能手机硬件配置水平的不断提升, 终端厂商纷纷自建 APP 商店, 通过手机终端厂商的 APP 商店已成为消费者获取手机游戏的重要途径。

3、手机游戏运营的产业链情况

2013 年以来, 手机游戏运营市场快速发展。发行人于 2014 年通过自有运营平台 (17188 平台和 2388 平台) 介入了游戏运营领域。手机游戏运营的产业链图示如下:



(1) 手机游戏发行商

手机游戏发行商主要负责手机游戏的代理发行, 其在手机游戏产业链中充当了连接开发商和平台运营商的纽带。发行商主要有两种经营模式, 具体构成情况如图:

发行商的构成	代表性发行商名称
兼具开发和发行的发行商	   
专一的发行商	  

2013 年以来，手机游戏市场快速发展，大量资本和创业团队涌入市场，渗透到手机游戏产业链的各个环节。当前，手机游戏开发商众多，市场集中度分散，中小型游戏开发商缺乏游戏推广的经验和资金实力，主要依赖于游戏运营平台和推广渠道商进行推广和销售。而另一方面，游戏运营平台和推广渠道则较为集中，如 360、91、豌豆荚和腾讯等在整个产业中居于相对强势地位，因此部分手机游戏开发商在行业的快速变革和发展中，为提高市场竞争力，逐渐向产业下游拓展，不断向游戏发行的环节渗透。这些手机游戏开发商大多具有强大开发能力，如中国手游、触控科技、蓝港在线、昆仑游戏等，他们利用其在游戏开发中形成的研发能力、品牌、人力资源优势，除自身开发的手机游戏软件外，还同时代理其它游戏开发商的手机游戏产品，获得更多的游戏产品，扩大市场影响力，提升在产业链中的地位，形成“开发商+发行商”的运作模式。

(2) 手机游戏运营商

手机游戏运营商主要负责游戏与最终用户之间的对接，通过在自身的手机游戏运营平台上开放手机游戏的下载入口，使得手机游戏到达最终用户，让最终用户接触到手机游戏。平台运营商利用自有玩家资源，并通过协调开发商、发行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。手机游戏运营商根据其背景的不同，具体分为：

手机游戏运营平台类型	代表性手机游戏运营平台名称
手机系统商游戏运营平台	  
通信运营商游戏运营平台	  
手机终端厂商游戏运营平台	    
第三方手机游戏运营平台	      
开发商自有游戏运营平台	  

(3) 推广渠道商

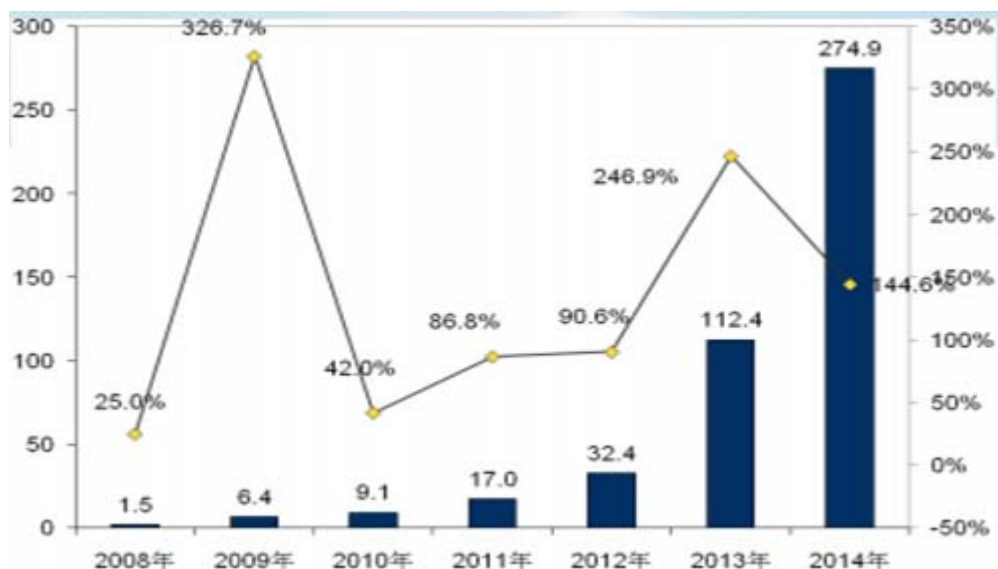
推广渠道商通过推广渠道（包括 Web 门户或社区、WAP 站点、手机软件和平面媒体等）向手机用户提供相关产品的资讯介绍、下载链接或使用页面等，协助手机游戏运营平台一起进行产品的推广，参与这条产业链的利益分配。

4、手机游戏的市场规模

2014 年，中国手机游戏用户数量约达 3.58 亿人，比 2013 年增长了 15.1%。2008-2014 年，中国手机游戏用户数量情况如下：



2014 年，中国手机游戏市场实际销售收入 274.9 亿元，比 2013 年增长了 144.6%。2008-2014 年，中国手机游戏市场实际销售收入情况如下：



注：上述数据来源：中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会（GPC）出版的《2014 年中国游戏产业报告》，中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会是中国出版协会下属的行业协会分会，是目前我国电子游戏行业的专业协会，其每年都出版上一年度的“中国游戏

产业报告”，主要来源于该协会出版的年度游戏产业报告，具有真实性、客观性和权威性。

（五）行业内主要企业情况

行业内主要企业为国内手机游戏行业内具有一定市场影响力的企业，主要包括中国手游、掌趣科技、触控科技等。

中国手游成立于 2011 年 1 月，其业务主要为智能手机和功能手机游戏的开发和运营，专注于手机单机游戏、网络游戏及游戏社区平台的研发和运营，侧重手机游戏运营。2012 年 9 月 25 日，中国手游在美国纳斯达克交易所正式上市。2014 年，中国手游年收入 1.26 亿元，同比增长 88.2%，净利润为 2,280 万元。（资料来源：中国手游年度报告）

掌趣科技成立于 2004 年 8 月，主营业务是手机游戏、PC 游戏的开发与运营，侧重手机游戏和 PC 游戏的运营。2012 年 5 月，掌趣科技在深交所创业板上市。2014 年，掌趣科技收入为 7.75 亿元，净利润为 3.50 亿元。（资料来源：掌趣科技年度报告）

触控科技成立于 2010 年，是国内领先的手机游戏开发商和运营商，自主开发的手游产品包括《捕鱼达人》、《捕鱼达人 2》等。2013 年，触控科技的收入为 5.48 亿元。（资料来源：触控科技 IPO 资料）

（六）行业特有的经营模式

1、手机游戏的销售模式

①手机游戏开发商将手机游戏直接销售给手机终端厂商，由其将手机游戏直接预装在手机或者放在其自建的 APP 商店中，再提供给手机用户；

②手机游戏开发商受手机终端厂商、手机游戏发行商、手机游戏运营平台委托，开发手机游戏，再由其提供给手机用户；

③手机游戏开发商与手机游戏运营平台合作，向手机用户提供游戏下载和其他服务；

④手机游戏开发商通过自有游戏运营平台向手机用户提供游戏下载和其他服务。

公司采用了上述各种经营模式推广和销售自己开发的手机游戏。

2、手机游戏的收费模式

传统的手机游戏收费模式包括手机用户下载付费和包月付费等。在移动互联网时代，手机游戏的收费模式出现了各种创新的收费模式，包括试玩转激活、关卡付费、免费使用-道具收费及内嵌广告等，能有效提升用户黏性，延长游戏的生命周期，最大程度贡献收入。

（七）发行人的市场地位

公司从事手机行业多年，具有良好的手机硬件生产和手机游戏开发水平。公司顺应手机行业的发展趋势，大力发展手机游戏，截至 2015 年底，公司累计开发完成手机游戏 947 款，手机游戏开发数量在行业内处于领先地位。

公司是国家级高新技术企业，深圳市重点文化企业，先后获得“深圳市 2011 年优秀软件企业”、“中国版权保护中心‘版权先锋奖’”、“2011 年度广东省诚信示范单位”、“深圳市文化创意产业百强（2011-2012）”等荣誉。公司取得的资质和荣誉的具体情况如下：

资质或荣誉	授予单位
国家级高新技术企业	深圳市科技工贸和信息化委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局、深圳市地方税务局
双软认证企业	深圳市科技工贸和信息化委员会
深圳市 2011 年优秀软件企业	深圳市软件行业协会
2011 年度广东省诚信示范企业	广东省企业联合会、广东省企业家协会
广播电视节目制作经营许可	广东省广播电影电视局
网络文化经营许可	广东省文化厅
增值电信业务经营许可（全国）	工业和信息化部
增值电信业务经营许可（广东省）	广东省通信管理局
互联网出版许可	新闻出版总署
深圳市重点文化企业	深圳市文体旅游局
中国软件行业协会会员	中国软件行业协会
广东省互联网协会会员	广东省互联网协会
深圳市云计算产业协会会员	深圳市云计算产业协会
中国电子商务协会会员	中国电子商务协会
中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会理事单位	中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会
广东智慧城市产业技术创新联盟会员	广东智慧城市产业技术创新联盟
中国版权保护中心 2011 年十大著作权人评选“版权先锋奖”	中国版权保护中心
深圳市 2011 年优秀软件产品	深圳市软件行业协会
深圳市文化创意产业百强（2011-2012）	深圳市文体旅游局
2014 年度玩家期待十大网页游戏奖项	第七届中国网页游戏&移动游戏高峰论坛组委会
2014 年广东省自主创新示范企业	广东省企业联合会、广东省企业家协会

（八）发行人的技术水平及技术特点

手机游戏引擎是开发手机游戏的基础工具，本质上是一些已编写好的、可编辑的系统程序。手机游戏引擎可以看作是手机游戏的“骨架”，其为手机游戏的开发者提供一个系统，开发者利用各种编写游戏的工具，在这一系统上进行再次开发，从而形成最终的游戏产品。手机游戏引擎让手机游戏开发者能容易、快速地进行游戏程式设计，而不用由原始程序开始编辑。

目前，市场主流的手机游戏引擎有：COCOS2D-X、OGENGINE 和 UNITY3D，下表列示了这三种主流手机游戏引擎的主要情况：

引擎名	COCOS2D-X	OGENGINE	UNITY3D
使用语言	C 语言	JAVA 语言	C 语言
适用系统	安卓、苹果、黑莓、 各类桌面操作系统	安卓、苹果	安卓、苹果、黑莓、 各类桌面操作系统
游戏画面	2D、3D	2D	2D、3D
是否开放源代码	开放	开放	不开放
所有者	触控科技	深圳橙子科技有限公司	Unity Technologies

可见，目前在主流的手机游戏引擎市场上，除 UNITY3D 外，COCOS2D-X 和 OGENGINE 均是开放源代码的，允许游戏开发者在这一共享的平台上进行再次开发。

对于手机游戏开发者而言，由于主流的各类游戏引擎已提供了基础开发平台，开发者开发手机游戏总体上可以分为两个步骤：

第一步，在游戏引擎中加入手机游戏所需要的基本功能，实现基础的人机交互。手机游戏引擎仅仅是游戏开发的起始，实质上游戏引擎是一些由源代码组成的系统，本身不具备实现游戏的各项基础功能，如场景切换、地图识别等基本功能。因此，游戏开发者必须对游戏引擎进行再次开发，在其中加入各种不同的“游戏模块”，如将一些场景切换功能、模型拼装功能等编辑入手机游戏引擎中，实现手机游戏最基本的人机交互，为进一步开发手机游戏提供更方便的平台；

第二步，在上述开发的基础上，根据最终需形成的游戏产品品种内容、款式等各方面个性化的需求，植入更多的应用程序，以增强游戏的画面渲染效果、重力感应效应等等，最终形成各式各样的手机游戏产品。

如果把最终形成的手机游戏产品比喻成一个人，那么手机游戏引擎就是其“骨架”，一切编辑均是在其基础上进行的，而第一步所实现的游戏引擎的功能化，则可以视同为在“骨架”的基础上添加了“五脏六腑”，使其具备各项反映“生命特征”的功能；而第二步所实现的游戏产品化，则是在上述基础上，再为“肌体”添加了“多彩的服装和装饰品”，实现了手机游戏的产品化。

（九）公司的竞争优势及劣势

1、发行人竞争优势主要有

(1) 开发效率高

目前参与手机游戏开发的参与者众多，其间既有开发实力强大的大型游戏企业，如盛大、腾讯等，也存在大量以“小作坊”形态运作的中小微企业。其中大部分企业是小微手游开发企业，行业竞争激烈，行业集中度较低。

公司具有多年手机游戏开发的经验，是国内最早从事手机游戏开发的企业之一。与行业内众多以“小作坊”形态存在的中小微游戏开发企业比较，发行人具有明显的开发数量和开发效率优势。行业内的小微开发商游戏产品开发能力、效率有限，大多年均开发的游戏数量在 10 款以下，而发行人报告期各期的手机软件开发数量分别为 210 款、222 款和 230 款，体现了发行人在手机游戏产品上较高的开发效率。

凭借较高的产品开发效率，发行人能够为客户提供丰富的产品选择，实现公司许可使用软件产品销售业务的可持续发展；另一方面，较高的开发效率，使发行人能尽量缩短向客户提供产品的开发周期，使客户能否迅速地在终端消费市场中及时推出受欢迎的新游戏，使发行人受托开发业务实现持续增长。

(2) 在部分应用模块上具有独特的玩家体验感

在具体形成手机游戏产品过程中，发行人还针对不同的游戏产品，着重深度挖掘和提高玩家的游戏体验。在智能手机时代，这种玩家体验对游戏产品的吸引力更显重要。如在运动类游戏中，就需要手机游戏对智能手机的重力感应系统具有优秀的适应性和敏感度。

发行人在部分应用模块上具有明显的比较优势，使发行人的游戏产品较同行业其它开发者设计的产品更具玩家体验感。下表列示了发行人部分具有明显比较优势的手机游戏应用模块：

应用模块	玩家体验	主要产品举例
1、COCOS2D 场景编辑引擎	随时随地体验高品质的场景效果	《节奏达人》、《剑胆琴心》，《图腾密码》、《士兵突击》等等
2、U3D 场景及角色模型设计	高品质的场景与角色模型体验，更加流畅的游戏体验	《人在塔在》，《英雄纪元》、《天命传奇》等等
3、物理碰撞模块	体现真实世界的物理效果，游戏中的角色与物件互相的碰撞还原真实的反馈效果	《树洞与像实》，《超级射线》，《通天塔》、《平衡走钢丝》等等
4、角色 AI 模块	表现生动的角色 AI，对玩家所做的行为进行反馈，增强游戏代入感	《胜者为王》，《绝命狂飙》，《花园战争》、《孔明传》等等
5、摄像机行为编辑器	摄像机镜头根据配置智能切换，带	《英雄纪元》、《天命传奇》、

可见发行人依靠自主研发能力和技术水平，在部分游戏功能上，实现了手机游戏玩家更好的游戏体验，也是发行人的技术优势之一。

（3）稳定的客户资源优势

随着行业的发展，终端消费者获取手机游戏的来源更加丰富，来自手机游戏产业链的各参与主体均可向消费者提供优质的手机游戏。近年来，随着智能手机的不断推陈出新和普及，手机终端厂商普遍自建 APP 商店，通过手机终端厂商的 APP 商店已成为消费者获取手机游戏的重要途径。

发行人手机游戏的销售起始于与手机终端厂商的合作，2010 年公司就与高新奇、德信智能等手机终端厂商合作，报告期内发行人与这些厂商保持着良好的持续合作；2012 年公司又新增金立通信等手机终端厂商客户，并为之保持着持续业务合作。在手机游戏发行商和运营商方面，报告期内，公司与明日空间、数字畅想等也保持着持续、良好的业务合作。因此，发行人多年来在手机终端厂商和手机发行商、运营商方面累积的客户资源优势也是公司保持在行业内竞争优势的重要内容。

（4）研发投入优势

公司历来重视在手机游戏开发的研发。经过多年累积，公司已具备在 COCOS2D-X、Unity3d 等手机游戏引擎平台下再次开发的技术水平，并在再次开发的基础上形成了 MTK/展讯平台中间件、Unity3D 开发引擎、iOS 智能终端游戏引擎及盛讯达 2D 游戏开发引擎等核心技术，能够开发应用于 MTK 平台、iOS 平台、安卓平台及跨平台的手机游戏。

公司高度注重手机游戏研发人才的吸收和培养。报告期内，公司研发人员数量分别为 336 人、421 人和 399 人，占各期末员工人数总数的 74.17%、75.31% 和 78.75%，总体上看，研发人员数量及占比逐年增加，增强了公司的技术研发实力，提高了公司的研发效率和产品开发数量。截至 2015 年 12 月末，公司手机游戏研发人员的结构情况如下：

岗位	策划	程序开发	美术设计	模型设计	测试	合计
人数（人）	45	105	189	35	25	399
占软件研发人员比例	11.28%	26.32%	47.37%	8.77%	6.26%	100%

报告期内，公司研发投入分别为 4,253.08 万元、6,695.97 万元和 6349.10 万元，占手机软件收入的比例分别为 32.82%、32.57%和 34.46%。较高的研发投入有效的保证了公司手机游戏研发的持续发展。

（5）游戏产品线丰富的优势

截至 2015 年 12 月末，公司开发完成手机软件 1,008 款，其中手机游戏 947 款，手机游戏类型覆盖了动作、射击、策略、棋牌、角色扮演等游戏类型；2013 年以来，公司开始开发跨平台游戏，丰富的游戏产品线一方面能够使得公司积累各种游戏的开发经验缩短后续产品的开发周期、提高开发效率和效果；另一方面，在软件许可使用模式下，公司可供客户选择的游戏品种多样，更好的满足客户多样化的需求。

2、发行人竞争劣势

发行人竞争劣势主要包括：

(1) 手机硬件产品竞争激烈，公司收益率受影响

虽然发行人持续缩减手机硬件产品的生产、销售规模，并于 2014 年下半年全面停止了手机硬件产品的生产、销售，但报告期内，公司的硬件产品的毛利率整体不高，2014 年度硬件产品的毛利出现亏损，对发行人当期的利润水平产生负面影响。

(2) 缺少跨平台、重度网络游戏及其游戏运营经验

报告期内，公司的手机游戏产品主要是对手机终端厂商、手机游戏发行商、手机游戏运营商等的软件许可使用和受托开发，手机游戏品种也主要是单机游戏。虽然公司已于 2013 年开始进行跨平台、重度网络游戏产品的研发，但与同行业手机游戏开发龙头企业相比，报告期内，发行人所开发的手机游戏大多为轻度、单机游戏，重度游戏的开发经验有待进一步积累，游戏运营经验也不足。

(十) 与同行业公司在产品、技术、市场、应用领域等方面的差异

报告期内，发行人开发完成的手机游戏主要为移动单机游戏，在 A 股上市公司中，开发移动单机游戏的主要可比公司为天津壳木软件有限责任公司（简称“天津壳木”，已被北京神州泰岳软件股份有限公司收购）、北京爱乐游信息技术有限公司（简称“爱乐游”，已被广东奥飞动漫文化股份有限公司收购）。与可比公司相比，公司在开发数量、质量、技术特点、市场占有率、营收指标、应用领域、用户评价等方面的差距或优势情况如下：

项目	天津壳木	爱乐游	发行人	发行人的比较优势或者差距
开发产品的数量	2011 年 7 月至 2013 年 8 月开发 12 款移动单机游戏	3 款移动单机休闲游戏（《雷霆战机》、《水果武士》、《大鱼吃小鱼》）、2 款移动 wap 游戏、2 款移动网络游戏	2011 年至 2015 年 6 月末累计开发 836 款移动单机游戏，累计开发 5 款跨平台游戏	游戏开发数量大

游戏的用户评价	8 款游戏曾被 Google Play 推荐, 6 款游戏曾进入 Google Play 美国同类游戏下载量排行榜前五名	《雷霆战机》获 2013 年“米粉”最佳飞行射击游戏;《水果武士》获得腾讯游戏平台“智能机单机休闲类金企鹅奖”	部分产品获深圳市优秀软件产品	可比公司的产品属于“少而精”, 发行人产品属于“面广量大”
产品质量	优秀	优秀	优秀	总体上看, 游戏品质与内容与同行优秀企业比较存在少许差距
技术特点	采用: 3D 跨平台游戏开发引擎; 基于云计算的服务器技术; 基于移动互联网的实时战斗系统等	未披露相关资料	采用: 盛讯达 2D 游戏开发引擎; Unity3D 开发引擎等	公司采取的游戏开发技术与可比公司类似
市场占有率 (2014 年度)	0.33%	0.74%	0.68%	公司产品的市场占有率处于行业中上水平
2014 年收入	8,985.44 万元	20,361.29 万元	18,802.71 万元	公司收入处于行业中上水平
应用领域	国内: 腾讯和 91、中国电信等平台; 国外: 昆仑万维代理	国内: 腾讯游戏、移动游戏、电信游戏基地、沃商店、当乐网、UC、小米及其他	国内的手机终端厂商、手机游戏发行商及运营商, 来自运营平台的收入较小	公司游戏销售的主要渠道为手机终端厂商或手游发行商及运营商, 可比公司主要来自游戏运营平台
运营情况	通过国内外游戏运营平台运营, 取得游戏用户下载游戏或购买道具的消费金额分成收入	通过国内游戏运营平台运营, 取得游戏用户购买游戏道具消费金额分成收入	主要由移动终端厂商或游戏发行商及运营商一次性购买或受托开发, 游戏运营规模较小	公司游戏销售的主要渠道为移动终端厂商或发行商及运营商, 与可比公司主要来自于运营收入分成不同

注: 市场占有率的计算基数是中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会《2014 年中国游戏产业报告》中中国游戏市场之手游板块 2014 年度的销售收入。

可见, 与可比公司比较, 发行人在游戏开发数量方面具有一定优势; 在收入与市场占有率方面, 发行人处于行业中上水平; 在产品质量方面, 较行业内优秀企业存在少许差距; 在产品技术特点上与竞争对手间无明显差异; 在应用领域、用户评价方面不具可比性。总体上看, 发行人产品的市场表现为“面广量大”, 而同行业优秀企业则表现为“少而精”。

(十一) 最近三年的变化情况及可预见的变化趋势

1、技术成熟度和变动趋势

目前, 国内手机游戏在基础研发实力上已经拥有了相对成熟的研发经验和比较优良的游戏研发引擎。近年来手机游戏的技术趋势主要体现在以下方面:

(1) 游戏引擎的通用化

游戏引擎是移动游戏程序的核心，主要由基础引擎、客户端引擎、服务器引擎、数据库引擎、工具等部分组成。游戏引擎关系到游戏的质量。从开发商的角度来说，游戏引擎的通用性十分重要。传统的游戏引擎一般只能用于一款游戏产品的开发，而通用游戏引擎在研发成功之后，可以用于多款游戏产品的开发，从而显著地提高游戏开发效率，大幅降低游戏的开发成本，并通过软硬件平台的升级不断提升其技术核心，保持游戏产品在核心技术上的竞争力。

（2）服务器的跨服化

游戏服务器用于实时接收、处理玩家通过客户端发送的指令，向玩家客户端发送处理结果。服务器是连接不同玩家计算机的枢纽，实现了网络游戏多用户同时参与、用户间交流互动的功能。服务器的稳定性直接关系到游戏的娱乐性和玩家的游戏体验。由于单个服务器的承载能力有限，随着玩家数量的激增，势必需要几十台或上百台服务器来分流玩家，导致不同服务器的玩家与玩家之间无法正常互动和交流。为保证玩家顺利体验游戏和玩家间的正常交互，服务器的稳定性和连通性至关重要。随着服务器端技术的不断提升，特别是跨服技术的出现，即采用分布式处理、多服务器架构，可以将多个服务器的数据整合起来，不同服务器之间的玩家可以随时互动交流，可以实现“万人同服”的宏大场景，增加游戏的趣味性。

2、游戏产品的变化趋势

从市场趋势来看，目前中国的游戏行业逐步进入高质量、多元化的发展时期。游戏政策进一步松绑，游戏用户的选择面得到拓宽；网络设施的完善和上网设备的多样化，4G网络的普及和智能手机硬件的提升促进了精品化手机游戏的进一步发展，游戏产品的成熟度不断提升。

目前，随着手机等移动终端性能的提高，手机用户对手机游戏的质量要求提高，手机游戏呈现“3D化、社交化、跨平台化”的发展趋势，手机游戏与PC游戏的界限将逐渐模糊，游戏产品即可以在手机上运行，也可以在PC上运行，而且能够实现更为精美的画质。例如，采用Unity 3D引擎开发的跨平台游戏就是顺应这种趋势的代表性游戏产品。跨平台游戏产品能够同时支持PC、以及iOS、Android等智能手机系统平台，在渲染效果、全局光照、动画画面、人物运动等方面实现高仿真的效果。对于手机游戏开发商来说，跨平台游戏既可以维持和巩固其现有的手机游戏用户，又可以开拓PC端游戏客户，客户群体基本涵盖了整个游戏市场，随着手机游戏与传统PC游戏进一步融合，手机游戏将具有更广阔的市场空间。

3、手机游戏市场的成熟度

2014年，我国网络游戏市场保持稳定增长。从用户规模、在线时长以及游

戏收入等方面来看，PC 网游吸引了最具价值的深度用户，仍然是游戏市场的中坚。但网民增长的整体放缓，人口结构导致的低龄网民的比例下降，以及 PC 网游用户随着年龄增长的自然流失，都是导致 PC 网游增长放缓的原因。而中国互联网络信息中心数据显示，截至 2014 年 12 月，手机游戏用户规模达到 2.48 亿，手机游戏用户成为国产游戏巨大增长动力。在市场和技术的推动下，手机游戏产业逐步走向成熟。

4、用户消费的成熟度

目前，在中国手机游戏用户购买习惯上，有接近半数的用户从不消费，中国手机游戏用户的购买习惯并未真正培育成熟，即使消费其购买额度仍保持很低的水平。与欧美国家对于付费游戏的接受度相比，中国手机游戏用户对于付费游戏的接受度仍偏低，超过 36.94% 用户从不购买付费游戏，28.87% 的用户仅可接受每月游戏应用消费不超过 10 元。

在手机游戏品种的选择上，中国手机游戏玩家中约 39.53% 只玩单机游戏，而仅有 10.89% 的手机游戏用户只玩手机网络游戏，剩下的 49.58% 两类游戏都有涉及。由于手机网络游戏对于流量的要求，目前中国手机玩家还是更多习惯或被迫在无 Wifi 条件下进行休闲游戏，单机版本的休闲益智仍为玩家首选游戏。

随着手机游戏市场的产业化，手游用户可选择的渠道和游戏也越来越丰富。能够接受付费这一消费行为的手机游戏用户也越来越多。同时，随着 Wifi 网络和 4G 网络变得普及，手机网络游戏将会有更为强大的生命力。

三、影响发行人发展的有利因素和不利因素

（一）有利因素

1、手机游戏产品特性进一步满足用户时间碎片化需求

相对于网页游戏，以移动终端设备为载体的手机游戏，具备移动化和针对手机特色功能的设计，能够充分满足用户碎片时间的要求，体现出差异化的游戏体验。随着生活节奏加快，娱乐方式增多，时间碎片化特征愈发明显，方便快捷的手机游戏进一步迎合了玩家的需求。不仅如此，手机游戏还可以利用手机独有功能的特性来设计，比如全球定位系统、重力感应、触摸屏、摄像头等功能，提供给用户差异化的游戏体验。

2、手机网络、手机硬件的提升推动手机游戏市场规模扩张

手机游戏行业发展和手机网络、手机硬件的提升密不可分。一方面，4G 网络的覆盖进一步扩大，城市 WiFi 等基础网络设施建设加快，降低了手机联网的使用成本，提高用户利用碎片时间的几率，同时也使得手机游戏的转化率，付费

率得到提升；另一方面，智能手机、平板电脑也在软硬件方面不断升，尤其是小米、华为、魅族等本土手机厂商向二三线城市渗透包括 4G 在内的千元智能手机，使得智能手机的市场占有率进一步提高，推动手机游戏用户的大幅拓展，为手机游戏规模的快速扩张提供了基础。

3、国内手机用户众多，手机游戏行业市场潜力巨大

根据工信部统计，截至 2013 年末，我国手机用户数超过 12.73 亿户，增长迅速(资料来源:《工业和信息化部关于电信服务质量的通告(2014 年第 4 号)》)。同时，手机游戏用户的规模也呈快速发展趋势，2014 年，中国手机游戏用户数量达到了 3.575 亿人，比 2013 年增长了 15.1%。众多的手机游戏用户成为手机游戏行业持续发展的基础。

4、玩家付费意愿增强和收入快速上升

随着手机游戏内容质量的不断提高以及大屏智能机的快速普及，游戏体验快速上升，加之 80 后、90 后成为主流玩家群体，玩家付费意愿与以前相比有了明显增强，月消费也逐渐提高，从而增加了手机游戏产品的收入，促进了手机游戏行业的发展。

5、手机游戏运营平台的多样化和快速增长促进手机游戏的开发和推广

随着手机应用市场的规模不断扩大，电信运营商、手机系统运营商、手机终端生产商、第三方手机游戏运营商、手机游戏开发商等纷纷设立手机游戏运营平台，为手机用户提供了多种下载途径，方便手机用户下载和更新游戏，有效的促进了手机游戏的推广。手机游戏平台对手机游戏的推动作用，体现在以下三个方面：①扩展了手机游戏的推广途径；②各平台加强了优秀手机游戏的争夺，提高了手机游戏开发商的分成比例；③促进手机游戏开发水平的提高。

(二) 不利因素

1、人才相对匮乏

手机游戏是集创意、设计、制作、运营、推广于一身的产品，因此需要一大批设计、文案、创意、技术、美术、运营和计算机等多方面的人才。目前我国的教育部门设置的相关专业少，人才储备较少。从目前手机游戏发展情况来看，人才问题正在成为各个环节的瓶颈，高水平制作人稀缺的问题尤其突出，不仅给企业的产品开发与运营带来困难，不利于手机游戏质量的提高，也容易引发企业间的恶性挖角，阻碍手机行业的发展。

2、手机游戏研发创新思想薄弱，创新意识有待加强

目前国内手机游戏的同质化现象比较严重，手机游戏的自主创新能力仍较为缺乏，部分手机游戏还处于简单的模仿阶段，手机游戏的研发创新意识还需加强。

四、发行人的销售和客户情况

（一）主要产品的销售情况

1、主要产品的产量销量规模

（1）手机软件销售的产能、产量和销量情况

1) 产能

手机软件开发的主要要素是软件开发人员、电子设备和开发软件。公司从手机市场发展和客户需求情况出发，确定公司的开发目标，并根据开发目标招聘相关手机软件开发人员，为其配备计算机等电子设备和各种开发软件，软件的开发受产品的复杂、难易程度不同导致其产出数量存在较大差异，因此，公司的手机软件开发不存在固定的产能。

2) 产量

公司在报告期内开发完成的手机游戏分别为 210 款、222 款和 230 款，产品开发规模逐年增长，有利地支持了公司软件销售收入的快速增长。

3) 产销率

报告期各期，公司手机软件销售存在两种不同销售模式，上述两类销售模式的产品产销率情况如下：

单位：款

	2015 年	2014 年	2013 年
一、产量	230	222	210
1、自有软件	95	81	117
2、受托开发	135	141	93
二、销量	204	189	122
1、软件许可使用	69	48	29
2、受托开发	135	141	93
三、产销率	88.70%	85.14%	58.10%
1、软件许可使用	72.63%	59.26%	24.79%
2、受托开发	100.00%	100.00%	100.00%

在受托开发手机软件销售模式下，报告期各期，发行人完工的受托开发手机软件全部交付客户，全部实现销售，在该类销售模式下，产品的产销率为 100%；在软件许可使用销售模式下，发行人自主开发了数量较多的手机游戏产品以供客户消费选择，客户从发行人已开发的产品库中选取符合客户自身需求的产品，并直接下单采购，由此形成手机软件销售的许可使用销售模式，由于发行人在自主开发手机软件时无法确定最终产品能否全部实现销售，各期自主开发的数量均大于当期实现的销量，产销率均低于 100%。报告期内，2013 年的产销率相对较低，2014 年度和 2015 年度的产销率大幅提高，主要原因是：2014 年以来，发行人更加注重以市场为导向，提高自主开发手机游戏产品品质和市场适销性，导致产销率提高。

(2) 手机整机的产能、产量和销量情况

发行人手机整机的产能、产量、销量情况如下：

单位：万部

	2015 年	2014 年	2013 年
产能	-	-	45.00
产量	-	-	-
销量	-	-	3.80
产能利用率	-	-	-
产销率 (%)	-	-	-

自 2011 年起，发行人就逐步缩减了手机硬件产品的规模，使得公司手机硬件收入下降，产能利用率降低。2012 年，在智能手机快速普及背景下，发行人调整了产品发展战略，减少手机整机产品的生产。

2012 年度发行人销售的全部手机整机产品均为自产，但同比自产手机整机已大幅下降；2013 年度发行人销售的手机整机全部来自外购后的转售，当期并未自产手机整机。

2014 年度发行人处置了手机硬件生产设备，不再进行手机硬件生产与销售。

2、主要产品的销售收入

报告期内，公司的主要产品的销售收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2015 年		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
软件产品	18,427.00	91.35	18,621.32	91.11	12,958.43	65.46
硬件产品	-	-	1,635.73	8.00	6,705.03	33.87

游戏运营	1,743.78	8.64	181.39	0.89	132.40	0.67
其他	1.50	0.01	-	-	-	-
合计	20,172.28	100.00	20,438.44	100.00	19,795.86	100.00

报告期内，公司软件产品收入占主营业务收入的比例逐年提高，主要是由于公司顺应手机行业发展趋势，加大了对软件产品的投入，将公司主要资源向软件产品倾斜。

3、产品的主要客户群体

自设立以来，公司始终根植于手机产业，经营与手机相关的业务，在同时发展手机软硬件产品过程中，为应对整个手机市场的快速技术进步，根据自身的比较优势，探索出了符合自身业务发展的产品路线。经过多年的积累，业已形成了以手机游戏为主要产品的产品发展战略。总体上看，发行人主要客户如下几个阶段：

阶段	主要客户
1、2010年以前	手机经销商（境外）
2、2010年—2011年	手机终端厂商、手机游戏发行商、手机经销商（境外）
3、2012年至今	手机终端厂商、手机游戏发行商、手机游戏运营商、游戏运营平台。

报告期内，公司产品结构变化是根据市场发展趋势及自身比较优势在同一业务（与手机相关的软硬件产品）下进行优化调整的结果，随着公司主营业务中产品结构的变化，与手机软件相关的产品占比提高，主营业务毛利率水平逐年上升，主营业务的盈利能力不断提高。未来公司仍将致力于与手机软件相关的产品研发、销售与运营，主要客户是各类为终端消费者提供手机游戏的供应商或平台。

4、销售价格的总体变动情况

（1）软件产品

报告期内，发行人手机软件产品两类销售模式下的平均销售单价如下：

单价：万元

	2015年		2014年		2013年度	
	单价	增幅	单价	增幅	单价	增幅
软件许可使用	87.68	-7.29%	94.57	-11.41%	106.75	7.85%
受托开发	91.68	-8.20%	99.87	-5.82%	106.05	1.83%
平均	90.33	-8.32%	98.53	-7.24%	106.22	4.07%

报告期内，发行人手机软件产品平均单价间波动幅度较小。

(2) 硬件产品

报告期内，公司硬件产品包括手机整机及手机配件，配件产品在报告期的构成差异较大，其均价不具备可比性。手机整机产品单价情况如下：

单位：元/部

	2015 年		2014 年		2013 年	
	数额	增幅	数额	增幅	数额	增幅
平均单价	--	--	-	-	284.36	8.46%

报告期内公司手机整机的销售规模快速下降，2014 年无手机整机，公司手机产品主要是功能机，产品单价较低。

5、软件产品不同销售模式的金额及其占比

公司软件产品主要有两种销售模式：许可使用和受托开发，其销售金额及占比如下：

单位：万元

	2015 年		2014 年		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
许可使用	6,049.80	32.83%	4,539.22	24.38%	3,095.73	23.89%
受托开发	12,377.20	67.17%	14,082.10	75.62%	9,862.70	76.11%
合计	18,427.00	100.00%	18,621.32	100.00%	12,958.43	100.00%

从上表可以看出，总体上看，许可使用方式的占比略有下降而受托开发方式的占比保持上升。

(二) 主要客户情况

1、手机软件产品的主要客户情况

(1) 前十大手机软件客户的销售情况

报告期内，公司前十名软件客户的软件产品销售情况如下：

单位：万元

年度	序号	客户名称	销售金额	占主营业务收入比例 (%)
2015 年	1	德信智能	5,888.40	29.19%
	2	鑫龙上	1,691.80	8.39%
	3	皇美科技	1,644.70	8.15%
	4	高新奇科技	1,593.00	7.90%
	5	厦门摩云	1,580.50	7.84%

	6	数字畅想	1,301.30	6.45%
	7	深圳市雅卓科技有限公司	1,005.00	4.98%
	8	金立通信	974.00	4.83%
	9	深圳市立恒泰信息科技有限公司	733.20	3.63%
	10	深圳市翔语电子有限公司	566.00	2.81%
		合计	16,977.90	84.16%
2014年 度	1	德信智能	4,236.10	20.73
	2	金立通信	2,357.00	11.53
	3	龙旗科技	1,934.10	9.46
	4	数字畅想	1,909.20	9.34
	5	明日空间	1,704.80	8.34
	6	深圳市雅卓科技有限公司	1,483.80	7.26
	7	高新奇科技	1,055.50	5.16
	8	鑫龙上	834.72	4.08
	9	皇美科技	789.30	3.86
	10	北京云脉科技有限公司	581.50	2.85
		合计	16,886.02	82.62
2013年 度	1	德信智能	3,476.90	17.56
	2	明日空间	2,356.80	11.91
	3	高新奇科技	1,789.50	9.04
	4	金立通信	1,108.00	5.60
	5	龙旗科技	1,106.60	5.59
	6	数字畅想	1,061.10	5.36
	7	龙尚科技(上海)有限公司	597.30	3.02
	8	深圳市雅卓科技有限公司	403.50	2.04
	9	深圳市立恒泰信息科技有限公司	316.80	1.60
	10	皇美科技	304.30	1.54
		合计	12,520.80	63.26

注：德信智能的销售金额包括了德信智能、泰克飞石通讯科技（北京）有限公司、德信无线通讯科技（北京）有限公司、云狐科技（沈阳）有限公司及英佰科技（沈阳）有限公司五家存在关联关系的公司的软件产品销售金额。数字畅想的销售金额包括了北京数字畅想信息技术有限公司和北京泰康瑞波信息技术有限公司的软件产品销售金额。龙旗科技包括了龙旗科技（上海）有限公司和龙旗电子（惠州）有限公司以及上海妙博科技有限公司的软件产品销售金额。

（2）前十大手机软件客户的业务类型

按客户的主营业务区分，发行人手机软件产品客户的类型有：手机终端厂商、游戏发行商、游戏运营商和游戏运营平台。报告期前十名软件客户的类型及销售的产品内容情况如下：

序号	客户名称	客户类型	主要产品内容
1	德信智能	手机终端厂商	手机游戏、手机应用软件
2	金立通信	手机终端厂商	手机游戏
3	数字畅想	游戏运营商	手机游戏
4	龙旗科技	手机终端厂商	手机游戏、手机应用软件
5	龙尚科技（上海）有限公司	手机终端厂商	手机游戏
6	明日空间	游戏发行商	手机游戏
7	深圳市雅卓科技有限公司	游戏发行商	手机游戏
8	高新奇	手机终端厂商	手机游戏
9	深圳市鑫龙上通讯科技有限公司	手机终端厂商	手机游戏
10	北京云脉科技有限公司	游戏发行商	手机游戏
11	深圳市皇美科技有限公司	游戏发行商	手机游戏
12	深圳市立恒泰信息科技有限公司	手机终端厂商	手机游戏
13	惠州市嘉数通电子科技有限公司	手机终端厂商	手机游戏
14	深圳市讯航宇信息科技有限公司	手机终端厂商	手机游戏
15	厦门摩云信息技术有限公司	游戏发行商	手机游戏
16	深圳市翔语电子有限公司	手机终端厂商	手机游戏

报告期前十名客户以手机终端厂商和游戏发行商为主，销售产品内容为手机游戏为主。

（3）前十大手机软件客户的销售模式、收款方式、应收账款余额及期后回款情况

报告期各期，公司前十大手机软件客户收款方式、期末欠款和期后回款如下：

1) 2015 年

年度	序号	客户名称	收款方式	应收账款余额（万元）	截至 2015 年 1 月 8 日的欠款余额（万元）
2015 年	1	德信智能	许可使用：交付后 60 天付款；受托开发：合同约定一次性付款	2,176.85	2,176.85
	2	鑫龙上	交付后 60 天付款	438.78	438.78
	3	深圳市皇美科技有限公司	合同约定一次性付款	325.40	325.40
	4	高新奇科技	交付后 60 天付款	553.69	553.69
	5	厦门摩云	合同约定一次性付款	190.00	190.00
	6	数字畅想	合同约定一次性付款	373.20	373.20
	7	深圳市雅卓科技	许可使用：交付后 60 天付款；受托开发：合同约定一次性付款	137.67	137.67

		有限公司			
	8	深圳市金立通信设备有限公司	交付后 60 天付款	324.09	324.09
	9	深圳市立恒泰信息科技有限公司	合同约定一次性付款	182.00	182.00
	10	深圳市翔语电子有限公司	交付后 60 天付款	312.22	312.22
	合计		--	5,013.90	5,013.90

2) 2014 年

年度	客户名称		收款方式	应收账款余额 (万元)	期后完成收款时间	截止 2015 年 12 月 31 日仍欠款项 (万元)
2014 年	1	德信智能	许可使用: 交付后 60 天付款; 受托开发: 合同约定一次性付款	567.47	2015 年 3 月	-
	2	金立通信	交付后 60 天付款	787.42	2015 年 2 月	-
	3	数字畅想	合同约定一次性付款	476.50	2015 年 6 月	-
	4	龙旗科技	合同约定一次性付款	416.30	2015 年 1 月	-
	5	明日空间	合同约定一次性付款	384.80	2015 年 6 月	-
	6	深圳市雅卓科技有限公司	许可使用: 交付后 60 天付款; 受托开发: 合同约定一次性付款	441.53	2015 年 6 月	-
	7	高新奇科技	交付后 60 天付款	39.72	2015 年 5 月	-
	8	鑫龙上	交付后 60 天付款	95.67	2015 年 3 月	-
	9	皇美科技	合同约定一次性付款	143.50	2015 年 5 月	-
	10	北京云脉科技有限公司	合同约定一次性付款	265.25	2015 年 6 月	-
	合计		3,618.16		-	

3) 2013 年

年度	序号	客户名称	收款方式	应收账款余额 (万元)	期后完成收款时间	截至 2014 年 12 月 31 日仍欠款项 (万元)
2013 年度	1	德信智能	许可使用: 交付后 60 天付款; 受托开发: 合同约定一次性付款	1,612.40	2014 年 6 月	-
	2	明日空间	合同约定一次性付款	400.00	2014 年 2 月	-
	3	高新奇科技	交付后 60 天付款	504.90	2014 年 6 月	-
	4	龙旗科技	许可使用: 交付后 60 天付款; 受托开发: 合同	608.80	2014 年 6 月	-

		约定一次性付款			
5	金立通信	交付后 60 天付款	421.81	2014 年 3 月	-
6	数字畅想	合同约定一次性付款	305.80	2014 年 5 月	-
7	龙尚科技（上海）有限公司	合同约定一次性付款	206.90	2014 年 8 月	-
8	深圳市雅卓科技有限公司	合同约定一次性付款	199.30	2014 年 6 月	-
9	深圳市立恒泰信息科技有限公司	合同约定一次性付款	-	---	-
10	皇美科技	合同约定一次性付款	-	---	-
	合计		4,259.91		-

（4）发行人手机软件产品的客户获取方式及定价原则

1）软件客户获取方式

上述报告期各期前十大软件客户的业务获取方式如下：

序号	客户名称	发行人业务和客户的获取方式
1	德信智能	客户以前对公司的手机硬件产品有一定了解，公司从事软件产品开发后，客户主动联系寻求软件合作
2	金立通信	公司主动联系开发，持续合作
3	数字畅想	公司开发软件产品后，主动联系，并长期合作
4	龙旗科技	客户主动联系
5	龙尚科技（上海）有限公司	客户主动联系
6	明日空间	公司主动联系开发，持续合作
7	深圳市雅卓科技有限公司	公司主动联系开发，持续合作
8	高新奇科技	客户以前对公司的手机硬件产品有一定了解，公司从事软件产品开发后，客户主动联系寻求软件合作
9	深圳市鑫龙上通讯科技有限公司	客户以前对公司的手机硬件产品有一定了解，公司从事软件产品开发后，客户主动联系寻求软件合作
10	北京云脉科技有限公司	公司开发软件产品后，主动联系，并长期合作
11	深圳市皇美科技有限公司	客户主动联系
12	深圳市立恒泰信息科技有限公司	客户以前对公司的手机硬件产品有一定了解，公司从事软件产品开发后，客户主动联系寻求软件合作
13	惠州市嘉数通电子科技有限公司	以前客户对公司的手机硬件产品有一定了解，后来公司从事软件产品开发后，客户主动联系寻求软件合作
14	深圳市讯航宇信	客户主动联系

	息科技有限公司	
15	深圳市翔语电子有限公司	公司主动联系开发

发行人手机软件（手机游戏）的销售起始于 2010 年与手机终端厂商的合作，这些手机终端厂商因对公司的手机硬件产品有所了解，当得知公司 2010 年开始软件产品开发后，基于其自身对手机游戏软件或手机应用软件的需求，主动向公司寻求业务上的合作，如 2010 年公司就与高新奇、德信智能等手机终端厂商合作，报告期内发行人与这些厂商保持着良好的持续合作；

在成功开发了手机软件后，发行人主动开拓市场，继续寻求与其它手机终端厂商在软件产品上的合作，如 2012 年公司又主动开拓市场新增金立通信等手机终端厂商客户，并与之保持着持续业务合作。同时，公司还积极在手机游戏发行商和运营商客户资源方面开拓市场，如公司开拓的明日空间、数字畅想等客户等均保持着持续、良好的业务合作。

此外，目前发行人已成为国内手机游戏产品的主要开发商之一，特别是手机单机游戏产品重要开发商之一，在手机游戏产品的市场中树立了较佳声誉，报告期内，部分客户也主动联系公司，采用委托开发的方式向公司定制手机软件产品。

综上，发行人获取客户订单主要是基于自身具备开发数量较多的手机游戏产品的能力和在手机游戏开发领域上形成了市场口碑：一方面客户能从公司开发的众多游戏产品中获取满足市场需求的部分品种，或者与发行人协商定制满足市场需求的游戏产品，另一方面基于发行人在手机游戏上的开发能力，客户也会直接委托发行人开发相关游戏产品。

2) 软件产品定价原则

公司的软件产品的定价均是与客户间的协商定价。从发行人的角度看，定价基础是：产品的开发难度、开发周期、市场同类产品的销售价格。

(5) 报告期内公司前五大手机软件客户的基本情况

报告期各期，公司前五大手机软件客户有：德信智能手机技术（北京）有限公司、云狐科技（沈阳）有限公司、泰克飞石通讯科技（北京）有限公司、德信无线通讯科技（北京）有限公司、英佰科技（沈阳）有限公司、深圳市金立通信设备有限公司、北京数字畅想信息技术有限公司、北京泰康瑞波信息技术有限公司、龙旗科技（上海）有限公司、龙旗电子（惠州）有限公司、深圳市明日空间信息技术有限公司、深圳市高新奇科技股份有限公司、皇美科技、鑫龙上，共计 13 家客户。

德信智能手机技术（北京）有限公司的基本情况如下：

公司名称：	德信智能手机技术（北京）有限公司
-------	------------------

注册号:	110000410270278
法定代表人:	董德有
住所:	北京市北京经济技术开发区永昌北路 13 号 1 幢一层
经营范围:	开发、生产移动通讯终端设备；制造移动通信系统（含 GSM、CDMA、DCS1800、DECT、IMT2000）手机、基站、交换设备及数字集群系统设备；自有技术转让、技术开发、技术咨询；销售自产产品。
注册资本:	10000 万元 人民币
成立日期:	2005 年 09 月 09 日
经营期限:	2005 年 09 月 09 日至 2025 年 09 月 08 日止
股权结构:	锐资科技有限公司持股 100%
董事、监事及经理	董事：董德有、纪长喜、董德福 监事：未披露 经理：霍保庄

云狐科技（沈阳）有限公司的基本情况如下：

公司名称:	云狐科技（沈阳）有限公司
注册号:	210100404001622
法定代表人:	董德有
住所:	沈阳市沈北新区沈北路 76-28 号
经营范围:	许可经营项目：无。一般经营项目：移动通讯设备（含 GSM、CDMA、WCDMA、TD-SCDMA、EVDO、DCS1800、DECT、IMT2000）开发、制造及相关软件开发、技术转让、技术咨询、技术服务；销售自产产品；批发电子元器件、办公设备和用品（涉及配额许可证管理、专项规定管理的商品按照国家有关规定办理；涉及行政许可的，凭许可证经营）。（仅用于筹建本企业，不得开展生产经营活动）（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。）
注册资本:	22000 万人民币
成立日期:	2011 年 9 月 22 日
经营期限:	2011 年 9 月 22 日至 2041 年 9 月 21 日止
股权结构:	斐奈科技有限公司，沈阳高新创业投资有限公司
董事、监事及经理	董事：岳红梅、吴勇、纪长喜、董德有、岳宏伟 监事：未披露 经理：未披露

