

股票简称：拓维信息

证券代码：002261

股票上市地点：深圳证券交易所



## 拓维信息系统股份有限公司

# 发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金

## 报告书（修订稿）

交易对方	住所	通讯地址
王伟峰	上海市普陀区怒江路星风花苑	上海市黄兴路 1800 号东方蓝海国际广场 3 号楼 12 层 1204
魏坤	杨浦区临青路 555 弄 8 号	
李彬	上海市普陀区中山北路 3671 弄 157 号	
上海原禾创业投资中心 （有限合伙）	上海市虹口区邯郸路 135 号 2 幢 437 室	上海市虹口区邯郸路 135 号 2 幢 437 室
深圳市青松股权投资企业 （有限合伙）	深圳市南山区兴南路东滨路北京光海景花园 A 栋 3-320E	深圳市南山区科技园科园路 1002 号 A8 音乐大厦 24 楼
朱剑凌	上海市长宁区龙溪路 189 号	上海市长宁区龙溪路 189 号

独立财务顾问



二〇一四年十一月

## 公司声明

本公司及董事会全体成员保证本报告书内容的真实、准确、完整，保证不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。

本公司财务负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证本报告书中财务会计资料真实、准确、完整。

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方王伟峰、魏坤、李彬、上海原禾创业投资中心（有限合伙）、深圳市青松股权投资企业（有限合伙）、朱剑凌，保证其为本次交易所提供的有关信息真实、准确和完整，不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对所提供信息的真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。

本次发行股份及支付现金购买资产完成后，公司经营与收益的变化，由公司自行负责；因本次发行股份及支付现金购买资产引致的投资风险，由投资者自行负责。

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

## 修订说明

本部分所述词语或简称与本报告书“释义”所述词语或简称具有相同含义。

本公司于2014年6月19日在深圳证券交易所网站披露了重组报告书(草案)及相关文件。根据中国证监会对本次重大资产重组反馈意见的要求,本公司对重组报告书(草案)进行了更新、补充和完善,具体更新、补充和完善的主要内容如下:

### 一、重大事项提示

删除了“六、上市公司办理《啪啪三国》游戏出版申请及备案情况”、“七、本次重组的条件”等内容。

### 二、重大风险提示

删除了“一、与本次交易相关的风险”之“(一)审批风险”及“(三)交易终止风险”,“二、标的公司的经营风险”之“(七)标的公司游戏产品由于未能及时取得所需证照及批准而面临处罚的风险”等内容。

更新了“二、标的公司的经营风险”之“(十)标的公司发行、推广游戏能力较弱,对代理商依赖程度较高的风险”、“(十二)标的公司营业收入受汇率波动影响的风险”、“(十四)标的公司应收账款金额较大及应收账款损失的风险”。

补充披露了“二、标的公司的经营风险”之“(十七)标的资产盈利能力未达到预期进而影响标的资产估值的风险”等内容。

### 三、第一节 本次交易概况

更新了“三、本次交易的决策过程”等内容。

## 四、第二节 上市公司基本情况

更新了“一、公司基本情况简介”、“二、历史沿革及股本变动情况”之“（五）公司上市以来历次股本变动情况”、“四、控股股东及实际控制人”等内容。

## 五、第四节 标的资产的基本情况

更新了“一、基本信息”、“二、火溶信息历史沿革”之“（二）历次增资及股权转让情况”之“7、第五次增资”、“八、火溶信息主要资产、对外担保及主要负债情况”之“（一）火溶信息的主要资产情况”之“3、主要无形资产”之“（3）商标”、“九、火溶信息 90%股权评估情况”之“（一）市场法评估情况”之“2、评估过程”之“（1）可比案例的选取”之“B、交易案例选择的原因分析”及“（二）收益法评估情况”之“3、净现金流量估算”之“（1）营业收入估算”之“B、《啪啪三国》运营指标分析”之“d、分成比例”及“D、未来收入测算过程”等内容。

补充披露了“十、火溶信息最近三年股权转让、增资及资产评估情况”之“（五）标的资产历次增资的原因，定价合理性”及“（六）标的资产 2013 年 2 月、9 月两次增资价格差异较大的原因”、“十二、青松投资增资火溶信息不涉及股份支付”、“十三、标的公司营业收入确认时点、方法及依据”、“十四、火溶信息管理费用、研发成本会计处理政策，经营活动现金流入、应收账款和递延收益的匹配情况”、“十五、火溶信息应收账款相关情况”、“十六、火溶信息员工薪酬支出相关情况”、“十七、标的资产核心团队不存在违反竞业禁止相关承诺的情形”等内容。

## 六、第五节 发行股份情况

更新了“四、本次募集配套资金的必要性与合理性的讨论与分析”、“八、本次发行前后公司股本结构变化”、“九、本次交易未导致公司控制权变化”等内容。

## 七、第六节 本次交易合同及相关协议的主要内容

更新了“一、合同主体与签订时间”、“二、标的资产的作价及奖励对价”之“五、盈利补偿”之“3、利润未达到承诺利润数的补偿”等内容。

## 八、第七节 本次交易的合规性分析

更新了“一、本次交易符合《重组管理办法》第十条规定”之“(二)本次交易完成后,本公司仍具备股票上市条件”、“五、关于火溶信息生产经营业务资质情况的分析”之“(二)网络游戏产品”等内容。

补充披露了“六、本次募集配套资金符合《上市公司证券发行管理办法》相关规定”等内容。

## 九、第八节 董事会就本次交易对上市公司影响的讨论与分析

补充披露了“九、标的资产可辨认无形资产公允价值和投资收益确认的依据、合理性及一致性”。

## 十、第十三节 风险因素

参见“二、重大风险提示”。

## 十一、第十四节 其他重要事项

更新了“七、对股东权益保护的安排”等内容。

## 释 义

在本报告书中，除非文义载明，以下简称具有如下含义：

一、一般术语		
公司/本公司/上市公司/拓维信息	指	拓维信息系统股份有限公司，在深圳证券交易所上市，股票代码：002261，曾用名“湖南拓维信息系统股份有限公司”
火溶信息/标的公司/目标公司	指	上海火溶信息科技有限公司
标的资产/拟购买资产/标的股权	指	火溶信息 90% 股权
交易对方	指	火溶信息除创时信和以外的全部股东，包括王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资、朱剑凌
发股对象	指	本次交易中获得股份对价的王伟峰、魏坤、李彬三名自然人
原禾创业	指	上海原禾创业投资中心（有限合伙）
青松投资	指	深圳市青松股权投资企业（有限合伙）
创时信和	指	北京创时信和创业投资有限公司，为本公司全资子公司
创业接力	指	上海创业接力投资管理有限公司
掌中地带	指	北京掌中地带信息科技有限公司
飞流九天	指	北京飞流九天科技有限公司
昆仑在线	指	昆仑在线（香港）股份有限公司
收购价格/交易价格/交易作价	指	拓维信息收购标的资产所支付的价格
发行股份及支付现金购买资产/本次交易	指	本公司拟以发行股份及支付现金的方式购买王伟峰等 6 名交易对方合计持有的火溶信息 90% 股权
股权交割日	指	标的资产股权过户至上市公司的工商变更登记办理完毕之日
定价基准日	指	拓维信息第五届董事会第十二次会议相关决议公告之日
评估基准日	指	2014 年 4 月 30 日
过渡期	指	本次评估基准日至股权交割日之间的期间
重组预案	指	《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金预案》
本报告书/重组报告书	指	《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》

《发行股份及支付现金购买资产协议》	指	拓维信息与火溶信息王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资、朱剑凌于 2014 年 5 月签订的附条件生效《发行股份及支付现金购买资产协议》、于 2014 年 6 月签订的《发行股份及支付现金购买资产补充协议》及于 2014 年 9 月签订的《发行股份及支付现金购买资产补充协议(二)》
《专项审核报告》	指	具有证券、期货业务资格的会计师事务所就标的资产承诺期内各年度盈利承诺实现情况出具的《专项审核报告》
《评估报告》	指	中联评估出具的《拓维信息系统股份有限公司拟以发行股份及现金支付方式购买上海火溶信息科技有限公司股权评估项目资产评估报告》(中联评报字[2014]第 425 号)
《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 8 月修订)(中国证券监督管理委员会令第 73 号)
《发行管理办法》	指	《上市公司证券发行管理办法》
《若干问题的规定》	指	《证监会公告[2008]14 号—关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》(中国证券监督管理委员会公告, [2008]14 号)
《格式准则 26 号》	指	《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 26 号—上市公司重大资产重组申请文件》
《备忘录 17 号》	指	《中小企业板信息披露业务备忘录第 17 号: 重大资产重组相关事项》
《股票上市规则》	指	《深圳证券交易所股票上市规则(2012 年修订)》
中国证监会/证监会	指	中国证券监督管理委员会
深交所	指	深圳证券交易所
工信部	指	中华人民共和国工业和信息化部
文化部	指	中华人民共和国文化部
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, 2013 年由原国家新闻出版总署与原国家广播电影电视总局合并, 组建“国家新闻出版广播电影电视总局”, 后更名为“国家新闻出版广电总局”
财政部	指	中华人民共和国财政部
独立财务顾问/华泰联合证券	指	华泰联合证券有限责任公司
金杜律所	指	北京市金杜律师事务所
致同审计	指	致同会计师事务所(特殊普通合伙), 标的资产审计机构
中联评估	指	中联评估集团有限公司, 标的资产评估机构
元、万元、亿元	指	人民币元、人民币万元、人民币亿元
最近两年及一期/报告期	指	2012 年、2013 年和 2014 年 1-4 月

二、专业术语		
电子游戏	指	用户通过 PC 机、平板电脑、游戏机等终端设备进行游戏的一种娱乐方式，运行于终端设备上的游戏，属于出版物的一类
电脑游戏	指	用户通过在电脑上运行游戏软件与其他用户进行交互游戏的娱乐方式
游戏上线	指	游戏产品的商业化时间
单机游戏	指	仅使用一台计算机或者其它游戏平台就可以独立运行的电子游戏。区别于网络游戏，它不需要专门的服务器便可以正常运转游戏，部分也可以通过局域网进行多人对战
PC 网络游戏/网络游戏/网游	指	以 PC 为游戏平台，互联网络为数据传输介质，必须通过 TCP/IP 协议实现多个用户同时参与的游戏产品，以通过对于游戏中人物角色或者场景的操作实现娱乐、交流为目的的游戏方式；也被称作网络游戏出版物
客户端游戏/端游	指	需要在电脑上安装游戏客户端软件才能运行的游戏
互联网页面游戏、网页游戏	指	指基于网站开发技术，以标准 HTTP 协议为基础传输形式的无客户端或基于浏览器内核的微客户端游戏
手机游戏/移动终端游戏	指	安装运行在智能手机上手机游戏，其运营系统包括主流的 Symbian、Windows Mobile、Windows Phone、iOS、Linux（含 Android、Maemo、MeeGo 和 WebOS）、Palm OS 和 BlackBerry OS 等等，包含单机游戏以及联网游戏
游戏引擎/游戏开发引擎	指	一些已编写好的可编辑电脑游戏系统或者一些交互式实时图像应用程序的核心组件，其为游戏设计者提供编写游戏所需的各种工具，以实现游戏软件的快速开发
虚拟道具	指	游戏中的非实物道具
留存率	指	在互联网行业中，开始使用应用一段时间后仍然继续使用应用的用户占当期新增用户的比例
钻石	指	《啪啪三国》游戏中用户购买的虚拟货币，游戏玩家可通过各种渠道用现实货币购买游戏中的虚拟货币。该虚拟货币可用于购买游戏中的虚拟道具等
代理模式	指	公司与代理商签署协议，代理商负责代理游戏和用户推广，在对账后根据分成比例向公司分成，游戏不在代理商的平台上进行运营
联运模式	指	公司与平台运营商签署协议，联运平台负责用户推广，一般使用联运平台的用户管理体系及充值接口，对帐后根据分成比率向公司分成
程序 BUG/BUG	指	游戏程序中隐藏的错误、缺陷或问题
RPG/角色扮演游戏	指	角色扮演游戏（Role Playing Game）的缩写。游戏中，玩家扮演虚拟世界中的一个或者几个特定角色在特定场景下进行游戏
App Store	指	苹果公司的在线应用程序商店
App Annie	指	一家具有影响力的 App Store 数据监测分析和营销服务提供商



Google Play	指	Google Play 前名为 Android Market, 是一个由 Google 为 Android 设备开发的在线应用程序商店
91 助手	指	91 无线旗下的智能手机资源下载中心
UC 游戏开放平台	指	即 UC 优视科技有限公司旗下的国内领先的移动互联网游戏发行平台
Rovio	指	即 Rovio 娱乐公司, 是一家娱乐媒体公司, 成功打造了全球闻名的愤怒的小鸟形象
PopCap Games	指	即宝开游戏公司, 是一家休闲游戏的开发商和发行商
ARPG	指	动作角色扮演类游戏 (Action Role Playing Game) 的缩写
K-12	指	国际上对基础教育的简称
MMO	指	Massively Multiplayer Online, 大型多人在线
SLG	指	模拟游戏 (Simulation Game) 的缩写, 模拟游戏试图去复制各种“现实”生活的各种形式, 达到“训练”玩家的目的
CG 电影	指	指影片本身在真实场景中拍摄并由真人表演为主, 但穿插应用大量虚拟场景及特效的影片
UI	指	User Interface, 即用户界面的简称。
AI	指	人工智能, 在游戏中特指由电脑程序控制的游戏人物
SNS	指	即 Social Networking Services, 即社会性网络服务, 专指在帮助人们建立社会性网络的互联网应用服务
SDK	指	软件开发工具包 (Software Development Kit), 一般是一些被软件工程师用于为特定的软件包、软件框架、硬件平台、操作系统等建立应用软件的开发工具的集合
Lua	指	Lua 是一种脚本语言, 很容易被 C/C++ 代码调用, 火溶信息在研发 3D 客户端游戏时使用
RTX	指	腾讯通, 是腾讯公司推出的企业级即时通信平台
C++	指	一种静态数据类型检查的、支持多重编程范式的通用程序设计语言
Zabbix	指	一个基于 WEB 界面的提供分布式系统监视以及网络监视功能的企业级的开源解决方案
Jenkins	指	一个开源软件项目, 旨在提供一个开放易用的软件平台, 使持续集成变成可能
Unity3D	指	由 Unity Technologies 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
Demo/Demo 版本	指	游戏研发中, 用于演示游戏概念性设计的版本
IDC	指	IDC (Internet Data Center), 即互联网数据中心
ARPU 值	指	Average Revenue Per User 的缩写, 指每个用户的平均收入, 本报告中特指每个用户每月的平均消费

ARPPU 值	指	Average Revenue Per Paying User 的缩写, 指每个付费用户的平均收入, 本报告书中特指每个付费游戏用户每月的平均消费
---------	---	---------------------------------------------------------------------------

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

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

## 重大事项提示

特别提醒投资者认真阅读本报告书全文，并特别注意下列事项：

### 一、本次交易方案

拓维信息拟向王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资和朱剑凌非公开发行股份并支付现金，购买其持有的火溶信息 90% 股权，同时向不超过 10 名其他特定投资者发行股份募集配套资金用于本次交易的现金支付，募集配套资金总额不超过本次交易总金额的 25%。本次交易前，拓维信息通过其全资子公司创时信和持有火溶信息 10% 的股权，本次交易后拓维信息将直接和间接持有火溶信息 100% 股权。

本次重组具体情况如下：

1、本次重组包括发行股份及支付现金购买资产、非公开发行股份募集配套资金两部分，具体如下：

(1) 发行股份及支付现金购买资产：拓维信息拟向王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资和朱剑凌发行股份及支付现金，购买其持有的火溶信息 90% 的股权，对价为 81,000 万元。在此基础上，考虑到交易完成后各交易对方所获对价的形式、未来承担的业绩承诺责任和补偿风险的不同，交易对方内部协商后同意向原禾创业、青松投资、朱剑凌收购其持有的火溶信息 23.1188% 股权的对价为 16,645.54 万元，全部以现金支付；向王伟峰、魏坤、李彬收购其持有的火溶信息 66.8812% 股权的对价为 64,354.46 万元，其中现金对价 15,754.46 万元，其余 48,600 万元对价由拓维信息非公开发行股票支付。本次交易现金对价 32,400 万元，股份对价 48,600 万元。本次交易完成后，拓维信息将直接和间接持有火溶信息 100% 股权。

(2) 发行股份募集配套资金：拓维信息拟向其他不超过 10 名特定投资者发行股份募集配套资金。

2、本次重组中交易对方为王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资和朱剑凌。

3、本次重组中标的资产为火溶信息 90% 股权。

4、本次重组中标的资产的交易价格以具有证券、期货业务资格的资产评估机构出具的评估报告的评估结果为参考。

5、本次重组完成后，本公司实际控制人仍为李新宇先生及其一致行动人。本次重组不会导致本公司实际控制人变更，本次重组不构成借壳。

6、本次重组构成重大资产重组。

7、本次重组不构成关联交易。

## 二、标的资产的评估值

本次交易采用市场法和收益法进行评估，并采用市场法评估结果作为本次评估的最终结果。截至 2014 年 4 月 30 日，火溶信息净资产账面值为 2,862.52 万元，评估值为 90,559.62 万元，评估增值 87,697.10 万元，增值率 3063.63%。火溶信息 90% 股权的评估值为 81,503.66 万元，经交易双方友好协商，本次交易的交易金额为 81,000.00 万元。

## 三、本次发行股份的数量和价格

本次交易的定价基准日为上市公司审议本次交易相关事项的第一次董事会决议公告日，即上市公司第五届董事会第十二次会议决议公告日。具体的股份发行价格及发行数量如下：

### 1、发行股份购买资产

本次发行股份及支付现金购买资产的定价基准日为拓维信息第五届董事会第十二次会议决议公告日。

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及支付现金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； $\text{董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价} = \frac{\text{决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总额}}{\text{决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总量}}$ 。据此计算，拓维信息定价基准日前 20 个交易日的股票交易均价为 27.4766 元/股。由于公司定价基准日至发行日期间，公司实施了 2013 年度利润分配方案，向全

体股东每 10 股派发现金股利 0.5 元, 每 10 股送红股 2 股, 并以资本公积向全体股东每 10 股转增 2 股, 因此拓维信息定价基准日前 20 个交易日的股票交易的除权除息均价为 19.5904 元/股, 据此本次发行价格为 19.60 元/股。

在本次发行的定价基准日至发行日期间, 上市公司如再有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项, 将按照深交所的相关规则对上述发行股份价格、发行数量作相应调整。

截至 2014 年 4 月 30 日, 火溶信息 100% 股权的评估值为 90,559.62 万元, 火溶信息 90% 股权的评估值为 81,503.66 万元。经交易双方友好协商, 火溶信息 90% 股权的交易金额为 81,000.00 万元。本次交易将向王伟峰、魏坤和李彬发行股份, 支付标的资产对价总额的 60%, 发行股份数量不超过 24,795,917 股。

## 2、发行股份募集配套资金

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为拓维信息第五届董事会第十二次会议决议公告日。

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, 募集配套资金的发行价格应不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。在本次发行的定价基准日至发行日期间, 如上市公司实施现金分红、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项, 则将根据深圳证券交易所的相关规定对发行价格作相应调整。上市公司 2013 年度权益分配实施完毕后, 向其他特定投资者募集配套资金的发行底价相应确定为 17.64 元/股。最终发行价格将在本次发行获得中国证监会核准后, 由公司董事会根据股东大会的授权, 按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定, 依据发行对象申购报价的情况, 与本次交易的独立财务顾问协商确定。

截至 2014 年 4 月 30 日, 火溶信息 90% 股权的评估值为 81,503.66 万元。经交易双方友好协商, 火溶信息 90% 股权的交易金额为 81,000 万元。作为交易方案的一部分, 上市公司拟向不超过 10 名其他特定投资者发行股份募集配套资金, 募集资金总额不超过 27,000.00 万元。按照本次发行底价 17.64 元/股计算, 向其他 10 名特定投资者发行股份数量不超过 15,306,122 股。

本次发行股份及支付现金购买资产及募集配套资金完成后,上市公司总股本最高将增加至 436,923,416 股(募集配套资金发股数量按照发行底价 17.64 元/股计算)。

## 四、股份锁定期

### 1、发行股份购买资产

王伟峰、魏坤、李彬对用截至《重组报告书》披露日持续拥有权益的时间达到 12 个月的资产认购取得的对价股份,自发行结束日起 12 个月内不得转让。

在此基础上,为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性,就王伟峰、魏坤、李彬中的各方各自所获锁定期为 12 个月的对价股份,其应按第一期 30%、第二期 30%、第三期 40% 的节奏(按其各自所获锁定期为 12 个月的全部对价股份的比例计算)解除限售。

第一期股份应于本次对价股份发行结束满 12 个月且标的资产 2014 年度《专项审核报告》披露后解除限售;

第二期股份应于本次对价股份发行结束满 24 个月且标的资产 2015 年度《专项审核报告》披露后解除限售;

第三期股份应于本次对价股份发行结束满 36 个月且标的资产 2016 年度《专项审核报告》及《减值测试报告》披露后解除限售。

### 2、募集配套资金

向其他不超过 10 名特定投资者发行股份自其认购的股票完成股权登记并上市之日起十二个月内不得转让,在此之后按中国证监会及深交所的有关规定执行。

## 五、业绩补偿及承诺

王伟峰、魏坤、李彬共同承诺,火溶信息 2014 年度、2015 年度、2016 年度合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别不低于 6,000 万元、7,800 万元、9,750 万元。

具体补偿办法详见本报告书“第六节 本次交易合同及相关协议的主要内容”之“五、盈利补偿”。

## 六、独立财务顾问的保荐机构资格

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

本公司提示投资者应到指定网站（[www.cninfo.com.cn](http://www.cninfo.com.cn)）浏览本报告书的全文及中介机构出具的意见。

## 重大风险提示

投资者在评价本次重大资产重组时，除本报告书的其他内容和与本报告书同时披露的相关文件外，还应特别认真地考虑下述各项风险因素：

### 一、与本次交易相关的风险

#### （一）标的资产估值的风险

截至 2014 年 4 月 30 日，火溶信息 90% 股权的评估值为 81,503.66 万元，评估增值率约为 3063.63%。尽管对标的资产价值评估的各项假设遵循了谨慎性原则，但仍存在一定的不确定性。

本次交易标的资产的估值较净资产账面值增值较高，主要是基于标的资产具有较高的盈利能力，未来业绩增长速度较快，且标的公司具备优秀的游戏开发运营人才，上述核心资产价值未在账面反映。相应的，如上述因素发生变动，将可能导致标的资产的价值低于目前的评估结果。

本次交易标的资产的估值较净资产账面值增值较高，特提醒投资者关注本次交易定价估值较账面净资产增值较高的风险。

为应对本次估值较高的风险，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，在交易协议中约定了盈利预测补偿条款。具体补偿办法详见本报告书“第六节 本次交易合同及相关协议的主要内容”之“五、盈利补偿”。

#### （二）配套融资未能实施或融资金额低于预期的风险

本次交易中，上市公司拟向交易对方合计支付现金对价约 32,400.00 万元。作为交易方案的一部分，上市公司拟向不超过 10 名其他特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过 27,000.00 万元，全部用于本次交易现金对价款的支付。本次交易现金支付金额较大，且主要来自于募集配套资金。

受股票市场波动及投资者预期的影响，募集配套资金能否顺利实施存在不确定性。在募集配套资金未能实施或融资金额低于预期的情形下，公司将通过债务



融资或其他形式支付该部分现金对价。如果债务融资等其他融资形式的资金成本高于本次募集配套融资，则可能会削弱本次交易对上市公司盈利的增厚效果。

### （三）收购整合风险

本次交易完成后，火溶信息将成为本公司的子公司。交易完成后，上市公司对标的公司的整合主要体现为公司治理、业务、人力资源等方面的业务整合，不会对公司组织架构、人员进行重大调整。本次交易完成后能否通过整合既保证上市公司对标的公司的控制力又保持标的公司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；整合结果可能未能充分发挥本次交易的协同效应，从而对公司和股东造成损失。

### （四）本次交易的商誉减值风险

本次交易作价较标的资产的账面值增值较多，根据企业会计准则，拓维信息本次收购火溶信息 90% 的股权属于非同一控制下的企业合并，合并对价超出可辨识资产公允价值部分将确认为商誉。根据上市公司备考审计报告，截至 2014 年 4 月 30 日，本次交易形成商誉 87,594.80 万元。根据《企业会计准则》规定，本次交易形成的商誉不作摊销处理，但需在未来每年年度终了进行减值测试。由于游戏行业竞争愈加激烈，游戏产品的盈利能力受到多方面因素的影响，进而可能存在较大波动。如果标的公司未来经营状况未达预期，则存在商誉减值的风险。商誉减值会直接影响上市公司的经营业绩，减少上市公司的当期利润，若一旦集中计提大额的商誉减值，将对上市公司当年业绩产生较大的不利影响。

本次交易完成后，本公司将利用上市公司和标的公司在产品线、研发团队、发行渠道的互补性进行资源整合，积极发挥标的公司的优势，保持标的公司的持续竞争力，将因本次交易形成的商誉可能对上市公司未来业绩的影响降到最低程度。

## 二、标的公司的经营风险

### （一）标的公司的收入依赖于单一游戏产品的业绩风险

火溶信息目前主要从事移动网络游戏的开发。2013 年 9 月，火溶信息推出

其首款移动网络游戏《啪啪三国》，火溶信息 2013 年的营业收入全部来自该游戏。如果《啪啪三国》游戏盈利能力大幅下降，将使火溶信息的经营业绩出现下滑。

为应对单一产品依赖和游戏生命周期较短的风险，一方面，火溶信息通过不断补充、更新《啪啪三国》游戏内的人物，同时开拓 Windows Phone 平台以及国外游戏市场，通过对产品的不断完善，加上海外市场的扩充，达到延长游戏产品生命周期的目的；另一方面，火溶信息通过加强研发储备，保证新游戏产品推出节奏。目前火溶信息共有两款游戏正在开发过程中，预计均将在 2014 年内正式上线运营。其中，游戏《LZZ》预计于 2014 年 8 月上线运营，该游戏借鉴了《啪啪三国》的 3D 卡牌玩法，以西方奇幻风格为主题。此外，游戏《LMBJ》也在开发过程中，预计于 2014 年 11 月上线运营，该游戏为社交 RPG 手机网络游戏，以社交元素及轻松幽默的风格为主题。待上述两款游戏正式上线运营后，标的公司的游戏产品数量将得到增加，收入结构也将得到一定改善。

## （二）标的公司历史盈利记录较短的风险

火溶信息成立于 2012 年 9 月，根据致同审计出具的《审计报告》（致同审字（2014）第 110ZA2017 号），火溶信息 2012 年、2013 年、2014 年 1-4 月分别实现净利润-7.42 万元、70.46 万元和 1,769.48 万元。火溶信息的收入规模和盈利能力的迅速提升主要是由于移动网络游戏行业整体爆发性地增长，但标的公司历史盈利记录较短可能对投资者判断标的公司未来盈利能力的持续性带来困难，提醒投资者注意标的公司历史盈利记录较短的风险。

## （三）移动游戏行业竞争加剧的风险

移动游戏行业近几年来呈现高速发展的趋势，盈利空间逐步打开，吸引了大量行业内的企业增加投资和行业外企业的进入。活跃的行业投资并购行为在刺激市场进一步繁荣的同时，也使移动游戏开发厂商未来的竞争更加激烈。随着各类资源的大规模涌入，市场竞争加剧，移动游戏企业对市场份额的争夺将越来越激烈。由于竞争者数量较多，竞争力量大抵相当，迫使移动游戏厂商在产品研发、市场推广等方面必须投入更多的资源，移动游戏产品的盈利能力也将由于受到更

多因素的影响而存在较多不确定性。

虽然标的公司的核心技术人员具有丰富的游戏开发经验，标的公司已形成了规范的游戏产品立项及研发流程，建立了较为完善的市场分析及研究机制。但随着游戏市场的盈利空间逐步打开，行业市场规模快速增长，游戏行业吸引了行业内企业增加投入和越来越多的行业外企业的进入，市场竞争将会愈加激烈。

#### （四）游戏产品生命周期风险

移动网络游戏的生命周期较短，高质量的精品手机网络游戏生命周期可以超过1年，甚至可以达到数年，而品质较差的手机网络游戏的生命周期往往只有几个月。因此游戏研发企业无法简单依靠一款或者几款成功的游戏在较长的时期内保持稳定的业绩水平，需要不断开发和推出成功的新游戏产品，用新游戏的盈利提升来弥补老游戏由于生命周期临近结束而导致的盈利能力下降。若在业绩承诺期内，火溶信息不能有效保证新游戏的推出节奏，或者推出的游戏产品生命周期低于预期，则承诺利润面临无法实现的风险。

#### （五）新游戏产品盈利水平未达预期的风险

火溶信息目前主要从事移动网络游戏的开发，属于智力创造活动。移动网络游戏存在生命周期普遍较短的特点，新老游戏的衔接能力成为了考验移动网络游戏研发商的重要指标。为了保证收入规模的稳定，游戏研发企业需要不断开发和推出新游戏产品，以维持和提升持续的盈利水平。

而随着移动游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈。游戏研发企业必须紧跟行业和技术发展的趋势，准确判断玩家的喜好变化，精准把握市场动向，不断的推出新游戏产品。但移动游戏开发是一项系统工程，涉及到创意策划、玩法验证、产品研发、产品调试及后续的产品运维等环节。同时，游戏研发人员使用的技术更新速度也日益加快，研发人员需要不断的学习新技术，掌握新技术的发展方向，才能提高研发效率，提升游戏品质。

若标的公司在游戏研发及运营的过程中对市场需求偏好的理解出现偏差，对新技术的发展方向不能及时把握，将直接影响游戏产品的品质，导致新游戏产品

的盈利水平达不到预期，进而对标的公司的经营业绩造成不利影响。

## （六）标的公司日常经营中的知识产权侵权风险

标的公司从事移动网络游戏的开发，属于智力创造活动。在移动网络游戏开发过程中，标的公司会创造自有的游戏人物名称、形象、情节、背景、音效，也可能会涉及使用他人创造的知识产权。在游戏经营过程中，为游戏宣传设计的标识、申请的注册商标亦属于知识产权范畴。据此，一款成功开发及运营的移动网络游戏需要集中计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权保护。鉴于国内网络游戏的产业爆发、游戏开发过程的快速性、游戏企业成功开发游戏的高风险性、游戏企业初期资金的紧缺性等众多客观因素，除产业规模大、资金实力足的大型游戏运营商外，众多国内中小型游戏企业在创业阶段大多重点关注新游戏的创意和该创意在技术上的实现问题，而对研发过程中自身及他人的知识产权认识和保护观念较为薄弱和滞后。此外，与竞争激烈的网络游戏市场不相适应的是，国内目前有关网络游戏知识产权法律制度和法律保护相对滞后，例如有关虚拟人物商品化权等规定尚不明晰。标的公司日常经营中面临的知识产权侵权风险主要体现为三方面：

### 1、标的公司所研发的游戏产品可能被指责未经许可使用他人知识产权

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

### 2、标的公司所研发的游戏产品可能无法成功注册商标

一款成功开发的游戏在运营阶段需要商标权的保护。随着网络游戏领域内竞争白热化，网络游戏的商标也成为游戏开发商竞相追逐的对象。但因相同或相似产品已注册商标、或者存在商标恶意抢注的情形，标的公司申请的商标可能无法

被核准注册。标的公司在先使用有关标识且目前所研发的游戏产品在使用、推广和运营等方面已形成一定的公众知名度,但不排除标的公司所研发的游戏产品可能被已注册商标的所有权人尤其是竞争对手指责侵犯其注册商标或不正当竞争。

### 3、竞争对手未经许可使用标的公司的知识产权

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

提醒投资者关注标的公司日常经营中面临的知识产权侵权风险。

## (七) 标的公司所研发的游戏产品内容可能不符合现行监管法规的风险

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

## (八) 核心开发人员流失的风险

火溶信息拥有的高素质、稳定、充足的游戏开发人才队伍是其保持领先优势的保障。如果火溶信息无法通过对核心开发人员进行有效的激励、保持和增强核心人员的工作积极性和创造热情,可能出现核心人员的离职、流失,从而对标的公司保持领先的开发优势造成不利影响。同时随着标的公司业务规模的发展、扩

大，如果不能通过自身培养或外部引进获得足够多的核心开发人员，将会由于核心开发人员不足而给标的公司经营运作带来不利影响。

为应对这一风险，上市公司与火溶信息股东在共同签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》中约定：

1、每一核心团队成員应在资产交割日前与目标公司签订符合上市公司规定条件的不短于四年期限的劳动合同；

2、每一核心团队成員应在资产交割日前与目标公司签订收购方合理满意的竞业禁止协议，其在目标公司服务期间及离开目标公司后两年内不得直接或间接通过其直接或间接控制的其他经营主体或以自然人名义从事与收购方、目标公司相同或竞争的业务；不得在同上市公司或目标公司存在相同或者类似业务的企业任职或者担任任何形式的顾问；不得以收购方及目标公司以外的名义为收购方及目标公司现有客户提供游戏开发、运营及维护等服务并获取酬劳；

3、任一核心团队成員在与目标公司签订的劳动合同期限内，未经上市公司同意，不得在上市公司及其控股子公司之外的公司或企业中担任任何职务；

4、任一核心团队成員如有违反目标公司规章制度、失职或营私舞弊损害目标公司利益等情形并符合《劳动合同法》规定的解除劳动合同条件的，目标公司应解除该等人员的劳动合同；

5、除上述约定外，上市公司对目标公司其他高级管理人员如有调整计划的，将依照有关法律法规、目标公司《公司章程》规定做出。

## （九）与发行代理商合作的风险

标的公司的运营模式以代理模式为主，游戏收入由标的公司、发行代理商、移动终端平台按一定比例分配。因此，分成比例的变化对于火溶信息未来的营业收入具有较大影响。火溶信息通过与发行代理商针对各款游戏分别签署合作协议，通过长期合作以尽量减少分成比例的下降。此外，本次重组完成后，火溶信息也将充分利用上市公司的平台资源，整合发行运营模式。但是，如果未来一定时期内发行代理商、移动终端平台提高分成比例，导致火溶信息分成比例出现下降，而火溶信息又未能增加游戏产品的充值规模，则可能存在火溶信息的营业收

入低于预期的风险。

### （十）标的公司发行、推广游戏能力较弱，对代理商依赖程度较高的风险

标的公司主要从事手机游戏的开发。自标的公司成立以来，其产品的发行和推广主要依靠游戏代理商发行和运营，标的公司在游戏的发行、推广方面的能力较弱，会影响其游戏的市场表现以及标的公司的盈利水平。标的公司在未来需要应对由于自身游戏发行、推广能力较弱，对代理商依赖程度较高的风险。

当前市场上存在着中国手游、乐逗游戏、触控科技、飞流九天、昆仑在线、蜂巢游戏等一线代理商，同时不断有新兴代理商加入行业，此外部分大型游戏厂商凭借自身的游戏营销和市场资源调配经验进入移动游戏发行市场，使得代理商的竞争进一步加剧。

近年来，上市公司通过在手机游戏业务领域的耕耘和积累，拥有了较强的渠道资源和发行运营经验。本次重组完成后，标的公司将与上市公司展开合作，充分利用上市公司在游戏发行和推广方面的经验优势和资源优势，提高标的公司及上市公司整体在手机游戏产业链上的利润占比，缩短游戏开发与游戏市场之间的距离，减少游戏开发与游戏发行之间的代理成本，充分发挥标的公司及上市公司在手机游戏上下游的业务协同效应。

