

股票简称：德力股份

股票代码：002571

公告编号：2014-070

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摘要

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	6
重大事项提示	11
一、本次交易方案	11
二、本次交易标的资产的估值及交易作价	12
三、本次发行股票的价格、发行数量及锁定期	13
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.....	16
五、本次交易不构成借壳上市	17
六、盈利承诺及补偿	18
七、交易对价的调整及业绩奖励	20
八、本次交易前后公司股权结构变化	21
九、本次交易方案实施需履行的审批程序	22
十、独立财务顾问的保荐机构资格	22
十一、风险因素	22
第一节 本次交易概述	30
一、本次重组的背景	30
二、本次重组的目的	35
三、本次交易的决策过程	36
四、交易方案主要内容	37
五、本次交易构成关联交易	46
六、本次交易构成重大资产重组，不构成借壳上市	46
七、本次交易未导致公司控制权发生变动	47
第二节 上市公司基本情况	48
一、公司概况	48
二、公司设立情况	48
三、公司上市及历次股本变动情况	49

四、公司最近三年的控股权变动及资产重组情况	53
五、公司主营业务情况	53
六、公司最近三年及一期的主要会计数据和财务指标	54
七、公司控股股东及实际控制人概况	55
第三节 交易对方的基本情况	56
一、交易对方的基本情况	56
二、交易对方与上市公司关联关系情况	69
三、交易对方之间的关系	69
四、交易对方最近五年内受到行政处罚的基本情况	70
第四节 本次交易标的	71
一、交易标的基本情况	71
二、标的资产评估情况说明	95
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	127
四、交易标的的业务和技术	136
五、重大会计政策或会计估计差异情况	184
第五节 本次交易涉及股份发行的情况	185
一、本次交易方案及标的资产估值作价	185
二、本次交易中的股票发行	187
三、本次交易对上市公司的影响	191
第六节 财务会计信息	195
一、交易标的最近两年合并财务报表	195
二、上市公司简要备考财务报表	200
三、标的资产盈利预测审核报告	205
四、上市公司备考合并盈利预测审核报告	207
第七节 独立董事、法律顾问和财务顾问对本次交易的结论性意见	210
一、独立董事意见	210
二、法律顾问意见	211
三、独立财务顾问意见	212
第八节 备查文件	213

一、备查文件	213
二、备查地点	213

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》
《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》
《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

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

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”。

（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业绩。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政策扶持力度，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（或“端游”）与移动网络游戏（或“手游”）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 = （承诺期末累积实际利润数-承诺期末累积承诺利润数-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

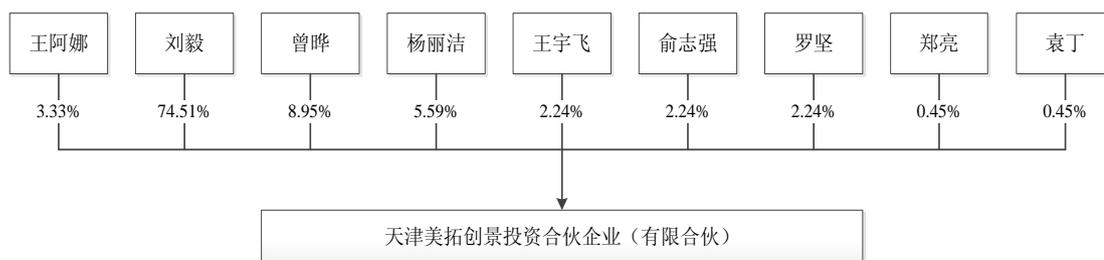
10	高亮	45.00	8.91	2014.02.25	8.91
11	刘小兵	45.00	8.91	2013.08.07	8.91
12	单一雄	45.00	8.91	2013.11.08	8.91
13	方宇杰	45.00	8.91	2013.08.30	8.91
	合计	7,451.00	1,475.30	-	1,475.30

