

股票简称：德力股份

股票代码：002571

股票上市地：深圳证券交易所

安徽德力日用玻璃股份有限公司

Anhui Deli Household Glass Co.,Ltd.

发行股份及支付现金购买资产 并募集配套资金暨关联交易报告书

序号	交易对方	住所及通讯地址
1	刘毅等 5 名自然人	具体信息详见报告书之第三节交易对方基本情况
2	天津美拓创景投资合伙企业(有限合伙)	
3	天津智盈泽成投资合伙企业(有限合伙)	
4	特定投资者(待定)	待定



独立财务顾问：西南证券股份有限公司

二零一四年七月

公司声明

本公司及董事会全体成员保证本报告书及其摘要内容的真实、准确、完整，对报告书及摘要的虚假记载、误导性陈述或重大遗漏承担连带责任。

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

中国证监会及其它政府机关对本次交易所做的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》等相关法律、法规的规定，本次交易完成后，本公司经营与收益的变化，由本公司自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行负责。

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

目 录

公司声明	2
目 录	3
释 义	8
重大事项提示	13
一、本次交易方案	13
二、本次交易标的资产的估值及交易作价	14
三、本次发行股票的价格、发行数量及锁定期	15
四、本次交易构成重大资产重组且构成关联交易，需要提交并购重组委审核.....	18
五、本次交易不构成借壳上市	19
六、盈利承诺及补偿	20
七、交易对价的调整及业绩奖励	22
八、本次交易前后公司股权结构变化	23
九、本次交易方案实施需履行的审批程序	24
十、独立财务顾问的保荐机构资格	24
十一、风险因素	24
第一节 本次交易概述	32
一、本次重组的背景	32
二、本次重组的目的	37
三、本次交易的决策过程	38
四、交易方案主要内容	39
五、本次交易构成关联交易	48
六、本次交易构成重大资产重组，不构成借壳上市	48
七、本次交易未导致公司控制权发生变动	49
第二节 上市公司基本情况	50
一、公司概况	50
二、公司设立情况	50
三、公司上市及历次股本变动情况	51

四、公司最近三年的控股权变动及资产重组情况	55
五、公司主营业务情况	55
六、公司最近三年及一期的主要会计数据和财务指标	56
七、公司控股股东及实际控制人概况	57
第三节 交易对方的基本情况	58
一、交易对方的基本情况	58
二、交易对方与上市公司关联关系情况	71
三、交易对方之间的关系	71
四、交易对方最近五年内受到行政处罚的基本情况	72
第四节 本次交易标的	73
一、交易标的基本情况	73
二、标的资产评估情况说明	97
三、交易标的主要资产权属情况、对外担保情况及主要负债情况.....	129
四、交易标的的业务和技术	138
五、重大会计政策或会计估计差异情况	186
第五节 本次交易涉及股份发行的情况	187
一、本次交易方案及标的资产估值作价	187
二、本次交易中的股票发行	189
三、本次交易对上市公司的影响	193
第六节 本次交易合同的主要内容	197
一、合同主体、签订时间	197
二、《购买资产协议》主要内容	197
三、《利润补偿协议》主要内容	209
第七节 本次交易的合规性分析	213
一、本次交易符合《重组管理办法》第十条的规定	213
二、本次交易符合《重组管理办法》第四十二条的规定	220
三、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条及其适用意见的规定 ...	224
四、不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发 行股票的情形	224

第八节 董事会对本次交易定价依据及公平合理性分析	226
一、本次交易定价分析	226
二、本次交易资产定价公允性分析	227
三、董事会对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性及评估定价的公允性的意见.....	232
四、独立董事对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性及评估定价的公允性的意见.....	233
第九节 上市公司董事会就本次交易对上市公司的影响进行的讨论与分析	235
一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果的讨论和分析.....	235
二、标的公司行业特点和经营情况的讨论与分析	244
三、标的资产最近两年及一期财务状况、盈利能力分析	280
四、本次交易对上市公司的财务状况、盈利能力及未来盈利趋势的影响	295
五、交易完成后公司的资产、业务整合及人员调整计划	301
第十节 财务会计信息	303
一、交易标的最近两年合并财务报表	303
二、上市公司简要备考财务报表	308
三、标的资产盈利预测审核报告	313
四、上市公司备考合并盈利预测审核报告	315
第十一节 同业竞争和关联交易	318
一、本次交易对同业竞争的影响	318
二、本次交易对关联交易的影响	320
第十二节 本次交易对公司治理机制的影响	325
一、股东与股东大会	325
二、控股股东、实际控制人与上市公司	326
三、董事与董事会	327
四、监事与监事会	327
第十三节 风险因素	328
一、审批风险	328
二、产业政策风险	328

三、市场竞争风险	328
四、标的资产评估增值较大的风险	329
五、主打游戏进入生命周期中后期盈利下降的风险	330
六、新游戏开发进度低于预期而影响盈利的风险	330
七、游戏运营风险	330
八、所得税优惠到期的风险	331
九、高端人才引进和流失风险	332
十、移动终端平台系统变化的风险	333
十一、游戏产品发行费用的风险	333
十二、本次交易完成后新增商誉存在的减值风险	333
十三、收购整合风险	333
十四、股市风险	334
第十四节 其他重大事项	335
一、关联方资金、资产占用情况	335
二、交易完成前后上市公司对外提供担保情况	335
三、公司股票连续停牌前股价波动情况的说明	336
四、本次交易相关各方及相关人员在公司股票停牌前 6 个月内买卖上市公司股票的情况.....	336
五、公司负债结构是否合理，是否存在因本次交易大量增加负债（包括或有负债）的情况.....	339
六、上市公司最近十二个月发生资产交易的情况	340
七、利润分配政策与股东回报规划	341
八、独立财务顾问执业能力及中介机构及经办人员诚信记录.....	345
九、其他影响股东及其他投资者做出合理判断的、有关本次交易的所有信息.....	345
第十五节 独立董事、法律顾问和财务顾问对本次交易的结论性意见.....	346
一、独立董事意见	346
二、法律顾问意见	347
三、独立财务顾问意见	348

第十六节 相关中介机构	349
一、独立财务顾问	349
二、法律顾问	349
三、财务审计机构	349
四、资产评估机构	349
第十七节 董事及相关中介机构的声明	351
一、公司全体董事声明	352
二、标的资产声明	353
三、交易对方声明（一）	354
三、交易对方声明（二）	355
三、交易对方声明（三）	356
三、交易对方声明（四）	357
三、交易对方声明（五）	358
三、交易对方声明（六）	359
三、交易对方声明（七）	360
四、法律顾问声明	361
五、资产评估机构声明	362
六、财务审计机构声明	363
七、独立财务顾问声明	364
第十八节 备查文件	365
一、备查文件	365
二、备查地点	365

释 义

本报告中，除非另有所指，下列简称具有如下含义。在本报告中，部分合计数与各加计数直接相加之和在尾数上有差异，这些差异是四舍五入造成的。

一、一般释义

本公司/公司/上市公司/德力股份	指	安徽德力日用玻璃股份有限公司
控股股东/实际控制人	指	公司控股股东/实际控制人施卫东
交易对方	指	刘毅等5名自然人、天津美拓创景投资合伙企业（有限合伙）、天津智盈泽成投资合伙企业（有限合伙）
刘毅等5名自然人股东/刘毅等5名自然人	指	刘毅、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪等五名自然人
美拓创景	指	天津美拓创景投资合伙企业（有限合伙）及其前身天津美拓创景股权投资基金合伙企业（有限合伙）
智盈泽成	指	天津智盈泽成投资合伙企业（有限合伙）及其前身天津智盈泽成股权投资基金合伙企业（有限合伙）
拟收购资产/交易标的/标的资产	指	北京武神世纪网络技术股份有限公司100%股权
标的公司/武神世纪	指	北京武神世纪网络技术股份有限公司
武神有限	指	北京武神世纪网络技术有限公司，标的公司前身
武神香港	指	武神（香港）有限公司（英文名称：WUSHEN（HONG KONG） CO.,LIMITED）
乐友互动	指	北京乐友互动科技有限公司
武神梦幻	指	北京武神梦幻科技有限公司，即北京乐友互动科技有限公司改名之前的称谓
上海神往	指	上海神往网络科技有限公司
武神新加坡	指	WUSHEN NETWORK SINGAPORE PTE. LTD.
武神韩国	指	株式会社武神韩国（英文名称：WUSHEN（KOREA） CO., LIMITED）
本次重组/本次交易/本次资产重组/本次非公开发行	指	德力股份以发行股份及支付现金的方式向刘毅等5名自然人和美拓创景、智盈泽成购买其所持武神世纪100%股权；并向其他不超过10名特定投资者发行股份募集配套资金

报告书	指	《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》
《购买资产协议》	指	《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产协议书》
《利润补偿协议》	指	《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产之盈利预测补偿协议书》
《资产评估报告》	指	《安徽德力日用玻璃股份有限公司重大资产重组所涉及的北京武神世纪网络技术股份有限公司股权项目资产评估报告书》
审计基准日/评估基准日	指	2014年4月30日
最近两年及一期、报告期	指	2012年度、2013年度、2014年1-4月
最近一年及一期	指	2013年度、2014年1-4月
承诺利润、承诺净利润	指	交易对方承诺的标的公司承诺年度经具有证券期货从业资格的审计机构审计的合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润。
实际利润	指	标的公司承诺年度内各年度实际实现的经具有证券期货从业资格的审计机构审计的合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润
证监会/中国证监会	指	中国证券监督管理委员会
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
国家新闻出版广电总局	指	中华人民共和国国家新闻出版广电总局,由原新闻出版总署、原国家广播电影电视总局整合而成
国家版权局	指	中华人民共和国国家版权局
文化部	指	中华人民共和国文化部
教育部	指	中华人民共和国教育部
深交所	指	深圳证券交易所
独立财务顾问/西南证券	指	西南证券股份有限公司
法律顾问/锦天城律所	指	上海市锦天城律师事务所
评估机构/中同华	指	北京中同华资产评估有限公司
审计机构/天职国际	指	天职国际会计师事务所(特殊普通合伙)
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《重组管理办法》	指	《上市公司重大资产重组管理办法》(2011年修订)

《上市规则》	指	《深圳证券交易所股票上市规则》（2012年修订）
元/万元/亿元	指	人民币元/人民币万元/人民币亿元
乐酷	指	乐酷网路科技有限公司
乐游在线	指	乐游在线（香港）有限公司
KCP	指	KCP 株式会社
Super Star	指	Super Star Game Co.,LTD
雷爵	指	雷爵网络科技股份有限公司
陕西博迅	指	陕西博迅通信科技有限公司
支付宝	指	支付宝（中国）网络技术有限公司
汇元网	指	北京汇元网科技有限责任公司及其全资子公司 北京汇元吉祥科技有限公司
易网合纵	指	北京易网合纵网络科技有限公司
神州付	指	北京神州付科技有限公司
完美世界/完美	指	完美世界（北京）网络技术有限公司
金山软件/金山	指	金山软件股份有限公司
蓝港在线	指	蓝港在线（北京）科技有限公司
畅游	指	畅游有限公司
盛大游戏	指	盛大游戏有限公司
目标软件	指	目标软件（北京）有限公司
游戏蜗牛	指	苏州蜗牛数字科技股份有限公司
银汉科技	指	广州银汉科技有限公司
玩蟹科技	指	北京玩蟹科技有限公司
数字天空	指	成都数字天空科技有限公司
中青宝	指	深圳中青宝互动网络股份有限公司
掌趣科技	指	北京掌趣科技股份有限公司
拓维信息	指	拓维信息系统股份有限公司
北纬通信	指	北京北纬通信科技股份有限公司
神奇时代	指	北京神奇时代网络有限公司
游族信息	指	上海游族信息技术有限公司

二、专业术语释义

2D	指	“Two-Dimensional”的缩写，二维
3D	指	“Three-Dimensional”的缩写，三维
2.5D	指	3D人物与2D场景，或3D场景与2D人物的结合
ARPU	指	“Average Revenue Per User”的缩写，即用户平均消费值，是衡量运营商运营水平、盈利能力、发展前景的重要指标之一
App Store	指	由苹果公司为iPhone和iPod Touch、iPad以及Mac创建的应用程序在线发布平台
Google Play	指	由谷歌公司为Android设备开发的在线应用程序商店
CDN	指	“Content Delivery Network”的缩写，即内容分发网络
Flash	指	一种创作工具，设计人员和开发人员可用其创建演示文稿、应用程序和其它允许用户交互的内容
IDC	指	“Internet Data Center”的缩写，即互联网数据中心
CNNIC	指	中国互联网络信息中心
GPC	指	中国版协游戏工委，即中国出版者协会游戏工作委员会
CNG	指	中新游戏研究（伽马新媒），即中新游戏研究中心，国家新闻出版总署游戏工委《中国游戏产业报告》独家内容制作方
MMORPG	指	“Massive MultiPlayer Online Role-Playing Game”的缩写，大型多人在线角色扮演类网络游戏
SLG	指	Simulation Game，策略模拟类游戏
RPG	指	Role-playing Game，角色扮演类游戏
PVP	指	Player VS Player，玩家与玩家在游戏内对战、竞技
PVE	指	Player VS Enviroment，玩家与游戏内设的怪物对战
Cocos2D-X	指	一个支持多平台的2D手机游戏引擎
Unity3D	指	由UnityTechnologies开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏引擎
艾瑞咨询	指	艾瑞市场咨询有限公司
易观智库	指	易观智库商业信息服务平台
注册用户	指	填写了身份资料并获得了游戏账号的用户
付费用户	指	购买了游戏时间或游戏道具的网络游戏用户

封测	指	在开发完成后的最初期由游戏公司人员或少量玩家参与的网络游戏测试，以技术性测试为主
内测	指	面向一定数量用户进行的内部网络游戏测试，多用于检测游戏压力和功能有无漏洞
公测	指	对所有用户公开的开放性网络游戏测试
游戏引擎	指	已编写好的可编辑游戏系统或者交互式实时图像应用程序的核心组件，是游戏软件的主程序。其为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快速开发
服务器端引擎	指	用于开发运营商的服务器端功能的核心组件
客户端引擎	指	用于开发玩家电脑的客户端功能的核心组件
重度游戏	指	结构复杂、系统庞大、节奏缓慢、玩家之间互动性强、同时收费能力比较强的游戏，其特点是玩家认知和接受程度高，ARUP值比较高，而且用户群固定忠实，游戏生命周期长
轻度游戏	指	操作简单、节奏感强、玩家之间互动要求较少的游戏，其特点是弱互联网性、易于上手，但生命周期较短。
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具，只在游戏中存在，没有实体
虚拟货币	指	由网络游戏运营商发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具
终端	指	网络与最终用户接触用以实现网络应用的各种设备
带宽	指	在固定时间内可传输的数据量，即在传输管道中可以传递数据的能力
用户粘性	指	衡量用户对游戏或其他互联网产品忠诚度的重要指标，用户粘性越强，用户对游戏或该互联网产品的忠诚度越高
外挂	指	某些人利用自己的电脑技术专门针对一个或多个网络游戏，通过改变网络游戏软件的部分程序，制作而成的作弊程序
私服	指	未经版权所有者授权，非法获得服务器端安装程序之后设立的网络服务器

重大事项提示

本部分所述的词语或简称与本报告书“释义”中所定义的词语或简称具有相同的涵义。

一、本次交易方案

根据公司与刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成签署的《购买资产协议》，德力股份拟通过向特定对象发行股份及支付现金的方式购买武神世纪100%股权，其中以发行股份方式购买刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成所持武神世纪65%股权；以现金方式购买刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成所持武神世纪35%股权。

同时，拟向不超过10名其他特定投资者发行股份募集配套资金，用于支付本次交易现金对价，配套资金不足部分以自有资金支付，募集配套资金总额不超过交易总额的25%。

本次募集配套资金以发行股份及支付现金购买资产为前提条件，但募集配套资金成功与否并不影响发行股份及支付现金购买资产的实施。

本次交易情况如下：

(1) 公司拟向刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成以发行股份的方式购买其持有的武神世纪65%股权，具体情况如下：

序号	姓名/名称	德力股份拟向其发行股份数（股）	拟出让所持武神世纪股份数（股）	出让股份数所占武神世纪总股本比例
1	刘毅	29,728,189	22,662,279	43.67%
2	美拓创景	4,947,516	3,771,572	7.27%
3	智盈泽成	4,261,592	3,248,680	6.26%
4	王锐	2,018,543	1,538,768	2.96%
5	林嘉喜	1,236,990	942,978	1.82%
6	牛亚峰	1,236,990	942,978	1.82%
7	汪溪	823,471	627,745	1.21%

合计	44,253,291	33,735,000	65.00%
----	------------	------------	--------

注：按本次交易对价的 65% 发行股份，交易对方所获得股份数不足 1 股的，发行股份时舍去不足 1 股部分后取整，不足 1 股份部分的对价由交易对方赠予上市公司。

(2) 公司拟以现金方式收购刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成所持有的武神世纪的 35% 股份，支付现金来自本次配套募集资金和自有资金。本次发行股份购买武神世纪 65% 股权实施完毕后 6 个月内，若募集配套资金未能实施完毕，将由上市公司以自有资金支付上述武神世纪 35% 股权对价款，待募集的配套资金到位后再置换原以自有资金支付的相关款项。

序号	姓名/名称	德力股份拟向其支付现金数(元)	拟出让所持武神世纪股份数(股)	出让股份数所占武神世纪总股本比例
1	刘毅	218,662,270.17	12,202,765	23.51%
2	美拓创景	36,390,887.46	2,030,846	3.91%
3	智盈泽成	31,345,650.00	1,749,290	3.37%
4	王锐	14,847,165.09	828,568	1.60%
5	林嘉喜	9,098,540.32	507,757	0.98%
6	牛亚峰	9,098,540.32	507,757	0.98%
7	汪溪	6,056,946.65	338,017	0.65%
合计		325,500,000.00	18,165,000	35.00%

(3) 拟向不超过 10 名其他特定投资者发行股份募集配套资金，配套资金总额不超过交易总额的 25%。按照评估值并经交易各方协商确定的标的资产成交额 9.3 亿元计算，本次募集配套资金不超过 3.1 亿元，本次交易总金额 12.4 亿元。本次募集的配套资金将用于支付本次交易现金对价（配套资金不足部分以自有资金支付）。

二、本次交易标的资产的估值及交易作价

本次交易采用收益法和市场法对武神世纪 100% 股权进行评估，并采用收益法评估结果作为定价依据。根据中同华评估出具的中同华评报字（2014）第 229 号《资产评估报告》，截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪 100% 股权价值（母公司）评估情况如下：

单位：万元

项目	评估基准日	评估基准日账面值	评估值	增值金额	评估增值率	交易作价
武神世纪100%的股权	2014年4月30日	9,335.27	93,000.00	83,664.73	896.22%	93,000.00

根据《购买资产协议》，本次交易各方以标的资产截至2014年4月30日收益法评估结果为主要定价参考依据，并综合考虑武神世纪财务和业务状况及发展前景、未来盈利能力等各项因素确定本次交易价格。经交易各方协商，标的资产作价93,000万元。各交易对方拟出让的武神世纪股权的作价情况如下：

序号	姓名/名称	拟出让所持武神世纪股份数(股)	拟出让武神世纪股份数占武神世纪总股本的比例	交易作价(万元)
1	刘毅	34,865,044	67.18%	62,474.93
2	美拓创景	5,802,418	11.18%	10,397.40
3	智盈泽成	4,997,970	9.63%	8,955.90
4	王锐	2,367,336	4.56%	4,242.05
5	林嘉喜	1,450,735	2.795%	2,599.58
6	牛亚峰	1,450,735	2.795%	2,599.58
7	汪溪	965,762	1.86%	1,730.56
合计		51,900,000	100.00%	93,000.00

三、本次发行股票的价格、发行数量及锁定期

1、发行价格

本次交易股份发行涉及向刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成发行股份购买资产和向其他特定投资者发行股份募集配套资金两部分，定价基准日均为德力股份第二届董事会第二十次会议决议公告日。

上市公司购买资产的股份发行价格按照《重组管理办法》第四十四条规定，上市公司发行股份的价格不得低于本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前20个交易日公司股票交易均价；向其他特定投资者募集配套资金的发行价格按照《上市公司证券发行管理办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》等相关规定，发行价格不低于定价基准日前20个交易日公司股票交易均价的90%，募集配套资金最终发行价格将由公司董事会根据股东大会的授权，依据市场询价结果确定。

定价基准日前20个交易日股票交易均价：董事会决议公告日前20个交易日公司股票交易均价=决议公告日前20个交易日公司股票交易总额/决议公告日前20个交易日公司股票交易总量。

上市公司发行股份购买资产的发行价格不低于本次向特定对象发行股份及支付现金购买资产的首次董事会决议公告日前20个交易日公司股票交易均价，确定为13.66元/股。最终发行价格尚需经本公司股东大会批准。

向其他特定投资者募集配套资金的发行价格不低于定价基准日前20个交易日公司股票交易均价的90%，即12.29元/股。最终发行价格将在本次交易获得中国证监会核准后，由公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定，依据市场询价结果来确定。

定价基准日至本次发行期间，德力股份如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，本次发行价格亦将作相应调整。截至本报告书签署日，上市公司无上述事项。

2、发行数量

(1) 向刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成发行股份数量

根据《购买资产协议》，向刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成发行股份数量的计算公式为：

发行数量=（各交易对方以接受德力股份发行新股方式转让所持武神世纪股权的交易价格）÷发行价格

按照武神世纪65%股权的交易价格60,450万元，本次交易向刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成发行股份数为44,253,291股，具体情况如下：

序号	姓名/名称	德力股份拟向其发行股份数（股）
1	刘毅	29,728,189
2	美拓创景	4,947,516
3	智盈泽成	4,261,592
4	王锐	2,018,543
5	林嘉喜	1,236,990

6	牛亚峰	1,236,990
7	汪溪	823,471
合计		44,253,291

注：按本次交易对价的 65% 发行股份，交易对方所获得股份数不足 1 股的，发行股份时舍去不足 1 股部分后取整，不足 1 股份部分的对价由交易对方赠予上市公司。

(2) 向其他不超过 10 名特定投资者发行股份数量

本次交易中，拟募集配套资金总额不超过交易总金额的25%。按照评估值并经交易各方协商确定的交易价格计算，募集配套资金不超过3.1亿元；按照本次发行底价12.29元/股计算，向不超过10名其他特定投资者发行股份数量不超过25,223,759股。本次发行股份及支付现金购买标的资产100%股权的交易价格为9.3亿元，拟配套融资金额为3.1亿元，交易总金额为12.4亿元，募集配套资金占交易总额的比例未超过交易总金额的25%。最终发行数量将根据最终发行价格，由公司提请股东大会授权董事会根据询价结果确定。

在定价基准日至发行日期间，如本次发行价格因上市公司出现派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项做相应调整时，发行数量亦将作相应调整。

3、发行股份的锁定期

(1) 刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成的锁定期安排

本次德力股份发行股份购买资产的交易对方刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成以资产认购而取得的上市公司股份自上市之日起12个月内不转让。

12个月之后，在承诺期限内若当年实现承诺利润，则在每个承诺年度《专项审核报告》出具后30个交易日内（第三个承诺年度《减值测试报告》出具后30个交易日内），按照下表所示分批解禁可转让股份。

单位：股

序号	姓名/名称	第一年	第二年	第三年	合计
1	刘毅	8,918,456	8,918,456	11,891,277	29,728,189
2	美拓创景	1,484,254	1,484,254	1,979,008	4,947,516
3	智盈泽成	1,278,477	1,278,477	1,704,638	4,261,592

4	王锐	605,562	605,562	807,419	2,018,543
5	林嘉喜	371,097	371,097	494,796	1,236,990
6	牛亚峰	371,097	371,097	494,796	1,236,990
7	汪溪	247,041	247,041	329,389	823,471
合计		13,275,984	13,275,984	17,701,323	44,253,291

在承诺期限内，若当年承诺利润未实现，则交易对方应补偿的股份数从上述各个年度可解锁股份数中相应扣减，如当年解锁股份不足补偿股份数量的，则上市公司有权将不足部分提前解锁用于补偿。

相应股份解禁后按照中国证监会及深圳证券交易所的有关规定执行。

(2) 其他特定投资者锁定期安排

其他特定投资者认购的德力股份的股份，自股份上市之日起 12 个月内不转让，此后按中国证监会及深交所的有关规定执行。

本次发行结束后，由于公司送红股、转增股本等原因增持的公司股份，亦应遵守上述约定。

四、本次交易构成重大资产重组且构成关联交易，需要提交并购重组委审核

(一) 本次交易构成重大资产重组

本次交易的标的资产为武神世纪 100% 股权。本次交易完成后上市公司将拥有武神世纪控制权。

标的公司 2013 年未经审计的合并资产净额为 17,863.88 万元，本次交易价格为 93,000 万元，上市公司 2013 年未经审计的合并净资产额为 157,232.86 万元。本次交易金额占上市公司最近一个会计年度末（即 2013 年末）经审计的合并净资产额的比例达到 59.15%，且超过 5,000 万元。

单位：万元

项目	资产总额	营业收入	净资产
德力股份（2013 年 12 月 31 日、2013 年度）	200,497.91	95,308.77	157,232.86

武神世纪账面值（2013年12月31日、2013年度）	20,361.66	11,310.92	17,863.88
标的资产（成交额）	93,000.00	-	93,000.00
标的资产账面值及成交额较高者占德力股份相应指标比重	46.38%	11.87%	59.15%

根据上述计算结果，标的资产 2013 年 12 月 31 日的净资产（成交额与账面值孰高）已超过德力股份相应指标的 50%，根据《重组管理办法》第十一条，本次交易构成重大资产重组。

（二）本次交易构成关联交易

本次交易完成后，标的资产控股股东刘毅直接持有本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的 6.44%，成为本公司持股 5% 以上股东。刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成取得的本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的 8.44%。

根据《上市规则》规定，因与上市公司或其关联人签署协议或者作出安排，在协议或安排生效后，或者在未来十二个月内，具有上市公司关联方的情形的，视为上市公司关联方。

根据《重组管理办法》和《上市规则》，本次交易系本公司与关联方刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成之间的交易，构成关联交易。

（三）本次交易需提交并购重组委审核

根据《重组管理办法》的规定，本次交易涉及发行股份购买资产及募集配套资金，募集配套资金不超过本次交易总金额的 25%，应当提交并购重组委审核。

五、本次交易不构成借壳上市

德力股份自首次公开发行股票上市后至今，上市公司实际控制人一直为施卫东，公司控制权未发生变更。

本次交易完成后，控股股东及实际控制人施卫东持股比例由本次交易前 41.97% 变为 35.65%，仍为公司控股股东及实际控制人，实际控制权未发生变更。

标的公司 2013 年未经审计的合并资产总额为 20,361.66 万元，本次交易价格为 93,000 万元，上市公司 2013 年未经审计的合并资产总额为 200,497.91 万元。

本次交易金额占上市公司最近一个会计年度末（即 2013 年末）经审计的合并资产总额的比例为 46.38%。综上，德力股份不存在“自控制权发生变更之日起，上市公司向收购人购买的资产总额占控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务报表期末资产总额的比例达到 100% 以上”的情形。本次交易不构成借壳上市。

六、盈利承诺及补偿

（一）盈利承诺

根据《重组管理办法》和中国证监会的相关规定，标的资产采用收益法进行评估并作为定价依据的，交易对方应当对标的资产未来三年的盈利进行承诺并作出可行的补偿安排。根据公司与刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成签署的《利润补偿协议》，本次交易中相关方对标的资产未来三年的盈利进行了承诺，相应补偿原则如下：

根据中同华评估出具的中同华评报字（2014）第 229 号《资产评估报告》，武神世纪 2014 年、2015 年、2016 年预测净利润如下表：

单位：万元

项目	2014 年	2015 年	2016 年	合计
武神世纪 100% 股权预测净利润数	5,813.84	7,760.31	10,069.25	23,643.40
交易对方承诺的武神世纪 100% 股权的净利润	6,000	7,800	10,140	23,940

刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成向德力股份承诺并保证，从本次交易实施完成当年起的三个会计年度内，武神世纪 100% 股权每年实现的经审计的扣除非经常性损益后的归属于母公司的净利润，不低于资产评估报告书的同期预测数，且 2014 年不低于 6,000 万元，2015 年不低于 7,800 万元、2016 年不低于 10,140 万元。

（二）补偿安排

1、股份补偿义务人

若经审计本协议约定的承诺利润在保证期限内未能达到，则股份补偿义务人首先应以其所持有的上市公司股份对上市公司进行补偿。补偿义务人指交易对方

刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成。

2、补偿方式

上市公司及股份补偿义务人同意，标的公司在承诺年度实际利润未达到当年度承诺利润的，则股份补偿义务人应按照以下方式向上市公司进行股份补偿：

从本次交易实施完成当年起的三个会计年度中的每个会计年度结束后，如果交易对方须向上市公司进行股份补偿的，上市公司在关于标的公司《专项审计报告》出具日起 30 日内计算应补偿股份数，并由上市公司发出召开上市公司董事会和股东大会的通知，经股东大会审议通过，将由上市公司按照 1 元人民币的总价回购股份补偿义务人持有的该等应补偿股份并按照有关法律规定予以注销。

具体补偿股份数额根据下述约定的方法计算。

3、补偿股份数量及其调整

股份补偿义务人当年应补偿股份数量按以下公式计算确定（三年累计股份补偿的上限为本次发行股份及支付现金购买资产中股份补偿义务人持有的上市公司股份总量）：

各交易对方当期应补偿股份数=（截至当期期末累积承诺利润数-截至当期期末累积实际利润数）÷业绩承诺期内各年的承诺利润数总和×本次交易作价总额÷发行价格×各交易对方在本次交易前在标的公司的持股比例-各交易对方已补偿股份数。

前款补偿股份数总额以本次交易上市公司向转让方支付的股份对价为限。如在承诺年度内上市公司有送股、资本公积金转增股本等除权事项的，前述公式中的“发行价格”进行相应调整，补偿股份数及上限进行相应调整。

如果在承诺年度内上市公司实施现金分红，则补偿义务人根据上述公式计算出的当年度补偿股份所对应的分红收益应无偿归上市公司所有。

4、股份不能足额补偿的措施

补偿义务人以其认购股份总数不足补偿的，由补偿义务人以现金补偿。补偿金额=（当期应补偿股份数-当期已补偿股份数）×发行价格，并在上市公司发出书面补偿通知之日起 30 日内支付。在计算现金补偿金额时，如在承诺年度内上

上市公司有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，前述公式中的“发行价格”进行相应调整。刘毅应对美拓创景、智盈泽成依据本条实际产生的现金补偿义务承担连带保证责任。

具体补偿方式详见本报告书“第六节 本次交易合同的主要内容”之“三、《利润补偿协议》主要内容”。

七、交易对价的调整及业绩奖励

（一）交易对价调整

考虑到交易完成后标的公司实际经营业绩可能超出承诺利润的可能，为进一步体现交易价格的公允性，本次交易设计了对价调整机制，即在满足下列情形下，德力股份在原来交易总价款 93,000 万元的基础上向交易对方增加支付交易价款：

在承诺期限届满且各年度实际利润均不低于承诺利润的前提下，上市公司同意按照如下约定增加本次交易拟购买资产价格：

增加交易价款金额=承诺期末累积实际净利润数-承诺期末累积承诺净利润数

增加的交易价款在标的公司第三个承诺年度《专项审核报告》及《减值测试报告》出具日后 30 个交易日内，由上市公司以现金方式按照交易对方在本次交易前各自持有标的公司股权比例支付。

各方同意，无论如何，上市公司增加支付交易对方交易价款的总额以 12,000 万元为上限。若（承诺期末累积实际利润数-承诺期末累积承诺利润数）超过 12,000 万元的，则上市公司向交易对方增加支付交易价款合计 12,000 万元，超过部分不再适用对价调整机制，而是由上市公司按照“业绩奖励”对标的公司核心管理层成员进行奖励。

（二）业绩奖励

在（承诺期末累积实际利润数-承诺期末累积承诺利润数）超过 12,000 万元的情况下，上市公司同意在交易对价调整的基础上，以现金方式按以下公式计算的金额奖励给标的公司核心管理层成员：

奖励金额 = (承诺期末累积实际利润数 - 承诺期末累积承诺利润数 - 12,000 万元) × 17.5%

上述业绩奖励在标的公司第三个承诺年度《专项审核报告》、《减值测试报告》出具日后 60 日内，由上市公司以现金方式支付。

有关业绩奖励对象即标的公司核心管理层成员范围以及各自分配比例，由届时标的公司的总经理制定分配方案，并由标的公司董事会批准实施。

八、本次交易前后公司股权结构变化

本次交易前公司的总股本为 391,950,700 股，本次发行股份购买资产并募集配套资金后，公司的总股本将达到 461,427,750 股，股本结构变化情况如下：

项目	本次交易前		本次交易后	
	股份数（股）	股份比例	股份数（股）	股份比例
1、限售流通股	247,625,700	63.18%	317,102,750	68.72%
其中：施卫东	164,475,000	41.96%	164,475,000	35.64%
其中：其他非社会公众股	31,200,000	7.97%	31,200,000	6.76%
其中：社会公众股	51,950,700	13.25%	121,427,750	26.32%
其中：原有社会公众股			51,950,700	11.26%
刘毅	-	-	29,728,189	6.44%
美拓创景	-	-	4,947,516	1.07%
智盈泽成	-	-	4,261,592	0.92%
王锐	-	-	2,018,543	0.44%
林嘉喜	-	-	1,236,990	0.27%
牛亚峰	-	-	1,236,990	0.27%
汪溪	-	-	823,471	0.18%
不超过 10 名特定投资者	-	-	25,223,759	5.47%
2、无限售流通股	144,325,000	36.82%	144,325,000	31.28%
其中：施卫东	25,000	0.01%	25,000	0.01%
社会公众股	144,300,000	36.81%	144,300,000	31.27%

总股本	391,950,700	100.00%	461,427,750	100.00%
------------	--------------------	----------------	--------------------	---------

注：本次发行股份购买资产的发行价格为13.66元/股；配套募集资金发行股份按照发行底价12.29元/股计算。

本次交易完成后，标的资产控股股东刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成取得的本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的8.44%。上市公司控股股东及实际控制人施卫东持股比例由本次交易前的41.97%变为35.65%，仍为公司控股股东及实际控制人。

本次交易完成后，社会公众持股总数将变更为26,572.78万股，占上市公司股份总数的57.59%，超过10%。因此，本公司股权分布不存在《上市规则》所规定的不具备上市条件的情形，仍具备股票上市条件。

九、本次交易方案实施需履行的审批程序

2014年7月15日，公司召开第二届董事会第二十次会议，审议通过了本次交易方案及相关议案。本次交易尚需履行的程序：

- 1、公司股东大会通过决议，批准本次交易的相关事项，包括但不限于批准本次发行。
- 2、本次交易方案尚需获得中国证监会的核准。

上述批准或核准均为本次交易的前提条件，重组方案能否取得股东大会、政府主管部门的批准或核准存在不确定性，以及最终取得批准和核准的时间存在不确定性，提请广大投资者注意投资风险。

十、独立财务顾问的保荐机构资格

本公司聘请西南证券担任本次交易的独立财务顾问。西南证券经中国证监会批准依法设立，具备保荐机构资格。

十一、风险因素

除股东大会、政府主管部门审批风险外，本次交易涉及的主要风险因素如下：

（一）产业政策风险

近年来，包括网络游戏行业在内的文化产业受到国家政策大力支持，中国网络游戏行业发展迅速，市场规模和玩家人数均持续快速上升。但在快速发展的同时，网络游戏行业也带来了一定的社会问题，如部分未成年人沉迷网络游戏而影响身心健康等。网络游戏的易沉迷性一定程度上影响了其社会认可程度。因此，政府相关部门不断出台新的措施加强对网络游戏行业的监管，对网络游戏企业运营的资质、网络游戏的发行、游戏内容、游戏经营场所等多方面进行了更严格的监管，进一步规范了网络游戏行业发展。

我国的游戏行业受到工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管。目前，虽然武神世纪针对所涉及游戏业务取得了必要的业务许可证，并履行了相关的审批或备案手续，但若公司未来在业务管理上不能与监管导向一致，不能持续拥有和取得现有业务资质，或新业务开展中不能取得必要的业务资质，将影响公司业务的开展，对公司的持续发展产生不利影响。

（二）市场竞争风险

中国的游戏市场近年来竞争异常激烈。武神世纪主营业务主要分为客户端游戏和移动网络游戏两类。

在客户端游戏方面，武神世纪除了需面对已在境内外上市的完美世界、金山软件等对手，还要面对蓝港在线、游戏蜗牛等颇具实力的非上市公司。武神世纪已拥有较强的研发运营实力，且有多款游戏成功运营，积累了丰富的推广及运营经验。在移动网络游戏方面，武神世纪已建立了较健全的研发机制及规范化的研发流程及成熟的境外运维模式，在境外已成功推出了口碑良好的移动网游产品，形成了良好的品牌影响力。

但随着网络游戏市场的盈利空间被逐步打开，市场潜能进一步被释放，更多的主体将会试图进入到这一行业之中，届时市场的竞争状况将会更加激烈。更多的市场主体必然带来更多的游戏产品，市场产品增多会增加消费者的选择范围，可能会导致武神世纪游戏产品面临更多竞争，游戏生命周期缩短，进而影响盈利，表现为增大收入的波动性和不确定性。

综上，若武神世纪在未来的经营中，未能持续按计划推出受玩家欢迎的游戏产品，保持或进一步提高自身的市场份额，致使在激烈的市场竞争中出现市场份

额下滑的情况，将会对武神世纪预期利润的实现产生影响，导致武神世纪的企业价值下降。

（三）标的资产评估增值较大的风险

本次交易定价以武神世纪的资产评估结果为依据，经交易双方协商确定。根据中同华出具的中同华评报字（2014）第 229 号《资产评估报告》的评估结论，截至评估基准日 2014 年 4 月 30 日，武神世纪经审计净资产账面价值（母公司）为 9,335.27 万元，在持续经营的假设条件下，武神世纪股东全部权益收益法评估价值为 93,000.00 万元，比审计后账面净资产（母公司）增值 83,664.73 万元，增值率为 896.22 %。截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪合并财务报表中归属于母公司股东的权益为 10,432.65 万元，据此计算的评估增值额为 82,567.35 万元，增值率为 791.43%，武神世纪增值率较高。

本次交易标的资产的评估价值和成交价格较相对应的账面净资产增值较高，主要因为：武神主要业务为网络游戏的开发与运营，属于轻资产公司，其价值主要体现在企业的管理经验、客户关系、人力资本、研发创新能力、组织管理、组织文化等无形资产，且武神世纪及其所属子公司拥有的计算机著作权、专有技术等资产未全部在其账面反映，上述无形资产的价值通过收益法在评估值中得以体现是本次评估增值的主要原因。

评估机构在对武神世纪的评估过程中，对武神世纪未来收入、成本、费用等进行了审慎预测，结合标的公司发展的经营现状，综合考虑游戏行业广阔前景等各种影响因素，履行了勤勉、尽职的义务；但如果假设条件发生预期之外的较大变化，可能导致资产估值与实际情况不符的风险，提醒投资者关注本次交易定价估值溢价水平较高的风险。

为应对本次标的资产评估增值较大的风险，公司与交易对方已按照《重大资产重组管理办法》第三十四条的规定，签订了《利润补偿协议》。具体相关内容详见本报告书“第六节 本次交易合同的主要内容”之“三、《利润补偿协议》主要内容”。

（四）主打游戏进入生命周期中后期盈利下降的风险

报告期内标的公司在线运营的网络客户端游戏共八款，移动网络游戏共三

款。报告期内客户端游戏营业收入主要来自《武神》、《神话》和《水浒无双》三款游戏，三款游戏的成功运营自上线至今给公司带来了可观且持续的收益。游戏产品具有生命周期，现有游戏产品在未来几年度过稳定期进入衰退期之后，产生的经济效益将呈现下降趋势，存在盈利下降风险。

（五）新游戏开发进度低于预期而影响盈利的风险

游戏开发是一项对资金、人才具有极高要求的活动。新游戏产品存在开发失败的风险。若游戏开发团队未能准确把握市场机遇，致使新开发的游戏产品开发进度低于预期，未能及时推向市场或推向市场未达到预期效果，则会影响武神世纪未来的游戏运营收入及盈利能力。

（六）游戏运营风险

网络游戏运营过程中常见的“私服”、“外挂”等非法行为经常干扰网络游戏的运营，如果公司不能及时发现并阻止这种外部干扰，将影响公司游戏产品运营，有损公司声誉，进而对公司经营业绩造成不利影响。另外，网络游戏的运营需依托互联网，如果互联网遭受自然灾害、网络电讯故障、计算机病毒或黑客攻击等意外情况，将给网络游戏运营带来游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据丢失等风险，降低玩家的满足感，造成玩家数量的流失，对公司业绩可能造成影响。虽然标的公司已对上述外部干扰及意外情况在技术上做了相应的准备，但仍不能确保能够完全充分地防范和控制相关风险，进而可能对游戏运营带来不利影响。

武神世纪客户端游戏在境外主要采取联合运营模式，虽然经历了多年的境外运营武神世纪与其主要境外运营商建立了坚实的合作基础和良好的合作关系，但是随着境外市场竞争压力的增大和游戏行业运营模式的不断变化，存在武神世纪与其海外运营商中断合作的风险，可能对武神世纪境外的运营造成不利影响。因此，过于依赖海外联运渠道会导致运营风险。

（七）所得税优惠到期的风险

武神世纪前身武神有限于 2009 年 11 月 30 日被北京市经济和信息化委员会认定为软件企业，取得了编号为京 R-2009-0618 的《软件企业认定证书》；武神世纪（包括其前身武神有限）自 2011 年度起开始获利。

根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税

(2008年)1号),及根据北京市石景山区国家税务局第六税务所于2011年2月11日出具的《企业所得税减免税备案登记书》(编号:6B004),武神世纪(包括其前身武神有限)享受软件生产企业优惠政策,自2010年1月1日至2011年12月31日免缴企业所得税,自2012年1月1日至2014年12月31日减半缴纳企业所得税。2014年12月31日后,武神世纪将不再享受软件生产企业的税收优惠政策。

2011年11月21日,武神世纪获得高新技术企业认证,有效期三年。

高新技术企业认证的有效期为三年,企业应在期满前三个月内提出复审申请,不提出复审申请或复审不合格的,其高新技术企业资格到期自动失效。若高新技术企业需要享受减免税收的优惠政策,则需每年在税务机关进行备案,通过备案后的高新技术企业方可享受政策规定的有关鼓励及优惠政策。

武神世纪本部目前正在办理高新技术企业认证的复审工作,有效期限内武神世纪在涉及高新技术企业复审的各项指标并无重大变化,预计在到期日前能够通过认证资格复审备案。根据《高新技术企业认定管理办法》及其附件《国家重点支持的高新技术领域》的相关规定,公司作为游戏软件企业符合高新技术领域目录认定的行业。公司业务收入、员工文化结构、研发投入、管理水平等均符合高新企业的申报标准。武神世纪本部在享受目前的软件企业税收优惠政策到期后,预计通过复审继续取得高新技术企业资格认定无实质障碍,通过认证后将享受高新技术企业15%所得税政策。如通过认证,自2014年12月31日减半缴纳企业所得税的优惠期限到期后,武神世纪将按照高新技术企业15%所得税税收优惠政策缴纳所得税。

但是,如果武神世纪在高新技术企业认证期满后未通过认证资格复审,或者国家关于税收优惠的法规变化,武神世纪可能在2014年12月31日减半缴纳企业所得税的优惠期限到期后无法享受高新技术企业的税收优惠,公司所得税支出将会增加,从而影响公司的盈利能力。

(八) 高端人才引进和流失风险

标的公司武神世纪专注于客户端游戏及移动网络游戏的研发及推广运营,其核心管理团队和业务骨干具有丰富的研发及运营推广经验,对于武神世纪的稳定

经营及快速发展具有重要意义。保持核心管理团队和业务骨干团队的稳定是标的公司生存和发展的根本。武神世纪已与核心管理团队及业务骨干签订了长期的劳动合同。

在上市公司与交易对方签署的《购买资产协议》中，交易对方对标的公司主要人员任职期限进行了承诺：为保证标的公司持续发展和竞争优势，交易对方保证刘毅、刘园、齐宝成、陆韡菁、王宇飞、俞志强、周宏保和彭海保（以下简称“标的公司主要人员”）与标的公司(含其控股子公司)签订不少于3年的固定期限劳动合同，并保证本次交易前后标的公司主要人员的劳动关系将不发生变化，同时保证标的公司主要人员自本次发行股份登记日起在标的公司工作不少于36个月。该等人员因工伤、意外伤害等客观原因导致不能正常工作的，经上市公司认可，可豁免上述任职期限承诺义务。

除上述承诺外，上市公司和交易对方就标的公司主要人员的同业竞争行为及竞业禁止等方面进行了约定，并明确相关罚则，相关内容详见本报告书“第六节本次交易合同的主要内容”之“二、《购买资产协议》主要内容”。

虽然上市公司及武神世纪已经通过相关措施尽量避免公司核心管理团队和业务人员流失，但本次交易完成后，标的公司仍存在核心管理团队和业务骨干团队流失的风险。如相关人员大量流失，可能对标的公司长期稳定发展带来一定的不利影响。

（九）移动终端平台系统变化的风险

目前，武神世纪的移动网络游戏主要基于 iOS 平台和 Android 平台进行开发，武神世纪的移动网络游戏在 iOS 平台和 Android 平台有较好的运行效果。移动终端平台系统更新变化较快，若未来移动终端操作平台发生较大变化，武神世纪的移动网络游戏开发将受到一定程度的平台移植风险。

（十）游戏产品发行费用的风险

报告期内，武神世纪客户端游戏主要在武神世纪自主的游戏平台上发行，供玩家下载。手机游戏主要的发行平台集中在境外的 Apple Store、Google Play，他们的分成比例相对稳定和透明，议价空间非常小。但是随着武神世纪未来业务的不断拓展，在进入新的市场后，将有可能在当地的特定平台发行。不同的发行费

用、不同的平台发行方式、结算时点及结算方式的差异对公司产品的发行、推广将有所限制。同时，公司实施多平台推广能拓展收入来源，但是所耗费的成本会相对较高，对公司利润影响具有不确定性。

（十一）本次交易完成后新增商誉存在的减值风险

本次交易完成后，上市公司合并资产负债表将新增 77,404.09 万元的商誉，主要是标的资产交易价格超出可辨认净资产公允价值部分形成新增商誉。

根据《企业会计准则》规定，本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年度终了进行减值测试。如果武神世纪未来经营状况恶化，则存在商誉减值的风险，从而对上市公司当期损益造成不利影响，提请投资者注意。

（十二）收购整合风险

本次交易为上市公司拓展文化创意业务的第一步。本次交易完成后，上市公司将初步实现多元化发展战略、形成双主业格局。本次交易之前，上市公司的业务管理团队没有网络游戏行业的经营管理经验，其运营管理能力、协调整合能力等将面临一定的考验。

本次交易完成后，上市公司将选派人员占据武神世纪一定的董事会席位，并按照上市公司的管理规范及内控制度要求对武神世纪经营管理进行规范；将武神世纪的财务管理纳入公司统一财务管理体系，统一控制武神世纪及上市公司的财务风险；将通过协议安排、激励机制维持武神世纪核心管理层稳定、降低核心人员流失风险，不会对武神世纪的组织架构和人员进行重大调整，以有效降低团队整合的风险。本次交易完成后，上市公司将对武神世纪同行业上下游企业继续进行有目的的战略布局，实现与武神世纪的协同效应。

但是网络游戏业务具有较强的专业性，双方能否通过整合既保证上市公司对武神世纪的控制力又保持武神世纪原有竞争优势并充分发挥本次交易的协同效应，具有不确定性。如果本次并购未能实现或未来未能充分发挥协同效应，将会对上市公司的业绩产生不利影响，存在整合风险。

（十三）股市风险

股票市场价格波动不仅取决于企业的经营业绩，还受到宏观经济周期、利率、

资金供求关系等因素的影响，同时也会因国际、国内政治经济形势及投资者心理因素的变化而产生波动。因此，股票交易是一种风险较大的投资活动，投资者对此应有充分准备。公司本次交易需要有关部门审批，且审批时间存在不确定。

第一节 本次交易概述

一、本次重组的背景

(一) 上市公司原有主业受宏观调控影响较大

本次交易前，公司主要从事日用玻璃器皿的研发、生产和销售，主导产品根据其用途可分为水具酒具类、餐厨用具类以及其他用具类产品。

近年来公司主营业务特别是高端水具、酒具类产品受宏观经济环境影响，加之我国经济结构调整及限制“三公”消费的政策的影响，以及天然气、重质纯碱的价格上涨等因素，报告期内公司综合毛利率呈下降趋势，主营业务受经济环境影响较明显。

2014年起，日用玻璃器皿行业的市场竞争格局进一步扩大，行业整体将处于一个重新调整、整合的过程。目前行业集中度较低，低水平重复和盲目建设依然存在，绝大多数企业仍然处于利用资源进行一些低附加值产品生产的阶段，行业内低水平同质化的竞争仍然严重。行业内综合生产成本不断攀升，技术创新的源动力不足、产品研发设计的力量薄弱。

面对行业竞争格局，公司一方面将对生产板块原有的生产方法、管理模式进行更新改造，提高创新能力、提高生产效率、降低生产成本、提高新产品的品质、促进市场销售、注重新品的市场契合度及公司品牌影响力的提升，打造新的销售增长点。另一方面，目前上市公司主营业务发展情况与股东对业绩的较高要求存在一定差距，因此，在继续发展原有主业的同时，公司关注外部经济环境的走向，寻求恰当的转型契机及业务领域，以求降低经营业绩的波动、形成具有互补性的业务组合、开拓新的利润增长点。

(二) 设立专项产业基金，打造“双主业”战略格局

公司于2014年5月16日召开第二届董事会第十八次会议，同意公司与深圳国金纵横投资管理有限公司合作发起设立专门为公司对外投资服务的深圳国金天睿创业投资企业（有限合伙）。

本次与深圳国金合作目的是为收购或参股符合公司发展战略需要的，以轻工、TMT类为主的目标企业，符合公司的战略发展规划。通过设立专项产业基

金，一方面能积极推进公司转型步伐的进度，在开拓公司投资渠道的同时合理降低公司投资整合可能存在的风险。另一方面通过借助合作方在轻工、互联网业内的丰富经验及其专业判断与投资能力，优化公司产业布局，建立先进的商业盈利模式，积极把握产业并购中的行业机会。

根据公司的发展战略，未来公司将在保证主营业务发展的前提下，通过借鉴产业投资的平台、资源和经验，利用资本运作实现公司跨行业并购整合目标，加快公司转型步伐，提升公司的综合盈利能力。

（三）网络游戏行业特征与公司原主业构成互补，是公司较为理想的创新业务领域

根据公司的发展战略，未来在做好原有主业稳定增长的同时，公司将以内生增长与投资并购相结合方式，积极构建“双主业”的战略格局。

为寻找恰当的转型契机及业务领域，上市公司从自身行业出发进行研究论证。公司所处的日用玻璃器皿制造行业，该行业企业内多为重资产型企业，生产性资本投入较大，生产周期的结构单一，消费群体的消费行为间隔相对较长。为了更好地实现业务互补，上市公司希望新的业务领域能够与原有主业在资产类型、生产周期、消费特征等方面存在明显的差异，具体要求如下：

项目	上市公司原有主业	目标新主业
资产特征	重资产	轻资产
生产周期结构	周期结构单一	周期结构多元
消费行为	消费间隔较长	消费间隔较短
受经济周期影响	较大	较小
增长性	分产品类别增长不同	较高

经过前述论证及对多个行业的调查分析，上市公司认为文化创意产业中的网络游戏行业是一个较为理想的业务领域，网络游戏行业受经济周期影响较小，从业企业多为轻资产型高科技企业，消费者消费周期短、用户累计较好，行业整体前景良好。为积极推进公司的长期发展战略，打造业务互补互助的发展模式，同时也为把握当前文化产业的快速发展趋势，公司正在逐步培育网络游戏、影视传播等文化领域多媒介跨界整合。未来公司将形成高新技术制造、文化创意（包括互联网游戏、移动网络游戏、影视传媒等）两大业务板块，以实现公司长期发展

规划和经营目标。

（四）政策环境支持网络游戏行业发展

上市公司结合自身业务发展现况以及开展“双主业”的战略方式，选择了主营网络游戏研发运营的先进企业武神世纪作为本次收购标的，标的资产所属行业符合国家政策导向，受多项政策鼓励。

2009年7月22日，国务院发布《文化产业振兴规划》（国发[2009]30号），提出将加大对文化产业的扶持力度，推动跨地区、跨行业联合或重组，并指出动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一。

2009年9月10日，文化部发布了《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》（文产发[2009]36号），明确鼓励增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展；鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术；鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。

2011年3月14日，全国人大通过的《十二五规划纲要》提出，要推动文化产业成为国民经济支柱产业，增强文化产业整体实力和竞争力，将文化产业上升为国家重大战略产业。

2011年12月12日，国务院办公厅发布了《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发〔2011〕58号），提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。

2011年10月，《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》提出，到二〇二〇年，文化产业成为国民经济支柱性产业，整体实力和国际竞争力显著增强。

2013年8月8日，国务院发布了《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》（国发[2013]32号），提出了“到2015年，信息消费规模超过3.2万亿元，年均增长20%以上，带动相关行业新增产出超过1.2万亿元，其中基于互联网的新型信息消费规模达到2.4万亿元，年均增长30%以上”的主要目标，并提出了要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。

（五）网络游戏产业发展迅速，市场前景广阔

随着中国经济的不断发展，居民收入水平的不断提高，对文化娱乐产品的需求也越来越旺盛。网络游戏作为大众日常娱乐的重要组成部分，发展迅速。近几年，中国网络游戏发展已经历了从产品引进到自主开发的全过程，部分产品已成功出口到海外，并获得海外市场赞誉。

根据中国版协游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）及中新游戏（伽马新媒 CNG）联合发布的《2013 年中国游戏产业报告》，2013 年中国游戏市场实际销售收入达到 831.7 亿元，同比增长率为 38.0%，相比 2008 年增长了 3.5 倍，2008-2013 年间，年均复合增长率达到 34.98%。根据易观智库《中国网络游戏市场发展预测 2014》，随着中国智能手机渗透率的不断提高以及移动互联网的普及，预计在 2014 年，移动游戏市场将赢来一个爆发期，市场规模将达到 237.56 亿元；2015 年市场规模将达 338.43 亿元，较 2014 年增长 42.50%；2016 年，市场规模将超过 427.05 亿元，较 2015 年增长 26.20%。我国移动网游戏的市场规模增长率已超过互联网游戏市场规模增长率，移动网络游戏行业发展前景十分广阔。

标的资产主营业务为客户端网游以及移动网络游戏的研发运营，并已重点发展移动网游。随着移动互联网的快速发展，2014 年我国手机网民数量继续保持良好的增长态势。预计未来，移动网络游戏将保持持续发展的态势，我国移动游戏产业链条将进一步成熟。

（六）标的资产核心竞争力突出、竞争优势显著，拥有较强的可持续发展能力

目前，武神世纪的主要业务包括互联网客户端游戏与移动网络游戏的开发和运营。

武神世纪竞争优势显著，“端游+手游”的业务模式能够利用客户端游戏业务的稳定业绩为手游业务发展提供坚实支持。“研发+运营”的业务模式能够使武神世纪在准确地把握游戏市场趋势的前提下，以先进的研发技术和研发产品开拓运营市场，以市场经验和运营数据指导研发工作，相辅相成，不断积累经验，持续对游戏产品进行优化维护。

1、武神世纪自主研发能力较强，核心技术突出

在客户端游戏方面，武神世纪为国内少数几家拥有自主研发并大规模商业化的 3D 网络游戏引擎和独立快速开发 3D 网络游戏能力的公司之一，拥有 AVE 3D 游戏引擎系统和 MeEngine 图形引擎开发套件，游戏研发技术领先，游戏产品以 3D 和 2.5D 重度大型多人在线角色扮演类网络游戏（MMORPG）为主，门槛较高，优势明显。

在移动网络游戏方面，武神世纪具备基于手游 Cocos2D-X、Unity3D 等引擎的研发技术，拥有多种游戏编辑器/引擎套件，并可以利用自主端游引擎技术，灵活完成高清晰 3D 手游的制作，使得游戏画面表现力更强，游戏体验更出色。武神世纪手游服务器端客户行为大数据分析能力突出，能对玩家的游戏偏好做到准确、高效的把握。先进的核心技术使武神世纪能够在游戏研发中更充分地发挥自主编辑优势、更加快速地响应市场需求，使得产品更受市场欢迎。

2、武神世纪游戏运营优势显著，海外运营资源及经验丰富

武神世纪游戏服务器处理速度快、系统稳定高效、客户数据分析技术完善，游戏运营优势显著。

在海外市场运营方面，武神世纪于 2011 年、2012 年先后设立香港、韩国、新加坡等一二级子公司，专门负责旗下游戏的海外运营。设立海外子公司使武神世纪与玩家、境外代理商、游戏推广服务商建立直接紧密的联系，使其可以更有效的利用游戏资源、深入市场一线、将运营与研发更加紧密结合，从而更有效地完成产品研发和成本费用控制，获得产业链更全面的收益，持续提高自身竞争力。

3、武神世纪现有游戏产品稳定盈利，手游产品储备丰富

目前武神世纪正式运营的端游《神话》、《武神》、《水浒无双》等在市场竞争中仍然保持产品的生命力和玩家的粘性，保持了端游产品的稳定收入。另外，为了把握移动网络游戏市场爆发式增长的机遇，武神世纪目前已开始了从端游向手游的转型。2013 年推出的自主研发手游《三国裂》得到了玩家积极响应和市场好评，收入贡献持续增长。

截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪尚有 4 款手游产品在研发中，其中 2 款游戏已经进行封测准备上线发行，预计将为其业绩带来新的收入增长点。随着研发和运营游戏逐渐成熟，预计武神世纪 2014 年及以后年度每年将有约 2-4 款手游

产品上线。

在强劲的研发实力和端游稳定盈利的支撑下，武神世纪将继续发挥在游戏技术、服务器处理、玩家行为分析、市场资源和经验等重要环节的优势，实现从端游开发向手游开发的战略转型，确保业绩持续增长。

二、本次重组的目的

1、推动公司业务的多元化发展，改善单一主业应对宏观经济环境的弊端

本次交易完成后，公司将由单一的日用玻璃器皿制造企业转变为高新技术制造与文化创意并行的双主业上市公司，奠定上市公司多元化发展战略的基础，这将为广大中小股东的利益提供了更为多元化、更为可靠的业绩保障。

在制造业务方面，上市公司在原有日用玻璃器皿制造领域系行业领先企业，在设备、技术、人才等方面具有良好的基础和储备，正积极谋求产品、市场、客户的优化调整，努力实现下一阶段的快速发展。

在文化创意业务方面，标的公司在网络游戏运营领域发展较快，在品牌、研发实力、资源、渠道、用户等方面具有明显优势。标的公司所处行业前景明朗，其自身盈利能力较强且有清晰的业务规划。通过本次交易，标的公司成为上市公司全资子公司，充分参与到资本市场中，品牌知名度等综合竞争力有望进一步提升，为其自身发展壮大增速。

因此，通过本次交易，上市公司将置入核心竞争力突出、发展前景广阔的武神世纪网络游戏业务，实现上市公司主营业务的双向并行，与上市公司原主业实现互补，推动上市公司主营业务的多元化发展，改善公司原单一主业对宏观经济环境应对不足的弊端，增强公司的持续盈利能力和发展潜力，以实现上市公司股东的利益最大化。

2、注入差异化优质资产，增强盈利能力

公司自 2011 年上市以来，一直努力做大做强日用玻璃器皿制造行业，但受到近年来国内相关经济政策变化、消费者消费行为变化、公司投产项目的周期性等因素影响，公司目前盈利能力并不突出且主营业务较为单一，不利于公司的长远发展。针对经营形势的变化，公司一方面努力提升技术、稳抓生产、扩展客户

以保持原主业根基，另一方面也主动寻找战略互补性新兴产业、谨慎论证目标资产盈利能力及业绩持续增长能力，力图完成双主业齐头并进的战略目标。

通过本次交易，武神世纪将成为公司全资子公司。武神世纪从事的网络游戏开发运营业务与公司原主业日用玻璃器皿制造行业在行业周期性、资产类型、消费特征等方面存在较强互补性，有利于分散业务组合风险、实现经营目标。

本次交易标的武神世纪 100%股权作价为 93,000 万元，按照发行股份购买资产的发行价格 13.66 元/股计算，公司购买武神世纪 100%股权需要发行 68,081,991 股股份。武神世纪 2013 年实现的归属于母公司的净利润 23,176,418.18 元，据此模拟计算的武神世纪每股收益为 0.34 元¹，高于上市公司 2013 年基本每股收益 0.22 元/股的盈利水平。随着网络游戏市场的快速发展，尤其是移动网络游戏市场的爆发式增长，武神世纪在客户端游戏、移动网络游戏方面的技术经营、市场积累和竞争优势将得以体现，后续年度的盈利能力预期将进一步提升。网络游戏企业经营业绩具有一定的抗周期性，本次交易有利于减少经济周期对公司业绩的负面影响，优化改善上市公司的业务组合和盈利能力，提高上市公司的可持续发展能力，切实提升上市公司的价值，保护广大投资者的利益。

三、本次交易的决策过程

（一）本次交易履行决策程序及审批情况

2014 年 4 月，公司及控股股东开始与标的公司及其股东进行沟通，协商本次交易事宜。本次交易决策过程及履行的批复情况如下：

1、本次交易已履行的内部决策程序

（1）2014年6月20日，武神世纪召开第一届董事会第十二次会议，审议通过了与德力股份进行重组及附条件变更为有限责任公司等议案；

（2）2014年6月30日，交易对方美拓创景、智盈泽成内部权力机构作出决议，同意本次交易的具体事宜；

（3）2014年7月5日，武神世纪召开2014年第二次临时股东大会，全体股东

¹ 模拟计算的武神世纪每股收益=假若全部以发行股份收购武神世纪 100%股权需支付股份数/2013 年武神世纪归属于母公司净利润

一致同意了与德力股份进行重组及附条件变更为有限责任公司等议案；

(4) 2014年7月15日，公司召开第二届董事会第二十次会议，审议通过了《关于公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金符合相关法律法规之规定的议案》等议案。

2、本次交易尚需履行的审批程序

根据《证券法》、《重组管理办法》等法律法规的规定，本次交易尚需履行下列法律程序：

- (1) 公司股东大会对本次交易相关事项的批准；
- (2) 中国证监会对本次交易的核准。

截至目前，除上述本次交易尚需履行的批准外，本次交易已履行相应的批准和授权程序。

(二) 不存在需要回避表决的情况

本次交易完成后，标的资产控股股东刘毅直接持有本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的 6.44%，成为本公司持股 5% 以上股东。刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成取得的本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的 8.44%。根据《上市规则》规定，因与上市公司或其关联人签署协议或者作出安排，在协议或安排生效后，或者在未来十二个月内，具有上市公司关联方的情形的，视为上市公司关联方。

根据《重组管理办法》和《上市规则》，标的资产控股股东刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成为上市公司关联方。

上市公司在召开股东大会审议本次交易相关事项时，《购买资产协议》尚未生效，刘毅尚未持有上市公司股份。因此，不存在需要回避表决的情况。

四、交易方案主要内容

本次交易上市公司拟采取发行股份和支付现金相结合的方式取得刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪所持有的武神世纪100%股权，其中以发行股份方式收购武神世纪65%的股权，以本次交易募集的配套资金和部

分自有资金收购武神世纪35%的股权。

（一）交易对方和交易标的

本次购买资产发行股份的交易对方为：刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪。

本次交易标的资产为刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪所持有的武神世纪100%股权。

（二）交易价格

本次交易采用收益法和市场法对武神世纪 100% 股权进行评估，并采用收益法评估结果作为定价依据。根据中同华评估出具的中同华评报字（2014）第【229】号《资产评估报告》，截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪股权价值（母公司）评估情况如下：

单位：万元

项目	评估基准日	评估基准日 账面值	评估值	增值金额	评估值 增值率	交易作价
武神世纪 100%的股权	2014年4月 30日	9,335.27	93,000.00	83,664.73	896.22%	93,000.00

根据《购买资产协议》，本次交易各方以标的资产截至 2014 年 4 月 30 日收益法评估结果为主要定价参考依据，并综合考虑武神世纪财务和业务状况及发展前景、未来盈利能力等各项因素确定本次交易价格。经交易各方协商，标的资产作价 93,000.00 万元。各交易对方拟出让的武神世纪股权的作价情况如下：

序号	姓名/名称	拟出让所持武神世 纪出资额（股）	拟出让武神世纪股份数占 武神世纪股份数的比例	交易作价(万元)
1	刘毅	34,865,044	67.18%	62,474.93
2	美拓创景	5,802,418	11.18%	10,397.40
3	智盈泽成	4,997,970	9.63%	8,955.90
4	王锐	2,367,336	4.56%	4,242.05
5	林嘉喜	1,450,735	2.795%	2,599.58
6	牛亚峰	1,450,735	2.795%	2,599.58
7	汪溪	965,762	1.86%	1,730.56
合计		51,900,000	100.00%	93,000.00

（三）发行股份的价格

本次交易股份发行涉及向刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成发行股份购买资产和向其他特定投资者发行股份募集配套资金两部分，定价基准日均为德力股份第二届董事会第二十次会议决议公告日。

1、发行股份购买资产

按照《重组管理办法》第四十四条规定，上市公司发行股份的价格不得低于本次非公开发行股份购买资产的首次董事会决议公告日前20个交易日公司股票交易均价。

德力股份关于本次交易的董事会决议公告日前20个交易日公司股票交易均价=决议公告日前20个交易日公司股票交易总额/决议公告日前20个交易日公司股票交易总量。据此计算，本次发行股份购买资产的发行价格为人民币13.66元/股，不低于定价基准日前二十个交易日上市公司股票的交易均价。

定价基准日至本次发行期间，上市公司如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，本次发行价格将按照规定作相应调整。截至本报告书签署日，上市公司无上述事项。

2、发行股份募集配套资金

本次向其他特定投资者募集配套资金的发行价格按照《上市公司证券发行管理办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》等相关规定，该价格不低于定价基准日前20个交易日公司股票交易均价的90%，即12.29元/股，最终发行价格通过询价的方式确定。

定价基准日至本次发行期间，上市公司如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，本次发行价格将按照规定作相应调整。截至本报告书签署日，上市公司无上述事项。

（四）发行股份数量

1、向刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成发行股份数量

根据《购买资产协议》，上市公司向刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成发行股份数量的计算公式为：

发行数量=（各交易对方以接受德力股份发行新股方式转让所持武神世纪股权的交易价格）÷发行价格

按照武神世纪 65% 股权的交易价格 60,450.00 万元，本次交易向刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成发行股份数为 44,253,291 股，具体情况如下：

序号	名称	德力股份拟向其发行股份数（股）
1	刘毅	29,728,189
2	美拓创景	4,947,516
3	智盈泽成	4,261,592
4	王锐	2,018,543
5	林嘉喜	1,236,990
6	牛亚峰	1,236,990
7	汪溪	823,471
合计		44,253,291

注：按本次交易对价的 65% 发行股份，交易对方所获得股份数不足 1 股的，发行股份时舍去不足 1 股部分后取整，不足 1 股份部分的对价由交易对方赠予上市公司。

2、向其他不超过 10 名特定投资者发行股份数量

本次交易中，拟募集配套资金总额不超过交易总金额的 25%。按照评估值并经交易各方协商确定的交易价格计算，募集配套资金不超过 3.1 亿元；按照本次发行底价 12.29 元/股计算，向不超过 10 名其他特定投资者发行股份数量不超过 25,223,759 股。最终发行数量将根据最终发行价格，由公司提请股东大会授权董事会根据询价结果确定。

在定价基准日至发行日期间，如本次发行价格因上市公司出现派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项做相应调整时，发行数量亦将作相应调整。

（五）配套募集资金用途

本次交易中上市公司将向不超过 10 名特定投资者合计募集配套资金约 3.1 亿元，用于支付本次交易现金部分的对价。

本次发行股份及支付现金购买资产不以配套融资成功实施为前提，最终配套融资成功与否不影响本次交易的实施。若本次交易的配套融资未实施、配套融资失败，则上市公司将全部以自筹资金支付现金交易对价。

（六）盈利承诺及补偿

（一）盈利承诺

根据《重组管理办法》和中国证监会的相关规定，标的资产采用收益法进行评估并作为定价依据的，交易对方应当对标的资产未来三年的盈利进行承诺并作出可行的补偿安排。根据公司与刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成签署的《利润补偿协议》，上述交易对方对标的资产未来三年的盈利进行了承诺。

根据中同华评估出具的《资产评估报告》（中同华评报字（2014）第 229 号），武神世纪 2014 年、2015 年、2016 年三年净利润预测及承诺如下表：

单位：万元

项目	2014 年	2015 年	2016 年	合计
武神世纪 100% 股权预测净利润数	5,813.84	7,760.31	10,069.25	23,643.40
交易对方承诺的武神世纪 100% 股权的净利润	6,000.00	7,800.00	10,140.00	23,940.00

刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成向德力股份承诺并保证，从本次交易实施完成当年起的三个会计年度内，武神世纪 100% 股权每年实现的经审计的扣除非经常性损益后归属于母公司的净利润，不低于资产评估报告书的同期预测数，且 2014 年不低于 6,000 万元，2015 年不低于 7,800 万元、2016 年不低于 10,140 万元。

（二）补偿安排

1、股份补偿义务人

若经审计本协议约定的承诺利润在保证期限内未能达到，则股份补偿义务人首先应以其所持有的上市公司股份对上市公司进行补偿。补偿义务人指交易对方刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽。

2、补偿方式

上市公司及股份补偿义务人同意，标的公司在承诺年度实际利润未达到当年

度承诺利润的，则股份补偿义务人应按照以下方式向上市公司进行股份补偿：

从本次交易实施完成当年起的三个会计年度中的每个会计年度结束后，如果交易对方须向上市公司进行股份补偿的，上市公司在关于标的公司《专项审计报告》出具日起 30 日内计算应补偿股份数，并由上市公司发出召开上市公司董事会和股东大会的通知，经股东大会审议通过，将由上市公司按照 1 元人民币的总价回购股份补偿义务人持有的该等应补偿股份并按照有关法律规定予以注销。

具体补偿股份数额根据下述约定的方法计算。

3、补偿股份数量及其调整

股份补偿义务人当年应补偿股份数量按以下公式计算确定（三年累计股份补偿的上限为本次发行股份及支付现金购买资产中股份补偿义务人持有的上市公司股份总量）：

各交易对方当期应补偿股份数=（截至当期期末累积承诺利润数-截至当期期末累积实际利润数）÷业绩承诺期内各年的承诺利润数总和×本次交易作价总额÷发行价格×各交易对方在本次交易前在标的公司的持股比例-各交易对方已补偿股份数。

前款补偿股份数总额以本次交易上市公司向转让方支付的股份对价为限。如上市公司在承诺年度内有送股、资本公积金转增股本等除权事项的，前述公式中的“发行价格”进行相应调整，补偿股份数及上限进行相应调整。

如果在承诺年度内上市公司实施现金分红，则补偿义务人根据上述公式计算出的当年度补偿股份所对应的分红收益应无偿归上市公司所有。

在各年计算的应补偿股份数小于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的股份不冲回。

4、股份不能足额补偿的措施

补偿义务人以其认购股份总数不足补偿的，由补偿义务人以现金补偿。补偿金额=（当期应补偿股份数-当期已补偿股份数）×发行价格，并在上市公司发出书面补偿通知之日起 30 日内支付。在计算现金补偿金额时，如在承诺年度内上市公司有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，前述公式中的“发行价格”进行相应调整。刘毅应对美拓创景、智盈泽成依据本条实际产生的现

金补偿义务承担连带保证责任。

具体补偿方式详见本报告书“第六节 本次交易合同的主要内容”之“三、《利润补偿协议》主要内容”。

（七）交易对价调整和业绩奖励

考虑到交易完成后标的公司实际经营业绩可能超出承诺利润的可能，为进一步体现交易价格的公允性，本次交易设计了对价调整机制，即在承诺期限届满且各年度实际利润均不低于承诺利润的前提下，德力股份同意在原交易总价款93,000万元的基础上按照如下约定增加购买价格：

增加交易价款金额 = 承诺期末累积实际净利润数—承诺期末累积承诺净利润数

增加的交易价款在标的公司第三个承诺年度《专项审核报告》及《减值测试报告》出具日后30个交易日内，由上市公司以现金方式按照交易对方在本次交易前各自持有标的公司股权比例支付。

各方同意，无论如何，德力股份增加支付交易对方交易价款的总额以12,000万元为上限。若（承诺期末累积实际净利润数-承诺期末累积承诺净利润数）超过12,000万元的，则德力股份增加支付交易价款合计12,000万元，超过部分不再适用对价调整机制，而是由德力股份以现金方式按以下公式计算的金额奖励给标的公司核心管理层成员：

奖励金额 = （承诺期末累积实际净利润数-承诺期末累积承诺净利润数-12,000万元）×17.50%

有关业绩奖励对象即公司核心管理层成员范围以及各自分配比例，由届时标的公司的总经理制定分配方案，并由标的公司董事会批准实施。

具体交易对价调整和业绩奖励方式详见本报告书“第六节 本次交易合同的主要内容”之“二、《购买资产协议》主要内容”。

（八）发行股份限售期

1、刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成的锁定期安排

本次德力股份发行股份购买资产的交易对方刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成以资产认购而取得的上市公司股份自上市之日起12个月内不转让。

12个月之后，在承诺期限内若当年实现承诺利润，则在每个承诺年度《专项审核报告》出具后30个交易日内（第三个承诺年度《减值测试报告》出具后30个交易日内），按照下表所示分批解禁可转让股份。

单位：股

序号	姓名/名称	第一年	第二年	第三年	合计
1	刘毅	8,918,456	8,918,456	11,891,277	29,728,189
2	美拓创景	1,484,254	1,484,254	1,979,008	4,947,516
3	智盈泽成	1,278,477	1,278,477	1,704,638	4,261,592
4	王锐	605,562	605,562	807,419	2,018,543
5	林嘉喜	371,097	371,097	494,796	1,236,990
6	牛亚峰	371,097	371,097	494,796	1,236,990
7	汪溪	247,041	247,041	329,389	823,471
	合计	13,275,984	13,275,984	17,701,323	44,253,291

在承诺期限内，若当年承诺利润未实现，则交易对方应补偿的股份数从上述各个年度可解锁股份数中相应扣减，如当年解锁股份不足补偿股份数量的，则上市公司有权将不足部分提前解锁用于补偿。

相应股份解禁后按照中国证监会及深圳证券交易所的有关规定执行。

2、其他特定投资者锁定期安排

其他特定投资者认购的德力股份的股份，自股份上市之日起12个月内不转让，此后按中国证监会及深交所的有关规定执行。

本次发行结束后，由于公司送红股、转增股本等原因增持的公司股份，亦应遵守上述约定。

（九）过渡期及过渡期交易标的损益的归属

过渡期：基准日2014年4月30日至本次重大资产重组事宜办理完毕资产交割手续及工商变更登记之日的期间，为本次交易的过渡期。

本次交易各方同意，在过渡期内，此次交易评估基准日至本次交易完成工商变更登记之日起的过渡期损益，盈利部分归上市公司所有，亏损由交易对方补足。

（十）重组完成后上市公司股权结构

本次交易前，上市公司总股本为391,950,700股。本次交易完成后，上市公司的总股本将达到约461,417,750股，具体情况见下表：

项目	本次交易前		本次交易后	
	股份数（股）	股份比例	股份数（股）	股份比例
1、限售流通股	247,625,700	63.18%	317,102,750	68.72%
其中：施卫东	164,475,000	41.96%	164,475,000	35.64%
其中：其他非社会公众股	31,200,000	7.97%	31,200,000	6.76%
其中：社会公众股	51,950,700	13.25%	121,427,750	26.32%
其中：原有社会公众股			51,950,700	11.26%
刘毅	-	-	29,728,189	6.44%
美拓创景	-	-	4,947,516	1.07%
智盈泽成	-	-	4,261,592	0.92%
王锐	-	-	2,018,543	0.44%
林嘉喜	-	-	1,236,990	0.27%
牛亚峰	-	-	1,236,990	0.27%
汪溪	-	-	823,471	0.18%
不超过 10 名特定投资者	-	-	25,223,759	5.47%
2、无限售流通股	144,325,000	36.82%	144,325,000	31.28%
其中：施卫东	25,000	0.01%	25,000	0.01%
社会公众股	144,300,000	36.81%	144,300,000	31.27%
总股本	391,950,700	100.00%	461,427,750	100.00%

注：本次发行股份购买资产的发行价格为13.66元/股；配套募集资金发行股份按照发行底价12.29元/股计算。

本次交易完成后，标的资产控股股东刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成取得的本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的8.44%。上市

公司控股股东及实际控制人施卫东持股比例由本次交易前的41.97%变为35.65%，仍为公司控股股东及实际控制人。

本次交易完成后，社会公众持股总数将变更为26,572.78万股，占上市公司股份总数的57.59%，超过10%。因此，本公司股权分布不存在《上市规则》所规定的不具备上市条件的情形，仍具备股票上市条件。

五、本次交易构成关联交易

本次交易完成后，标的资产控股股东刘毅直接持有本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的6.44%，成为本公司持股5%以上股东。刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成取得的本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的8.44%。

根据《上市规则》规定，因与上市公司或其关联人签署协议或者作出安排，在协议或安排生效后，或者在未来十二个月内，具有上市公司关联方的情形的，视为上市公司关联方。

根据《重组管理办法》和《上市规则》，本次交易系本公司与关联方刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成之间的交易，构成关联交易。

六、本次交易构成重大资产重组，不构成借壳上市

（一）本次交易构成重大资产重组

本次交易的标的资产为武神世纪100%股权。本次交易完成后上市公司将拥有武神世纪控制权。

标的公司2013年未经审计的合并资产净额为17,863.88万元，本次交易价格为93,000万元，上市公司2013年未经审计的合并净资产额为157,232.86万元。本次交易金额占上市公司最近一个会计年度末（即2013年末）经审计的合并净资产额的比例达到59.15%，且超过5,000万元。

单位：万元

项目	资产总额	营业收入	净资产
德力股份（2013年12月31日、2013年度）	200,497.91	95,308.77	157,232.86

武神世纪账面值（2013年12月31日、2013年度）	20,361.66	11,310.92	17,863.88
标的资产（成交额）	93,000.00	-	93,000.00
标的资产账面值及成交额较高者占德力股份相应指标比重	46.38%	11.87%	59.15%

根据上述计算结果，标的资产 2013 年 12 月 31 日的净资产（成交额与账面值孰高）已超过德力股份相应指标的 50%，根据《重组管理办法》第十一条，本次交易构成重大资产重组。

（二）本次交易不构成借壳上市

德力股份自首次公开发行股票上市后至今，上市公司实际控制人一直为施卫东，公司控制权未发生变更。

本次交易完成后，控股股东及实际控制人施卫东持股比例由本次交易前 41.97% 变为 35.65%，仍为公司控股股东及实际控制人，实际控制权未发生变更。

标的公司 2013 年未经审计的合并资产总额为 20,361.66 万元，本次交易价格为 93,000 万元，上市公司 2013 年未经审计的合并资产总额为 200,497.91 万元。本次交易金额占上市公司最近一个会计年度末（即 2013 年末）经审计的合并资产总额的比例为 46.38%。综上，德力股份不存在“自控制权发生变更之日起，上市公司向收购人购买的资产总额占控制权发生变更的前一个会计年度经审计的合并财务报表期末资产总额的比例达到 100% 以上”的情形。本次交易不构成借壳上市。

七、本次交易未导致公司控制权发生变动

本次交易完成前，公司控股股东、实际控制人为施卫东，其直接持有公司 41.97% 的股份。根据发行股份底价和募集资金上限计算，本次交易完成后，上市公司总股本不超过 461,427,750 股，施卫东的持股比例将不低于 35.65%，仍然是公司第一大股东、实际控制人，公司的控制权未发生变化。

第二节 上市公司基本情况

一、公司概况

公司名称	安徽德力日用玻璃股份有限公司
英文名称	Anhui Deli Household Glass Co.,Ltd.
股票简称	德力股份
证券代码	002571
上市交易所	深圳证券交易所
成立日期	2009年11月18日
注册资本	39,195.07万元
法定代表人	施卫东
注册地址	安徽省滁州市凤阳县工业园
通讯地址	安徽省滁州市凤阳县工业园
邮政编码	233121
董事会秘书	俞乐
营业执照号	341126000007210
联系电话	0550-6678809
传真	0550-6678868
电子信箱	deli@deliglass.com
经营范围	玻璃制品制造、销售；纸箱、塑料配件加工、销售；房屋机械设备租赁；自营进出口贸易（国家限定和禁止进出口的商品和技术除外）

二、公司设立情况

德力股份系由德力有限整体变更设立。

2009年9月，德力有限原有股东签署《发起人协议》，约定以德力有限截至2009年9月30日经天职国际审计的账面净资产185,649,815.55元折合为股本63,100,000.00元（余额122,549,815.55元计入资本公积），依法变更设立安徽德力

日用玻璃股份有限公司。2009年11月18日，公司完成公司变更登记手续，并领取了注册号为341126000007210的《企业法人营业执照》，注册资本为6,310万元。股份公司设立时股本结构如下：

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例
1	施卫东	4,110.00	65.13%
2	安徽省德信投资管理有限公司	650.00	10.30%
3	北京明石信远创业投资中心（有限合伙）	520.00	8.24%
4	凤阳县兴旺矿业有限公司	350.00	5.55%
5	北京橙金立方创业投资中心（有限合伙）	160.00	2.54%
6	陈华明	150.00	2.38%
7	深圳市金智德投资顾问有限公司	100.00	1.58%
8	盛江	100.00	1.58%
9	潘晨军	30.00	0.48%
10	黄晓祖	20.00	0.32%
11	黄平	20.00	0.32%
12	熊金峰	20.00	0.32%
13	张伯平	20.00	0.32%
14	施水和	10.00	0.16%
15	彭仪	10.00	0.16%
16	俞乐	10.00	0.16%
17	黄小峰	10.00	0.16%
18	张达	10.00	0.16%
19	虞志春	10.00	0.16%
合计		6,310.00	100.00%

三、公司上市及历次股本变动情况

（一）首次公开发行股票并上市

经中国证券监督管理委员会“证监许可[2011]417号”文核准，公司公开发行人民币普通股（A股）2,200万股，每股面值1.00元，每股发行价28.80元。其中网下配售438万股，网上定价发行1,762万股，发行价格为28.80元/股。经深圳证券交易所深证上[2011]110号同意，公司网上定价发行的1,762万股股票于2011年4月

12日起挂牌交易，网下配售的438万股于2011年7月12日起上市交易。股票简称为“德力股份”，股票代码为“002571”。公司公开发行人民币普通股2,200万股后，公司股份总数由6,310万股增加至8,510万股。首次公开发行后公司的股本结构如下：

序号	股东名称	持股数量（万股）	持股比例
1	施卫东	4,110.00	48.30%
2	安徽省德信投资管理有限公司	650.00	7.64%
3	北京明石信远创业投资中心（有限合伙）	520.00	6.11%
4	凤阳县兴旺矿业有限公司	350.00	4.11%
5	北京橙金立方创业投资中心（有限合伙）	160.00	1.88%
6	陈华明	150.00	1.76%
7	深圳市金智德投资顾问有限公司	100.00	1.18%
8	盛江	100.00	1.18%
9	潘晨军	30.00	0.35%
10	黄晓祖	20.00	0.24%
11	黄平	20.00	0.24%
12	熊金峰	20.00	0.24%
13	张伯平	20.00	0.24%
14	施水和	10.00	0.12%
15	彭仪	10.00	0.12%
16	俞乐	10.00	0.12%
17	黄小峰	10.00	0.12%
18	张达	10.00	0.12%
19	虞志春	10.00	0.12%
20	社会公众股	2,200.00	25.85%
合计		8,510.00	100.00%