### （十一）标的公司境外业务推广的风险

标的公司积极推广境外业务，《啪啪三国》也陆续于2014年2月登陆港澳台市场，于2014年3月登陆韩国市场，并且取得了优异的成绩。2014年1-4月，《啪啪三国》在海外市场累计实现充值6,553.08万元，在境外市场取得了较好的市场反响，标的公司积累了一定的资源和声誉，有助于未来境外业务的推广。

但由于不同国家游戏玩家的文化差异，用户行为习惯差异，境外市场环境不同等原因，未来标的公司境外业务的推广存在一定的不确定性。标的公司研发的产品可能难以受到当地玩家的欢迎，产品的盈利模式可能难以被当地玩家所接受。为应对这一风险，火溶信息研发团队采取了相应的措施。如在《啪啪三国》进入韩国及港澳台市场时，火溶信息研发团队改写了游戏场景、游戏玩法、人物

形象、故事情节等，充分迎合了海外市场用户的需求。

此外，未来在境外推广游戏产品时，火溶信息研发团队还将根据目标市场的文化背景、监管审批机制、游戏盈利模式、市场竞争环境等因素，对游戏进行有针对性的改编，积极打造中国游戏品牌，开拓海外市场。

## （十二）标的公司营业收入受汇率波动影响的风险

标的公司积极推广境外业务。截至 2014 年 4 月，《啪啪三国》累计玩家数量超过 480 万人，累计充值达 14,729.12 万元。其中累计国内充值 8,176.04 万元，占比 55.51%；国外充值 6,553.08 万元，占比 44.49%。火溶信息港澳台、韩国的收入结算均使用美元结算。未来，火溶还将积极开拓海外市场。火溶信息在海外市场的收入受到汇率波动的影响，提醒投资者注意汇率波动的风险。

标的公司港澳台及韩国地区收入以美元结算，2014 年 2 月以后产生外汇流量收入，汇率波动对以前期间不产生影响。标的资产按实际汇率对当期收入进行折算，2014 年 1-4 月，火溶信息净利润对汇率变动敏感性分析如下：

金额单位：万元

汇率变动比例	净利润	变动金额	变动比率
3%	1,807.39	37.92	2.14%
2%	1,794.75	25.28	1.43%
1%	1,782.11	12.64	0.71%
0	1,769.47	0.00	0.00%
-1%	1,756.83	-12.64	-0.71%
-2%	1,744.19	-25.28	-1.43%
-3%	1,731.55	-37.92	-2.14%

## （十三）标的公司业绩承诺无法实现的风险

本次交易中，王伟峰、魏坤、李彬共同承诺，火溶信息 2014 年度、2015 年度、2016 年度合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别不低于 6,000 万元、7,800 万元、9,750 万元。标的公司未来三年的营业收入和净利润将呈现出高速增长的趋势。但是手机游戏行业发展以及政治环境、经济环境、



国家政策等均存在一定的不确定性,从而可能会对标的公司未来的经营造成不利影响,进而导致业绩承诺无法实现。

为了保护上市公司股东的利益,交易双方在《发行股份及支付现金购买资产协议》中约定了盈利预测补偿,具体补偿办法详见本报告书“第六节 本次交易合同及相关协议的主要内容”之“五、盈利补偿”。

#### **(十四) 标的公司应收账款金额较大及应收账款损失的风险**

火溶信息 2013 年、2014 年 1-4 月应收账款分别为 388.66 万元、2,711.21 万元,分别占其同期营业收入的 74.67%、93.90%,占比较大,主要原因如下:手机游戏行业对账普遍存在滞后性(如 App Store 等游戏平台与游戏代理商对账间隔时间较长,导致游戏代理商与游戏研发商对账间隔时间延长),火溶信息与游戏代理商实际对账日期与收入发生期末的间隔较长(通常为 2-3 个月)。随着火溶信息自 2014 年初以来营业收入的不断提升,上述对账形式使得火溶信息应收账款金额不断扩大。提醒投资者注意标的公司应收账款金额较大及应收账款损失的风险。为应对这一风险,火溶信息将强加应收账款管理,及时向代理商催缴款项。截至本报告书出具之日,火溶信息截至 2014 年 4 月 30 日的应收账款已全部收回。

#### **(十五) 技术风险**

标的公司的业务运行高度依赖于移动互联网。网络游戏的运营安全易受电讯故障、黑客攻击、病毒等干扰因素所影响,若标的公司不能及时发现及阻止这种外部干扰,可能会造成玩家无法登录或用户数据丢失等后果,给标的公司的经营和声誉带来一定的不利影响。同时,标的公司在游戏开发过程中存在有技术漏洞的风险。

此外,如果标的公司游戏服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害,标的公司所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。

#### **(十六) 政策风险**

我国的网络游戏行业受到工信部、文化部、国家新闻出版广电总局的共同监管。如果未来网络游戏行业政策发生改变，且火溶信息不能满足新的行业政策的要求，将影响火溶信息的经营业绩，对火溶信息的持续发展产生不利影响。提醒投资者注意相关风险。

### (十七) 标的资产盈利能力未达到预期进而影响标的资产估值的风险

根据市场法评估结果，本次交易中标的资产的增值率较高。虽然评估机构在评估过程中勤勉、尽责，并严格执行评估的相关规定，但仍可能出现因未来实际情况与评估假设不一致，特别是宏观经济波动、行业监管变化，未来收入、盈利达不到资产评估时的预测，导致出现标的资产的估值与实际情况不符的情形。提请投资者注意本次交易存在标的资产盈利能力未达到预期进而影响标的资产估值的风险。

以本次评估估算的未来各期营业收入为基准，假设未来各期预测净利率保持不变，营业收入变动对标的资产估值的敏感性分析如下（营业收入各期变动率均一致）：

单位：万元

各期营业收入变动率	估值	估值变动率
10%	99,527.69	9.90%
5%	95,043.66	4.95%
0	90,559.62	0.00%
-5%	86,075.59	-4.95%
-10%	81,591.56	-9.90%

## 三、其他风险

### (一) 股票价格波动风险

股票市场投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受拓维信息盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经济政策调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。拓维信息本次收购需要有关部门审批且需要一定的时间周期方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波

动，从而给投资者带来一定的风险。

股票的价格波动是股票市场的正常现象。为此，本公司提醒投资者应当具有风险意识，以便做出正确的投资决策。同时，本公司一方面将以股东利益最大化作为公司最终目标，提高资产利用效率和盈利水平；另一方面将严格按照《公司法》、《证券法》等法律、法规的要求规范运作。本次交易完成后，本公司将严格按照《上市规则》的规定，及时、充分、准确地进行信息披露，以利于投资者做出正确的投资决策。

## （二）其他风险

本公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可控因素带来不利影响的可能性。

# 目 录

公司声明 .....	1
修订说明 .....	2
释 义.....	5
重大事项提示 .....	10
重大风险提示 .....	15
目 录.....	27
<b>第一节 本次交易概况 .....</b>	<b>32</b>
一、本次交易的背景.....	32
二、本次交易的目的.....	34
三、本次交易的决策过程.....	36
四、交易对方、交易标的及作价.....	37
五、本次交易不构成关联交易.....	37
六、本次交易构成重大资产重组.....	38
七、本次交易未导致上市公司控制权发生变化.....	39
<b>第二节 上市公司基本情况 .....</b>	<b>40</b>
一、公司基本情况简介.....	40
二、历史沿革及股本变动情况.....	41
三、上市公司最近三年控股权变动情况.....	47
四、控股股东及实际控制人.....	47
五、主营业务发展情况.....	48
六、最近两年及一期的主要财务指标.....	51
七、最近三年重大资产重组情况.....	52
<b>第三节 交易对方基本情况 .....</b>	<b>53</b>
一、交易对方的基本情况.....	53
二、本次交易对方详细情况.....	53
三、交易对方与上市公司的关联关系.....	66
四、交易对方向上市公司推荐的董事、监事及高级管理人员情况.....	66

五、最近五年内未受行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁.....	67
六、各交易对方之间不存在一致行动关系.....	67
七、交易对方已经合法拥有标的资产的完整权利以及不存在限制或者禁止转让的情形.....	67
<b>第四节 标的资产的基本情况 .....</b>	<b>68</b>
一、基本信息.....	68
二、火溶信息历史沿革.....	68
三、火溶信息股权结构及控制关系情况.....	73
四、火溶信息下属公司情况.....	73
五、火溶信息主营业务发展情况介绍.....	73
六、火溶信息报告期内主要财务数据.....	97
七、火溶信息所获得的市场评价.....	98
八、火溶信息主要资产、对外担保及主要负债情况.....	99
九、火溶信息 90%股权评估情况 .....	102
十、火溶信息最近三年股权转让、增资及资产评估情况.....	160
十一、火溶信息出资及合法续存情况.....	164
十二、青松投资增资火溶信息不涉及股份支付.....	164
十三、标的公司营业收入确认时点、方法及依据.....	166
十四、火溶信息管理费用、研发成本会计处理政策，经营活动现金流入、应收账款和递延收益的匹配情况.....	166
十五、火溶信息应收账款相关情况.....	168
十六、火溶信息员工薪酬支出相关情况.....	172
十七、标的资产核心团队不存在违反竞业禁止相关承诺的情形.....	176
<b>第五节 发行股份情况 .....</b>	<b>178</b>
一、本次交易方案概况.....	178
二、本次交易支付现金的具体情况.....	179
三、本次交易发行股份的具体情况.....	180
四、本次募集配套资金的必要性与合理性的讨论与分析.....	183

五、本次配套募集资金的管理和使用的内部控制制度.....	188
六、募集配套资金失败的补救措施及影响.....	198
七、本次发行前后主要财务数据比较.....	200
八、本次发行前后公司股本结构变化.....	201
九、本次交易未导致公司控制权变化.....	202
<b>第六节 本次交易合同及相关协议的主要内容 .....</b>	<b>203</b>
一、合同主体与签订时间.....	203
二、标的资产的作价及奖励对价.....	203
三、支付方式.....	204
四、标的资产的交割及期间损益.....	204
五、盈利补偿.....	205
六、过渡期安排及本次交易完成后的整合.....	208
七、本次交易实施的先决条件.....	212
八、协议的变更与解除.....	213
九、违约责任及补救.....	214
<b>第七节 本次交易的合规性分析 .....</b>	<b>216</b>
一、本次交易符合《重组管理办法》第十条规定.....	216
二、本次交易符合《重组管理办法》第四十二条规定.....	222
三、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条及其适用意见要求的说明.....	226
四、不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形.....	226
五、关于火溶信息生产经营业务资质情况的分析.....	227
六、本次募集配套资金符合《上市公司证券发行管理办法》相关规定.....	228
<b>第八节 本次交易定价的依据及公平合理性的分析 .....</b>	<b>229</b>
一、本次交易的定价依据.....	229
二、本次发行股份定价合理性分析.....	229
三、交易标的定价的公允性分析.....	230
四、董事会对本次交易评估事项意见.....	236
五、独立董事对本次交易评估事项的意见.....	236

<b>第九节 董事会就本次交易对上市公司影响的讨论与分析</b> .....	<b>238</b>
一、本次交易前上市公司的财务状况和经营成果.....	238
二、标的公司所处行业特点、经营情况.....	243
三、标的资产的核心竞争力及行业地位.....	258
四、本次交易完成后上市公司对标的公司的整合计划.....	261
五、本次交易对上市公司财务状况和盈利能力的影响.....	264
六、本次交易完成后，上市公司盈利能力及可持续性分析.....	268
七、本次交易对上市公司主营业务的影响.....	270
八、交易完成后上市公司的利润分配政策及股东分红回报规划.....	272
九、标的资产可辨认无形资产公允价值和投资收益确认的依据、合理性及一致性.....	274
<b>第十节 财务会计信息</b> .....	<b>276</b>
一、火溶信息财务报告.....	276
二、上市公司备考财务报表.....	279
三、火溶信息盈利预测.....	282
四、上市公司备考盈利预测.....	285
<b>第十一节 同业竞争与关联交易</b> .....	<b>288</b>
一、本次交易前，标的公司自身的关联交易情况.....	288
二、本次交易对上市公司关联交易的影响.....	288
三、本次交易对上市公司同业竞争的影响.....	288
<b>第十二节 本次交易对上市公司治理机制的影响</b> .....	<b>290</b>
一、本次交易完成后上市公司的治理结构.....	290
二、本次交易完成后上市公司的独立性.....	291
<b>第十三节 风险因素</b> .....	<b>293</b>
<b>第十四节 其他重要事项</b> .....	<b>305</b>
一、本次交易完成后，不存在上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形.....	305
二、上市公司负债结构的合理性说明.....	305
三、本次交易完成后可辨认净资产公允价值确认的依据及商誉确认.....	305

四、上市公司在最近十二个月内发生资产交易情况.....	306
五、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况.....	306
六、交易对方及相关中介机构关于本次发行股份购买资产未泄露本次交易内幕信息以及未利用本次交易信息进行内幕交易的说明.....	310
七、对股东权益保护的安排.....	311
八、已披露有关本次交易的所有信息的说明.....	313
<b>第十五节 独立董事及相关证券服务机构的意见 .....</b>	<b>314</b>
一、独立董事意见.....	314
二、独立财务顾问核查意见.....	315
三、律师意见.....	316
<b>第十六节 本次有关中介机构情况 .....</b>	<b>317</b>
一、独立财务顾问.....	317
二、律师.....	317
三、审计机构.....	317
四、资产评估机构.....	318
<b>第十七节 董事及各中介机构声明 .....</b>	<b>319</b>
<b>第十八节 备查文件 .....</b>	<b>323</b>



## 第一节 本次交易概况

### 一、本次交易的背景

#### （一）移动互联网迅速发展，为上市公司发展带来良好机遇

随着智能移动终端迅速普及，移动互联网行业近年来迅速发展，根据易观智库调查报告显示，2013年中国移动互联网网民规模已达6.52亿人，迅速增长的用户规模创造了广阔的市场空间。与此同时，移动互联网技术和商业模式不断创新；从包括腾讯和百度在内的众多互联网企业、新兴创业者到三大基础运营商均纷纷加大投入，转战移动互联网，力争抓住移动互联网浪潮带来的机遇。但同时，移动端的入口多元化导致移动互联网企业较为分散，尚未出现具有垄断能力的巨型企业。在移动互联网细分领域格局未定的情况下，巨大的市场空间给拓维信息带来实现跨越式发展的机遇。

为了抓住移动互联网浪潮带来的机遇，上市公司积极向移动互联网转型，在围绕公司战略进行组织架构调整的基础上，上市公司以“软件+服务”的模式强化渠道能力，重点聚焦于提供面向K-12的教育服务和基于手机游戏、动漫的移动互联网产品。针对手机游戏领域，上市公司全面构建组织能力，不断孵化产品，不断提升综合运营能力，在创新能力、管理水平、市场份额等方面力争成为行业领导者。

#### （二）手机游戏业务具有良好的市场前景

根据中国版协游戏工委（以下简称“GPC”）、CNG中新游戏研究（以下简称“CNG”）、国际数据公司（以下简称“IDC”）合作调研并发布的《2013年中国游戏产业报告》，2013年我国游戏市场实际销售收入规模达831.70亿元，同比增长38.00%。其中，网页游戏收入约为127.70亿，较2012年增长57.50%；移动互联网游戏收入约为112.40亿，较2012年增长246.90%。2013年网页游戏的高速增长势头开始放缓，取而代之的是移动游戏的爆发式增长，预计在2014年移动游戏收入将会超过网页游戏。

另一方面，按游戏过程是否需要联网划分，中国移动游戏市场由移动网络游

戏和移动单机游戏构成。2013 年按照实际销售收入计算，移动网络游戏占整体移动游戏市场的 68.20%，移动单机游戏占比 31.80%。未来随着智能移动终端保有量的继续增长，我国移动游戏数量将进一步增加，为移动游戏市场发展壮大提供动力。上市公司着重开发手机游戏产品，符合公司已有竞争优势以及网络游戏行业的发展趋势。

### （三）上市公司在手机游戏代理发行领域已积累了丰富的经验

上市公司自 2008 年 7 月登陆资本市场以来，经过多年的规范运作，公司的资本实力和管理水平等都得到了较大的提升。上市公司目前已代理发行运营《植物大战僵尸》、《植物大战僵尸 2》、《宝石迷阵》、《部落探险（tiny tribe）》、《愤怒的小鸟》、《捣蛋猪》等多款全球知名的游戏产品，具备了较强的游戏代理发行能力。其中，《植物大战僵尸》系列游戏是由 Pop Cap Games 开发的益智策略类塔防游戏，游戏上线以来在全球多个国家和地区发行和运营。上市公司 2013 年 1 月开始在国内独家代理发行《植物大战僵尸》系列游戏，其中《植物大战僵尸（无尽版）》累计注册用户数超 2 亿人，累计充值金额超 1.2 亿元；《植物大战僵尸 2》累计注册用户数超 2.5 亿人，累计充值金额超 1.5 亿元。《愤怒的小鸟》是由 Rovio 开发的益智类手机游戏，游戏上线以来在全球多个国家和地区发行和运营，覆盖英语、法语、中文等 8 种语言。上市公司 2014 年 1 月开始在国内独家代理发行《愤怒的小鸟》，目前累计注册用户数已超 500 万人，累计充值金额超 1,000 万元。通过代理多款全球知名的游戏产品，上市公司已积累了丰富的游戏代理发行经验。

### （四）手机游戏企业外延式发展模式常态化

手机游戏领域目前的投资并购已经是常态化行为，业内企业之间大多通过并购迅速获得优秀的游戏产品、研发团队、游戏发行渠道和运营平台。一个单独的游戏企业很难完全靠自有团队迅速覆盖所有类型的产品领域，也较难独自进入所有国家和地区的市场，而通过投资、并购来完善产品线布局、掌控发行渠道是手机游戏企业快速成长、降低产品风险的有效手段。

上市公司在手机游戏业务领域采用“代理发行运营+内容提供”的发展模

式。为了增强上市公司在该领域的竞争力，不断提高管理能力、管理效率、业务水平、人员素质，实现内生发展，并根据手机游戏行业特点，有必要通过外延式发展来增强自身的研发能力，夯实已有的竞争优势，与上市公司已有业务产生协同效应。同时，上市公司还将借助资本市场的力量，选择外延式发展，通过并购具有较强经营实力、盈利能力、优秀管理团队、稳健发展的企业，是上市公司现阶段实现快速成长更为有效的方式。

在移动互联网迅速发展、手机游戏行业前景广阔、手机游戏行业并购日益活跃的背景下，上市公司结合既有战略，2013年9月16日，上市公司全资控股子公司创时信和以800万元对火溶信息进行增资，取得了火溶信息10.00%的股权。

## 二、本次交易的目的

### (一) 完善上市公司既有手机游戏业务链

上市公司在手机游戏领域确立了“代理发行运营+内容提供”的发展模式，先后代理发行运营和自主研发了多款游戏。另外，通过近几年的积累，上市公司联合国内外精品游戏开发商，通过多层次、多方位的发行渠道，提升了整体的运营能力。

上市公司本次的收购对象火溶信息是业内专注于3D手机网络游戏研发的游戏企业。其中，火溶信息的核心成员均具有5至10年左右的3D游戏项目经验，在游戏引擎、美术等方面已形成了一定的竞争优势。火溶信息自主研发的游戏《啪啪三国》是一款全3D、即时操控、多人在线的手机网络游戏，在手机端实现了主城多人交互、千人战场等多项功能。火溶信息的后台运营数据管理系统显示，该款游戏自2013年9月上线后，2014年4月单月流水达到了4,943.75万元，活跃玩家数量超过150万人。截至2014年4月，《啪啪三国》累计充值达14,729.12万元，具备较强的盈利能力；海外运营方面，除已登录港澳台、韩国地区外，未来《啪啪三国》还将在东南亚等地区上线，其市场范围将近进一步扩大。

本次交易完成后，上市公司在手机游戏业务领域的开发、发行、运营方面的业务实力将得到较大增强，具体体现为：

#### 1、获得优秀的手机游戏产品

本次交易完成后,上市公司可获得火溶信息已经上线运营之优秀手机网络游戏《啪啪三国》,同时亦可获得火溶信息正在研发的多款手机网络游戏产品,从而使上市公司的游戏产品数量、游戏产品储备得到提升。

## 2、提升研发团队实力

火溶信息是国内专注于 3D 精品手机游戏的游戏研发商,致力于为广大的游戏玩家提供更多的 3D 精品手机游戏,愿景成为国内顶尖的 3D 手机游戏研发商。火溶信息创始人均有着深厚的 3D 游戏经验。其中,在游戏引擎团队方面,部分研发成员曾就职于 NVIDIA (NVIDIA Corporation, NASDAQ: NVDA)、盛大游戏有限公司 (NASDAQ: GAME) 等知名科技企业,并均具有 5 年以上的相关项目经验;美术设计团队方面,2 名核心成员均具有 10 年以上 3D 游戏美术设计经验。另外,截至 2014 年 4 月 30 日,在火溶信息目前全体员工中,本科及以上学历员工 42 人,其中,有 8 名员工具有硕士学历,并均来自于国内知名院校。本次交易完成后,上市公司的整体研发实力,尤其是 3D 游戏研发实力将得到提升。

## 3、对接火溶信息游戏产品,提高游戏产品盈利能力

火溶信息成立以来,专注于 3D 手机网络游戏的研发,目前并不具备游戏发行运营的能力。游戏产品开发成功后,火溶信息主要通过代理的方式进行发行运营。该模式下,火溶信息之游戏产品的大部分利润被代理发行商和平台运营商占有。

上市公司通过十余年的耕耘和积累,沉淀了与运营商“地市—省—基地—总部”全方位的合作关系和资源优势,成为运营商在互联网领域的紧密合作伙伴。与此同时,上市公司同其它发行渠道也保持有长期的合作关系。另外,上市公司通过代理多款全球知名的游戏产品,已积累了丰富的游戏代理发行经验。

本次交易完成后,火溶信息开发的优秀 3D 手机网络游戏产品可交由上市公司进行代理发行和运营,充分利用上市公司在游戏发行和推广方面的经验优势和资源优势,提高标的公司及上市公司整体在手机游戏产业链上的利润占比,缩短游戏开发与游戏市场之间的距离,减少游戏开发与游戏发行之间的代理成本,充

分发挥标的公司及上市公司在手机游戏上下游的业务协同效应,从而完善并强化上市公司的手机游戏业务链。

## (二) 提升上市公司现有业务规模和盈利水平

2014年1-4月,火溶信息净利润为1,769.48万元,占同期上市公司归属于母公司所有者净利润为2,106.31万元的84.01%。本次交易完成后,上市公司在业务规模、盈利水平等方面将得到明显提升。

## (三) 扩大上市公司手机游戏业务的市场范围

《啪啪三国》2014年2月登陆港澳台市场,2014年3月登陆韩国市场。2014年1-4月在海外市场累计实现充值6,553.08万元,在港澳台、韩国等海外市场取得了较好的市场反响。火溶信息通过《啪啪三国》在港澳台、韩国等海外市场已积累了一定的资源和声誉。未来火溶信息开发的优秀手机游戏产品将有助于上市公司开拓海外游戏市场,同时,火溶信息在海外市场积累的资源 and 声誉亦将促进上市公司在海外市场的发行和运营。

综上所述,本次交易完成后,上市公司的整个手机游戏业务链将得到完善和强化,除获得优秀的手机游戏产品外,公司的自主研发能力、游戏运营管理能力和代理发行运营能力都将得到较大提升,并有助于未来的市场开发和拓展,契合了上市公司“代理发行运营+内容提供”的手机游戏发展模式。本次收购可与公司现有业务之间实现协同效应,有助于促进上市公司的迅速发展和向移动互联网转型目标的实现。

## 三、本次交易的决策过程

### (一) 上市公司的决策过程

2014年2月26日,本公司召开第五届董事会第七次会议,审议通过了《关于筹划重大资产重组事项的议案》,同意公司筹划重大资产重组事项。

2014年5月16日,本公司召开第五届董事会第十二次会议,审议通过了本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金预案等本次交易的相关议案。

2014年6月17日,本公司召开第五届董事会第十三次会议,审议通过了本

次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书(草案)等本次交易的相关议案。

2014年7月4日,本公司召开2014年第二次临时股东大会,审议通过了《关于本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的方案的议案》等与本次交易相关的全部议案。

## (二) 本次交易其他已获得的批准、核准、同意和备案

本次交易已经获得中国证监会的核准。

## 四、交易对方、交易标的及作价

### (一) 交易对方

本次发行股份及支付现金购买资产的交易对方为王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资及朱剑凌。

发行股份募集配套资金的交易对方为不超过10名其他特定投资者。

### (二) 交易标的

本次交易的标的资产为王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资及朱剑凌合计持有的火溶信息90%股权。

### (三) 标的资产作价

根据中联评估出具的《评估报告》(中联评报字[2014]第425号),截至评估基准日2014年4月30日,火溶信息股东全部权益价值为90,559.62万元,火溶信息90%股权价值为81,503.66万元;火溶信息合并报表净资产账面值为2,862.52万元,标的资产评估增值率约为3063.63%。

基于上述评估结果,经本公司与交易对方王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资及朱剑凌友好协商,火溶信息90%股权作价为81,000万元

## 五、本次交易不构成关联交易

本次交易对方王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资、朱剑凌在本次交

易前与上市公司不存在关联关系，因此本次交易不构成关联交易。

## 六、本次交易构成重大资产重组

2013年9月16日，经火溶信息临时股东会审议，全体股东一致同意吸收上市公司的全资子公司创时信和为火溶信息新股东。创时信和以货币方式对火溶信息增资800.00万元。2013年11月12日，上海茂恒会计师事务所对上述增资出具了《验资报告》（茂恒验字[2013]1303号）。2013年12月12日，上海市工商行政管理局杨浦分局向火溶信息换发了《企业法人营业执照》。上市公司该次交易不构成重大资产重组。

根据《重组管理办法》第十三条（四），上市公司在12个月内连续对同一或者相关资产进行购买、出售的，以其累计数分别计算相应数额。根据《证券期货法律适用意见第12号-〈上市公司重大资产重组管理办法〉第十三条、第四十三条的适用意见》：“在计算相应指标时，应当以第一次交易时最近一个会计年度上市公司经审计的合并财务会计报告期末资产总额、期末净资产额、当期营业收入作为分母。”

截至本报告书出具之日，上市公司过去12个月内收购火溶信息的累计交易金额为81,800万元。

根据2012年度拓维信息经审计的财务数据、标的资产经审计的财务数据以及交易金额情况，相关财务比例计算如下：

单位：万元

项目	拓维信息	火溶信息	财务指标占比
2012年末资产总额（累计交易金额）	97,096.48	81,800.00	84.25%
2012年末资产净额（累计交易金额）	81,608.68	81,800.00	100.23%
2012年度营业收入	43,279.65	0.00	0.00%

根据2013年度拓维信息经审计的财务数据、标的资产经审计的财务数据以及交易金额情况，相关财务比例计算如下：

单位：万元

项目	拓维信息	火溶信息	财务指标占比
2013 年末资产总额（累计交易金额）	104,239.26	81,800.00	78.47%
2013 年末资产净额（累计交易金额）	85,005.60	81,800.00	96.23%
2013 年度营业收入	55,948.56	520.51	0.93%

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

## 七、本次交易未导致上市公司控制权发生变化

本次交易前，公司控股股东为李新宇先生，实际控制人为李新宇先生及其一致行动人。本次交易完成后，上市公司控股股东及实际控制人未发生变化，本次交易未导致上市公司控制权发生变化。



## 第二节 上市公司基本情况

### 一、公司基本情况简介

公司名称:	拓维信息系统股份有限公司
公司英文名称:	TALKWEB INFORMATION SYSTEM CO., LTD.
股票上市地:	深圳证券交易所
证券代码:	002261
证券简称:	拓维信息
公司类型:	股份有限公司
注册地址:	湖南省长沙市岳麓区桐梓坡西路 298 号
办公地址:	湖南省长沙市岳麓区桐梓坡西路 298 号
注册资本:	402,923,177.00 元
法定代表人:	李新宇
营业执照注册号:	430000000045446
邮政编码:	410205
联系电话:	0731-89852892
传真:	0731-88668270
公司网站:	www.talkweb.com.cn
经营范围:	按许可证核定业务种类和范围从事第二类增值电信业务中的呼叫中心业务和信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务，有效期至2014年09月10日）；书报刊、电子出版物批发（网络发行，有效期至2016年03月08日），经营互联网游戏出版物、手机出版物（有效期至2020年07月09日）；利用互联网经营音乐美术娱乐产品、游戏产品、动漫产品、从事互联网文化产品的展览、比赛活动（有效期至2016年05月14日）；国家法律、法规允许的票务代理服务；计算机软、硬件及其配套产品、办公设备、电子电气产品的研制、开发、销售；政策允许的咨询业务；研制、开发、销售及相关技术服务；电视监控与防盗报警工程业务（凭本企业许可证）；经营本企业自产产品及技术的出口业务和本企业所需的机械设备、零配件、原辅材料及技术的进口业务，但国家限定公司经营或禁止进出口的商品和技术除外；策划、设计、制作、代理、发布国内外广告

成立日期:	2001年5月31日
经营期限:	长期

## 二、历史沿革及股本变动情况

### (一) 公司设立时的股权结构

公司由原湖南拓维信息系统有限公司整体变更设立。2001年5月,经湖南拓维信息系统有限公司临时股东会决议通过,湖南拓维信息系统有限公司整体变更为湖南拓维信息系统股份有限公司。根据湖南省地方金融证券领导小组《关于同意湖南拓维信息系统有限公司变更为湖南拓维信息系统股份有限公司的批复》(湘金证字[2001]035号)的批准,湖南拓维信息系统有限公司以经审计的2001年4月30日帐面净资产27,420,561.12元为基准,按1:1的比例折为27,420,561股,其余0.12元计入股份有限公司资本公积,湖南拓维信息系统有限公司整体变更为湖南拓维信息系统股份有限公司。

2001年5月,公司在湖南省工商行政管理局注册登记成立,企业法人营业执照注册号为4300002000206,注册资本2,742.06万元。此次注册资本变更由深圳南方民和会计师事务所有限责任公司出具的《验资报告》(深南验字[2001]第YA100号)验证。2006年10月,湖南省人民政府出具《关于湖南拓维信息系统股份有限公司发起设立及股本变更情况的函》(湘政函[2006]211号),对发行人的设立进行了确认。

公司设立时,股权结构为:

持股人	持股数量(股)	持股比例
李新宇	8,782,806	32.03%
宋鹰	8,500,374	31.00%
上海锡泉投资有限公司	8,226,168	30.00%
张忠革	1,110,533	4.05%
姚武超	400,340	1.46%
范金鹏	400,340	1.46%

持股人	持股数量(股)	持股比例
合计	27,420,561	100.00%

## (二) 公司设立后至首次公开发行并上市前的股权变更

### 1、2004年8月股权转让

2004年8月,经湖南省地方金融证券领导小组办公室《关于湖南拓维信息系统股份有限公司股权转让合规性审核的批复》(湘金证办字[2004]101号)批准,公司发起人股东李新宇依据股东投资金额将其持有的公司股份8,782,806股中的822,617股转让给自然人周玉英;公司发起人姚武超依据股东之间的协商价格将其持有的公司股份400,340股全部转让给李新宇;范金鹏依据2003年10月未经审计财务报告每股净资产(1.34元/股)将其持有的公司股份400,340股全部转让给李新宇。此次股权转让后的股权结构如下表所列:

持股人	持股数量(股)	持股比例
李新宇	8,760,869	31.95%
宋鹰	8,500,374	31.00%
上海锡泉投资有限公司	8,226,168	30.00%
张忠革	1,110,533	4.05%
周玉英	822,617	3.00%
合计	27,420,561	100.00%

### 2、2004年8月派送红股

2004年8月,经2004年度第二次临时股东大会审议通过,并经湖南省地方金融证券领导小组办公室《关于同意湖南拓维信息系统股份有限公司增资扩股的批复》(湘金证办字[2004]109号)批准,公司以2003年12月31日的股本总额27,420,561股为基数,向全体股东按10:5的比例派送红股,公司的总股本增加至41,130,842股。本次增资已由深圳南方民和会计师事务所有限责任公司出具的《验资报告》(深南验字[2004]第108号)验证。此次送红股后的股权结构如下表所列:

持股人	持股数量（股）	持股比例
李新宇	13,141,304	31.95%
宋鹰	12,750,561	31.00%
上海锡泉投资有限公司	12,339,252	30.00%
张忠革	1,665,800	4.05%
周玉英	1,233,926	3.00%
<b>合 计</b>	<b>41,130,842</b>	<b>100.00%</b>

### 3、2004年9月增资扩股

2004年9月，经公司2004年第三次临时股东大会审议通过，并经湖南省地方金融证券领导小组办公室《关于同意湖南拓维信息系统股份有限公司增资扩股的批复》（湘金证办字[2004]117号）批准，公司以每股1.14元的价格增发新股1,938,103股，其中曾之杰认购1,076,724股，周玉英认购861,379股，均以货币出资。本次增资已由湖南恒信会计师事务所有限责任公司《验资报告》（湘恒验字[2004]第095号）验证。此次增资扩股后的股权结构如下表所列：

持股人	持股数量（股）	持股比例
李新宇	13,141,304	30.51%
宋鹰	12,750,561	29.61%
上海锡泉投资有限公司	12,339,252	28.65%
周玉英	2,095,304	4.86%
张忠革	1,665,800	3.87%
曾之杰	1,076,724	2.50%
<b>合 计</b>	<b>43,068,945</b>	<b>100.00%</b>

### 4、2005年12月股权转让

2005年12月，上海锡泉实业有限公司（上海锡泉投资有限公司于2004年12月更名为上海锡泉实业有限公司）将其持有本公司的股权全部转让给湖南电广传媒股份有限公司，定价依据湖南开元会计师事务所有限责任公司出具的《资产评估报告书》（开元所评报字[2005]第537号），转让价格为5.66元/股。湖

南省地方金融证券领导小组办公室出具了《关于湖南拓维信息系统股份有限公司股权转让合规性审核的批复》(湘金证办字[2005]94号),认为上述股权转让行为符合法律、法规的规定。此次股权转让后股权结构如下表所列:

持股人	持股数量(股)	持股比例
李新宇	13,141,304	30.51%
宋鹰	12,750,561	29.61%
湖南电广传媒股份有限公司	12,339,252	28.65%
周玉英	2,095,304	4.86%
张忠革	1,665,800	3.87%
曾之杰	1,076,724	2.50%
<b>合计</b>	<b>43,068,945</b>	<b>100.00%</b>

#### 5、2006年6月送红股

2006年6月,经公司2005年年度股东大会审议通过,公司以2005年12月31日的股本总额43,068,945股为基数,向全体股东按10:3.9的比例送红股,同时每10股派现金红利5元,公司的总股本增加至59,865,833股。本次增资已由深圳南方民和会计师事务所有限责任公司出具的《验资报告》(深南验字[2006]第048号)验证。此次送红股后的股权结构如下表所列:

持股人	持股数量(股)	持股比例
李新宇	18,266,412	30.51%
宋鹰	17,723,280	29.61%
湖南电广传媒股份有限公司	17,151,560	28.65%
周玉英	2,912,473	4.86%
张忠革	2,315,462	3.87%
曾之杰	1,496,646	2.50%
<b>合计</b>	<b>59,865,833</b>	<b>100.00%</b>