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

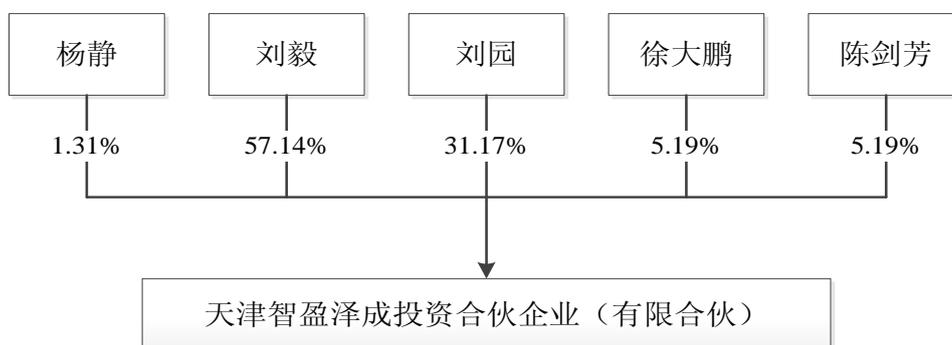
根据智盈泽成设立时与合伙人签署的《股权激励协议》，在武神世纪上市前及上市后，如员工从武神世纪或其子公司离职的，视为放弃所有激励股份，其出资份额由执行事务合伙人处理。激励股份收回时，由执行事务合伙人处理激励股

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

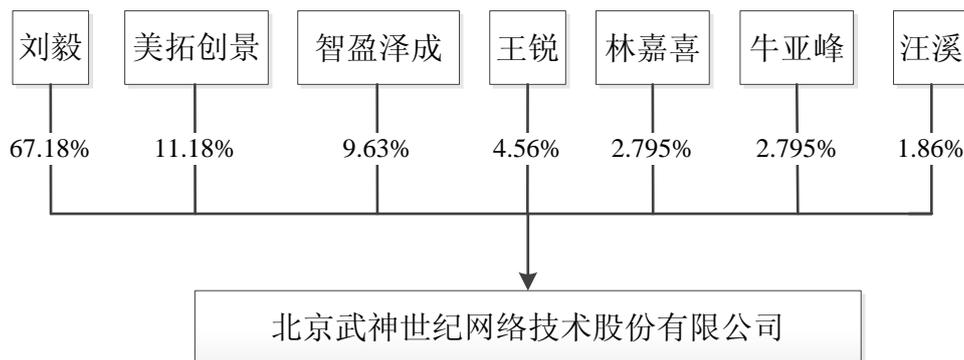
股份公司设立日期：2011 年 11 月 14 日

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；

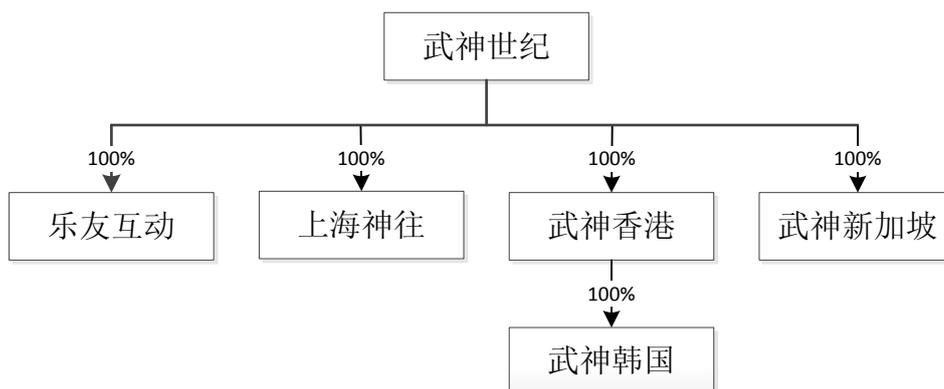
(五) 软件检测机构出具的检测证明材料;

(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。

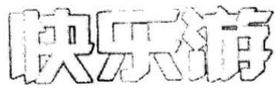
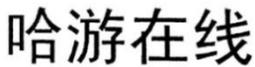
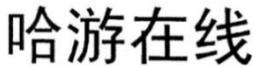
3、主要无形资产

(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

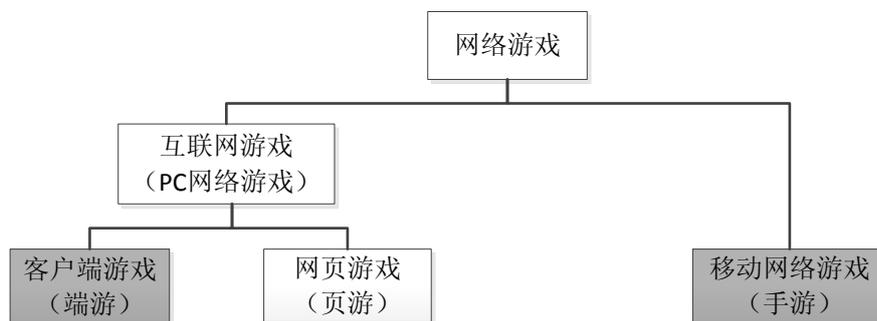
（一）标的主要资产的主要产品状况

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息数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务，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