泰克飞石通讯科技（北京）有限公司的基本情况如下：

公司名称:	泰克飞石通讯科技（北京）有限公司
注册号:	110000410190617
法定代表人:	董德福

住所:	北京市朝阳区酒仙桥北路甲 10 号院 402 楼 D3 层
经营范围:	移动通讯终端设备的技术研发、产品设计; 手机产品及无线通讯设备的委托生产; 转让自有技术; 销售自产产品; 提供信息咨询。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。
注册资本:	5000 万元 人民币
成立日期:	2003 年 11 月 20 日
经营期限:	2003 年 11 月 20 日至 2023 年 11 月 19 日止
股权结构:	德信无线技术有限公司持股 100%
董事、监事及经理	董事: 董德福、董德有、王中宝 监事: 未披露 经理: 方漪波

德信无线通讯科技（北京）有限公司的基本情况如下：

公司名称:	德信无线通讯科技（北京）有限公司
注册号:	110000410193512
法定代表人:	纪长喜
住所:	北京市朝阳区酒仙桥北路甲 10 号电子城工厂产业园 D 区 D2 楼
经营范围:	开发、设计移动通讯终端设备; 自产产品技术转让; 信息咨询（中介除外）; 软件研发; 销售自行研发的产品; 技术咨询。该企业 2004 年 2 月 10 日前为内资企业, 2004 年 2 月 10 日变更为外商投资企业。; 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。
注册资本:	2000 万元 人民币
成立日期:	2012 年 7 月 26 日
经营期限:	2012 年 7 月 26 日至 2022 年 7 月 25 日止
股权结构:	鸿诚科技有限公司持股 100%
董事、监事及经理	董事: 纪长喜、董德福、董德有 监事: 岳红梅 经理: 未披露

英佰科技（沈阳）有限公司的基本情况如下：

公司名称:	英佰科技（沈阳）有限公司
注册号:	210100404000041
法定代表人:	吴红波
住所:	沈阳市沈北新区辉山经济开发区耀阳路 18-10 号
经营范围:	移动通信系统（含 GSM、CDMA、DCS1800、DECT、IMT2000）手机制造; 半导体、元器件专用材料开发、生产; 电子专用设备、测试仪器、工模具制造; 软件产品开发、生产; 生产销售自产产品; 技术服务, 技术转让。

注册资本:	1800 万美元
成立日期:	2007 年 8 月 2 日
经营期限:	2007 年 8 月 2 日至 2027 年 8 月 2 日止
股权结构:	德信科技有限公司持股 100%
董事、监事及经理	董事: 徐小源、胡海龙、李树刚、岳红梅 监事: 未披露 经理: 吴红波

深圳市金立通信设备有限公司的基本情况如下:

公司名称:	深圳市金立通信设备有限公司
注册号:	440301103675620
法定代表人:	刘立荣
住所:	深圳市福田区深南大道 7028 号时代科技大厦 21 楼 (仅限办公)
经营范围:	一般经营项目: 通信设备的技术开发及销售; 经营进出口业务 (不含专营、专控、专卖商品及限制项目)。 许可经营项目: 信息服务业务 (仅限互联网信息服务业务); 利用互联网经营游戏产品 (含网络游戏虚拟货币发行)。
注册资本:	20000 万元人民币
成立日期:	2002 年 8 月 20 日
经营期限:	2002 年 8 月 20 日至 2022 年 8 月 20 日止
股权结构:	王立章持股 0.085%, 李明员持股 1.23%, 陈耀辉持股 1.00%, 杨建成持股 0.21%, 徐溟皓持股 0.03%, 刘孝锋持股 0.02%, 杨立持股 0.29%, 王旭东持股 0.01%, 卢光辉持股 2.05%, 王伟持股 0.01%, 李金荣持股 1.47%, 张高贤持股 0.03%, 何大兵持股 0.04%, 刘立荣持股 4.14%, 陈勤康持股 0.85%, 陈赞华持股 0.02%, 周志勇持股 0.17%, 罗来毅持股 0.01%
董事、监事及经理	董事: 杨建成、李金荣、卢光辉、刘立荣、何大兵、徐溟皓、周志勇 监事: 陈勤康、陈耀辉、李明员、王立章 经理: 刘立荣

北京数字畅想信息技术有限公司的基本情况如下:

公司名称:	北京数字畅想信息技术有限公司
注册号:	110105009747819
法定代表人:	罗证
住所:	北京市朝阳区酒仙桥路 12 号电子城科技大厦 5 层
经营范围:	第二类增值电信业务中的信息服务业务 (仅含移动网增值电信业务)。 研发通信产品、通信工程技术; 提供技术转让、技术咨询、技术服务。
注册资本:	1000 万元 人民币

成立日期:	2006年6月27日
经营期限:	2006年6月27日至2026年6月26日止
股权结构:	罗证持股20%，孙艳辉持股50%，袁艳霞持股30%
董事、监事及经理	董事：罗证、张雨松、孙艳辉、 监事：霍彦 经理：罗证

北京泰康瑞波信息技术有限公司的基本情况如下：

公司名称:	北京泰康瑞波信息技术有限公司
注册号:	110108003427000
法定代表人:	延琦
住所:	北京市海淀区紫金数码园3号楼8层0803
经营范围:	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）；利用互联网经营音乐娱乐产品、游戏产品运营、动漫（画）产品。技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务。（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）
注册资本:	1000 万元 人民币
成立日期:	2001年11月29日
经营期限:	2001年11月29日至2021年11月28日止
股权结构:	北京维亚联科信息技术有限公司持股100%
董事、监事及经理	董事：延琦 监事：霍彦 经理：延琦

龙旗科技（上海）有限公司的基本情况如下：

公司名称:	龙旗科技(上海)有限公司
注册号:	310000400401983
法定代表人:	徐文军
住所:	上海市漕河泾新兴技术开发区漕宝路401号
经营范围:	移动通讯技术及相关产品的技术研究、开发，无线通讯用电子模块及相关软件产品的设计、研制和生产，新型电子元器件生产，销售自产产品并提供相关的技术咨询及技术服务。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
注册资本:	27216.0 万人民币
成立日期:	2004年10月24日
经营期限:	2004年10月24日至2024年10月26日止
股权结构:	董红，昆山旗凌投资管理中心（有限合伙），昆山云睿投资管理中心（有限合伙），昆山旗壮投资管理中心（有限合伙），昆山龙飞投资

	管理中心(有限合伙),唐海蓉,昆山永灿投资管理中心(有限合伙), 昆山弘道投资管理中心(有限合伙), 昆山旗志投资管理中心(有限 合伙), 马鞍山梧桐树股权投资合伙企业(有限合伙), 苏州工业园 区顺为科技创业投资合伙企业(有限合伙), 天津金米投资合伙企业 (有限合伙), 昆山龙旗投资管理中心(有限合伙), 昆山旗云投资 管理中心(有限合伙), 昆山仁迅投资管理中心(有限合伙), 昆山 远业投资管理中心(有限合伙)
董事、监事及经理	董事: 徐文军、关亚东、杜军红、刘德 监事: 徐伟 经理: 徐文军

龙旗电子(惠州)有限公司的基本情况如下:

公司名称:	龙旗电子(惠州)有限公司
注册号:	441300400031791
法定代表人:	葛振纲
住所:	惠州市仲恺高新区和畅六路(西)28号1号楼
经营范围:	通讯产品、计算机、多媒体电子技术及相关软件、硬件、零部件、成 品的研发、生产、销售、售后服务、技术咨询服务及进出口业务。 (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)
注册资本:	6410.24万人民币元
成立日期:	2009年11月26日
经营期限:	2009年11月26日至2029年11月26日止
股权结构:	龙旗科技(上海)有限公司持股100%
董事、监事及经理	董事: 徐文军、杜军红、葛振纲 监事: 刘容 经理: 葛振纲

深圳市明日空间信息技术有限公司的基本情况如下:

公司名称:	深圳市明日空间信息技术有限公司
注册号:	440301103960193
法定代表人:	林述佳
住所:	深圳市南山区粤海路粤海工业村(深圳动漫园)1栋205-206
经营范围:	计算机软、硬件、电子产品的技术开发、技术咨询、销售;网上销售 电子产品(不含专营、专控、专卖商品及限制项目);动漫设计;计 算机系统集成;经济信息咨询;互联网页的设计、安装、调试服务(以 上均不含限制项目,需凭资质证书及上岗资格证书经营的凭相关证书 经营)。因特网信息服务;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)。
注册资本:	1000万元人民币

成立日期:	2000年5月19日
经营期限:	2000年5月19日至2020年5月19日止
股权结构:	林述佳持股100%
董事、监事及经理	董事: 林述佳 监事: 陈敏 经理: 林述佳

深圳市高新奇科技股份有限公司的基本情况如下:

公司名称:	深圳市高新奇科技股份有限公司
注册号:	440301106094088
法定代表人:	许晓东
住所:	深圳市宝安区67区留仙一路高新奇科技工业园
经营范围:	电话机、数字无绳电话、VOIP电话、传真机、MP3、MP4数字媒体播放器、数码相机、数字编解码器的设计、研发、销售及相关售后服务;手机及移动通信终端设备、平板电脑的设计、研发、销售及相关售后服务(以上均不含专营、专控、专卖商品及限制项目);经营进出口业务。电话机、数字无绳电话、VOIP电话、传真机、MP3、MP4数字媒体播放器、数码相机、数字编解码器的生产;手机及移动通信终端设备、平板电脑的生产。
注册资本:	20000万元人民币
成立日期:	2002年9月28日
经营期限:	2002年9月28日至2042年9月28日止
股权结构:	许瑞杰持股10%,许晓东持股25%,陈宝珊持股10%,深圳市高新奇投资有限公司持股15%,许瑞强持股25%,许瑞洪持股15%
董事、监事及经理	董事: 许瑞强、陈宝珊、许瑞杰、许瑞洪、许晓东 监事: 谢志翠、杨建新、徐丽萍 经理: 许晓东

深圳市皇美科技有限公司的基本情况如下:

公司名称:	深圳市皇美科技有限公司
注册号:	440301105589381
法定代表人:	彭柳江
住所:	深圳市南山区南海大道花样年美年广场5栋1004B
经营范围:	计算机网络、移动互联网的技术开发;计算机、手机软件、电子产品的技术开发、销售及其它国内贸易;电子游戏软件的研发及销售;音乐文化的策划。(法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外)互联网信息服务。
注册资本:	2000万元人民币
成立日期:	2011年07月25日至

经营期限:	2011年07月25日至2021年07月25日
股权结构:	彭柳江持股70%，贾宝平持股30%
董事、监事及经理	董事：彭柳江 监事：吴少明 总经理：彭柳江

深圳市鑫龙上通讯科技有限公司的基本情况如下：

公司名称:	深圳市鑫龙上通讯科技有限公司
注册号:	440301106640640
法定代表人:	丁澎
住所:	深圳市南山区高新区南区粤兴一道18号香港理工大学产学研大楼7层707-709室
经营范围:	移动电话机研发、生产、销售（生产项目执照另行申报）；移动通讯终端产品、电子产品、计算机软硬件的研发与销售；国内贸易；经营进出口业务（以上涉及法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）。
注册资本:	2000万元人民币
成立日期:	2012年10月26日
经营期限:	2012年10月26日至2022年10月26日止
股权结构:	丁澎持股40%，张苏婷持股30%，陈伟佳持股30%
董事、监事及经理	董事：丁澎 监事：陈伟佳 总经理：丁澎

发行人及发行人的董事、监事、高级管理人员和其他核心人员、主要关联方或持有发行人5%以上股份的股东不存在在上述主要客户中占有权益的情况。

发行人主要客户及其主要关联方与发行人、发行人董事、监事、高管、其他核心人员、实际控制人、股东及其实际控制人不存在关联关系或其他利益安排。

2、手机硬件产品的主要客户情况

报告期内，公司手机硬件产品的前五大客户销售情况如下：

单位：万元

年度	序号	客户名称	销售金额	占手机硬件收入比例
2015年	1	-	-	-
	合计		-	-
2014年度	1	深圳市财富之舟科技有限公司	732.56	44.78%
	2	惠州市德赛视听科技有限公司	437.21	26.73%

	3	深圳市泰吉众邦科技有限公司	176.30	10.78%
	4	惠州侨兴电子科技有限公司	106.93	6.54%
	5	中天信实业（深圳）有限公司	62.94	3.85%
	合计		1,515.94	92.68%
2013 年度	1	深圳市泰吉众邦科技有限公司	661.52	9.87%
	2	HAMED EMAD TRADING	571.79	8.53%
	3	德信智能	429.53	6.41%
	4	DCQC MOBILE PHONES (L. L. C)	404.47	6.03%
	5	ILOU MOBILE PHONES (L. L. C)	391.09	5.83%
	合计		2,458.40	36.67%

3、游戏运营收入的具体情况

公司的游戏运营收入主要有两类：自有平台运营和第三方平台联合运营，具体如下：

单位：万元

	2015 年		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
游戏运营	1,743.78	100%	181.39	100%	132.40	100%
其中：1、自有平台运营	1,620.90	92.95%	130.11	71.73%	16.87	12.74%
2、第三方平台联合运营	122.88	7.05%	51.28	28.27%	115.53	87.26%

报告期内，自有平台运营收入占比大幅提升。

五、发行人的采购和供应商情况

（一）发行人的采购情况

公司手机硬件产品所需的原材料主要有：手机主板、电池、电芯、手机外壳、手机按键、手机显示屏、手机触摸屏等等。公司生产经营所需的主要能源为水和电。公司手机软件产品在开发过程中不需要原材料，在产品测试过程中所需的测试手机用量也较少，产品交付全部通过电子邮件形式交付，也不需要原材料。因此，公司采购原材料全部为手机硬件生产和销售所需。公司所需的原材料市场供应充足、稳定。

（二）发行人的供应商情况

1、向前五大原材料供应商的采购情况及定价

报告期各期，公司向前五大原材料供应商采购情况如下：

年度	序号	供应商名称	主要采购内容	采购金额	采购总额占比	结算方式
2015年	1	--	-	-	-	-
	合计		-	-	-	-
2014年度	1	路华电子科技(汕尾)有限公司、路华能源科技(保山)有限公司	电芯	598.31	41.45%	到货后一定期限内付款
	2	凤凰新能源(惠州)有限公司	电芯	212.68	14.74%	到货后一定期限内付款
	3	深圳市迪凯特电池科技有限公司	电芯	182.24	12.63%	到货后一定期限内付款
	4	深圳市百诚佳科技有限公司	保护板	135.71	9.40%	到货后一定期限内付款
	5	湖南高远电池有限公司	电芯	96.90	6.71%	到货后一定期限内付款
	合计				1,225.84	84.93%
2013年度	1	深圳市凌昱微科技有限公司	手机主板	2,055.08	43.28%	预付
	2	闻泰通讯	手机整机、手机主板	945.86	19.92%	预付
	3	数源移动	手机主板	716.32	15.09%	预付
	4	深圳市美格智能技术股份有限公司	手机配件	185.69	3.91%	到货后一定期限内付款
	5	广州市粤铿电子科技有限公司	手机配件	172.76	3.64%	到货后一定期限内付款
	合计				4,075.70	85.84%

发行人采购手机硬件原材料的市场竞争充分，市场价格公开，发行人与上述供应商间的产品定价均为在市场价基础上的协商定价。2014年底，发行人已停止生产手机硬件，公司与主要供应商的业务不具备可持续性。

报告期内，随着公司主动缩减硬件产品的产销规模，发行人采购金额逐年下降。报告期内，在手机主板采购的货款结算上，发行人采用预付货款的方式采购，其它原材料采购为赊购。

2、前五大供应商的基本情况

报告期各期发行人前五大原材料供应商有：深圳市凌昱微科技有限公司、数源移动通信设备有限公司、深圳市美格智能技术股份有限公司、深圳市天创光电有限公司、苏州点精光电有限公司、路华电子科技(汕尾)有限公司、深圳市迪凯

特电池科技有限公司、深圳百诚佳科技有限公司、路华能源科技（保山）有限公司、凤凰新能源（惠州）有限公司、广州市粤铿电子科技有限公司、湖南高远电池有限公司、闻泰通讯股份有限公司，共计 13 家企业。

深圳市凌昱微科技有限公司的基本情况如下：

公司名称：	深圳市凌昱微科技有限公司
注册号：	440301103266155
法定代表人：	陈晓敏
住所：	深圳市龙岗区坂田街道雅园路坂田创意产业园 Y1 栋第一层 13 号
经营范围：	电子产品的技术开发、购销，电子元器件的购销；国内贸易（法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外）；货物及技术进出口（法律、行政法规禁止的项目除外；法律、行政法规限制的项目须取得许可后方可经营）（不含商场、商店等方式经营）。
注册资本：	500 万元人民币
成立日期：	2007 年 06 月 08 日
经营期限：	2007 年 06 月 08 日至 2027 年 06 月 08 日
股权结构：	施宏持股 19%；陈晓敏持股 77%；黄建松持股 4%。
董事、监事及经理	执行董事兼经理：陈晓敏 监事：施宏

数源移动通信设备有限公司基本情况如下：

公司名称：	数源移动通信设备有限公司
注册号：	330100400018938
法定代表人：	姚姚
住所：	杭州经济开发区 10 号大街 23 号
经营范围：	研发、设计、生产：通讯及移动通信终端产品、数字音视频产品、数字电子计算机及电视终端产品、电子、电器、仪器仪表、零部件产品、高压电力电器配套设备、变压器配套设备、安防监控控制设备、起重机械安全生产控制设备、起重机械安全保护装置控制设备；销售本公司生产的产品；从事以上生产及周边相关设备的批发及进出口业务（以上商品进出口不涉及国营贸易、进出口配额许可证、出口配额招标、出口许可证等专项管理的商品）；以上相关产品（含软件）的设计、技术咨询及成果转让。（以上除国家禁止类、限制类产品）
注册资本：	800 万美元
成立日期：	1993 年 9 月 22 日
经营期限：	1993 年 9 月 22 日至 2028 年 9 月 21 日
股权结构：	盛楷有限公司持股 45%；西湖电子集团有限公司持股 55%
董事、监事及经理	董事：姚姚；方惠玲；章羽阳 监事：未披露

经理：陆涛

深圳市美格智能技术股份有限公司基本情况如下：

公司名称：	深圳市美格智能技术股份有限公司
注册号：	440306103123004
法定代表人：	王平
住所：	深圳市宝安区福永街道凤凰第四工业区岭下路 5 号 A 幢、B 幢第一、二层、第三层 A
经营范围：	<p>一般经营项目：移动通讯终端、塑胶制品、塑胶电子制品、塑胶五金精密模具、移动产品、电子产品的研发及销售；物联网终端设备、移动通讯模块的研发及销售；国内贸易，货物及技术进出口。（法律、行政法规或者国务院决定禁止和规定在登记前须经批准的项目除外）</p> <p>许可经营项目：移动通讯终端、塑胶制品、塑胶电子制品、塑胶五金精密模具、移动产品、电子产品的生产；其他印刷品印刷；普通货运。</p>
注册资本：	8000 万元人民币
成立日期：	2007 年 4 月 5 日
经营期限：	永续经营
股权结构：	王平持股 57.92%，深圳市兆格投资企业(有限合伙)持股 18.10；王成持股 14.48%，深圳市凤凰山文化旅游投资有限公司持股 9.5%
董事、监事及经理	董事：王平、宫正军、王成、文卫洪、杜国彬、夏莹 监事：刘斌、黄敏、陈文平 经理：王平

深圳市天创光电有限公司基本情况如下：

公司名称：	深圳市天创光电有限公司
注册号：	440306103009313
法定代表人：	王嗣纬
住所：	深圳市宝安区西乡共乐铁仔路麒裕工业城 5 栋 5、6 楼
经营范围：	LED 背光源的生产及销售；光电产品、电子产品、电子元器件的设计及销售；普通货运（不含危险物品运输，有效期至 2013 年 6 月 30 日）；国内商业、物资供销业、货物及技术进出口。（以上均不含法律、行政法规、国务院决定禁止及规定需前置审批项目）
注册资本：	300 万元人民币
成立日期：	2007 年 11 月 23 日
经营期限：	2007 年 11 月 23 日至 2017 年 11 月 23 日
股权结构：	王嗣纬持股 40%；戴建博持股 22.5%；王永永持股 5%；肖刚持股 22.5%；王嗣缜持股 10%。
董事、监事及经理	执行董事兼经理：王嗣纬

监事：肖刚

苏州点精光电有限公司基本情况如下：

公司名称：	苏州点精光电有限公司
注册号：	320594000177410
法定代表人：	郑慧臣
住所：	苏州工业园区唯亭镇唯新路 91 号
经营范围：	一般经营项目：生产：PDA 触摸屏；研发、销售：触摸屏、PDA 新型显示、控制系统及相关产品，并提供相关技术服务、售后服务；从事生产所需原材料的进口业务和自产产品的出口业务。
注册资本：	1000 万元人民币
成立日期：	2010 年 11 月 08 日
经营期限：	2010 年 11 月 08 日至 2030 年 11 月 07 日
股权结构：	苏州高达金缘创业投资有限公司持股 70%；张小明持股 5%；郑慧臣持股 25%。
董事、监事及经理	执行董事兼经理：郑慧臣 监事：霍永秋

路华电子科技(汕尾)有限公司基本情况如下：

公司名称：	路华电子科技(汕尾)有限公司
注册号：	441500400000153
法定代表人：	陈步霄
住所：	陆丰市河西镇路华工业园
经营范围：	生产加工及销售锂离子电池、充电器及电池钢壳等配套件产品、五金制品，内设非独立法人资格的研发机构。
注册资本：	300 万美元
成立日期：	2004 年 05 月 13 日
经营期限：	2004 年 05 月 13 日至 2034 年 05 月 12 日
股权结构：	路华控股（中国）有限公司持股 100%
董事、监事及经理	董事：陈步霄、沈少美、陈本骏 监事：未披露 经理：陈步霄

深圳市迪凯特电池科技有限公司基本情况如下：

公司名称：	深圳市迪凯特电池科技有限公司
注册号：	440307102873293
法定代表人：	秦莲芝
住所：	深圳市坪山新区坪山江岭社区龙背村道 1 号

经营范围:	一般经营项目：货物及技术进出口。 许可经营项目：锂离子电池芯、锂离子电池、聚合物锂离子电池、凝胶聚合物锂离子电池及相关材料和相关配套产品的产销和技术开发应用；普通货运。
注册资本:	2000 万元人民币
成立日期:	2004 年 09 月 30 日
经营期限:	2004 年 09 月 30 日至 2014 年 08 月 28 日
股权结构:	刘洁持股 10%；杨镇江持股 4%；张彪持股 4%；秦莲芝持股 60%；戴远军 22%。
董事、监事及经理	董事：秦莲芝、戴远军、刘洁 监事：肖冰 经理：戴远军

深圳市百诚佳科技有限公司基本情况如下：

公司名称:	深圳市百诚佳科技有限公司
注册号:	440301107337603
法定代表人:	魏星
住所:	深圳市龙华新区大浪街道浪口社区大浪路西侧厂房 D 栋第四层（大浪南路 435 号宝龙工业区 D 栋四层）
经营范围:	一般经营项目：PCB 保护板、电源线路板的技术研发及销售；电子产品、移动电源销售；国内贸易；货物及技术进出口。 许可经营项目：PCB 保护板、电源线路板的生产
注册资本:	50 万元人民币
成立日期:	2013 年 05 月 22 日
经营期限:	永续经营
股权结构:	魏星持股 60%；陈功持股 40%
董事、监事及经理	执行董事兼经理：魏星 监事：陈功

路华能源科技（保山）有限公司基本情况如下：

公司名称:	路华能源科技（保山）有限公司
注册号:	530500400000365
法定代表人:	陈步霄
住所:	保山市隆阳区保山工贸园区路华工业园
经营范围:	研发、生产、经营锂电池及其相关配套产品；新能源电源的技术开发、生产、销售；开关电源及周边产品配件的研发、生产、销售；电池原材料的研发、生产、销售；动力电池的研发、生产、销售；货物及技术进出口（不含分销及国家专营专控产品）。

注册资本:	6800.0 万
成立日期:	2011 年 3 月 10 日
经营期限:	2011 年 3 月 10 日至 2031 年 3 月 10 日
股权结构:	路华科技（深圳）有限公司持股 100%
董事、监事及经理	董事：陈步霄、沈少美、陈本骏、朱立、颜新跃 监事：陈少林、昌可丽、喻涛 经理：未披露

凤凰新能源(惠州)有限公司基本情况如下：

公司名称:	凤凰新能源(惠州)有限公司
注册号:	441381000057571
法定代表人:	徐军生
住所:	7000 万人民币元
经营范围:	钴酸锂电池的生产及技术开发；销售：手机及其配件、电子产品、通讯产品；货物进出口（法律、行政法规禁止的项目除外；法律、行政法规限制的项目须取得许可证方可经营）。
注册资本:	7000 万人民币元
成立日期:	2011 年 04 月 19 日
经营期限:	长期
股权结构:	曾庆富持股 7.71%；华东仔持股 19.29%；杨春南持股 18%；凤凰光学股份有限公司持股 55%
董事、监事及经理	董事：徐军生、罗小勇、曾庆富、华东仔、赖祖太 监事：汪继元、曾金生、李文军 经理：曾庆富

广州市粤铿电子科技有限公司基本情况如下：

公司名称:	广州市粤铿电子科技有限公司
注册号:	440103000049785
法定代表人:	罗方仁
住所:	广州市南沙区东涌镇大鱼公路 291 号（厂房 4）
经营范围:	家用电力器具专用配件制造；电力电子元器件制造；动漫及衍生产品设计服务；微电机及其他电机制造；音响设备制造；金属结构制造；金属日用杂品制造；建筑用金属制附件及架座制造；计算机技术开发、技术服务；计算机和辅助设备修理；销售本公司生产的产品（国家法律法规禁止经营的项目除外；涉及许可经营的产品需取得许可证后方可经营）；商品批发贸易（许可审批类商品除外）；商品零售贸易（许可审批类商品除外）
注册资本:	50.00 万元人民币
成立日期:	2005 年 09 月 26 日

股权结构:	罗方仁持股 100%
董事、监事及经理	执行董事兼经理: 罗方仁 监事: 何瑞兴

湖南高远电池有限公司基本情况如下:

公司名称:	湖南高远电池有限公司
注册号:	430200000058486
法定代表人:	唐杰雄
住所:	湖南省株洲市天元区泰山路 1700 号
经营范围:	锂离子电池及配件开发、生产、销售(国家法律、法规禁止和限制的除外)。
注册资本:	3658.4 万元
成立日期:	2010 年 4 月 13 日
经营期限:	2010 年 4 月 13 日至 2030 年 4 月 12 日
股权结构:	蔡德垓持股 6.41%; 李新海持股 17.82%; 董明持股 11.61%; 洪志高持股 17.82%; 唐杰雄持股 17.82%; 徐成勇持股 17.82%; 周新智持股 10.69%。
董事、监事及经理	执行董事兼经理: 唐杰雄 监事: 未披露

闻泰通讯股份有限公司基本情况如下:

公司名称:	闻泰通讯股份有限公司
注册号:	330400400000912
法定代表人:	张学政
住所:	嘉兴市南湖区亚中路 777 号(嘉兴科技城)
经营范围:	生产销售移动电话及配件、移动通信交换设备、数字集群系统设备、半导体、电子元器件及其材料、电子软件产品的开发;自有房屋租赁。
注册资本:	21945.3376 万元
成立日期:	2006 年 12 月 31 号
股权结构:	闻泰企业有限公司、嘉兴中闻鼎泰投资有限公司
董事、监事及经理	董事: 张学政、郭海兰、肖学兵、宋晓、郑渝生、李牧晴、颜运兴 监事: 胡政、崔赞赞、罗元 经理: 张学政

报告期内,公司不存在向单个供应商的采购比例超过总额的 50%的情形。公司及公司董事、监事、高级管理人员和其他核心人员、主要关联方或持有公司 5%以上股份的股东不存在在上述主要客户中占有权益的情况。

六、与发行人生产经营相关的主要固定资产和无形资产

（一）与生产经营相关的固定资产情况

2014年，公司处置了与手机硬件相关的全部机器设备。截至2015年12月31日，公司的固定资产主要类别有房屋建筑物、机械设备、研发及办公设备和运输设备。其中，在会计核算上，公司所拥有的房屋建筑物分别计入了固定资产和投资性房地产，具体情况如下：

单位：万元

	账面原值	累计折旧	账面价值	成新率
1、房屋及建筑物	2,233.06	714.33	1,514.73	67.83%
其中：在固定资产中核算的	73.96	15.22	58.73	79.41%
在投资性房地产中核算的	2,159.10	699.11	1,456.00	67.44%
2、研发及办公设备	1,372.55	775.18	597.37	43.52%
3、运输设备	499.70	119.68	380.01	76.05%
合计	4,105.31	1,609.19	2,492.11	60.70%

1、在投资性房地产中核算的房屋建筑物

截至本招股意向书签署日，公司在投资性房地产下核算的房屋建筑物系：公司位于博罗县罗阳镇义和新角管理区中围村上坑地段的工业厂房，具体情况如下：

序号	房地产证书号	用途	面积（m ² ）
1	粤房地权证字第DJ00147068号	工业	580.56
2	粤房地权证字第DJ00147069号	工业	2,637.88
3	粤房地权证字第DJ00147070号	工业	384.19
4	粤房地权证字第DJ00147071号	工业	2,197.35
5	粤房地权证字第DJ00147072号	工业	121.10
6	粤房地权证字第DJ00147073号	工业	147.54
7	粤房地权证字第DJ00147074号	工业	2,863.52
8	粤房地权证字第DJ00147075号	工业	1,110.24
9	粤房地权证字第DJ00147076号	工业	282.83
10	粤房地权证字第DJ00147077号	工业	268.00
11	粤房地权证字第DJ00147078号	工业	2,400.00
12	粤房地权证字第DJ00147079号	工业	3,025.06
13	粤房地权证字第DJ00147080号	工业	2,515.20

合计	18,530.53
----	-----------

2011年2月22日,发行人与博罗美昌工艺品有限公司签订厂房购买协议,发行人向博罗美昌工艺品有限公司购买其所有的土地及地上厂房,其中土地面积66,184平方米,房屋总建筑面积18,530.53平方米。

发行人原计划将上述购买的房产及土地用于手机硬件生产基地的建设,后因发行人产品发展战略的变化,不再发展手机硬件产品的生产,也无需再对上述购入厂房进行建设投资。为了提高公司资产的使用效率,2013年2月,发行人将上述土地和厂房出租给他人使用,并将该部分厂房和土地由固定资产和无形资产转入投资性房地产核算。

自上述土地与厂房对外出租之日起至本招股意向书签署日,上述厂房对外出租情况如下:

单位:平方米

出租方	承租方	用途	租赁期限	租赁面积
公司	元美光电科技(惠州)有限公司	厂房	2013年2月4日至2014年1月31日止	18,530.53
公司	深圳沛嘉科技有限公司	办公	2014年6月17日至2020年6月16日	15,056.06
公司	惠州七南实业有限公司	办公	2014年6月17日至2020年6月16日	3,474.47

2、在固定资产中核算的房屋建筑物

发行人在固定资产中核算的房屋建筑物如下:

单位:平方米

序号	合同编号	用途	面积	房屋地址
1	深福人单字(2014)第00019号	住宅	59.63	深圳市福田区侨香路一治广场2栋B座(单元)202房
2	深福人单字(2014)第00018号	住宅	60.47	深圳市福田区侨香路一治广场2栋B座(单元)3205房

上述两处房产系发行人购入的“企业人才住房”。根据《福田区企业人才住房配售管理办法》,发行人对该等人才住房享有有限产权,不得向政府以外的任何单位或个人进行任何形式的产权交易,尚未取得相房产产证。

3、公司租赁房产情况

截至本招股意向书签署之日,发行人主要生产经营用房产均为租赁取得,公司的租赁物业情况如下:

序号	出租方	租赁期限	面积	地址	是否备案
1	深圳东海集团有限公司	2014.4.29-2019.4.28	944.88	深圳市福田区深南大道 7888 号东海国际中心一期 A 栋 11 层 01B	是
2	深圳东海集团有限公司	2014.4.1-2019.4.28	945.00	深圳市福田区深南大道 7888 号东海国际中心一期 A 栋 11 层 01A	是
3	深圳韦玥创意投资有限公司	2013.2.6-2018.2.5	1,100.00	深圳市龙岗区坂田街道南坑社区	是

上述编号为 3 之房产为公司向深圳韦玥创意投资有限公司租赁的办公场所。由于历史原因，相关房产未有房屋产权证书。

(1) 位于深圳市龙岗区坂田街道南坑社区之房产来源

位于深圳市龙岗区坂田街道南坑社区雅园路 5 号 1 栋 1-3 层的房屋，面积共计 11,166 平方米，系属深圳市坂田实业集团股份有限公司所有，并用作出租。深圳市坂田实业集团股份有限公司系股份合作制企业，股东为坂田村集体资产管理委员会以及 1,944 名合作股股东。

根据深圳市坂田实业集团股份有限公司出具的《转租证明》，其已将上述自有物业整体出租给深圳韦玥创意投资有限公司创意，由深圳韦玥创意投资有限公司对上述物业改造为坂田创意园。园区内所有物业交由深圳韦玥创意投资有限公司进行转租、经营、管理。

根据深圳市龙岗区房屋租赁管理办公室出具的《房屋租赁凭证》，深圳韦玥创意投资有限公司承租深圳市坂田实业集团股份有限公司拥有的位于龙岗区坂田街道南坑社区雅园路 5 号 1 栋 1-3 层的房屋，已按规定办理租赁合同备案手续。

(2) 上述房产占用土地的性质

深圳市坂田实业集团股份有限公司所拥有的位于深圳市龙岗区坂田街道南坑社区雅园路 5 号 1 栋 1-3 层的房屋所占土地，系为坂田村集体所有的集体用地。

(3) 上述房产未取得房屋产权证书的原因

根据深圳市坂田实业集团股份有限公司 2012 年 6 月 21 日出具的证明，坂田房屋系深圳市坂田实业集团股份有限公司自有物业。

由于上述房屋所占土地为集体用地，是农村城市化过程中的历史遗留问题，导致深圳市坂田实业集团股份有限公司未能取得房屋产权证书。

2012 年 6 月 5 日，深圳市龙岗区坂田街道南坑社区工作站出具了对房屋编码为 4403070030018800008 的《深圳市出租屋（自建房）使用证明》，证明了深圳市坂田实业集团股份有限公司出租该房屋“情况属实”的意见，该证明仅作为

在处理历史遗留问题中暂未取得合法房地产权利证明时，出租房屋业主申报并办理房屋租赁备案手续用途。

发行人所租赁房屋的产权问题是深圳在城市发展中工业用地供应紧张导致，具有特定的历史原因。该现象在深圳地区具有普遍性。

(4) 租赁房产的合法性及对未来生产经营的影响

由于未能取得房屋产权证书，深圳市坂田实业集团股份有限公司的上述房屋产权归属存在法律瑕疵，并由此可能导致发行人与韦玥创意间的房屋转租存在法律瑕疵。但鉴于：

1) 根据坂田街道城市更新事务中心于 2013 年 1 月 9 日出具的《关于坂田南片区坂田文化创意园的证明》，该地块在 2018 年底前暂无更新改造计划，不影响在其租赁期内的正常使用；

2) 2015 年 4 月 7 日，深圳市文体旅游局将坂田创意文化产业园等 8 家单位认定为深圳市文化产业园区，故短期内发行人能够继续租赁该房屋。

3) 即使因为产权瑕疵问题导致发行人搬迁，由于深圳的写字楼较多且发行人相关办公设备主要为电脑及办公桌椅等易搬迁设备，发行人可快速地为寻找替代的办公区域，对发行人未来生产经营不会产生负面影响。

经核查，保荐机构认为，虽然发行人承租的该等房产存在法律瑕疵，但不会对发行人的生产经营造成实质性影响，对本次发行上市不存在实质性障碍。

(二) 与生产经营相关的主要无形资产

公司的无形资产主要包括土地使用权、外购的开发工具等软件、商标、专利、软件著作权、动漫作品著作权等。

1、公司土地使用权情况

截至本招股意向书签署之日，公司拥有的土地使用权及其获取方式如下：

单位：平方米

土地使用证编号	地址	面积	终止日期	取得方式	土地用途
博府国用(2011)第 011697 号	博罗县罗阳镇义和新角村中围组上坑地段	28,590.00	2048.8.14	二级市场购买	工业用地
博府国用(2011)第 011698 号		10,991.00	2048.8.14	二级市场购买	工业用地
博府国用(2011)第 011699 号		26,603.00	2048.8.14	二级市场购买	工业用地
深房地字第 6000625731 号	龙岗区南湾街道	5,645.32	2044.01.31	政府出让	工业用地

上表中位于博罗县罗阳镇义和新角村中围组上坑地段的土地使用权在投资性房地产下核算，系发行人于 2011 年从博罗美昌工艺品有限公司处购得的土地使用权，后因对外出租，转入投资性房地产核算；上表中位于龙岗区南湾街道的土地使用权系发行人于 2014 年 1 月通过公开竞拍购入，用于建设“盛讯达大厦”，列入无形资产中核算。

发行人取得上述土地使用权所支付的价款情况如下：

单位：万元

	支出项目	金额	价款支付时间
博罗县罗阳镇义和新角村中围组上坑地段之土地使用权	土地转让价款	1,461.89	于 2011 年度以银行转账方式支付完毕（交易手续费以现金支付）
	税费	233.04	
	合计	1,694.93	
龙岗区南湾街道之土地使用权	土地出让金	3,960.00	于 2014 年度内以银行转账的方式全部支付完毕
	契税	118.80	
	合计	4,078.80	

截至本招股意向书签署日，位于博罗县罗阳镇义和新角村中围组上坑地段之土地使用权连同其上的厂房一同对外出租；位于龙岗区南湾街道之土地使用权用于盛讯达大厦建设，盛讯达大厦于 2014 年开工建设。

2、外购研发工具软件










报告期各期，公司外购的开发工具软件金额分别为 217.84 万元、320.58 万元和 0 万元。截至报告期末，公司外购开发工具软件的账面原值为 1,453.72 万元。


3、商标







截至本招股意向书签署之日，公司拥有的主要注册商标情况如下：

序号	编号	注册人	商标内容	核定使用商品类别	有效期
1	第 5047232 号	盛讯达		9	2009.04.07-2019.04.06
2	第 6360265 号	盛讯达	Lexun	9	2010.03.28-2020.03.27
3	第 6852291 号	盛讯达	LESON	9	2010.07.14-2020.07.13

4	第 7130368 号	盛讯达	华 酷	9	2010. 10. 14-2020. 10. 13
5	第 7130369 号	盛讯达	huacool	9	2010. 10. 14-2020. 10. 13
6	第 6282601 号	盛讯达	乐讯	9	2011. 03. 28-2021. 03. 27
7	第 8031792 号	盛讯达	乐讯	37	2011. 03. 28-2021. 03. 27
8	第 8196073 号	盛讯达	 一爱乐讯·永恒的经典一	9	2011. 04. 14-2021. 04. 13
9	第 8196074 号	盛讯达	 一乐万累讯天下一	9	2011. 04. 21-2021. 04. 20
10	第 9763353 号	盛讯达		42	2012. 09. 21-2022. 09. 20
11	第 9763350 号	盛讯达		42	2012. 12. 14-2022. 12. 13
12	第 9763348 号	盛讯达		42	2012. 12. 21-2022. 12. 20
13	第 5532827 号	盛讯达	盛讯	9	2009. 07. 21-2019. 07. 20
14	第 8365411 号	盛讯达		9	2011. 06. 21-2021. 06. 20
15	第 9763351 号	盛讯达		9	2014. 02. 28-2024. 02. 27
16	第 9763352 号	盛讯达		9	2014. 02. 28-2024. 02. 27
17	第 13067338 号	盛讯达		36	2015. 01. 07 - 2025. 01. 06
18	第 13067339 号	盛讯达		35	2015. 01. 07 - 2025. 01. 06
19	第 13067340 号	盛讯达		37	2014. 12. 28 - 2024. 12. 27

20	第 13067341 号	盛讯达		9	2015.01.07 - 2025.01.06
21	第 13067342 号	盛讯达		38	2014.12.28 - 2024.12.27
22	第 13067343 号	盛讯达		42	2015.01.07 - 2025.01.06
23	第 13067344 号	盛讯达		39	2015.01.07 - 2025.01.06
24	第 13172645 号	盛讯达	英雄纪元	9	2014.12.21 - 2024.12.20
25	第 14394359 号	盛讯达		9	2015.05.28 - 2025.05.27
26	第 14394451 号	盛讯达		38	2015.05.28 - 2025.05.27
27	第 13172643 号	盛讯达	一球成名	42	2015.01.14 - 2025.01.13
28	第 13172646 号	盛讯达	一球成名	9	2015.01.14 - 2025.01.13
29	第 13172648 号	盛讯达	英雄纪元	42	2015.01.14 - 2025.01.13
30	第 13441685 号	盛讯达		9	2015.02.14 2025.02.13
31	第 13441686 号	盛讯达		41	2015.01.28 - 2025.01.27
32	第 13441687 号	盛讯达		38	2015.02.28 - 2025.02.27
33	第 13441688 号	盛讯达		9	2015.01.28 - 2025.01.27

34	第 13441689 号	盛讯达		38	2015.01.28 - 2025.01.27
35	第 13441690 号	盛讯达		41	2015.01.28 - 2025.01.27
36	第 14085981 号	盛讯达		41	2015.04.14 - 2025.04.13
37	第 14086104 号	盛讯达		38	2015.04.07 - 2025.04.06
38	第 14311752 号	盛讯达		9	2015.05.14 - 2025.05.13
39	第 14312674 号	盛讯达		38	2015.05.14 - 2025.05.13
40	第 14312773 号	盛讯达		38	2015.05.14 - 2025.05.13
41	第 14312871 号	盛讯达		42	2015.05.14 - 2025.05.13
42	第 14496210 号	盛讯达		38	2015.06.14 - 2025.06.13
43	第 14496418 号	盛讯达		41	2015.06.14 - 2025.06.13
44	第 10515302 号	盛讯达		42	2015.04.07 - 2025.04.06
45	第 14893729 号	盛讯达	盛讯文化	9	2015.07.28 - 2025.07.27
46	第 14893813 号	盛讯达	盛讯文化	35	2015.07.28 - 2025.07.27

47	第 15476690 号	盛讯达		9	2015.11.21 - 2025.11.20
48	第 15573106 号	盛讯达		42	2015.12.14- 2025.12.13
49	第 15573013 号	盛讯达		38	2015.12.14- 2025.12.13
50	第 15573067 号	盛讯达		41	2015.12.14- 2025.12.13
51	第 15573196 号	盛讯达		42	2015.12.14- 2025.12.13
52	第 15573257 号	盛讯达		41	2015.12.14- 2025.12.13
53	第 15573300 号	盛讯达	英雄纪元	41	2015.12.14- 2025.12.13
54	第 15573383 号	盛讯达		9	2015.12.14- 2025.12.13

4、小说游戏改编版权

截至本招股意向书签署之日，公司拥有 3 项小说游戏改编版权，具体情况如下：

序号	作品名称	作品简介	版权内容	取得方式
1	《仙葫》	起点中文网知名作者“流浪的蛤蟆”在起点中文网首发的 A 级签约作品，属于古典仙侠小说。该书完结于 2011 年 2 月，该书总点击数为 1576 万次，总推荐数为 277 万次，收藏数为 77 万。	网页游戏、手机游戏的改编权。	外购
2	《神控天下》	“我本纯洁”在看书网发布的“玄幻奇幻-穿越”小说，该书目前已经完成 334 万字，预计于 2015 年春节更新完毕。该书在百度风云榜小说榜单中排名 30 多位。	网页游戏、手机游戏、客户端游戏的改编权。	外购
3	《白发魔女传》	香港漫画界教父级人物黄玉郎根据电影改编	网页游戏	外购

5、计算机软件著作权

截至本招股意向书签署之日，公司共拥有 524 项计算机软件著作权，均为原始取得，未涉及研发人员、核心技术人员在原任职单位的职务成果，也不存在合作开发的情形。公司研发人员、核心技术人员与原任职单位不存在仍在有效期内或仍有约束力的竞业禁止协议或保密协议，不存在纠纷或潜在纠纷的风险。

6、专利

截至本招股意向书签署之日，公司拥有的专利全部为用于公司手机硬件的生产的专利。其中编号为 200720069960.9、200720069226.2、200720076265.5、200720076099.9、200720072629.2、200720199246.1 的 6 项专利权为受让取得，其余专利均为发行人原始取得。

7、动漫作品著作权、音乐版权

截至本招股意向书签署之日，公司共拥有 83 项动漫作品著作权和多项音乐版权。公司于 2013 年外购了一批动漫作品使用权，账面原值为 19.57 万元。

8、域名

截至本招股意向书签署之日，公司拥有的域名情况如下：

序号	域名	注册日期	到期日期
1	it2388.com	2011.08.23	2021.08.23
2	17188.com	2004.11.19	2022.11.19
3	gamexun.com	2013.10.31	2023.10.31
4	jiyouce.cn	2014.2.25	2024.2.25
5	jiyouce.net	2014.2.25	2024.2.25

（三）与生产经营相关的在建工程

发行人于 2014 年 1 月通过公开竞拍购入龙岗区南湾街道的土地使用权，用于建设“盛讯达大厦”。截至报告期末，“盛讯达大厦”相关的在建工程账面余额为 4,428.11 万元。

近年来随着房地产价格的逐年上涨，深圳关内的写字楼租金价格已十分昂贵。由于游戏运营需要与市场紧密接触，各类策划、广告、线上线下推广机构多在深圳中心区域，运营人员在深圳关外办公不利于工作的开展；游戏开发人员，尤其是轻度、休闲游戏的开发人员对办公地点的要求则相对灵活，大都是团队内部交流和编写程序，外部信息通过互联网也能便捷获取。因此，在公司规模扩大的过程中，手机游戏开发人员已整体搬至深圳坂田区域（关外）；此外，游戏开发人员多为年轻人，经济实力有限，在深圳中心区域办公，需要面对不菲的

租房支出，过大的经济压力不利于游戏开发人员工作的稳定性。

基于上述原因，结合深圳龙岗区大力推动软件产业快速发展的未来规划，公司决定在深圳龙岗区购地自建写字楼，并配套购买了 24 套人才保障房等，作为游戏开发人员的梯队人才培养基地。“盛讯达大厦”建成后如果存在富余使用面积，公司将用于出租。

“盛讯达大厦”建设工程包括三个阶段，第一阶段为土地平整阶段、第二阶段为工程建造阶段、第三阶段为内部装修阶段。目前已在施工建造阶段。公司已与深圳市恒泰基建筑工程有限公司签订了总承包施工合同，目前尚未实质执行，详情如下：

建设单位	深圳市盛讯达科技股份有限公司
承建单位	深圳市恒泰基建筑工程有限公司
建设面积	35,478.34 平方米
投资规模	1.48 亿元
期限	517 天
建造方式	由承建单位总承包大厦建设工程
开工与竣工时间	2015 年 8 月 1 日-2017 年 3 月 30 日
预计各年投资金额	第一年 8,844.35 万，第二年 6,000 万。
预计转固时间与条件	预计转固时间：预计 2017 年 3 月 30 日完成工程建设，但尚未确定内部装修所需时间，因此目前无法预计转固时间。 转固条件：内部装修完成，达到预定可使用状态。
目前建设进度	已完成报建手续，正在做桩基础及基坑支护工程
付款结算与合同、预算决算是否相符	合同执行中。 合同主要付款条款如下：工程预付款：29601781.6 元，发包人根据承包人的施工进度按月付款，每月进度款在第二个月的 25 日前支付；按发包人现场工程师及监理确认的当月实际完成量的 80% 支付进度款；工程进度款累计支付到合同价的 80% 时，暂停支付；工程竣工验收并移交发包方后一个月内，支付至合同款的 90%；结算完成 6 个月内，支付至 97%；工程满两年无质量遗留问题后支付尾款。发行人目前签订的合同符合发行人预算；目前尚未到达决算阶段。

公司目前尚未确定内部装修阶段的合作机构。

（四）发行人开展具体业务所需要的资质、许可或认证

发行人在开展具体业务过程中已取得了从事该业务所需的许可，具体情况如下：

业务	所需的许可	取得情况	许可证编号	颁发机构
许可使用手机游戏产品	无	不涉及	-	-
受托开发手机游戏产品	无	不涉及	-	-

手机游戏运营	增值电信业务经营许可证	已取得	B2-20100302 粤 B2-20110556	工业和信息化部 广东省通信管理局
	网络文化经营许可证	已取得	粤网文[2013]0830-230号	广东省文化厅
	广播电视节目制作经营许可证	已取得	(粤)字第 1067 号	广东省广播电影电视局
	互联网出版许可证	已取得	新出网证(粤)字 057 号	国家新闻出版总署
手机硬件的生产	无	不涉及	-	-
手机硬件的境内销售	无	不涉及	-	-
手机硬件的境外销售	对外贸易经营者备案登记	已取得	01082620	国家商务部
	无线电商牌照(香港)	已取得	RU00142810-RU	香港电讯管理局

注 1: 报告期内, 发行人手机硬件的境内销售仅涉及手机配件, 不涉及手机整机产品, 故无需取得相关许可。

注 2: 发行人已于 2013 年下半年停止手机硬件产品的境外销售, 香港电讯管理局核发的无线电商牌照(香港)于 2013 年 10 月 31 日到期, 发行人未再申请续牌。