#### 6、2006年6月股权转让

2006年6月,本公司股东张忠革以股东投资金额为依据将持有的部分股权578,865股转让给刘玉卿,此次股权转让后公司的股权结构如下表所列:

持股人	持股数量(股)	持股比例
李新宇	18,266,412	30.51%
宋鹰	17,723,280	29.61%
湖南电广传媒股份有限公司	17,151,560	28.65%
周玉英	2,912,473	4.86%
张忠革	1,736,597	2.90%
曾之杰	1,496,646	2.50%
刘玉卿	578,865	0.97%
<b>合计</b>	<b>59,865,833</b>	<b>100.00%</b>

### (三) 公司首次公开发行并上市后的股权结构

2008年6月,经中国证监会《关于核准湖南拓维信息系统股份有限公司首次公开发行股票批复》(证监许可[2008]859号)核准,公司向社会公众公开发行人民币普通股2,000万股,发行价格为15.37元/股。本次发行的募集资金净额为27,020.50万元。2008年7月23日,公司股票在深圳证券交易所中小板上市。

新股发行后,公司股权结构如下:

持股人	持股数量(股)	持股比例
<b>一、有限售条件股份</b>	<b>59,865,833</b>	<b>74.96%</b>
其中:李新宇	18,266,412	22.87%
宋鹰	17,723,280	22.19%
湖南电广传媒股份有限公司	17,151,560	21.48%
周玉英	2,912,473	3.65%
张忠革	1,736,597	2.17%
曾之杰	1,496,646	1.87%
刘玉卿	578,865	0.72%

二、无限售条件股份	20,000,000	25.04%
合计	79,865,833	100.00%

#### (四) 公司名称变更

2009年第一次临时股东大会审议通过了变更公司名称等事项,2009年4月8日湖南省工商行政管理局核准下发了变更公司名称后的《企业法人营业执照》,公司更名为“拓维信息系统股份有限公司”。

#### (五) 公司上市以来历次股本变动情况

2009年5月,经公司2008年度股东大会审议通过,公司以2008年12月31日股本79,865,833股为基数,向全体股东用资本公积金每10股转增4股,共计转增31,946,333股。转增后公司股本总额变更为111,812,166.00元。本次增资已由深圳南方民和会计师事务所有限责任公司出具的《验资报告》(深南验字[2009]第035号)验证。

2010年4月,经公司2009年度股东大会审议通过,公司以2009年12月31日股本111,812,166股为基数,向全体股东用资本公积金每10股转增3股,共计转增33,543,650股。转增后公司股本总额变更为145,355,816元。本次增资已由深圳南方民和会计师事务所有限责任公司出具的《验资报告》(深南验字[2010]第147号)验证。

2011年5月,经公司2010年度股东大会审议通过,公司以2010年12月31日股本145,355,816股为基数,向全体股东用资本公积金每10股转增5股,共计转增72,677,908股。转增后公司股本总额变更为218,033,724.00元。本次增资已由中审国际会计师事务所有限责任公司出具的《验资报告》(中审验字[2011]第01020207号)验证。

2012年5月,经公司2011年度股东大会审议通过,公司以2011年12月31日股本218,033,724股为基数,向全体股东用资本公积金每10股转增3股,共计转增65,410,117股。转增后公司股本总额变更为283,443,841.00元。本次增资已由深中审国际会计师事务所有限责任公司出具的《验资报告》(中审国际验字[2012]第01020182号)验证。

2014年5月,经公司2013年度股东大会审议通过,公司以2013年12月31日股本283,443,841股为基数,向每10股送红股2股(含税),并以公积金向全体股东每10股转增2股,共增加113,377,536股。分红转增后公司总股本变更为396,821,377股。

2014年8月,公司实施了股票期权激励计划首次授予,公司注册资本金由人民币396,821,377.00元增加至人民币402,923,177.00元,公司总股数由396,821,377股增加至402,923,177股。

### 三、上市公司最近三年控股权变动情况

上市公司近三年的控股股东均为李新宇先生,实际控制人均为李新宇先生及其一致行动人。近三年,上市公司控股权未发生变动。

### 四、控股股东及实际控制人

截至本报告书出具之日,上市公司控股股东为李新宇先生,实际控制人为李新宇先生及其一致行动人。

控股股东李新宇先生持有公司90,758,494股股份,占上市公司股份22.53%,是上市公司的第一大股东。

根据李新宇与宋鹰于2006年9月30日签署的《一致行动人协议》,宋鹰为李新宇的一致行动人,两人在历次股东大会、董事会表决、重大事项决策上均保持一致。周玉英与李新宇是母子关系,根据《上市公司收购管理办法》,周玉英为李新宇的一致行动人。

实际控制人李新宇先生及其一致行动人宋鹰、周玉英合计持有公司185,449,297股股份,占上市公司股份46.03%。

#### (一) 控股股东、实际控制人基本情况

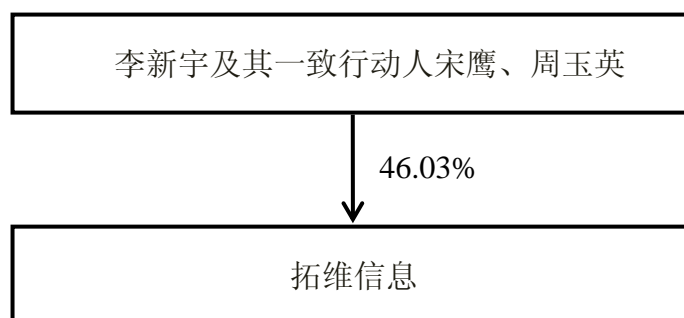
李新宇先生,1965年出生,中国国籍,MBA,高级工程师,无永久境外居留权,公司创始人之一。1996年5月创立公司后一直担任公司董事长、总经理。2011年4月,为集中精力履行董事长职务,辞去总经理一职。



宋鹰先生，1965 年出生，中国国籍，MBA，高级工程师，本公司创始人之一。曾任湖南有色院高纯试剂厂经营厂长，1996 年至一直担任本公司副董事长，2011 年 4 月起任公司总经理。2004 年至今任拓维信息全资子公司湖南互动传媒有限公司执行董事、总经理。2006 年 9 月 30 日，宋鹰与李新宇签署《一致行动人协议》。

周玉英女士，为李新宇母亲，未在上市公司担任任何职务。

## (二) 上市公司与控股股东及实际控制人的产权控制关系图



## 五、主营业务发展情况

为了抓住移动互联网浪潮带来的机遇，2011 年上市公司积极向移动互联网企业转型。以“成为移动互联网行业有影响力、名列前茅的上市公司”为发展愿景。在围绕公司战略进行组织架构调整的基础上，上市公司以“软件+服务”的模式强化渠道能力，重点聚焦于打造面向 K-12 的教育服务和基于手机游戏、动漫的移动互联网产品。上市公司两大重点业务的发展情况如下：

### (一) 教育服务

上市公司教育服务业务范围涵盖湖南、广东、安徽、云南、吉林、辽宁、山东、福建、广西等省份，依托强大的用户群，实现了移动教育、互联网教育和创新学习中心三维一体的教育模式，致力于打造教育与移动互联网交叉领域的第一品牌。上市公司 2013 年结合行业格局、内外部资源匹配等因素，重新梳理教育服务业务战略，积极探索传统校讯通业务转变成线上和线下有机结合、长期互补的发展模式，该发展模式具体包括三个模块：

1、教育信息化：基于多年校讯通运营基础，重点打造了现实教育关系的教学平台“微校”产品，以丰富的内容服务于广大用户；

2、互联网教育：利用互联网渠道，通过内生外延方式，汇集全国各地名校优质教育资源，搭建教育资源共享平台；

3、线下创新学习中心：通过建立互联网教学管理平台，整合线上与线下的教育资源与教育手段，建设“个性化学习中心+常规培训中心”模式。

在上市公司三位一体的教育发展战略指导下，公司教育信息化业务发展迅速，承建了多省教育信息化平台，同时基于多年校讯通的运营基础扩大并丰富了面向 K-12 教育的信息化服务；在互联网新产品开发方面，上市公司正式开启了互联网产品、互联网营销和 O2O 发展模式的探索，推出了新版名校资源、理科实验班、密卷卡、YY 公开课等产品，开辟了 QQ 群营销、微信营销、连锁经营新渠道，为教育互联网发展寻求突破。另一方面，在线下培训学校方面，上市公司发力于拓维麓山妙笔作文、拓维利玛窦国际儿童英语以及拓维天问数学三大产品。其中，全国高中数学联赛湖南赛区中前 3 名均来自拓维天问数学，同时在比赛前 20 名选手中，有 12 名来自拓维天问数学。另外，还有 5 名选手入选了国家数学集训队。上市公司线下培训学校在培养大量优秀学子的同时也在当地获得了良好的声誉。

2013 年，上市公司教育服务业务稳步增长，实现收入 1.98 亿元，较上年同期增长 31.02%，占 2013 年总收入的 35.42%，是上市公司最重要的收入来源。

## （二）手机游戏

上市公司通过“代理发行运营+内容提供”的业务模式发展手游业务，同时确立了综合产品研发、发行渠道、资本纽带等方式，逐渐实现全球化布局，进入移动游戏行业第一阵营的业务战略。上市公司近年先后代理发行运营了《植物大战僵尸》、《植物大战僵尸 2》、《宝石迷阵》、《部落探险（tiny tribe）》、《愤怒的小鸟》、《捣蛋猪》、《画个火柴人》、《疯狂的吱咕》等多款游戏，其中《植物大战僵尸 2》实现了单日充值金额 223.26 万元、累计充值金额 1.5 亿元、活跃用户数 234 万人、累计注册用户 2.5 亿人的记录。内容提供方面，公司

建立了多个游戏工作室进行游戏的自主研发,公司自主研发的第一款手游《霸气江湖》已分别在 iOS、安卓平台全面上线,并已成为新浪微博平台收入排名靠前的手机游戏产品之一,公司与新浪就该游戏达成联合运营协议。同时公司还在北京、上海投资参股多个知名游戏产品团队,进一步增强公司在手机游戏领域的实力。

近年来,上市公司还联合国内外精品游戏开发商,通过多层次、多方位的发行渠道,提升整体运营能力:

1、移动运营商平台:上市公司通过在运营商领域十余年的耕耘和积累,沉淀了与运营商从“地市—省—基地—总部”全方位的合作关系和资源优势,成为运营商在互联网领域的紧密合作伙伴和发行商;

2、互联网平台:上市公司同 UC 游戏开放平台、91 助手等其它发行渠道保持了长期合作关系,成为拥有强大用户群体的互联网平台;

3、动漫平台:上市公司还结合自身动漫平台优势,同中国原创手机动漫游戏大赛结合推广,迅速提高了公司知名度。

2013 年上市公司在手机游戏业务领域快速成长,实现收入 1.12 亿元,较上年同期增长 3,354.57%,占 2013 年总收入的 20.10%。随着上市公司在手机游戏领域的发展,手机游戏业务为上市公司带来的收入贡献不断提升,手机游戏业务已成为上市公司的重要业务领域之一。

为拓展海外市场,加强海外市场渠道的布局,2013 年上市公司在香港成立全资子公司作为公司境外投资平台,重点发展以手机游戏、教育服务为核心的主营业务。同年通过香港全资子公司在韩国投资成立全资子公司,在韩国建立起游戏代理发行、投资的渠道。2014 年 3 月公司获得韩国 Mgame 公司《美少女梦工厂》iOS、安卓版的中国大陆地区全渠道独家代理权,并与韩国多个游戏研发团队接洽,寻求合作机会。2014 年 3 月,公司通过香港全资子公司参股以游戏概念设计和美术服务为主的美国 CAH Holdings Group, Inc.,公司获取高质高量海外游戏代理的能力进一步提升,同时丰富公司游戏产品储备,提高公司产品竞争力,加快国际化发展步伐,进一步扩大公司的整体优势。

## 六、最近两年及一期的主要财务指标

根据中瑞岳华会计师事务所有限公司<sup>1</sup>出具的《审计报告》（中瑞岳华审字[2013]第 5833 号），瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的《审计报告》（瑞华审字[2014]48280001 号），致同审计出具的《备考审计报告》（致同审字（2014）第 110ZA2017 号）中的相关财务数据，拓维信息最近两年及一期的财务数据如下：

### （一）资产负债表主要数据

单位：万元

项 目	2014 年 4 月 30 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
资产总额	107,316.84	104,239.26	97,096.48
负债总额	14,147.49	13,789.07	10,429.34
归属于母公司所有者权益	87,176.31	85,005.60	81,608.68

### （二）利润表主要数据

单位：万元

项 目	2014 年 1-4 月	2013 年度	2012 年度
营业收入	19,209.46	55,948.56	43,279.65
利润总额	3,107.53	5,568.74	4,659.38
归属于母公司所有者的净利润	2,106.31	3,957.45	3,629.21

### （三）主要财务指标

项 目	2014 年 1-4 月/ 2014 年 4 月 30 日	2013 年度/ 2013 年 12 月 31 日	2012 年度/ 2012 年 12 月 31 日
资产负债率	13.18%	13.23%	10.74%
基本每股收益（元/股）	0.07	0.14	0.13
扣除非经常性损益的基本 每股收益（元/股）	0.05	0.09	0.07
归属于普通股股东加权平 均净资产收益率	2.45%	4.75%	4.53%

<sup>1</sup> 现更名为瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）

项 目	2014年1-4月/ 2014年4月30日	2013年度/ 2013年12月31日	2012年度/ 2012年12月31日
归属于普通股股东加权平均净资产收益率 (扣除非经常性损益)	1.66%	3.14%	2.53%

## 七、最近三年重大资产重组情况

公司最近三年未进行过重大资产重组。

### 第三节 交易对方基本情况

#### 一、交易对方的基本情况

本次交易对方为王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资和朱剑凌。截至本报告书出具之日，上述股东持有火溶信息的股权比例、出资情况如下：

序号	交易对方	出资比例	出资额（万元）
1	王伟峰	30.44%	91,310.40
2	魏坤	18.81%	56,430.00
3	李彬	17.63%	52,903.20
4	原禾创业	9.62%	28,856.40
5	青松投资	9.00%	27,000.00
6	朱剑凌	4.50%	13,500.00
	合计	90.00%	900.0000

#### 二、本次交易对方详细情况

##### （一）王伟峰

##### 1、王伟峰的基本情况

姓名：	王伟峰
性别：	男
国籍：	中国
身份证号：	152302197801*****
住所：	上海市普陀区怒江路星风花苑
通讯地址：	上海市黄兴路 1800 号东方蓝海国际广场 3 号楼 12 层 1204
通讯方式：	021-55571735
是否取得其他国家或者地区的居留权：	否

##### 2、王伟峰先生最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

王伟峰先生是火溶信息的联合创始人之一。2011年4月至2012年4月,王伟峰先生在上海纽维信息科技有限公司担任项目经理一职。2012年9月至今,王伟峰先生一直担任火溶信息首席执行官一职。

### 3、主要下属企业

截至本报告书出具之日,王伟峰除持有火溶信息 30.44%的股权外,未持有其他公司股权或控制其他公司。

## (二) 魏坤

### 1、魏坤的基本情况

姓名:	魏坤
性别:	男
国籍:	中国
身份证号:	412328198202*****
住所:	杨浦区临青路 555 弄 8 号
通讯地址:	上海市黄兴路 1800 号东方蓝海国际广场 3 号楼 12 层 1204
通讯方式:	021-55571735
是否取得其他国家或者地区的居留权:	否

### 2、魏坤最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

魏坤先生是火溶信息的联合创始人之一。2011年4月至2012年4月,魏坤先生在上海纽维信息科技有限公司担任产品经理一职。2012年9月至今,魏坤先生一直担任火溶信息首席运营官一职。

### 3、主要下属企业

截至本报告书出具之日,魏坤除持有火溶信息 18.81%的股权外,未持有其他公司股权或控制其他公司。

## (三) 李彬

### 1、李彬的基本情况

姓名:	李彬
性别:	男
国籍:	中国
身份证号:	612701197801*****
住所:	上海市普陀区中山北路 3671 弄 157 号
通讯地址:	上海市黄兴路 1800 号东方蓝海国际广场 3 号楼 12 层 1204
通讯方式:	021-55571735
是否取得其他国家或者地区的居留权:	否

## 2、李彬最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

李彬先生是火溶信息的联合创始人之一。2011 年 4 月至 2012 年 4 月，李彬先生在上海纽维信息科技有限公司担任美术副总监一职。2012 年 9 月至今，李彬先生一直担任火溶信息首席研发官一职。

## 3、主要下属企业

截至本报告书出具之日，李彬先生除持有火溶信息 17.63% 的股权外，未持有其他公司股权或控制其他公司。

## （四）原禾创业

### 1、原禾创业的基本情况

公司名称:	上海原禾创业投资中心（有限合伙）
公司类型:	有限合伙企业
住所:	上海市虹口区邯郸路 135 号 2 幢 437 室
通讯地址:	上海市虹口区邯郸路 135 号 2 幢 437 室
执行事务合伙人*:	上海缘荷企业服务有限公司（委派代表：冯一名）
营业执照注册号:	310109000591755
税务登记证号:	国/地沪字 310109596432153 号
组织机构代码:	59643215-3
经营范围:	创业投资，实业投资，投资管理，投资咨询。企业经营涉及行政许可的，凭许可证件经营



成立日期:	2012年5月21日
合伙期限:	2012年5月21日至2022年5月20日
营业期限:	2013年9月18日至2022年5月20日

\*注: 2014年5月, 原禾创业的执行事务合伙人“上海原禾投资管理有限公司”更名为“上海缘荷企业服务有限公司”

## 2、历史沿革及股本变动情况

### (1) 企业设立

原禾创业成立于2012年5月21日, 成立时的认缴出资总额为2,400.00万元。2012年5月21日, 上海市工商行政管理局虹口分局下发了沪工商注合伙登记[2012]第09000003201205150042号《准予合伙企业登记决定书》, 全体股东均以货币出资。同日, 上海市工商行政管理局虹口分局向原禾创业核发了《合伙企业营业执照》, 注册号310109000591755。

原禾创业成立时, 各股东认缴出资金额、比例如下:

序号	股东名称	股东性质	出资方式	认缴出资额 (万元)	出资比例
1	上海原禾投资管理有限公司	普通合伙人	货币	190.00	7.92%
2	许民	有限合伙人	货币	40.00	1.67%
3	陈荣	有限合伙人	货币	600.00	25.00%
4	张岑	有限合伙人	货币	600.00	25.00%
5	金悦	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
6	席忠	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
7	张路斌	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
8	谭晓俊	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
9	刘炯	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
10	黄金平	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
11	吕强	有限合伙人	货币	110.00	4.58%
12	赵永飞	有限合伙人	货币	50.00	2.08%
13	杨颖	有限合伙人	货币	50.00	2.08%

序号	股东名称	股东性质	出资方式	认缴出资额 (万元)	出资比例
14	王吉辰	有限合伙人	货币	50.00	2.08%
15	王冉旭	有限合伙人	货币	30.00	1.25%
16	倪军	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
17	陈闻焯	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
18	顾志瑜	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
19	刘燕	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
合计				2,400.00	100.00%

## (2) 第一次股权转让

2012年11月19日，经原禾创业全体合伙人审议并一致同意原禾创业有限合伙人金悦的退伙事宜，原禾创业有限合伙人许民为金悦退出后股份的持有人，对原禾创业债务以其出资额为限承担有限责任。全体合伙人审议并一致同意原禾创业执行事务合伙人不变，仍由上海原禾投资管理有限公司（委派代表：冯一名）担任；原禾创业全体其他合伙人一致同意放弃对该认缴出资变更的优先购买权；原禾创业全体合伙人一致同意签署变更后的有限合伙协议。

2012年9月28日，原禾创业召开投资人会议，审议通过《合伙人决议及合伙协议修改案》，同意企业投资人金悦将其持有的4.17%股权（原出资额100.00万元）转让给投资人许民，其他投资人放弃优先购买权。

2012年12月4日，上海市工商行政管理局虹口分局向原禾创业换发了《合伙企业营业执照》。

本次变更后，原禾创业的各股东认缴出资额、比例如下：

序号	股东名称	股东性质	出资方式	认缴出资额 (万元)	出资比例
1	上海原禾投资管理有限公司	普通合伙人	货币	190.00	7.92%
2	许民	有限合伙人	货币	140.00	5.83%
3	陈荣	有限合伙人	货币	600.00	25.00%
4	张岑	有限合伙人	货币	600.00	25.00%
5	席忠	有限合伙人	货币	100.00	4.17%

序号	股东名称	股东性质	出资方式	认缴出资额 (万元)	出资比例
6	张路斌	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
7	谭晓俊	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
8	刘炯	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
9	黄金平	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
10	吕强	有限合伙人	货币	110.00	4.58%
11	赵永飞	有限合伙人	货币	50.00	2.08%
12	杨颖	有限合伙人	货币	50.00	2.08%
13	王吉辰	有限合伙人	货币	50.00	2.08%
14	王冉旭	有限合伙人	货币	30.00	1.25%
15	倪军	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
16	陈闻烨	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
17	顾志瑜	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
18	刘燕	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
合计				<b>2,400.00</b>	<b>100.00%</b>

### (3) 第二次股权转让

2013年7月8日,原禾创业召开2013年第二次临时合伙人大会,会议审议通过如下决议:全体合伙人一致同意原禾创业有限合伙人张路斌、黄金平的退伙事宜,原禾创业合伙人许民为张路斌、黄金平退出后股份的持有人,对原禾创业债务以其出资额为限承担有限责任;全体合伙人审议并一致同意原禾创业执行事务合伙人不变,仍由上海原禾投资管理有限公司(委派代表:冯一名)担任;原禾创业全体其他合伙人一致同意放弃对该认缴出资变更的优先购买权;原禾创业全体合伙人一致同意签署变更后的有限合伙协议。

2013年7月8日,原禾创业召开投资人会议,审议通过《合伙人决议及合伙协议修改案》,同意企业投资人张路斌将其持有的4.17%股权(原出资额100.00万元)转让给投资人许民,同意企业投资人黄金平将其持有的4.17%股权(原出资额100.00万元)转让给投资人许民,其他投资人放弃优先购买权。

2013年9月18日,上海市工商行政管理局虹口分局向原禾创业换发了《合

伙企业营业执照》。

本次变更后，原禾创业的各股东认缴出资金额、比例如下：

序号	股东名称	股东性质	出资方式	认缴出资额 (万元)	出资比例
1	上海原禾投资管理有限公司	普通合伙人	货币	190.00	7.92%
2	许民	有限合伙人	货币	340.00	14.17%
3	陈荣	有限合伙人	货币	600.00	25.00%
4	张岑	有限合伙人	货币	600.00	25.00%
5	席忠	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
6	谭晓俊	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
7	刘炯	有限合伙人	货币	100.00	4.17%
8	吕强	有限合伙人	货币	110.00	4.58%
9	赵永飞	有限合伙人	货币	50.00	2.08%
10	杨颖	有限合伙人	货币	50.00	2.08%
11	王吉辰	有限合伙人	货币	50.00	2.08%
12	王冉旭	有限合伙人	货币	30.00	1.25%
13	倪军	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
14	陈闻烨	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
15	顾志瑜	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
16	刘燕	有限合伙人	货币	20.00	0.83%
<b>合计</b>				<b>2,400.00</b>	<b>100.00%</b>

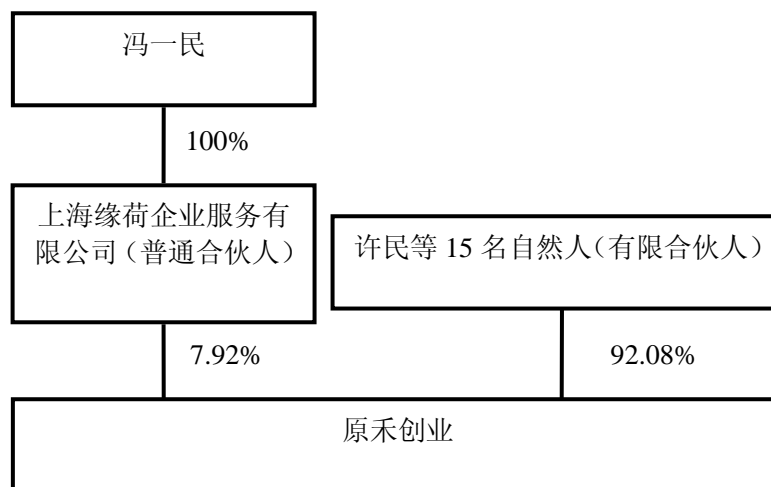
### 3、主要下属企业

截至本报告书出具之日，除火溶信息外，原禾创业主要下属企业（持股 5% 以上）基本情况如下：

序号	公司名称	所属行业	原禾创业持股比例
1	上海尚菲化工有限公司	电子商务	11.50%
2	上海网化信息科技有限公司	电子商务	11.50%
3	上海易势化学技术有限公司	电子商务	11.50%

序号	公司名称	所属行业	原禾创业持股比例
4	上海睿广智能科技有限公司	电子商务	12.00%
5	上海腾徽软件科技有限公司	电子商务	14.00%
6	北京魔翼互动信息技术有限公司	移动社交	14.29%
7	上海悦体信息技术有限公司	移动娱乐	10.00%
8	上海威坦信息技术有限公司	移动广告	12.50%
9	上海播朵广告有限公司	移动生活	8.88%
10	移康智能科技(上海)有限公司	移动生活	7.27%
11	上海盈道贸易有限公司	电子商务	6.50%
12	北京思路互联教育咨询有限公司	教育	16.00%
13	上海半米网络科技有限公司	移动游戏	12.50%
14	深圳市爱豆网络科技有限公司	移动社交	12.50%

#### 4、股权控制关系及股东情况



#### 5、主营业务发展状况和主要财务指标

原禾创业主营业务为创业投资、实业投资以及相关的投资管理和投资咨询。  
原禾创业最近两年及一期的主要财务指标(未经审计)如下:

单位: 万元

项目	2014年3月31日	2013年12月31日	2012年12月31日
----	------------	-------------	-------------

项目	2014年3月31日	2013年12月31日	2012年12月31日
资产总计	1,828.00	1,578.10	630.48
负债合计	2.16	2.16	2.16
所有者权益	1,825.84	1,575.94	628.33
项目	2014年1-3月	2013年度	2012年度
营业收入	-	-	-
营业利润	-46.37	-74.43	-32.01
利润总额	-46.37	-74.31	-32.01
净利润	-46.37	-74.31	-32.01

## (五) 青松投资

### 1、青松投资基本情况

公司名称:	深圳市青松股权投资企业(有限合伙)
公司类型:	有限合伙企业
住所:	深圳市南山区兴南路东东滨路北京光海景花园 A 栋 3-320E
通讯地址:	深圳市南山区科技园科园路 1002 号 A8 音乐大厦 24 楼
执行事务合伙人:	深圳市青松投资管理合伙企业(有限合伙)(委派代表: 刘晓松)
营业执照注册号:	440300602313155
税务登记证号:	深税登字 440300599068959 号
组织机构代码:	59906895-9
经营范围:	股权投资、企业投资、投资管理(以上均不含法律、行政法规、国务院决定禁止的项目, 限制的项目须取得许可后方可经营); 计算机软硬件技术开发、销售(不含限制项目); 经济信息咨询(不含限制项目); 企业管理咨询(不含限制项目); 国内贸易(法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须经批准的项目除外)。
成立日期:	2012年6月20日

### 2、历史沿革

#### (1) 企业设立

青松投资成立于 2012 年 5 月 20 日, 成立时的认缴出资总额为 10,100.00 万元, 2012 年 6 月 20 日, 深圳市工商行政管理局向青松投资下发了《准予登记通

知书》([2012]第 4332296 号)。2012 年 6 月 20 日, 深圳市市场监督管理局向青松投资核发了《合伙企业营业执照》, 注册号 440300602313155。

青松投资成立时, 各股东认缴出资金额、比例如下:

序号	股东名称	股东类型	出资方式	认缴出资额 (万元)	出资比例
1	深圳市青松投资管理合伙企业(有限合伙)	普通合伙人	劳务	100.00	0.99%
2	刘晓松	有限合伙人	货币	3,000.00	29.80%
3	大百汇实业集团有限公司	有限合伙人	货币	2,000.00	19.80%
4	于明芳	有限合伙人	货币	1,000.00	9.90%
5	胡韶东	有限合伙人	货币	1,000.00	9.90%
6	郑嗣荣	有限合伙人	货币	1,000.00	9.90%
7	张增丽	有限合伙人	货币	1,000.00	9.90%
8	汪琳映	有限合伙人	货币	500.00	4.90%
9	陈章银	有限合伙人	货币	500.00	4.90%
合计				<b>10,100.00</b>	<b>100.00%</b>

## (2) 第一次股权转让

2013 年 6 月 4 日, 青松投资通过合伙人决议, 同意合伙人张增丽将其在青松投资 5.94% 的财产份额转让给郑嗣荣, 对应的出资额为人民币 600.00 万元, 其他合伙人均自愿放弃优先购买权; 全体合伙人同意依据上述有限合伙人财产份额变更, 重新修订《合伙协议》。

2013 年 6 月 17 日, 深圳市市场监督管理局向青松投资换发了注册号为 440300602313155 的《非法人企业营业执照》。

本次变更后, 青松投资的各股东认缴出资金额、比例如下:

序号	股东名称	股东类型	出资方式	认缴出资额 (万元)	出资比例
1	深圳市青松投资管理合伙企业(有限合伙)	普通合伙人	劳务	100.00	0.99%
2	刘晓松	有限合伙人	货币	3,000.00	29.70%
3	大百汇实业集团有限公司	有限合伙人	货币	2,000.00	19.80%

序号	股东名称	股东类型	出资方式	认缴出资额（万元）	出资比例
4	郑嗣荣	有限合伙人	货币	1,600.00	15.84%
5	于明芳	有限合伙人	货币	1,000.00	9.90%
6	胡韶东	有限合伙人	货币	1,000.00	9.90%
7	汪琳映	有限合伙人	货币	500.00	4.95%
8	陈章银	有限合伙人	货币	500.00	4.95%
9	张增丽	有限合伙人	货币	400.00	3.96%
合计				<b>10,100.00</b>	<b>100.00%</b>

### （3）第二次股权转让

2013年11月14日，青松投资通过合伙人决议，同意有限合伙人大百汇实业集团有限公司将其在青松投资19.80%的财产份额转让给温育青，对应的出资额为人民币2,000.00万元，其他合伙人均自愿放弃优先购买权；全体合伙人同意依据上述有限合伙人财产份额变更，并重新修订《合伙协议》。

本次变更后，青松投资的各股东认缴出资额、比例如下：

序号	股东名称	股东类型	出资方式	认缴出资额（万元）	出资比例
1	深圳市青松投资管理合伙企业（有限合伙）	普通合伙人	劳务	100.00	0.99%
2	刘晓松	有限合伙人	货币	3,000.00	29.70%
3	温育青	有限合伙人	货币	2,000.00	19.80%
4	郑嗣荣	有限合伙人	货币	1,600.00	15.84%
5	于明芳	有限合伙人	货币	1,000.00	9.90%
6	胡韶东	有限合伙人	货币	1,000.00	9.90%
7	汪琳映	有限合伙人	货币	500.00	4.95%
8	陈章银	有限合伙人	货币	500.00	4.95%
9	张增丽	有限合伙人	货币	400.00	3.96%
合计				<b>10,100.00</b>	<b>100.00%</b>

### 3、主要下属企业

截至本报告书出具之日，除火溶信息外，青松投资主要下属企业（持股5%

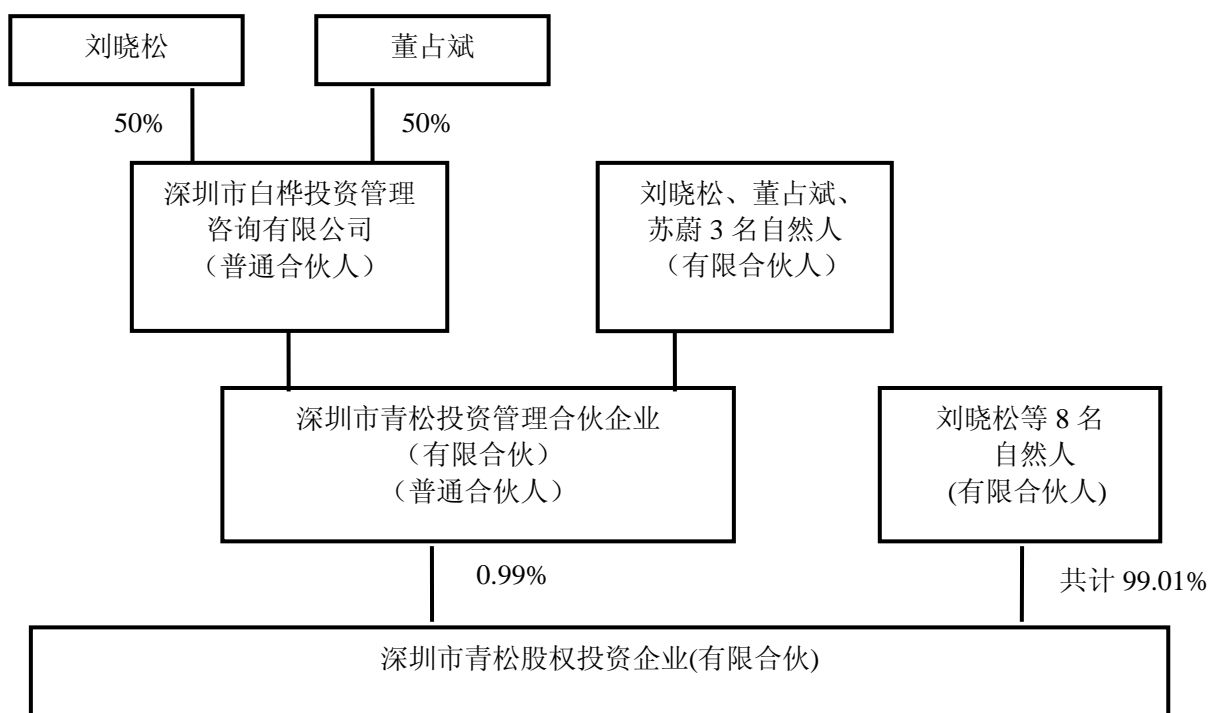


以上）基本情况如下：

序号	公司名称	所属行业	青松投资持股比例
1	北京触动思维科技有限公司	网络游戏	15.00%
2	北京千寻尚艺科技有限公司	电子商务	9.90%
3	上海江游信息科技有限公司	网络游戏	15.00%
4	雷尚(北京)科技有限公司	网络游戏	15.00%
5	优曼时尚（北京）科技有限公司	电子商务	10.00%
6	上海同广文化传播有限公司	手机娱乐	28.75%
7	上海速游信息科技有限公司	网络游戏	20.00%
8	上海特奇网络科技有限公司	网络游戏	20.00%
9	上海英索姆亚信息科技有限公司	手机娱乐	20.00%
10	上海瞻澳信息科技有限公司	手机娱乐	30.63%
11	杭州欣万网络科技有限公司	手机娱乐	15.00%
12	深圳一花科技有限公司	网络游戏	15.00%
13	北京畅问思奇网络科技有限公司	在线教育	15.00%
14	上海悠丰网络科技有限公司	网络游戏	14.00%
15	上海乐我网络科技有限公司	网络游戏	18.00%
16	南京睿悦信息技术有限公司	网络游戏	19.00%
17	上海好游网络科技有限公司	网络游戏	18.00%
18	北京星空佳游有限公司	网络游戏	20.00%
19	济南中顾集团	在线服务	11.00%
20	杭州火烧云科技有限公司	在线服务	25.00%
21	成都掌控互动科技有限公司	网络游戏	25.00%
22	上海时乐鸟信息科技有限公司	网络游戏	20.00%
23	上海金蚕网络科技有限公司	网络游戏	10.00%
24	北京时间成品科技有限公司	电子商务	20.00%
25	北京火线互动科技有限公司	网络游戏	18.00%
26	上海人潮网络科技有限公司	网络游戏	25.00%