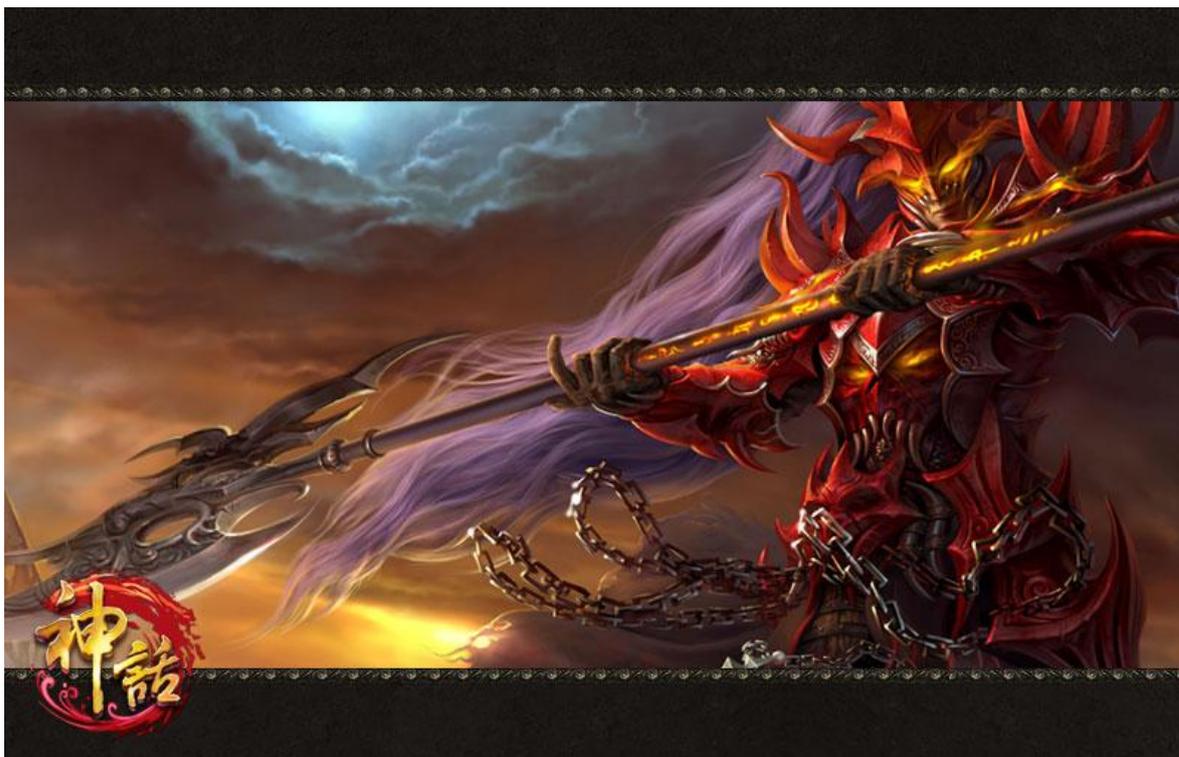
地域	2014年4月30日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	人数	占比	人数	占比	人数	占比
北京市	19,637	1.04%	19,052	1.07%	16,299	1.12%
天津市	13,655	0.72%	13,104	0.73%	11,054	0.76%
河北省	86,106	4.57%	82,117	4.60%	68,631	4.71%