七、发行人特许经营权情况

公司不存在拥有特许经营权的情况。

八、发行人主要产品或服务的核心技术

截至本招股意向书签署日, 发行人的核心技术主要体现在手机游戏的开发技术水平上。

(一) 公司核心技术及来源情况

发行人的核心技术系发行人通过集成创新完成。整体上看, 公司在手机游戏产品开发上的核心技术可以分为两个层次: 一是对基础游戏引擎的再开发技术, 二是在再开发过程中使用的应用程序模块。

1、对基础引擎的再开发技术

目前游戏市场主流的手机游戏引擎有: COCOS2D-X、OGENGLINE 和 UNITY3D, 发行人在上述基础游戏引擎上, 通过再次开发形成了自有的游戏产品开发平台。自发行人进行手机游戏领域以来, 经过多年技术累积, 公司已具备了在基础手机游戏引擎基础上再开发形成的 MTK/展讯平台中间件、Unity3D 开发引擎、iOS 智能终端游戏引擎及盛讯达 2D 游戏开发引擎等核心技术, 能够开发应用于 MTK 平台、iOS 平台、安卓平台及跨平台的手机游戏。上述 4 项核心技术目前的使用情况如下:

4 项核心技术	基础引擎	目前使用状态	主要应用
MTK/展讯平台中间件	微软 Visual Studio	较少使用	主要在功能机中应用, 目前少

	- Microsoft		量使用
iOS 智能终端游戏引擎	COCOS2D-X	较少使用	在苹果手机游戏中少量使用
盛讯达 2D 游戏开发引擎	COCOS2D-X	广泛使用	绝大部分的游戏产品均在此基础上开发而得
Unity3D 开发引擎	Unity3D	广泛使用	未来手机游戏开发的主要工具

发行人上述 4 项核心技术的技术来源、技术基础情况如下：

4 项核心技术	基础引擎	基础引擎是否开放	核心技术来源	核心技术是否取得相关权属证明	是否存在潜在纠纷
MTK/展讯平台中间件	微软 Visual Studio - Microsoft	未开放	自主研发	否	否
iOS 智能终端游戏引擎	COCOS2D-X	开放	自主研发	否	否
盛讯达 2D 游戏开发引擎	COCOS2D-X	开放	自主研发	否	否
Unity3D 开发引擎	Unity3D	未开放	自主研发	否	否

经再次开发所形成的“盛讯达 2D 游戏开发引擎”和“iOS 智能终端游戏引擎”核心技术的基础引擎是 COCOS2D-X。COCOS2D-X 是一个源代码开放的程序系统，系在 MIT 许可下（MIT 许可系为开源软件著作权对外授权许可方式之一）发布的作为游戏引擎的开源软件著作权，由北京触控科技有限公司开发。根据 MIT 许可，软件开发者无偿许可任何人使用，并可以复制、修改、合并、发布等。发行人在 COCOS2D-X 基础上进行的再次开发不存在使用争议和潜在纠纷；

经由未开放源代码的基础游戏引擎“微软 Visual Studio - Microsoft”和“Unity3D”再次开发所形成的核心技术是“MTK/展讯平台中间件”和“Unity3D 开发引擎”，发行人均与上述游戏引擎开发商的国内代理商签订了软件许可使用合同，并支付了相关价款，有偿获得授权使用许可。具体情况如下：

开发公司	采购的软件名称	交易金额（万元）	采购数量（套）	供应商名称
Visual Studio - Microsoft	microsoft VSPro 2013 CHNS OLP NL	9.19	19	广州元易科技有限公司
	VSPremwMSDN ALNG LicSAPk OLP NL QLFD	6.85	5	广州元易科技有限公司
	VSPro 2010 CHNS MVL	6.65	10	广州南洋软件科技有限公司
	合计	22.69	—	
Unity3D	unity pro	15.59	13	深圳英宝通科技有限公司
	IOS Pro	6.00	5	
	Android Pro	6.00	5	

	Flash pro	1.20	1	
	unity pro	29.75	25	广州元易科技有限公司
	IOS Pro	11.90	10	
	Android Pro	11.90	10	
	Unity3D 的一年技术咨询服务费	10.00	--	深圳英宝通科技有限公司
	合计	92.33	--	

经核查，发行人游戏开发使用的游戏引擎的来源合法，不存在争议或潜在纠纷。

2、应用程序模块核心技术

在再开发过程中，发行人需在基础游戏引擎上添加的各种“应用模块”，以满足手机游戏所需要的各项基本游戏功能。因此这些“应用模块”是实现发行人4项核心技术的来源。下表列示了部分“应用模块”：

序号	名称	功能描述
1	盛讯达可视化技能开发工具	基于 Unity3D 引擎和 c# 开发，可以在任意 Windows 系统下使用，高度集成 unity3D 引擎，即编即可得地开发 RPG 游戏的技能，动态热加载数据表，达到实时预览功能，大大改进了一般游戏开发效率，使技能特效通过策划程序美术等合作开发模式，变为美术独立生产，大大降低技能开发时间，避免因反复启动进入游戏查看效果浪费时间。
2	盛讯达一键发布系统	采用 C# 编写，适用于 Windows、Linux、ios、android 等平台。通过把 Unity3D 发布过程中会遇到的多个用户操作点，改为命令行形式，用命令行参数驱动，等待上一个命令结束后自动执行新的命令功能，实现自主发布到其任意平台，减少人为参与，杜绝因操作不当导致的发布问题，降低发布时间。
3	盛讯达 NPC 摆放工具	基于 Unity3D 和 C# 开发，通过在 Unity3D 里面虚拟一个客户端，可以随意进入任意游戏地图，在合适位置通过一键呼出的 NPC 形象，自由的在场景里面编辑摆放 NPC，设置 NPC 的行为方式和 AI 策略，达到脱机编辑目的，大大提高了策划工作效率。
4	盛讯达场景剧情动画可视化编辑器	采用 C# 和 NGUI 开发，可以适用于 windows、Linux、ios、android 等平台。把剧情、人物对白、场景互动等一些策划规划好的脚本，通过可视化的方式，让美术在编辑器即时操作和编辑，以达到还原策划剧本的目的。
5	盛讯达 RPG 游戏实时场景破坏系统	基于 Unity3D、PhysX 和 C# 技术开发。在游戏场景里面加入动态破坏元素，可以较为逼真的实现玩家的战斗对原始场景、地貌、环境的破坏情况，涉及到较为复杂的物理和力学的计算。

目前，发行人所开发的手机游戏产品充分应用了上述核心技术：在 2D 游戏方面，发行人利用“盛讯达 2D 游戏开发引擎”开发出了多款热门手游产品；在 3D 游戏方面，发行人是业内较早使用 Unity3d 游戏引擎开发产品的公司，目前

公司所开发的跨平台 3D 游戏，均系在熟悉 Unity3d 系统，并形成自主、独立的开发能力基础上实现的开发成果。下表列示了近年来公司利用核心技术开发的主要游戏产品：

基础引擎	核心技术	代表性手机游戏产品
COCOS2D-X	盛讯达 2D 游戏开发引擎	《节奏达人》、《剑胆琴心》、《图腾密码》、《士兵突击》等
Unity3d	Unity3d 游戏引擎	《仙葫》、《萌荒》、《英雄纪元》、《天命传奇》、《神将录》、《白发魔女之晓月屠魔》、《童话镇》等

3、核心技术与已取得的专利的对应关系

公司的现有专利主要与手机硬件产品相关。在手机软件产品方面，发行人主要取得软件著作权而未取得相关专利。发行人的核心技术与已取得的专利不存在对应关系。

4、核心技术在产品和服务中的运用

公司的核心技术在产品中得到充分运用，公司开发的手机软件相关的产品均系公司的核心技术产品。报告期各期，公司核心技术产品占营业收入的比例如下：

单位：万元

	2015 年	2014 年度	2013 年度
核心技术产品收入	20,170.77	18,802.71	13,090.84
主营业务收入	20,172.27	20,438.44	19,795.86
占比	99.99%	92.00%	66.13%

（二）发行人自主研发投入情况

1、研发投入情况

报告期各期，发行人研发投入情况如下：

单位：万元

	2015 年	2014 年	2013 年
研发投入	6,349.10	6,695.97	4,253.08
营业收入	20,373.71	20,557.98	19,904.11
研发投入占营业收入的比例	31.16%	32.57%	21.37%

报告期各期，公司研发投入较大，研发投入金额占营业收入的比例逐年上升。具体来看，公司的研发投入的主要构成如下：

单位：万元

项目	2015 年	2014 年	2013 年
一、管理费用中的研发支出	4,390.45	4,581.67	3,038.13
1、与跨平台游戏相关的研发支出	3,180.87	3,344.75	1,350.36
2、与软件许可使用相关的研发支出	1,209.58	1,236.92	1,687.77
二、与受托开发产品相关的研发支出	1,958.65	2,114.30	1,214.95
三、研发支出合计	6,349.10	6,695.97	4,253.08

就软件开发而言，无论是开发自主软件还是受托开发软件，都属于研究开发行为，相关投入均属于研发投入。软件产品开发过程中形成的经验不会因是否转移研发成果而消除，并且这些经验将不断转化为新的成果应用到企业未来的产品和服务中，为企业未来形成经济利益流入建立基础。因此，将研发费用和受托开发成本合计作为研发投入披露是恰当的，并且符合软件开发公司的经营特征。

(1) 跨平台游戏产品研发投入

2013 年度，公司着手 6 款跨平台游戏的开发，分别是“仙葫”、“萌荒”、“英雄纪元”、“天命传奇”、“一球成名”和“封神战旗”，当期上述 6 款游戏均未完成开发，其中“一球成名”因公测数据未达预期而于当年度取消；

2014 年度，公司开发的跨平台游戏主要有“仙葫”、“萌荒”、“英雄纪元”、“天命传奇”、“封神战旗”（现更名为“神将录”）和“神控天下”，其中：“仙葫”上线运营，“神控天下”因开发中效果未达预期于当年度取消；

2015 年度，公司开发的“萌荒”、“英雄纪元”、“天命传奇”、“神将录”已上线运营，同时新增“白发魔女之晓月屠魔”、“童话镇”2 款跨平台游戏的开发。

报告期内，发行人一共启动的 9 款跨平台游戏的开发，其中 5 款已完成开发，2 款由于效果未达到预期的原因取消开发，2 款仍处于开发阶段。

总体上看，报告期内，公司在跨平台游戏方面的研发投入金额较大，但随着公司跨平台游戏开发完成并上线运营，该类产品将成为公司未来经营业绩增长的重要实现渠道之一。

(2) 与软件许可使用相关的研发投入

报告期各期，发行人自主投入开发完成的可供许可使用的自有软件产品数量与实现许可使用的软件数量如下：

	2015 年	2014 年	2013 年
完成开发数量	95	81	117
实现销售	69	48	29

报告期内，公司投入与软件许可使用相关的研发投入有相当一部分产品转化为公司的产品销售，并取得了产生了良好的收益。其中：2014 年度相关产品产销率的提高明显地提升了该类产品研发成果的转化效率。

(3) 与受托开发产品相关的研发投入

报告期内，发行人投入与受托开发产品相关的产品研发支出如下：

单位：万元

	2015 年	2014 年	2013 年
与受托开发产品相关的研发支出	1,958.65	2,114.30	1,214.95
当期完工并交付的受托开发产品数量（款）	135	141	93

报告期内，除少部分尚未履行完毕的合同外，公司投入与受托开发相关的研发投入均转化为公司的产品销售，并取得了产生了良好的收益。

2、报告期各期，发行人外购软件的情况

从事软件开发企业的研发投入主要是高水平的研发团队投入，包括了研发人员的工资等，相对投入相大，而在开发过程中外购的软件则直接在市场上购买已商品化的软件，相对投入较小。报告期内，发行人自主研发投入金额较大，占与手机相关的软件产品收入的比例较高；公司外购软件主要是用于手机游戏开发与运营的基础软件，包括工具软件或基础平台软件等，这些工具软件和平台软件均需另行编程、应用方可最终实现游戏产品，因此公司具有独立的研发能力。

报告期内，发行人主要外购软件情况如下：

单位：万元

外购软件类别	主要软件名	报告期内的采购金额		
		2015 年	2014 年	2013 年
1、用于前端编程开发	Unity Pro 专业版、Flash Rro 专业版、Android Pro 专业版等	-	46.12	20.50
2、用于后端编程开发	VSPRO 2013、VSPremwMSDN 等	-	45.65	-
3、用于美工	Autodesk 3ds max、Photoshop CS6 13MLP IE A00 11C、office std 2013、VisioPro 2013 等	-	160.31	42.01
4、用于服务器的操作系统	winSvrCAL 2012、WinPro 8 CHNS OLPNL 等	-	40.05	1.33

从上表可以看出，报告期公司外购的软件主要系开发用工具软件。

3、研发人员数量逐年增长

公司在技术研发方面的持续投入，报告期内公司研发人员数量及占员工总数的比例如下：

	2015 年	2014 年	2013 年
期末研发人员数	399	421	336

期末员工总数	506	559	453
比例	78.85%	75.31%	74.17%

报告期内，研发人员的薪酬水平也逐年提高，具体情况如下：

	2015年	2014年	2013年
期末研发人员数（人）	399	421	336
年度加权平均研发人员数量（人）	368	402	303
年度研发人员工资总额（万元）	4794.94	5,210.23	3,278.75
研发人员平均年工资（元/人月）	10,865.49	10,811.85	9,163.63

报告期内，公司研发人员的年均工资逐年上升。总体上看，发行人在研发人员数量、薪酬水平上投入不断提高，提升了公司产品、技术的研发实力，并提高了研发效率，为实现报告期内公司经营业绩稳定增长提供了有力的保障。

九、发行人境外生产经营情况

为开展手机硬件产品的出口业务，公司于2010年8月20日设立了全资子公司香港盈佳，作为公司出口业务平台。香港盈佳仅作为公司的销售窗口，不从事生产。

2014年发行人停止了手机硬件业务，香港盈佳也相应停止了经营，目前处于注销过程之中。

十、发行人未来发展与规划

（一）发行人未来三年的发展规划及发展目标

1、整体发展战略

公司总体发展战略是：顺应游戏行业发展趋势，倡导以“提供优秀的游戏产品”为核心的企业文化，坚持“以文化为载体，以创意为精髓”的研发理念，注重技术积累与创新，紧贴用户需求，不断延伸产品开发和创新运营模式，致力于成为国内领先的游戏产品提供商。

2、未来三年发展规划及发展目标

围绕整体发展战略，公司将充分利用政策导向及市场契机，进一步增强公司的技术研发能力，增强公司的核心竞争力和盈利能力，拓展公司产品和服务的市场份额，巩固公司在行业内的竞争地位。

通过募集资金投资项目的建设，增强公司手机游戏的开发和运营能力，丰富公司游戏产品类型，进一步拓宽游戏产品的销售平台，维护和加深与客户的业务合作关系，提高公司的品牌形象和市场知名度，扩大公司产品的市场占有率，使

公司成为开发能力强、产品类型丰富、市场占有率高的国内领先的游戏企业。

3、公司在增强成长性、增进自主创新能力、提升核心竞争优势等方面拟采取的措施

(1) 主要产品的发展计划

公司将顺应游戏行业发展趋势，继续发挥技术研发优势，加大力度发展手机软件，进一步丰富手机游戏产品种类，加深手机游戏技术研究，及时将先进技术转换为产品。

1) 手机游戏

手机游戏是公司的核心产品，已经得到市场与客户的充分认可，具有较强的市场竞争力和盈利能力。为适应市场上手机游戏产品的需求，进一步提升公司的市场竞争力以及盈利能力，公司将利用本次募投资金和自有资金，继续扩大手机游戏的开发规模，提升公司的产品竞争力和技术水平。

2) 跨平台网络游戏

3D 跨平台网络游戏产品能够支持 PC、iOS、Android 等多种平台，在渲染效果、全局光照、动画画面、人物运动等方面实现高仿真的效果，成为未来移动终端游戏发展的方向。开发 3D 跨平台网络游戏，能够丰富公司的游戏产品种类，改善公司产品结构，同时能够吸引网络游戏客户，提高公司的盈利水平。公司将利用本次募投资金和自有资金，加大 3D 跨平台网络游戏产品的开发力度，提升公司的产品竞争力和技术水平。

(2) 市场运营计划

公司将针对手机软件进行深度挖掘，进一步增加客户的数量，培养一支高素质的营销队伍，提升客户拓展能力和客户服务的快速响应能力，加快产品进入市场的进程，同时降低经营风险并增强市场方面的竞争优势，为企业的长期发展提供强有力的保障和支持。

(3) 人力资源计划

公司十分注重管理团队建设和企业文化建设，着力优化公司组织架构与控制流程，营造企业良好的工作氛围和环境。公司的人力资源计划将围绕着本次募投项目和公司的长远发展规划展开，主要包括以下四个方面：

①对现有人员进行系统培训，强化在职员工的业务能力，积极鼓励员工获得各项技术认证和项目管理认证，实现全公司从高级管理层到技术开发人员的整套培训计划，进一步提升员工素质。

②建立和加强聚集专业人才的平台，建立合理的聘用制度，聘请行业的优秀人才。随着业务的发展，公司迫切需要具有丰富行业经验的高级管理人员、技术

人员和市场运营人员的加入，公司将继续完善录用制度，寻求最适合企业发展的专业人才，发挥人力资源的整体效能。

③健全与完善薪酬与绩效考核体系。完善人才激励政策和员工福利分配制度，以及长期激励政策等员工激励措施，激发公司员工的积极性、主动性和创造性。

④积极外聘专家学者、行业权威人士和专业机构，建立与国内高等院校和科研机构的合作关系，强化员工的专业素养与业务能力，做好国内外先进技术的消化、吸收、应用与发展工作。

(4) 品牌建设计划

公司游戏产品实施单一品牌战略，企业与品牌同名，客户将每一次的品牌行为当作企业行为，也会将每一次的企业行为积累到品牌身上。这种企业与品牌的互动将有效加快品牌积累，有利于打造行业领先的企业形象，以创新、技术、营销、服务为四大支柱建造品牌大厦。

公司在国内外市场树立“盛讯达”品牌，通过行业内刊物等宣传企业产品及公司形象。公司将借助于产品的优势与公司的行业领先地位，逐步开拓创新、卓越、开放的企业品牌优势，全面提升专业形象，目标是将“盛讯达”打造成为国内外游戏行业的知名品牌。

(5) 组织结构调整计划

公司已经基本具备建立完善的现代企业制度的基础，随着经营规模的扩大和业务发展的需要，未来将进一步调整和优化组织结构，不断完善法人治理结构。健全与完善财务制度等内部控制制度，形成岗位清晰、权责明确的组织管理架构，积极完善各项规章制度和激励及约束机制，保障公司决策得到快速、有效地执行与监督，使得企业管理更加科学、简洁、高效。公司将建立完善的信息披露机制，加强与公众投资者的沟通与交流，梳理和维护公司良好的公众形象和市场形象。

(6) 兼并收购计划

公司将根据游戏行业的发展趋势，结合自身的发展战略和发展状况，在必要时选择性地并购一些符合公司自身发展战略、具有一定发展潜质的专注于手机某一细分领域的中小型企业，完善产业链，丰富公司的产品类型，壮大公司实力，提升公司市场竞争力和盈利能力。公司的收购兼并以补充完善公司的综合能力为原则，促进公司向行业纵深发展，保持公司的竞争优势。截至本招股意向书签署之日，公司尚无任何与收购兼并相关的计划，更未签署任何与兼并收购相关的实质性协议。

(二)募集资金投资项目对公司未来发展及在增强成长性和自主创新方面的影响

本次发行募集资金投资建设项目，将进一步提升公司的研发能力，保持公司手机游戏软件的技术领先优势，对公司未来发展及增强成长性和创新性都将产生积极影响，具体表现如下：

1、公司业务规模快速扩大，市场占有率逐步提高

移动终端游戏产品开发项目实施后，公司每年预计将新增 130 款手机游戏产品，约为项目实施前手机软件研发能力的 1 倍；跨平台游戏产品开发项目实施后，公司将开发 10 款跨平台网络游戏。

2、实现产品和服务的升级

移动终端游戏产品开发项目实施后，将极大地提高公司手机游戏的研发能力，缩短研发周期，能更快捷地完成软件项目的开发；跨平台游戏产品开发项目，是对公司原有的手机游戏产品的进一步拓展，丰富了公司的产品线，利用产品差异化满足不同的需求，强化公司在游戏产品的优势。募投项目的实施，将使公司在现有客户的基础上扩大新的客户群体，延伸公司业务产业链，提升公司抗风险能力，增强公司市场份额和核心竞争力。

3、技术研发和持续创新能力显著提高

移动终端游戏产品开发项目的建设，将极大提高公司的技术水平和研发能力，在产品开发需求、设计、开发、测试、部署、维护等各个阶段均可提供强大的支持，降低研发风险，缩减研发周期，加快新产品的推出，有效满足市场不断变化及增长的需求，进一步增强公司的核心竞争力和持续创新能力。

4、进一步充实管理和技术团队

公司一直重视团队建设，本次募集资金投资项目的顺利实施在一定程度上依赖于管理团队和技术团队的建设。随着公司业务发展和募集资金投资项目的实施，公司将有计划、有重点地引进和培养技术、管理与营销人才，充实公司的研发、市场运营与客户服务队伍，积极稳妥地提升公司经营管理水平，为实现公司发展规划与未来发展目标提供人力支持。

5、公司财务结构得到改善

本次发行募集资金到位后，将解决公司资金短缺的困难。公司的净资产将大幅增加，资产规模迅速扩大，有利于提高抵御市场经营风险和财务风险的能力。同时，募集资金到位后，引入多元投资主体，公司的股权结构也得到进一步优化。

（三）拟定上述规划和目标所依据的假设条件及面临的主要困难，以及确保实现发展规划和目标采用的方法或途径

1、拟定上述发展规划和目标所依据的假设条件

公司上述发展规划和目标是基于公司现有的产品结构、业务规模、发展趋势等方面因素综合制定的，拟定上述发展规划和目标依据的假设条件如下：

（1）公司股票发行与上市工作进展顺利，本次发行能够如期完成，募集资金能够及时足额到位；募集资金投资项目能够顺利实施，并取得预期效益。

（2）国内外政治、经济、法律和社会环境稳定，宏观经济保持良好的发展态势，且没有对公司发展产生重大不利影响的不可抗拒情况及不可预见情况的发生。

（3）国家对游戏行业的现有各项优惠政策支持没有重大不利变化，各项优惠政策得到贯彻执行。

（4）公司所在行业和领域的市场处于正常的发展状态，市场需求稳定增长，没有出现重大的市场突变情形。

（5）公司无重大经营决策失误以致严重影响公司正常经营活动，公司高级管理层及核心技术人员未发生重大变动。

（6）公司现有主要竞争优势继续发挥作用，公司与主要客户之间的合作关系继续保持稳定。

（7）美元汇率、人民币汇率不会发生巨大波动。

2、拟定上述发展规划和目标所面临的困难

（1）资金压力

公司未来发展规划及发展目标的实现，需要大量的资金投入作为保障。通过近年来的稳健经营，公司已经积累了一定的资本实力，但未来游戏行业的竞争将在很大程度上依靠资金实力。由于公司非流动资产规模较小，很难从银行获得足够的贷款支持；如果仅仅依靠自身的积累，很可能错失发展机遇，影响到新产品研发项目的实施与公司业务规模的扩大。因此，能否借助资本市场，通过公开发行股票迅速筹集资金，缓解单纯依靠银行借款和自身积累取得运营资金的方式给公司带来的压力，是公司发展规划顺利实施的关键。

（2）管理能力的制约

现阶段，公司资产规模较小，管理架构相对简单。如果本次发行成功，公司经营规模将随着募集资金的大规模运用大幅扩展，公司的资产规模将发生巨大变化，组织结构日益复杂，公司人员将较大规模的扩充，公司在机制建立、战略规

划、组织设计、运营管理、资金管理和内部控制等方面的管理水平将面临更大的挑战。

(3) 人才储备不足

作为手机软硬件提供企业，人才队伍建设是所有核心竞争力形成的基础。公司现有研究开发、技术服务、营销团队的人员能力较强，队伍相对稳定，足以满足现有的研发和市场运营需要。但相对于公司未来发展计划，公司的人才储备尚显不足，公司将面临中高级管理人才、技术人才和营销人才短缺的困难。同时，企业文化亦对各种高端人才能否相互配合、协调工作有非常重要的作用。因此，能否吸引人才并创造良好的企业文化氛围，成为企业目标能否实现的重要因素。

3、确保实现上述发展规划和目标拟采用的措施

(1) 充分发挥募集资金的作用

如果公司本次公开发行股票并上市成功，将为实现上述业务目标提供资金支持。公司将认真组织募集资金投资项目的实施，促进产品和服务水平地提升，为公司发展创造的新的利润增长点，进一步巩固公司的竞争优势。

(2) 进一步完善公司内部运营管理机制

公司将严格按照上市公司的要求规范运作，进一步完善法人治理结构，规范公司运作体系，强化各项决策的科学性和透明度，建立更加有效的运行机制，确保公司各项业务计划平稳有序实施。公司将根据游戏行业的特点，细化对产品研发、市场运营、品质管理及技术服务等方面的管理，完善管理机制，提高管理效率。

(3) 加强管理人才和技术人才队伍建设

公司将加强管理人才和技术人才的建设，把提高员工素质和引进高层次人才作为企业发展的重中之重。除常规的人才引进方式外，公司将完善人才引进和激励机制，以良好的工作环境、发展机遇及企业文化吸引并留住人才，建立起能够适应企业现代化管理和公司未来发展需要的高水平员工队伍。

4、公司对巩固规划实施和目标实现的情况的声明

在上市后，将以真实披露、及时披露、公平披露为原则，通过定期报告持续公告公司规划实施和目标实现情况，并在中国证监会指定的报刊和互联网网站上刊登，同时将其置备于公司住所供股东查阅，不得有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。

(四) 发展规划与现有业务的关系

公司的业务发展规划是建立在现有的业务基础上，根据市场需求和国家政策

导向，按照公司整体发展战略制定的，是对公司现有业务技术升级和发展。公司目前的技术、人才、客户、品牌及各项业务经验都是在现有业务发展过程中逐渐积累起来的，也为实现未来发展目标打下坚实基础，是公司实现上述发展计划的根本保障。

（五）发展规划实施情况的公告

公司将在本次公开发行并上市后通过定期报告公告公司发展规划的实施情况。

第七节 同业竞争与关联交易

一、发行人的独立性

发行人已达到发行监管对公司独立性的下列基本要求：

（一）资产完整方面。发行人已经具备与经营有关的业务体系及主要相关资产。

（二）人员独立方面。发行人的总经理、副总经理、财务负责人和董事会秘书等高级管理人员不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领薪；发行人的财务人员不在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职。

（三）财务独立方面。发行人已建立独立的财务核算体系、能够独立作出财务决策、具有规范的财务会计制度和对分公司、子公司的财务管理制度；发行人未与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业共用银行账户。

（四）机构独立方面。发行人已建立健全内部经营管理机构、独立行使经营管理职权，与控股股东和实际控制人及其控制的其他企业间不存在机构混同的情形。

（五）业务独立方面。发行人的业务独立于控股股东、实际控制人及其控制的其他企业，与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业间不存在同业竞争或者显失公平的关联交易。

经核查，保荐机构认为：“发行人在资产完整、人员独立、财务独立、机构独立、业务独立等五方面已经达到发行监管对公司独立性的基本要求。发行人上述关于独立性的表述内容真实、准确、完整。”

二、同业竞争

（一）公司与实际控制人及其控制的企业之间的同业竞争情况

公司控股股东、实际控制人陈湧锐未参股或控制除本公司之外的其他企业。本公司不存在与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业从事相同或相似业务的情况。本公司不存在同业竞争的情况。

（二）拟投资项目的同业竞争情况

本次募集资金投资的项目均围绕公司现有主营业务开展，用于提升公司的软件产品开发能力和运营能力，公司控股股东、实际控制人不从事与公司拟投资项目相同或相近的业务。公司拟投资项目与控股股东、实际控制人不存在潜在的同

业竞争。

（三）控股股东及实际控制人作出的避免同业竞争的承诺

为避免未来可能发生的同业竞争，维护公司的利益和保证公司的长期稳定发展，公司控股股东、实际控制人陈湧锐于 2013 年 4 月 18 日出具了《避免同业竞争的承诺函》，具体内容如下：

1、本人严格遵守《中华人民共和国公司法》及其他法律、法规相关规定，不以任何形式（包括但不限于直接经营或与他人合资、合作、参股经营）从事与盛讯达（含其全资、控股子公司及其他附属企业，下同）构成竞争的业务；不直接或间接投资、收购与盛讯达存在竞争的企业，也不以任何方式为竞争企业提供任何业务上的帮助；或在上述企业或经济组织中担任高级管理人员或核心技术人员。

2、若因任何原因出现本人直接或间接持股或控制的除盛讯达以外的其他企业（以下简称“被限制企业”）存在与盛讯达从事相同或类似业务的情形，将采取以下方式予以解决：（1）优先由盛讯达承办该业务，被限制企业将不从事该业务；（2）由盛讯达收购被限制企业或收购被限制企业从事与盛讯达有相同或类似业务的部门；（3）将该类业务通过股权转让等有效方式出让给第三方，被限制企业不再经营该类业务。

3、如果本人发现任何与盛讯达主营业务构成或可能构成直接或间接竞争的新业务机会，则本人将立即书面通知盛讯达，并尽力促使该业务机会按合理和公平的条款和条件首先提供给盛讯达。

4、本人承诺不利用其在盛讯达的实际控制人地位，损害盛讯达及其他中小股东的利益。

5、本人愿意完全承担因违反上述承诺而给盛讯达造成的全部经济损失。

6、本承诺有效期自签署之日起至本人不再是盛讯达控股股东、实际控制人或盛讯达终止在证券交易所上市之日止。

二、关联方和关联关系

根据《公司法》和财政部 2006 年颁布的《企业会计准则第 36 号—关联方披露》的相关规定，报告期内，发行人存在的关联方和关联关系如下：

（一）存在控制关系的关联方

1、控股股东和实际控制人

序号	关联方名称	关联关系
----	-------	------

1	陈湧锐	控股股东、实际控制人，持有公司 59.68%的股份
---	-----	---------------------------

2、发行人直接或间接控制的子公司

序号	关联方名称	关联关系	出资比例
1	香港盈佳	全资子公司	100%

(二) 不存在控制关系的关联方

1、控股股东及实际控制人控制或参股的其他企业

除本公司和上述全资子公司之外，公司控股股东及实际控制人陈湧锐无其他控制或参股的企业。

2、其他持有发行人 5%以上股份的股东

除陈湧锐外，直接或间接持有公司 5%以上股份的其他主要股东为马嘉霖和陈冬琼，具体情况参见本招股意向书“第五节 六、持有发行人 5%以上股份的主要股东及实际控制人的基本情况”，具体关联关系如下：

序号	关联方名称	关联关系
1	马嘉霖	公司股东，持有公司 21.43%的股份
2	陈冬琼	公司股东，持有公司 5.71%的股份

3、合营企业和联营企业

截至本招股意向书签署之日，公司无联营企业或合营企业。

4、与主要投资者个人关系密切的家庭成员

序号	关联方名称	关联关系
1	陈浩涛	实际控制人陈湧锐的父亲
2	彭慧玲	实际控制人陈湧锐的配偶
3	陈湧鑫	实际控制人陈湧锐的兄弟
4	陈湧彬	实际控制人陈湧锐的兄弟
5	陈坤焕	实际控制人陈湧锐的堂兄弟
6	黄晓生	实际控制人陈湧锐的表兄弟
7	陈逸城	陈坤焕的父亲，实际控制人陈湧锐的堂叔
8	马兴田	主要投资者马嘉霖的父亲
9	许冬瑾	主要投资者马嘉霖的母亲
10	陈雁升	主要投资者陈冬琼的配偶

5、主要投资者个人、关键管理人员或与其关系密切的家庭成员

控制、共同控制或施加重大影响的其他企业

序号	关联方名称	关联关系
1	普宁市集友电脑机绣有限公司	陈浩涛共同控制的企业
2	东莞市旗润电子科技有限公司	控股股东陈湧锐的弟弟陈湧彬曾经共同控制的企业
3	深圳市掌力信息科技有限公司	控股股东陈湧锐的堂兄弟、公司股东陈坤焕曾经控制的企业
4	康美药业股份有限公司及其控股子公司	马兴田实际控制的企业
5	广东星辉车模股份有限公司及其控股子公司（2014年3月更名为互动娱乐股份有限公司）	陈雁升、陈冬琼共同控制的企业
6	康美实业有限公司及其子公司	马兴田实际控制的企业
7	普宁市金信典当行有限公司	马兴田实际控制的企业
8	普宁市国际信息咨询服务服务有限公司	许冬瑾实际控制的企业
9	普宁市信宏实业投资有限公司	许冬瑾实际控制的企业
10	普宁市汇金小额贷款有限责任公司	许冬瑾担任非独立董事的其他企业
11	广发基金管理有限公司	许冬瑾担任非独立董事的其他企业
12	深圳市博益投资发展有限公司	许冬瑾担任非独立董事的其他企业
13	广东星辉投资有限公司	陈雁升控制的企业
14	宏辉果蔬股份有限公司	陈雁升担任非独立董事的其他企业
15	仙宜岱股份有限公司	马嘉霖持股 17.76%的企业
16	康美实业（青海）有限公司	马嘉霖、许冬瑾担任非独立董事的其他企业
17	深圳市丰汇润投资有限公司及其控股子公司	许冬瑾实际控制的企业
18	广东本科生物工程股份有限公司	陈冬琼担任董事的企业
19	深圳市定制互动科技有限公司	陈湧彬控制的企业

(1) 普宁市集友电脑机绣有限公司

普宁市集友电脑机绣有限公司的基本情况如下：

企业名称：	普宁市集友电脑机绣有限公司
注册号：	445281000014517
法定代表人：	余明
公司住所：	普宁市环城南路流沙西赤水村路段南侧
成立日期：	2009年10月28日
注册资本：	20万元
经营期限：	2009年10月28日至长期

企业类型:	有限责任公司			
经营范围:	加工: 电脑机绣			
股权结构:	序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例 (%)
	1	余 明	10.00	50.00
	2	陈浩涛	10.00	50.00

2011年11月2日,经普宁市工商行政管理局核准,余明受让陈逸城所持的50%股权,成为公司新股东,并担任公司执行董事、经理职务。

(2) 东莞市旗润电子科技有限公司

东莞市旗润电子科技有限公司的基本情况如下:

企业名称:	东莞市鑫赞电子科技有限公司(原东莞市旗润电子科技有限公司)			
注册号:	441900000698445			
法定代表人:	罗方允			
公司住所:	东莞市塘厦镇勤霖路10号			
成立日期:	2009年12月16日			
注册资本:	3,000万元			
经营期限:	2009年10月28日至长期			
企业类型:	有限责任公司			
经营范围:	研发、产销:电子产品及配件(法律法规及国务院决定禁止或应经许可的除外);货物进出口、技术进出口(法律、行政法规规定禁止的项目除外;法律、行政法规限制的项目须取得许可后方可经营)。			
股权结构:	序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例 (%)
	1	罗方允	1,500.00	50.00
	2	池明辉	1,500.00	50.00

东莞市旗润电子科技有限公司成立于2009年12月16日,设立时注册资本为3,000万元,实收资本1,600万元,其中,陈湧彬及池明辉分别持有50%股权。2010年12月25日,陈湧彬与罗方允签订《股东转让出资协议》,陈湧彬将其持有的东莞市旗润电子科技有限公司股权全部转让给罗方允,2011年3月1日,东莞旗润完成了本次工商变更登记手续。2012年9月5日,东莞市旗润电子科技有限公司名称变更为东莞市鑫赞电子科技有限公司。

(3) 深圳市掌力信息科技有限公司

深圳市掌力信息科技有限公司的基本信息如下表所示:

企业名称:	深圳市掌力信息科技有限公司		
注册号:	440301103605027		

法定代表人:	张克栋			
地址:	深圳市南山区侨香路 4060 号香年广场 C 座 1402A			
成立日期:	2008 年 9 月 5 日			
注册资本:	2,000 万元			
经营期限:	自 2008 年 9 月 5 日起至 2028 年 9 月 5 日止			
市场主体类型:	有限责任公司			
经营范围:	电子产品的技术开发, 计算机软件的技术开发与销售; 移动电话(手机)的外观设计、技术开发、销售、生产(生产场地须另办执照)与上门维护; 电子元器件及其它电子产品的销售及其它国内贸易(以上不含专营、专控、专卖商品和其他限制项目); 经营进出口业务(法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外, 限制的项目须取得许可后方可经营); 信息咨询(不含人才中介服务和其它限制项目)。			
股权结构:	序号	股东名称	出资额(万元)	出资比例(%)
	1	张克栋	1,200.00	60.00
	2	林浩	600.00	30.00
	3	戴席强	200.00	10.00

深圳市掌力信息科技有限公司 2008 年 9 月 5 日设立时的名称为深圳市乐讯通科技有限公司, 2010 年 10 月 8 日企业名称变更为深圳市掌力信息科技有限公司; 同日, 股东苏伟坚将其持有该公司 100% 的股权全部转让给陈坤焕; 2011 年 1 月 12 日, 陈坤焕将持有该公司 100% 的股权全部转让给陈志丹。2011 年 7 月 1 日, 陈志丹将其持有该公司 100% 股权全部转让给杜胜海、林浩、江国清、戴席强四人; 2012 年 9 月 25 日, 杜胜海将持有的股权全部转让给叶先钰; 2014 年 3 月和 4 月, 江国清、叶先钰分别将持有的股权全部转让给张克栋。

(4) 康美药业股份有限公司 (康美药业)

康美药业系在上海证券交易所上市的公司, 股票代码为 600518, 主要从事于中药饮片、中药材、化学药品等医药产品的生产、经营和批发销售。康美药业的基本情况如下:

公司全称:	康美药业股份有限公司
股票简称及代码:	康美药业 (600518)
注册号:	4400001007149
注册地址:	广东省普宁市流沙镇长春路中段
法定代表人:	马兴田
注册资本:	219,871.4483 万元
行业种类:	医药制造业

经营范围：

生产：中药饮片(净制、切制、醋制、酒制、盐制、炒、煅、蒸、煮、炖、煨、制炭、炙制、制霜、水飞，含毒性饮片，直接口服饮片)，颗粒剂，片剂、硬胶囊剂(均含头孢菌素、青霉素类)，原料药(甲磺酸多沙唑啉、盐酸丙哌维林、泛酸钙、吉法酯、盐酸坦洛新、雷贝拉唑钠)含茶制品和代用茶(代用茶)、其他食品(汤料)；批发：中药材(收购)、中药饮片、中成药、化学原料药、化学药制剂、抗生素原料药、抗生素制剂、生化药品、生物制品(含体外诊断试剂、除疫苗)、第二类精神药品(制剂)、蛋白同化制剂、肽类激素；保健食品生产、销售(片剂(含片)、茶剂)；批发兼零售：预包装兼散装食品(干果，坚果，烘焙食品，糖果蜜饯，罐头，烹调佐料，腌制品，酒精饮料，非酒精饮料)(以上各项具体按本公司有效许可证经营)；销售：电子产品，五金、交电，金属材料(不含金、银)，建筑材料，百货，工艺美术品(不含金、银饰品)，针、纺织品；食品销售管理；房地产投资，猪、鱼、鸡、鹅、鸭饲养，水果种植；自营和代理除国家组织统一联合经营的 16 种出口商品和国家实行核定、准予公司经营的 14 种进口商品以外的其他商品及技术的进出口(按省外经贸委粤外经贸进字[97]339 号文经营)；以下项目由分支机构经营：医疗器械(凭有效医疗器械经营企业许可证经营)，医疗用毒性药品(中药材)；信息服务业务(仅限互联网信息服务业务，按经营许可证许可项目经营)；在经核准的区域内直销经核准的产品(具体区域和产品以商务部直销行业管理网站公布的为准)。

截至 2015 年 9 月 30 日的前十大股东情况：

序号	股东名称	持股数量(万股)	持股比例(%)	股份性质
1	康美实业有限公司	133,774.85	30.42	流通A股
2	中国证券金融股份有限公司	13,148.59	2.99	流通A股
3	许冬谨	9,529.67	2.17	流通A股
4	普宁市金信典当行有限公司	9,311.47	2.12	流通A股
5	普宁市国际信息咨询服务 有限公司	9,311.47	2.12	流通A股
6	中央汇金投资有限公司	7,838.00	1.78	流通A股
7	许燕君	6,983.61	1.59	流通A股
8	招商丰庆灵活配置混合型证 券投资基金	6,230.93	1.42	流通A股
9	博时中证金融资产管理计划	3,660.22	0.83	流通A股
10	大成中证金融资产管理计划	3,660.22	0.83	流通A股

(5) 互动娱乐股份有限公司

互动娱乐股份有限公司系在深圳证券交易所创业板上市的公司，股票代码为 300043，2014 年 3 月由广东星辉车模股份有限公司更名而来，主要从事网络游戏、车模玩具及婴童用品的研发、生产和销售。互动娱乐的基本情况如下：

公司全称：	互动娱乐股份有限公司
-------	------------

股票简称及代码:	互动娱乐 (300043)				
注册号:	440583000002652				
注册地址:	广东省汕头市澄海区星辉工业园 (上华镇夏岛路北侧)				
法定代表人:	陈雁升				
注册资本:	56,554.47 万元				
经营范围:	设计、制作、发布、代理国内外各类广告; 设计、开发网络游戏; 制造、加工、销售: 汽车模型、塑料制品、五金制品、汽车配件、电子元器件、电子产品、玩具、自行车、儿童自行车、滑板车; 销售: 塑胶原料、五金交电、服装、鞋帽、箱包、文具、日用品; 货物进出口、技术进出口。				
截至 2015 年 9 月 30 日的前十大股东情况:	序号	股东名称	持股数量 (万股)	持股比例 (%)	股份性质
	1	陈冬琼	16,050.62	20.82	流通 A 股
	2	陈雁升	7,508.16	9.74	流通 A 股
	3	广发聚丰证券投资基金	3,100.12	4.02	流通 A 股
	4	中信证券约定式购回专用账户	2,317.00	3.01	流通 A 股
	5	博时资本	1,615.24	2.10	流通 A 股
	6	从菊林	1,452.84	1.88	流通 A 股
	7	光大证券股份有限公司	1,305.73	1.69	流通 A 股
	8	易方达瑞惠灵活配置证券投资基金	1,176.48	1.53	流通 A 股
	9	中央汇金投资有限公司	974.22	1.26	流通 A 股
10	易方达新丝路灵活配置证券投资基金	700.00	0.91	流通 A 股	

(6) 深圳市定制互动科技有限公司

深圳市定制互动科技有限公司系由实际控制人弟弟陈湧彬独资设立的一人有限公司。其基本情况如下:

企业名称	深圳市定制互动科技有限公司
注册号	440301111544610
法定代表人	陈湧彬
公司住所	深圳市前海深港合作区前湾一路 1 号 A 栋 201 室 (入驻深圳市前海商务秘书有限公司)
成立日期	2014 年 10 月 29 日
注册资本	500 万元
实缴资本	0 万元
经营期限	自 2014 年 10 月 29 日起至 2034 年 10 月 29 日止
企业类型	有限责任公司 (自然人独资)

经营范围	计算机编程；计算机软件设计；从事信息技术、电子产品的技术咨询、技术服务、技术转让；网上国内贸易（不含专营、专控、专卖商品，根据法律、行政法规、国务院决定等规定需要审批的，依法取得相关审批文件后方可经营）；网上从事广告业务（法律法规、国务院规定需另行办理广告经营审批的，需取得许可后方可经营）。			
股权结构	序号	股东名称	出资额	出资比例(%)
	1	陈湧彬	500 万元	100
	合计		500 万元	100

2014 年底，陈湧彬对在深圳前海自贸区辖区内新设企业具有优惠政策的预期，有意在深圳前海注册一家公司以享受相关优惠政策，故其在未有具体经营思路和策略的情况下提前进行公司注册。

定制互动未实际缴纳注册资本，未实际开展经营活动，未开立任何公司银行账户，与发行人也不存在业务、资金等任何往来情形。2015 年 6 月 30 日，深圳市前海地方税务局出具《注销税务登记通知书》显示定制互动于 2015 年 6 月 30 日核准注销税务登记。2015 年 8 月 12 日，深圳市前海国家税务局核准了定制互动的税务注销。2015 年 8 月 26 日，深圳市市场监督管理局出具《企业注销通知书》，定制互动完成注销程序。

6、公司关键管理人员

关键管理人员，包括公司董事、监事、高级管理人员。具体情况参见本招股意向书“第八节 一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员简介”。

三、关联交易

（一）经常性的关联交易

1、关联交易情况

（1）东莞旗润

2010 年初发行人曾为东莞旗润垫付房租款 9 万元，2010 年 3 月东莞旗润偿还了上述垫付款。2011 年度，东莞旗润以许可使用方式向发行人采购盛讯达弹道游戏软件 V1.0 手机游戏，金额为 160 万元。2011 年度，发行人以订单的形式，向东莞旗润采购手机主板，采购总额为 52.50 万元。

经与发行人同期同类产品的采购及销售价格比较，发行人向东莞旗润采购手机主板的价格，略低于 2011 年度发行人采购手机主板的均价，主要系由于采购的主板系 MTK 非智能机主板，市场价格相对其他手机主板低；盛讯达弹道游戏软件 V1.0 手机游戏许可使用的价格，与同款游戏授权许可其他第三方价格一致；因此上述交易价格公允。

上述交易系基于双方正常业务开展需要而发生，不存在为发行人承担成本费用或其他输送利益情形。

(2) 深圳掌力

2011 年度，掌力科技委托盛讯达有限开发阿巴特东游记游戏软件，交易金额 100 万元。发行人对于受托开发软件，主要考虑技术的开发难度、研发的周期、投入的各类成本等综合因素确定价格。“阿巴特东游记游戏软件”的开发难度、开发周期和投入的人力低于公司受托开发项目的平均水平，售价也相对较低。因此上述交易价格公允。

报告期内，发行人未发生经常性关系交易。

2、与关联交易相关的应收应付款项余额

报告期各期末，公司与关联交易相关的应收账款及应付账款均不存在余额。

(二) 偶发性的关联交易

1、关联方为公司提供担保

序号	担保人	债权人	主债权	担保方式	担保合同编号	担保金额(元)	履行情况
1	陈湧锐	招商银行向西支行	招商银行向西支行在编号为 2013 年东字第 0013553044 号的《授信协议》项下所有债权(授信额度为 5,000 万元)	最高额保证	2013 东字第 0013553044 号	50,000,000	随主合同解除而解除
2	陈湧锐	招商银行向西支行	发行人与招商银行向西支行自 2012 年 6 月 1 日至 2013 年 5 月 31 日订立的信贷合同(最高额度为 5,000 万元)	最高额保证	2012 年东字第 0012755003 号	50,000,000	履行完毕
3	普宁市集友电脑机绣有限公司、陈浩涛、陈逸城	揭阳市区农村信用合作联社渔阳信用社	债权人自 2010 年 5 月 24 日至 2013 年 5 月 15 日止向发行人发放的贷款(最高额度为 12,028,218 元)	抵押	农信高抵借字[2010]第 002 号	12,028,218	已解除
4	陈湧锐	浦发银行深圳分行	发行人与浦发银行深圳分行自 2010 年 10 月 18 日至 2013 年 10 月 18 日订立的信贷合同(最高额度为 3,200 万元)	保证	ZB7908201000000076	主债权及利息及其他费用	已解除
5	陈湧锐	浦发银行	发行人与浦发银行深圳分	房地	ZD7908201000	6,870,360	已解

	彭慧玲	行深圳分行	行自 2010 年 10 月 18 日至 2013 年 10 月 18 日订立的信贷合同(最高额度为 3,200 万元)	产 抵 押	000034		除
6	陈湧锐 彭慧玲	浦发银行深圳分行	发行人与浦发银行深圳分行自 2010 年 10 月 18 日至 2013 年 10 月 18 日订立的信贷合同(最高额度为 3,200 万元)	房 地 产 抵 押	ZD7908201000 000033	4,989,800	已 解 除

2、支付薪酬

姓 名	职 务	2015 年度	2014 年度	2013 年度
陈湧锐	董事长、总经理	51.09	52.94	52.88
黄晓生	董事、副总经理	36.00	36.82	36.57
于明剑	董事、软件事业部副总监	55.23	55.43	40.12
李衍钢	董事、董事会秘书、财务总监	33.84	33.59	31.56
张弘	独立董事	2.50	6.00	6.00
廖开际	独立董事	6.00	6.00	6.00
吴震	独立董事	6.00	6.00	6.00
秦地欣	监事会主席、人力资源部经理	17.52	17.56	17.63
余方	监事	3.00	3.00	3.00
陈伊丽	监事、综合事务部副经理	9.20	9.43	9.28
许治		3.50	-	-
合 计		223.88	226.76	209.04

3、商标转让

2011 年 9 月 5 日, 陈湧锐与公司签订《商标转让协议》, 将其自有的编号为 8031792 的注册商标权无偿转让给公司; 2011 年 7 月 5 日和 2011 年 9 月 2 日, 黄晓生与公司分别签订《商标转让协议》, 将其自有的编号为 5532827 和 8365411 的注册商标权无偿转让给公司。

国家工商行政管理总局商标局于 2012 年 6 月 14 日核准了上述第 8031792 号商标转让; 于 2013 年 6 月 27 日核准了上述第 8365411 号、第 5532827 号商标转让。

(三) 关联交易简要汇总

2011 年以来, 发行人关联交易汇总表如下:

		2015 年	2014 年	2013 年
经常性关联交易	关联销售金额	-	-	-
	关联采购金额	-	-	-
偶发性关联交易	提供担保	关联方为公司提供担保		
	支付薪酬	为董事、监事、高级管理人员支付薪酬		
	转让商标	-	-	受让商标

公司发生的关联交易金额较小，定价公允，对公司财务状况和经营成果未产生重大影响。

四、关联交易履行的程序

公司报告期内的关联交易均已严格履行了《公司章程》规定的程序，独立董事对上述关联交易履行的审议程序的合法性和交易价格的公允性发表了明确意见，全体独立董事一致认为：“公司与关联方之间发生的关联交易遵循了公平合理的原则，严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律法规和《公司章程》及有关规定履行了法定的批准程序。交易定价客观公允，内容合法有效，不存在损害公司及其他股东利益的情况。”

第八节 董事、监事、高级管理人员与公司治理

一、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员简介

(一) 董事会成员（共 7 人）

公司第一届董事会董事任期自 2011 年 8 月 18 日至 2014 年 8 月 17 日，公司 2014 年 8 月 15 日召开 2014 年第二次临时股东大会，通过了“关于换届选举公司第二届董事会董事成员的议案”，2015 年 5 月 19 日，公司召开 2015 年第一次临时股东大会审议通过了聘请许治为公司独立董事的议案。董事会成员情况如下：

1、陈湧锐

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于 1984 年 10 月，MBA，2005 年开始从事手机贸易，2006 年开始从事手机的生产销售。曾任盛讯达有限执行董事、总经理，自 2011 年 8 月 18 日起任公司董事长、总经理，本届任期至 2017 年 8 月 18 日。

2、黄晓生

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于 1986 年 4 月，大专学历。历任盛讯达有限总经理、副总经理，自 2011 年 8 月 18 日起任公司董事、副总经理，本届任期至 2017 年 8 月 18 日。

3、于明剑

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于 1966 年 9 月，硕士学历，高级工程师。先后任洛阳轴承集团有限公司质量处技术科科长、广东科龙电器股份有限公司质量总监等职，现任公司软件事业部副总监。自 2013 年 7 月 17 日起任公司董事，本届任期至 2017 年 8 月 18 日。

4、李衍钢

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于 1982 年 10 月，本科学历。2006 年 12 月起任盛讯达有限财务主管，自 2011 年 8 月 18 日起任公司董事、董事会秘书、财务总监，本届任期至 2017 年 8 月 18 日。

5、许治

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于 1975 年 4 月，经济学博士、教授。先后在西安工程学院管理工程系、中国科学院研究生院管理学院从事教学和研究工作。现任华南理工大学工商管理学院教授、技术经济系系主任。自 2015

年5月19日起任公司董事会独立董事，本届任期至2017年8月18日。

6、廖开际

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于1964年12月，计算机应用技术专业博士。先后在中国长城计算机集团、湖南大学从事研究和教学工作，现任华南理工大学副教授、硕士研究生导师、企业信息化与知识管理研究中心副主任、国家自然科学基金信息管理领域评审专家、广东省政府信息化咨询专家。自2011年8月18日起任公司董事会独立董事，本届任期至2017年8月18日。

7、吴震

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于1969年11月，工商管理学硕士，高级会计师、注册会计师。立信羊城会计师事务所合伙人、立信集团审计风险管理委员会委员、广东省注册会计师协会专业指导委员会委员、广州市政府财政预算专家库成员、广州市政府采购招投标专家评委、肇庆市仲裁委员会仲裁员和广州市审计局特约审计员、广州市鸿利光电股份有限公司独立董事、广东燕塘乳业股份有限公司独立董事。自2011年8月18日起担任公司董事会独立董事，本届任期至2017年8月18日。

（二）监事会成员（共3人）

公司第一届监事会监事任期自2011年8月18日至2014年8月17日，公司2014年8月15日召开2014年第二次临时股东大会，通过了“关于换届选举公司第二届监事会监事成员的议案”，监事会成员情况如下：

1、秦地欣

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于1972年1月，高中学历。2006年12月至2011年8月任盛讯达有限人力资源部经理，2011年8月18日起任公司监事会主席、本届任期至2017年8月18日。

2、余方

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于1982年9月，硕士学历。2007年7月至2011年5月先后担任中科方德软件有限公司测试部经理、软件事业部经理及华南办事处主任等职，2011年5月起，担任广州中国科学院软件应用技术研究所运营总监。2012年1月3日起任公司监事，本届任期至2017年8月18日。

3、陈伊丽

中国国籍，无境外永久居留权，女，出生于1984年4月，本科学历。2007年9月至2011年8月任盛讯达有限综合事务部副经理，2011年8月18日起任

公司职工监事、本届任期至 2017 年 8 月 18 日。

（三）高级管理人员（共 3 人）

公司高级管理人员为总经理陈湧锐，副总经理黄晓生，董事会秘书、财务总监李衍钢，具体情况参见本招股意向书“第八节 一、（一）董事会成员”。

（四）核心技术人员（共 6 人）

1、于明剑

简历情况参阅本节“（一）董事会成员”，曾参与公司《盛讯达杯币之人游戏软件》、《盛讯达水晶迷途游戏软件》、《盛讯达沙拉大师游戏软件》等多个游戏项目的策划。

2、杨洋

中国国籍，无永久境外居留权，男，出生于 1984 年，大专学历，历任长沙北大青鸟公司项目工程师，深圳市精鸿准科技有限公司 EHR 项目经理、部门课长。现任公司软件事业部高级产品经理。

曾主持分析和设计游戏及应用产品的功能、广告推广及计费模块，参与盛讯达 MTK/展讯平台中间件的开发，并主持《盛讯达海底奇兵游戏软件》、《盛讯达爱森公寓飞行棋游戏软件》、《盛讯达孔明传游戏软件》、《盛讯达梦幻岛游戏软件》等多个项目的开发。

3、刘宁

中国国籍，无永久境外居留权，男，出生于 1983 年，本科学历。曾任大庆纳奇网络有限公司游戏开发工程师、部门主管。现任公司软件事业部产高级项目经理。

曾组织公司 2D 游戏开发引擎，iOS 智能终端游戏引擎的开发，并主持《盛讯达野人的长矛游戏软件》，《盛讯达士兵突击游戏软件》，《盛讯达火柴天堂游戏》等多个游戏项目的开发。

4、陆欣

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于 1983 年，本科学历。历任深圳尚游网络引擎工程师，深圳网域计算机有限公司高级引擎工程师，深圳盈佳世纪科技有限公司引擎部总监。现任公司软件事业部总监。

曾参与主持开发多款成功的大型网络游戏，包括远销东南亚 7 国的《起源》，同时 15 万人在线的《诺亚传说》，著名玄幻小说《九界》同名改编大型全 3DMMO 游戏《九界》，大型 2.5D 国战游戏《源火》等游戏。现主持公司《仙葫》跨平台大型游戏项目的开发。

5、孙立松

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生于 1980 年，本科学历。历任沈阳东软软件工程师，深圳网纤时代游戏工程师，深圳智趣游游戏技术主管，广州高尔技术总监，深圳盈佳世纪科技有限公司工程师。现任公司软件事业部高级产品经理。

曾参与主持开发多款成功的大型网络游戏，包括和搜狐畅游合作研发的大型网络游戏《齐天大圣》，3DQ 版武侠网游《游戏江湖》，和 91wan 合作的大型网页游戏《裂魂传》，《逆天斩道》，大型 2.5D 国战游戏《源火》等游戏。现在公司主持《英雄纪元》大型游戏项目的开发。

6、郭玉斌

中国国籍，无境外永久居留权，男，出生出 1983 年，本科学历，持北大青鸟 BENET 信息系统工程师和网络工程师 OSTA 四级认证资质。具有十年以上 linux 和 Windows 系统运维经验，五年以上 ORACLE、MYSQL、MSSQL 数据库维护和数据分析经验，多年大中型企业数据中心集成项目支持维护能力，熟悉市面主流的开发部署环境和集群架构配置维护，同时具备基础开发能力。历任山东聊城凯睿科技电脑有限公司技术支持工程师，深圳金传科技电脑有限公司技术支持工程师，深圳市飞田通信技术有限公司信息技术主管，深圳市网通电子商务有限公司服务器运维工程师，深圳市经典科技开发有限公司运维主管。现任深圳市盛讯达科技股份有限公司运维经理。参与并了聊城市公路局及下属 28 家单位的网络系统工程项目实施维护，深圳市交委的深圳市交通运输行业 GPS 监管平台项目的实施维护，深圳市 2011 年大运会智能调度信息系统项目的前期项目准备。深圳市网通电子商务有限公司的全程电子商务平台系统架构改造移移。深圳市经典科技开发有限公司 3977 游戏平台的维护迁移等。现主要就公司运营平台和对外运营项目做全面的资源协调，完成对接、调试、部署、上线、运营、维护。

7、黄海源

中国国籍，无永久境外居留权，男，出生于 1986 年，本科学历，历任四三九九网络股份有限公司运营组长、游戏策划；深圳中青宝互动网络股份有限公司产品经理，开平产品部项目负责人，现任发行人运营中心总监，负责公司产品运营方面的战略规划、团队管理及业务拓展。曾参与主导运营项目包括：《热血三国》、《暗黑神话》、《乾坤三国》、《御剑三国》、《异世邪君》等。

（五）对发行人设立、发展有重要影响的董事、监事、高级管理人员创业及从业历程

对发行人设立、发展有重要影响的董事、监事、高级管理人员包括陈湧锐、

黄晓生、李衍钢等，其主要创业及从业经历详见本节董事会成员、监事会成员、高级管理人员简介。

（六）董事、监事、高级管理人员及核心技术人员兼职单位及与发行人的关联关系

截至报告期末，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员兼职情况如下：

姓名	公司职务	其他单位兼职情况	兼职单位与公司的关联关系
陈湧锐	董事长、总经理	香港盈佳董事	全资子公司
许 治	独立董事	华南理工大学技术经济系	无
		前海人寿股份有限公司独立董事	无
		广东温氏食品集团股份有限公司独立董事	无
廖开际	独立董事	华南理工大学副教授	无
吴 震	独立董事	立信羊城会计师事务所合伙人	无
		立信集团审计风险管理委员会委员	无
		广州市鸿利光电股份有限公司独立董事	无
		广东燕塘乳业股份有限公司独立董事	无
余 方	监事	广州中国科学院软件应用技术研究所运营总监	无

（七）董事、监事、高级管理人员及其他核心人员的亲属关系

公司董事长、总经理陈湧锐与董事、副总经理黄晓生为表兄弟关系。除此之外，公司董事、监事、高级管理人员及其他核心人员不存在亲属关系。

（八）董事、监事的提名及选聘情况

1、董事的提名及选聘情况

提名人	人员名单
陈湧锐、陈湧鑫、陈湧彬、彭剑锐、陈坤焕、张杰忠、郑娟娟、李衍钢	陈湧锐、黄晓生、李衍钢、廖开际、吴震、邱锡伟（原董事）
马嘉霖、陈冬琼、钟尉莲	张弘
提名委员会	陈冬琼（原董事）、于明剑
提名委员会	许治

2011年7月31日，公司召开创立大会暨首次股东大会，大会选举陈湧锐、黄晓生、邱锡伟、李衍钢、张弘、廖开际、吴震共7人为第一届董事会董事，其中张弘、廖开际、吴震三人为独立董事。同日，公司召开第一届董事会第一

次会议，会议选举陈湧锐为公司董事长。

2012年9月6日，公司召开2012年度第五次临时股东大会，会议同意邱锡伟辞去董事职务，并补选陈冬琼为董事。

2013年7月17日，公司召开2013年度第二次临时股东大会，会议同意陈冬琼辞去董事职务，并补选于明剑为董事。

2014年8月15日，公司召开2014年第二次临时股东大会，大会选举陈湧锐、黄晓生、于明剑、李衍钢、张弘、廖开际、吴震共7人为第二届董事会董事，其中张弘、廖开际、吴震三人为独立董事。同日，公司召开第二届董事会第一次会议，会议选举陈湧锐为公司董事长。

2015年5月19日，公司召开2015年第一次临时股东大会，通过了张弘辞去公司独立董事并聘请许治为公司独立董事的议案。

2、监事的提名及选聘情况

提名人	人员名单
陈湧锐、陈湧鑫、陈湧彬、彭剑锐、陈坤焕、张杰忠、郑娟娟、李衍钢、马嘉霖、陈冬琼、钟尉莲	秦地欣、余方、陈坤焕（原监事）
职工代表大会	陈伊丽

2011年7月16日，公司召开职工代表大会，选举陈伊丽为公司第一届监事会中的职工监事。2011年7月31日，公司召开创立大会暨首次股东大会，大会选举秦地欣、陈坤焕为公司监事，与职工监事陈伊丽共同组成公司第一届监事会。同日，公司第一届监事会第一次会议选举秦地欣为公司监事会主席。

2012年1月3日，公司召开2012年度第一次临时股东大会，接受陈坤焕辞去监事职务，改选余方为公司监事。

2014年7月31日，公司召开职工代表大会，选举陈伊丽为公司第二届监事会中的职工监事。2014年8月15日，公司召开2014年第二次临时股东大会，大会选举秦地欣、余方为公司监事，与职工监事陈伊丽共同组成公司第二届监事会。同日，公司第二届监事会第一次会议选举秦地欣为公司监事会主席。

（九）董事、监事、高级管理人员了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况

公司董事陈湧锐、黄晓生、于明剑、李衍钢、许治、廖开际、吴震均已了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况，其中李衍钢具有深圳证券交易所颁发的董事会秘书资格证书，独立董事廖开际、吴震具有深圳证券交易所颁发的独立董事资格证书；独立董事许治具有上海证券交易所办法的独立董事资格证书。

公司监事秦地欣、余方、陈伊丽均已了解股票发行上市相关法律法规及其法定义务责任的情况。

二、董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属持有发行人股份的情况

报告期各期末，董事、监事、高级管理人员、核心技术人员及其近亲属近三年直接或间接持有发行人股份的情况如下：

姓名	现任公司职务	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
		持股数量（万股）	持股比例（%）	持股数量（万股）	持股比例（%）	持股数量（万股）	持股比例（%）
陈湧锐	董事长、总经理	4,177.92	59.68	4,177.92	59.68	4,177.92	59.68
陈彬	运营中心经理	234.68	3.35	234.68	3.35	234.68	3.35
陈鑫	---	102.90	1.47	102.90	1.47	102.90	1.47
陈坤焕	---	139.78	2.00	139.78	2.00	139.78	2.00
李衍钢	董事、董事会秘书、财务总监	5.00	0.07	5.00	0.07	5.00	0.07

截至本招股意向书签署之日，上述人员所持股份不存在被质押或冻结情况，亦不存在其他有争议的情况。

三、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的其他对外投资情况

截至本招股意向书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员，除持有本公司股权以外，均不存在其他对外投资情况。

四、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员薪酬情况

公司确定董事、监事、高级管理人员及核心技术人员的原则是，对于非独立董事和监事，按其在公司所担任的职务领取相应薪酬；对独立董事，经股东大会批准，独立董事的津贴为税前6万元/年；对于高级管理人员及核心技术人员，根据行业水平及公司经营业绩确定薪酬水平。

董事、监事、高级管理人员及核心技术人员2015年在公司领取薪酬情况如下：

姓名	职务	年薪/津贴（万元）	领薪单位
陈湧锐	董事长、总经理	51.09	本公司
黄晓生	董事、副总经理	36.00	本公司

于明剑	董事、软件事业部副总监	55.23	本公司
李衍钢	董事、董事会秘书、财务总监	33.84	本公司
许治（注）	独立董事	3.5	--
廖开际	独立董事	6.0	本公司
吴震	独立董事	6.0	本公司
秦地欣	监事会主席、人力资源部经理	17.52	本公司
余方	监事	3.0	本公司
陈伊丽	职工监事、综合事务部副经理	9.2	本公司
杨洋	软件事业部高级产品经理	55.58	本公司
刘宁	软件事业部高级产品经理	38.07	本公司
陆欣	软件事业部总监	80.00	本公司
孙立松	软件事业部高级产品经理	67.08	本公司
郭玉斌	运维经理	46.13	本公司
黄海源	运营中心总监	53.18	本公司
张弘	原独立董事	2.5	本公司

注：许治于 2015 年 5 月开始任公司独立董事。

公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员最近三年薪酬总额占各期利润总额的比重情况如下：

项 目	2015 年	2014 年度	2013 年度
薪酬总额（万元）	563.92	560.73	443.81
利润总额（万元）	10,573.15	9,917.59	8,471.76
薪酬总额占利润总额的比例（%）	5.33%	5.65%	5.24%

公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员除领取上述薪酬外，未在发行人及关联企业享受其他待遇或退休金计划等。

五、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员与发行人签订的协议或合同

在公司任职并领薪的董事、监事、高级管理人员及核心技术人员与公司签有《劳动合同》和《保密协议》，并与核心技术人员签有《竞业禁止协议》；陈湧锐与公司签订了《消除或避免同业竞争的协议》。除此之外，上述人员未与公司签订其他协议。

截至本招股意向书签署之日，上述协议均得到了有效的执行。

六、董事、监事、高级管理人员及核心技术人员作出的重要承诺

公司董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺具体情况参见本招股意向

书“第五节 发行人基本情况”之“十、发行人实际控制人、持有 5%以上股份的股东以及董事、监事、高级管理人员作出的重要承诺”。

上述承诺得到严格执行，未出现违反承诺的情形。

七、董事、监事和高级管理人员的任职资格

公司董事、监事、高级管理人员均符合《公司法》等有关法律、法规和《公司章程》规定的任职资格。

八、董事、监事、高级管理人员和核心技术人员近两年变动情况

（一）董事变动情况

2011 年 7 月 31 日，公司召开创立大会暨首次股东大会，大会选举陈湧锐、黄晓生、邱锡伟、李衍钢、张弘、廖开际、吴震共 7 人为第一届董事会董事，其中张弘、廖开际、吴震三人为独立董事。同日，公司召开第一届董事会第一次会议，会议选举陈湧锐为公司董事长。

2012 年 9 月 6 日，公司召开 2012 年第五次临时股东大会，会议同意邱锡伟辞去董事职务，并补选陈冬琼为董事。

2013 年 7 月 17 日，公司召开 2013 年第二次临时股东大会，会议同意陈冬琼辞去董事职务，并补选于明剑为董事。

2014 年 8 月 15 日，公司召开 2014 年第二次临时股东大会，大会选举陈湧锐、黄晓生、于明剑、李衍钢、张弘、廖开际、吴震共 7 人为第二届董事会董事，其中张弘、廖开际、吴震三人为独立董事。同日，公司召开第二届董事会第一次会议，会议选举陈湧锐为公司董事长。

2015 年 5 月 19 日，公司召开 2015 年第一次临时股东大会，通过了张弘辞去公司独立董事并聘请许治为公司独立董事的议案。

近两年内，公司董事未发生重大变化。

（二）监事变动情况

2011 年 7 月 16 日，公司召开职工代表大会，选举陈伊丽为公司第一届监事会中的职工监事。2011 年 7 月 31 日，公司召开创立大会暨首次股东大会，大会选举秦地欣、陈坤焕为公司监事，与职工监事陈伊丽共同组成公司第一届监事会。同日，公司第一届监事会第一次会议选举秦地欣为公司监事会主席。

2012 年 1 月 3 日，公司召开 2012 年度第一次临时股东大会，会议同意陈坤焕辞去监事职务，改选余方为公司监事。

2014年7月31日，公司召开职工代表大会，选举陈伊丽为公司第二届监事会中的职工监事。2014年8月15日，公司召开2014年第二次临时股东大会，大会选举秦地欣、余方为公司监事，与职工监事陈伊丽共同组成公司第二届监事会。同日，公司第二届监事会第一次会议选举秦地欣为公司监事会主席。

近两年内，公司监事未发生重大变化。

（三）高级管理人员变动情况

2011年7月31日，公司召开第一届董事会第一次会议，决定聘任陈湧锐为总经理，聘任黄晓生为副总经理，聘任李衍钢为财务总监兼董事会秘书。

2014年8月15日，公司召开第二届董事会第一次会议，决定聘任陈湧锐为总经理，聘任黄晓生为副总经理，聘任李衍钢为财务总监兼董事会秘书。

近两年内，公司高级管理人员未发生重大变化。

（四）核心技术人员近两年变动情况

2015年2月，公司原软件事业部副总监周阳辉因个人原因离职，其离职未对公司的生产经营产生不利影响。报告期内，除周阳辉外，公司核心技术人员未有离职情况。

近两年，公司核心技术人员未发生重大变化。

（五）董事、监事和高级管理人员变动原因

邱锡伟由于个人原因向公司提出辞职，2012年9月6日，公司召开2012年第五次临时股东大会，会议同意邱锡伟辞去董事职务，并补选陈冬琼为董事。

陈冬琼是上市公司星辉车模（于2014年3月更名为“互动娱乐”）的股东，由于星辉车模2013年开始涉足收购游戏公司，为避免与发行人构成潜在同业竞争，故提出辞职，2013年7月17日，公司召开2013年第二次临时股东大会，会议同意陈冬琼辞去董事职务，并补选于明剑为董事。

张弘是公司原独立董事，由于在发行人股东马嘉霖关联方康美药业担任独立董事，尽管张弘任发行人独立董事满足《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》和《深圳证券交易所独立董事备案办法》（2011年修订）的相关规定，但为了提高独立性，张弘于2015年5月提出辞去发行人独立董事职务。2015年5月19日，发行人召开2015年第一次临时股东大会，会议同意张弘辞去董事职务，并补选许治为公司独立董事。

公司上述人员变动，系因公司经营管理的需要而进行的正常变动，履行了必要的法律程序，符合相关法律、法规和公司章程的规定。报告期内公司实际控制人未发生变化，董事、监事、高级管理人员的增加主要是由于公司业务增

长和完善公司法人治理结构的需要。

九、发行人法人制度的运行情况

公司改制设立以来，根据《公司法》、《证券法》等相关法律法规的要求，逐步建立了科学和规范的法人治理结构，制定和完善了相关的内部控制制度、股东大会、董事会、监事会的议事规则及独立董事和董事会秘书制度等相关公司治理文件。

2011年7月31日，公司召开创立大会暨首次股东大会，审议通过了《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》，选举产生了第一届董事会和监事会。

（一）股东大会制度的建立健全及运行情况

2011年7月31日，公司创立大会暨首次股东大会审议通过了《股东大会议事规则》，股东大会严格按照《公司章程》和《股东大会议事规则》的规定规范运作。

公司股东大会对《公司章程》的制定和修订、董事及监事任免、董事会及监事会报告、利润分配、财务预算及决算方案的批准、公司重要规章制度的建立等事项作出相关决议，切实发挥了股东大会的作用。自发行人成立至本招股意向书签署日，公司先后召开了十八次股东大会，均严格按照《公司章程》、《股东大会议事规则》所规定的程序运行。

（二）董事会制度的建立健全及运行情况

2011年7月31日，公司创立大会暨首次股东大会审议通过了《董事会议事规则》，公司董事严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使权利和履行义务。

公司董事会对高级管理人员的任免、利润分配方案的制订、财务预算及决算方案的制订、基本管理制度的制订等方面切实发挥了作用。自发行人成立至本招股意向书签署日，公司先后召开了二十四次董事会会议，均严格按照《公司章程》、《董事会议事规则》所规定的程序运行。

（三）监事会制度的建立健全及运行情况

2011年7月31日，公司创立大会暨首次股东大会审议通过了《监事会议事规则》，公司监事严格按照《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使权利和履行义务。

公司监事会在检查财务、对董事、高级管理人员执行公司职务的行为进行监督等方面切实发挥了作用。自发行人成立至本招股意向书签署日，公司先后

召开了十三次监事会会议，均严格按照《公司章程》、《监事会议事规则》所规定的程序运行。

（四）独立董事工作制度的建立健全及运行情况

2011年7月31日，公司创立大会暨首次股东大会审议通过了《独立董事制度》，公司独立董事严格按照《公司章程》、《董事会议事规则》和《独立董事制度》等相关制度的规定行使权利和履行义务。

为完善公司治理结构和符合《公司法》、《公司章程》的规定，2011年7月31日，公司创立大会暨首次股东大会审议通过了选举张弘、廖开际、吴震为公司第一届独立董事的议案。2014年8月15日，公司召开2014年第二次临时股东大会审议通过了选举张弘、廖开际、吴震为公司第二届独立董事的议案。2015年5月19日，公司2015年第一次临时股东大会审议通过了张弘辞去独立董事并聘请许治为公司独立董事的议案。公司董事会成员7人，其中独立董事3人，独立董事占董事会人数不少于三分之一。

公司独立董事积极参加董事会会议，公司董事会作出决策前，向独立董事提供充分的材料，认真听取独立董事的意见。公司独立董事参与了公司重大经营决策，对本次募集资金投资项目、公司经营管理和计划、完善公司内部控制、决策机制等方面提出了积极的建议。公司独立董事在宏观经济形势、政策方面，公司治理规范方面，战略发展方向等方面具有较高的造诣，独立董事发挥自身特长，给予公司发展提供了很多积极的建议，独立董事对于公司的快速成长作用很大。同时为了保护中小股东的利益，防范关联交易，独立董事对于大股东的的所有提议，都进行了审慎思考，独立作出判断和决策。

（五）董事会秘书制度的建立健全及运行情况

2011年7月31日，公司创立大会暨首次股东大会审议通过了《董事会秘书工作细则》，董事会秘书严格按照《公司章程》、《董事会秘书工作细则》的相关规定履行职责。

公司于第一届董事会第一次会议审议通过了《董事会秘书工作制度》，并于第一届董事会第一次会议审议通过了聘任公司董事会秘书的议案。董事会秘书严格按照《公司章程》、《董事会秘书工细则》的有关规定筹备董事会和股东大会，认真做好会议记录，并及时向公司股东、董事通报公司的有关信息，建立了与股东的良好关系，为公司治理结构的完善和董事会、股东大会正常行使职责发挥了重要作用。

（六）专门委员会的人员构成及运行情况

2011年7月31日，公司创立大会暨首次股东大会审议通过了《战略委员会

议事规则》、《审计委员会议事规则》、《提名委员会议事规则》、《薪酬与考核委员会议事规则》，对以上四个董事会专门委员会的人员构成、职责权限、议事规则、决策程序等进行了规定。

1、战略委员会

(1) 人员构成

战略委员会由三名董事组成，设召集人一名，由公司董事长担任。2011年7月31日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举董事陈湧锐、黄晓生、邱锡伟三人为战略委员会委员，公司董事长陈湧锐为召集人。2012年8月20日，公司召开第一届董事会第九次会议，同意邱锡伟辞去战略委员会委员职务，并补选陈冬琼为战略委员会委员。2013年7月2日，公司召开第一届董事会第十四次会议，同意陈冬琼辞去战略委员会委员职务，并补选于明剑为战略委员会委员。2014年8月15日，公司召开第二届董事会第一次会议，选举董事陈湧锐、黄晓生、于明剑为战略委员会委员，公司董事长陈湧锐为召集人。

(2) 运行情况

截至本招股意向书签署日，公司共召开了4次会议，对公司长期发展规划、经营目标、发展方针以及重大投融资提出建议。

2、审计委员会

(1) 人员构成

审计委员会由三名董事组成，独立董事占二分之一以上，其中至少应有一名独立董事是会计专业人士。审计委员会委员由董事会选举产生，审计委员会设召集人一名，由独立董事中的会计专业人士担任。2011年7月31日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举董事吴震、廖开际、黄晓生三人为审计委员会委员，独立董事吴震为召集人。2014年8月15日，公司召开第二届董事会第一次会议，选举董事吴震、廖开际、黄晓生三人为审计委员会委员，独立董事吴震为召集人。

(2) 运行情况

截至本招股意向书签署日，公司共召开了15次会议，对聘请审计机构、内审工作的开展以及财务报告等进行讨论和审议。相关会议均按照有关规定的程序召开。

3、提名委员会

(1) 人员构成

提名委员会由三名董事组成，其中独立董事占二分之一以上。提名委员会委员由董事会选举产生，提名委员会设召集人一名，由独立董事委员担任，召

集人在委员内选举。2011年7月31日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举董事廖开际、张弘、陈湧锐为提名委员会委员，独立董事廖开际为召集人。2014年8月15日，公司召开第二届董事会第一次会议，选举董事廖开际、张弘、陈湧锐为提名委员会委员，独立董事廖开际为召集人。2015年5月19日，公司2015年第一次临时股东大会审议通过了张弘辞去独立董事并聘请许治为公司独立董事的议案，许治接替张弘担任提名委员会委员。

(2) 运行情况

截至本招股意向书签署日，公司共召开了3次会议，对董事、监事变更事宜进行讨论和审议。相关会议均按照有关规定的程序召开。

4、薪酬与考核委员会

(1) 人员构成

薪酬与考核委员会成员由三名董事组成，独立董事占二分之一以上。薪酬与考核委员会设召集人一名，由独立董事委员担任，召集人在委员内选举。2011年7月31日，公司召开第一届董事会第一次会议，选举董事张弘、陈湧锐、吴震三人为薪酬与考核委员会委员，独立董事张弘为召集人。2014年8月15日，公司召开第二届董事会第一次会议，选举董事张弘、陈湧锐、吴震三人为薪酬与考核委员会委员，独立董事张弘为召集人。2015年5月19日，公司2015年第一次临时股东大会审议通过了张弘辞去独立董事并聘请许治为公司独立董事的议案，许治接替张弘担任薪酬与考核委员会委员。

(2) 运行情况

截至本招股意向书签署日，公司共召开了5次会议，对董事津贴、董事、监事、高级管理人员薪酬事宜进行讨论和审议。相关会议均按照有关规定的程序召开。

(七) 发行人公司治理存在的缺陷及改进情况

公司股东、董事、监事、高级管理人员对公司治理十分重视，严格遵守公司章程及各项规章制度、履行必要程序。报告期内，发行人公司治理不存在缺陷。

十、发行人内部控制情况

(一) 发行人管理层的自我评估意见

公司现有内部控制制度已基本建立健全，能够适应公司管理的要求和发展的需要，能够对编制真实、公允的财务报表提供合理的保证，能够对公司各项业务活动的健康运行及国家有关法律、法规和公司内部规章制度的贯彻执行提

供保证。公司内部控制制度制订以来，各项制度得到了有效的实施。

（二）注册会计师对公司内部控制的鉴证意见

本次发行的审计机构正中珠江就公司的内部控制出具了《内部控制鉴证报告》，正中珠江认为：“盛讯达按照《企业内部控制基本规范》以及其他控制标准于 2015 年 12 月 31 日在所有重大方面保持了与财务报表编制相关的有效的内部控制”。

十一、发行人最近三年违法违规情况

报告期内，公司及董事、监事和高级管理人员严格按照《公司章程》及相关法律法规的规定开展经营活动，不存在违法违规行为，也不存在被相关主管机关处罚的情况。

十二、发行人最近三年资金占用和对外担保情况

公司有严格的资金管理制度，近三年不存在资金被实际控制人及其关联方以借款、代偿债务、代垫款项或其他方式占用的情况。公司已在《公司章程》、《对外担保管理制度》中明确对外担保审议和决策程序，近三年不存在为股东、实际控制人及其控制的其他企业进行担保的情形。

十三、发行人对外投资、担保事项的政策及制度安排及执行情况

公司按照《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》等相关法律法规的规定，根据《公司章程》，经 2011 年 7 月 31 日创立大会暨首次股东大会审议通过，制订了《对外投资管理制度》和《对外担保管理制度》。

（一）对外投资的政策及制度安排

根据《公司章程》和《对外投资管理制度》的规定，对外投资达到下列标准之一的，经董事会审议后提交股东大会审批：1、对外投资涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 50%以上（对外投资涉及的资产总额同时存在账面价值和评估值的，以较高者作为计算数据）；2、对外投资标的在最近一个会计年度的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入的 50%以上，且绝对金额超过 3,000 万元；3、对外投资标的在最近一个会计年度的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 50%以上，且绝对金额超过 300 万元；4、对外投资的成交金额占公司最近一期经审计净资产的 50%以上，且绝对金额超过 3,000 万元。

对外投资达到下列标准之一的，应提交董事会审议：1、对外投资涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产 10%以上（对外投资涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的，以较高者作为计算数据）；2、对外投资标的在最近一个会计年度的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入的 10%以上，且绝对金额超过 500 万元；3、对外投资标的在最近一个会计年度的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上，且绝对金额超过 50 万元；4、对外投资的成交金额占公司最近一期经审计净资产的 10%以上，且绝对金额超过 500 万元。

未达到董事会审批标准的对外投资，由总经理办公会审议批准。公司进行证券投资，应经董事会审议通过后提交股东大会审议，并取得全体董事三分之二以上和独立董事三分之二以上同意。

（二）对外担保事项的政策及制度安排

根据《公司章程》和《对外担保管理制度》的规定，公司下列对外担保行为，须经公司股东大会审议通过：1、单笔担保额超过公司最近一期经审计净资产 10%的担保；2、公司及其控股子公司的对外担保总额，超过公司最近一期经审计净资产 50%以后提供的任何担保；3、为资产负债率超过 70%的担保对象提供的担保；4、连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计总资产的 30%；5、连续十二个月内担保金额超过公司最近一期经审计净资产的 50%且绝对金额超过 3,000 万元人民币；6、对股东、实际控制人及其关联人提供的担保；7、中国证监会、证券交易所或《公司章程》规定的其他担保情形。

股东大会或者董事会对担保事项做出决议时，与该担保事项有利害关系的股东（包括代理人）或者董事应当回避表决。由董事会审批的对外担保，必须经全体董事的三分之二以上同意并做出决议。股东大会审议第九条第（四）款的担保事项时，应经出席会议的股东所持表决权的三分之二以上通过；股东大会在审议为股东、实际控制人及其关联人提供的担保议案时，该股东或受该实际控制人支配的股东，不得参与该项表决，该项表决须经出席股东大会的其他股东所持表决权的过半数通过。

（三）对外投资、担保事项的政策及制度安排最近三年的执行情况

最近三年公司的对外投资及担保严格按照《公司章程》和《对外担保管理制度》执行，未发生违规对外投资及担保的情况。

十四、投资者权益保护情况

为了切实提高公司的规范运作水平，保护投资者特别是中小投资者的合法

权益，充分保障投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策等权利，公司制定相关制度和措施，充分维护了投资者的相关利益，具体体现在以下几个方面：

（一）建立健全内部信息披露制度和流程

公司已按照《公司法》、《证券法》、《深圳证券交易所创业板股票上市规则》、等相关法规制定公司的《信息披露管理制度》，本次公开发行股票上市后，公司将严格按照上述法律、法规、规则、信息披露管理制度以及《公司章程（草案）》的规定、认真履行公司的信息披露义务，及时公告公司在涉及重要生产经营、重大投资、重大财务决策等方面的事项，包括各类定期报告及临时公告，以保障投资者真实、准确、完整、及时的获取公司相关资料及信息。

（二）完善股东投票机制

《公司章程（草案）》对股东投票机制进行了规定。

《公司章程（草案）》规定：“股东大会就选举董事、监事进行表决时，根据本章程的规定或者股东大会的决议，可以实行累积投票制。

前款所称累积投票制是指股东大会选举董事或者监事时，每一股份拥有与应选董事或者监事人数相同的表决权，股东拥有的表决权可以集中使用。董事会应当向股东公告候选董事、监事的简历和基本情况。”

《公司章程（草案）》规定：“股东大会将设置会场，以现场会议召开。公司可以提供网络、视频会议、电话会议或其他方式为股东参加股东大会提供便利。

公司应在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径，包括网络形式的投票平台等现代信息技术手段，为股东参加股东大会提供便利。

公司股东大会审议利润分配政策的议案时，应充分听取公众投资者的意见，公司应当安排网络投票方式为社会公众股东参加股东大会提供便利；

股东大会对现金分红方案进行审议时，公司可以提供网络投票等方式切实保障社会公众股股东参与股东大会的权利。”

（三）其他保护投资者合法权益的措施

1、稳定股价的措施

根据中国证监会《关于进一步推进新股发行体制改革的意见》的要求，为维护公司首次公开发行人民币普通股股票并在创业板上市后股票价格的稳定，公司制定了《首次公开发行人民币普通股股票并上市后三年内稳定股价的预案》。详细情况请参阅本招股意向书之“重大事项提示”之“六、稳定股价预

案”。

2、保护投资者参与决策的权利

股东有权依法请求、召集、主持、参加或者委派股东代理人参加股东大会，并行使相应的表决权；单独或者合计持有公司 10%以上股份的股东有权向董事会请求召开临时股东大会，并应当以书面形式向董事会提出。董事会应当根据法律、行政法规和《公司章程》的规定，在收到请求后 10 日内提出同意或不同意召开临时股东大会的书面反馈意见。董事会不同意召开临时股东大会，或者在收到请求后 10 日内未作出反馈的，单独或者合计持有公司 10%以上股份的股东有权向监事会提议召开临时股东大会，并应当以书面形式向监事会提出请求；单独或者合计持有公司 3%以上股份的股东，可以在股东大会召开 10 日前提出临时提案并书面提交召集人。

第九节 财务会计信息与管理层分析

本节的财务会计信息反映了公司经审计的最近三年的财务状况、经营成果和现金流量情况。正中珠江对公司最近三年的申报财务报表出具了“广会审字[2016]G14001260336”标准无保留意见的《审计报告》。本公司提醒投资者，除阅读本节所披露的财务会计信息和讨论分析外，还应关注审计报告全文，以获取全部的财务资料。

非经特别说明，以下引用的财务数据，均引自经正中珠江审计的财务报告。

一、财务报表

(一) 合并资产负债表

单位：元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
流动资产：			
货币资金	309,906,458.35	265,082,631.24	192,317,222.62
应收账款	56,861,084.41	40,240,755.09	52,408,028.99
预付款项	1,089,955.85	100,550.47	152,500.00
应收利息	3,332,400.00	4,155,229.17	764,268.49
其他应收款	1,946,393.77	1,769,686.74	6,109,174.77
存货	12,924.96	-	135,404.04
其他流动资产	2,636,003.32	3,491,371.18	14,483,748.64
流动资产合计	375,785,220.66	314,840,223.89	266,370,347.55
非流动资产：			
投资性房地产	29,526,054.19	31,585,220.30	33,644,386.16
固定资产	10,361,179.37	10,950,698.16	9,295,026.70
在建工程	44,281,119.33	11,556,524.09	-
无形资产	41,614,234.81	45,946,512.97	6,100,526.84
长期待摊费用	1,600,777.47	2,267,344.83	3,306,040.05
递延所得税资产	2,614,478.57	2,541,683.81	2,255,806.12
其他非流动资产	13,668,882.28	7,487,360.00	8,496,673.00
非流动资产合计	143,666,726.02	112,335,344.16	63,098,458.87
资产总计	519,451,946.68	427,175,568.05	329,468,806.42

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
流动负债:			
应付账款	406,054.95	149,735.41	2,227,299.36
预收款项	508,524.35	283,018.87	96,284.40
应付职工薪酬	13,916,889.87	14,535,599.53	12,326,439.99
应交税费	9,086,371.21	7,067,994.81	1,926,368.08
其他应付款	2,186,210.48	3,325,190.25	307,013.34
其他流动负债	899,535.42	442,278.07	38,444.12
流动负债合计	27,003,586.28	25,803,816.94	16,921,849.29
非流动负债:			
递延所得税负债	499,860.00	623,284.38	114,640.27
递延收益	6,403,883.33	7,430,833.33	6,865,000.00
非流动负债合计	6,903,743.33	8,054,117.71	6,979,640.27
负债合计	33,907,329.61	33,857,934.65	23,901,489.56
所有者权益:			
股本	70,000,000.00	70,000,000.00	70,000,000.00
资本公积	50,556,095.69	50,556,095.69	50,556,095.69
其他综合收益	2,290.54	-88,248.46	-97,645.55
盈余公积	35,000,000.00	28,479,032.50	19,722,518.63
未分配利润	329,986,230.84	244,370,753.67	165,386,348.09
归属于母公司股东权益合计	485,544,617.07	393,317,633.40	305,567,316.86
所有者权益合计	485,544,617.07	393,317,633.40	305,567,316.86
负债和所有者权益总计	519,451,946.68	427,175,568.05	329,468,806.42

(二) 合并利润表

单位：元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、营业总收入	203,737,080.81	205,579,755.54	199,041,053.45
其中：营业收入	203,737,080.81	205,579,755.54	199,041,053.45
二、营业总成本	105,470,440.57	111,489,043.27	123,387,912.32
其中：营业成本	24,486,792.42	39,795,238.33	73,284,128.70
营业税金及附加	2,315,675.04	1,054,773.31	759,757.80
销售费用	24,631,445.77	15,231,941.25	6,311,782.95
管理费用	57,892,136.89	61,246,075.56	42,688,826.52
财务费用	-4,961,803.46	-5,359,623.06	133,612.61
资产减值损失	1,106,193.91	-479,362.12	209,803.74
三、营业利润	98,266,640.24	94,090,712.27	75,653,141.13
加：营业外收入	7,783,730.36	6,445,136.72	9,049,348.56
减：营业外支出	318,916.80	1,095,579.52	12,787.44
其中：非流动资产处置 损失	45,451.05	949,761.28	-
四、利润总额	105,731,453.80	99,440,269.47	84,689,702.25
减：所得税费用	13,595,009.13	11,699,350.02	8,634,794.13
五、净利润	92,136,444.67	87,740,919.45	76,054,908.12
归属于母公司所有 者的净利润	92,136,444.67	87,740,919.45	76,054,908.12
少数股东损益	-	-	-
六、其他综合收益	90,539.00	9,397.09	-76,420.83
归属母公司所有者 的其他综合收益的税 后净额	90,539.00	9,397.09	-76,420.83
其中：. 外币财务报表 折算差额	90,539.00	9,397.09	-76,420.83
七、综合收益总额	92,226,983.67	87,750,316.54	75,978,487.29
归属于母公司所有 者的综合收益总额	92,226,983.67	87,750,316.54	75,978,487.29
八、每股收益			
基本每股收益	1.32	1.25	1.09
稀释每股收益	1.32	1.25	1.09

(三) 合并现金流量表

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量：			
销售商品、提供劳务收到的现金	197,286,027.61	229,579,316.32	205,721,662.25
收到的税费返还	8,678,368.64	23,486,662.34	21,054,195.89
收到的其他与经营活动有关的现金	6,342,483.03	3,367,677.51	7,474,035.07
经营活动现金流入小计	212,306,879.28	256,433,656.17	234,249,893.21
购买商品、接受劳务支付的现金	637,947.71	22,162,193.04	54,209,699.81
支付给职工以及为职工支付的现金	68,780,668.13	68,755,033.61	41,659,469.09
支付的各项税费	25,229,392.70	16,260,553.35	17,888,939.97
支付的其他与经营活动有关的现金	29,216,690.82	19,388,884.96	11,905,634.17
经营活动现金流出小计	123,864,699.36	126,566,664.96	125,663,743.04
经营活动产生的现金流量净额	88,442,179.92	129,866,991.21	108,586,150.17
二、投资活动产生的现金流量：			
处置固定资产、无形资产和其他长期资产而收回的现金净额	8,100.00	1,613,166.37	-
投资活动现金流入小计	8,100.00	1,613,166.37	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	43,586,456.23	58,724,914.09	15,848,536.14
投资活动现金流出小计	43,586,456.23	58,724,914.09	15,848,536.14
投资活动产生的现金流量净额	-43,578,356.23	-57,111,747.72	-15,848,536.14
三、筹资活动产生的现金流量：			
取得借款所收到的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	-	-
偿还债务所支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	-	-	-
筹资活动产生的现金流量净额	-	-	-
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	-39,996.58	10,165.13	-116,700.86
五、现金及现金等价物净增加额	44,823,827.11	72,765,408.62	92,620,913.17
加：期初现金及现金等价物余额	265,082,631.24	192,317,222.62	99,696,309.45
六、期末现金及现金等价物余额	309,906,458.35	265,082,631.24	192,317,222.62

二、财务报表的编制基础、合并财务报表的范围及变化情况

（一）财务报表的编制基础

1、编制基础

本公司财务报表以持续经营假设为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部发布的《企业会计准则——基本准则》（财政部令第 33 号发布、财政部令第 76 号修订）、于 2006 年 2 月 15 日及其后颁布和修订的 41 项具体会计

准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下合称“企业会计准则”），以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》（2014年修订）的披露规定编制。

根据企业会计准则的相关规定，本公司会计核算以权责发生制为基础。除某些金融工具外，本财务报表均以历史成本为计量基础。资产如果发生减值，则按照相关规定计提相应的减值准备。

2、持续经营

公司自本报告期末至少12个月内具备持续经营能力，无影响持续经营能力的重大事项。

（二）合并财务报表的范围及变化情况

1、公司纳入合并范围的子公司基本情况

子公司名称	注册地	注册资本	经营范围	公司持股比例	
				直接（%）	间接（%）
香港盈佳	香港	港币115万元	贸易	100.00	-

香港盈佳是公司于2010年8月20日在香港设立的全资子公司，注册资本为港币115万元，实收资本为港币115万元。

2、报告期内，合并财务报表范围变化情况说明

（1）报告期内新增的合并单位

报告期内，无新增的合并单位。

（2）报告期内减少的合并单位

报告期内，无减少的合并单位。

三、审计意见

正中珠江作为公司本次公开发行股票财务审计机构，对公司报告期内的资产负债表和合并资产负债表、利润表和合并利润表、股东权益变动表和合并股东权益变动表、现金流量表和合并现金流量表以及财务报表附注进行了审计，并出具了标准无保留意见的《审计报告》。

正中珠江认为：“盛讯达财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了盛讯达2013年12月31日、2014年12月31日、2015年12月31日的财务状况和2013年度、2014年度、2015年度的经营成果以及现金流量”。

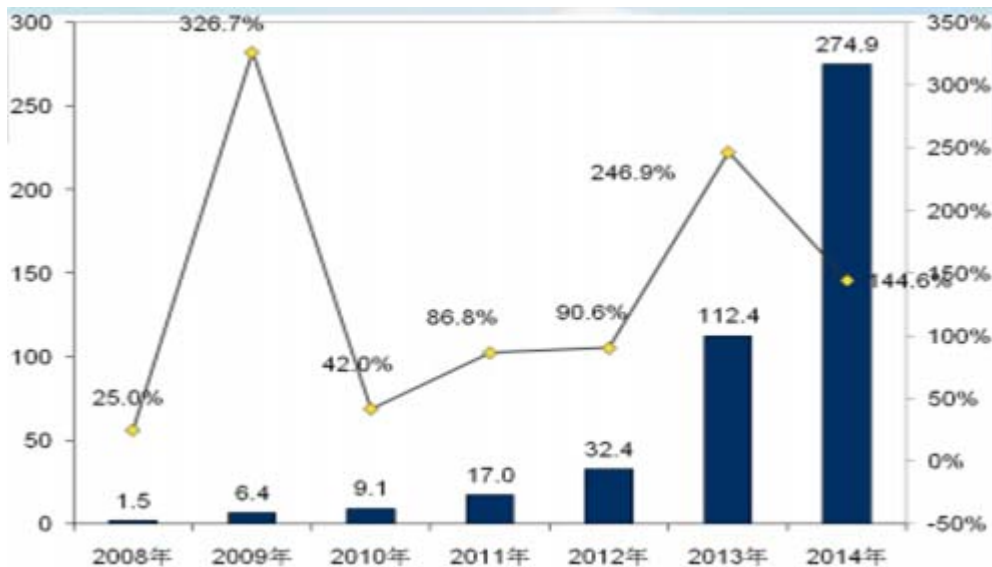
四、影响收入、成本、费用和利润的主要因素，以及对发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析

（一）影响收入、成本、费用和利润的主要因素

报告期内，公司主要从事手机游戏产品的开发与运营。公司凭借自主研发能力，不断推出符合市场需求的产品，公司的业绩实现了快速增长。在公司现有经营模式下，影响收入、成本、费用和利润的主要因素如下：

1、市场规模迅速扩张

2014年，中国手机游戏市场实际销售收入 274.9 亿元，比 2013 年增长了 144.6%。2008-2014 年，中国手机游戏市场实际销售收入情况如下：



注：数据来源：《2014 年中国游戏产业报告》（GPC/CNG/IDC）

目前，手机游戏行业处于快速上升阶段。首先，收入方面，手机游戏在游戏细分市场中增长最快；其次，用户规模上，手机游戏由于移动便携、操作简单、适合碎片化时间等特点，其用户规模和增长速度在游戏各细分市场中最大最快；最后，投融资活动方面，手机游戏较高的投入产出比引发产业投资、并购和上市的热潮，引发了大量的人才进入，技术得以充分利用。综上，收入、用户规模和投融资等方面的有利因素，推动手机游戏在短时间迅速发展。

2、专业人才供给不足导致成本、费用上升

手机软件是集创意、设计、制作、运营、推广于一身的产品，因此需要一大批设计、文案、创意、技术、美术、运营和计算机等多方面的人才。目前我国的教育部门设置的相关专业少，培养的专业人才有限。相对于目前蓬勃发展

的手机软件市场，手机软件相关人才储备明显不足，人才问题正在成为各个环节的瓶颈，高水平制作人稀缺的问题尤其突出，不仅给企业的产品开发与运营带来困难，也容易引发企业间的恶性挖角。专业人才供不应求，致使薪酬水平节节攀升，给企业的经营成本、费用带来较大的压力。