序号	公司名称	所属行业	青松投资持股比例
27	上海魔腾网络科技有限公司	网络游戏	10.00%
28	上海蓝滴信息技术有限公司	网络游戏	15.00%
29	上海鸣泉网络科技有限公司	网络游戏	20.00%
30	北京多游网络科技有限公司	网络游戏	20.00%

#### 4、股权控制关系及股东情况



#### 5、主营业务发展状况和主要财务指标

青松投资的主营业务为股权投资。青松投资最近两年及一期的主要的财务指标（未经审计）如下：

单位：万元

项目	2014年3月31日	2013年12月31日	2012年12月31日
资产总计	9,611.50	9,165.63	4,403.95
负债合计	50.00	155.75	0.00
所有者权益	9,611.50	9,009.88	4,403.95
项目	2014年1-3月	2013年度	2012年度

营业收入	-	-	-
营业利润	-48.38	-194.07	-196.05
利润总额	-48.38	-194.07	-196.05
净利润	-48.38	-194.07	-196.05

## (六) 朱剑凌

### 1、朱剑凌的基本情况

姓名:	朱剑凌
性别:	女
国籍:	中国
身份证号:	330324196611*****
住所:	上海市长宁区龙溪路 189 号
通讯地址:	上海市长宁区龙溪路 189 号
通讯方式:	021-62196097
是否取得其他国家或者地区的居留权:	否

### 2、朱剑凌最近三年的职业和职务及任职单位产权关系

朱剑凌女士最近三年一直为自由职业。

朱剑凌女士系本次交易对方之一青松投资有限合伙人之一陈章银之妻。

### 3、主要下属企业

截至本报告书出具之日，朱剑凌女士除持有火溶信息 4.50% 的股权外，未持有其他公司股权或控制其他公司。

## 三、交易对方与上市公司的关联关系

本次交易的交易对方与上市公司之间不存在关联关系。

## 四、交易对方向上市公司推荐的董事、监事及高级管理人员情况

截至本报告书出具之日，本次交易的交易对方未向上市公司推荐董事、监事及高级管理人员。

## 五、最近五年内未受行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁

截至本报告书出具之日，本次交易对方均已出具承诺函：交易对方及其主要管理人员最近五年内不存在受过行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况。

## 六、各交易对方之间不存在一致行动关系

本次交易的交易对方为王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资和朱剑凌，各交易对方之间不存在一致行动关系。

## 七、交易对方已经合法拥有标的资产的完整权利以及不存在限制或者禁止转让的情形

本次交易的交易对方王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资、朱剑凌均已出具承诺函，承诺火溶信息依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足，各转让方对交易资产拥有合法、完整的所有权，股权转让方真实持有该资产，不存在以代理、信托或其他方式持有标的公司股份的协议或类似安排，所持有的标的公司股份也不存在质押、冻结或其他有争议的情况，其已经合法拥有标的资产的完整权利，标的资产不存在限制或者禁止转让的情形。

本公司全资子公司创时信和，已经出具《放弃优先购买权的声明函》，同意本次股权转让事宜，并不可撤销地放弃优先购买权。王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资、朱剑凌已经出具《放弃优先购买权的声明函》，同意相互放弃优先购买权。

## 第四节 标的资产的基本情况

### 一、基本信息

公司名称:	上海火溶信息科技有限公司
公司类型:	有限责任公司(国内合资)
注册住址:	上海市杨浦区锦西路69号315A5室
法定代表人:	王伟峰
注册资本:	1,000.00万元
实收资本:	1,000.00万元
营业执照注册号:	310110000608064
税务登记证号:	国地税沪字310110055050611
组织机构代码:	05505061-1
经营范围:	信息科技、网络科技领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务;计算机网络系统工程服务;动漫设计;文化艺术交流活动策划;计算机软硬件及配件(除计算机信息系统安全专用产品)、网络设备销售。企业经营涉及行政许可的,凭许可证件经营
成立日期:	2012年9月26日
营业期限:	不约定期限

### 二、火溶信息历史沿革

#### (一) 公司设立

火溶信息系由自然人王伟峰、魏坤、李彬共同出资设立的有限责任公司,于2012年9月4日取得沪工商注名预核字第01201209040103号《企业名称预先核准通知书》,2012年9月18日,上海华城会计师事务所有限公司对各股东出资情况出具了《验资报告》(华会事验[2012]第214号)。2012年9月25日,火溶信息召开股东会,各股东签署公司章程,同意出资设立上海火溶信息科技有限公司。2012年9月26日,上海市工商行政管理局杨浦分局向火溶信息核发了《企业法人营业执照》,注册号310110000608064。

火溶信息设立时各股东出资额、出资比例如下:

股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例
王伟峰	3.80	3.80	货币	38.00%
魏坤	3.20	3.20	货币	32.00%
李彬	3.00	3.00	货币	30.00%
合计	<b>10.00</b>	<b>10.00</b>	-	<b>100.00%</b>

## (二) 历次增资及股权转让情况

### 1、第一次股权转让及第一次增资

2012年10月15日,经火溶信息临时股东会审议,李彬将其所持有火溶信息3.529%的股权以0.3529万元转让予王伟峰;魏坤将其所持有火溶信息3.765%的股权以0.3765万元转让予王伟峰。上述转让方均与受让方签署了《转让协议书》。

同日,全体股东一致同意吸收原禾创业、创业接力为火溶信息新股东。原禾创业以货币方式对火溶信息增资70.00万元,其中1.0294万元计入注册资本,68.9706万元计入资本公积;创业接力以货币方式对火溶信息增资50.00万元,其中0.7353万元计入注册资本,49.2647万元计入资本公积。增资完成后,火溶信息注册资本由10.00万元增加至11.7647万元。2012年11月19日,上海茂恒会计师事务所对上述增资出具了《验资报告》(茂恒验报[2012]1183号)。2012年12月17日,上海市工商行政管理局杨浦分局向火溶信息换发了《企业法人营业执照》。

本次股权转让和增资完成后,火溶信息各股东出资额、出资比例如下:

股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例
王伟峰	4.5294	4.5294	货币	38.50%
魏坤	2.8235	2.8235	货币	24.00%
李彬	2.6471	2.6471	货币	22.50%
原禾创业	1.0294	1.0294	货币	8.75%
创业接力	0.7353	0.7353	货币	6.25%
合计	<b>11.7647</b>	<b>11.7647</b>	-	<b>100.00%</b>

### 2、第二次增资

2013年2月25日,经火溶信息临时股东会审议,全体股东一致同意吸收青松投资为火溶信息新股东。青松投资以货币方式对火溶信息增资100.00万元,其中1.3072万元计入注册资本,98.6928万元计入资本公积。2013年4月15日,上海茂恒会计师事务所对上述增资出具了《验资报告》(茂恒验报[2013]1050号)。2013年4月26日,上海市工商行政管理局杨浦分局向火溶信息换发了《企业法人营业执照》。

本次增资完成后,火溶信息各股东出资额、出资比例如下:

股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例
王伟峰	4.5294	4.5294	货币	34.65%
魏坤	2.8235	2.8235	货币	21.60%
李彬	2.6471	2.6471	货币	20.25%
青松投资	1.3072	1.3072	货币	10.00%
原禾创业	1.0294	1.0294	货币	7.87%
创业接力	0.7353	0.7353	货币	5.63%
合计	<b>13.0719</b>	<b>13.0719</b>	-	<b>100.00%</b>

### 3、第二次股权转让

2013年7月2日,经火溶信息股东会审议,创业接力将其持有的火溶信息2.8171%股份作价25.00万元转让予原禾创业;创业接力将其持有的火溶信息2.8129%股份作价56.30万元转让予自然人朱剑凌。上述转让方均与受让方签署了《转让协议书》。

2013年8月1日,上海市工商行政管理局杨浦分局向火溶信息换发了《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后,火溶信息各股东出资额、出资比例如下:

股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例
王伟峰	4.5294	4.5294	货币	34.65%
魏坤	2.8235	2.8235	货币	21.60%
李彬	2.6471	2.6471	货币	20.25%

股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例
原禾创业	1.3970	1.3970	货币	10.69%
青松投资	1.3072	1.3072	货币	10.00%
朱剑凌	0.3677	0.3677	货币	2.81%
<b>合计</b>	<b>13.0719</b>	<b>13.0719</b>	<b>-</b>	<b>100.00%</b>

#### 4、第三次股权转让

2013年10月20日,经火溶信息临时股东会审议,王伟峰将其出资额0.1087万元作价16.6162万元转让予朱剑凌,将其出资额0.00003万元作价0.004万元转让予原禾创业;魏坤将其出资额0.0914万元作价13.9888万元转让予朱剑凌,将其出资额0.00003万元作价0.004万元转让予原禾创业;李彬将其出资额0.0858万元作价13.1250万元转让予朱剑凌,将其出资额0.00001万元作价0.002万元转让予原禾创业;青松投资将其出资额0.00001万元作价0.002万元转让予朱剑凌。2013年10月20日,上述转让方分别与受让方签署了《转让协议书》。

2013年10月31日,上海市工商行政管理局杨浦分局向火溶信息换发了《企业法人营业执照》。

本次股权转让完成后,火溶信息各股东出资额、出资比例如下:

股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例
王伟峰	4.4207	4.4207	货币	33.82%
魏坤	2.7320	2.7320	货币	20.90%
李彬	2.5613	2.5613	货币	19.59%
原禾创业	1.3971	1.3971	货币	10.69%
青松投资	1.3072	1.3072	货币	10.00%
朱剑凌	0.6536	0.6536	货币	5.00%
<b>合计</b>	<b>13.0719</b>	<b>13.0719</b>	<b>-</b>	<b>100.0000%</b>

#### 5、第三次增资

2013年9月16日,经火溶信息临时股东会审议,全体股东一致同意吸收创时信和为火溶信息新股东。创时信和以货币方式对火溶信息增资800.00万元,其中



1.4524万元计入注册资本，798.5476万元计入资本公积。2013年11月12日，上海茂恒会计师事务所对上述增资出具了《验资报告》(茂恒验字[2013]1303号)。2013年12月12日，上海市工商行政管理局杨浦分局向火溶信息换发了《企业法人营业执照》。

本次增资完成后，火溶信息各股东出资额、出资比例如下：

股东名称	认缴出资额(万元)	实缴出资额(万元)	出资方式	出资比例
王伟峰	4.4207	4.4207	货币	30.44%
魏坤	2.7320	2.7320	货币	18.81%
李彬	2.5613	2.5613	货币	17.63%
创时信和	1.4524	1.4524	货币	10.00%
原禾创业	1.3971	1.3971	货币	9.62%
青松投资	1.3072	1.3072	货币	9.00%
朱剑凌	0.6536	0.6536	货币	4.50%
合计	<b>14.5243</b>	<b>14.5243</b>	-	<b>100%</b>

## 6、第四次增资

2013年12月16日，火溶信息召开临时股东会，同意将火溶信息资本公积金转增股本，注册资本由14.5243万元增至300.00万元。其中王伟峰新增86.8897万元，魏坤新增53.6980万元，李彬新增50.3419万元，原禾创业新增27.4593万元，青松投资新增25.6928万元，朱剑凌新增12.8464万元，创时信和新增28.5476万元。2013年12月20日，上海瑞通会计师事务所(普通合伙)对上述增资出具了《验资报告》(沪瑞通会验字[2013]120013号)。2013年12月25日，上海市工商行政管理局杨浦分局向火溶信息换发了《企业法人营业执照》。

本次资本公积金转增股本完成后，公司的股权结构如下：

股东名称	认缴出资额(万元)	实际出资额(万元)	出资方式	持股比例
王伟峰	91.3104	91.3104	货币	30.44%
魏坤	56.4300	56.4300	货币	18.81%
李彬	52.9032	52.9032	货币	17.63%

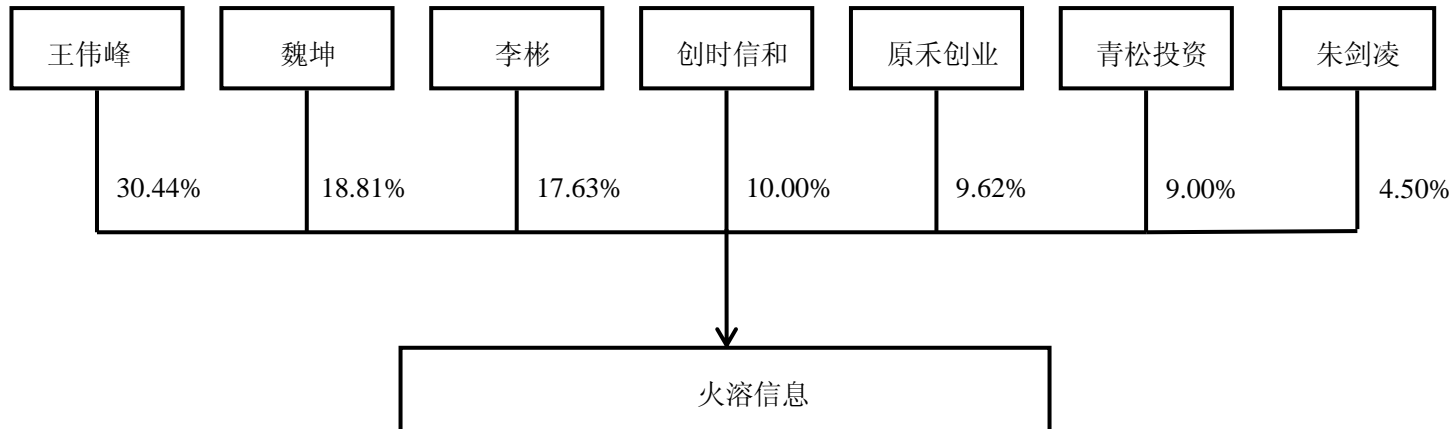
股东名称	认缴出资额(万元)	实际出资额(万元)	出资方式	持股比例
创时信和	30.0000	30.0000	货币	10.00%
原禾创业	28.8564	28.8564	货币	9.62%
青松投资	27.0000	27.0000	货币	9.00%
朱剑凌	13.5000	13.5000	货币	4.50%
<b>合计</b>	<b>300.0000</b>	<b>300.0000</b>	-	<b>100.0000%</b>

### 7、第五次增资

2014年5月19日,火溶信息召开股东会,同意火溶信息以资本公积金向股东同比例转增股本,注册资本增至1,000万元;同意就此次资本公积金转增股本修改火溶信息公司章程。2014年6月27日,火溶信息就本次增资完成了工商变更登记手续并取得了上海市工商行政管理局杨浦分局换发的《营业执照》。

## 三、火溶信息股权结构及控制关系情况

火溶信息当前的股权结构如下:



## 四、火溶信息下属公司情况

截至本报告书出具之日,火溶信息未设立下属公司。

## 五、火溶信息主营业务发展情况介绍

### (一) 火溶信息的主营业务

## 1、火溶信息业务所处行业

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

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

移动终端游戏也可按照 PC 游戏的细分模式，分为单机和网络游戏。移动网络游戏是指以智能手机或平板电脑等终端设备为载体，通过移动互联网接入游戏服务器并支持多人同时在线互动的游戏，例如《我叫 MT》、《大掌门》、《啪啪三国》等。移动单机游戏是指以手机、平板电脑等为载体，不需要连接互联网，只需一部支持游戏软件应用的手机就能运行的游戏软件，如《愤怒的小鸟》、《植物大战僵尸》等。

移动网络游戏的发展历程较短，2008 年前后，苹果公司 iOS 系统和谷歌公司 Android 系统的诞生开启了智能手机游戏的发展，移动网络游戏行业成为一个新兴的产业。以 iPhone 和 Android 手机为代表的智能手机便于携带、能够随时随地联网，拓展了原有通过 PC 端上网的空间。移动网游很好地结合了移动终端的便携性和现代人的碎片化娱乐需求，智能手机用户可以随时随地玩游戏放松心情。同时，手机作为通信工具，也是社交平台，用户可以在游戏中交流，增进感情。此外，智能手机具备了 PC 端不具有的触控、定位、实时图像声音采集等功能，衍生出的游戏可以为用户带来更加丰富的感官体验。

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，移动互联网的普及，以及一批标杆性产品的诞生，2013 年移动游戏迎来了一个快速发展的阶段。预计在 2014 年，随着智能手机在中国市场的

渗透率的进一步提升，移动游戏市场将赢来了一个爆发期，市场规模将达到 237.56 亿元，较上一年度增长 96.50%；2015 年将达 338.43 亿元，较 2014 年增长 42.50%；2016 年，市场规模将超过 427.05 亿元，较上一年度增长 26.20%。未来三年，移动游戏市场规模将保持高速增长。

## 2、火溶信息主营业务介绍

火溶信息于 2013 年成功开发出国内第一款 3D 卡牌策略类移动网络游戏《啪啪三国》。游戏根据中国用户的特点进行了全面本地化的优化，为国内玩家提供具有中国文化背景的 3D 手机网络游戏。火溶信息创始人及技术骨干有多年 PC 网游研发的经验，在 3D 游戏效果实现、优化方面具有很强的能力，在设计和实现高即时、高并发的游戏服务器方面有丰富的实践经验。在进入手机游戏领域后，依靠多年的技术积累，在硬件性能、内存容量、网络带宽都受限的情况下，火溶信息成功在《啪啪三国》中实现了全 3D、即时操控、多人在线、千人战场等技术效果，为《啪啪三国》的成功打下坚实基础。火溶信息后台运营数据管理系统显示，截至 2014 年 4 月，《啪啪三国》累计玩家数量超过 480 万人，累计充值达 14,729.12 万元。其中：累计国内充值 8,176.04 万元，占比 55.51%；国外充值 6,553.08 万元，占比 44.49%。

火溶信息凭借其自主研发的精品移动网络游戏及深厚的 3D 研发实力，在游戏玩家和行业内树立了良好的口碑和品牌。此外，火溶信息与北京飞流九天、掌中地带、昆仑在线等优秀游戏代理商、运营平台建立了紧密良好的合作关系。自主研发的优秀游戏产品，以及自身的良好声誉，加之与各代理商、运营平台建立的良好合作关系，是火溶信息未来业务发展的重要保障。

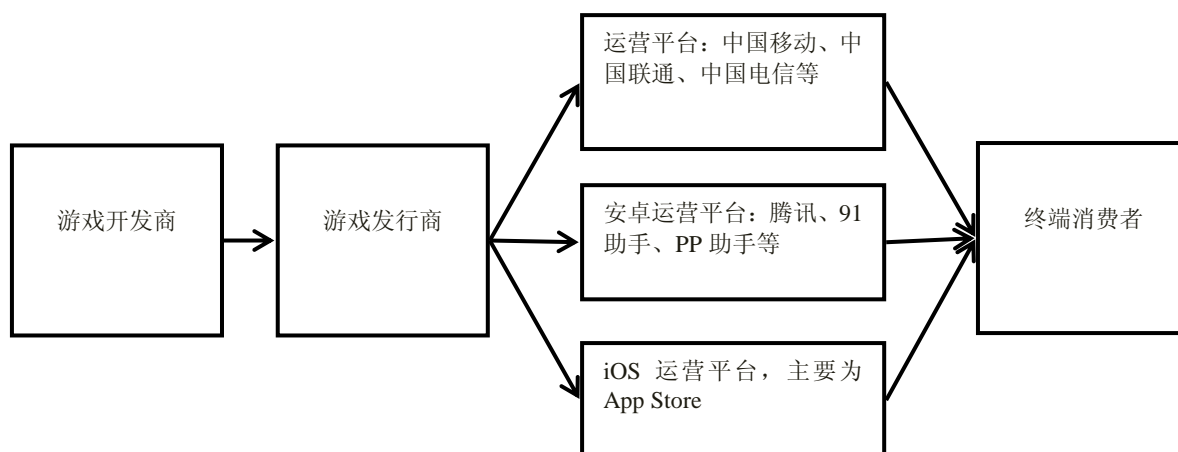
另外，火溶信息坚持创新与自主设计，不盲目跟风市场现有产品，致力于在 3D 游戏领域不断添加新鲜游戏元素，不断改进细节，以增强玩家的游戏体验。

自身优秀的游戏产品和品牌声誉，加之与领先代理商、联运平台建立的良好商务合作关系，扩大了火溶信息游戏产品的覆盖范围，增强了火溶信息游戏到达游戏玩家的能力，从而提升了游戏产品的盈利能力。

## 3、火溶信息在行业产业链中的地位

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

### 移动网络游戏产业链



#### (1) 游戏开发商

根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织游戏策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的开发，再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品。

#### (2) 游戏发行商

游戏发行商主要负责移动网络游戏的代理发行和推广，其在移动网络游戏产业链中充当了连接开发商和平台运营商的纽带。由于规模较小、缺乏发行运营经验的游戏开发商通常专注于游戏的开发，从分工协作和经济效益的角度权衡，并未建立有庞大的负责商务合作和游戏推广的部门，而是主要通过将游戏交由如北京飞流九天、掌中地带、昆仑在线等游戏发行商代理发行和推广，完成游戏在各个平台、渠道上的推广和运营。部分规模较大、拥有成熟发行、运营经验的游戏开发商也可以不通过发行商，直接与游戏平台运营商合作，独立负责游戏的发行和推广。

#### (3) 游戏平台运营商

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

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

目前移动网络游戏市场较为普遍的运作流程为,游戏发行商找到优质的游戏产品,与游戏开发商签订游戏代理协议之后,发行商凭借自己的渠道资源和运营经验优势,与游戏平台运营商签订游戏合作运营协议,通过游戏平台,将游戏产品推广到最终的游戏玩家。游戏平台运营商通过充值支付渠道,完成游戏玩家对游戏的充值,并与发行商完成收入分成结算,游戏发行商再与游戏开发商进行收入分成结算。

## (二) 火溶信息的运营模式及盈利模式

### 1、火溶信息的运营模式

火溶信息目前对游戏产品《啪啪三国》采用代理方式。



代理方式主要是指移动网络游戏的发行商以支付版权金或分成款的方式获得火溶信息研发的游戏产品,由游戏发行商负责移动网络游戏产品在指定区域内的推广和运营,游戏发行商在获取游戏运营收入后,根据与火溶信息约定的分成比例在每月对账后向火溶信息进行分成,火溶信息按照玩家虚拟货币消耗情况确认收入。

## 2、火溶信息的盈利模式

### (1) 火溶信息游戏的盈利模式

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

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

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

除以上两种盈利方式之外,还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等方式。在目前我国移动网络游戏市场上,由于用户消费习惯等原因,虚拟道具销售收费模式是国内移动网络游戏的主流盈利模式。

### (2) 火溶信息的盈利模式

目前火溶信息主要运营模式为代理方式,其主要收入来源为移动网络游戏发行商预付的版权金及游戏运营期间火溶信息与游戏发行商的游戏收入分成。其中,版权金占营业收入比例较小。

火溶信息 2012 年度营业收入为 0 元,其 2013 年、2014 年 1-4 月版权金、游戏收入分成对当期营业收入贡献如下:

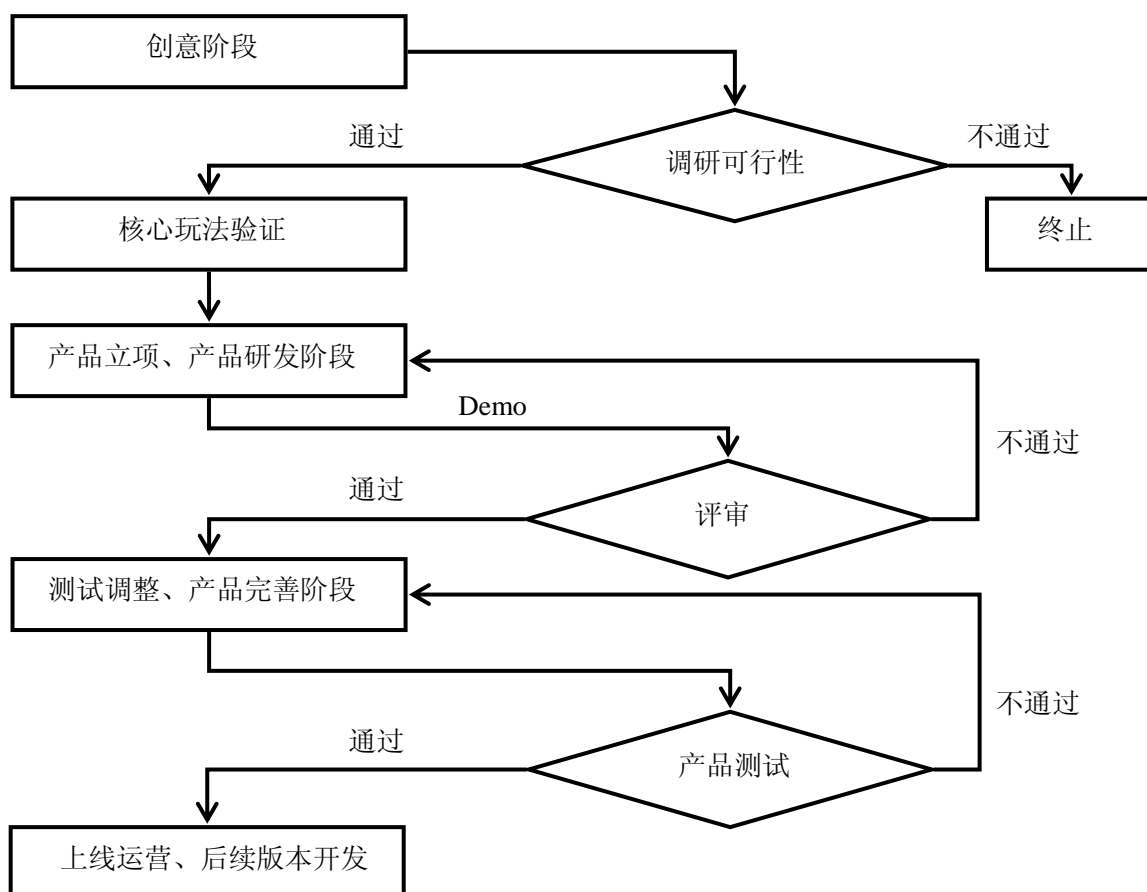
项目	2014 年 1-4 月		2013 年度	
	金额(万元)	占比	金额(万元)	占比
版权金	41.74	1.45%	43.40	8.34%
游戏收入分成	2,845.72	98.55%	477.11	91.66%
营业收入	2,887.46	100.00%	520.51	100.00%

## 3、火溶信息游戏产品的取得方式

火溶信息拥有开发高质量 3D 移动网络游戏的能力，目前火溶信息委托代理商发行运营的移动网络游戏《啪啪三国》为火溶信息自主研发取得。优秀的网络游戏开发能力尤其是 3D 移动网络游戏开发能力，是火溶信息业务持续稳定发展的重要前提。

### （三）火溶信息的业务流程

火溶信息根据移动游戏生命周期的特有性质，将游戏业务流程分为创意阶段、核心玩法验证阶段、产品研发阶段、产品测试调整阶段、商业化运营阶段等五个阶段。火溶信息在针对各流程设计了各自质量控制措施，保证完善的质量控制体系，建立产品评审组确保高质量的移动游戏能够按计划推出、上线，挖掘用户需求，最大程度地延长游戏的生命周期并满足各类游戏玩家的需求。



#### 1、创意阶段

在创意阶段，游戏制作人根据创意灵感确定游戏的基本形态和玩法，并结合



市场当前情况，调研后确定游戏创意的可行性。确定新游戏意向时还将结合市场当前的热点和竞争公司的产品特点进行考虑。

## 2、核心玩法验证阶段

在新游戏意向确定以后，组建较小的团队初步尝试实现制作人的玩法创意，由公司核心骨干人员评估产品竞争力和需要调整的内容。同时，本阶段会将主要的游戏策划案完成，确定游戏的核心设计。

## 3、产品研发阶段

产品研发阶段可以细分为分为产品立项，产品研发前期阶段，产品研发完善阶段等几个阶段。

(1) 产品立项。由产品制作人和制作团队根据产品的立项说明，包含前期的调研结果，技术说明，美术风格说明等，结合本公司的人员，财务等情况，确定此产品的研发计划。每一次迭代结束，都会召开迭代会来总结目前版本的问题和下一个迭代要实现的功能以及改进的内容。立项阶段制作人在该环节进行主导和协调。

(2) 产品研发前期阶段。产品负责人根据计划，组织策划人员，包括前端及后端程序人员、美术人员等，按照计划进度开始研发工作。项目组按阶段推出相应的 Demo 版本供评审组审核。根据美术风格、基础场景、人物原画、核心战斗模式等确立完善核心功能系统及数值系统，分阶段完成 Demo 后，按月交于评审组审核。根据评审组的意见及现实市场竞争产品的情况，对上述系统作相应的微调，直至完成具有核心系统功能，展现游戏重要玩法及战斗模式的完整版 Demo。

(3) 产品研发完善阶段。完整版 Demo 经过评审后，美术部分将展开铺量工作，策划及程序完成相应的周边功能及系统优化工作，完善游戏系统以达到可进行内测的程度。

## 4、产品测试调整阶段

产品测试阶段可以分为内部测试和对外封测两个阶段。

(1) 产品内测。内部测试阶段，由于该阶段玩家的总数比较少，所以火溶信息利用 QQ 群与玩家进行充分沟通。最后制作人和策划团队根据自己的判断和经验来决定后续的制作内容。另外，产品研发组根据计划，在产品研发后期将功能策划案交于平台测试组，平台测试组编写相应的测试案例，对游戏进行多轮内部测试，直至通过平台测试组测试。本阶段重点测试游戏功能，发现程序 BUG。

产品经过内部测试后，方可开展对外封测。

(2) 对外封测。对外封测重点测试游戏数值，以及收集玩家反馈，根据测试情况及反馈对游戏进行功能修改。直至产品评审组认为可达到商业运营标准后，确定游戏的上线及运营推广计划。

## 5、商业化运营

经过测试后达到可商业化的程度后，游戏正式进入商业化运营阶段。该阶段主要包括运营推广工作、运营分析工作以及项目研发迭代工作三方面。

(1) 运营推广工作主要是指当某款游戏在达到可正式商业化程度时，火溶信息将组织运营人员，市场商务人员，项目研发人员，讨论并确定本产品的运营推广方案。根据确定的运营推广方案，由市场商务部门负责对接联运平台或代理发行商。最后由市场人员根据运营计划配合运营人员，做好营销计划。

(2) 运营分析工作。运营分析工作非常重要，火溶信息及时统计游戏中的数据，并组织项目制作人、关键成员等进行集体分析。

游戏运营人员根据游戏运营数据信息，对游戏运营状况作即时有效地分析，判断游戏推广及玩家导入情况，并将结果提供给研发人员，相关的问题由研发人员在后期版本予以解决。运营人员通过对玩家数据的分析，不断调整游戏内容及数值，改进游戏不足，提升用户体验，延长游戏的生命周期，逐步增强游戏的盈利能力。

游戏客服人员可准确实时的解决玩家提出的游戏问题，从而更好的服务玩家，提升用户游戏体验度。

(3) 项目研发迭代工作主要包括两方面：项目研发人员配合平台技术及运维人员完成上线前的服务器架设以及各联运方 SDK 接入工作；项目研发人员关

注游戏中玩家的需求反馈及运营数据反馈不断通过迭代开发,推出新的游戏内容及玩法,对游戏版本进行升级保持游戏的持续活力,提升游戏持续生命力及盈利能力。

#### (四) 火溶信息报告期内的业务发展情况

火溶信息报告期内业务发展情况如下表所示:

渠道名称	2014年1-4月		2013年度	
	金额(万元)	比例	金额(万元)	比例
<b>国内代理渠道</b>	<b>1,191.49</b>	<b>41.26%</b>	<b>512.67</b>	<b>98.49%</b>
掌中地带	599.88	20.78%	218.50	41.98%
飞流九天	591.61	20.49%	294.16	56.51%
<b>海外代理渠道</b>	<b>1,695.97</b>	<b>58.74%</b>	<b>7.84</b>	<b>1.51%</b>
昆仑在线	1,695.97	58.74%	7.84	1.51%
<b>合计</b>	<b>2,887.46</b>	<b>100.00%</b>	<b>520.51</b>	<b>100.00%</b>

火溶信息于2012年9月设立,设立后一直专注于游戏的研发工作,因此2012年并未产生收入。2013年9月《啪啪三国》上线后取得了较好的市场反响,游戏收入迅速增长。由于火溶信息专注于游戏的研发,目前对手机游戏采用的运营方式为代理运营,国内渠道由掌中地带和飞流九天进行代理,海外渠道则由昆仑在线进行代理。

#### (五) 火溶信息主要游戏产品

##### 1、在运营游戏产品

火溶信息在运行的主要游戏为《啪啪三国》,其主要情况如下:



《啪啪三国》是火溶信息推出的首款 3D 卡牌策略类精品手机网络游戏，游戏根据中国用户的特点进行了全面本地化的优化，为国内玩家提供具有中国文化背景的 3D 手机网络游戏。依靠多年的技术积累，在硬件性能、内存容量、网络带宽都受限的情况下，火溶信息成功在《啪啪三国》中实现了全 3D、即时操控、多人在线、千人战场等技术效果，为《啪啪三国》的成功打下坚实基础。

### 《啪啪三国》全 3D 主城



## 《啪啪三国》千人战场



玩家在游戏中扮演一个出现在三国乱世中的少年，通过隐匿在山村中的汉献帝的帮助及自己的努力，统领三军纵横闯荡三国。游戏不同于市面上常见的游戏玩法，赋予玩家在战略制定和阵容选择上更多的自主性，可以让玩家更自由的组合多样的对战战术、出场阵容，为玩家展现一个丰富多彩的三国世界，帮助玩家获得全新的游戏体验。

《啪啪三国》的主要游戏元素是武将卡。武将卡在游戏中共分为白色武将卡（1星），黑色武将卡（2星），银色武将卡（3星），金色武将卡（4星），钻石武将卡（5星）。同时武将卡可以通过升级和进阶进行强化。玩家通过游戏中的奇遇、主线剧情、挑战、富商快跑、武将擂台、竞技场等丰富的游戏玩法，逐渐强大自己的势力。

作为火溶信息第一款手机游戏，《啪啪三国》自推出以来市场反应较好，其后台运营数据管理系统显示，截至2014年4月30日，累计玩家数量超过486万人，累计充值达14,729.12万元，国内外合计充值消费比92.21%。

《啪啪三国》2013年9月在国内市场上线，除了在国内市场表现良好外，2014年2月进入港澳台市场、2014年3月进入韩国市场后亦取得了较好的业绩，用户规模、充值流水等指标均有所增长。截至2014年4月，国内累计注册用户