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

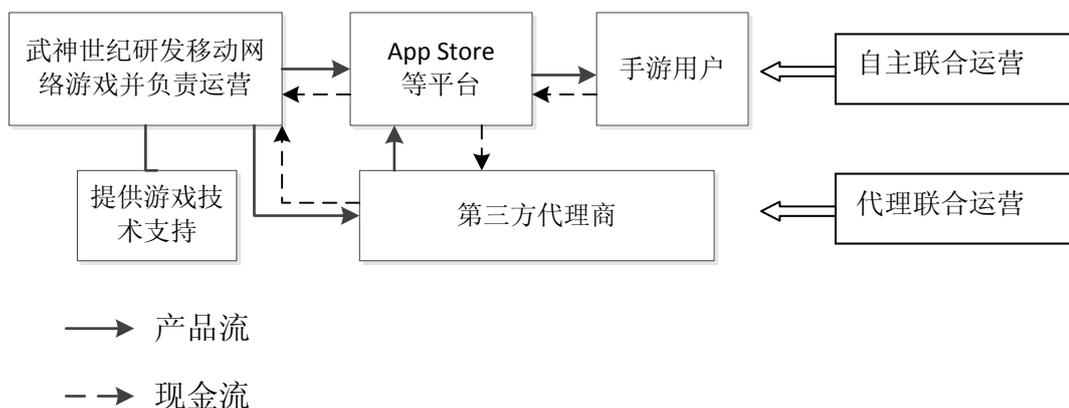
在境外联合运营模式下，武神世纪的游戏在研发方面与仍然主要采用自主研发模式，利用自有游戏开发引擎和基于 Cocos2D-X、Unity3D 等引擎的技术对游戏进行开发，并根据当地市场的玩家需求等因素，对国内游戏版本进行语言翻译、技术改造以及对部分场景、功能、玩法进行更新。武神世纪利用核心技术实现对游戏开发的创意，具有较高的自主性，对商业引擎的依赖较小。

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

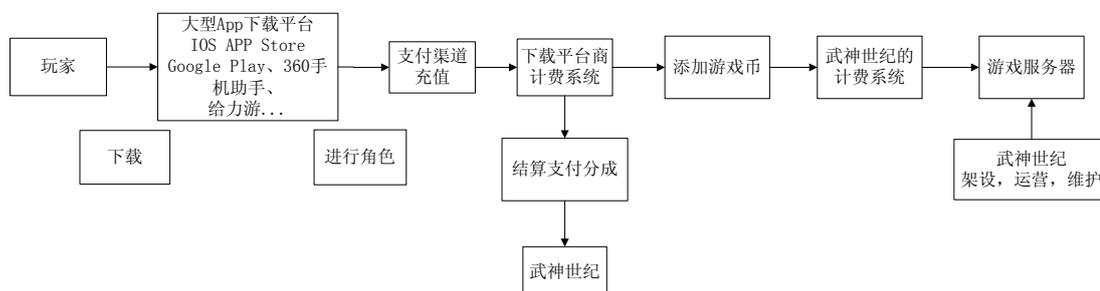
模式，该模式进一步可以分为境外自主联合运营和境外代理联合运营模式。武神世纪通过收取授权金、技术服务费或游戏分成等方式获取收益。