（二）资本公积转增股本

经2012年4月9日召开的2011年年度股东大会审议通过，以公司总股本8,510万股为基数，以资本公积金向全体股东每10股转增10股，于2012年6月1日实施完毕，公司股本增至17,020万股。

经2013年2月22日召开的2012年年度股东大会审议通过，以公司总股本17,020万股为基数，以资本公积金向全体股东每10股转增10股，于2013年3月11

日实施完毕，公司股本增至34,040万股。

（三）非公开发行股票

经中国证券监督管理委员会“证监许可[2013]871号”核准，公司于2013年8月实施了非公开发行股票。本次非公开发行向9家发行对象发行5,155.07万股，公司股本增至39,195.07万股。

（四）公司目前的股本结构

1、截至2014年4月30日，公司股本结构如下：

股份性质	股份数（万股）	持股比例
有限售条件股份	24,755.07	63.16%
1、国家持股	-	-
2、国有法人持股	581.53	1.48%
3、其他内资持股	24,173.54	61.68%
其中：境内法人持股	7,173.54*	18.30%
境内自然人持股	17,000.00	43.37%
无限售条件股份	-	-
1、人民币普通股	14,440.00	36.84%
2、境内上市外资股	-	-
3、境外上市外资股	-	-
股份总数	39,195.07	100.00%

*：上表中有限售条件的境内法人持股包括基金、理财产品等持股32,311,500股。

2、截至2014年4月30日，公司前十大股东持股情况如下：

股东名称	持股数(万股)	持股比例	股份性质
施卫东	16,450.00	41.97	限售流通 A 股,A 股流通股
安徽省德信投资管理有限公司	2,600.00	6.63	限售流通 A 股
凤阳县兴旺矿业有限公司	1,400.00	3.57	A 股流通股
财通基金—平安银行—平安信托—平安财富*创赢一期 39 号集合资金信托计划	769.23	1.96	限售流通 A 股
上海证大投资管理有限公司	616.00	1.57	限售流通 A 股

股东名称	持股数(万股)	持股比例	股份性质
金鹰基金—民生银行—津杉华融（天津）产业投资基金合伙企业（有限合伙）	605.00	1.54	限售流通 A 股
兵工财务有限责任公司	581.53	1.48	限售流通 A 股
光大金控（上海）投资中心（有限合伙）	519.23	1.32	限售流通 A 股
汇添富基金公司—工行—中海信托股份有限公司	519.23	1.32	限售流通 A 股
工银瑞信基金公司—工行—外贸信托 恒盛定向增发投资集合资金信托计划	519.23	1.32	限售流通 A 股

3、截至2014年4月30日，公司董事、监事、高级管理人员及其关联方持股情况如下：

股东名称	股东任职/关联关系	持股数量 (万股)	占本次交易前上市公司总股本比例 (%)
施卫东	公司董事长、总经理	16,450.00	41.97%
安徽省德信投资管理有限公司	公司董事长近亲属实施重大影响的企业	2,600.00	6.63%
黄晓祖	公司监事会主席、控股股东之姐夫	80.00	0.20%
张伯平	公司董事、控股股东之姐夫	80.00	0.20%
彭仪	公司董事、副总经理	40.00	0.10%
施水和	公司副总经理	40.00	0.10%
虞志春	公司董事、副总经理、财务总监	40.00	0.10%
俞乐	公司董事、董事会秘书、副总经理	40.00	0.10%
张达	公司董事、副总经理	40.00	0.10%
熊金峰	公司子公司总经理、控股股东之姐夫	80.00	0.20%
黄平	公司企业管理部部长、控股股东之姐夫	80.00	0.20%
合计	-	19,570.00	49.93%

持有安徽省德信投资管理有限公司（以下简称“德信投资”）17.08%股权的股东蔡祝凤与公司控股股东和实际控制人施卫东先生为夫妻关系，蔡祝凤在公司不担任具体职务。持有德信投资6.15%股权的股东张亚周与施卫东之间系连襟关系，张亚周在公司不担任具体职务。黄晓祖、黄平、张伯平、熊金峰分别持有德信投资3.08%股权，且分别直接持有上市公司0.20%股份，该4名自然人系施卫东的姐

夫；其中，黄晓祖为公司现任监事会主席、张伯平为公司现任董事；黄平现任公司企业管理部部长；熊金峰现任公司子公司安徽省莱恩精模制造有限公司总经理。

除此之外，施卫东与公司其他股东、董事、监事、高级管理人员、德信投资股东与公司其他股东、董事、监事、高级管理人员，不存在关联关系。

四、公司最近三年的控股权变动及资产重组情况

（一）公司控股权的变动情况

最近三年公司控股权未发生变化。截至本报告书签署日，施卫东先生持有公司股份16,450万股，持股比例为41.97%，为公司的控股股东。

（二）公司最近三年的重大资产重组情况

最近三年公司未进行重大资产重组。

五、公司主营业务情况

公司从事日用玻璃器皿研发、生产和销售，主要生产各类机吹杯、机压杯、压吹杯、花瓶、烟缸、密封罐、玻璃碗等各类日用玻璃器皿，拥有配套的后道深加工工艺，可设计、生产各类印花、贴花、刻花、喷砂、彩绘、描金等工艺日用玻璃制品。目前拥有水具酒具类、餐厨用具类及其他用具类等3大类别、18大系列、数千种规格的日用玻璃产品。

最近三年及一期，公司按产品类别的销售情况如下：

单位：万元

产品类别	2014年1-4月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
水具酒具	21,099.52	68.18%	57,640.27	60.64%	46,032.40	64.87%	36,168.50	64.03%
餐厨用具	5,887.73	19.03%	23,347.94	24.56%	14,508.28	20.45%	11,387.46	20.16%

产品类别	2014年1-4月		2013年度		2012年度		2011年度	
	金额	比例	金额	比例	金额	比例	金额	比例
其他用具	3,958.43	12.79%	14,058.45	14.79%	10,417.37	14.68%	8,928.01	15.81%
合计	30,945.68	100.00%	95,046.65	100.00%	70,958.05	100.00%	56,483.97	100.00%

最近三年及一期，公司按产品类别的毛利率情况如下：

产品类别	2014年1-4月	2013年度	2012年度	2011年度
水具酒具	29.48%	27.19%	28.75%	25.68%
餐厨用具	27.70%	29.78%	30.25%	26.42%
其他用具	28.44%	28.75%	31.08%	26.62%
主营业务综合毛利率	29.01%	28.06%	29.40%	25.98%

六、公司最近三年及一期的主要会计数据和财务指标

（一）主要会计数据

单位：万元

项目	2014.4.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
总资产	216,979.99	200,497.91	138,902.64	115,497.97
归属母公司股东所有者权益	159,672.49	157,232.86	98,499.41	90,173.93
项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度	2011年度
营业收入	31,011.53	95,308.77	71,068.17	56,621.67
利润总额	3,074.39	9,580.59	10,941.66	6,163.22
归属于上市公司股东的净利润	2,439.63	8,011.26	9,346.68	5,344.63
归属于上市公司股东的扣除非经常性损益的净利润	2,077.22	7,168.76	8,050.99	4,848.22
经营活动产生的现金流量净额	-2,235.58	-52.38	-1,170.91	-226.53

（二）主要财务指标

项目	2014.4.30	2013.12.31	2012.12.31	2011.12.31
归属于母公司股东的每股净	4.07	4.01	5.79	10.60

资产（元/股）				
项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度	2011年度
基本每股收益（元/股）	0.06	0.22	0.27	0.69
稀释每股收益（元/股）	0.06	0.22	0.27	0.69
扣除非经常性损益后的基本每股收益（元/股）	0.06	0.20	0.24	0.62
扣除非经常性损益后的稀释每股收益（元/股）	0.06	0.20	0.24	0.62
加权平均净资产收益率（%）	1.52	6.73	9.88	7.90
扣除非经常性损益后的加权平均净资产收益率（%）	1.44	6.02	8.51	7.16
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-0.06	-0.001	-0.07	-0.03

七、公司控股股东及实际控制人概况

施卫东先生，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：32062419680803****，住所：江苏省南通市崇川区学田南苑40幢****。施卫东目前持有公司16,450万股，占本次交易前总股本的41.97%，为公司控股股东及实际控制人。

2013年1月30日，施卫东先生将其持有的公司股票1,080万股质押给中国光大银行股份有限公司蚌埠分行，质押期限为2年，公司2012年度权益分派方案（以总股本17,020万股为基数，向全体股东每10股派发现金股利0.6元，同时以资本公积金向全体股东每10股转增10股）实施完毕后，该质押股份数相应调整为2,160万股；2013年3月27日，施卫东先生将其持有的公司股票1,260万股质押给蚌埠农村商业银行股份有限公司，质押期限为2年；2013年10月24日，施卫东先生将其持有的公司股票1,532.60万股质押给国盛证券有限责任公司，质押期限为1年；2013年12月9日，施卫东先生将其持有的公司股票450万股质押给国盛证券有限责任公司，质押期限为1年；2014年2月17日，施卫东先生将其持有的公司股票1,000万股质押给徽商银行合肥新华支行，质押期限为3年；2014年3月10日，施卫东先生将其持有的公司股票2,000万股质押给华泰证券股份有限公司，质押期限为1年。

截至本报告书签署日，施卫东所持的处于质押状态的公司股份数为8,402.60万股，占公司总股本39,195.07万股的21.44%。

第三节 交易对方的基本情况

本次交易德力股份拟以非公开发行股份和支付现金的方式向刘毅等 5 名自然人和美拓创景、智盈泽成购买其所持武神世纪 100% 股权；并向其他不超过 10 名特定投资者发行股份募集配套资金，配套资金不超过交易总额的 25%。

一、交易对方的基本情况

（一）交易对方概况

本次交易的交易对方及其拟出让的武神世纪的股权情况如下：

序号	名称	拟出让所持武神世纪股份数量（万股）	出让股权比例
1	刘毅	3,486.50	67.18%
2	美拓创景	580.24	11.18%
3	智盈泽成	499.80	9.63%
4	王锐	236.73	4.56%
5	林嘉喜	145.07	2.795%
6	牛亚峰	145.07	2.795%
7	汪溪	96.58	1.86%
合计		5,190	100.00%

（二）刘毅等 5 名自然人股东的具体情况

刘毅等 5 名自然人股东的具体情况如下：

1、刘毅

姓名	刘毅	曾用名	无
性别	男	国籍	中国
身份证号码	51010619750726****		
住所	成都市武侯区望江路 29 号竹林村*栋*单元*号		
通讯地址	北京市朝阳区团结湖路（团结湖公园）H4 号楼		
是否取得其他国家或者地区的居留权	拥有新加坡共和国永久居留权及香港居留权		
最近三年的主要职业和职务			

任职单位	任职日期	职务	是否与任职单位存在 产权关系
北京武神世纪网络技术股份有限公司	2008.11 至今	董事长、总经理	是
上海神往网络科技有限公司	2008.7 至今	执行董事、经理	是
武神（香港）有限公司	2011.5 至今	董事	是
株式会社武神韩国	2012.5 至今	代表理事	是
北京乐友互动科技有限公司(曾用名:北京武神梦幻科技有限公司)	2009.2 至今	执行董事、经理	是
北京云行天下网络技术有限公司	2014.3 至今	执行董事、经理	是
Bright Base Investments Ltd.	2005.4 至今	董事	是
MIXMAX ENTERPRISES LTD. (2004.1.19 成立, 2012.6.15 注销)	2004.2-2012.6	董事	是
Happy Mind Enterprises Corp. (2005.4.11 成立, 2012.6.22 注销)	2005.4-2012.6	董事	是
北京欣仁投资咨询有限公司	2005.5-2012.3	执行董事、总经理	是
北京武神世纪环宇网络技术有限公司(2010.11 成立, 2012.2 注销)	2010.11-2012.2	执行董事、经理	是

其中，北京云行天下网络技术有限公司（以下简称“云行天下”）成立于2014年3月，拟从事手游研发业务。云行天下成立至今尚未开展任何业务，云行天下股东认缴出资尚未缴纳。目前云行天下已在《法制晚报》刊登公司注销声明，目前注销程序正在进行中。

截至2014年4月30日，刘毅及其近亲属控制的除武神世纪及其子公司外的其他企业和关联企业的基本情况如下：

序号	单位名称	注册资本（万元）	持股比例	业务性质	关联关系
1	Bright Base Investments Ltd.	5.00（万美元）	100%	未经营	控股
2	北京云行天下网络技术有限公司	50.00	95%	网络技术	控股
3	北京欣仁投资咨询有限公司	827.65	100%	投资咨询	控股

2、王锐

姓名	王锐	曾用名	无
性别	女	国籍	中国
身份证号码	23010319671110****		
住所	哈尔滨市南岗区下夹树街*号*单元*楼*号		
通讯地址	哈尔滨市南岗区下夹树街*号*单元*楼*号		
是否取得其他国家或者地区的居留权	无		
最近三年的主要职业和职务			
任职单位	任职日期	职务	是否与任职单位存在产权关系
北京武神世纪网络技术股份有限公司	2011.11 至今	监事	是
深圳市宜搜科技发展有限公司	2005 年至今	行政总监	否

3、林嘉喜

姓名	林嘉喜	曾用名	无
性别	男	国籍	中国
身份证号码	44030619781004****		
住所	南京市玄武区四牌楼*号		
通讯地址	南京市玄武区四牌楼*号		
是否取得其他国家或者地区的居留权	无		
最近三年的主要职业和职务			
任职单位	任职日期	职务	是否与任职单位存在产权关系
深圳国金天睿创业投资企业	2014.6 至今	执行事务合伙人	是
深圳国金纵横投资管理有限公司	2013.12 至今	执行（常务）董事、总经理	是
南京国金投资顾问有限公司	2001.4 至今	执行董事	是
深圳国金投资顾问有限公司	2004.11 至今	执行董事、总经理	是

截至 2014 年 4 月 30 日，林嘉喜及其近亲属控制的核心企业和关联企业的基本情况如下：

序号	单位名称	注册资本(万元)	持股比例	业务性质	关联关系
1	深圳国金投资顾问有限公司	100.00	91.50%	股权投资、咨询	控股
2	南京国金投资顾问有限公司	10.00	94.00%	股权投资、咨询	控股
3	北京唯一伟业传媒科技有限公司	200.00	80.00%	互联网广告、电子商务	近亲属控制
4	上海市蜜度信息技术有限公司	400.00	10.00%	计算机技术服务、电信服务	持股5%以上
5	北京倍乐优学教育咨询有限公司	329.8611	5.08%	教育咨询、计算机软硬件销售	持股5%以上
6	厦门奇域科技有限公司	1,430.00	21.90%	通信技术、网络技术服务	近亲属持股5%以上
7	深圳市快播科技有限公司	1,000.00	5.10%	网络流媒体技术开发与应用	近亲属持股5%以上

4、牛亚峰

姓名	牛亚峰	曾用名	无
性别	男	国籍	中国
身份证号码	13233619760511****		
住所	北京市海淀区马连洼菊园*楼*门*号		
通讯地址	北京市海淀区马连洼菊园*楼*门*号		
是否取得其他国家或者地区的居留权	无		
最近三年的主要职业和职务			
任职单位	任职日期	职务	是否与任职单位存在产权关系
经纬创投(北京)投资管理顾问有限公司	2008.2 至今	合伙人助理	否

截至2014年4月30日,牛亚峰控制的核心企业和关联企业的基本情况如下:

序号	单位名称	注册资本(万元)	持股比例	业务性质	关联关系
1	北京铁血科技有限责任公司	2,079.0541	28.37%	互联网信息服务	参股

5、汪溪

姓名	汪溪	曾用名	无
性别	男	国籍	中国

身份证号码	51010519760125****
住所	广东省深圳市福田区滨河大道 5022 号联合广场*栋*之*
通讯地址	广东省深圳市福田区滨河大道 5022 号联合广场*栋*之*
是否取得其他国家或者地区的居留权	无

最近三年的主要职业和职务

任职单位	任职日期	职务	是否与任职单位存在产权关系
深圳市宜搜科技发展有限公司	2005 年至今	首席执行官、董事	是
雪人网络（深圳）有限公司	2010 年至今	执行（常务）董事	是
良友科技（深圳）有限公司	2005 年至今	董事长	是
卓远集团（香港）有限公司	2005 年至今	董事	是
Easou Holdings Company Limited	2006 年至今	董事	是
Happy Friends Limited	2011 年至今	董事	是
Top King Asset Management Limited	2006 年至今	董事	是

截至 2014 年 4 月 30 日，汪溪及其近亲属控制的核心企业和关联企业的基本情况如下：

序号	单位名称	注册资本（万元）	持股比例	业务性质	关联关系
1	深圳市宜搜科技发展有限公司	5,000.00	88.64%	移动搜索业务	控股
2	雪人网络（深圳）有限公司	4,405.9229（万美元）	100%	网络软硬件开发	通过 Easou Holdings Company Limited 间接控股
3	良友科技（深圳）有限公司	350.00（万美元）	100%	网络软硬件开发	通过 Happy Friends Limited 间接控股
4	卓远集团（香港）有限公司	1.00（万港元）	100%	股权投资、咨询	控股
5	Easou Holdings Company Limited	400.00（万美元）	100%	股权投资、咨询	通过卓远集团（香港）有限公司间接控股
6	Happy Friends Limited	5.00（万美元）	100%	股权投资、咨询	控股

序号	单位名称	注册资本 (万元)	持股比例	业务性质	关联关系
7	Top King Asset Management Limited	5.00 (万美元)	100%	股权投资、咨询	控股
8	广州爱购网络科技有限公司	500.00	20%	电子商务	参股
9	广州市新月计算机科技有限公司	100.00	20%	计算机软硬件开发、电子商务	参股
10	北京华奥标迪商贸有限公司	30.00	20%	销售	参股
11	广州赢典信息科技有限公司	100.00	12.22%	无线网络广告营销	参股

(三) 美拓创景的具体情况

1、企业概况

企业名称：天津美拓创景投资合伙企业（有限合伙）

注册地：天津市滨海新区中心商务区水线路 2 号增 1 号于家堡金融区服务中心 567 房间

通讯地址：天津市滨海新区中心商务区水线路 2 号增 1 号于家堡金融区服务中心 567 房间

执行事务合伙人：王阿娜

企业类型：有限合伙企业

注册号：120116000058835

组织机构代码：57833931-8

税务登记证号码：津税证字 120107578339318 号

成立日期：2011 年 8 月 3 日

认缴出资额：10,000 万元

经营范围：以自有资金对文化产业、信息技术产业、软件业投资；投资管理及投资咨询（不含金融、证券及期货业务）。（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。）

2、历史沿革

(1) 2011年8月，美拓创景成立

2011年8月，经天津市滨海新区工商行政管理局登记并颁发合伙企业营业执照（注册号为120116000058835），天津美拓创景股权投资基金合伙企业（有限合伙）成立，成立时的合伙人为：作文啟、郭杨、王兴山、王阿娜、杨波、曾晔、杨丽洁、罗坚、张佳宜、石磊、高亮、单一雄、郑亮、袁丁、刘小兵、方宇杰、汪德祥、王宇飞、俞志强、李明、杨忠奎；其中，王阿娜为执行事务合伙人。

美拓创景成立时的合伙人出资及任职情况如下：

序号	合伙人姓名	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例	任职单位	职务
普通合伙人（承担无限责任）						
1	王阿娜	333.00	65.934	3.33%	武神世纪	测试体验部总监
有限合伙人（承担有限责任）						
2	杨波	1,957.00	387.486	19.57%	上海神往	研发副总监
3	郭杨	1,902.00	376.596	19.02%	武神世纪	市场推广总监
4	作文啟	1,790.00	354.420	17.90%	武神世纪	海外总监
5	曾晔	895.00	177.210	8.95%	武神世纪	监事会主席、海外支持部副总监
6	杨丽洁	559.00	110.682	5.59%	武神世纪	财务部负责人
7	王兴山	447.00	88.506	4.47%	武神世纪	商务销售部总监
8	汪德祥	419.00	82.962	4.19%	武神世纪	服务器端主程序员
9	王宇飞	224.00	44.352	2.24%	武神世纪	策划部总监
10	俞志强	224.00	44.352	2.24%	武神世纪	美术部总监
11	张佳宜	224.00	44.352	2.24%	上海神往	研发副总监
12	罗坚	224.00	44.352	2.24%	上海神往	服务器端主程序员
13	石磊	224.00	44.352	2.24%	武神世纪	研发副总监
14	杨忠奎	168.00	33.264	1.68%	武神世纪	市场部副总监
15	李明	140.00	27.720	1.40%	武神世纪	客户端主程序员
16	高亮	45.00	8.910	0.45%	武神世纪	策划部经理
17	郑亮	45.00	8.910	0.45%	上海神往	策划部经理
18	刘小兵	45.00	8.910	0.45%	上海神往	服务器端主程序员
19	单一雄	45.00	8.910	0.45%	上海神往	策划部经理
20	方宇杰	45.00	8.910	0.45%	上海神往	美术部经理
21	袁丁	45.00	8.910	0.45%	上海神往	客户端主程序员

序号	合伙人姓名	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例	任职单位	职务
	合计	10,000.00	1,980.00	100.00%		--

(2) 变更企业名称、经营范围及合伙期限

2012年11月20日，美拓创景全体合伙人一致作出决议：企业名称由“天津美拓创景股权投资基金合伙企业（有限合伙）”变更为“天津美拓创景投资合伙企业（有限合伙）”；企业经营范围由“从事对未上市企业的投资，对上市公司非公开发行股票的投资及相关咨询服务”变更为“以自有资金对文化产业、信息技术产业、软件业投资；投资管理、投资咨询”；变更企业的经营期限为50年，自合伙企业的营业执照签发之日起计算。同时，原《合伙协议》废止，启用新的《合伙协议》。

2012年12月12日，美拓创景取得天津市滨海新区工商行政管理局换发的《合伙企业营业执照》。

(3) 出资份额转让

2013年7月至2014年5月，因从武神世纪及其子公司离职或其他个人原因，杨波等13人陆续将其所持美拓创景财产份额按照初始出资价格转让给刘毅。具体情况如下：

	设立合伙人	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	离职时间/退伙原因	转让价格 (万元)
1	杨波	1,957.00	387.49	2013.09.30	387.49
2	郭杨	1,902.00	376.60	未离职(IPO未成功自愿转让)	376.60
3	作文啟	1,790.00	354.42	2013.08.31	354.42
4	王兴山	447.00	88.51	未离职(IPO未成功自愿转让)	88.51
5	汪德祥	419.00	82.96	2014.04.30	82.96
6	张佳宜	224.00	44.35	2013.08.07	44.35
7	石磊	224.00	44.35	2013.07.17	44.35
8	杨忠奎	168.00	33.26	2013.10.12	33.26
9	李明	140.00	27.72	2013.08.16	27.72

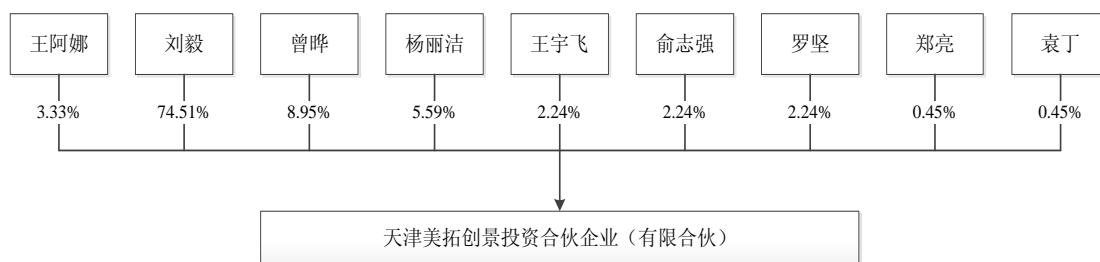
10	高亮	45.00	8.91	2014.02.25	8.91
11	刘小兵	45.00	8.91	2013.08.07	8.91
12	单一雄	45.00	8.91	2013.11.08	8.91
13	方宇杰	45.00	8.91	2013.08.30	8.91
	合计	7,451.00	1,475.30	-	1,475.30

根据美拓创景设立时与合伙人签署的《股权激励协议》，在武神世纪上市前及上市后，如员工从武神世纪或其子公司离职的，视为放弃所有激励股份，其出资份额由执行事务合伙人处理。激励股份收回时，由执行事务合伙人处理激励股份并按照员工取得该出资份额时已经支付的价格或与收回时激励股份的公开市场交易价格（以孰低为准），向员工支付相应价款。据此，美拓创景以初始出资价格收回该部分合伙人的份额并转让给武神世纪控股股东、董事长刘毅具有合理性。

2014年5月，美拓创景就上述合伙人变更办理了工商变更登记。本次变更后，美拓创景的合伙人出资情况如下：

序号	合伙人姓名	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	王阿娜	333.00	65.934	3.33%	普通合伙人
2	刘毅	7,451.00	1,475.298	74.51%	有限合伙人
3	曾晔	895.00	177.210	8.95%	有限合伙人
4	杨丽洁	559.00	110.682	5.59%	有限合伙人
5	王宇飞	224.00	44.352	2.24%	有限合伙人
6	俞志强	224.00	44.352	2.24%	有限合伙人
7	罗坚	224.00	44.352	2.24%	有限合伙人
8	郑亮	45.00	8.910	0.45%	有限合伙人
9	袁丁	45.00	8.910	0.45%	有限合伙人
	合计	10,000.00	1,980.00	100.00%	-

3、截至目前出资结构及实际控制人



截至本报告书签署日，美拓创景的执行事务合伙人为王阿娜。王阿娜，女，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码 23100419791213****，住所为黑龙江省牡丹江市爱民区***。

4、最近三年主要业务发展状况

美拓创景自成立之日起，除持有武神世纪 11.18% 股权外，无其他对外投资，也未开展实际经营活动。

5、主要财务数据

美拓创景最近一年主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2013.12.31
总资产	1,978.44
总负债	-
净资产	1,978.44
项目	2013 年度
营业收入	-
利润总额	-0.199
净利润	-0.199

注：以上财务数据未经审计。

（四）智盈泽成的具体情况

1、企业概况

企业名称：天津智盈泽成投资合伙企业（有限合伙）

注册地：天津市滨海新区中心商务区水线路 2 号增 1 号于家堡金融区服务中

心 568 房间

通讯地址：天津市滨海新区中心商务区水线路 2 号增 1 号于家堡金融区服务中心 568 房间

执行事务合伙人：杨静

企业类型：有限合伙企业

注册号：120116000058827

组织机构代码：57833930-X

税务登记证号码：津税证字 12010757833930X 号

成立日期：2011 年 8 月 2 日

认缴出资额：10,000 万元

经营范围：以自有资金对文化产业、信息技术产业、软件业投资；投资管理及投资咨询（不含金融、证券及期货业务）。（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。）

2、历史沿革

（1）2011 年 8 月，智盈泽成成立

2011 年 8 月，经天津市滨海新区工商行政管理局登记并颁发合伙企业营业执照（注册号为 120116000058827），天津智盈泽成股权投资基金合伙企业（有限合伙）成立，成立时的合伙人为：刘园、蔡琛、王冈、陈剑芳、罗杰、徐大鹏、杨静；其中，杨静为执行事务合伙人。

智盈泽成成立时的合伙人出资及任职情况如下：

序号	合伙人姓名	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资比例	任职单位	职务
普通合伙人（承担无限责任）						
1	杨静	131.00	22.401	1.31%	武神世纪	董事会秘书、财务总监
有限合伙人（承担有限责任）						
2	刘园	3,117.00	533.007	31.17%	武神世纪	副总经理
3	蔡琛	2,597.00	444.087	25.97%	武神世纪	副总经理

序号	合伙人姓名	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资比例	任职单位	职务
					上海神往	副总经理
4	王冈	2,078.00	355.338	20.78%	武神世纪	研发总监
5	罗杰	1,039.00	177.669	10.39%	武神世纪	运营总监
6	徐大鹏	519.00	88.749	5.19%	武神世纪	人事行政部负责人
7	陈剑芳	519.00	88.749	5.19%	上海神往	美术部总监
合计		10,000.00	1,710.00	100.00%	--	

(2) 变更企业名称、经营范围及合伙期限

2012年11月20日，智盈泽成全体合伙人一致作出决议：企业名称由“天津智盈泽成股权投资基金合伙企业（有限合伙）”变更为“天津智盈泽成投资合伙企业（有限合伙）”；企业经营范围由“从事对未上市企业的投资，对上市公司非公开发行股票的投资及相关咨询服务”变更为“以自有资金对文化产业、信息技术产业、软件产业进行投资；投资管理、投资咨询”；变更企业的经营期限为50年，自合伙企业的营业执照签发之日起计算。同时，原《合伙协议》废止，启用新的《合伙协议》。

2012年12月12日，智盈泽成取得天津市滨海新区工商行政管理局换发的《合伙企业营业执照》。

(3) 出资份额转让

2013年4月、2014年4月，因从武神世纪及其子公司离职，罗杰、蔡琛、王冈将其所持智盈泽成财产份额按照初始出资价格转让给刘毅。具体情况如下：

序号	合伙人姓名	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	离职时间	转让价格(万元)
1	蔡琛	2,597.00	444.087	2014.04.30	444.087
2	王冈	2,078.00	355.338	2014.04.30	355.338
3	罗杰	1,039.00	177.669	2013.04.28	177.669
合计		5,714.00	977.09		977.09

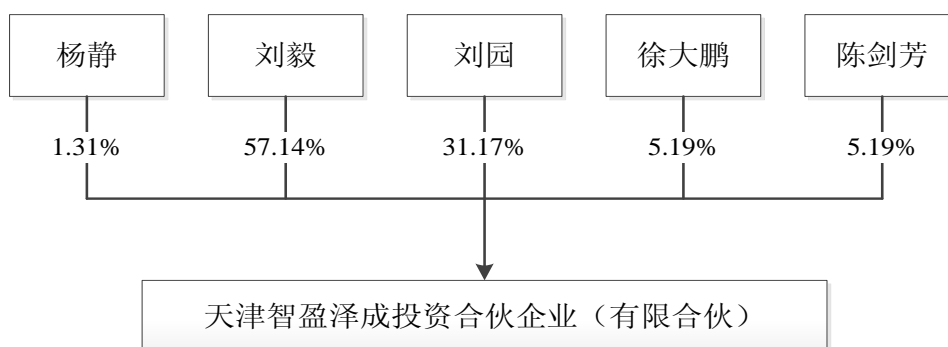
根据智盈泽成设立时与合伙人签署的《股权激励协议》，在武神世纪上市前及上市后，如员工从武神世纪或其子公司离职的，视为放弃所有激励股份，其出资份额由执行事务合伙人处理。激励股份收回时，由执行事务合伙人处理激励股

份并按照员工取得该出资份额时已经支付的价格或与收回时激励股份的公开市场交易价格（以孰低为准），向员工支付相应价款。据此，智盈泽成以初始出资价格收回该部分合伙人的份额并转让给武神世纪控股股东、董事长刘毅具有合理性。

2014年5月，智盈泽成就上述合伙人变更办理了工商变更登记。本次变更后，智盈泽成的合伙人出资情况如下：

序号	合伙人姓名	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资比例	合伙人性质
1	杨静	131.00	22.401	1.31%	普通合伙人
2	刘园	3,117.00	533.007	31.17%	有限合伙人
3	刘毅	5,714.00	977.094	57.14%	有限合伙人
4	徐大鹏	519.00	88.749	5.19%	有限合伙人
5	陈剑芳	519.00	88.749	5.19%	有限合伙人
合计		10,000.00	1,710.00	100.00%	-

3、截至目前出资结构及实际控制人



截至本报告书签署日，智盈泽成的执行事务合伙人为杨静。杨静，女，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码 36220419801228****，住所为江西省吉安市吉州区***。

4、最近三年主要业务发展状况

智盈泽成自成立之日起，除持有武神世纪 9.63% 股权外，无其他对外投资，也未开展实际经营活动。

5、主要财务数据

智盈泽成最近一年主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2013.12.31
总资产	1,708.64
总负债	-
净资产	1,708.64
项目	2013 年度
营业收入	-
利润总额	-0.183
净利润	-0.183

注：以上财务数据未经审计。

二、交易对方与上市公司关联关系情况

本次交易完成后，标的资产控股股东刘毅直接持有本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的 6.44%，成为本公司持股 5% 以上股东。刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成取得的本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的 8.44%。

根据《上市规则》规定，因与上市公司或其关联人签署协议或者作出安排，在协议或安排生效后，或者在未来十二个月内，具有上市公司关联方的情形的，视为上市公司关联方。

根据《重组管理办法》和《上市规则》，标的资产控股股东刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成成为上市公司关联方。

除上述情况外，其他交易对方与上市公司之间不存在关联关系。截至本报告书签署日，不存在交易对方向上市公司推荐董事或者高级管理人员的情况。

三、交易对方之间的关系

（一）各交易对方之间的关联关系

截至本报告书签署日，交易对方中刘毅持有美拓创景、智盈泽成的出资份额均超过 50%，故刘毅与美拓创景、智盈泽成之间具有关联关系。

（二）交易对方之间的一致行动关系

根据《上市公司收购管理办法》第 83 条，如无相反证据，投资者之间有股权控制关系的，为一致行动人。截至本报告书签署日，交易对方中刘毅持有美拓创景、智盈泽成的出资份额均超过 50%，刘毅对于该两个企业具有控制权。故刘毅与美拓创景、智盈泽成成为一致行动人。

四、交易对方最近五年内受到行政处罚的基本情况

截至本报告书签署日，交易对方已出具承诺函，刘毅等 5 名自然人、美拓创景、智盈泽成及其主要管理人员最近五年内未受过与证券市场相关的行政处罚、刑事处罚，不存在被立案调查的情况，也不存在与经济纠纷有关的重大民事诉讼或仲裁事项。

第四节 本次交易标的

一、交易标的基本情况

本次重大资产重组，上市公司拟向特定对象发行股份及支付现金购买武神世纪 100% 股权。根据中同华出具的中同华评报字（2014）第 229 号《资产评估报告》，截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪股权价值（母公司）评估情况如下：

单位：万元

项目	评估基准日	评估基准日 账面值	评估值	增值金额	评估值 增值率	交易作价
武神世纪 100% 的股权	2014 年 4 月 30 日	9,335.27	93,000.00	83,664.73	896.22%	93,000.00

注：以上账面值为武神世纪母公司 2014 年 4 月 30 日经审计的账面值。

（一）交易标的基本信息

公司名称：北京武神世纪网络技术股份有限公司

注册资本：人民币 5,190 万元

法定代表人：刘毅

营业执照注册号：110108011456191

组织机构代码：68287632-4

税务登记证号码：京税证字 110107682876324 号

成立日期：2008 年 11 月 17 日

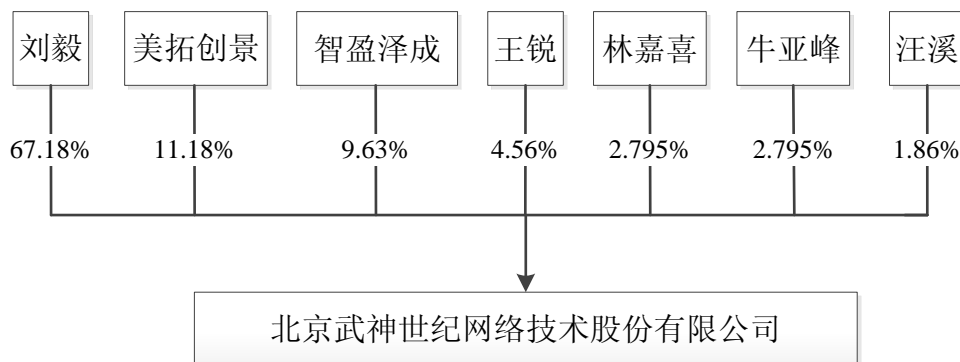
股份公司设立日期：2011 年 11 月 14 日

住所：北京市石景山区八大处高科技园区西井路 3 号 3 号楼 5645 房间

企业性质：其他股份有限公司（非上市）

经营范围：第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）（电信服务业务经营许可证有效期至 2018 年 12 月 25 日）；互联网游戏出版（互联网出版许可证有效期至 2014 年 12 月 31 日）；软件技术开发、技术服务、技术咨询；计算机系统服务；设计、制作、代理、发布广告；代理进出口、技术进出口。

（二）交易标的股权结构图



（三）交易标的的历史沿革

武神世纪前身为武神有限，成立于 2008 年 11 月 17 日，并于 2011 年 11 月 14 日整体变更为股份有限公司。武神世纪设立以来股本演变情况如下：

时间	事项	股权结构	实际控制人
2008年11月	武神世纪前身武神有限成立 刘毅与徐萍共同出资设立（刘毅与徐萍为母子关系）。 注册资本1,000万元	刘毅：95%；徐萍：5%	刘毅
2011年1月	第一次股权转让并增资 徐萍将所持武神有限5%股权转让予刘毅；王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪四名自然人向武神有限增资。 注册资本1,178.82万元	刘毅：84.83%；王锐：5.76%； 林嘉喜：3.53%； 牛亚峰：3.53%；汪溪：2.35%	刘毅
2011年8月	第二次增资 美拓创景和智盈泽成向武神有限增资。新增注册资本309.78万。 注册资本1,488.60万元	刘毅：67.18%；美拓创景： 11.18%；智盈泽成：9.63%； 王锐：4.56%；林嘉喜：2.795%； 牛亚峰：2.795%；汪溪：1.86%	刘毅
2011年11月	整体变更为股份制公司 武神有限整体变更为股份有限公司。 注册资本为5,190万元	刘毅：67.18%；美拓创景： 11.18%；智盈泽成：9.63%； 王锐：4.56%；林嘉喜：2.795%； 牛亚峰：2.795%；汪溪：1.86%	刘毅

1、2008年11月，武神有限设立

2008 年 11 月 14 日，刘毅与徐萍（徐萍与刘毅系母子关系）签订《北京武神世纪网络技术有限公司章程》，决定成立武神有限。根据该章程，武神有限设立时的注册资本为 1,000 万元，其中，刘毅以货币出资 950 万元，占注册资本的

95%；徐萍以货币出资 50 万元，占注册资本的 5%，以上货币出资分三期缴足。

根据北京润鹏冀能会计师事务所有限责任公司于 2008 年 11 月 14 日出具的《验资报告》（京润（验）字[2008]-28516 号），确认截至 2008 年 11 月 14 日，武神有限已收到刘毅和徐萍第一期缴纳的注册资本 200 万元，其中刘毅以货币出资 190 万元，徐萍以货币出资 10 万元，剩余未缴 800 万元由刘毅和徐萍分两期于 2010 年 11 月 12 日前缴足。2008 年 11 月 17 日，北京市工商行政管理局海淀分局向武神有限核发注册号为 110108011456191 的《企业法人营业执照》，武神有限正式成立。

根据北京国府嘉盈会计师事务所有限公司于 2009 年 10 月 22 日出具的《验资报告》（京国验字（2009）第 10042 号），确认截至 2009 年 10 月 22 日，武神有限收到刘毅和徐萍缴纳的第二期注册资本 300 万元，全部为货币出资。武神有限就上述第二期出资办理了工商变更登记手续，并于 2009 年 11 月 2 日取得了北京市工商行政管理局海淀分局换发的《企业法人营业执照》。

根据北京永信公平会计师事务所有限公司于 2010 年 11 月 1 日出具的《验资报告》（永信公平验字[2010]第 115 号），确认截至 2010 年 11 月 1 日，武神有限已收到刘毅和徐萍缴纳的第三期出资合计 500 万元，全部为货币出资。至此，武神有限的注册资本 1,000 万元全部足额缴纳。武神有限就上述第三期出资办理了工商变更登记手续，并于 2010 年 11 月 9 日取得了北京市工商行政管理局石景山分局换发的《企业法人营业执照》。

武神有限设立时的股权结构如下：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	刘毅	950.00	95.00
2	徐萍	50.00	5.00
合计		1,000.00	100.00

2、第一次股权转让及第一次增资

2011 年 1 月 11 日，徐萍与刘毅签订了《北京武神世纪网络技术有限公司股权转让协议》，约定徐萍将其持有的武神有限 5% 的股权转让给刘毅。同日，武神有限股东会作出决议，同意上述股权转让事项。

2011年1月20日，王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪与刘毅、徐萍及武神有限签订《增资扩股协议》，约定王锐、林嘉喜、汪溪、牛亚峰四人向武神有限增资共计537万元，其中178.82万元计入注册资本，在《增资扩股协议》签署后三个工作日内支付，收到相应款项后即办理验资及工商变更等手续；358.18万元计入资本公积，在营业执照变更登记日起七个月内支付到指定账户。

2011年1月25日，武神有限股东会作出决议，同意修订《公司章程》，增加新股东王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪四人；公司注册资本由1,000万元增加至1,178.82万元，由新股东王锐以货币方式出资67.90万元，林嘉喜以货币方式出资41.61万元，牛亚峰以货币方式出资41.61万元，汪溪以货币方式出资27.70万元。

根据北京永信公平会计师事务所有限公司于2011年1月25日出具的《验资报告》（永信公平验字[2011]017号），确认截至2011年1月25日，武神有限已收到各股东缴纳的新增注册资本合计178.82万元，全部为货币出资。至此，武神有限的注册资本增加至1,178.82万元。

根据信永中和会计师事务所有限责任公司于2011年7月28日出具的《审计报告》（XYZH/2011XAA2006-1），确认截至2011年7月27日，武神有限已收到各股东缴纳的新增资本合计358.18万元，计入资本公积。

2011年1月31日，武神有限就本次股权转让及增资事项在北京市工商行政管理局石景山分局办理了工商变更登记手续。

本次股权转让及增资后，武神有限的股权结构如下：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	刘毅	1,000.00	84.83
2	王锐	67.90	5.76
3	林嘉喜	41.61	3.53
4	牛亚峰	41.61	3.53
5	汪溪	27.70	2.35
合计		1,178.82	100.00

3、第二次增资

2011年8月11日，美拓创景、智盈泽成与武神有限签订《增资协议》，约定美拓创景与智盈泽成两家合伙企业向武神有限增资共计3,678.9999万元，其中309.7770万元计入注册资本，3,369.2229万元计入资本公积。

2011年8月11日，武神有限股东会作出决议，同意修订《公司章程》，增加新股东美拓创景与智盈泽成；公司注册资本由1,178.82万元增至1,488.597万元，由新股东智盈泽成以货币方式出资143.3519万元，美拓创景以货币方式出资166.4251万元。

根据信永中和会计师事务所有限责任公司于2011年8月16日出具的《验资报告》（XYZH/2011XAA2006-2），确认截至2011年8月15日，武神有限已收到美拓创景与智盈泽成缴纳的新增注册资本合计309.777万元，全部为货币出资。至此，武神有限的注册资本增加至1,488.597万元。

根据信永中和会计师事务所有限责任公司于2011年8月16日出具的《审验报告》（XYZH/2011XAA2006-3），确认截至2011年8月15日，武神有限已收到各股东缴纳的新增资本合计3,369.2229万元，计入资本公积。

2011年8月23日，武神有限就本次增资在北京市工商行政管理局石景山分局办理了工商变更登记手续。

本次增资后，武神有限的股权结构如下：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	刘毅	1,000.00	67.18
2	美拓创景	166.43	11.18
3	智盈泽成	143.35	9.63
4	王锐	67.90	4.56
5	林嘉喜	41.61	2.795
6	牛亚峰	41.61	2.795
7	汪溪	27.70	1.86
合计		1,488.60	100.00

4、整体变更为股份有限公司

2011年10月20日，武神有限股东会作出决议，同意公司整体变更为股份

有限公司，决定以经审计的截至 2011 年 9 月 30 日的净资产值 69,928,107.12 元为基础，按 1.3474:1 比例折股，由有限公司整体变更为股份有限公司，股本总额为 5,190 万股；同意公司的名称、股本、持股比例的变更及授权执行董事办理工商登记等相关事宜。

武神有限全体股东于 2011 年 10 月 20 日签订了《关于发起设立北京武神世纪网络技术股份有限公司之发起人协议》，对发起人、公司设立、公司经营范围、公司注册资本及股份、公司筹备、公司章程、发起人的权利及义务等重要事项进行了约定。2011 年 11 月 5 日，武神世纪全体股东签订了《北京武神世纪网络技术股份有限公司章程》，当日，武神世纪召开创立大会暨第一次股东大会。

根据信永中和会计师事务所有限责任公司于 2011 年 11 月 4 日出具的《验资报告》（XYZH/2011XAA2005-6），确认截至 2011 年 11 月 4 日，武神世纪已收到全体股东以净资产缴纳的注册资本 5,190 万元，净资产中剩余部分转入资本公积。

2011 年 11 月 14 日，北京市工商局向武神世纪核发了注册号为 110108011456191 的《企业法人营业执照》，公司类型为其他股份有限公司（非上市）。

本次变更完成后，武神世纪的股权结构如下：

序号	股东姓名	持股数（股）	持股比例（%）
1	刘毅	34,865,044	67.18
2	美拓创景	5,802,418	11.18
3	智盈泽成	4,997,970	9.63
4	王锐	2,367,336	4.56
5	林嘉喜	1,450,735	2.795
6	牛亚峰	1,450,735	2.795
7	汪溪	965,762	1.86
合计		51,900,000	100.00

（四）交易标的的经营资质

1、互联网出版许可证

武神世纪于 2012 年 3 月 5 日取得了《互联网出版许可证》，具体情况如下：

公司名称	证件名称	证书编号	业务范围	发证机关	有效期
武神世纪	互联网出版许可证	新出网证 (京)字 155 号	互联网游戏出版	新闻出版总署	2012.3.5- 2014.12.31

在取得《互联网出版许可证》之前，武神世纪（包括武神有限）委托有出版资质的出版社出版其研发的网络游戏，该等行为符合有关法律、法规以及规范性文件政策文件的要求。

关于武神世纪《互联网出版许可证》的续期情况说明如下：

根据《出版管理条例》（国务院令 第 594 号）、《互联网出版管理暂行规定》（中国新闻出版总署、中国信息产业部令 第 17 号）等法律、法规的规定，出版单位变更名称、主办单位或者其主管机关、业务范围，合并或者分立，设立分支机构，出版新的报纸、期刊，或者报纸、期刊变更名称、刊期的，应当依照出版单位设立的规定办理审批手续。出版单位除前述变更事项外的其他事项的变更，应当经主办单位及其主管机关审查同意，向所在地省、自治区、直辖市人民政府出版行政部门申请变更登记，并报国务院出版行政部门备案。

根据《出版管理条例》、《互联网出版管理暂行规定》等法律、法规规定出版单位设立的条件具体如下：

- （1）有业务发展计划及相关技术方案；
- （2）有健全的网络与信息安全保障措施，包括网站安全保障措施、信息安全保密管理制度、用户信息安全管理制度；
- （3）有确定的出版范围；
- （4）有符合法律、法规规定的章程；
- （5）有必要的编辑出版机构和专业人员；
- （6）有适应出版业务需要的资金、设备和场所。

根据现行法律、法规规定，武神世纪持有的《互联网出版许可证》有效期届满时，如拟申请续期，应当按照届时有有效的北京市新闻出版（版权）局的要求提交申请。参考现行有效的互联网出版单位设立的条件，如届时武神世纪如未发生重大不利变化并且按照北京市新闻出版（版权）局的要求及时提交申请材料，确保申请材料真实、准确、完整，则其《互联网出版许可证》的续期不存在重大不确定性。

2、电信与信息服务业务经营许可证

武神世纪于 2013 年 12 月 25 日取得了北京市通信管理局换发的《电信与信息服务业务经营许可证》，具体情况如下：

公司名称	证件名称	证书编号	业务范围	发证机关	有效期
武神世纪	电信与信息服务业务经营许可证	京 ICP 证 080666 号	第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务），服务项目为不含新闻、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的互联网信息服务（含出版、电子公告服务）	北京市通信管理局	2013.12.25-2018.12.25

2008 年 12 月 8 日，武神世纪前身武神有限取得北京市通信管理局颁发的“京 ICP 证 080666 号”《电信与信息服务业务经营许可证》，有效期至 2013 年 12 月 8 日。2011 年 4 月 26 日、2011 年 12 月 31 日、2012 年 4 月 23 日，武神有限及武神世纪取得北京市通信管理局换发的“京 ICP 证 080666 号”《电信与信息服务业务经营许可证》，有效期至 2013 年 12 月 8 日。

3、电子公告服务许可

武神世纪于 2009 年 6 月 17 日取得北京市通信管理局核发的《关于同意北京武神世纪网络技术有限公司增设电子公告服务栏目的批复》（编号为电信业务审批[2009]字第 251 号函），同意武神世纪在“武神”网站（京 ICP 证 080666 号）开设电子公告栏目服务（BBS 栏目），该批复与京 ICP 证 080666 号《电信与信息服务业务经营许可证》同时使用，许可证无效时此批复同时失效。

4、网络文化经营许可证

武神世纪于 2012 年 11 月 28 日取得了北京市文化局换发的《网络文化经营

许可证》；乐友互动于 2013 年 7 月 30 日取得了《网络文化经营许可证》。具体情况如下：

公司名称	证件名称	证书编号	业务范围	网站域名	发证机关	有效期
武神世纪	网络文化经营许可证	京网文 [2012]0745-249 号	利用互联网经营 游戏产品运营和 网络游戏虚拟货 币发行	5shen.net; 5shen.com; wushen.com; klgame.com; hayougame.com; suitangyx.cn; 3dxiyou.net	北京市文化局	2012.11.28- 2014.12.31
乐友互动	网络文化经营许可证	京网文 [2013]0512-139 号	利用信息网络经营 游戏产品运营	www.muzhigame.com	北京市文化局	2013.7.30- 2016.7.29

2009 年 3 月 26 日，武神世纪前身武神有限取得北京市文化局颁发的“文网文[2009]035 号”《网络文化经营许可证》，有效期至 2012 年 3 月；2011 年 6 月 20 日，武神有限取得北京市文化局换发的《网络文化经营许可证》，有效期至 2012 年 12 月 31 日；2012 年 2 月 3 日，因武神有限整体变更为武神世纪，武神世纪取得北京市文化局换发的《网络文化经营许可证》，有效期至 2012 年 12 月 31 日。

关于武神世纪《网络文化经营许可证》的续期情况说明如下：

根据《互联网文化管理暂行规定》（文化部令第 51 号）、《文化部关于实施新修订<互联网文化管理暂行规定>的通知》（文市发〔2011〕14 号）和《文化部办公厅关于下放经营性互联网文化单位行政许可审批工作的通知》（办市发[2010]23 号）的规定，《网络文化经营许可证》有效期届满需要继续经营的，应当在许可证期满 30 日前申请续展。自 2010 年 7 月 30 日起，《网络文化经营许可证》延续换证的审批权限由文化部下放到省级文化行政部门，但需报文化部统一编码备案。

根据《互联网文化管理暂行规定》（文化部令第 51 号），申请设立经营性互联网文化单位应当具备以下条件：

- （1）有单位的名称、住所、组织机构和章程；
- （2）有确定的互联网文化活动范围；

(3) 具有合法的互联网文化产品来源渠道或互联网文化产品生产能力；

(4) 有适应互联网文化活动需要并取得相应从业资格的 8 名以上业务管理人员和专业技术人员；

(5) 有 100 万元以上的注册资金、适应互联网文化活动需要的设备、工作场所以及相应的经营管理技术措施；申请游戏产品业务的，除上述条件外，注册资金须达到 1000 万元以上；

(6) 符合文化部关于互联网文化单位总量、结构和布局的规划；

(7) 根据《关于文化领域引进外资的若干意见》（文办发[2005]19 号），不受理外商投资互联网信息服务提供者申请从事互联网文化活动，允许香港和澳门的服务提供者设立由内地控股的经营性互联网文化单位；

(8) 法律、法规规定的其他条件。

根据现行法律、法规规定，如武神世纪持有的《网络文化经营许可证》有效期届满时拟申请续期，应当按照北京市文化局的要求，在有效期届满前 30 日内提交办理《网络文化经营许可证》续展的全部申请材料申请延期。参考现行法律、法规关于设立经营性互联网文化单位的规定，如届时有效的法律、法规未发生重大变化，武神世纪亦未发生重大不利变化并且按照有关部门的要求及时提交申请材料，确保申请材料真实、准确、完整，则其《网络文化经营许可证》的续期不存在法律障碍。

5、高新技术企业证书

武神世纪于 2011 年 11 月 21 日取得了《高新技术企业证书》，有效期三年；并于 2012 年 5 月 17 日取得了《中关村高新技术企业证书》，有效期三年。具体情况如下：

公司名称	证书名称	证书编号	发证机关	发证日期
武神世纪	高新技术企业证书	GR201111000814	北京市科学技术委员会、北京市财政局、北京市国家税务局、北京市地方税务局	2011 年 11 月 21 日
武神世纪	中关村高新技术企业证书	20122080009301	中关村科技园区管理委员会	2012 年 5 月 17 日

关于武神世纪《高新技术企业证书》的续期情况说明如下：

根据《高新技术企业认定管理办法》（国科发火〔2008〕172号）和《高新技术企业认定管理工作指引》的规定，高新技术企业资格自颁发证书之日起有效期为三年，企业应在期满前三个月内提出复审申请。不提出复审申请或复审不合格的，其高新技术企业资格到期自动失效。

根据《高新技术企业认定管理办法》，高新技术企业认定须同时满足以下条件：

（1）在中国境内（不含港、澳、台地区）注册的企业，近三年内通过自主研发、受让、受赠、并购等方式，或通过5年以上的独占许可方式，对其主要产品（服务）的核心技术拥有自主知识产权；

（2）产品（服务）属于《国家重点支持的高新技术领域》规定的范围；

（3）具有大学专科以上学历的科技人员占企业当年职工总数的30%以上，其中研发人员占企业当年职工总数的10%以上；

（4）企业为获得科学技术（不包括人文、社会科学）新知识，创造性运用科学技术新知识，或实质性改进技术、产品（服务）而持续进行了研究开发活动，且近三个会计年度的研究开发费用总额占销售收入总额的比例符合如下要求：

①最近一年销售收入小于5,000万元的企业，比例不低于6%；

②最近一年销售收入在5,000万元至20,000万元的企业，比例不低于4%；

③最近一年销售收入在20,000万元以上的企业，比例不低于3%。

其中，企业在中国境内发生的研究开发费用总额占全部研究开发费用总额的比例不低于60%。企业注册成立时间不足三年的，按实际经营年限计算；

（5）高新技术产品（服务）收入占企业当年总收入的60%以上；

（6）企业研究开发组织管理水平、科技成果转化能力、自主知识产权数量、销售与总资产成长性等指标符合《高新技术企业认定管理工作指引》（另行制定）的要求。

根据《高新技术企业认定管理办法》及其附件《国家重点支持的高新技术领

域》的相关规定，武神世纪作为游戏软件企业符合高新技术领域目录认定的行业。截至本报告书签署日，其业务收入、员工文化结构、研发投入、管理水平等均符合高新企业的申报标准。武神世纪持有的高新技术企业认证证书的有效期趋于届满时，如其能按照发证机关的要求及时提交申请材料，并确保申请材料真实、准确、完整，且武神世纪的经营境况未发生重大不利变化，可以认为武神世纪具备取得高新技术企业认证续期的实质条件，其高新技术企业认证证书的续期将不存在法律障碍。

6、软件企业和软件产品认证

武神世纪于 2013 年 5 月 17 日取得了北京经济和信息化委员会换发的《软件企业认定证书》，具体情况如下：

公司名称	证书编码	发证机关	发证日期	年审日期
武神世纪	京R-2009-0618	北京经济和信息化委员会	2013.5.17	2014.4.14

武神世纪的主要产品取得了《软件产品登记证书》，具体情况如下：

序号	软件产品名称	编号	有效期	申请企业	发证日期
1	武神游戏软件 V1.0	京 DGY-2009-1783	5 年	武神世纪	2009.12.13
2	武神世纪神话网络游戏软件 V1.0	京 DGY-2011-0310	5 年	武神世纪	2011.3.30
3	武神世纪水浒无双游戏软件 V1.0	京 DGY-2011-0845	5 年	武神世纪	2011.6.28
4	武神世纪烽火大唐游戏软件 V1.0	京 DGY-2011-1535	5 年	武神世纪	2011.9.28
5	武神世纪白蛇传说网络游戏软件 V1.0	京 DGY-2012-0648	5 年	武神世纪	2012.3.27

根据《软件产品管理办法》（中华人民共和国工业和信息化部令第 9 号），软件产品登记的有效期为 5 年，有效期届满前可以申请延续。

根据《软件产品管理办法》的规定，国产软件产品应当由该软件产品的开发、生产单位申请登记和备案，并提交下列材料：

- （一）软件产品登记申请表；
- （二）企业法人营业执照副本和复印件；
- （三）软件产品样品；
- （四）软件产品在我国境内开发及申请单位拥有知识产权的有效证明；

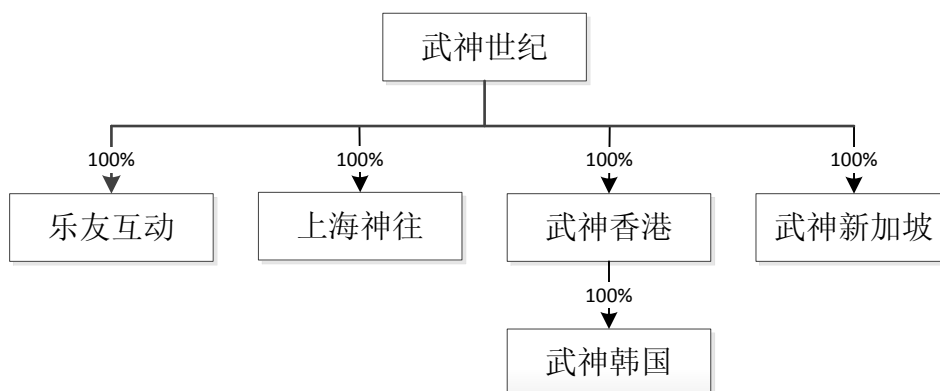
(五) 软件检测机构出具的检测证明材料;

(六) 其他需要出具的材料。

因此，软件产品的登记应具备三个前提：首先，提供软件产品样品；其次，取得本企业开发或拥有知识产权的软件产品的证明材料，包括软件产品登记证书、计算机软件著作权登记证书或专利证书等；再次，工信部授权的软件检测机构出具的检测证明材料。参考现行法律、法规关于软件产品登记的规定，如届时有效的法律、法规未发生重大变化，武神世纪按照有权部门的要求及时提交申请材料，确保申请材料真实、准确、完整，则其《软件产品登记证书》的续期不存在法律障碍。

(五) 交易标的子公司情况

截至本报告书签署日，武神世纪持股情况如下图所示：



子公司具体情况：

被投资公司	持股比例	注册资本/法定资本 (万元)	业务分工
乐友互动	100.00%	1,500.00	自 2009 年成立后一直从事网络游戏开发业务，曾经成功开发出游戏《神话》，其全部人员于 2011 年由武神世纪承接，此后至今乐友互动未从事任何经营活动。
上海神往	100.00%	1,500.00	主要从事网络游戏的开发，曾经成功开发出《武神》、《水浒无双》、《烽火大唐》等网络游戏。目前，上海神往仍从事网络游戏开发业务。
武神香港	100.00%	300.00 (万美元)	武神世纪海外业务平台。自 2011 年成立后一直在中国香港、中国台湾、马来西亚、越南等海外市场开展业务，采取授权运营的方式，将游戏运营权授予当地运营商运营。

被投资公司	持股比例	注册资本/法定资本 (万元)	业务分工
武神新加坡	100.00%	500.00 (万美元)	武神世纪新的游戏业务平台，目前尚未开展实际业务。
武神韩国	100.00%	400,000.00 (万韩元)	武神香港的全资子公司，也是武神世纪的海外业务平台，自 2012 年成立后一直负责武神世纪游戏在韩国的运营，主要采取将游戏运营权授予当地运营商的方式进行运营。

其中，乐友互动（当时名称为“武神梦幻”）和上海神往系武神有限（武神世纪前身）于 2011 年收购而来。该次收购前，乐友互动和上海神往是武神有限实际控制人刘毅控制的企业。武神有限主要从事网络游戏的运营，乐友互动、上海神往主要从事网络游戏的开发，游戏开发是运营的前提，是产业链上下游关系，具有较强的相关性。该次收购完成后，武神梦幻、上海神往成为武神有限全资子公司，使武神有限的产业链更完整，增强了武神有限的研发实力，提高了核心竞争力。

1、乐友互动

(1) 乐友互动概况

公司名称：北京乐友互动科技有限公司¹

注册资本：人民币 1,500 万元

法定代表人：刘毅

营业执照注册号：110105011706241

组织机构代码：68578127-5

税务登记证号码：京税证字 110105685781275 号

成立日期：2009 年 2 月 25 日

住所：北京市朝阳区霞光里 8 号 2 号楼三层 305 室

企业性质：有限责任公司（法人独资）

经营范围：许可经营项目：无。一般经营项目：技术推广服务；计算机系统服务；经济贸易咨询；设计、制作、代理、发布广告；基础软件服务；应用

¹ 根据北京市工商行政管理局朝阳分局出具的名称变更通知，北京武神梦幻科技有限公司于 2012 年 10 月 12 日名称变更为北京乐友互动科技有限公司。

软件服务。

(2) 乐友互动的股权结构

截至本报告书签署日，乐友互动的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例
1	武神世纪	1,500.00	100.00%
合计		1,500.00	100.00%

(3) 主要财务数据

乐友互动最近一年及一期经审计的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2014.4.30	2013.12.31
总资产	289.80	346.84
总负债	250.17	258.64
所有者权益	39.62	88.21
项目	2014年1-4月	2013年度
营业收入	-	0.06
利润总额	-48.58	-255.57
净利润	-48.58	-255.57

2、上海神往

(1) 上海神往概况

公司名称：上海神往网络科技有限公司

注册资本：人民币 1,500 万元

法定代表人：刘毅

营业执照注册号：310225000610252

组织机构代码：67785679-1

税务登记证号码：国（地）税沪字 310115677856791 号

成立日期：2008年7月28日

住所：上海市浦东新区峨山路91弄98号109D

企业性质：一人有限责任公司（法人独资）

经营范围：计算机、网络专业领域内的技术服务、技术开发、技术咨询、技术转让；通讯工程、光机电一体化、计算机软硬件的开发、销售，电子产品的销售；广告设计制作，商务信息咨询。（以上凡涉及行政许可的凭许可证经营）。

（2）上海神往的股权结构

截至本报告书签署日，上海神往的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例
1	武神世纪	1,500.00	100%
合计		1,500.00	100%

（3）主要财务数据

上海神往最近一年及一期经审计的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2014.4.30	2013.12.31
总资产	4,005.63	4,039.79
总负债	3,738.41	3,738.39
所有者权益	267.23	301.41
项目	2014年1-4月	2013年度
营业收入	437.34	2,639.90
利润总额	-34.18	589.20
净利润	-34.18	589.20

3、武神香港

（1）武神香港概况

公司名称：武神（香港）有限公司（英文名称：WUSHEN（HONG KONG）CO.,LIMITED）

法定资本：300.00 万美元

董事：刘毅

公司注册证号：1597359

成立日期：2011 年 5 月 6 日

住所：FLAT/RM 1508 15/F SPA CENTRE 53-55 LOCKHART ROAD
WANCHAI HK.

主营业务：互联网游戏研发、运营，代理游戏运营及技术进出口业务。

（2）武神香港的股权结构

截至本报告书签署日，武神香港的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额	出资比例
1	武神世纪	300.00 万美元	100%
	合计	300.00 万美元	100%

（3）主要财务数据

武神香港最近一年及一期经审计的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2014.4.30	2013.12.31
总资产	4,721.59	4,622.25
总负债	792.67	906.72
所有者权益	3,928.92	3,715.52
项目	2014 年 1-4 月	2013 年度
营业收入	260.77	754.83
利润总额	174.21	457.88
净利润	175.22	549.79

4、武神新加坡

（1）武神新加坡概况

公司名称：WUSHEN NETWORK SINGAPORE PTE. LTD.

法定资本：500.00 万美元

董事：刘毅、刘园、杨静

公司注册号：201230367C

成立日期：2012年12月12日

住所：152 BEACH ROAD, #14-03, GATEWAY EAST, SINGAPORE
(189721)

主营业务：电脑游戏与软件的开发与运营；网络技术的开发与应用。

(2) 武神新加坡的股权结构

截至本报告书签署日，武神新加坡的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额	出资比例
1	武神世纪	500.00 万美元	100%
合计		500.00 万美元	100%

(3) 主要财务数据

武神新加坡最近一年及一期经审计的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2014.4.30	2013.12.31
总资产	3,144.15	3,144.15
总负债	-	-
所有者权益	3,144.15	3,144.15
项目	2014年1-4月	2013年度
营业收入	-	-
利润总额	-	-
净利润	-	-

5、武神韩国

(1) 武神韩国概况

公司名称：株式会社武神韩国（英文名称：WUSHEN (KOREA) CO.,

LIMITED)

法定股本：400,000.00 万韩元

已发行股本：150,000.00 万韩元

代表董事：刘毅

法人登录编号：110111-4870203

成立日期：2012年5月17日

住所：首尔特别市衿川区数码路9路99号809室（加山洞 star valley 大厦）

主营业务：在线、手机游戏软件开发及供应。

（2）武神韩国的股权结构

截至本报告书签署日，武神韩国的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额	出资比例
1	武神香港	400,000.00 万韩元	100%
	合计	400,000.00 万韩元	100%

（3）主要财务数据

武神韩国最近一年及一期经审计的主要财务数据如下：

单位：万元

项目	2014.4.30	2013.12.31
总资产	660.01	519.86
总负债	60.30	96.22
所有者权益	599.72	423.65
项目	2014年1-4月	2013年度
营业收入	379.41	510.76
利润总额	179.48	-52.20
净利润	179.48	-52.20

（六）交易标的最近两年及一期的主要财务指标

交易标的最近两年及一期经审计合并财务报表主要数据如下：

单位：万元

项目	2014年4月30日	2013年12月31日	2012年12月31日
流动资产	16,303.47	19,788.17	19,918.50
资产总计	16,773.62	20,361.66	20,541.21
负债合计	6,340.97	2,497.78	4,945.30
归属于母公司所有者权益合计	10,432.65	17,863.88	15,595.91
项目	2014年1-4月	2013年	2012年
营业收入	3,771.02	11,310.92	21,594.29
营业利润	1,729.36	1,817.57	6,911.90
利润总额	1,881.23	2,437.87	7,478.73
净利润	1,672.40	2,317.64	6,453.01
归属于母公司的净利润	1,672.40	2,317.64	6,453.01

武神世纪 2013 年末资产总额较 2012 年末小幅下降 0.87%，基本保持稳定。2014 年 4 月末资产总额较 2013 年末下降 17.62%，主要原因系分红导致净资产减少，资产规模下降。

武神世纪 2013 年营业收入较 2012 年下降 47.62%，下降幅度较大的主要原因系 2013 年武神世纪管理层综合考虑了目前端游市场及手游市场的发展现状及前景，决定由端游向手游转型。2013 年武神世纪端游业务在收入爆发期过后回落并趋于平稳，发展重心转向手游业务，对端游产品的宣传力度下降，端游收入的回落导致营业收入的下降。

武神世纪 2012 年、2013 年、2014 年 1-4 月净利率分别为 29.88%、20.49%、44.35%，2014 年 1-4 月净利率较之 2012 年、2013 年分别增长 14.47%、23.86%，增长幅度较大，主要原因系广告费用、研发费用下降幅度较大所致。

标的公司财务状况具体分析详见本报告书“第九节 上市公司董事会就本次交易对上市公司的影响进行的讨论与分析”之“三、标的资产最近两年及一期财务状况、盈利能力分析”。

（七）交易标的近三年资产评估、交易、增资及改制情况

1、2011年1月，武神世纪第一次增资（1,000万元增加至1,178.82万元）

2011年1月20日，王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪与刘毅、徐萍及武神有限签订《增资扩股协议》，约定王锐、林嘉喜、汪溪、牛亚峰四人向武神有限增资共计537万元，其中178.82万元计入注册资本，358.18万元计入资本公积。

2011年1月25日，武神有限股东会作出决议，同意修订《公司章程》，增加新股东王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪四人；公司注册资本由1,000万元增加至1,178.82万元，由新股东王锐以货币方式出资67.90万元，林嘉喜以货币方式出资41.61万元，牛亚峰以货币方式出资41.61万元，汪溪以货币方式出资27.70万元。

本次增资每1元新增注册资本作价3元，未进行评估。

2、2011年8月，武神世纪第二次增资（1,178.82万元增加至1,488.60万元）

2011年8月11日，美拓创景、智盈泽成与武神有限签订《增资协议》，约定美拓创景与智盈泽成两家合伙企业向武神有限增资共计3,678.9999万元，其中309.7770万元计入注册资本，3,369.2229万元计入资本公积。

2011年8月11日，武神有限股东会作出决议，同意修订《公司章程》，增加新股东美拓创景与智盈泽成；公司注册资本由1,178.82万元增至1,488.60万元，由新股东智盈泽成以货币方式出资143.3519万元，美拓创景以货币方式出资166.4251万元。

本次增资每1元新增注册资本作价11.88元，未进行评估。

3、2011年11月整体变更为股份公司

2011年10月20日，武神有限股东会作出决议，同意并确认信永中和会计师事务所有限责任公司出具的《审计报告》（XYZH/2011XAA2005-5）和中和资产评估有限公司出具的《评估报告》（中和评报字（2011）第BJV3070号）；同意公司整体变更为股份有限公司，决定以经审计的截至2011年9月30日的净资产值69,928,107.12元为基础，按1.3474:1比例折股，由有限公司整体变更为

股份有限公司，股本总额为 5,190 万股。

根据信永中和会计师事务所有限责任公司于 2011 年 10 月 16 日出具的《审计报告》（XYZH/2011XAA2005-5），截至 2011 年 9 月 30 日，武神有限经审计的净资产为 69,928,107.12 元。根据中和资产评估有限公司于 2011 年 10 月 18 日出具的《评估报告》（中和评报字（2011）第 BJV3070 号），截至评估基准日 2011 年 9 月 30 日，武神有限净资产账面价值为 6,992.81 万元，采用收益法评估结果，武神有限净资产评估价值为 25,659.03 万元，增值 18,666.22 万元。

4、本次交易评估情况

本次交易中，中同华采用收益法和市场法对武神世纪 100% 股权进行了评估，并最终选择收益法评估结果作为评估结论。根据中同华就本次评估出具的中同华评报字（2014）第 229 号《资产评估报告》，截至评估基准日 2014 年 4 月 30 日，武神世纪 100% 股权评估值为 93,000 万元，经审计净资产账面价值（母公司）为 9,335.27 万元，本次评估增值 83,664.73 万元，增值率为 896.22%。

除上述事项外，最近三年武神世纪不存在其他交易、增资事项。

（八）最近三年武神世纪增资作价差异的合理性及本次交易作价公允性的说明

1、最近三年武神世纪增资或股权转让作价差异的合理性说明

2011 年 1 月，4 名新增自然人股东王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪以每 1 元注册资本作价 3 元的价格对武神有限进行增资；2011 年 8 月，美拓创景、智盈泽成以每 1 元注册资本作价 11.88 元的价格对武神有限增资。两次增资价格差异较大是基于以下原因：

（1）2011 年 1 月，该 4 名自然人股东入资武神有限时，武神有限仅运营《武神》、《神话》两款游戏，公司尚未实现盈利，盈利模式和未来发展方向尚不明确。经协商，各方一致同意参照武神有限截至 2010 年 12 月 31 日每 1 元注册资本对应的净资产值 2.7473 元（根据原始财务报表账面净资产值确定），确定此次增资价格为每 1 元注册资本作价 3 元。

（2）2011 年 8 月，武神有限运营游戏已包括《武神》、《神话》、《烽火大

唐》和《水浒无双》四款，已经实现较好盈利，并已开始拓展海外市场，业务发展前景逐渐明朗。经协商，各方一致同意参照武神有限截至 2011 年 6 月 30 日每 1 元注册资本对应的净资产值 3.96 元（根据原始财务报表账面净资产值确定）溢价 200%，确定此次增资价格为每 1 元注册资本作价 11.88 元。

两次增资价格存在差异主要系两次增资时因武神有限所处发展阶段不同导致对公司的估值不同。由于网络游戏企业设立初期的经营风险很大，能否顺利进入平稳发展期对于大多数游戏企业而言均有较大的不确定性。两次入股虽然仅间隔半年左右的时间，但 2011 年上半年是公司营业收入快速增长、实现盈亏平衡的关键时期，2011 年第三季度实现收入 4,500 多万元，几乎达到了 2010 年第四季度 2,400 万元的两倍。武神有限的经营前景和估值水平在此期间发生了实质性变化，因此增资价格具有合理性；相关各方基于真实意思表示签署相关增资协议，具有合法性、有效性。

2、本次交易作价的公允性分析

本次交易武神世纪 100% 股权交易价格为 93,000.00 万元，按照 2013 年净利润计算的市盈率为 40.13 倍；按照交易对方所承诺的 2014 年净利润计算的市盈率为 15.5 倍。关于本次交易作价的公允性分析，详见“第八节 董事会对本次交易定价依据及公平合理性分析”之“二、本次交易资产定价公允性分析”。

（九）最近三年评估值的差异及分析

武神有限成立以来，仅在整体变更设立股份公司时进行了资产评估。2011 年 10 月，中和资产评估有限公司以 2011 年 9 月 30 日为基准日对武神有限的全部资产及负债进行了评估，并出具了中和评报字（2011）第 BJV3070 号评估报告。此次评估最终采用收益法评估结果，结果如下：武神有限净资产账面价值为 6,992.81 万元，净资产评估价值为 25,659.03 万元，增值额为 18,666.22 万元，增值率为 266.93%。

该次评估增值的原因是因为收益法评估结果考虑了武神有限软件著作权、注册商标、管理体制、产品研发能力及员工队伍对企业整体价值的影响。武神有限的企业品牌、营销网络、管理团队、商誉等无形资产对企业价值的贡献在收益法评估结果中得以体现。与成本法仅从资产重置的角度间接评价资产的公平市场价

值相比，收益法强调的是企业整体资产的预期盈利能力，评价结果是企业整体资产预期获利能力的量化与现值化。

本次交易武神世纪（母公司）净资产账面价值为 9,335.27 万元，100% 股权评估值为 93,000.00 万元，比审计后母公司账面净资产增值 83,664.73 万元，增值率为 896.22%。本次交易的评估值比 2011 年整体变更时的评估值 25,659.03 万元有较大幅度增值，产生差异的主要原因系两个基准日之间（2011 年 9 月 30 日至 2014 年 4 月 30 日）与标的公司相关的下列状况发生了变化：

（1）移动网络游戏产业发展迅速

近年来，在移动互联网整体发展的带动下，移动网络游戏产业发展迅速。根据《2013 年中国游戏产业报告》，2011 年，中国移动游戏用户数量约 5,100 万人，实际销售收入 17 亿人民币；而 2013 年，中国移动游戏用户数量约达到 3.1 亿人，实际销售收入 112.4 亿人民币。在两个基准日之间，随着 Wi-Fi、3G、4G 网络的发展和手机性能的不不断提升，以及移动网络游戏社交元素的不断增加，该细分产业显现出巨大的发展潜力。武神世纪正在向移动网络游戏领域转型，评估机构在基于未来收益对武神世纪的价值进行评估时，考虑到行业发展的前景，会更加关注武神世纪的发展潜力。

（2）标的公司业务转型前景良好

武神世纪正在向移动网络游戏领域转型，依托在客户端网络游戏领域的深厚积累，武神世纪在移动网络领域发展迅速，目前已研发出《三国裂》、《主公向前冲》、《艾琳娜战记》等游戏产品，其中《三国裂》于 2013 年 8 月在韩国上线，取得较好的市场反响，另两款也将于 2014 年下半年和 2015 年上半年正式上线。武神世纪依托客户端游戏发展过程中积累起来的研发实力和运营体系，为移动网络游戏的开发与运营提供了充分的条件。同时，传统端游业务也为武神世纪向移动网络游戏领域转型提供了资金保障。

（3）标的公司海外业务进展顺利

武神世纪自 2011 年开始逐步开拓海外市场。截至 2011 年 9 月，武神世纪仅有武神香港一家子公司作为海外运营平台，业务拓展范围有限。随着 2012 年武神韩国和武神新加坡的相继设立，武神世纪在海外运营的着力点逐渐增多，在与

境外联运或代理商合作的过程中也逐渐加深对游戏产品运营模式的理解，这对于武神世纪扩大海外布局并取得境外收益具有重大意义。

二、标的资产评估情况说明

（一）标的资产评估概述

截至评估基准日 2014 年 4 月 30 日，武神世纪经审计净资产账面价值（母公司）为 9,335.27 万元，经审计合并归属于母公司股东净资产账面价值为 10,432.65 万元。根据中同华出具的中同华评报字（2014）第 229 号《资产评估报告》的评估结果，本次评估采用收益法、市场法两种方式对标的资产进行评估。其中收益法评估价值为 93,000.00 万元，市场法评估价值为 98,300.00 万元。

单位：万元

标的资产	账面净资产	收益法			市场法		
		评估值	评估增值	评估增值率	评估值	评估增值	评估增值率
武神世纪 100% 股权	9,335.27	93,000.00	83,664.73	896.22%	98,300.00	88,964.73	953.00%

本次评估以收益法的评估值 93,000.00 万元作为标的资产价值的评估结果，比审计后母公司账面净资产增值 83,664.73 万元，增值率为 896.22%，比审计后合并归属于母公司净资产增值 82,567.35 万元，增值率 791.43%。

（二）对标的资产评估方法的选择及其合理性分析

1、评估方法

进行企业价值评估时，要根据评估目的、评估对象、价值类型、资料收集情况等相关条件，分析资产评估基本方法的适用性，恰当选择一种或多种资产评估基本方法。

依据中国资产评估准则的规定，企业价值评估可以采用收益法、市场法、资产基础法三种评估基本方法，上述三种评估方法的特点如下：

（1）企业价值评估中的收益法，是指将预期收益资本化或者折现，确定评估对象价值的评估方法。收益法适用的前提是：①被评估对象的未来预期收益可

以预测并可以用货币衡量；②资产拥有者获得预期收益所承担的风险也可以预测并可以用货币衡量；③被评估对象预期获利年限可以预测。

(2) 企业价值评估中的市场法，是指将评估对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较，确定评估对象价值的评估方法。市场法适用的前提是：①存在一个活跃的公开市场且市场数据比较充分；②公开市场上有可比的交易案例。

(3) 企业价值评估中的资产基础法（又称“成本法”），是指以被评估企业评估基准日的资产负债表为基础，合理评估企业表内及表外各项资产、负债价值，确定评估对象价值的评估方法。资产基础法适用的前提条件是：①被评估对象处于继续使用状态或被假定处于继续使用状态；②能够确定被评估对象具有预期获利潜力；③具备可利用的历史资料。

2、评估方法的选择及其合理性分析

武神世纪及其子公司主要从事经营游戏研发和运营业务，考虑到被评估企业所属行业特性，即账面记录的资产量少、拥有的知识产权多、产品的附加值高等特点，采用资产基础法评估无法涵盖诸如客户资源、商誉、人力资源、技术业务能力等无形资产的价值，不能全面、合理的体现企业的整体价值，而收益法和市场法则可以相对全面、合理的体现企业的整体价值，因此，本次采用收益法和市场法进行评估。

收益法是从未来收益的角度出发，以被评估企业现实资产未来可以产生的收益，经过风险折现后的现值和作为被评估企业股权的评估价值，因此收益法对企业未来的预期发展因素产生的影响考虑比较充分。

市场法则是根据与被评估企业相同或相似的对比公司近期交易的成交价格，通过分析对比公司与被评估企业各自特点分析确定被评估企业的股权评估价值，市场法的理论基础是同类、同经营规模并具有相同获利能力的企业其市场价值是相同的（或相似的）。市场法中的上市公司比较法对企业预期收益的考虑仅限于增长率等有限因素对企业未来价值的影响，交易案例比较法由于受数据信息收集的限制而无法充分考虑评估对象与交易案例的差异因素对股权价值的影响，因此与收益法相比存在差异。

综上，采用收益法对武神世纪进行评估能更加充分体现武神世纪的成长性和

未来可实现的收益。本次评估采用收益法结论作为最终评估结论比较合理。

（三）收益法评估说明

1、评估假设

本次评估是建立在一系列假设前提基础上的。下面是其中一些主要的假设前提：

（1）本次评估以持续经营为前提。持续经营在此是指被评估单位的生产经营业务可以按其现状持续经营下去，并在可预见的未来，不会发生重大改变。

（2）本次评估的价值类型是市场价值，不考虑本次评估目的所涉及的经济行为对企业经营情况的影响。

（3）本次评估基于现有的国家法律、法规、税收政策以及金融政策，不考虑评估基准日后不可预测的重大变化。

（4）本次评估基于被评估单位未来的经营管理团队尽职，并继续保持现有的经营管理模式经营，被评估单位的经营活动和提供的服务符合国家的产业政策，各种经营活动合法，并在未来可预见的时间内不会发生重大变化。

（5）本次评估预测是基于现有市场情况对未来的合理预测，不考虑今后市场发生目前不可预测的重大变化和波动。如政治动乱、经济危机等。

（6）本次评估未来收益预测未考虑由于外汇市场的变化和波动的影响。

（7）本次评估假设委托方及被评估单位提供的基础资料和财务资料真实、准确、完整。

当上述条件发生变化时，评估结果一般会失效。

2、收益法评估方法介绍

收益法是基于一种普遍接受的原则。该原则认为一个企业价值可以用企业未来现金流的现值来衡量。收益法评估中最常用的为折现现金流模型，该模型将资产经营产生的现金流用一个适当的折现率折为现值。

企业价值评估中的收益法，是指通过将企业预期收益资本化或折现以确定评估对象价值的评估思路。本次评估采用股权自由现金流折现模型，基本公

式为：

$$E = P + \sum C_i$$

P：被评估企业的经营性资产股权价值

$\sum C_i$ ：被评估企业基准日存在的长期投资、非经营性及溢余性资产的价值

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i} + \frac{R_{n+1}}{r(1+r)^n}$$

式中：

R_i ：被评估企业未来第 i 年的预期收益（股权自由现金流）

$R_i = \text{净利润} + \text{折旧/摊销} - \text{负息负债减少} - \text{营运资金增加} - \text{资本性支出}$

r：折现率（股权资本成本）

n：预测期限

3、收益期和预测期的确定

由于评估基准日武神世纪经营正常，没有对影响武神世纪继续经营的核心资产的使用年限进行限定和对武神世纪生产经营期限、投资者所有权期限等进行限定，或者上述限定可以解除，并可以通过延续方式永续使用。故本次评估假设武神世纪评估基准日后永续经营，相应的收益期为无限期。

根据武神世纪经营历史及行业发展趋势等资料，假定其在 2019 年后经营情况趋于稳定，故采用两阶段模型，即 2014 年 5 月-2019 年根据企业实际情况和政策、市场等因素对企业收入、成本费用、利润等进行合理预测，2020 年开始各年保持 3% 增长。