339.54 万人，占比 69.86%，海外累计注册用户 146.49 万人，占比 30.14%。

《啪啪三国》用户数据情况如下<sup>2</sup>：

	总用户数 (人)	付费用户数 (人)	活跃用户数 (人)	平均登陆次 数(次)	用户留存率
2013.09	67,475	3,760	-	-	
2013.10	123,316	3,476	71,852	-	23.73%
2013.11	513,223	26,124	412,461	17.90	18.29%
2013.12	1,229,466	34,109	846,418	19.54	25.36%
2014.01	1,660,625	29,763	631,747	21.94	17.65%
2014.02	2,209,618	35,931	767,078	17.22	18.00%
2014.03	3,943,974	104,760	2,053,571	16.54	14.45%
2014.04	4,860,348	99,646	1,524,139	24.84	15.41%

注：（1）活跃用户数为当月至少登陆过一次的用户数，活跃用户数=非当月新增活跃用户留存+当月新增注册用户数；

（2）用户留存率=[当月活跃用户数-（当月总用户数-上月总用户数）]/上月总用户数，其中“当月总用户数-上月总用户数”即为当月新增用户数。

《啪啪三国》收入数据情况如下：

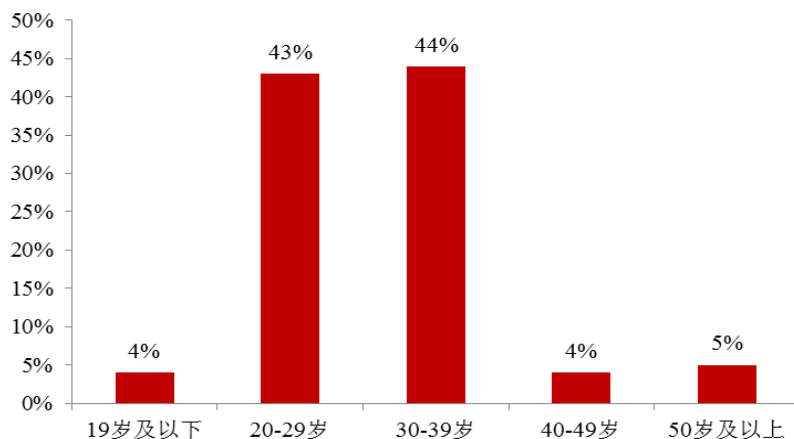
	充值金额(元)	收入确认金额(元)	ARPPU 值(元)	ARPU 值(元)
2013.09	1,374,528	323,047.44	365.57	20.37
2013.10	1,488,788	298,992.21	428.30	12.07
2013.11	6,637,904	1,250,509.91	254.09	12.93
2013.12	14,851,305	2,908,924.33	435.41	12.08
2014.01	13,346,280	2,720,006.72	448.42	8.04
2014.02	14,403,808	3,106,993.06	400.87	6.52
2014.03	45,523,616	10,633,967.39	434.55	11.54
2014.04	49,085,845	12,005,331.29	492.60	10.10

<sup>2</sup> 《啪啪三国》2013 年 9 月上线 iOS 破解版国内渠道时未对活跃用户数进行记录，故 2013 年 9 月无法统计活跃用户数据。其次，2013 年 11 月《啪啪三国》才正式在国内 App Store 上架运营，且上线初期未记录活跃用户数据，故 2013 年 9 月至 2013 年 11 月之活跃用户数据不包括在国内 App Store 渠道的活跃用户数据。



由于《啪啪三国》以三国时期为历史背景，同时具备一定的文化背景，扩大了其玩家群体范围，玩家并不局限于 20 岁-30 岁之间的青年人群。根据百度指数显示，《啪啪三国》的游戏玩家主要为 20 岁-40 岁之间的人群，占全部玩家的 87%。其中，30 岁-39 岁的人群占比 44%。截至本报告书出具之日，《啪啪三国》具体玩家年龄分布比例如下：

《啪啪三国》玩家年龄分布情况



注：《啪啪三国》并未要求游戏玩家提供年龄，因此其游戏玩家的年龄未能取得。对于《啪啪三国》玩家年龄分布情况，采用了百度指数的人群画像来反映《啪啪三国》游戏的玩家年龄结构分布情况。百度指数是以百度海量网民行为数据为基础的数据分享平台，其人群画像模块可根据百度用户搜索数据，采用数据挖掘方法，对关键词的人群属性进行聚类分析，可以反映出性别比例、年龄分布、兴趣分布等社会属性信息。因此，百度指数的人群画像可大致反映出《啪啪三国》游戏的玩家年龄结构分布情况。

《啪啪三国》排名情况方面，根据 App Annie 数据显示，2013 年 9 月《啪啪三国》上线后，在国内 App Store 畅销榜下载情况反应良好，具体排名情况如下：

## 《啪啪三国》大陆地区排名情况



进军海外市场后,《啪啪三国》取得了良好的业绩。在港澳台地区创下日收入过百万,累积收入超过 2,000 万元的良好业绩后,在韩国地区实现了上线当周即达到韩国 App Store iPad 收入榜榜首, iPhone 收入榜第 5 的成绩。截至 2014 年 4 月 30 日,《啪啪三国》在港澳台地区畅销榜排名第 8 名,韩国地区畅销榜第 11 名。

## 2、在研游戏产品

目前,火溶信息的在研游戏为 2 款,在研游戏当前所处阶段如下:

游戏名称*	当前所处阶段	游戏类型	原创/模仿	研发开始时间	预计上线时间	上线平台
LZZ	研发阶段	全 3D 实时策略卡牌	原创	2014.2	2014.8	全球/全平台
LMBJ	研发阶段	全 3D 实时社交 RPG	原创	2014.4	2014.11	亚洲/全平台

\*游戏名称为暂定,上线后火溶信息会根据发行代理商要求进行调整

以上游戏中,火溶信息都对其进行了相应的设计,使其有着区别于市场上已有游戏的特点,具体情况如下:

(1)《LZZ》借鉴了《啪啪三国》的 3D 卡牌玩法,以西方奇幻风格为主题。该游戏将引入全 3D 的全世界大地图,另外游戏画面中还将包括表现场景的动态光源,表现细节的高光贴图,表现远景的雾化效果等技术效果。游戏中将配备有多个地图模块,以卡牌培养为核心的同时将辅以多样化的玩法。目前该款游戏正



在开发中，预计于 2014 年 8 月上线。

(2)《LMBJ》是由火溶信息负责开发的社交 RPG 手机网络游戏项目。游戏以社交元素及轻松幽默的风格为主题。该游戏采用 3D 加卡通渲染机制进行制作，同时融合 LBS（真实位置应用）和玩家真实照片上传等功能。目前该款游戏正在开发设计阶段，预计于 2014 年 11 月上线。

## （六）前五大结算客户及供应商

### 1、火溶信息的前五大结算客户

报告期内，火溶信息与前五大客户结算及其占当年营业收入总额的比例情况如下：

年度	序号	客户名称	交易金额（万元）	占当期营业收入比例
2014 年 1-4 月	1	昆仑在线	1,695.97	58.74%
	2	掌中地带	599.88	20.78%
	3	飞流九天	591.61	20.49%
	合计		<b>2,887.46</b>	<b>100.00%</b>
2013 年度	1	飞流九天	294.16	56.51%
	2	掌中地带	218.50	41.98%
	3	昆仑在线	7.84	1.51%
	合计		<b>520.51</b>	<b>100.00%</b>

注：掌中地带受 A8 新媒体集团有限公司协议控制，A8 新媒体集团有限公司之执行董事刘晓松先生同时在火溶信息股东青松投资担任有限合伙人，在青松投资之普通合伙人深圳市青松投资管理合伙企业（有限合伙）担任有限合伙人，在青松投资之普通合伙人深圳市青松投资管理合伙企业（有限合伙）之普通合伙人深圳市白桦投资管理咨询有限公司担任法定代表人，并持股 50.00%。

2012 年火溶信息成立后专注于 3D 手机网络游戏的研发，并未产生收入。其后，待游戏《啪啪三国》上线后，游戏取得了较好的市场反响。其中，由于《啪啪三国》于 2013 年 9 月上线，新游戏上线之初处于推广期，导致《啪啪三国》的盈利能力未能在 2013 年充分体现。2014 年运营稳定后，游戏盈利能力较强，大幅提升了火溶信息的盈利水平。由于采用代理运营的模式，火溶信息仅有掌中

地带、飞流九天和昆仑在线 3 家客户。

报告期内，除掌中地带之外，火溶信息的前五大结算客户与火溶信息及交易对方不存在关联关系。

## 2、火溶信息的前五大供应商

报告期内，火溶信息对前五名供应商采购及其占当年采购总额的比例情况如下：

年度	序号	供应商名称	采购内容	采购金额 (万元)	占采购总额 比例
2014 年 1-4 月	1	上海梵锐家具有限公司	装修	36.00	49.67%
	2	上海创业接力科技金融集团公司	房租	11.80	16.28%
	3	上海优刻得信息科技有限公司	服务器	6.67	9.20%
	4	陈晓芬	租车	4.71	6.50%
	5	长沙风橙网络科技有限公司	美术设计	3.60	4.97%
	合计			<b>62.78</b>	<b>86.62%</b>
2013 年度	1	创业接力	房租	13.92	23.91%
	2	上海优刻得信息科技有限公司	服务器	13.12	22.55%
	3	上海齐点文化传播有限公司	美术设计	13.00	22.34%
	4	长沙瑞丁狗网络科技有限公司	美术设计	5.70	9.80%
	5	上海英莫信息技术有限公司	信息费	5.28	9.08%
	合计			<b>51.02</b>	<b>87.68%</b>
2012 年度	1	创业接力	房租	1.56	58.65%
	2	上海齐点文化传播有限公司	美术设计	1.10	41.35%
	合计			<b>2.66</b>	<b>100.00%</b>

火溶信息的供应商主要为向火溶信息提供经营场所、服务器和美术设计的企业。

创业接力在报告期内曾为火溶信息的股东。创业接力为上海市大学生科技创业基金会之子公司，上海市大学生科技创业基金会系由上海市科委和教委牵头组建、由上海市政府全额拨款，主要从事推动大学生进行科技创业活动的非盈利性

公募基金会。为鼓励新兴企业的创业活动，创业接力于中国创业者公共实训基地为多个创业企业出租办公场所，出租价格公允。2013年7月，创业接力为实现退出，将持有火溶信息的股份分别转予原禾创业和朱剑凌。截至本报告书出具之日，火溶信息与创业接力已不存在关联关系

## （七）火溶信息的游戏开发技术情况

### 1、客户端研发技术

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

#### （1）代码更新机制

由于 Unity3D 使用的脚本语言及其虚拟机依赖反射机制才能实现代码在线更新，而 iOS 平台无法使用反射机制，从而导致游戏在所有 iOS 移动设备上都无法更新代码。因此，火溶信息构建了一个完整的 C#版 Lua 虚拟机，并设计了与之匹配的一套代码框架，将 Unity 和 Lua 进行了高度整合，使得几乎所有逻辑及 UI 控制都转由 Lua 代码进行驱动，实现了绝大部分代码更新需求，火溶信息代码更新效率得到了极大提升。

#### （2）动态资源框架

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

#### （3）渲染器

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

#### （4）渠道接入框架

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

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

#### （5）自动化版本发布系统

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

借助这套系统，火溶信息可以实现游戏在全球超过 5 个地区 100 多个渠道每周一次或多次小更新，每三周一次大版本更新，从而极大地增强了游戏对玩家的吸引力。

#### （6）技术储备

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

## 2、服务器研发技术

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

具体可以分为以下几方面:

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

### 3、产品运维技术

《啪啪三国》在推出后, 市场反馈良好, 并且向海外多个地区扩张。但是, 与此同时也面临着一系列的挑战: 巨量玩家的涌入需要不断的开启新服, 渠道的不断增长的需要不断接入新的 SDK, 国际化的接轨需要不断在新地区搭建服务器系统, 游戏版本、活动的不断更新带来大量的线上部署工作等等。面对这些挑战, 火溶信息自主研发了多个运营支撑系统, 确保能够源源不断的向各个地区的玩家传递最新的游戏内容和服务。

#### (1) 自动化部署系统

上文所述的各种挑战都有一个共同的特点, 就是需要进行大量的线上发布工作, 并且涉及国内外多个 IDC 机房, 实现快速高效的部署具备较高难度。火溶信息在开源软件项目 Jenkins 的基础上研发了自动化部署系统, 整个系统构建于一张安全的虚拟专用网络之上, 横跨亚太地区数个 IDC 机房, 屏蔽了网络异构带来的各种接入问题。

凭借该自动化部署系统, 火溶信息可以实现包括但不限于以下功能:

A、持续集成和版本管理, 客户端自动出包、出资源, 服务器端自动编译版

本;

B、一键开服, 一键部署;

C、在无人值守情况下, 自动发布版本, 自动开服;

D、快速向国内外数百乃至上千个游戏服务器发布新的版本。

## (2) 监控系统

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

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

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

## (3) 数据平台系统

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

## (八) 火溶信息游戏产品的质量控制情况

火溶信息在游戏产品的立项、开发、测试、上线、客户服务等各个环节, 均

采用了严格的质量管理措施，形成了一套完善的质量控制体系。通过对游戏产品及服务质量进行控制，确保游戏产品能够通过各项测试指标进而准时上线，在最大程度上保障玩家的利益。

## 1、立项阶段的质量控制

立项对一款新的游戏质量的优劣有着重要的影响，对新产品是否能够获得成功起着关键性的作用。火溶信息对新游戏的立项有着严格的评审及审核。火溶评审会由资深的程序人员、市场人员、资深策划及具备大量游戏经验的同仁组成。对市场上同类或类似游戏的测评、及新立项的游戏的类型、玩法等进行评审。通过评审会审核通过后的项目才能进入到开发阶段。

## 2、开发阶段的质量控制

### (1) 前期准备阶段

经过立项审核后，策划会根据项目完成基础系统及相关玩法的策划文档。会由程序、策划、测试人员一起对策划文档进行评审。尽早发现可能会有风险的地方、及可能存在的玩法的漏洞。测试人员会对通过评审的策划文案准备相应的测试案例。

### (2) Demo 阶段复查

当开发团队经过第一阶段的研发，完成了游戏的 Demo 版本后，评审会会再次对 Demo 版本进行复审，审核 Demo 版本对立项的实现程度，以及分析游戏市场的变化。确认项目是否继续开发或相应的优化方向。

### (3) 版本功能测试

项目经理制定相应的开发计划。研发团队根据开发计划进行开发。当达到一个预定的开发节点时。进入相应的测试阶段。测试人员更新准备好的测试用例，对版本中的功能进行测试，并将发现的问题通过 BUG 管理工具提交给开发人员。并跟进、推动 BUG 的修复。从而保证游戏产品达到评审会的期望。

### (4) 体验性测试

测试组在对多人交互性的功能完成测试后，组织各个部门的同仁对游戏中多

人交互系统进行体验性测试。并收集大家的反馈意见，确保交互系统的可玩性。

### (5) 外部测试

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

### (6) 上线调试阶段

在与游戏发行商及渠道商合作上线火溶信息新研发的游戏时，火溶信息会与上线的平台一起对游戏的 SDK、充值付费接口进行测试。测试游戏下载、登陆服务器连接的稳定性，从而确保上线运营的游戏的流畅与稳定。

## 3、上线后的质量控制

### (1) 新版本及活动相关测试

在游戏上线后，会发布新的版本及相关运营活动上线。火溶信息测试组会对相关新内容进行测试，并回归旧有的基础的系统，从而确保新版本上线后不会有新问题的出现。

### (2) 游戏数据记录及日志查询

游戏在开发期间，研发团队会相应加入日志查询功能及游戏管理员工具开发功能，以便于研发团队快速定位一些内部测试无法发现的问题，以便于运营团队进行相关数据的查询。

### (3) 快速反应机制

玩家提交问题到客服后，会快速地反馈到测试组，由测试组成员进行问题重现并进行修复。相关人员会在游戏各个论坛、贴吧、QQ 群等方面主动收集玩家所反馈的 BUG 及相关建议，并汇总后提交至研发部门。

## (九) 火溶信息的开发实力情况



截至 2014 年 4 月 30 日, 火溶信息开发团队人数 47 人, 其中本科及以上学历 42 人, 占比达 89.36%; 其中核心团队为王伟峰、魏坤和李彬三人。

序号	姓名	性别	出生日期	学历	进入游戏开发运营领域时间	火溶信息任职
1	王伟峰	男	1978.01.09	硕士	2006 年	CEO
2	魏坤	男	1982.02.06	大专	2003 年	COO
3	李彬	男	1978.01.25	本科	2005 年	CRO

## 1、王伟峰

王伟峰先生于 2006 年在西安交通大学取得计算机硕士学位, 同年加入腾讯互动娱乐部, 参与了腾讯 3D 引擎的开发, 为日后从事 3D 游戏开发打下了坚实的技术基础。王伟峰先生曾经深度参与腾讯首款自研 3D 竞速网游《QQ 飞车》的技术方案研讨和 Demo 制作, 并作为 3D 引擎组的支持人员参与了《QQ 飞车》的研发至上线全过程, 主要负责赛车基础物理、游戏画面表现的提升, 和渲染效率优化的工作。《QQ 飞车》最高同时在线达到 300 万人, 是腾讯早期自研游戏的标杆。2008 年, 王伟峰先生加入上海纽维信息科技有限公司担任项目经理, 负责大型 3D 武侠类 MMO 游戏《武林至尊》的整体研发管理工作, 带领 100 多人的团队顺利完成了项目的开发。2012 年, 王伟峰作为联合创始人创立上海火溶信息科技有限公司, 并出任 CEO, 在项目初期的研发、中期的人员补充, 以及后期的团队建设方面发挥了重要作用, 现在专注于企业的建设和发展。

## 2、魏坤

魏坤先生于 2003 年加入上海天纵网络有限公司担任产品部产品策划职位, 负责《天翼之链》、《飙车》两款游戏的运营, 正式进入游戏运营领域。2006 年加入第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司(以下简称“第九城市”)担任产品部策划经理职位, 负责《奇迹世界》、《卓越之剑》、《FIFA online2》等知名游戏的运营工作。在第九城市任职期间, 魏坤先生在道具收费结构和韩国游戏的本地化改进方面积累了丰富的丰富经验。其中, 《奇迹世界》作为一款时长收费游戏, 进入中国后通过 4 个月时间的改进, 成功转型成为一款道具收费游戏, 收费结构贴近中国市场需求; 《奇迹世界》最高单月流水达到 1,800 万, 年度总收入过亿元。

魏坤先生于 2009 年加入上海纽维信息科技有限公司担任产品部产品总监职位，负责《武林至尊》的核心系统设计以及收费结构设计。《武林至尊》于 2011 年 5 月 22 日开始公测，单月收入曾达到 160 万。2012 年 9 月作为联合创始人，魏坤先生与王伟峰先生和李彬先生共同创立了上海火溶信息科技有限公司，担任《啪啪三国》首席运营官职位。

### 3、李彬

毕业于西安航空职工大学计算机应用专业，在校期间酷爱游戏并对 3D 设计产生了兴趣，毕业后进入环球数码创意控股有限公司进修动画设计，随后参与制作了 CG 电影《魔比斯环》及法国动画片《会飞的熊猫》，主要负责角色动画的设计及内容制作。李彬先生于 2005 年加入上海育碧电脑软件有限公司，正式进入游戏行业，参与了知名游戏《细胞分裂 4》的设计工作。2008 年至 2012 年在上海纽维信息科技有限公司期间，李彬先生参与了《极限街区》、《武林至尊》等游戏项目，并负责整个美术效果的制订及质量控制、外包管理等工作。2012 年，李彬先生做为联合创始人之一，与王伟峰先生、魏坤先生共同创立火溶信息，并担任首席研发官职位。

火溶信息其他研发人员均具有多年的游戏研发经验。大部分研发人员在加入火溶信息之前，具有在国内、国际知名相关公司工作的经历，在各自负责的领域有很深的造诣，对未来火溶信息的游戏开发带来宝贵的经验。

## 六、火溶信息报告期内主要财务数据

根据致同审计出具的《审计报告》（致同审字（2014）第 110ZA2113 号），火溶信息最近两年及一期的主要财务数据（合并口径）如下：

### （一）资产负债表

单位：万元

项目	2014 年 4 月 30 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
流动资产合计	3,692.81	1,448.23	120.95
非流动资产合计	127.60	30.51	7.34

项目	2014年4月30日	2013年12月31日	2012年12月31日
资产总计	3,820.41	1,478.75	128.29
流动负债合计	957.89	385.71	5.71
非流动负债	-	-	-
负债总计	957.89	385.71	5.71
所有者权益	2,862.52	1,093.04	122.58

## (二) 利润表

单位：万元

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
营业收入	2,887.46	520.51	-
营业成本	6.65	19.92	-
利润总额	2,360.09	94.50	-9.89
净利润	1,769.48	70.46	-7.42
归属于母公司所有者的净利润	1,769.48	70.46	-7.42

2014年5月,火溶信息一般纳税人资格已通过认定,增值税税率6%。在此之前,火溶信息为小规模纳税人,按照3%征收率计缴增值税。

## 七、火溶信息所获得的市场评价

基于火溶信息《啪啪三国》游戏的成功发行和运营,火溶信息得到了市场的高度认可,取得了多项奖项。火溶信息获得的主要奖项情况如下:

序号	获奖对象	所获荣誉	获奖时间
1	火溶信息	中国手机游戏企业榜 TOP50	2014年
2	《啪啪三国》	最具创意金苹果奖	2014年
3	《啪啪三国》	2013年度“金翎奖”最佳原创手机游戏	2013年
4	火溶信息	天府奖-2013年度最佳团队入围奖	2013年
5	《啪啪三国》	同步推 2013年度最佳网游	2013年
6	火溶信息	创业基金会 7周年庆典集体第三名	2013年

## 八、火溶信息主要资产、对外担保及主要负债情况

### (一) 火溶信息的主要资产情况

#### 1、概况

截至 2014 年 4 月 30 日，火溶信息总资产 3,820.41 万元，其中：流动资产 3,692.81 万元，非流动资产 127.60 万元。非流动资产中，固定资产 44.70 万元。

#### 2、主要固定资产

火溶信息为轻资产型企业，拥有固定资产较少，主要为办公所用的办公及电子设备。截至 2014 年 4 月 30 日，火溶信息拥有的固定资产概况如下：

单位：万元

类别	原值	净值	成新率
办公及电子设备	49.51	44.70	90.28%
<b>固定资产合计</b>	<b>49.51</b>	<b>44.70</b>	-

火溶信息办公场所主要通过租赁方式取得，火溶信息租赁房产具体情况如下：

序号	承租方	出租方	物业坐落	租赁期限	房产证号
1	火溶信息	上海东方蓝海置业有限公司	上海市杨浦区黄兴路 1800 号《东方蓝海国际广场》3 幢 12F (1202-1206) 室	2014-3-15 至 2017-3-14	沪房地杨字 (2014) 第 003838 号
2	火溶信息	杨浦区人民政府四平路街道办事处	上海市杨浦区锦西路 69 号 315A5 室	2012-9-15 至 2015-9-14	沪房地杨字 (2011) 第 007377 号
3	火溶信息	上海创业接力投资管理有限公司	上海市杨浦区国定东路 200 号 5 号楼 601 室	2012-11-9 至 2014-5-8	沪房地杨字 (2012) 第 014632 号

#### 3、主要无形资产

截至本报告书出具之日，火溶信息无形资产主要情况如下：

##### (1) 软件著作权

截至本报告书出具之日，火溶信息拥有的软件著作权情况如下：

登记号	证书编号	软件名称	取得方式	权利范围	发证日期
2013SR008207	软著登字第0513969号	火溶啪啪三国手机游戏软件 [简称: 啪啪三国]V1.0	原始取得	全部权利	2013-01-25

### (2) 域名

截至本报告书出具之日, 火溶信息拥有的域名情况如下:

序号	域名注册人	域名	注册时间	有效期限
1	上海火溶信息科技有限公司	www.hrgame.com.cn	2013-08-27	2017-08-27
2	上海火溶信息科技有限公司	www.papasg.com	2013-08-08	2017-08-08

### (3) 商标

注册商标对于手机游戏公司推广、运营其游戏产品具有重要意义。火溶信息不存在使用他人商标的情形, 其目前正在申请“啪啪三国”商标, 并已获得国家商标局正式受理, 目前正在实质审查阶段, 具体情况如下:

序号	商标名称	注册类别	注册人	申请号	申请时间
1		42	火溶信息	13757457	2013-12-18
2		41	火溶信息	13757404	2013-12-18
3		09	火溶信息	13757308	2013-12-18

根据《商标法》的相关规定:

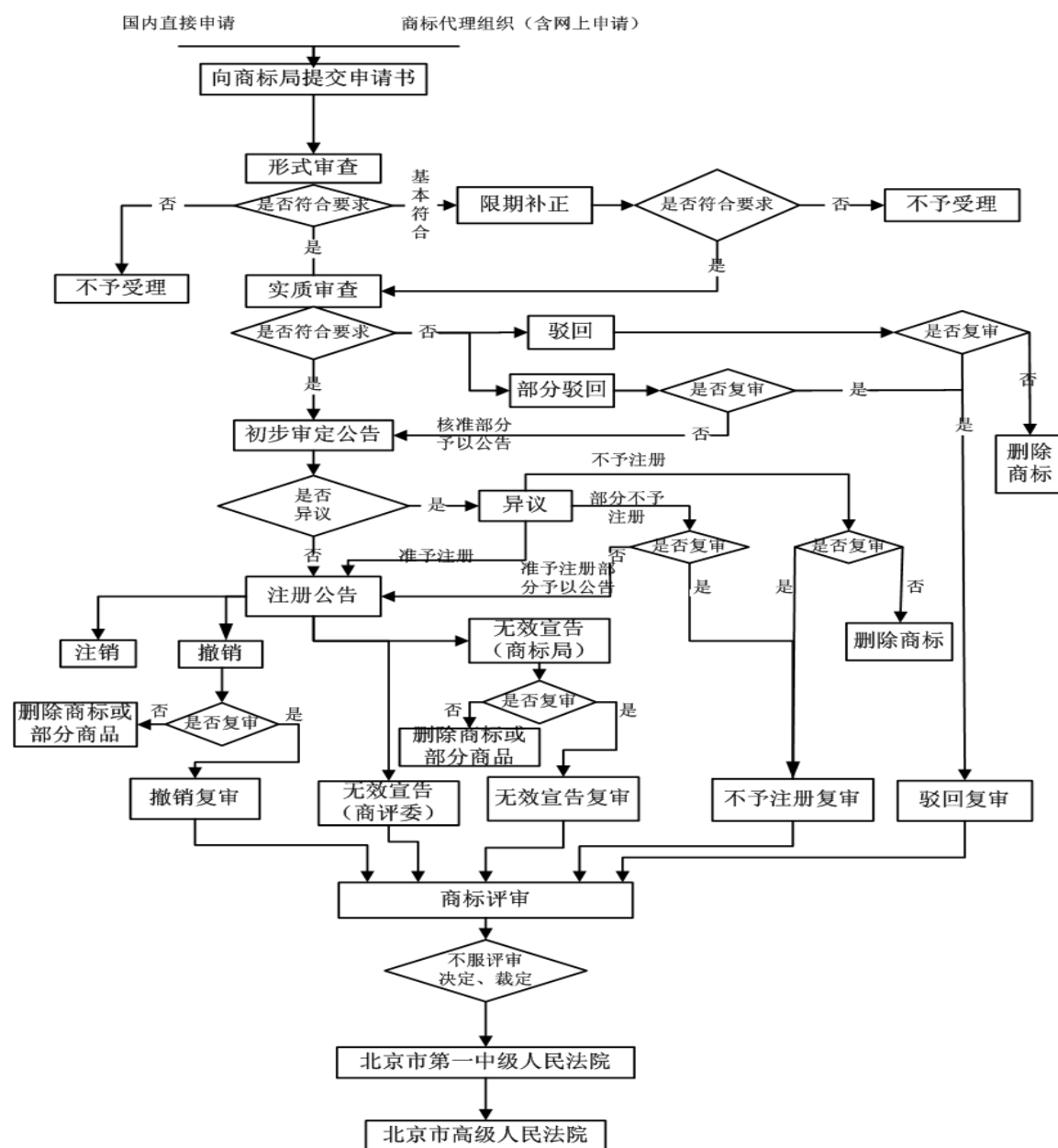
对申请注册的商标, 商标局应自收到商标注册申请文件之日起 9 个月内审查完毕, 符合该法有关规定的, 予以初步审定公告。在审查过程中, 商标局认为商标注册申请内容需要说明或者修正的, 可要求申请人做出说明或者修正。

对初步审定公告的商标, 自公告之日起 3 个月内, 在先权利人、利害关系人或者任何人认为违反该法有关规定的, 可向商标局提出异议, 商标局经调查核实后自公告期满之日起 12 个月内做出是否准予注册的决定, 有特殊情况需要延长的, 经国务院工商行政管理部门批准, 可延长 6 个月。公告期满无异议的, 予以核准注册, 发给商标注册证, 并予公告。

对驳回申请、不予公告的商标，商标局应书面通知商标注册申请人。商标注册申请人不服的，可自收到通知之日起 15 日内向商标评审委员会申请复审。商标评审委员会应自收到申请之日起 9 个月内做出决定。有特殊情况需要延长的，经国务院工商行政管理部门批准，可以延长 3 个月。当事人对商标评审委员会的决定不服的，可自收到通知之日起 30 日内向人民法院起诉。

根据《商标法》及商标局网站公示的申请指南，商标注册申请主要流程如下：

### 商标注册流程简图



根据火溶信息提供的商标申请文件, 并经在商标局网站查询及向负责火溶信息本次注册商标申请工作的有关商标代理人员的访谈了解, 截至本报告出具日, 火溶信息上述注册商标申请工作处于正常推进过程中, 目前处于商标局实质审查阶段, 火溶信息或其商标代理人未收到驳回或部分驳回注册商标申请的通知, 有关注册商标申请尚待完成初步审定后由商标局发布相应公告。自该等公告之日起 3 个月届满如无异议的, 商标局将予以核准注册。

截至本报告书出具日, 火溶信息不存在与上述申请中商标有关的诉讼、仲裁或任何第三方的侵权主张。

## (二) 火溶信息的主要对外担保情况

截至本报告书出具之日, 火溶信息不存在任何形式的对外担保、保证或委托贷款, 亦不存在为股东及关联方提供担保的情形。

## (三) 火溶信息的主要负债情况

截至本报告书出具之日, 火溶信息主要负债情况如下:

单位: 万元

项目	2014年4月30日
应付账款	-
预收款项	258.94
应付职工薪酬	69.40
应交税费	623.74
其他应付款	5.80
流动负债合计	957.89
非流动负债合计	-

## 九、火溶信息 90% 股权评估情况

本次交易采用市场法和收益法进行评估, 并采用市场法评估结果作为本次评估的最终结果。截至 2014 年 4 月 30 日, 火溶信息净资产账面值为 2,862.52 万元, 评估值为 90,559.62 万元, 评估增值 87,697.10 万元, 增值率 3063.63%。火溶信

息 90% 股权的评估值为 81,503.66 万元, 经交易双方友好协商, 本次交易的交易金额为 81,000.00 万元。

## (一) 市场法评估情况

### 1、评估方法

#### (1) 概述

企业价值评估中的市场法, 是指将评估对象与可比上市公司或者可比交易案例进行比较, 确定评估对象价值的评估方法。市场法常用的两种具体方法是上市公司比较法和交易案例比较法。

#### A、上市公司比较法

上市公司比较法是指获取并分析可比上市公司的经营和财务数据, 计算适当的价值比率, 在与被评估企业比较分析的基础上, 确定评估对象价值的具体方法。

可比上市公司选择标准是在公开、交易活跃的市场上, 选择可比上市公司。这些可比交易标的与被评估公司的业务结构、经营模式、企业规模、资产配置和使用情况、企业所处经营阶段、成长性、经营风险、财务风险等因素相同或相似。

#### B、交易案例比较法

交易案例比较法是指获取并分析可比企业的买卖、收购及合并案例资料, 计算适当的价值比率, 在与被评估企业比较分析的基础上, 确定评估对象价值的具体方法。

交易案例选择标准如下: 交易类型为出售、兼并或收购业务(包括收购企业普通股、收购企业其他权益); 交易案例的控制权状态与被评估公司的控制权状态相似; 交易标的与火溶信息所属行业相同, 经营业务相同或相似; 在评估基准日前 3-5 年内发生所有的交易案例中, 选择相关性较强的交易案例, 成交日期与基准日期最好在一年内。

#### (2) 方法的选择

根据市场法两种具体方法的要求, 本次评估选取交易案例比较法作为评估方法。其理由如下



## A、上市公司比较法的局限性

### (A) 可比交易标的情况

根据 wind 咨询资料显示,目前与目标公司处于相关行业且在经营业务中包含手机游戏业务的上市公司较少,包括北纬通信、掌趣科技、拓维信息、中青宝等。

### (B) 业务结构、经营模式分析

可比上市公司的业务在移动终端游戏开发运营之外,还包括移动数据增值服务、电信行业软件开发及无线增值业务、电话语音增值以及音视频娱乐社区的开发、运营和服务、互联网页面游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护等。

而目标公司主营业务为手游的研发,业务唯一,与可比上市公司在业务结构、经营模式上差异较大。

### (C) 企业规模、资产配置和使用情况分析

目标公司的基准日账面净资产为 0.29 亿元,可比上市公司的净资产在 5 亿元以上。目标公司与上市公司资产规模差异较大。

### (D) 企业所处经营阶段、成长性、经营风险分析

目标公司目前只从事手游的开发,且目前处于业务开展初期,未来的成长能力较强,但同时经营风险较大,而可比上市公司的经营年限较长,且经营业绩较为稳定,未来的经营风险相对较小。

综上,因目标公司与可比上市公司差异较大,故不选择上市公司比较法。

## B、交易案例比较法的优势

目标公司属于手游行业,2013 年初到 2014 年 4 月游戏收购案例有十几家。其价值体现的基础主要是由已有主要游戏确定,本次评估根据已有案例中各手游公司的主要游戏的运营情况,选择主要游戏收益情况相近的公司,并根据已有案例的披露数据的完整程度,选择 5 家作为可比案例。

对于交易案例选取主要条件分析如下:

### (A) 交易类型一致

要求出售、兼并或收购业务(包括收购企业普通股、收购企业其他权益),交易案例的控制权状态与被评估公司的控制权状态形同。

根据已有案例的披露数据的完整程度,选择的5个交易案例均为股权收购,且交易完成后均实现了控制权的转移。

### (B) 公司类型一致

要求同属一个行业,经营业务相同或相似。

选择的5个交易案例所涉及的目标企业均处于业务发展初期,且均由一款主打游戏作为盈利能力代表,未来增长预期也基本相似,同时所处行业完全相同。

### (C) 时间跨度趋近

所选案例均于2013年开始运作,2014年5月前已完成交易。

综上,本次评估选择交易案例比较法。

## (3) 技术思路

### A、可比案例的选择原则

根据《资产评估准则-企业价值》的要求,市场法评估应当选择与被评估企业有可比性的公司或者案例。本次评估确定的可比案例选择原则如下:

- (A) 同处一个行业,受相同经济因素影响;
- (B) 企业业务结构和经营模式类似;
- (C) 企业规模和成长性可比,盈利能力相当;
- (D) 交易行为性质类似。