公司为员工提供了具有竞争力的薪酬，并制定了科学的激励机制，较好的维持了高水平人才的稳定性；公司对研发环节设计了严格的内部控制流程，有效的防范了技术成果丢失。

（二）发行人具有核心意义、或其变动对业绩变动具有较强预示作用的财务或非财务指标分析

根据公司自身的经营模式，管理层认为游戏类产品收入增长率、客户平均购买金额、客户平均购买软件数量对公司业绩变动具有较强预示作用。

1、游戏类产品收入增长率

报告期内，公司顺应手机行业发展趋势，将有限的资源向软件产品倾斜，通过不断加大研发投入，加快人才引进，公司以手机游戏为主的软件产品收入迅速增长，公司已成为行业中优秀的手机游戏开发商。

假如游戏类产品收入增长率在未来不断放缓甚至负增长，将会对公司业绩带来一定的负面影响。

2、软件客户数量、软件客户平均购买软件数量

报告期各期，公司软件客户数量分别为 17 个、20 个、29 个，公司的主要客户群稳定且逐年增长，是实现报告期内公司经营业绩稳步增长的基础保证。

从软件客户平均购买数量上看，报告期各期，软件客户平均购买软件数量为 7.18 个、9.45 个、7.03 个，总体保持较高的水平，体现了发行人手机游戏产品较佳的市场口碑。在软件客户数量保持稳定增长的基础上，保持较高的平均每家客户购买数量水平是实现发行人报告期各期经营业绩稳定增长的重要保证。

假如未来上述指标出现快速下降，将在一定程度上说明公司产品的竞争力有所下降，客户流失率提高，将对公司业绩产生不利影响。

五、发行人财务报告审计基准日至招股意向书签署日之间的主要财务信息和经营状况

发行人财务报告审计基准日至招股意向书签署日之间，公司所处行业未发生重大不利变化，公司正常经营，业务模式未发生重大改变，核心技术人员

及开发团队保持稳定，其他可能影响投资者判断的重大事项亦未发生重大变化。

六、主要会计政策和会计估计

（一）同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

1、同一控制下的企业合并

对于同一控制下的企业合并，合并方在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日在被合并方的账面价值计量。合并方取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

2、非同一控制下的企业合并

对于非同一控制下的企业合并，合并成本为购买方在购买日为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。通过多次交换交易分步实现的企业合并，合并成本为每一单项交易成本之和。购买方为进行企业合并发生的各项直接相关费用计入企业合并成本。

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份额的差额，确认为商誉。购买方对合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，经复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，计入当期损益。

（二）合并财务报表的编制方法

公司将拥有实际控制权的子公司和特殊目的主体纳入合并财务报表范围。

公司合并财务报表按照《企业会计准则第 33 号—合并财务报表》及相关规定的要求编制，合并时合并范围内的所有重大内部交易和往来予以抵销。子公司的股东权益中不属于母公司所拥有的部分作为少数股东权益在合并财务报表中股东权益项下单独列示。

子公司与公司采用的会计政策或会计期间不一致的，在编制合并财务报表时，按照公司的会计政策或会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。

对于非同一控制下企业合并取得的子公司，在编制合并财务报表时，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其个别财务报表进行调整；对于同一控制下企业合并取得的子公司，视同参与合并各方在最终控制方开始实施控制时即以目前的状态存在，从合并当期的期初起将其资产、负债、经营成果和现金流量纳入合并财务报表，并对前期比较财务报表按上述原则进行调整。

在报告期内处置子公司时，将该子公司期初至处置日的资产、负债、经营成果和现金流量纳入合并财务报表。

（三）收入确认和计量的具体方法

1、收入确认和计量的原则

（1）销售商品收入的确认方法

当下列条件同时满足时，确认商品销售收入：①公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；②公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施控制；③收入的金额能够可靠地计量；④相关的经济利益很可能流入企业；⑤相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

（2）提供劳务收入的确认方法

在提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，公司于资产负债表日按完工百分比法确认相关的劳务收入。如提供劳务交易的结果不能够可靠估计且已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按已经发生的劳务成本金额确认收入，并按相同金额结转成本；发生的劳务成本预计不能够全部得到补偿的，按能够得到补偿的劳务成本金额确认收入，并按已经发生的劳务成本作为当期费用；发生的劳务成本预计全部不能够得到补偿，应按已经发生的劳务成本作为当期费用，不确认收入。

（3）提供他人使用公司资产取得收入的确认方法

当下列条件同时满足时予以确认：①与交易相关的经济利益能够流入公司；②收入的金额能够可靠地计量。

2、收入确认和计量的具体方法

报告期内，发行人的业务品种主要包括手机硬件销售、手机软件许可使用、手机软件受托开发、游戏自有平台运营、游戏第三方平台联合运营 5 类。业务品种的具体内容及其对应的渠道（客户）类别具体情况如下：

业务品种	具体内容	渠道（客户）类别
手机硬件销售	销售手机整机、手机电池、手机主板	手机经销商、手机终端厂商
手机软件许可使用	将自有的手机软件许可给客户使用	手机终端厂商
手机软件受托开发	接受客户委托和定制要求，为客户开发手机软件	手机终端厂商、手机游戏发行商、手机游戏运营商
游戏自有平台运营	通过自有游戏平台运营代理的其他公司游戏或自有游戏	个人玩家
游戏第三方平台联合运营	将自有或通过授权取得的游戏、动漫等放到应用商店供用户下载；将自有游戏授权给其他公司运营	手机游戏运营商

各业务品种收入确认和计量的具体方法：

业务品种	收入确认的方法和时点	收入确认的主要证据
手机硬件销售	硬件产品出口的，发行人在出口报送后通过陆路运输的方式将产品运输到香港，由香港盈佳收货并将产品交付客户在香港的代办人，取得客户签收的《送货单》；硬件产品内销的，产品由发行人送到客户并取得客户签收的《送货单》。发行人收到客户签收的《送货单》时确认手机硬件销售收入，确认金额为一次性全额确认	经客户盖章的《送货单》、合同订单等
手机软件许可使用	相关产品均通过电子邮件方式交付给客户，同时向客户邮寄《软件签收单》。客户在完成相关产品的验收后，在《软件签收单》上盖章确认并寄回公司。公司在收到经客户盖章确认的《软件签收单》时确认收入，收入确认的金额为全款一次性确认	许可使用合同、电子邮件发送记录、经客户盖章确认的《软件签收单》等
手机软件受托开发	相关产品均通过电子邮件方式交付给客户，同时向客户邮寄《软件开发完工单》。客户在完成相关产品的验收后，在《软件开发完工单》上盖章确认并寄回公司。公司在收到经客户盖章确认的《软件开发完工单》时确认收入，收入确认的金额为全款一次性确认	委托开发合同、电子邮件发送记录、经客户盖章确认的《软件开发完工单》等
游戏自有平台运营	发行人在游戏玩家消耗完毕虚拟货币时将游戏玩家实际充值并已消费的金额确认为收入	各渠道的收款记录、运营系统中的玩家充值金额记录和虚拟货币收发存明细表等
游戏第三方平台联合运营	发行人按照与第三方游戏平台公司合作协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误后确认收入。	联运收入分成对账单、客户收入明细表、与第三方平台的合作协议等

发行人手机硬件销售以商品发出并取得经客户签收的《送货单》等作为收入确认的时点，以经客户盖章的《送货单》、合同订单等作为收入确认的主要依据。

手机软件许可使用业务以相关产品交付给客户并取得经客户盖章确认的《软件签收单》作为收入确认的时点，以许可使用合同、电子邮件发送记录、经客户盖章确认的《软件签收单》等作为收入确认的主要依据。

手机软件受托开发业务以相关产品交付给客户并取得经客户盖章确认的《软件开发完工单》作为收入确认的时点，以委托开发合同、电子邮件发送记录、经客户盖章确认的《软件开发完工单》等作为收入确认的主要依据。

游戏自有平台运营以游戏玩家消费虚拟货币时作为收入确认的时点，以各渠道的收款记录、运营系统中的玩家充值金额记录和虚拟货币收发存明细表等作为收入确认的主要依据。

游戏第三方平台联合运营以第三方游戏平台公司出具对账单的时间为收入确认时点，以其提供的收入对账单、客户收入明细表、与第三方平台的合作协

议作为收入确认的主要依据。

（四）应收款项

1、单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项：

单项金额重大的判断依据或金额标准：	公司将单个法人主体欠款余额超过人民币 100 万元（含 100 万元）的应收款项划分为单项金额重大的应收款项
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：	对单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，经测试发生了减值的，按其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确定减值损失，计提坏账准备

2、按组合计提坏账准备的应收款项：

（1）确定组合的依据

组合名称	确定依据
账龄组合	以账龄作为类似信用风险特征划分
无信用风险组合	按回收是否不存在风险划分组合
合并范围内关联方组合	以是否为合并范围内的应收款项划分

（2）按组合计提坏账准备的计提方法

组合名称	计提方法
账龄组合	账龄分析法
合并范围内关联方组合	对列入合并范围内母子公司之间的应收款项不计提坏账准备
无信用风险组合	对无风险的应收款项不计提坏账准备

（3）组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1 年以内	5	5
1-2 年	10	10
2-3 年	30	30
3-4 年	50	50
4-5 年	80	80
5 年以上	100	100

3、单项金额虽不重大但单项计提坏账准备的应收账款：

单项计提坏账准备的理由：	有客观证据表明其发生了减值
坏账准备的计提方法：	对有客观证据表明其已发生减值的单项金额非重大的应收款项，单独进行减值测试，确定减值损失，计提坏账准备

对预付款项，公司单独进行减值测试，有客观证据表明其发生了减值的，

根据未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认为减值损失，计提减值准备。

应收款项计提坏账准备后，有客观证据表明该金融资产价值已恢复，且客观上与确认该损失后发生的事项有关，原确认的坏账准备应当予以转回，计入当期损益。

（五）存货的核算方法

公司的存货包括原材料、在产品和库存商品。

1、存货的核算

购入原材料等按实际成本入账，发出时的成本采用加权平均法核算；库存商品入库时按实际生产成本核算，发出采用加权平均法核算。

2、存货的盘存制度

采用永续盘存制。存货定期盘点，盘点结果如果与账面记录不符，于期末前查明原因，并根据企业的管理权限，经董事会批准后，在期末结账前处理完毕。

3、存货跌价准备的确认和计提

按照单个存货项目以可变现净值低于账面成本差额计提存货跌价准备。产成品和用于出售的材料等直接用于出售的，以该存货的估计售价减去估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；需要经过加工的材料存货，以所生产的产成品的估计售价减去至完工时估计将要发生的成本、估计的销售费用和相关税费后的金额，确定其可变现净值；公司于每年中期期末及年度终了按存货成本与可变现净值孰低法计价，对预计损失采用备抵法核算，提取存货跌价准备并计入当期损益。

（六）长期股权投资的核算方法

1、长期股权投资的分类

公司的长期股权投资包括对子公司的投资。

2、长期股权投资初始投资成本的确定

同一控制下的企业合并形成的，合并方以支付现金、转让非现金资产、承担债务或发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照取得被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为其初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

公司通过多次交易分步实现同一控制下企业合并形成的长期股权投资，在个别财务报表和合并财务报表中，将按持股比例享有在合并日被合并方所有者权益账面价值的份额作为初始投资成本。合并日之前所持被合并方的股权投资账面价值加上合并日新增投资成本，与长期股权投资初始投资成本之间的差额调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。

非同一控制下的企业合并形成的，在购买日按照支付的合并对价的公允价值作为其初始投资成本。公司通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并形成的长期股权投资，区分个别财务报表和合并财务报表进行相关会计处理：（1）在个别财务报表中，以购买日之前所持被购买方的股权投资的账面价值与购买日新增投资成本之和，作为该项投资的初始投资成本；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，在处置该项投资时将与其相关的其他综合收益转入当期投资收益。（2）在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益；购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益的，与其相关的其他综合收益转为购买日所属当期投资收益。

除企业合并形成以外的：以支付现金取得的长期股权投资，按照实际支付的购买价款作为投资成本。投资成本包括与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出；发行权益性证券取得的长期股权投资，按照发行权益性证券的公允价值作为投资成本；通过非货币性资产交换（该项交换具有商业实质）取得的长期股权投资，其投资成本以该项投资的公允价值和应支付的相关税费作为换入资产的成本；通过债务重组取得的长期股权投资，债权人将享有股份的公允价值确认为对债务人的投资。

3、长期股权投资后续计量及损益确认方法

对被投资单位能够实施控制的长期股权投资采用成本法核算；对具有共同控制、重大影响的长期股权投资，采用权益法核算。

4、确定对被投资单位具有重大影响的依据

对被投资单位的财务和经营政策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定的，认定为重大影响。

5、长期股权投资的减值测试方法及减值准备计提方法

对子公司、联营企业及合营企业的投资，在资产负债表日有客观证据表明其发生减值的，按照账面价值高于可收回金额的差额计提相应的减值准备。长期股权投资减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。

（七）投资性房地产

1、投资性房地产的确认标准

已出租的建筑物；已出租的土地使用权；已出租的投资性房地产租赁期届满，因暂时空置但继续用于出租的，仍作为投资性房地产。

2、初始计量方法

取得的投资性房地产，按照取得时的成本进行初始计量，外购投资性房地产的成本，包括购买价款和可直接归属于该资产的相关税费；自行建造投资性房地产的成本，由建造该项资产达到预定可使用状态前所发生的必要支出构成；以其它方式取得的投资性房地产的成本，适用相关会计准则的规定确认。

3、后续计量方法

采用成本模式计量，采用与固定资产和无形资产相同的方法计提折旧或进行摊销。

4、投资性房地产减值准备的计提

期末以成本模式计量的投资性房地产由于市价持续下跌等原因导致其可收回金额低于账面价值的，按资产的实际价值低于账面价值的差额计提减值准备。

（八）固定资产的核算方法

1、固定资产的标准

公司将为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的，同时满足下列条件的予以确认为固定资产：

（1）与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业。

（2）该固定资产的成本能够可靠地计量。与固定资产有关的后续支出，符合上述确认条件的，计入固定资产成本；不符合上述确认条件的，发生时计入当期损益。固定资产按照成本进行初始计量。

2、固定资产的分类

公司固定资产分为房屋建筑物、机器设备、研发及办公设备。

3、固定资产的计价

除符合固定资产管理政策的按重估价值计价外，其余均按实际成本计价。

4、固定资产的折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法分类计提，根据固定资产类别、预计使用寿命和预计净残值率确定折旧率。各类固定资产的折旧年限、估计残值率和年折旧率如下：

资产类别	折旧年限（年）	净残值率（%）	年折旧率（%）
房屋及建筑物	20-30	5	3.17-4.75
机器设备	5-8	5	11.875-19.00
研发及办公设备	5	5	19.00
运输设备	5	5	19.00

5、固定资产减值准备的计提

公司于资产负债表日对固定资产逐项进行检查，如果由于市价持续下跌，或技术陈旧、损坏、长期闲置等原因导致其可回收金额低于账面价值的，则按照其差额计提固定资产减值准备，固定资产减值损失一经确认，在以后会计期间不再转回。可收回金额根据资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。资产未来现金流量的现值则按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对其进行折现后的金额加以确定。

（九）无形资产的核算方法

1、无形资产的确定标准和分类

无形资产是指公司拥有或者控制的没有实物形态的可辨认非货币性资产，包括土地使用权、软件使用权等。

2、无形资产的计价

外购无形资产的成本，按使该项资产达到预定用途所发生的实际支出计价。

内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益，开发阶段的支出，能够符合资本化条件的，确认为无形资产成本。

投资者投入的无形资产，按照投资合同或协议约定的价值作为成本，但合同或协议约定价值不公允的除外。

接受债务人以非现金资产抵偿债务方式取得的无形资产，或以应收债权换入无形资产的，按换入无形资产的公允价值入账。

非货币性交易投入的无形资产，以该项无形资产的公允价值和应支付的相关税费作为入账成本。

接受捐赠的无形资产，捐赠方提供了有关凭据的，按凭据上标明的金额加上应支付的相关税费计价；捐赠方没有提供有关凭据的，如果同类或类似无形资产存在活跃市场的，按同类或类似无形资产的市场价格估计的金额，加上应支付的相关税费，作为实际成本；如果同类或类似无形资产不存在活跃市场的，按接受捐赠的无形资产的预计未来现金流量现值，作为实际成本；自行开发并

按法律程序申请取得的无形资产，按依法取得时发生的注册费，聘请律师费等费用，作为实际成本。

3、无形资产的摊销

使用寿命有限的无形资产，在估计该使用寿命的年限内按直线法摊销；无法预见无形资产为公司带来未来经济利益的期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，使用寿命不确定的无形资产不进行摊销。

4、无形资产减值准备的确认标准、计提方法

公司年末检查各项无形资产预计给企业带来未来经济利益的能力，对预计可收回金额低于其账面价值的，按单项预计可收回金额与账面价值差额计提减值准备。无形资产减值损失一经确认，在以后会计期间不得转回。

（十）开发支出的核算方法

1、内部研究开发项目研究阶段和开发阶段的划分政策

研究阶段，是指为获取新的技术和知识等进行的有计划的调查；开发阶段是指在进行商业性生产或使用前，将研究成果或其他知识应用于某项计划或设计，以生产出新的或具有实质性改进的材料、装置、产品等。

内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益，开发阶段的支出，能够符合资本化条件的，确认为开发支出。

2、内部研究开发项目开发阶段的支出满足资本化的条件

(1) 从技术上来讲，完成该无形资产以使其能够使用或出售具有可行性。

(2) 具有完成该无形资产并使用或出售的意图。

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

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

(5) 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠计量。

报告期内，公司不存在达到资本化条件的开发支出。

（十一）资产减值

1、资产减值测试范围

在资产负债表日判断资产除存货、采用成本法核算的在活跃市场中没有报

价且其公允价值不能可靠计量的长期股权投资、采用公允价值模式计量的投资性房地产、消耗性生物资产、建造合同形成的资产、递延所得税资产、融资租赁中出租人未担保余值和金融资产（不含长期股权投资）以外的资产是否存在可能发生减值的迹象。

2、资产减值测试和减值准备的计提

可收回金额根据单项资产、资产组或资产组组合的公允价值减去处置费用后的净额与其预计未来现金流量的现值两者之间较高者确定。

有迹象表明一项资产可能发生减值的，以单项资产为基础估计其可收回金额；难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组或资产组组合为基础确定其可收回金额。因企业合并所形成的商誉和使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年均进行减值测试。

单项资产的可收回金额低于其账面价值的，按单项资产的账面价值与可收回金额的差额计提相应的资产减值准备。资产组或资产组组合的可收回金额低于其账面价值的（总部资产和商誉分摊至某资产组或资产组组合的，该资产组或资产组组合的账面价值包括相关总部资产和商誉的分摊额），确认其相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至资产组或资产组组合中商誉的账面价值，再根据资产组或资产组组合中除商誉之外的其他各项资产的账面价值所占比例，按比例抵减其他各项资产的账面价值；以上资产账面价值的抵减，作为各单项资产（包括商誉）的减值损失，计提各单项资产的减值准备。

3、资产减值损失的转回

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

（十二）职工薪酬

1、职工薪酬的范围

职工薪酬，是指公司为获得职工提供的服务或解除劳动关系而给予的各种形式的报酬或补偿。职工薪酬包括短期薪酬、离职后福利、辞退福利和其他长期职工福利。企业提供给职工配偶、子女、受赡养人、已故员工遗属及其他受益人等的福利，也属于职工薪酬。

本公司在职工提供相关服务的会计期间，将实际发生的职工工资、奖金、津贴和补贴，职工福利费，医疗保险费、工伤保险费和生育保险费等社会保险费，住房公积金，工会经费和职工教育经费等确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。如果该负债预期在职工提供相关服务的年度报告期结束后十二个月内不能完全支付，且财务影响重大的，则该负债将以折现后的金额计量。

2、离职后福利

离职后福利，是指为获得职工提供的服务而在职工退休或与企业解除劳动关系后，提供的各种形式的报酬和福利，短期薪酬和辞退福利除外。本公司将离职后福利计划分类为设定提存计划和设定受益计划。（一）设定提存计划：公司向独立的基金缴存固定费用后，公司不再承担进一步支付义务的离职后福利计划。包含基本养老保险、失业保险等，在职工为其提供服务的会计期间，将根据设定提存计划计算的应缴存金额确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。（二）设定受益计划：除设定提存计划以外的离职后福利计划。

3、辞退福利

辞退福利，是指公司在职工劳动合同到期之前解除与职工的劳动关系，或者为鼓励职工自愿接受裁减而给予职工的补偿。公司向职工提供辞退福利的，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：（1）企业不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时。（2）企业确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。

实行职工内部退休计划的，在正式退休日之前的经济补偿，属于辞退福利，自职工停止提供服务日至正常退休日期间，拟支付的内退职工工资和缴纳的社会保险费等一次性记入当期损益。正式退休日之后的经济补偿（如正常养老退休金），按照离职后福利处理。

（十三）递延所得税资产和递延所得税负债

公司所得税费用采用资产负债表债务法核算。

公司根据资产、负债的账面价值与其计税基础之间的差额（未作为资产和负债确认的项目按照税法规定可以确定其计税基础的，该计税基础与其账面数之间的差额），按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计算确认递延所得税资产或递延所得税负债。

公司确认递延所得税资产以很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异的应纳税所得额为限。资产负债表日，有确凿证据表明未来期间很可能获得足够的应纳税所得额用来抵扣可抵扣暂时性差异的，确认以前会计期间未确认的递延所得税资产。

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

公司当期所得税和递延所得税作为所得税费用或收益计入当期损益，但不

包括下列情况产生的所得税：（1）企业合并；（2）直接在所有者权益中确认的交易或者事项。

（十四）外币折算

1、外币业务核算方法

外币交易在初始确认时，采用交易发生日的即期汇率折算为记账本位币金额。在资产负债表日，对外币货币性项目，采用资产负债表日即期汇率折算，因资产负债表日即期汇率与初始确认时或者前一资产负债表日即期汇率不同而产生的汇兑差额，计入当期损益。以历史成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日的即期汇率折算，不改变其记账本位币金额。

2、外币财务报表折算方法

资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算，所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算。利润表中的收入和费用项目、现金流量表中的现金流量采用按照系统合理方法确定的，与交易发生日即期汇率的近似汇率折算，折算产生的外币财务报表折算差额，分别在资产负债表中所有者权益项目和现金流量表单独列示。

（十五）政府补助

政府补助是指公司从政府无偿取得货币性资产和非货币性资产，不包括政府作为所有者投入的资本。政府补助分为与资产相关的政府补助和与收益相关的政府补助。政府补助在能够满足政府补助所附的条件，且能够收到时确认。

政府补助为货币性资产的，按照收到或应收的金额计量。政府补助为非货币性资产的，按照公允价值计量；公允价值不能够可靠取得的，按照名义金额计量。按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产的使用寿命内平均分配计入当期损益。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用和损失的，确认为递延收益，并在确认相关费用的期间计入当期损益；用于补偿已经发生的相关费用和损失的，直接计入当期损益。

已确认的政府补助需要返还时，存在相关递延收益余额的，冲减相关递延收益账面余额，超出部分计入当期损益；不存在相关递延收益的，直接计入当期损益。

（十六）其他综合收益

其他综合收益，是指公司根据其他会计准则规定未在当期损益中确认的各项利得和损失。分为下列两类列报：

以后会计期间不能重分类进损益的其他综合收益项目，主要包括重新计量设定收益计划净负债或净资产导致的变动、按照权益法核算的在被投资单位以后会计期间不能重分类进损益的其他综合收益中所享有的份额等。

以后会计期间在满足规定条件时将重分类进损益的其他综合收益项目，主要包括按照权益法核算的在被投资单位以后会计期间在满足规定条件时将重分类进损益的其他综合收益中所享有的份额、可供出售金融资产公允价值变动形成的利得或损失、持有至到期投资重分类为可供出售金融资产形成的利得或损失、现金流量套期工具产生的利得或损失中属于有效套期的部分、外币财务报表折算差额等。

（十七）主要会计政策、会计估计的变更

1、会计政策的变更

报告期内，公司未发生会计政策变更。

2、会计估计的变更

报告期内，公司未发生会计估计变更。

七、发行人缴纳的主要税种及享受的税收优惠政策

（一）母公司

1、增值税

报告期内，发行人各业务各期间的增值税率如下：

业务	法定税率			享受的 税收优 惠	有关优惠依 据及备案认 定	有效期
	2013年	2014年	2015年			
手机硬件内销	17%	17%	无该业务	无	不适用	不适用
手机硬件外销	0%	0%	无该业务	免税并 退税	注 1	无期限限 制
手机软件许可 使用	17%	17%	17%	实际税 负超过 3%的部 分即征 即退	注 2	无期限限 制
手机软件受托 开发	6%	6%	6%	免征增 值税	注 3	无期限限 制
游戏自有平台 运营	缴纳营业税			不适用	不适用	不适用
游戏第三方平 台联合运营	6%	6%	6%	无	不适用	不适用

注 1: 根据国家税务总局 2005 年 3 月 16 日发布的《出口货物退(免)税管理办法(试行)》的通知》([2005]51 号)和财政部、国家税务总局 2012 年 5 月 25 日发布的《关于出口货物劳务增值税和消费税政策的通知》(财税[2012]39 号), 发行人出口手机硬件实行增值税免税并退税的政策。备案认定情况如下:

备案有效期	备案文号	备案时间
2013.02.01-长期	深国税福减免备[2013]1168 号	2013.02.26

注 2: 根据财政部、国家税务总局 2011 年 10 月 13 日发布的《关于软件产品增值税政策的通知》(财税[2011]100 号)规定, 公司作为增值税一般纳税人, 自 2011 年 1 月 1 日起销售其自行开发生生产的软件产品, 按 17%税率征收增值税后, 对其增值税实际税负超过 3%的部分实行即征即退。

注 3: 根据财政部、国家税务总局《关于在北京等 8 省市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知》(财税[2012]71 号), 广东省(含深圳市)列为交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点范围, 自 2012 年 11 月 1 日起从事交通运输业和部分现代服务业的单位应当按规定缴纳增值税, 不再缴纳营业税。涉及营业税改征增值税的应税服务范围包括研发和技术服务(含研发服务、技术转让服务、技术咨询服务)、信息技术服务(含软件服务、信息系统服务)。根据财政部国家税务总局关于印发《营业税改征增值税试点方案》的通知(财税[2011]110 号), 研发和技术服务、信息技术服务的增值税税率为 6%, 同时国家规定试点行业的原营业税优惠政策可以延续。公司原从事技术转让、技术开发业务和与之相关的技术咨询、技术开发服务业务取得的收入免征营业税, 自 2012 年 11 月 1 日起从事技术转让、技术开发业务和与之相关的技术咨询、技术开发服务业务取得的收入, 免征增值税。备案认定情况如下:

备案有效期	备案文号	备案时间
2012.11.01-2013.08.31	深国税福减免[2012]2375 号	2012.11.28
2013.08.01-2014.06.30	深国税福减免[2013]2224 号	2013.08.08
2014.07.01-长期	深国税福减免[2014]1347 号	2014.07.21

2、营业税

报告期内, 发行人各业务各期间的营业税率如下:

业务	法定税率			享受的税收优惠	有关优惠依据及备案认定	有效期
	2013 年	2014 年	2015 年			
游戏自有平台运营	5%	5%	5%	无	不适用	不适用

3、企业所得税

根据财政部、国家税务总局财税[2008]1号《关于企业所得税若干优惠政策的通知》，我国境内新办软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。

根据财政部、国家税务总局发布的《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）的规定，符合条件的软件企业经认定后，第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。在2010年12月31日前，依照《财政部国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1号）第一条规定，经认定并可享受原定期减免税优惠的企业，可在本通知施行后继续享受到期满为止。

根据2010年12月1日深圳市科技工贸和信息化委员会、深圳市发展和改革委员会、深圳市国家税务局和深圳市地方税务局《关于公布深圳市2010年第八批软件企业和软件产品认定结果的通知》（深科工贸信运行字【2010】109号），公司被认定为软件企业，2009、2010年度免征企业所得税，2011-2013年减半征收企业所得税。因此，公司2013年实际执行的企业所得税率为12.5%。

公司于2014年9月30日取得由深圳市科技工贸和信息化委员会、深圳市财政委员会、深圳市国家税务局、深圳市地方税务局颁发的编号为GF201444200192的《高新技术企业证书》，有效期三年，享受企业所得税减按15%征收的税收优惠。2014年公司实际执行的企业所得税率为15%。

备案认定情况如下：

备案有效期	备案文号	备案时间	减免类别
2009年-2013年	深国税福减免备案[2011]5号	2011.01.13	软件企业两免三减半
2014年	深国税福减免备案[2015]182号	2015.04.23	高新技术企业减按15%

（二）香港盈佳

报告期内，香港盈佳科技发展有限公司按香港相关法律规定缴纳利得税，利得税率均为16.5%。除利得税外，香港盈佳科技发展有限公司不需缴纳其他税种。

八、发行人分部信息

公司不存在不同经济特征的多个经营分部，也没有依据内部组织结构、管理要求、内部报告制度等确定经营分部，因此，公司不存在需要披露的以经营分部为基础的报告分部信息。

报告期内公司分产品收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
软件产品	18,427.00	91.35	18,621.32	91.11	12,958.43	65.46
硬件产品	-	-	1,635.73	8.00	6,705.03	33.87
游戏运营	1,743.78	8.64	181.39	0.89	132.40	0.67
其他	1.50	0.01	-	-	-	-
合计	20,172.28	100.00	20,438.44	100.00	19,795.86	100.00

报告期内，公司软件产品收入占主营业务收入的比例逐年提高，主要是由于公司顺应手机行业发展趋势，加大了对软件产品的投入，将公司主要资源向软件产品倾斜。

九、发行人经注册会计师核验的非经常性损益明细表

报告期内，公司经注册会计师核验的非经常性损益明细表如下：

单位：元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
1、越权审批或无正式批准文件、或偶发性的税收返还、减免	-	-	17,544.76
2、计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	1,118,950.00	686,966.67	2,033,800.00
3、非流动资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	-45,451.05	-949,761.28	-
4、除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-273,273.50	44,827.03	-10,538.44
小计	800,225.45	-217,967.58	2,040,806.32
减：非经常性损益相应的所得税	120,033.82	-32,695.14	252,907.70
减：少数股东损益影响数	-	-	-
非经常性损益影响的净利润	680,191.63	-185,272.44	1,787,898.63
归属于母公司普通股股东的净利润	92,136,444.67	87,740,919.45	76,054,908.12
扣除非经常性损益后的归属于母公司普通股股东的净利润	91,456,253.04	87,926,191.89	74,267,009.50

报告期内，发行人非经常性损益影响的净利润分别为 178.79 万元、-18.53

万元、68.01 万元，占归属于母公司普通股股东的净利润的比例分别为 2.35%、-0.21%、0.74%，影响较小。

十、发行人报告期内的主要财务指标

（一）主要财务指标

项目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
流动比率	13.92	12.20	15.74
速动比率	13.92	12.20	15.73
母公司资产负债率（%）	6.96	7.96	7.30
归属于发行人股东的每股净资产（元）	6.94	5.62	4.37
无形资产（扣除土地使用权扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）占净资产的比例	0.73%	1.66%	2.00%
项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率（次/年）	4.20	4.44	3.77
存货周转率（次/年）	3,789.07	587.80	16.47
息税折旧摊销前利润（万元）	11,121.83	10,412.27	9,242.17
归属于发行人股东的净利润（万元）	9,213.64	8,774.09	7,605.49
利息保障倍数	-	-	-
每股经营活动产生的现金流量（元）	1.26	1.86	1.55
每股净现金流量（元）	0.64	1.04	1.32

（二）净资产收益率和每股收益

根据中国证监会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 9 号——净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010 年修订）的规定，公司净资产收益率和每股收益如下：

会计期间	报告期利润	加权平均净资产收益率（%）	每股收益（元/股）	
			基本每股收益	稀释每股收益
2015 年度	归属于母公司股东的净利润	20.97	1.32	1.32
	扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	20.81	1.31	1.31
2014 年度	归属于母公司股东的净利润	25.11	1.25	1.25
	扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	25.16	1.26	1.26

2013 年度	归属于母公司股东的净利润	28.42	1.09	1.09
	扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润	27.76	1.06	1.06

十一、发行人盈利预测情况

公司未作盈利预测报告。

十二、发行人资产负债表日后事项、或有事项和其他重要事项

（一）日后事项

截至本招股意向书签署日，公司不存在需披露的重大日后事项。

（二）或有事项

报告期内，公司无需披露的或有事项。

（三）其他重要事项

报告期内，公司无需披露的其他重要事项。

十三、发行人财务状况和盈利能力的未来趋势分析

（一）公司的主要财务状况及盈利能力情况

1、营业收入和净利润持续增长，盈利能力强

报告期内，公司将主要资源向软件产品倾斜，加大研发投入及市场开拓，实现了营业收入、利润总额和净利润的持续快速增长。凭借着公司产品良好的口碑、强大的研发能力，公司已成为国内领先的手机游戏开发商。

2、公司资产质量良好，偿债能力较强，财务风险低

截至 2015 年 12 月 31 日，公司流动资产主要为流动性强变现风险低的货币资金及应收账款。应收账款主要客户为数字畅想、德信智能、高新奇科技等，这些客户与公司合作多年，资信情况良好，一年以内的应收账款占应收账款总额的比例为 100.00%，应收账款回收的风险较小。

（二）公司财务状况与盈利能力的趋势分析

影响公司未来财务状况和盈利能力主要因素及影响分析如下：

1、公司自身的研发能力的影响

强大的研发能力是公司的核心竞争力。公司将持续加大研发方面的资金投入，壮大研发队伍，进一步增强公司的研发能力和技术领先优势。依靠强大的

研发能力，公司始终站在行业发展的前沿，产品的市场竞争力和盈利能力持续增强。

2、游戏运营业务的影响

2013 年以来，公司的游戏运营业务大幅增长，尽管绝对金额仍较小，但公司已完成在游戏运营领域的布局，游戏运营业务将成为公司未来盈利的重要构成部分。

3、募集资金投资项目的影 响

募集资金投资项目的实施，将大大增强公司软件产品研发能力，长远来看将对公司的盈利能力产生质的提升，但短期内大额研发的投入将被计入当期费用中，将减缓公司盈利的增速。

十四、发行人盈利能力分析

报告期内，公司的主要经营数据如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	增长率(%)	金额	增长率(%)	金额	增长率(%)
营业收入	20,373.71	-0.90	20,557.98	3.29	19,904.11	---
营业利润	9,826.66	4.44	9,409.07	24.37	7,565.31	---
利润总额	10,573.15	6.33	9,944.03	17.42	8,468.97	---
净利润	9,213.64	5.01	8,774.09	15.37	7,605.49	---
归属于母公司 股东的净利润	9,213.64	5.01	8,774.09	15.37	7,605.49	---

报告期内，公司的收入主要来源于手机软件及手机硬件。公司凭借自主研发能力，在手机软件方面不断推出符合市场需求的手机游戏产品，手机软件产品收入大幅提高，同时，基于自身产品战略调整主动缩减了手机硬件产品的产销规模。报告期内，公司营业收入基本持平，但软件产品收入的占比不断提高，公司的经营成果实现了快速增长。

（一）营业收入分析

1、营业收入构成情况

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
主营业务收入	20,172.27	20,438.44	19,795.86
其他业务收入	201.43	119.54	108.24
合 计	20,373.71	20,557.98	19,904.11

报告期内，公司的营业收入基本持平，公司的主营业务收入主要来源于手机软件及手机硬件。

公司的其他业务收入为投资性房地产的租金收入，是公司自 2013 年 2 月起将博罗厂房出租产生的租金收入。

2、主营业务收入业务构成分析

报告期内，公司的主营业务收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
软件产品	18,427.00	91.35	18,621.32	91.11	12,958.43	65.46
硬件产品	-	-	1,635.73	8.00	6,705.03	33.87
游戏运营	1,743.78	8.64	181.39	0.89	132.40	0.67
其他	1.50	0.01	-	-	-	-
合计	20,172.28	100.00	20,438.44	100.00	19,795.86	100.00

报告期内，公司软件产品相关收入占主营业务收入的比例逐年提高，主要是由于公司顺应手机行业发展趋势，加大了对手机游戏产品的投入，将公司主要资源向手游产品倾斜。同时，公司逐年主动缩减手机硬件产品的产销售规模，硬件产品收入持续下降，2013 年度停止了手机整机的自产，2013 年底停止了手机整机和手机主板的销售，2014 年 8 月全面停止了手机硬件的生产与销售。

报告期内，公司的软件产品相关收入高速增长，主要受益于下列因素：

第一，产业政策的扶持推动手机游戏市场容量扩大。近年来，国家先后颁布了一系列法规和政策，为手机软件的发展建立了优良的政策环境，根据《2014 年中国游戏产业报告》，2014 年中国手机游戏用户数量约达 3.58 亿人，比 2013 年增长了 15.1%。2014 年，中国手机游戏市场实际销售收入 274.9 亿元，比 2013 年增长了 144.6%。终端用户市场的蓬勃发展，催生产业链上包括游戏开发商、游戏发行商、游戏运营平台各参与主体的快速发展，并带来其间优秀公司业绩快速增长。

第二，公司在技术研发方面的持续投入。公司报告期内的研发投入分别为 4,253.08 万元、6,695.97 万元、6,349.10 万元，占主营业务收入的比例分别为 21.48%、32.76%、31.47%；公司于 2011 年起不断购入研发工具软件及设备，并

新增手机游戏研发人员，报告期内公司研发人员数量分别为 336 人、421 人、399 人，研发人员总体呈增加趋势，增强了公司的技术研发实力，提高了公司的研发效率和产品开发数量。

第三，随着公司开发经验的不断积累，公司开发出的游戏类别越来越丰富，几乎涵盖了市场上所有热门类型（包括 RPG、格斗、养成、休闲、竞速等）、玩法（包括卡牌、格子、实时对战等）、风格（包括唯美、漫画、炫酷等）。丰富的产品线为公司客户挑选或委托开发游戏提供了多样的选择组合，展示了公司的成熟开发经验，帮助下游客户能够在自身更擅长的领域，如硬件设计、制造，游戏发行，平台运营等集中资源，将非擅长的领域进行外包。

第四、公司早期从事硬件产品生产，在手机终端厂商中有一定知名度，公司加大手机软件产品投入后，许多手机终端厂商形成了公司早期软件产品的客户来源，随着公司规模扩大、产品线的丰富、产品口碑的累积，手机游戏产业链上的其他参与者也逐渐成为公司的客户，公司来源于手机游戏发行商、手机游戏运营商等的收入不断增加。

第五，报告期内，公司销售软件款数分别为 122 款、189 款、204 款，持续快速增长。

第六，报告期内，公司维持了相对稳定的客户群，并深入挖掘客户需求；同时，为扩大收入来源，公司开始注重新客户的开发，客户数量逐年增加。

第七，随着公司软件产品收入规模的稳步增长，2013 年公司开始加大投入，向产业链的下游进军，分别通过自有平台的运营和联运平台的运营两种方式向游戏运营业务领域渗透。

（1）软件产品按收入实现方式分析

报告期内，公司的软件产品收入包括自有软件许可使用和受托开发两种类别，详细情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金 额	比 例 (%)	金 额	比 例 (%)	金 额	比 例 (%)
软件许可使用	6,049.80	32.83	4,539.22	24.38	3,095.73	23.89
受托开发	12,377.20	67.17	14,082.10	75.62	9,862.70	76.11
合 计	18,427.00	100.00	18,621.32	100.00	12,958.43	100.00

报告期内，公司的软件产品收入总体保持增长，主要受益于公司不断扩充的研发人员队伍及不断增加的研发投入，保证了产品开发数量增长，同时，不断提升的产品市场认可度和知名度使公司市场地位提高。

公司的软件产品的两种模式对客户来说不存在实质区别，由于手机软件市

场热点转换频繁，是否拥有软件的所有权并不是客户向公司采购时首要考虑的因素。公司将研发的软件产品不定期向客户进行推荐，如果契合客户的需求，客户与公司签订软件许可使用协议；如无法完全满足客户的需求，客户则根据自身对市场热点的预判，向公司寻求定制化的合作，即与公司签订委托开发协议。

报告期内，公司受托开发的收入及占比显著高于软件许可使用的收入及占比，主要是因为各个客户所面对的消费细分领域不同，更了解客户的消费者的需求，从而更多地选择向公司寻求定制化的服务以达到差异化竞争的目的。公司经过多年的自主研发，产品类型已涵盖市场上主流游戏的类型、玩法和风格，积累了较成熟的开发经验，公司能够在现有产品库中调取基础数据，并结合客户的定制化需求，快速完成受托产品的开发。

(2) 软件产品按客户数量分析

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
客户数量 (个)	29	20	17
本年新增客户数量 (个)	11	5	3
本年减少客户数量 (个)	2	2	3
客户平均购买金额 (万元)	635.41	931.07	762.26

注：上表所列客户数量为未经合并的客户数量。

报告期内，公司软件产品客户的数量逐年增加，客户流失相对较少，总体上看，公司的主要客户群较为稳定且稳步增长，双方建立了紧密的合作关系。2014 年客户平均购买金额增加，主要是由于公司当年主要深挖老客户的需求，巩固双方的良好合作关系；2015 年客户平均购买金额有所下降，主要是由于 2015 年下半年公司开发了较多的新客户，新客户初次购买款数较少所致。

(3) 软件产品存量客户与新增客户对收入的贡献分析

公司 2013 年及 2014 年的软件产品收入分别同比增加 2,242.23 万元及 5,662.89 万元，主要存量客户及主要新增客户对软件产品增量收入的贡献情况如下：

类别	客户名称	2013 年度较 2012 年度增加金额 (万元)
存 量 客 户 收 入 增 长 额	明日空间	1,300.00
	龙旗科技 (上海) 有限公司	505.40
	龙尚科技 (上海) 有限公司	383.30
	金立通信	272.00
	小计	2,460.70
增 量 客	深圳市雅卓科技有限公司	347.30

户收入 增长额	深圳市鑫龙上通讯科技有限公司	198.23
	小计	545.53
	合计	3,006.23
类别	客户名称	2014年度较2013年度增加金额(万元)
存量客 户收入 增长额	金立通信	1,249.00
	深圳市雅卓科技有限公司	1,136.50
	深圳市鑫龙上通讯科技有限公司	636.49
	小计	3,021.99
增量客 户收入 增长额	龙旗电子(惠州)有限公司(注)	761.30
	北京泰康瑞波信息技术有限公司(注)	756.50
	广州顺动文化发展有限公司	391.50
	厦门摩云信息技术有限公司	376.00
	成都福多多文化传媒有限公司	279.00
	小计	2,564.30
	合计	5,586.29

注：龙旗电子(惠州)有限公司系龙旗科技(上海)有限公司的关联公司；北京泰康瑞波信息技术有限公司系数字畅想的关联公司。龙旗科技(上海)有限公司与数字畅想报告期内一直是公司的优质存量客户。

2015年度，公司软件产品收入保持与2014年度基本相当的水平。在部分存量客户采购量同比略有下降的背景下(如金立通信、龙旗科技等)，存量客户德信智能、鑫龙上、皇美科技、高新奇等采购量同比上升，同时新增了厦门摩云、深圳市翔语电子有限公司等客户。

报告期内，公司软件产品收入的增长主要得益于深化与优质存量客户的合作及积极开拓有发展前景良好的新增客户。明日空间、金立通信、皇美科技自导入以来，与公司的持续业务合作，并不断深化；2013年的新增客户雅卓科技与鑫龙上也分别于2014年和2015年大幅提高了对公司游戏产品的采购。

(4) 软件产品按实现收入的软件数量及单价分析

报告期内，发行人手机软件产品两类销售模式下的平均销售单价、销量如下：

单价：万元、万元/款、款

项目	2015年度		2014年度		2013年度	
	数额	增幅	数额	增幅	数额	增幅
1、软 单价	87.68	-7.29%	94.57	-11.41%	106.75	---

件 许 可 使 用	数量	69	43.75%	48	65.52%	29	---
	销售总额	6,049.80	33.28%	4,539.22	46.63%	3,095.73	---
2、受 托 开 发	单价	91.68	-8.20%	99.87	-5.82%	106.05	---
	数量	135	-4.26%	141.00	51.61%	93	---
	销售总额	12,377.20	-12.11%	14,082.10	42.78%	9,862.70	---
手 机 软 件 销 售	单价	90.33	-8.32%	98.53	-7.24%	106.22	---
	数量	204	7.94%	189	54.92%	122	---
	销售总额	18,427.00	-1.04%	18,621.32	43.70%	12,958.43	---

报告期内，发行人手机软件的销售数量逐年增长。受市场竞争的影响，报告期内，平均单价逐年下降。

报告期内，公司实现收入的软件产品数量持续增长，主要得益于公司不断扩充的研发力量、研发成果和持续增长的客户数量。报告期内，公司客户平均购买软件数量总体保持较高的水平，主要是由于公司的软件产品品质优良，技术开发水平较强，能够为客户提供各类产品及服务；其次，软件产品热点变换频繁，更新速度较快，客户需要保证不断更新软件以应对市场变化。

报告期内，公司主要客户购买的软件数量情况如下：

单位：个

公司名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度
按合并口径计算的客户数量	19	16	14
软件销售数量	204	189	122
平均每家客户的购买数量	10.74	11.81	8.71
其中：主要客户的软件购买数量			
1、德信智能及其关联公司	64	42	33
2、高新奇科技	18	12	18
3、鑫龙上	20	9	2
4、数字畅想及其关联公司	14	18	10

报告期各期，平均每家客户购买的软件款数分别为 8.71 款、11.81 款、10.74 款，总体保持较高水平。

(5) 报告期内，公司的软件产品按应用平台分析

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)

非智能平台	-	-	-	-	1,074.30	8.29
智能平台	18,427.00	100.00	18,621.32	100.00	11,884.13	91.71
合计	18,427.00	100.00	18,621.32	100.00	12,958.43	100.00

2013 年以来，随着智能手机的普及，移动互联网时代的到来，公司应用于智能平台的软件销量快速增长，2014 年度以来实现销售的软件已全部为智能手机平台下使用的软件。

(6) 报告期内，公司软件产品收入按渠道类型分析如下：

年度	渠道类型	销售金额（万元）	占软件收入比例（%）
2015 年度	1、手机终端厂商	11,498.40	62.40
	(1) 软件许可使用	5,439.80	29.52
	(2) 受托开发	6,058.60	32.88
	2、手机游戏发行商	5,627.30	30.54
	(1) 软件许可使用	610.00	3.31
	(2) 受托开发	5,017.30	27.23
	3、手机游戏运营商	1,301.30	7.06
	(1) 受托开发	1,301.30	7.06
	合计	18,427.00	100.00
2014 年度	1、手机终端厂商	10,719.72	57.57
	(1) 软件许可使用	4,247.22	22.81
	(2) 受托开发	6,472.50	34.76
	2、手机游戏发行商	5,992.40	32.18
	(1) 软件许可使用	292.00	1.57
	(2) 受托开发	5,700.40	30.61
	3、手机游戏运营商	1,909.20	10.25
	(1) 受托开发	1,909.20	10.25
	合计	18,621.32	100.00
2013 年度	1、手机终端厂商	8,290.13	63.97
	(1) 软件许可使用	3,095.73	23.88
	(2) 受托开发	5,194.40	40.09
	2、手机游戏发行商	3,607.20	27.84
	(1) 受托开发	3,607.20	27.84
	3、手机游戏运营商	1,061.10	8.19
	(1) 受托开发	1,061.10	8.19
	合计	12,958.43	100.00

公司早期从事硬件产品生产，在手机终端厂商中有一定知名度，公司加大手机软件产品投入后，许多手机终端厂商形成了公司早期软件产品的客户来源，随着公司规模扩大，产品线的丰富，手机游戏产业链上的其他参与者也逐渐成为公司的客户。

公司与手机终端厂商、手机游戏发行商、手机游戏运营商等渠道均保持着良好的合作关系，与主要客户合作时间大多超过三年，公司主要客户经营状况良好，业务模式与业务渠道具备可持续性。

(7) 手机硬件产品

报告期内，手机硬件产品收入构成情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
手机整机	-	-	-	-	1,080.62	16.12
手机配件	-	-	1,635.73	100.00	5,626.41	83.88
合 计	-	-	1,635.73	100.00	6,705.03	100.00

报告期内，公司主动逐年缩减了硬件产品的产销规模，硬件产品收入逐年下降：2013 年度停止了手机整机生产，当年度实现的手机整机销售均为应部分客户要求而开展的手机整机贸易，2014 年底全面停止了手机整机和手机主板产品的销售，2014 年 8 月全面停止了手机硬件产品的产销，并处置了与手机硬件相关的生产设备和存货。

1) 手机整机

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	数额	增长率	数额	增长率	数额	增长率 (%)
销售单价 (元)	-	-	-	-	284.36	8.36
销售数量 (万部)	-	-	-	-	3.80	-78.88
销售金额 (万元)	-	-	-	-	1,080.62	-77.11

公司 2013 年度放弃了手机自产，仅因部分客户要求，从事了数量较少的手机整机贸易，当期销售手机整机仅为 3.80 万部；2014 年度全面停止了手机整机销售，当期未有手机整机产品的销售收入。

2) 手机配件

发行人销售的手机配件主要有手机主板和手机电池，具体如下：

单位：万元

	2015 年	2014 年	2013 年

手机配件	-	1,635.73	5,624.41
1、手机主板	-	-	4,254.60
2、手机电池	-	1,635.73	976.17
3、其它	-	-	393.64

报告期内，公司手机配件的销售规模逐年减少，2014 年度已不再从事手机主板的生产与销售，仅自产和销售手机电池，并于 2014 年 8 月已全面停止了手机配件销售。