4、营业收入预测

（1）历史年度营业收入

武神世纪主营业务为网络游戏的自主开发与运营，目前在运营的客户端网络游戏包括《武神》、《神话》、《水浒无双》、《最游记》、《烽火大唐》、《九鼎天下》和《白蛇传说》共 7 款。武神世纪自 2013 年开始向移动网络游戏领域转型，目前运营的移动网络游戏为《三国裂》，正在研发的移动网络游戏包括《主公向前冲》、《艾琳那战记》、《英雄的天空》（暂定名）、《勇者的宿命》（暂定名）共 4 款。武神世纪的客户端网络游戏在境内市场通过武神平台（wushen.com）和快乐游平

台(klgame.com)自主运营,在境外市场目前主要是授权当地的运营商进行运营。移动网络游戏在境外市场目前也主要通过授权当地的运营商进行运营。

武神世纪营业收入主要包括游戏自营收入和游戏运营分成收入。

目前,武神世纪主营业务收入主要来源于《武神》、《神话》、《水浒无双》和《三国裂》4款游戏,2012年-2014年1-4月各游戏收入金额及占收入比例如下:

单位:万元

名称	2014年1-4月		2013年		2012年	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
《武神》	767.30	20.35%	2,348.47	20.76%	4,890.54	22.65%
《神话》	1,669.28	44.27%	4,907.28	43.39%	10,674.31	49.43%
《水浒无双》	671.13	17.80%	2,859.18	25.28%	5,330.86	24.68%
《烽火大唐》	38.14	1.01%	132.15	1.17%	556.83	2.58%
《白蛇传说》	0.19	0.01%	2.05	0.02%	67	0.31%
《道》	0	0.00%	0.4	0.00%	-	-
《最游记》	29.87	0.79%	474.63	4.20%	74.75	0.35%
《九鼎天下》	55.85	1.48%	-	-	-	-
《三国裂》	522.89	13.87%	446.89	3.95%	-	-
《一骑当先》	6.36	0.17%	29.94	0.26%	-	-
《快刀三国》	1.26	0.03%	98.12	0.87%	-	-
《蹦蹦恰恰》	8.75	0.23%	11.79	0.10%	-	-
合计	3,771.02	100.00%	11,310.92	100.00%	21,594.29	100.00%

近两年及一期,武神世纪主要四款游戏占总收入的90%以上。其中:《武神》、《神话》、《水浒无双》均为端游产品,上线时间分别在2010年1月、2010年4月、2011年8月。该三款游戏2013年收入合计10,114.93万元,2012年收入合计为20,895.71万元,同比下降51%。2013年武神世纪经营战略改变,决定由端游产品向手游产品转型,对端游产品的后续研发和推广力度下降;同时三款游戏的用户数和ARPU值经过高速增长进入成熟期后,2013年收入亦会趋于稳定或略有下降。上述因素共同作用,致使2013年端游产品收入出现大幅下降。

《三国裂》是武神世纪自主研发的第一款手游产品,于2013年下半年正式上线运营。2013年、2014年1-4月,《三国裂》实现收入占当期营业总收入的比例分别为3.95%、13.87%。武神世纪已实现自研手游产品上线盈利,手游产品收

入增长趋势明显，为武神世纪实现从“端游”向“手游”的战略转型打下良好基础。

（2）未来年度营业收入预测

武神世纪未来年度收入来源于游戏的运营收入。武神世纪目前的运营模式是客户端游戏国内市场的自主运营，客户端游戏国外市场和移动网络游戏的联合运营，其中自主运营模型下收入为运营获得的全部游戏流水，联合运营模式下分成收入为运营获得的全部游戏流水扣除合作分成后的收入。对于未来收入预测按自主运营和联运分成业务分别预测。游戏的流水收入由衡量经营状况的运营参数测算得出，描述游戏产品的业务数据主要有以下运营参数：用户规模、付费用户数、活跃用户数、付费玩家每月人均消费值（ARPU值）、游戏生命周期。各游戏产品的主要运营参数预测思路如下：

① 游戏生命周期

游戏具有生命周期的特性，整个生命周期大概经过测试期、成长期、成熟期、衰退期四个阶段。一般情况下，在测试期后经过大规模用户推广，短期内高速增长，进入用户和收入稳步上升的成长期；在成长期之后，为增强用户粘性，还将通过各类推广活动，维持用户关注度，使得用户和收入处于稳定阶段，即为成熟期；然后随着推广活动的减少和付费用户数量的逐渐下降，游戏进入衰退期，流水开始逐步下降并最终退出运营。游戏收入主要来自于成长期和成熟期两个阶段，但因各类游戏定位及不同游戏平台用户的消费习惯不同，其生命周期四个阶段时段亦不尽相同。

基于武神世纪打造精品游戏的市场定位、武神游戏前期所积累的丰富的端游研发经验并结合移动网络游戏重度化的趋势，武神世纪的在研移动网络游戏以重度游戏为主，加之武神世纪海外运营能力极强的特点，武神世纪管理层根据经验数据，预计客户端游戏的运营生命周期约为 6-8 年；轻度移动网络游戏的运营生命周期约为 2.5 年；重度移动网络游戏的运营生命周期约为 3-3.5 年。

武神世纪历史年度主要的三款游戏《武神》、《神话》、《水浒无双》均为端游产品，上线时间分别在 2010 年 1 月、2010 年 4 月、2011 年 8 月。根据以上对生命周期的预计，并结合对该三款游戏的付费用户和月人均 ARPU 值等数据的分析，判断现有客户端游戏已经历测试期和成长期，正处于游戏生命周期中的成熟期。武神世纪在多年的端游产品研发运营中积累了大量的游戏运营经验，对

如何保持和提升游戏可玩性和用户粘性有独到且富有成效的整套方法，尤其在游戏成熟期阶段的运营经验丰富。成熟期游戏的特征为以PVP(Player versus Player, 玩家对玩家) 模式为主，留存玩家以大额充值玩家较多，玩家的绝对数量比高峰期减少。在这种背景下武神世纪将通过不断推出资料片和更新现有游戏内容的方式，并结合科学的游戏营销手段保持用户收入的稳定性。

综上所述，武神世纪在未来游戏运营中将通过更新版本、广告互动等推广活动，增强游戏的粘性，维持用户的关注。预计 2015 年后该主要端游将进入衰退期，随着推广用户数量减少，付费用户数量也会逐渐下降，收入下降加速，至 2017 年最终退出运营。而后公司的主要收入重心将完全从客户端游戏向移动网络游戏转型，实现公司未来年度的可持续发展。

② 游戏流水计算公式

月付费用户数=月活跃用户数×付费率

月活跃用户数：月活跃用户指每个月至少登陆一次的游戏用户。

月活跃用户数=上月非新增活跃用户留存+上月新增用户的月留存+本月新增注册用户数

总注册用户数=上月注册用户数+本月新增注册用户数

付费率：付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率，即付费率=付费用户/活跃用户。根据游戏产品定位，轻度游戏的付费率低，月活跃用户基数大；重度游戏的付费率高，月活跃用户基数小。

付费用户：现有客户端游戏已经历测试期和成长期，正处于成熟期，随着推广用户数量减少和付费用户数量的逐渐下降，预测期端游收入呈现逐年下滑趋势，流水开始逐步下降并最终退出运营。移动网络游戏推出后，在测试期、成长期增长较快，大规模的用户推广带来用户的增加，而付费用户数量增加也把游戏的收入逐步推到高点。在测试期、成长期将用户量推到高点后，游戏运营商按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广，游戏在一定时期内将会维持相对较平稳的收入。然后随着推广用户数量减少，付费用户数量也逐渐下降，游戏进入衰退期，流水开始逐步下降并最终退出运营。

ARPU值：通常根据发布游戏的平台消费习惯不同，ARPU值亦不同。在海外运营的游戏ARPU值普遍高于中国运营的游戏ARPU值，重度游戏的ARPU值高

于轻度游戏的ARPU值。ARPU值在整个生命周期基本稳定，后期随着付费用户下降，其ARPU值略有上升。预测年度考虑未来年度游戏行业竞争形势的影响，结合游戏行业历史ARPU值，同时根据每款游戏的市场状况及研发运营团队的配置及经验，对不同游戏的ARPU值做了预测。

对于现有游戏，未来年度游戏涉及的各项运营指标，是武神世纪结合历史年度游戏运营指标水平，结合未来竞争形势预测的。同时，根据发展规划，武神世纪未来主要面向境内、韩国、日本、台湾四个区域发布新游戏产品，按照游戏预计推出时间依次在台湾、境内、韩国、日本分别上线。2014-2015年每年要推出1-2款手游产品，随着研发和运营游戏逐渐成熟，预计2016年及以后年度都有2-4款游戏上线。截至2014年4月30日，尚有4款移动网络游戏在研发中，其中2款游戏已经进行封测准备上线发行。对未来销售收入进行预测时，根据未来年度每年上线运营产品、每种产品计划采用的运营模式、参考已上线产品运营指标的变化趋势、以及游戏运营经验，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

预计新游戏的推出时间及游戏类型，详见下表：

项目	2014（5-12）年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年
重度移动网络游戏	1	1	1	2	1	2
轻度移动网络游戏		1	1	2	2	
合计	1	2	2	4	3	2

通过以上测算，武神世纪2014年（5-12）-2019年实现收入9,540.41万元、19,056.71万元、25,019.68万元、28,759.13万元、31,294.97万元、32,668.79万元、，收入稳定持续增长，年增长速度逐渐放缓，预计为每年增长为43.16%、31.29%、14.95%、8.82%、4.39%。2019年以后收入达到稳定。预测期各年收入如下：

项目	2014（5-12）年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年
客户端网络游戏	5,800.35	5,675.93	3,660.38	1,735.04	-	-
移动网络游戏	3,740.06	13,380.78	21,359.30	27,024.09	31,294.97	32,668.79
合计	9,540.41	19,056.71	25,019.68	28,759.13	31,294.97	32,668.79
增长率	-	43.16%	31.29%	14.95%	8.82%	4.39%

③ 具体游戏产品预测举例

根据公司游戏产品定位，未来上线的产品分轻度游戏、重度游戏。轻度游戏的生命周期短、付费率低，月活跃用户基数大；重度游戏的生命周期长，付费率高，月活跃用户基数小。同时基于不同的运营区域消费能力、消费习惯的差异，游戏在不同地区各运营参数如ARPU值也存在较大差异，在海外运营的游戏ARPU值普遍高于中国运营的游戏ARPU值。预计重度游戏在韩国的ARPU值在580左右，上线时间周期为36个月，分成比例70%，具体运营数据举例如下：

项目	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10
总注册用户数	5,568	27,840	69,043	130,847	205,011	286,591	372,250	445,060	499,667	543,352
新增用户数	5,568	22,272	41,203	61,804	74,164	81,580	85,659	72,810	54,607	43,685
上月新增用户的月留存	-	2,082	8,040	14,791	20,457	23,509	26,839	23,299	20,750	14,033
上月新增用户的月留存率		37.4%	36.1%	35.9%	33.1%	31.7%	32.9%	27.2%	28.5%	25.7%
上月非新增活跃用户留存		1,415	1,415	6,571	15,508	25,607	32,367	41,799	40,490	42,071
上月非新增活跃用户留存率			68.0%	69.5%	72.6%	71.2%	65.9%	70.6%	62.2%	68.7%
月活跃用户数	5,568	24,354	50,658	83,166	110,129	130,696	144,865	137,908	115,847	99,789
月活跃用户付费率	5.1%	5.1%	5.6%	5.1%	5.1%	5.9%	5.7%	5.4%	6.0%	5.0%
付费用户数	282	1,253	2,857	4,216	5,568	7,771	8,271	7,495	6,907	5,029
ARPU 值	537	510	505	503	534	529	526	524	548	528
月流水	151,434	639,030	1,442,785	2,120,648	2,973,312	4,110,859	4,350,546	3,927,380	3,785,036	2,655,312
分成比例	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
分成收入（元）	106003.8	447321.0	1009949.5	1484453.6	2081318.4	2877601.3	3045382.2	2749166.0	2649525.2	1858718.4
业务类型/月份	M11	M12	M13	M14	M15	M16	M17	M18	M19	M20
总注册用户数	582,668	618,052	651,666	681,918	710,657	732,211	750,531	764,271	776,637	787,148
新增用户数	39,316	35,384	33,614	30,252	28,739	21,554	18,320	13,740	12,366	10,511
上月新增用户的月留存	11,270	9,829	8,810	8,437	7,290	6,954	5,517	4,323	3,517	2,893
上月新增用户的月留存率	25.8%	25.0%	24.9%	25.1%	24.1%	24.2%	25.6%	23.6%	25.6%	23.4%
上月非新增活跃用户留存	37,926	33,994	24,803	18,789	15,083	11,768	9,847	8,696	6,678	5,464
上月非新增活跃用户留存率	75.0%	69.1%	56.6%	55.9%	55.4%	52.6%	52.6%	56.6%	51.3%	53.6%
月活跃用户数	88,512	79,207	67,227	57,478	51,112	40,276	33,684	26,759	22,561	18,868
月活跃用户付费率	6.5%	6.5%	6.7%	6.8%	6.1%	6.2%	6.2%	6.4%	6.5%	6.3%
付费用户数	5,739	5,165	4,500	3,911	3,103	2,509	2,073	1,710	1,476	1,190
ARPU 值	533	507	609	611	615	622	613	631	641	621
月流水	3,058,887	2,618,655	2,740,500	2,389,621	1,908,345	1,560,598	1,270,749	1,079,010	946,116	738,990
分成比例	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
分成收入（元）	2141220.9	1833058.5	1918350.0	1672734.7	1335841.5	1092418.6	889524.3	755307.0	662281.2	517293.0
业务类型/月份	M21	M22	M23	M24	M25	M26	M27	M28	M29	M30
总注册用户数	797,049	804,474	810,785	815,518	819,777	823,397	826,112	828,284	830,238	832,094
新增用户数	9,901	7,425	6,311	4,733	4,259	3,620	2,715	2,172	1,954	1,856
上月新增用户的月留存	2,564	2,277	1,841	1,489	1,074	885	763	586	434	447
上月新增用户的月留存率	24.4%	23.0%	24.8%	23.6%	22.7%	20.8%	21.1%	21.6%	20.0%	22.9%
上月非新增活跃用户留存	4,320	3,676	2,690	2,424	1,921	1,509	1,175	996	794	661
上月非新增活跃用户留存率	65.4%	53.4%	45.2%	53.5%	49.1%	50.4%	49.1%	51.4%	50.2%	53.8%
月活跃用户数	16,785	13,378	10,842	8,646	7,254	6,014	4,653	3,754	3,182	2,964
月活跃用户付费率	7.5%	7.8%	7.2%	7.7%	7.8%	7.0%	7.6%	7.7%	7.9%	8.0%
付费用户数	1,257	1,044	786	668	566	421	355	290	250	236
ARPU 值	609	631	610	619	612	556	628	583	625	611
月流水	765,513	658,764	479,460	413,492	346,392	234,076	222,940	169,070	156,250	144,196
分成比例	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
分成收入（元）	535859.1	461134.8	335622.0	289444.4	242474.4	163853.2	156058.0	118349.0	109375.0	100937.2
业务类型/月份	M31	M32	M33	M34	M35	M36	M37	M38	M39	M40
总注册用户数	833,875	835,495	836,969	838,369	839,685	840,948				
新增用户数	1,781	1,620	1,474	1,400	1,316	1,263				
上月新增用户的月留存	412	407	358	309	289	277				
上月新增用户的月留存率	22.2%	22.9%	22.1%	21.0%	20.6%	21.0%				
上月非新增活跃用户留存	529	484	457	429	405	372				
上月非新增活跃用户留存率	59.7%	51.4%	51.3%	52.6%	54.9%	53.6%				
月活跃用户数	2,722	2,511	2,289	2,138	2,010	1,912				
月活跃用户付费率	7.5%	7.6%	7.9%	8.0%	7.5%	7.0%				
付费用户数	205	191	181	170	150	134				
ARPU 值	562	615	614	620	568	614				
月流水	115,210	117,465	111,134	105,400	85,200	82,276				
分成比例	70%	70%	70%	70%	70%	70%				
分成收入（元）	80647.0	82225.5	77793.8	73780.0	59640.0	57593.2				

重度游戏（韩国平台）

5、营业成本预测

公司主营业务成本主要由网络游戏服务器租赁费用、服务器托管费用（IDC

及机柜费)、CDN 服务费用构成。服务器托管费用,即由第三方专业服务器供应商提供的申请域名、租用虚拟主机空间、服务器托管租用等服务需要支付的费用,公司主要采用租赁服务器模式进行游戏运营;配套的 CDN 服务,保障玩家能够快速下载公司游戏产品所需客户端、资料片等流媒体,从而为玩家提供更优化的游戏体验。

历史年度各费用明细如下:

单位:万元

序号	项目	2012 年	2013 年	2014 (1-4)
1	服务器租赁	290.38	153.02	23.10
2	IDC 及机柜费	459.98	420.94	135.49
3	CDN	90.25	42.12	7.62
4	折旧费	10.14	2.59	0.17
5	Windows 系统租金	0.61	1.49	0.50
合计		851.14	620.16	166.89

其中,折旧费是乐友互动设备折旧,因其无实际经营业务,且设备残值较小,未来预测不再预测其折旧费。截至 2014 年 4 月 30 日,企业租赁有 120 台服务器,57 个机柜、1200 兆带宽,84 台交换机,分布于北京、天津、上海、山东、浙江等地区。企业以前年度主要运营大型客户端网络游戏,服务器、IDC 及机柜费等以租赁形式取得,其对服务器、IDC 及机柜费等要求配置较高。未来企业主营将逐步由端游转向手游,手游对服务器等配置要求低于端游。IDC 成本的多少主要取决于服务器、机柜、带宽 3 方面共同组成。一般来说,2-4 台物理服务器组成一组为 1 款端游服务,而手游在一个物理服务器上可以模拟 2-4 个虚拟服务器为 2-4 款手游进行服务,现有设备配置可以满足手游运营。因此以后年度考虑租赁服务器更新成本占收入比例维持不变,预计 4.7%左右,各费用预测具体明细如下:

单位:万元

序号	项目	2014 (5-12)	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年
1	服务器租赁	47.25	187.72	264.20	305.55	336.08	350.89
2	IDC 及机柜费	270.92	591.60	832.64	962.94	1,059.16	1,105.86

3	CDN	15.54	52.84	74.37	86.01	94.61	98.78
5	Windows 系统租金	1.00	1.10	1.21	1.33	1.46	1.61
合计		334.72	833.26	1,172.43	1,355.83	1,491.30	1,557.14

6、营业税金及附加预测

各公司的增值税、营业税比例如下：

公司名称	税率	税收优惠
武神世纪	按照营业收入的 5% 计缴营业税	无
乐友互动	按照营业收入的 3% 计缴增值税	无
上海神往	按照营业收入的 6% 计缴增值税	无
香港武神	不适用	
韩国武神	10%	无

各子公司的城建税、教育费附加比例如下：

公司名称	城市维护建设税	教育费附加	地方教育费附加	计税基础
武神世纪	7%	3%	2%	均以当期应纳流转税税额
乐友互动	7%	3%	2%	均以当期应纳流转税税额
上海神往	5%	3%	2%	均以当期应纳流转税税额
香港武神	×	×	×	不适用
韩国武神	×	×	×	不适用

管理层根据各公司营业税和增值税税负情况，预估了可抵扣项目预测进项税；最后得出应交营业税和增值税额，以此计算各附加税。

7、销售费用预测

销售费用主要包括销售人员的工资、社会保险费、住房公积金、职工福利费、办公费、差旅费、宣传费、固定资产折旧费、房租、水电费、交通费、车辆费等。

工资、社会保险费及公积金：对于未来年度市场及客服人员工资的预测主要根据企业劳动人事部门提供的未来年度职工人数、平均工资水平以及考虑未来工资增长因素进行预测，未来年度平均工资水平每年将以 8% 的比例逐年增长。社会保险费及公积金在未来年度内按照各公司所在地社会保险有关条例中社会保

险和公积金比例及基数规定进行预测。

业务招待费、宣传费、交通费、水电费、房租考虑到未来公司的发展情况预计未来年度每年增长 5-10%。

广告费用：对于国内端游，企业可通过自有的平台运营，广告费率较低，预计未来年度广告费占国内端游收入的 2%；对于手游和海外端游，考虑企业采用联合运营模式，为前期开拓新的市场，将大量投入广告推广费用，以后年度逐渐减缓最终维持稳定，预计未来年度广告费占其收入的 14-25%。

8、管理费用预测

管理费用主要包括管理人员的工资、社会保险费、住房公积金、办公费、房屋租赁费、差旅费、固定资产折旧费、业务招待费、研发费用等。

工资、社会保险费及公积金：对于未来年度的管理员工资的预测主要根据企业劳动人事部门提供的未来年度职工人数、平均工资水平以及考虑未来工资增长因素进行预测，未来年度平均工资水平每年将以 6-8%的比例逐年增长。福利费以历史年度福利费占人员工资的 4%比例预测。社会保险费及公积金在未来年度内按照各公司所在地社会保险有关条例中社会保险和公积金比例及基数规定进行预测。

固定资产折旧按照各项资产数额及其相应的折旧年限和残值率进行预测。业务招待费、差旅费、办公费、考虑到未来公司的发展情况预计未来年度每年增长 5-10%。房屋租赁费、物业费：根据租赁、物业合同进行预测，同时预测租赁期满后房屋租金按每年递增 5-10%确定。

研发费用主要包括项目研发人员的工资、社会保险费、住房公积金、福利费、技术服务费、制作费、办公费、房屋租赁费、差旅费、固定资产折旧费、业务招待费等。其中，职工薪酬、房租、固定资产折旧和业务招待费等费用，与管理费用薪酬预测一致；技术服务费为上海神往游戏研发服务应缴纳的增值税，预测根据未来上海神往研发服务收入的应缴增值税预测；制作费为游戏制作中发生的外包费用，预测根据移动网络游戏的未来研发项目要求，需发生的音乐、美术、广告素材的外包费用确定。

9、财务费用预测

被评估企业的财务费用主要包括利息收入、银行手续费、汇兑损益。其中，

对于利息收入，根据未来营运资金情况预测；银行手续费，根据历史数据预测；汇兑损益属于货币市场风险因素导致，难以用量化预测，因此本次评估不再预测汇兑损益。

10、营业外收入预测

企业的营业外收入主要是武神世纪本部的政府补助，这些政府补助包括北京市文化创意产业发展专项资金、石景山区中小企业技术改造和技术创新项目资金、石景山区级科学技术奖金等。从谨慎角度考虑，本次评估未来预测中未考虑政府补助收入。

11、所得税预测

武神世纪被认定为新办软件企业，自获利年度开始享受“两免三减半”定期减免税优惠政策，2010年1月1日至2011年12月31日所得税免征，2012年1月1日至2014年12月31日所得税减半征收。武神世纪于2011年11月取得高新技术企业认证，根据《中华人民共和国企业所得税法》规定，自获得高新技术企业认定后三年内，享受按15%的税率征收企业所得税的税收优惠政策。由于所得税优惠政策不能重复享受，因此，本次评估2014年所得税税率按12.5%预测。

武神世纪本部目前正在办理高新技术企业认证的复审工作，预计2014年9月取得证书。根据《高新技术企业认定管理办法》及其附件《国家重点支持的高新技术领域》的相关规定，武神世纪作为游戏软件企业符合高新技术领域目录认定的行业，其业务收入、员工文化结构、研发投入、管理水平等均符合高新企业的申报标准。本次评估假设企业在享受目前的软件企业税收优惠政策到期后将申请并取得高新技术企业资格认定，享受高新技术企业15%所得税政策。因此，2015年及以后所得税率按15%预测。

上海神往目前所得税率为25%，因此以后年度按25%预测。

武神香港的目前利得税率为16.5%，因此以后年度按16.5%预测。

武神韩国为韩国公司，韩国公司企业所得税包括所得税和地方所得税，所得税率分两档10%、20%，地方所得税率为10%。所得税计税基础为净利润，地方所得税的计税基础为所得税。净利润2亿韩元以下部分所得税率为10%，超过2亿韩元部分所得税率为20%。以后年度按此税种和税率预测。

对于境外子公司的经营所得，本次评估参照境外企业向非居民企业投资者支

付的股息、红利的相关要求，考虑了所得税税率差异造成的应补缴境内企业所得税，以及境外代扣代缴预提企业所得税。

12、股权现金流的预测

股权现金流=净利润+折旧/摊销-负息负债减少-营运资金增加-资本性支出

(1) 净利润的预测

净利润=营业收入-营业成本-税金及附加-销售费用-管理费用-财务费用-资产减值损失±投资收益+营业外收入-营业外支出±非流动性资产处置损益-所得税。

采用收益法评估的企业净利润预测具体情况如下表：

单位：万元

项目	2012年	2013年	2014(1-4)	2014(5-12)	2015年
	实现数	实现数	实现数	预测数	预测数
营业收入	21,594.29	11,310.92	3,771.02	9,540.41	19,056.71
增长率	-	-47.62%	-	-	43.16%
营业成本	851.37	620.17	166.89	334.72	833.26
毛利率	96.06%	94.52%	95.57%	96.49%	95.63%
税金及附加	1,291.78	532.71	178.92	305.41	484.56
税金及附加/营业收入(%)	5.98%	4.71%	4.74%	3.20%	2.54%
销售费用	5,329.22	2,426.37	345.66	866.52	2,538.88
销售费用/营业收入(%)	24.68%	21.45%	9.17%	9.08%	13.32%
管理费用	7,301.93	6,357.27	1,407.68	2,984.95	5,392.95
管理费用/营业收入(%)	33.81%	56.20%	37.33%	31.29%	28.30%
财务费用	-112.54	-566.42	-49.64	-5.22	-12.75
财务费用/营业收入(%)	-0.52%	-5.01%	-1.32%	-0.05%	-0.07%
资产减值损失	20.72	123.26	-7.84	-	-
公允价值变动损益	-	-	-	-	-
投资收益	0.10	-	-	-	-
权益法核算的投资收益	-	-	-	-	-
营业外收入	566.83	621.30	151.89	-	-
营业外支出	-	1.00	0.02	-	-
非流动资产处置损益	-	-	-	-	-

利润总额	7,478.73	2,437.87	1,881.23	5,054.03	9,819.81
所得税	1,025.73	120.23	208.83	912.59	2,059.50
所得税率	13.72%	4.93%	11.10%	18.06%	20.97%
净利润	6,453.00	2,317.64	1,672.40	4,141.44	7,760.31
项目	2016年	2017年	2018年	2019年	终值
	预测数	预测数	预测数	预测数	预测数
营业收入	25,019.68	28,759.13	31,294.97	32,668.79	33,648.86
增长率	31.29%	14.95%	8.82%	4.39%	3.00%
营业成本	1,172.43	1,355.83	1,491.30	1,557.14	1,603.86
毛利率	95.31%	95.29%	95.23%	95.23%	95.23%
税金及附加	562.36	474.10	544.21	490.39	505.11
税金/主营业务收入(%)	2.25%	1.65%	1.74%	1.50%	1.50%
销售费用	3,555.52	4,447.69	5,118.78	5,374.43	5,535.66
销售费用/主营业务收入(%)	14.21%	15.47%	16.36%	16.45%	16.45%
管理费用	6,816.94	7,836.18	8,534.54	9,030.06	9,300.97
管理费用/主营业务收入(%)	27.25%	27.25%	27.27%	27.64%	27.64%
财务费用	-17.52	-20.52	-22.55	-23.65	-24.25
财务费用/主营业务收入(%)	-0.07%	-0.07%	-0.07%	-0.07%	-0.07%
资产减值损失	-	-	-	-	-
公允价值变动损益	-	-	-	-	-
投资收益	-	-	-	-	-
权益法核算的投资收益	-	-	-	-	-
营业外收入	-	-	-	-	-
营业外支出	-	-	-	-	-
非流动资产处置损益	-	-	-	-	-
利润总额	12,929.96	14,665.84	15,628.68	16,240.42	16,727.51
所得税	2,860.71	3,503.39	3,755.77	4,171.22	4,296.32
所得税率	22.12%	23.89%	24.03%	25.68%	25.68%
净利润	10,069.25	11,162.45	11,872.91	12,069.20	12,431.19

(2) 折旧及摊销的预测

根据企业财务报告和资产负债调整情况表，截至评估基准日被评估单位折旧及摊销情况如下表：

序号	资产类型	账面原值（万元）	折旧/摊销年限
----	------	----------	---------

1	车辆	119.77	5
2	设备	579.84	3
3	长期待摊费用-装修费	53.17	3
4	无形资产-软件	175.93	5

(3) 毛现金流的预测

毛现金流=净利润+利息支出×(1-所得税率)+折旧及摊销

采用收益法评估的企业毛现金流的预测具体情况如下表：

单位：万元

项目	2012年	2013年	2014(1-4)	2014(5-12)	2015年
	实现数	实现数	实现数	预测数	预测数
净利润	6,453.00	2,317.64	1,672.40	4,141.44	7,760.31
税后利息	-	-	-	-	-
税后经营利润	6,453.00	2,317.64	1,672.40	4,141.44	7,760.31
加：折旧摊销	195.97	229.64	68.34	179.91	208.14
毛现金流量	6,648.97	2,547.28	1,740.73	4,321.35	7,968.45
项目	2016年	2017年	2018年	2019年	终值
	预测数	预测数	预测数	预测数	预测数
净利润	10,069.25	11,162.45	11,872.91	12,069.20	12,431.19
税后利息	-	-	-	-	-
税后经营利润	10,069.25	11,162.45	11,872.91	12,069.20	12,431.19
加：折旧摊销	289.19	318.70	284.49	268.00	268.00
毛现金流量	10,358.44	11,481.15	12,157.40	12,337.20	12,699.19

(4) 资本性支出预测

资本性支出是为了保证企业生产经营可以正常发展的情况下，企业每年需要进行的资本性支出。本次评估过程中评估机构采用如下方式预测资本性支出：

被评估企业为信息技术服务行业，与传统制造业相比，信息技术服务企业不需要购置生产线等生产型设备，也不需要建设生产厂房。企业固定资产主要是电子设备类，资本性支出为正常固定资产的到期更新，依据管理层的预测，结合历史企业资本性支出情况、收入增长情况以及每年折旧摊销金额适当预测了每年的资本性支出金额。

(5) 营运资金增加预测

营运资金的预测，一般根据企业最近几年每年营运资金占用占营业收入的比例进行分析和判断，在历史平均比例水平基础上结合企业目前及未来发展加以调整。通过计算一个资金周转周期内所需的资金，确定每年企业营运资金需求量及营运资金占营业收入的比例。2013年和2014（1-4）年营运资金需求量及营运资金占营业收入的比例分别为20.84%、22.72%，本次评估取22.72%作为未来营运资金占比预测。

单位：万元

项目	2012年	2013年	2014（1-4）	2014（5-12）	2015年
	实现数	实现数	实现数	预测数	预测数
营运资金占用	-1,026.80	2,357.21	3,024.78	3,024.776	4,330.282
营运资金变动	-	-	667.56	0.00	1,305.51
营运资金占用/ 主营业务收入	-4.75%	20.84%	22.72%	22.72%	22.72%
项目	2016年	2017年	2018年	2019年	终值
	预测数	预测数	预测数	预测数	预测数
营运资金占用	5,685.257	6,534.977	7,111.201	7,423.376	7,646.077
营运资金变动	1,354.97	849.72	576.22	312.17	222.70
营运资金占用/ 主营业务收入	22.72%	22.72%	22.72%	22.72%	22.72%

(6) 终值预测

终值是企业在2019年预测经营期之后的价值。本次评估基于未来通胀因素的考虑，终值采用Gordon增长模型进行预测，考虑永续增长率为3%。据此，评估机构计算的净现金流如下表：

单位：万元

项目名称	2014年 5-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	终值
毛现金流	4,321.35	7,968.45	10,358.44	11,481.15	12,157.40	12,337.20	12,699.19
减：资本性 支出	165.00	660.00	210.00	210.00	210.00	410.00	268.00
营运资金 增加（减 少）	-	1,305.51	1,354.97	849.72	576.22	312.17	222.70
净现金流	4,156.35	6,002.94	8,793.47	10,421.43	11,371.17	11,615.02	104,346.07

13、折现率的预测

折现率，又称期望投资回报率，是基于收益法确定评估价值的重要参数。由于被评估单位不是上市公司，其折现率不能直接计算获得。因此本次评估采用选取对比公司进行分析计算的方法估算被评估单位期望投资回报率。为此，第一步，首先在上市公司中选取对比公司，然后估算对比公司的系统性风险系数 β (Levered Beta)；第二步，根据对比公司资本结构、对比公司 β 以及被评估单位资本结构估算被评估单位的期望投资回报率，并以此作为折现率。

武神世纪折现率的计算过程如下：

(1) 对比公司的选取

被评估企业主要从事客户端游戏和移动网络游戏的开发与运营，属于网络游戏的细分行业。参照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》(2012 年修订)，网络游戏业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。

在本次评估中，评估机构采用以下基本标准作为筛选对比公司的选择标准：

- 1、对比公司近三年经营为盈利公司；
- 2、对比公司只发行人民币 A 股；
- 3、对比公司所从事的行业为信息技术服务业，且经营业务中有游戏业务；
- 4、从事信息技术服务业务历史不少于 3 年。

根据上述四项原则，评估机构利用 Wind 数据系统进行筛选。本次评估选取了证监会行业分类中的软件和信息技术服务行业作为目标行业，该行业中主要包含中青宝、拓维信息、掌趣科技、北纬通信、三五互联、海隆软件、四维图新等 109 家国内上市公司。这些上市公司的具体业务类型存在很大差异，主营产品类型有网络游戏、互联网服务、行业专用软件、无线增值业务、系统集成服务等多种。核心业务为游戏开发和运营的上市公司数极少，仅有中青宝、掌趣科技、拓维信息、北纬通信。

目前国内网络游戏行业第一梯队中如完美世界、盛大网络、金山软件、巨人网络都在国外上市，第二梯队中的蓝港在线、目标软件、游戏蜗牛等都未独立上

市。评估师通过搜集游戏行业分析，发现其他行业中有游戏业务的上市公司有博瑞传播、浙报传媒、海虹控股、华谊兄弟等公司，其中在财务报表数据中披露游戏业务收入及占比数据的公司仅有博瑞传播和浙报传媒。博瑞传播 2011 年-2013 年游戏业务收入占比分别是 7.31%、6.94%、12.82%，浙报传媒 2013 年游戏收入占比是 18.13%，这两个公司游戏占比业务收入都低于被选取的对比公司，并且两家公司除游戏外的其他业务主要为传媒业务，与被评估企业的业务性质差异较大，因此未选取这两家公司。

因此，通过上述对比分析，评估机构选取了以下四家公司作为对比公司，这四家上市公司都有游戏业务，其中中青宝和掌趣科技游戏业务收入占总收入的 90%左右，北纬通信公司游戏业务收入比例在逐年上升。

对比公司	游戏业务收入构成		
	2013 年	2012 年	2011 年
中青宝	99.92%	99.31%	92.35%
掌趣科技	88.37%	94.64%	91.35%
拓维信息	20.10%	12.39%	22.26%
北纬通信	49.76%	36.89%	33.76%

根据上述四项原则，利用 Wind 数据系统进行筛选，最终选定 4 家上市公司作为对比公司，分别是中青宝、拓维信息、北纬通信、掌趣科技。

(2) 股权回报率的确定

为了确定股权回报率，本次评估采用了资本定价模型（Capital Asset Pricing Model or “CAPM”）。CAPM 是通常估算投资者收益要求并进而求取公司股权收益率的方法。它可以用下列公式表述：

$$R_e = R_f + \beta \times ERP + R_s$$

其中： R_e 为股权回报率； R_f 为无风险回报率； β 为风险系数；ERP 为市场风险超额回报率； R_s 为公司特有风险超额回报率

① 确定无风险回报率

本次评估从评估基准日到国债到期日剩余期限超过 10 年期的国债的到期收益率的平均值 4.36%，以此作为本次评估的无风险收益率。

② 确定股权风险收益率

将每年沪深 300 指数成份股收益算术平均值或几何平均值作为本年算术或几何平均值来计算市场风险超额收益率 (ERP)。由于几何平均值可以更好表述收益率的增长情况,本次评估采用几何平均值计算的 C_n 计算得到 ERP 更切合实际,选择 ERP = 6.27% 作为目前国内股权超额收益率 ERP 未来期望值比较合理。

③ 对 ERP 进行国家风险因素修正

本次采用收益法是以合并口径进行评估,合并口径模拟的公司的生产经营实际分布在中国、韩国、日本和台湾等地区,因此,需要就国家风险因素进行修正。经测算以上国家或地区针对美国 ERP 的国家风险溢价,评估机构认为考虑了国家风险因素后的 ERP 为 6.27%。

④ 确定对比公司相对于股票市场风险系数 β (Levered β)

本次评估选取 Wind 资讯公布的 β 计算器计算对比公司的 β 值,股票市场指数选择的是沪深 300 指数。采用上述方式估算的 β 值是含有对比公司自身资本结构的 β 值。

⑤ 计算对比公司 Unlevered β 和估算被评估单位 Unlevered β

根据以下公式,可以分别计算对比公司的 Unlevered β :

$$\text{Unlevered}\beta = \text{Levered}\beta / [1 + (1 - T) \times D/E]$$

式中: D—债权价值; E—股权价值; T—适用所得税率。计算结果如下:

序号	对比公司名称	股票代码	债权比例	股权价值比例	含资本结构因素的 Beta(Levered Beta)	剔除资本结构因素的 Beta(Unlevered Beta)
1	中青宝	300052.SZ	5.2%	94.8%	0.72	0.68
2	拓维信息	002261.SZ	0.2%	99.8%	0.48	0.48
3	北纬通信	002148.SZ	0.1%	99.9%	0.70	0.70
4	掌趣科技	300315.SZ	1.8%	98.2%	0.22	0.22
对比公司平均资本结构			1.8%	98.2%		
对比公司 Unlevered Beta 平均值						0.62

注：对比公司掌趣科技的 Beta 值为 0.22，与其他对比公司 Beta 值差异较大，因此将此公司的 Beta 值剔除。

将对比公司的 Unlevered β 计算出来后，取其平均值 0.62 作为被评估单位的 Unlevered β 。

⑥ 确定被评估单位的资本结构比率

基于被对比公司资本结构平均值和根据武神世纪自身账面价值计算的资本结构，评估机构确定了武神世纪目标资本结构。于评估基准日，武神世纪无有息债务，即资本结构中债务资本 D 为 0。

⑦ 估算被评估单位在上述确定的资本结构比率下的 Levered β

将已经确定的武神世纪资本结构比率代入到如下公式中，计算武神世纪的 Levered β ：

$$\text{Levered}\beta = \text{Unlevered}\beta \times [1 + (1 - T) \times D/E]$$

式中：D—债权价值；E—股权价值；T：适用所得税率；

⑧ β 系数的 Blume 修正

本次评估采用 Blume 对采用历史数据估算的 β 系数进行调整。

在实践中，Blume 提出的调整思路及方法如下：

$$\beta_a = 0.35 + 0.65\beta_h$$

其中： β_a 为调整后的 β 值， β_h 为历史 β 值。

⑨ 估算公司特有风险收益率 R_s

按超额收益率 RP_s 与总资产的自然对数和总资产报酬率 ROA 进行二元一次线性回归分析，得到如下结论：

$$RP_s = 3.73\% - 0.717\% \times \ln(S) - 0.267\% \times ROA \quad (R^2 = 93.14\%)$$

其中： RP_s ：公司规模超额收益率；

S：公司总资产账面值（按亿元单位计算）；

ROA：总资产报酬率；

Ln：自然对数。

根据以上结论，以武神世纪的基准日调整非经营性资产及负债后资产账面价值与 2013 年息税前利润计算出武神世纪的总资产报酬率，分别规模代入上述

回归方程即可计算武神世纪的规模超额收益率 $RP_s=3.31\%$ 。

以上公式计算的超额收益率仅仅是被评估企业规模因素形成的非系统风险收益率，除此之外，企业面临的风险还有其他特有经营风险，本次评估中武神世纪的除规模外的特有风险收益率为 2.00%。

由此两项得出，武神世纪的特有风险超额收益率 R_s 的值 5.32%。

⑩计算现行股权收益率

将恰当的数据代入 CAPM 公式中，就可以计算出对武神世纪的股权期望回报率。

$$\begin{aligned} R_e &= R_f + \beta \times ERP + R_s \\ &= 4.36\% + 0.75 \times 6.27\% + 5.32\% \\ &= 14.70\% \end{aligned}$$

折现率的确定模型与企业价值评估模型的口径一致，折现率确定各参数的选取符合评估准则的相关规定，折现率取值合理。

14、计算现金流量现值

根据上述净现金流和折现率计算的现金流量折现值如下表：

单位：万元

项目名称	2014年 5-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	终值
净现金流	4,156.35	6,002.94	8,793.47	10,421.43	11,371.17	11,615.02	104,346.07
折现年限	0.33	1.17	2.17	3.17	4.17	5.17	5.17
折现系数	0.9553	0.8521	0.7429	0.6477	0.5647	0.4923	0.4923
净现金流量现值	3,970.61	5,115.33	6,532.90	6,750.09	6,421.32	5,718.42	51,372.62
现金流现值和	34,508.67						51,372.62

15、非经营性资产的评估

(1) 非经营性资产

非经营性资产在这里是指对被评估单位主营业务没有直接“贡献”的资产。企业不是所有的资产对主营业务都有直接贡献，有些资产可能对主营业务没有直接“贡献”，如长期投资、在建工程及一些闲置资产等。企业的长期投资是企业将自

身的资产通过让渡给其他人拥有或使用，而本身收取投资收益。上述投资收益与自身的主营业务没有直接关系，因此作为针对企业主营业务来说为非经营性资产。

根据企业提供的评估基准日经审计的合并资产负债表，评估机构发现企业存在非经营性资产情况为：

① 递延所得税资产

截至评估基准日，被评估单位合并资产负债表上列明的递延所得税资产 200.33 万元，主要是广告费用可抵扣暂时性差异形成的递延所得税资产，其将来抵减所得税的效应未在未来预测中考虑，因此本次评估将其划为非经营资产考虑，评估值等于账面值。

② 其他应收款

截至评估基准日，被评估单位合并资产负债表上其他应收款-股东借款 7,011.09 万元，本次评估将其划为非经营资产考虑，评估值等于账面值。

③ 其他流动资产

截至评估基准日，被评估单位存在其他流动资产-理财产品 4,150.00 万元，本次评估将其划为非经营资产考虑，评估值等于账面值。

(2) 非经营性负债

所谓非经营性负债是指企业承担的债务不是由于主营业务的经营活动产生的负债而是由于与主营业务没有关系或没有直接关系的其他业务活动如对外投资，基本建设投资等活动所形成的负债。截至评估基准日，被评估单位存在应交税费-股东分红代扣个税 1,226.66 万元，应付股利 2,996.71 万元，本次评估作为非经营性负债处理。

武神世纪收益法评估下的非经营性资产和负债具体构成及评估情况如下：

单位：万元

序号	项目	账面价值	评估值
一	现金类非经营性资产		
1	其他流动资产-理财产品	4,150.00	4,150.00
	现金类非经营性资产小计	4,150.00	4,150.00
二	非现金类非经营性资产		
1	递延所得税资产	200.33	200.33

2	其他应收款-刘毅暂借款	7,211.43	7,211.43
	非现金类非经营性资产小计	7,334.77	7,334.77
三	非经营性负债		
1	应交税费-代扣个税	1,226.66	1,226.66
2	应付股利	2,996.71	2,996.71
	非经营性负债小计	4,223.37	4,223.37
四	非现金类非经营性资产、负债净值	7,138.06	7,138.06

16、负息负债

所谓负息负债是指那些需要支付利息的负债，包括银行借款、发行的债券、融资租赁的长期应付款等。负息负债还应包括其他一些融资资本，这些资本本应该支付利息，但由于是关联方或由于其他方面的原因而没有支付利息，如其他应付款等。根据被评估单位提供的评估基准日的合并资产负债表，评估人员未发现企业存在负息负债。

17、收益法评估结果

收益法评估企业全部权益价值=被评估企业的经营性资产股权价值+被评估企业基准日存在的长期投资、非经营性及溢余性资产的价值

$$=34,508.67+51,372.62+7,138.06$$

$$=93,019.36, \text{取整为 } 93,000.00 \text{ (万元)}$$

单位：万元

预测期净现金流现值总额	34,508.67
终值的现值	51,372.62
股东权益的价值	85,881.30
加：非经营性资产	7,138.06
股东权益公允市价（取整）	93,000.00

（四）市场法评估说明

1、评估假设

（1）基本假设前提是目前的中国的政治、经济保持稳定，国家税收和金融政策不作大的变化。

(2) 评估人员所依据的对比公司的财务报告、交易数据等均真实可靠。

(3) 被评估单位提供的相关基础资料和财务资料真实、准确、完整。

2、评估测算过程

市场法中的对比公司方式是通过比较与被评估单位处于同一行业的上市公司的公允市场价值来确定被评估企业的公允市场价。这种方式一般是首先选择与被评估单位处于同一行业的并且股票交易活跃的上市公司作为对比公司，然后通过交易股价计算对比公司的市场价值。另一方面，再选择对比公司的一个或几个收益性和/或资产类参数，如 EBIT, EBITDA 或总资产、净资产等作为“分析参数”，最后计算对比公司市场价值与所选择分析参数之间的比例关系---称之为比率乘数 (Multiples)，将上述比率乘数应用到被评估单位的相应的分析参数中从而得到委估对象的市场价值。

通过计算对比公司的市场价值和分析参数，可以得到其收益类比率乘数和资产类比率乘数。但上述比率乘数在应用到被评估单位相应分析参数中前还需要进行必要的调整，以反映对比公司与被评估单位之间的差异。

(1) 比率乘数的选择

① 根据本次被评估单位的特点以及参考国际惯例，本次评估选用如下比率乘数：

通过分析，对比公司和被评估企业可能在资本结构方面存在着较大的差异，也就是对比公司和被评估企业可能会支付不同的利息。这种差异会使“对比”失去意义，为此必须要剔除这种差异产生的影响。剔除这种差异影响的最好方法是采用全投资口径指标。所谓全投资指标主要包括税息前收益 (EBIT)、税息折旧摊销前收益 (EBITDA) 和税后现金流 (NOIAT)，上述收益类指标摒弃了由于资本结构不同对收益产生的影响。

② EBIT 比率乘数：

全投资资本的市场价值和税息前收益指标计算的比率乘数最大限度地减少了由于资本结构影响，但该指标无法区分企业折旧/摊销政策不同所产生的影响。

③ EBITDA 比率乘数：

全投资资本市场价值和税息折旧摊销前收益可以在减少资本结构影响的基础上最大限度地减少由于企业折旧/摊销政策不同所可能带来的影响。

④ NOIAT 比率乘数:

税后现金流不但可以减少由于资本结构和折旧/摊销政策可能产生的可比性差异,还可以最大限度地减少由于企业不同折现率及税率等对价值的影响。

(2) 比率乘数的计算时间

根据以往的评估经验,在计算比率乘数时限时选用与评估基准日相近的年报财务数据即可,因而本次评估根据数据的可采集性采用 2013 年的比率乘数。

(3) 比率乘数的调整

由于被评估单位与对比公司之间存在经营风险的差异,包括公司特有风险等,因此需要进行必要的修正。本次评估以折现率参数作为被评估单位与对比公司经营风险的反映因素。

另外,被评估单位与对比公司可能处于企业发展的不同时期,对于处于相对稳定期的企业未来发展相对比较平缓,对于处于发展初期的企业可能会有一段发展相对较高的时期。同时,企业的经营能力也会对未来预期增长率产生影响,因此对预期增长率差异进行了相关修正,方式如下:

采用单期间资本化模型得到企业市场价值的方式,市场价值为:

$$FMV = \frac{DCF_0 \times (1 + g)}{r - g}$$

因此:

$$\frac{FMV}{DCF_0} = \frac{(1 + g)}{r - g} \quad (A)$$

实际上 $\frac{FMV}{DCF_0}$ 就是要求的比率乘数,因此可以定义:

$$\text{比率乘数 } \sigma = \frac{FMV}{DCF_0} = \frac{1 + g}{r - g}$$

式中: r 为折现率; g 为预期增长率。

对于对比公司,有: $\frac{1}{\sigma_1} = \frac{DCF_0 \times (1 + g_1)}{FVM_1} = \frac{r_1 - g_1}{(1 + g)}$

对于被评估企业，有：

$$\begin{aligned} \frac{1}{\sigma_2} &= \frac{DCF_0 \times (1 + g_2)}{FVM_2} = \frac{1}{(1 + g_2)} \times (r_2 - g_2) \\ &= \frac{1}{(1 + g_2)} \times (r_1 - g_1 + r_2 - r_1 + g_1 - g_2) \\ &= \frac{1}{(1 + g_2)} \times \left[\frac{1 + g_1}{\sigma_1} + (r_2 - r_1) + (g_1 - g_2) \right] \\ \text{即：} \quad \sigma_2 &= \frac{1 + g_2}{\frac{1 + g_1}{\sigma_1} + (r_2 - r_1) + (g_1 - g_2)} \quad (\text{B}) \end{aligned}$$

式中： $(r_2 - r_1)$ 即规模风险因素修正， $(g_1 - g_2)$ 即增长率因素修正。

r_1 ：为对比公司规模风险；

g_1 ：为对比公司预期增长率；

σ_1 ：为对比公司的 $\frac{1+g}{r-g}$ ；

r_2 ：为被评估企业规模风险；

g_2 ：为被评估企业预期增长率；

被评估单位市场价值为：

$$FMV_2 = DCF_2 \times \sigma_2$$

本次评估分别对 NOIAT、EBIT、EBITDA 和总资产比率乘数进行了估算和修正。

(4) 缺少流通折扣的估算

① 缺少流通性对股权价值的影响

流通性定义为资产、股权、所有者权益以及股票等以最小的成本，通过转让或者销售方式转换为现金的能力。

缺少流通折扣定义为：在资产或权益价值基础上扣除一定数量或一定比例，以体现该资产或权益缺少流通性。

股权的自由流通性是对其价值有重要影响的。由于本次评估的企业是非上市公司，其股权是不可以在股票交易市场上交易的，这种不可流通性对其价值是有影响的。

② 缺少流通性对股权价值影响的定量研究

不可流通性影响股票价值这一事实是普遍存在的，有很多这方面的研究。目前国际上定量研究缺少流通折扣率的主要方式或途径主要包括：限制性股票交易价格研究途径（“Restricted Stock Studies”）；IPO 前交易价格研究途径（“Pre-IPO Studies”）

③ 国内缺少流通折扣率的定量估算

缺少流通性的资产存在价值贬值这一规律在中国国内也是适用的，国内的缺少流通性折扣也是客观存在的。借鉴国际上定量研究缺少流通折扣率的方式，本次评估结合国内实际情况采用非上市公司购并市盈率与上市公司市盈率对比方式估算缺少流通折扣率。

采用非上市公司购并市盈率与上市公司市盈率对比方式估算缺少流通折扣率的基本思路是收集分析非上市公司并购案例的市盈率（P/E），然后与同期的上市公司的市盈率（P/E）进行对比分析，通过上述两类市盈率的差异来估算缺少流通折扣率。

评估机构分别收集和对比分析了发生在 2013 年的非上市公司的少数股权交易并购案例和截至 2013 年底的上市公司市盈率数据，剔除负值后取平均值 48.30%作为本次评估缺少流通折扣率。

（5）非经营性资产净值

根据企业提供的评估基准日经审计的合并资产负债表，评估人员对被评估单位提供的财务报表进行必要的审查，对其资产和收益项目根据评估的需要进行分类或调整。该部分价值的确定与收益法评估相同。

（6）对比公司比较法评估结论的分析确定

① 关于比率乘数种类的确定

EBIT 比率乘数、EBITDA 比率乘数和 NOIAT 比率乘数都是反映企业获利能力与全投资市场价值之间关系的比率乘数，这种比率乘数直接反映了获利能力和价值之间的关系，其中 EBIT 比率乘数最大限度地减少了由于债务结构和所得税造成的影响，EBITDA 比率乘数在 EBIT 比率乘数的基础上又可以最大限度地减

少由于企业折旧/摊销政策不同所可能带来的税收等方面的影响，NOIAT 比率乘数在 EBITDA 比率乘数的基础上可以最大限度地减少由于企业不同折现率及税率等方面的影响。因此本次评估最后确定采用计算的 NOIAT 比率乘数、EBIT 比率乘数和 EBITDA 比率乘数的分别计算企业全投资市场价值，最后取其平均值作为被评估企业的全投资市场价值。计算结果如下：

NOIAT 比例乘数计算表

对比公司名称	对比公司折现率	目标公司折现率	对比公司 NOIAT 增长率	目标公司 NOIAT 增长率	风险因素修正	增长率修正	比率乘数修正前	比率乘数修正后	比例乘数取值
中青宝	10.42%	13.68%	8.10%	9.95%	3.27%	-1.85%	46.75	29.44	27.71
拓维信息	10.75%	14.02%	9.58%	9.95%	3.27%	-0.37%	94.06	26.99	
北纬通信	11.19%	14.07%	9.93%	9.95%	2.88%	-0.02%	87.42	26.70	
掌趣科技	7.31%	10.97%	6.48%	9.95%	3.66%	-3.47%	127.52	108.05	

EBIT 比例乘数计算表

对比公司名称	NOIAT/EBIT (λ)	对比公司折现率	目标公司折现率	对比公司 EBIT 增长率	目标公司 EBIT 增长率	风险因素修正	增长率修正	比率乘数修正前	比率乘数修正后	比率乘数取值
中青宝	239.9%	22.68%	15.56%	21.60%	11.67%	-7.12%	9.93%	112.16	28.65	26.96
拓维信息	153.7%	18.14%	15.92%	17.33%	11.67%	-2.22%	5.66%	144.54	26.26	
北纬通信	90.8%	12.01%	15.96%	10.61%	11.67%	3.96%	-1.05%	79.38	25.98	
掌趣科技	101.1%	8.11%	12.73%	7.28%	11.67%	4.62%	-4.39%	128.96	105.12	

EBITDA 比例乘数计算表

对比公司名称	NOIAT/EBITDA (δ)	对比公司折现率	目标公司折现率	对比公司 EBITDA 增长率	目标公司 EBITDA 增长率	风险因素修正	增长率修正	比率乘数修正前	比率乘数修正后	比率乘数取值
中青宝	95.7%	11.04%	15.29%	8.61%	11.25%	4.25%	-2.64%	44.73	27.53	25.91
拓维信息	91.6%	11.61%	15.66%	10.33%	11.25%	4.06%	-0.93%	86.13	25.24	
北纬通信	84.4%	11.36%	15.71%	9.87%	11.25%	4.35%	-1.38%	73.81	24.97	
掌趣科技	89.5%	7.37%	12.35%	6.44%	11.25%	4.98%	-4.81%	114.16	101.04	

注：上述计算表中，对比公司掌趣科技的各项比例乘数较其他对比公司偏差较大，因此将此公司的比例乘数剔除。

根据以上比例乘数计算市场法评估值：

市场法评估估算表

单位：万元

序号	企业名称	NOIAT 比率乘数	EBIT 比率乘数	EBITDA 比率乘数
1	被评估公司比率乘数取值	27.71	26.96	25.91
2	被评估公司对应参数	5,910.21	6,783.39	7,031.63
3	被评估公司全投资计算价值	163,782.97	182,888.84	182,214.32
4	被评估公司负息负债	-	-	-
5	不可流通折扣率	48.30%	48.30%	48.30%
6	非经营性资产净值	7,138.06	7,138.06	7,138.06
7	被评估公司股权市场价值(取整)	91,800	101,700	101,300
8	评估结果(取整)	98,300.00		

② 市场法评估结论的分析确定

本次评估选定 EBIT 比率乘数、EBITDA 比率乘数和 NOIAT 比率乘数的作为本次评估市场法采用的比率乘数。利用如下公式计算：

被评估单位比率乘数 = 对比公司比率乘数 × 修正系数 P

根据上式计算得出被评估单位全投资市场价值后通过如下方式得到股权的评估价值：

武神世纪的股东权益价值 = (全投资市场价值 - 负息负债) × (1 - 不可流通折扣率) + 非经营性资产净值

根据以上分析及计算，评估机构通过 EBIT 比率乘数、EBITDA 比率乘数和 NOIAT 比率乘数分别得到股东全部权益的公允市场价值，选取 3 种比率乘数结论的平均值作为市场法评估结果。即采用市场法确定的武神世纪股东全部权益的市场价值为 98,300.00 万元。

(五) 评估结论的分析及采用

本次评估分别采用收益法和市场法对武神国际的股东全部权益价值进行评估，收益法的评估值为 93,000.00 万元，市场法的评估值 98,300.00 万元，两种方

法的评估结果差异 5,300.00 万元。产生差异的主要原因为：

收益法是从未来收益的角度出发，以被评估单位现实资产未来可以产生的收益，经过风险折现后的现值和作为被评估企业股权的评估价值。

市场法则是根据与被评估单位相同或相似的对比公司近期交易的成交价格，通过分析对比公司与被评估单位各自特点分析确定被评估单位的股权评估价值，市场法的理论基础是同类、同经营规模并具有相同获利能力的企业其市场价值是相同的（或相似的）。市场法对企业预期收益仅考虑了增长率等有限因素对企业未来价值的影响，并且其价值乘数受股市波动的影响较大。

根据以上分析，本次评估采用收益法结论作为最终评估结论比较合理。故，于评估基准日2014年4月30日，在持续经营的假设条件下，武神世纪股东全部权益的市场价值为人民币93,000.00万元。

（六）将未开发产品纳入收益法评估范围的合理性说明

武神世纪未来主营业务为移动网络游戏的研发和运营，属于典型的轻资产公司，代表其核心竞争能力的游戏开发和运营经验、品牌效应、庞大的用户基础、技术和人才优势等一系列无形资产无法体现在资产负债表中。

上述核心竞争能力一方面体现在其现有游戏得到市场认可，取得了良好的运营成绩，在可预见的未来仍将保持较好的发展势头。但鉴于移动网络游戏产品均有其自身生命周期，任何一款移动网游在经历测试期、成长期、成熟期和衰退期后，最终都会退出经营。因此，核心竞争力的另一表现形式便是企业未来根据市场需求的变化不断推出得到市场及用户认可的新游戏，这亦是游戏企业持续经营的基本要求。

在本次对于武神世纪 100% 股权进行评估的过程中，为充分考虑武神世纪拥有的账外不可辨认的无形资产核心价值和较强的盈利能力，评估机构选取了收益法的评估结果作为最终评估结论。收益法评估原理的基本假设前提之一是企业持续经营，即对企业未来收益预测的评估周期要远远超过 5 年。截至本报告书签署日，武神世纪正在运营的主要端游产品为《武神》、《神话》、《水浒无双》，移动网络游戏为《三国裂》，根据武神世纪未来发展规划，2014 年至 2019 年每年将推出两款左右自主研发的移动网游产品。根据客户端网络游戏及移动网络游戏的

生命周期，该目前正在经营的游戏主要在未来 3-5 年内为武神世纪带来利润，之后随着时间的推移以及新的游戏产品推出，未来武神世纪的利润主要来源于新的移动网络游戏产品。移动网络游戏新产品的开发是一个循序渐进的过程，基于行业发展的不断变化和局限于有限的研发资源，根据企业的发展规划，逐步实施移动网游戏新产品的研发计划更加符合企业的发展规律，目前已有计划的产品未来实施开发的可能性较高。因此，在应用收益法进行评估时，将武神世纪预测期内计划研发的产品纳入收益法未来预测范围符合通用的现金流估值模型，将未开发产品纳入收益法评估范围是合理的。

（七）作为高风险、高波动公司的折现率和风险系数取值合理性的说明

折现率，又称期望投资回报率，是基于收益法确定评估价值的重要参数。由于被评估单位不是上市公司，其折现率不能直接计算获得。因此本次评估采用选取对比公司进行分析计算的方法估算被评估单位期望投资回报率。为此，第一步，首先在上市公司中选取对比公司，然后估算对比公司的系统性风险系数 β

（Levered Beta）；第二步，根据对比公司资本结构、对比公司 β 以及被评估单位资本结构估算被评估单位的期望投资回报率，并以此作为折现率。

本次评估选取了同行业上市公司作为对比公司，通过计算同行业上市公司的剔除资本结构的系统性风险系数 β ，来衡量个别股票相对于整个股市的价格波动情况。另外除了系统风险因素外，影响加权资金平均成本的因素还有企业规模、管理水平等非系统风险因素，本次评估中评估机构综合考虑了规模风险、业务转型特别风险、核心技术人才特别风险、产品开发风险等风险因素形成的超额收益率5.32%。

最后利用资本资产定价模型得出本次评估股权收益率为14.70%。

评估机构搜集了最近游戏行业并购案例中的折现率，统计表格如下，这些案例中折现率最大值15.13%，最小值12.5%，平均值13.98%，因公司经营状况不同风险折现率略有不同。通过与这些案例对比，本次评估折现率和风险系数取值相对合理。

案例名称	折现率
------	-----

神州泰岳收购天津壳木	15.00%
大唐电信收购要玩娱乐	13.50%
顺荣股份收购三七玩	13.70%
掌趣科技收购玩蟹科技	14.63%
掌趣科技收购上游信息	15.13%
海隆软件收购二三四五	12.50%
华谊兄弟收购银汉科技	14.18%
天舟文化收购神奇时代	13.22%
平均值	13.98%

三、交易标的主要资产权属情况、对外担保情况及主要负债情况

(一) 交易标的主要资产情况

1、主要资产

根据天职国际出具的《审计报告》，武神世纪及其子公司最近两年及一期主要资产情况如下：

单位：万元

项目	2014年4月30日	2013年12月31日	2012年12月31日
流动资产			
货币资金	3,047.05	2,827.09	18,137.44
应收账款	1,690.02	1,578.16	1,009.26
预付款项	151.01	151.04	29.54
其他应收款	7,189.11	11,042.95	251.61
存货	0.45	1.17	0.23
其他流动资产	4,225.83	4,187.77	490.42
流动资产合计	16,303.47	19,788.17	19,918.50

非流动资产			
固定资产	192.28	227.15	245.47
无形资产	52.12	67.50	109.00
长期待摊费用	25.41	29.39	37.90
递延所得税资产	200.33	249.46	230.35
非流动资产合计	470.15	573.49	622.71
资产总计	16,773.62	20,361.66	20,541.21

2、固定资产

截至2014年4月30日，武神世纪及其子公司拥有的固定资产情况如下：

单位：万元

项目	账面原值	累计折旧	账面净值	成新率（%）
运输设备	119.77	50.00	69.78	58.26
办公设备	579.84	457.34	122.50	21.13
固定资产合计	699.62	507.33	192.28	27.48

注：成新率=资产净值/资产原值×100%

截至本报告书签署日，武神世纪及其子公司无自有房产，涉及日常经营的主要房产均系租赁取得，具体如下：

序号	承租人	出租人	房产地址	面积（m ² ）	租赁期
1	武神世纪	北京崇新现代通信设备厂	石景山区八大处高科技园区西井路3号3号楼5645房间	20	2010年9月10日至2014年9月9日
2	武神世纪	北京承冀诚物业管理有限公司	北京市朝阳区霞光里8号2号楼承冀诚大厦304室	124.4	2014年5月16日至2016年6月14日
3	上海神往	上海陆家嘴金融贸易区开发股份有限公司	上海市浦东新区峨山路91弄98号办公楼7层A单元	504.43	2014年3月1日至2016年2月29日
4	上海神往	上海陆家嘴金融贸易区开发股份有限公司	上海市浦东新区峨山路91弄98号109D	20	2014年3月1日至2016年2月29日
5	乐友互动	北京市朝阳区团结湖公园	北京市朝阳区团结湖路（团结湖公园）H4号楼	1,000	2009年1月1日至2014年11月30日
6	乐友互动	北京承冀诚物业管理有限公司	北京市朝阳区霞光里8号2号楼承冀诚大厦三层305	25.6	2014年1月1日至2016年6月14日

序号	承租人	出租人	房产地址	面积 (m ²)	租赁期
			室		日

武神世纪系一家从事网络游戏开发与运营的公司，其租赁房产主要用于办公、研发及运营，经营场地除普通办公用电、用水外，无需其他特殊条件即可投入使用。且武神世纪位于北京市，同等条件的办公用房供应较为充足。

对于2014年即将到期的房屋，武神世纪已启动与房屋出租方的续租谈判，同时也在与其他可供使用的房源进行接洽。因此，即使需变更经营场所，武神世纪也可在较短时间寻找到适合的经营场地，不会对生产经营的稳定性造成重大影响。

3、主要无形资产

(1) 商标

截至本报告书签署日，武神世纪及其子公司拥有的注册商标情况如下：

序号	商标	注册号	核定类别	权利人	有效期限
1	武神	7295185	第 41 类	武神世纪	2011.06.28 至 2021.06.27
2	神话风云	7388727	第 41 类	武神世纪	2010.12.07 至 2020.12.06
3	神话风云	7388728	第 9 类	武神世纪	2010.12.14 至 2020.12.13
4	武神	7409660	第 9 类	武神世纪	2010.12.28 至 2020.12.27
5	武神	7580151	第 16 类	武神世纪	2011.02.07 至 2021.02.06
6	武神	7580152	第 18 类	武神世纪	2010.11.14 至 2020.11.13
7	武神	7580156	第 28 类	武神世纪	2010.11.14 至 2020.11.13

序号	商标	注册号	核定类别	权利人	有效期限
8	武神	7580160	第 35 类	武神世纪	2010.12.14 至 2020.12.13
9	武神	7580167	第 42 类	武神世纪	2010.12.28 至 2020.12.27
10	大唐武神	7672390	第 9 类	武神世纪	2011.03.07 至 2021.03.06
11	大唐武神	7672560	第 41 类	武神世纪	2011.01.07 至 2021.01.06
12	隋唐武神	7673510	第 9 类	武神世纪	2011.03.07 至 2021.03.06
13	隋唐武神	7673524	第 41 类	武神世纪	2011.01.07 至 2021.01.06
14	蜀山奇侠传之仙侣奇缘	8447120	第 41 类	武神世纪	2011.07.21 至 2021.07.20
15	梁山英雄	8447121	第 41 类	武神世纪	2011.07.21 至 2021.07.20
16	七侠五义	8447122	第 41 类	武神世纪	2011.07.21 至 2021.07.20
17	蜀山英雄	8447124	第 41 类	武神世纪	2011.07.21 至 2021.07.20
18	蜀山英杰	8447125	第 41 类	武神世纪	2011.07.14 至 2021.07.13
19	蜀山奇侠传	8447123	第 41 类	武神世纪	2012.04.14 至 2022.04.13
20	水浒无双	9272475	第 41 类	武神世纪	2012.04.07 至 2022.04.06
21	最游记	9418710	第 41 类	武神世纪	2012.05.21 至 2022.05.20
22	烽火大唐	9436277	第 41 类	武神世纪	2012.05.28 至 2022.05.27

序号	商标	注册号	核定类别	权利人	有效期限
23		9436278	第 9 类	武神世纪	2012.05.28 至 2022.05.27
24		9552777	第 9 类	武神世纪	2012.08.21 至 2022.08.20
25		10165106	第 9 类	武神世纪	2013.01.07 至 2023.01.06
26		10165107	第 41 类	武神世纪	2013.01.07 至 2023.01.06
27		10165108	第 41 类	武神世纪	2013.01.07 至 2023.01.06
28		10165109	第 9 类	武神世纪	2013.01.07 至 2023.01.06
29		9552776	第 41 类	武神世纪	2014.01.14 至 2024.01.13
30		7409658	第 41 类	乐友互动	2010.12.07 至 2020.12.06
31		7409659	第 9 类	乐友互动	2010.12.28 至 2020.12.27
32		7388723	第 9 类	乐友互动	2010.12.14 至 2020.12.13
33		01611490	第 9 类	武神香港	2013.12.01 至 2023.11.30
34		01619758	第 41 类	武神香港	2014.01.01 至 2023.12.31
35		9272476	第 41 类	武神世纪	2014.01.07 至 2024.01.06

(2) 著作权

截至本报告书签署日，武神世纪及其子公司共拥有 26 项软件著作权，具体

如下：

序号	软件名称	登记号	著作权人	取得方式	开发完成日期	首次发表日期
1	武神游戏软件V1.0[简称：武神]	2009SRBJ4227	武神世纪	原始取得	2009.04.10	2009.04.30
2	梦幻封神游戏软件V1.0[简称：梦幻封神]	2009SRBJ4278	武神世纪	原始取得	2009.05.03	2009.05.20
3	神话网络游戏软件[简称：神话]V1.0	2009SRBJ7649	武神世纪	原始取得	2009.10.28	2009.11.13
4	水浒无双游戏软件[简称：水浒无双]V1.0	2011SR014920	武神世纪	原始取得	2011.01.16	2011.03.25
5	武神世纪游戏客户端资源管理软件[简称：TablePackTool]V1.0	2011SR016330	武神世纪	原始取得	2009.06.01	2009.06.30
6	烽火大唐游戏软件[简称：烽火大唐]V1.0	2011SR028061	武神世纪	原始取得	2011.02.28	2011.04.20
7	AVE 三维游戏引擎系统[简称：AVE 3D Game Engine]V1.0	2011SR034156	武神世纪	原始取得	2009.05.15	2009.08.31
8	轩辕世界游戏软件V1.0	2011SR035232	武神世纪	原始取得	2010.05.31	2010.09.30
9	武神世纪最游记游戏软件[简称：最游记]V1.0	2011SR042377	武神世纪	原始取得	2010.06.30	2010.12.30
10	白蛇传说网络游戏软件[简称：白蛇传说]V1.0	2011SR070290	武神世纪	原始取得	2011.07.21	2011.09.01
11	美人天下游戏软件[简称：美人天下]V1.0	2011SR079025	武神世纪	原始取得	2011.09.15	2011.10.28
12	武神 2 游戏软件[简称：武神 2]V1.0	2012SR019996	武神世纪	原始取得	2011.05.10	2011.07.25
13	还珠格格游戏软件[简称：还珠格格]V1.0	2012SR003485	武神世纪	原始取得	2011.12.10	2012.01.03
14	九鼎天下游戏软件[简称：九鼎天下]V1.0	2012SR033106	武神世纪	原始取得	2012.03.18	2012.04.16
15	神话 2 游戏软件[简称：神话 2]V1.0	2012SR039655	武神世纪	原始取得	2012.04.22	2012.04.30
16	武神 3 游戏软件[简称：武神 3]V1.0	2012SR040521	武神世纪	原始取得	2012.04.23	2012.05.09
17	道 Online 游戏软件[简称：道 Online]V1.0	2012SR050307	武神世纪	原始取得	2012.04.12	2012.06.06

序号	软件名称	登记号	著作权人	取得方式	开发完成日期	首次发表日期
18	武神世纪还珠格格网页游戏软件[简称：还珠格格]V1.0	2012SR082755	武神世纪	原始取得	2012.06.05	2012.08.06
19	蹦！恰恰手机游戏软件[简称：蹦！恰恰]V1.0	2012SR122648	武神世纪	原始取得	2012.10.20	2012.11.15
20	梦幻三国手机游戏软件[简称：梦幻三国手游]V1.0	2013SR015016	武神世纪	原始取得	2012.12.06	2012.12.26
21	还珠格格手机游戏软件[简称：还珠格格手游]V1.0	2013SR032828	武神世纪	原始取得	2013.01.20	2013.01.25
22	三国裂手机游戏软件[简称：三国裂]V1.0	2013SR032377	武神世纪	原始取得	2013.02.05	2013.02.20
23	兴唐情缘网络游戏软件[简称：兴唐情缘]V1.0	2014SR029859	武神世纪	原始取得	2013.12.10	2014.01.22
24	天下名将游戏软件[简称：天下名将]V1.0	2014SR033627	武神世纪	原始取得	2013.12.19	2014.01.22
25	拇指游手机资讯平台[简称：拇指游]V1.0	2013SR007248	乐友互动	原始取得	2012.11.30	2012.12.15
26	棒棒堂手机游戏软件[简称：棒棒堂]V1.0	2013SR051460	上海神往	原始取得	2013.04.08	2013.04.18

根据国务院颁布的《计算机软件保护条例》，软件著作权自软件开发完成之日起产生。法人或者其他组织的软件著作权，保护期为 50 年，截止于软件首次发表后第 50 年的 12 月 31 日，但软件自开发完成之日起 50 年内未发表的，不再受法律保护。因此，上述软件著作权的保护期为 50 年。

根据 2011 年 9 月 26 日武神世纪与上海创翊文化传播有限公司签订的《〈还珠格格〉计算机网络游戏软件改编授权及游戏代言合约》，该公司同意将文学作品《还珠格格》第一部、第二部及第三部之计算机网络游戏软件改编权（注：陈喆女士（笔名：琼瑶）已将《还珠格格》第一部、第二部及第三部的计算机网络游戏软件专用改编权及基于此改编权相关权利之转授权的权利授予上海创翊文化传播有限公司，授权期限自 2011 年 9 月 26 日起 3 年）独家授予武神世纪，授权期限自 2011 年 9 月 26 日至 2014 年 9 月 25 日。

根据《著作权法》，改编已有作品而产生的作品，其著作权由改编人享有，

但行使著作权时不得侵犯原作品的著作权。因此，武神世纪在获得上海创翊文化传播有限公司授权后，基于文学作品《还珠格格》著作权进行网络游戏软件开发，并取得上述三项软件著作权，并无侵犯他人著作权情形。

根据授权合同，武神世纪在授权期满后不可将文学作品继续改编以及生产为计算机网络游戏软件；在授权期满后已改编完成的软件著作权，在授权期满后可以继续运营和维护，但授权期满后不能出版更新版本。由于武神世纪在开发运营过程中决定终止“还珠格格”游戏开发项目，与“还珠格格”相关的软件著作权不会再行使，因此也不会产生侵犯原作品著作权的情形。

除“还珠格格”系列之外，武神世纪其他软件著作权中并无涉及他人原作品著作权的情形。

(3) 域名

截至本报告书签署日，武神世纪及控股子公司已取得的域名注册证书共 46 个，具体情况如下：

序号	域名名称	注册人	到期日	域名注册证书
1	武神世纪.com	武神世纪	2015.04.16	顶级国际域名证书
2	武神世纪.net	武神世纪	2015.04.16	顶级国际域名证书
3	武神世纪.cn	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
4	武神世纪.网络	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
5	武神世纪.公司	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
6	武神世纪.中国	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
7	wushenshiji.org	武神世纪	2015.04.16	顶级国际域名证书
8	wushenshiji.org.cn	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
9	wushenshiji.com	武神世纪	2015.04.16	顶级国际域名证书
10	wushenshiji.com.cn	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
11	wushenshiji.cn	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
12	wushenshiji.net	武神世纪	2015.04.16	顶级国际域名证书
13	wushenshiji.net.cn	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
14	wushenshiji.hk	武神世纪	2015.04.17	顶级国际域名证书
15	武神一卡通.中国	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
16	武神一卡通.cn	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书

序号	域名名称	注册人	到期日	域名注册证书
17	武神一卡通.net	武神世纪	2015.04.16	顶级国际域名证书
18	武神一卡通.com	武神世纪	2015.04.16	顶级国际域名证书
19	wushenyikatong.net.cn	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
20	wushenyikatong.com.cn	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
21	wushenyikatong.net	武神世纪	2015.04.16	顶级国际域名证书
22	wushenyikatong.com	武神世纪	2015.04.16	顶级国际域名证书
23	wushenyikatong.cn	武神世纪	2015.04.16	中国国家顶级域名证书
24	wushen.com	武神世纪	2015.07.08	顶级国际域名证书
25	wushen.net	武神世纪	2015.02.28	顶级国际域名证书
26	wushen.hk	武神世纪	2015.06.21	顶级国际域名证书
27	5shen.org	武神世纪	2015.02.23	顶级国际域名证书
28	5shen.net	武神世纪	2014.11.11	顶级国际域名证书
29	5shen.com	武神世纪	2015.07.15	顶级国际域名证书
30	5shen.cn	武神世纪	2015.07.16	中国国家顶级域名证书
31	suitangyx.cn	武神世纪	2015.06.24	中国国家顶级域名证书
32	suitangyx.com.cn	武神世纪	2015.06.24	中国国家顶级域名证书
33	suitangyx.com	武神世纪	2015.06.24	顶级国际域名证书
34	hayougame.net	武神世纪	2014.10.28	顶级国际域名证书
35	hayougame.com	武神世纪	2014.10.28	顶级国际域名证书
36	hayougame.com.cn	武神世纪	2014.10.28	中国国家顶级域名证书
37	hayougame.cn	武神世纪	2014.10.28	中国国家顶级域名证书
38	shenhuaol.com.cn	武神世纪	2014.11.05	中国国家顶级域名证书
39	shenhuaol.net	武神世纪	2014.11.05	顶级国际域名证书
40	shenhuaol.com	武神世纪	2014.11.05	顶级国际域名证书
41	klgame.hk	武神世纪	2015.06.21	顶级国际域名证书
42	klgame.com	武神世纪	2014.11.23	顶级国际域名证书
43	muzhigame.cn	乐友互动	2017.11.01	中国国家顶级域名证书
44	muzhigame.com	乐友互动	2017.11.01	顶级国际域名证书
45	wushen.tw	武神世纪	2015.01.14	-
46	wushen.jp	武神世纪	2015.01.14	-

武神世纪及其子公司在境内注册域名的注册机构为北京万网志成科技有限公司，域名到期时可通过该公司官方网站或者代理机构进行续费，续费价格为每

年数十元至数百元不等。武神世纪在境外注册域名的注册机构为 Godaddy 公司，该公司是一家提供域名注册和互联网主机服务的美国公司，域名到期时可通过该公司官方网站进行续费，续费价格为每年数十美元。综上，如无重大变化武神世纪域名续期不存在法律障碍。

（二）对外担保情况

截至本报告书签署日，武神世纪无对外担保情况。

（三）主要负债情况

武神世纪及其子公司最近两年及一期主要负债情况如下：

单位：万元

项目	2014年4月30日	2013年12月31日	2012年12月31日
应付账款	189.21	358.66	393.76
预收款项	578.70	532.10	2,013.82
应付职工薪酬	187.26	483.94	1,401.89
应交税费	1,684.84	303.92	385.12
应付股利	2,996.71	-	-
其他应付款	17.62	12.71	10.06
其他流动负债	686.62	806.45	740.65
负债合计	6,340.97	2,497.78	4,945.30

四、交易标的的业务和技术

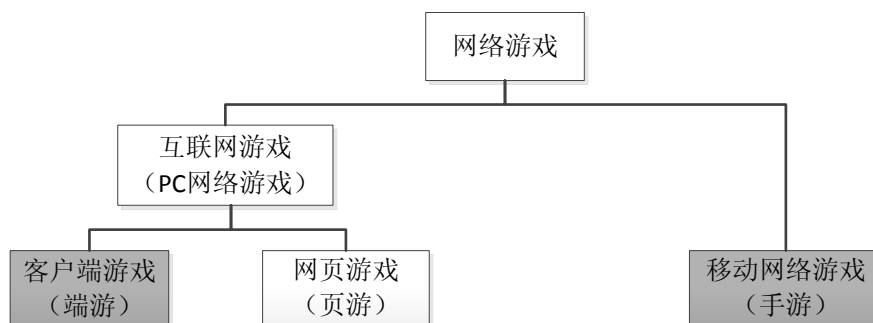
（一）标资产的主要产品状况

1、主营业务的性质及概况

（1）主营业务的性质

武神世纪主营业务为网络游戏的开发与运营，属于证监会《上市公司行业分类指引》（2012年修订）中“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。

网络游戏是指由相应的软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务，主要包括互联网游戏和移动网络游戏。



互联网游戏一般是指依赖个人计算机（PC）通过互联网进行的网络游戏，故又称计算机（PC）网络游戏。按照游戏的存在形式，互联网游戏可以进一步细分为客户端游戏和网页游戏两类。客户端游戏，是指游戏玩家需要将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，并通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏，又称“端游”。网页游戏，是基于网站开发技术，无需客户端，游戏玩家可以通过互联网浏览器进行的一种网络游戏，又称“页游”。

移动网络游戏，是指运行于手机或其他移动终端上，通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏。在目前情况下，移动网络游戏的运行终端主要为手机和平板电脑等手持设备，又称“手游”。

（2）主营业务的概况

目前，武神世纪的主要业务包括客户端游戏与移动网络游戏的开发和运营。

在客户端游戏方面，武神世纪为国内少数几家拥有自主研发并大规模商业化的 3D 网络游戏引擎和独立快速开发 3D 网络游戏能力的公司之一，拥有 AVE 3D 游戏引擎系统和 MeEngine 图形引擎开发套件，游戏研发技术领先，游戏产品以 3D 和 2.5D 重度大型多人在线角色扮演类网络游戏（MMORPG）为主，门槛较高，优势明显。

在移动网络游戏方面，武神世纪具备基于手游 Cocos2D-X、Unity3D 等引擎的研发能力，拥有多种游戏编辑器/引擎套件，并可以利用自主端游引擎技术，灵活完成高清晰 3D 手游的制作，使得游戏画面表现力更强，游戏体验更出色。武神世纪客户行为大数据分析能力突出，能对玩家的游戏偏好做到准确、高效的

把握。先进的核心技术使武神世纪能够在游戏研发中更充分地发挥自主编辑优势、更加快速地响应市场需求，使得产品更受市场欢迎。

自 2010 年武神世纪推出第一款端游以来，其游戏产品得到了市场的充分认可。武神世纪目前的游戏产品主要为重度游戏，并已同时开发部分轻度移动游戏作为补充。重度游戏的开发运营门槛高、玩家付费意愿强、忠实度高、用户粘性好，多年来武神世纪凭借在重度端游方面的核心优势，在激烈的市场竞争中保持产品的生命力和玩家的粘性，从而保持了端游产品的稳定收入。

为了把握移动网络游戏市场爆发式增长的机遇，武神世纪于 2013 年进入从“端游”向“手游”的战略转型期。2013 年推出的自主研发手游《三国裂》得到了玩家的积极响应和市场好评。《三国裂》于 2013 年、2014 年 1-4 月分别实现收入 446.89 万元、522.89 万元，收入贡献持续增长。截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪尚有 4 款手游在研发中，其中 2 款游戏已经进行封测准备上线发行，为其业绩带来新的收入增长点。随着移动网络游戏的研发和运营体系逐渐成熟，预计武神世纪 2014 年及以后年度每年将有 2-4 款手游上线。

为了顺利实现武神世纪从客户端游戏向手机游戏的转型，武神世纪拟集中团队优势投入到手机游戏的研发、运营当中。端游方面预计不再研发新的游戏产品。但是武神世纪将继续保持现有端游研发团队，保证现有端游产品的运营维护。

在端游稳定盈利的支撑下，武神世纪将继续发挥在游戏开发技术、服务器处理、玩家行为分析、市场资源和经验等重要环节的优势，实现从端游开发向手游开发的战略转型，确保业绩持续增长。

2、主要产品的具体情况

截至本报告书签署日，武神世纪现有产品及所处阶段等情况如下：

游戏类型	游戏名称	游戏上线时间	运营模式
端游	武神	2010 年 1 月	境内自营、境外自营
	神话	2010 年 4 月	境内自营、境外联运
	水浒无双	2011 年 8 月	境内自营、境外联运
	烽火大唐	2011 年 6 月	境内自营、境外联运
	白蛇传说	2011 年 10 月	境内自营
	最游记	2012 年 11 月	境外联运、境内自营

	九鼎天下	2014年3月	境内联运
手游	三国裂	2013年8月	境外联运
	其他手游	2013年	境外联运
	主公向前冲	预计2014年下半年	境内自营、境外联运
	艾琳娜战记	预计2015年上半年	境内自营、境外联运