本次评估,围绕以手游业务为核心、兼顾研发能力的价值评价体系,同时考虑交易性质等因素,通过公开信息搜集了2014年完成交易的5个案例作为可比案例。

### B、选择并计算5家可比案例中被收购公司的价值比率

根据本次评估目标公司和可比交易标的的实际情况,确定采用合适的价值比率。并根据公开的市场数据分别计算5家可比交易标的的价值比率。

#### C、对五家可比交易标的的价值比率进行以下几个方面修正、调整

(A) 预期增长率修正

(B) 手游公司营运状况修正

(C) 其他因素修正

#### D、初步评估结果计算

根据五家可比交易标的修正后的价值比率,按照平均权重进行平均得到平均价值比率,并结合目标公司的预期首年净利润计算得出初步评估结果。

#### E、溢余性资产调整

最后在初步结果的基础上,对目标公司的溢余性资产进行调整得到最终评估结论。

#### (4) 评估模型

采用市场法,从收益角度估算火溶信息股权价值的基本公式为:

$$P=P_b/E_b/(A \times B \times C \times D \times F \times G) \times E$$

其中:P—按照盈利价值比率计算的火溶信息经营性股权价值

$P_b$ —可比交易标的的经营性股权价值;

$E_b$ —可比交易标的的首年净利润;

A—预期增长率修正系数;

B—厂商背景系数;

C—市场与渠道系数;

D—题材与游戏性系数;

F—游戏品质系数;

G—运营数据系数;

E—火溶信息首年净利润。

## 2、评估过程

### (1) 可比案例的选取

#### A、可比市场交易案例情况

通过公开信息查询，评估师收集了 2014 年 5 月前完成交易的 5 个手游公司股权交易案例如下：

收购方	收购对象	基准日	交割日
华谊兄弟传媒股份有限公司	银汉科技 100% 股权	2013/6/30	2014 年 4 月
北京掌趣科技股份有限公司	玩蟹科技 100% 股权	2013/6/30	2014 年 4 月
北京神州泰岳软件股份有限公司	壳木软件 100% 股权	2013/6/30	2014 年 4 月
天舟文化股份有限公司	神奇时代 100% 股权	2013/6/30	2014 年 5 月
广东奥飞动漫文化股份有限公司	方寸科技 100% 的股权	2013/8/31	2014 年 5 月

具体情况如下：

(A) 华谊兄弟传媒股份有限公司（以下简称“华谊兄弟”）收购广州银汉科技有限公司（以下简称“银汉科技”）

#### a、银汉科技主营业务分析

银汉科技是中国最早专注于提供移动增值服务和移动网络游戏开发与运营服务的企业之一。自成立以来，在移动通信技术由 2G 演进至 3G、手机由功能机升级到智能机、其他移动终端随技术进步相继推出的时代进程中，银汉科技亲历中国移动网游在短信游戏的基础上，以 WAP 网页游戏为起点，从 KJAVA 移动网游逐步发展到智能终端移动网游的完整变迁历程，依靠强大的策划、研发与运营实力，在移动网游领域始终位居业界重要地位。银汉科技十多年来出品了《天地剑心》、《幻想西游》、《幻想武林》、《西游 Online》和《梦回西游》等多款热门移动网游产品，深受玩家好评。2013 年以来，银汉凭借在横版格斗移动网游产品中率先崭露头角的智能终端移动网游《时空猎人》，跻身月营收千万级别的移动网游公司之列。目前银汉科技游戏总注册用户逾亿人，月均活跃用户达百万人。经过行业发展的洗礼和业务历史的沉淀，银汉科技已成为中国领先的移动网游企

业之一。

#### b、银汉科技的盈利模式

移动网游市场中主要存在按时间收费、按下载收费和按虚拟道具收费三种类型的盈利模式，银汉科技游戏产品目前采用的是按虚拟道具收费模式。按虚拟道具收费（Free To Play，简称“FTP”）是指游戏为玩家提供移动网游的免费下载和免费的游戏娱乐体验，而游戏的收益则来自于游戏内虚拟道具的销售和付费的增值服务。游戏玩家注册一个游戏账户后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中的虚拟道具或付费的增值服务。银汉科技自 2006 年推出《幻想西游》后均采用按虚拟道具收费模式。

#### c、银汉科技的运营模式

##### (a) 自主运营模式

自主运营模式是指银汉科技通过自有的“一哥哥”游戏平台发布并运营游戏产品。在自主运营模式下，银汉科技全面负责游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作，游戏玩家利用银汉科技自有的登录系统和充值渠道进行游戏的登录和消费，即游戏玩家通过“一哥哥”游戏平台注册“一哥哥”通行证后进行游戏的登录，利用神州付、支付宝、快钱三种支付方式对“一哥哥”账户进行充值，再用“一哥哥”账户进行游戏虚拟货币的购买。在该模式下，银汉科技负责游戏收入的结算。银汉科技将玩家充值金额在扣除神州付、支付宝和快钱的渠道成本后，按照合同约定的分成比例向提供推广服务的合作方支付推广费用。银汉科技将游戏玩家实际充值并消费的金额确认为营业收入。

自主运营模式的优点在于，银汉科技直接从游戏玩家处取得收入，资金回收周期较快，玩家的忠诚度较高。自主运营模式的劣势主要在于“一哥哥”游戏平台的规模较小，导致自主运营的规模有限，虽能做到对老用户保持较高的留存率，但获取新用户有一定难度。

##### (b) 联合运营模式

联合运营模式是指银汉科技与游戏平台类公司合作，即与腾讯平台、UC 平台、91 平台、360 手机助手、百度多酷等多个移动网游平台商共同联合运营的移

动网游运营方式。游戏玩家需要注册成为上述移动网游平台商的用户，在移动网游平台商的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币，再在游戏中购买虚拟道具。在联合运营模式下，游戏平台公司负责移动网游平台的提供和移动网游的推广、充值服务以及计费系统的管理，银汉科技负责游戏运营、版本更新、技术支持和维护，并提供客户服务。在联合运营模式下，银汉科技根据游戏玩家实际充值的金额，按照与移动网游平台商合作协议所获得的分成金额确认为营业收入。

联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势，降低运营风险。同时银汉科技可以将一款移动网游产品交付给多个移动网游平台商，充分利用各游戏平台的资源运营游戏，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。鉴于联合运营模式具有的上述优势，联合运营模式是国内移动网游行业中的主流运营模式。

### (c) 代理运营模式

代理运营模式主要指移动网游发行商或代理商以版权金或预付款的形式获得银汉科技产品的代理权，在发行商所获资质的平台上发行。由移动网游发行商负责游戏的发行推广、游戏运营收入的结算，一般使用移动网游代理商所获资质的平台运营商的用户管理体系及充值接口，银汉科技主要负责提供游戏产品、相关的软件及技术支持、部分客服等。银汉科技根据游戏平台实际充值数据扣除相关渠道费用后，按照合作协议计算分成金额确认营业收入。

目前代理运营模式主要用于银汉科技移动网游产品在 APP Store 的大陆和海外地区的推广及 Google Play 的海外推广。代理运营的优势在于能够使银汉科技移动网游产品以较低的成本进入代理商所获资质的平台，有利于海外运营经验不足的银汉科技进行移动网游产品的海外推广。代理运营的劣势在于移动网游发行商能力将在一定程度上左右银汉科技移动网游产品在相关平台上的推广程度。

(B) 北京掌趣科技股份有限公司（以下简称“掌趣科技”）收购北京玩蟹科技有限公司（以下简称“玩蟹科技”，不考虑收购上游信息科技有限公司（上海）有限公司部分的交易）。

#### a、玩蟹科技主营业务分析

玩蟹科技的主营业务为移动网络游戏的开发和运营。玩蟹科技成立于 2009

年，在设立之初主要从事社交网络游戏的研发。社交游戏（Social game），是一种运行在社交网络平台，通过趣味性游戏方式增强人与人之间交流的互动网络软件，知名的社交游戏包括开心网于 2009 年推出的“偷菜”游戏等。社交游戏侧重于用户之间的互动交流，能够有效增强社交网络的用户留存率、活跃度和忠诚度，同时通过游戏玩家付费充值购买游戏中的虚拟道具，或在游戏中植入广告等方式，也可带来一定的直接经济利益。知名的社交网络如 Facebook、腾讯朋友网、人人网、开心网均向用户提供各种类型的社交游戏，满足用户在游戏中与他人互动的需求。2009 年至 2012 年之间，玩蟹科技成功开发了《幸福旅馆》、《购物天堂》、《我的冒险》等社交游戏，并通过腾讯、人人网、Facebook 等知名社交网站运营。由于社交游戏本身“轻游戏、重互动”的特点，游戏的竞争性不强、盈利方式单一、玩家涉入深度和支付意愿都不足；同时社交网站运营社交游戏时，也往往将其定位为增强用户活跃度的工具，未将其作为主要盈利模式来运营。因此，在社交游戏的这一阶段玩蟹科技积累了丰富的游戏研发、运营经验，但企业本身收入、利润规模不高。

2012 年初，以智能手机游戏为主的移动网络游戏市场空间快速打开，玩蟹科技借助之前积累的丰富社交游戏研发经验，迅速将公司研发重点调整为移动网络游戏，并成功于当年 9 月推出了第一款移动网络游戏《大掌门》。《大掌门》自 2012 年 9 月上线以来，截至 2013 年 11 月末，累计注册玩家数量超过 870 万，累计充值金额达到 4.3 亿元，在《大掌门》游戏的运营中，两次创造了单款游戏单日充值金额超过 1,000 万元的记录。由分播时代委托玩蟹科技开发，分播时代享有软件著作权，玩蟹科技、分播时代联合运营的忍者题材移动网络游戏《忍将》，是玩蟹科技开发的第二款移动网络游戏产品。玩蟹科技负责《忍将》的开发，玩蟹科技、分播时代负责《忍将》的联合运营，玩蟹科技与分播时代就《忍将》游戏运营收益进行分成。《忍将》于 2013 年 4 月上线，截至 2013 年 11 月，累计注册用户数量超过 400 万，累计充值金额超过 6,000 万元。目前《忍将》表现出了良好的成长性，单月充值金额超过 1000 万元。在易观智库统计的 2013 年上半年移动网络研发厂商市场份额排名中，玩蟹科技位列第 5 名，占据 3.8% 的市场份额。

玩蟹科技凭借其自主研发的精品移动网络游戏，在游戏玩家和行业内树立了自身的口碑和品牌，并建立了与北纬通信、91手机助手、苹果 App Store、腾讯游戏等优秀游戏代理商、联运平台的良好且密切的合作关系。自身优秀的游戏产品和品牌声誉，加之与领先代理商、联运平台建立的良好商务合作关系，扩大了玩蟹科技游戏产品的覆盖范围，增强了玩蟹科技游戏到达游戏玩家的能力，从而提升了游戏产品的盈利能力。

#### b、玩蟹科技游戏产品的盈利方式

玩蟹科技游戏产品采用的是虚拟道具销售收费模式。

#### c、玩蟹科技游戏的运营模式

##### (a) 代理方式

移动网络游戏的发行商以支付版权金或预付分成款的方式获得玩蟹科技研发的游戏产品，由游戏发行商负责移动网络游戏产品在指定区域内的推广和运营，游戏发行商在获取游戏运营收入后，根据与玩蟹科技约定的分成比例在每月对账后向玩蟹科技进行分成，玩蟹科技按照玩家虚拟货币消耗情况确认收入。《大掌门》游戏安卓市场的运营就主要采用了由北纬通信代理的方式。在北纬通信代理发行的模式下，北纬通信与360手机助手等安卓游戏平台运营商合作，上线《大掌门》游戏，并与360手机助手等平台方进行收益分成，北纬通信获得分成收益后，再与玩蟹科技按照代理协议进行分成。

##### (b) 联合运营模式

玩蟹科技将游戏产品与苹果 App Store、91手机助手、腾讯游戏平台等一个或多个游戏平台进行合作，共同联合运营。游戏玩家通过上述游戏平台下载移动网络游戏客户端或直接进入游戏页面，并通过游戏平台提供的充值接口完成游戏充值获取游戏内的虚拟货币，再在游戏中使用虚拟货币购买道具进行消费。在联运模式下，联运游戏平台负责提供玩家充值服务及计费系统的管理，且大多数联运平台负责游戏的宣传、推广，玩蟹科技负责游戏版本的更新、技术支持和维护、以及客户服务。在联合运营模式下，玩蟹科技根据游戏玩家实际充值并消费的金额，按照与游戏平台合作协议所计算的分成金额确认为营业收入。《大掌门》游



戏在 iOS 市场上主要使用与苹果 App Store 直接联合运营的方式进行推广运营,玩蟹科技与游戏平台进行收入分成,根据玩家充值并消费的金额确认收入。

(C) 北京神州泰岳软件股份有限公司(以下简称“神州泰岳”)收购天津壳木软件有限责任公司(以下简称“壳木软件”)

#### a、壳木软件主营业务概况

壳木软件的主营业务为移动游戏的开发与运营,拥有包括基于 LBS 的策略类移动网络游戏《小小帝国(Little Empire)》以及益智休闲类游戏《Space Physics》、《Blow Up》和竞速类游戏《MX Moto》等十二款游戏产品,取得了游戏玩家的广泛认可。其中,《Space Physics》、《Blow Up》和《MX Moto》等八款游戏曾获得 Google Play 平台的推荐。壳木软件的主打产品《小小帝国》Android 版本于 2011 年 12 月在 Google Play 平台发布,iOS 版本于 2012 年 7 月在 Apple AppStore 平台正式上线发布,游戏上线后取得了广大玩家的良好评价和较强的市场影响力。截至目前,Android 版《小小帝国》及其计费插件曾在 37 个国家或地区的 Google Play 平台排名进入畅销总榜前十名(上述排名数据均来自 App Annie)。在国内移动游戏市场《小小帝国》亦取得了多个奖项,包括移动互联网开放合作联盟(OMIA)举办的 2012 移动互联网应用创新大赛优秀作品奖、中国电信与人民网、移动游戏发展联盟联合举办的第二届“金鹏奖”中国原创 Android 手游大赛最佳休闲类手机网游奖等。截至 2013 年 9 月末,《小小帝国》游戏在全球的注册用户数已达到 1,070 万,游戏玩家分布在 200 多个国家和地区,月活跃用户数过百万,2013 年 1-9 月月均充值金额达到 938 万元。

#### b、壳木软件游戏产品的盈利方式

壳木软件的游戏收入主要来自于《小小帝国》。《小小帝国》以虚拟商品购买为主要盈利模式。2013 年 6 月之前,为了完善 Android 版游戏的支付渠道,壳木软件开发了《小小帝国》计费插件供 Google Play 游戏玩家安装用于充值,同时,其他平台游戏玩家也可在游戏内通过 Paypal、MO9、19PAY 和支付宝等多种支付渠道充值购买“魔酒(mojo)”;2013 年 6 月以来,壳木软件对游戏的充值环节进行了调整,Google Play 游戏玩家可直接在游戏内通过 Google Checkout 充值购买“魔酒(mojo)”。通过使用“魔酒”可以加快资源开采、建筑升级和兵种招

募的速度节省游戏时间,还可使用“魔酒”购买英雄的装备、技能、饰品和道具等。除充值购买之外,“魔酒”还可通过任务奖励、转盘抽奖和开宝箱等多种方式取得,因此,免费游戏玩家与付费玩家同样可充分享受该游戏的乐趣。

### c、壳木软件游戏的运营模式

(a) 移动应用市场系当前壳木软件游戏产品的主要发行渠道。壳木软件通过关联企业 Camel Games Inc.、昆仑在线等发行方将开发完成的游戏产品提交移动应用平台进行审核,经反馈修改通过审核后即可上线发布,游戏上线后,壳木软件根据用户反馈意见与运营数据分析结果等信息对游戏产品进行升级优化,在形成新版本后上线发布。游戏产品通过 Google Play 和 Apple AppStore 等移动应用市场产生的用户计费金额中,游戏发行方与移动应用平台方按实际收益的 70%:30% 进行收入分成,其后游戏发行方与壳木软件进而依据双方签订的授权销售协议进行收益分成。

(b) 对于腾讯与 91.com 等游戏运营平台,壳木软件提供游戏产品的相关授权、游戏的后续升级开发与技术支持,由游戏运营平台负责游戏的发布与后期推广运营。壳木软件根据与游戏运营商的合作协议中约定的结算安排及收入分成比例获取相关收益。

(c) 在电信运营商方面,壳木软件目前主要与中国电信“爱游戏”业务平台合作,通过该平台上线发布游戏产品。在扣除坏账及计费渠道成本后,壳木软件与中国电信按实际收益的 70%:30% 进行收入分成。

(d) 为了便于玩家完成游戏充值,完善游戏的支付手段,壳木软件与 MO9、Paypal 和支付宝等第三方支付服务商建立了合作关系,在游戏产品中提供相应的支付渠道,该等支付服务商按与壳木软件约定的比例(一般处于 30% 以下)收取支付服务费用,其余收益结算给壳木软件。

(D) 天舟文化股份有限公司(以下简称“天舟文化”)收购北京神奇时代网络科技有限公司(以下简称“神奇时代”)

### a、神奇时代主营业务概况

作为移动网络游戏开发商,神奇时代在对游戏开发方案的技术可行性、商业

可行性以及成本预算等进行充分论证的基础上,制订具体的游戏开发计划,组织策划、文案、编程、美工、测试等各种资源完成一款移动网络游戏的开发。神奇时代自设立以来主要开发的游戏产品为《忘仙》、《三国时代》、《潜龙》、《最游记》和《天天世界杯》等。

作为移动网络游戏运营商,神奇时代利用自身丰富的移动网络游戏运营经验,通过自主运营或与游戏推广服务商合作进行联合运营的方式将自己开发的游戏产品推向市场。与神奇时代建立稳定合作关系的主要有 Apple Inc. (合作渠道 AppStore)、昆仑在线(香港)股份有限公司(以下简称“昆仑在线”)、福建博瑞网络科技有限公司(以下简称“福建博瑞”,合作渠道 91 助手和安卓网)、北京世界星辉科技有限责任公司(以下简称“世界星辉”,合作渠道 360 手机助手)、北京当乐信息技术有限公司(以下简称“北京当乐”,合作渠道当乐网)、广州铁人网络科技有限公司(以下简称“铁人科技”,合作渠道 PP 助手)、广州市动景计算机科技有限公司(以下简称“动景科技”,合作渠道 UC 浏览器和九游游戏中心)、广州九游信息技术有限公司(以下简称“九游信息”,合作渠道 UC 浏览器和九游游戏中心)和深圳市腾讯计算机系统有限公司(以下简称“深圳腾讯”)等国内外优秀的移动网络游戏推广服务商。

神奇时代 2012 年 2 月推出的《三国时代》是国内首款基于 HTML5 开发并实现规模盈利的移动网络游戏,2013 年末累计注册用户已近 1,200 万人,累计充值金额已逾 8,000 万元;神奇时代 2012 年 6 月推出的大型仙侠题材角色扮演类游戏《忘仙》,在上线运营后受到了游戏玩家及业界的高度评价,2013 年末累计注册用户已超过 1,600 万人,累计充值金额已逾 4 亿元。

#### b、神奇时代的盈利模式

神奇时代游戏产品主要采用按虚拟道具收费模式。

#### c、神奇时代的运营模式

神奇时代的运营模式分为自主运营模式和联合运营模式。

##### (a) 自主运营模式

神奇时代通过游戏推广,获得自有用户,神奇时代负责游戏全部运营环节。

在这种模式下,游戏玩家直接通过神奇时代注册游戏账号,直接通过神奇时代所提供的充值渠道进行充值而获得游戏内的虚拟货币,这也是自主运营模式最显著的特征。神奇时代既可以利用自己官方网站的影响力进行游戏推广,也可以通过其他各种推广方式进行推广,推广所获得的游戏玩家均直接在神奇时代注册账号并登录游戏,无需通过游戏推广服务商的账号登录游戏。玩家在进行游戏时,直接通过神奇时代所提供的充值渠道进行充值,获得游戏内的虚拟货币,神奇时代在游戏玩家实际充值并消费时确认为营业收入。自主运营模式的优点在于,由于用户直接在神奇时代注册,神奇时代掌握游戏玩家资源,直接从游戏玩家处取得收入,所以神奇时代对于游戏运营的自主权较高;劣势主要在于较之联合运营模式,受到自身推广影响力的限制,获取的游戏玩家数量相对有限。

#### (b) 联合运营模式

神奇时代负责游戏运营,游戏推广服务商负责用户推广。在这种模式下,游戏推广服务商通过游戏的推广获取游戏玩家,游戏玩家在游戏推广服务商处注册账号并通过该账号登录游戏;游戏推广服务商负责充值服务以及计费系统的管理,神奇时代负责游戏版本的更新及技术支持和维护,并提供客户服务;游戏玩家在游戏推广服务商的充值系统中进行充值,取得虚拟货币;游戏推广服务商将游戏玩家实际充值并消费的金额按协议约定的比例计算分成,在双方核对数据确认无误后,神奇时代确认营业收入。

联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势,降低营运风险;同时神奇时代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。目前与神奇时代建立广泛合作关系有 Apple Inc.、昆仑在线、91 助手、360 手机助手、北京当乐、PP 助手、UC 浏览器和深圳腾讯等国内外优秀的游戏推广服务商。

(E) 广东奥飞动漫文化股份有限公司(以下简称“奥飞动漫”)收购上海方寸信息科技有限公司(以下简称“方寸科技”)

#### a、方寸科技的主营业务概况

方寸科技成立以来,顺应移动网络游戏的发展趋势,坚持走精品化开发路线,

集中公司研发力量开发精品游戏。经过长时间的积累，2012年11月，方寸科技开发的移动网络游戏《怪物X联盟》上线，截至2013年8月底，《怪物X联盟》国内共取得6,182万元的流水，被口袋巴士《中国手机游戏4月流水榜》评为中国流水最高的20款移动网络游戏之一。2013年8月，方寸科技另一款移动网络游戏《喵将传》在各大游戏平台上线。

#### b、方寸科技的运营模式

方寸科技定位于游戏开发商，按运营模式的分类为自主研发游戏并对外授权运营。方寸科技自创立以来与云游游、掌趣科技等运营商形成了良好的合作关系。

游戏运营商从方寸科技处以一定的价格取得游戏产品的版权在固定的区域运营，其中由方寸科技负责提供游戏版本的更新及技术支持和维护，游戏运营商予以协助。由游戏运营商负责推广游戏、架设服务器、租赁带宽、提供游戏的充值服务、计费系统的管理、游戏的维护。在授权运营模式下，游戏运营商根据游戏产品在合作协议约定的结算期内的收入情况以及对收入（收益）分成的具体约定，向方寸科技结算收入（收益）。

本次评估可比案例的基本信息如下表所示：

被收购方	交易涉及股权比例	成交日	估值	盈利预测	动态市盈率
				基准日当年	
银汉科技	100%	2014年4月	132,697.13	10,978.69	12.09
玩蟹科技	100%	2014年4月	174,336.34	11,938.95	14.60
壳木软件	100%	2014年4月	122,093.74	8,068.54	15.13
神奇时代	100%	2014年5月	125,413.31	8,615.01	14.56
方寸科技	100%	2014年5月	34,444.80	2,317.12	14.87

#### B、交易案例选择的原因分析

自2013年初至评估基准日2014年4月30日，经过中国证监会并购重组委审核通过、标的资产为游戏行业的重大资产重组案例共涉及8家上市公司（掌趣科技涉及两次）、11家标的资产，其基本情况如下：

序号	股票代码	收购方	标的资产	主营业务	交易当期手游收入占总收入比例	主要一款手游收入占手游总收入比例	标的资产过户时间	是否满足样本条件
1	300315	掌趣科技	动网先锋	页游	50%以下	-	2013-7	否
2	600198	大唐电信	要玩娱乐	页游、手游	50%以下	-	2014-5	否
3	300027	华谊兄弟	银汉科技	手游	50%以上	80%以上	2014-4	是
4	300002	神州泰岳	壳木软件	手游	50%以上	80%以上	2014-4	是
5	300148	天舟文化	神奇时代	手游	50%以上	80%以上	2014-5	是
6	300315	掌趣科技	玩蟹科技	手游	50%以上	80%以上	2014-4	是
			上游信息	页游、手游	50%以下	-	2014-4	否
7	300043	星辉车模	天拓科技	页游	50%以下	-	2014-3	否
8	002174	梅花伞	游族信息	页游、手游	50%以下	-	2014-4	否
9	002292	奥飞动漫	方寸科技	手游	50%以上	80%以上	2014-5	是
			爱乐游	手游	50%以上	80%以下	2014-5	否

本次评估可比交易案例的选择标准如下：

1、可比交易应为在 2013 年初至本次评估基准日 2014 年 4 月 30 日期间公告的并购交易，并且该交易经过中国证监会并购重组委审核通过，标的资产为游戏行业，标的资产股权过户完成于评估基准日前后一个月内。

设置这一条件主要是为了使交易案例在时间、行业分类方面与本次交易相近，具有可比性。上述案例中，掌趣科技收购动网先锋 100% 股权过户时间为 2013 年 7 月，不满足选取条件。

2、可比交易的目标公司应为手机游戏公司，其营业收入以手机游戏业务收入为主（手机游戏业务收入占比在 50% 以上）。

网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏、移动终端游戏（或“手游”、“手机游戏”）三个大类，这三类游戏在游戏特性、玩家行为特点、游戏盈利模式、开发周期等方面存在差异，开发客户端游戏、网页游戏的成功经验并不一定能快速转化为成功手机游戏的开发能力。因此，本次交易的可比案例需要从手机游戏行业的并购交易中选取。上述案例中，动网先锋、要玩娱乐、上游信息、天拓科技、游族信息以网页游戏为主，手游收入占总收入 50% 以下，不满足选取条件。

3、可比交易标的公司主要一款手机游戏收入占手机游戏总收入的 80% 以上。

火溶信息在评估基准日前主要依靠《啪啪三国》一款游戏，可比交易与火溶信息的产品结构需要一致或接近，因此要求可比交易标的公司主要一款手机游戏收入占手机游戏总收入的 80% 以上。在满足前述 1、2 两个标准的样本中，爱乐游没有一款手机游戏对其手机游戏总收入占比在 80% 以上，不满足选取条件。

按照上述标准，选择可比交易案例如下：

收购方	收购对象	基准日	交割日
华谊兄弟传媒股份有限公司	银汉科技 100% 股权	2013/6/30	2014 年 4 月
北京掌趣科技股份有限公司	玩蟹科技 100% 股权	2013/6/30	2014 年 4 月
北京神州泰岳软件股份有限公司	壳木软件 100% 股权	2013/6/30	2014 年 4 月
天舟文化股份有限公司	神奇时代 100% 股权	2013/6/30	2014 年 5 月
广东奥飞动漫文化股份有限公司	方寸科技 100% 的股权	2013/8/31	2014 年 5 月

根据本次评估的实际情况，案例选择的主要标准为经营业务和经营模式相近。

#### (A) 主要游戏产品分析

由于目标公司火溶信息为手游公司，且在基准日只有一款游戏，故选取的案例首先满足一种游戏占收入的比例大于 80%，且该游戏月均流水达到 1,000 万以上的公司。

火溶信息于 2013 年成功开发出国内第一款 3D 卡牌策略类移动网络游戏《啪啪三国》。游戏根据中国用户的特点进行了全面本地化的优化，为国内玩家提供具有中国文化背景的 3D 手机网络游戏。火溶信息创始人及技术骨干有多年 PC 网游研发的经验，在 3D 游戏效果实现、优化方面具有很强的能力，在设计和实现高即时、高并发的游戏服务器方面有丰富的实践经验。在进入手机游戏领域后，依靠多年的技术积累，在硬件性能、内存容量、网络带宽都受限的情况下，火溶信息成功在《啪啪三国》中实现了全 3D、即时操控、多人在线、千人战场等技术效果，为《啪啪三国》的成功打下坚实基础。火溶信息后台运营数据管理系统显示，截至 2014 年 4 月，《啪啪三国》累计玩家数量超过 390 万人，累计充值达

14,729.12 万元。其中：累计国内充值 8,176.04 万元，占比 55.51%；国外充值 6,553.08 万元，占比 44.49%。

a、银汉科技的《时空猎人》是一款以架空世界为背景，西方魔幻为主题的智能终端移动网游，也是市场上率先崭露头角的横版格斗类移动网游。《时空猎人》自 2012 年 11 月上线运营至今，采用按道具收费模式，在 AppStore、Google Play、腾讯平台、UC 平台、91 平台、360 手机助手、百度多酷等多个平台运营。

《时空猎人》自推出以后受到玩家欢迎和市场热捧，上线第三个月月流水即突破千万，并呈现出爆发式增长姿态，从而推动银汉跻身月营收过千万级别的移动网游公司。

b、玩蟹科技的《大掌门》为卡牌 RPG，游戏自 2012 年 9 月上线以来，两次创造了单款游戏单日充值过 1,000 万元的记录。截至 2013 年 6 月 30 日（公告的评估基准日），玩家累计超过 470 万人，玩家累计充值 2.3 亿元。《大掌门》游戏自上线运营以来，游戏付费玩家数量和游戏充值金额持续攀升。

c、壳木软件的《小小帝国》为模拟经营 RPG，Android 版本于 2011 年 12 月在 Google Play 平台发布，iOS 版本于 2012 年 7 月在 App Store 平台发布，游戏上线后取得了广大玩家的良好评价。自上线以来，壳木软件通过持续的运营数据分析、玩家沟通反馈与市场热点跟踪，对其进行了持续的升级与优化。截至 2013 年 6 月底，该游戏在全球的注册用户数已超过 800 万，游戏玩家分布在 200 多个国家和地区，月活跃用户数过百万，2013 年上半年月均充值金额达到 900 万元，单月充值额超过 1,000 万元。

d、神奇时代的《忘仙》为 MMORPG 类游戏，于 2012 年 6 月上线，该游戏可以在 IOS、Android 和 Windows Phone 三大主流移动网络游戏运行系统运行，是业内公认的最佳移动网络游戏产品之一。其单月充值额也超过 1000 万元。

e、方寸科技的《怪物 X 联盟》是一款宠物收集、养成、战斗的移动网络游戏。2012 年 11 月，《怪物 X 联盟》ANDROID 版本上线，2013 年 3 月，《怪物 X 联盟》iOS 版本上线。目前，《怪物 X 联盟》已经在国内、韩国、台湾地区、日本和澳大利亚成功上线，上线后《怪物 X 联盟》受到了玩家的广泛欢迎。其单月流水也超过 1,000 万元。



## （B）财务指标分析

本次评估主要从企业的盈利能力、偿债能力、营运能力、成长能力等方面对评估对象与可比交易标的的财务报表数据的差异进行量化分析。选取净资产收益率、总资产报酬率、总资产周转率、流动资产周转率、资产负债率、流动比率、资本扩张率等 7 个财务指标作为评价可比交易标的及被评估企业的因素。

比较过程	比较	银汉科技	玩蟹科技	壳木软件	神奇时代	方寸科技	火溶信息
项目	指标	指标值	指标值	指标值	指标值	指标值	指标值
盈利能力	净资产收益率（%）	88%	116%	116%	130%	108%	208%
	总资产报酬率（%）	67%	98%	112%	109%	96%	156%
营运能力	总资产周转率（次）	1.30	1.36	1.31	2.36	1.79	2.82
	流动资产周转率（次）	1.36	1.39	1.35	2.56	1.87	2.89
偿债能力	资产负债率（%）	24%	15%	4%	16%	11%	25%
	流动比率	397%	648%	2326%	567%	865%	390%
成长能力	资本扩张率（%）	989%	84074%	273%	201%	720%	162%

其中，除银汉科技为 2013 年的实际数以外，其他四家的 2013 年数值均为预测数，火溶信息的数值为 2014 年预测数。

### a、盈利能力分析

盈利能力就是企业资本增值的能力，它通常体现为企业收益数额的大小。

总资产报酬率是指企业一定时期内获得的报酬总额与资产平均总额的比率。它表示企业包括净资产和负债在内的全部资产的总体获利能力，用以评价企业运用全部资产的总体获利能力，是评价企业资产运营效益的重要指标。

净资产收益率是指企业一定时期内的净利润与平均净资产的比率。它可以反映投资者投入企业的自有资本获取净收益的能力，即反映投资与报酬的关系，因而是评价企业资本经营效率的核心指标。

净资产收益率是评价企业自有资本及其积累获取报酬水平的最具综合性与代表性的指标，反映企业资本营运的综合效益。一般认为，企业净资产收益率越高，企业自有资本获取收益的能力越强，运营效益越好，对企业投资人、债权人

的保障程度越高。

从以上的与盈利能力状况相关的财务指标对比可知,由于五家公司基本无负债,故五家可比交易标的的净资产收益率和总资产报酬率基本相同,且由于企业均为轻资产企业,故其盈利均较高,其中银汉科技由于已含部分增资,故收益率相对较低。

#### b、营运能力分析

营运能力分析是指通过计算企业资金周转的有关指标分析其资产利用的效率,是对企业管理层管理水平和资产运用能力的分析。

流动资产周转率指企业一定时期内主营业务收入净额同平均流动资产总额的比率,流动资产周转率是评价企业资产利用率的一个重要指标。

流动资产周转率反映了企业流动资产的周转速度,是从企业全部资产中流动性最强的流动资产角度对企业资产的利用效率进行分析,以进一步揭示影响企业资产质量的主要因素。要实现该指标的良性变动,应以主营业务收入增幅高于流动资产增幅做保证。通过该指标的对比分析,可以促进企业加强内部管理,充分地利用流动资产。

总资产周转率是企业主营业务收入净额与资产总额的比率。它可以用来反映企业全部资产的利用效率。

总资产周转率反映了企业全部资产的使用效率。该周转率高,说明全部资产的经营效率高,取得的收入多;该周转率低,说明全部资产的经营效率低,取得的收入少,最终会影响企业的盈利能力。

由以上的财务指标分析可知,由于可比交易标的和目标公司的流动资产占总资产的比例均大于 85%,故流动资产周转率和总资产周转率基本相同。

#### c、偿债能力分析

偿债能力是指企业偿还到期债务(包括本息)的能力。偿债能力分析包括短期偿债能力分析和长期偿债能力分析。

流动比率是指企业流动资产对流动负债及时足额偿还的保证程度,是衡量企

业当前财务能力，特别是流动资产变现能力的重要标志。

资产负债率反映企业偿还长期负债的能力。它的大小是反映企业财务状况稳定与否及安全程度高低的重要标志。

从以上的与债务风险状况相关的财务指标对比可知，企业的资产负债率较低，说明企业长期偿债能力有可靠的保证。同时流动比率非常高，说明企业几乎不存在短期偿债风险，但可能存在财务杠杆有效性差和筹资能力低等不足。

#### d、发展能力分析

发展能力是企业持续经营的基础上，扩大规模的潜在能力。在分析企业发展能力时，主要考察以下指标：

营业收入增长率是指企业本年营业收入增长额同上年营业收入总额的比率。这里，企业营业收入，是指企业的主营业务收入。营业收入增长率表示与上年相比，企业营业收入的增减变化情况，是评价企业成长状况和发展能力的重要指标。该指标是衡量企业经营状况和市场占有能力、预测企业经营业务拓展趋势的重要标志，也是企业扩张增量和存量资本的重要前提。不断增加的营业收入，是企业持续经营的基础和发展的条件，该指标若大于零，表示企业本年的营业收入有所增长，指标值越高，表明增长速度越快，企业市场前景越好；若该指标小于零，则说明企业或是产品不适销对路、质次价高，或是在售后服务等方面存在问题，产品销售不出去，市场份额萎缩。

本次评估，由于可比交易标的和目标公司均处于业务开展初期，故第一年的业务情况较差，在此基础上计算营业收入增长率无可比性。

资本扩张率是指企业本年所有者权益增长额同年初所有者权益的比率，它可以表示企业当年资本的积累能力，是评价企业发展潜力的重要指标。该指标是企业当年所有者权益总的增长率，反映了企业所有者权益在当年的变动水平。资本扩张率体现了企业资本的积累情况，是企业发展的标志，也是企业扩大再生产的基础。