(8) 游戏运营收入

报告期内，公司实现的游戏运营收入详情如下：

单位：万元

类别	2015 年度	2014 年度	2013 年度
自有平台	1,671.76	130.11	16.87
联运平台	72.02	51.28	115.53
合计	1,743.78	181.39	132.40

2013 年自有平台上线游戏 10 款，全部为代理取得的游戏产品；2014 年自有平台上线游戏 21 款，除仙葫和手游等少量游戏产品外，均为代理获取。公司自有平台上线于 2013 年 10 月，当期实际运营时间较短，且运营的游戏款数较少，因此 2013 年度自有平台运营收入较低。2015 年公司自有平台收入增加，主要是由于公司自行开发的《仙葫》游戏在市场上获得了一定的成功，产生的运营收入较多。

报告期内，来自联运平台运营的收入总体也较小，但年度间存在一定波动。公司 2014 年度联运平台的收入来源主要是与中国电信、中国移动的合作的动漫作品、音乐作品的分成收入，2013 年度来自联运平台收入较大的原因是：当期公司与老客户明日空间、雅卓科技达成游戏产品运营意向，公司将少量自主开发的游戏交由对方运营并获取收入分成。2015 年度，联运平台收入主要来源仙葫（七凰传）等游戏产品的联运收入。

3、主营业务收入按地区构成分析

报告期内，公司主营业务收入的地区构成情况如下：

单位：万元

地区	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
国内	20,172.27	100.00	20,438.32	100.00	14,495.36	73.22
海外	-	-	0.11	-	5,300.50	26.78

合 计	20,172.27	100.00	20,438.44	100.00	19,795.86	100.00
-----	-----------	--------	-----------	--------	-----------	--------

公司的软件产品主要面向国内客户。公司硬件产品中的手机整机主要面向海外客户，客户广泛分布在中东、南亚等多个国家和地区。由于 2014 年公司没有生产销售手机整机，故基本没有海外收入。2015 年公司收入全部来自于境内业务。

（二）主营业务成本分析

报告期内，公司的营业成本主要为主营业务成本。公司的主营业务成本主要的产品构成如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
软件产品	1,958.65	89.30	2,114.30	55.37	1,214.95	16.95
硬件产品	-	-	1,647.34	43.14	5,946.69	82.95
游戏运营	233.60	10.65	56.68	1.48	6.95	0.10
其他	1.00	0.05	-	-		
合 计	2,193.25	100.00	3,818.32	100.00	7,168.58	100.00

报告期内，公司主营业务成本逐年下降主要是由于硬件产品的规模逐年下降所致。

1、软件产品成本的构成要素分析

公司设立软件事业部，负责手机应用软件（手机游戏）的开发。手机软件研发成本主要包括研发人员工资、奖金、社会保险费、住房公积金、房租、水电及物业管理费、固定资产折旧、无形资产摊销等。发行人根据项目研发周报，统计每个研发项目每周参与人员，并统计每个研发人员每周参与项目的数量，再将每位研发人员计算的周工资按其参与项目的数量平均分配到研发项目，最后汇总统计每个研发项目分配的工资。奖金、社会保险费、住房公积金、房租、水电及物业管理费、折旧费、无形资产摊销等根据每个项目分配工资的比例分配到研发项目。同时，发行人根据研发项目的类别区分自有软件研发成本和受托开发软件开发成本。

由于软件产品的自主研发结果存在不确定性，将来能否给发行人带来经济利益的流入也存在较大的不确定性，发行人将自有软件研发成本直接计入当期损益；手机软件受托开发项目均根据客户的要求定制，因此将受托开发项目的开发成本于发生时直接计入当期主营业务成本。

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
软件许可使用	-	-	-	-	-	-
受托开发	1,958.65	100.00	2,114.30	100.00	1,214.95	100.00
其中：人工成本	1,736.42	88.65	1,904.12	90.06	1,047.53	86.22
其他	222.23	11.35	210.18	9.94	167.41	13.78
合 计	1,958.65	100.00	2,114.30	100.00	1,214.95	100.00

软件产品成本构成中主要是人工成本。报告期内，公司受托开发完成的软件数量分别为 93 款、141 款、135 款，受托开发成本与公司研发人员数量和受托开发项目的数量变动趋势一致。

2、硬件产品成本的构成要素及变动分析

公司硬件产品成本主要构成是材料成本、人工成本等。硬件产品所需的原材料主要为手机主板、手机电池、手机外壳、手机按键、显示屏等等，该等原材料市场供应充分，产品价格透明。报告期内，公司硬件产品的成本构成如下：

单位：万元

	2015 年		2014 年		2013 年	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
材料成本	-	-	1,453.62	88.24	5,648.34	94.98
人工成本	-	-	111.88	6.79	187.72	3.16
其他	-	-	81.84	4.97	110.62	1.86
合 计	-	-	1,647.34	100.00	5,946.69	100.00

报告期内，公司硬件产品成本主要是材料成本，材料成本的下降与收入下降的趋势是一致的。报告期内，公司硬件产品中的其他成本主要包括厂房的折旧与摊销及装修费的摊销。

3、游戏运营成本

发行人游戏运营成本主要有自有平台运营成本和联运平台运营成本。

自有平台运营成本全部为在自有平台上联合运营非自有游戏的分成支出。自有平台运营自有游戏时，自有游戏的相关研发支出已于发生时计入当期管理费用，因此自有平台运营自有游戏无成本；自有平台运营通过代理取得的第三方游戏时，发行人需按联运协议约定的比例向相关授权方支付收入分成款，并以此为自有平台运营他方游戏产品的成本；

发行人通过联运平台投放在第三方平台的产品主要包括自有版权游戏、音乐和通过授权取得的动漫作品。自有版权游戏和音乐的相关研发费用已计入发

生期间的管理费用，相关游戏和音乐联运收入无成本；授权取得动漫作品的联运成本包括支付给授权方的授权金和支付给渠道推广方的渠道分成，其中：支付的动漫作品授权金计入无形资产，在授权期限内平均摊销计入主营业务成本；渠道分成按约定的比例计算和支付给渠道推广方，并作为其主营业务成本。

报告期内，公司游戏运营的成本构成如下：

单位：万元

	2015 年	2014 年	2013 年
游戏运营成本	233.60	56.68	6.95
1、自有平台运营成本	223.70	32.62	5.84
2、第三方联运平台运营成本	9.90	24.05	1.11

公司自有平台 17188 于 2013 年 10 月正式上线运营，2014 年度，除仙萌和自有少量手游外，公司自有平台运营上联合运营的游戏款数大幅增加，导致当期自有平台运营成本上升；2014 年度，公司与上海睿牛信息技术有限公司合作在中国移动推出动漫作品，上海睿牛信息技术有限公司享有收入分成的 75%至 85%，导致当期第三方联运平台运营成本上升。2015 年公司游戏运营成本大幅增加，主要是由于公司增加了游戏运营人员，全力推广《仙萌》游戏。

4、其他业务成本

公司其他业务成本主要是核算投资性房地产进行出租的相关成本。

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
房产税	23.04	13.21	11.83
土地使用税	26.48	15.44	15.44
厂房折旧	160.11	85.76	93.40
土地使用权摊销	45.80	40.14	26.72
其他	-	6.65	12.44
合计	255.43	161.21	159.83

公司自 2013 年 2 月起将博罗厂房出租，相关折旧、摊销、土地使用税、房产税等转入其他业务成本核算。

（三）毛利及毛利率分析

1、主营业务毛利构成及变动分析

报告期内，公司主营业务毛利构成及变动情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
软件产品	16,468.35	91.60	16,507.02	99.32	11,743.48	93.00
硬件产品	-	-	-11.62	-0.07	758.34	6.01
游戏运营	1,510.18	8.40	124.71	0.75	125.45	0.99
其他	0.50	0.00	-	-	-	-
合 计	17,979.03	100.00	16,620.12	100.00	12,627.28	100.00

报告期内，公司主营业务毛利逐年增长，主要原因是随着公司将主要资源向游戏相关产品倾斜，毛利率较高的游戏相关产品收入及占比大幅提高。

(1) 报告期内，公司的软件产品毛利分析

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
软件许可使用	6,049.80	36.74	4,539.22	27.50	3,095.73	26.36
受托开发	10,418.55	63.26	11,967.80	72.50	8,647.75	73.64
合 计	16,468.35	100.00	16,507.02	100.00	11,743.48	100.00

报告期内，公司软件产品的毛利变动趋势，以及毛利占比的变动趋势，与收入的变动及占比变动趋势基本一致。公司通过增加研发人员，购买专业开发软件，并不断自主研发，积累开发经验，使开发水平和开发效率提高明显，公司软件产品毛利总体呈增加趋势。

(2) 硬件产品毛利

报告期内，公司硬件产品毛利持续下降，主要是公司主动缩减硬件产品的产销规模，将有限的资源集中在公司的软件产品上。

(3) 游戏运营毛利

报告期内，公司游戏运营的毛利贡献较小，其毛利水平的波动与各期运营的产品是否来源于自有游戏直接相关。2014 年度，在游戏运营收入增长背景下，运营毛利同比小幅下降，主要系当期自有平台运营他方游戏的数量较多，需要向相关产品授权方支付收入分成款所致。公司 2015 年游戏运营毛利大幅增加，与游戏运营收入增长趋势一致。

2、毛利率分析

(1) 综合毛利率和分类毛利率

报告期各期发行人的毛利率情况如下：

项 目	2015 年	2014 年	2013 年
综合毛利率	89.13%	81.32%	63.79%
其中：1、软件产品毛利率	89.37%	88.65%	90.62%
(1) 软件许可使用产品毛利率	100.00%	100.00%	100.00%
(2) 软件受托开发产品毛利率	84.18%	84.99%	87.68%
2、硬件产品	-	-0.71%	11.31%
3、游戏运营毛利率	86.60%	68.75%	94.75%
(1) 自有平台运营毛利率	86.62%	74.93%	65.38%
(2) 第三方平台联合运营毛利率	86.25%	53.09%	99.04%

报告期内，发行人主营业务综合毛利率分别为 63.79%、81.32%、89.13%，主营业务综合毛利率水平较高且逐年快速上升。其主要原因是：

一是软件产品的毛利率水平较高且保持相对稳定。其中：软件许可使用产品的毛利率水平始终为 100%，主要系发行人因开发可供出售软件许可使用产品而发生的成本费用全部计入了开发当期的期间费用，相关产品的收入无营业成本；受托开发软件产品的毛利率水平也较高，报告期各期受托开发软件产品的毛利率分别为 87.68%、84.99%、84.18%。

二是高毛利率的软件产品收入占比逐年快速提升，高毛利率的软件产品收入占比由 2013 年的 65.46% 上升至 2015 年的 91.35%，而低毛利率的硬件产品收入占比由 2013 年的 33.87% 下降至 2015 年的 0%，是导致发行人综合毛利率逐年上升的最主要原因。

报告期内，公司 2015 年度、2014 年度的主营业务毛利率分别较上年提高 7.81 个百分点、17.53 个百分点。从影响综合毛利率变动的两个因素：各产品销售收入占比变动和各产品毛利率变动，这两个因素对综合毛利率的影响如下：

2015 年综合毛利率较 2014 年度综合毛利率提高 7.81 个百分点，各因素影响如下：

项 目	收入占比变动对综合毛利率的影响	毛利率变动对综合毛利率的影响	影响合计
1、软件产品	0.21%	0.66%	0.87%
(1) 手机软件许可使用	7.78%	0.00%	7.78%
(2) 手机软件受托开发	-6.35%	-0.56%	-6.91%
2、手机硬件	0.00%	0.06%	0.06%
3、游戏运营	6.72%	0.16%	6.88%
(1) 游戏自有平台运营	6.63%	0.07%	6.70%

(2)游戏第三方平台联合运营	0.09%	0.08%	0.17%
4、其他	0.00%	0.00%	0.00%
合 计	6.93%	0.87%	7.81%

2014 年度综合毛利率较 2013 年度综合毛利率提高 17.53 个百分点，各因素影响如下：

项 目	收入占比变动对综合毛利率的影响	毛利率变动对综合毛利率的影响	影响合计
1、软件产品	23.30%	-1.86%	21.44%
(1) 手机软件许可使用	6.57%	0.00%	6.57%
(2) 手机软件受托开发	16.73%	-1.86%	14.87%
2、手机硬件	-2.93%	-0.96%	-3.89%
3、游戏运营	0.03%	-0.06%	-0.03%
(1) 游戏自有平台运营	0.36%	0.06%	0.42%
(2) 游戏第三方平台联合运营	-0.33%	-0.12%	-0.45%
合 计	20.40%	-2.88%	17.53%

(2) 分类毛利率的变动原因

报告期各期，发行人各项业务毛利率情况如下：

业 务	2015 年	2014 年	2013 年
1、软件产品毛利率	89.37%	88.65%	90.62%
(1) 手机软件许可使用产品毛利率	100.00%	100.00%	100.00%
(2) 手机软件受托开发产品毛利率	84.18%	84.99%	87.68%
2、手机硬件毛利率	-	-0.71%	11.31%
3、游戏运营毛利率	86.60%	68.75%	94.75%
(1) 游戏自有平台运营毛利率	86.62%	74.93%	65.38%
(2) 游戏第三方平台联合运营毛利率	86.25%	53.09%	99.04%

从上表可以看出，报告期内，软件许可使用和受托开发毛利率较为稳定，手机硬件产品因 2014 年停产而大幅下降，游戏运营因规模较小，毛利率波动较大。

1) 软件产品毛利率波动的原因

A、手机软件许可使用

由于自主研发软件研发结果及未来能否实现收益存在不确定性，公司将自主软件研发支出直接计入期间费用；且无需发生存储介质及售后服务方面的其

他支出，因此，软件许可使用的毛利率始终为 100%。

B、手机软件受托开发

报告期各期，发行人手机软件受托开发毛利率分别为 87.68%、84.99%、84.18%。受托开发手机软件产品因客户的开发要求、项目复杂程度的原因，可能导致软件一次开发不能满足客户的需求，需要不断修改，甚至重新开发或因开发不成功而取消开发委托的风险，项目开发进度难以准确计量。为谨慎起见，发行人在项目实施完成并交付，经客户验收后一次性确认收入，而在开发成本发生时直接计入当期主营业务成本。手机软件受托开发的单位售价及单位成本情况如下：

单位：万元、万元/款

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率
收入	12,377.20	-12.11%	14,082.10	42.78%	9,862.70	---
成本	1,958.65	-7.36%	2,114.30	74.02%	1,214.95	---
销量	135	-4.26%	141	51.61%	93	---
单位售价	91.68	-8.20%	99.87	-5.83%	106.05	---
单位成本	14.51	-3.28%	15.00	14.78%	13.06	---

报告期内，受托开发毛利率下降主要是由于单位售价逐年下降所致。

2) 手机硬件毛利率波动的原因

2014 年度手机硬件毛利率为-0.71%，较 2013 年度大幅下降，主要原因为：公司 2014 年度仅保留了手机电池业务。公司手机电池业务规模较小，经常不能满产，经营毛利无法覆盖厂房租金、设备折旧等固定成本，导致 2014 年度手机电池业务出现了亏损，硬件产品毛利率为负数。2014 年 8 月，公司停止了手机电池业务。

3) 游戏运营毛利率波动的原因

A、游戏自有平台运营毛利率波动的原因

报告期内，公司游戏自有平台运营毛利率分别为 65.38%、74.93%、86.62%，呈逐年上升趋势，主要原因系自有平台运营游戏的来源不同所致：游戏来源于代理的第三方游戏，则需要按约定比例向相关授权方分成收益，而来源于自有开发的游戏，无需分成给其他方收益，因此，如果自有平台运营的游戏主要来源于第三方时，毛利率水平较低；反之，如果游戏来源于自有开发的游戏产品，则毛利率水平较高。

2013 年度，公司自有平台运营的游戏均为代理的第三方游戏，需要按约定

比例将相关收益分成给授权方，当期毛利率水平（65.38%）较低。在游戏运营业务领域上，一般地，自有平台运营他人的游戏分成比例一般在 30%-35%之间，2013 年度，发行人向其它授权方支付的收入分成也与行业惯例基本一致；

2014 年度，自有开发游戏“仙葫”在自有平台上线运营，当期自有平台自有游戏收入为 38.73 万元，是实现当期自有平台运营毛利率增长的主要原因；

2015 年度，自有开发游戏“仙葫”收入大幅增长，来自自有开发游戏的运营收入大幅增长，同时当期代理的第三方游戏数量和运营收入减少，是当自有平台毛利率进一步上升的主要原因。

报告期各期，自有平台运营毛利率变动的原因为自营自有游戏收入及占比的提高，而非源于分成比例的变化。

B、游戏第三方平台运营毛利率波动的原因

2013 年度，发行人开始在第三方平台投放动漫作品，这些动漫作品系通过授权从第三方取得。发行人向授权方支付了版权使用费并计入无形资产，在动漫作品的授权期限内摊销并计入主营业务成本。

2014 年度，发行人与上海睿牛信息技术有限公司合作，双方共同推出动漫业务，由发行人提供产品的制作和计费代码分配及相关的技术支持和技术服务，上海睿牛信息技术有限公司提供产品内容并进行宣传推广，对方分成比例较高，并将其计入第三方平台联运成本，因此 2014 年度第三方平台联运业务毛利率大幅下降。

2015 年度，发行人第三方平台联合运营收入中主要为《仙葫》等自有游戏的收入，动漫业务收入大幅减少，分担的分成成本大幅减少，导致 2015 年第三方平台联合运营毛利率增加。

报告期内，游戏第三方平台联合运营毛利率逐年下降的原因主要为联运产品的来源结构发生了变化，联运非自有的产品大幅增加，相关授权金、收入分成增加所致，而非源于分成比例的变化。

3、毛利率与同行业公司对比情况

(1) 软件产品的毛利率同行业比对

游戏（软件）产品是集资本密集、技术密集和人才密集为一体的产品，产品的创新性和技术含量高，产品毛利率一直保持较高的水平。具体来看，从事手机游戏产品的企业，因其在产业链中参与角色不同，其毛利率情况也有所不同：专门从事游戏产品开发的优秀企业，因其一般将研发支出费用化，导致与收入对应的成本较小，毛利率水平较高；从事游戏运营的企业，由于需要承担收入分成、运营人员支出、网络及服务器摊销等成本，成本较高，其毛利率水平相对较低，其中又因运营的游戏的主要来源是否拥有自有版权而呈现差异。

企业特点		毛利率水平	毛利差异原因
主要从事游戏开发的优秀企业		较高	开发成本计入研发费用
主要从事游戏运营的企业	运营的游戏主要来源于自有版权	相对较高	承担的收入分成较少
	运营的游戏主要来源于第三方	相对较低	承担的收入分成较大

下表列示了发行人软件产品、游戏运营毛利率与同行业上市公司情况：

公司	2015 年度	2014 年度	2013 年度
掌趣科技	62.23%	61.75%	54.44%
中青宝	49.90%	59.28%	68.47%
天神娱乐	72.91%	82.32%	---
游族网络	60.60%	69.63%	69.50%
网龙网络	83.67%	89.32%	90.79%
完美时空	退市	70.96%	76.69%
中国手游	退市	61.73%	55.81%
平均值	65.86%	70.71%	69.28%
发行人软件产品	89.37%	88.65%	90.62%
发行人游戏运营	86.60%	68.75%	94.75%

注：天神娱乐、游族网络于 2014 年完成借壳上市。同行业上市公司均未公布年报，因此 2015 年数据均为 2015 年 9 月 30 日数据。

天神娱乐、游族网络、网龙网络及完美时空主要从事游戏开发和游戏运营，游戏运营收入基本来自自有游戏，收入分成支出较小，毛利率较高，与发行人软件产品的毛利率水平基本一致；掌趣科技、中青宝、中国手游主要从事游戏开发和游戏运营，部分游戏为代理，存在向游戏开发商合作分成的成本，毛利率较低，也较发行人的软件产品毛利率水平低。

报告期内，上述上市公司的经营模式与发行人不一致，导致发行人的毛利率水平与之不具客观可比的相关性；在游戏运营方面，发行人尚处于起步阶段，其毛利率水平与同行业上市公司也不具有客观可比性。

(2) 硬件产品毛利率的同行业比对

报告期内，发行人硬件产品与同行业上市公司波导股份的毛利率如下：

公司	2014 年度	2013 年度
波导股份	10.85%	8.99%
发行人硬件产品	-0.71%	11.31%

2013 年度，发行人手机硬件毛利率与同行业上市公司相比不存在显著差异，2014 年度发行人手机硬件毛利率为-0.71%，与同行业上市公司差异较大，主要

原因为：发行人自 2013 年 11 月停止手机硬件出口业务后，仅保留了手机电池业务；发行人手机电池业务规模较小，经常不能满产，经营毛利不能覆盖厂房租金、设备折旧等固定成本，导致 2014 年度手机电池业务出现了亏损。发行人 2015 年未从事手机硬件产品的生产和销售。

4、发行人毛利率大幅变动的风险

报告期内，发行人主要产品结构发生了变化，导致报告期内发行人毛利率水平波动且呈逐年增长态势。这种变化是手机行业硬件产品、软件产品的不同毛利率水平的差异所导致的，符合行业的特点。目前发行人也正在向手机游戏运营领域进一步深化，虽然未来自营自有游戏的数量仍将增长，但如果未来公司游戏运营中来自运营其他第三方游戏开发商的游戏收入大幅增长，将导致收入分成成本的增加，使综合毛利率水平出现下降。另一方面，手机游戏产业方兴未艾，各种创新盈利模式层出不穷，发行人未来存在综合毛利率水平波动的风险。

（四）营业税金及附加

报告期内，公司的营业税金及附加金额及其构成如下表所示：

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
营业税金及附加	231.57	105.48	75.98
其中：营业税	97.12	11.39	6.44
城市维护建设税	78.35	54.35	40.11
教育费附加	56.10	39.73	29.43

营业税金及附加逐年增加，主要是游戏自有平台运营收入和手机软件许可使用收入增加导致应缴纳的增值税和营业税增加所致。

（五）期间费用分析

报告期内，公司期间费用的具体情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金 额	占收入的比例 (%)	金 额	占收入的比例 (%)	金 额	占收入的比例 (%)
销售费用	2,463.14	12.09	1,523.19	7.41	631.18	3.17
管理费用	5,789.21	28.42	6,124.61	29.79	4,268.88	21.45
财务费用	-496.18	-2.44	-535.96	-2.61	13.36	0.07
合 计	7,756.17	38.07	7,111.84	34.59	4,913.42	24.69

期间费用的增长主要源于管理费用和销售费用的增长，报告期内，发行人逐步加大在游戏运营及重度、跨平台游戏方面的投入，员工人数总体呈上升趋势，相关的人工费用、办公费用、租赁费用、研发支出、折旧及摊销、业务推广费等均大幅增长。

报告期内，发行人期间费用占营业收入的比例分别为 24.69%、34.59%、38.07%，呈逐年上升趋势，主要是因为：发行人自 2013 年起推出游戏自有平台运营业务和开展多款重度、跨平台游戏的研发，相关游戏运营、研发支出及推广方面的支出大幅增加，销售费用和管理费用大幅增长，但因游戏运营业务收入还很小，跨平台游戏也尚未全部上线运营，产生的收入较小所致。

1、销售费用分析

报告期内，公司销售费用的明细及变化情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
人工费用	741.91	30.12	746.66	49.02	220.90	35.00
业务推广费	1,228.48	49.87	342.68	22.50	156.98	24.87
业务招待费	111.91	4.54	105.50	6.93	119.67	18.96
汽车费用	42.61	1.73	53.53	3.51	54.87	8.69
折旧及摊销	84.98	3.45	83.69	5.49	9.99	1.58
出口报关及运费	-	-	-	-	15.96	2.53
租金及水电管理费	209.87	8.52	152.19	9.99	23.94	3.79
其他费用	43.38	1.76	38.93	2.56	28.86	4.57
合 计	2,463.14	100.00	1,523.19	100.00	631.18	100.00

2014 年度，发行人销售费用较上年大幅增长，主要增长项目是人工费用、业务推广费、租金及水电管理费。主要原因为：发行人自 2013 年起新增游戏运营业务，新增大量游戏运营人员大幅，相关的人工费用、业务推广费用、业务招待费等支出大幅增长，同时公司为开展游戏运营业务，2014 年度新增租赁位于深圳东海国际中心面积约 945 平米的写字楼，相应增添的办公设备的折旧与租赁房产装修费用的摊销、租金及水电管理费等均大幅增加。未来，随着发行人跨平台游戏的陆续上线运营，相关的运营人员人工成本、推广费用等将继续增长，发行人销售费用将继续增长。2015 年，发行人销售费用较 2014 年大幅增加，主要是当年大力推广《仙葫》游戏，业务推广费大幅增加所致。

报告期内，发行人销售费用占营业收入的比例分别为 3.17%、7.41%、12.09%，占比逐年提高，主要原因为：2013 年 11 月起，发行人推出游戏自有平台运营业务，相关运营及推广方面的支出大幅增加，然而因发行人游戏运营平台尚处于

市场开拓阶段，游戏自有平台运营收入较小，导致销售费用占营业收入的比例逐年大幅增加。未来随着跨平台游戏的陆续上线，发行人将投入更大的宣传推广支出，发行人的销售费用将大幅增加，根据游戏运营上市公司情况分析，未来销售费用占营业收入的比例预计将继续提高。

（1）人工费用

报告期各期，销售费用中的人工费用主要包括工资、社会保险费、住房公积金、福利费等，其中工资分别为 190.13 万元、660.77 万元、639.07 万元，占人工成本的比例分别为 86.07%、88.50%、86.14%。报告期各期，销售费用中的员工工资情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
工资总额（万元）	639.07	660.77	190.13
期末人数（人）	71	105	31
月平均工资（元）	7,803.10	7,089.80	5,726.84

2013 年 11 月起，发行人推出游戏自有平台运营业务，设立了游戏运营部门，招聘了游戏运营人员，2014 年以来，随着几款跨平台游戏陆续研发完成，发行人为应对跨平台游戏运营的需要，加大了运营人员的招聘力度，导致 2014 年度运营人员数量快速增加。运营人员数量的大幅增加导致销售费用中的人工费用大幅增加。2015 年度，公司减少了自有平台运营的第三方游戏数量，辞退了部分运营人员，因此，销售费用中的人工费用有所下降。

报告期内，发行人运营人员平均工资水平呈逐年增长趋势。

（2）业务推广费

报告期各期，业务推广费与发行人产品的关系如下：

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
游戏运营相关的推广费	1,228.48	342.68	141.10
手机硬件相关的推广费	-	-	15.88
合计	1,228.48	342.68	156.98

2013 年 11 月起，发行人新增游戏运营业务，相关的推广费用大幅增加；发行人自 2013 年起陆续停止了手机硬件出口和手机电池生产，手机硬件方面的推广费逐年下降。

游戏运营相关的推广费主要为支付给专业的网络游戏推广公司的游戏推广费。报告期各期，随着自有开发的跨平台游戏陆续上线运营，公司与游戏运营相关的推广费也大幅增长。报告期各期，公司主要游戏运营推广商如下：

2015 年度

单位：万元

公司名称	金额	占比 (%)
陕西绝顶人峰网络科技有限公司	475.81	38.73
郑州建修计算机科技有限公司	304.31	24.77
北京拓美文化传媒股份有限公司	231.13	18.81
深圳市腾讯计算机系统有限公司	42.74	3.48
上饶市易路通网络科技有限公司	36.12	2.94
合计	1,090.10	88.74

2015 年游戏运营相关的推广费前五大供应商采购金额为 1,090.10 万元，占当期业务推广费的比例为 88.74%。

2014 年度

单位：万元

公司名称	金额	占比 (%)
深圳市佳合源广告有限公司	35.44	11.05
上饶市易路通网络科技有限公司	27.83	8.68
广州尚航信息科技有限公司	24.54	7.65
北京奇虎科技有限公司	23.85	7.44
广州永盟网络技术有限公司	20.25	6.32
合计	131.91	41.14

2014 年度游戏运营相关的推广费前五大供应商采购金额为 131.91 万元，占当期业务推广费的比例为 41.14%。

2013 年度

单位：万元

公司名称	金额	占比 (%)
广州永盟网络技术有限公司	17.60	11.21
北京优游网际网络科技有限公司	12.43	7.92
广州尚航信息科技有限公司	11.20	7.14
深圳新月网络科技有限公司	10.30	6.56
北京神游太和科技有限公司	10.00	6.37
合计	61.53	39.20

2013 年度游戏运营相关的推广费前五大供应商采购金额为 61.53 万元，占当期业务推广费的比例为 39.20%。

(3) 运输报关费

报告期内，随着公司硬件产品规模的减少，与之相应的运输报关费也逐年

下降。

(4) 折旧、摊销、租金及水电管理费

折旧、摊销、租金及水电管理费逐年大幅增加主要是由于运营部门新增了租赁场所及办公设备所致。

2、管理费用分析

报告期内，公司管理费用的明细及变化情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
员工薪酬及福利	663.18	11.46	475.23	7.76	425.31	9.96
研发支出	4,390.45	75.84	4,581.67	74.02	3,038.13	71.17
折旧和摊销	236.92	4.09	313.83	5.12	213.10	4.99
中介咨询费	19.77	0.34	260.12	4.25	193.67	4.54
租金及水电管理费	109.33	1.89	135.48	3.00	139.02	3.26
办公费用	74.88	1.29	63.25	1.03	50.74	1.19
业务招待费	117.31	2.03	120.86	1.97	73.32	1.72
车辆使用费	54.55	0.94	62.61	1.02	43.27	1.01
税金	20.30	0.35	36.37	0.59	47.14	1.10
其他费用	102.53	1.77	75.20	1.23	45.18	1.06
合 计	5,789.21	100.00	6,124.61	100.00	4,268.88	100.00

公司管理费用 2014 年较 2013 年增长主要源于研发支出的增长，主要原因为：发行人自 2014 年大力推进重度、跨平台游戏的研发，招聘了专门负责跨平台游戏研发的人员，相关的人工费用及其分摊的办公设备的折旧与装修费用的摊销、租金及水电管理费等相关研发支出全部计入当期管理费用；

公司管理费用 2015 年较 2014 年小幅下降，主要是研发支出和中介咨询费有所减少。研发支出减少主要是由于《神控天下》游戏项目开发未达到预期效果，公司辞退了负责该款游戏项目的团队，相关分摊的办公设备的折旧与装修费用的摊销、租金及水电管理费等相关研发支出相应减少。未来随着募投项目的实施，研发投入将持续增加，发行人管理费用将继续大幅增长。

报告期内，发行人管理费用占营业收入的比例分别为 21.45%、29.79%、28.42%。2014 年发行人管理费用占营业收入比例较 2013 年大幅增加，主要原因为：发行人自 2013 年起开展多款重度、跨平台游戏的研发，发行人聘请了专门负责跨平台游戏研发的人员，相关的人工费用及其分摊的办公设备的折旧与装修费用的摊销、租金及水电管理费等相关研发支出全部计入当期管理费用，导

致 2014 年研发费用大幅增加；2015 年，发行人《仙葫》游戏获得市场的良好反应，游戏运营收入大幅增加，其次，《神控天下》游戏项目开发未达到预期效果，公司辞退了负责该款游戏项目的团队，相关分摊的办公设备的折旧与装修费用的摊销、租金及水电管理费等相关研发支出相应减少，因此，2015 年管理费用占营业收入的比例较 2014 年略有下降。未来随着新的研发项目和跨平台游戏的继续投入，以及募投项目的实施，发行人管理费用和主营业务收入都将大幅增加，但未来管理费用占收入比例预计将会下降。

扣除跨平台游戏研发支出后，管理费用占营业收入的比例呈逐年小幅下降趋势。

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	增长率	金额	增长率	金额	增长率
管理费用	5,789.21	-5.48%	6,124.61	43.47%	4,268.88	---
跨平台游戏研发支出	3,180.87	-4.90%	3,344.75	144.12%	1,350.36	---
扣除跨平台游戏研发支出后的管理费用	2,608.34	-6.17%	2,779.86	-4.75%	2,918.52	---
营业收入	20,373.71	-0.90%	20,557.98	3.29%	19,904.11	---
占营业收入的比例	15.61%	2.09%	13.52%	-1.14%	14.66%	---

报告期内，发行人扣除跨平台游戏研发支出后的管理费用小幅波动，主要受软件许可使用产品开发款数与受托开发产品款数的比例影响。

（1）员工薪酬及福利

报告期各期，管理费用中的人工费用主要包括工资、社会保险费、住房公积金、福利费等，其中工资分别为 330.25 万元、371.23 万元和 429.47 万元，占人工成本的比例分别为 77.65%、78.12%和 64.76%。报告期内，发行人管理人员工资逐年增长。

报告期各期，管理费用中的员工工资情况如下：

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
工资总额（万元）	429.47	371.23	330.25
期末人数（人）	36	33	49
月平均工资（元）	9,196.37	6,925.97	4,943.88

发行人 2013 年 11 月停止了手机硬件出口业务，2014 年 8 月停止了手机电池生产业务，至此完全停止了手机硬件业务，手机硬件业务相关的管理人员减少。截至 2014 年末，手机硬件业务相关的管理人员为 0 人。近两年末，公司管理人员均为总部及与软件业务相关的管理人员。

报告期内，发行人管理员工资水平逐年大幅增长，主要原因为：报告期内，发行人盈利大幅增长，为吸引和留住人才，发行人大幅提高了管理员工资。

(2) 研发支出

报告期内，发行人研究开发费包括自有手机游戏开发支出、跨平台游戏开发支出，具体情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年	2014 年	2013 年
跨平台游戏开发支出	3,180.87	3,344.75	1,350.36
自有手机游戏开发支出	1,209.58	1,236.92	1,687.77
合计	4,390.45	4,581.67	3,038.13

跨平台游戏开发支出如下：

单位：万元

项 目	2015 年	2014 年	2013 年	合计	项目进度
英雄纪元	633.21	650.47	417.89	1,701.57	开发完成
萌荒	618.47	562.87	454.66	1,636.00	开发完成
神将录	366.84	234.08	5.15	606.07	开发完成
天命传奇	482.49	554.63	29.07	1,066.19	开发完成
仙葫	753.74	776.16	238.92	1,768.82	开发完成
神控天下	-	395.08	-	395.08	研发过程中游戏无法达到预期效果，项目取消
一球成名	-	171.46	204.67	376.13	公测数据未达预期，项目取消
白发魔女之晓月屠魔	222.92	-	-	222.92	目前策划完成，处于开发阶段
童话镇	103.20	-	-	103.20	目前策划完成，处于开发阶段
合计	3,180.87	3,344.75	1,350.36	7,875.98	

报告期内，发行人一共启动的 9 款跨平台游戏的开发，其中 5 款已开发完成，2 款处于开发阶段，2 款由于市场环境变化的原因取消开发。

报告期各期，研究开发费明细如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
人工费用	3,554.61	80.96	3,865.79	84.38	2,480.05	82.30

房租及水电管理费	335.14	7.63	256.78	5.60	213.62	7.09
折旧及摊销	329.48	7.51	305.13	6.66	247.39	8.21
其他	171.22	3.90	153.97	3.36	72.37	2.40
合计	4,390.45	100.00	4,581.67	100.00	3,013.43	100.00

发行人研发支出主要包括人工费用、房租及水电管理费、折旧及摊销等，其中主要为人工费用，报告期各期占比分别为 82.30%、84.38%、80.96%，占比波动较小。公司 2014 年研发支出中的人工费用较 2013 年大幅增加，主要是由于公司大力投入跨平台游戏的开发，新增了较多的研发人员；公司 2015 年研发支出中的人工费用较 2014 年有所减少，主要是由于跨平台游戏《神控天下》的开发未达预期效果，发行人辞退了该跨平台游戏的开发团队。

(3) 折旧和摊销

折旧与摊销是主要包括行政管理部门的固定资产折旧、土地使用权摊销及办公场所装修费摊销。

(4) 中介咨询费

中介咨询费主要包括会计师、律师等中介机构的费用。

(5) 租金及水电管理费

报告期内，公司的租金及水电管理费主要包括行政管理部门分摊的租金及水电管理费。

3、财务费用分析

报告期内，公司财务费用的明细及变化情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)	金额	占比 (%)
利息支出	-	-	-	-	-	-
减：利息收入	517.75	-104.35	548.28	-102.30	141.63	1060.11
银行手续费	21.18	-4.27	7.49	-1.40	8.06	60.33
汇兑损益	0.39	-0.08	4.83	-0.90	146.93	1099.78
合 计	-496.18	100.00	-535.96	100.00	13.36	100.00

报告期内，公司利息总体增加，主要是由于公司盈利能力不断提升，经营活动产生的现金流不断增加所致。

4、与同行业上市公司对比分析

报告期各期，期间费用率的同行业比对情况如下：

项目		2015 年度	2014 年度	2013 年度
销售费用率 (%)	掌趣科技	3.22	3.38	2.18
	中青宝	23.94	30.91	26.11
	天神娱乐	1.60	8.24	---
	游族网络	6.86	6.68	5.57
	网龙网络	14.58	15.84	12.01
	完美时空	退市	22.36	23.90
	中国手游	退市	25.37	31.43
	平均值	10.04	16.11	16.87
	发行人	12.09	7.41	3.17
管理费用率 (%)	掌趣科技	15.91	18.20	12.94
	中青宝	28.78	25.57	23.32
	天神娱乐	21.10	29.42	---
	游族网络	20.68	20.65	13.60
	网龙网络	46.35	59.84	60.94
	完美时空	退市	38.23	39.18
	中国手游	退市	19.17	31.22
	平均值	26.56	30.15	30.20
	发行人	28.42	29.79	21.45

注：天神娱乐、游族网络于 2014 年完成借壳上市。同行业上市公司尚未出具 2015 年年报，2015 年数据为 2015 年 9 月 30 日的的数据。

发行人 2013 年和 2014 年销售费用占营业收入的比例与同行业上市公司差异较大的原因主要为：

(1) 发行人主要从事游戏开发，2013 年开始涉及游戏自有平台运营，市场推广费用、运营费用较少；

(2) 发行人已经建立起完善的手机游戏销售途径，主要客户包括手机终端厂商、游戏发行商和游戏运营商，大部分客户均是多年合作的老客户，且发行人在单机游戏开发方面具有一定的行业知名度，新客户的开发成本也相对较低。

同行业上市公司中掌趣科技的销售费用率也较低，主要是由于掌趣科技将推广支出计入营业成本核算。

发行人 2013 年管理费用占营业收入的比重较同行业上市公司低，原因主要为当年发行人硬件产品收入占比分别为 33.86%，而发行人将资源向软件产品倾斜，扣除硬件收入后的管理费用率分别为 32.60%，与同行业上市公司相比处于中间水平。随着硬件收入的减少，发行人管理费用占营业收入的比例与同行业

上市公司差异较小。

（六）资产减值损失分析

报告期内，公司资产减值损失情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
坏账损失	110.62	-47.94	5.57
固定资产减值损失	-	-	15.41
合计	110.62	-47.94	20.98

2013 年底，公司停止了手机整机及手机主板的生产销售，2014 年 1 月与深圳市比好能源科技有限公司签订相关手机硬件设备购销合同，以 145 万元将该部分固定资产出售，并将固定资产处置产生的损失 15.41 万元计入了 2013 年度资产减值损失。

（七）营业外收入及营业外支出

1、营业外收入

报告期内，公司营业外收入情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
1、软件企业即征即退增值税	666.46	556.75	701.33
2、政府补助	111.90	68.70	203.38
深圳市福田区产业发展专项资金	-	-	110.00
计算机软件著作权登记资助拨款	1.20	6.00	13.38
新认定总部企业及认定奖励	-	-	50.00
企业研发投入支持—高新技术研发项目	-	-	30.00
跨平台游戏工程实验室软硬件采购补贴	66.50	43.17	-
深圳市福田区产业发展专项资金	-	14.28	-
网页游戏《仙葫 OL》产业化项目资金	21.00	5.25	-
基于云的新一代互联网热点信息监测与分析系统项目资助	16.50	-	-
知识产权专项奖励	5.10	-	-
工伤预防安全生产奖励	1.00	-	-
专利申请资助经费	0.60	-	-
3、其他营业外收入	0.02	19.06	0.22
合 计	778.37	644.51	904.93

营业外收入变动主要受收到的软件企业增值税即征即退款及政府补助变动影响。

2、营业外支出

报告期内，营业外支出明细如下：

单位：万元

项 目	2015 年	2014 年	2013 年
处置非流动资产净损失	4.55	94.97	-
捐赠支出	25.00	-	-
赔款支出	-	14.19	-
其他	2.35	0.39	1.28
合 计	31.89	109.56	1.28

营业外支出 2014 年度较 2013 年度增加 108.28 万元，主要系：当期全面停止硬件产品生产，原生产硬件产品租赁厂房之未摊销房屋装修费全部于 2014 年度转销完毕。

（八）公司缴纳税费分析

1、公司主要税种的实际缴纳情况

（1）企业所得税

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
期初余额	670.95	118.40	195.14
本期应交金额	1,383.35	1,147.67	936.71
本期已交金额	1,498.14	595.11	1,013.45
期末余额	556.16	670.95	118.40

（2）增值税

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
期初余额	-145.48	34.85	48.96
已交增值税	786.51	848.74	587.29
期末余额	29.23	-145.48	34.85

2、所得税费用与会计利润的关系

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
利润总额	10,573.15	9,944.03	8,468.97
按母公司适用税率计算的税额	1,585.97	1,491.60	1,058.62
加：子公司适用不同税率的影响	1.88	-2.64	4.42
调整以前期间所得税的影响	44.68	-5.16	16.97
不可抵扣的成本、费用和损失的影响	22.78	16.44	-2.03
加计扣除费用的税额影响	-295.82	-330.32	-177.06
税率变动对递延所得税的影响	-	-	-35.69
子公司免税的影响	0	-	-1.75
所得税费用	1,359.50	1,169.94	863.48

3、税收优惠及其对公司业绩的影响

(1) 报告期内，公司各项税收优惠金额情况及其对净利润的影响

单位：万元

项目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
增值税	666.46	556.75	701.33
企业所得税	919.41	768.54	935.15
营业税	-	-	-
合计	1,585.87	1,325.29	1,636.48
净利润	9,213.64	8,774.09	7,605.49
税收优惠占比	17.21%	15.10%	21.52%

(2) 公司增值税优惠的会计处理

公司享受软件企业增值税超过 3% 的部分即征即退的政策，根据《关于减免和返还流转税的会计处理规定的通知》（财会字【1995】6 号）的规定，企业实际收到即征即退、先征后退、先征税后返还的增值税，于收到时计入“营业外收入-政府补助”，公司实际收到增值税即征即退税款时直接计入当期营业外收入。

4、发行人遵守税收法律法规的情况

报告期内，公司均按规定缴纳应交税款，未有补缴、追缴税金，亦未有因为其他违反税收法律法规的事项被主管税局处罚的情形。公司已取得深圳市地方税务局和深圳市国家税务局分别出具的税收无违法违规证明。

(九) 利润情况分析

报告期内，公司收入及利润的总体情况如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年度		2014 年度		2013 年度	
	金额	增长率 (%)	金额	增长率 (%)	金额	增长率 (%)
营业收入	20,373.71	-0.90	20,557.98	3.29	19,904.11	---
营业利润	9,826.66	4.44	9,409.07	24.37	7,565.31	---
利润总额	10,573.15	6.33	9,944.03	17.42	8,468.97	---
净利润	9,213.64	5.01	8,774.09	15.37	7,605.49	---
归属于母公司股东的净利润	9,213.64	5.01	8,774.09	15.37	7,605.49	---

从上表可以看出发行人收入增幅较小，其原因主要是由于报告期内硬件产品收入大幅减少的同时软件产品收入相应增加所致。公司报告期净利润增幅大于营业收入增幅，主要是软件产品利润率相对较高而软件产品收入占比大幅提高所致。

（十）非经常性损益、合并财务报表范围以外的投资收益和少数股东权益对公司经营成果的影响

1、非经常性损益对公司经营成果的影响

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非经常性损益	80.02	-21.80	204.08
减：所得税费用	12.00	-3.27	25.29
扣除所得税影响后的非经常性损益	68.02	-18.53	178.79
归属于母公司股东的净利润	9,213.64	8,774.09	7,605.49
扣除非经常性损益后的归属于母公司股东的净利润	9,145.63	8,792.62	7,426.70
非经常性损益占净利润的比例	0.74%	-0.21%	2.35%

2、合并财务报表范围以外的投资收益对公司经营成果的影响

报告期内，公司不存在合并财务报表范围以外的投资收益。

3、少数股东损益对公司经营成果的影响

报告期内，公司不存在少数股东损益。

十六、发行人财务状况分析

（一）资产状况分析

1、资产构成及变化趋势

单位：万元

项 目	2015. 12. 31		2014. 12. 31		2013. 12. 31	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
流动资产	37,578.52	72.34	31,484.02	73.70	26,637.03	80.85
非流动资产	14,366.67	27.66	11,233.53	26.30	6,309.85	19.15
资产总计	51,945.19	100.00	42,717.56	100.00	32,946.88	100.00

报告期内，随着业务的快速增长、产品结构的丰富和完善、公司盈利的增长，公司资产规模快速增长。公司的资产主要由流动资产构成，报告期内，公司流动资产逐年增加，主要是由于货币资金增加所致，公司报告期内盈利能力不断提升，经营活动产生的现金流量持续净流入。2014年末公司非流动资产较2013年末大幅增加，主要是由于公司新购土地使用权，用于建设总部大楼所致。

2、流动资产分析

单位：万元

项 目	2015. 12. 31		2014. 12. 31		2013. 12. 31	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
货币资金	30,990.65	82.47	26,508.26	84.20	19,231.72	72.20
应收账款	5,686.11	15.13	4,024.08	12.78	5,240.80	19.67
预付款项	109.00	0.29	10.06	0.03	15.25	0.06
应收利息	333.24	0.89	415.52	1.32	76.43	0.29
其他应收款	194.64	0.52	176.97	0.56	610.92	2.29
存货	1.29	0.00	-	-	13.54	0.05
其他流动资产	263.60	0.70	349.14	1.11	1,448.37	5.44
流动资产合计	37,578.52	100.00	31,484.02	100.00	26,637.03	100.00

(1) 货币资金

报告期内，公司货币资金余额逐年大幅增长，主要是由于公司盈利水平不断提升，经营活动产生的现金流量持续净流入所致。

(2) 应收账款

报告期内，公司应收账款情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
应收账款余额	5,985.38	4,235.87	5,516.63
坏账准备	299.27	211.79	275.83

应收账款净额	5,686.11	4,024.08	5,240.80
应收账款净额/营业收入	27.91%	19.57%	26.33%
应收账款周转率(次)	4.20	4.44	3.77

报告期内，公司应收账款余额波动较小，公司的应收账款周转率较为稳定，与公司客户实际回款情况基本匹配。

1) 应收账款按客户类别分析

单位：万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	占比(%)	金额	占比(%)	金额	占比(%)
应收软件客户款项净额	5,664.18	99.88	4,015.15	99.78	4,354.27	83.08
应收软件客户款项周转率(次/年)	3.67	---	4.45	---	3.62	---
应收硬件客户款项净额	-	-	-	-	883.69	16.86
应收硬件客户款项周转率(次/年)	-	---	3.70	---	3.95	---
应收运营客户款项净额	6.73	0.12	8.93	0.22	2.84	0.05
应收运营客户款项周转率(次/年)	364.43	---	30.80	---	41.12	---
应收账款净额合计	5,686.11	100.00	4,024.08	100.00	5,240.80	100.00

报告期内，公司应收账款余额变动较小，但其内部结构发生了较大变化：应收软件客户的账款总体呈上升，而应收硬件客户的账款逐年快速下降，并随着硬件业务的停止，2014年末已不存在应收硬件客户账款余额。应收运营客户款项是公司通过第三方平台取得收入形成的应收账款。报告期内，公司应收账款回款情况正常。

2) 应收账款账龄分析

报告期内，公司应收账款账龄结构如下：

单位：万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	金额	比例(%)	金额	比例(%)	金额	比例(%)
1年以内	5,985.38	100.00	4,235.87	100.00	5,516.63	100.00
合计	5,985.38	100.00	4,235.87	100.00	5,516.63	100.00

报告期内，公司应收账款余额的账龄全部为1年以内，发生坏账损失的风险较小。

3) 报告期前十名应收款客户的收款方式、各期末欠款及期后回

款情况及报告期各期新增客户的期末应收账款情况

2015 年末，公司前十名应收账款客户的收款方式、期末欠款、期后还款进度如下：

序号	客户名称	收款方式	应收账款余额（万元）	期后完成收款时间	截至 2016 年 1 月 8 日仍欠款项（万元）
1	德信智能	合同约定一次性付款/交付后 60 天付款	2,347.45	---	2,347.45
2	高新奇科技	交付后 60 天付款	775.99	---	775.99
3	厦门摩云	合同约定一次性付款	514.50	---	514.50
4	深圳市鑫龙上通讯科技有限公司	交付后 60 天付款	438.78	---	438.78
5	深圳市皇美科技有限公司	交付后 60 天付款	325.40	---	325.40
6	深圳市金立通信设备有限公司	交付后 60 天付款	324.09	---	324.09
7	深圳市翔语电子有限公司	交付后 60 天付款	312.22	---	312.22
8	深圳市立恒泰信息科技有限公司	交付后 60 天付款	182.00	---	182.00
9	深圳市雅卓科技有限公司	合同约定一次性付款/交付后 60 天付款	137.67	---	137.67
10	广州日嘉动漫科技有限公司	交付后 60 天付款	111.10	---	111.10
合计			5,469.21	---	5,469.21