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。

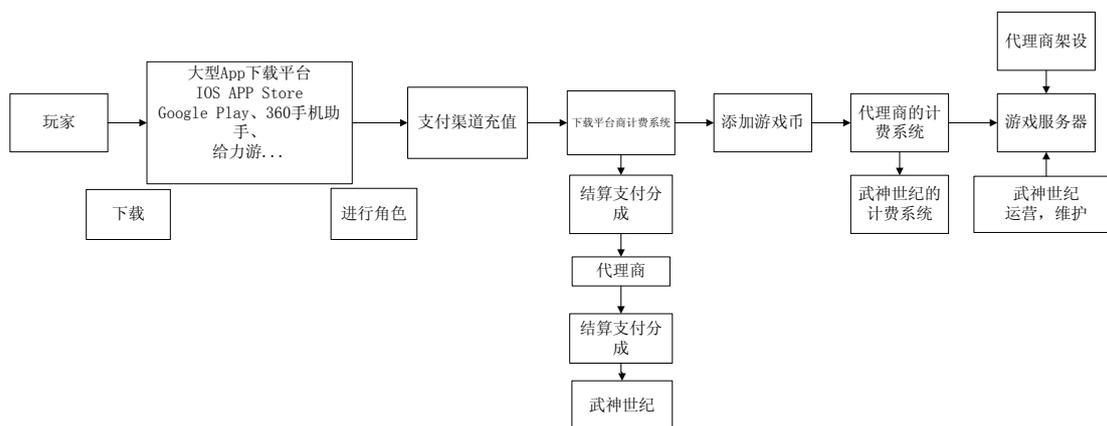
自主联合运营模式



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。

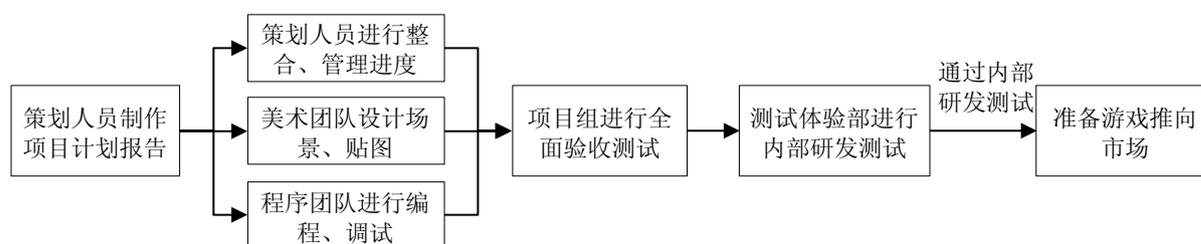
审批通过后，由项目策划成立项目组，起草策划文档，除了对游戏框架、游戏玩法、地图架构、画面场景、人物设计、故事情节等进行详细策划外，还包括项目周期、项目投入、项目预期收益、项目可行性分析等内容。项目组定期召开例会进行讨论，并根据公司管理层和研发部门负责人审议的建议修改补充策划文档。在策划文档齐备后，公司管理层进行最终立项审批，通过后正式进入研发程序，并将研发预算纳入公司预算管理程序。



(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

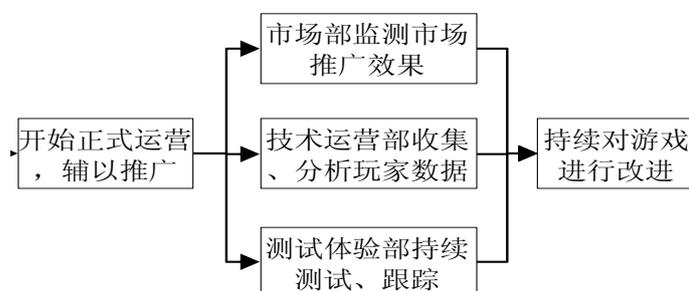
① 端游产品

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：

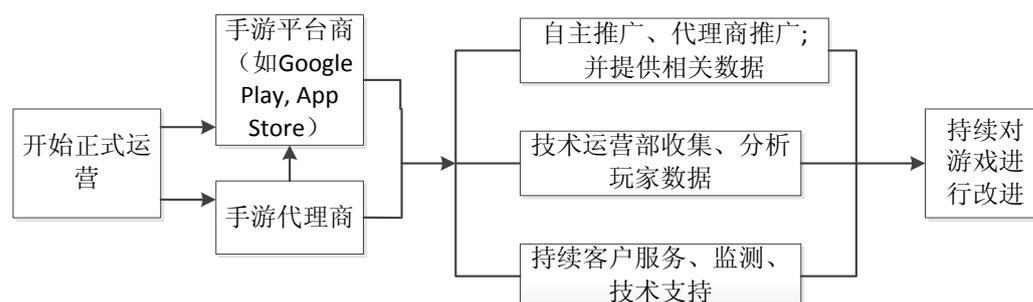
在自主联合运营模式下，手游产品完成开发后，武神世纪负责游戏的宣传、游戏版本升级、更新和其他技术改造、客户服务以及定价或调价，并负责游戏上架后的全部运营工作（除建立平台之外），该等流程主要由武神世纪测试体验部、技术运营部、海外部、商务部、客服部等进行协作。武神世纪自主搭建游戏服务器，从服务器中提取玩家行为数据，了解玩家最新需求、进行应用程序调整或者产品升级、调价。

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
行政管理人員	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 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：			
货币资金	30,470,536.73	28,270,860.56	181,374,375.45

资产	2014年4月30日	2013年12月31日	2012年12月31日
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:			
股本	51,900,000.00	51,900,000.00	51,900,000.00

资产	2014年4月30日	2013年12月31日	2012年12月31日
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
五、净利润(净亏损以“-”号填列)	16,723,976.42	23,176,418.18	64,530,079.40

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
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结构编制。

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	-

第七节 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>

(本页无正文,为《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摘要》之签字盖章页)

法定代表人: 施卫东
施卫东

安徽德力日用玻璃股份有限公司



2014年7月15日