2012年，武神世纪端游产品《武神》、《神话》、《水浒无双》创造的收入占营业总收入的比重分别为22.65%、49.43%、24.69%。2013年，《武神》、《神话》、《水浒无双》创造的收入占营业总收入的比重分别为20.76%、43.39%、25.28%。2014年1-4月，《武神》、《神话》、《水浒无双》创造的收入占营业总收入的比重分别为20.33%、44.27%、17.80%。报告期内该3款游戏实现收入占营业收入比重较高，系武神世纪主要端游产品。《三国裂》系武神世纪自主研发的第一款手游产品，于2013年下半年正式上线运营。2013年、2014年1-4月，《三国裂》创造收入占当期营业总收入的比重分别为3.95%、13.87%。报告期内武神世纪已实现自研手游产品上线盈利，手游产品收入增长趋势明显，为武神世纪实现从“端游”向“手游”的战略转型打下良好基础。

(1) 现有主要产品介绍

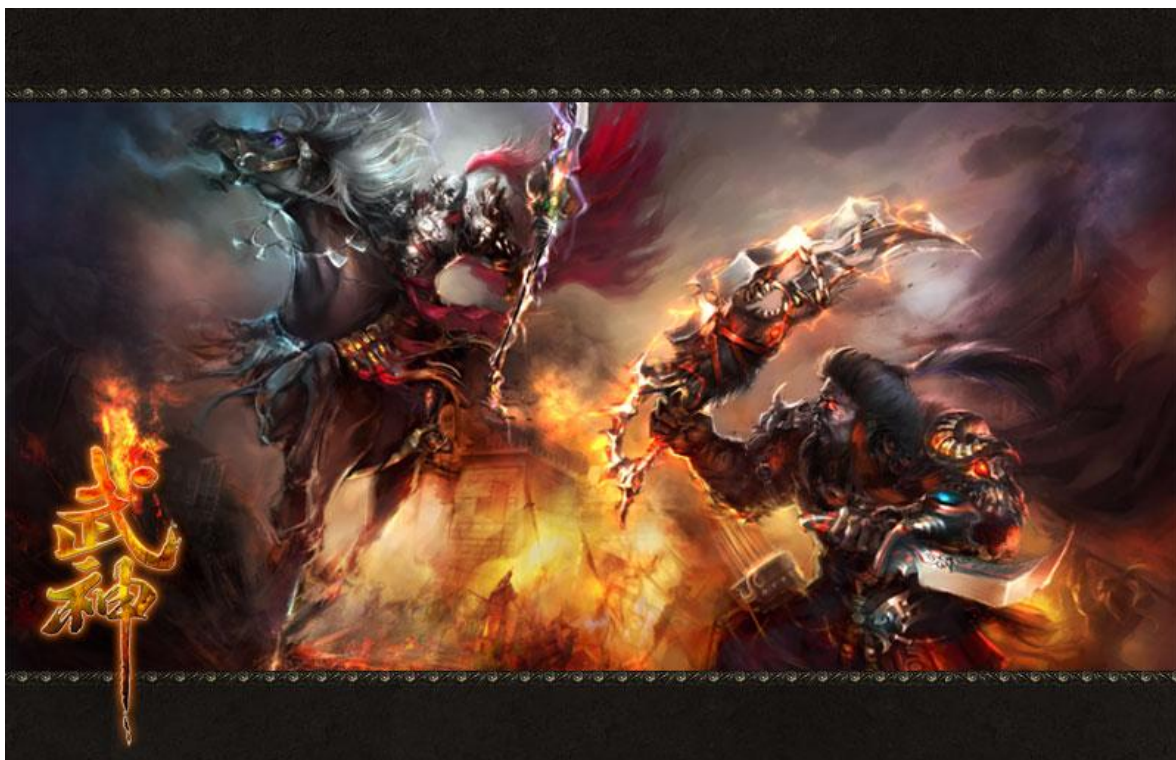
截至本报告书签署日，武神世纪在线运营的端游产品共有7款，分别为《武神》、《神话》、《水浒无双》、《烽火大唐》、《白蛇传说》、《最游记》和《九鼎天下》，均采用自主研发模式进行开发，其中《神话》、《烽火大唐》、《水浒无双》和《最游记》在国内运营的同时也已成功打入中国台湾、中国香港、韩国、马来西亚、越南等海外市场。

2013年起，武神世纪开始将产品研发的重点转向手游，并于2013年陆续通过代理和自研的方式推出数款手游产品。其中，《三国裂》采用自主研发模式开发，截至本报告书签署日，已在中国台湾、中国香港、韩国、日本等海外市场上线；《快刀三国》（又称“一骑当先”）、《蹦恰恰》等产品也为武神世纪开拓境外游戏市场和积累游戏玩家起到了积极的作用。

武神世纪目前运营的主要游戏均基于自主游戏引擎开发，题材上与中国古典文学和神话故事相结合，意境生动，画面精致，玩法多样，游戏生命周期长，玩家粘性较强。现有主要游戏的介绍如下：

I、《武神》

① 游戏简介



《武神》是武神世纪自主研发的一款 3D MMORPG，采取虚拟道具收费模式，发布在旗下武神平台（wushen.com）上。游戏背景设定在中国隋末唐初大变局时代，为玩家提供流畅的战斗体验和精彩的战斗效果。玩家可以选择扮演霸王、飞羽、剑侠、红颜、奇门等职业的奇能异士进入游戏，在乱世中求生存，积蓄力量，合纵连横，争夺天下。

《武神》是武神世纪的第一款游戏，自推出后收到了较好的反响，玩家数量、收入贡献经历高峰期后一直处于较稳定状态。《武神》系列陆续进行了升级和资料片发布，现已推出《武神 3》。《武神》系列曾获得 2010 年度百度风云榜十大新锐网游奖和 2010 Pubwin 网吧游戏盛典年度最佳新锐游戏奖等奖项。截至 2014 年 4 月 30 日，《武神》系列累计注册用户数达到 286.01 万户、累计充值金额（面值）达 18,074.88 万元，报告期内月平均充值金额为 301.14 万元。《武神》系列游戏是境内外市场上生命周期长、收益高的精品端游网游产品之一。在《武神》研发及市场推广经验的基础上，武神世纪不断完善和优化其游戏研发流程和质量控制体系，针对不同项目的特点和定位，科学分析市场和客户，积极开发新产品。

② 里程碑时点

时间	事件	备注
2009年9月	封测	基础版本
2010年1月	内测	-
2010年5月	公测	-
2011年4月	正式运营	-

③ 运营情况

i. 用户数与 ARPU 值

月份	总玩家用户数(人)	活跃用户数(人)	付费用户数(人)	人均ARPU值(元)	付费玩家人均ARPU值(元)	用户总充值金额(万元)	用户已消费金额(万元)	充值消费比
2012.1	1,924,695	204,074	7,894	11.73	303.29	237.98	239.42	100.61%
2012.2	1,974,631	203,459	10,801	26.22	493.86	532.61	533.42	100.15%
2012.3	2,044,100	286,400	13,058	22.04	483.50	628.06	631.36	100.53%
2012.4	2,083,651	208,888	9,472	27.53	607.03	572.19	574.98	100.49%
2012.5	2,121,765	151,692	7,717	35.86	704.99	547.83	544.04	99.31%
2012.6	2,156,893	136,508	6,862	38.03	756.59	517.01	519.17	100.42%
2012.7	2,202,132	157,596	6,935	24.77	562.80	386.37	390.30	101.02%
2012.8	2,235,588	119,135	5,376	29.18	646.58	348.91	347.60	99.62%
2012.9	2,314,782	192,704	6,883	17.20	481.46	330.76	331.39	100.19%
2012.10	2,360,308	138,126	5,900	24.63	576.59	340.43	340.19	99.93%
2012.11	2,396,144	120,794	4,376	25.10	692.73	304.81	303.14	99.45%
2012.12	2,431,630	124,595	4,782	21.93	571.41	274.98	273.25	99.37%
2013.1	2,466,322	112,174	4,472	22.73	570.19	255.32	254.99	99.87%
2013.2	2,494,898	99,239	3,177	16.40	512.37	162.45	162.78	100.20%
2013.3	2,533,644	110,003	4,161	19.90	526.10	219.59	218.91	99.69%
2013.4	2,570,980	102,977	3,840	22.57	605.21	233.51	232.40	99.52%
2013.5	2,599,659	90,945	3,310	28.41	780.73	258.99	258.42	99.78%
2013.6	2,634,294	99,100	3,356	21.88	646.19	216.67	216.86	100.09%

月份	总玩家用户数(人)	活跃用户数(人)	付费用户数(人)	人均 ARPU 值(元)	付费玩家人均 ARPU 值(元)	用户总充值金额(万元)	用户已消费金额(万元)	充值消费比
2013.7	2,660,079	82,114	2,715	34.51	1,043.83	282.85	283.40	100.19%
2013.8	2,677,334	83,949	2,862	23.86	700.00	202.43	200.34	98.97%
2013.9	2,697,560	80,607	2,507	21.26	683.69	174.08	171.40	98.46%
2013.10	2,722,325	97,579	2,830	18.50	637.95	182.72	180.54	98.81%
2013.11	2,744,640	91,221	2,747	22.22	737.97	205.61	202.72	98.59%
2013.12	2,757,958	79,935	2,256	21.00	744.24	160.43	167.90	104.66%
2014.1	2,781,646	78,569	3,753	26.21	548.65	206.72	205.91	99.61%
2014.2	2,802,588	86,165	3,553	20.67	501.24	177.75	178.09	100.19%
2014.3	2,829,703	88,244	3,074	31.39	901.11	277.38	277.00	99.86%
2014.4	2,860,081	85,247	3,016	22.77	643.50	193.63	194.08	100.23%

各指标定义（下文游戏同理）：

活跃用户数：每月登陆一次及以上用户

付费用户数：该月份至少产生过一次付费行为的用户总数

人均 ARPU 值=消费金额/活跃用户数

付费玩家人均 ARPU 值=消费金额/付费玩家用户数

截至 2014 年 4 月 30 日，《武神》的累计注册用户数达到 286.01 万户。2011 年，《武神》先后于中国大陆、香港、台湾、韩国等地上线，活跃玩家数量经历 2011 年高峰期后逐渐回落至较稳定状态。

《武神》系列于 2012 年 3 月更新了资料片“武神 2”，同时开启了 4 组新服，并进行了一定的市场广告投放，取得了很好的效果。2012 年 9 月，《武神》系列开启 3 组新服，辅以新版本游戏内容的更新预告以及相应的广告投放，吸引了较多的新老用户，推动活跃用户、付费用户数量增加。

2013 年 7 月，《武神》对大额付费用户进行了强化服务，给予大额付费用户更多的优惠和奖励，使得当月大额用户充值较大，而当月《武神》的活跃用户、付费用户数量随游戏生命周期有所回落，因此当月人均 ARPU 值、付费玩家人均 ARPU 值较大。

2014 年 1 月，《武神》进行了充值送礼、充值返点等组合营销宣传活动，使付费用户数大幅增长。2014 年 3 月，《武神》更新了银锭系统，即消费金锭的同

时可获得相应数量的银锭，银锭可兑换线上很难获得的稀有道具，玩家可获得专属奖励道具，这一举措使得当月充值、消费金额上升较多、付费用户人均 ARPU 大幅增长。

综上所述，报告期内《武神》系列游戏经历波动性较大的快速增长后期后已回归稳定，处于生命周期中的成熟期。大型战斗类游戏在成熟期阶段，以 PVP(Player versus Player，玩家对玩家) 模式为主，留存玩家以大额充值玩家较多，玩家的绝对数量比高峰期减少，因此，人均 ARPU 值、付费玩家 ARPU 值易受到大客户充值行为的影响，报告期内有所波动。

随着武神世纪的战略转型，其研发和营销重点向手游转移，对于《武神》的推广投入显著下降，因此玩家新增速度降低，但由于该款游戏在战斗体验方面具有较强的吸引力，玩家对该款游戏有着较强的忠诚度和用户黏性，且武神世纪保持了现有端游研发团队，维护了现有端游产品的运营，因此，《武神》目前处于稳定运营状态。

ii. 用户分年龄统计

年龄段	2014年4月30日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	人数	比例	人数	比例	人数	比例
20岁以下	89,752	4.76%	81,626	4.57%	91,882	6.30%
21-25岁	618,470	32.82%	592,814	33.22%	536,366	36.78%
26-30岁	566,565	30.07%	533,400	29.89%	383,799	26.32%
31-40岁	441,482	23.43%	416,491	23.34%	322,769	22.13%
41岁以上	168,173	8.92%	160,024	8.97%	123,459	8.47%
合计	1,884,442	100.00%	1,784,355	100.00%	1,458,275	100.00%

注：上表中统计了《武神》游戏截至 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 4 月 30 日所有注册玩家中填报了有效身份证信息的玩家。

iii. 用户区域统计

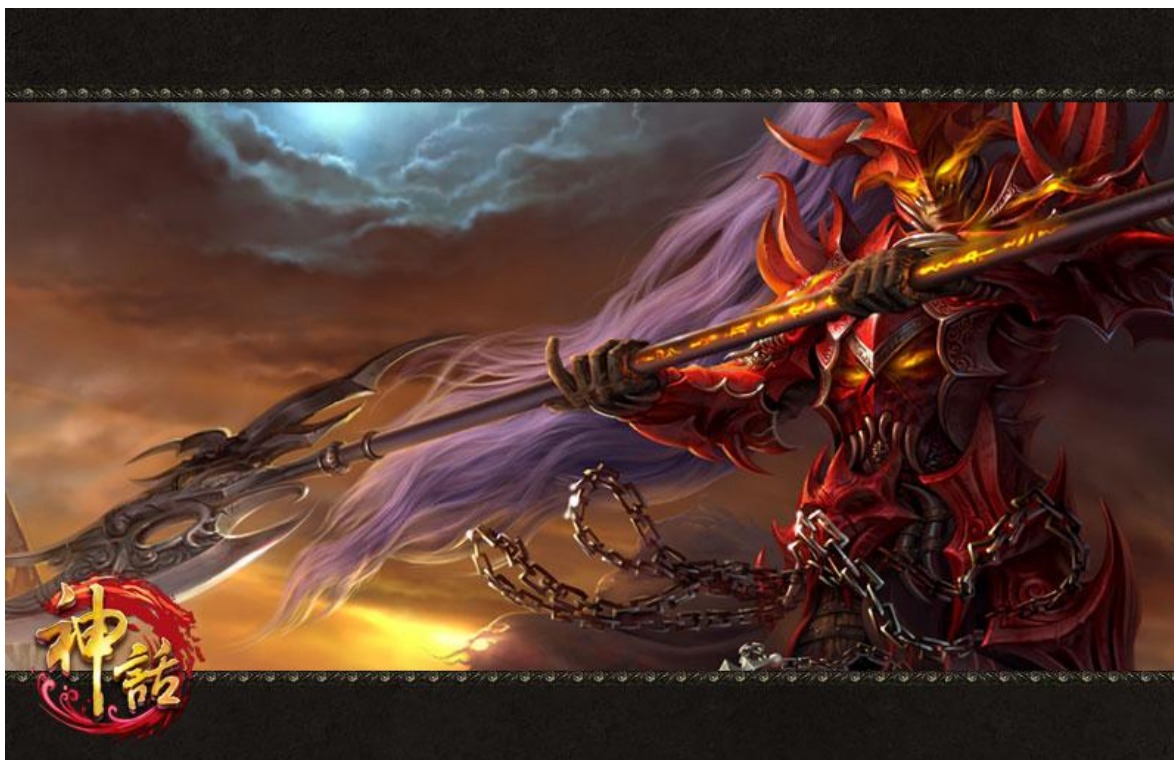
地域	2014年4月30日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	人数	占比	人数	占比	人数	占比
北京市	19,637	1.04%	19,052	1.07%	16,299	1.12%
天津市	13,655	0.72%	13,104	0.73%	11,054	0.76%
河北省	86,106	4.57%	82,117	4.60%	68,631	4.71%

山西省	42,495	2.25%	40,953	2.29%	33,083	2.27%
内蒙古	38,722	2.05%	36,684	2.06%	29,736	2.04%
辽宁省	128,242	6.80%	118,242	6.63%	100,058	6.86%
吉林省	94,064	4.99%	88,563	4.96%	73,405	5.03%
黑龙江省	113,251	6.01%	103,263	5.79%	82,483	5.66%
上海市	18,038	0.96%	17,417	0.98%	15,345	1.05%
江苏省	101,100	5.36%	97,318	5.45%	79,668	5.46%
浙江省	73,256	3.89%	69,476	3.89%	58,055	3.98%
安徽省	71,275	3.78%	68,890	3.86%	55,897	3.83%
福建省	63,717	3.38%	56,086	3.14%	46,115	3.16%
江西省	46,147	2.45%	44,084	2.47%	36,459	2.50%
山东省	104,511	5.55%	101,166	5.67%	81,668	5.60%
河南省	121,397	6.44%	116,646	6.54%	93,971	6.44%
湖北省	83,658	4.44%	80,692	4.52%	67,409	4.62%
湖南省	92,074	4.89%	87,910	4.93%	71,989	4.94%
广东省	72,187	3.83%	68,998	3.87%	56,902	3.90%
广西壮族自治区	80,313	4.26%	72,346	4.05%	58,900	4.04%
海南省	7,879	0.42%	7,592	0.43%	6,322	0.43%
重庆市	39,277	2.08%	37,519	2.10%	29,279	2.01%
四川省	144,458	7.67%	137,019	7.68%	110,203	7.56%
贵州省	46,739	2.48%	45,086	2.53%	36,571	2.51%
云南省	44,518	2.36%	42,802	2.40%	34,532	2.37%
西藏自治区	3,700	0.20%	3,643	0.20%	3,205	0.22%
陕西省	72,294	3.84%	68,604	3.84%	52,704	3.61%
甘肃省	30,997	1.64%	30,013	1.68%	24,519	1.68%
青海省	7,954	0.42%	7,637	0.43%	6,256	0.43%
宁夏回族自治区	7,788	0.41%	7,451	0.42%	6,143	0.42%
新疆维吾尔自治区	15,114	0.80%	14,103	0.79%	11,539	0.79%
合计	1,884,563	100.00%	1,784,476	100.00%	1,458,400	100.00%

注：上表中统计了《武神》游戏截至 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 4 月 30 日所有注册玩家中填报了有效身份证信息的玩家。

II、《神话》

① 游戏简介



《神话》是一款武神世纪自主研发的精品 3D MMORPG，采取虚拟道具收费模式，发布在武神世纪旗下武神平台（wushen.com）上。游戏以中国古典神话为背景，主打“互动式网游”的概念，是一款画面精美的精品游戏。游戏故事中，玩家可以穿越到数个经典神话传说中，剧情环环相扣让玩家如身临其境，和著名的神话人物一起体验冒险的过程。

《神话》由于其精美的画面、丰富的剧情、多样的玩法、流畅的体验以及武神世纪对其精准的营销，自 2011 年完成公测推出后，玩家数量、收入贡献经历高峰期后一直处于较稳定状态。经过陆续升级和资料片发行，武神世纪现已推出《神话 2》。截至 2014 年 4 月 30 日，《神话》系列累计注册用户数达到 869.62 万户、累计充值金额（面值）达 33,692.19 万元、报告期内月平均充值金额为 660.51 万元。《神话》系列屡次获奖，包括中国出版工作者协会 2010 年度十大最受欢迎的民族网络游戏、17173.com 2010 年度最佳 3D 网络游戏、百度游戏风云榜 2010-2011 年度最受期待网游等多项最佳 3D 网游奖项。截至目前，《神话》系列游戏是境内外市场上生命周期长、收益高的精品端游网游产品之一。

② 里程碑时点

时间	事件	备注
2010年4月	封测	基础版本
2010年10月	内测	-
2011年7月	公测	-
2011年9月	正式运营	-

③ 运营情况

i. 用户数与 ARPU 值

月份	总玩家用户数(人)	活跃用户数(人)	付费用户数(人)	人均ARPU值(元)	付费玩家人均ARPU值(元)	用户总充值金额(万元)	用户已消费金额(万元)	充值消费比
2012.1	6,346,141	342,196	37,900	35.01	316.09	1,206.00	1,197.97	99.33%
2012.2	6,560,352	395,223	28,466	30.64	425.39	1,216.01	1,210.92	99.58%
2012.3	6,711,569	342,062	20,805	42.00	690.61	1,429.25	1,436.82	100.53%
2012.4	6,852,358	335,413	28,697	27.66	323.24	924.45	927.61	100.34%
2012.5	6,981,148	295,002	32,633	31.90	288.36	935.53	940.99	100.58%
2012.6	7,074,554	233,845	18,772	34.92	435.00	810.95	816.58	100.69%
2012.7	7,411,967	508,293	18,792	13.80	373.32	709.27	701.55	98.91%
2012.8	7,685,263	497,177	22,899	19.32	419.56	962.11	960.75	99.86%
2012.9	7,841,444	362,037	18,115	27.56	550.78	996.69	997.73	100.10%
2012.10	7,989,037	295,436	15,144	30.11	587.41	887.38	889.58	100.25%
2012.11	8,092,009	246,559	13,374	29.24	538.98	719.54	720.83	100.18%
2012.12	8,185,877	218,901	13,335	32.01	525.42	699.63	700.65	100.15%
2013.1	8,246,788	164,335	9,199	37.55	670.83	622.02	617.10	99.21%
2013.2	8,294,028	134,928	7,248	32.61	607.06	441.95	440.00	99.56%
2013.3	8,361,760	156,607	10,383	36.39	548.93	572.75	569.95	99.51%
2013.4	8,407,668	135,055	9,170	39.34	579.32	534.79	531.24	99.34%
2013.5	8,443,332	114,863	7,527	51.39	784.28	584.72	590.33	100.96%
2013.6	8,478,106	108,639	7,623	42.89	611.23	463.59	465.94	100.51%
2013.7	8,507,406	104,561	6,101	40.76	698.48	424.08	426.14	100.49%
2013.8	8,531,640	93,678	4,635	38.96	787.44	363.62	364.98	100.37%

月份	总玩家用户数(人)	活跃用户数(人)	付费用户数(人)	人均ARPU值(元)	付费玩家人均ARPU值(元)	用户总充值金额(万元)	用户已消费金额(万元)	充值消费比
2013.9	8,559,464	87,890	5,114	29.60	508.78	258.49	260.19	100.66%
2013.10	8,594,571	94,072	5,523	38.66	658.43	362.36	363.65	100.36%
2013.11	8,613,569	80,292	4,501	34.46	614.71	276.82	276.68	99.95%
2013.12	8,633,424	75,225	5,535	40.58	551.45	298.04	305.23	102.41%
2014.1	8,647,950	90,289	5,873	53.42	821.32	482.50	482.36	99.97%
2014.2	8,662,213	68,331	4,599	52.79	784.41	359.89	360.75	100.24%
2014.3	8,679,848	69,355	5,017	70.39	973.03	484.45	488.17	100.77%
2014.4	8,696,230	75,200	5,590	62.29	837.96	467.29	468.42	100.24%

截至 2014 年 4 月 30 日,《神话》的累计注册用户数达到 869.62 万户。

2011 年,《神话》先后于中国大陆、香港、台湾、马来西亚等地上线,活跃玩家数量经历 2011 年高峰期后逐渐回落至较稳定状态。

《神话》系列于 2012 年 3 月开放多个充值相关的返利,并首次放出 6 星和 7 星装备,吸引玩家增加充值、消费行为,导致付费玩家人均 ARPU 值上升较多。2012 年 5 月,随游戏的生命周期活跃用户出现自然流失,对此武神世纪开放了数个大型活动,一定程度上拉动了付费用户数量和付费金额。

2012 年 7 月,《神话》做了大量游戏推广活动,增加大量游戏内的玩法,推动活跃用户数量增加。

2013 年 9 月、12 月,《神话》进行了面向新手玩家的推广活动,使得充值玩家人数增加,但新玩家普遍充值金额较少,导致当月付费用户人均 ARPU 值下降。

2014 年 1 月,《神话》推出新春跨服充值排行榜活动,对获奖用户奖励道具、装备、金票等系列奖品,促使游戏活跃用户、付费用户增加较多;同时,由于奖励涉及一些首次亮相的罕见道具,大额玩家争夺非常激烈,使得游戏充值、消费金额增加较多。

2014 年 3 月,开放电信、网通两组全新服务器,与上次开服时间相距 3 个半月,老服玩家转向新服较多。老服玩家对游戏内容及系统较为了解,其转向新

服后的消费时滞较短、消费金额较大。另外,《神话》针对新服调整了全新的充值返还内容、并在全区全服推出高级定制化道具,使得3月份新服充值非常活跃。同时赶逢春节前后,玩家消费能力会比平常大幅提高,导致人均ARPU值增长较多。

综上所述,报告期内《神话》系列游戏同《武神》一样,经历波动性较大的快速增长期后已回归稳定,处于生命周期中的成熟期。大型战斗类游戏在成熟期阶段,以PVP(Player versus Player,玩家对玩家)模式为主,留存玩家以大额充值玩家较多,玩家的绝对数量比高峰期减少,因此,人均ARPU值、付费玩家ARPU值易受到大客户充值行为的影响,报告期内有所波动。

随着武神世纪的战略转型,其研发和营销重点向手游转移,对于《神话》的推广投入显著下降,因此玩家新增速度降低,但由于该款游戏在战斗体验方面具有较强的吸引力,玩家对该款游戏有着较强的忠诚度和用户黏性,且武神世纪保持了现有端游研发团队,维护了现有端游产品的运营,因此,《神话》目前处于稳定运营状态。

ii.用户分年龄统计

年龄段	2014年4月30日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	人数	比例	人数	比例	人数	比例
20岁以下	173,214.00	3.08%	164,126.00	2.95%	314,440.00	6.14%
21-25岁	2,002,388.00	35.58%	1,978,317.00	35.55%	2,018,430.00	39.44%
26-30岁	1,924,192.00	34.19%	1,908,275.00	34.29%	1,539,135.00	30.07%
31-40岁	1,032,851.00	18.35%	1,022,327.00	18.37%	827,092.00	16.16%
41岁以上	495,008.00	8.80%	492,060.00	8.84%	418,594.00	8.18%
合计	5,627,653.00	100.00%	5,565,105.00	100.00%	5,117,691.00	100.00%

注:上表中统计了《神话》游戏截至2012年12月31日、2013年12月31日、2014年4月30日所有注册玩家中填报了有效身份证信息的玩家。

iii.用户区域统计

地域	2014年4月30日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	人数	占比	人数	占比	人数	占比
北京市	77,915	1.38%	77,534	1.39%	74,590	1.46%
天津市	223,425	3.97%	223,089	4.01%	220,731	4.31%

河北省	310,752	5.52%	307,549	5.53%	282,044	5.51%
山西省	133,671	2.38%	131,855	2.37%	120,260	2.35%
内蒙古	101,312	1.80%	100,023	1.80%	90,883	1.78%
辽宁省	253,326	4.50%	250,588	4.50%	232,150	4.54%
吉林省	204,860	3.64%	203,052	3.65%	186,098	3.64%
黑龙江省	243,062	4.32%	240,261	4.32%	221,486	4.33%
上海市	43,174	0.77%	42,788	0.77%	40,308	0.79%
江苏省	307,511	5.46%	304,125	5.46%	281,614	5.50%
浙江省	206,346	3.67%	204,218	3.67%	189,931	3.71%
安徽省	236,224	4.20%	233,000	4.19%	213,677	4.18%
福建省	143,016	2.54%	141,569	2.54%	132,710	2.59%
江西省	135,885	2.41%	134,336	2.41%	123,846	2.42%
山东省	371,865	6.61%	368,117	6.61%	331,976	6.49%
河南省	452,727	8.04%	447,416	8.04%	410,086	8.01%
湖北省	269,045	4.78%	266,174	4.78%	247,647	4.84%
湖南省	263,328	4.68%	260,689	4.68%	240,819	4.71%
广东省	182,221	3.24%	180,162	3.24%	166,015	3.24%
广西壮族自治区	168,573	3.00%	166,536	2.99%	154,484	3.02%
海南省	22,737	0.40%	22,473	0.40%	20,933	0.41%
重庆市	122,040	2.17%	120,265	2.16%	108,960	2.13%
四川省	476,820	8.47%	470,804	8.46%	424,217	8.29%
贵州省	155,342	2.76%	153,505	2.76%	136,559	2.67%
云南省	126,943	2.26%	125,162	2.25%	114,326	2.23%
西藏自治区	11,270	0.20%	11,158	0.20%	10,232	0.20%
陕西省	209,690	3.73%	206,447	3.71%	184,178	3.60%
甘肃省	89,930	1.60%	88,642	1.59%	80,249	1.57%
青海省	17,864	0.32%	17,600	0.32%	15,794	0.31%
宁夏回族自治区	20,870	0.37%	20,557	0.37%	18,852	0.37%
新疆维吾尔自治区	45,999	0.82%	45,502	0.82%	42,131	0.82%
合计	5,627,743	100.00%	5,565,196	100.00%	5,117,786	100.00%

注：上表中统计了《神话》游戏截至 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 4 月 30 日所有注册玩家中填报了有效身份证信息的玩家。

III、《水浒无双》

① 游戏简介



《水浒无双》是一款武神世纪自主研发的 2.5D MMORPG，采取虚拟道具收费模式，发布在武神世纪旗下武神平台（wushen.com）上。游戏根据四大名著之一《水浒传》改编，在塑造原著中的经典剧情、人物、事件、场景的同时，通过硬派的游戏风格，再现梁山好汉“群侠齐聚义，杯酒洒豪情”的满腔热血；除此之外，该款游戏还特邀央视版《水浒传》主创成员加盟，且主打创新的“云世界”理念，打造出云国战、世界经济系统、异服情缘、杀戮战场、刺客信条等全新玩法。

《水浒无双》自 2011 年下半年完成公测推出后市场反应良好，收入贡献经历高峰期后一直处于较稳定状态。截至 2014 年 4 月 30 日，《水浒无双》系列累计注册用户数达到 74.89 万户、累计充值金额（面值）达 8,929.69 万元，报告期内平均月充值金额为 302.32 万元。该游戏曾获 China Joy2011 年度“金翎奖”最佳原创网络游戏、17173.com2011 年度最受欢迎 2.5D 网络游戏、e-Play2012 年网络游戏最受期待奖、新浪中国网络游戏排行 2011 年度网游新秀至尊、2.5D 画质最佳武侠游戏和年度最具潜力游戏等奖项。

② 里程碑时点

时间	事件	备注
2011年3月	第一次封测	基础版本
2011年8月	终极封测	-
2012年3月	不删档内测	-
2012年9月	正式运营	-

③ 运营情况

i. 用户数与 ARPU 值

月份	总玩家用户数(人)	活跃用户数(人)	付费用户数(人)	人均ARPU值(元)	付费玩家人均ARPU值(元)	用户总充值金额(万元)	用户已消费金额(万元)	充值消费比
2012.1	28,429	46,759	3,323	33.34	469.16	157.36	155.90	99.07%
2012.2	42,599	70,008	5,655	22.01	272.45	156.13	154.07	98.68%
2012.3	116,073	277,234	16,752	10.98	181.75	310.03	304.48	98.21%
2012.4	215,449	465,353	27,211	17.84	305.10	845.52	830.20	98.19%
2012.5	274,852	273,942	16,083	33.88	577.07	948.42	928.10	97.86%
2012.6	306,310	171,769	9,101	32.32	610.01	549.53	555.17	101.03%
2012.7	329,558	122,149	6,330	30.15	581.86	367.54	368.32	100.21%
2012.8	357,485	99,251	5,449	33.15	603.80	331.68	329.01	99.20%
2012.9	379,596	94,790	4,154	32.43	739.99	310.27	307.39	99.07%
2012.10	426,344	116,674	5,534	19.46	410.19	226.29	227.00	100.31%
2012.11	463,543	90,092	6,235	47.49	686.24	429.18	427.87	99.70%
2012.12	494,177	64,762	5,540	51.74	604.85	331.42	335.09	101.11%
2013.1	528,349	74,600	5,667	60.76	799.81	455.86	453.25	99.43%
2013.2	551,086	57,064	4,263	39.53	529.14	225.21	225.57	100.16%
2013.3	576,752	57,665	4,655	44.67	553.31	256.28	257.57	100.50%
2013.4	609,365	67,341	4,203	35.02	561.10	233.6	235.83	100.96%
2013.5	625,427	47,184	3,283	54.55	784.02	254.88	257.39	100.99%
2013.6	639,515	40,033	3,145	88.85	1,131.02	356.13	355.71	99.88%
2013.7	650,563	32,914	2,130	63.95	988.12	208.45	210.47	100.97%

月份	总玩家用户数(人)	活跃用户数(人)	付费用户数(人)	人均ARPU值(元)	付费玩家人均ARPU值(元)	用户总充值金额(万元)	用户已消费金额(万元)	充值消费比
2013.8	664,501	35,150	2,290	40.43	620.50	140.53	142.09	101.11%
2013.9	686,399	45,185	2,530	38.01	678.80	171.85	171.74	99.93%
2013.10	699,443	38,573	2,538	36.84	559.88	140.37	142.10	101.23%
2013.11	709,546	35,956	2,246	56.03	896.96	203.1	201.46	99.19%
2013.12	718,065	31,661	2,090	53.20	805.92	166.88	168.44	100.93%
2014.1	724,780	26,841	2,746	51.73	505.63	139.35	138.85	99.64%
2014.2	731,444	26,187	2,541	60.07	619.10	158.02	157.31	99.55%
2014.3	740,108	29,497	3,053	65.77	635.45	194.64	194.00	99.67%
2014.4	748,861	30,381	2,888	136.37	1,434.59	196.33	414.31	211.03%

截至2014年4月30日,《水浒无双》的累计注册用户数达到74.89万户。2011年,《水浒无双》先后于中国大陆、台湾、越南等地上线,活跃玩家数量经历2012年高峰期后逐渐回落至较稳定状态。

《水浒无双》于2012年3月28日进行不删档测试,并开放了11组服务器。在4月底加开了2组服务器,用于承接在3月开服造成的用户流失回归,同时也承接未赶上3月开测的新用户。经测试体验后,游戏于2012年9-10月大规模正式上线。因此,2012年3-4月、9-10月活跃用户及付费用户数量均有大幅度增长。2013年6月,《水浒无双》首次开放了全服务器充值排行活动,拉动高级别玩家、老玩家消费行为;但游戏整体的在线人数相对比较稳定,因此使得当月人均ARPU值有大幅度增长。

2013年11月、12月,《水浒无双》游戏进行了全服务器范围比拼活动,并奖励稀有道具,大玩家争夺激烈,导致该两个月充值、消费金额较大,ARPU值较大。

《水浒无双》于2014年3月25日开放了新资料片《十面埋伏》,同时为迎接新资料片的到来,针对每组服务器开放了单服兑点第一、二、三名返还元宝活动。活动结束后,每组服务器前3名玩家在4月将会额外获得活动返还的元宝,因此有大量的3月残存元宝堆积到4月,使得4月的消耗大幅增加。同时在4月

还开放了全服务器的充值排行活动，使得4月的充值、消费有了新的增长点。加之2014年4月底上架了折扣商品，大大刺激了用户元宝的消耗。综合之下，2014年4月的消费金额大幅增长。

综上所述，报告期内《水浒无双》系列游戏同《武神》、《神话》一样，经历波动性较大的快速增长期后已回归稳定，处于生命周期中的成熟期。大型战斗类游戏在成熟期阶段，以PVP（Player versus Player，玩家对玩家）模式为主，留存玩家以大额充值玩家较多，玩家的绝对数量比高峰期减少，因此，人均ARPU值、付费玩家ARPU值易受到大客户充值行为的影响，报告期内有所波动。

随着武神世纪的战略转型，其研发和营销重点向手游转移，对于《水浒无双》的推广投入显著下降，因此玩家新增速度降低，但由于该款游戏在战斗体验方面具有较强的吸引力，玩家对该款游戏有着较强的忠诚度和用户黏性，且武神世纪保持了现有端游研发团队，维护了现有端游产品的运营，因此，《水浒无双》目前处于稳定运营状态。

ii. 用户分年龄统计

年龄段	2014年4月30日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	人数	比例	人数	比例	人数	比例
20岁以下	38,360	5.39%	34,678	5.09%	35,569	7.78%
21-25岁	244,599	34.37%	234,072	34.38%	169,248	37.02%
26-30岁	226,161	31.78%	218,005	32.02%	134,605	29.45%
31-40岁	150,898	21.20%	144,761	21.26%	86,215	18.86%
41岁以上	51,602	7.25%	49,370	7.25%	31,492	6.89%
合计	711,620	100.00%	680,886	100.00%	457,129	100.00%

注：上表中统计了《水浒无双》游戏截至2012年12月31日、2013年12月31日、2014年4月30日所有注册玩家中填报了有效身份证信息的玩家。

iii. 用户区域统计

地域	2014年4月30日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	人数	占比	人数	占比	人数	占比
北京市	10,788	1.52%	10,182	1.50%	6,956	1.52%
天津市	20,549	2.89%	20,189	2.97%	17,747	3.88%
河北省	37,123	5.22%	35,313	5.19%	21,893	4.79%

山西省	22,435	3.15%	21,482	3.16%	14,924	3.26%
内蒙古	15,380	2.16%	14,706	2.16%	9,651	2.11%
辽宁省	45,163	6.35%	42,985	6.31%	29,170	6.38%
吉林省	27,752	3.90%	26,417	3.88%	17,215	3.77%
黑龙江省	42,900	6.03%	40,992	6.02%	26,984	5.90%
上海市	9,410	1.32%	9,047	1.33%	6,501	1.42%
江苏省	41,274	5.80%	39,461	5.80%	26,060	5.70%
浙江省	32,790	4.61%	31,363	4.61%	21,499	4.70%
安徽省	26,614	3.74%	25,435	3.74%	17,080	3.74%
福建省	23,626	3.32%	22,540	3.31%	15,149	3.31%
江西省	18,335	2.58%	17,592	2.58%	11,953	2.61%
山东省	50,963	7.16%	48,740	7.16%	32,445	7.10%
河南省	47,296	6.65%	45,354	6.66%	30,135	6.59%
湖北省	28,500	4.01%	27,402	4.02%	19,079	4.17%
湖南省	28,984	4.07%	27,819	4.09%	18,913	4.14%
广东省	31,694	4.45%	30,342	4.46%	19,379	4.24%
广西壮族自治区	18,590	2.61%	17,709	2.60%	11,093	2.43%
海南省	4,379	0.62%	4,275	0.63%	3,565	0.78%
重庆市	12,272	1.72%	11,696	1.72%	7,598	1.66%
四川省	44,761	6.29%	42,552	6.25%	26,624	5.82%
贵州省	15,229	2.14%	14,558	2.14%	9,753	2.13%
云南省	12,834	1.80%	12,336	1.81%	8,523	1.86%
西藏自治区	1,587	0.22%	1,543	0.23%	1,196	0.26%
陕西省	19,140	2.69%	18,357	2.70%	11,875	2.60%
甘肃省	10,255	1.44%	9,880	1.45%	6,715	1.47%
青海省	2,266	0.32%	2,191	0.32%	1,536	0.34%
宁夏回族自治区	2,445	0.34%	2,362	0.35%	1,699	0.37%
新疆维吾尔自治区	6,267	0.88%	6,047	0.89%	4,202	0.92%
合计	711,601	100.00%	680,867	100.00%	457,112	100.00%

注：上表中统计了《水浒无双》游戏截至 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 4 月 30 日所有注册玩家中填报了有效身份证信息的玩家。

IV、《三国裂》

① 游戏简介



《三国裂》是一款武神世纪自主研发的 2D SLG 手机游戏，采取虚拟道具收费模式，发布在 App Store，Google Play，T-store 平台。游戏以中国古代三国历史题材为背景，玩家可以透过建设城市积累资源、发展科技、训练和培养武将，统帅名将在三国战役中亲身体会群雄争霸的历史风云。

作为武神世纪重点打造的第一款手游，《三国裂》自 2013 年 8 月上线以来立即得到了市场的认可，并已在台湾、香港、韩国实现了销售。《三国裂》自 2013 年下半年正式上线起，游戏用户和营业收入稳步上升。2013 年、2014 年 1-4 月，《三国裂》实现收入占当期营业总收入的比例分别为 3.95%、13.88%，报告期内收入增长趋势明显，系武神世纪目前手游中对营业收入贡献最大的产品。

《三国裂》在台湾 App Store 畅销榜最高排名曾达到总畅销榜 Top6，游戏类畅销榜 Top5，在台湾 Google Play 畅销榜最高排名曾达到总畅销榜 Top20，游戏类畅销榜 Top17。在韩国 T-store 榜单最高排名曾达到 Top1；在 Google Play 总畅销榜排名前列。

② 里程碑时点

时间	事件	备注
2013年5月22日	台湾 Google Play 版本封测	基础版本
2013年6月25日	台湾 Google Play 版本一次公测	收费测试版本
2013年7月19日	台湾 Google Play 版本二次公测	正式运营
2013年8月16日	韩国 Google Play 版本上线	正式运营
2013年9月26日	台湾 App Store 版本上线	正式运营
2013年10月18日	韩国 T-store 版本上线	正式运营

③ 运营情况

i. 用户数与 ARPU 值

台湾地区								
月份	总玩家用户数(人)	活跃用户数(人)	付费用户数(人)	人均 ARPU 值[台币]	付费玩家人均 ARPU 值[台币]	用户总充值金额(万台币)	用户已消费金额(万台币)	充值消费比
2013.6	41,127	41,127	230	3.51	626.93	14.59	14.42	98.83%
2013.7	44,846	31,420	355	16.28	1440.88	53.00	51.15	96.51%
2013.8	47,399	22,968	403	46.58	2654.54	105.57	106.98	101.34%
2013.9	49,731	18,875	643	79.58	2336.13	148.47	150.21	101.17%
2013.10	54,812	19,513	385	51.33	2601.38	97.52	100.15	102.70%
2013.11	63,501	19,584	517	65.97	2498.82	131.46	129.19	98.27%
2013.12	80,019	17,477	773	110.09	2489.07	188.88	192.41	101.87%
2014.1	122,591	28,905	2,000	162.64	2350.61	515.21	470.12	91.25%
2014.2	149,990	31,361	2,948	253.67	2698.59	802.48	795.55	99.14%
2014.3	172,126	82,897	4,129	136.49	2740.22	1,107.41	1,131.44	102.17%
2014.4	189,187	95,360	3,159	90.42	2729.37	875.13	862.21	98.52%
韩国地区								
月份	总玩家用户数(人)	活跃用户数(人)	付费用户数(人)	人均 ARPU 值[韩元]	付费玩家人均 ARPU 值[韩元]	用户总充值金额(万韩元)	用户已消费金额(万韩元)	充值消费比
2013.8	36,053	36,053	837	693.78	29,883.92	2,505.61	2,501.28	99.83%
2013.9	60,022	33,307	2,103	4,019.87	63,666.12	14,837.44	13,388.98	90.24%
2013.10	83,383	35,654	2,252	6,498.30	102,881.99	23,378.94	23,169.02	99.10%

2013.11	102,385	33,959	1,881	7,300.19	131,795.45	25,506.23	24,790.72	97.19%
2013.12	117,659	29,385	1,841	10,464.50	167,028.48	31,227.92	30,749.94	98.47%
2014.1	131,245	26,963	1,709	9,166.47	144,619.92	24,465.92	24,715.54	101.02%
2014.2	144,684	25,736	1,440	6,810.69	121,722.25	18,242.91	17,528.00	96.08%
2014.3	174,724	41,793	2,185	6,282.04	120,157.95	26,526.39	26,254.51	98.98%
2014.4	188,907	29,711	1,756	8,579.97	145,170.55	25,177.46	25,491.95	101.25%

截至 2014 年 4 月 30 日,《三国裂》在台湾地区累计注册用户数达到 189,187 户、累计充值金额(面值)达 4,039.72 万台币,报告期内平均月充值金额为 367.24 万台币;在韩国地区累计注册用户数达到 188,907 户、累计充值金额(面值)达 191,868.82 万韩币,报告期内平均月充值金额为 21,318.76 万韩币。

2013 年 6 月、2013 年 8 月,《三国裂》先后于台湾、韩国等地上线,上线后得到了各地市场的好评。

2013 年 12 月,适逢圣诞节前后,《三国裂》根据韩国用户的游戏行为和付费习惯,在韩国进行了月中、月末拉充值活动,使得当月韩国人均 ARPU 值增长较多。2014 年 3 月期间,《三国裂》韩国增开 4 组服务器,使得当月新增用户较多、活跃用户数量增加。

2013 年 10 月,《三国裂》继台湾首发之后进行第二次正式推广,并采用相对稳定的渠道推广,用户质量大幅度提高,拉动游戏充值付费,因此当月用户人均 ARPU 值大幅增长。《三国裂》台湾于 2014 年 1 月新开 4 组服务器、2 月新开 3 组、3 月新开 3 组,促使当月新增用户、活跃用户数量较多。同时,新开服务器在开设当月后仍处于增长期,加之春节、情人节、元宵节推出游戏活动,玩家消费能力和消费意愿提高。因此,2014 年 2 月、3 月玩家付费金额以及人均 ARPU 值大幅增长,并在 4 月保持较高水平。

未来武神世纪将继续加强对手游的研发和营销,预计《三国裂》将于 2014 年达到高峰后保持稳定运营状态。

ii. 用户分年龄统计

截至报告期末,《三国裂》仅在境外市场运营,从境外玩家的注册信息中无法得知用户真实年龄数据。

iii. 用户区域统计

截至报告期末,《三国裂》仅在境外市场运营,从境外玩家的注册信息中无法得知用户的证件属地数据。根据《三国裂》的运营情况,其用户分布于香港、台湾、韩国、日本等地。

(2) 正在开发产品介绍

除上述现有游戏外,武神世纪现有至少 4 款新手游正在开发中,具体情况如下:

游戏	游戏类型	状态	游戏特点	预计上线时间
主公向前冲	SLG+卡牌手机游戏	封测中	<ul style="list-style-type: none"> 以三国为背景的卡牌手机游戏,首创结合皮影戏和京剧画脸的全新画风,产品包括策略类游戏传统玩法,更加入竞技赛、争霸赛等竞技系统,还有侵略等有趣系统让玩家开心体验游戏 	2014 年
艾琳娜战记	RPG 手机游戏	封测中	<ul style="list-style-type: none"> 偏动作类角色扮演手机游戏,目前包括 4 大职业,玩家可通过 PVE 和 PVP 战斗不断的提升装备和技能,征服数百种怪物,获得爽快的游戏体验 	2015 年
英雄的天空(暂定名)	RPG 手机游戏	完成基础系统研发,可演示	<ul style="list-style-type: none"> 横板大型多人角色扮演手机游戏 西方魔幻题材,丰富的战斗关卡,别具匠心的怪物设计,极简的操作设定让玩家在升级打怪中轻松体验游戏 	2015 年
勇者的宿命(暂定名)	卡牌手机游戏	完成基础系统研发,可演示	<ul style="list-style-type: none"> 是一款魔幻题材卡牌手机游戏 适合玩家群体广泛 	2016 年

为了实现从端游向手游的转型,武神世纪预计不再研发新的端游产品。武神世纪将继续保持现有端游研发团队,保证现有端游产品的运营维护,支持武神世纪的战略转型。

武神世纪具有合理而清晰的产品线规划。端游方面,武神世纪保持了研发团队,一方面可以对现有端游产品的运营、升级等提供必要的技术支持,稳固现有端游的市场;另一方面,可以实现端游与手游的技术对接,其自主研发的两套 3D 端游引擎能够为手游的研发提供技术准备。手游方面,武神世纪具备基于

Cocos2D-X、Unity3D 等引擎的游戏开发技术优势和客户数据分析优势，拥有多种游戏编辑器/引擎套件，可以灵活完成高清晰 3D 手游的制作，具备较丰富的产品储备、具备较丰富的市场经验。武神世纪未来将继续加强对手游的研发，实现 Android 和 iOS 操作系统的跨系统版本，形成国际化多版本的布局。

同时，根据易观智库《中国网络游戏市场发展预测 2014》和根据中国版协游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）及中新游戏（伽马新媒 CNG）联合发布的《2013 年中国游戏产业报告》，移动网络游戏的市场规模增长率已超过互联网游戏市场规模增长率，预计在 2014 年，移动游戏市场将呈现一个爆发期。武神世纪面对行业趋势带来的机遇，已于 2013 年启动从“端游”转向“手游”的战略调整。2013 年推出的自主研发手游《三国裂》得到了玩家积极响应和市场好评。

《三国裂》于 2013 年、2014 年 1-4 月分别实现收入 446.89 万元、522.89 万元。武神世纪现储备的 2-4 款手游产品将于 2014 年下半年至 2015 年陆续上线，为其业绩带来新的收入增长点。

端游业务稳定的收入为武神世纪的战略转型和后续业务持续增长提供了保障。现有的《神话》、《武神》、《水浒无双》三款主要端游产品具有社交影响力，生命周期较长，客户粘性较强，能为武神世纪带来稳定的收入。2014 年 1-4 月，《武神》、《神话》、《水浒无双》创造的营业收入分别为 767.30 万元、1,669.28 万元、671.14 万元；按照该 3 款游戏 2014 年 1-4 月平均月收入推算，《武神》、《神话》、《水浒无双》2014 年全年收入分别为 2,300.17 万元 5,007.84 万元、2,013.41 万元。武神世纪预计于 2014 年推出 1-2 款新手游产品为业务带来增量收入。在端游稳定盈利的支撑下，武神世纪将继续发挥在游戏开发技术、服务器处理、玩家行为分析、市场资源和经验等重要环节的优势，实现从端游开发向手游开发的战略转型，确保业绩持续增长。

（二）标的资产的业务模式

1、盈利模式

目前我国互联网网络游戏和移动网络游戏市场中主要存在按虚拟道具收费、按时间收费、按下载收费、按广告收费等类型的盈利模式。

按虚拟道具收费是指，游戏为玩家提供网络游戏的免费下载和免费的游戏娱

乐体验（不包括因下载而产生的数据流量费用），而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售。按时间收费模式是指，游戏玩家按照游戏时间支付费用，可以按照小时等时间单位计费，也可以包月计费。按下载收费模式是指，游戏玩家通过 App Store 等手机游戏应用市场下载游戏或应用时，向应用市场支付相应的费用，应用市场再与游戏开发商就收取的下载费用进行分成。除前述盈利方式之外，还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等方式。

武神世纪的端游和手游产品均采用按虚拟道具收费模式，这也是目前国内的网络游戏市场上游戏开发商的主流盈利模式。

2、业务模式

目前，武神世纪的主要业务包括端游和手游的开发和运营，业务模式包括自主运营、自主联合运营与代理联合运营三种。

截至本报告书签署日，武神世纪端游已实现在中国、中国香港、中国台湾、韩国、马来西亚、越南等多个市场的上线运营，在中国国内市场主要采用自主运营模式，在境外市场主要采用代理联合运营模式；武神世纪手游已实现在中国香港、中国台湾、韩国、日本等境外市场的上线，预计未来将实现境内运营，目前在境外采用联合运营模式。

自主运营模式是指游戏从研发、推广运营、服务器采购、游戏销售、客户服务等环节实现自主管理，其最显著的特征系游戏开发商利用自己官方网站的影响力和其他有效营销方式进行游戏推广，玩家通过游戏开发商的游戏平台下载游戏客户端并登录游戏，无需通过游戏推广服务商的账号登录。

联合运营模式包括自主联合运营和代理联合运营模式。该两种联合运营模式下，武神世纪均保持了自主研发环节，而根据是否由当地的代理商具体负责游戏的运营、点卡的销售、服务器和带宽的购买和租赁、产品的宣传推广等，将联合运营进一步划分为自主联合运营和代理联合运营。

（1）自主运营模式

① 研发环节

在自主运营模式下，武神世纪采取自主研发的方式进行端游产品和手游产品

的开发，拥有自主研发的游戏引擎技术。

游戏引擎是游戏软件的主程序，是指一些已编写好的、可编辑游戏系统或者游戏相关应用程序的核心组件。游戏引擎分为商业游戏引擎和自有游戏引擎。游戏开发商若使用商业游戏引擎开发游戏，所有的游戏开发环节都需要受制于商业游戏引擎的编辑规则，自主性较差。游戏开发商使用自有游戏引擎开发游戏的，可以实现自主编辑、实现游戏开发商的开发创意，具有较高的自主性。

拥有自主研发的游戏引擎是游戏开发企业研发实力与核心竞争力的重要标志。武神世纪成功自主研发出游戏引擎，从而摆脱了对商业引擎的依赖。一方面，在武神世纪未来的产品线中，将会积极采用自主研发的游戏引擎，给玩家带来与众不同的游戏体验；另一方面，在游戏产品上线运营后，拥有自有游戏引擎的企业能够更及时有效的根据玩家的需求和偏好作出应对。武神世纪的游戏研发团队密切关注游戏中玩家的需求变化和反馈意见，积极主动调整游戏引擎的程序，以便推出新的玩法，进行游戏版本的升级，保持游戏对玩家持续的吸引力，从而提升游戏的生命力。

② 推广运营环节

在自主运营模式下，武神世纪完成游戏研发之后，负责游戏产品的独立运营和市场推广，利用自己官方网站的影响力和其他有效营销方式进行游戏推广，玩家在武神世纪的游戏平台上下载游戏客户端，并完成支付进入游戏，无需通过游戏推广服务商的账号登录游戏。

武神世纪的媒体投放、活动策划、品牌建设等推广活动由市场部负责，包括门户网站广告、游戏资讯网站广告、搜索引擎广告、网吧广告、线上线下活动等。媒体投放方面，武神世纪建立媒体资源库，一般会与信誉好、合作关系良好的媒体或推广代理公司签订年度框架合同。当决定对某款游戏做大规模宣传时，会结合产品自身优势、市场调研结果、竞争态势、媒体投放计划等制定详细推广计划，包括推广方式组合、推广周期、预算、排期等，并签订投放协议。而后，与武神世纪合作的网站或宣传推广公司将配合武神世纪制定任务执行表，正式启动推广。在此过程中，市场部会实时监控推广效果，及时调整推广方法和力度，切实保证游戏推广达到既定效果。除媒体投放外，武神世纪还会举办线上和线下的用

户活动，以鼓励玩家间的互动，增强玩家对游戏的忠诚度，并通过玩家的意见积极改进游戏。

自主运营模式下，武神世纪为玩家提供全方位的客户服务。其客户服务中心设在北京，有专门的客服人员提供每周 7 日、每日 24 小时的电话咨询服务，玩家还可以通过实时信息、电子邮件等方式与公司客服人员联系，咨询并处理关于付款方法、取回遗忘的密码、恢复遗失账户等问题；此外，运营人员还通过与玩家的互动发现和调查游戏经营中的不当行为，包括外挂、私服等，并及时作出处理。

由于用户直接在武神世纪注册，武神世纪掌握游戏玩家资源，直接从游戏玩家处取得收入，所以武神世纪对于游戏运营的自主权较高、对市场的应对较灵活。

③ 采购环节

武神世纪的主要产品是自主研发的网络游戏，对外采购主要包括购置和租赁网络游戏开发和运营中所需的服务器、IDC 空间、机柜、带宽、CDN 加速服务等。

有关服务器的具体采购模式可分为两种：服务器自购+托管、服务器租赁+托管。在服务器自购+托管模式下，武神世纪自行购买服务器和机柜而仅向供应商租赁场地（IDC 空间）和带宽接口，优点为购置的设备可更好地满足技术需求，且安全性更高，目前武神世纪所有的运维中心服务器和部分客户端服务器采用自购+托管模式。在服务器租赁+托管模式下，武神世纪向供应商同时租赁服务器、机房 IDC 空间和带宽，优点为有利于实时根据上线玩家人数变化和最新技术发展便捷地添置、更新服务器。目前，武神世纪的大部分客户端服务器均采用租赁模式，机房位于北京、天津、上海、山东、浙江等地，便于连接全国各地的玩家。客户端服务器均会连接至运维中心服务器进行数据交换和备份。

在上述两种服务器采购模式下，供应商均负责监控、维护服务器的正常运作，维持机房环境和网络畅通等。报告期内，武神世纪托管和租赁服务器的主要合作方为上海帝联信息科技股份有限公司和北京信奕睿网络科技有限公司等，而自购服务器主要经网上购买或通过信誉较好的经销商进行。

CDN 加速服务方面，服务商在武神世纪的运维中心和全国各机房提供网站内容和下载的加速服务，并每月根据实际流量向武神世纪收取加速带宽使用费。

④ 销售环节武神世纪自主运营模式下，游戏玩家需要用点数换取虚拟货币并购买道具来进行游戏，而游戏点数的销售通过点卡销售和支付平台实现。

在点卡销售模式下，武神世纪委托渠道商向玩家销售实体点卡或电子点卡，即由武神世纪向渠道商提供卡号和密码，渠道商负责制作、运输点卡（实体卡时），利用实体或网上渠道进行销售，并承担约定的宣传工作。武神世纪按面值的折扣价以“先款后货”的方式向销售商供货，销售商一般则以面值价格向最终玩家销售点卡，玩家根据卡中载有的账号和密码为其账户充值。武神世纪选择覆盖面广、信誉好的游戏点卡渠道商进行长期合作。报告期内，与武神世纪合作的主要点卡商包括陕西博迅、易网合纵、汇元网等。

在支付平台模式下，网络支付平台和电信支付平台向武神世纪提供接口，供最终玩家通过网络支付、手机充值卡等直接向其账户进行充值。玩家参与游戏充值时直接将款打给支付平台，武神世纪定期与支付平台核定玩家交易金额，支付平台将向武神世纪收取交易金额一定比例的服务费。扣除服务费后的款项，支付平台一般会在 1~5 个工作日内或定期与武神世纪进行结算。报告期内，与武神世纪合作的主要支付平台包括支付宝、Google Play、神州付等。

（2）联合运营模式

联合运营模式包括自主联合运营和代理联合运营模式，系武神世纪在境外运营游戏的主要方式。截至目前，武神世纪的端游在境外主要采用代理联合运营、手游在境外主要采用自主联合运营和代理联合运营模式。① 开发环节

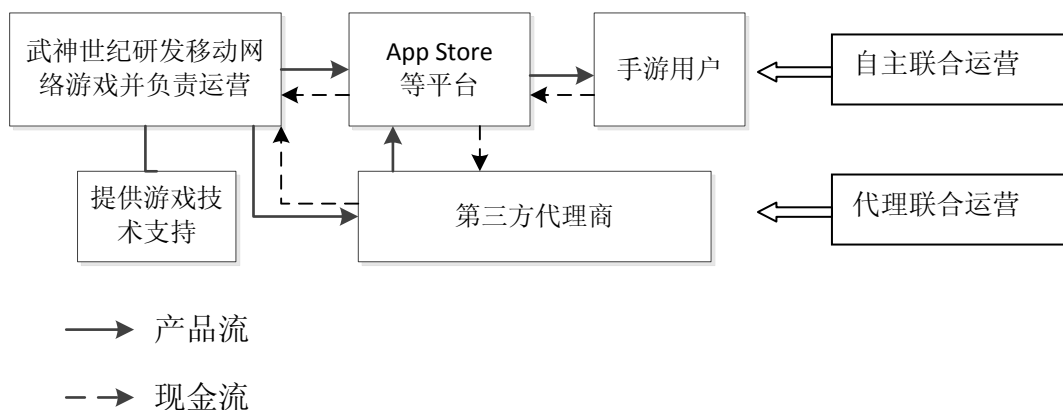
在境外联合运营模式下，武神世纪的游戏在研发方面与仍然主要采用自主研发模式，利用自有游戏开发引擎和基于 Cocos2D-X、Unity3D 等引擎的技术对游戏进行开发，并根据当地市场的玩家需求等因素，对国内游戏版本进行语言翻译、技术改造以及对部分场景、功能、玩法进行更新。武神世纪利用核心技术实现对游戏开发的创意，具有较高的自主性，对商业引擎的依赖较小。

② 运营环节

截至目前，武神世纪的端游或手游产品进入境外市场，均采用境外联合运营

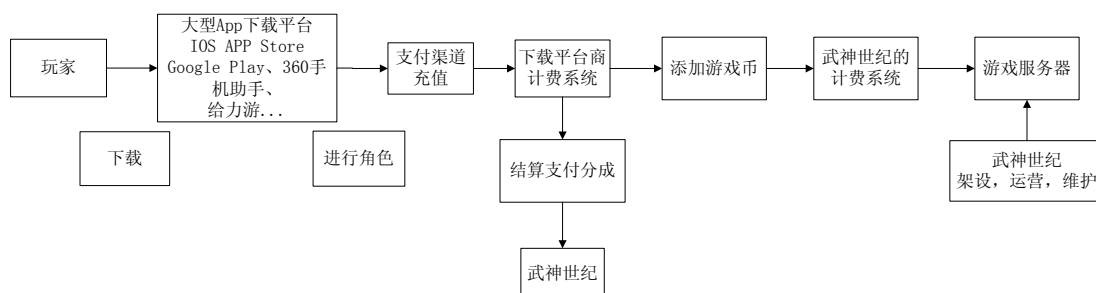
模式，该模式进一步可以分为境外自主联合运营和境外代理联合运营模式。武神世纪通过收取授权金、技术服务费或游戏分成等方式获取收益。

以App Store为例，武神世纪、苹果公司App Store平台、第三方代理商与游戏玩家形成的自主联合运营、代理联合运营模式及其各自角色与职责如下：



I 在自主联合运营模式下，游戏产品完成开发后，武神世纪负责游戏上架后的全部运营工作（除建立平台之外），包括点卡的销售、产品的宣传推广、版本升级、游戏更新改良、客户服务、技术支持工作，由武神世纪测试体验部、海外部、商务部、客服部等进行协作。目前直接与武神世纪建立广泛合作关系有Apple Inc.、T-store Inc.、Google等优秀的游戏平台服务商。平台商在约定许可的区域内运营武神世纪的游戏产品，向所有平台上的用户推广游戏，并将其游戏运营取得的收入按协议约定的比例分成给武神世纪。

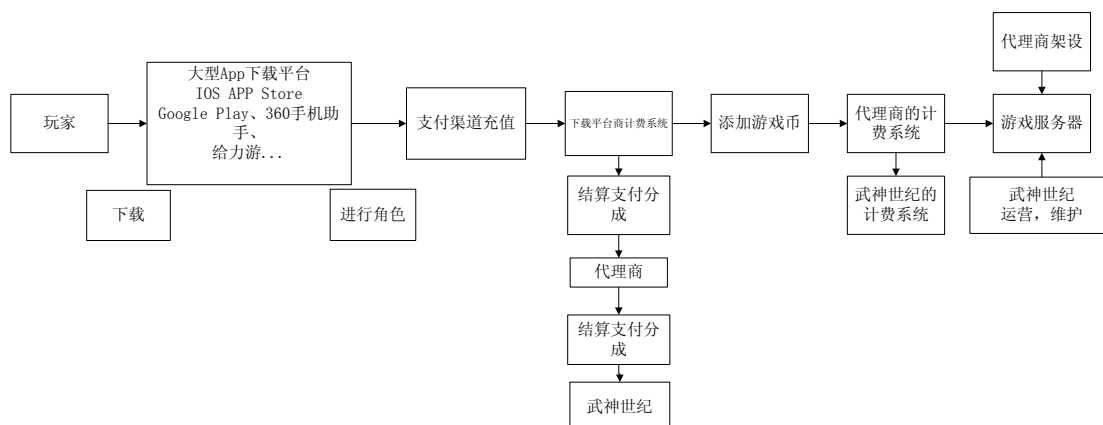
自主联合运营模式



II在代理联合运营模式下，武神世纪仅负责产品的开发、更新和其他技术改造工作，而由当地的代理商具体负责游戏的运营、服务器和带宽的购买和租赁、产品的宣传推广等。该模式下，武神世纪在与代理运营商签订合同和交付产品后

会收取一笔技术开发费和授权金，并将一次性收取的授权金在约定的授权期间内按直线法摊销确认营业收入。代理运营商在授权范围内运营武神世纪的游戏产品，并将其游戏运营取得的收入按协议约定的比例分成给武神世纪。报告期内，武神世纪的境外游戏代理商主要包括乐酷、乐游在线、雷爵等。

代理联合运营模式



通过联合运营可以整合双方的资源优势，降低营运风险；同时武神世纪可以将一款游戏交付给多个游戏推广服务商进行推广，充分利用各游戏推广服务商的资源运营游戏，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。

（三）标的资产主要业务流程

1、业务流程概况

武神世纪自成立以来一致专注于网络游戏的研究和运营，在多年经营过程中，武神世纪深度结合游戏策划、程序、美工、测试、运营、市场等各个环节，逐步建立起严谨的管理机制和完备的业务流程体系。

武神世纪在端游和手游业务的每个环节上都建立了严密的质量控制措施，形成了完善的质量控制体系，从而确保高质量的网络游戏能够按计划推出、上线，最大程度地满足游戏玩家的需求。

武神世纪业务流程各环节的主要团队和部门的职责如下：

团队/部门	职责
管理层、研发部门负责人	项目分析报告、策划文档、项目立项、测试、正式运营、版本更新等节点的审核和验收
策划部	撰写项目计划报告、策划案、脚本，进行游戏主题、情节、玩法等的设计

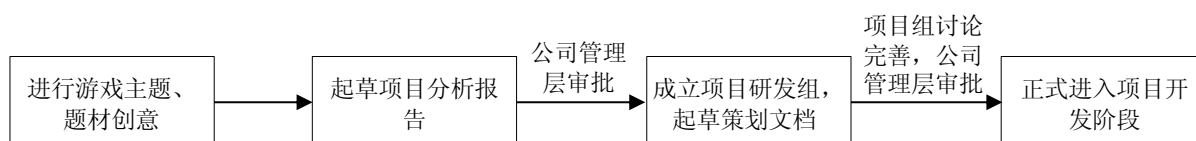
团队/部门	职责	
程序部	进行引擎开发和升级，基于引擎进行各个游戏服务器和客户端软件的开发和调试	
美术部	设计游戏角色及游戏环境，绘制原画，进行 2D 贴图和 3D 建模等	
测试体验部	对游戏版本进行产品常规功能性测试和软性体验，记录版本中各种技术问题，从易用性与实用性角度进行评估，反馈技术部门进行改进	
技术运营部	负责游戏服务器的运行与维护，核心平台和应用的开发、运行与维护，游戏产品的维护，数据统计分析，IT 支持等	
海外部	海外部	1、负责制作游戏本地化版本 2、在海外地区选择代理运营
	海外支持部	1、负责设立海外分支机构，建立海外分支机构行政、人事、财务管理制度； 2、配合人事行政部进行公司海外人员的招聘及管理
客服部	记录和汇总客户问题、需求和建议，建立客户信息档案，提交上级部门或相关人员参考，以满足客户的需求和提高客户的满意度	
市场部	进行市场与推广合作商接洽，制定并执行推广计划	
财务部	协助进行项目预算，进行预算控制和定期评估，定期进行费用核算	

2、业务流程具体环节

(1) 游戏策划

基于充分的行业情况、市场研究和标的资产先进的技术能力，项目策划牵头进行新游戏的创意，选择新游戏的主题及确定游戏的画面、风格、题材和特色，并起草项目分析报告，对新游戏的市场需求及项目的可行性进行初步分析。项目分析报告交武神世纪管理层初步审批。

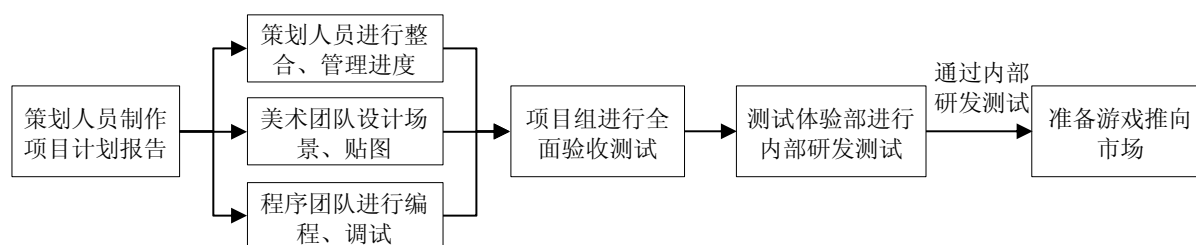
审批通过后，由项目策划成立项目组，起草策划文档，除了对游戏框架、游戏玩法、地图架构、画面场景、人物设计、故事情节等进行详细策划外，还包括项目周期、项目投入、项目预期收益、项目可行性分析等内容。项目组定期召开例会进行讨论，并根据公司管理层和研发部门负责人审议的建议修改补充策划文档。在策划文档齐备后，公司管理层进行最终立项审批，通过后正式进入研发程序，并将研发预算纳入公司预算管理程序。



(2) 游戏开发

立项后，由项目策划制作项目计划报告，包括项目研发系统及对设备的具体要求、模块划分、项目实施工作具体分工、规则文档、数据表、进度控制等。随后，研发团队中，策划、程序、美术等专业小组将严格根据项目计划报告和自身职责进行分工协作。项目组定期召开例会对项目进展进行跟踪监督，并验收阶段性成果、进行调试。

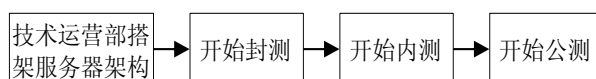
在项目基本框架完成后，研发团队开始进行内部研发测试，对测试中发现的问题进行及时调整与修改。随后，公司测试体验部负责进行全面验收测试，具体方法包括进行广泛性的试运营、针对某些游戏环节进行压力性检验等。测试体验部发现的问题和建议会及时反馈给项目组，从而对新游戏实现持续的修补和改进。



(3) 游戏测试

游戏测试分为小规模测试和大规模测试两个阶段，作为游戏产品商业化运营的前置条件。通过内部研发测试和管理层评审的游戏版本，将会先发布到体验服务器供有限数量的小规模玩家试玩进行外部产品测试，之后逐渐扩大玩家群体的范围，一般可分为封测、内测、公测、正式运营几个阶段。产品测试的目的是：

(1) 发现和清除技术问题，确保游戏运行的稳定性；(2) 收集用户反馈，对游戏的功能进行改进，对涉及用户体验的相关技术环节进行改良。若游戏的前期开发工作进展较好，上线后的技术问题较少，则各项测试程序不一定全部履行，在封测结束后即可向市场大规模推广。



(4) 游戏上线及后续流程

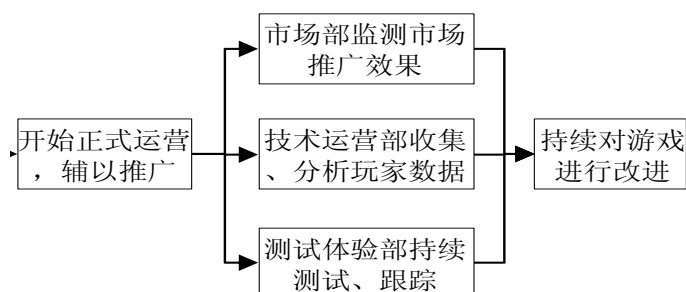
① 端游产品

端游产品开发完成后，推广部门按计划实施对游戏的推广工作，测试体验部、

技术运营部、客服部等分工负责运营监测、执行和维护，同时持续跟踪游戏上线后的表现并及时进行分析，包括在发现技术缺陷和不平衡处后即时采取补救措施，以保持和提高游戏的可玩性和吸引力。

除密切关注游戏的表现和玩家需求外，武神世纪还对游戏进行定期和不定期的资料片推出和更新。资料片更新包括画面优化、系统升级，以数月至年度为单位，是为提升用户体验的较大规模更新。同时，武神世纪亦通过不定期举办客户聚会活动获得与玩家面对面交流的机会，接收玩家的建议和意见，并将其整理后作为日后改进游戏的参考资料。

武神世纪端游产品的运营流程如下图所示：



② 手游产品

武神世纪开发手游产品并完成测试之后，主要采取境外自主联合运营和境外代理联合运营模式向市场推广，后续流程如下：

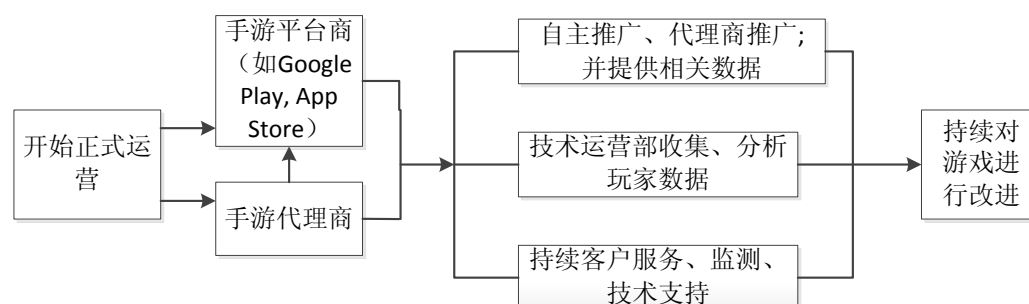
在自主联合运营模式下，手游产品完成开发后，武神世纪负责游戏的宣传、游戏版本升级、更新和其他技术改造、客户服务以及定价或调价，并负责游戏上架后的全部运营工作（除建立平台之外），该等流程主要由武神世纪测试体验部、技术运营部、海外部、商务部、客服部等进行协作。武神世纪自主搭建游戏服务器，从服务器中提取玩家行为数据，了解玩家最新需求、进行应用程序调整或者产品升级、调价。

在代理联合运营模式下，手游产品完成开发后，武神世纪仅负责游戏版本升级、更新和其他技术改造，主要由武神世纪技术运营部、海外部、商务部、客服部等进行协作。武神世纪授权的当地游戏代理商负责搭建游戏服务器、进行游戏宣传，武神世纪和代理商可以共享服务器中的玩家行为数据，了解玩家最新需求、进行应用程序调整或者产品升级、调价。

武神世纪的手游在境外自主或代理联合运营模式下，均最终通过在 App Store、Google Play、T-store 等手游平台进行发布。手游平台商将提供手机游戏的发行平台和工具包，负责对游戏玩家进行收费，并按期结算给武神世纪。

在境外运营模式下，武神世纪协助游戏上线、提供技术支持、对游戏进行定期和不定期的更新或升级、并通过在线回访、赠礼等方式保持对玩家和市场的把握，并将玩家的相关数据收集整理后作为日后改进游戏的参考资料。

武神世纪手游的运营流程如下图所示：



（四）标的资产主营业务构成具体情况

1、标的资产收入情况—分游戏

报告期内，武神世纪游戏产品的营业总收入情况如下：

单位：万元

2014年1-4月		
产品名称	营业收入	占比
《武神》	767.30	20.35%
《神话》	1,669.28	44.27%
《水浒无双》	671.14	17.80%
《三国裂》	522.89	13.87%
其他游戏	140.41	3.72%
合计	3,771.02	100.00%
2013年度		
产品名称	营业收入	占比
《武神》	2,348.48	20.76%
《神话》	4,907.28	43.39%
《水浒无双》	2,859.18	25.28%
《三国裂》	446.90	3.95%

其他游戏	749.09	6.62%
合计	11,310.92	100.00%

2012 年度

产品名称	营业收入	占比
《武神》	4,890.53	22.65%
《神话》	10,674.31	49.43%
《水浒无双》	5,330.86	24.69%
其他游戏	698.59	3.24%
合计	21,594.29	100.00%

2012 年、2013 年、2014 年 1-4 月，武神世纪的营业收入分别为 21,594.29 万元、11,310.92 万元、3,771.02 万元，2013 年比 2012 年下降 10,283.37 万元，降幅 47.67%，下降较多的主要原因如下：

① 2010 年武神世纪主打端游产品《武神》、《神话》上线，2011 年进入爆发式增长收入规模达到 17,332 万元，2012 年公司继续加大广告宣传推广，两款游戏产品收入持续处于高位水平。2011 年武神世纪推出第三款主打端游产品《水浒无双》，并取得了良好的市场反响，2012 年为该款游戏的收入高峰期，为武神世纪贡献收入 5,330.86 万元。上述 3 款端游产品在 2013 年由高峰期进入稳定期，收入回落幅度较大。

② 2013 年武神世纪管理层综合考虑了目前端游市场及手游市场的发展现状及前景，决定由端游产品向手游产品转型，而减少了对已有端游的推广力度。端游产品在收入爆发期过后于 2013 年回落并趋于平稳，端游产品收入的回落导致营业收入的下降。

③ 武神世纪主要采用自主模式研发大型手游，直至 2013 年下半年才陆续实现第一款自研手游《三国裂》在境外不同区域的上线。由于上线时间短，《三国裂》于 2013 年仅贡献 446.89 万元收入；2013 年底至 2014 年初，武神世纪加强了韩国和台湾地区对《三国裂》的宣传，2014 年 1-4 月该游戏已实现 522.89 万元收入。

④ 武神世纪在开拓境外市场的初期阶段，为争取合作机会，与代理商约定的收入分成比例较低。随着原代理协议的到期、随着武神世纪游戏影响力的扩大、境外运营资源的积累以及议价能力的提高，未来武神世纪与代理商的分成比例将

有所提高。截至本报告书签署日，武神世纪已与乐酷签订协议，约定乐酷代理运营武神世纪《三国裂》游戏，将在约定期限内按照运营收入的 35% 武神世纪分成，高于原合同约定的 20%。

武神世纪在原有端游产品稳定盈利的支撑下，依靠较强的技术研发优势和海外运营资源及经验优势保证其顺利进行战略转型。

① 原有端游产品稳定盈利支撑

2011 年、2012 年为武神世纪原有端游产品的收入爆发期，2013 年端游产品收入回落并趋于平稳，但随着时间推移，轻度玩家数量下降、重度玩家数量增加，重度玩家对游戏的粘度高，能持续为公司带来稳定的收入。

网络游戏的持续更新和宣传推广对其生命周期的变化有较大影响。武神世纪如果通过持续更新不断为玩家提供新玩法、新内容、新职业、新任务等新的游戏体验，并配合良好的市场推广策略和一定规模的推广投入，则其原有端游产品的稳定期将可以得到大大延长，甚至在衰退期后再次实现快速成长。网游市场上经久不衰的游戏《梦幻西游》、《热血传奇》、《征途》等均得力于持续的更新和推广。

武神世纪向手游产品转型需要加大手游产品的研发投入，其原有端游产品的稳定盈利将为其转型提供有力的资金保证。

② 技术研发优势

武神世纪独立研发成功两套具有大规模商业化能力的 3D 游戏引擎应用于端游产品，3D 游戏研发能力处于国内领先水平。目前重度手游产品为研发热点，重度手游产品要求多人在线、3D 画面，对服务器引擎的要求较高，武神世纪在 3D 游戏引擎方面的技术研发优势可以被借鉴应用到重度手游产品中去。

此外，武神世纪研发团队对网络游戏相关技术领域的理论积累和丰富实践经验，以及在引擎开发、运营平台建设、服务端搭建、数据库开发等方面的专业能力亦对手游产品的研发和运营提供了技术上的支撑和借鉴。

③ 海外运营资源及经验优势

武神世纪网络游戏联营收入主要为海外授权运营取得的分成收入。武神世纪通过授权运营的方式，将成熟端游产品推向海外市场，在充分利用现有产品资源

拓展收入来源的同时，积累了一定的海外运营资源和经验。

经过近几年海外授权运营的发展，武神世纪在韩国、香港设立了子公司，以了解当地游戏玩家的本土化需求，并为运营商提供及时的服务。武神世纪在韩国、台湾、香港、日本等地区与当地及全球性的游戏运营商建立了良好的合作伙伴关系，武神世纪的主要合作运营商包括 Apple Store、Google Play、T-store、中国香港地区的乐游在线、中国台湾地区的乐酷、雷爵、韩国的 KCP 和越南的 Super Star 等。

武神世纪在推出手游产品时，将充分利用其强大的海外市场资源及经验优势，首先向韩国、台湾等海外市场推广，待取得一定的业绩和玩家认可后转向国内市场推广。2013年6月武神世纪手游《三国裂》台服版上线，在台湾 App Store 游戏类畅销榜最高排名曾达到 Top5；2013年8月《三国裂》韩服版上线，在韩国 T-store 最新免费游戏排行总榜曾达到 Top1。

武神世纪丰富的海外运营资源及运营经验为手游产品的运营推广提供了有力的保障。

综上所述，武神世纪凭借原有端游产品稳定盈利的支撑，依靠海外运营资源及经验优势，以游戏的开发技术为核心，将保证战略转型的顺利完成。

2、标的资产收入情况—分地区

在报告期内，武神世纪的游戏产品在国内、国外营业收入分类情况如下：

单位：万元

地区	2014年1—4月		2013年		2012年	
	营业收入金额	占比	营业收入金额	占比	营业收入金额	占比
国内收入	3,130.84	83.02%	10,045.27	88.81%	20,140.56	93.27%
海外收入	640.18	16.98%	1,265.65	11.19%	1,453.73	6.73%
合计	3,771.02	100.00%	11,310.92	100.00%	21,594.29	100.00%

由上表可知，2012年至2014年4月，武神世纪在台湾、香港、韩国等境外市场影响力不断扩大，境外收入占游戏总营业收入的比例不断提高。

（五）标的资产的销售情况

武神世纪产品的最终消费者是游戏玩家个人，其通过与武神世纪合作的点卡销售商和支付平台等渠道进行消费。报告期内，武神世纪的前五大客户具体情况如下：

2014年1-4月前五大客户

排名	客户名称	类别	销售收入（万元）	占营业收入比例
1	陕西博迅	点卡销售商	1,834.98	48.66%
2	支付宝	支付平台	620.54	16.41%
3	汇元网	点卡销售商	470.54	12.48%
4	Google Play	支付平台	280.72	7.44%
5	乐酷	游戏代理商	147.12	3.90%
合计			3,353.90	88.94%

2013年前五大客户

排名	渠道商名称	类别	销售收入（万元）	占营业收入比例
1	陕西博迅	点卡销售商	3,890.54	34.40%
2	支付宝	支付平台	3,078.48	27.22%
3	汇元网	点卡销售商	1,512.52	13.37%
4	易网合纵	点卡销售商	725.50	6.41%
5	乐酷	游戏代理商	628.12	5.55%
合计			9,835.15	86.95%

2012年前五大客户

排名	渠道商名称	类别	销售收入（万元）	占营业收入比例
1	支付宝	支付平台	6,210.35	28.76%
2	易网合纵	点卡销售商	5,346.94	24.76%
3	汇元网	点卡销售商	2,994.05	13.87%
4	神州付	支付平台	1,881.29	8.71%
5	盛古信息	点卡销售商	1,696.22	7.85%
合计			18,128.85	83.95%

报告期内，武神世纪不存在向单个客户的销售比例超过销售总额 50% 或严重依赖少数客户的情况。

2014年1—4月和2013年度，武神世纪向陕西博迅实现的销售收入占当期营业总收入比例分别为48.66%、34.40%，占比较高，主要原因如下：

第一，武神世纪于2013年进入从“端游”向“手游”的战略转型期，减少了对原有端游的持续宣传、减少了直接面对玩家的营销，一方面导致2013年度、2014年1-4月销售收入与2012年度、2013年1-4月相比下降较多；另一方面导致武神世纪直接通过支付平台实现的销售金额占比较低，通过点卡经销商实现的销售金额占比较高。随着武神世纪逐渐完成战略转型，其通过点卡经销商实现的销售金额占比将逐步降低。

第二，在国内运营模式下，武神世纪一直选择与国内分销规模较大的点卡经销商合作。2012年武神世纪与点卡商易网合纵的交易金额占当期销售收入的24.76%；2013年，随着与易网合纵合同的终止，武神世纪需要寻求其他具有相当分销实力的经销商。陕西博迅成立于2002年，系我国西部地区规模最大的游戏点卡经销商之一，其分销业务高效，分销网络庞大。曾经代理的产品主要有：盛大实物卡陕西总经销；搜狐实物卡、电子卡、在线卡陕西核心经销商；网域电子卡国代；渡口电子卡国代；淘米陕西省青海省总经销；完美实物卡核心经销商；街篮实物卡陕西省总经销等。作为上述公司在陕西地区总经销，陕西博迅不仅出色地完成了销售工作，而且充分利用自身的资源优势做了大量的市场推广工作。目前，陕西博迅与腾讯、网易、盛大、搜狐等公司均建立了合作。武神世纪考虑到陕西博迅在游戏点卡代理和分销方面的经验和能力，决定与陕西博迅开展合作。根据陕西博迅出具的无关联关系确认函，并经独立财务顾问、法律顾问、审计机构查询工商资料、现场走访，确认陕西博迅与武神世纪及其董监高、核心人员不存在关联关系。