注：客户应收账款余额统计均为合并口径。

报告期内，公司客户回款情况正常：2013 年、2014 年末之应收账款均于下一年度回收完成；截至 2015 年 1 月 8 日，2015 年末的前十名应收账款尚未收回；各期公司软件客户应收账款周转天数在 80 天至 100 天左右，各期末应收账款的账龄均在一年以内。

报告期各期，公司主要新增客户（合并口径）的应收账款余额如下：

单位：万元

序号	2015 年较 2014 年主要新增客户			
	客户名	收入	应收账款余额	应收账款余额占比
1	深圳市翔语电子有限公司	566.00	312.22	5.22%
2	奇有（上海）文化传播有限公司	98.00	74.66	1.25%

3	上海胤杰信息技术有限公司	92.00	22.64	0.38%
4	成都古风文化传播有限公司	69.00	-	-
	小计	825.00	409.52	6.84%
2014年较2013年主要新增客户				
序号	客户名	收入	应收账款余额	应收账款余额占比
1	广州顺动文化发展有限公司	391.50	191.50	4.52%
2	厦门摩云信息技术有限公司	376.00	176.00	4.15%
3	成都福多多文化传媒有限公司	279.00	129.00	3.05%
	小计	1,046.50	496.50	11.72%

报告期各期公司新增客户的应收账款的期后回款情况正常。

4) 发行人应收账款余额较高的原因

报告期各期末，发行人按业务品种区分的应收账款余额（不包括其他业务收入形成的应收账款）及其占当期主营业务收入的的比例情况如下：

单位：万元

项目	2015.12.31		2014.12.31		2013.12.31	
	余额	占该业务收入比	余额	占该业务收入比	余额	占该业务收入比
手机硬件	-	-	-	-	930.20	13.87%
手机软件许可使用	2,578.20	42.62%	922.81	20.33%	1,149.64	37.14%
手机软件受托开发	3,384.10	27.34%	3,303.65	23.46%	3,433.80	34.82%
其他	7.08	0.41%	9.40	5.18%	2.99	2.26%
合计	5,969.38	29.59%	4,235.87	20.73%	5,516.63	27.87%

报告期各期末，发行人应收账款余额占当期主营业务收入的的比例分别为27.87%、20.73%、29.59%，占比较高。发行人应收账款余额较高，主要受发行人的业务特点、行业模式、结算进度与信用政策及实际执行情况的影响。

A、发行人的业务特点及行业模式对应收账款余额的影响

发行人主要从事手机游戏的开发与运营，报告期内游戏运营的业务收入较小，收入主要来源于直接向下游客户销售软件产品或提供软件受托开发服务，而目前同行业上市公司主要从事游戏运营业务。不同业务模式对应收账款的影响比较情况如下：

业务模式	收入主要来源	下游主要客户	收款主要特点	应收账款余额
收入以游戏开	销售软件产品	手机终端厂商和	有账期	较大

发为主		游戏发行商		
收入以游戏运营为主	游戏下载、预售游戏点卡、道具收费	游戏玩家、电信运营商	大多为即时收费	较小

发行人主要客户是手机终端厂商和手机游戏发行商，采用的是直接销售软件（或受托开发软件产品）的方式销售，因此发行人给予客户一定的信用期；而同行业上市公司主要从事游戏运营业务，采用游戏下载、预售游戏点卡、道具收费等方式取得收入。直接面向游戏玩家的，在游戏玩家充值并消费后确认收入，不形成应收账款；面向电信运营商的，对账确认收入后一般在当月或次月收款，应收账款余额较小。因此，发行人的应收账款余额较高与其业务特点及所处行业是一致的。

报告期各期，发行人应收账款周转率与同行业上市公司比较情况如下：

公司名称	2015 年度	2014 年度	2013 年度
掌趣科技	9.05	11.28	7.23
中青宝	1.79	3.71	5.55
游族网络	6.36	7.52	---
网龙网络	16.81	20.75	17.15
完美时空	退市	13.68	19.82
中国手游	退市	3.65	3.88
平均值	8.50	10.10	10.73
公司	4.20	4.44	3.77

注：同行业上市公司尚未公布 2015 年年报，2015 年数据为根据 2015 年 9 月 30 日数据年化计算而得

B、发行人的结算进度与信用政策对应收账款余额的影响

报告期内，发行人各类产品对主要客户的信用政策和实际执行的情况如下：

客户	合同约定的付款期限	实际执行的信用政策
手机硬件客户	无约定	实际回款时间 6 个月以内
手机软件许可使用客户	产品验收之日起 60 天内	实务中，因客户往往不能及时付款，需要发行人催收，总体平均回款时间为 3-6 个月
手机软件受托开发客户	即时付款	实务中，客户类型与许可使用并无重大不同，实际平均回款期为 3-6 个月

对于手机硬件客户，发行人实际回款时间为 6 个月以内；对于手机软件许可使用客户，合同约定付款期限为产品验收之日 60 以内，实际执行中总体平均回款时间为 3-6 个月；对于手机软件受托开发业务，实际实行中总体平均回款期项为 3-6 个月。

5) 应收账款管理制度

为防范可能的风险，公司加强了对应收账款的管理，制定了严格的应收账款管理制度。

A、公司对新增客户建立信用审批程序，对客户信用实施管理，从源头上控制公司应收账款发生坏账损失的风险。

B、公司定期检查应收账款的账龄及回款情况，对到期未收回的应收账款采取各种方式进行催收。

C、公司把应收账款的回款情况与业务人员的绩效考核挂钩，将应收账款的回收率作为业务人员业绩考核的重要依据。

(3) 预付款项

报告期内，公司预付款项情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
预付款项余额	109.00	10.06	15.25
预付款项余额/流动资产	0.29%	0.03%	0.06%

报告期内，公司预付款项主要为与软件开发相关的款项和经营费用类款项。2015年末预付款项余额较大，主要是公司预付的IPO中介费用。

(4) 应收利息

报告期各期末，公司的应收利息主要是银行存款产生的应收未收利息进行的计提。2015年末余额较2014年末有所下降，主要是公司用于定期存款的余额有所下降所致；2014年末余额较2013年末增加339.10万元，增加幅度为443.69%，主要是公司将部分暂时闲置银行存款转作定期存款，期末应收银行存款利息增加所致。

(5) 其他应收款

报告期内，其他应收款账面余额的主要项目如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
应收硬件产品出口退税	-	-	559.11
押金及其他	247.76	206.93	65.66
合 计	247.76	206.93	624.77

2013年末，公司其他应收款余额主要为应收硬件产品出口退税。公司将已向税局提交出口退税相关原始单据并通过税局函证调查的应收出口退税款通过其他应收款核算，同时将尚未通过税局函证调查的应收出口退税款或尚未申报退税的数额计入其他流动资产核算。

2014年末及2015年末其他应收款余额主要系因租赁东海国际相关物业而支付的押金。

(6) 存货

报告期内，公司存货情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
存货账面价值	1.29	-	13.54
存货跌价准备	-	-	-
存货净值	1.29	-	13.54

1) 存货构成分析

报告期内，公司存货情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
原材料	-	-	13.54
库存商品	1.29	-	-
合计	1.29	-	13.54

公司的软件类产品不存在存货余额。2013年末公司存货均为手机硬件产品所需的原材料。2015年末的余额为公司为宣传游戏产品《神将录》而采购的一批实物卡牌，用于销售和赠送。

发行人软件产品不存在封装步骤，其开发过程中的数据均存储于公司电脑的硬盘上，软件测试也在公司电脑上和测试手机完成。电脑在固定资产的研发及办公设备核算。产品开发人员需要使用U盘等存储工具时，则直接从公司后勤部领用，发行人在后勤部采购U盘等存储设备时一次性计入当期费用。测试手机在购买时已计入相关使用部门的费用。因此，从软件产品的开发到交付整个过程中，外购测试手机已计入当期费用、不存在消耗性材料、存储器件作为电脑的一部分已按电脑在固定资产核算，不形成存货。

2) 存货余额变动分析

报告期内，公司存货规模呈逐年下降趋势，主要是由于公司手机软件产品推出后，收入快速增长，盈利状况良好，为将有限的资源集中到优势产品上，公司逐年减少了对硬件产品的投入，手机硬件产品所需原材料的采购量和库存量相应减少。2014年8月后，公司停止了所有硬件产品的生产和销售，因此，2014年末公司无存货余额。2015年末的余额为公司为宣传游戏产品《神将录》而采购的一批实物卡牌，用于销售和赠送。

(7) 其他流动资产

报告期内，公司其他流动资产构成如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
出口业务外购材料的进项税额	-	197.96	1,433.00
待抵扣进项税	257.93	145.48	14.32
未消耗游戏充值款对应的分成支出	5.63	5.69	1.05
合 计	263.60	349.14	1,448.37

报告期内，公司将已向税局提交出口退税相关原始单据并通过税局函证调查的应收出口退税款通过其他应收款核算，同时将尚未通过税局函证调查的应收出口退税款或尚未申报退税的数额计入其他流动资产核算。

公司出口业务外购材料的进项税额持续下降至 0，主要是由于公司 2013 年第四季度起基本停止了手机整机及手机配件的出口业务所致。

3、非流动资产分析

单位：万元

项 目	2015. 12. 31		2014. 12. 31		2013. 12. 31	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
投资性房地产	2,952.61	20.55	3,158.52	28.12	3,364.44	53.32
固定资产	1,036.12	7.21	1,095.07	9.75	929.50	14.73
在建工程	4,428.11	30.82	1,155.65	10.29	-	-
无形资产	4,161.42	28.97	4,594.65	40.90	610.05	9.67
长期待摊费用	160.08	1.11	226.73	2.02	330.60	5.24
递延所得税资产	261.45	1.82	254.17	2.26	225.58	3.58
其他非流动资产	1,366.89	9.51	748.74	6.67	849.67	13.47
非流动资产合计	14,366.67	100.00	11,233.53	100.00	6,309.84	100.00

(1) 投资性房地产

公司 2013 年将博罗厂房进行了出租，相关房屋建筑物及土地使用权在投资性房地产核算。

(2) 固定资产

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
房屋建筑物	58.73	72.79	-
机器设备	-	-	161.53

研发及办公设备	597.37	836.69	611.84
运输设备	380.02	185.59	156.13
合计	1,036.12	1,095.07	929.50

1) 房屋及建筑物

2014年，公司购入的部分保障房（深圳市福田区人才住房）交付，并将其作为固定资产核算，房屋款项已于2013年支付。该房屋为政府提供的人才住房，属于有限产权，无需办理房产证，该保障房将用于公司员工宿舍。

2) 机器设备

公司的机器设备主要用于手机硬件产品的生产及检测。2013年四季度以来，公司陆续停止了硬件产品的生产和销售，同时将硬件生产设备进行出售。2014年末，公司所有硬件产品生产设备均已处置。

3) 研发及办公设备

公司2014年末研发及办公设备较2013年末大幅增加，主要是当年新增人员较多，相应配置了较多的设备；2015年末研发及办公设备较2014年末有所下降，主要是当年公司人员数量相对稳定，未新增大量设备，原有设备折旧计提导致净值减少。

4) 固定资产减值

2013年第四季度，公司基本停止了手机整机及手机主板的生产，并于2014年1月与深圳市比好能源科技有限公司签订相关设备购销合同，以145万元将部分固定资产出售，并将固定资产处置预计产生的损失15.41万元计入了2013年利润表中，详情如下：

项 目	金额（万元）
拟售固定资产净值	160.41
处置收入	145.00
固定资产处置损失	15.41

(3) 在建工程

截至2015年12月31日，公司的在建工程明细如下：

项 目	交易对手	金额（万元）
工程款	深圳市恒泰基建筑工程有限公司	2,874.14
盛讯达大厦土石方工程	中阔浩瀚建设有限公司深圳分公司	1,114.04
盛讯达大厦建设咨询费等	深圳华智造物建筑设计有限公司、深圳市粤鹏建筑设计有限公司、深圳世联行地产顾问股份公司等	439.93

合计		4,428.11
----	--	----------

截至 2014 年 12 月 31 日，公司的在建工程明细如下：

项 目	交易对手	金额（万元）
盛讯达大厦土石方工程	中阔浩瀚建设有限公司深圳分公司	955.58
盛讯达大厦建设咨询费	深圳华智造物建筑设计有限公司、深圳市粤鹏建筑设计有限公司、深圳世联行地产顾问股份公司等	200.08
合计		1,155.65

2014 年末及 2015 年末在建工程余额是公司自 2014 年起投资建设的盛讯达大厦所发生的支出。2014 年，基于未来发展规划，并结合深圳龙岗区大力推动软件产业快速发展的政策背景，公司决定在深圳龙岗区购地自建写字楼，并配套购买了 24 套人才保障房（待盛讯达大厦投入使用后，将在周边寻找合适的住宅作为员工宿舍），作为游戏开发人员的梯队人才培养基地。大厦建成后如果存在富余使用面积，公司将用于出租。

（4）无形资产

单位：万元

项 目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
土地使用权	3,806.88	3,942.84	-
外购软件	349.13	639.87	591.59
动漫作品使用权	5.42	11.94	18.46
合 计	4,161.42	4,594.65	610.05

1) 土地使用权

公司的土地使用权情况详见主要设备情况详见本招股书“第六节 业务与技术之五、（二）、1、公司土地使用权情况”。公司 2013 年将博罗厂房进行了出租，并将相关土地使用权由无形资产转至投资性房地产核算。2014 年新增土地使用权为公司购买的位于深圳市龙岗区南湾街道土地使用权，用于建总部大厦。

2) 外购软件

公司的外购软件主要包括软件开发过程中应用的各类工具软件和基础应用软件。2015 年末外购软件净值大幅下降，主要是当年公司人员数量相对稳定，未新增大量工具软件，原有工具软件摊销计提导致净值减少。

3) 摊销方法合理谨慎

根据《企业会计准则》的规定，无形资产应在估计的使用寿命内采用系统

合理的方法进行摊销。对于源自合同性权利或其他法定权利取得的无形资产，其使用寿命不应超过合同性权利或其他法定权利的期限；合同或法律没有明确规定使用期限的无形资产，企业应当综合各方面情况，如与同行业的情况进行比较及企业的历史经验等，来确定无形资产为企业带来未来经济利益的期限。

公司采购的软件为用于软件开发的工具软件、管理和办公软件，采购合同中并没有对软件使用期限的限制性条款，公司可以长期使用。根据《企业会计准则》要求，公司于购入时结合公司未来业务发展规划综合估计其使用寿命，公司确定外购工具软件、管理和办公软件自其可供使用时起按 5 年平均摊销。公司外购软件摊销方法合理谨慎。

(5) 长期待摊费用

报告期内，公司的长期待摊费用余额情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
装修费	160.08	226.73	330.60

报告期内，公司的长期待摊费用主要包括公司租赁东莞分公司厂房（因停止硬件产品生产，该厂房已于 2014 年 9 月起停止租赁）、宿舍的装修费用，租赁东海国际中心办公室发生的装修费用及租赁坂田创意园办公室作为办公场所发生的装修费用。公司按照剩余租赁期进行摊销。2014 年末余额较 2013 年末减少 103.87 万元，主要是东莞分公司已停产并注销，将其未摊销完的装修费全部转入当期损益所致。2015 年末余额较 2014 年末减少为当年摊销所致。

上述费用均与装修有关，属于经营租赁固定资产的改良支出，符合资本化要求。

(6) 递延所得税资产

报告期内，公司递延所得税资产情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
坏账准备引起的待抵扣所得税	52.82	36.25	38.49
固定资产减值准备引起的待抵扣所得税	-	-	2.31
应付职工薪酬引起的待抵扣所得税	208.63	217.92	184.78
合 计	261.45	254.17	225.58

公司递延所得税资产主要由计提坏账准备、计提固定资产减值准备、计提应付职工薪酬影响。

(7) 其他非流动资产

公司 2015 年末、2014 年末、2013 年末的其他非流动资产为预付的长期资产款项，详情如下：

项 目	单位名称	金 额（万元）		
		2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
预付购房款	深圳市福田区住房和建设局	1,041.03	748.74	802.72
预付工程款	深圳市恒泰基建筑工程有限公司	325.86	-	-
预付软件款	广州元易科技有限公司	-	-	46.95
合计		1,366.89	849.67	748.74

发行人与深圳市福田区住房和建设局签订协议，约定发行人购买 34 套企业人才住房，截至本招股意向书签署之日，已经交付 2 套，仍有 32 套房屋尚未交付。

（8）资产减值准备

报告期内，资产减值准备提取情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
应收账款坏账准备	299.27	211.79	275.83
其他应收款坏账准备	53.12	29.96	13.85
固定资产减值准备	-	-	15.41
合 计	352.39	241.75	305.09

报告期内，应收账款坏账准备的变动情况如下：

单位：万元

项 目	期初余额	本期计提	本期减少		期末余额
			转回	转销	
2015 年度	211.79	87.48	-	-	299.27
2014 年度	275.83	-	47.94	-	211.79
2013 年度	279.76	-	3.93	-	275.83

报告期内，应收账款余额按照账龄计提坏账准备情况如下：

单位：万元

账 龄	2015. 12. 31			2014. 12. 31			2013. 12. 31		
	余额	坏账	比例	余额	坏账	比例	余额	坏账	比例
1 年以内	5,985.38	299.27	5.00	4,235.87	211.79	5.00	5,516.63	275.83	5.00
合 计	5,985.38	299.27	5.00	4,235.87	211.79	5.00	5,516.63	275.83	5.00

报告期内，发行人坏账准备的计提、转回及余额与应收账款余额变动及账龄情况相匹配。

报告期内，固定资产减值损失变动情况如下：

单位：万元

项 目	期初余额	本期计提	本期减少		期末余额
			转回	转销	
2015 年度	-	-	-	-	-
2014 年度	15.41	-	-	15.41	-
2013 年度	-	15.41	-	-	15.41

公司管理层认为：公司制定了稳健的会计政策，主要资产的减值准备充分、合理，公司在可预见的未来不会因为资产突发减值导致财务风险，能够保障公司的资本保全和持续经营能力。

（二）资产周转能力分析

1、主要财务指标

报告期内，与公司资产周转能力相关的主要财务指标如下：

财务指标	2015 年度	2014 年度	2013 年度
应收账款周转率（次）	4.20	4.44	3.77
其中：软件产品周转率	3.67	4.45	3.62
硬件产品周转率	---	3.70	3.95
游戏运营周转率	363.43	30.80	41.12
存货周转率（次）	3,789.07	587.80	16.47
其中：软件产品周转率	-	-	-
硬件产品周转率	-	243.32	13.36
其他	1.53	-	-

2、软件产品周转率指标与同行业上市公司的比较

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度	
应收账款 周 转 率 (次)	掌趣科技	9.05	11.28	7.23
	中青宝	1.79	3.71	5.55
	游族网络	6.36	7.52	-
	网龙网络	16.81	20.75	17.15
	完美时空	退市	13.68	19.82
	中国手游	退市	3.65	3.88
	平均值	8.50	10.10	10.73

	公司软件产品	3.67	4.45	3.62
存货周转率（次）	掌趣科技	-	-	-
	中青宝	-	476.27	244.43
	游族网络	-	-	-
	网龙网络	-	-	-
	完美时空	-	-	-
	中国手游	-	-	132.26
	公司软件产品	-	-	-

注：游族网络于 2014 年完成借壳上市。同行业上市公司尚未公布 2015 年年报，2015 年数据为根据 2015 年 9 月 30 日数据年化计算而得。

（1）软件产品应收账款周转率分析

报告期内，公司软件产品应收账款周转率低于同行业上市公司平均值。公司软件产品销售主要采取许可使用及受托开发的经营模式，由客户再向终端消费者提供相关产品或服务，因此发行人对客户的货款回收存在一定的信用期；上述同行业公司均为游戏运营商，采用游戏下载、预售游戏点卡、道具收费即时收到款项或与电信运营商、支付服务商合作的经营模式，即时形成对终端用户的收入，因此回款相对较快。从发行人游戏运营业务的应收账款周转率来看，该指标明显高于软件产品的应收账款周转率。

（2）软件产品存货周转率

由于软件产品开发、游戏运营模式的特殊性，发行人软件产品无存货，不存在存货周转率计算指标。

3、硬件产品周转率指标与同行业上市公司的比较

项 目		2014 年度	2013 年度
应收账款周转率	波导股份	20.33	42.65
	公司	3.70	3.95
存货周转率	波导股份	17.07	18.88
	公司	243.32	13.36

报告期内，公司的应收硬件客户款项周转率较为稳定，回款情况较好；硬件产品的存货周转率逐年提升，主要是由于公司不断缩减硬件产品规模，存货余额下降较快所致。

报告期内，公司的硬件产品应收账款周转率均低于波导股份，主要是由于公司手机的品牌影响力不及波导股份。

2013 年，公司的硬件产品存货周转率均低于波导股份，主要是由于公司硬件产品订单规模相比波导股份较小，需提前相对较长的时间进行备货以减少临

时订单导致无法按期交货的损失。公司 2014 年硬件产品存货周转率大幅高于波导股份主要是由于公司陆续停止了硬件产品的生产，存货余额大幅下降所致。

（三）负债状况分析

单位：万元

项 目	2015. 12. 31		2014. 12. 31		2013. 12. 31	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
流动负债	2,700.36	79.64	2,580.38	76.21	1,692.18	70.80
非流动负债	690.37	20.36	805.41	23.79	697.96	29.20
负债总计	3,390.73	100.00	3,385.79	100.00	2,390.15	100.00

报告期内，公司负债总额逐年上升，主要是由于公司业务规模不断扩大，员工人数呈增加趋势，应付职工薪酬上升大幅增加所致。

报告期内，公司的流动负债构成情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31		2014. 12. 31		2013. 12. 31	
	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)	金额	比例 (%)
应付账款	40.61	1.50	14.97	0.58	222.73	13.16
预收款项	50.85	1.88	28.30	1.10	9.63	0.57
应付职工薪酬	1,391.69	51.54	1,453.56	56.33	1,232.64	72.84
应交税费	908.64	33.65	706.80	27.39	192.63	11.38
其他应付款	218.62	8.10	332.52	12.89	30.70	1.81
其他流动负债	89.95	3.33	44.23	1.71	3.84	0.23
流动负债合计	2,700.36	100.00	2,580.38	100.00	1,692.18	100.00

1、应付账款

2013 年，公司应付账款主要为手机硬件产品原材料采购款。2014 年及 2015 年末应付账款余额均为游戏运营分成款项。报告期内，公司的应付账款余额总体维持较低水平，主要是由于公司缩减了硬件产品产销规模，原材料采购较少所致。2015 年末余额较 2014 年末有所增加，主要是应付收入分成增加所致。

报告期内，应付账款主要供应商构成情况如下：

时间	供应商名称	采购内容	金额(万元)	账龄	占比 (%)
2015. 12. 31	上海驰游信息技术有限公司	游戏联运	29.36	1 年以内	72.31
	四三九九网络股份有限公司	游戏联运	9.03	1 年以内	22.25
	深圳市阿斯卡德信息技术有限公司	游戏联运	1.85	1 年以内	4.54

	安徽尚趣玩网络科技有限公司	游戏联运	0.32	1年以内	0.78
	趣游(厦门)科技有限公司	游戏联运	0.05	1年以内	0.11
	合计		40.61		100.00
2014.12.31	趣游时代(北京)科技有限公司	游戏联运	8.08	1年以内	53.97
	四三九九网络股份有限公司	游戏联运	5.86	1年以内	39.14
	上海锐战网络科技有限公司	游戏联运	0.68	1年以内	4.54
	广州仙海网络科技有限公司	游戏联运	0.35	1年以内	2.34
	合计		14.97	---	100.00
2013.12.31	惠州市汉派电池科技有限公司	电芯	59.47	1年以内	26.70
	广西科普仕能源有限公司	电芯	27.08	1年以内	12.16
	东莞市利德电池有限公司	电芯	26.77	1年以内	12.02
	东莞强强新能源科技有限公司	电芯	22.37	1年以内	10.04
	深圳市百诚佳科技有限公司	线路板	15.63	1年以内	7.02
	合计		151.32	-	67.94
2012.12.31	惠州市汉派电池科技有限公司	电芯	101.64	1年以内	28.97
	数源移动	手机主板	49.07	1年以内	13.99
	苏州点精光电有限公司	触摸屏	50.00	1年以内	14.25
	深圳市佳创电路有限公司	线路板	27.89	1年以内	7.95
	东莞市利德电池有限公司	电芯	19.89	1年以内	5.67
	合计		248.49	-	70.83

2、预收款项

报告期内，发行人预收款项如下：

单位：万元

项 目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
预收款项	50.85	28.30	9.63

2014年底预收款项主要是预收游戏分成款：2014年，发行人与杭州网易雷火科技有限公司签署《手机游戏<人在塔在>授权合作协议》，独家授权给对方运营，合作期限2014年8月至2017年7月。根据协议约定，杭州网易雷火科技有限公司应支付给发行人预付分成款550,000.00元，截至2014年末，发行人已收到对方支付的预付分成款300,000.00元，不含税金额283,018.87元计入预收款项。截至2015年末，发行人预收款项较2014年末增加主要是由于根据前述协议，2015年收到剩余的预付分成款250,000.00元所致。截至本招股意向书签署日，该游戏已上线运营，有少量分成收入，预收游戏分成款尚未结转完。

2013年底预收款项主要是预收电池销售款。

3、应付职工薪酬

报告期内，应付职工薪酬的变动情况如下：

单位：万元

期 间	项 目	期初余额	本期计提	本期发放	期末余额
2015 年度	工资、奖金、津贴和补贴	1,453.56	5,953.48	6,015.35	1,391.69
	职工福利费	-	81.52	81.52	-
	社会保险费	-	73.80	73.80	-
	住房公积金	-	155.19	155.19	-
	职工教育经费	-	0.31	0.31	-
	短期职工薪酬小计	1,453.56	6,264.29	6,326.16	1,391.69
	基本养老保险	-	411.22	411.22	-
	失业保险	-	16.65	16.65	-
	离职后福利小计	-	427.87	427.87	-
	辞退福利	-	116.28	116.28	-
	合 计	1,453.56	6,808.44	6,870.31	1,391.69
2014 年度	工资、奖金、津贴和补贴	1,232.64	6,336.41	6,115.49	1,453.56
	职工福利费	-	49.86	49.86	-
	社会保险费	-	65.01	65.01	-
	住房公积金	-	177.47	177.47	-
	职工教育经费	-	0.73	0.73	-
	短期职工薪酬小计	1,232.64	6,629.47	6,408.56	1,453.56
	基本养老保险	-	455.41	455.41	-
	失业保险	-	18.79	18.79	-
	离职后福利小计	-	474.20	474.20	-
	合 计	1,232.64	7,103.68	6,882.76	1,453.56
2013 年度	工资、奖金、津贴和补贴	965.55	3,955.80	3,688.71	1,232.64
	职工福利费	-	22.82	22.83	-
	社会保险费	-	342.96	342.96	-
	住房公积金	-	115.40	115.40	-
	职工教育经费	-	2.38	2.38	-
	合 计	965.55	4,439.37	4,172.28	1,232.64

报告期内，应付职工薪酬大幅增长的原因为，随着公司将经营重点转向手机软件产品及游戏运营，公司研发人员及游戏运营人员数量增长，研发人员及游戏运营人员人均工资较高；公司手机软件产品收入快速增长，盈利状况良好，游戏运营已开始实现收入，期末计提的奖金也有所增长。

报告期内，公司不存在拖欠性质的应付职工薪酬。

4、应交税费

报告期内，公司应交税费情况如下：

单位：万元

项 目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
增值税	238.34	-	49.17
企业所得税	556.16	670.95	118.40
营业税	47.84	2.25	1.15
城建税	20.03	0.16	4.51
教育费附加	14.31	0.11	3.33
个人所得税	25.62	33.33	15.77
堤围防护费	0.86	-	0.24
印花税	5.48	-	0.06
合 计	908.64	706.80	192.63

(1) 企业所得税

2013年，公司企业所得税适用25%的税率减半征收，2014年及2015年公司企业所得税按15%征收。

(2) 增值税

公司手机硬件产品主要出口，享受外贸企业出口货物的免税并退税的政策。

5、其他应付款

其他应付款2015年末余额较2014年末有所减少，主要是应付的工程款大幅减少所致；公司2014年末其他应付款余额较2013年末的大幅增长，主要是购建长期资产相关的未付款项增加所致。

6、其他流动负债

报告期内，其他流动负债情况如下：

单位：万元

项 目	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
未消耗游戏充值款	89.95	44.23	3.84

其他流动负债为未消耗的游戏充值款，余额逐年增长主要是由于公司运营的游戏收到的充值款不断增加，部分在期末尚未全部被消费所致。

7、递延所得税负债

报告期内，公司递延所得税负债情况如下：

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
计提利息收入引起的应纳所得税	49.99	62.33	11.46

递延所得税负债 2015 年末余额较 2014 年末减少，主要是 2015 年末计提的定期存款利息较 2014 年末减少所致；2014 年末递延所得税负债余额较 2013 年末增加，主要是计提定期存款利息导致应纳税暂时性差异增加及预计确认期间适用所得税率的变化所致。

8、其他非流动负债

报告期各期末，其他非流动负债如下所示：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
其他非流动负债		743.08	686.50

其他非流动负债主要为递延收益，其中与资产相关的政府补助以及与收益相关的政府补助组成如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
递延收益	640.39	743.08	686.50
其中：与资产相关的政府补助	315.39	426.58	370.00
与收益相关的政府补助	325.00	316.50	316.50

公司其他非流动负债-尚未达到计入损益条件的政府补助中各项目的形成原因、核算方式如下：

单位：万元

项目	类别	期末余额	形成原因	核算方式
跨平台游戏工程实验室软硬件采购补贴	与资产相关	236.64	与资产相关的政府补助，相关资产尚未提完折旧与摊销	收到时计入其他非流动负债-递延收益核算，相关资产购入后，在购入资产的折旧与摊销期间将递延收益平均结转到营业外收入
网页游戏《仙葫 OL》产业化项目资金	与资产相关	78.75	与资产相关的政府补助，相关资产尚未提完折旧与摊销	收到时计入其他非流动负债-递延收益核算，相关资产购入后，在购入资产的折旧与摊销期间将递延收益平均结转到营业外收入
基于移动互联网的益智类游戏项目	与收益相关	150.00	用于基于互联网的益智类游戏项目，根据合同约定，项目完成后需申请拨款单位验收。截至 2014 年末，项目尚未验收	收到时计入其他非流动负债-递延收益核算，项目通过相关政府部门的验收后一次性计入当期营业外收入

项目	类别	期末余额	形成原因	核算方式
竞技类手机游戏研发项目	与收益相关	64.00	用于竞技类手机游戏研发项目及市场推广方案, 根据合同约定, 项目完成后需申请拨款单位验收。截至 2014 年末, 项目尚未验收	收到时计入其他非流动负债-递延收益核算, 项目通过相关政府部门的验收后一次性计入当期营业外收入
原创项目研发和非物质文化遗产资助	与收益相关	86.00	用于英雄纪元跨平台游戏研发项目, 根据合同约定, 项目完成后需申请拨款单位验收。截至 2015 年末, 项目尚未验收	收到时计入其他非流动负债-递延收益核算, 项目通过相关政府部门的验收后一次性计入当期营业外收入
面向 Android 智能移动终端的桌面云平台项目资助	与收益相关	25.00	用于 Android 智能移动终端的桌面云平台项目, 根据合同约定, 项目完成后需申请拨款单位验收。截至 2015 年末, 项目尚未验收	收到时计入其他非流动负债-递延收益核算, 项目通过相关政府部门的验收后一次性计入当期营业外收入
基于云的新一代互联网热点信息监测与分析系统项目资助	与收益相关	16.50	用于新一代互联网热点信息监测与分析系统, 根据合同约定, 项目完成后需申请拨款单位验收。截至 2015 年末, 项目尚未验收	收到时计入其他非流动负债-递延收益核算, 项目通过相关政府部门的验收后一次性计入当期营业外收入
合计		640.39		

9、发行人最近一年末对内部人员和关联方的负债

除了应付董事、监事、高级管理人员薪酬之外, 发行人最近一年末不存在对内部人员和关联方的负债。

(四) 偿债能力分析

1、主要财务指标

报告期内, 与公司偿债能力相关的主要财务指标如下:

财务指标	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
流动比率	13.92	12.20	15.74
速动比率	13.92	12.20	15.73
合并资产负债率 (%)	6.53	7.93	7.25

2014 年末流动比率及速动比率较 2013 年末有所下降, 资产负债率小幅增加, 主要是由于公司应付职工薪酬、应交税费及其他应付款增加较快所致。2015 年末的流动比率及速动比率较 2014 年末大幅增加, 主要是由于公司盈利能力较强, 货币资金较多所致。

2、偿债能力指标与同行业上市公司的比较

项目		2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
流动比率	掌趣科技	1.57	1.68	3.58
	中青宝	1.44	1.34	2.77

	天神娱乐	0.56	6.16	---
	游族网络	1.98	0.84	---
	网龙网络	3.01	6.15	5.57
	完美时空	退市	1.87	1.92
	中国手游	退市	3.69	4.32
	平均值	1.71	3.10	3.63
	公司	13.92	12.20	15.74
速动比率	掌趣科技	1.57	1.68	3.58
	中青宝	1.44	1.34	2.27
	天神娱乐	0.56	6.16	---
	游族网络	1.98	0.84	---
	网龙网络	3.01	6.15	5.57
	完美时空	退市	1.87	1.92
	中国手游	退市	3.69	4.32
	平均值	1.71	3.10	3.53
	公司	13.92	12.20	15.73
合并资产负债率(%)	掌趣科技	10.63	19.76	20.91
	中青宝	32.35	34.91	28.58
	天神娱乐	41.52	10.90	---
	游族网络	36.81	34.86	---
	网龙网络	16.58	11.72	15.18
	完美时空	退市	31.71	28.95
	中国手游	退市	15.23	11.84
	平均值	27.58	22.73	21.09
	公司	6.53	7.93	7.25

注：天神娱乐、游族网络于 2014 年完成借壳上市。同行业上市公司尚未公布 2015 年年报，2015 年数据为 2015 年 9 月 30 日数据。

报告期内，公司偿债能力指标逐年提升，主要是由于公司软件产品发展势头良好，毛利率较高，现金转化能力强；其次，公司的游戏运营业务尚处于起步阶段，收入分成产生的负债较小。

报告期内，公司的流动比率和速动比率高于可比上市公司，资产负债率低于可比上市公司，主要是由于公司软件产品经营中产生的负债较小，多为应付职工薪酬；硬件产品规模的缩小进一步减少了经营性负债。可比上市公司均为游戏运营商，资金投入大，成本费用形成的经营性负债（包括借款）水平较高。

3、公司管理层对偿债能力的评价

公司管理层认为：公司的偿债能力指标与公司现有的业务构成相关，符合公司的业务特征。随着公司业务规模的继续扩大和盈利能力的持续提升，公司的偿债能力将不断提升，偿债风险较小。

（五）所有者权益状况分析

报告期各期末，公司所有者权益变动情况如下：

单位：万元

项 目	2015. 12. 31	2014. 12. 31	2013. 12. 31
股本	7,000.00	7,000.00	7,000.00
资本公积	5,055.61	5,055.61	5,055.61
其他综合收益-外币报表折算差额	0.23	-8.82	-9.76
盈余公积	3,500.00	2,847.90	1,972.25
未分配利润	32,998.62	24,437.08	16,538.63
归属于母公司股东权益	48,554.46	39,331.76	30,556.73
少数股东权益	-	-	-
股东权益合计	48,554.46	39,331.76	30,556.73

报告期内发行人股本及资本公积未发生变化，未分配利润随着报告期净利润的实现得以持续增长，导致股东权益逐年增加。

十七、对发行人持续盈利能力产生重大不利影响的因素及保荐人关于发行人具备持续盈利能力的核查意见

报告期内，公司的主要产品是手机游戏和游戏运营。近年来，发行人持续加大在手机游戏产品上的投入，凭借自主研发能力，不断推出符合市场需求的产品，公司的经营成果实现了快速增长，但也存在未来可能对公司持续盈利能力产生重大不利影响的因素，这些因素包括但不限于：新产品开发风险、市场竞争导致经营业绩下滑风险、游戏运营业务拓展不顺利风险、客户集中导致的经营风险等等，具体内容详见本招股意向书“第四节 风险因素”。

经核查，保荐机构认为：报告期内，公司在手机单机产品开发上已取得了较为明显的竞争优势，始终保持着较高的产品开发效率和产品开发数量，并取得了良好的经营业绩。近年来，公司自主开发了跨平台重度游戏已部分投入运营，并通过自有运营平台介入了游戏运营业务领域，公司未来具备持续盈利能力。

十八、发行人现金流量分析

报告期内，公司现金流量情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营活动产生的现金流量净额	8,844.22	12,986.70	10,858.62
投资活动产生的现金流量净额	-4,357.84	-5,711.17	-1,584.85
筹资活动产生的现金流量净额	-	-	-
汇率变动对现金的影响	-4.00	1.02	-11.67
现金及现金等价物的净增加额	4,482.38	7,276.54	9,262.09

报告期前两年，公司经营活动产生的现金流量净额均高于净利润，2015 年，公司经营活动产生的现金流量净额略低于净利润；投资活动产生的现金流量净额均为负。

（一）经营活动现金流分析

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	19,728.60	22,957.93	20,572.17
收到的税费返还	867.84	2,348.67	2,105.42
收到的其他与经营活动有关的现金	634.25	336.77	747.40
经营活动现金流入小计	21,230.69	25,643.37	23,424.99
购买商品、接受劳务支付的现金	63.79	2,216.22	5,420.97
支付给职工以及为职工支付的现金	6,878.07	6,875.50	4,165.95
支付的各项税费	2,522.94	1,626.06	1,788.89
支付的其他与经营活动有关的现金	2,921.67	1,938.89	1,190.56
经营活动现金流出小计	12,386.47	12,656.67	12,566.37
经营活动产生的现金流量净额	8,844.22	12,986.70	10,858.62

1、报告期内，经营活动产生的现金流量净额变动情况分析

报告期内，公司营业收入与销售商品、提供劳务收到的现金的比例情况如下：

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
销售商品、提供劳务收到的现金（万元）	19,728.60	22,957.93	20,572.17
营业收入（万元）	20,373.71	20,557.98	19,904.11
收入收现比率（%）	96.83%	111.67%	103.36%

(1) 销售商品、提供劳务收到的现金

报告期内，公司的收入收现比率整体波动较小，且保持在 100%左右，收入转化为现金能力较强，主要是由于公司的主要客户群较为稳定，信用情况良好，货款回款正常所致。

(2) 购买商品、接受劳务支付的现金

公司主动缩减了硬件产品产销规模，购买商品、接受劳务支付的现金的下降趋势与硬件产品收入的变动基本一致。

2、经营活动产生的现金流量净额与净利润的匹配情况

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
净利润	9,213.64	8,774.09	7,605.49
经营活动产生的现金流量净额	8,844.22	12,986.70	10,858.62
差额	-369.42	4,212.61	3,253.13

报告期前两年，公司经营活动产生的现金流量净额均高于净利润。2015 年，公司经营活动产生的现金流量净额低于净利润，主要是由于应收账款增加所致。影响经营活动产生的现金流量净额与净利润之间差异的主要因素为经营性应收项目余额、经营性应付项目余额、存货余额等的变动。

具体差异原因分析如下：

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
计提的资产减值准备	110.62	-47.94	20.98
固定资产折旧、油气资产折耗、生产性生物资产折旧	499.17	422.12	338.46
无形资产摊销	479.04	460.59	264.76
长期待摊费用的摊销	66.66	121.50	156.62
处置长期资产的损失（减收益）	4.55	94.98	-
财务费用	4.00	1.04	0.35
递延所得税资产减少（减增加）	-7.28	-28.59	-84.70
递延所得税负债增加（减减少）	-12.34	50.86	11.46
存货的减少（减增加）	-1.29	13.54	863.03
经营性应收项目的减少（减增加）	-1,712.28	2,463.95	1,159.21
经营性应付项目的增加（减减少）	260.84	605.09	46.77
其他	-61.09	55.47	476.18

合 计	-369.42	4,212.61	3,253.13
-----	---------	----------	----------

从上表可以看出，经营性应收项目的减少是净利润与经营活动产生的现金流量净额差额的主要构成因素，具体如下：

单位：万元

	2015 年度	2014 年度	2013 年度
经营性应收项目减少（增加用负号表示）合计	-1,712.28	2,463.95	1,159.21
其中：1、应收账款减少（增加用负号表示）	-1,662.03	1,280.77	78.51
2、其他流动资产减少（增加用负号表示）	85.54	1,099.24	699.17

公司 2014 年应收账款余额较 2013 年末有所下降，主要是由于当年停止了手机硬件产品的生产和销售，2014 年末公司已无硬件客户之应收账款余额，当期末硬件客户应收账款余额同比下降了 883.69 万元，是当期应收账款余额减少的主要原因。2015 年末应收账款余额较 2014 年末有所增加，主要是由于 2015 年 11 月和 12 月销售收入约为 4,800 万元，形成的应收账款仍在信用期内，且较 2014 年 11 月和 12 月销售收入大幅增加。

报告期各期其他流动资产的减少的原因是：随着公司硬件产品的减少，不再购入硬件生产所需原材料，导致未有新增在其他流动资产项下核算的应收出口退税款，而因过往硬件产品经营中所形成的应收出口退税款不断收回。

（二）投资活动现金流分析

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
处置固定资产、无形资产和其他长期资产而收回的现金净额	0.81	161.32	-
投资活动现金流入小计	0.81	161.32	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	4,358.65	5,872.49	1,584.85
投资活动现金流出小计	4,358.65	5,872.49	1,584.85
投资活动产生的现金流量净额	-4,357.84	-5,711.17	-1,584.85

2014 年公司投资活动现金流出主要包括，为建造总部大楼所支付的位于深圳市龙岗区南湾街道的土地使用权款项及相关在建工程等。2015 年公司投资活动现金流出主要包括盛讯达大厦在建工程支出及购买运输设备。

（三）筹资活动现金流分析

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
吸收投资所收到的现金	-	-	-
取得借款所收到的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	-	-
偿还债务所支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	-	-	-
筹资活动产生的现金流量净额	-	-	-

报告期内，受益于公司经营活动产生的现金流的大幅增加以及缩减部分硬件产品所释放的资金占用，公司报告期内未进行筹资活动。

（四）不涉及现金收支的重大投资和筹资活动及其影响

报告期内，公司不存在不涉及现金收支的重大投资和筹资活动。

（五）资本性支出情况

报告期内，公司资本性支出主要为购置房屋、土地、生产设备、研发设备和开发工具软件的现金流出，具体情况如下：

单位：万元

项 目	2015 年度	2014 年度	2013 年度
房屋建筑物	292.29	19.98	802.72
机器设备	-	-	10.43
研发及办公设备	133.58	345.32	262.25
运输设备	301.58	73.88	165.59
在建工程	3,631.20	980.53	-
土地使用权	-	4,078.80	-
开发工具软件	-	273.63	110.79
动漫作品使用权	-	-	19.57
房屋装修支出	-	100.37	213.51
合 计	4,358.65	5,872.49	1,584.85

（六）未来资本性支出计划及资金需求量

截至本招股意向书签署之日，除本次发行募集资金有关投资外，发行人无其它重大资本性支出计划。本次发行募集资金投资项目具体情况参见本招股意

向书“第十节 募集资金运用”。

公司管理层认为：综合公司近年来业务发展情况和未来资金安排，公司现金流量在报告期内稳定、合理，并将在较长时间内保持较合理的结构。

十九、发行人股利分配政策和实际股利分配情况

公司股票全部为普通股，公司股利分配实行“同股同权、同股同利”的政策，采取现金或者股票的方式进行股利分配。

（一）报告期内股利分配情况

报告期内，为了满足公司生产经营的需要，进一步壮大公司实力，促进公司发展，公司没有进行股利分配。

（二）本次发行后的股利分配政策

经公司 2013 年第一次临时股东大会审议通过了上市后适用的《公司章程(草案)》，公司发行上市后的股利分配政策如下：

“1、基本原则

(1) 利润分配政策应兼顾对投资者的合理投资回报、公司的长远利益，并保持连续性和稳定性；公司利润分配不得超过累计可分配利润总额，不得损害公司持续经营能力。

(2) 利润分配政策的论证、制定和修改过程应充分考虑独立董事、监事和社会公众股东的意见。

2、利润分配方式：公司可以采取现金或股票或者现金与股票相结合等方式分配利润，在有条件的情况下，公司可以进行中期利润分配。

3、现金分红的比例：如无重大投资计划或重大现金支出发生，公司应当首先采用现金方式分配股利。公司每年度现金分红金额应不低于当年实现的可分配利润的 15%。公司在实施上述现金分配股利的同时，可以同时派发红股。

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、购买资产等交易累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%，或超过 5,000 万元；

(2) 公司未来十二个月内拟对外投资、购买资产等交易累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

4、发放股票股利的具体条件

在以下两种情况下，公司将考虑发放股票股利：

- (1) 公司在面临现金流不足时可考虑采用发放股票股利的利润分配方式；
- (2) 在满足现金分红的条件下，公司可结合实际经营情况考虑同时发放股票股利。

5、利润分配的时间间隔

在满足现金分红条件的情况下，公司将积极采取现金方式分配股利，公司原则上每年度进行一次现金分红；公司董事会可以根据公司盈利情况及资金需求状况提议公司进行中期现金分红。

6、现金分红政策

董事会应当综合考虑公司所处行业特点、发展阶段、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，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

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

(3) 公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%；公司所处发展阶段由董事会根据具体情形确定。

7、公司利润分配方案的决策程序和实施：

(1) 利润分配方案的决策程序

① 董事会的研究论证程序和决策机制

在公司董事会制定利润分配方案的 20 日前，公司董事会将发布提示性公告，公开征询社会公众投资者对本次利润分配方案的意见，投资者可以通过电话、信件、深圳证券交易所互动平台、公司网站等方式参与。工作人员应做好记录并整理投资者意见，提交公司董事会、监事会。

公司董事会在制定和讨论利润分配方案时，需事先书面征询全部独立董事和外部监事的意见，董事会制定的利润分配方案需征得 1/2 以上独立董事同意且经全体董事过半数表决通过。

公司董事会审议现金分红具体方案时，应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜，独立董事应当发表明确意见并公开披露。董事会在决策和形成利润分配预案时，要详细记录管理层建议、参会董事的发言要点、独立董事意见、董事会投票表决情况等内容，并形成书面记录作为公司档案妥善保存。独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。

② 监事会的研究论证程序和决策机制

监事会应对董事会和管理层执行公司利润分配政策和股东回报规划的情况及决策程序进行监督。公司监事会在审议利润分配方案时，应充分考虑公众投资者对利润分配的意见，充分听取外部监事的意见，在全部外部监事对利润分配方案同意的基础上，需经全体监事过半数以上表决通过。

③ 股东大会的研究论证程序和决策机制

利润分配方案经董事会、监事会审议通过后，由董事会提议召开股东大会审议批准。

股东大会在审议利润分配方案时，公司董事会指派一名董事向股东大会汇报制定该利润分配方案时的论证过程和决策程序，以及公司证券事务部整理的投资者意见。

利润分配方案需经参加股东大会的股东所持表决权的过半数以上表决通过。股东大会对利润分配方案进行审议时，应为股东提供网络投票方式，并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（包括但不限于电话沟通、筹划股东接待日或邀请中小股东参会等），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 公司应当在年度报告中详细披露利润分配方案。对利润分配政策进行调整或变更的，还应对调整或变更的条件及程序是否合规和透明等进行详细说明。

⑤ 公司当年实现的可分配利润中未分配部分，即留存未分配利润主要用于公司主营业务相关投入。董事会应说明使用计划安排或原则。

⑥ 公司在年度报告期内有能力现金分红但不进行现金分红或分红水平较低的，应当在定期报告中披露原因，独立董事对未进行现金分红或现金分红水平较低的合理性发表独立意见。

（2）公司利润分配方案的实施

公司股东大会对利润分配方案作出决议后，董事会须在股东大会召开后两个月内完成股利（或股份）的派发事项。

公司利润分配政策的制定和调整机制如下：

1、公司的利润分配政策的制定应当着眼于公司的长远和可持续发展，在综合分析公司经营发展实际、股东要求和意愿、社会资金成本、外部融资环境等因素的基础上，建立对股东持续、稳定、科学的回报机制。

2、公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要以及外部经营环境，结合股东（特别是公众投资者）、独立董事和监事的意见，经过详细论证，确需调整利润分配政策的，可调整利润分配政策，但是调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和证券交易所的有关规定。

3、公司利润分配政策的制定和调整程序

（1）董事会做出专题论述，详细论证利润分配政策的制定和调整理由，形成书面论证报告。

（2）利润分配政策的制定和调整的议案在提交董事会讨论前，需经全体独立董事的过半数同意并形成书面审核意见；董事会审议时，应经全体董事的过半数通过并形成决议。

（3）利润分配政策的制定和调整的议案应经全体监事的过半数通过并形成书面审核意见。

（4）利润分配政策的制定和调整的议案经董事会、监事会审议通过后，由

董事会提议召开股东大会审议批准；利润分配政策制定的议案应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的二分之一以上通过，利润分配政策调整的议案应当由出席股东大会的股东（包括股东代理人）所持表决权的三分之二以上通过。股东大会除现场会议投票外，公司还应当向股东提供股东大会网络投票系统；股东大会股权登记日登记在册的所有股东，均有权通过网络投票系统行使表决权。”

（三）本次发行上市后的利润分配具体的规划和计划

为增加公司未来利润分配决策的透明度和可操作性，公司于 2015 年第一次临时股东大会通过了《关于重新制定〈深圳市盛讯达科技股份有限公司三年分红回报规划〉的议案》，主要内容如下：