资本扩张率反映了投资者投入企业资本的保全性和增长性。该指标越高，表明企业的资本积累越多，企业资本保全性越强，持续发展的能力越大。

由于手游行业公司的收益增长幅度较大,故资本扩张程度较强,且可比交易标的和目标公司均处于创业初期,故增长率均较高。

### (C) 可比交易标的选择结论

通过对可比市场交易案例基本情况的分析、对企业主要游戏产品分析以及对可比交易标的和目标公司收购时点财务指标分析可知,本次评估选取的交易案例符合可比交易案例的标准。

经过对可比交易案例的筛选,按照本次样本选取的原则,本次评估已覆盖全部可比公司。在进一步验证可选样本合理性时,剔除“一款产品的销售收入占总收入的比例均大于 80%”的样本选取原则,广东奥飞动漫文化股份有限公司收购北京爱乐游信息技术有限公司的案例也可以纳入样本范围。以爱乐游替换可比交易案例中的样本,考察交易案例选取对评估值的影响。

1、预期增长率修正系数:根据爱乐游的盈利预测,确定预期增长率修正系数。

#### 2、厂商背景修正系数

(1) 公司品牌、公司营收规模和产品数量:爱乐游品牌与其他可比交易案例标的公司的品牌基本相当,故取值相同;公司营收规模取值 85 分;产品数量在 10 个以下,取值 85。

(2) 市场渠道:市场渠道方面各样本基本相同,故取值一致。

(3) 题材独特性和玩法创新性:爱乐游的游戏产品以移动休闲类产品为主,按照 85 分计算。

(4) 系统兼容性、画质精细度、新手引导和游戏体验感:由于手游的系统拓展性均较强,故在系统兼容性方面,爱乐游的游戏和其他公司的游戏基本相同。爱乐游的游戏画质精细度、新手引导和游戏体验感方面与其他可比公司的游戏基本相同,故取值一致。

(5) 营运数据:爱乐游的主打游戏留存率和下载转化率低于其他样本,但由于爱乐游的主打游戏为 2 款以上,故综合打分相同;付费率假设与其他游戏

一致，取值 80 分；ARPPU 值方面，由于爱乐游的 ARPPU 值较低，故取值 80 分。

## (2) 价值比率的选取

价值比率通常分成三大类，包括：

盈利价值比率=企业整体价值或股权价值/盈利类参数；

收入价值比率=企业整体价值/销售收入；

资产价值比率=企业整体价值或股权价值/资产类参数。

考虑到此次评估的目的为股权收购，且手游公司属于创始初期的轻资产企业，由于企业固定资产较少，其价值体现在未来收益，因此基于账面价值的资产价值比率的参考意义不大，故剔除与企业资产直接相关资产价值指标，选择与企业收益相关的盈利价值比率作为本次市场法评估的价值比率。

盈利指标包括净利润指标和营业收入指标，与营业收入指标相关经营数据（如付费用户数、ARPPU 值等）在净利润指标的运营状况因素修正中已经考虑，因此采用净利润指标能够充分反映股权的内在价值情况，并且符合本次股权收购的评估目的要求。

综上，本次评估选择与企业收益相关的盈利价值比率（净利润指标）作为本次市场法评估的价值比率。

## (3) 价值比率的计算

根据本次评估确定的盈利价值比率，选择市盈率作为具体的价值比率。

其中，市盈率（P/E）=经营性股权价值/净利润

### A、经营性股权价值确定

根据对交易案例成交价格和评估结果的分析，除个别案例（方寸科技），成交价格基本与评估结果相近，考虑到交易方式和交易条款有较大主观判断的影响，选择交易案例的评估结果作为本次评估交易案例股东全部权益价值的取值依据较为合理。

标的公司	成交日	估值	交易价格	差异
银汉科技	2014年4月	132,697.13	132,000.00	-0.53%
玩蟹科技	2014年4月	174,336.34	173,900.00	-0.25%
壳木软件	2014年4月	122,093.74	121,500.00	-0.49%
神奇时代	2014年5月	125,413.31	125,400.00	-0.01%
方寸科技	2014年5月	34,444.80	32,500.00	-5.65%

### B、可比交易标的非经常性损益调整

由于可比案例的评估结果中包含部分非经常性损益的价值，故需在此基础上，调整为经营性股权价值。

对于可比交易标的非经常性损益调整包括：已终止的业务、非经常性重组成本、一次性费用、非经营性项目、过量的所有者薪金、非正常的租金费用或租赁安排。非经营性资产和负债的界定包括交易性金融资产、可供出售金融资产、持有至到期投资、长期应收款、投资性房地产、长期股权投资、交易性金融负债、其他与经营无关的资产或负债、闲置资产(没有或暂时没有发挥作用的多余资产，不包括冗余资产)、非生产经营资产(家属楼、职工子弟学校、医院等)、溢余资产(包括闲置溢余资产)、长期投资(对外长期股权投资、债权投资)、多余现金(指超过生产经营用的现金)、金融性资产、其他与主营业务无关系的资产或负债等。调整后的经营性股权价值见下表：

标的公司	成交日	经营性股权价值	股权估值	溢余性非经营性资产价值
银汉科技	2014年4月	127,431.83	132,697.13	5,265.30
玩蟹科技	2014年4月	169,843.68	174,336.34	4,492.66
壳木软件	2014年4月	122,093.74	122,093.74	-
神奇时代	2014年5月	121,648.66	125,413.31	3,764.65
方寸科技	2014年5月	33,639.93	34,444.80	804.87

注：由于壳木软件的报告书中未表述溢余性非经营性资产价值，故未对其进行调整。

### C、可比交易标的净利润的确定

根据可比交易标的的公开市场报告，确定可比交易标的的预测首年的净利润

和营业收入见下表:

公司名称	首年营业收入(万元)	首年净利润(万元)
银汉科技	20,990.26	10,978.69
玩蟹科技	19,520.18	11,946.17
壳木软件	9,904.20	8,068.54
神奇时代	18,891.13	8,503.86
方寸科技	4,277.75	2,317.12

#### D、价值比率的计算

综上,根据市盈率(P/E)=经营性股权价值/净利润计算的PE结果见下表:

公司名称	PE
银汉科技	11.61
玩蟹科技	14.22
壳木软件	15.13
神奇时代	14.31
方寸科技	14.52
<b>平均值</b>	<b>13.96</b>

#### (4) 预期增长率修正系数计算

由于可比案例和目标公司在未来的增长预期、主营产品的运营情况、团队的研发能力等方面差异较大,故需对其进行调整。

对于处于创业初期的行业,其近期的盈利预测可能较低,甚至为负,无法真实体现公司的价值,因此可以采用增长性参数调整,弥补价值比率对企业动态成长性估计的不足。

本次评估根据各个公司披露的股权收购方案中的数据,采用企业的实际财务数据及对比公司的盈利预测数,测算企业的预期增长速度如下:

	公司名称	基准日当年	n+1	n+2	n+3	n+4	5年平均增长率
净利润增	银汉科技	10,978.69	14,299.61	18,018.67	18,565.11	19,133.55	15%

长率	玩蟹科技	11,946.17	15,657.25	19,628.28	23,738.06	26,765.40	22%
	壳木软件	8,068.54	11,208.50	15,119.36	19,652.56	20,590.57	26%
	神奇时代	8,503.86	12,010.11	15,014.92	16,572.34	17,239.67	19%
	方寸科技	2,317.12	3,490.61	4,396.32	5,978.31	5,981.30	27%
	火溶信息	5,950.94	7,725.05	9,693.83	12,024.87	14,850.55	26%

根据以上数据,按照可比交易标的的增长率与目标公司增长率的比例,经过对比计算后的预期增长率修正系数结果见下表:

公司名称	净利润指标预期增长率修正系数
银汉科技	0.58
玩蟹科技	0.87
壳木软件	1.03
神奇时代	0.75
方寸科技	1.04

#### (5) 手游公司营运状况修正

##### A、营运状况修正系数选择依据

根据 360 手机助手公布的 A 级手游评级标准确定可比交易标的和目标公司的手游等级,截至 2013 年 11 月份,360 手机助手流出其运营的产品数量已达到 8 万多款,当时月入百万的卡牌游戏超过 12 款。在移动游戏用户的 Android 设备的收入来源中,360 手机助手贡献收入比例较大,因此本次评估选择规模相对较大的手游渠道商“360 手机助手”制定的标准对手游公司和手游产品进行修正。360 手机助手对手游公司的评定标准分成 6 个方面及具体 18 个指标。该指标系统较为全面地对手游公司进行了评价,评估体系较为完善,故采用其评定标准作为本次评估的营运状况修正系数选择的基础依据。并根据实际情况进行调整。

##### B、评分标准

360 手机助手对手游公司的评定标准中“合作关系”指标体系是 360 手机助手站在渠道商角度制定的,故在体系中包含了游戏厂商与自身的合作关系的评定标准,该指标不能反映手游公司本身的运营情况,故在本次评估中,未考虑该项



指标。

厂商背景	公司品牌
	公司营收规模
	产品数量
市场与渠道反映	市场与渠道反映
题材与游戏性	题材独特性
	玩法创新性
游戏品质	系统兼容性
	画质精细度
	新手引导
	游戏体验感
数据评估	留存率
	付费率
	ARPPU 值
	注册转化率

### C、评分过程

在确定评价体系的 5 个方面及具体 14 个指标之后，评估人员根据各手游公司的经营情况，最终确定了各项比较指标的分数，并根据该分数确定修正比率。

#### (A) 厂商背景

根据可比交易标的和目标公司的公司品牌、公司营收规模和产品数量三个方面进行评价。

##### a、公司品牌

可比交易标的和标的公司在移动网络研发厂商市场均为中国领先的移动网游企业，且均取得了多个奖项等。因此在行业中的品牌号召力均较强。故该部分评分基本相同。

##### b、公司营收规模

公司的营收规模对于公司未来的发展有重要的资本积累作用，且能够直观的判断其经营能力，根据预测首年的收入情况确定的公司营收规模分数，并在此基础上进行对比。

单位：万元

公司名称	基准日当年收入情况
银汉科技	20,990.26
玩蟹科技	19,520.18
壳木软件	9,904.20
神奇时代	18,891.13
方寸科技	4,277.75
火溶信息	10,786.99

### c、产品数量

银汉十多年来出品了《天地剑心》、《幻想西游》、《幻想武林》、《西游 Online》和《梦回西游》等多款热门移动网游产品。玩蟹科技推出过《大掌门》和《忍将》等多款游戏，壳木软件拥有包括基于 LBS 的策略类移动网络游戏《小小帝国（Little Empire）》以及益智休闲类游戏《Space Physics》、《Blow Up》和竞速类游戏《MX Moto》等十二款游戏产品。神奇时代推出过《忘仙》、《三国时代》、《潜龙》、《最游记》和《天天世界杯》等。方寸科技也同样推出过多款游戏。

目标公司目前只有一款游戏《啪啪三国》。

## （B）运营模式修正

### a、运营模式简要说明

手游产品的运营模式主要分成三种：

#### （a）自主运营模式

自主运营模式是指游戏公司通过自有游戏平台发布并运营游戏产品。在自主运营模式下，游戏公司全面负责游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作，游戏玩家利用游戏公司自有的登录系统和充值渠道进行游戏的登录和消费。在该模式下，游戏公司负责游戏收入的结算。游戏公司将玩家充值金额在扣

除神州付、支付宝和快钱的渠道成本后,按照合同约定的分成比例向提供推广服务的合作方支付推广费用。游戏公司将游戏玩家实际充值并消费的金额确认为营业收入。

自主运营模式的优点在于,游戏公司直接从游戏玩家处取得收入,资金回收周期较快,玩家的忠诚度较高。自主运营模式的劣势主要在于自有游戏平台的规模一般较小,导致自主运营的规模有限,虽能做到对老用户保持较高的留存率,但获取新用户有一定难度。

### (b) 联合运营模式

联合运营模式是指游戏公司与游戏平台类公司合作,即与腾讯平台、UC平台、91平台、360手机助手、百度多酷等多个移动网游平台商共同联合运营的移动网游运营方式。游戏玩家需要注册成为上述移动网游平台商的用户,在移动网游平台商的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币,再在游戏中购买虚拟道具。在联合运营模式下,游戏平台公司负责移动网游平台的提供和移动网游的推广、充值服务以及计费系统的管理,游戏公司负责游戏运营、版本更新、技术支持和维护,并提供客户服务。在联合运营模式下,游戏公司根据游戏玩家实际充值的金额,按照与移动网游平台商合作协议所获得的分成金额确认为营业收入。

联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势,降低运营风险。同时游戏公司可以将一款移动网游产品交付给多个移动网游平台商,充分利用各游戏平台的资源运营游戏,扩展了游戏的覆盖面,增加了游戏的盈利机会。鉴于联合运营模式具有的上述优势,联合运营模式是国内移动网游行业中的主流运营模式。

### (c) 代理运营模式

代理运营模式主要指移动网游发行商或代理商,以版权金或预付款的形式获得银汉产品的代理权,在发行商所获资质的平台上发行。由移动网游发行商负责游戏的发行推广、游戏运营收入的结算,一般使用移动网游代理商所获资质的平台运营商的用户管理体系及充值接口,银汉主要负责提供游戏产品、相关的软件及技术支持、部分客服等。游戏公司每月根据游戏平台实际充值数据扣除相关渠道费用后,按照合作协议计算分成金额确认营业收入。

目前代理运营模式主要用于游戏公司移动网游产品在 APP Store 的大陆和海外地区的推广及 Google Play 的海外推广。代理运营的优势在于能够使游戏公司移动网游产品以较低的成本进入代理商所获资质的平台。代理运营的劣势在于移动网游发行商能力将在一定程度上左右游戏公司移动网游产品在相关平台上的推广程度。

本次评估所涉及的可比的游戏厂商，均有良好的市场和渠道合作伙伴，均与腾讯平台、UC 平台、91 平台、360 手机助手、百度多酷等多个移动网游平台商共同联合运营的移动网游。基本全部实现多种运营方式。

目标公司火溶信息目前只采用代理模式。

### （C）题材与游戏性

本次评估所选取五家公司的游戏在题材独特性和玩法创新性方面与同类游戏相比均在传统的游戏模式基础上有一定程度的创新。故相对得分较高。

银汉科技的《时空猎人》是一款以架空世界为背景、西方魔幻为主题的智能终端移动网游，也是市场上率先崭露头角的横版格斗类移动网游。玩蟹科技的移动网络游戏《大掌门》为武侠题材，《忍将》为忍者题材。壳木软件《小小帝国（Little Empire）》为 LBS 的策略类移动网络游戏。神奇时代的《忘仙》为大型仙侠题材角色扮演类游戏。方寸科技开发的移动网络游戏《怪物 X 联盟》为萌宠战斗类游戏。火溶信息的《啪啪三国》为三国题材，相对于可比交易标的的游戏，题材新颖度上较弱。但游戏性上可比交易标的和目标公司各有所长，均有较高的可玩性和玩法创新性。

### （D）游戏品质

从系统兼容性、画质精细度、新手引导和游戏体验感方面进行分析，五款游戏均在 APP Store 和安卓平台推广。且画质精细度、新手引导和游戏体验感均达到同类领先水平。

### （E）数据评估

根据手游公司的营运模式，其盈利能力的核心为留存率、付费率、ARPPU 值和注册转化率。故该部分指标主要从四个方面进行评估。其中付费率和 ARPPU

值与玩家质量相关，留存率和注册转化率与游戏玩家数量相关。

#### a、留存率和注册转化率比较

留存率是指在互联网行业中，用户在某段时间内开始使用应用，经过一段时间后，仍然继续使用该应用的即被认作是留存，这部分用户占当期新增用户的比例即是留存率。

所谓的注册转化率，指的是玩家从下载游戏后，打开激活游戏与注册成功游戏的比率，即激活账户数/注册账户，如果出现单个设备，多个账号的情况，算作一次转化。

360 助手的进入 A 级游戏的门槛值的标准如下：

产品类型	开放平台评级	注册转化率	注册次日留存率	注册3日留存率	活跃次日留存率	活跃3日留存率
传统 RPG	A 级	>38%	>37%	>23%	>75%	>70%
音乐	A 级	>40%	>45%	>30%	>70%	>60%
SLG 策略	A 级	>38%	>36%	>20%	>65%	>55%
ACT 动作	A 级	>35%	>40%	>30%	>75%	>65%
棋牌	A 级	>37%	>50%	>32%	>70%	>60%
消除	A 级	>34%	>30%	>23%	>60%	>45%
模拟经营	A 级	>38%	>35%	>20%	>65%	>55%
卡牌	A 级	>35%	>35%	>23%	>78%	>71%

根据该标准，目标公司和可比交易标的的手游均在 A 级以上，因此从主要游戏玩家数量比较因素方面基本相同。

#### b、付费率和 ARPPU 值

企业的游戏收入=游戏流水收入×分成比率

月流水=ARPPU 值×付费用户数

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

##### (a) ARPPU 值

ARPPU 值即每个付费用户的平均消费水平。

通过分析从各种渠道掌握的目前市场上其他手游产品数据,通过比较各类型手游用户消费特点分析确定各类游戏的 ARPPU 值测算指标。

**卡牌 RPG:** 中度游戏,手游市场中一个重要品类。用户规模较大,游戏生命周期较长,玩家付费能力强,用户 ARPPU 值在 400-500 元。

**3D 新型 RPG:** 重度游戏类玩家,生命周期长,用户规模大,付费持续,付费用户基数较大,用户 ARPPU 值较低。

**卡牌类 SLG:** 以男性用户为主,付费能力较强,游戏为大额消费类,活跃生命周期较短。与其他休闲类游戏相比,付费用户规模一般,大额付费用户玩家较多,ARPPU 值在 500-600 元。

**新型卡牌塔防:** 玩家规模较大,适合各类游戏玩家,且生命周期长,付费用户规模适中,大额付费用户人数适中,用户 ARPPU 值适中在 400-500 元。

**模拟经营 RPG:** 游戏用户群体以女性、年轻人为主,且非重度消费类游戏,付费用户人数适中,付费用户以中等付费玩家为主,付费周期较长,用户 ARPPU 值在 300 元左右。

#### (b) 付费用户数

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月活跃用户数=非本期新增活跃用户留存+本月新增注册用户数

游戏产品推出后,测试期、成长期爆发较快,一般在 2-6 个月进行大规模的用户推广。随着用户的增加,付费用户数量增加也把游戏的收入推到高点。在测试期、成长期推到用户高点后,按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广,游戏在发布后的 7-12 个月内,维持相对较平稳的收入,在一年后随着用户推广减弱,付费用户数量逐渐下降,流水开始逐步下降,最终退出运营。用户付费率在 game 上线初期处于高位之后逐步下降。

综上,选取付费用户数作为调整指标。营运状况修正系数见下表:

影响因素		银汉科技	壳木软件	玩蟹科技	方寸科技	神奇时代
厂商背景	公司品牌	1.06	1.06	1.06	1.06	1.06

影响因素		银汉科技	壳木软件	玩蟹科技	方寸科技	神奇时代
	公司营收规模	1.06	1.00	1.06	0.94	1.06
	产品数量	1.06	1.13	1.06	1.06	1.06
厂商背景系数		<b>1.06</b>	<b>1.06</b>	<b>1.06</b>	<b>1.02</b>	<b>1.06</b>
市场与渠道系数		<b>1.05</b>	<b>1.05</b>	<b>1.05</b>	<b>1.05</b>	<b>1.05</b>
题材与游戏性	题材独特性	1.06	1.06	1.06	1.06	1.06
	玩法创新性	1.00	0.94	0.94	0.94	1.00
题材与游戏性系数		<b>1.03</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.03</b>
游戏品质	系统兼容性	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	画质精细度	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	新手引导	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	游戏体验感	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
游戏品质系数		<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>
运营数据	留存率	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	付费率	1.13	1.00	1.00	1.00	1.00
	ARPPU 值	0.84	0.95	0.95	0.95	0.95
	注册转化率	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
运营数据系数		<b>0.99</b>	<b>0.99</b>	<b>0.99</b>	<b>0.99</b>	<b>0.99</b>
营运状况综合调整系数		<b>1.14</b>	<b>1.10</b>	<b>1.10</b>	<b>1.06</b>	<b>1.13</b>

#### (6) 其他因素修正

##### A、宏观因素和行业因素修正

由于可比交易标的及目标公司属于相同行业,其经营的业务相近并均设立于国内,所处的宏观经济条件、行业状况的变化基本一致,企业的竞争能力和技术水平已反映在各种价值比率之中。

##### B、交易方式和交易条件修正

由于对其价值指标计算过程中,采用评估值作为计算参数,故不存在交易条件的差异。

### C、交易时间修正

本次报告中选取的案例成交时间均发生在 2014 年 4 月，这一期间正好处于手游公司股权转让的同一个发展周期内，且与本次评估过程实施的时间段相同，股权交易价格均有较好可比性，因此本次评估未考虑时间性因素调整。

#### (7) 评估结论计算

根据以上计算过程，按照公式“ $P=P_b/E_b/(A \times B \times C \times D \times F \times G) \times E$ ”计算按照盈利价值比率确定的企业价值见下表。

影响因素		银汉科技	壳木软件	玩蟹科技	方寸科技	神奇时代
经营性股权价值(万元)		127,431.83	122,093.74	169,843.68	33,639.93	121,648.66
可比交易标的预期首年净利润(万元)		10,978.69	8,068.54	11,946.17	2,317.12	8,503.86
动态 PE		<b>11.61</b>	<b>15.13</b>	<b>14.22</b>	<b>14.52</b>	<b>14.31</b>
预期净利润增长率系数		<b>0.58</b>	<b>1.03</b>	<b>0.87</b>	<b>1.04</b>	<b>0.75</b>
厂商背景	公司品牌	1.06	1.06	1.06	1.06	1.06
	公司营收规模	1.00	1.06	0.94	1.06	1.06
	产品数量	1.13	1.06	1.06	1.06	1.06
厂商背景系数		<b>1.06</b>	<b>1.06</b>	<b>1.06</b>	<b>1.02</b>	<b>1.06</b>
市场与渠道系数		<b>1.05</b>	<b>1.05</b>	<b>1.05</b>	<b>1.05</b>	<b>1.05</b>
题材与游戏性	题材独特性	1.12	1.12	1.12	1.12	1.06
	玩法创新性	0.89	0.89	0.89	0.95	1.00
题材与游戏性系数		<b>1.03</b>	<b>1.01</b>	<b>1.01</b>	<b>1.01</b>	<b>1.03</b>
游戏品质	系统兼容性	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	画质精细度	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	新手引导	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	游戏体验感	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
游戏品质系数		<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>	<b>1.00</b>
运营数据	留存率	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	付费率	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00



影响因素	银汉科技	壳木软件	玩蟹科技	方寸科技	神奇时代
APRRU 值	0.95	0.95	0.95	0.95	0.95
下载转化率	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
<b>运营数据系数</b>	<b>0.99</b>	<b>0.99</b>	<b>0.99</b>	<b>0.99</b>	<b>0.99</b>
<b>营运状况综合调整系数</b>	<b>1.14</b>	<b>1.11</b>	<b>1.11</b>	<b>1.07</b>	<b>1.14</b>
<b>综合调整系数</b>	<b>0.66</b>	<b>1.14</b>	<b>0.96</b>	<b>1.11</b>	<b>0.86</b>
<b>比准 PE</b>	<b>17.51</b>	<b>13.28</b>	<b>14.75</b>	<b>13.06</b>	<b>16.72</b>
<b>目标公司 PE</b>	<b>15.07</b>				
<b>目标公司预期首年净利润 (万元)</b>	<b>5,950.94</b>				
<b>目标公司经营性股权价值 (万元)</b>	<b>89,680.67</b>				
<b>溢余性调整(万元)</b>	<b>878.96</b>				
<b>目标公司股权价值(万元)</b>	<b>90,559.62</b>				

注：营运状况综合调整系数=厂商背景系数×市场与渠道系数×题材与游戏性系数×游戏品质系数×运营数据系数；综合调整系数=营运状况综合调整系数×预期净利润增长率系数；比准 PE=PE/综合调整系数

通过综合调整系数分别计算五家可比交易标的的比准 PE 值，按照算术平均的方式确定目标公司的 PE 值为 15.07，并根据目标公司预期首年净利润 5,950.94 万元，确定目标公司经营性股权价值 89,680.67 万元。

最后在经营性股权价值的基础上，对火溶信息的溢余性资产负债进行调整得到火溶信息股权全部权益价值为 90,559.62 万元。

根据以上测算，按照市场法评估的方式对火溶信息股权全部权益价值进行评估后的评估结果为 90,559.62 万元。

## （二）收益法评估情况

### 1、评估方法

#### （1）评估方法的选择

评估人员在对本次评估的目的、评估对象和评估范围、评估对象的权属性质和价值属性的基础上，对本次评估所服务的经济行为，根据国家有关规定以及《资

产评估准则—企业价值》，确定同时按照收益途径、采用现金流折现方法（DCF）预测上海火溶信息科技有限公司的股东全部权益（净资产）价值。

现金流折现方法（DCF）是通过将企业未来预期的现金流折算为现值，估计企业价值的一种方法，即通过预测企业未来预期现金流和采用适宜的折现率，将预期现金流折算成现时价值，得到企业的价值。其适用的基本条件是：企业具备持续经营的基础和条件，经营与收益之间存有较稳定的对应关系，并且未来收益和风险能够预测及可量化。使用现金流折现法的关键在于未来预期现金流的预测，以及数据采集和处理的客观性和可靠性等。当对未来预期现金流的预测较为客观公正、折现率的选取较为合理时，其估值结果较能完整地体现企业的价值，易于为市场所接受。

## （2）基本评估思路

根据本次评估尽职调查情况以及评估对象资产构成和主营业务特点，本次评估的基本思路是以评估对象经审计的公司报表为基础预测其权益资本价值，即首先按照收益途径采用现金流折现方法（DCF），预测评估对象的经营性资产的价值，再加上基准日的其他非经营性或溢余性资产（负债）的价值，来得到评估对象的企业价值，并由企业价值经扣减付息债务价值后，来得出评估对象的股东全部权益价值。

本次评估的具体思路是：

A、对纳入报表范围的资产和主营业务，按照历史经营状况的变化趋势和业务类型预测预期收益（净现金流量），并折现得到经营性资产的价值；

B、将纳入报表范围，但在预期收益（净现金流量）预测中未予考虑的诸如基准日存在的货币资金，应收、应付股利等现金类资产（负债）；呆滞或闲置设备、房产等以及未计及损益的在建工程等类资产，定义为基准日存在的溢余性或非经营性资产（负债），单独预测其价值；

C、由上述各项资产和负债价值的加和，得出评估对象的企业价值，经扣减基准日的付息债务价值后，得到评估对象的权益资本（股东全部权益）价值。

## 2、评估模型

## (1) 基本模型

本次评估的基本模型为：

$$E = B - D \quad (1)$$

式中：

E：评估对象的股东全部权益（净资产）价值；

B：评估对象的企业价值；

$$B = P + C \quad (2)$$

P：评估对象的经营性资产价值；

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i} + \frac{R_{n+1}}{r(1+r)^n} \quad (3)$$

式中：

R<sub>i</sub>：评估对象未来第 i 年的预期收益（自由现金流量）；

r：折现率；

n：评估对象的未来经营期；

C：评估对象基准日存在的溢余或非经营性资产（负债）的价值；

$$C = C_1 + C_2 \quad (4)$$

C<sub>1</sub>：评估对象基准日存在的流动性溢余或非经营性资产（负债）价值；

C<sub>2</sub>：评估对象基准日存在的非流动性溢余或非经营性资产（负债）价值；

D：评估对象的付息债务价值。

## (2) 收益指标

本次评估，使用企业的自由现金流量作为评估对象经营性资产的收益指标，其基本定义为：

$$R = \text{净利润} + \text{折旧摊销} + \text{扣税后付息债务利息} - \text{追加资本} \quad (5)$$

根据评估对象的经营历史以及未来市场发展等,估算其未来经营期内的自由现金流量。将未来经营期内的自由现金流量进行折现并加和,测算得到企业的经营性资产价值。

### (3) 折现率

本次评估采用资本资产加权平均成本模型(WACC)确定折现率  $r$ :

$$r = r_d \times w_d + r_e \times w_e \quad (6)$$

式中:

$w_d$ : 评估对象的债务比率;

$$w_d = \frac{D}{(E + D)} \quad (7)$$

$w_e$ : 评估对象的权益比率;

$$w_e = \frac{E}{(E + D)} \quad (8)$$

$r_d$ : 所得税后的付息债务利率;

$r_e$ : 权益资本成本,本次评估按资本资产定价模型(CAPM)确定权益资本成本  $r_e$ ;

$$r_e = r_f + \beta_e \times (r_m - r_f) + \varepsilon \quad (9)$$

式中:

$r_f$ : 无风险报酬率;

$r_m$ : 市场期望报酬率;

$\varepsilon$ : 评估对象的特性风险调整系数;

$\beta_e$ : 评估对象权益资本的预期市场风险系数;

$$\beta_e = \beta_u \times (1 + (1 - t) \times \frac{D}{E}) \quad (10)$$

$\beta_u$ : 可比交易标的的预期无杠杆市场风险系数;

$$\beta_u = \frac{\beta_i}{1 + (1-t) \frac{D_i}{E_i}} \quad (11)$$

$\beta_i$ : 可比交易标的的股票(资产)的预期市场平均风险系数;

$$\beta_i = 34\%K + 66\%\beta_x \quad (12)$$

式中:

$K$ : 未来预期股票市场的平均风险值, 通常假设  $K=1$ ;

$\beta_x$ : 可比上市公司股票(资产)的历史市场平均风险系数;

$D_i$ 、 $E_i$ : 分别为可比上市公司的付息债务与权益资本。

### 3、净现金流量估算

#### (1) 营业收入估算

本次评估对于公司未来营业收入的预测是根据公司目前的经营状况、竞争情况及市场销售情况等因素综合分析的基础上进行的。

上海火溶信息科技有限公司的营业收入主要为手游产品的研发和经营收入。本次评估, 根据企业已有游戏的运营情况确定企业游戏的各项运营参数, 并在此基础上根据未来游戏的开发情况确定未来的收入水平。

#### A、《啪啪三国》运营情况分析

火溶信息在运行的主要游戏为《啪啪三国》, 其主要情况详见本节“五、火溶信息主营业务发展情况介绍”。

#### B、《啪啪三国》运营指标分析

根据手游企业的盈利方式和运营标准, 企业的收益情况表现如下:

企业的业务收入=游戏流水收入×分成比率

月流水=ARPPU 值×付费用户数

**ARPPU 值：**即每个付费用户的平均消费水平。

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月活跃用户数=非本期新增活跃用户留存+本月新增注册用户数

#### a、月活跃用户数

月活跃用户数指在当月有过游戏登录行为的用户数量。本次评估时，月活跃用户数按下列公式计算：

月活跃用户数=非本期新增活跃用户留存+本月新增注册用户数

其中，月新增用户数量预测时主要考虑游戏类别、游戏推广方式、所处的游戏生命周期阶段等因素；以前注册用户当月登录数量按以前每月的新增用户数量乘以相应的月留存率来计算。具体测算月留存率时，首先根据游戏历史数据推导出历史的运营的平均月留存率。并根据行业情况考虑后续的一定程度的衰减。主要根据运营游戏的数据监测并结合运营经验进行判断。

#### b、月活跃用户付费率

月付费比例指当月充值的用户数量占当月活跃用户数量的比例。

付费比例与游戏类型、游戏内容设计以及游戏运营策略等因素均有关。如果游戏付费比例过高，会增加玩家的成本，会使玩家在还没有完全被游戏的乐趣吸引时就已离开游戏。通常在一款游戏的上线前期，游戏的付费点不会设计的太多，游戏的付费比例也不会太高，因为这阶段主要培养玩家的兴趣，让玩家深入体验游戏；在进入成熟期后，玩家已基本了解游戏的所有功能和玩法，这时与付费相关的活动会增加，有利于增加玩家之间的竞争，让更多的玩家参与游戏。

本次评估对火溶信息各个游戏的付费比例进行预测时，主要根据已运营游戏的历史数据，参考市场上同类游戏的付费比例，并结合火溶信息的运营理念，依据游戏所处的生命周期做出合理的判断。

#### c、ARPPU 值

ARPPU 值指平均每个付费用户的消费水平，通过分析从各种渠道掌握的目前市场上其他手游产品数据，通过比较各类型手游用户消费特点分析确定各类游

戏的 ARPPU 值测算指标。

如无特别说明，评估师出具的评估报告及评估说明所述 ARPPU 均指当月平均每个付费用户的游戏充值金额。ARPPU 与游戏类型、游戏内容设计以及游戏运营策略等因素均有关。通常 ARPPU 与活跃用户数呈反向关系，ARPPU 过高使游戏玩家间的差距过大而影响游戏平衡，会影响中低端付费玩家及非付费玩家的游戏热情而使这些玩家逐渐流失，使得游戏的活跃用户减少，最终会使高端付费玩家失去游戏兴趣。本次评估对目标公司预期游戏的 ARPPU 进行预测时，主要根据已运营游戏的历史数据，参考市场上同类游戏的 ARPPU，并结合目标公司的运营理念，依据游戏所处的生命周期做出合理的判断。

#### d、分成比例

分成比例与游戏的运营模式相关，分为以下 3 种模式，包括自主运营、联合运营、代理运营。

火溶信息游戏运营模式为代理运营。出于谨慎性考虑，本次评估不考虑其运营模式的大幅改变，同时依据目前的代理运营分成比例确定未来的分成比例。依据不同的代理渠道，火溶信息的分成计算方式主要分成三种，包括：国内安卓市场（由掌中地带代理）、国内 iOS 市场（由飞流九天代理）和海外市场（由昆仑在线代理）。

国内安卓市场：国内安卓市场的渠道费约为 45%，扣除渠道费后的分成比例为 40%，故国内 Android 市场分成比例为  $(1-45%) \times 40% = 18%$ 。

国内 iOS 市场：国内 iOS 市场包括 iOS 正常渠道及 iOS 破解版渠道。其中，国内 iOS 正常渠道费约为 30%，扣除渠道费后的分成比例为 40%，故国内 iOS 正常渠道分成比例约为  $(1-30%) \times 40% = 28%$ ；国内 iOS 破解版分成比例为 25%。评估过程中，国内 iOS 市场分成比例综合取值为 26%。

海外市场：海外市场的渠道费是 30%，扣除渠道费后的分成比例约为 40%，但需缴纳一定的离岸税，故海外地区市场分成比例约为 27%。

如无特别说明，本次评估所称分成比例系指火溶实际获得的游戏收入占游戏流水的比例。本次评估时，未来拟研发运营的游戏的相关分成比例主要参考《啪

啪三国》的历史数据，并假设未来保持不变。

#### e、游戏生命周期

游戏生命周期指游戏从开始上线运营到最终退出运营的时间周期，如无特别说明，评估师出具的评估报告及评估说明所称游戏生命周期是指一款游戏从产生收入开始（即开始上线收费）至游戏不再产生收入（或者收入金额小到可以忽略）为止的时间周期。

在网络游戏领域，生命周期比较长的是客户端网游，如《传奇》、《魔兽世界》、《大话西游》等都已运营近 10 年或超过 10 年。客户端网游的生命周期之所以长，不仅仅是因为其研发时间长、投入大，更主要的是客户端网游的运营思路，即注重用户体验、持续更新以及不断收集用户的反馈意见并作出反应等。