第三，武神世纪根据点卡经销商的分销折扣和结算方式等条件选择点卡经销商。陕西博迅的折扣条件和结算方式均属于武神世纪的预期范围，因此，武神世纪将武神平台上主要游戏的点卡经销权授予陕西博迅，导致对陕西博迅的销售金额占比较大。

第四，游戏点卡销售市场的格局较为分散，竞争较为激烈，游戏最终玩家更为看重的是游戏本身的品质和稳定性，位于整体产业链上游的游戏开发和运营商有着更强的市场地位，更换点卡经销商不会对武神世纪的业务造成重大影响。

综上所述，武神世纪对陕西博迅不存在重大依赖。

武神世纪的董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及上述人员的关联方或武神世纪持股 5% 以上的股东未在上述客户及销售渠道中占有权益。

（六）标的资产的采购情况

武神世纪的主要产品是自主研发的网络游戏，与传统的生产型企业需要采购原材料有一定的区别，武神世纪的对外采购主要为购买、租赁和托管用于网络游戏研发及运营所需的服务器、机房、机柜、带宽、IDC 数据处理服务等。

2014 年 1-4 月前五大供应商

序号	供应商	提供服务	采购金额（万元）	占当期采购总额*比例
1	北京信奕睿网络科技有限公司	服务器租赁、IDC	69.80	19.65%
2	爱点击互动（北京）广告有限公司	广告费	66.00	18.58%
3	北京力美广告有限公司	广告费	33.75	9.50%
4	上海帝联信息科技股份有限公司	服务器租赁、IDC	40.14	11.30%
5	北京趋信诚达科技有限公司	广告费	21.06	5.93%
合计			230.75	64.97%

2013 年前五大供应商

序号	供应商	提供服务	采购金额（万元）	占当期采购总额*比例
1	北京昂然时代广告有限公司	广告费	450.43	20.27%
2	上海帝联信息科技股份有限公司	服务器租赁、IDC	426.90	19.21%
3	北京思恩客广告有限公司	广告费	179.57	8.08%
4	芬美国际广告（北京）有限公司	广告费	104.65	4.71%
5	北京力美广告有限公司	广告费	86.52	3.89%
合计			1,248.07	56.17%

2012 年前五大供应商

序号	供应商	提供服务	采购金额（万元）	占当期采购总额*比例
1	北京思恩客广告有限公司	广告费	1,127.99	25.62%
2	北京昂然时代广告有限公司	广告费	627.87	14.26%
3	上海帝联信息科技股份有限公司	服务器租赁、IDC	613.96	13.94%
5	湖北盛天网络科技有限公司	广告费	286.72	6.51%
5	杭州顺网科技股份有限公司	广告费	255.38	5.80%
合计			2,797.26	63.53%

*：以报告期内各期服务器租赁及托管费、IDC 服务费、广告宣传费的发生额合计数作为各期采购金额。

2013 年度, 武神世纪向北京思恩客广告有限公司采购广告服务金额为 179.57 万元, 比 2012 年采购金额 1,127.99 万元下降 948.42 万元, 降幅为 84.08%, 主要原因系 2013 年武神世纪由端游向手游转型, 降低了广告宣传投放力度, 广告宣传费总额从 2012 年度的 3,656.57 万元下降至 2013 年度的 1,673.16 万元。2014 年 1-4 月, 武神世纪的广告采购金额进一步下降, 主要原因系端游产品已经回落趋于稳定, 武神世纪发展重心已转向手游产品, 多款手游产品尚处在研发阶段, 广告投放力度进一步下降。报告期内, 武神世纪不存在向单个供应商的采购比例超过总额的 50% 的情况, 不存在对单个供应商严重依赖的情况。

武神世纪的董事、监事、高级管理人员、其他核心人员及上述人员的关联方或武神世纪持股 5% 以上的股东未在上述供应商中占有权益。

（七）标的资产的核心技术和所处阶段

武神世纪核心技术主要包括游戏开发核心技术和游戏运营核心技术。

1、游戏开发的核心技术突出

在游戏开发方面, 网络游戏行业的核心技术是游戏代码-引擎的编辑开发能力。

在客户端游戏方面, 武神世纪为国内少数几家拥有自主研发并大规模商业化的 3D 网络游戏引擎和独立快速开发 3D 网络游戏能力的公司之一, 拥有 AVE 3D 游戏引擎系统和 MeEngine 图形引擎开发套件, 游戏研发技术领先, 游戏产品以

3D 和 2.5D 重度大型多人在线角色扮演类网络游戏（MMORPG）为主，门槛较高，优势明显。武神世纪不但可以利用端游引擎完成复杂的 3D 设计、实现自主编辑和对游戏开发的创意，并且可以凭借高度的设计性和灵活性受到游戏市场的青睐。

在移动网络游戏方面，武神世纪具备基于手游 Cocos2D-X、Unity3D 等引擎的研发技术，拥有多种游戏编辑器/引擎套件，并可以利用自主端游引擎技术，灵活完成高清晰 3D 手游的制作，使得游戏画面表现力更强，游戏体验更出色。武神世纪手游服务器端客户行为大数据分析能力突出，能对玩家的游戏偏好、市场趋势做到准确的把握，从而更有效地指导游戏的策划开发。先进的核心技术使武神世纪能够在游戏研发中更充分地发挥自主编辑优势、更加快速地响应市场需求，使得产品更受市场欢迎。

2、游戏运营的核心技术

在游戏运营方面，网络游戏行业的核心技术是服务器端的处理能力、运营数据的收集和分析以及市场深入能力。

武神世纪游戏服务器处理速度快、系统稳定高效、客户数据的分析技术完善、游戏资源和经验丰富，游戏运营优势显著。

武神世纪以对游戏状态和用户需求的把握为基础，以运营数据的收集和数据分析为核心，做到准确地评价和把握运营过程，并根据运营情况对游戏的整体流程进行不断完善。武神世纪在运营服务器端具备可同时容纳十万级客户以上在线游戏的处理能力，通过收集客户行为数据并对其进行及时地、个性化地分析，能对玩家的游戏偏好做到准确的把握，并利用分析结果及时调整改良游戏，对市场需求作出高效的应对。另外，武神世纪的运营服务器端技术还体现在及时有效监测、清除游戏故障，使玩家的游戏体验更加流畅，这对于主要产品为重度大型多人在线游戏的游戏开发商尤其重要。

在海外市场运营方面，武神世纪当地化优势、成本优势尤为显著。武神世纪于 2011 年、2012 年先后设立香港、韩国、新加坡等一二级子公司，专门负责旗下游戏的海外运营。设立海外子公司使武神世纪与玩家、与境外代理商、游戏推广服务商建立直接紧密的联系，使其可以更有效的利用游戏资源、深入市场一线、

将运营与研发更加紧密结合，更有效地完成产品研发、管理成本费用、获得产业链更全面的收益，保证竞争力持续增长。

截至目前，武神世纪的核心技术和功能特点具体如下：

核心技术	子模块	技术水平	功能/特点	来源
AVE 3D 游戏引擎系统	服务器框架	国内领先	采用分布式处理技术和多线程异步处理模式，可并发处理大规模的网络消息，并同时进行海量实体行为模拟	自主研发
	客户端 3D 引擎	国内领先	逐像素实时光照技术；法线凹凸贴图；高真实度环境和天气效果；动态阴影；刚体物理系统	自主研发
	Flash UI 渲染引擎	国际先进	把已经在网页上普遍采用的 Flash 技术引入到 3D 游戏中来。用户界面设计人员通过 Flash 创作工具可以高效率、低成本地创建富有动感的 GPU 加速动画用户界面和矢量图形	基于 Scaleform Gfx 技术开发
MeEngine 引擎开发套件	MeTerrain 地形引擎	国内领先	大范围高效率实时地形渲染，配合 LOD 技术，实现多地图无缝连接。实时的逐像素光照，效果逼真	自主研发
	Me3d 图形引擎	国内领先	大量高效率后期特效，提升整体真实度。逐像素模型光照，大规模三角面即时渲染技术，使 3D 游戏场面宏大	自主研发
	网络通讯引擎 MeNetwork	国内领先	利用 windows 的 IOCP 技术与 linux 的 epoll 技术，实现跨平台大规模的网络通讯	自主研发
	游戏人工智能引擎	国内领先	使用高性能算法，实现高复杂度的人工智能运算	自主研发
	数据缓存引擎	国内领先	采用分布式数据存储，以提高游戏服务器数据存储的承载能力，最大化数据库通讯能力	自主研发
基于 Cocos2D-X、Unity3D 技术之上的代码开发、引擎编辑技术	客户端	国内领先	利用客户端引擎技术完成部分研发工作后，使用自有开发技术和创意完成后续研发工作 拥有多种特效编辑器、地形编辑器、任务编辑器，能制作复杂多样的 3D 手游、提高游戏的表现力、提升用户的游戏体验	自主研发
手游服务器端数据分析	服务器端	国内领先	使用 C++ 和 LUA, C++ 能保证服务器的稳定性, LUA 能保证快速制作和便捷的修改; 具备可同时容纳十万级客户以上在线游戏的处理能力, 为大型多人在线手游提供流畅的玩家体验; 能够系统地收集客户行为数据并对其进行个性化地分析; 及时有效监测、清除游戏故障, 迎合玩家需求, 提高玩家的游戏快感、提高玩家粘性。	自主研发

（八）产品质量控制情况

武神世纪已经形成完善而严密的质量控制体系，涵盖了业务流程的各个环节。武神世纪产品质量控制由主管研发的副总经理、项目组负责人牵头负责，研发、运营、管理、法务、综合管理等部门按各自职责分工配合，依照企业关于项目文档、知识产权、项目变更、安全保密等方面的管理制度共同对产品和服务质量进行监督和控制，使得武神世纪的上线游戏能够达到预设的各项指标和效果、用户体验和玩家利益能够得到保障，产品的知识产权风险能够被有效控制。各环节的具体质量控制情况如下：

1、游戏创意和立项阶段的质量控制

武神世纪通过详细和严格的新游戏策划和立项程序进行游戏创意和立项阶段的质量控制。在创意阶段，策划部根据与程序部、市场部等部门的沟通，综合考虑武神世纪目前引擎技术能够支持的游戏功能和效果以及市场上玩家偏好的游戏题材和玩法，起草新游戏的项目分析报告。项目分析报告经研发部门负责人审批，确认新游戏与市面上已有游戏形成差异化、并保证游戏所用名称和题材不存在版权获取上的障碍后，方可进入下一步的程序。

游戏创意经初步批准后，项目策划成立项目研发组，起草策划文档，定期召开例会进行讨论并根据武神世纪管理层和研发部门负责人提出的建议进行修改。管理层审批通过后，项目方可立项，进入正式研发程序，并将研发预算纳入武神世纪预算管理程序。

总体来说，武神世纪的游戏创意和项目立项程序具有严格的立项审批体制和质量控制机制，确保新产品符合市场的需求，且不存在版权等方面的法律风险。

2、游戏研发和测试阶段的质量控制

（1）游戏研发

游戏研发过程中的质量控制措施包括：①策划人员制作项目计划报告对项目分工、进度控制等定期进行跟踪，以保证项目开发流程有序进行。②项目组定期召开例会对项目进展进行跟踪监督，并验收阶段性成果、进行自行调试，保证之前阶段性的成果不存在重大技术问题。除此之外，还会对游戏的贴图、场景和音乐不存在抄袭和侵犯知识产权的现象进行持续跟踪。

(2) 测试阶段

在正式运营之前，武神世纪对新游戏开展多轮内部和外部的测试，内部的测试主要包括研发团队的内部研发测试和测试体验部的全面验收测试，主要目的是对研发已具雏形的新游戏进行广泛性的试运营、针对某些游戏环节进行压力性检验。而外部的测试一般包括封测、内测、公测等各个阶段，武神世纪将检验较高同时在线人数和不同玩家网络环境对新游戏的影响，并及时地对服务器程序进行改进，保证游戏下一步进入更大规模运营时的稳定性和可靠性。

3、游戏运营阶段的质量控制

武神世纪的测试体验部在游戏进入正式服务器运营后还会持续负责对产品进行质量监测。另外，还设有专门的客服部门，严格按照用户协议向玩家提供及时到位的信息服务和投诉处理，并将玩家建议反馈给游戏运营团队，以便对游戏进行具针对性的改良更新。

此外，武神世纪拥有先进的监测技术以监测和清除游戏中出现的私服和外挂现象，从而保证游戏的公平性和玩家的利益。武神世纪积极响应政府保护未成年玩家、倡导健康游戏的号召，严格建立和实施了网络游戏防沉迷系统。

自成立以来，武神世纪推出的多款游戏经受住了大规模玩家上线的实际运营考验，未出现重大质量问题，且未发生过任何因产品质量或服务质量的重大纠纷。武神世纪具备全方位的质量控制体系，其自主开发的游戏产品亦不存在版权争议或潜在纠纷。

(九) 标的资产的人员情况

1、标的资产人员构成情况

截至 2014 年 4 月 30 日，与武神世纪（包括其下属子公司）签订劳动合同的职工共 152 人，人员构成情况如下表：

(1) 员工专业分工

专业	武神世纪	
	人数	比率
行政管理人员	39	25.66%

研发人员	53	34.87%
运营人员	60	39.47%
合计	152	100.00%

(2) 员工受教育程度

学历	武神世纪	
	人数	比率
硕士及以上	3	1.97%
本科	65	42.76%
大专	60	39.47%
中专及以下学历	24	15.79%
合计	152	100.00%

(3) 员工年龄分布

年龄	武神世纪	
	人数	比率 (%)
50 以上	5	3.29%
40-50 岁	2	1.32%
30-40 岁	56	36.84%
30 岁以下	89	58.55%
合计	152	100.00%

2、标的公司核心技术人员情况

截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪及子公司共拥有研发人员 53 人。核心技术人员为刘园、齐宝成、王宇飞、陆鞞菁、彭海保、俞志强、周宏保，其主要技术成果及从业经历如下：

姓名	职位	核心能力/主要技术成果
刘园	副总经理	<p>十余年丰富的软件研发和运营团队管理经验；</p> <p>2002 年带领研发团队完成了联通统计项目的总体设计；</p> <p>2004 年带领娱乐产品研发团队完成了盛大娱乐平台项目的总体设计，该平台一度在 alexa 网站世界排名上排名前 100，中文排名前 20；</p> <p>2006 年带领移动商务研发团队完成了青海卫视相关产品的研发；</p> <p>2008 年加入武神世纪，担任武神世纪子公司副总经理；2009 年 12 月至今，担任武神世纪副总经理，负责技术研发及运营；</p> <p>全程管理《武神》、《神话》、《最游记》、《烽火大唐》、《水浒无双》、《白蛇传说》等多款 3D MMORPG 的研发及运营管理工作、参与多款</p>

姓名	职位	核心能力/主要技术成果
		手游项目的研发及海外运营工作指导。
齐宝成	端游策划总监	曾任职于北京维度娱乐资讯有限公司，北京格鲁达科技发展有限公司，负责游戏文案策划工作； 2008年至2010年担任武神世纪《神话》项目游戏执行策划主策划人； 2011年至今负责武神世纪《神话》项目运营，同时兼任在研多款手游项目主策划人。
陆韡菁	端游、手游策划总监	具有10余年网游行业相关工作经验，5年团队管理经验。对MMORPG类型的游戏具有丰富的经验； 2010年加入武神世纪，现任事业部总监； 先后负责公司旗下《武神》、《最游记》、《烽火大唐》等多个项目的整体工作安排并对运营负责； 制定所负责项目的整体运营规划、产品端版本规划、市场营销策略，准确把握产品用户体验，延长产品寿命、提高在线人数、提升用户粘性和营收的增长和稳定； 建设和管理公司的运营团队和研发团队，保证团队的高效运作及人员稳定。
彭海保	端游、手游策划总监	擅长对MMORPG等游戏产品、运营商、运营数据等的调研、统计、分析； 2009年至2012年曾任完美世界（北京）网络技术有限公司产品经理，负责《神鬼世界》&《神鬼传奇》项目立项及上市相关工作，对产品CCB、CB、OB等不同阶段版本把控，制定高效准确的产品规划、宣传、推广及市场把握； 2012年加入武神世纪，现任项目总监； 负责《水浒无双》项目公测上市相关工作，对产品不删档内测及公测版本把控，制定产品规划及宣传活动及排期；确保市场宣传及PR推广的与产品的切入高效准确； 负责游戏整体运营管理工作，针对游戏产品自身特点以及市场状况制定对应战略规划；对游戏在线、收入整体负责，进行波动及常规数据分析，结合分析报告及时调整运营策略。
俞志强	美术总监	曾任职于金山软件股份游戏公司北京分公司《铁血三国》项目组担任场景制作，负责游戏的3D模型及材质、美术流程； 2008年至2012年担任武神世纪美术总监，一直负责《神话》项目的美术风格及项目制作； 2013年先后负责移动客户端的产品美术制作流程及规范，负责《三国裂》，《蹦恰恰》等产品的美术研发制作； 具有10余年的网游行业的相关工作经验，7年团队管理经验。对MMORPG类型的游戏有很丰富的制作经验； 对移动端的产品制作规范流程有相当丰富的经验；制定所有负责项目的美术工作流程、规范及美术风格； 建设和管理武神世纪美术研发团队，保证团队的高效运作及人员稳定。
周宏保	运维总监	具有10余年网游行业相关经验，多年管理经验，熟悉端游、手游平台建设及运维工作； 2009年加入武神世纪，负责游戏平台开发运维工作现任运维事业部总监；负责武神世纪平台架构，服务器安全管理，数据分析等方案制定； 先后为武神旗下《武神》《神话》《水浒无双》《白蛇传说》《烽火

姓名	职位	核心能力/主要技术成果
		大唐》《最游记》《三国裂》等多个项目提供运维，计费，推广系统，广告系统以及附属 web 功能开发。为游戏顺利上线提供支持，保障游戏服务器的安全稳定。
王宇飞	游戏策划总监	熟悉 Linux 系统及服务的部署，维护、优化、排错，系统的定制；熟悉 JAVA、PHP 平台的部署和维护，故障定位；2008 至 2012 在武神世纪负责端游策划；2013 年至今在武神世纪担任端游和手游策划总监。

截至本报告书签署日，刘园持有智盈泽成 31.17% 权益，俞志强、王宇飞分别持有美拓创景 2.24% 权益。通过核心技术人员的间接持股，武神世纪健全了其激励约束机制、有效调动了管理者和重要骨干的积极性、保留了优秀业务骨干，促使股东与经营管理层之间利益共享、风险共担，实现股东、管理层和武神世纪利益的一致。

为保证标的公司持续发展和竞争优势，交易对方保证上述核心技术人员与标的公司（含其控股子公司）签订不少于 3 年的固定期限劳动合同，并保证本次交易前后上述核心技术人员的劳动关系将不发生变化。关于标的公司核心主要人员在本次交易后的任职安排等情况详见本报告书“第六节 本次交易合同的主要内容”之“二、《购买资产协议》主要内容”之“（六）收购后的公司治理”。

3、本次交易标的资产涉及的人员安置情况

根据本次重组方案以及《购买资产协议》，本次交易购买的标的资产为股权，交易完成后武神世纪作为德力股份的全资子公司仍为独立存续的法人主体。本次重组不涉及重组方及被重组方的债权债务处置和职工安置。

4、本次交易前标的资产人员社会保险及住房公积金合规情况

报告期内，标的资产依法为员工缴纳社会保险（包括医疗保险、养老保险）及住房公积金。

本次交易前，武神世纪拥有 4 家一级全资子公司，1 家二级全资子公司，1 家分公司。标的资产、下属子公司及分公司中，境内主体均已取得相应社会保险主管机构出具的证明或缴纳记录，确认该等公司在报告期内或自设立起不存在欠费或违反社会保险法规或受到处罚的情形。就住房公积金守法情况，标的资产、下属子公司及分公司中，境内主体均已取得相应住房公积金主管机构出具的证明

或缴纳记录,确认该等公司在报告期内或自设立起不存在违反住房公积金法规或受到处罚的情形。境外子公司武神香港、武神新加坡、武神韩国已分别取得注册地律师的法律意见书,确认其合法成立并依法存续。

五、重大会计政策或会计估计差异情况

武神世纪与上市公司会计政策和会计估计无重大差异。

第五节 本次交易涉及股份发行的情况

一、本次交易方案及标的资产估值作价

根据公司与刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成签署的《购买资产协议》，德力股份拟通过向特定对象发行股份及支付现金的方式购买武神世纪100%股权，其中以发行股份方式购买刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成所持武神世纪65%股权；以现金方式购买刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成所持武神世纪35%股权。

同时，拟向不超过10名其他特定投资者发行股份募集配套资金，用于支付本次交易现金对价，配套资金不足部分以自有资金支付，募集配套资金总额不超过交易总额的25%。

本次募集配套资金以发行股份及支付现金购买资产为前提条件，但募集配套资金成功与否并不影响发行股份及支付现金购买资产的实施。

1、标的资产的估值作价

评估机构中同华评估采用市场法和收益法对武神世纪的股权价值进行评估，并选择收益法的评估结果作为最终评估结论。中同华评估出具的中同华评报字（2014）第229号《资产评估报告》的评估结论，截至评估基准日2014年4月30日，武神世纪（母公司）经审计的账面净资产为9,335.27万元；采用收益法确定的武神世纪股东全部权益评估价值为93,000.00万元，评估增值83,664.73万元，增值率为896.22%。

根据《购买资产协议》，本次交易各方以标的资产截至2014年4月30日收益法评估结果为主要定价参考依据，并综合考虑武神世纪财务和业务状况及发展前景、未来盈利能力等各项因素确定本次交易价格。经交易各方协商，标的资产作价为93,000万元。各交易对方拟出让的武神世纪股权的作价情况如下：

序号	姓名/名称	拟出让所持武神世纪股份数（股）	拟出让武神世纪股份数占武神世纪总股本的比例	交易作价(万元)
1	刘毅	34,865,044	67.18%	62,474.93
2	美拓创景	5,802,418	11.18%	10,397.40

3	智盈泽成	4,997,970	9.63%	8,955.90
4	王锐	2,367,336	4.56%	4,242.05
5	林嘉喜	1,450,735	2.795%	2,599.58
6	牛亚峰	1,450,735	2.795%	2,599.58
7	汪溪	965,762	1.86%	1,730.56
合计		51,900,000	100.00%	93,000.00

2、标的资产价款的支付方式

经交易各方协商，支付标的资产对价款的具体方式如下：

(1) 公司拟向刘毅等 5 名自然人、美拓创景、智盈泽成等以发行股份的方式购买其持有的武神世纪 65% 股权，具体情况如下：

序号	姓名/名称	德力股份拟向其发行股份数（股）	拟出让所持武神世纪股份数（股）	出让股份数所占武神世纪总股本比例
1	刘毅	29,728,189	22,662,279	43.67%
2	美拓创景	4,947,516	3,771,572	7.27%
3	智盈泽成	4,261,592	3,248,680	6.26%
4	王锐	2,018,543	1,538,768	2.96%
5	林嘉喜	1,236,990	942,978	1.82%
6	牛亚峰	1,236,990	942,978	1.82%
7	汪溪	823,471	627,745	1.21%
合计		44,253,291	33,735,000	65.00%

(2) 公司拟以现金的方式收购刘毅等 5 名自然人、美拓创景、智盈泽成等所持有的武神世纪 35% 的股份，支付现金来自公司自有资金及本次配套募集资金。本次交易支付对价中的现金部分由上市公司在募集配套资金完成后 30 天内一次性支付给交易对方。本次发行股份购买武神世纪 65% 股权实施完毕后 6 个月内，若募集配套资金未能实施完毕，将由上市公司以自有资金支付上述武神世纪 35% 股权对价款，待募集的资金到位后再置换原以自有资金支付的相关款项。

序号	姓名/名称	德力股份拟向其支付现金数（元）	拟出让所持武神世纪股份数（股）	出让股份数所占武神世纪总股本比例
1	刘毅	218,662,270.17	12,202,765	23.51%

2	美拓创景	36,390,887.46	2,030,846	3.91%
3	智盈泽成	31,345,650.00	1,749,290	3.37%
4	王锐	14,847,165.09	828,568	1.60%
5	林嘉喜	9,098,540.32	507,757	0.98%
6	牛亚峰	9,098,540.32	507,757	0.98%
7	汪溪	6,056,946.65	338,017	0.65%
合计		325,500,000.00	18,165,000	35.00%

二、本次交易中的股票发行

本次交易涉及向刘毅等5名自然人、美拓创景及智盈泽成等发行股份购买资产和向其他特定投资者发行股份募集配套资金两部分，定价基准日均为德力股份第二届董事会第二十次会议决议公告日。

1、发行种类和面值

本次向特定对象发行的股票为人民币普通股（A股），每股面值人民币1.00元。

2、发行方式及发行对象

本次交易通过非公开发行方式发行股份，其中：

（1）发行股份购买资产的发行对象为刘毅、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪等5名自然人及美拓创景和智盈泽成；

（2）募集配套资金的发行对象为符合中国证监会规定的证券投资基金管理公司、证券公司、信托投资公司、财务公司、保险机构投资者、合格境外机构投资者、其它境内法人投资者和自然人等不超过10名的其他特定投资者。

3、发行股份的定价依据、定价基准日和发行价格

本次交易涉及向刘毅等5名自然人、美拓创景、智盈泽成等发行股份购买资产和向其他特定投资者发行股份募集配套资金两部分，定价基准日均为德力股份第二届董事会第二十次会议决议公告日。

上市公司购买资产的股份发行价格按照《重组管理办法》第四十四条规定，

上市公司发行股份的价格不得低于本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前20个交易日公司股票交易均价；向其他特定投资者募集配套资金的发行价格按照《上市公司证券发行管理办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》等相关规定，发行价格不低于定价基准日前20个交易日公司股票交易均价的90%，募集配套资金最终发行价格将由公司董事会根据股东大会的授权，依据市场询价结果确定。

定价基准日前20个交易日股票交易均价：董事会决议公告日前20个交易日公司股票交易均价=决议公告日前20个交易日公司股票交易总额/决议公告日前20个交易日公司股票交易总量。

上市公司发行股份购买资产的发行价格不低于本次向特定对象发行股份及支付现金购买资产的首次董事会决议公告日前20个交易日公司股票交易均价，确定为13.66元/股。

向其他特定投资者募集配套资金的发行价格不低于定价基准日前20个交易日公司股票交易均价的90%，即12.29元/股。最终发行价格将在本次交易获得中国证监会核准后，由公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定，依据市场询价结果来确定。

定价基准日至本次发行期间，德力股份如再有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，本次发行价格亦将作相应调整。截至本报告书签署日，上市公司无上述事项。

4、发行数量

(1) 向刘毅等5名自然人、美拓创景、智盈泽成发行股份数量

根据《购买资产协议》，向刘毅等5名自然人、美拓创景、智盈泽成发行股份数量的计算公式为：

发行数量=（各交易对方以接受德力股份发行新股方式转让所持武神世纪股权的交易价格）÷发行价格

按照武神世纪65%股权的交易价格60,450万元，本次交易向刘毅等5名自然人、美拓创景、智盈泽成发行股份数为44,253,291股，具体情况如下：

序号	名称	德力股份拟向其发行股份数（股）
1	刘毅	29,728,189
2	美拓创景	4,947,516
3	智盈泽成	4,261,592
4	王锐	2,018,543
5	林嘉喜	1,236,990
6	牛亚峰	1,236,990
7	汪溪	823,471
合计		44,253,291

注：按本次交易对价的 65% 发行股份，交易对方所获得股份数不足 1 股的，发行股份时舍去不足 1 股部分后取整，不足 1 股份部分的对价由交易对方赠予上市公司。

（2）向其他不超过 10 名特定投资者发行股份数量

本次交易中，拟募集配套资金总额不超过交易总金额的25%。按照评估值并经交易各方协商确定的交易价格计算，募集配套资金不超过3.1亿元；按照本次发行底价12.29元/股计算，向不超过10名其他特定投资者发行股份数量不超过25,223,759股。本次发行股份及支付现金购买标的资产100%股权的交易价格为9.3亿元，拟配套融资金额为3.1亿元，交易总金额为12.4亿元，募集配套资金占交易总额的比例为未超过交易总金额的25%。最终发行数量将根据最终发行价格，由公司提请股东大会授权董事会根据询价结果确定。

在定价基准日至发行日期间，如本次发行价格因上市公司出现派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项做相应调整时，发行数量亦将作相应调整。

5、上市地点

本次向特定对象发行的股票拟在深圳证券交易所上市。

6、本次发行股份锁定期

（1）刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成的锁定期安排

本次德力股份发行股份购买资产的交易对方刘毅等5名自然人、美拓创景以及智盈泽成本次以资产认购而取得的上市公司股份自上市之日起12个月内不转让。12个月之后，在标的公司第一个承诺年度《专项审核报告》出具后30个交易

日内，本次交易向交易对方发行股份的 30%扣减截至该时点交易对方应补偿的股份数（若有）后可解锁，剩余部分继续锁定。标的公司第二个承诺年度《专项审核报告》出具后30个交易日内，本次交易向交易对方发行股份的30%扣减截至该时点交易对方已补偿的和应补偿的股份数（若有）后可解锁，剩余部分继续锁定。标的公司第三个承诺年度《专项审核报告》和《减值测试报告》出具后30个交易日内，本次交易向交易对方发行股份的40%扣减截至该时点交易对方已补偿的和应补偿的股份数（若有）后可解锁。

在承诺期限内若当年实现承诺利润，则按照下表所示分批解禁可转让股份。

单位：股

序号	姓名/名称	第一年	第二年	第三年	合计
1	刘毅	8,918,456	8,918,456	11,891,277	29,728,189
2	美拓创景	1,484,254	1,484,254	1,979,008	4,947,516
3	智盈泽成	1,278,477	1,278,477	1,704,638	4,261,592
4	王锐	605,562	605,562	807,419	2,018,543
5	林嘉喜	371,097	371,097	494,796	1,236,990
6	牛亚峰	371,097	371,097	494,796	1,236,990
7	汪溪	247,041	247,041	329,389	823,471
合计		13,275,984	13,275,984	17,701,323	44,253,291

在承诺期限内，若当年承诺利润未实现，则交易对方应补偿的股份数从上述各个年度可解锁股份数中相应扣减，如当年解锁股份不足本协议约定的补偿股份数量的，则上市公司有权将不足部分提前解锁。

相应股份解禁后按照中国证监会及深圳证券交易所的有关规定执行。

（2）其他特定投资者锁定期安排

其他特定投资者认购的德力股份的股份，自股份上市之日起 12 个月内不转让，此后按中国证监会及深交所的有关规定执行。

本次发行结束后，由于公司送红股、转增股本等原因增持的公司股份，亦应遵守上述约定。

7、上市公司滚存未分配利润安排

本次向特定对象发行股份完成后，上市公司本次发行前的滚存未分配利润将由上市公司新老股东按照发行后的股权比例共享。

8、配套募集资金用途

本次募集配套资金 3.1 亿元，拟全部用于向刘毅等 5 名自然人、美拓创景、智盈泽成支付武神世纪 35% 股权的现金对价。本次交易支付对价中的现金部分由上市公司在募集配套资金完成后 30 天内一次性支付给交易对方。本次发行股份购买武神世纪 65% 股权实施完毕后 6 个月内，若募集配套资金未能实施完毕，将由上市公司以自有资金支付上述武神世纪 35% 股权对价款，待募集的资金到位后再置换原以自有资金支付的相关款项。

三、本次交易对上市公司的影响

（一）发行前后股权结构变化

本次交易前公司的总股本为 391,950,700 股，本次发行股份购买资产并募集配套资金后，公司的总股本将达到 461,427,750 股，股本结构变化情况如下：

项目	本次交易前		本次交易后	
	股分数（股）	股份比例	股分数（股）	股份比例
1、限售流通股	247,625,700	63.18%	317,102,750	68.72%
其中：施卫东	164,400,000	41.94%	164,400,000	35.63%
刘毅	-	-	29,728,189	6.44%
美拓创景	-	-	4,947,516	1.07%
智盈泽成	-	-	4,261,592	0.92%
王锐	-	-	2,018,543	0.44%
林嘉喜	-	-	1,236,990	0.27%
牛亚峰	-	-	1,236,990	0.27%
汪溪	-	-	823,471	0.18%
不超过 10 名特定投资者	-	-	25,223,759	5.47%
2、无限售流通股	144,325,000	36.82%	144,325,000	31.28%
其中：施卫东	100,000	0.03%	100,000	0.02%

总股本	391,950,700	100.00%	461,427,750	100.00%
------------	--------------------	----------------	--------------------	----------------

注：本次发行股份购买资产的发行价格为13.66元/股；配套募集资金发行股份按照发行底价12.29元/股计算。

本次交易完成后，标的资产控股股东刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽取得的本公司股份将占本次交易新增股份上市后本公司总股本的8.44%。上市公司控股股东及实际控制人施卫东持股比例由本次交易前的41.97%变为35.65%，仍为公司控股股东及实际控制人。

本次交易完成后，社会公众持股总数将变更为 26,572.78 万股，占上市公司股份总数的 57.59%，超过 10%。因此，本公司股权分布不存在《上市规则》所规定的不具备上市条件的情形，仍具备股票上市条件。

（二）发行前后财务指标变化

根据本公司截至 2014 年 4 月 30 日的审计财务报告及假设 2013 年 1 月 1 日公司已完成对于标的资产的重组事项，且标的资产产生的损益自 2013 年 1 月 1 日至 2014 年 4 月 30 日期间一直存在于本公司编制的备考合并财务报告（以下简称“备考财务报告”），本公司本次交易前后的主要财务数据和其他重要财务指标如下：

1、资产负债表数据

单位：万元

2014.4.30	交易完成后		交易前		交易前后比较	
	金额	比例	金额	比例	增长额	增长幅度
流动资产	153,979.11	49.49%	137,675.64	63.45%	16,303.47	11.84%
非流动资产	157,178.84	50.51%	79,304.35	36.55%	77,874.49	98.20%
总资产	311,157.70	100.00%	216,979.99	100.00%	94,177.71	43.40%
流动负债	89,800.79	93.36%	50,909.82	88.86%	38,890.97	76.39%
非流动负债	6,383.29	6.64%	6,383.29	11.14%	0.00	0.00%
总负债	96,184.08	100.00%	57,293.11	100.00%	38,890.97	67.88%
所有者权益合计	214,973.62	100.00%	159,686.89	100.00%	55,286.73	34.62%
归属于母公司的所有者权益	214,959.23	99.99%	159,672.49	99.99%	55,286.74	34.63%

2014.4.30	交易完成后		交易前		交易前后比较	
	金额	比例	金额	比例	增长额	增长幅度
股本总额(万股)	43,620.40		39,195.07		4,425.33	
每股净资产	4.93		4.07		0.85	
资产负债率	30.91%		26.40%		4.51%	
流动比率	1.71		2.70		-0.99	
速动比率	1.41		2.17		-0.76	

注1：备考财务报表未考虑募集配套资金。

注2：速动比率=（流动资产期末数-存货期末数）/流动负债期末数。

2、利润表数据

单位：万元

2014年1-4月	交易完成后	交易完成前	交易前后比较	
			增长额	增长幅度
营业收入	34,782.56	31,011.53	3,771.03	12.16%
营业成本	22,195.40	22,028.51	166.89	0.76%
营业利润	4,691.60	2,962.25	1,729.35	58.38%
净利润	4,111.63	2,439.23	1,672.40	68.56%
归属母公司的净利润	4,112.03	2,439.63	1,672.40	68.55%
2013年度	交易完成后	交易完成前	交易前后比较	
			增长额	增长幅度
营业收入	106,619.69	95,308.77	11,310.92	11.87%
营业成本	69,247.64	68,627.47	620.17	0.90%
营业利润	10,434.37	8,616.80	1,817.57	21.09%
净利润	10,326.78	8,009.14	2,317.64	28.94%
归属母公司的净利润	10,328.90	8,011.26	2,317.64	28.93%
2014年1-4月	交易完成后	交易完成前	增长	
销售毛利率	36.19%	28.97%	7.22%	
销售净利率	11.82%	7.87%	3.95%	

归属于母公司净资产收益率	1.86%	1.52%	0.34%
基本每股收益（元）	0.09	0.06	3.00%
期间费用率	22.66%	19.92%	2.74%
2013 年度	交易完成后	交易完成前	增长幅度
销售毛利率	35.05%	27.99%	7.06%
销售净利率	9.69%	8.40%	1.29%
归属于母公司净资产收益率	5.69%	6.73%	-1.04%
基本每股收益（元）	0.26	0.22	0.04
期间费用率	23.15%	17.27%	5.88%

注：备考财务报表未考虑募集配套资金。

本次交易后，上市公司资产规模有所增大，且资产结构发生了相应的变化。公司的负债规模上升，流动负债占负债总额的比重有所上升，但公司的资产负债率较为合理，资产流动性较强。同时，公司的销售规模、盈利能力都将有一定程度的提升，公司的持续盈利能力增强。

本次交易对上市公司的财务影响详见“第九节 上市公司董事会就本次交易对上市公司的影响进行的讨论与分析”之“四、本次交易对上市公司的财务状况、盈利能力及未来盈利趋势的影响”。

第六节 本次交易合同的主要内容

一、合同主体、签订时间

2014年7月15日，本公司与武神世纪股东刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪签署了《购买资产协议》。

2014年7月15日，本公司与武神世纪股东刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪签署了《利润补偿协议》。

二、《购买资产协议》主要内容

（一）拟购买资产

本协议各方同意，上市公司向交易对方发行股份及支付现金购买交易对方合计持有的标的公司 100%的股权。

根据北京中同华评估有限公司出具的中同华评报字（2014）第 229 号《资产评估报告》，截至 2014 年 4 月 30 日，本次交易的标的公司 100%股权的评估值为 93,000.00 万元。各方同意参考《资产评估报告》确定的评估值，并综合考虑标的公司财务和业务状况及发展前景、未来盈利能力等各项因素确定本次拟购买资产总价格为 93,000 万元，其中刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪各自持有的标的公司股权价格明细如下表：

姓名/名称	拟出让所持标的公司股份数（股）	拟出让股份数占标的公司总股本比例	交易作价（元）
刘毅	34,865,044	67.18%	624,749,343.35
美拓创景	5,802,418	11.18%	103,973,964.16
智盈泽成	4,997,970	9.63%	89,559,000.00
王锐	2,367,336	4.56%	42,420,471.68
林嘉喜	1,450,735	2.795%	25,995,829.48
牛亚峰	1,450,735	2.795%	25,995,829.48
汪溪	965,762	1.86%	17,305,561.85
合计	51,900,000	100.00%	930,000,000.00

各方同意，上市公司向交易对方支付的转让款中的 35%以现金方式支付，

65%由上市公司向交易对方发行股份方式支付。

（二）支付现金购买资产

上市公司拟以本次配套募集资金和自有现金收购交易对方所持有的标的公司 35%股份。上市公司拟向不超过 10 名其他特定投资者发行股份募集配套资金，配套资金总额不超过交易总额的 25%。按照各方协商确定的交易价格 93,000 万元计算，本次募集配套资金不超过 31,000 万元。募集配套资金扣除发行费用与现金支付总额的差额部分由上市公司以自有资金支付。交易对方现金支付对价明细如下表：

名称/姓名	上市公司拟支付现金数（万元）	拟出让所持标的公司股份数（股）	出让股份占标的公司总股本比例
刘毅	21,866.227	12,202,765	23.51%
美拓创景	3,639.09	2,030,846	3.91%
智盈泽成	3,134.565	1,749,290	3.37%
王锐	1,484.72	828,568	1.60%
林嘉喜	909.85	507,757	0.98%
牛亚峰	909.85	507,757	0.98%
汪溪	605.69	338,017	0.65%
合计	32,550.00	18,165,000	35.00%

本次交易的现金支付部分由上市公司在募集配套资金完成后（募集资金到位并经过审计机构验资审核后）30 天内一次性支付给交易对方。本次发行股份购买标的公司 65%股权实施完毕后 6 个月内，若募集配套资金未能实施完毕，将由上市公司以自有资金支付上述标的公司 35%股权对价款，待配套募集资金到位后再置换原以自有资金支付的相关款项。

如本次募集配套资金因市场环境等各种因素未能实施或募集金额不足，上市公司将以自有资金或采用银行贷款等债务性融资方式解决收购交易标的现金支付。

（三）发行股份购买资产

1、发行股票的种类和面值

本次发行的股份种类为境内人民币普通股（A股），每股面值为人民币1.00元。

2、发行方式

本次发行的股票全部采用向特定对象非公开发行A股股票的方式发行。

3、发行对象和认购方式

本次发行的对象为刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪。上述七方分别以其持有的标的公司股权认购本次非公开发行的股票。

4、定价基准日和发行价格¹

（1）本次发行股票的定价基准日为审议本次重大资产重组相关议案的上市公司董事会（即第二届董事会第二十次会议）决议公告日。

（2）本次发行股份购买资产的发行价格为人民币13.66元/股，不低于定价基准日前二十个交易日上市公司股票的交易均价（交易均价的计算公式为：董事会决议公告日前二十个交易日上市公司股票交易均价=决议公告日前二十个交易日上市公司股票交易总额/决议公告日前二十个交易日公司股票交易总量）。

（3）在本次发行的定价基准日至发行日期间，上市公司如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，本次发行价格将根据深圳证券交易所的相关规定对发行价格作相应调整。

5、本次发行的数量

（1）各方同意，按照标的公司65%股权交易价格60,450万元计算，上市公司本次向刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪发行的股份数量合计为44,253,291股，具体明细如下表：

姓名/名称	上市公司拟向其发行股份数（股）
刘毅	29,728,189
美拓创景	4,947,516
智盈泽成	4,261,592
王锐	2,018,543

¹ 如无特殊说明，本节中“发行价格”均指上市公司向交易对方发行股份购买武神世纪股权的发行价格。

林嘉喜	1,236,990
牛亚峰	1,236,990
汪溪	823,471
合计	44,253,291

注：按本次交易对价的 65% 发行股份，交易对方所获得股份数不足 1 股的，发行股份时舍去不足 1 股部分后取整，不足 1 股份部分的对价由交易对方赠予上市公司。

(2) 在本次发行的定价基准日至发行日期间，如公司有派息、送股、资本公积金转增股本等除权事项，发行数量将根据调整后的发行价格做相应调整。

6、股份锁定承诺

交易对方承诺，交易对方根据本协议取得的上市公司股份，自股份上市之日起十二个月内不得以任何形式转让、质押或进行其他形式的处分（以下简称“转让”）。

上述股份限售期届满后，在承诺期限内若当年实现承诺利润，则在每个承诺年度《专项审核报告》出具后 30 个交易日内（第三个承诺年度《减值测试报告》出具后 30 个交易日内），按照下表所示分批解禁。

单位：股

序号	姓名/名称	第一年	第二年	第三年	合计
1	刘毅	8,918,456	8,918,456	11,891,277	29,728,189
2	美拓创景	1,484,254	1,484,254	1,979,008	4,947,516
3	智盈泽成	1,278,477	1,278,477	1,704,638	4,261,592
4	王锐	605,562	605,562	807,419	2,018,543
5	林嘉喜	371,097	371,097	494,796	1,236,990
6	牛亚峰	371,097	371,097	494,796	1,236,990
7	汪溪	247,041	247,041	329,389	823,471
合计		13,275,984	13,275,984	17,701,323	44,253,291

在承诺期限内，若当年承诺利润未实现，则交易对方应补偿的股份数从上述各个年度可解锁股份数中相应扣减，如当年解锁股份不足本协议约定的补偿股份数量的，则上市公司有权将不足部分提前解锁。

相应股份解禁后按照中国证监会及深圳证券交易所的有关规定执行。

7、上市地

本次发行的股票在深圳证券交易所上市。

8、本次发行前的滚存利润安排

本次发行完成后，上市公司滚存的未分配利润，由上市公司新老股东按本次交易完成后各自持有上市公司股份的比例共同享有。

（四）业绩承诺及补偿措施

为避免疑义，本协议项下有关实际利润、承诺利润、预测利润等业绩约定均以上市公司聘请的具有证券期货从业资格的审计机构出具的审计报告或专项审核报告中合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润计算。

1、业绩承诺

交易对方承诺：

若本次交易在 2014 年度完成，则标的公司 2014 年承诺利润不低于 6,000 万元、2015 年承诺利润不低于 7,800 万元、2016 年承诺利润不低于 10,140 万元。且上述承诺利润均不低于《资产评估报告》中所确定的相应年度盈利预测净利润。

如实际利润低于上述承诺利润，则交易对方按本协议规定的标准进行补偿。

2、盈利预测补偿措施

（1）标的公司在承诺年度实际利润未达到当年度承诺利润的，刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪作为股份补偿义务人应向上市公司进行股份补偿。股份补偿义务人每年需补偿的股份数量（即补偿股份数）的具体计算公式如下：

各交易对方当期应补偿股份数=（截至当期期末累积承诺利润数-截至当期期末累积实际利润数）÷业绩承诺期内各年的承诺利润数总和×本次交易作价总额÷发行价格×各交易对方在本次交易前在标的公司的持股比例-各交易对方已补偿股份数。

前款补偿股份数总额以本次交易上市公司向交易对方支付的股份对价为限。

如在承诺年度内上市公司有送股、资本公积金转增股本等除权事项的，前述公式中的“发行价格”进行相应调整，补偿股份数及上限进行相应调整。

如果在承诺年度内上市公司实施现金分红，则补偿义务人根据上述公式计算出的当年度补偿股份所对应的分红收益无偿归上市公司所有。

(2) 股份补偿的程序：从本次交易实施完成当年起的三个会计年度中的每个会计年度结束后，如果交易对方须向上市公司进行股份补偿的，上市公司在关于标的公司《专项审计报告》出具日起 30 日内计算应补偿股份数，并由上市公司发出召开上市公司董事会和股东大会的通知，经股东大会审议通过，将由上市公司按照 1 元人民币的总价回购股份补偿义务人持有的该等应补偿股份并按照有关法律规定予以注销。

(3) 在上述两条无法足额补偿的情况下，股份补偿义务人应以自有或自筹现金方式进行补偿，补偿金额=（当期应补偿股份数-当期已补偿股份数）×发行价格，并在上市公司发出书面补偿通知之日起 30 日内支付。在计算现金补偿金额时，如在承诺年度内上市公司有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，前述公式中的“发行价格”进行相应调整。刘毅应对美拓创景、智盈泽成依据本条实际产生的现金补偿义务承担连带保证责任。

(4) 刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪按照本次认购上市公司非公开发行股份的比例计算各自应当补偿的股份数。无论如何，刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪向上市公司支付的现金补偿与股份补偿总计不应超过拟购买资产总价格。在各年计算的应补偿金额少于或等于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的股份或金额不冲回。

(5) 上述补偿措施具体规则由上市公司、交易对方另行签订《利润补偿协议》进行约定。

3、交易对价调整

考虑到交易完成后标的公司实际经营业绩可能超出承诺利润的可能，为进一步体现交易价格的公允性，本次交易设计了对价调整机制，即在满足下列情形下，德力股份在原来交易总价款 93,000 万元的基础上向交易对方增加支付交易价款：

在承诺期限届满且各年度实际利润均不低于承诺利润的前提下，上市公司同

意按照如下约定增加本次交易拟购买资产价格：

增加交易价款金额=承诺期末累积实际利润数-承诺期末累积承诺利润数

增加的交易价款在标的公司第三个承诺年度《专项审核报告》及《减值测试报告》出具日后 30 个交易日内，由上市公司以现金方式按照交易对方在本次交易前各自持有标的公司股权比例支付。

上市公司增加支付交易对方交易价款的总额以 12,000 万元为上限。若（承诺期末累积实际利润数-承诺期末累积承诺利润数）超过 12,000 万元的，则上市公司向交易对方增加支付交易价款合计 12,000 万元，超过部分不再适用对价调整机制，而是由上市公司按照“业绩奖励”对标的公司核心管理层成员进行奖励。

4、业绩奖励

在（承诺期末累积实际利润数-承诺期末累积承诺利润数）超过 12,000 万元的情况下，上市公司同意在交易对价调整的基础上，以现金方式按以下公式计算的金额奖励给标的公司核心管理层成员：

奖励金额 =（承诺期末累积实际利润数-承诺期末累积承诺利润数-12,000 万元）×17.5%

上述业绩奖励在标的公司第三个承诺年度《专项审核报告》、《减值测试报告》出具日后 60 日内，由上市公司以现金方式支付。

有关业绩奖励对象即标的公司核心管理层成员范围以及各自分配比例，由届时标的公司的总经理制定分配方案，并由标的公司董事会批准实施。

5、减值测试

（1）承诺期限届满后上市公司应聘请具有证券期货从业资格的会计师事务所将对拟购买资产进行减值测试，并在标的公司第三个承诺年度《专项审核报告》出具后 30 日内出具《减值测试报告》。

（2）除非法律有强制性规定，《减值测试报告》采取的估值方法应与《资产评估报告》保持一致。资产减值额为本次交易标的资产的价格减去期末标的资产的评估值并扣除承诺期内标的资产增资、减资、接受赠予以及利润分配的影响。若标的资产期末减值额>已补偿股份总数×发行价格（如在补偿年度内上市公司有

派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，该“发行价格”进行相应调整）+已补偿现金，交易对方应对上市公司另行补偿。交易对方先以各自因本次交易取得的尚未出售的上市公司股份进行补偿，仍不足的部分由其以自有或自筹现金补偿。

(3) 因标的资产减值应补偿金额的计算公式为：应补偿的金额=期末减值额-在承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付的补偿额。无论如何，标的资产减值补偿与盈利预测补偿合计不应超过拟购买资产总价格。

(4) 股份补偿计算公式：另需补偿的股份数 = (期末减值额-承诺年度内已补偿股份总数×发行价格-承诺年度内已补偿现金总数)÷发行价格。在计算该补偿股份时，如在补偿年度内上市公司有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，前述公式中的“发行价格”进行相应调整。

(5) 上市公司应按照前述股份补偿条款中的补偿方式约定确定以人民币 1 元总价回购并注销或者无偿划转补偿义务人应补偿的股份数量，并以书面方式通知补偿义务人。交易对方认购股份总数不足补偿的部分，由交易对方以现金补偿，在《减值测试报告》出具后 30 日内，由上市公司书面通知交易对方向上市公司支付其应补偿的现金，交易对方在收到上市公司通知后的 30 日内以现金（包括银行转账）方式支付上市公司。刘毅应对美拓创景、智盈泽成依据本条实际产生的现金补偿义务承担连带保证责任。

（五）拟购买资产的交割

1、各方在本协议生效后，交易对方应开始办理相关交割手续。如各方不能就交割启动时点达成一致，交割应于本协议生效后的第五个工作日启动。

2、拟购买资产的交割

(1) 交易对方促使标的公司在本次收购取得中国证监会核准后二十日内完成将标的公司由股份有限公司变更为有限责任公司；

(2) 交易对方有义务促使标的公司最迟在本协议生效后 45 日内办理完毕股东变更的工商登记手续，使交易对方所持标的公司的股权过户至上市公司名下。

(3) 标的公司及其子公司作为独立法人的身份不因本次交易而发生变化，

因此，本次交易不涉及标的公司及其子公司债权债务处置及人员安置。

3、拟购买资产的权利转移和风险承担

(1) 各方同意并确认，拟购买资产的权利和风险自交割日起发生转移，收购方自交割日起即成为标的公司的股东，享有该等股权完整的所有权，拟购买资产的风险和费用自交割日起由收购方承担。

(2) 交割日前如标的公司有违法的经营行为、非经营行为导致标的公司在交割日后受到包括但不限于工商、税务、劳动及社会保障、住房公积金等主管机关、主管部门处以罚款、滞纳金等处罚，或被要求补缴相应款项的，由交易对方以连带责任方式共同向收购方或标的公司以现金方式补足全部直接经济损失。

(3) 交易对方存在未向上市公司披露的交割日前交易对方已知或有事项，导致标的公司受到财产损失的，由交易对方以连带责任方式共同向收购方或标的公司以现金方式补足全部直接经济损失。

4、期间损益安排

(1) 自评估基准日至交割日期间，拟购买资产盈利的，则盈利部分归上市公司享有。

(2) 自评估基准日至交割日期间，拟购买资产亏损的，则由交易对方以连带责任方式在交割完成后 60 日内以现金方式共同向上市公司或标的公司补足。

5、交易前未分配利润的处理

双方同意，标的公司截至本次交易评估基准日（2014 年 4 月 30 日）经审计确认的未分配利润全部由上市公司享有。

（六）收购后的公司治理

1、各方同意，本次交易交割后，标的公司董事会成员的组成 3 名，其中 2 名由上市公司委派，1 名由交易对方委派。标的公司的管理层中：总理由刘毅担任，财务负责人由上市公司任命或委派。

2、任职期限承诺：为保证标的公司持续发展和竞争优势，交易对方保证刘

毅、刘园、齐宝成、陆韡菁、王宇飞、俞志强、周宏保和彭海保（以下简称“标的公司主要人员”）与标的公司（含其控股子公司）签订不少于 3 年的固定期限劳动合同，并保证本次交易前后标的公司主要人员的劳动关系将不发生变化，同时保证标的公司主要人员自本次发行股份登记之日起在标的公司工作不少于 36 个月。该等人员因工伤、意外伤害等客观原因导致不能正常工作的，经上市公司认可，可豁免上述任职期限承诺义务。

刘毅违反前述任职期限承诺的，刘毅通过本次交易所获得的股份中未解锁部分无偿归上市公司所有，刘毅应无条件配合上市公司办理该等股份无偿回购注销等一切必要手续。作为美拓创景、智盈泽成合伙人的主要人员违反前述任职期限承诺的，该等人员视同从美拓创景、智盈泽成退伙，其所持美拓创景、智盈泽成合伙份额应按照初始出资价格转让给上市公司或上市公司认可的人员，如受让方在标的公司或其控股子公司任职的，该等受让方视同本协议约定的标的公司主要人员，适用本协议“任职期限承诺”、“不竞争承诺”、“竞业禁止承诺”的约定。标的公司其他主要人员违反前述任职期限承诺的，按照其与标的公司所签劳动合同、相关协议承担赔偿责任。

3、规范关联交易、资金占用的特别承诺：未经武神世纪董事会批准，交易对方不得与武神世纪及其控股子公司发生任何交易，交易对方不得占用武神世纪资金；武神世纪董事会及上市公司建立对交易对方所持上市公司股份“占用即冻结”的机制，即发现交易对方侵占武神世纪及其子公司资金，应立即申请司法冻结其所持上市公司股份，凡不能以现金清偿的，应通过变现其股权偿还侵占资金。

4、不竞争承诺：交易对方应促使标的公司主要人员在本协议签订之日同时出具不竞争承诺，承诺自本协议签署之日起至在标的公司任职期间内不得通过其直接或间接控制的其他经营主体直接或间接从事或以自然人名义直接从事与德力股份及武神世纪（均包含下属控股子公司，下同）相同或类似的业务；不得在同德力股份或武神世纪存在相同或者类似业务的经营实体中任职或者担任任何形式的顾问；该等人员在离职后不得以德力股份及武神世纪的名义为德力股份及武神世纪现有客户提供与德力股份及武神世纪业务相同或类似的服务。该等人员任职期间的任何兼职行为均应取得德力股份或交易完成后标的公司董事会的批准，其中刘毅的兼职必须经德力股份批准。双方同意，经德力股份事先书面同意，刘

毅可作为财务投资者进行对外投资，但刘毅不担任被投资对象的董事、监事或高级管理人员或者享有对被投资对象的控制。

刘毅在承诺期限内违反上述不竞争承诺的，刘毅通过本次交易所获得的股份中未解锁部分无偿归德力股份所有，刘毅应无条件配合德力股份办理该等股份无偿回购注销等一切必要手续；同时，刘毅应当将本次交易所获得的股份对价中已解锁部分以及现金对价的各 30% 作为赔偿支付给德力股份。刘毅在承诺期限以外违反上述不竞争承诺的，刘毅应将其因不竞争行为获取的收益作为违约金支付给德力股份并赔偿标的公司因此遭受的损失。

作为美拓创景、智盈泽成合伙人的主要人员违反前述不竞争承诺的，该等人员视同从美拓创景、智盈泽成退伙，其所持美拓创景、智盈泽成合伙份额应按照初始出资价格转让给上市公司或上市公司认可的人员，若发生赔偿义务时该等人员已不再持有美拓创景、智盈泽成全部或部分合伙份额，则该等人员应将其处置其所持美拓创景、智盈泽成合伙份额所得总金额的 30% 以现金方式赔偿给上市公司。

标的公司其他主要人员违反前述不竞争承诺的，按照其与标的公司所签劳动合同、相关协议承担赔偿责任。

5、竞业禁止承诺：交易对方应促使标的公司主要人员于本协议签署时同时与武神世纪签订竞业禁止协议，并取得上市公司的认可。该等人员在标的公司离职后一年内不得通过其直接或间接控制的其他经营主体直接或间接从事或以自然人名义直接从事与德力股份及武神世纪业务相同或类似的业务；不在同德力股份或武神世纪存在相同或者类似业务的经营实体中任职或者担任任何形式的顾问；该等人员在离职后不得以德力股份及武神世纪的名义为上市公司及武神世纪现有客户提供与德力股份及武神世纪业务相同或类似的服务。

自本次交易完成起四年内，若刘毅违反前述竞业禁止承诺，刘毅应将其通过本次交易所获得的全部对价的 30% 作为赔偿支付给德力股份，其中股份赔偿占 65%（若发生赔偿义务时刘毅已不再持有上市公司股份，则该股份赔偿部分，刘毅应以其全部获取股份的 30% 按照本次发行股份的发行价格计算的金额以现金方式赔偿给德力股份）、现金赔偿占 35%；作为美拓创景、智盈泽成合伙人的主

要人员违反前述竞业禁止承诺的,该等人员所持美拓创景、智盈泽成合伙份额的30%应按照初始出资价格转让给德力股份或德力股份认可的人员,若发生赔偿义务时该等人员已不再持有美拓创景、智盈泽成合伙份额,则该等人员应将其处置其所持美拓创景、智盈泽成合伙份额所得总金额的30%以现金方式赔偿给德力股份。自本次交易完成起满四年后,若刘毅及美拓创景、智盈泽成合伙人的标的公司主要人员违反前述竞业禁止承诺的,按照其与标的公司所签劳动合同、相关协议承担赔偿责任。

除刘毅、美拓创景、智盈泽成担任合伙人以外的标的公司主要人员违反上述竞业禁止承诺的,按照其与标的公司所签劳动合同、相关协议承担赔偿责任。

(七) 生效

1、本协议经各方签字盖章之日起成立,在以下条件全部满足后生效:

- (1) 本协议经上市公司股东大会批准;
- (2) 中国证监会核准本次重大资产重组。

上述条件一经实现,本协议即生效。

2、若出现本协议上述生效条件不能在可预计的合理期限内实现或满足的情形,各方应友好协商,在维护各方公平利益的前提下,在继续共同推进标的公司提高资产质量、改善财务状况、增强持续盈利能力、保护中小股东利益的原则和目标下,按相关政府部门要求的或有关法律规定的方式和内容,对本次发行方案和/或本协议进行修改、调整、补充、完善,以使前述目标最终获得实现。

(八) 违约责任

1、本协议任何一方不履行或不完全履行本协议所规定的义务或在本协议中所作的保证与事实不符,即构成违约。

2、违约方应依本协议约定和法律规定向守约方承担违约责任,赔偿守约方因违约方的该等违约行为而遭受的所有损失(包括为避免损失而支出的合理费用,含实现赔偿的全部支出及费用,包括并不限于:本次交易所聘请的中介机构费用,因诉讼而发生的律师费、案件受理费、财产保全费、鉴定费、执行费等)。如果各方均违约,各方应各自承担其违约引起的相应责任。

3、如交易对方或标的公司未按上市公司要求披露或隐瞒对标的公司存在相关法律法规规章规定的重大不利影响的事项，上市公司有权解除本协议，并要求交易对方按照本协议约定交易总价的 5% 支付违约金，如上述违约金不足以赔偿给上市公司造成的损失，还应就不足部分进行赔偿。

4、上市公司未遵守本协议、《利润补偿协议》的约定将约定的现金及发行认购股份支付或登记至交易对方的，每迟延一天承担应付现金或应付股份数对应金额（以发行价格计算）万分之五的迟延履行金，迟延履行超过九十天的，上市公司应当将交易对方与本次交易所获对价的 5% 作为赔偿金支付给交易对方。

三、《利润补偿协议》主要内容

（一）补偿义务

1、根据《购买资产协议》中的约定，交易对方承诺如下：

若本次交易在 2014 年度完成，则标的公司 2014 年承诺利润不低于 6,000 万元、2015 年承诺利润不低于 7,800 万元、2016 年承诺利润不低于 10,140 万元。

为避免歧义，本协议项下有关实际利润、承诺利润、预测利润等业绩约定均以经具有证券期货从业资格的审计机构审计的合并报表扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润计算。

2、《资产评估报告》确认的武神世纪 2014 年至 2016 年盈利预测净利润分别为 5,813.84 万元、7,760.31 万元、10,069.25 万元。本协议约定的承诺利润均不低于《资产评估报告》确定的各年度净利润预测值。

3、交易对方保证在本协议生效之日起，对承诺利润的实现承担保证责任。

4、在承诺年度内，如果武神世纪的实际利润小于承诺利润，则补偿义务人按照本协议约定履行补偿义务；如果武神世纪的实际利润大于或等于承诺利润，则该等年度交易对方无需以进行补偿。交易对方用于补偿的数额最高不超过交易对方因《购买资产协议》约定而获得的交易总对价。

（二）实际利润的确定

本次交易完成后，于承诺年度期间内的每个会计年度结束以后，上市公司应

聘请具有证券业务资格的审计机构对本协议约定的武神世纪实际实现的净利润情况出具《专项审计报告》，以确定在上述承诺期限内武神世纪实际实现的净利润。

（三）股份补偿及现金补偿

（二）补偿安排

1、股份补偿义务人

若经审计本协议约定的承诺利润在保证期限内未能达到，则股份补偿义务人首先应以其所持有的上市公司股份对上市公司进行补偿。补偿义务人指交易对方刘毅等 5 名自然人、美拓创景以及智盈泽成。

2、补偿方式

上市公司及股份补偿义务人同意，若经审计本协议约定的承诺利润在承诺期限内未能达到，则股份补偿义务人应按照以下方式向上市公司进行股份补偿：

从本次交易实施完成当年起的三个会计年度中的每个会计年度结束后，如果交易对方须向上市公司进行股份补偿的，上市公司在关于标的公司《专项审计报告》出具日起 30 日内计算应补偿股份数，并由上市公司发出召开上市公司董事会和股东大会的通知，经股东大会审议通过，将由上市公司按照 1 元人民币的总价回购股份补偿义务人持有的该等应补偿股份并按照有关法律规定予以注销。

具体补偿股份数额根据下述约定的方法计算。

3、补偿股份数量及其调整

股份补偿义务人当年应补偿股份数量按以下公式计算确定（三年累计股份补偿的上限为本次发行股份及支付现金购买资产中股份补偿义务人持有的上市公司股份总量）：

各股份补偿义务人当期应补偿股份数=（截至当期期末累积承诺利润数-截至当期期末累积实际利润数）÷业绩承诺期内各年的承诺利润数总和×本次交易作价总额÷本次交易发行股份价格×各交易对方在本次交易前的持股比例-各交易对方已补偿股份数。

如上市公司在承诺年度内有送股、资本公积金转增股本等除权事项的，补偿股份数进行相应调整。

如果上市公司在承诺年度内实施现金分红，则补偿义务人根据上述公式计算出的当年度补偿股份所对应的分红收益应无偿赠予上市公司。

在各年计算的应补偿股份数小于 0 时，按 0 取值，即已经补偿的股份不冲回。

4、股份不能足额补偿的措施

补偿义务人以其认购股份总数不足补偿的，由补偿义务人以现金补偿。补偿金额=（当期应补偿股份数-当期已补偿股份数）×发行价格，并在上市公司发出书面补偿通知之日起 30 日内支付。在计算现金补偿金额时，如在承诺年度内上市公司有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，前述公式中的“发行价格”进行相应调整。刘毅应对美拓创景、智盈泽成依据本条实际产生的现金补偿义务承担连带保证责任。

（四）减值测试

1、承诺期限届满后上市公司应聘请具有证券期货从业资格的会计师事务所将对拟购买资产进行减值测试，并在标的公司第三个承诺年度《专项审核报告》出具后 30 日内出具《减值测试报告》。

2、除非法律有强制性规定，《减值测试报告》采取的估值方法应与《资产评估报告》保持一致。资产减值额为本次交易标的资产的价格减去期末标的资产的评估值并扣除承诺期内标的资产增资、减资、接受赠予以及利润分配的影响。若标的资产期末减值额>已补偿股份总数×发行价格（如在补偿年度内上市公司有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，该“发行价格”进行相应调整）+已补偿现金，交易对方应对上市公司另行补偿。交易对方先以各自因本次交易取得的尚未出售的上市公司股份进行补偿，仍不足的部分由其以自有或自筹现金补偿。

3、因标的资产减值应补偿金额的计算公式为：应补偿的金额=期末减值额—在承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付的补偿额。无论如何，标的资产减值补偿与盈利预测补偿合计不应超过拟购买资产总价格。

4、若涉及股份补偿的，补偿的股份计算公式：另需补偿的股份数 = (期末减值额 - 承诺年度内已补偿股份总数 × 发行价格 - 承诺年度内已补偿现金总数) ÷ 发行价格。在计算该补偿股份时，如在补偿年度内上市公司有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项的，前述公式中的“发行价格”进行相应调整。

5、上市公司应按照前述股份补偿条款中的补偿方式约定确定以人民币 1 元总价回购并注销或者无偿划转补偿义务人应补偿的股份数量，并以书面方式通知补偿义务人。交易对方认购股份总数不足补偿的部分，由交易对方以现金补偿，在《减值测试报告》出具后 30 日内，由上市公司书面通知交易对方向上市公司支付其应补偿的现金，交易对方在收到上市公司通知后的 30 日内以现金（包括银行转账）方式支付上市公司。刘毅应对美拓创景、智盈泽成依据本条实际产生的现金补偿义务承担连带保证责任。

（五）争议解决

1、本协议的订立和履行适用中国法律，并依据中国法律解释。

2、凡因本协议引起或与本协议有关的任何争议或纠纷，应首先通过友好协商的方式解决；如协商不成，任何一方有权将争议提交至有管辖权的人民法院司法解决。

（六）协议效力

1、本协议自各方签字盖章之日起成立，自《购买资产协议》生效之日起生效。

2、本协议为《购买资产协议》之补充协议，本协议没有约定的，适用《购买资产协议》。如《购买资产协议》被解除或被认定为无效，本协议亦应解除或失效。如《购买资产协议》进行修改，本协议亦应相应进行修改。

第七节 本次交易的合规性分析

本次交易行为符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》以及《上市规则》等法律、法规的规定。现就本次交易符合《重组管理办法》第十条、第十二条和第四十二条规定的情况说明如下：

一、本次交易符合《重组管理办法》第十条的规定

（一）本次交易符合国家产业政策和有关环境保护、土地管理等法律和行政法规的规定

1、本次交易符合国家产业政策

通过本次交易，上市公司结合自身业务发展现况以及开展“双主业”的战略方式，选择了主营网络游戏研发运营的先进企业武神世纪作为本次收购标的，标的资产所属行业符合国家政策导向，受多项政策鼓励。

① 《文化产业振兴规划》

国务院 2009 年 7 月 22 日发布的《文化产业振兴规划》明确提出文化创意产业要着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业。具有民族特色的网络游戏成为重点扶持项目之一。

② 《中共中央关于深化文化体制改革的决定》

2011 年 10 月 18 日中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议通过的《中共中央关于深化文化体制改革的决定》指出，要重点发展图书报刊、电子音像制品、演出娱乐、影视剧、动漫游戏等产品市场，提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫等领域技术装备水平和科技创新水平，增强文化产业核心竞争力。

③ 《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》

2011 年 12 月 12 日发布的《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发[2011]58 号）指出要重点推进高技术服务相关八个领域的发展，其中包括数字内容服务领域，提出要促进数字内容和信息技术融合创新，拓展数字影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字

虚拟等技术在生产经营领域的应用。

④《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》

2012年2月15日中共中央办公厅、国务院办公厅印发了《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》，提出要加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业，并扶持优秀国产游戏进入国际主流市场。

综上所述，国家已出台多项政策积极鼓励计算机应用服务业的具有文化创意的网络游戏业务的发展。因此，本次重大资产重组符合国家产业政策的方向。

2、本次交易符合有关环境保护的法律和行政法规的规定

根据国家环保部《关于对申请上市的企业和申请再融资的上市企业进行环境保护核查的通知》（环发【2003】101号）和《关于进一步规范重污染行业生产经营公司申请上市或再融资环境保护核查工作的通知》（环办【2007】105号）的相关规定，本次重大资产重组及发行股份购买资产不涉及环保核查的情况。

武神世纪及下属公司的主要业务属于软件和信息技术服务业，主要从事网络游戏的研发和运营，业务流程主要包括游戏策划、游戏开发、游戏测试、运营等，武神世纪的业务从立项研发至销售推广所涉及的各个环节均不会造成环境污染。

本次重大资产重组符合有关环境保护的法律和行政法规的规定。

3、本次资产重组符合土地方面的有关法律和行政法规的规定

截至本报告书签署日，武神世纪及下属公司未拥有土地。武神世纪及下属公司开展生产经营所必须的土地和房屋建筑物均采取租赁方式取得。

因此，本次交易符合国家关于土地方面有关法律和行政法规的规定。

4、本次交易不存在违反有关反垄断法律和行政法规的规定

本次交易完成后，公司从事的生产经营业务不构成垄断行为，本次资产重组不存在违反《中华人民共和国反垄断法》和其他反垄断行政法规的相关规定的情形。

截至本报告书签署日，武神世纪及境内全资子公司取得了工商、税务、公积金、社保和人力资源等主管部门出具的最近三年或自成立至今无违法证明；武神

世纪及境内全资子公司取得了质量监督主管部门出具的最近三年无违法证明。

综上所述，本次交易符合国家相关产业政策，符合环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的相关规定，不存在违反环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规规定的情形。

（二）本次交易完成后，本公司仍具备股票上市条件

上市公司股权分布发生变化不再具备上市条件是指：社会公众持有的股份低于公司股份总数的 25%；公司股本总额超过人民币 4 亿元的，社会公众持股的比例低于 10%。其中，社会公众不包括持有上市公司 10% 以上股份的股东及其一致行动人以及上市公司的董事、监事、高级管理人员及其关联人。

本次交易完成后，公司的股本总额为 461,427,750 股，刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成合计持有公司股份数为 38,937,297 股，占总股本的 8.44%，不超过 10%；王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪持股比例均不超过 10%；本次交易方案尚未安排交易对方出任重组完成后上市公司董事、监事、高级管理人员的情况。本次交易后，上市公司非社会公众股东持股情况为：

股东名称	股东性质/关联关系	持股数量 (万股)	占本次交易后上市公司总股本比例 (%)
施卫东	公司董事长、总经理	16,450.00	35.65%
安徽省德信投资管理有限公司	公司董事长近亲属实施重大影响的企业	2,600.00	5.63%
黄晓祖	公司监事会主席、控股股东之姐夫	80.00	0.17%
张伯平	公司董事、控股股东之姐夫	80.00	0.17%
彭仪	公司董事、副总经理	40.00	0.09%
施水和	公司副总经理	40.00	0.09%
虞志春	公司董事、副总经理、财务总监	40.00	0.09%
俞乐	公司董事、董事会秘书、副总经理	40.00	0.09%
张达	公司董事、副总经理	40.00	0.09%
熊金峰	公司子公司总经理、控股股东之姐夫	80.00	0.17%
黄平	公司企业管理部部长、控股股东之姐夫	80.00	0.17%
合计	-	19,570.00	42.41%

本次交易后，上市公司非社会公众股东持股总数为 19,570.00 万股，占交易完成后上市公司股份总数的 42.41%；社会公众持股总数为 26,572.78 万股，占交易完成后上市公司股份总数的 57.59%，超过 10%。

因此，本次交易完成后，本公司股权分布不存在《上市规则》所规定的不具备上市条件的情形，仍具备股票上市条件。

(三) 本次交易所涉及的资产定价公允，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形

1、发行股份的定价情况

根据《重组管理办法》第四十四条规定，上市公司发行股份的价格不得低于本次发行股份购买资产的首次董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价。

交易均价的计算公式为：本次重大资产重组首次董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价 = 决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总额 / 决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总量。

按上述公式，本次交易为支付股份对价而向刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪发行股份的价格确定为 13.66 元/股，定价方式符合《重组管理办法》的相关规定。

(2) 向其他特定投资者发行股份的定价情况

根据《上市公司证券发行管理办法》《上市公司非公开发行股票实施细则》等相关规定，公司确定向其他特定投资者发行股份的价格为不低于 12.29 元/股，发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。最终发行价格将在本次发行获得中国证监会核准后，由公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定，依据发行对象申购报价的情况确定。

(3) 根据本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的相关协议、决议，若上市公司股票在本次发行的定价基准日至发行日期间有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，则该发行价格和发行数量应根据规定作相应调整。

综上所述，本次交易发股价格的确定方式符合法律、法规规定。

2、标的资产的定价情况

本次交易中，对交易标的的定价由具有证券业务资格的中同华进行评估，中同华及其经办评估师与标的资产、本公司以及交易对方均没有现实的及预期的利益或冲突，具有充分的独立性，其出具的评估报告符合客观、公正、独立、科学的原则。上市公司董事会及独立董事发表明确意见，认为本次评估结论合理，标的资产的定价公允。

本次交易以2014年4月30日为基准日，武神世纪100%股权评估值为93,000.00万元，经交易双方友好协商，武神世纪100%股权作价93,000.00万元。交易标的的交易价格按照评估值确定，定价公允。

3、本次交易程序合法合规

本次交易已经公司及中介机构充分论证，相关中介机构已针对本次交易出具了审计、评估、法律、财务顾问等专业报告，并按程序报有关监管部门审批。上市公司自本次重组停牌以来按时公布重大资产重组进程，及时、全面的履行了法定的公开披露程序。本次交易依据《公司法》《上市规则》《公司章程》等规定遵循公开、公平、公正的原则并履行合法程序，不存在损害上市公司及其股东利益的情形。

4、独立董事意见

公司独立董事关注了本次交易的背景、交易定价以及交易完成后上市公司的发展前景，就本次交易发表了独立意见，对本次交易的公平性给予认可。

2014年7月15日，公司独立董事出具了《对公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易相关事项的独立董事意见》，详见本报告书“第十五节 独立董事、法律顾问和财务顾问对本次交易的结论性意见”之“一、独立董事意见”之“（一）关于本次交易的独立意见”。

综上所述，本次交易涉及的资产依照具有证券业务资格的评估机构出具的《资产评估报告》显示的资产评估价值作为定价依据，本次交易资产定价公允；非公开发行股份的发行价格符合中国证监会的相关规定；同时本次交易严格履行了必要的法律程序，独立董事发表了意见，本次交易不存在损害上市公司和股东

合法权益的情形。

（四）本次交易涉及的资产产权清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法

本次交易拟购买资产为刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪合计持有的武神世纪 100% 股权，武神世纪所涉及的主要资产情况已在本报告书“第四节 本次交易标的资产”之“三、交易标的主要资产权属情况、对外担保情况及主要负债情况”中详细披露。武神世纪 100% 股权的权属清晰，不存在质押、被司法冻结、查封等权利限制或瑕疵，也不存在产权纠纷以及可能被第三人主张权利等潜在争议的情况。

按照《公司法》，股份有限公司董事、监事、高级管理人员在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的 25%。在本次交易前，武神世纪为股份有限公司，刘毅、汪溪是公司董事，王锐是公司监事，其所持有的公司股份的转让每年不超过 25%。

为完成本次交易，武神世纪 2014 年第二次临时股东大会审议通过《关于公司附条件变更为有限责任公司的议案》，议案提出武神世纪在中国证监会核准本次重组后变更为有限责任公司。交易双方在《购买资产协议》中约定，刘毅等交易对方应促使标的公司在本次收购取得中国证监会核准后二十日内完成由股份有限公司变更为有限责任公司，以保证拟购买资产的交割无法律障碍。

刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪作出了所拥有武神世纪股份权属清晰的承诺函。

因此，本次交易标的注入上市公司不存在实质性障碍。

（五）本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形

本次交易上市公司结合自身业务发展现况以及开展“双主业”的战略方针，选择了主营客户端网络游戏和移动游戏研发运营的先进企业武神世纪作为本次收购标的，标的资产所属行业符合国家政策导向。

本次交易前，公司主要从事日用玻璃器皿的研发、生产和销售，主导产品根

据其用途可分为水具酒具类、餐厨用具类以及其他用具类产品。近年来公司主营业务受宏观经济环境影响，加之我国经济结构调整及限制“三公”消费的政策的影响，以及天然气、重质纯碱的价格上涨等因素，公司综合毛利率呈下降趋势，业务受经济环境影响较明显。

本次交易完成后，公司将持有武神世纪 100% 股权。武神世纪的主要业务包括互联网客户端游戏（或“端游”）与移动网络游戏（或“手游”）的开发和运营。在客户端游戏方面，武神世纪为国内少数几家拥有自主研发并大规模商业化的 3D 网络游戏引擎和独立快速开发 3D 网络游戏能力的公司之一，在移动网络游戏方面，武神世纪具备基于手游 Cocos2D-X、Unity3D 等引擎的研发技术，拥有多种游戏编辑器/引擎套件，并可以利用自主端游引擎技术，灵活完成高清晰 3D 手游的制作。先进的核心技术使武神世纪能够在游戏研发中更充分地发挥自主编辑优势、更加快速地响应市场需求，使得产品更受市场欢迎。

目前武神世纪正在运营的端游《神话》、《武神》、《水浒无双》等在市场竞争中仍然保持产品的生命力和玩家的粘性，保持了端游产品的稳定收入。另外，为了把握移动网络游戏市场爆发式增长的机遇，武神世纪目前已形成了从端游向手游的转型布局。2013 年推出的自主研发手游《三国裂》得到了玩家积极响应和市场好评，收入贡献持续增长。

武神世纪从事的网络游戏开发运营业务与公司原主业制造行业在行业周期性、资产类型、消费特征等方面存在较强互补性，有利于分散业务组合风险、实现经营目标。随着网络游戏市场的快速发展，尤其是移动网络游戏市场的爆发式增长，武神世纪在客户端游戏、移动网络游戏方面的技术经营、市场积累和竞争优势将得以体现，后续年度的盈利能力预期仍将进一步提升。

综上所述，本次交易完成后，公司的生产经营符合相关法律法规的规定，不存在因违反法律、法规和规范性文件而导致公司无法持续经营的情形，本次交易有利于上市公司增强持续经营能力，本次重组后不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形。

（六）本次交易符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定

通过本次交易，公司将持有武神世纪 100% 股权，公司的主营业务将增加网

络游戏业务板块。

本次交易前，上市公司武神世纪在生产经营中均保持了在业务、资产、人员、机构、财务等方面与其控股股东及其关联方的独立性。因此，本次交易不会导致公司在业务、资产、人员、机构、财务等方面的独立性发生重大变化。

同时，公司的控股股东施卫东就本次交易后保持上市公司独立性出具了承诺，详见本报告书“第十二节 本次交易对公司治理机制的影响”之“二、控股股东、实际控制人与上市公司”。因此，本次交易符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

（七）本次交易有利于上市公司形成健全有效的法人治理结构

本次交易前，公司已按照《公司法》、《证券法》和中国证监会的有关要求，建立健全法人治理结构，完善内部控制制度，通过建立并严格执行各项章程、制度，规范公司运作，保护全体股东的利益，有效促进公司可持续发展。

本次交易完成后，公司将依据相关法律法规和公司章程要求，继续完善公司法人治理结构及独立运营的公司管理体制，继续保持公司业务、资产、财务、人员、机构的独立性，切实保护全体股东的利益。本次交易对公司治理的影响详见本报告书“第十二节 本次交易对公司治理机制的影响”。

因此，本次交易有利于上市公司保持健全有效的法人治理结构。

二、本次交易符合《重组管理办法》第四十二条的规定

（一）本次交易有利于提高资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力

本次交易前，公司主要从事日用玻璃器皿的研发、生产和销售，主导产品根据其用途可分为水具酒具类、餐厨用具类以及其他用具类产品。

2012年、2013年、2014年1-4月上市公司归属于母公司股东的净利润分别为9,346.68万元、8,011.26万元、2,439.63万元。本次交易前，上市公司原主营业务受内外经济环境趋势、结构调整及限制“三公”消费的政策的影响，加之天然气、重质纯碱的价格上涨等因素，公司综合毛利率呈下降趋势，业务受经济环境

影响较明显。

本次交易完成后，上市公司将持有武神世纪 100% 股权并拥有核心竞争力较强、资产质量良好、发展前景广阔的客户端网游和移动网游的研发和发行业务。

武神世纪面对移动网络游戏市场的爆发式增长，正进行将业务重心从“端游”转向“手游”的战略转型，现有端游产品的稳定盈利将为转型提供有力的资金保证。2011 年、2012 年为武神世纪现有端游产品的收入爆发期，2013 年端游产品收入回落并趋于平稳。2014 年 1-4 月，《武神》、《神话》、《水浒无双》创造的营业收入分别为 767.30 万元、1,669.28 万元、671.14 万元；按照该 3 款游戏 2014 年 1-4 月平均月收入推算，《武神》、《神话》、《水浒无双》2014 年全年收入分别为 2,300.17 万元、5,007.84 万元、2,013.41 万元。武神世纪现有端游生命周期较长，玩家对游戏的粘度较高，能持续为公司带来稳定的收入。2013 年武神世纪推出的自主研发手游《三国裂》得到了玩家积极响应和市场好评，收入贡献持续增长，盈利能力进一步提升。

本次交易标的武神世纪 100% 股权作价为 93,000 万元，按照发行股份购买资产的发行价格 13.66 元/股计算，公司购买武神世纪 65% 股权需要发行 44,253,291 股股份。武神世纪 2013 年实现的归属于母公司的净利润 2,317.64 万元，按上述发行股份数计算，收购标的武神世纪对应的每股收益为 0.34 元，高于上市公司本次交易前 0.22 元/股的盈利能力。

截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪尚有 4 款手游产品在研发中，其中 2 款游戏已经进行封测准备上线发行，为其业绩带来新的收入增长点。随着研发和运营游戏逐渐成熟，预计武神世纪 2014 年及以后年度将有 2-3 款手游产品上线。在端游稳定盈利的支撑下，武神世纪将继续发挥在游戏开发技术、服务器处理、玩家行为分析、市场资源和经验等重要环节的优势，实现从端游开发向手游开发的战略转型，确保业绩持续增长。

网络游戏企业经营业绩具有一定的抗周期性，本次交易有利于减少经济周期对上市公司业绩的负面影响，优化改善上市公司的业务组合，提高公司经营能力、抗风险能力、盈利能力和可持续发展能力，切实提升上市公司的价值，保护广大投资者的利益。

因此，本次交易有利于提高公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力。

（二）本次交易有利于减少关联交易、保持上市公司独立性

1、本次交易前上市公司关联交易情况

本次交易前上市公司的控股股东、实际控制人为施卫东先生。

本次交易前，上市公司关联担保情况如下：

担保方	被担保方	担保金额 (万元)	担保起始日	担保到期日	担保是否已经履行完毕
本公司	意德丽塔	16,000.00	2013年3月28日	2018年1月26日	否
施卫东	意德丽塔	16,000.00	2013年3月28日	2018年1月26日	否