1、股东分红回报规划制定考虑因素

回报规划制定考虑的因素包括：公司的长远和可持续发展；股东要求和意愿；公司经营发展实际情况；社会资金成本、外部融资环境等。公司综合分析上述因素，对股利分配做出制度性安排。

2、股东分红回报规划制定原则

根据公司章程规定的利润分配政策，在公司财务稳健的基础上，公司的利润分配应注重对股东合理的投资回报。

3、股东分红回报规划制定周期和相关决策机制

公司董事会根据利润分配政策制定回报规划，并至少每三年重新审阅一次，确保修改后的股东回报规划不违反利润分配政策。因公司生产经营情况发生重大变化、投资规划和长期发展的需要等原因需要调整利润分配政策的，应由公司董事会提出利润分配政策调整议案，并提交股东大会审议。其中，对现金分红政策进行调整和变更的，应在议案中详细论证和说明原因，提请股东大会审议并经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过；调整后的利润分配政策应以保护股东权益为出发点，不得违反中国证监会的证券交易所的相关规定；独立董事、监事会应对此发表意见；公司应当提供网络投票表决方式为公众股东参加股东大会提供便利。

4、股东分红回报计划

公司可以采取现金、或现金与股票相结合的方式分配股利。在满足公司正常生产经营的资金需求情况下，如无重大投资计划或重大现金支出等事项发生，公司应当采取现金方式分配股利，以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 15%。公司董事会可以根据公司的资金需求状况提议公司进行中期现金分配。

（四）本次发行前滚存利润的分配政策

根据 2013 年 4 月 18 日召开的 2013 年度第一次临时股东大会决议通过的《关于深圳市盛讯达科技股份有限公司首次公开发行人民币普通股(A 股)股票前滚存利润分配方案的议案》，公司首次公开发行股票前的滚存利润由发行后登记在册的新老股东按持股比例共享。”

（五）中介机构核查意见

保荐机构、发行人律师、申报会计师经核查认为，（1）发行人现行适用的《公司章程》已明确规定了发行人的股利分配政策，报告期内，发行人未进行利润分配。（2）发行人已按照国家有关法律法规及中国证监会、拟上市交易所的规范性文件规定和要求制定了上市后适用的《公司章程（草案）》及《深圳市盛讯达科技股份有限公司三年分红回报规划》，发行人上市后适用的《公司章程（草案）》及《深圳市盛讯达科技股份有限公司三年分红回报规划》已明确规定了股利分配政策及具体的规划和计划，并明确了董事会、监事会和股东对股利分配政策的研究论证程序和决策机制，明确了调整股东回报规划的决策审批程序及提供网络投票方式召开相关股东大会。（3）发行人上市后适用的《公司章程（草案）》规定的利润分配政策以及公司股利分配政策与分红计划注重给予投资者的持续、稳定的投资回报，有利于保护公众股东的合法权益。

二十、本次发行后即期回报被摊薄的风险，拟采取的措施及发行人、发行人董事和高级管理人员的相关承诺

（一）本次发行后，发行当年发行人每股收益、净资产收益率的变动趋势

由于本次发行募集资金投资项目需要一定的建设期，且募集资金投资项目产生收益也需要一定的运行时间，因此本次发行后，公司经营业绩增长及其增长幅度可能低于公司因本次发行导致的股本和净资产规模的增长幅度，从而导致公司在本次发行后，发行当年的每股收益和净资产收益率将低于上一年度，存在即期回报被摊薄的风险。

为简要测算因本次发行对公司发行当年每股收益和净资产收益率的摊薄影响，假定：

- 1、本次公开发行将新增公司股本总额 2,334 万股；
- 2、本次发行于 2016 年 3 月 31 日实施完成；

3、本次公开发行股票募集资金金额为与本招股意向书披露的最大金额，即本次发行募集资金总额为 46,006.05 万元，且不考虑发行费用等因素的影响；

4、宏观经济环境、产业政策、行业发展状况、产品市场情况等方面没有发生重大变化；

5、不考虑除募集资金和净利润之外的其他因素对净资产的影响。

基于上述假设前提，公司测算了 2016 年度三种不同净利润条件下，本次公开发行后，摊薄即期回报对公司基本每股收益等主要财务指标的影响如下：

单位：万股、万元、元/股

	2015 年实际数	2016 年预测数		
		情景 1：假定 2016 年扣除非经常性损益归属于上市公司股东的净利润同比增长 10%	情景 2：假定 2016 年扣除非经常性损益归属于上市公司股东的净利润保持与上年相同	情景 3：假定 2016 年扣除非经常性损益归属于上市公司股东的净利润同比下降 10%
股本总额	7,000	9,334	9,334	9,334
扣除非经常性损益归属于上市公司股东的净利润	9,145.63	10,060.19	9,145.63	8,231.07
扣除非经常性损益后基本每股收益	1.31	1.15	1.05	0.94
扣除非经常性损益后稀释每股收益	1.31	1.15	1.05	0.94
扣除非经常性损益后加权平均净资产收益率	20.81%	11.42%	10.44%	9.44%

从上述测算可见，本次发行完成后，因股本和净资产规模的扩张，在假定的 2016 年三种实现净利润情况下，公司扣除非经常性损益后的基本每股收益、稀释每股收益、加权平均净资产收益率均有所降低。因此，公司存在发行当年每股收益和净资产收益率被摊薄的风险。

发行人提醒投资者关注：上述公司对 2016 年度净利润的假设分析并不构成公司的盈利预测，投资者不应据此进行投资决策。

（二）董事会选择本次融资的必要性和合理性

1、本次融资的必要性

（1）移动终端游戏产品开发项目是强化公司优势的重要举措

目前，移动网络不断完善，手机用户规模不断增长，移动终端功能不断提高，使得移动终端游戏用户的规模不断增加，对移动终端游戏的需求也快速增长。013-2015 年，公司开发的手机游戏分别为 210 款、222 款、230 款，开发规模增长迅速。通过多年的经营，公司在手机终端厂商、手机游戏发行商和运营商中已建立了良好的口碑，与大多数客户建立了稳定的合作关系。因此，公司大力发展终端游戏产品，既顺应了市场需求，又有利于强化和巩固公司的技术

及客户优势，增强公司的市场竞争力和盈利能力。

(2) 跨平台游戏产品开发运营项目是深化公司产品结构的必要手段

随着智能手机、平板电脑的性能不断提升，普及程度不断提高，PC 和移动终端的游戏的相互融合成为手机游戏发展的趋势。跨平台游戏产品能同时吸引 PC 互联网游戏用户、平板电脑网游用户以及手机网游用户，具有庞大的用户市场，具有非常广阔的市场空间。因此，公司募集资金投向跨平台游戏产品开发运营项目，顺应了手机游戏的发展趋势，丰富了公司的产品结构，为公司提升在手机游戏行业的竞争地位奠定基础。

2、本次融资的合理性

本次募集资金投向的项目均与公司现有业务密切相关。其中，移动终端游戏是公司目前的核心产品，跨平台游戏产品是手机游戏的发展趋势。募投项目的实施，与公司的主营业务模式、业务流程以及面向客户群体均保持了一致性。

公司经过多年快速发展，已建立起一支技术精湛、经验丰富、结构合理、合作互助的技术团队。公司的技术人员大多具有多年手机游戏从业经验，既具备手机游戏开发技术，同时又理解游戏用户需求，并经过公司严格的内部培训，充分掌握了移动终端游戏、跨平台游戏及其他高端游戏的开发技术。公司研发人员凭借多年研发和实施经验，为募投项目的实施奠定了坚实的人才基础。

公司业务拥有稳定、优质的客户资源，涵盖国内前列的手机终端厂商、众多手机软件发行商。随着公司开发的手机游戏产品质量逐步提高，手机游戏市场的逐年增大，公司本次募投的手机游戏相关项目拥有良好的市场前景。

综上，公司本次募集资金投向的项目符合国家产业政策，与公司未来发展战略相契合；项目与现有主营业务存在紧密关联性，公司将进一步发挥人力和行业经验优势，随着本次募集资金投资项目的实施，公司将持续保持明显的竞争优势。

(三) 本次募集资金投资项目与发行人现有业务的关系，发行人从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

1、本次募集资金投资项目与发行人现有业务的关系

发行人主要从事手机软硬件产品的研发、生产与销售以及游戏运营业务，主要产品和服务有：手机游戏产品和游戏运营。本次募集资金投资项目为移动终端游戏产品开发项目及跨平台游戏产品开发运营项目，均是对公司现有主营业务产品的扩充。本次募投项目的实施是执行公司总体发展战略的重要部分，而募投项目的建成无疑将成为未来全面实现公司业务发展目标的重要基础。因此，本次募投项目符合公司未来五年战略规划，有利于进一步提升公司未来的

盈利能力。

2、发行人从事募集资金项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

(1) 人员储备

报告期内，公司研发人员数量分别为 336 人、421 人和 399 人，占各期末员工人数总数的 74.17%、75.31%和 78.75%，总体上看，研发人员数量及占比逐年增加，增强了公司的技术研发实力，提高了公司的研发效率和产品开发数量。截至 2015 年 12 月末，公司手机游戏研发人员的结构情况如下：

岗位	策划	程序开发	美术设计	模型设计	测试	合计
人数(人)	45	105	189	35	25	399
占软件研发人员比例	11.28%	26.32%	47.37%	8.77%	6.26%	100%

(2) 技术储备

报告期内，公司分别开发了 210 款、222 款、230 款手机游戏，处于行业领先水平。凭借较高的产品开发效率，发行人能够为客户提供丰富的产品选择，实现公司许可使用软件产品销售业务的可持续发展；另一方面，较高的开发效率，使发行人能尽量缩短向客户提供产品的开发周期，使客户能否迅速地在终端消费市场中及时推出受欢迎的新游戏，使发行人受托开发业务实现持续增长。因此，公司为募集资金投资项目中游戏产品开发的实施提供了充分的技术储备。

在游戏运营方面，2013 年以来，公司开始着手进行跨平台游戏产品的开发，并逐步介入游戏运营领域。截至 2015 年 12 月 31 日，公司已开发并运营了 5 款跨平台网络游戏，另外还有 2 款处于开发阶段，已经积累了较为丰富的跨平台游戏的开发经验和部分游戏运营经验。

(3) 市场储备

在手机单机游戏产品上，经过多年的经营积累，无论是手机终端厂商，还是手机游戏发行商或运营商，发行人无已积累了较为丰富的客户资源，并与这些客户保持着良好的持续合作；同时公司还不断开拓新的客户，报告期内，公司客户数量逐年增长；自 2014 年开始，公司已通过自有运营平台实现了自有开发的跨平台游戏产品运营收入的大幅增长，并在此过程中积累了宝贵的开发和运营经验。因此，公司已为本次募集资金投资项目的实施提供了充分的市场渠道。

综上所述，公司在人员、技术、市场等方面已经具备了实施募集资金投资项目的各项条件，募集资金到位后，预计募投项目的实施不存在重大障碍。

(四) 填补回报的具体措施

针对本次公开发行可能导致投资者即期回报被摊薄，经公司 2016 年第一次临时股东大会审议，通过了《关于填补被摊薄即期回报的相关措施的议案》。根据该决议，公司拟通过多种措施防范即期回报被摊薄的风险，积极应对外部环境变化，增厚未来收益，实现公司业务的可持续发展，以填补股东回报，充分保护中小股东的利益，具体措施如下：

1、针对公司现有各业务板块的具体情况、未来发展态势和主要经营风险点，进一步强化公司主营业务的核心竞争力，提升公司主营业务的盈利水平

目前公司的主要业务板块（产品）主要是手机单机游戏产品和跨平台游戏运营。报告期内，公司两大业务板块的经营情况良好，并积累了较为丰富的客户资源和内部人才储备。

随着移动网络技术的发展，手机游戏市场规模仍将保持快速增长，公司两大业务板块（产品）未来也将具有较大的增长空间。然而，手机游戏市场参与主体众多，市场竞争激烈，公司在未来的经营中仍将面临着诸如新产品开发失败、部分游戏产品市场饱和、技术人员流失、运营效益不佳等风险，公司针对现有业务板块（产品）的主要风险，拟采取如下措施，以提升公司的核心竞争力，提升公司的盈利水平：

(1) 进一步提高产品的品质，满足消费者日益变化的需求

手机游戏产品的更新换代频繁，玩家消费偏好的变化较快，这要求手机游戏开发商能够不断开发出满足市场消费需求的多品。发行人将在加强市场调研的基础上，进一步提高对市场消费偏好趋势的研判能力，及时推出满足终端消费者需求的多样化产品，提升公司产品研发成果的转化水平；在跨平台游戏运营方面，除进一步根据市场热点的变化加大开发跨平台产品的力度外，公司将持续把握消费者的消费偏好，不断改进已上线运营的跨平台产品的产品内容，提升游戏玩家的游戏体验，延长跨平台游戏产品的生命周期，实现该类产品收益的最大化。

(2) 进一步扩充研发队伍，保持和巩固开发产品数量的优势

人力资源无疑是手机游戏行业的重要竞争因素之一。优秀的游戏产品研发团队，是实现游戏产品盈利水平的关键因素。报告期内，公司不断优化公司产品研发团队建设，目前已建立了较为高效的优秀研发队伍。未来，公司仍将通过人才引进、团队建设等途径持续扩充公司研发队伍，提升研发人员对公司的认同、归属水平，为公司持续开发出优秀精品游戏奠定重要的人才保证。

(3) 进一步提升公司自有运营平台的影响力，快速提高游戏运营业务的盈利水平

报告期内，公司不断加大自有运营平台的推广力度，并通过“仙葫”自有开发游戏的成功运营，极大地提升自有平台的知名度。未来，公司的主要跨平台游戏也将主要通过自有平台运营实现收益。为此，发行人将进一步大力推动自有平台的推广，扩充运营人员，加大宣传投入，力争使公司自有平台成为终端游戏玩家的重要选择平台之一。

2、提高发行人日常运营效率，降低发行人运营成本，提升发行人经营业绩

公司将通过持续开展精益开发、快速改善、优化开发程序等进一步提高产品开发效率，促进游戏运营流程改善，提高日常运营效率。加强对研发团队、运营团队的考核、提高对优秀人才的激励措施，加强开发端与运营端信息沟通效率，以降低成本。公司将严格按照公司管理制度履行管理层薪酬计提、发放的审议披露程序，全面有效的控制公司经营风险、管理风险，不断提升公司的利润水平。

3、加快募投项目投资进度，争取早日实现项目预期效益

本次募投项目均围绕本公司主营业务展开，其实施有利于提升本公司竞争力和盈利能力。

本次发行募集资金到位后，本公司将加快推进募投项目实施，使募投项目早日实现预期收益。同时，本公司将根据《公司章程(草案)》、《募集资金使用管理制度》及其他相关法律法规的要求，加强募集资金管理，规范使用募集资金，以保证募集资金实现预期效益。

4、加强管理层的激励和考核，提升管理效率

公司将坚持“以人为本”的理念，为企业发展提供智力支撑，吸引和聘用业内优秀人才的同时，配套相应的激励机制，把人才优势转化为发展优势和竞争优势，确保公司主营经营的不断拓展。同时，公司将加强对经营管理层的考核，完善与绩效挂钩的薪酬体系，确保管理层恪尽职守、勤勉尽责，提升管理效率，完成业绩目标。

5、优化投资回报机制

为建立对投资者持续、稳定、科学的回报规划与机制，对利润分配做出制度性安排，保证利润分配政策的连续性和稳定性，公司根据证监会《上市公司监管指引第3号—上市公司现金分红》的相关要求，修订了公司章程。《公司章程(草案)》进一步明确了公司利润分配尤其是现金分红的具体条件、比例、分配形式和股票股利分配条件等，完善了公司利润的决策程序和机制以及利润分配政策的调整原则。

上述填补回报措施的实施，有利于增强公司的核心竞争力和持续盈利能力，增厚未来收益，填补股东回报，然而，由于公司经营面临的内外部风险客观存在，本公司特别提示投资者，制定上述填补回报措施不等于对公司未来利润做出保证。

（五）公司全体董事、高级高管人员关于摊薄即期回报有关事项的承诺

为维护公司和全体股东的合法权益，公司的董事、高级管理人员出具《关于摊薄即期回报有关事项的承诺函》。具体内容如下：

“鉴于深圳市盛讯达科技股份有限公司拟首次公开发行股票，公司预计本次发行募集资金到位当年基本每股收益或稀释每股收益低于上年度，导致公司即期回报被摊薄，本人作为盛讯达董事/高级管理人员，特作出如下承诺：

- 1、不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益；
- 2、对本人的职务消费行为进行约束；
- 3、不动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动；
- 4、由董事会或薪酬委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩；
- 5、如公司未来进行股权激励，则拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

如违反上述承诺，本人愿承担相应的法律责任。”

二十一、财务报告审计截止日后主要财务信息及经营情况

正中珠江审阅了公司 2016 年 3 月 31 日的合并及母公司资产负债表，2016 年 1-3 月的合并及母公司利润表、合并及母公司现金流量表、合并及母公司股东权益变动表以及财务报表附注，并出具了广会专字[2016]G14001260381 号《审阅报告》，发表了如下意见：“根据我们的审阅，我们没有注意到任何事项使我们相信财务报表没有按照企业会计准则的规定编制，未能在所有重大方面公允反映深圳市盛讯达科技股份有限公司的财务状况、经营成果和现金流量。”

（一）财务报告审计截止日后主要财务信息

1、资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2016. 3. 31	2015. 12. 31
----	-------------	--------------

流动资产合计	37,672.24	37,578.52
非流动资产合计	18,131.77	14,366.67
资产总计	55,804.01	51,945.19
流动负债合计	1,473.90	2,700.36
非流动负债合计	3,971.80	690.37
负债合计	5,445.70	3,390.73
归属于母公司的股东权益	50,358.31	48,554.46
股东权益合计	50,358.31	48,554.46

2016年3月31日，公司的总资产比2015年12月31日增长3,858.81万元，增幅为7.43%，主要是由于在建工程以及其他非流动资产提高所致。

2、利润表主要数据

单位：万元

项 目	2016年1-3月	2015年1-3月
营业收入	4,863.72	3,950.32
营业成本	758.42	539.80
营业利润	1,889.38	1,505.41
利润总额	2,044.04	1,664.08
净利润	1,803.84	1,455.43
归属于母公司所有者的净利润	1,803.84	1,455.43
归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润	1,672.38	1,439.94

2016年1-3月，公司实现营业收入4,863.72万元，实现净利润1,803.84万元、实现归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润1,672.38万元；同比增幅分别为23.12%、23.94%和16.14%。2016年一季度公司经营状况良好。

3、现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2016年1-3月	2015年1-3月
经营活动产生的现金流量净额	779.53	194.72
投资活动产生的现金流量净额	-4,138.80	-304.40
筹资活动产生的现金流量净额	3,566.50	-
汇率变动对现金的影响	-0.02	0.93
现金及现金等价物的净增加额	207.21	-108.74

公司2016年一季度投资活动产生的现金流量净额比同期大幅下降，主要是

由于“购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金”大幅增加所致。筹资活动产生的现金流量净额大幅增加主要为新增借款所致。

4、非经常性损益表主要数据

单位：万元

项 目	2016年1-3月	2015年1-3月
非流动资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	-17.90	-
计入当期损益的政府补助，但与公司正常经营业务密切相关，符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	172.57	19.80
除上述各项之外的营业外收支净额	-0.01	-1.58
小计	154.66	18.22
减：非经常性损益相应的所得税	23.20	2.73
减：少数股东损益影响数	-	-
非经常性损益影响的净利润	131.46	15.49
归属于母公司普通股股东的净利润	1,803.84	1,455.43
扣除非经常性损益后的归属于母公司普通股股东净利润	1,672.38	1,439.94

2016年3月31日，公司的总资产比2015年12月31日增长3,858.81万元，增幅为7.43%，主要是由于在建工程以及其他非流动资产提高所致。

2016年1-3月，公司实现营业收入4,863.72万元，实现净利润1,803.84万元、实现归属于母公司股东扣除非经常性损益后的净利润1,672.38万元；同比增幅分别为23.12%、23.94%和16.14%。公司经营状况良好。

（二）财务报告审计截止日后的主要经营情况

发行人所处行业未发生重大不利变化，公司正常经营，业务模式未发生重大改变，核心技术人员及开发团队保持稳定，亦未发生其他可能影响投资者判断的重大事项，预计2016年1-6月可实现营业收入9,625.81万元-12,513.55万元，较上年同期的9,625.81万元增长0%-30%；预计2016年1-6月实现净利润4,114.18万元-5,348.43万元，较上年同期的4,114.18万元增长0%-30%。

第十节 募集资金运用

一、本次募集资金投资计划

2013年4月18日，公司召开的2013年第一次临时股东大会审议通过《关于深圳市盛讯达科技股份有限公司首次公开发行人民币普通股(A股)股票募集资金投资项目可行性的议案》，2014年4月15日，公司召开的2014年第一次临时股东大会审议通过了《关于调整首次公开发行人民币普通股(A股)股票募集资金投资项目的议案》，调整后募集资金具体使用计划如下：

单位：万元

项目名称	预计投资总额	预计募集资金投资额	投入的时间进度安排		备案核准文号
			第一年	第二年	
移动终端游戏产品开发项目	15,006.05	15,006.05	9,927.85	5,078.20	深发改备案【2012】0164号
跨平台游戏产品开发运营项目	33,313.39	31,000.00	22,731.71	10,581.68	深发改备案【2014】0032号
合计	48,319.44	46,006.05	32,659.56	15,659.88	---

本次公开发行募集资金净额少于募集资金投资项目计划使用量，资金缺口由公司自筹解决。如本次公开发行募集资金到位时间与项目资金需求的时间要求不一致，公司可根据实际情况以自筹资金先期投入，募集资金到位后予以置换。

二、募集资金运用具体情况

(一) 移动终端游戏产品开发项目

1、募集资金的具体用途

项目预计投资 15,006.05 万元，建设期 2 年，本项目的建设目标是深化和拓宽公司的移动终端游戏产品，促进公司业务规模扩大、盈利能力提升和市场地位提升。通过购置办公用房、用于开发及测试、客户服务的硬件设备和软件产品，配置各类开发测试人员和市场推广人员，搭建移动终端游戏产品开发所需要的系统软硬件环境、搭建移动终端游戏产品测试所需的系统软硬件环境，扩大公司移动终端游戏的产销规模。本项目建设完成后预计每年新增 130 款移动终端游戏产品。

2、投资概算及募集资金具体用途所需的时间周期和时间进度

项目预计共投资 15,006.05 万元，其中铺底流动资金投资 1,069.65 万元。除购置办公场所投资及流动资金外，其他费用均分两年平均投入。预计募集资金可以满足本项目投资的需要。

单位：万元

序号	项目	第 1 年	第 2 年	投资金额	占比
1	房产购置	3,600.00	-	3,600.00	23.99%
2	房产装修	180.00	-	180.00	1.20%
3	硬件投资支出	1,237.75	1,237.75	2,475.50	16.50%
4	软件投资支出	1,444.74	1,444.74	2,889.48	19.26%
5	项目实施、策划支出	2,395.72	2,395.72	4,791.43	31.93%
6	铺底流动资金投资	1,069.65	-	1,069.65	7.13%
	总投资额	9,927.85	5,078.20	15,006.05	100.00%

3、募集资金运用涉及的房产情况

项目拟在深圳通过购置面积为 900 平方米左右的办公场所实施。截止本招股意向书出具之日，尚未购置相关房产。鉴于深圳商业地产市场繁荣，可供发行人选择的商业地产项目众多，发行人预计本次募集资金到位后，可以在较短的时间内完成相关商业房产的购置。

(二) 跨平台游戏产品开发运用项目

1、募集资金的具体用途

本项目将购置办公用房，用于开发及测试、运营的硬件设备和软件产品，配置各类开发测试人员和市场推广人员，搭建游戏开发所需的系统软硬件环境、搭建游戏测试所需的系统软硬件环境、搭建运营中心所需的系统软硬件环境。项目拟每年开发 10 款跨平台游戏并通过与自身游戏平台和其他软件运营平台推广和运营跨平台游戏。

2、投资概算及募集资金具体用途所需的时间周期和时间进度

本项目总投资 33,313.39 万元，其中计划使用募集资金投入 31,000 万元，项目建设期 18 个月，投资构成及投资进度安排如下表所示：

单位：万元

序号	项目	第一年	第二年	投资金额	占比
1	房产购置	12,555.00	-	12,555.00	37.69%

2	房产装修	418.50	-	418.50	1.26%
3	设备购置支出	2,326.83	1,903.77	4,230.60	12.70%
4	软件购置支出	4,166.09	3,408.62	7,574.70	22.74%
5	项目推广支出	1,320.00	2,640.00	3,960.00	11.89%
6	带宽、机房租赁投资	684.00	1,368.00	2,052.00	6.16%
7	铺底流动资金	1,261.30	1,261.30	2,522.59	7.57%
	合计	22,731.71	10,581.68	33,313.39	100.00%

预计募集资金不能全部满足本项目的投资需要，资金缺口部分将由公司以银行贷款、累积盈余等解决。

3、募集资金运用涉及的房产情况

项目拟在深圳通过购置 2,790 平方米左右的办公场所实施，截止本招股意向书出具之日，尚未购置相关房产。鉴于深圳商业地产市场繁荣，可供发行人选择的商业地产项目众多，发行人预计本次募集资金到位后，可以在较短的时间内完成相关商业房产的购置。

三、募投项目的可行性

（一）人才和行业经验的积累

公司经过多年快速发展，已建立起一支技术精湛、经验丰富、结构合理、合作互助的技术团队。公司的技术人员大多具有多年手机游戏从业经验，既具备手机游戏开发技术，同时又理解游戏用户需求，并经过公司严格的内部培训，充分掌握了移动终端游戏、跨平台游戏及其他高端游戏的开发技术。公司研发人员凭借多年研发和实施经验，为募投项目的实施奠定了坚实的人才基础。

（二）客户稳定、市场前景广阔

公司业务拥有稳定、优质的客户资源，涵盖国内前列的手机终端厂商、众多手机软件运营商。随着公司开发的手机游戏产品质量逐步提高，手机游戏市场的逐年增大，公司本次募投的手机游戏相关项目拥有良好的市场前景。

综上，公司本次募集资金投向的项目符合国家产业政策，与公司未来发展战略相契合；项目与现有主营业务存在紧密关联性，公司将进一步发挥人力和行业经验优势，随着本次募集资金投资项目的实施，公司将持续保持明显的竞争优势。

四、募集资金用途与现有主要业务、核心技术之间的关系

本次募集资金投向的项目均与公司现有业务密切相关。其中，移动终端游

戏是公司目前的核心产品，在行业内具备明显竞争优势；跨平台游戏产品是手机游戏行业未来发展的趋势之一，通过前期布局公司已经在跨平台游戏方面积累了相应开发和运营经验。募投项目的实施，充分利用了公司现有的核心技术，与公司的主营业务模式、业务流程以及面向客户群体均保持了一致性。

五、募集资金投资项目先期投资情况

截止本招股意向书签署之日，上述募集资金投资项目尚未开始投资。

六、募集资金专户存储安排

为规范对募集资金的使用和管理，最大限度的保护投资者利益，公司按照相关法律、法规等，结合公司自身的实际情况，专门制定了《募集资金使用管理制度》，明确规定了募集资金专户存储、使用、投向变更和监督等内容。

本次发行核准后，公司将与保荐机构、董事会指定的存放募集资金的商业银行签订《募集资金三方存管协议》，以约定对募集资金专户、使用、监督等方面的三方权利、责任和义务。

七、募集资金投资项目对发行人未来经营成果的影响

（一）移动终端游戏产品开发对公司未来经营成果的影响

随着手机、平板电脑等移动终端的普及，通信网络的完善和网络资费的降低，移动终端游戏的用户增长迅速，对移动终端游戏产生了更为强烈的需求。使用不同移动终端、游戏偏好不同的游戏用户，对移动终端游戏的质量要求越来越高；只有内容丰富、画面精美、运行速度快、顺应娱乐趋势的移动终端游戏才能吸引移动终端用户。

公司本次募集资金投向的移动终端游戏开发项目的实施将是对公司现有的软件产品的深化和拓展，提升公司的产品竞争力和技术水平，适应市场上移动终端游戏产品的需求，提升公司的市场竞争力以及盈利能力。

（二）跨平台游戏产品开发对公司未来经营成果的影响

移动终端游戏将依托移动终端性能的提高，顺应手机用户不断发展的需求，呈现“3D化、社交化、跨平台化”的发展趋势。跨平台游戏产品能够支持PC、iOS、Android等多种平台，在渲染效果、全局光照、动画画面、人物运动等方面实现高仿真的效果，成为未来移动终端游戏发展的方向。

公司本次募集资金投向的跨平台游戏产品开发运营项目的实施将进一步提高公司的产品品质，并渗透游戏运营环节，符合手机游戏产品的发展趋势，增强公司的抗风险能力，提高公司未来的竞争力和盈利能力。

第十一节 其他重要事项

一、重要合同

本节重大合同是指截至本招股意向书签署日，本公司正在履行的合同金额或交易金额、所产生的营业收入或预期毛利额占公司最近一个会计年度经审计的营业收入或营业利润的 10% 以上的合同以及其他对公司生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同。

公司重大合同包括：受托开发合同、软件使用许可合同、游戏运营合同、游戏改编权许可合同和其他重要合同。

（一）软件销售合同

1、受托开发合同

序号	客户名称	合同标的	金额（万元）	签订日期	截止 2016 年 01 月 13 日实际履行情况
1	北京数字畅想信息技术有限公司	轨迹战争游戏软件	90.60	2015 年 5 月 7 日	已交货未收款
2		恶魔公寓游戏软件	91.00	2015 年 5 月 20 日	已交货未收款
3		英雄的系谱游戏软件	90.80	2015 年 6 月 15 日	已交货未收款
4		封印的天神游戏软件	100.80	2015 年 6 月 26 日	已交货未收款
5	德信无线通讯科技（北京）有限公司	天际线游戏软件	90.50	2015 年 5 月 11 日	已交货未收款
6		世纪方舟游戏软件	91.20	2015 年 6 月 2 日	已交货未收款
7	厦门摩云信息技术有限公司	无限宝石塔防游戏软件	102.00	2015 年 10 月 28 日	已交货未收款
8		金色琴弦游戏软件	90.50	2015 年 10 月 19 日	未交货
9		热情深渊游戏软件	95.00	2015 年 10 月 23 日	已交货未收款
10		阿尔法突击队游戏软件	96.00	2015 年 11 月 3 日	未交货
11		异世余生游戏软件	86.00	2015 年 12 月 29 日	未交货
12		拯救地球游戏软件	90.50	2015 年 12 月 15 日	未交货
13	厦门顺势无限信息技	神龙降世游戏软件	90.50	2015 年 8 月 4 日	已交货未收款
14		物种起源游戏软件	88.50	2015 年 9 月 21 日	已交货未收款

15	术有限公司	穷途末路游戏软件	90.00	2015年10月13日	已交货未收款
16		无尽之旅游戏软件	87.50	2015年10月20日	已交货未收款
17	深圳市皇美科技有限公司	爱神之手游戏软件	88.00	2015年9月3日	已交货未收款
18		新世纪机动队游戏软件	90.20	2015年9月25日	已交货未收款
19		魅影行动游戏软件	88.90	2015年10月9日	已交货未收款
20		风之回忆游戏软件	90.20	2015年10月13日	已交货未收款
21		宿命传说游戏软件	92.50	2015年10月20日	未交货
22		文明崛起游戏软件	92.00	2015年11月9日	未交货
23		幽浮游戏软件	90.50	2015年11月20日	未交货
24		天空山游戏软件	86.00	2015年12月3日	未交货
25		相思醉游戏软件	91.00	2015年12月17日	未交货
26	深圳市立恒泰信息科技有限公司	魔神的宝石游戏软件	93.00	2015年7月23日	已交货未收款
27		命运之光游戏软件	90.50	2015年8月5日	已交货未收款
28		天鬼化魔游戏软件	91.00	2015年9月14日	未交货
29		太空宝藏游戏软件	90.50	2015年10月8日	未交货
30		沙漠亚特兰蒂斯游戏软件	92.00	2015年10月12日	未交货
31		魔界指挥官游戏软件	91.50	2015年11月12日	未交货
32		痛苦世界游戏软件	88.50	2015年12月10日	未交货
33	泰克飞石通讯科技(北京)有限公司	焚心似火游戏软件	91.50	2015年4月20日	已交货未收款
34		三魔狩猎战游戏软件	92.00	2015年5月14日	已交货未收款
35		诗之旅人游戏软件	93.50	2015年6月17日	已交货未收款
36	云狐科技(沈阳)有限公司	十字军保卫战游戏软件	92.20	2015年4月14日	已交货未收款
37		奥里之森游戏软件	96.00	2015年5月22日	已交货未收款
38		狂猎游戏软件	90.60	2015年6月8日	已交货未收款
39		海蓝之心游戏软件	90.00	2015年6月23日	已交货未收款
40	北京云狐时代科技有限公司	魔导仪游戏软件	90.00	2015年9月17日	已交货未收款
41		上古群侠传游戏软件	89.00	2015年9月29日	已交货未收款
42		幽灵船游戏软件	89.50	2015年10月12日	已交货未收款

43		泰坦陨落游戏软件	90.50	2015年10月21日	已交货未收款
44		血腥时光游戏软件	90.00	2015年11月4日	未交货
45		迷雾游戏软件	89.00	2015年12月3日	未交货
46	北京云族科技有限公司	竞技战队游戏软件	90.00	2015年8月19日	已交货未收款
47		方舟进化游戏软件	92.50	2015年8月27日	已交货未收款
48		海岛战争游戏软件	89.00	2015年9月11日	已交货未收款
49		八部天枢游戏软件	90.50	2015年9月23日	已交货未收款
50		主宰之刃游戏软件	90.00	2015年10月14日	已交货未收款
51		苍白之海游戏软件	88.60	2015年10月29日	已交货未收款
52		抗争者游戏软件	93.00	2015年11月26日	未交货
53		宝石与美酒游戏软件	87.50	2015年12月15日	未交货
54		时之心游戏软件	90.00	2015年12月24日	未交货
55	德信互动科技(北京)有限公司	太空宝藏游戏软件	91.00	2015年9月7日	已交货未收款
56		风云际会游戏软件	92.00	2015年9月16日	已交货未收款
57		暗影之地游戏软件	87.50	2015年10月8日	已交货未收款
58		巨龙战争游戏软件	92.60	2015年10月21日	已交货未收款
59	英佰科技(沈阳)有限公司	凤凰于飞游戏软件	86.00	2015年12月24日	未交货
60		归来游戏软件	89.00	2015年12月8日	未交货

2、软件使用许可合同

号	客户名称	合同标的	金额 (万元)	签订日期	截止2015年8月6日实际履行情况
1	深圳市高新奇科技股份有限公司	盛讯达小羊快跑游戏软件	85.00	2015年11月23日	已交货未收款
2		盛讯达小鸟特工队游戏软件	86.00	2015年11月23日	已交货未收款
3		盛讯达星语星愿游戏软件	85.00	2015年11月23日	已交货未收款
4		盛讯达消消乐园游戏软件	86.00	2015年12月5日	已交货未收款
5		盛讯达天天大作战游戏软件	87.00	2015年12月5日	已交货未收款
6		盛讯达玩具大冒险游戏软件	87.00	2015年12月5日	已交货未收款
7	深圳市金立通信设备有限公司	盛讯达疯狂的兔子游戏软件	95.00	2015年8月12日	已交货未收款
8		盛讯达魔法宝石对决游戏软件	92.00	2015年8月12日	已交货未收款

9	司	盛讯达圆滚滚大战游戏软件	90.00	2015年8月12日	已交货未收款
10	深圳市鑫龙上通讯科技有限公司	盛讯达无双谱游戏软件	90.00	2015年9月8日	已交货未收款
11		盛讯达天生一对游戏软件	78.30	2015年11月20日	已交货未收款
12		盛讯达旋风传奇游戏软件	102.50	2015年11月20日	已交货未收款
13		盛讯达樱熊连萌游戏软件	80.00	2015年12月7日	已交货未收款
14		盛讯达白骨精大逃脱游戏软件	81.00	2015年12月7日	已交货未收款
15	深圳市雅卓科技有限公司	盛讯达三点一线游戏软件	83.00	2015年11月6日	已交货未收款
16		盛讯达萌宠乐园游戏软件	86.00	2015年12月4日	已交货未收款
17	深圳市康凯斯信息技术有限公司	盛讯达进击4096游戏软件	92.00	2015年9月7日	已交货未收款
18		盛讯达远洋历险记游戏软件	98.00	2015年10月13日	已交货未收款
19	深圳市翔语电子有限公司	盛讯达剪线家游戏软件	93.00	2015年12月8日	已交货未收款
20		盛讯达接二连三游戏软件	94.00	2015年12月8日	已交货未收款
21		盛讯达高空袭击游戏软件	93.00	2015年12月8日	已交货未收款
22	英佰科技(沈阳)有限公司	盛讯达乐无忧游戏软件	92.00	2015年12月2日	已交货未收款
23		盛讯达形影不离游戏软件	95.00	2015年12月9日	已交货未收款
24		盛讯达啪啪萝莉游戏软件	92.00	2015年12月9日	已交货未收款
25		盛讯达魔法之都游戏软件	75.00	2015年12月14日	已交货未收款
26		盛讯达心梦游戏软件	75.00	2015年12月14日	已交货未收款

(二) 游戏运营合同

序号	合作方	合作方式	合作内容	分成比例		有效期
				发行人	合作方	
1	上海锐战网络科技有限公司	运营	网络游戏：攻城掠地	70%	30%	2014.04.01-2016.04.01
2	四三九九网络股份有限公司	运营	网络游戏：七杀	70%	30%	2015.04.01-2016.04.01
3	广州华多网络科技有限公司	运营	网络游戏：无上神兵	70%	30%	2015.6.5-2018.6.5
4	趣游(厦门)科技有限公司	运营	网络游戏：万界	70%	30%	2015.10.10-2017.10.10
5	趣游(厦门)科技有限公司	运营	网络游戏：战痕天下	70%	30%	2015.11.11-2017.11.11
6	安徽尚趣玩网络科技有限公司	运营	网络游戏：琅琊榜	70%	30%	2015.11.12-2017.11.11
7	上海驰游信息技术有限公司	运营	网络游戏：少年三国志	50%	50%	2015.09.01-2016.08.31
8	深圳市阿斯卡德信息技术有限公司	运营	网络游戏：口袋妖怪复刻	50%	50%	2015.10.13-2016.10.12

9	杭州立动信息科技有限公司	运营	网络游戏：云中歌	50%	50%	2015.11.26-2016.11.26
10	北京网弦科技有限公司	运营	网络游戏：仙葫（七凰传）	50%	50%	2015.5.20-2016.5.20
11	北京世界星辉科技有限责任公司	运营		阶梯分成		2014.5.1-2017.4.30
12	深圳市腾讯计算机系统有限公司	运营		阶梯分成		2015.7.1-2016.6.30
13	深圳市跃魔网络科技有限公司	运营	网络游戏：神将录 OL	40%	60%	2015.6.1-2017.6.1
14	天津颐博数码科技有限公司	运营	网络游戏：萌荒（蛮了个荒）	30%	70%	2015.6.4-2016.6.4
15	深圳市腾讯计算机系统有限公司	运营		阶梯分成		2015.11.1-2016.10.31

（三）游戏改编权许可合同

序号	许可方	被许可方	许可内容	许可期限
1	北京幻想纵横网络技术有限公司	发行人	文字作品《仙葫》的网页游戏和手机游戏改编权	20 年
2	蒋晓平	发行人	文字作品《神控天下》的手机游戏、网页游戏、客户端游戏改编权	2013.12.22-2033.12.21
3	深圳市雷天互动科技有限公司	发行人	动漫作品《白发魔女传》的网页游戏改编	10 年

（四）其他协议

1、2012年7月11日，发行人与中国移动通信集团广东有限公司签订《移动应用商场(MobileMarket)服务协议》，约定中国移动通信集团广东有限公司作为“移动应用商场”平台提供商及运营方，为发行人有偿提供通信承载、应用商品测试、适配与展示、促销活动及受发行人委托向用户代收代扣费用等相关服务；发行人利用中国移动通信集团广东有限公司的“移动应用商场”平台，向用户提供应用商品，委托中国移动通信集团广东有限公司向用户代收代扣费用。本协议自首款应用上线之日起1年有效，有效期届满后，如双方无书面异议，则本协议自动顺延一年，顺延次数不限。

2、2013年12月20日，公司与华为技术有限公司签订《inTouch合作框架协议》，约定公司向华为提供“应用/内容”，华为将合作产品提供给客户做售前拓展，获取合作机会。就具体的合作产品定价、分成模式、交付要求、结算方式等内容，另行签订协议。本协议的有效期为自生效日起五年。

3、2014年1月20日，公司与PT.MEDIAKREASINDOUTAMA（印度尼西亚主要移动运营商之一）签订了《BILLINGSERVICEAGREEMENT》（计费服务协议），约定公司作为内容提供商向PT.MEDIAKREASINDOUTAMA提供各类产品（以数码形式

研发的内容、服务、应用或游戏)供其在自有移动运营平台上为用户提供下载,公司的分成比例为45%,合同有效期为自合同签订之日起2年,如到期双方均未提出终止的,则自动续延一年。

4、2014年2月24日,发行人与深圳市福田区住房和建设局签订《2013年度企业人才住房预购协议书》,约定发行人购买26套企业人才住房,预付房款共计人民币8,027,180元;待市政府主管部门确定住房竣工面积和最终售房价格后,双方重新签订购房合同并完善有关购房手续。发行人已支付合同约定的预付房款,本合同正在履行中。

5、2015年12月1日,发行人与天翼爱音乐文化科技有限公司签订《数字音乐版权使用协议》,约定发行人授权天翼爱音乐文化科技有限公司使用发行人拥有或取得许可的音乐作品,由天翼爱音乐文化科技有限公司制作成数字音乐产品并在其数字音乐平台发行及销售。天翼爱音乐文化科技有限公司依据数字音乐产品资费情况向发行人支付相关音乐版权使用费。本协议的有效期一年,自2016年1月1日至2016年12月31日,如协议有效期届满且双方在期满前30天内均未以书面形式提出异议的,自自动顺延一年,顺延次数一次。

6、2014年7月29日和9月12日,发行人与中阔浩瀚建设有限公司深圳分公司签订《土石方开挖(运输)工程施工合同》和《土石方开挖(运输)工程(补充)施工合同》,约定中阔浩瀚建设有限公司深圳分公司承担发行人盛讯达科技大厦项目的土石方外运等工作,合同总价包干为5,500,000元。

7、2014年12月10日,发行人与惠州七南实业有限公司签订《房屋租赁合同》,约定发行人将位于博罗县罗阳镇义和新角村中围组上坑地段,建筑面积共20,000平方米的物业及其设备租给惠州七南实业有限公司使用,租赁期限为2014年12月17日至2020年6月16日。

8、2015年5月6日,发行人与深圳市恒泰基建筑工程有限公司签订了《深圳市建设工程施工合同》,约定发行人将盛讯达科技大厦项目工程交由深圳市恒泰基建筑工程有限公司完成,暂定2015年5月6日开工、2016年9月30日竣工,合同金额14,800.89万元。

二、对外担保情况

截至本招股意向书签署之日,公司不存在对外担保情况。

三、诉讼或仲裁事项

截至本招股意向书签署之日,公司无对财务状况、经营成果、声誉、业务活动、未来前景等可能产生重大影响的诉讼或仲裁事项。

截至本招股意向书签署之日,公司不存在尚未了结的或可预见的重大诉讼、

仲裁等事项。

四、控股股东或实际控制人、控股子公司，发行人董事、监事、高级管理人员和核心技术人员作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项

最近三年，控股股东及实际控制人不存在重大违法行为。

截至本招股意向书签署之日，公司控股股东和实际控制人、控股子公司、公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员，均没有作为一方当事人的重大诉讼或仲裁事项。

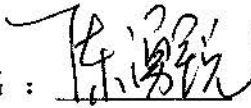
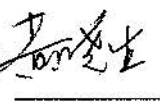
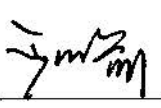

五、董事、监事、高级管理人员和核心技术人员涉及刑事诉讼的情况

截至本招股意向书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员未曾涉及刑事诉讼。

第十二节 有关声明

一、发行人全体董事、监事与高级管理人员声明

发行人全体董事、监事、高级管理人员承诺本招股说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担个别和连带的法律责任。

全体董事签名：   


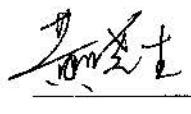

陈湧锐 黄晓生 于明剑 李衍钢

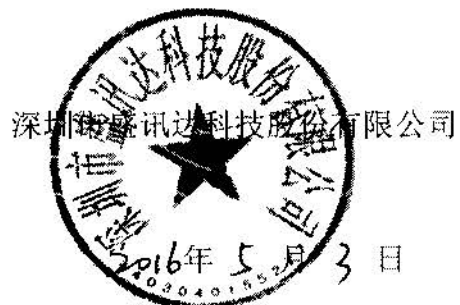
许治 廖开际 吴震

全体监事签名：  

秦地欣 余方 陈伊丽

全体高级管理人员签名：  

陈湧锐 黄晓生 李衍钢



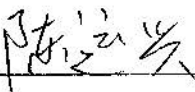
保荐机构（主承销商）声明

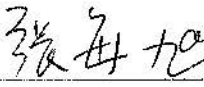
本公司已对招股说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

法定代表人：


孙树明

保荐代表人：


陈运兴


张每旭

项目协办人：



李泽明




发行人律师声明

本所及经办律师已阅读招股意向书，确认招股意向书与本所出具的法律意见书和律师工作报告无矛盾之处。本所及经办律师对发行人在招股意向书中引用的法律意见书和律师工作报告的内容无异议，确认招股意向书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

经办律师：


冯 艾
王立新

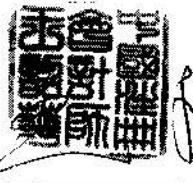
律师事务所负责人：


王 玲

审计机构声明

本所及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本所出具的审计报告、盈利预测审核报告（如有）、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表无矛盾之处。本所及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的审计报告、盈利预测审核报告（如有）、内部控制鉴证报告及经本所鉴证的非经常性损益明细表的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

签字注册会计师：



王韶华

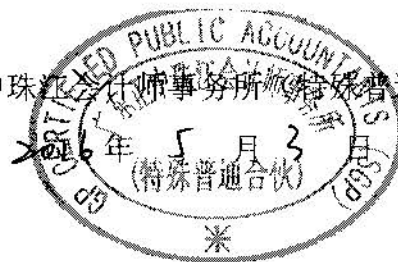


陈昭

审计机构负责人：

蒋洪峰

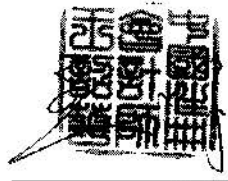
广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)



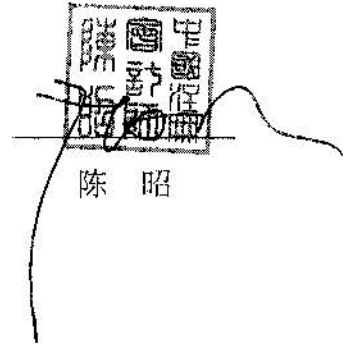
验资机构声明

本机构及签字注册会计师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的验资报告无矛盾之处。本机构及签字注册会计师对发行人在招股说明书中引用的验资报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

签字注册会计师：

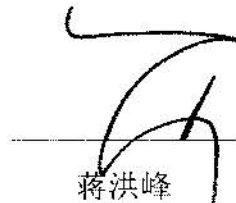


王韶华



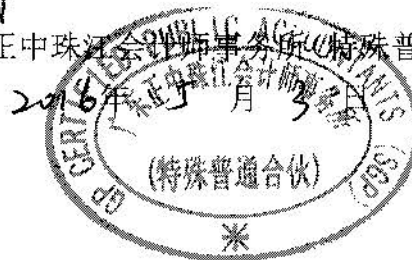
陈昭

验资机构负责人：



蒋洪峰

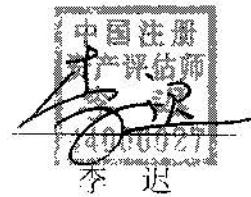
广东正中珠江会计师事务所(特殊普通合伙)



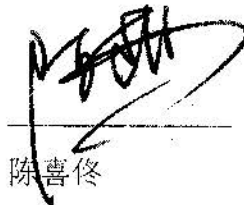
资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读招股说明书，确认招股说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对发行人在招股说明书中引用的资产评估报告的内容无异议，确认招股说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性、及时性承担相应的法律责任。

签字注册评估师：



资产评估机构负责人：



陈喜佟

广东联信资产评估土地房地产估价有限公司

2016年5月3日



第十三节 附件

以下文件是与本次公开发行有关的所有正式法律文件，除在指点网站（巨潮资讯网 <http://www.cninfo.com.cn>）上披露外，并存放在发行人和保荐人（主承销商）的办公地点，以备投资者查阅：

- （一）发行保荐书（附发行人成长性专项意见）及发行保荐工作报告；
- （二）发行人关于公司设立以来股本演变情况的说明及其董事、监事、高级管理人员的确认意见；
- （三）发行人控股股东、实际控制人对招股说明书的确认意见；
- （四）财务报表及审计报告；
- （五）内部控制鉴证报告；
- （六）经注册会计师核验的非经常性损益明细表；
- （七）法律意见书及律师工作报告；
- （八）公司章程（草案）；
- （九）中国证监会核准本次发行的文件；
- （十）其他与本次发行有关的重要文件。