除上述关联交易外，截至本次交易前，上市公司不存在采购商品、接受劳务的关联交易；不存在销售商品、提供劳务的关联交易；不存在与关联方之间的资金拆借情况；不存在关联租赁等其他关联交易。

2、本次交易完成后上市公司关联交易情况

本次交易完成后，上市公司将拥有武神世纪100%股份，从而实现“双主业”格局，从事玻璃器皿制造业和网络游戏业务。截至2014年4月30日，武神世纪对其控股股东刘毅的其他应收款为7,011.09万元。截至本报告书签署日，刘毅已将上述借款全部归还完毕。除上述外，武神世纪不存在向关联方采购商品、接受劳务的交易情况；不存在向关联方销售商品、提供劳务的交易情况。

因此，本次交易不会导致公司的关联交易增加。本次交易完成后，公司能够保持与控股股东及其关联方的独立性。

3、公司相关股东关于规范关联交易的承诺

本次交易后，公司的控股股东、实际控制人为施卫东；刘毅成为上市公司持股5%以上股东。施卫东、刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成分别作出规范和减少关联交易的承诺，详见本报告书“第十一节 同业竞争和关联交易”之“二、本次交易对关联交易的影响”之“（五）规范关联交易的措施”。

（三）本次交易后不形成同业竞争

本次交易完成后，公司的控股股东、实际控制人仍为施卫东，本次交易不会导致公司控制权的变化。为避免和消除可能产生的同业竞争，维护上市公司及其中小股东的合法权益，本次交易完成后公司控股股东、实际控制人施卫东和公司持股5%以上股东刘毅及其一致行动人美拓创景、智盈泽成分别出具避免同业竞争的承诺。详见本报告书“第十一节 同业竞争和关联交易”之“一、本次交易对同业竞争的影响”之“（二）避免同业竞争的措施”。

综上所述，本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力；有利于上市公司减少关联交易和避免同业竞争，增强独立性。

（四）上市公司最近一年及一期财务会计报告被注册会计师出具无保留意见审计报告

德力股份2013年度及2014年1-4月财务报告已经天职国际审计，并出具了标准无保留意见的审计报告，符合本条款的规定。

（五）上市公司发行股份所购买的资产，应当为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续

本次交易拟购买资产为刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪合计持有的武神世纪 100% 股权，武神世纪所涉及的主要资产情况已在本报告书“第四节 本次交易标的资产”之“三、交易标的主要资产权属情况、对外担保情况及主要负债情况”中详细披露。武神世纪 100% 股权的权属清晰，不存在质押、被司法冻结、查封等权利限制或瑕疵，也不存在产权纠纷以及可能被第三人主张权利等潜在争议的情况。

按照《公司法》，股份有限公司董事、监事、高级管理人员在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的 25%。在本次交易前，武神世纪为股份有限公司，刘毅、汪溪是公司董事，王锐是公司监事，其所持有的公司股份的转让每年不超过 25%。

为完成本次交易，武神世纪 2014 年第二次临时股东大会审议通过《关于公司附条件变更为有限责任公司的议案》，议案提出武神世纪在中国证监会核准本

次重组后变更为有限责任公司。交易双方在《购买资产协议》中约定，刘毅等交易对方应促使标的公司在本次收购取得中国证监会核准后二十日内完成由股份有限公司变更为有限责任公司，以保证拟购买资产的交割无法律障碍。

刘毅、美拓创景、智盈泽成、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪作出了所拥有武神世纪股份权属清晰的承诺函。

因此，本次交易标的注入上市公司不存在实质性障碍。

综上所述，本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力；有利于上市公司减少关联交易和避免同业竞争，增强独立性；上市公司本次发行股份购买的资产为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续。

三、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条及其适用意见的规定

《重组管理办法》第四十三条及其适用意见规定：上市公司发行股份购买资产的，可以同时募集部分配套资金。上市公司发行股份购买资产同时募集的部分配套资金，主要用于提高重组项目整合绩效，所配套资金比例不超过交易总金额25%的，一并由并购重组审核委员会予以审核；超过25%的，一并由发行审核委员会予以审核。

本次交易，上市公司将募集配套资金不超过31,000.00万元，全部用于支付股权收购价款。本次交易募集配套资金比例不超过本次交易总金额的25%，将一并提交并购重组审核委员会审核。

因此，本次交易符合《重组管理办法》第四十三条及其适用意见。

四、不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形

上市公司不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的情形：

- 1、本次交易申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；

- 2、不存在公司的权益被控股股东或实际控制人严重损害且尚未消除的情形；
- 3、不存在公司及其附属公司违规对外提供担保且尚未解除的情形；
- 4、不存在现任董事、高级管理人员最近三十六个月内受到过中国证监会的行政处罚，或者最近十二个月内受到过证券交易所公开谴责的情形；
- 5、不存在上市公司或其现任董事、高级管理人员因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形；
- 6、不存在最近一年及一期财务报表被注册会计师出具保留意见、否定意见或无法表示意见的审计报告；
- 7、不存在严重损害投资者合法权益和社会公共利益的其他情形。

因此，本次交易不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形。

第八节 董事会对本次交易定价依据及公平合理性分析

一、本次交易定价分析

(一) 标的资产的交易定价依据分析

本次交易标的资产的定价是根据市场化原则，经公司与交易对方公平协商并考虑多种因素后确定，这些因素包括但不限于：具有证券从业资格的评估机构评估的价值、标的资产的财务和业务状况及发展前景、市场同类公司的交易情况以及 A 股股东的利益等。

本次交易拟通过发行股份及支付现金的方式向刘毅等 5 名自然人、智盈泽成、美拓创景购买武神世纪 100% 的股权。评估机构中同华采用收益法和市场法对标的资产价值进行评估，并选择收益法的评估结果作为最终评估结论。截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪母公司股东权益账面价值为 9,335.27 万元，根据中同华评报字(2014)第 229 号《资产评估报告》，按照收益法武神世纪母公司 100% 股东权益评估价值为 93,000.00 万元，评估增值 83,664.73 万元，增值率为 896.22%；按照市场法武神世纪母公司 100% 股东权益评估价值为 98,300.00 万元，评估增值为 88,964.73 万元，增值率 953.00%。

本次评估以收益法的评估结果作为最终的评估结论，武神世纪母公司 100% 股东权益收益法评估结果为 93,000.00 万元。

本次交易各方以标的资产截至 2014 年 4 月 30 日收益法评估结果为主要定价参考依据，并综合考虑武神世纪财务和业务状况及发展前景、未来盈利能力等各项因素确定本次交易价格。经交易各方协商，标的资产作价为 93,000.00 万元，本次交易价格合理、公允，很好的保护了上市公司公众股东的合法权益，不存在损害上市公司及其现有股东合法权益的情形。

(二) 本次发行股份价格的合规性分析

上市公司发行股份购买资产的发行价格不低于本次向特定对象发行股份购买资产的首次董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价，确定为 13.66 元/股。最终发行价格尚需经本公司股东大会批准。

向其他特定投资者募集配套资金的发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%，即 12.29 元/股。最终发行价格将在本次交易获得中国证监会核准后，由公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定，依据市场询价结果来确定。

定价基准日至本次发行期间，德力股份如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项，本次发行价格亦将作相应调整。截至本报告书签署日，上市公司无上述事项。

上市公司发行股份购买资产的股份定价原则符合《重组管理办法》第四十四条“上市公司发行股份的价格不得低于本次发行股份购买资产的董事会决议公告日前 20 个交易日股票交易均价”的规定；向其他特定投资者募集配套资金的发行价格按照《上市公司证券发行管理办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》等相关规定，发行价格不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。

二、本次交易资产定价公允性分析

（一）交易标的评估作价合理性分析

本次交易，评估机构采用收益法和市场法对标的资产进行评估，交易各方在收益法评估结果的基础上协商后确定武神世纪 100% 股权的交易价格。根据中同华评报字（2014）第 229 号《资产评估报告》，武神世纪 100% 股权的收益法评估值为 93,000.00 万元，较账面值增长 896.22%；市场法评估值为 98,300.00 万元，较账面值增长 953.00%。最终经交易各方协商，确定武神世纪 100% 股权的交易价格为 93,000.00 万元，交易价格较账面值增长 896.22%。

武神世纪全部权益价值采用收益法和市场法评估的结果分别为 93,000.00 万元、98,300.00 万元，两种方法差异为 5,300.00 万元，产生差异的原因如下：

收益法是从未来收益的角度出发，以被评估单位现实资产未来可以产生的收益，经过风险折现后的现值和作为被评估企业股权的评估价值。

市场法则是根据与被评估单位相同或相似的对比公司近期交易的成交价格，通过分析对比公司与被评估单位各自特点分析确定被评估单位的股权评估价值，

市场法的理论基础是同类、同经营规模并具有相同获利能力的企业其市场价值是相同的（或相似的）。市场法对企业预期收益仅考虑了增长率等有限因素对企业未来价值的影响，并且其价值乘数受股市波动的影响较大。

鉴于本次评估目的，收益法评估的途径能够客观合理地反映武神世纪的价值。本次评估以收益法的结果作为最终评估结论。

（二）从交易标的相对估值角度分析定价合理性

1、本次交易作价市盈率、市净率

本次交易武神世纪 100% 股权作价 93,000 万元。根据天职国际出具的武神世纪两年一期《审计报告》（天职业字[2014]9274 号），武神世纪 2012 年、2013 年分别实现净利润 6,453.01 万元、2,317.64 万元，武神世纪的相对估值水平如下：

项目	2012 年市盈率	2013 年市盈率	2014 年市盈率	市净率
武神世纪 100% 股权	14.41	40.13	15.5	8.91

注：2012 年市盈率=武神世纪 100% 股权作价/2012 年净利润；2013 年市盈率=武神世纪 100% 股权作价/2013 年净利润；2014 年市盈率=武神世纪 100% 股权作价/2014 年承诺净利润；市净率=武神世纪 100% 股权作价/武神世纪 2014 年 4 月 30 日账面净资产

2、可比同行业上市公司市盈率

目前国内专注于网络游戏相关业务的上市公司数量较少，武神世纪所从事的网络游戏业务属于证监会行业分类（2012 版）中的“软件和信息技术服务业”的涵盖范围。截至本次评估基准日 2014 年 4 月 30 日，“软件和信息技术服务业”的上市公司中剔除市盈率为负值或市盈率高于 100 倍的上市公司的估值情况如下：

证券代码	证券简称	市盈率	市净率
000555.SZ	神州信息	27.96	5.06
000997.SZ	新大陆	37.12	5.01
002063.SZ	远光软件	28.80	5.98
002065.SZ	东华软件	33.67	7.03
002093.SZ	国脉科技	36.28	3.12
002148.SZ	北纬通信	46.30	4.84
002153.SZ	石基信息	32.70	7.29

002230.SZ	科大讯飞	39.05	3.54
002253.SZ	川大智胜	44.18	3.66
002279.SZ	久其软件	48.86	4.10
002331.SZ	皖通科技	34.51	3.22
002368.SZ	太极股份	38.53	4.27
002401.SZ	中海科技	56.54	4.29
002410.SZ	广联达	36.60	7.26
002421.SZ	达实智能	57.27	6.09
002474.SZ	榕基软件	62.48	2.91
002544.SZ	杰赛科技	41.32	3.73
002609.SZ	捷顺科技	42.97	4.25
002642.SZ	荣之联	71.08	6.22
002649.SZ	博彦科技	31.66	3.16
002657.SZ	中科金财	50.00	4.01
300002.SZ	神州泰岳	14.19	2.05
300010.SZ	立思辰	87.78	6.66
300017.SZ	网宿科技	74.31	15.66
300020.SZ	银江股份	47.17	7.13
300025.SZ	华星创业	41.00	4.81
300036.SZ	超图软件	36.62	3.26
300044.SZ	赛为智能	95.46	4.51
300047.SZ	天源迪科	29.23	3.13
300074.SZ	华平股份	29.74	3.03
300075.SZ	数字政通	52.51	4.78
300096.SZ	易联众	79.22	4.79
300150.SZ	世纪瑞尔	54.08	2.54
300166.SZ	东方国信	49.04	4.79
300168.SZ	万达信息	64.18	6.79
300170.SZ	汉得信息	39.84	4.34
300182.SZ	捷成股份	42.22	6.25
300183.SZ	东软载波	31.50	4.33
300188.SZ	美亚柏科	66.80	4.47
300212.SZ	易华录	84.57	9.32
300229.SZ	拓尔思	61.36	4.86

300231.SZ	银信科技	47.74	6.35
300235.SZ	方直科技	93.77	6.73
300245.SZ	天玑科技	56.00	5.89
300248.SZ	新开普	78.46	3.86
300253.SZ	卫宁软件	51.99	6.70
300271.SZ	华宇软件	39.91	5.00
300275.SZ	梅安森	29.46	4.51
300287.SZ	飞利信	90.17	10.93
300290.SZ	荣科科技	35.78	4.93
300297.SZ	蓝盾股份	99.56	4.59
300300.SZ	汉鼎股份	75.00	7.08
300302.SZ	同有科技	84.33	3.46
300311.SZ	任子行	77.53	4.72
300333.SZ	兆日科技	37.36	2.35
300339.SZ	润和软件	39.32	4.23
300348.SZ	长亮科技	80.74	4.17
300352.SZ	北信源	67.04	7.04
300359.SZ	全通教育	67.76	13.25
300365.SZ	恒华科技	32.25	8.10
300366.SZ	创意信息	36.44	7.58
300369.SZ	绿盟科技	47.78	11.27
300377.SZ	赢时胜	35.76	7.29
300378.SZ	鼎捷软件	24.91	3.79
300379.SZ	东方通	45.07	10.15
300380.SZ	安硕信息	36.75	7.63
600289.SH	亿阳信通	55.81	2.46
600406.SH	国电南瑞	21.24	5.61
600446.SH	金证股份	59.31	9.58
600536.SH	中国软件	97.79	3.57
600570.SH	恒生电子	49.13	9.57
600571.SH	信雅达	32.64	4.90
600588.SH	用友软件	22.86	3.88
600718.SH	东软集团	38.33	2.91
600728.SH	佳都科技	66.87	5.61

600845.SH	宝信软件	33.36	5.75
600850.SH	华东电脑	26.56	5.15
900926.SH	宝信 B	2.13	0.37
平均值	-	49.94	5.48

数据来源：WIND 资讯

注：市盈率=该公司 2014 年 4 月 30 日收盘价/该公司 2013 年年报基本每股收益；市净率=该公司 2014 年 4 月 30 日收盘价/该公司 2013 年 12 月 31 日每股净资产

武神世纪 2012 年、2013 年、2014 年市盈率水平均低于“软件和信息技术服务业”的上市公司平均市盈率水平。武神世纪为轻资产行业，游戏服务器为租赁第三方，固定资产投入少，市净率高于“软件和信息技术服务业”的上市公司平均市净率水平。

3、结合可比交易的市盈率水平分析本次交易定价的公允性

近年来，随着网络游戏，尤其是移动游戏和网页游戏的快速发展，众多上市公司通过投资并购切入该领域，因此市场上可比交易的案例较多。本次交易定价过程中参考了 2013 年的交易案例定价情况，具体如下：

上市公司	收购标的	基准日	市盈率（基准日前一年）	市盈率（基准日当年）	市净率
华谊兄弟	银汉科技	2013.6.30	212.69	12.00	15.81
天舟文化	神奇时代	2013.6.30	41.21	14.56	22.25
神州泰岳	壳木软件	2013.6.30	77.55	15.19	26.71
大唐电信	要玩娱乐	2013.3.31	66.17	12.99	16.08
掌趣科技	玩蟹科技	2013.6.30	-	14.49	29.06
	上游信息	2013.6.30	333.49	15.50	40.60
互动娱乐	天拓科技	2013.9.30	54.44	13.53	14.74
奥飞动漫	方寸科技	2013.8.30	-	13.00	20.38
	爱乐游	2013.8.30	57.62	11.92	10.23
梅花伞	游族信息	2013.8.31	103.21	13.53	32.16
平均值	-	-	118.30	13.67	22.80

注：市盈率（基准日前一年）=标的资产作价/基准日前一年净利润；市盈率（基准日当年）=标的资产作价/基准日当年承诺净利润；市净率=标的资产作价/标的资产基准日账面净资产

上述数据显示，2013 年可比交易案例中标的资产基准日前一年市盈率均值、

市净率均值高于武神世纪相应的指标数据。武神世纪基准日当年市盈率略高于可比交易案例中标的资产相应指标的平均水平，与上游信息基准日当年市盈率水平一致。

4、结合上市公司市盈率水平分析本次交易定价的公允性

2014年3月12日上市公司停牌，停牌前一日收盘价为15.05元，2013年上市公司基本每股收益为0.22元，按照上市公司停牌前一日收盘价除以2013年基本每股收益的计算标准，上市公司市盈率水平为68.41倍，高于武神世纪2012年14.41倍、2013年40.13倍、2014年15.5倍的市盈率水平。

综上所述，本次交易标的的作价合理、公允，充分保护了上市公司全体股东的合法权益。

三、董事会对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性及评估定价的公允性的意见

1、关于评估机构的独立性

为了实施本次向特定对象发行股份购买资产并募集配套资金的方案，给本次交易标的资产提供合理的定价依据，中同华对标的资产在评估基准日的价值进行了评估，并出具了《资产评估报告》（中同华评报字（2014）第229号）。

该评估机构为具有证券从业资格的专业评估机构。评估机构及其经办评估师与公司、武神世纪的5名自然人股东、智盈泽成、美拓创景除本次资产评估业务关系外，无其他关联关系，亦不存在现实的及预期的利益或冲突，具有独立性。

2、关于评估假设前提的合理性

评估报告的假设前提能按照国家有关法规和规定执行、遵循了市场通用的惯例或准则、符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。

3、关于评估方法与评估目的的相关性

本次评估目的是为公司本次购买武神世纪100%股权提供合理的作价依据，评估机构实际评估的资产范围与委托评估的资产范围一致；评估机构在评估过程中实施了相应的评估程序，遵循了独立性、客观性、科学性、公正性等原则，运

用了合规且符合目标资产实际情况的评估方法，选用的参照数据、资料可靠；资产评估价值公允、准确。评估方法选用恰当，评估结论合理，评估方法与评估目的的相关性一致。

4、评估定价的公允性

根据中同华评报字（2014）第 229 号资产《资产评估报告》，本次交易各方协商确定以交易标的截至 2014 年 4 月 30 日收益法评估结果为主要定价参考依据，并综合考虑武神世纪财务和业务状况及发展前景、未来盈利能力等各项因素确定本次交易价格，符合中国证监会的相关规定。

综上所述，董事会认为：公司本次交易事项中所选聘的评估机构具有独立性，评估假设前提合理，评估方法与评估目的的相关性一致，出具的资产评估报告的评估结论合理，评估定价公允。

四、独立董事对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性及评估定价的公允性的意见

独立董事一致认为：

1、公司本次交易聘请的评估机构具有相关资格证书与证券从业资格，本次评估机构的选聘程序合规，评估机构及其经办评估师与公司及本次交易对方之间除正常的业务往来关系外，不存在其他关联关系，评估机构出具的评估报告符合客观、独立、公正、科学的原则。

2、本次交易标的资产采用市场法和收益法两种方式进行评估，并最终收益法评估结果为主要定价参考依据，并综合考虑武神世纪的财务和业务状况及发展前景、未来盈利能力等各项因素确定本次交易价格，符合中国证监会的相关规定。

3、本次评估的假设前提遵循了市场通用的惯例和准则，符合评估对象的实际情况，评估假设前提合理；选择的评估方法充分考虑了上市公司资产重组目的与评估对象的实际情况，评估方法与评估目的具有相关性，评估方法合理；预期未来收入增长率、折现率等重要评估参数取值合理，评估结果公允合理。不会损

害公司及其股东、特别是中小股东的利益。

第九节 上市公司董事会就本次交易对上市公司的影响进行的讨论与分析

本公司董事会以经天职国际审计的本公司2012年度审计报告（SJ[2013]45号）、2013年度审计报告（天职业字[2014]3851号）、2014年1-4月审计报告（天职业字[2014]9812号）、2013年度、2014年1-4月备考审计报告（天职业字[2014]9812-1号）以及经天职国际审计的标的资产最近两年及一期财务报告（天职业字[2014]9274号）、经天职国际审核的备考2014年度、2015年度的盈利预测审核报告（天职业字[2014]9812-2号）和标的资产2014年度、2015年度的盈利预测审核报告（天职业字[2014]9274-1号）为基础，完成了本节的分析与讨论。投资者在阅读本节时，请同时参考本报告书“第十节 财务会计信息”以及上述财务报告和盈利预测报告。

一、本次交易前上市公司财务状况和经营成果的讨论和分析

（一）本次交易前，上市公司财务状况分析

根据天职国际出具的天职皖 SJ[2013]45 号、天职业字[2014]3851 号以及天职业字[2014]9812 号审计报告，上市公司最近两年及一期的资产、负债结构情况如下：

单位：万元

项目	2014.4.30	2013.12.31	2012.12.31
资产总额	216,979.99	200,497.91	138,902.64
负债总额	57,293.11	43,250.26	40,386.32
所有者权益	159,686.89	157,247.65	98,516.32
其中：归属母公司所有者权益	159,672.49	157,232.86	98,499.41
资产负债率	26.40%	21.57%	29.08%

1、本次交易前，上市公司资产结构及变动分析

单位：万元

项目	2014.4.30		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	49,320.07	22.73%	40,967.16	20.43%	26,193.54	18.86%
应收票据	1,718.85	0.79%	4,385.86	2.19%	4,105.05	2.96%
应收账款	27,755.58	12.79%	24,908.53	12.42%	15,531.36	11.18%
预付款项	9,217.92	4.25%	8,194.75	4.09%	17,486.79	12.59%
其他应收款	715.62	0.33%	659.86	0.33%	539.36	0.39%
存货	26,947.60	12.42%	22,228.22	11.09%	19,412.96	13.98%
其他流动资产	22,000.00	10.14%	22,000.00	10.97%	0	0.00%
流动资产合计	137,675.64	63.45%	123,344.39	61.52%	83,269.06	59.95%
长期股权投资	5,281.95	2.43%	2,280.00	1.14%	280.00	0.20%
固定资产	58,332.72	26.88%	60,711.38	30.28%	38,995.84	28.07%
在建工程	8,985.78	4.14%	7,383.67	3.68%	10,645.37	7.66%
无形资产	6,337.53	2.92%	6,300.42	3.14%	5,195.19	3.74%
长期待摊费用	61.67	0.03%	74.51	0.04%	99.00	0.07%
递延所得税资产	304.70	0.14%	403.53	0.20%	418.17	0.30%
非流动资产合计	79,304.35	36.55%	77,153.52	38.48%	55,633.58	40.05%
资产总计	216,979.99	100.00%	200,497.91	100.00%	138,902.64	100.00%

(1) 资产规模变化分析

公司2012年末、2013年末和2014年4月末的资产总额分别为138,902.64万元、200,497.91万元和216,979.99万元，其中2014年4月末比2013年末增加8.22%，2013年末比2012年末增加44.34%。2013年末总资产较2012年末大幅增加，主要系2013年公司非公开发行募集资金51,7433.93万元所致。

2013年末公司资产增长幅度较大的主要项目为货币资金、应收账款、存货、固定资产，分别同比增长56.40%、60.38%、14.50%、55.69%。另外，因公司购买银行理财产品，其他流动资产项下新增22,000万元（2012年其他流动资产为0）。上述资产合计增加资产规模70,681.59万元。

2013年末公司货币资金同比增加14,773.62万元，主要原因系2013年公司非公

开募集资金所致。

2013年末公司应收账款增加9,377.17万元，主要原因系公司销售渠道有所拓宽，销售收入增长，授信期内客户尚未回款金额增加。

2013年末公司存货同比增加2,815.26万元，主要原因系产能增长、销售增长，库存商品相应增加所致。

2013年末其他流动资产增加22,000万元，主要系2013年公司购买建设银行“乾元”保本型理财产品10,000万元和徽商银行智慧理财“本盈利”组合理财产品12,000万元所致。

2013年末固定资产增加21,715.54万元，主要系价值为27,602.33万元的在建工程转入固定资产所致。

另外，2013年末公司预付款项比2012年末减少9,292.04万元，减幅为53.14%，主要原因系子公司滁州德力期初预付工程设备款当期到货结算减少所致。

2014年4月末公司资产增长幅度较大的主要项目是货币资金、应收账款、预付款项、存货、长期股权投资和在建工程，增长幅度分别为20.39%、11.43%、12.49%、21.23%、131.66%和21.70%。2014年4月末货币资金较2013年末增加8,352.91万元，主要系短期借款增加带动货币资金增加所致；应收账款增加2,847.05万元，主要系公司不断拓展销售渠道，授信期内客户尚未回款金额增加所致；预付款项增加1,023.17万元，主要系当期采购的设备发票未到尚未结算所致；存货增加4,719.37万元，主要系当期备货所致；长期股权投资增加3,001.95万元，主要系2014年1-4月新增对滁州中都瑞华矿业发展有限公司3,000.00万元投资；在建工程增加1,602.11万元，主要系九分厂大炉、四分厂大炉等在建工程不断投入所致。

（2）资产结构分析

2012年末，公司流动资产、非流动资产在资产总额中的比例分别为59.95%、40.05%。2013年末，公司流动资产、非流动资产在资产总额中的比例分别为61.52%、38.48%。2014年4月末，公司流动资产、非流动资产在资产结构中的比例分别为63.45%、36.55%。最近两年及一期，公司的资产结构较为稳定，没有发生较大变化。

截至2014年4月末，公司资产构成中，货币资金、应收账款、存货、其他流动资产、固定资产所占比重较大，占总资产的比例分别为22.73%、12.79%、12.42%、10.14%、26.88%。

2、本次交易前，上市公司负债结构及变动分析

单位：万元

项目	2014.4.30		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
短期借款	32,400.00	56.55%	17,000.00	39.31%	19,500.00	48.28%
应付票据	677.85	1.18%	0	0.00%	2,374.87	5.88%
应付账款	16,248.94	28.36%	16,420.71	37.97%	14,342.31	35.51%
预收款项	1,843.77	3.22%	1,701.30	3.93%	1,256.49	3.11%
应付职工薪酬	1,793.31	3.13%	2,408.95	5.57%	2,495.20	6.18%
应交税费	-2,757.83	-4.81%	-1,399.16	-3.24%	-567.47	-1.41%
应付利息	159.84	0.28%	41.07	0.09%	45.49	0.11%
其他应付款	543.94	0.95%	677.95	1.57%	572.77	1.42%
流动负债合计	50,909.82	88.86%	36,850.82	85.20%	40,019.65	99.09%
长期借款	6,000.00	10.47%	6,000.00	13.87%	0	0.00%
其他非流动负债	383.29	0.67%	399.44	0.92%	366.67	0.91%
非流动负债合计	6,383.29	11.14%	6,399.44	14.80%	366.67	0.91%
负债合计	57,293.11	100.00%	43,250.26	100.00%	40,386.32	100.00%

(1) 负债规模分析

2012年末、2013年末、2014年4月末公司的负债总额分别为40,386.32万元、43,250.26万元和57,293.11万元，其中2013年末比2012年末增加7.09%，2014年4月末比2013年末增加32.47%。

2013年末公司负债变化较大的主要项目是短期借款、应付票据、应付账款和长期借款。其中，长期借款为当期新增负债项目（2012年末公司长期借款为0），主要原因系子公司滁州德力向中国建设银行风阳县支行借款6,000.00万元。其余各项变化幅度分别为-12.82%、-100%、14.49%。2012年末，短期借款同比减少

2,500万元，主要系保证借款和信用借款分别比2012年末减少15,00万元和1,000万元；应付票据同比减少12,374.87万元，主要原因系当期应付票据到期承兑所致；应付账款同比增加2,078.40万元，主要原因系随着收入增加，采购支出增加，带动应付账款的增长。

2014年4月末公司负债增长幅度较大的主要项目为短期借款，较2013年年末增加15,400.00万元，主要系公司为了满足生产经营需要，增加银行借款所致。

(2) 负债结构分析

2012年末、2013年末、2014年4月末公司的流动负债占负债总额的比例分别为99.09%、85.20%和88.86%。2013年末流动负债较2012年末减少3,168.83万元，下降幅度7.92%，总体变化不大。2014年4月末负债结构较2013年末保持较为稳定。

根据Wind资讯统计，截至2014年3月31日“非金属矿物制品业”77家上市公司流动负债占负债总额比重的平均值为77.24%，处于较高水平。上市公司负债结构符合“非金属矿物制品业”上市公司流动负债占比较高的行业特点。

截至2013年4月末，公司负债构成中，短期借款、应付账款、长期借款占比重较大，占总负债的比例分别为56.55%、28.36%、10.47%。

3、财务状况指标分析

项目	2014.4.30	2013.12.31	2012.12.31
资产负债率	26.40%	21.57%	29.08%
流动比率（倍）	2.70	3.35	2.08
速动比率（倍）	2.17	2.74	1.60
应收账款周转率（次/年）	1.18	4.71	6.75
存货周转率（次/年）	0.90	3.30	2.99

注 1：速动比率=（流动资产期末数-存货期末数）/流动负债期末数

注 2：应收账款周转率=计算期间营业收入/[(计算期应收账款期初数+期末数)/2]

注 3：存货周转率=计算期间营业成本/[(计算期存货期初数+期末数)/2]

2013 年末公司资产负债率较 2012 年末有所下降，主要原因系 2013 年公司非公开发行股票募集资金增加了股东权益。2014 年 4 月末资产负债率较 2013 年

末上升，主要原因系 2014 年 1-4 月大量增加短期借款所致。

2013 年末公司流动比率、速动比率较 2012 年末均有所上升，主要原因系 2013 年公司非公开发行股票募集资金导致货币资金等流动资产上升及应收账款增加所致；2014 年 4 月末公司流动比率、速动比率较 2013 年末均有所下降，主要原因系 2014 年 1-4 月公司短期借款大幅增加所致。

2013 年公司的应收账款周转率较 2012 年有所下降，主要原因是 2013 年公司扩大销售渠道，增加销售收入，未回款的授信客户增加，应收账款增加所致。

2013 年公司的存货周转率较 2012 年上升，主要原因系公司加强存货管理，存货周转速度加快。

综上所述，公司的资产负债结构合理、财务状况良好，有较强的偿债能力和抵御风险的能力。

（二）本次交易前，上市公司经营成果分析

根据天职国际出具的天职皖 SJ【2013】45 号、天职业字[2014]3851 号、天职业字[2014]9812 号审计报告，上市公司最近两年及一期的经营情况如下：

单位：万元

项目	2014 年 1-4 月	2013 年度	2012 年度
一、营业收入	31,011.53	95,308.77	71,068.17
减：营业成本	22,028.51	68,627.47	50,164.84
营业税金及附加	188.00	652.53	514.79
销售费用	2,327.83	5,460.29	3,352.35
管理费用	3,322.06	10,216.92	7,193.25
财务费用	528.21	783.46	60.10
资产减值损失	-9.96	976.50	459.22
加：公允价值变动收益			
投资收益	335.37	25.20	22.40
其中：对联营企业和合营企业的投资收益		0	0
二、营业利润	2,962.25	8,616.80	9,346.02

加：营业外收入	114.29	1,056.77	1,622.87
减：营业外支出	2.15	92.97	27.23
其中：非流动资产处置损失	1.62		0.58
三、利润总额	3,074.39	9,580.59	10,941.66
减：所得税费用	635.16	1,571.45	1,598.07
四、净利润	2,439.23	8,009.14	9,343.59
归属于母公司所有者的净利润	2,439.63	8,011.26	9,346.68
少数股东损益	-0.40	-2.12	-3.09
扣除非经常性损益归属母公司所有者的净利润	2,077.22	7,168.76	8,050.99
基本每股收益（元/股）	0.06	0.22	0.27
稀释每股收益（元/股）	0.06	0.22	0.27
扣除非经常性损益的基本每股收益（元/股）	0.06	0.20	0.24

1、营业收入分析

上市公司最近两年及一期的主营业务收入结构情况如下：

单位：万元

项目	2014年1-4月		2013年度		2012年度	
	营业收入	占比	营业收入	占比	营业收入	占比
酒具水具	21,099.52	68.18%	57,640.27	60.64%	46,032.40	64.87%
其他用具	3,958.43	12.79%	14,058.45	14.79%	10,417.37	14.68%
餐厨用具	5,887.73	19.03%	23,347.94	24.56%	14,508.28	20.45%
合计	30,945.68	100.00%	95,046.65	100.00%	70,958.05	100.00%

公司2013年主营业务收入比上年同期增长33.95%，主要原因系公司加大营销力度，开拓市场需求，销售增长所致。

报告期内，公司的营业收入主要来自酒具水具销售收入，其占营业收入总额的比重2012年、2013年、2014年1-4月分别为64.87%、60.64%、68.18%。

2、盈利指标分析

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
----	-----------	--------	--------

综合毛利率	28.97%	27.99%	29.41%
期间费用率	19.92%	17.27%	14.92%
基本每股收益（元/股）	0.06	0.22	0.27
稀释每股收益（元/股）	0.06	0.22	0.27
扣除非经常性损益的基本每股收益（元/股）	0.06	0.20	0.24

（1）毛利率分析

2012年度、2013年度、2014年1-4月，公司主要产品毛利率情况如下：

业务	2014年1-4月	2013年度	2012年度
酒具水具	29.48%	27.19%	28.75%
其他用具	28.44%	28.75%	31.08%
餐厨用具	27.70%	29.78%	30.25%
主要产品综合毛利率	29.01%	28.06%	29.40%

2012年度、2013年度、2014年1-4月，公司主要产品综合毛利率分别为29.40%、28.06%、29.01%，毛利率波动幅度相对稳定。酒具水具是公司产品的最主要部分，目前酒具水具销售收入占公司营业收入总额的比重达到68.18%，因此酒具水具的毛利率的波动，将主导公司综合毛利率的波动。2013年度公司各产品毛利率均比2012年度有所下降，主要原因系人工成本、天然气成本等成本上涨，各项成本、费用上升所致。

（2）期间费用率

项目	2014年1-4月		2013年		2012年	
	金额	期间费用率	金额	期间费用率	金额	期间费用率
管理费用	3,322.06	10.71%	10,216.92	10.72%	7,193.25	10.12%
财务费用	528.21	1.70%	783.46	0.82%	60.10	0.08%
销售费用	2,327.83	7.51%	5,460.29	5.73%	3,352.35	4.72%
合计	6,178.10	19.92%	16,460.67	17.27%	10,605.70	14.92%

上市公司2013年期间费用率较2012年上升2.35个百分点，2014年1-4月期间费用率较2013年上升2.65个百分点。

2013 年管理费用率较 2012 年增长 0.6 个百分点，主要原因系 2013 年管理人员工资上涨、费用摊销的增加以及公司在提升产品品质、完善产品系列的同时加大研发力度致使研发费用增加所致；2014 年 1-4 月管理费用率较 2013 年基本持平。

2013 年财务费用率较 2012 年增长 0.74 个百分点，主要原因系 2013 年银行借款增加，利息支出增加所致；2014 年 1-4 月财务费用率较 2013 年增加 0.88 个百分点，主要原因系为满足经营需要，1-4 月短期借款进一步增加所致。

2013 年销售费用率较 2012 年增长 1.01 个百分点，主要原因系 2013 年销量增长带动运输费用增长、销售人员增加及工资上涨、商超类的子公司业务宣传费增加所致；2014 年 1-4 月销售费用率较 2013 年增长 1.78 个百分点，主要原因系公司国际业务比重提高带动运输费用增长所致。

(3) 每股收益

2012 年度、2013 年度、2014 年 1-4 月，公司的基本每股收益分别为 0.27 元/股、0.22 元/股、0.06 元/股。公司 2013 年基本每股收益相比 2012 年基本每股收益有所下降，主要系 2013 年受经济环境趋势、结构调整及“三公”消费政策的影响，加之下半年天然气、重质纯碱等原材料价格的上涨，净利润较之同期出现下降。

2012 年度、2013 年度、2014 年 1-4 月，公司的扣除非经常损益的基本每股收益分别为 0.24 元/股、0.20 元/股、0.06 元/股元。报告期内公司非经常性损益主要为政府补助，明细如下：

单位：万元

非经常性损益项目	2014 年 1-4 月	2013 年度	2012 年度
非流动性资产处置损益，包括已计提资产减值准备的冲销部分	1.62	-	-0.58
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	57.49	983.10	1,606.47
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	53.03	-19.30	-10.26

委托他人投资或管理资产的损益	308.22	-	-
其他符合非经常性损益定义的损益项目	-	25.20	22.40
非经常性损益合计	420.36	988.99	1,618.04
减：所得税影响额	57.95	146.49	322.36
扣除所得税影响后的非经常性损益	362.41	842.50	1,295.69
其中：归属于母公司所有者的非经常性损益	362.41	842.50	1,295.69
归属于少数股东的非经常性损益	-	-	-

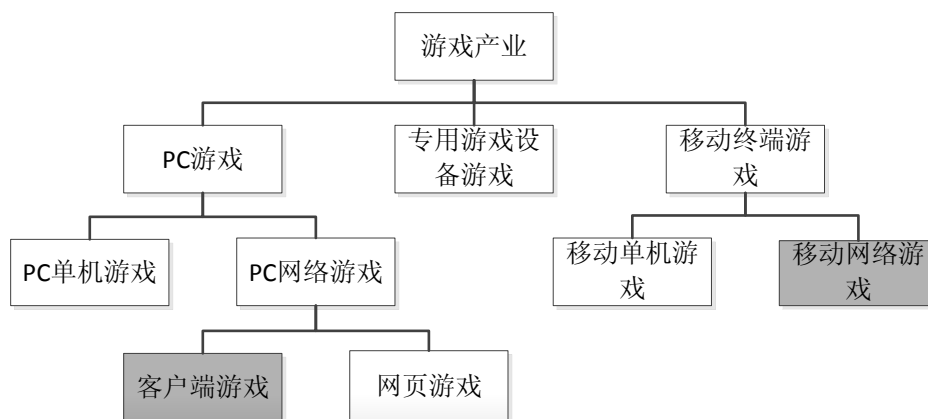
二、标的公司行业特点和经营情况的讨论与分析

（一）标的公司所属行业的基本情况

本次交易的标的公司武神世纪主要从事客户端游戏和移动网络游戏的开发与运营，属于网络游戏的细分行业。参照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），网络游戏业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。

1、行业概述

按照不同的分类标准，游戏产业有不同的分类方法。根据中国版协游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）及中新游戏（伽马新媒CNG）联合发布的《2013 年中国游戏产业报告》，根据游戏运行平台的不同，将电子游戏划分为电脑游戏、移动游戏和专用游戏设备游戏三大类。根据游戏运行对于网络环境的需求状况不同，移动游戏分为移动单机游戏和移动网络游戏，而PC游戏（电脑游戏）又主要分为PC单机游戏与PC网络游戏两类。游戏行业各细分子行业如下：



注：图中灰色部分为武神世纪主要业务涉及领域。

目前，游戏行业内主要子行业游戏产品的特征如下：

游戏类别	电脑游戏			移动终端游戏	专用设备游戏
	单机游戏	网络游戏			
		客户端游戏	网页游戏		
产品开发周期	10-12月	1-3年	6-12个月	3-12个月	较长
运行环境	电脑	游戏客户端	浏览器	智能手机、平板电脑等	专用游戏设备，如Xbox、PS2、Wii等
平均运营周期	相对较长	较长，24-36个月，精品游戏可达5-10年	3-6个月，相对较短	移动单机游戏：3-5个月；大型移动网络游戏：1-3年，精品游戏可达3-5年	较长
运营模式	代理运营、买断式运营	代理运营、买断式运营	联合式运营	联合式运营	-
推广渠道	游戏网站、平面媒体、网络媒体、搜索引擎等	网吧、游戏网站、平面媒体、网络媒体、搜索引擎等	社交类Web/WAP门户、游戏网站、搜索引擎等	电信运营商游戏门户、Web/WAP门户、游戏网站、移动应用广告平台、移动终端厂商等	-
盈利模式	光碟销售、嵌入式广告、周边衍生品产品	从时间收费，转向道具收费，再转向间接收费（交易手续费）、广告收费	虚拟商品收费、套餐收费、页面展示广告、内置广告收费	套餐收费、下载收费、试玩转激活收费、虚拟道具收费、内置广告收入	光盘销售、衍生品开发
支付方式	银行卡、现金等	游戏点卡、银行卡等	游戏点卡、银行卡等	手机话费、话费充值卡、银行卡等	银行卡、现金等

资料来源：GPC, IDC and CNG《2013年中国游戏产业报告》及相关网站资料整理

武神世纪从事行业属于网络游戏行业的细分行业——客户端游戏和移动网络游戏。网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等

信息网络提供的游戏产品和服务。网络游戏通常以个人电脑（PC）、平板电脑、智能手机等载体为游戏平台，以游戏运营商服务器为处理器，以互联网为数据传输媒介，通过广域网网络传输方式（Internet、移动互联网、广电网等）实现多个用户同时参与，以通过对于游戏中人物角色或者场景的操作实现娱乐、交流的目的。目前，网络游戏主要分为三种类型：

① 客户端网络游戏（又称端游），是游戏用户需要将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，并通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏，目前客户端游戏主要有大型多人在线游戏、多人在线游戏和平台游戏。武神世纪研发的客户端网络游戏包括《武神》、《神话》、《水浒无双》等。

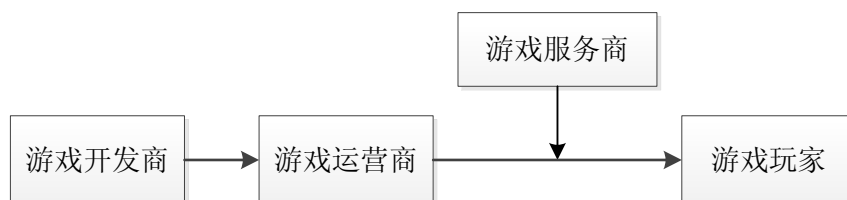
② 网页网络游戏（又称页游），是基于网站开发技术，以标准协议为基础传输形式的，无客户端或基于浏览器内核的微客户端游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器进入网页游戏，不需要安装任何客户端软件。

③ 移动网络游戏（又称手游、移动网游），是以用户移动设备为客户端，依托于移动互联网，以游戏运营商服务器为运营服务平台的多人在线游戏方式。武神世纪已于 2013 年开始向移动网络游戏领域转型，其研发的移动网络游戏包括《三国裂》、《主公向前冲》、《艾琳娜战记》等。

2、游戏行业产业链基本情况

（1）客户端网络游戏产业链情况

客户端游戏和网页游戏产业链的主要组成部分为：游戏开发商、游戏运营商、游戏服务商、游戏玩家。其中，游戏服务商包括游戏渠道商、IDC 提供商、电信运营商等。



① 游戏开发商负责游戏服务器端、客户端软件的开发工作，通过拟订游戏开发计划，组织策划、文案、美工、编程等各种资源完成网络游戏的开发，并开展内外部的多轮测试加以完善。

② 游戏运营商负责提供网络游戏的运营平台，在取得游戏的版权后，架设服务器组安装服务器端软件，在网站上提供客户端的接口或软件的下载链接，并对游戏进行推广、运营维护以及销售游戏点数、开展客户服务等。

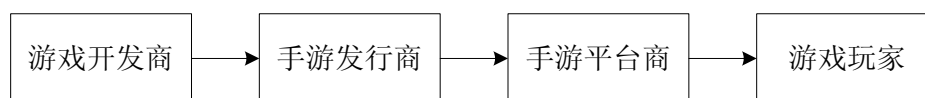
③ 游戏渠道商是游戏运营商和最终游戏玩家之间的中间商，通过其销售渠道为游戏运营商提供销售游戏点数的服务，一般包括游戏支付平台商、游戏点卡销售商等。

④ IDC 提供商是指为游戏运营商提供服务器托管、带宽租用、服务器租赁等 IDC 服务的厂商，如上海帝联、世纪互联等。

⑤ 电信运营商是提供互联网接入和移动电话等基础电信业务的公司，包括中国电信、中国移动、中国联通及其各地分公司。

(2) 移动网络游戏产业链情况

对于移动网络游戏，游戏开发商、游戏运营商（即手游发行商）的职能与客户端游戏相似，但由于运行载体的不同，手游产业链中增加了手游平台商这一角色。手游平台商负责游戏与游戏玩家之间的对接，一方面提供游戏下载入口，另一方面提供充值入口。国内手游平台商目前主要包括三类，第一类是电信运营商（中国移动、中国联通、中国电信）；第二类是终端系统厂商（如 Android Market 和 App Store 等）；第三类是传统互联网巨头（如腾讯、360、百度、网易等）以及新兴移动互联网企业（如 91 助手、豌豆荚、机锋网、UC 浏览器等）。移动网络游戏的产业链如下：



产业链中最核心的环节为游戏开发商及游戏运营商：游戏开发商的研发水平决定了游戏的品质；游戏运营商的运营水平决定了游戏推广效率和运维效果。武神世纪在网络游戏产业链中处于游戏开发商和游戏运营商的位置。

3、网络游戏行业的运营模式和盈利模式

(1) 运营模式

网络游戏主要分为自主运营和联合运营两种运营模式。自主运营模式指网络

游戏厂商独立完成游戏产品的研发、运营以及推广，即上述产业链之中游戏研发商同时担任游戏运营商。联合运营模式指网络游戏开发商与运营商合作运营的商业模式，以实现资源互补。网络游戏开发商提供游戏产品、后续版本的更新、技术支持和维护、以及客户服务，网络游戏运营商主要提供运营服务以及用户资源的支持。武神世纪在经营过程中既采用了自主运营的模式，也采用了联合运营的模式。

（2）盈利模式

客户端、网页游戏行业的盈利模式主要有以下三种：按虚拟道具收费、按游戏时间收费和广告收费。在虚拟道具收费的模式下，游戏玩家可以免费登陆游戏，但在游戏过程中可以选择购买一些道具来增加经验或技能，以提升娱乐体验。游戏公司的收益来自于游戏内虚拟道具和高级功能模块的销售。在游戏时间收费的模式下，游戏运营商按照玩家的游戏在线时间进行收费，玩家可以选择购买游戏点卡，或者以包月（或包季、包年等）的形式消费。在广告收费的模式下，游戏运营商在游戏中适当加入广告。广告的形式包括场景内置广告、游戏道具广告、文字广播、登录退出时的弹出广告、游戏官方网站广告、游戏形象授权等。

移动网络游戏行业的盈利模式主要包括按虚拟道具收费、按游戏下载收费以及按游戏时间收费等几种形式，其中按虚拟道具收费已逐步成为移动网络游戏主要的盈利模式。武神世纪的客户端游戏和移动网络游戏均采用了按虚拟道具收费的模式。

（二）标的公司所属行业的发展现状

1、网络游戏行业管理体制和法律法规

（1）网络游戏行业主管部门和管理体制

我国网络游戏行业的行政主管部门是工业和信息化部、文化部、国家新闻出版广电总局（原国家新闻出版总署）和国家版权局。

行政部门名称	与网络游戏相关的主要职能
工业和信息化部 ¹	主要负责制定并组织实施工业、通信业的行

¹ 根据 2008 年 3 月 11 日公布的国务院机构改革方案，组建中华人民共和国工业和信息化部。在原有信息产业部基础上，中央将国家发改委的工业管理有关职责、国防科工委除核电管理以外的职责、国务院信息化工作办公室的职责加以整合，划入工业和信息化部。另外组建国家国防科技工业局，由工业和信息化部

	业发展规划、产业政策、技术标准和规范，依法对电信与信息服务市场进行监管，指导推进信息化建设，承担通信网络安全及相关信息安全管理责任。
文化部	主要负责拟订文化艺术方针政策，起草文化艺术法律法规草案；拟订文化艺术事业发展规划并组织实施；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。
国家新闻出版广电总局 (原国家新闻出版总署) ¹	主要负责起草新闻出版、著作权管理的法律法规草案，拟订新闻出版业的方针政策，制定新闻出版、著作权管理的规章并组织实施；监管出版活动；负责对互联网出版活动和开办手机书刊、手机文学业务进行审批和监管；负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理。
国家版权局	主要负责游戏软件著作权的登记管理工作。

中国互联网协会由中国互联网行业及与互联网相关的企事业单位自愿组成，其主要职能是促进政府主管部门与行业内企业之间的沟通，制订并实施互联网行业规范和自律公约，充分发挥行业自律作用等。

中国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，隶属于工业和信息化部，业务上接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导，其主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会隶属于中国出版工作者协会，旨在规范游戏出版物市场，使民族游戏产业更加健康和繁荣，其会员涵盖整个游戏产业链，包括国内主要的游戏出版商、开发商、运营商、渠道商、专业媒体等，会员总数 100 余家单位，是每年游戏产业年会的主要组织者。

目前中国网络游戏相关管理体制较为完善，网络游戏正在上述监督管理体制下步入健康快速发展轨道。

管理。此外，国家烟草专卖局改由工业和信息化部管理。不再保留国防科工委、信息产业部和国务院信息办。

¹ 根据 2013 年 3 月第十二届全国人民代表大会第一次会议审议通过的《国务院机构改革和职能转变方案》及其说明，为进一步推进文化体制改革，统筹新闻出版广播影视资源，将国家新闻出版总署、国家广播电影电视总局的职责整合，组建国家新闻出版广电总局，不再保留国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署。

(2) 网络游戏行业主要法规和政策

我国网络游戏行业的法律法规监管体系主要包括以下三个方面：（1）电信、互联网基本法规；（2）网络游戏行业监管政策及自律规则；（3）产业规划及配套政策。具体法规及政策情况如下：

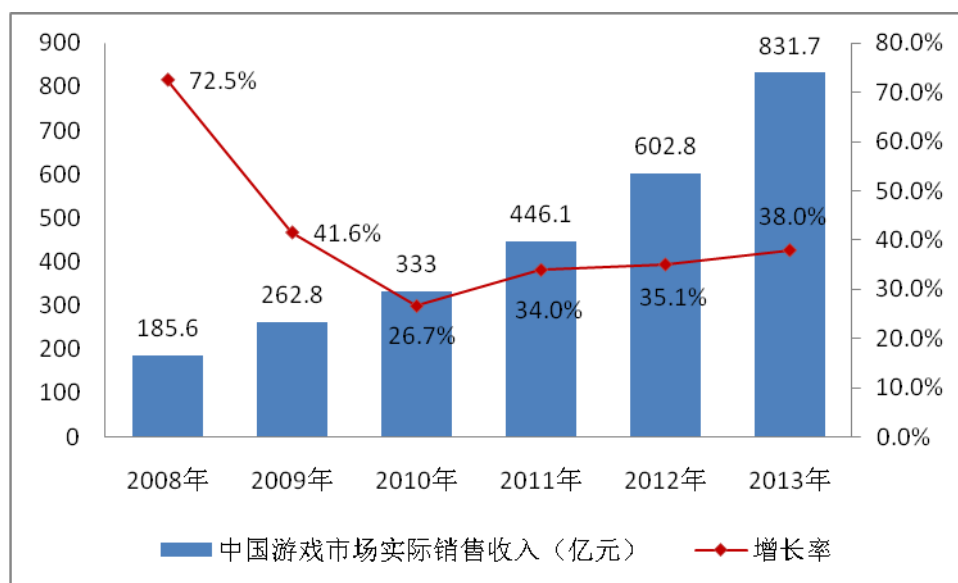
类别	序号	政策、法规名称	颁布单位	颁布日期
电信、互联网基本法规	1	中华人民共和国电信条例	国务院	2000.9.25
	2	互联网信息服务管理办法	国务院	2000.9.25
	3	互联网出版管理暂行规定	原新闻出版总署、原信息产业部	2002.6.27
	4	电信业务经营许可管理办法	工业和信息化部	2009.3.1
	5	互联网文化管理暂行规定	文化部	2003年发布，2004年、2011年修订
	6	规范互联网信息服务市场秩序若干规定	工业和信息化部	2011.12.7
	7	关于加强网络信息保护的決定	全国人大常委会	2012.12.28
	8	电信和互联网用户个人信息保护规定	工业和信息化部	2013.7.16
网络游戏行业监管政策及自律规则	1	关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知	文化部	2004.5.14
	2	关于网络游戏发展和管理的若干意见	文化部、原信息产业部	2005.7.12
	3	关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知	公安部、文化部、原信息产业部、原新闻出版总署	2007.1.15
	4	关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知	文化部、国家工商行政管理总局、公安部等14部委	2007.2.15
	5	关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知	原新闻出版总署、中央文明办、教育部、公安部、工业和信息化部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会	2007.4.15
	6	关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知	文化部、商务部	2009.6.4
	7	关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知	文化部	2009.11.13
	8	中国游戏行业自律公约	中国软件行业协会游戏软件分会	2005年发布，2010年修订
	9	网络游戏管理暂行办法	文化部	2010.6.3
	10	关于贯彻实施《网络游戏管理暂行办法》的通知	文化部	2010.7.29
	11	关于启动网络游戏防沉迷实名	原新闻出版总署、	2011.7.1

		验证工作的通知	中央文明办、教育部、公安部、工业和信息化部、共青团中央、中华全国妇女联合会、中国关心下一代工作委员会	
	12	关于发布上海市地方标准《网络游戏行业服务规范》的通知	上海市质量技术监督局	2012.4.1
	13	文化部文化市场司关于开展棋牌类网络游戏专项核查工作的通知	文化部市场司	2012.5.21
	14	关于印发《网络文化市场执法工作指引（试行）》的通知	文化部	2012.9.24
产业规划及 配套政策	1	关于印发《鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策》的通知	国务院	2000.6.24
	2	关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知	国务院办公厅	2006.4.25
	3	国家“十一五”时期文化发展规划纲要	中共中央办公厅、国务院办公厅	2006.9.13
	4	关于加快文化产业发展的指导意见	文化部	2009.9.10
	5	文化产业振兴规划	国务院办公厅	2009.9.26
	6	关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见	中央宣传部、中国人民银行、财政部	2010.3.19
	7	关于印发《进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展若干政策》的通知	国务院	2011.1.28
	8	中华人民共和国国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要	十一届人大四次会议	2011.3.14
	9	中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定	中国共产党第十七届中央委员会	2011.10.18
	10	关于加快发展高技术服务业的指导意见	国务院办公厅	2011.12.12
	11	国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要	中共中央办公厅、国务院办公厅	2011.11.29
	12	关于印发《文化部“十二五”时期文化改革发展规划纲要》的通知	文化部	2012.5.7
	13	文化部“十二五”时期文化产业倍增计划	文化部	2012.2.23
	14	关于大力推进信息化发展和切实保障信息安全的若干意见	国务院	2012.6.28
	15	关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见	国务院	2014.3.14

2、网络游戏行业及细分客户端游戏、移动网络游戏行业发展概况

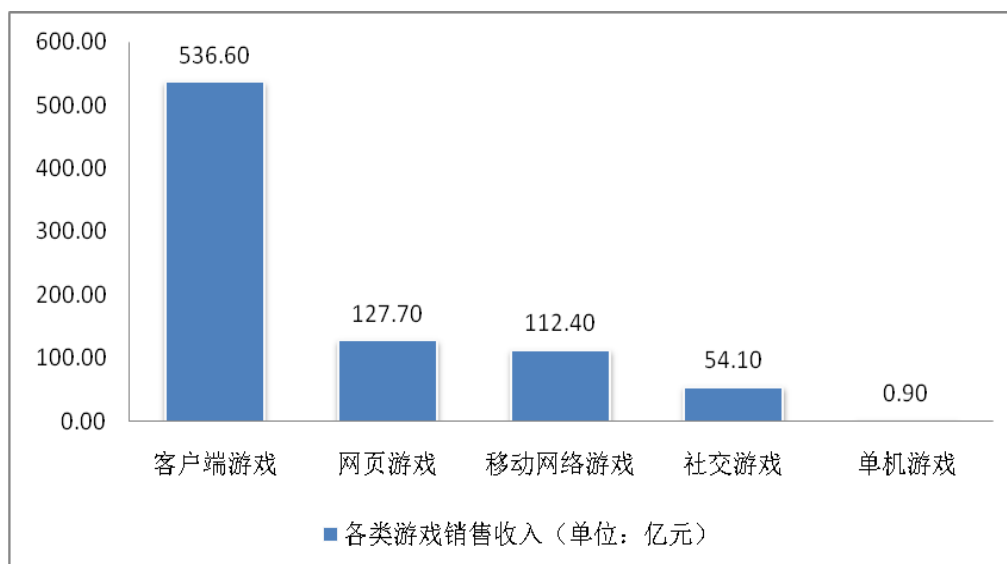
(1) 网络游戏行业整体发展概况

根据中国版协游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）及中新游戏（伽马新媒 CNG）联合发布的《2013 年中国游戏产业报告》，2013 年中国游戏市场实际销售收入达到 831.7 亿元，同比增长率为 38.0%，相比 2008 年增长了 3.5 倍，2008-2013 年间，年均复合增长率达到 34.98%。按照易观智库的预计，2014 年，中国网络游戏市场的整体规模将超过千亿元人民币，达到 1,093.5 亿元，而 2016 年将达到 1,524.9 亿元。



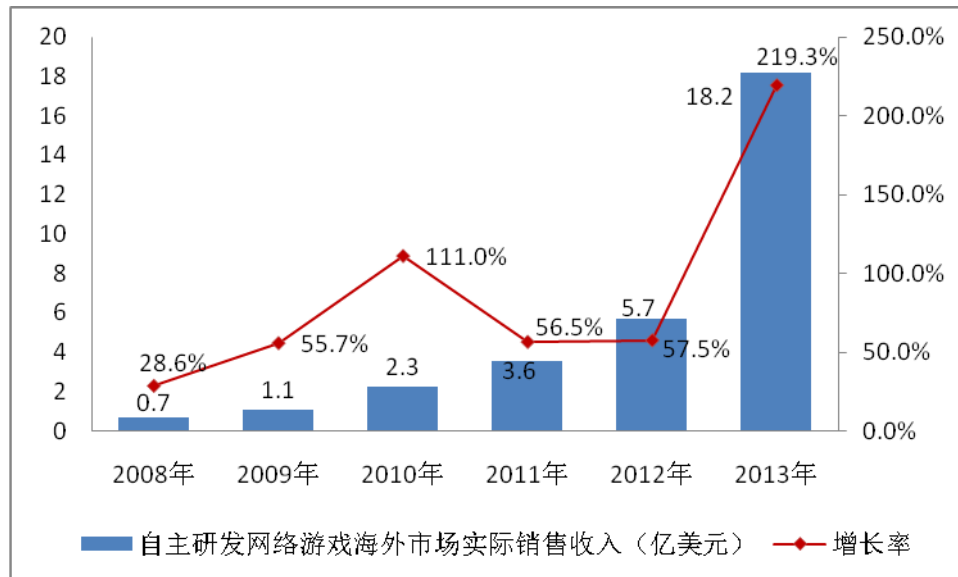
数据来源：GPC, IDC and CNG

在游戏细分市场上，2013年，中国游戏市场实际销售收入构成如下：客户端游戏市场实际收入536.6亿元，网页游戏市场实际销售收入127.7亿元，移动终端市场实际销售收入112.4亿元，社交游戏市场实际销售收入54.1亿元，单机游戏市场实际销售收入0.9亿元。由此可见，客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏等网络游戏所实现销售收入在整体游戏行业中占比较高，且客户端游戏遥遥领先于其他游戏类别。



数据来源: GPC, IDC and CNG

在海外运营方面,近年来中国自主原创游戏海外出口销售保持高速增长,主要表现在:第一,出口总额继续高速增长;第二,出口产品数量增多;第三,出口范围进一步扩大,持续开拓新兴市场。2013年,中国自主研发网络游戏海外市场销售收入达到18.2亿美元¹,比2012年增长了219.3%。



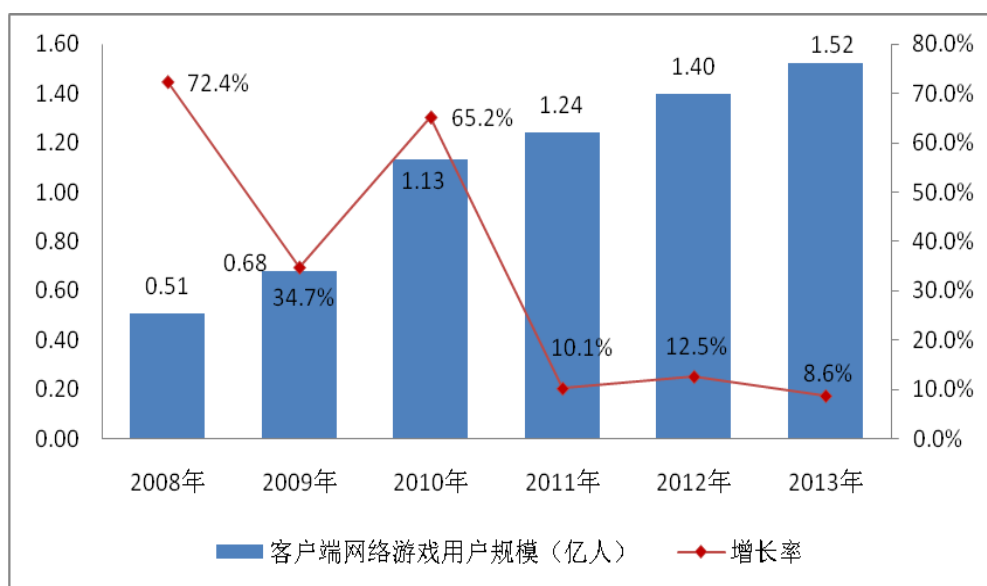
数据来源: GPC, IDC and CNG

(2) 客户端游戏行业发展概况

近年来,我国客户端网络游戏的用户规模逐年增加,2013年,中国客户端

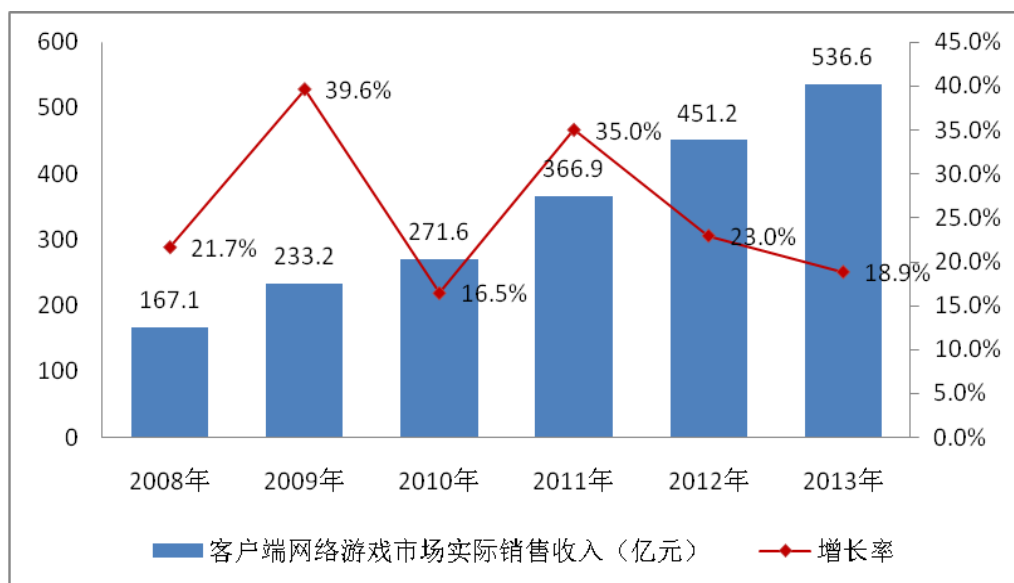
¹ 按照2013年人民币对美元平均汇率6.1932折合人民币112.72亿元。

网络游戏用户数量约达到 1.5 亿人，比 2012 年增长了 8.6%。



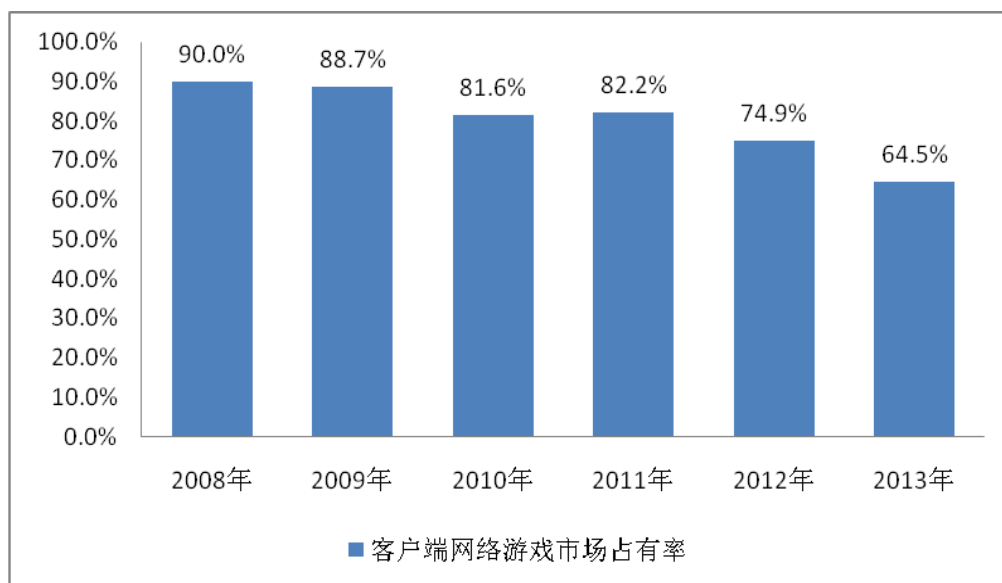
数据来源：GPC, IDC and CNG

客户端网络游戏用户数量的增加，有效带动了其市场规模的增长。在实现收入方面，2013 年，中国客户端网络游戏实际销售收入 536.6 亿元人民币，比 2012 年增长了 18.9%。



数据来源：GPC, IDC and CNG

在整个中国游戏市场上，客户端网络游戏的市场占有率虽然在逐年下降，但市场份额仍处于较高的位置。2013 年，中国客户端网络游戏市场占有率为 64.5%，比 2012 年降低了 10.4 个百分点。

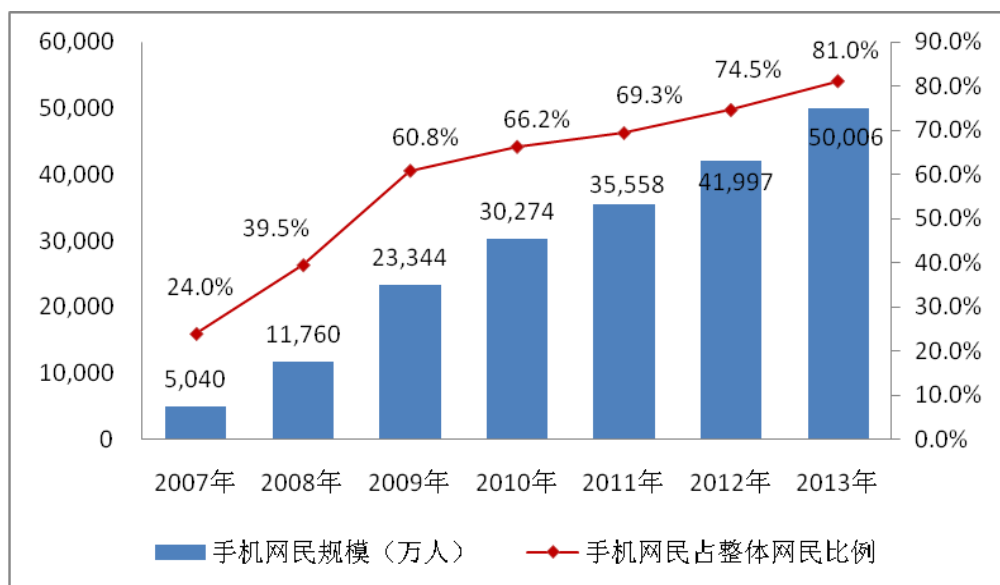


数据来源：GPC, IDC and CNG

客户端网络游戏用户未来继续此类游戏的意愿明显高于其他游戏类型。随着游戏种类的丰富，尽管客户端网络游戏市场受到手机游戏和网页游戏的分化，但是截至目前为止，客户端网络游戏对大部分端游用户而言仍具有不可替代性。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）《2013年中国网民游戏行为调查研究报告》，客户端游戏用户中 54.3% 表示未来肯定继续该类游戏。客户端网络游戏仍然是目前游戏市场主流之一，会带来游戏领域的最大营收价值。

（3）移动网络游戏行业发展概况

根据中国互联网络信息中心（CNNIC）2014年1月发布的《第33次中国互联网络发展状况统计报告》，中国手机网民人数已经从2007年的5,040万增长到2013年的5亿，近7年年均复合增长率为77.48%。中国手机网民占整体网民的比例从2007年的24.0%增长到2013年的81.0%。中国手机网民人数的快速增长，有效地促进了中国移动网游行业的快速增长。

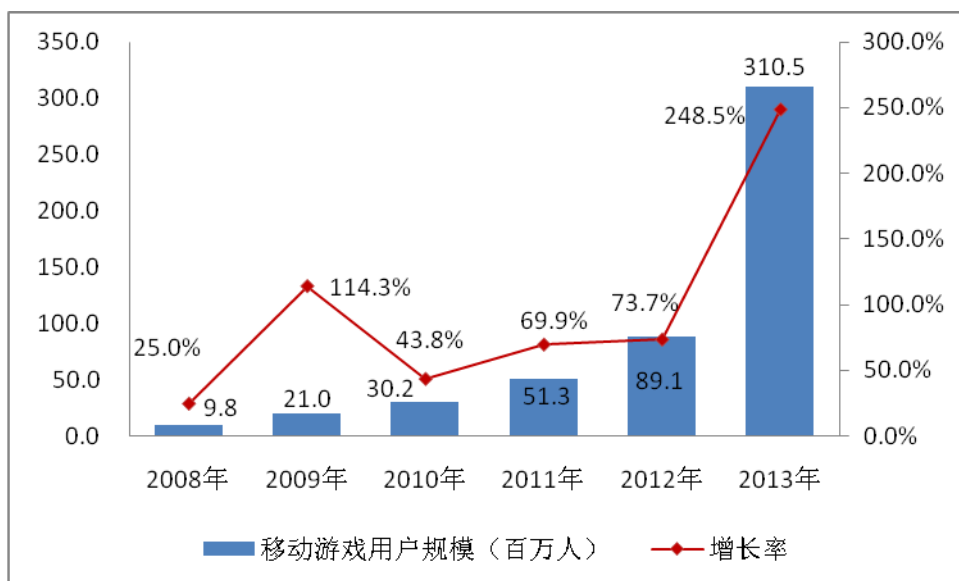


数据来源：CNNIC

移动网络游戏的发展历程较短，2008年前后，苹果公司的iOS和Google的Android系统的诞生开启了智能手机游戏的发展，手游行业成为一个新兴的产业。移动网络游戏不同于互联网游戏，游戏玩家摆脱了电脑终端和有线宽带的束缚，在排队用餐、等车等环境下便可使用移动终端随时随地玩网络游戏，因此可以使游戏玩家日益零散的网上娱乐时间得到有效利用，这是移动网络游戏相对于传统互联网游戏的一大优势。同时，移动网络游戏设计精美，玩法操作简单，每次游戏时间可以较短，使得游戏玩家的游戏体验更加轻松。

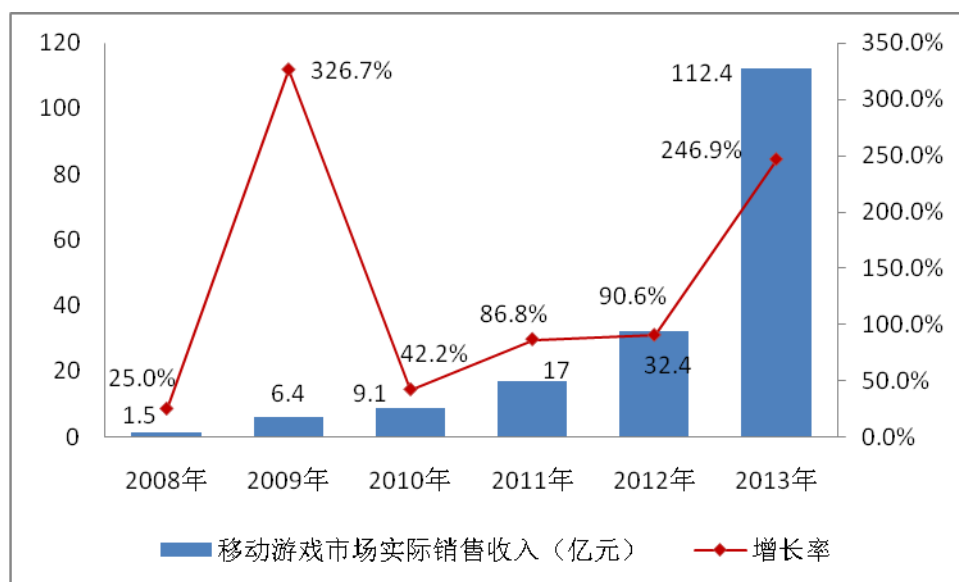
艾瑞咨询的调查显示，放松身心是人们玩网络游戏的最主要目的，有78.5%的被调查者将“调剂生活”作为他们玩网络游戏的首要原因。随着中国互联网的普及和第一代年轻网游玩家的成长，越来越多的游戏玩家需要在日常生活中承担工作、家庭和社会责任，导致其可用于网上娱乐（包括网络游戏）的闲暇时间更为零散。而移动网络游戏与互联网游戏相比，其“游戏时间更加灵活、游戏使用更加简便、游戏玩法更加简单有趣、每次游戏时间可以较短”的特性，正好符合了游戏玩家的新需求。正是由于移动网络游戏的这些特点，该细分行业虽然在国内出现较晚，但近几年获得了快速的发展。

根据《2013年中国游戏产业报告》，2013年，中国移动游戏用户数量约达到3.1亿人，比2012年增长了248.5%。



数据来源：GPC, IDC and CNG

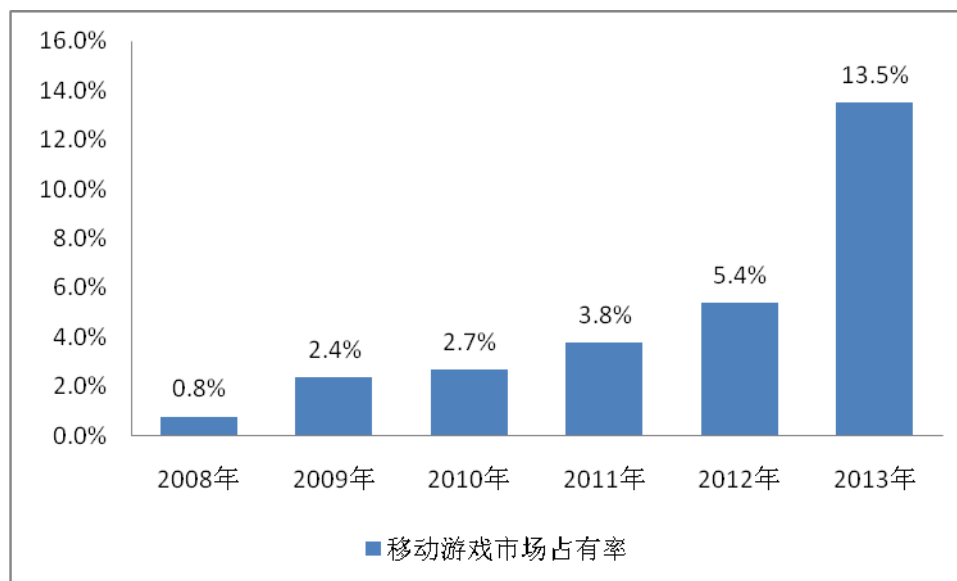
在用户规模激增的带动下，近年来中国移动市场实际销售收入也在不断增加，2013年，中国移动游戏市场实际销售收入112.4亿人民币，比2012年增长了216.9%。根据易观智库发布的《2013-2016年中国广义网络游戏市场规模预测》，预计2014年、2015年、2016年移动游戏市场规模将达到237.56亿元、338.43亿元、427.05亿元。



数据来源：GPC, IDC and CNG

同时，移动网络游戏在游戏市场中的占有率也在不断提高。2013年，中国移动游戏市场占有率达到13.5%，比2012年上升了8.1个百分点。预计随着客户

端游戏的增速放缓以及网页游戏的逐渐饱和,移动终端游戏的市场份额将继续上升。



数据来源: GPC, IDC and CNG

在移动互联网整体发展的带动下,移动网络游戏未来还存在很大的增长空间。一方面,硬件环境促进移动网络游戏的发展。随着网络环境的进一步改善(包括 Wi-Fi、3G、4G 网络的发展)和手机性能的继续提升,人们将会在手机端花费越来越长的时间。另一方面,社交元素增强了移动网络游戏黏性。社交关系在手游中的引入,弥补了以往手游缺乏社交性、互动性的缺陷,增强了用户的游戏黏性,延长了游戏的生命周期。最后,手机自身特性决定了移动网络游戏使用频率高。手机随身性、实时性,可以满足用户随时随地进行游戏的需求,黏性更高,融入生活。在这些因素的驱动下,未来移动网络游戏可能会打破碎片化时间,向“长”时间转变。

(三) 客户端游戏和移动网络游戏的行业特征

1、客户端游戏的行业特征

(1) 开发周期长,重资产高投入

客户端游戏的开发周期一般为 1-3 年,资金投入也在数千万以上,并且一般都需要一个至少在一起配合三年以上的稳定团队。相比而言,网页游戏和移动网络游戏的开发周期一般在 1 年以下,资金投入及对研发团队的要求均低于端游,

这在很大程度上形成了客户端游戏行业较高的进入壁垒。

(2) 运营周期长，品牌效应明显

与网页游戏和移动网络游戏平均 1 年以下的运营周期相比，客户端游戏的运营周期平均为 2.5 年，精品游戏可达 5 年以上，甚至可以影响整个游戏市场长达数十年的时间。盛大的传奇，完美的完美世界，巨人的征途，网易的西游，畅游的天龙八部，金山的剑侠奇缘，腾讯的 DNF，暴雪的魔兽世界，这些经典游戏对中国的游戏市场产生了重大影响。从另一个角度看，这些游戏在用户群中具有极高的知名度，形成了巨大的品牌效应和品牌壁垒。

(3) 增速放缓，但用户粘性及付费意愿度较高

根据《2013 年中国游戏产业报告》统计，中国客户端网络游戏市场规模已达 536.6 亿元，同比增长 18.9%，这一增长趋势已逐渐趋于平稳，市场占有率逐年下降。其游戏用户规模是 1.52 亿，该年度增加值 0.12 亿，增幅仅 8.6%，是网络游戏三个主要行业中增幅最低的。

但是，客户端网络游戏增速放缓的同时，其用户的付费率一直稳中有升，在整体注册用户规模缓慢增长的基础上，付费用户规模也逐渐增大。自 2008 年至 2013 年，我国客户端游戏市场 ARPU 值也在不断增长，已于 2012 年超过 400 元，达 402.3 元，预计在未来几年仍会继续增长。

在用户黏性方面，根据中国互联网络信息中心(CNNIC)对游戏用户未来(游戏)意愿的调查和分析，客户端网络游戏用户未来继续此类游戏的意愿明显高于其他游戏类型。随着游戏种类的丰富，尽管客户端网络游戏受到手机游戏和网页游戏的分化作用，但是截至目前为止在大部分端游用户心中仍具有不可替代性。客户端游戏用户中 54.3% 表示未来半年“肯定继续”该类游戏。由此可见，客户端游戏仍然是目前游戏市场主流之一，仍旧带来游戏领域的最大营收价值。

2、移动网络游戏的行业特征

(1) 增速最快的细分网络游戏行业之一

近年来，中国游戏产业整体规模保持持续增长趋势，但行业内细分行业发展出现分化。2013 年中国游戏市场规模为 831.7 亿元，同比增长 38.0%，其中，客

户端网络游戏市场规模为 536.60 亿元，同比增长 18.9%；移动游戏市场规模为 112.4 亿元，同比增长 246.9%。移动网络游戏作为网络游戏行业的新兴力量，将继续保持较高的增长速度。

（2）较强的抗经济周期能力

由于移动网络游戏行业属于虚拟经济并定位于全民娱乐，具有收费低廉、内容轻松、产品丰富等特点，因此，移动网络游戏既可以缓解在经济快速发展时人们的工作压力，也可以缓解经济不景气时人们的心理压力。自 2008 年以来，国内经济增速放缓，移动网络游戏行业却一直保持较快增长，市场规模由 2008 年的 13.10 亿元快速增至 2012 年的 65.10 亿元，移动网络游戏行业展现出了较其他传统行业较强的抗周期特点。

（3）行业发展受到移动终端硬件性能以及网络信息技术的影响

游戏玩家娱乐时间的碎片化、玩家接入移动网络速度的增快以及游戏开发技术水平的不断提升，催生了移动网络游戏这一新的网络游戏形式。目前，随着移动终端硬件性能及移动网络游戏开发技术的进步，一些以往只能在互联网游戏中达到的 3D 特效也可在移动网络游戏中实现，这将使得传统 WAP 移动网络游戏玩家在体验、代入感弱于互联网游戏的劣势逐渐消失，有利于互联网游戏市场规模向移动网游戏不断转化。另一方面，随着移动网络这一网络使用形式在用户上网时长中所占比重不断提高，移动网游戏将继续保持较高的增长速度。

（4）企业盈利状况受产品生命周期影响明显

移动网络游戏产品的生命周期按照其用户在线数量和收入贡献大致可以划分为测试期、成长期、成熟期和衰退期四个阶段。我国移动网络游戏行业内开发企业多、游戏产品多，但大量的市场收入集中于少数的明星产品，即便是业内具有一定规模的开发公司也仅拥有一到两款明星产品。因此，如果游戏开发企业不能持续推出有影响力、受玩家欢迎的游戏产品，其盈利状况将会受到主要产品的生命周期变动影响。

（四）行业的周期性、区域性和季节性

1、行业发展的周期性

随着网络普及率的上升和人们文化娱乐消费水平的提高，中国网络游戏市场在十余年的发展历程中始终保持增长，未体现出明显的周期性。

2、行业发展的区域性

网络游戏行业以互联网为基础，其发展与互联网基础设施建设息息相关；且网络游戏属文化娱乐行业，与地方收入和经济发展水平也有密切的相关性。在国内市场，互联网基础建设发展快且收入水平较高的地区，如华东、华南地区、省会城市和其他经济发展水平较高的地区，网络游戏的消费额和市场规模也较大。在国际市场，全球主要的网络游戏市场集中于经济较发达的亚洲、欧洲和北美地区。

3、行业发展的季节性

受网络游戏用户消费群体和行为特点的影响，传统节日、法定假日等时间内，网络游戏的运营收入较其他时间略有变化，但并未呈现明显的季节性特征。

（五）影响行业发展的重要因素

1、有利因素

（1）产业政策的支持

游戏产业作为文化产业的分支，受到我国政府高度重视。《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》，提出加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。加快科技创新成果转化，提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫游戏等领域技术装备水平，增强文化产业核心竞争力。

《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》提出，到二〇二〇年，文化产业成为国民经济支柱性产业，整体实力和国际竞争力显著增强。要在重点领域实施一批重大项目，推进文化产业结构调整，发展壮大出版发行、影视制作、印刷、广告、演艺、娱乐和会展等传统文化产业，加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体和动漫游戏等新兴文化产业。

《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发[2011]58号）提出，在数字内容方面，促进数字内容和信息技术融合创新，拓展数字

影音、数字动漫、健康游戏、网络文学、数字学习等服务，大力推动数字虚拟等技术在生产经营领域的应用。

文化部、原信息产业部在《关于网络游戏发展和管理的若干意见》中指出，要积极鼓励、引导、扶持国内软件开发商、网络运营商、内容提供商等各类企业，开发和推广弘扬民族精神、反映时代特点、拥有自主知识产权的网络游戏产品，进一步满足国内外游戏市场需求，丰富广大游戏用户的文化娱乐生活。

(2) 中国网民基数持续增长，互联网、移动网络基础设施改善

随着信息技术的进一步发展、居民消费能力的不断提高和消费习惯的持续改变，中国网民数量不断增加，互联网普及率不断提高，网络游戏用户数和付费用户数也呈快速增长态势。截至 2013 年 12 月，中国网民规模达 6.18 亿，全年共计新增网民 5,358 万人，互联网普及率为 45.8%，较 2012 年底提升 3.7 个百分点；手机网民规模达 5 亿，较 2012 年底增加 8,009 万人，网民中使用手机上网的人群占比由 2012 年底的 74.5% 提升至 81.0%。不断增加的互联网上网人数为网络游戏的发展提供了充足的人员基础。同时，随着网民结构向三四线城市下沉，为网络娱乐应用发展提供了更多的受众人群。

另一方面，互联网基础设施的改善为网络游戏行业增长提供了条件。宽带和移动网络普及、电脑和移动终端升级使游戏过程更具体验性、更加流畅，这些都将提升网络游戏对用户的吸引力。此外，互联网、电信网络与电视有线网“三网融合”将进入实施阶段，届时同一款游戏可以实现在电视、电脑及手机三种不同设备之间共享，这将有效扩大网络游戏的潜在用户群，促进网络游戏行业的快速发展。

(3) 网络游戏用户结构发生变化

随着以 70 后和 80 后为代表的中坚用户群体逐渐减少游戏精力，游戏时间变少，部分用户玩游戏的主要目的变为填充碎片时间。这一用户群体一方面绝对数量较大，为行业提供了坚实的用户基础；另一方面，这部分用户均已进入工作岗位，其消费水平大大提升，且在过去的网络游戏消费过程中已经形成了良好的付费习惯，是网络游戏企业重视并着力赢得的付费群体。

(4) 行业逐步规范，有利于整个行业健康持续发展

目前，网络游戏行业已经逐步走向规范。这一方面归功于行业中先行企业探索出来的成功的研发、运营经验，这些经验通过企业之间的互动以及人才的流动，传播到行业内其他企业，成为行业内较为公认的标准化处理方式。

同时，政府部门在以往对客户端网络游戏行业的管理过程中，制定了一系列政策和制度，这也逐步管理和引导了网页游戏以及移动网络游戏行业，促进了行业规范化、可持续的发展。个别游戏企业的不正当竞争行为，因为受到市场的惩罚、同行的谴责以及政府的干预而逐渐消退，行业开始进入成熟期。另外，诸多网络游戏公司上市，也从制度、监管上规范了企业的发展模式和市场秩序，有利于整个行业健康发展。

（5）网络游戏已成为大众娱乐选择之一，社会认同感进一步增强

近年来，网络游戏产业链上的各企业受到社会的广泛关注，承担了更多的社会责任，社会对网络游戏的认同感也进一步加强。一方面，网络游戏是基于先进计算机和网络技术的新娱乐方式，是众多文化娱乐方式的一种，且可以跨越地域、深入基层，为广大人民群众提供方便易得的休闲平台；另一方面，网络游戏是信息技术与文化相结合的一种新型文化产品，网络游戏产品中包含了文学、历史、地理、音乐、图像等多种文化知识，而网络游戏的实时互动与快速传播特性又对人们的意识、观念及价值观的传播产生了不可忽视的影响。相比书籍、电影等传统文化主流产品，网络游戏更具有参与性、互动性及拟实性，符合当前社会人们文化消费习惯。如今，越来越多的经典图书与影视作品被改编成网络游戏作品，网络游戏的影响力正在辐射到电影、音乐、广告、文学等传统文化娱乐领域。

2、不利因素

（1）网络游戏的同质化现象严重，不利于行业发展

虽然原创产品占国内网游市场半壁江山，但精品不多。尽管一些网络游戏公司已经建立了市场跟踪与反应机制，但是尚处于初级阶段，以用户需求为导向的产品研发机制尚待建立。部分网游行业投资者和研发团队心态较为浮躁，追求短期利益，忽略长期的品牌和品质塑造；许多网络游戏缺乏创意，往往仅将市面上流行的游戏加以组合。加之在过去存在这样的现象：一款网络游戏一旦成功，就会有不少企业迅速跟进，开发出同类型产品，争抢市场份额，加剧了行业内的恶

性竞争，使游戏同质化程度严重，打击了企业的创新热情，不利于创意产品的诞生。

（2）资金短缺

受行业发展时间较短的限制，目前网络游戏企业在经历初期的跑马圈地后，普遍进入资金瓶颈期。随着行业竞争加剧，开发和运营成本持续升高，业内公司需要通过多种渠道筹措资金，以发展新技术、开发新产品，从而在竞争中获得优势，资金短缺在一定程度上阻碍新兴的移动网络游戏市场乃至客户端网络游戏市场的发展。

（3）综合性人才相对缺乏

网络游戏是一个集创意、制作、运营、推广于一身的产品，必然需要一大批设计、文案、创意、技术、美术、运营、计算机等多方面的人才。当前国内熟悉游戏产品策划、设计开发与市场运作的综合性人员数量较少，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。国内网络游戏市场的快速发展，对综合性人才的需求日趋突出。若行业内不能建立起有效的人才培养机制，行业的持续性发展将受到一定影响。

（4）行业监管仍有待进一步完善

尽管网络游戏行业的监管体制已经得到了很大完善，但在诸多方面仍有进一步改进的空间，如经营者与消费者最为关心的问题之一：网络游戏虚拟财产归属和管理权，目前尚未在法律法规层面得到系统规定，引发的网络游戏虚拟财产（如账号、道具、虚拟货币等）所有权认定、价值衡量尚不明确，交换交易、侵权行为等方面的管理困难较多，投诉、纠纷不断。再者，网络游戏中的新业态及新业务的出现亟待有针对性的监管措施出台。如网页游戏、社区游戏的发展使合作运营作为一种新业务模式被广泛应用，原有网络游戏监管有待完善。

（六）进入行业的主要壁垒

1、准入壁垒

根据《中华人民共和国电信条例》的规定，经营增值电信业务须经国务院信息产业主管部门或地方电信管理机构审查批准并取得《增值电信业务经营许可证

证》（即“中华人民共和国电信与信息服务业务经营许可证”）。除此之外，根据《互联网出版管理暂行规定》和《互联网文化管理暂行规定》的相关规定，相关企业还需要具备《网络文化经营许可证》和《互联网出版许可证》，申请该等资质对申报企业的人员结构、资金实力等诸多方面都有要求。行业进入许可制度构成进入网络游戏行业的主要壁垒之一。

2、资金壁垒

由于行业发展速度较快，竞争激烈，游戏研发企业对各类人才需求旺盛，使从业员工工资水平持续增长，研发成本不断上升。另一方面，随着玩家对游戏产品品质的要求提升，研发一款游戏需要的程序、美工、音乐音效等人才的数量以及游戏研发时间都在不断增加，上述因素导致游戏研发总成本不断上涨。

另外，新研发的游戏需要依靠大量推广才能获得市场，目前网络游戏的推广费用，包括网络广告的点击费用以及其他各类媒体的投放费用，与前几年相比已经上涨数倍乃至数十倍。综上，任何一款优秀网络游戏的诞生和运营必须有大量资金做保证，对于新进入者而言，游戏研发及运营所需的巨大资金投入构成了较高的资金壁垒。

3、人才壁垒

游戏行业作为文化创意产业，是否拥有足够的人才是一家公司是否具备核心竞争力的重要标志。游戏的研发流程需要制作人、策划、程序、美工、音乐音效等各方面人才的通力协作；在游戏运营方面，则需要商务、运营、市场、客服、运维等方面的人才。我国网络游戏起步时间较晚，随着行业的快速增长，上述人才总体呈现供不应求的趋势。与此同时，随着行业和消费者的成熟，游戏产品的精品化成为趋势，对游戏运营质量的要求也越来越高，这意味着研发商对每一款游戏需要投入更有经验、更高素质的各类人才才有可能成功。

4、技术壁垒

网络游戏制作是一项系统性工程，在技术方面，制作流程需要用到引擎设计、美术设计、特效设计、程序编码、集成以及安全防护等多方面技术，而且随着用户品位的提高，游戏复杂度也不断提升，各类新技术逐渐被嵌入到游戏的开发当中。在运营领域，随着行业的发展，IDC 管理、版本控制、系统安全管理、数据

挖掘等各方面的技术也愈发成熟高效。因此，对于新进入者而言，如何有效掌握研发运营流程所涉及的各项技术并加以有效整合，构成了较高的技术壁垒。

5、运营渠道壁垒

在联合运营的模式中，运营渠道的建设至关重要。只有拥有足够的联运平台，才可以更快速、更广泛地让玩家群体体验到游戏。网络游戏行业的新进入者由于缺乏品牌、经验，其运营渠道的建立往往需要较长时间的前期投入。大型游戏平台因为推广资源有限，更倾向于成熟并拥有品牌优势的大型游戏公司所制作的游戏产品，中小型的网盟游戏平台虽较多，但是新入者需要与大量平台逐一谈判，需花费相当高的时间、人力以及沟通成本。因此，网络游戏的运营模式为新入者设立了一定的渠道壁垒。

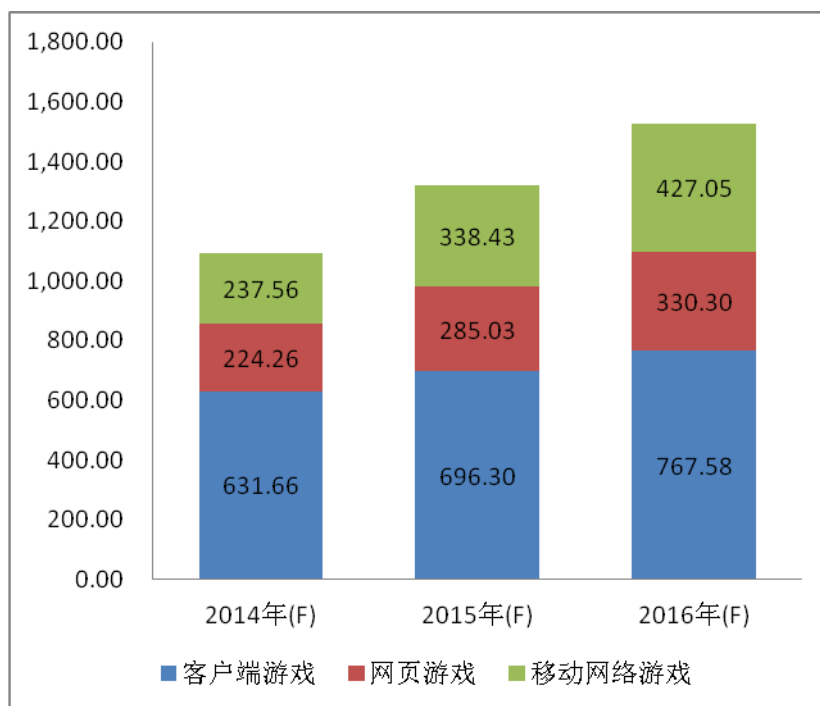
6、品牌壁垒

我国网络游戏行业经过近几年的快速发展，培育了一批优秀的网络游戏企业，它们在发展过程中逐渐确立了自身市场地位并形成了一定的品牌优势。网络游戏企业需要经历较长时间来探索市场偏好、提升游戏品质、完善游戏运营服务体系，从而形成良好的品牌信誉，以吸引并积累更多的游戏玩家。具有较好品牌信誉的网络游戏企业往往可以培育出较固定的游戏用户群，为今后的新产品推广打下更坚实的市场基础。

（七）行业发展趋势

1、国内网络游戏市场发展趋势

根据易观智库发布的《2013-2016 年中国广义网络游戏市场规模预测》，未来三年，中国广义网络游戏市场规模预计会继续增长，其中移动网络游戏增长幅度最大。



数据来源：易观智库；单位：亿元

(1) 客户端网络游戏发展趋势

根据《2013 年中国游戏产业报告》，中国客户端网络游戏的未来发展趋势如下：

① 市场细分推动行业规模扩大

客户端游戏市场正进入一个重要的调整阶段，产业将进一步细分，部分承载潜力的细分市场逐步繁荣，并升级为客户端游戏市场总体收入增长的支撑点。

一方面，细分化发展的结果是游戏开发运营商可以有针对性的面向不同细分用户群，以满足多层次用户对于游戏的不同需求。同时，更加细分的客户端游戏市场将因此吸引大量用户进入，而拓展出的新用户群体有可能逐渐形成细分用户文化圈，推动相关市场规模扩大。2013 年《DOTA2》等竞技类客户端网络游戏，通过电视转播、线上线下比赛等推广方法，进一步提升其在用户中的影响力，甚至形成了特有的用户群体。另一方面，部分细分市场上的产品还处于商业化前期，用户的付费意愿和付费能力还有待挖掘。所以，在用户规模日益扩大的情况下，市场蕴藏巨大潜力。

② 行业发展面临的挑战相当严峻

随着其他细分市场的营业收入水平继续走高,此前客户端游戏一家独大的绝对市场份额将逐渐松动。目前,客户端网络游戏在用户数量上已被网页游戏和移动游戏赶超。由于其他新兴细分市场正处于孵化培育阶段,其整体付费率和付费能力与客户端游戏市场尚有较大差距。不过,仅从产品收入角度看,部分高收入网页游戏产品和移动游戏产品已经与客户端游戏产品不相上下,其赢利周期也在不断延长。

③ 选择多平台拓展发展空间

从合作的角度来看,客户端网络游戏企业横跨网页游戏、移动游戏多平台发展,是深入整合行业资源的代表,是构建“优势互补、资源共享、共同发展”新型产业发展关系的内在要求,这有利于合作企业在产品、用户和渠道方面各取所需、互利共赢。并且,平台化思路强调企业在某个层面的“根植”性,不仅涵盖企业在用户资源掌握和获取方面的作用,还包括企业在游戏产品进出口领域的张力。此外,从竞争的角度来看,企业多平台化发展也是基于对用户价值的挖掘,能够给予广大用户充分的游戏消费选择,也是企业拓展游戏用户资源和巩固企业市场地位的内容和路径。

(2) 移动网络游戏发展趋势

基于客户端网络游戏增速放缓及移动互联网快速发展的行业背景,武神世纪将未来发展方向定位于移动网络游戏。根据《2013 年中国游戏产业报告》,中国移动游戏行业的未来发展趋势为:

① 行业持续快速增长

全球移动游戏市场快速增长形成的资源集聚效应和生态系统,将有助于推动国内移动游戏市场规模迅速扩大并趋向成熟。

随着大型网络游戏公司、资金优势出众的传统企业、中小创业团队不断涌入移动游戏市场,大量资本、研发、发行资源被投入到产业链及其延伸上去,产品数量、游戏品质以及用户规模将因此提高,市场环境、市场机制与市场法制将因此完善,竞争手段、商业模式、推广窗口将因此成熟,移动游戏产业充满巨大市场空间和商业价值。

② 市场份额有望进一步提高

随着智能移动终端软硬件性能的不断提高，3G、4G 网络建设日渐弥补移动游戏网络化、社交化的不足，移动游戏市场份额有望进一步增长。

由于智能移动设备普及度越来越高，移动游戏 App 等内容日渐成为互联网娱乐新的高地，移动游戏的用户基础将不断扩大。因为用户对于社交关系存在本质上的需求，利用移动游戏营造出一个更加直观、更具吸引力的氛围，不仅有利于提高移动互联网用户的游戏转化概率，而且能够夯实付费用户群体可持续发展的长久根基。另外，移动网络游戏可以充分借鉴传统网络游戏的付费设计模式，以细分、多元的方式拉动深层次消费需求。

③ 产品竞争激烈进入洗牌阶段

未来套取新用户的技法将渐渐失去市场支持，精品化时代的到来将对产品质量提出更高要求，劣质移动游戏产品将进入淘汰阶段。

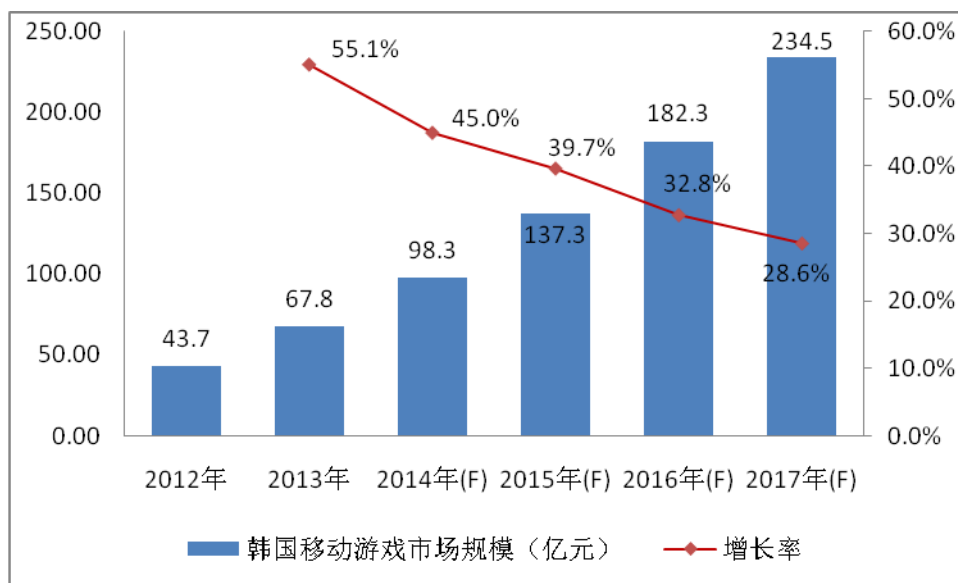
在移动游戏市场从迅猛发展向稳步发展的渐变过程中，移动游戏用户的游戏心理以及付费准则不断成熟，市场中那些盲目拼凑而成的劣质产品将被迅速淘汰；拥有技术开发实力和强大资金背景的大型游戏企业多半结束了蜻蜓点水式的尝试，正在大刀阔斧地进入移动游戏市场；以知识产权和其拓展性价值为根基的“大作驱动收益”理论，将成为未来移动游戏企业的主导思想，而由此引发的精品游戏竞争将进一步加剧。

2、相关市场移动网络游戏发展趋势

武神世纪未来转型的方向是移动网络游戏，随着海外布局的逐渐完成，海外移动网络游戏市场将成为武神世纪重要的收入来源。易观智库根据国家或地区的上市公司财务报告、专家访谈、厂商深访以及易观智库推算模型，得出 2012 年至 2017 年韩国、日本、港澳台等相关市场的移动游戏市场规模预测，以下是武神世纪的重要相关市场的发展趋势：

（1）韩国市场

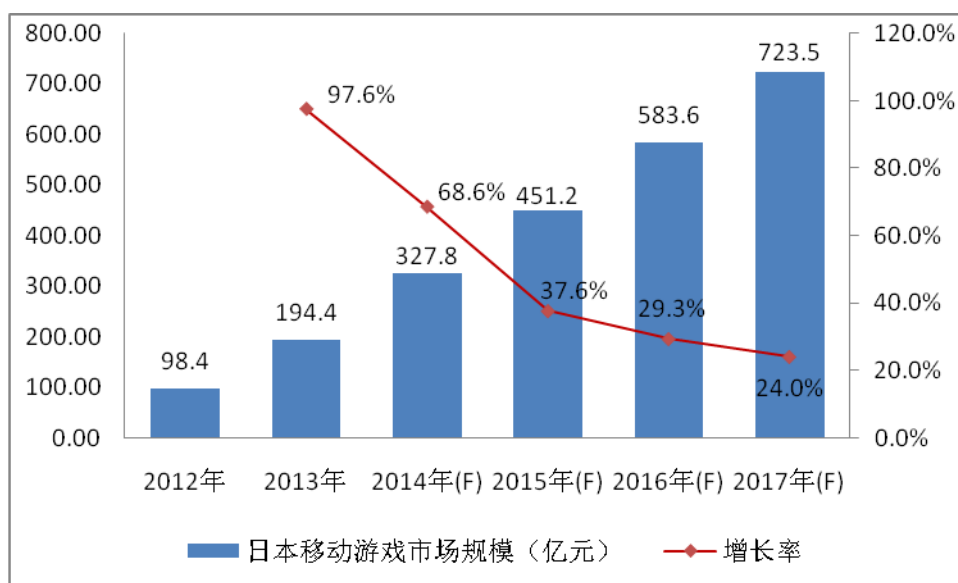
韩国 2013 年，韩国移动游戏市场规模达 67.8 亿元，较 2012 年增长 55.1%，具体情况如下：



数据来源：易观智库

(2) 日本市场

日本移动游戏市场是全球范围内增幅前几位的市场之一，2013 年日本移动游戏市场规模达 194.4 亿元，较 2012 年增长 97.6%，具体情况如下：

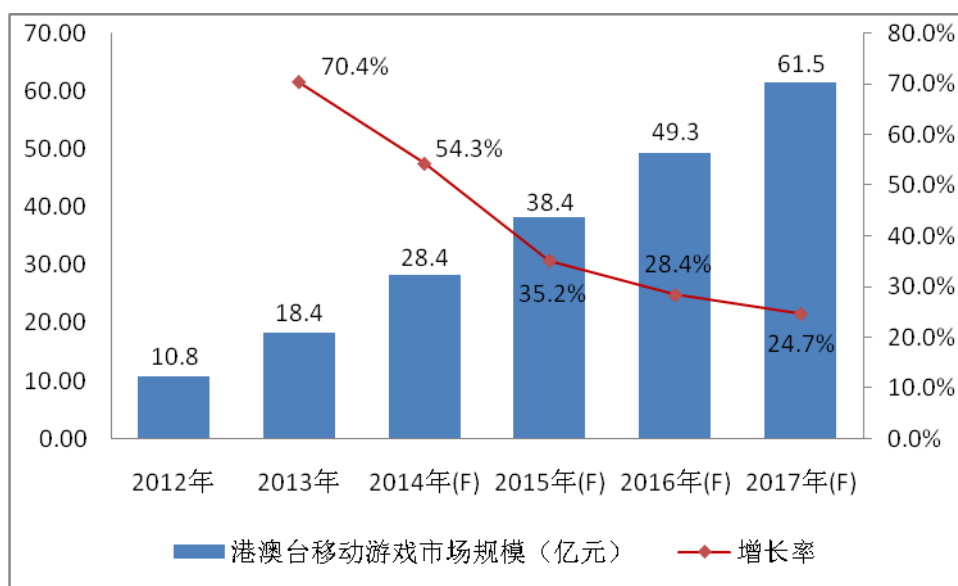


数据来源：易观智库

(3) 港澳台市场

由于香港、澳门、台湾地区的玩家群体规模不大，通常情况下，游戏运营企业也一般在台湾或香港架设服务器同时服务于港澳台地区玩家，港澳台移动游戏市场基本是统一的。2013 年，港澳台移动游戏市场规模达 18.4 亿元，较 2012 年

增长 70.4%，具体情况如下：



数据来源：易观智库

通过比较该相关国家或地区的市场规模和增长率，可以发现虽然各地市场规模不同，但是增长趋势方面却较为一致，2015年将会有 35%-40% 的增长率，2017 年增长率会降至 30% 以下，逐渐进入稳定增长阶段。

（八）武神世纪在行业中的竞争情况

1、武神世纪的行业地位

武神世纪自成立以来一直致力于 3D MMORPG 核心技术的研发，目前已成为国内少数几家拥有自主研发并大规模商业化的 3D 网络游戏引擎和独立快速开发 3D 网络游戏能力的公司之一。相比没有掌握引擎技术的竞争对手，拥有自主引擎技术的开发商开发新游戏的成本较低、速度较快，且可以顺应市场需求和技术发展趋势及时升级游戏引擎，拥有较大的技术优势和成本优势。武神世纪推出的《武神》、《神话》、《水浒无双》等游戏均已具有一定的市场影响力：如《武神》曾获 2010 年度百度风云榜十大新锐网游奖和 2010 Pubwin 网吧游戏盛典年度最佳新锐游戏奖，《神话》曾获中国出版工作者协会 2010 年度十大最受欢迎的民族网络游戏、17173.com 2010 年度最佳 3D 网络游戏、百度游戏风云榜 2010-2011 年度最受期待网游、766 游戏网 2010 年度最佳 3D 网游、太平洋游戏网 2010 年度最佳 3D 网游等奖项；《水浒无双》获 China Joy 2011 年度“金翎奖”最佳原创网络

游戏、17173.com2011 年度最受欢迎 2.5D 网络游戏、e-Play2012 年网络游戏最受期待奖、新浪中国网络游戏排行 2011 年度网游新秀至尊、2.5D 画质最佳武侠游戏和年度最具潜力游戏等荣誉。

武神世纪已于 2013 年开始向移动网络游戏领域转型。武神世纪高度重视该细分市场快速发展的机遇，并依托自身在客户端游戏方面的技术优势助力移动网络游戏的开发。2013 年以来，武神世纪已成功研发《三国裂》、《主公向前冲》、《艾琳娜战记》等多款优质移动网络游戏产品，其中《三国裂》已于 2013 年 8 月在韩国上线，《主公向前冲》、《艾琳娜战记》也将于 2014 年下半年和 2015 年上半年正式上线。未来一段时间，随着多款正在筹备的手游产品陆续上线和整个手游市场大环境的带动，预计手游业务将成为武神世纪重要的业务组成部分，对其收入和利润规模的增长起到积极的推动作用。

未来，依托自主研发的 3D 网络游戏引擎，武神世纪在客户端游戏市场将继续保持一定的市场份额，加上在移动网络游戏领域的技术积累和海内外战略布局，武神世纪将能够快速、准确、高效地推出顺应市场需求的新游戏，预计其收入会实现持续高速增长，市场份额将进一步快速提升。

2、武神世纪的主要竞争对手分析

武神世纪的主要竞争对手不仅包括网络游戏行业中具有 3D 游戏自主研发和自主运营能力的公司，例如国内网络游戏行业第一梯队中的完美世界和金山软件，第二梯队中的蓝港在线、目标软件、游戏蜗牛等；而且，随着武神世纪逐渐向移动网络游戏领域转型，其竞争对手还包括移动网络游戏行业内具有较强自主研发能力的银汉科技、玩蟹科技、数字天空等企业。

(1) 完美世界

完美世界成立于 2004 年，是中国领先的网络游戏开发商和运营商之一。完美主要基于自主研发的 Angelica 3D 游戏引擎和游戏开发平台开发 3D 网络游戏，陆续推出了《完美世界》、《武林外传》、《完美世界国际版》、《诛仙》、《赤壁》、《热舞派对》、《口袋西游》《神鬼传奇》等网络游戏产品。完美已经成功的将旗下部分产品出口到了海外一百多个国家和地区。完美世界已于 2007 年成功实现在美国纳斯达克交易所发行股票并上市。

（2）金山软件

金山软件成立于 1988 年，金山的网游事业部由西山居（珠海）、烈火（北京）、星云（北京）、华义（北京）、亚丁（成都）等工作室和网游平台研发部共同组成，是集自主研发和独立运营于一体的数字娱乐产品和服务供应商之一。金山旗下运营的网络游戏包括《剑侠世界》、《剑侠情缘网络版 2》、《剑侠情缘网络版 3》、《封神榜》系列 1-3、《月影传说》、《大话红楼》、《热血战队》等。其中《剑侠情缘网络版 3》采用的是金山的自主 3D 引擎开发运营。金山软件已于 2007 年成功实现在香港证券交易所主板发行股票并上市。

（3）蓝港在线

蓝港在线成立于 2007 年，公司定位为专业从事网络游戏研发与运营的新一代互动娱乐企业，旗下现有七家游戏工作室，在珠海成立了研发子公司并在中国 15 个城市设立了负责游戏推广职能的办事机构。蓝港在线已经成功发行《西游记》、《倚天剑与屠龙刀》、《神兽》、《问鼎》、《佣兵天下》、《东邪西毒》等多款自主研发产品。蓝港在线在 2013 年正式转型为移动网络游戏公司，主要代表作品为《王者之剑》。

（4）目标软件

目标软件成立于 1995 年，是中国内地最早的专业从事游戏软件开发的企业。其游戏产品以 MMORPG 为主，主要包括：《天骄》系列、《傲世 Online》、《天地 Online》。其中《天骄》系列是目标主导的产品系列，包括《新天骄》《天骄 I》、《天骄 II》、《凤舞天骄》等多个版本。

（5）游戏蜗牛

游戏蜗牛成立于 2000 年，是中国最早的 3D 网络游戏研发公司之一。游戏蜗牛具有较强的自主研发能力，旗下包括《航海世纪》、《机甲世纪》、《舞街区》、《天子》、《英雄之城》、《蜗牛网》、《帝国文明》等多款游戏产品。游戏蜗牛还具有较强的海外拓展能力，目前在美国、俄罗斯等地分别设立全资子公司，和众多国际运营商建立了长期合作关系，旗下多款产品先后在韩国、日本、俄罗斯、东南亚、北美等 20 多个国家和地区成功运营。

（6）银汉科技

银汉科技成立于 2001 年 11 月，主营业务为移动网络游戏的开发与运营。银汉科技是中国较早专注于移动网络游戏开发与运营的企业之一，其代表移动网络游戏产品为《幻想西游》、《西游 Online》、《梦回西游》和《时空猎人》等，凭借《时空猎人》在 2013 年跻身月营收千万级别的移动网游戏公司。

(7) 玩蟹科技

玩蟹科技成立于 2009 年 10 月，主营业务为移动网游戏的开发和运营。玩蟹科技在设立之初主要从事社交网络游戏的研发，自 2012 年开始向移动游戏开发领域转型。近年来，玩蟹科技逐步建成了以 2D、3D 为基础的多条产品线，不断开发出新的产品，并逐步向海外市场扩展。主要代表作品为《大掌门》。

(8) 数字天空

数字天空成立于 2011 年 9 月，主营业务为无线网络娱乐产品研发和运营，旗下拥有手机平台、大型网络游戏等，主要代表作品为《龙之力量》、《梦幻仙启》、《仙缘》等。

(9) 神奇时代

神奇时代成立于 2009 年 8 月，主营业务为移动网游戏的开发与运营。神奇时代自设立以来主要开发的游戏产品为《忘仙》、《三国时代》、《潜龙》和《天天世界杯》等。其中《忘仙》、《三国时代》为其主要收入来源。

3、武神世纪的竞争优势

(1) “端游+手游”的产品模式

“端游+手游”产品模式的核心竞争力体现在客户端游戏业务的稳定发展为手游业务发展提供了坚实支持。

首先，武神世纪具有较强的客户端游戏研发及运营经验。自成立以来，武神世纪已开发多款具有市场竞争力的客户端网络游戏，并通过武神平台和快乐游平台实现成功运营。经过多年积累，这两个平台已具有较为稳定的收费基础及较好的盈利模式，《武神》、《神话》、《水浒无双》等主要端游仍为武神世纪带来稳定的收入来源，因此，端游业务在技术、运营、资金等方面为手游业务发展提供了支持和保障。其次，凭借《三国裂》游戏的成功研发及运营，武神世纪顺利

跻身手游领域，成功拓宽了自身的业务链和收入来源。由于武神世纪的部分手游研发人员曾经专注于端游的研发，具备一定的端游研发经验，因此，在服务器端引擎的开发及应用上，武神世纪的手游研发团队具有较大优势，有效保证了手游开发的效率和效果。

综上所述，武神世纪端游业务与手游业务相辅相成。一方面，端游业务能够为企业带来稳定的经营业绩，为手游的发行和推广提供较强的支持；另一方面，较强的手游研发能力能够给端游运营发展战略提供有效支撑，为武神世纪后续经营发展提供进一步的支持。

（2）“研发+运营”的业务模式

在准确地把握游戏市场未来发展趋势的前提下，武神世纪利用自身积累的游戏研发经验布局游戏研发市场，坚持研发与运营相结合的模式，在运营中发现问题并解决问题，不断积累经验，持续对游戏产品进行更新维护。武神世纪在关注用户体验的前提下，积极应对用户群的变化趋势，稳定付费率并强调活跃用户的规模，提升留存度，从而延长游戏的生命周期。丰富的客户端游戏运营经验为移动网络游戏运营和发行提供了支撑，同时以市场为导向，从游戏玩家的喜好出发反过来又促进了移动网络游戏研发能力的提升。

（3）自主研发能力

引擎是进行网络游戏开发中必不可少的工具，也是决定最终游戏质量的关键因素。武神世纪自成立起，始终致力于网络游戏关键技术、特别是核心引擎技术的研发，经过多年积累，武神世纪已独立研发成功两套核心技术能力处国内领先水平且具有大规模商业化能力的 3D 游戏引擎：1) AVE 3D 游戏引擎系统：该引擎拥有领先的服务器框架和客户端引擎，并将在网页游戏上普遍使用的 Flash 技术运用到 3D 游戏的用户界面中，有利于高效率、低成本地进行图形处理；运用 AVE 3D 游戏引擎系统，武神世纪已成功开发出《神话》、《白蛇传说》等画面精美、表现力强的 3D 游戏，以之为基础形成的“《神话》3D 游戏引擎”曾获 2010 年北京市石景山区科学技术二等奖；2) MeEngine 引擎：该引擎拥有领先的地形引擎、图形引擎、网络通讯引擎、人工智能引擎和数据缓存引擎，能够优化游戏的显示效果、提高网络通讯能力，以之为基础开发的《武神》、《水浒无双》、

《烽火大唐》等游戏，能够在流畅地支持和表现大规模战斗的同时保证游戏的稳定运营。

与客户端网络游戏类似，移动网络游戏对于引擎技术的要求越来越高。在移动网络游戏开发过程中，上述地形引擎、图形引擎、网络通讯引擎等的质量直接决定了游戏的整体效果。武神世纪将客户端游戏中的成熟创意、技术用于移动网络游戏开发，不仅使得推出的游戏画面表现力更强，游戏体验更出色，而且还大大提高了捕捉市场热点并快速推出新游戏的能力。

（4）海外运营资源及经验

随着国内游戏市场竞争的日趋加剧和海外市场的不断扩大，武神世纪逐步加强在海外市场的布局，通过将优秀产品推向海外市场拓展收入来源，进一步增加盈利增长点。武神世纪于 2011 年设立境外子公司武神香港，并于 2012 年设立武神韩国和武神新加坡，专门负责旗下游戏的海外运营。设立海外子公司进行游戏运营的优势体现在以下两个方面：首先，经验方面，海外子公司立足海外，经过数款游戏的运营与境外代理商、游戏推广服务商建立了紧密的联系，并在游戏运营模式上进行了充分的探索，积累了丰富的经验，为未来游戏的运营奠定了基础；其次，市场方面，海外子公司深入游戏市场一线，直接获得第一手的市场信息，进而能够将运营与研发紧密结合，使研发的游戏产品更加符合玩家需求，在收费点的设计上也更加合理。

2011 年度，武神世纪已实现海外市场方面收入 728.00 万元，主要为中国香港、中国台湾、马来西亚等地授权运营商提供游戏本地化、服务器架设、运营平台和计费平台开发等技术服务和游戏产品授权金及分成收入。2013 年 8 月，《三国裂》在韩国上线，截至 2014 年 4 月 30 日已在韩国、香港、台湾等地市场实现 969.78 万元收入。未来随着已授权的游戏产生更多的分成收入，以及将更多的游戏推向海外市场，武神世纪的收入来源不断得到扩展，为其业绩提供了新的增长点。

（5）游戏运营体系

网络游戏面对的是成千上万软硬件设备和网络条件各异的玩家，游戏运营商的运营体系和运营经验是决定一款游戏进入正式运营阶段以后经营成败的根本

保障和决定性因素。武神世纪在运营游戏稳定性方面拥有丰富的经验，在经营历史上，从未发生过需要大面积回档、大规模赔偿玩家等严重运营事故。武神世纪在过往业务经营中积累了大量的具体运营经验，逐步建立了完备、安全、灵活高效的运营体系和具备可监控性、可管理性和可恢复性的游戏安全机制，包括异常现象自动监控报警机制、玩家预警组织、紧急事故处理预案等。目前，武神世纪的服务器系统可保证持续稳定的运营，能够及时监测和清除潜在的技术漏洞、隐患和故障，并支持十万人以上同时在线。

武神世纪正在向移动网络游戏领域转型，随着移动网络的不断发展，移动网络游戏在画面、玩法、系统等方面的要求越来越高，为其提供支撑的运营体系也必须稳定而高效。武神世纪拥有丰富的大型 3D 游戏运营经验以及完备、安全、灵活高效的运营体系，这些将有助于移动网络游戏尤其是重度移动网络游戏的发展，也是武神世纪转型成功的重要保障。

（6）客户数据分析系统

武神世纪致力于建立一个快速、持续，以数据分析为基础、以用户需求为导向的运维机制。各款游戏均具备完善的玩家行为统计和分析系统，可定期和不定期对游戏的总玩家人数、充值人数、平均在线人数、最高在线人数、人均消费值、充值消费比、用户等级分布等关键运维数据进行监测和统计，从而对玩家在游戏中的行为特点、消费习惯、游戏偏好等进行量化分析和研究，为后续的资料片发布、游戏升级，推广策略等提供数据支持。丰富的运营经验使得武神世纪游戏能够维持较长的生命周期，两款核心游戏《武神》和《神话》自 2010 年推出以来，月收入一直稳定在较高的水平。不仅如此，在发展移动网络游戏过程中，武神世纪在端游开发运营过程中积累起来的运维优势将为其提供支持。

（7）市场追踪能力和营销推广体系

武神世纪具有很强的市场敏感性，善于捕捉市场热点推出游戏产品。武神世纪十分重视市场研究和玩家行为分析，善于追踪市场热点以作为未来拟开发新游戏的主题，并根据主题量身定做游戏的风格、画面、人物、玩法、系统。武神世纪自主研发的游戏开发引擎使得游戏研发团队能够快速、高效、有针对性地将对市场热点的捕捉结果转化为游戏产品，从而尽可能的缩短网络游戏行业普遍面临

的游戏开发相较市场热点转变的滞后期,使得面临的游戏开发市场滞后性的风险相对较低。武神世纪已在短短几年中开发出了数款如《武神》、《神话》和《水浒无双》等紧贴市场需求的精品,并取得了优异的运营业绩,受到了玩家和业界的高度认可。

目前我国网络游戏市场游戏数量较多,且同质化现象较为严重,市场营销和经营策略正成为吸引目标用户、将用户流量转化为收入的最终决定因素。武神世纪与多个推广渠道建立了长期稳定的合作关系,有利于抓住市场时机进行及时的游戏推广,并尽可能精准地覆盖到潜在用户群体。与此同时,武神世纪建立了全方位、多层次的营销策略和推广体系:1)线上、线下结合:以网络为基础的竞技比赛和会展、发布会等地面推广活动有机结合;2)新、老媒体结合:如网吧海报张贴等传统媒体宣传方式与门户网站、游戏资讯网站推广相结合;3)互联网传统、新兴平台结合:如搜索引擎广告投放和微博等新兴平台广告相结合。在移动网络游戏运营过程中,武神世纪不仅将上述市场营销和经营策略灵活运用,而且,针对手游用户的消费特点,运营团队在游戏运营过程中不断探索运营模式,根据自身需要与境内外合作方充分合作,为将来大规模发展手游做了充分的准备。

(8) 研发团队和管理团队

武神世纪拥有实力雄厚的研发团队和合理高效的研发体制。研发团队对网络游戏相关技术领域有着深厚的理论积累和丰富的实践经验。核心技术人员刘园、陆鞞菁等在引擎开发、运营平台建设、服务端搭建、数据库开发等方面拥有独特的专业能力。截至2014年4月30日,武神世纪及下属子公司研发人员为53人,占员工总人数的34.87%。武神世纪已建立了内部人才培养和交流、玩家互动、优秀人才激励等多项机制,鼓励研发团队持续创新,进一步增强研发实力。截至本报告书签署日,武神世纪及下属子公司已拥有多项自主知识产权,包括26项软件著作权、5项软件产品登记证书和35个注册商标。

武神世纪拥有行业经验丰富、锐意进取及凝聚力强的管理层。管理层及核心人员均对游戏行业拥有极高的热情,并在研发、运营的组织和管理上具有丰富经验和专业能力,在短短几年发展历程中实现了数款精品游戏的成功研发和稳定运营。董事长、总经理刘毅在互联网和电信行业有十多年的从业经验,对市场情况、

行业趋势、消费者行为等有很深的理解。副总经理刘园在网络游戏团队管理方面拥有近十年的经验，曾在盛大带领娱乐产品研发团队完成了盛大娱乐平台项目的总体设计。这些都为武神世纪的顺利转型和稳步发展提供了保证。

（9）游戏产品储备

除目前正式运营的游戏《神话》、《武神》、《水浒无双》、《三国裂》等仍持续贡献较为稳定的收入外，武神世纪目前已具有契合市场趋势且多元化的游戏产品储备：1）2014年下半年和2015年上半年，《主公向前冲》、《艾琳娜战记》两款手游将正式上线，为武神世纪带来收入；2）预计未来5年，每年将有2-4款自研手游产品推出，为其后续业绩的持续增长提供稳定的保障。上述游戏产品储备，使武神世纪渗透到增长潜力较快的移动网络游戏细分市场中，并使其产品结构在契合市场趋势的方向下合理多元化。

4、武神世纪的竞争劣势

（1）资本规模偏小

目前武神世纪的资金规模与行业领先企业尤其是上市企业相比较小，一方面导致武神世纪虽然拥有两套独立3D游戏引擎和快速研发游戏的技术能力，但资金瓶颈使其在短时间内开发出大量切合市场需求产品的能力受到制约；另外，资金的限制也使武神世纪较难以具有市场竞争力的薪酬吸引大量高端人才。前述竞争对手中的完美世界、金山软件等企业早已登陆资本市场，银汉科技、玩蟹科技等企业也通过并购成为上市公司的子公司，获得上市公司的资金支持，与之相比，武神世纪面临着进一步扩展融资渠道以满足未来业务发展的的问题。

（2）品牌影响力偏弱

作为一家2008年成立的企业，武神世纪的品牌影响力较行业中运营多年的领先企业有较大差距。武神世纪在过去几年运营中，侧重于对技术平台的搭建和游戏产品的开发，未将大量资源投入到公司形象宣传和品牌塑造中，推广活动主要针对旗下的游戏，多集中在公测、正式运营等需要大规模宣传的时点。因此，武神世纪品牌的推广很大程度上依赖于公司游戏的宣传，这在一定程度上限制了公司的发展。

（3）现有产品线略显单一

在过去的发展中，武神世纪专注于 MMORPG 的开发和运营，特别是技术含量较高的 3D 及 2.5D MMORPG。虽然 MMORPG 是网络游戏行业的最大子市场，然而网页游戏、移动网络游戏等其他版块增长速度较快，武神世纪已经开始向移动网络游戏转型，但目前的产品线对这些子市场的覆盖力度还不强。未来需逐步增强其移动网络游戏业务的研发及运营能力。

三、标的资产最近两年及一期财务状况、盈利能力分析

（一）标的资产财务状况分析

1、资产构成及变动分析

单位：万元

项目	2014.4.30		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动资产	16,303.47	97.20%	19,788.17	97.18%	19,918.50	96.97%
非流动资产	470.15	2.80%	573.49	2.82%	622.71	3.03%
资产总计	16,773.62	100.00%	20,361.66	100.00%	20,541.21	100.00%

2013 年末资产总额较 2012 年末小幅下降 0.87%，基本保持稳定。2014 年 4 月末资产总额较 2013 年末下降 17.62%，主要原因系分红导致净资产减少，资产规模下降。

2012 年末、2013 年末、2014 年 4 月末武神世纪流动资产占比分别为 96.97%、97.18%、97.20%，非流动资产占比分别为 3.03%、2.82%、2.80%。最近两年及一期，武神世纪流动资产、非流动资产的总体占比构成较为稳定。

（1）流动资产分析

单位：万元

项目	2014.4.30		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
货币资金	3,047.05	18.17%	2,827.09	13.88%	18,137.44	88.30%
应收账款	1,690.02	10.08%	1,578.16	7.75%	1,009.26	4.91%
预付款项	151.01	0.90%	151.04	0.74%	29.54	0.14%

其他应收款	7,189.11	42.86%	11,042.95	54.23%	251.61	1.22%
存货	0.45	0.00%	1.17	0.01%	0.23	0.00%
其他流动资产	4,225.83	25.19%	4,187.77	20.57%	490.42	2.39%
流动资产合计	16,303.47	97.20%	19,788.17	97.18%	19,918.50	96.97%

武神世纪流动资产主要由货币资金、应收账款、其他应收款、其他流动资产构成。截至 2012 年末、2013 年末、2014 年 4 月末，上述 4 项资产合计金额占资产总额的比重分别为 96.82%、96.44%、96.29%。

1) 货币资金

武神世纪货币资金占流动资产比例较高，主要与其销售模式有关。武神世纪主要通过游戏点卡销售商进行点卡销售和第三方支付服务提供商充值支付两种方式实现销售。在点卡销售模式下，武神世纪委托点卡商向最终客户销售实体点卡或电子卡密，以先款后货的方式进行交易，因此通过点卡商销售都为现金收入；在直接充值模式下，第三方支付服务提供商一般在游戏玩家确认收货后 1~5 个工作日内与武神世纪进行结算，账款回款快，因此货币资金占流动资产比例较高。

2013 年末武神世纪货币资金较 2012 年末大幅减少 15,310.35 万元，下降 84.41%，主要原因系：①为了提高资金的收益率，武神世纪将闲置资金用于购买银行理财产品，截至 2013 年末银行理财产品金额 4,050 万元；②2013 年股东刘毅借款。股东刘毅的借款及归还情况详见本部分之“3) 其他应收款”。

2014 年 4 月末武神世纪货币资金较 2013 年末基本持平，小幅增加 219.97 万元。

2) 应收账款

报告期各期末，武神世纪应收账款主要包括应收第三方支付服务提供商和授权运营方款项。2013 年末武神世纪应收账款较 2012 年末增加 568.90 万元，增长 56.37%，2014 年 4 月末应收账款较 2013 年末增加 111.86 万元，增长 7.09%，主要原因系截至 2014 年 4 月 30 日应收授权运营方乐酷的款项尚未收回所致。

截至本报告书签署日，应收乐酷的游戏运营分成收入已全部收回。

最近两年及一期，武神世纪应收账款具体情况如下：

① 应收账款账龄构成

单位：万元

账龄	2014.4.30			2013.12.31			2012.12.31		
	账面余额	比例	坏账准备	账面余额	比例	坏账准备	账面余额	比例	坏账准备
1年以内	953.85	52.27%	47.64	826.67	48.41%	41.33	1,062.38	100%	53.12
1至2年	870.90	47.73%	87.09	880.91	51.59%	88.09	-	-	-
合计	1,824.75	100%	134.73	1,707.58	100%	129.42	1,062.38	100%	53.12

2012年末、2013年末、2014年4月末武神世纪应收账款全部在2年以内，符合游戏行业应收账款的特点，发生坏账的可能性很小。

② 2014年4月30日应收账款前五名情况

单位：万元

项目或单位	与本公司关系	期末金额	账龄	占比
乐酷	非关联方	1,642.59	2年以内	90.02%
Google Play	非关联方	81.87	1年以内	4.49%
北京百度网讯科技有限公司	非关联方	49.59	1年以内	2.72%
支付宝	非关联方	23.16	1年以内	1.27%
T-store	非关联方	17.50	1年以内	0.96%
合计	-	1,814.71	-	99.46%

截至2014年4月末，武神世纪应收账款前五名客户金额合计占应收账款期末余额的比重为99.46%，账龄均在2年以内，发生坏账的可能性很小。

乐酷为武神世纪在台湾地区的授权运营方，双方自2012年开始合作，为了开拓海外市场，武神世纪给予其较好的信用政策。截至本报告书签署日，应收其游戏运营分成收入已全部收回。

3) 其他应收款

报告期各期末，武神世纪其他应收款主要包括往来款，服务器租赁、托管押金，房租押金等。

2013 年末武神世纪其他应收款账面价值较 2012 年末大幅增加 10,791.34 万元，增长 4,288.92%，主要原因系 2013 年股东刘毅借款所致。

截至 2014 年 4 月 30 日，股东刘毅尚未归还武神世纪借款 7,011.09 万元。截至本报告书签署日，刘毅已将上述借款全部偿还完毕。

截至 2014 年 4 月末，武神世纪其他应收款前五名情况：

单位：万元

单位名称	与本公司关系	期末金额	账龄	比例	性质
刘毅	股东	7,011.09	1 年以内	96.73	借款
上海陆家嘴金融贸易区开发股份有限公司	非关联方	73.90	其中 3 年以上 46.99 万元	1.02	房租押金
曾晔	非关联方	46.81	1 年以内	0.65	备用金
北京承冀诚物业管理有限公司	非关联方	36.03	半年以内	0.50	房租押金
上海帝联信息科技股份有限公司	非关联方	12.48	1-3 年	0.17	服务器租赁押金
合计	-	7,180.31	-	99.07	-

4) 其他流动资产

报告期各期末，武神世纪其他流动资产主要包括银行理财产品、待摊的房租、服务器托管、服务器租赁等相关费用。

2013 年末武神世纪其他流动资产账面价值较 2012 年末增加 3,697.35 万元，增长 753.92%，主要原因系为提高闲置资金收益率，2013 年购买大量银行理财产品所致。2014 年 4 月末武神世纪其他流动资产账面价值较 2013 年末基本持平，小幅增加 38.06 万元。

报告期内，武神世纪其他流动资产具体情况如下：

单位：万元

项目	2014.4.30	2013.12.31	2012.12.31
银行理财产品	4,150.00	4,050.00	-

项目	2014.4.30	2013.12.31	2012.12.31
上市中介服务费	-	-	281.78
待摊费用等其他	75.83	137.77	208.64
合计	4,225.83	4,187.77	490.42

(2) 非流动资产分析

单位：万元

项目	2014.4.30		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
固定资产	192.28	1.15%	227.15	1.12%	245.47	1.20%
无形资产	52.12	0.31%	67.50	0.33%	109.00	0.53%
长期待摊费用	25.41	0.15%	29.39	0.14%	37.90	0.18%
递延所得税资产	200.33	1.19%	249.46	1.23%	230.35	1.12%
非流动资产合计	470.15	2.80%	573.49	2.82%	622.71	3.03%

2012年末、2013年末、2014年4月末，武神世纪非流动资产由固定资产、无形资产、长期待摊费用、递延所得税资产构成，非流动资产占资产总额的比重分别为3.03%、2.82%、2.80%，占比很小。

上述四项非流动资产在报告期内金额很小，且变动幅度不大。固定资产主要系办公设备、运输设备；无形资产主要是外购软件、著作使用权；长期待摊费用主要系房屋装修支出。

2、负债构成及变动分析

单位：万元

项目	2014.4.30		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
流动负债	6,340.97	100.00%	2,497.78	100.00%	4,945.30	100.00%
非流动负债	-	-	-	-	-	-
合计	6,340.97	100.00%	2,497.78	100.00%	4,945.30	100.00%

最近两年，武神世纪负债全部由流动负债构成。

2013年末流动负债较2012年末减少2,447.51万元，下降幅度49.49%，主要

原因系 2013 年收入下降导致预收款项减少以及 2013 年支付 2012 年底计提奖金导致应付职工薪酬减少所致。

2014 年 4 月末流动比率、速动比率较 2013 年末大幅下降，资产负债率大幅上升，主要原因系：①资产类项目中，2014 年 4 月末其他应收款较之 2013 年末减少 3,853.84 万元，其他资产类项目变动不大。负债类项目中，2014 年 4 月末应交税费、应付股利较之 2013 年末分别增加 1,380.92 万元、2,996.71 万元，其他负债类项目变动不大。流动比率、速动比率、资产负债率的变动主要系由上述 3 项资产负债项目变动幅度较大导致的。②武神世纪分红导致 2014 年 4 月末应付股利增加 2,996.71 万元、代扣分红所得税增加应交税费 1,226.66 万元。③武神世纪股东刘毅分红款 4,906.63 万元冲减其借款导致其他应收款减少。

最近两年及一期，武神世纪流动负债情况如下：

单位：万元

项目	2014.4.30		2013.12.31		2012.12.31	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	189.21	2.98%	358.66	14.36%	393.76	7.96%
预收款项	578.70	9.13%	532.10	21.30%	2,013.82	40.72%
应付职工薪酬	187.26	2.95%	483.94	19.37%	1,401.89	28.35%
应交税费	1,684.84	26.57%	303.92	12.17%	385.12	7.79%
应付股利	2,996.71	47.26%	-	-	-	-
其他应付款	17.62	0.28%	12.71	0.51%	10.06	0.20%
其他流动负债	686.62	10.83%	806.45	32.29%	740.65	14.98%
流动负债合计	6,340.97	100.00%	2,497.78	100.00%	4,945.30	100.00%

报告期内武神世纪应付账款主要为应付广告费用。2013 年末应付账款较 2012 年末基本持平，小幅减少 35.10 万元。2014 年 4 月末应付账款较 2013 年末减少 169.45 万元，下降 47.24%，主要原因系武神世纪主要端游产品已经处于稳定期，广告投放和宣传减少，同时 1-4 月支付前期广告费用较多所致。

报告期内武神世纪预收账款主要为销售游戏点卡形成的预收款项。2013 年末预收账款较 2012 年末大幅减少 1,481.72 万元，下降 73.58%，主要原因系武神

世纪主要游戏产品在 2012 年收入爆发期过后，回落并趋于稳定，点卡销售收入的下降导致期末点卡预收账款规模的下降。2014 年 4 月末预收账款较 2013 年末基本持平，小幅增加 46.60 万元。

2013 年末应付职工薪酬较 2012 年末大幅减少 917.95 万元，下降 65.48%，主要原因系 2012 年业绩大幅增长，年底计提奖金金额较大所致。2014 年 4 月末应付职工薪酬较 2013 年末减少 296.68 万元，下降 61.30%，主要原因系 2014 年 1-4 月发放 2013 年 12 月计提工资、奖金所致。

2013 年末应交税费较 2012 年末小幅减少 81.20 万元。2014 年 4 月末应交税费较 2013 年末大幅增加 1,380.92 万元，增长 454.37%，主要原因系分红代扣个人所得税所致。

2014 年 4 月末应付股利较 2013 年末增加 2,996.71 万元，主要原因系除股东刘毅应取得的分红款扣税后冲减个人借款外，其余股东应取得的分红款增加应付股利所致。

报告期内武神世纪其他应付款主要为个人所得税手续费及代扣员工房租款项等，金额较小。

报告期内武神世纪其他流动负债主要系充值后未购买道具产生的递延收益、特许权使用产生的递延收益，变动幅度不大。

3、偿债能力分析

2012 年末、2013 年末、2014 年 4 月末武神世纪的偿债能力指标如下表所示：

项目	2014.4.30	2013.12.31	2012.12.31
流动比率	2.57	7.92	4.03
速动比率	2.57	7.92	4.03
资产负债率	37.80%	12.27%	24.08%

报告期内武神世纪资产负债率较低，偿债能力强，且基本没有存货，流动比率、速动比率保持一致。

2013 年末流动比率、速动比率较 2012 年末明显提高，资产负债率大幅下降，主要原因系 2013 年收入规模下降导致预收账款及应付职工薪酬等流动负债大幅

下降，同时应收账款、预付款项、存货等流动资产受收入规模的影响相对较小，流动比率、速动比率上升，资产负债率下降。

2014年4月末流动比率、速动比率较2013年末大幅下降，资产负债率大幅上升，主要原因系：①资产类项目中，2014年4月末其他应收款较之2013年末减少3,853.84万元，其他资产类项目变动不大。负债类项目中，2014年4月末应交税费、应付股利较之2013年末分别增加1,380.92万元、2,996.71万元，其他负债类项目变动不大。流动比率、速动比率、资产负债率的变动主要系由上述3项资产负债项目变动幅度较大导致的。②武神世纪分红导致2014年4月末应付股利增加2,996.71万元、代扣分红所得税增加应交税费1,226.66万元。③武神世纪股东刘毅分红款4,906.63万元冲减其借款导致其他应收款减少。

4、资产周转能力分析

2012年度、2013年度、2014年1-4月武神世纪的资产周转能力指标如下表所示：

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
应收账款周转率（次）	2.31	8.74	25.09
存货周转率（次）	-	-	-
总资产周转率（次）	0.20	0.55	1.24

报告期内武神世纪基本不存在存货，无法计算存货周转率。

2013年应收账款周转率较2012年大幅下降的主要原因系2013年收入规模大幅下降且应收乐酷款项未收回导致期末应收账款金额增长所致。

2013年总资产周转率较2012年大幅下降的主要原因系2013年收入大幅下降的同时，资产规模并未出现同等程度下降，因此总资产周转率下降幅度较大。

（二）标的资产盈利能力分析

根据天职国际出具的天职业字[2014]9274号审计报告，武神世纪最近两年及一期合并利润表主要项目如下：

单位：万元

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
营业收入	3,771.02	11,310.92	21,594.29
营业成本	166.89	620.17	851.37
销售费用	345.66	2,426.37	5,329.22
管理费用	1,407.68	6,357.26	7,301.93
财务费用	-49.64	-566.42	-112.54
营业外收入	151.89	621.30	566.83
营业外支出	0.02	1.00	-
利润总额	1,881.23	2,437.87	7,478.73
归属于母公司净利润	1,672.40	2,317.64	6,453.01

1、营业收入分析

(1) 营业收入构成

报告期内，武神世纪营业收入的主要构成情况如下表：

单位：万元

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
主营业务收入	3,600.35	10,840.96	21,136.18
其中：网络游戏自营收入	3,076.23	10,072.28	20,383.69
网络游戏联营收入	524.12	768.68	752.48
其他业务收入	170.67	469.96	458.11
营业收入合计	3,771.02	11,310.92	21,594.29

报告期内武神世纪主要游戏收入来源为网络游戏自营收入，网络游戏自营主要为境内端游产品的自主运营。成熟端游产品及新推出的手游产品在境外主要为联合运营，收入规模相对较小。

2013年武神世纪营业收入较2012年下降47.62%，下降幅度较大的主要原因系2013年武神世纪管理层综合考虑了目前端游市场及手游市场的发展现状及前景，决定由端游向手游转型。2013年武神世纪端游业务在收入爆发期过后回落并趋于平稳，发展重心转向手游业务，对端游产品的宣传力度下降，端游收入的

回落导致营业收入的下降。

武神世纪在原有端游产品稳定盈利的支撑下，依靠较强的技术研发优势和海外运营资源及经验优势保证其顺利进行战略转型。具体情况详见本报告书“第四节 本次交易标的”之“四、交易标的的业务和技术”之“（四）标的资产主营业务构成具体情况”之“1、标的资产收入情况—分游戏”。

（2）营业收入分游戏构成

报告期内武神世纪营业收入分游戏构成情况如下：

单位：万元

产品名称	运营区域	游戏种类	运营模式	2014年1-4月		2013年		2012年	
				金额	占比	金额	占比	金额	占比
《武神》	大陆	端游	自主运营	766.06	20.31%	2,321.47	20.52%	4,647.40	21.52%
	韩国	端游	自主运营	1.24	0.03%	27.00	0.24%	243.14	1.13%
《神话》	大陆	端游	自主运营	1,642.00	43.54%	4,699.20	41.55%	10,585.24	49.02%
	香港、台湾、马来西亚	端游	联合运营	27.28	0.72%	208.08	1.84%	89.07	0.41%
《水浒无双》	大陆	端游	自主运营	660.48	17.51%	2,735.04	24.18%	4,701.45	21.77%
	台湾、越南	端游	联合运营	10.65	0.28%	124.14	1.10%	629.41	2.91%
《烽火大唐》	大陆	端游	自主运营	0.59	0.02%	5.53	0.05%	131.65	0.61%
	香港、台湾、马来西亚	端游	联合运营	37.55	1.00%	126.62	1.12%	425.18	1.97%
《白蛇传说》	大陆	端游	自主运营	0.19	0.01%	2.05	0.02%	67.00	0.31%
《道》	大陆	端游	自主运营	0.00	0.00%	0.40	0.00%	-	-
《最游记》	大陆	端游	自主运营	5.67	0.15%	281.57	2.49%	7.82	0.04%
	台湾	端游	联合运营	24.20	0.64%	193.06	1.71%	66.93	0.31%
《九鼎天下》	大陆	端游	联合运营	55.85	1.48%	-	-	-	-
《三国》	韩国	手游	联合	376.91	9.99%	385.69	3.41%	-	-

裂》			运营						
	台湾	手游	联合运营	145.98	3.87%	61.20	0.54%	-	-
《一骑当先》	香港、台湾	手游	联合运营	6.36	0.17%	29.94	0.26%	-	-
《快刀三国》	韩国	手游	联合运营	1.26	0.03%	98.12	0.87%	-	-
《蹦蹦恰恰》	台湾	手游	联合运营	8.75	0.23%	11.79	0.10%	-	-
合计	-	-	-	3,771.02	100.00%	11,310.92	100.00%	21,594.29	100.00%

注：《一骑当先》在韩国改名为《快刀三国》

2012年、2013年、2014年1-4月，武神世纪主要运营游戏为《武神》、《神话》、《水浒无双》、《三国裂》，上述4款游戏营业收入合计占营业收入总额比重为96.76%、93.38%、96.28%。《武神》、《神话》、《水浒无双》3款端游产品主要收入来源为境内自主运营收入，小部分来源于境外联合运营收入；《三国裂》手游产品收入来源全部为境外联合运营收入。

A、《武神》、《神话》、《水浒无双》

2013年《武神》、《神话》、《水浒无双》实现营业收入较之2012年分别下降2,542.07万元、5,767.03万元、2,471.68万元，下降幅度分别为51.98%、54.03%、46.37%，主要原因如下：

①2012年为三款端游产品大量广告投放后的收入爆发期，营业收入较高

2010年武神世纪主打端游产品《武神》、《神话》上线，2011年进入爆发式增长，收入规模达到17,332万元。2012年武神世纪继续加大广告宣传推广，两款游戏产品收入持续处于高位水平。2011年武神世纪推出第三款主打端游产品《水浒无双》，并取得了良好的市场反响，2012年为该款游戏的收入高峰期，为武神世纪贡献收入5,330.86万元。

②游戏中后期广告投放拉新效果下降，重度游戏玩家为收入主要来源

端游产品前期广告投入可以产生明显的拉新效应，广告投放后迅速带动收入的增长；中后期广告投放拉新效果不再显著，主要通过资料片、道具的更新，依靠对游戏粘度较高的重度玩家贡献收入。游戏中后期广告投放量下降，收入规模较之爆发期回落，但玩家粘度大、客户忠诚度高，通过资料片、道具的更新可以

持续为公司带来较为稳定的收入。

③2013年武神世纪业务由端游向手游转型，公司业务重心转向手游产品

2013年武神世纪管理层综合考虑了目前端游市场及手游市场的发展现状及前景，决定由端游产品向手游产品转型，减少了对已有端游的推广力度，在一定程度上导致原有端游产品收入的下降。

B、《三国裂》

2013年武神世纪成功推出了手游产品《三国裂》，并在海外市场取得了一定的业绩和玩家认可。2013年6月《三国裂》台服版上线，在台湾App Store游戏类畅销榜最高排名曾达到Top5；2013年8月《三国裂》韩服版上线，在韩国T store最新免费游戏排行总榜曾达到Top1。2013年、2014年1-4月《三国裂》贡献收入446.89万元、522.89万元，占营业收入比重分别为3.95%、13.87%。目前《三国裂》运营情况良好。

C、其他游戏

除上述四款主要游戏产品外，2012年、2013年、2014年1-4月，武神世纪剩余游戏产品实现收入占比分别为3.24%、6.62%、3.72%，贡献收入比重很小。

(3) 毛利率分析

2012年、2013年，武神世纪综合毛利率分别为96.06%、94.52%，高于2013年上市公司并购游戏公司案例中披露的部分游戏标的毛利率水平，具体情况如下：

毛利率	2013年1-11月	2012年	营业成本主要构成
玩蟹科技	85.96%	55.66%	游戏推广费用、服务器租赁费、CDN服务费、服务器折旧费、游戏授权金以及运营、客服、数据部门发生的员工薪酬、办公费、差旅费
毛利率	2013年	2012年	营业成本主要构成
神奇时代	84.62%	79.25%	游戏推广费用、自主运营模式的渠道分成、服务器托管费及折旧
毛利率	2013年1-8月	2012年	营业成本主要构成
游族信息	70.50%	67.91%	广告费、IDC服务费、CDN服务费、服务器折旧费、职工薪酬、版权金及著作权
毛利率	2013年	2012年	营业成本主要构成

武神世纪	94.52%	96.06%	服务器租赁、服务器托管、CDN 服务费
------	--------	--------	---------------------

数据来源：巨潮资讯

玩蟹科技、神奇时代、游族信息三家公司将广告费、游戏推广费计入“营业成本”科目核算，武神世纪将广告费计入“销售费用”科目核算，核算科目的不同导致武神世纪的毛利率高于上述三家公司的毛利率水平。2012年、2013年武神世纪广告费用占营业收入的比重分别为16.93%、14.79%，假若考虑广告费的影响后，2012年、2013年武神世纪的毛利率分别为79.13%、79.73%。

此外，武神世纪目前尚未设置专门的游戏平台维护部门，游戏运营工作由研发部门以及市场部门的人员兼职完成，其中研发部门的人员负责技术运营，人工成本计入管理费用；市场部门的人员负责产品运营，人工成本计入销售费用。2012年、2013年研发费用和销售费用中的人员薪酬支出（含工资、保险、福利）合计分别为5,119.53万元、3,454.70万元。考虑到兼职运营人员薪酬计入期间费用的会计处理方式，若将上述部分人员的薪酬支出分摊到营业成本中，报告期内武神世纪毛利率将会进一步调低。

未来，武神世纪在核算营业成本时将继续沿用现有的会计处理方式。武神世纪广告费继续在“销售费用”科目核算；游戏运营工作继续由研发人员和市场人员兼职，相关的薪酬支出分别在“管理费用”科目和“销售费用”科目核算。

2、期间费用分析

报告期内武神世纪期间费用及占营业收入比例具体情况如下：

单位：万元

项目	2014年1-4月		2013年度		2012年度	
	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重	金额	占营业收入比重
销售费用	345.66	9.17%	2,426.37	21.45%	5,329.22	24.68%
管理费用	1,407.68	37.33%	6,357.26	56.20%	7,301.93	33.81%
财务费用	-49.64	-1.32%	-566.42	-5.01%	-112.54	-0.52%
合计	1,703.70	45.18%	8,217.21	72.65%	12,518.62	57.97%

2013年销售费用率较2012年下降3.23个百分点，主要原因系2013年武神

世纪降低了广告宣传投放力度，广告宣传费相对下降所致。2014年1-4月销售费用率较2013年大幅下降12.28个百分点，主要原因系端游产品已经回落趋于稳定，公司发展重心已向手游产品转移，广告投放力度进一步大幅下降所致。

2013年管理费用率较2012年上升22.39个百分点，主要原因系2013年武神世纪开始向移动网络游戏领域转型，当年手游产品贡献收入比重较小，手游团队研发人员工资及其他相关费用由端游产品收入进行了分担。

武神世纪为网络游戏行业，报告期内资金充裕，未向银行借款，财务费用为银行存款产生的利息收入。

3、净利率分析

(1) 2012年、2013年净利率较之同行业比较分析

2012年、2013年武神世纪净利率分别为29.88%、20.49%，低于2013年上市公司并购游戏公司案例中披露的部分游戏标的净利率水平，具体情况如下：

净利率	2013年1-11月	2012年
玩蟹科技	71.96%	-
净利率	2013年	2012年
神奇时代	46.17%	46.20%
净利率	2013年1-8月	2012年
游族信息	40.90%	21.59%
净利率	2013年	2012年
武神世纪	20.49%	29.88%

数据来源：巨潮资讯

玩蟹科技、神奇时代、游族信息三家公司主要从事手游、页游产品的研发、运营，武神世纪在业务转型前主要从事端游产品的研发、运营。端游产品与手游、页游产品在研发投入、研发周期、市场推广等方面存在较为明显的区别，端游产品净利率低于手游、页游产品。端游产品对游戏引擎、3D画面、多人在线等方面具有很高的要求，研发周期长、研发投入高。端游产品为自主运营，广告投放、人员支出等自主运营成本高，手游、页游产品主要通过联运方式经营，游戏推广费、人员支出等运营成本相对较低。

2013 年上市公司并购游戏公司案例中游戏标的主营业务多为手游、页游，尚未有主营端游产品的标的公司并购案例。考虑到武神世纪业务转型前以端游产品为主，选取主要从事端游业务的完美世界、盛大游戏、畅游三家境外上市公司进行对比分析，具体如下：

净利率	2013 年度	2012 年度
完美世界	17.77%	19.51%
盛大游戏	36.55%	23.78%
畅游	36.41%	45.30%
平均	30.24%	29.53%
武神世纪	20.49%	29.88%

数据来源：Wind 资讯

从上表可以看出，2012 年武神世纪净利率与上述三家可比境外端游上市公司平均净利率较为接近。2013 年武神世纪原有端游业务收入爆发期后回落，相关费用的支出并未同比例下降，此外，2013 年端游业务向手游业务转型过程中，手游业务的研发支出及其他相关费用由端游产品进行了分担，导致 2013 年净利率下降。

(2) 2014 年 1-4 月净利率较之 2013 年、2012 年大幅上升原因分析

2012 年、2013 年、2014 年 1-4 月武神世纪净利率分别为 29.88%、20.49%、44.35%，2014 年 1-4 月净利率较之 2012 年、2013 年分别增长 14.47%、23.86%，增长幅度较大，主要原因系广告费用、研发费用下降幅度较大所致。具体情况如下：

项目	2014年1-4月 (A)	2013年(B)	2012年(C)	A-B	A-C
广告费用/营业收入	5.46%	14.79%	16.93%	-9.33%	-11.47%
研发费用/营业收入	21.95%	35.48%	24.85%	-13.53%	-2.90%
合计	27.41%	50.27%	41.78%	-22.86%	-14.37%
净利率	44.35%	20.49%	29.88%	23.86%	14.47%

2014 年 1-4 月广告费用占营业收入比重较之 2012 年、2013 年分别下降 11.47、9.33 个百分点，主要原因系：2013 年武神世纪决定业务转型后，原有端

游产品的广告投放量逐渐下降。进入 2014 年后，武神世纪主要推广手游业务，未对原有端游产品进行大规模的广告投放，端游产品主要靠资料片、装备的更新吸引玩家，导致 2014 年 1-4 月广告费用占营业收入比重下降幅度较大。

2014 年 1-4 月研发费用占营业收入的比重较之 2012 年下降 2.90 个百分点，变动幅度不大；较之 2013 年大幅下降 13.53 个百分点，主要原因系：2013 年武神世纪决定业务转型后，加大对手游产品的研发投入力度，手游研发人员工资及相关的研发支出由端游产品收入进行了分担，导致 2013 年研发费用占营业收入比重较 2012 年大幅上升。进入 2014 年后，武神世纪手游业务发展情况良好，手游业务占营业收入的比重上升幅度较快，且原端游产品研发投入力度下降，导致 2014 年 1-4 月研发费用占营业收入比重较之 2013 年大幅下降。

4、营业外收入分析

报告期内武神世纪营业外收入具体情况如下：

单位：万元

项目	2014 年 1-4 月	2013 年度	2012 年度
政府补助	150.00	621.29	566.83
处置非流动资产损益、其他	1.89	0.00	0.00
合计	151.89	621.30	566.83

报告期内武神世纪营业外收入主要为收到的政府补助。2013 年营业外收入较 2012 年增加 54.47 万元，主要系 2013 年度收到中关村科技园区石景山管理委员会企业技术改造和技术创新资金、北京市国有文化资产监督管理办公室文化创新发展专项资金等政府补助所致。

四、本次交易对上市公司的财务状况、盈利能力及未来盈利趋势的影响

（一）交易前后公司主要财务状况和偿债指标比较分析

根据天职国际出具的上市公司天职业字[2014]9812 号审计报告、天职业字[2014]9812-1 号上市公司备考审计报告，交易前后上市公司主要财务状况和指标

比较如下：

单位：万元

2014.4.30	交易完成后		交易前		交易前后比较	
	金额	比例	金额	比例	增长额	增长幅度
流动资产	153,979.11	49.49%	137,675.64	63.45%	16,303.47	11.84%
非流动资产	157,178.58	50.51%	79,304.35	36.55%	77,874.23	98.20%
总资产	311,157.70	100.00%	216,979.99	100.00%	94,177.71	43.40%
流动负债	89,800.79	93.36%	50,909.82	88.86%	38,890.97	76.39%
非流动负债	6,383.29	6.64%	6,383.29	11.14%	0.00	0.00%
总负债	96,184.08	100.00%	57,293.11	100.00%	38,890.97	67.88%
所有者权益合计	214,973.62	100.00%	159,686.89	100.00%	55,286.73	34.62%
归属于母公司的所有者权益	214,959.23	99.99%	159,672.49	99.99%	55,286.74	34.63%
股本总额(万股)	43,620.40		39,195.07		4,425.33	
每股净资产	4.93		4.07		0.85	
资产负债率	30.91%		26.40%		4.51%	
流动比率	1.71		2.70		-0.99	
速动比率	1.41		2.17		-0.76	

1、本次交易前后的资产规模、结构分析

本次交易完成后，截至2014年4月30日，公司的资产总额由本次交易前的216,979.99万元增加至311,157.70万元，资产总额增加了94,177.71万元，增长幅度为43.40%。公司资产规模有所上升，抗风险能力增强。交易完成后，公司的资产结构如下：

(1) 本次交易前，公司流动资产占资产总额的比重为63.45%，本次交易后，公司流动资产占资产总额的比重为49.49%，流动资产占资产比重有所下降。

(2) 交易完成后，截至2014年4月30日，公司非流动资产由本次交易前79,304.35万元增加至157,178.58万元，增长幅度为98.20%，主要是商誉增加了77,404.09万元。

公司非流动资产的大幅增长，主要是商誉的增加形成的。商誉为假设公司收

购武神世纪资产组合在2013年初已经完成，报表各期末收购对价与武神世纪资产组合可辨认净资产的差额部分确认为商誉。

综上所述，备考上市公司财务报表的资产结构综合反映了本次交易完成后上市公司的资产结构。交易完成后，公司资产规模有所增大，抵御风险的能力增强；公司主营业务增加了网络游戏版块，资产结构发生了相应的变化。

2、本次交易前后的负债规模、结构分析

本次交易完成后，截至2014年4月30日，公司的负债总额由本次交易前的57,293.11万元增加至96,184.08万元，负债总额增加了38,890.97万元，增长幅度为67.88%。负债的增长幅度超过资产的增长幅度，公司的资产负债率较交易前上升。交易完成后，公司的负债结构如下：

(1) 武神世纪属于网络游戏行业，负债全部为流动负债。交易完成前后非流动负债未发生变化。

(2) 交易完成后，截至2014年4月30日，公司流动负债由本次交易前的50,909.82万元增加至89,800.79万元，增长幅度76.39%，主要原因系在编制备考财务报表时现金支付对价32,550.00万元计入其他应付款，增加了流动负债金额。

综上所述，本次交易完成后，公司的负债规模上升，流动负债占负债总额的比重有所上升，符合标的资产游戏行业的特点。

3、交易前后的偿债能力分析

交易完成后，公司负债仍以流动负债为主，其中短期借款、应付账款和其他应付款的比重较大，占负债总额的比重分别为33.69%、17.09%、34.43%。

交易完成后，截至2014年4月30日，公司的资产负债率比交易前增长了4.51个百分点，流动比率、速动比率比交易前下降，主要原因系在编制备考财务报表时现金支付对价32,550.00万元计入其他应付款，增加了流动负债金额所致。

总体来看，公司的资产负债率较为合理，资产流动性较强，现金流较充足，无偿债压力，抵御风险的能力较强。

4、交易前后的营运能力分析

财务指标	交易完成后	交易完成前
	2014年1-4月	2014年1-4月

应收账款周转率（次/年）	1.24	1.18
存货周转率（次/年）	0.90	0.90

本次交易完成后，2014年1-4月公司应收账款周转率提高，主要原因系武神世纪应收账款周转率较上市公司周转速度快所致。

本次交易完成后，2014年1-4月公司存货周转率未发生变化，主要原因系武神世纪期末基本没有存货，且营业成本金额很小。

（二）交易前后公司主要经营状况和盈利指标比较分析

根据天职国际出具的上市公司天职业字[2014]9812号审计报告、天职业字[2014]9812-1号上市公司备考审计报告，交易前后上市公司主要财务状况和指标比较如下：

单位：万元

2014年1-4月	交易完成后	交易完成前	交易前后比较	
			增长额	增长幅度
营业收入	34,782.56	31,011.53	3,771.03	12.16%
营业成本	22,195.40	22,028.51	166.89	0.76%
营业利润	4,691.60	2,962.25	1,729.35	58.38%
净利润	4,111.63	2,439.23	1,672.40	68.56%
归属母公司的净利润	4,112.03	2,439.63	1,672.40	68.55%
2013年度	交易完成后	交易完成前	交易前后比较	
			增长额	增长幅度
营业收入	106,619.69	95,308.77	11,310.92	11.87%
营业成本	69,247.64	68,627.47	620.17	0.90%
营业利润	10,434.37	8,616.80	1,817.57	21.09%
净利润	10,326.78	8,009.14	2,317.64	28.94%
归属母公司的净利润	10,328.90	8,011.26	2,317.64	28.93%
2014年1-4月	交易完成后	交易完成前	增长	
销售毛利率	36.19%	28.97%	7.22%	

销售净利率	11.82%	7.87%	3.95%
归属于母公司净资产收益率	1.86%	1.52%	0.34%
基本每股收益（元）	0.09	0.06	3.00%
期间费用率	22.66%	19.92%	2.74%
2013 年度	交易完成后	交易完成前	增长幅度
销售毛利率	35.05%	27.99%	7.06%
销售净利率	9.69%	8.40%	1.29%
归属于母公司净资产收益率	5.69%	6.73%	-1.04%
基本每股收益（元）	0.26	0.22	0.04
期间费用率	23.15%	17.27%	5.88%

1、本次交易前后营业收入、营业成本分析

如上表所示,交易完成后,公司的营业收入及利润规模均有所上升。公司2013年度的营业收入由交易前的95,308.77万元增加到106,619.69万元,增长幅度为11.87%。2013年度归属于母公司所有者的净利润由交易前的8,011.26万元增加到10,328.90万元,增长了28.93%。

公司2014年1-4月的营业收入由交易前的31,011.53万元增加到34,782.56万元,增长幅度为12.16%。2014年1-4月归属于母公司所有者的净利润由交易前的2,439.63万元增加到4,112.03万元,增长了68.55%。

交易完成后,公司将增加网络游戏业务板块,网络游戏的毛利率远高于上市公司原有的业务板块毛利,增强公司整体的盈利水平。

综上所述,本次交易完成后,公司的销售规模、盈利能力都将有一定程度的提升,公司的持续盈利能力增强。

2、交易前后盈利能力指标比较分析

交易完成后,公司2014年1-4月的销售毛利率、销售净利率升高;公司2013年度的销售毛利率、销售净利率升高。

交易完成后,公司2014年1-4月净资产收益率较交易前升高、2013年度净资产收益率下降。2013年净资产收益率下降的主要原因系武神世纪2013年处于业务转型阶段,净利润下降,且在编制备考财务报表时商誉大幅增加了净资产金

额，导致 2013 年净资产收益率下降。

交易完成后，公司 2013 年度、2014 年 1-4 月的期间费用率比交易前升高，主要原因系武神世纪在财务处理中将游戏推广费、研发费、服务器折旧费等全部计入期间费用，导致期间费用较高、营业成本较低。

交易完成后，公司 2013 年度的每股收益为 0.26 元，比交易前 0.22 元的每股收益增加 0.04 元；本次交易完成后，公司 2014 年 1-4 月的每股收益为 0.09 元，比交易前 0.06 元的每股收益增加 0.03 元，公司的盈利能力得到提高。

综上所述，本次交易有利于增强公司的风险防范能力与持续盈利能力，有利于保护广大中小股东的利益。

（三）本次交易对公司未来盈利趋势的影响

1、网络游戏行业前景广阔，上市公司双主业并行发展，实现股东利益最大化

根据中国版协游戏工委（GPC）、国际数据公司（IDC）及中新游戏（伽马新媒 CNG）联合发布的《2013 年中国游戏产业报告》，2013 年中国游戏市场实际销售收入达到 831.7 亿元，同比增长率为 38.0%。其中，中国移动游戏市场实际销售收入 112.4 亿人民币，比 2012 年增长了 216.9%。根据易观智库《2013-2016 年中国广义网络游戏市场规模预测》，2014 年、2015 年、2016 年移动游戏市场规模将达到 237.56 亿元、338.43 亿元、427.05 亿元。未来网络游戏行业发展前景广阔。

本次交易完成后，上市公司将成为日用玻璃器皿制造业务、网络游戏业务双主业并行发展的上市公司。上市公司通过置入武神世纪网络游戏业务，推动其主营业务的多元化发展，增强公司的持续盈利能力和发展潜力，实现上市公司股东的利益最大化。

2、纳入优质资产，增强上市公司盈利能力

武神世纪主营业务为网络游戏的自主开发与自主运营。在客户端游戏方面，武神世纪为国内少数几家拥有自主研发并大规模商业化的 3D 网络游戏引擎和独立快速开发 3D 网络游戏能力的公司之一，目前拥有《武神》、《神话》、《水浒无

双》等多款端游产品。2013年武神世纪由端游产品向手游产品转型，并成功推出《三国裂》手游产品，在韩国、台湾市场取得了较好的客户认可。

随着网络游戏市场的快速发展，尤其是移动网络游戏市场的爆发式增长，武神世纪的研发优势、海外市场运营优势将得到进一步体现，上市公司的盈利能力将得到进一步增强。

3、多元化主业发展增强上市公司的抗风险能力

本次交易完成后，武神世纪将成为上市公司的全资子公司。武神世纪从事的网络游戏开发运营业务与公司原主业制造行业在行业周期性、资产类型、消费特征等方面存在较强互补性，有利于分散业务组合风险、实现经营目标。网络游戏企业经营业绩具有一定的抗周期性，本次交易有利于减少经济周期对公司业绩的负面影响，优化改善上市公司的业务组合和盈利能力，提高上市公司的可持续发展能力，切实提升上市公司的价值，保护广大投资者的利益。

五、交易完成后公司的资产、业务整合及人员调整计划

在本次交易完成后，武神世纪将成为上市公司全资子公司，为了确保本次交易完成后上市公司与武神世纪发挥协同效应，有效防范整合风险，本公司拟采取的整合措施如下：

（一）企业文化整合计划

德力股份将加强与武神世纪之间的人员交流、学习，组织武神世纪管理层、核心技术人员等到德力股份参观、学习、交流、培训，使武神世纪尽快融入德力股份的企业文化，同时德力股份也将保留和学习武神世纪企业文化建设中的亮点，不断优化企业的管理体系、提升管理效率。

（二）管理体制整合计划

收购完成后，武神世纪将成为德力股份的重要业务板块。上市公司通过协同管理与发展，帮助武神世纪构建符合上市公司规范和市场发展要求的内部管理体系，同时保持武神世纪现有管理团队、核心技术人员的稳定。建立全面预算管理制度，按月进行经营情况说明、财务报表分析和预算执行情况分析；按季度召开经营分析汇报例会，执行重大事项报告制度；按年度建立经营目标考核制度，

德力股份审计部每年对武神世纪进行内部审计。

本次交易完成后，武神世纪主要人员需继续与武神世纪签订固定期限的劳动合同，保证了主要人员的稳定性。上市公司设计了业绩奖励条款，保证了主要管理层股东的稳定性。武神世纪主要员工及主要管理层股东的稳定性保障了武神世纪的竞争优势。

（三）技术研发整合计划

收购完成后，上市公司将为武神世纪吸引人才、人才培养、培训等方面提供支持，大力推动研发团队整体技术水平的提升；对现有产品进行优化，加大对网络游戏的研发力度，完善新游戏研发奖励机制，鼓励和支持武神世纪加大研发投入，保持武神世纪游戏产品的竞争力。

第十节 财务会计信息

一、交易标的最近两年合并财务报表

(一) 交易标的最近两年及一期合并财务报表审计情况

本次交易标的武神世纪审计基准日为 2014 年 4 月 30 日，天职国际对武神世纪 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 4 月 30 日的合并资产负债表、资产负债表以及 2012 年度、2013 年度、2014 年 1-4 月的合并利润表和利润表、合并现金流量表和现金流量表、合并股东权益变动表和股东权益变动表以及财务报表附注进行了审计，出具了标准无保留意见审计报告（天职业字[2014]9274 号）。

(二) 交易标的最近两年及一期合并财务报表编制基础

本财务报表是武神世纪为了本次拟实施的股权交易值参考目的而编制的。武神世纪在收购基准日（2014 年 4 月 30 日）进行利润分配 91,300,000.00 元，相关利润分配预案于 2014 年 4 月 30 日经武神世纪董事会通过决议，并于 2014 年 5 月 15 日通过股东会决议。为编制本财务报表之目的，因合并方收购武神世纪的需要，在编制本报表时将该利润分配事项的影响体现在 2013 年 4 月 30 日的资产负债表和 2014 年 1-4 月期间的股东权益变动表中，即视同该利润分配事项在 2013 年 4 月 30 日已导致净资产减少，并相应确认应付股利。

除前段所述事项外，本财务报表以武神世纪持续经营假设为基础，根据实际发生的交易事项，按照财政部 2006 年 2 月 15 日颁布的《企业会计准则》及其应用指南的有关规定，并基于以下所述重要会计政策、会计估计进行编制。

(三) 标的资产合并财务报表

1、合并资产负债表

单位：元

资产	2014 年 4 月 30 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
流动资产：			

资产	2014年4月30日	2013年12月31日	2012年12月31日
货币资金	30,470,536.73	28,270,860.56	181,374,375.45
应收账款	16,900,218.78	15,781,600.33	10,092,591.29
预付款项	1,510,090.45	1,510,397.35	295,390.45
其他应收款	71,891,085.22	110,429,481.30	2,516,097.63
存货	4,496.71	11,681.63	2,314.96
其他流动资产	42,258,267.71	41,877,709.84	4,904,184.11
流动资产合计	163,034,695.60	197,881,731.01	199,184,953.89
非流动资产:			
固定资产	1,922,819.47	2,271,454.11	2,454,702.78
无形资产	521,200.13	674,950.82	1,089,973.94
长期待摊费用	254,115.61	293,937.97	378,974.25
递延所得税资产	2,003,342.79	2,494,575.51	2,303,453.20
非流动资产合计	4,701,478.00	5,734,918.41	6,227,104.17
资产总计	167,736,173.60	203,616,649.42	205,412,058.06
负债及所有者权益			
流动负债:			
应付账款	1,892,134.23	3,586,620.20	3,937,622.00
预收款项	5,787,035.25	5,320,995.35	20,138,191.09
应付职工薪酬	1,872,614.65	4,839,409.43	14,018,940.12
应交税费	16,848,424.49	3,039,227.27	3,851,178.28
应付股利	29,967,079.45	-	-
其他应付款	176,192.32	127,128.48	100,563.31
其他流动负债	6,866,206.29	8,064,462.48	7,406,477.69
流动负债合计	63,409,686.68	24,977,843.21	49,452,972.49
非流动负债:			
非流动负债合计	-	-	-
负债合计	63,409,686.68	24,977,843.21	49,452,972.49
股东权益:			

资产	2014年4月30日	2013年12月31日	2012年12月31日
股本	51,900,000.00	51,900,000.00	51,900,000.00
资本公积	37,565,698.26	37,565,698.26	37,565,698.26
盈余公积	10,210,888.46	10,210,888.46	8,724,464.01
未分配利润	4,963,520.82	79,539,544.40	57,849,550.67
外币报表折算差额	-313,620.62	-577,324.91	-80,627.37
归属于母公司股东权益合计	104,326,486.92	178,638,806.21	155,959,085.57
少数股东权益	-	-	-
所有者权益合计	104,326,486.92	178,638,806.21	155,959,085.57
负债及所有者权益总计	167,736,173.60	203,616,649.42	205,412,058.06

2、合并利润表

单位：元

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
一、营业总收入	37,710,204.37	113,109,232.56	215,942,889.25
其中：营业收入	37,710,204.37	113,109,232.56	215,942,889.25
二、营业总成本	20,416,649.91	94,933,498.62	146,824,855.17
其中：营业成本	1,668,896.12	6,201,716.29	8,513,706.20
营业税金及附加	1,789,173.56	5,327,050.96	12,917,798.35
销售费用	3,456,619.59	24,263,676.34	53,292,214.43
管理费用	14,076,759.04	63,572,633.38	73,019,310.57
财务费用	-496,407.54	-5,664,205.04	-1,125,360.78
资产减值损失	-78,390.86	1,232,626.69	207,186.40
投资收益(损失以“-”号填列)			977.77
三、营业利润(亏损以“-”号填列)	17,293,554.46	18,175,733.94	69,119,011.85
加：营业外收入	1,518,932.68	6,212,985.28	5,668,327.79
减：营业外支出	200.00	10,012.69	
四、利润总额(亏损总额以“-”号填列)	18,812,287.14	24,378,706.53	74,787,339.64
减：所得税费用	2,088,310.72	1,202,288.35	10,257,260.24

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
五、净利润(净亏损以“-”号填列)	16,723,976.42	23,176,418.18	64,530,079.40
归属于母公司股东的净利润	16,723,976.42	23,176,418.18	64,530,079.40
六、每股收益			
(一) 基本每股收益	0.32	0.45	1.24
(一) 基本每股收益	0.32	0.45	1.24
七、其他综合收益	263,704.29	-496,697.54	-12,520.88
八、综合收益总额	16,987,680.71	22,679,720.64	64,517,558.52
归属于母公司股东的综合收益总额	16,987,680.71	22,679,720.64	64,517,558.52
归属于少数股东的综合收益总额			-

3、合并现金流量表

单位：元

项目	2014年1-4月	2013年度	2012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	28,245,531.15	86,483,276.32	218,846,202.20
收到的税费返还	-	89,498.24	416,270.69
收到的其它与经营活动有关的现金	3,630,000.94	13,522,071.25	6,908,008.26
经营活动现金流入小计	31,875,532.09	100,094,845.81	226,170,481.15
购买商品接受劳务支付的现金	1,291,901.22	4,985,650.38	8,772,582.64
支付给职工以及为职工支付的现金	12,203,875.68	53,763,970.74	54,869,102.37
支付的各项税费	3,811,709.98	10,887,365.78	24,394,433.67
支付的其它与经营活动有关的现金	11,434,390.56	141,184,027.94	76,424,982.11
经营活动现金流出小计	28,741,877.45	210,821,014.84	164,461,100.79
经营活动产生现金流量净额	3,133,654.64	-110,726,169.03	61,709,380.36
二、投资活动产生的现金流量			
收回投资所收到的现金			

取得投资收益所收到的现金			
处置固定资产、无形资产和其它长期资产而收回的现金净额	1,438.00		
处置子公司及其他营业单位收回的现金净额			
收到的其它与投资活动有关的现金	217,000,000.00	1,219,910,000.00	
投资活动现金流入小计	217,001,438.00	1,219,910,000.00	
购建固定资产、无形资产和其它长期投资所支付的现金	33,754.07	1,173,112.19	2,319,532.43
投资所支付的现金			
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付的其它与投资活动有关的现金	218,000,000.00	1,260,410,000.00	
投资活动现金流出小计	218,033,754.07	1,261,583,112.19	2,319,532.43
投资活动产生现金流量净额	-1,032,316.07	-41,673,112.19	-2,319,532.43
三、筹资活动产生的现金流量			
吸收投资所收到的现金			
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金			
取得借款收到的现金			
收到的其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流入小计			
偿还债务所支付的现金			
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金			
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润			
支付的其它与筹资活动有关的现金			1,705,586.63
筹资活动现金流出小计			1,705,586.63
筹资活动产生现金流量净额	-	-	-1,705,586.63
四、汇率变动产生的现金流量	98,337.60	-704,233.67	-14,225.86
五、现金及现金等价物净增加额	2,199,676.17	-153,103,514.89	57,670,035.44

加：期初现金及现金等价物余额	28,270,860.56	181,374,375.45	123,704,340.01
六、期末现金及现金等价物余额	30,470,536.73	28,270,860.56	181,374,375.45

二、上市公司简要备考财务报表

根据天职国际出具的天职业字[2014]9812-1号审计报告，上市公司最近一年及一期简要备考财务报表如下：

（一）备考合并财务报表编制基础

本备考合并财务报表系公司拟以发行股份和支付现金相结合的方式，购买由刘毅、王锐、林嘉喜、牛亚峰、汪溪、美拓创景和智盈泽成所持有的武神世纪合计 100% 股权之目的而编制。本备考合并财务报表是在公司及武神世纪分别按企业会计准则编制的财务报表的基础上按如下编制基础编制：

1、本次重组需经公司股东大会批准，以及需经中国证监会对于本次重组涉及的审批事项的批准或核准后方可实施。按照格式准则第 26 号的要求，本备考合并财务报表是假设本次重组已于 2013 年 1 月 1 日完成并依据重组完成后的股权架构编制。

2、根据重组方案，本次交易各方确认标的资产的价格为人民币 93,000.00 万元。本公司在编制备考合并报表时，假定于 2013 年 1 月 1 日按 13.66 元/股的价格向武神世纪原股东发行股份 44,253,291 股，现金支付 32,550.00 万元，共计 93,000.00 万元确定长期股权投资成本，并据此增加本公司的股本和资本公积，未实际支付的现金人民币 32,550.00 万元计入其他应付款。

3、鉴于本次重大资产重组交易尚未实施，本公司尚未实质控制武神世纪，故参考武神世纪收购基准日业经评估后的各项账面可辨认资产和负债的公允价值（其账面价值和按成本法评估后的价值差异较小），确定以 2013 年 1 月 1 日的武神世纪账面净资产为可辨认净资产的公允价值，故 2013 年 1 月 1 日备考合并报表之商誉，直接以长期股权投资成本与武神世纪经审计确认的 2013 年 1 月 1 日可辨认净资产公允价值之间的差额确定。

(二) 合并资产负债表

单位：元

资产	2014年4月30日	2013年12月31日
流动资产：		
货币资金	523,671,255.97	437,942,505.50
应收票据	17,188,491.36	43,858,597.58
应收账款	294,456,057.67	264,866,900.93
预付款项	93,689,290.82	83,457,927.10
应收利息	-	
其他应收款	79,047,317.50	117,028,075.84
存货	269,480,451.96	222,293,920.98
其他流动资产	262,258,267.71	261,877,709.84
流动资产合计	1,539,791,132.99	1,431,325,637.77
非流动资产：		
长期股权投资	52,819,497.47	22,800,000.00
固定资产	585,250,056.01	609,385,253.17
在建工程	89,857,836.39	73,836,745.23
无形资产	63,896,459.18	63,679,195.03
商誉	774,040,869.49	774,040,869.49
长期待摊费用	870,797.16	1,039,011.82
递延所得税资产	5,050,327.92	6,529,923.32
其他非流动资产		
非流动资产合计	1,571,785,843.62	1,551,310,998.06
资产总计	3,111,576,976.61	2,982,636,635.83

合并资产负债表（续）

单位：元

负债及股东权益	2014年4月30日	2013年12月31日
流动负债：		

短期借款	324,000,000.00	170,000,000.00
应付票据	6,778,517.47	
应付账款	164,381,502.28	167,793,678.63
预收款项	24,224,783.49	22,334,020.98
应付职工薪酬	19,805,704.43	28,928,869.29
应交税费	-10,729,854.25	-10,952,327.16
应付利息	1,598,402.77	410,666.66
应付股利	29,967,079.45	
其他应付款	331,115,544.86	332,406,654.75
一年内到期的非流动负债		
其他流动负债	6,866,206.29	8,064,462.48
流动负债合计	898,007,886.79	718,986,025.63
非流动负债：		
长期借款	60,000,000.00	60,000,000.00
长期应付款		
预计负债		
其他非流动负债	3,832,869.32	3,994,412.80
非流动负债合计	63,832,869.32	63,994,412.80
负债合计	961,840,756.11	782,980,438.43
股东权益：		
股本	436,203,991.00	436,203,991.00
资本公积	1,464,020,608.91	1,464,020,608.91
盈余公积	33,946,096.42	33,946,096.42
未分配利润	215,654,570.06	265,834,287.02
外币报表折算差额	-232,993.25	-496,697.54
归属于母公司所有者权益合计	2,149,592,273.14	2,199,508,285.81
少数股东权益	143,947.36	147,911.59
股东权益合计	2,149,736,220.50	2,199,656,197.40

负债和股东权益总计	3,111,576,976.61	2,982,636,635.83
-----------	------------------	------------------

(三) 合并利润表

单位：元

项目	2014年1-4月	2013年度
一、营业总收入	347,825,550.57	1,066,196,913.76
其中：营业收入	347,825,550.57	1,066,196,913.76
二、营业总成本	304,263,202.61	962,105,223.92
其中：营业成本	221,954,020.87	692,476,442.06
营业税金及附加	3,669,180.06	11,852,388.72
销售费用	26,734,892.83	78,866,597.30
管理费用	47,297,377.22	165,741,786.44
财务费用	4,785,695.73	2,170,368.88
资产减值损失	-177,964.10	10,997,640.52
加：公允价值变动收益	-	-
投资收益	3,353,689.25	252,000.00
三、营业利润	46,916,037.21	104,343,689.84
加：营业外收入	2,661,830.41	16,780,653.94
减：营业外支出	21,679.05	939,743.91
四、利润总额	49,556,188.57	120,184,599.87
减：所得税费用	8,439,869.76	16,916,810.69
五、净利润	41,116,318.81	103,267,789.18
其中：归属于母公司所有者的净利润	41,120,283.04	103,289,015.27
少数股东损益	-3,964.23	-21,226.09
六、每股收益		
(一) 基本每股收益	0.09	0.26
(二) 稀释每股收益	0.09	0.26
七、其他综合收益	263,704.29	-496,697.54
八、综合收益总额	41,380,023.10	102,771,091.64
(一) 归属于母公司所有者的综合投资收益	41,383,987.33	102,792,317.73

总额		
(二) 归属于少数股东的综合收益总额	-3,964.23	-21,226.09

(四) 合并现金流量表

单位：元

项目	2014年1-4月	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	285,620,006.91	783,672,016.75
收到的税费返还	687,184.08	1,358,053.05
收到其他与经营活动有关的现金	8,417,508.65	38,121,834.01
经营活动现金流入小计	294,724,699.64	823,151,903.81
购买商品、接受劳务支付的现金	163,720,836.01	447,044,453.73
支付给职工以及职工支付的现金	70,823,175.17	200,770,783.91
支付的各项税费	41,772,733.82	83,771,194.59
支付其他与经营活动有关的现金	37,630,130.52	202,815,489.28
经营活动现金流出小计	313,946,875.53	934,401,921.51
经营活动产生的现金流量净额	-19,222,175.89	-111,250,017.70
二、投资活动产生的现金流量：		
收回投资所收到的现金		
取得投资收益所收到的现金	252,000.00	252,000.00
处置固定资产、无形资产和其他长期资产所收回的现金净额	6,341.85	
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额	-	-
收到其他与投资活动有关的现金	220,082,191.78	1,219,910,000.00
投资活动现金流入小计	220,340,533.63	1,220,162,000.00
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	25,252,690.75	144,948,701.90
投资所支付的现金	30,000,000.00	20,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额		

支付其他与投资活动有关的现金	218,000,000.00	1,480,410,000.00
投资活动现金流出小计	273,252,690.75	1,645,358,701.90
投资活动产生的现金流量净额	-52,912,157.12	-425,196,701.90
三、筹资活动产生的现金流量：		
吸收投资收到的现金		520,043,480.00
取得借款收到的现金	284,000,000.00	350,000,000.00
筹资活动现金流入小计	284,000,000.00	870,043,480.00
偿还债务所支付的现金	130,000,000.00	315,000,000.00
分配股利、利润或偿付利息所支付的现金	5,908,986.26	23,466,570.56
支付其他与筹资活动有关的现金		2,609,550.70
筹资活动现金流出小计	135,908,986.26	341,076,121.26
筹资活动产生的现金流量净额	148,091,013.74	528,967,358.74
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	525,536.44	-194,247.60
五、现金及现金等价物净增加额	76,482,217.17	-7,673,608.46
加：期初现金及现金等价物余额	397,329,675.78	405,003,284.24
六、期末现金及现金等价物余额	473,811,892.95	397,329,675.78

三、标的资产盈利预测审核报告

（一）武神世纪盈利预测报告的编制基础

本盈利预测报告以经天职国际审计的武神世纪 2012 年度、2013 年度、2014 年 1-4 月的实际经营业绩及预测期间的经营计划、投资计划和营销计划等资料，在充分考虑了行业市场变化趋势，本着实事求是，稳健性的原则编制而成。编制盈利预测时所采用的会计政策及会计估计方法遵循了国家现行的法律、法规的有关规定，在各重要方面均与武神世纪实际所采用的会计政策及会计估计一致。

（二）武神世纪盈利预测报告的审核情况

天职国际审核了武神世纪编制的 2014 年 5-12 月份及 2015 年度合并盈利预测报告，并出具了天职业字[2014]9274-1 号审核报告。其审核依据是《中国注册会计师其他鉴证业务准则第 3111 号——预测性财务信息的审核》。其审核意见如

下：

“根据我们对支持这些假设的证据的审核，我们没有注意到任何事项使我们认为这些假设没有为预测提供合理基础。而且，我们认为，该预测是在这些假设的基础上恰当编制的，并按照盈利预测编制基础的规定进行了列报。”

（三）武神世纪盈利预测编制的基本假设

本盈利预测报告基于以下重要假设：

1、武神世纪所遵循的我国有关法律、法规、政策和武神世纪所在地区的社会经济环境无重大变化。

2、武神世纪所属游戏行业的市场状况及市场占有率无重大变化，不会因竞争者过于优秀或自身产品研发失败导致的公司市场竞争地位的不利影响。

3、武神世纪预测期间内生产经营不会受人力资源短缺、核心技术人员流失或人力成本大幅上升等重大变化所导致的不利影响。

4、武神世纪经营业务涉及外汇市场汇率无重大变化。

5、武神世纪目前执行的税负、税率政策与预测期初保持稳定。

6、武神世纪预测期间的经营计划、营销计划、投资计划等能够如期实现，无重大不利变化。

7、无其他不可抗拒的因素及不可预见因素所造成的重大不利影响。

（四）武神世纪合并盈利预测表

单位：万元

项目	2014年1-4月 实际数	2014年5-12月 未审实现数	2014年预 测合计数	2015年度 预测数
一、营业收入	3,771.02	9,540.41	13,311.43	19,056.71
减：营业成本	166.89	334.72	501.61	833.26
营业税金及附加	178.92	305.41	484.33	484.56
销售费用	345.66	866.52	1,212.18	2,538.88
管理费用	1,407.68	2,984.95	4,392.63	5,392.95
财务费用	-49.64	-5.22	-54.86	-12.75
资产减值损失	-7.84	-	-7.84	-

加：公允价值变动价值（损失以“-”号填列）	-	-	-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	-	-	-	-
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-	-
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	1,729.36	5,054.03	6,783.38	9,819.81
加：营业外收入	151.89	-	151.89	-
减：营业外支出	0.02	-	0.02	-
其中：非流动资产处理损益（损失以“-”号填列）	-	-	-	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	1,881.23	5,054.03	6,935.25	9,819.81
减：所得税费用	208.83	912.59	1,121.42	2,059.50
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	1,672.40	4,141.44	5,813.83	7,760.31
归属于母公司所有者的净利润	1,672.40	4,141.44	5,813.83	7,760.31
少数股东权益	-	-	-	-
五、每股收益				
（一）基本每股收益	0.32	0.80	1.12	1.50
（二）稀释每股收益	0.32	0.80	1.12	1.50
六、其他综合收益	26.37	-	26.37	-
七、综合收益总额	1,698.77	4,141.44	5,840.21	7,760.31
归属于母公司所有者的综合收益总额	1,698.77	4,141.44	5,840.21	7,760.31
归属于少数股东的综合收益总额	-	-	-	-

四、上市公司备考合并盈利预测审核报告

（一）上市公司备考合并盈利预测的编制基础

本备考合并盈利预测是根据经具有证券相关业务许可证的注册会计师审计的本公司前3年实际经营业绩及公司2014年度的生产经营能力、投资计划和生产经营计划，在充分考虑了国内市场变化趋势，本着实事求是、稳健性的原则编制而成。编制所依据的会计政策与本公司实际采用的会计政策相一致。

本备考合并盈利预测是假设本次重组已于2013年1月1日完成并依据重组完成后的股权架构编制。

（二）上市公司备考合并盈利预测报告的审核情况

天职国际审核了德力股份编制的 2014 年 5-12 月、2015 年经营情况的备考合并盈利预测表，其审核依据是《中国注册会计师其他鉴证业务准则第 3111 号——预测性财务信息的审核》。审核意见如下：

“根据我们对支持这些假设的证据的审核，我们没有注意到任何事项使我们认为这些假设没有为预测提供合理基础。而且，我们认为，该预测是在这些假设的基础上恰当编制的，并按照备考合并盈利预测表附注第三部分盈利预测说明之主要会计政策、会计估计和合并财务报表的编制方法编制基础的规定进行了列报。”

（三）上市公司备考合并盈利预测的基本假设

- 1、公司所遵循的国家和地方现行的有关法律法规和经济政策无重大变化。
- 2、公司生产经营条件无重大改变，游戏行业的市场状况及市场占有率无重大变化，不会因竞争者过于优秀或自身产品研发失败导致的公司市场竞争地位的不利影响。
- 3、公司成本和费用的变动在管理当局可以控制的范围内，预测期间内生产经营不会受 人力资源短缺、核心技术人员流失、原材料成本大幅度上涨或人力成本大幅上升等重大变化所导致的不利影响。
- 4、国家现行利率、汇率无重大改变。
- 5、公司目前执行的税负、税率政策不变。
- 6、无其他不可抗拒的因素及不可预见因素所造成的重大不利影响。

（四）上市公司备考合并盈利预测表

单位：万元

项目	2014 年度预测数			2015 年度预测数
	1-4 月已审实现数	5-12 月预测数	2014 年度预测数合计	
一、营业收入	34,782.55	80,670.41	115,452.96	144,156.71
减：营业成本	22,195.40	52,305.72	74,501.12	92,573.18
营业税金及附加	366.92	830.86	1,197.78	1,145.71

销售费用	2,673.49	4,970.47	7,643.95	9,454.23
管理费用	4,729.74	11,745.30	16,475.04	19,244.07
财务费用	478.57	1,229.28	1,707.85	2,819.26
资产减值损失	-17.80	438.00	420.20	110.00
加：公允价值变动价值（损失以“-”号填列）	-	-	-	-
投资收益（损失以“-”号填列）	335.37	600.00	935.37	750.00
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-	-	-	-
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	4,691.60	9,750.78	14,442.37	19,560.26
加：营业外收入	266.18	-	266.18	-
减：营业外支出	2.17	-	2.17	-
其中：非流动资产处理损益（损失以“-”号填列）	1.62	-	1.62	-
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	4,955.61	9,750.78	14,706.39	19,560.26
减：所得税费用	843.99	1,733.33	2,577.31	3,691.79
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	4,111.62	8,017.45	12,129.07	15,868.47
归属于母公司所有者的净利润	4,112.02	8,017.45	12,129.47	15,868.47
少数股东权益	-0.40	-	-0.40	-
五、每股收益				
（一）基本每股收益	0.09	0.18	0.28	0.36
（二）稀释每股收益	0.09	0.18	0.28	0.36
六、其他综合收益	26.37			
七、综合收益总额	4,137.99	8,017.45	12,155.44	15,868.47
归属于母公司所有者的综合收益总额	4,138.39	8,017.45	12,155.84	15,868.47
归属于少数股东的综合收益总额	-0.40	-	-0.40	-

第十一节 同业竞争和关联交易

一、本次交易对同业竞争的影响

(一) 本次交易后公司同业竞争情况

本次交易前，上市公司主要从事玻璃及玻璃制品业务，与控股股东及实际控制人或其控制的其他企业之间不存在同业竞争。

本次交易完成后，公司将持有武神世纪 100% 股权。武神世纪主营业务为网络游戏的开发、运营。本次交易完成后，公司的主营业务将新增网络游戏业务板块。上市公司控股股东施卫东及其控制的其他企业未从事与武神世纪相同或相似业务，不会产生同业竞争。上市公司新增股东中刘毅持有上市公司股份超过 5%，属于上市公司关联方股东，刘毅及其控制的其他企业未从事与武神世纪相同或相似业务，不会产生同业竞争。施卫东、刘毅分别出具了避免同业竞争的承诺函。

(二) 避免同业竞争的措施

为在本次重组完成后从根本上避免和消除可能产生的同业竞争，维护上市公司及其中小股东的合法权益，控股股东、实际控制人施卫东承诺：

“1、本次重组完成后，本人及直接或间接控制的其他公司或经济组织将不以投资、收购、兼并等任何形式从事与德力股份及其控股子公司相竞争或可能竞争的业务，并不会进行任何损害或可能损害德力股份及其中小股东、德力股份控股子公司合法权益的行为。

2、如本人及直接或间接控制的其他公司或经济组织获得与德力股份及其控股子公司构成或可能构成竞争的业务机会，本人将尽最大努力使该等机会具备转移给德力股份及其控股子公司的条件，并以中国证监会许可的方式优先提供给德力股份及其控股子公司。

3、若违背上述承诺，本人愿承担相应的法律责任，并赔偿因此而给德力股份及其股东造成的任何损失。

4、本承诺自本人签署之日起生效，在本人作为德力股份控股股东、实际控制人期间持续有效。”

交易后持有上市公司股份超过 5% 的股东刘毅承诺：

“1、在作为德力股份股东期间内以及本次交易后 48 个月内（以两者中较长者为准），本人和本人近亲属及直接或间接控制的公司或其他经济组织将不以投资、收购、兼并等任何形式从事与德力股份及其控股子公司相竞争或可能竞争的业务，并不会进行任何损害或可能损害德力股份及其中小股东、德力股份控股子公司合法权益的行为。经德力股份事先书面同意，本人可作为财务投资者进行对外投资，但本人不得担任被投资对象的董事、监事或高级管理人员或者享有对被投资对象的控制权。

2、在作为德力股份股东期间内以及本次交易后 48 个月内（以两者中较长者为准），如本人和本人近亲属及直接或间接控制的公司或其他经济组织获得与德力股份及其控股子公司构成或可能构成竞争的业务机会，本人将尽最大努力使该等机会具备转移给德力股份及其控股子公司的条件，并以中国证监会许可的方式优先提供给德力股份及其控股子公司。

3、若违背上述承诺，本人愿承担相应的法律责任，并赔偿因此而给德力股份及其股东造成的任何损失。

4、本承诺自本人签署之日起生效，在上述承诺期间内对本人具有持续不可撤销的法律效力。”

交易后持有上市公司股份超过 5% 的股东刘毅的一致行动人美拓创景、智盈泽成承诺：

“1、在作为德力股份股东期间内以及本次交易后 48 个月内（以两者中较长者为准），本企业将不以投资、收购、兼并等任何形式从事与德力股份及其控股子公司相竞争或可能竞争的业务，并不会进行任何损害或可能损害德力股份及其中小股东、德力股份控股子公司合法权益的行为。

2、在作为德力股份股东期间内以及本次交易后 48 个月内（以两者中较长者为准），如本企业获得与德力股份及其控股子公司构成或可能构成竞争的业务

机会，本企业将尽最大努力使该等机会具备转移给德力股份及其控股子公司的条件，并以中国证监会许可的方式优先提供给德力股份及其控股子公司。

3、若违背上述承诺，本企业愿承担相应的法律责任，并赔偿因此而给德力股份及其股东造成的任何损失。

4、本承诺自本企业签署之日起生效，在上述承诺期间内对本企业具有持续不可撤销的法律效力。”

（三）竞业禁止承诺

武神世纪主要人员于《购买资产协议》签署时同时与武神世纪签订竞业禁止协议，主要内容包括：该等人员在标的公司离职后一年内不得通过其直接或间接控制的其他经营主体直接或间接从事或以自然人名义直接从事与德力股份及武神世纪业务相同或类似的业务；不在同德力股份或武神世纪存在相同或者类似业务的经营实体中任职或者担任任何形式的顾问；该等人员在离职后不得以德力股份及武神世纪的名义为上市公司及武神世纪现有客户提供与德力股份及武神世纪业务相同或类似的服务。

二、本次交易对关联交易的影响

（一）截至评估基准日，本次交易前的关联方情况

1、控股股东及实际控制人

公司的控股股东及实际控制人均为自然人施卫东，持有上市公司 41.97% 股份。

2、公司的控股子公司情况

单位:万元

子公司全称	子公司类型	企业类型	注册地	法定代表人	业务性质	注册资本	持股比例	表决权比例
安徽省莱恩精模制造有限公司	全资子公司	有限责任公司	安徽凤阳	施卫东	模具制造	260.00	100%	100%
安徽施歌家居用品有限	全资子公司	有限责任公司	安徽合肥	施卫东	日用家居用品	6,700.00	100%	100%

子公司全称	子公司类型	企业类型	注册地	法定代表人	业务性质	注册资本	持股比例	表决权比例
公司					销售			
意德丽塔(滁州)水晶玻璃有限公司	全资子公司	有限责任公司	安徽滁州	施卫东	玻璃酒具制造	13,000.00	100%	100%
凤阳德瑞矿业有限公司	全资子公司	有限责任公司	安徽凤阳	施卫东	非金属矿产品销售	5,000.00	100%	100%
广州德亮雅日用品有限公司	控股子公司	有限责任公司	广东广州	施卫东	销售贸易	400.00	95%	95%
上海施歌实业有限公司	全资子公司	有限责任公司	上海市长宁区	施卫东	销售贸易	500.00	100%	100%
北京德力施歌商贸有限公司	全资子公司	有限责任公司	北京市	张东明	销售贸易	200.00	100%	100%
陕西施歌商贸有限公司	全资子公司	有限责任公司	陕西省西安	张东明	销售贸易	300.00	100%	100%
深圳施歌家居用品有限公司	全资子公司	有限责任公司	广东深圳	张东明	销售贸易	200.00	100%	100%

3、公司的其他关联方

单位:万元

被投资单位名称	企业类型	注册地	法定代表人	业务性质	注册资本	本企业持股比例(%)	本企业在被投资单位表决权比例(%)	关联关系
滁州中都瑞华矿业发展有限公司	有限责任公司	安徽滁州	葛军	石英岩、硅制品、建材销售	10,000	30	30	联营
安徽凤阳农村商业银行股份有限公司	有限责任公司	安徽凤阳	王冠华	金融业	20,530	9.74	9.74	参股
安徽凤阳利民村镇银行有限责任公司	有限责任公司	安徽凤阳	许东明	金融业	4,100	6.83	6.83	参股

(二) 本次交易前的关联交易

本次交易前上市公司的关联交易为上市公司及其大股东、实际控制人施卫东为上市公司子公司提供的关联担保:

担保方	被担保方	担保金额(万元)	担保起始日	担保到期日	担保是否已经履行完毕
本公司	意德丽塔(滁州)水晶玻璃有限公司	16,000.00	2013年3月28日	2018年1月26日	否
施卫东	意德丽塔(滁州)水晶玻璃有限公司	16,000.00	2013年3月28日	2018年1月26日	否

(三) 本次交易前的关联方往来情况

1、应收关联方款项

本次交易前上市公司无应收关联方款项。

2、应付关联方款项

本次交易前上市公司无应付关联方款项。

(四) 本次交易完成后的新增关联方情况及关联往来情况

本次交易完成后，刘毅等5名自然人、美拓创景和智盈泽成将成为上市公司股东，其中刘毅持有上市公司股份比例超过5%。武神世纪及其下属子公司将成为上市公司的全资子公司。增加的关联方具体情况如下：

关联方名称	与本公司关系
武神世纪	本公司全资子公司
乐友互动	武神世纪之全资子公司
上海神往	武神世纪之全资子公司
武神香港	武神世纪之全资子公司
武神新加坡	武神世纪之全资子公司
武神韩国	武神香港之全资子公司
刘毅	持有本公司股份5%以上股东

截至2014年4月30日，武神世纪的关联方往来主要是对其控股股东刘毅的7,011.09万元其他应收款，截至本报告书签署日，刘毅已将上述借款全部偿还完毕。

除此之外，本次交易完成后不会增加上市公司的关联方，也未新增关联交易及关联往来。

（五）规范关联交易的措施

为在本次重组完成后减少并规范关联交易，上市公司控股股东、实际控制人施卫东承诺：

“1、本次重组完成后，本人及本人控制的其他企业将尽可能减少与德力股份的关联交易，不会利用自身作为德力股份控股股东之地位谋求与德力股份在业务合作等方面给予优于其他第三方的权利，不会利用自身作为德力股份控股股东之地位谋求与德力股份优先达成交易的权利。

2、若存在确有必要且不可避免的关联交易，本人及本人控制的其他企业将与德力股份按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，履行合法程序，并将按照有关法律、法规规范性文件的要求和德力股份《公司章程》等相关规定，依法履行信息披露义务并履行相关内部决策、报批程序，保证不以与市场价格相比显失公允的条件与德力股份进行交易，亦不利用该类交易从事任何损害德力股份及其他股东的合法权益的行为。

3、若违背上述承诺，本人愿承担相应的法律责任，并赔偿因此而给德力股份及其股东造成的任何损失。

4、本承诺自本人签署之日起生效，在本人作为德力股份控股股东、实际控制人期间持续有效。”

本次交易后持有上市公司股份 5% 以上的股东刘毅承诺：

“1、本次交易完成后，本人及本人控制的企业将尽可能减少与德力股份的关联交易，不会利用自身作为德力股份股东之地位谋求与德力股份在业务合作等方面给予优于其他第三方的权利，不会利用自身作为德力股份股东之地位谋求与德力股份优先达成交易的权利。

2、若存在确有必要且不可避免的关联交易，本人及本人控制的企业将与德力股份按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，履行合法程序，并将按照有关法律、法规规范性文件的要求和德力股份《公司章程》等相关规定，依法

履行信息披露义务并履行相关内部决策、报批程序，保证不以与市场价格相比显失公允的条件与德力股份进行交易，亦不利用该类交易从事任何损害德力股份及其他股东的合法权益的行为。

3、若违背上述承诺，本人愿承担相应的法律责任，并赔偿因此而给德力股份及其股东造成的任何损失。

4、本承诺自本人签署之日起生效，对本人具有持续不可撤销的法律效力。”

本次交易后持有上市公司股份 5%以上的股东刘毅的一致行动人美拓创景、智盈泽成承诺：

“1、本次交易完成后，本企业将尽可能减少与德力股份的关联交易，不会利用自身作为德力股份股东之地位谋求与德力股份在业务合作等方面给予优于其他第三方的权利，不会利用自身作为德力股份股东之地位谋求与德力股份优先达成交易的权利。

2、若存在确有必要且不可避免的关联交易，本企业将与德力股份按照公平、公允、等价有偿等原则依法签订协议，履行合法程序，并将按照有关法律、法规规范性文件的要求和德力股份《公司章程》等相关规定，依法履行信息披露义务并履行相关内部决策、报批程序，保证不以与市场价格相比显失公允的条件与德力股份进行交易，亦不利用该类交易从事任何损害德力股份及其他股东的合法权益的行为。

3、若违背上述承诺，本企业愿承担相应的法律责任，并赔偿因此而给德力股份及其股东造成的任何损失。

4、本承诺自本企业签署之日起生效，对本企业具有持续不可撤销的法律效力。”

第十二节 本次交易对公司治理机制的影响

本次交易前，本公司严格按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》及《上市规则》等有关法律法规以及中国证监会的要求规范运作，建立了完善的法人治理结构和独立运营的经营机制。

本次交易前，武神世纪已完成上市辅导。武神世纪董事、监事、高级管理人员及核心技术人员等相关人员进行就证券市场相关法律法规、公司治理和规范资本市场运作等相关内容接受了辅导。武神世纪同时建立了法人治理结构并规范运作。

本次交易完成后，德力股份将依据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律法规的要求进一步完善公司治理结构。

一、股东与股东大会

本次交易完成后，公司将严格按照《上市公司股东大会规则》、《公司章程》和《股东大会议事规则》的要求召集、召开股东大会，平等对待所有股东，保证每位股东能充分行使表决权，保证股东大会各项议案审议程序合法及经表决通过的议案得到有效执行。德力股份《公司章程》和《股东大会议事规则》已明确规定股东大会的召开和表决程序，包括通知、登记、提案的审议、投票、计票、表决结果的宣布、会议决议的形成、会议记录及其签署、公告等。《公司章程》规定了股东大会对董事会的授权原则。

公司将在保证股东大会合法、有效的前提下，通过各种方式和途径，包括充分运用现代信息技术手段，扩大股东参与股东大会的比例，保证股东大会时间、地点的选择有利于让尽可能多的股东参加会议。

本次交易完成后，控股股东及实际控制人施卫东持有本公司股份的比例将由41.97%下降至35.65%，但仍为公司的控股股东及实际控制人，公司控制权未发生变化。公司将严格执行《公司章程》、《股东大会议事规则》等相关规定，防止控股股东逾越股东大会，直接干预公司的经营管理。

二、控股股东、实际控制人与上市公司

德力股份的《公司章程》中明确规定，公司的控股股东、实际控制人员不得利用其关联关系损害公司利益。违反规定的，给公司造成损失的，应当承担赔偿责任。

公司控股股东及实际控制人对公司和公司社会公众股股东负有诚信义务。控股股东应严格依法行使出资人的权利，控股股东不得利用利润分配、资产重组、对外投资、资金占用、借款担保等方式损害公司和社会公众股股东的合法权益，实际控制人不得利用其控制地位损害公司和社会公众股股东的利益。

本次交易完成后，继续保持独立性，维护上市公司及其社会公众股东的合法权益，施卫东特承诺如下：

“1、保证上市公司的董事、监事及高级管理人员均按照法律、法规规范性文件及公司章程的规定选举、更换、聘任或解聘，不得超越董事会和股东大会违法干预上市公司上述人事任免；采取有效措施保证上市公司的总经理、副总经理和其他高级管理人员专职在上市公司任职并在上市公司领取薪酬，不在本人所控制的其他企业及上市公司关联方兼任除董事外的其他职务；保证上市公司在劳动、人事管理体系方面独立于控股股东。

2、保证上市公司具有完整的经营性资产及住所，并独立于控股股东；保证本人及所控制的德力股份及其子公司以外的其他企业不得违规占用上市公司的资金、资产及其他资源。

3、保证上市公司建立和完善法人治理结构以及独立、完整的组织机构，并规范运作；保证上市公司与本人控制的其他企业之间在办公机构以及生产经营场所等方面完全分开。

4、保证上市公司拥有独立开展经营活动的资产、人员、资质以及具有独立面向市场自主经营的能力，在经营业务方面独立运作；保证除合法行使股东权利外，不干预上市公司的经营业务活动；保证采取合法方式减少或消除与上市公司的关联交易，确有必要的关联交易，价格按照公平合理及市场化原则确定，确保上市公司及其他股东利益不受到损害，并及时履行信息披露义务。

5、保证上市公司拥有独立的财务会计部门，建立独立的财务核算体系和财务管理制度；保证上市公司独立在银行开户，不与本人所控制的其他企业共用同一个银行账户；保证上市公司独立作出财务决策，本人所控制的其他企业不得干预上市公司的资金使用；保证上市公司依法独立纳税；保证上市公司的财务人员独立，不得在本人所控制的其他企业兼职及领取报酬。”

三、董事与董事会

本次交易完成后，公司将继续严格按照《公司章程》、《董事会议事规则》的要求，进一步完善公司治理结构，充分发挥独立董事在规范公司运作、维护中小股东的合法权益、提高公司决策的科学性等方面的积极作用。独立董事的选聘、独立董事工作制度的建立和执行将严格遵守国家有关法律、法规、规章以及《公司章程》的有关规定。

四、监事与监事会

本次交易完成后，公司将继续严格按照《公司章程》的要求，为监事正常履行职责提供必要的协助，保障监事会对公司财务以及公司董事、经理和其他高级管理人员履行职责的合法、合规性进行监督的权利，维护公司及股东的合法权益。

第十三节 风险因素

一、审批风险

本次交易行为尚需获得中国证监会的核准。截至本报告书签署日，相关报批事项仍在进行之中。中国证监会的核准为本次交易的前提条件，重组方案能否取得中国证监会的核准以及最终取得核准的时间存在不确定性，提请广大投资者注意投资风险。

二、产业政策风险

近年来，包括网络游戏行业在内的文化产业受到国家政策大力支持，中国网络游戏行业发展迅速，市场规模和玩家人数均持续快速上升。但在快速发展的同时，网络游戏行业也带来了一定的社会问题，如部分未成年人沉迷网络游戏而影响身心健康等。网络游戏的易沉迷性一定程度上影响了其社会认可程度。因此，政府相关部门不断出台新的措施加强对网络游戏行业的监管，对网络游戏企业运营的资质、网络游戏的发行、游戏内容、游戏经营场所等多方面进行了更严格的监管，进一步规范了网络游戏行业发展。

我国的游戏行业受到工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局的共同监管。目前，虽然武神世纪针对所涉及游戏业务取得了必要的业务许可证，并履行了相关的审批或备案手续，但若公司未来在业务管理上不能与监管导向一致，不能持续拥有和取得现有业务资质，或新业务开展中不能取得必要的业务资质，将影响公司业务地开展，对公司的持续发展产生不利影响。

三、市场竞争风险

中国的游戏市场近年来竞争异常激烈。武神世纪主营业务主要分为客户端游戏和移动网络游戏两类。

在客户端游戏方面，武神世纪除了需面对已在境内外上市的完美世界、金山软件等对手，还要面对蓝港在线、游戏蜗牛等颇具实力的非上市公司。标的公司已拥有较强的研发运营实力，且有多款游戏成功运营，积累了丰富的推广及运营经验。在移动网络游戏方面，武神世纪已建立了较健全的研发机制及规范化的研

发流程及成熟的境外运维模式，在境外已成功推出了口碑良好的移动网游产品，形成了良好的品牌影响力。

但随着网络游戏市场的盈利空间被逐步打开，市场潜能进一步被释放，更多的主体将会试图进入到这一行业之中，届时市场的竞争状况将会更加激烈。更多的市场主体必然带来更多的游戏产品，市场产品增多会增加消费者的选择范围，可能会导致武神世纪游戏产品面临更多竞争，使游戏生命周期缩短，进而影响盈利，表现为增大收入的波动性和不确定性。

综上，若武神世纪在未来的经营中，未能持续按计划推出受玩家欢迎的游戏产品，保持或进一步提高自身的市场份额，致使在激烈的市场竞争中出现市场份额下滑的情况，将会对武神世纪预期利润的实现产生影响，导致武神世纪的企业价值下降。

四、标的资产评估增值较大的风险

本次交易定价以武神世纪的资产评估结果为依据，经交易双方协商确定。根据中同华出具的中同华评报字（2014）第 229 号《资产评估报告》的评估结论，截至评估基准日 2014 年 4 月 30 日，武神世纪经审计净资产账面价值（母公司）为 9,335.27 万元，在持续经营的假设条件下，武神世纪股东全部权益收益法评估价值为 93,000.00 万元，比审计后账面净资产（母公司）增值 83,664.73 万元，增值率为 896.22 %。截至 2014 年 4 月 30 日，武神世纪合并财务报表中归属于母公司股东的权益为 10,432.65 万元，据此计算的评估增值额为 82,567.35 万元，增值率为 791.43 %，武神世纪增值率较高。

本次交易标的资产的评估价值和成交价格较相对应的账面净资产增值较高，主要因为：武神主要业务为网络游戏的开发与运营，属于轻资产公司，其价值主要体现在企业的管理经验、客户关系、人力资本、研发创新能力、组织管理、组织文化等无形资产，且武神世纪及其所属子公司拥有的计算机著作权、专有技术等资产未全部在其账面反映，上述无形资产的价值通过收益法在评估值中得以体现是本次评估增值的主要原因。

评估机构在对武神世纪的评估过程中，对武神世纪未来收入、成本、费用等进行了审慎预测，结合标的公司发展的经营现状，综合考虑游戏行业广阔前景等

各种影响因素，履行了勤勉、尽职的义务；但如果假设条件发生预期之外的较大变化，可能导致资产估值与实际情况不符的风险，提醒投资者关注本次交易定价估值溢价水平较高的风险。

为应对本次标的资产评估增值较大的风险，公司与交易对方已按照《重大资产重组管理办法》第三十四条的规定，签订了《利润补偿协议》。具体相关内容详见本交易报告书“第六节 本次交易合同的主要内容”之“三、《利润补偿协议》主要内容”。

五、主打游戏进入生命周期中后期盈利下降的风险

报告期内标的公司在线运营的网络客户端游戏共八款，移动网络游戏共三款。报告期内客户端游戏营业收入主要来自《武神》、《神话》和《水浒无双》三款游戏，三款游戏的成功运营自上线至今给公司带来了可观且持续的收益。游戏产品具有生命周期，现有游戏产品在未来几年度过稳定期进入衰退期之后，产生的经济效益将呈现下降趋势，存在盈利下降风险。

六、新游戏开发进度低于预期而影响盈利的风险

游戏开发是一项对资金、人才具有极高要求的活动。新游戏产品存在开发失败的风险。若游戏开发团队未能准确把握市场机遇，致使新开发的游戏产品开发进度低于预期，未能及时推向市场或推向市场未达到预期效果，则会影响武神世纪未来的游戏运营收入及盈利能力。

基于上述原因，武神世纪业绩承诺可能面临无法达到预期的风险。尽管补偿方案可以较大程度地保障公司的利益，降低收购风险，但如果未来标的资产在进入上市公司后出现经营未达预期的情况，则会影响到上市公司的整体经营业绩和盈利规模。

七、游戏运营风险

网络游戏运营过程中常见的“私服”、“外挂”等非法行为经常干扰网络游戏的运营，如果公司不能及时发现并阻止这种外部干扰，将影响公司游戏产品运营，有损公司声誉，进而对公司经营业绩造成不利影响。另外，网络游戏的运营需依托互联网，如果互联网遭受自然灾害、网络电讯故障、计算机病毒或黑客攻击等

意外情况，将给网络游戏运营带来游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据丢失等风险，降低玩家的满足感，造成玩家数量的流失，对公司业绩可能造成影响。虽然标的公司已对上述外部干扰及意外情况在技术上做了相应的准备，但仍不能确保能够完全充分地防范和控制相关风险，进而可能对游戏运营带来不利影响。

武神世纪客户端游戏在境外主要采取联合运营模式，虽然经历了多年的境外运营武神世纪与其主要境外运营商建立了坚实的合作基础和良好的合作关系，但是随着境外市场竞争压力的增大和游戏行业运营模式的不断变化，存在武神世纪与其海外运营商中断合作的风险，可能对武神世纪境外的运营造成不利影响。因此，过于依赖海外联运渠道会导致运营风险。

八、所得税优惠到期的风险

武神世纪前身武神有限于 2009 年 11 月 30 日被北京市经济和信息化委员会认定为软件企业，取得了编号为京 R-2009-0618 的《软件企业认定证书》。武神世纪（包括其前身武神有限）自 2011 年度起开始获利。

根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税〔2008〕1 号），及根据北京市石景山区国家税务局第六税务所于 2011 年 2 月 11 日出具的《企业所得税减免税备案登记书》（编号：6B004），武神世纪（包括其前身武神有限）享受软件生产企业优惠政策，自 2010 年 1 月 1 日至 2011 年 12 月 31 日免缴企业所得税，自 2012 年 1 月 1 日至 2014 年 12 月 31 日减半缴纳企业所得税。2014 年 12 月 31 日后，武神世纪将不再享受软件生产企业的税收优惠政策。

2011 年 11 月 21 日，武神世纪获得高新技术企业认证，有效期三年。

高新技术企业认证的有效期为三年，企业应在期满前三个月内提出复审申请，不提出复审申请或复审不合格的，其高新技术企业资格到期自动失效。若高新技术企业需要享受减免税收的优惠政策，则需每年在税务机关进行备案，通过备案后的高新技术企业方可享受政策规定的有关鼓励及优惠政策。

武神世纪本部目前正在办理高新技术企业认证的复审工作，有效期限内武神世纪在涉及高新技术企业复审的各项指标并无重大变化，预计在到期日前能够通过认证资格复审备案。根据《高新技术企业认定管理办法》及其附件《国家重点

支持的高新技术领域》的相关规定，公司作为游戏软件企业符合高新技术领域目录认定的行业。公司业务收入、员工文化结构、研发投入、管理水平等均符合高新企业的申报标准。武神世纪本部在享受目前的软件企业税收优惠政策到期后，预计通过复审继续取得高新技术企业资格认定无实质障碍，通过认证后将享受高新技术企业 15% 所得税政策。如通过认证，自 2014 年 12 月 31 日减半缴纳企业所得税的优惠期限到期后，武神世纪将按照高新技术企业 15% 所得税税收优惠政策缴纳所得税。

但是，如果武神世纪在高新技术企业认证期满后未通过认证资格复审，或者国家关于税收优惠的法规变化，武神世纪可能在 2014 年 12 月 31 日减半缴纳企业所得税的优惠期限到期后无法享受高新技术企业的税收优惠，公司所得税支出将会增加，从而影响公司的盈利能力。

九、高端人才引进和流失风险

标的公司武神世纪专注于客户端游戏及移动网络游戏的研发及推广运营，其核心管理团队和业务骨干具有丰富的研发及运营推广经验，对于武神世纪的稳定经营及快速发展具有重要意义。保持核心管理团队和业务骨干团队的稳定是标的公司生存和发展的根本。武神世纪已与核心管理团队及业务骨干签订了长期的劳动合同。

在上市公司与交易对方签署的《购买资产协议》中，交易对方对标的公司主要人员任职期限进行了承诺：为保证标的公司持续发展和竞争优势，交易对方保证刘毅、刘园、齐宝成、陆鞞菁、王宇飞、俞志强、周宏保和彭海保（以下简称“标的公司主要人员”）与标的公司(含其控股子公司)签订不少于 3 年的固定期限劳动合同，并保证本次交易前后标的公司主要人员的劳动关系将不发生变化，同时保证标的公司主要人员自本次发行股份登记日起在标的公司工作不少于 36 个月。该等人员因工伤、意外伤害等客观原因导致不能正常工作的，经上市公司认可，可豁免上述任职期限承诺义务。

除上述承诺外，上市公司和交易对方就标的公司主要人员的同业竞争行为及竞业禁止等方面进行了约定，并明确相关罚则，相关内容详见本报告书“第六节 本次交易合同的主要内容”之“二、《购买资产协议》主要内容”。

虽然上市公司及武神世纪已经通过相关措施尽量避免公司核心管理团队和业务人员流失，但本次交易完成后，标的公司仍存在核心管理团队和业务骨干团队流失的风险。如相关人员大量流失，可能对标的公司长期稳定发展带来一定的不利影响。

十、移动终端平台系统变化的风险

目前，武神世纪的移动网络游戏主要基于 iOS 平台和 Android 平台进行开发，武神世纪的移动网络游戏在 iOS 平台和 Android 平台有较好的运行效果。移动终端平台系统更新变化较快，若未来移动终端操作平台发生较大变化，武神世纪的移动网络游戏开发将受到一定程度的平台移植风险。

十一、游戏产品发行费用的风险

报告期内，武神世纪客户端游戏主要在武神世纪自主的游戏平台上发行，供玩家下载。手机游戏主要的发行平台集中在境外的 Apple Store、Google Play，他们的分成比例相对稳定和透明，议价空间非常小。但是随着武神世纪未来业务的不断拓展，在进入新的市场后，将有可能在当地的特定平台发行。不同的发行费用、不同的平台发行方式、结算时点及结算方式的差异对公司产品的发行、推广将有所限制。同时，公司实施多平台推广能拓展收入来源，但是所耗费的成本会相对较高，对公司利润影响具有不确定性。

十二、本次交易完成后新增商誉存在的减值风险

本次交易完成后，上市公司合并资产负债表将新增 77,404.09 万元的商誉，主要是标的资产交易价格超出可辨认净资产公允价值部分形成新增商誉。

根据《企业会计准则》规定，本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年度终了进行减值测试。如果武神世纪未来经营状况恶化，则存在商誉减值的风险，从而对上市公司当期损益造成不利影响，提请投资者注意。

十三、收购整合风险

本次交易为上市公司拓展文化创意业务的第一步。本次交易完成后，上市公司将初步实现多元化发展战略、形成双主业格局。本次交易之前，上市公司

的业务管理团队没有网络游戏行业的经营管理经验，其运营管理能力、协调整合能力等将面临一定的考验。

本次交易完成后，上市公司将选派人员占据武神世纪一定的董事会席位，并按照上市公司的管理规范及内控制度要求对武神世纪经营管理进行规范；将武神世纪的财务管理纳入公司统一财务管理体系，统一控制武神世纪及上市公司的财务风险；将通过协议安排、激励机制维持武神世纪核心管理层稳定、降低核心人员流失风险，不会对武神世纪的组织架构和人员进行重大调整，以有效降低团队整合的风险。本次交易完成后，上市公司将对武神世纪同行业上下游企业继续进行有目的的战略布局，实现与武神世纪的协同效应。

但是网络游戏业务具有较强的专业性，双方能否通过整合既保证上市公司对武神世纪的控制力又保持武神世纪原有竞争优势并充分发挥本次交易的协同效应，具有不确定性。如果本次并购未能实现或未来未能充分发挥协同效应，将会对上市公司的业绩产生不利影响，存在整合风险。

十四、股市风险

股票市场价格波动不仅取决于企业的经营业绩，还受到宏观经济周期、利率、资金供求关系等因素的影响，同时也会因国际、国内政治经济形势及投资者心理因素的变化而产生波动。因此，股票交易是一种风险较大的投资活动，投资者对此应有充分准备。公司本次交易需要有关部门审批，且审批时间存在不确定。

第十四节 其他重大事项

一、关联方资金、资产占用情况

(一) 本次交易前公司关联方资金、资产占用情况

本次交易前上市公司无关联方资金、资产占用情况。

(二) 本次交易后公司关联方资金、资产占用情况

截至2014年4月30日，标的公司对其控股股东刘毅的其他应收款为7,011.09万元。截至本报告书签署日，刘毅已将上述借款全部偿还完毕。本次交易后，武神世纪成为上市公司的全资子公司，不存在增加上市公司被关联方占用资金的情形。

二、交易完成前后上市公司对外提供担保情况

(一) 本次交易前上市公司对子公司的担保情况

截至2014年4月30日，上市公司对外担保均为对控股下属企业的担保。

单位：万元

被担保方名称	与上市企业的关系	2014年1-4月、2013年度对外担保发生金额	2014-4-30对外担保的余额	担保方式	担保期限
意德丽塔(滁州)水晶玻璃有限公司	全资子公司	16,000	16,000	信用担保	2013年3月28日至2018年1月26日
合计		16,000	16,000	信用担保	2013年3月28日至2018年1月26日

(二) 本次交易后上市公司对外担保情况

截至本报告书签署日，武神世纪不存在对外担保的情形。本次交易完成后武神世纪成为上市公司的全资子公司，不存在增加上市公司对外担保的情形。交易完成后上市公司对外担保（均为对控股下属企业的担保）的情况未发生变化。

三、公司股票连续停牌前股价波动情况的说明

按照中国证券监督管理委员会《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》和深圳证券交易所《中小板企业信息披露业务备忘录第17号——重大资产重组相关事项》的要求，德力股份对连续停牌前股票价格波动的情况进行了自查，结果如下：

公司股票因重大资产重组自2014年3月12日起停牌。公司股票连续停牌前第21个交易日（即2014年2月10日）的收盘价格为13.23元，公司股票连续停牌前一交易日（即2014年3月11日）的收盘价格为15.05元/股，停牌前20个交易日累计涨幅为13.76%。同期，深证成指从2014年2月10日的7812.16点下跌至2014年3月11日的7212.57点，累计跌幅为7.68%。

德力股份属于非金属矿物制品业。根据中国证监会的细分行业分类，非金属矿物制品业板块共有上市公司77家，在德力股份停牌前20日的平均跌幅为3.20%。

剔除大盘因素后，公司股票在连续停牌前20个交易日累计涨幅为21.44%；剔除同行业板块因素后，公司股票在连续停牌前20个交易日累计涨幅为16.96%。因此，公司股价在股价敏感重大信息公布前20个交易日内累计涨跌幅不超过20%，未达到《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字[2007]128号）第五条相关标准。

四、本次交易相关各方及相关人员在公司股票停牌前6个月内买卖上市公司股票的情况

根据《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则——第26号上市公司重大资产重组申请文件》（证监会公告[2008]13号）以及《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字[2007]128号）、《最高人民法院印发〈关于审理证券行政处罚案件证据若干问题的座谈会纪要〉的通知》以及深交所的相关要求，就自2013年8月16日至2014年3月11日（以下简称“自查期间”）内上市公司、交易对方及其各自董事、监事、高级管理人员，相关专业机构及其他知悉本次交易的法人和自然人，以及上述相关人员的直系亲属（指配偶、父母、

年满 18 周岁的成年子女，以下合称“自查范围内人员”）是否进行内幕交易进行了自查，并出具了自查报告。

根据各相关人员出具的自查报告与中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司查询结果，相关内幕知情人买卖上市公司股票情况如下：

（一）公司实际控制人、董事长兼总经理施卫东

德力股份董事长兼总经理施卫东在本次重组交易自查期间存在买入德力股份股票的情况，具体情况如下：

交易日期	交易性质	交易价格（元）	交易股数
2013.11.29	买入	10.736	100,000

截至本报告书签署日，施卫东持有上市公司股票数量余额为 164,500,000 股。

根据公司于 2013 年 11 月 30 日披露的《关于实际控制人首次增持股份的公告》，“施卫东先生买入本公司股票属个人行为，是基于对目前资本市场形势的认识及对公司未来持续稳定发展的信心所做出的决定。其本人作为公司实际控制人、董事长兼总经理增持公司股票，可以有效将公司管理层利益与公司股东利益保持一致，有利于公司长期稳健的发展。施卫东先生计划在未来六个月内（自首次增持 2013 年 11 月 29 日起计算）陆续增持本公司股票，包括本次增持部分在内，累计增持比例不超过公司总股本 39,195.07 万股的 1%，不低于 10 万股。”

本次增持行为具有合法性：

“1、本次增持公司股票前，施卫东先生已将增持计划书面通知公司，本次增持行为符合《公司法》、《证券法》、《上市公司收购管理办法》、《上市公司董事、监事和高级管理人员所持本公司股份及其变动管理规则》等法律、行政法规、部门规章、规范性文件和深圳证券交易所业务规则等的有关规定，不会影响公司上市地位。

2、本次增持完成后，公司将按照中国证券监督管理委员会和深圳证券交易所的相关规定，对公司高级管理人员增持公司的股票进行管理，并督促公司高级管理人员严格按照有关规定买卖公司股票，并履行报备程序和信息披露义务。

3、施卫东先生增持公司股份不会导致公司股权分布不具备上市条件。”

据此，施卫东本次增持具有合法性，不存在利用内幕信息进行交易。

（二）国海证券

经自查，上市公司持续督导机构国海证券股份有限公司（以下简称“国海证券”）在本次重组交易自查期间存在买卖德力股份股票的情况，具体如下：

交易日期	交易性质	交易股数
2012.10.25	买入	6,100
2013.10.28	买入	6,300
2013.10.29	买入	6,600
2013.10.30	买入	6,920
2013.10.31	买入	6,833
2013.11.1	买入	1,000
2013.11.5	买入	1,000
2013.11.14	买入	920
2013.11.20	卖出	1,200
2013.11.21	卖出	2,700
2013.11.22	卖出	2,700
2013.11.25	卖出	2,300
2013.11.26	卖出	1,700
2013.11.27	卖出	1,700
2014.1.7	卖出	9,377
2014.1.8	卖出	4,600
2014.1.9	卖出	4,700
2014.1.10	卖出	4,696

截至本报告书签署日，国海证券持有上市公司股票数量余额为 0 股。

国海证券出具《关于买入和卖出安徽德力日用玻璃股份有限公司股份的情况说明》：“本公司账户（证券账户号码：0899001008）于 2013 年 10 月 25 日至 2013 年 11 月 14 日期间，累计买入安徽德力日用玻璃股份有限公司（证券代码：002571）35,673 股，在 2013 年 11 月 20 日至 2014 年 1 月 10 日期间将上述股份全部卖出，

至 2014 年 1 月 10 日结余股数为 0。上述股份买卖为基于量化、对冲需要所进行的自营业务。本公司声明：针对上述股份买卖，本公司从未知悉或者探知任何有关安徽德力日用玻璃股份有限公司重组的内幕信息。”据此，国海证券公司账户上述行为不属于利用内幕消息从事证券交易的行为。

除上述情况外，本次重大资产重组涉及的其他相关单位及其董事、监事、高级管理人员及其直系亲属在本次股票停牌日（2014 年 3 月 12 日）前六个月至今，不存在买卖德力股份流通股股份的行为；亦不存在泄露有关信息或者建议他人买卖德力股份股票或操纵德力股份股票等禁止交易的行为。

根据自查，本次重组相关主体未发现存在因涉嫌本次资产重组相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查，及被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任的情况，因此本次重组相关主体未发现存在依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形。

五、公司负债结构是否合理，是否存在因本次交易大量增加负债（包括或有负债）的情况

根据经审计备考财务报表，本次交易前后上市公司的负债结构如下：

单位：万元

项 目	本次交易前	本次交易后（备考）
	2014-4-30	2014-4-30
资产总额	216,979.99	311,157.70
负债总额	57,293.11	96,184.08
资产负债率	26.40%	30.91%

截至 2014 年 4 月 30 日，公司负债总额为 57,293.11 万元，主要为短期借款、应付账款等，公司债务均为经营性行为形成，资产负债率为 26.40%。

通过本次交易，公司收购了武神世纪的 100% 股权，有利于推动公司业务多元化发展，提高公司抗风险能力。截至 2014 年 4 月 30 日，公司备考报表负债总额为 96,184.08 万元，资产负债率 30.91%，较交易前上市公司资产负债率有所上

升。本次交易增加负债主要是其他应付款，其为本次交易中向交易对方支付的现金对价。除此之外，公司不存在因本次交易大量增加负债（包括或有负债）的情况。

六、上市公司最近十二个月发生资产交易的情况

（一）全资子公司凤阳德瑞矿业有限公司投资设立滁州中都瑞华矿业发展有限公司

2013年12月5日，经德力股份第二届董事会第十三次会议决定，公司全资子公司凤阳德瑞矿业有限公司（以下简称“德瑞矿业”）出资3,000万元人民币与滁州市城投中都矿业有限公司、凤阳华众玻璃有限公司共同设立滁州中都矿业（凤阳）发展有限公司（以下简称“滁州中都矿业”）。滁州中都矿业注册资本10,000万元，其中德瑞矿业占30%，滁州市城投中都矿业有限公司占55%，凤阳华众玻璃有限公司占15%。

滁州中都矿业经营范围为：石英岩、硅制品、建材销售。该笔投资的标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算的范围。

（二）出资认购安徽凤阳农村商业银行股份有限公司股份

2013年3月8日，经德力股份第二届董事会第七次会议决定，德力股份使用自有资金2,000万元人民币认购拟组建的安徽凤阳农村商业银行股份有限公司股份2,000万股，股权比例为10%；同时授权公司董事长办理包括签订投资协议等与本次投资相关的具体事项。

根据中国银监会安徽监管局皖银监复【2013】270号批复，安徽凤阳农村商业银行股份有限公司于2014年1月获准开业，注册资本为人民币20,530万元。德力股份使用自有资金2,000万元认购安徽凤阳农村商业银行股份有限公司2,000万股的股份，股权比例为9.74%。

安徽凤阳农村商业银行股份有限公司的业务范围为：吸收公众存款；发放短期、中期和长期贷款；办理国内结算；办理票据承兑与贴现；从事借记卡业务；代理发行、代理兑付、承销政府债券；买卖政府债券、金融债券；从事同业拆借；

代理收付款项及代理保险业务；提供保管箱服务；经国务院银行业监督管理机构批准的其他业务。该笔投资的标的与本次交易拟购买资产不属于同一或相关资产，在计算本次交易是否构成重大资产重组时，无需纳入累计计算的范围。

七、利润分配政策与股东回报规划

（一）上市公司现行利润分配政策及股东回报计划

根据中国证监会 2012 年 5 月 4 日发布的《关于进一步落实上市公司现金分红有关事项的通知》（证监发[2012]37 号）的要求，公司分别于 2012 年 7 月 24 日和 2012 年 8 月 30 日召开了第一届董事会第十九次会议和 2012 年第二次临时股东大会，审议通过了《修改公司章程并授权董事会办理工商变更的议案》和《制定三年（2012-2014 年）股东回报规划的议案》。

1、利润分配政策

根据修订后的《公司章程》第一百五十五条，公司利润分配政策如下：

“（一）公司的利润分配应当重视对投资者的合理投资回报，实施持续、稳定的利润分配政策，并兼顾公司合理资金需求的原则；

（二）公司可以采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利。在公司实现盈利且现金流满足持续经营和长远发展的前提下，公司应采用现金方式分配股利，向股东现金分配股利不低于当年实现的可分配利润的 10%，且连续三年以现金方式累计分配的利润不少于该三年实现的年均可分配利润的百分之三十；董事会认为公司股本规模与经营规模不匹配时，可以提出并实施股票股利分配预案；股票股利分配可以单独实施，也可以结合现金分红同时实施；

（三）在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红或股票股利分配；

（四）公司董事会制订公司的利润分配预案，公司独立董事发表独立意见，公司股东大会对利润分配方案作出决议。公司董事会以及股东大会在公司利润分配方案的研究论证和决策过程中，应充分听取和考虑股东(特别是中小股东)和独立董事的意见；

（五）公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展等确需调整利润分配政

策的，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，公司利润分配政策的调整必须经过董事会、股东大会审议通过，其中股东大会应经出席股东大会的股东所持表决权的 2/3 以上通过；

（六）对于当年盈利但未提出现金利润分配预案的，公司董事会应当在定期报告中披露原因以及未用于分红的资金留存公司的用途，独立董事应当对此发表独立意见；

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

2、股东回报规划

根据上述《制定三年（2012-2014 年）股东回报规划的议案》，公司未来三年（2012-2014 年）股东回报规划如下：

（一）未来三年（2012-2014 年）内，公司将坚持以现金分红为主，在符合相关法律法规及公司章程和本规划有关规定和条件，同时保持利润分配政策的连续性与稳定性的情况下，每年以现金方式分配的股利应不低于当年实现的可分配利润的 10%，且此三个连续年度内，公司以现金方式累计分配的利润不少于该三年实现的年均可分配利润的 30%；

（二）董事会认为公司股本规模与经营规模不匹配时，可以提出并实施股票股利分配预案；股票股利分配可以单独实施，也可以结合现金分红同时实施；

（三）如果未来三年内公司净利润保持持续稳定增长，公司可提高现金分红比例或者实施股票股利分配，加大对投资者的回报力度；

（四）未来三年（2012-2014 年）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或股票股利分配。

（二）上市公司关于利润分配政策的新修改

2014 年 7 月 7 日，公司召开第二届董事会第十九次会议，审议通过了《关于修改公司章程以及附件的议案》，其中，与利润分配相关的修改为将第一百五十五条修改为第一百五十六条，具体内容如下：

“第一百五十六条 公司的利润分配:

一、公司利润分配政策的基本原则:

(一) 公司充分考虑对投资者的回报, 每年按当年实现的可供分配利润的规定比例向股东分配股利;

(二) 公司的利润分配政策保持连续性和稳定性, 同时兼顾公司的长远利益、全体股东的整体利益及公司的可持续发展;

(三) 公司优先采用现金分红的利润分配方式。

二、公司利润分配具体政策如下:

1、利润分配的形式: 公司采用现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利。在有条件的情况下, 公司可以进行中期利润分配;

2、公司现金分红的具体条件和比例: 除特殊情况外, 公司在当年盈利且累计未分配利润为正的情况下, 采取现金方式分配股利, 每年以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润(合并报表可分配利润和母公司可分配利润孰低)的 10%。特殊情况是指公司进行达到以下条件之一、需经股东大会审议通过的重大投资计划或者重大现金支出:

(1) 涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 50% 以上;

(2) 标的(如股权)在最近一个会计年度相关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 5,000 万元;

(3) 标的(如股权)在最近一个会计年度相关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 500 万元;

(4) 成交金额(包括承担的债务和费用)占公司最近一期经审计净资产的 50% 以上, 且绝对金额超过 5,000 万元;

(5) 产生的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 500 万元。

3、公司发放股票股利的具体条件: 公司在经营情况良好, 并且董事会认为公司股票价格与公司股本规模不匹配、发放股票股利有利于公司全体股东整体利

益时，可以在满足上述现金分红的条件下，提出股票股利分配预案。

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

（一）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%；

（二）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%；

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

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

三、公司利润分配方案的审议程序：

1、公司的利润分配方案由管理层拟定后提交公司董事会、监事会审议。董事会就利润分配方案的合理性进行充分讨论，形成专项决议后提交股东大会审议。审议利润分配方案时，公司董事会以及股东大会在公司利润分配方案的研究论证和决策过程中，公司应通过投资者关系互动平台、公司网站、联系电话、传真、电子邮箱等有效联系方式，征求投资者的意见，并由董事会秘书负责汇总意见并在审议利润分配预案的董事会上说明。公司独立董事在股东大会召开前，可向公司社会公众股股东征集其在股东大会上的投票权。

2、公司因前述规定的特殊情况而不进行现金分红时，董事会就不进行现金分红的具体原因、公司留存收益的确切用途及预计投资收益等事项进行专项说明，经独立董事发表意见后提交股东大会审议，并在公司指定媒体上予以披露。

四、公司利润分配政策的变更：

如遇到战争、自然灾害等不可抗力，或者公司外部经营环境变化并对公司生产经营造成重大影响，或公司自身经营状况发生较大变化时，公司可对利润分配政策进行调整。公司调整利润分配政策应由董事会做出专题论述，详细论证调整理由，形成书面论证报告并经董事会审议通过后提交股东大会特别决议通过。审

议利润分配政策变更事项时，公司为股东提供网络投票方式。公司调整后的利润分配政策不得违反中国证监会和深圳证券交易所的有关规定。”

该议案尚需提交公司股东大会审议。

八、独立财务顾问执业能力及中介机构及经办人员诚信记录

西南证券担任本次重组的独立财务顾问。根据中国证券业协会2013年9月28日公告的《关于2013年度证券公司从事上市公司并购重组财务顾问业务执业能力专业评价结果的公告》，西南证券并购重组财务顾问业务执业能力专业评价结果为A。

本次重组的其他中介机构分别为上海市锦天城律师事务所、北京中同华资产评估有限公司、天职国际会计师事务所（特殊普通合伙）。

经核查，本次重组的中介机构及经办人员不存在受到中国证监会行政处罚、行政监管措施或证券交易所纪律处分且未满规定期限的情形。

九、其他影响股东及其他投资者做出合理判断的、有关本次交易的所有信息

公司严格按照相关法律法规的要求，及时、全面、完整的对本次交易相关信息进行了披露，无其他应披露而未披露的能够影响股东及其他投资者做出合理判断的有关本次交易的信息。

第十五节 独立董事、法律顾问和财务顾问对本次交易的结论性意见

一、独立董事意见

本公司独立董事发表意见如下：

(一) 关于本次交易的独立意见

1、本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书以及签订的相关协议，符合《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《上市公司证券发行管理办法》及其他有关法律、法规和中国证监会颁布的规范性文件的规定，本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的方案具备可操作性。

2、公司本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的相关议案经公司第二届董事会第二十次会议审议通过。上述董事会会议的召集召开程序、表决程序及方式符合《中华人民共和国公司法》、公司章程以及相关规范性文件的规定。

3、本次交易标的资产经过了具有证券从业资格的审计机构和评估机构的审计和评估，本次交易价格以评估值为依据，由各方在公平、自愿的原则下协商确定，资产定价公平、合理，符合相关法律、法规及公司章程的规定，不会损害公司及股东特别是中小股东的利益。

4、通过本次发行股份及支付现金购买资产，有利于提高公司的资产质量和盈利能力，有利于增强公司的持续经营能力和核心竞争力，从根本上符合公司全体股东的利益，特别是广大中小股东的利益。

5、本次发行股份及支付现金购买资产构成关联交易，本次董事会审议和披露发行股份及支付现金购买资产事项的程序符合国家法律法规、政策性文件和公司章程的有关规定。

6、本次发行股份及支付现金购买资产行为符合国家有关法律、法规和政策的规定，遵循了公开、公平、公正的准则，符合上市公司和全体股东的利益，对

全体股东公平、合理。

（二）关于本次交易审计、评估相关事项的独立意见

1、公司本次交易聘请的审计机构与评估机构具有相关资格证书与从事相关工作的专业资质；本次审计、评估机构的选聘程序合规；该等机构及其经办审计师、评估师与公司及公司本次交易对方之间除正常的业务往来关系外，不存在其他的关联关系；该等机构出具的审计报告与评估报告符合客观、独立、公正、科学的原则。

2、本次交易标的资产采用市场法和收益法两种方式进行评估，最终以收益法评估结果为主要定价参考依据，并综合考虑武神世纪的财务和业务状况及发展前景、未来盈利能力等各项因素确定本次交易价格，符合中国证监会的相关规定。

3、本次评估的假设前提遵循了市场通用的惯例和准则，符合评估对象的实际情况，评估假设前提合理；选择的评估方法充分考虑了上市公司资产重组目的与评估对象的实际情况，评估方法与评估目的具有相关性，评估方法合理；预期未来收入增长率、折现率等重要评估参数取值合理，评估结果公允合理。本次交易公司拟购买标的资产的交易价格以评估值为依据协商确定，定价依据与交易价格公允。

综上所述，本次重大资产重组符合国家有关法律、法规和政策的规定，体现了公平、公开、公正的原则，符合上市公司和全体股东的利益，本公司独立董事同意本次董事会就本次重大资产重组事项的相关安排，同意将相关议案提交股东大会审议。

二、法律顾问意见

本公司聘请锦天城律所作为本次交易的法律顾问，锦天城律所出具的法律意见书认为：

“本次重组各方具备本次重组的主体资格；本次重组符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》及相关法律、法规和规范性文件规定的实质性条件；本次重组涉及的交易各方签署的《购买资产协议》、《利润补偿协议》的内容符合法律、法规及规范性文件的规定，该等协议在其约定的生效条件满足后即对协议各签约

方具有法律约束力；本次重组已取得目前阶段必要的内部批准和授权。

本次重组尚需经德力股份股东大会审议通过并经中国证监会核准后方可实施。”

三、独立财务顾问意见

本公司聘请西南证券作为本次交易的独立财务顾问。根据西南证券出具的独立财务顾问报告，对本次交易总体评价如下：

“本次交易符合《中华人民共和国公司法》、《中华人民共和国证券法》等有关法律、法规的规定，按相关法律、法规的规定履行了相应的程序，进行了必要的信息披露。本次交易已经德力股份第二届董事会第二十次会议审议通过，尚需公司股东大会审议通过，独立董事为本次交易事项出具了独立意见。本次交易的标的资产，已经过具有证券从业资格的会计师事务所和资产评估公司的审计和评估。本次交易的会计师事务所天职国际根据中国注册会计师审计准则，对武神世纪包括收入确认方式、方法等方面计划和执行了充分适当的审计程序，就武神世纪收入确认的真实性、完整性等方面不存在重大错报获取合理保证，并对武神世纪最近两年一期的财务报表出具了标准无保留意见的《审计报告》（天职业字[2014]9274号）。本独立财务顾问对武神世纪收入确认方式、方法等方面单独核查或进行了复核工作，未发现明显异常情况，武神世纪报告期内收入确认金额与经审计的同期收入金额一致，并出具了《西南证券股份有限公司关于北京武神世纪网络技术股份有限公司业绩真实性之专项核查报告》。本次交易标的资产的价格是以评估值为参考经交易双方协商确定的，交易价格的客观、公允。本次交易有利于推动公司业务多元化发展，提高公司抗风险能力；有利于改善公司的财务状况，提高公司的盈利能力与可持续发展能力；有利于实现公司股东利益最大化。本次交易充分考虑到了对中小股东利益的保护，切实、可行。对本次交易可能存在的风险，德力股份已经作了充分详实的披露，有助于全体股东和投资者对本次交易的客观评判。”

第十六节 相关中介机构

一、独立财务顾问

名称：西南证券股份有限公司
地址：北京市西城区金融街 35 号国际企业大厦 A 座四层
法定代表人：余维佳
电话：010-57631234
传真：010-88091495
联系人：江亮君、赵晨、袁华庆

二、法律顾问

名称：上海市锦天城律师事务所
地址：上海市浦东新区花园石桥路 33 号花旗集团大厦 14 楼
负责人：吴明德
电话：021-61059000
传真：021-61059100
联系人：胡家军、李攀峰

三、财务审计机构

名称：天职国际会计师事务所（特殊普通合伙）
地址：北京海淀区车公庄西路 19 号外文文化创意园 12 号楼
负责人：陈永宏
电话：010-88827799
传真：010-88018737
联系人：张居忠、王青

四、资产评估机构

名称：北京中同华资产评估有限公司

地址：北京市东城区永定门西滨河路 8 号院 7 楼中海地产广场西塔 3 层
法定代表人：季珉
电话：010-68090088
传真：010-68090099
联系人：贲蕊、于勤勤

第十七节 董事及相关中介机构的声明

- 一、公司全体董事声明
- 二、标的资产声明
- 三、交易对方声明
- 四、法律顾问声明
- 五、资产评估机构声明
- 六、财务审计机构声明
- 七、独立财务顾问声明

一、公司全体董事声明

本公司全体董事承诺本报告书及安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易之申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

全体董事签字：

施卫东

张 林

安广实

王 焯

彭 仪

俞 乐

张伯平

张 达

虞志春

安徽德力日用玻璃股份有限公司

2014 年 月 日

二、标的资产声明

本公司保证《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要引用的本公司的相关内容已经本公司审阅，确认本报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人（或授权代表）： _____

北京武神世纪网络技术股份有限公司

年 月 日

三、交易对方声明（一）

本人保证《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要引用的本人的相关内容已经本人审阅，确认本报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

刘毅（签字）_____

2014年 月 日

三、交易对方声明（二）

本企业保证《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要引用的本企业的相关内容已经本企业审阅，确认本报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

天津美拓创景投资合伙企业（有限合伙）（盖章）

执行事务合伙人（签字）_____

王阿娜

2014年 月 日

三、交易对方声明（三）

本企业保证《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要引用的本企业的相关内容已经本企业审阅，确认本报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

天津智盈泽成投资合伙企业（有限合伙）（盖章）

执行事务合伙人（签字）_____

杨 静

2014 年 月 日

三、交易对方声明（四）

本人保证《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要引用的本人的相关内容已经本人审阅，确认本报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

王锐（签字）_____

2014年 月 日

三、交易对方声明（五）

本人保证《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要引用的本人的相关内容已经本人审阅，确认本报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

林嘉喜（签字）_____

2014年 月 日

三、交易对方声明（六）

本人保证《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要引用的本人的相关内容已经本人审阅，确认本报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

牛亚峰（签字）_____

2014年 月 日

三、交易对方声明（七）

本人保证《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》及其摘要引用的本人的相关内容已经本人审阅，确认本报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

汪溪（签字）_____

2014年 月 日

四、法律顾问声明

本律师事务所及经办律师同意《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》援引本所出具的法律意见书之结论性意见，并对所引述内容进行了审阅，确认该报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

负责人：_____

吴明德

经办律师：_____

胡家军

经办律师：_____

李攀峰

上海市锦天城律师事务所

2014年 月 日

五、资产评估机构声明

本公司及经办资产评估师同意《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书中》援引本公司出具的相关资产评估报告书之结论性意见，并对所引述内容进行了审阅，确认该报告书不致因引用的上述内容出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人（或授权代表）：_____

管伯渊

经办资产评估师：_____

贲蕊

经办资产评估师：_____

于勤勤

北京中同华资产评估有限公司

2014年 月 日

六、财务审计机构声明

本会计事务所及经办注册会计师同意《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书中》援引本所出具的相关审计报告和审核报告之结论性意见，并对所引述内容进行了审阅，确认该报告书不致因引用的上述内容出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

负责人（或授权代表）：_____

周学民

经办注册会计师：_____

张居忠

经办注册会计师：_____

王青

天职国际会计师事务所（特殊普通合伙）

2014年 月 日

七、独立财务顾问声明

本公司及经办人员同意《安徽德力日用玻璃股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易报告书》援引本公司出具的独立财务顾问报告之结论性意见，并对所引述内容进行了审阅，确认该报告书不致因引用的上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目主办人： _____ _____
 江亮君 赵 晨

项目协办人： _____
 袁华庆

法定代表人： _____
 余维佳

西南证券股份有限公司

2014年 月 日

第十八节 备查文件

一、备查文件

- 1、德力股份关于本次交易的董事会决议；
- 2、德力股份关于本次交易的独立董事事先认可意见、独立董事意见；
- 3、德力股份关于本次交易的监事会决议；
- 4、德力股份与刘毅等5名自然人、美拓创景、智盈泽成签署的《购买资产协议》；德力股份与刘毅等5名自然人、美拓创景、智盈泽成签署的《利润补偿协议》；
- 5、天职国际出具的标的资产2012年度、2013年度、2014年1-4月财务报告及审计报告；
- 6、天职国际出具的德力股份2013年度、2014年1-4月备考合并财务报告及审计报告；
- 7、天职国际出具的标的资产2014年度、2015年度盈利预测审核报告；
- 8、天职国际出具的德力股份2014年度、2015年度备考盈利预测审核报告；
- 9、中同华出具的关于标的资产的评估报告；
- 10、锦天城律所出具的法律意见书；
- 11、西南证券出具的独立财务顾问报告；
- 12、西南证券出具的关于北京武神世纪网络技术股份有限公司业绩真实性之专项核查报告。

二、备查地点

投资者可在本报告书刊登后至本次交易完成前的每周一至周五上午9:30-11:30，下午2:00-5:00，于下列地点查阅上述文件。

1、安徽德力日用玻璃股份有限公司

联系地址：安徽省滁州市凤阳县工业园

电话：0550-6678809

传真：0550-6678868

联系人：俞乐、童海燕

2、西南证券股份有限公司

联系地址：北京市西城区金融大街 35 号国际企业大厦 A 座 4 层

电话：010-57631234

传真：010-88091826

联系人：江亮君、赵晨、袁华庆

3、指定信息披露报刊：上海证券报、证券时报

4、指定信息披露网址：<http://www.sse.com.cn>

（此页无正文，为《安徽德力日用玻璃股份有限公司向特定对象发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》之签字盖章页）

法定代表人： _____

施卫东

安徽德力日用玻璃股份有限公司

年 月 日