目前移动网游采用类似运营模式的产品其运营时间也相对较长，比如根据移动网络游戏的行业规律来看，移动网络游戏的生命周期一般为 2-5 年，可以分为测试期、成长期、成熟期和衰退期四个阶段。一款移动网络游戏产品上线后，经过前期的测试期后，随着市场的认可度提高，玩家人数迅速增长，相应带来收入逐月快速上升，然后将进入一段平稳发展的成熟期，最后随着新的产品出现，老的产品逐渐进入衰退期。在对火溶信息进行盈利预测的过程中，充分考虑了移动网络游戏产品生命周期的特点，结合火溶信息的研发计划以及每款游戏的不同定位，对火溶信息未来各游戏产品的收入情况进行了合理预测，各游戏产品的预测收入与其预测的生命周期保持了一致性。

#### C、火溶信息后续开发预计

本次评估对于 2014 年-2016 年的游戏产品按照企业计划进行预测。

序号	产品名称	题材	上线日期
1	啪啪三国	三国	2013/9
2	LZZ	西方幻想	2014/8
3	LMBJ	幽默武侠	2014/11
4	DZHS	西方幻想	2015/4
5	SHZTC	中国历史	2015/8



6	PPSG2	三国	2015/12
7	LZZ2	西方幻想	2016/4

注：上表中部分游戏名称以代号替代

收益法是指通过将评估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，其实质是将评估对象未来所产生的净现金流折现。被评估企业未来所能产生的现金流依赖于其所能提供的产品和服务。故将未开发产品(或服务)纳入收益法评估范围有合理的理论依据。

手机游戏产品的特点：(1) 手游产品的寿命一般为 6-18 个月，明显低于一般工业制品的寿命。因此为了保证盈利的可持续性，需不断推出新的手游产品。

(2) 手游产品在推出、发展、稳定和退衰的生命周期内的 4 个阶段中，其所产生现金流入的能力也不相同，大致呈现上升、稳定和下降的走势。(3) 手游产品提供服务的方式不同，一般工业品多以一次卖断的方式提供服务，而游戏产品多以流水分成的方式取得收入。

本次评估正是结合游戏产品的以上特点将已开发正在运营的产品，正在储备预计上线的产品和未开发的产品一并纳入收益法的收入预测范围。未来成功开发上线的产品是参照已有的开发能力、开发经验和开发计划合理预测的。

(A) 《LZZ》借鉴了《啪啪三国》的 3D 卡牌玩法，以西方奇幻风格为主题。该游戏将引入全 3D 的全世界大地图，另外游戏画面中还将包括表现场景的动态光源，表现细节的高光贴图，表现远景的雾化效果等技术效果。游戏中将配备有多个地图模块，以卡牌培养为核心的同时将辅以多样化的玩法。目前该款游戏正在开发中，预计于 2014 年 8 月上线。

(B) 《LMBJ》是火溶信息科技负责开发的手机网游项目。《LMBJ》项目中游戏开发团队将会探索多屏互动概念，将手机游戏、电视剧、电影整合串联互相造势达成共赢局面。

《LMBJ》是一款社交 RPG 游戏，采用 Q 版 3D 加卡通渲染机制进行制作。社交元素是《LMBJ》设计的核心内容，即时在线聊天、好友照片、好友雇佣培

养等社交层面的创新都将强调这款游戏的真实玩家感受。目前这款游戏正在开发设计阶段，预计 2014 年的 11 月份可以首次和玩家见面。

(C)《DZHS》是以万智牌为内核玩法的创新性硬核卡牌游戏，游戏整体玩法将会对万智牌进行简化和重新设计，让更多的普通非硬核玩家也可以体会到万智牌类的硬核卡牌游戏乐趣。

《DZHS》的战斗核心玩法将会是重点创新的领域，我们将硬核卡牌严谨的数值体系和手机游戏的便捷性结合起来。创造出更适合碎片化和移动体验的硬核卡牌游戏。《DZHS》将会是一个玩家即时在线的真实对战游戏，研发团队将会在服务器端结构、即时同步提高响应速度等技术领域进行创新，来迎合核心玩法的创新。

游戏的核心系统将包括关卡推图、卡牌抽取收集、卡牌培养强化、玩家之间的即时对战等。《DZHS》将会是一款非常适合全球发行的产品，简体中文版和英文版将一起完成制作，在全球同步发行。

(D)《SHZTC》是一款国内少有的沙盒生存性玩法的产品，同类的产品有《饥荒》、《Mine Craft》，这类游戏没有明确的游戏目的和线性成长的过程，以扮演感和生存压力作为乐趣来源。

《SHZTC》以中国古代的唐朝为背景，玩家扮演这个时代的一个流浪者，通过丛林中生存、打猎、砍柴、挖矿、采集、储存食物、出售物品等方法逐步成长生存，逐渐通过读书学习为官为将逐步成为一个时代的巅峰人物。游戏以采集打猎、生产合成、练级打怪和参与活动获得威望为核心游戏系统。

《SHZTC》的玩法和目前市面的普通游戏完全不同，《SHZTC》仅仅是为玩家提供了工具，玩家可以在这个世界里按照自己的想法自由的生活，成长为自己想要成为的英雄，一切都靠玩家自己的创造力。

(E)《PPSG2》是目前《啪啪三国》的正统续作。《PPSG2》将延续 3D 卡牌战略的玩法。同时随着手机性能的提升，尝试将目前的全 3D 大型战场制作得更加气势磅礴，同时经典的三国角色和固有的卡牌收集战斗的玩法构成了这款产品的主体，随着《啪啪三国》本身两年多的用户积累，将在市场上形成自己的品牌

效应。这将会在《PPSG2》的前期测试中起到很大的帮助，不管是用户进入还是渠道导入的用户数据都会呈现出强势的表现。

#### D、未来收入测算过程

未来收入测算是以企业 2013 年开发的《啪啪三国》作为样本，并根据未来的游戏计划进行预测。

样本的参数情况如下:

科目	单位	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
新增用户数	万人	6.75	5.58	38.99	71.62	41.47	54.9	173.44	91.64	126.54	115.15	134.79	122.65
月活跃登陆用户	万人	6.75	7.99	41.13	84.64	63.17	78.41	202.85	152.41	182.86	179.78	195.31	185.92
付费率	%	5.57%	4.35%	6.35%	4.03%	4.71%	4.58%	4.32%	6.54%	5.61%	5.34%	5.20%	4.98%
付费用户	万人	0.38	0.35	2.61	3.41	2.98	3.59	8.76	9.96	10.25	9.59	10.15	9.25
ARPPU 值	元/人	365.57	428.3	254.09	435.41	448.42	402.53	521.49	496.17	460.07	439.26	422.71	403.09
收入	万元	137.45	148.88	663.79	1,485.13	1,334.63	1,445.51	4,566.96	4,944.12	4,715.80	4,213.39	4,291.10	3,729.10
分成率	%	26%	26%	21%	22%	22%	22%	25%	25%	25%	25%	25%	26%
分成收入	万元	35.74	38.71	137.62	324.47	290.82	313.94	1,123.88	1,254.08	1,180.64	1,058.49	1,090.69	951.06

(续前表)

科目	单位	13月	14月	15月	16月	17月	18月	19月	20月	21月	22月	23月	24月
新增用户数	万人	111.62	101.57	117.43	106.86	97.24	88.49	80.53	73.28	66.68	60.68	55.22	50.25
月活跃登陆用户	万人	169.05	151.25	159.66	149.61	135.38	121.3	108.45	97	86.83	77.82	69.81	62.68
付费率	%	4.74%	4.50%	4.28%	4.07%	3.86%	3.67%	3.49%	3.31%	3.15%	2.99%	2.84%	2.70%
付费用户	万人	8.01	6.81	6.96	6.23	5.36	4.56	3.87	3.29	2.8	2.38	2.03	1.73

科目	单位	13月	14月	15月	16月	17月	18月	19月	20月	21月	22月	23月	24月
ARPPU 值	元/人	383.37	364.29	348.87	332.08	315.63	299.85	284.83	270.55	256.99	244.11	231.88	220.26
收入	万元	3,071.36	2,482.03	2,428.41	2,067.48	1,691.35	1,367.88	1,103.50	890.41	719.13	581.43	470.58	381.23
分成率	%	26%	26%	26%	26%	26%	26%	26%	26%	26%	26%	26%	26%
分成收入	万元	784.13	633.81	624.71	532.83	436.08	352.69	284.5	229.54	185.37	149.86	121.27	98.24

假设在预测期内，标的公司每年新上线 3 款游戏，每款游戏的生命周期为 2 年，故在在稳定期同时有 6 款游戏上线。考虑到市场竞争、新开发游戏市场表现的波动性、企业在一定时期内开发和维护多款游戏的能力等因素，2014 年、2015 年上线游戏的收益水平为样本收益水平的 60%，2016 年每款游戏的平均收益水平为样本收益水平的 45%。

2014 年 5 月-2016 年底，火溶信息分游戏产品的收入预测结果如下：

单位：万元

游戏名称	2014 年 5-12 月	2015 年	2016 年
啪啪三国	7,577.61	2,390.38	-
LZZ	321.92	5,903.44	1,114.53
LMBJ	-	4,680.08	2,659.82
DZHS	-	1,359.10	5,510.23
SHZTC	-	127.24	5,778.43
PPSG2	-	-	2,054.72
LZZ2	-	-	679.55
3D1	-	-	63.62
<b>合计</b>	<b>7,899.53</b>	<b>14,460.24</b>	<b>17,860.90</b>

随着手机游戏市场规模的增长和企业开发维护能力的不断提升，2017 年和 2018 年标的公司单款游戏收益水平提高到样本的 70% 左右。

综上，火溶信息营业收入预测如下：

项目	2014 年 5-12 月	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年
营业收入	7,899.53	14,460.24	17,860.90	21,433.08	25,719.70	25,719.70

## (2) 主营业务成本预测

标的公司的主营业务成本包括服务器费用和洽谈费。

服务器托管费主要是向增值电信服务提供商租用服务器机柜、宽带费用及加速下载等费用。本次评估以历史数据为基础，按照每款游戏 30 万元的标准，并结合未来上线的游戏数量进行预测。

对于洽谈费,由于企业运营方式为代理运营,故该费用为与代理商沟通洽谈时产生的费用。按照每款游戏 10 万元的标准,并结合未来的游戏数量进行预测。

例如,根据收益法预测,2016 年有 6 款游戏同时在线运营,其中 3 款游戏首次上线,于是 2016 年成本为: 30 万元×6+10 万元×3=210 万元。

综上,火溶信息预测期内营业成本如下:

单位:万元

项目	2014 年 5-12 月	2015 年	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年
营业成本	80.00	180.00	210.00	210.00	210.00	210.00

### (3) 销售税金及附加估算

根据会计师审计的评估对象基准日财务报告,评估对象的税项主要有城建税和教育税附加等。按照企业的计提标准预测后续的销售税金及附加。本次评估基于谨慎性考虑,按照“营改增”考虑,税率为 6%。在估算增值税进项税时,以实际收入为基础考虑。城市维护建设税、教育费附加和地方教育费附加分别按流转税的 7%、3%和 2%计算,河道工程修建维护管理费按流转税的 1%计算。

### (4) 期间费用估算

#### A、销售费用估算

由于企业游戏的经营模式为代理运营,故无销售费用。

#### B、管理费用估算

企业的管理费用主要为管理团队工资奖金、房租、办公费、折旧、交通费等和其他。

工资根据企业的工资发放标准预测。并结合未来的产品开发需求对该部分工资考虑未来大幅增长。

折旧按照企业的固定资产原值和折旧计提标准预测,相关房租按照房租缴纳标准预测,办公费和交通费等在历史发生额的基础上,考虑小幅增长。

企业生产经营场租赁费根据目前的合同标准,并考虑后续一定程度的上涨。

单位：万元

项目名称	2014年5-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年
研究开发费	1,898.38	3,417.08	4,100.50	4,510.55	4,961.60	4,961.60
职工薪酬支出	12.59	22.66	27.20	29.92	32.91	32.91
办公通讯费	94.43	155.81	171.39	188.53	207.38	207.38
交通差旅费	26.48	43.69	48.06	52.86	58.15	58.15
业务招待费	13.36	22.04	24.24	26.67	29.33	29.33
租赁费	120.00	180.00	189.00	198.45	208.37	208.37
地方税费	0.80	1.20	1.20	1.20	1.20	1.20
折旧摊销	16.60	24.91	24.91	14.57	9.41	9.41
管理费用合计	2,182.64	3,867.38	4,586.49	5,022.74	5,508.35	5,508.35

#### (5) 折旧摊销等估算

评估对象的固定资产主要为设备等。固定资产按取得时的实际成本计价。本次评估，按照企业执行的固定资产折旧政策，以基准日经审计的固定资产账面原值、预计使用期、加权折旧率等估算未来经营期的折旧额。

#### (6) 追加资本估算

追加资本指企业在不改变当前经营生产条件下，所需增加的营运资金和超过一年期的长期资本性投入。如产能规模扩大所需的资本性投资（购置固定资产或其他非流动资产），以及所需的新增营运资金及持续经营所必须的资产更新等。

在本次评估中，假设评估对象不再对现有的经营能力进行资本性投资，未来经营期内的追加资本主要为持续经营所需的基准日现有资产的更新和营运资金增加额。即本报告所定义的追加资本为：

$$\text{追加资本} = \text{资产更新} + \text{营运资金增加额} + \text{资本性支出}$$

##### A、资产更新投资估算

按照收益预测的前提和基础，未来各年只需满足维持扩能后生产经营所必需的更新性投资支出。按企业执行的会计政策标准计提折旧，在永续期更新等于折旧额。



## B、营运资金增加额估算

营运资金增加额指企业在不改变当前主营业务条件下,为维持正常经营而需新增投入的营运性资金,即为保持企业持续经营能力所需的新增资金。如正常经营所需保持的现金、产品存货购置、代客户垫付购货款(应收款项)等所需的基本资金以及应付的款项等。营运资金的增加是指随着企业经营活动的变化,获取他人的商业信用而占用的现金,正常经营所需保持的现金、存货等;同时,在经济活动中,提供商业信用,相应可以减少现金的即时支付。通常其他应收款和其他应付款核算内容绝大多数为关联方的或非经营性的往来;应交税金和应付工资等多为经营中发生,且周转相对较快,拖欠时间相对较短、金额相对较小,估算时假定其按1个月的付现成本考虑。

估算营运资金的增加原则上只需考虑正常经营所需保持的现金(最低现金保有量)、存货、应收款项和应付款项等主要因素。本报告所定义的营运资金增加额为:

营运资金增加额=当期营运资金-上期营运资金

其中:

营运资金=经营性现金+存货+应收款项-应付款项

经营性现金=年付现成本总额/现金周转率

年付现成本总额=销售成本总额+期间费用总额-非付现成本总额

应收款项=营业收入总额/应收账款周转率

其中,应收款项主要包括应收账款、应收票据、预付账款以及与经营业务相关的其他应收账款等诸项。

存货按照正常处理方式计算其周转率并对未来存货数额进行预测。

应付款项=营业成本总额/应付账款周转率

其中,应付款项主要包括应付账款、应付票据、预收账款以及与经营业务相关的其他应付账款等诸项。

根据对评估对象经营情况的调查,以及经审计的历史经营的资产和损益、收

入和成本费用的统计分析以及对未来经营期内各年度收入与成本的估算结果,按照上述定义,可得到未来经营期内各年度的经营性现金(最低现金保有量)、存货、应收款项以及应付款项等及其营运资金增加额。

### C、资本性支出估算

本次评估,评估对象无后续资本性支出。

#### (7) 现金流估算结果

下表为评估对象未来经营期内净现金流量的估算结果。本次评估中对未来收益的预测,主要是在对企业所处行业的市场调研、分析的基础上,根据相关可比企业的经营状况、市场需求与未来行业发展等综合情况做出的一种专业判断。预测时不考虑不确定的营业外收支、补贴收入以及其它非经常性经营等所产生的损益。

单位:万元

项目	2014年5-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年
营业收入	7,899.53	14,460.24	17,860.90	21,433.08	25,719.70	25,719.70
减:营业成本	80.00	180.00	210.00	210.00	210.00	210.00
营业税金及附加	61.62	112.79	139.32	167.18	200.61	200.61
销售费用	-	-	-	-	-	-
管理费用	2,182.64	3,867.38	4,586.49	5,022.74	5,508.35	5,508.35
财务费用	-	-	-	-	-	-
营业利润	5,575.28	10,300.07	12,925.10	16,033.16	19,800.74	19,800.74
利润总额	5,575.28	10,300.07	12,925.10	16,033.16	19,800.74	19,800.74
减:所得税	1,393.82	2,575.02	3,231.28	4,008.29	4,950.18	4,950.18
净利润	4,181.46	7,725.05	9,693.83	12,024.87	14,850.55	14,850.55
折旧摊销等	16.60	24.91	24.91	14.57	9.41	9.41
折旧	6.27	9.41	9.41	9.41	9.41	9.41
摊销	10.33	15.50	15.50	5.17	-	-
扣税后利息	-	-	-	-	-	-

项目	2014年5-12月	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年
追加资本	188.64	912.76	857.74	872.17	1,040.96	9.41
营运资金增加额	182.37	903.36	848.33	862.76	1,031.55	-
资产更新	6.27	9.41	9.41	9.41	9.41	9.41
资本性支出	-	-	-	-	-	-
净现金流量	4,009.42	6,837.19	8,860.99	11,167.28	13,819.00	14,850.55

#### 4、股东权益价值的预测

##### (1) 折现率的确定

A、无风险收益率 $r_f$ ，参照国家近五年发行的中长期国债利率的平均水平，按照十年期以上国债利率平均水平确定无风险收益率 $r_f$ 的近似，即 $r_f=3.94\%$ 。

序号	国债代码	国债名称	期限	实际利率
1	100902	国债 0902	20	0.0390
2	100903	国债 0903	10	0.0307
3	100905	国债 0905	30	0.0406
4	100907	国债 0907	10	0.0304
5	100911	国债 0911	15	0.0372
6	100912	国债 0912	10	0.0311
7	100916	国债 0916	10	0.0351
8	100920	国债 0920	20	0.0404
9	100923	国债 0923	10	0.0347
10	100925	国债 0925	30	0.0422
11	100927	国债 0927	10	0.0371
12	100930	国债 0930	50	0.0435
13	101002	国债 1002	10	0.0346
14	101003	国债 1003	30	0.0412
15	101007	国债 1007	10	0.0339
16	101009	国债 1009	20	0.0400

序号	国债代码	国债名称	期限	实际利率
17	101012	国债 1012	10	0.0328
18	101014	国债 1014	50	0.0407
19	101018	国债 1018	30	0.0407
20	101019	国债 1019	10	0.0344
21	101023	国债 1023	30	0.0400
22	101024	国债 1024	10	0.0331
23	101026	国债 1026	30	0.0400
24	101029	国债 1029	20	0.0386
25	101031	国债 1031	10	0.0332
26	101034	国债 1034	10	0.0370
27	101037	国债 1037	50	0.0445
28	101040	国债 1040	30	0.0427
29	101041	国债 1041	10	0.0381
30	101102	国债 1102	10	0.0398
31	101105	国债 1105	30	0.0436
32	101108	国债 1108	10	0.0387
33	101110	国债 1110	20	0.0419
34	101112	国债 1112	50	0.0453
35	101115	国债 1115	10	0.0403
36	101116	国债 1116	30	0.0455
37	101119	国债 1119	10	0.0397
38	101123	国债 1123	50	0.0438
39	101124	国债 1124	10	0.0360
40	101204	国债 1204	10	0.0354
41	101206	国债 1206	20	0.0407
42	101208	国债 1208	50	0.0430
43	101209	国债 1209	10	0.0339

序号	国债代码	国债名称	期限	实际利率
44	101212	国债 1212	30	0.0411
45	101213	国债 1213	30	0.0416
46	101215	国债 1215	10	0.0342
47	101218	国债 1218	20	0.0414
48	101220	国债 1220	50	0.0440
49	101221	国债 1221	10	0.0358
50	101305	国债 1305	10	0.0355
51	101309	国债 1309	20	0.0403
52	101310	国债 1310	50	0.0428
53	101311	国债 1311	10	0.0341
54	101316	国债 1316	20	0.0437
55	101318	国债 1318	10	0.0412
56	101319	国债 1319	30	0.0482
57	101324	国债 1324	50	0.0538
58	101325	国债 1325	30	0.0511
平均				<b>0.0394</b>

B、市场期望报酬率 $r_m$ ，一般认为，股票指数的波动能够反映市场整体的波动情况，指数的长期平均收益率可以反映市场期望的平均报酬率。通过对上证综合指数自1992年5月21日全面放开股价、实行自由竞价交易后至2013年12月31日期间的指数平均收益率进行测算，得出市场期望报酬率的近似，即： $r_m=10.19\%$ 。

### C、 $\beta_e$ 值

取沪深同类可比上市公司股票，以截至 2014 年 4 月 30 日的市场价格测算估计，得到可比交易标的股票的历史市场平均风险系数  $\beta_x=0.8701$ ，按式（12）计算得到评估对象预期市场平均风险系数  $\beta_t=0.9143$ ，按式（11）得到评估对象预期无财务杠杆风险系数的估计值  $\beta_u=0.9099$ ，按式（10）得到评估对象权益资本的的预期市场风险系数  $\beta_e=0.9099$ 。

### D. 权益资本成本 $r_e$

本次评估考虑到评估对象在公司的资产规模、收益稳定性以及公司的管理方式等方面与可比上市公司的差异性所可能产生的特性个体风险,设公司特性风险调整系数  $\epsilon=0.04$  最终由式(9)得到评估对象的权益资本成本  $r_e=13.63\%$ 。

可比交易标的的业务在移动终端游戏开发运营之外,还包括移动数据增值服务、电信行业软件开发及无线增值业务、电话语音增值以及音视频娱乐社区的开发、运营和服务、互联网页面游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护等。而目标公司主营业务为手机游戏的研发,业务单一,与可比上市公司在业务结构、经营模式上差异较大。

目标公司的基准日账面净资产为 0.29 亿元,可比上市公司的净资产在 5 亿元以上,在企业规模和资产配置方面差异较大。

目标公司目前只从事手游的开发,且目前处于业务开展初期,未来的成长能力较强,但同时经营风险较大,而可比交易标的的经营年限较长,且经营业绩较为稳定,未来的经营风险相对较小。

综上,因目标公司与可比上市公司差异较大,故公司特性风险调整系数  $\epsilon=0.04$ 。

#### E. 计算 $W_d$ 和 $W_e$

由公司的资本结构可得到  $W_e=1$ 、 $W_d=0$ 。

#### F. 折现率 WACC

由资本资产加权平均成本模型得  $WACC=r_d \times W_d + r_e \times W_e = 13.63\%$

#### (2) 经营性资产价值预测

将得到的预期净现金流量代入式(3),即可得到评估对象的经营性资产价值为 90,152.75 万元。

#### (3) 溢余性或非经营性资产价值预测

经核实,在评估基准日 2014 年 4 月 30 日,经会计师审计的资产负债表披露,有如下一些资产的价值在本次预测的经营性资产中未予考虑,应属本次评估所预测的经营性资产价值之外的溢余性资产非经营性资产。

### A、基准日流动类溢余或非经营性资产的价值 $C_1$

在本次评估中,有如下一些流动类资产(负债)的价值在现金流预测中未予考虑:

(A) 评估对象基准日账面货币资金扣除最低现金保有量后,余额为 833.82 万元,经评估人员核实无误,确认该资金存在。

(B) 经审计的资产负债表披露,评估对象基准日账面其他应收款 8.74 万元为股权转让税款,经评估人员核实无误,确认该资金存在。

即基准日流动性溢余或非经营性资产(负债)的价值为:

$$C_1=842.56 \text{ (万元)}$$

### B、基准日非流动类溢余或非经营性资产的价值 $C_2$

经审计的资产负债表披露,评估对象基准日账面递延所得税资产为 36.40 万元。

即基准日溢余或非经营性资产(负债)的价值为:

$$C_2=36.40 \text{ (万元)}$$

将上述各项代入式(4)得到评估对象基准日溢余或非经营性资产(负债)的价值为:

$$C=C_1+C_2=878.96 \text{ (万元)}$$

#### (4) 权益资本价值的确定

将所得到的经营性资产价值  $P=90,152.75$  万元,基准日存在的其它溢余性或非经营性资产的价值  $C=878.96$  万元代入式(2),得到评估对象的企业价值  $B=91,031.71$  万元。

企业在基准日付息债务  $D=0$  万元,得到评估对象的股东全部权益价值为 91,031.71 万元。

### (三) 评估结果的差异分析及最终结果的选取

#### 1、评估结论

### (1) 市场法评估结论

经实施清查核实、实地查勘、市场调查和询证、评定估算等评估程序,采用市场法对企业股东全部权益价值进行评估。火溶信息在评估基准日 2014 年 4 月 30 日的净资产账面值为 2,862.52 万元,评估后的股东全部权益资本价值(净资产价值) 90,559.62 万元,评估增值 87,697.10 万元,增值率 3063.63%。

### (2) 收益法评估结论

采用现金流折现方法(DCF)对企业股东全部权益价值进行评估。火溶信息在评估基准日 2014 年 4 月 30 日的净资产账面值为 2,862.52 万元,评估后的股东全部权益资本价值(净资产价值) 91,031.71 万元,评估增值 88,169.19 万元,增值率 3082.12%。

## 2、评估结果的差异分析及最终结果的选取

从评估结论看,收益法评估结论较市场法评估结论高。

本次评估目的为股权收购,收益法从未来收益的角度方面对企业股权价值进行反映,市场法直接从投资者对手游行业公司的认可程度方面反映企业股权的内在价值,且选取的案例无论从经营模式和业务结构,还是从行业地位、研发能力方面均有较强的可比性,故在可比案例资料完备,市场交易公正公平的情况下,市场法更能直接的反映企业价值,并满足评估目的。因此选择市场法评估结果为本次火溶信息股东全部权益价值的最终结果。得出在评估基准日企业股东全部权益价值为 90,559.62 万元。

## 3、评估结论与账面价值比较变动情况及原因

火溶信息在评估基准日 2014 年 4 月 30 日的净资产账面值为 2,862.52 万元,评估后的股东全部权益资本价值(净资产价值) 90,559.62 万元,评估增值 87,697.10 万元,增值率 3063.63%。评估值与账面价值比较,增值的原因在于账面成本只是反映企业资产的历史取得成本,未能体现企业在经营过程中累积的客户资源、市场关系等无形的价值,同时也无法体现企业未来的发展能力,而市场法通过对可比交易案例的对比修正,直接从投资者对手游行业公司的认可程度方面反映企业股东全部权益的市场价值,该价值内涵包含了企业全部的经营成果和



发展能力的市场价值。故评估结果相对于账面成本有较大幅度的增值。

## 十、火溶信息最近三年股权转让、增资及资产评估情况

火溶信息最近三年存在的股权交易及增资情况，请详见本节“二、火溶信息历史沿革”之“(二) 历次增资及股权转让情况”。

最近三年火溶信息发生的股权转让及与本次交易定价的差异合理性分析如下：

### (一) 股权转让情况

1、2012年10月15日，李彬将其所持有火溶信息3.529%的股权以0.3529万元转让予王伟峰；魏坤将其所持有火溶信息3.765%的股权以0.3765万元转让予王伟峰。本次股权转让系为火溶信息股东之间的转让，且股权转让价格基于公司增资前注册资本账面值约定，不存在利益输送之情形。

2、2013年7月，创业接力为实现退出，将持有火溶信息2.8171%股份作价25.00万元转让予原禾创业，同时创业接力将持有火溶信息2.8129%股份作价56.30万元转让予自然人朱剑凌。创业接力将股份转让予原禾创业及朱剑凌，转让价格差别较大的原因如下：创业接力将持有火溶信息2.8171%股权作价25.00万元转让予原禾创业，系根据2012年10月原禾创业和创业接力入股火溶信息时，交易各方在投资协议中所作约定：“原禾创业有权在本次投资完成之日起24个月内，以书面方式要求创业接力转让不超过其持有火溶信息全部股权的50%股权，转让价格为该等股权所对应的原始投资金额。”同时，创业接力将持有火溶信息2.8129%股份作价56.30万元转让予自然人朱剑凌，交易双方本着平等自愿、互利互让的原则，不存在利益输送之情形。

3、2013年10月20日，王伟峰将其出资额0.1087万元作价16.6162万元转让予朱剑凌，将其出资额0.00003万元作价0.004万元转让予原禾创业；魏坤将其出资额0.0914万元作价13.9888万元转让予朱剑凌，将其出资0.00003万元作价0.004万元转让予原禾创业；李彬将其出资额0.0858万元作价13.1250万元转让予朱剑凌，将其出资额0.00001万元作价0.002万元转让予原禾创业；青松投资将其出资额0.00001万元作价0.002万元转让予朱剑凌。本次股权转让系股东

之间调节前次股权转让造成的股权比例尾数计算误差所致。

## (二) 增资情况

1、2012年10月,经火溶信息临时股东会同意,吸收原禾创业和创业接力为公司新股东。原禾创业以货币方式对火溶信息增资70万元,其中1.0294万元计入注册资本,68.9706万元计入资本公积;创业接力以货币方式对火溶信息增资50万元,其中0.7353万元计入注册资本,49.2647万元计入资本公积。本次增资对火溶信息估值为800万元。

2、2013年2月,经火溶信息临时股东会同意,吸收深圳市青松股权投资企业(有限合伙)为火溶信息新股东。青松投资以货币方式对公司增资100.00万元,其中1.3072万元计入注册资本,98.6928万元计入资本公积;本次增资对火溶信息估值为1,000万元。

3、2013年9月,经火溶信息临时股东会同意,吸收拓维信息全资子公司北京创时信和创业投资有限公司为火溶信息新股东。创时信和以货币方式对火溶信息增资800.00万元,其中1.4524万元计入注册资本,798.5476万元计入资本公积;本次增资对应的火溶信息估值为8,000万元。

## (三) 资产评估情况

除本次交易外,火溶信息最近三年未进行资产评估。

## (四) 本次交易与最近一次交易对火溶信息估值差别较大的原因说明

本次交易中,火溶信息采用市场法评估的股东全部权益评估值合计为90,647.43万元。本次交易评估值为2013年9月增资时对应火溶信息的估值的11.33倍,估值增加幅度较大,具体原因如下:

### 1、《啪啪三国》游戏的市场表现日益良好

《啪啪三国》在游戏中实现了全3D、即时操控、多人在线、千人战场等技术效果,在国内和海外市场均取得了良好的市场表现。2013年9月,《啪啪三国》刚上线测试,通过《啪啪三国》品质及内测数据;2014年4月,《啪啪三国》游戏当月的充值流水达到4,943.75万元。

## 2、火溶信息游戏储备增加

2013年9月,火溶信息除《啪啪三国》一款游戏处在运营阶段,由于员工较少,资金实力不强等原因,火溶信息在当时并没有着手研发新游戏。随后,由于《啪啪三国》游戏良好的市场表现,火溶信息的营业收入得以增加,研发团队逐步开始扩张,火溶信息也加大了研发投入,开始着手新游戏产品的研发与储备。火溶信息于2014年2月开始研发新游戏《LZZ》,于2014年4月开始研发新游戏《LMBJ》,两款游戏均预计于2014年内正式上线运营。待上述两款游戏正式上线运营后,火溶信息的游戏产品数量将得到增加,收入结构也将得到一定改善。

## 3、火溶信息研发团队扩张迅速

火溶信息从2012年9月成立至2013年9月游戏《啪啪三国》开始上线期间,一直专注于《啪啪三国》游戏的研发。其间为了节约成本,火溶信息的员工团队一直保持着较小的规模。截至2014年4月30日,火溶信息在册员工47名。团队扩张后,火溶信息研发实力进一步加强,游戏管理能力亦得到增强,为其后续游戏开发和管理提供了支撑。

## 4、拓展海外市场,火溶信息市场规模扩大

2014年2月《啪啪三国》游戏开始进入港澳台市场,2014年3月《啪啪三国》游戏开始进入韩国市场。进入新的市场后,《啪啪三国》游戏各项业务指标均得到提升。海外市场的拓展为火溶信息的发展创造了更广阔的空间,提高了火溶信息的盈利能力。

综上所述,相比于2013年9月,火溶信息在市场表现、游戏开发、团队规模、市场拓展等方面均有提升,因此火溶信息本次交易的估值较前次交易有所提高。

## (五) 标的资产历次增资的原因,定价合理性

根据火溶信息提供的全套工商变更登记材料及其书面说明,自火溶信息2012年9月26日注册成立至本报告出具日,一共进行了5次增资行为,具体情况如下:

增资变更登记年月	增资方	缴纳增资额		增资价格（万元）		增资原因	定价合理性及估值差异较大的原因
		增资额（万元）	增资后持股比例	火溶信息整体估值	增资对价		
2012.12	原禾创业	1.0294	8.75%	800	70	火溶信息首次融资。原禾创业、创业接力是创业投资企业，在火溶信息成立之初就认为其游戏研发团队具有良好发展潜力，因而对其进行投资。	火溶信息成立之时注册资本仅 10 万元，但基于对火溶信息游戏研发实力信赖及研发成功预期，各方协商定价。
	创业接力	0.7353	6.25%		50		
2013.4	青松投资	1.3072	10.00%	1,000	100	火溶信息为在研首款游戏增加资金投入而进行融资。青松投资看好该款游戏开发而投资。	各方根据火溶信息在研首款游戏情况、团队规模、整体实力等因素协商定价。
2013.12	创时信和	1.4524	10.00%	8,000	800	火溶信息为首款游戏上线运营及后续游戏研发增加资金投入而进一步融资。创时信和看好火溶信息业务发展潜力，并寄予火溶信息未来上市预期而投资。	2013 年 9 月，《啪啪三国》刚上线测试，通过《啪啪三国》品质及内测数据，创时信和及游戏代理商看好《啪啪三国》的市场潜力。在此之前，火溶信息分别与飞流九天（2013 年 4 月）、掌中地带（2013 年 6 月）、昆仑在线（2013 年 7 月）签署了代理协议。综合上述因素考虑，基于火溶信息股东与创时信和的协商，最终确定该次增资估值。
2013.12	全体股东	285.4757	全体股东增资前后比例不变	-	285.4757	全体股东以资本公积金同比例转增注册资本，增资至 300 万元，使得火溶信息注册资本规模增大，公司整体实力增强。	
2014.6	全体股东	700		-	700	全体股东以资本公积金同比例转增注册资本，增资至 1,000 万元，使得火溶信息注册资本规模增大，公司整体实力增强。	

#### （六）标的资产 2013 年 2 月、9 月两次增资价格差异较大的原因

2013 年 2 月，经火溶信息临时股东会审议，全体股东一致同意吸收青松投资为火溶信息新股东。当时，火溶信息首款游戏《啪啪三国》刚开始研发。经各方协商定价，该次增资估值为 1,000 万元。本次增资完成后，青松投资持有火溶

信息 10%的股权。

2013 年 9 月，经火溶信息临时股东会审议，全体股东一致同意吸收创时信和为火溶信息新股东。当时，《啪啪三国》刚上线测试，通过《啪啪三国》品质及内测数据，创时信和及游戏代理商看好《啪啪三国》的市场潜力。在此之前，火溶信息分别与飞流九天（2013 年 4 月）、掌中地带（2013 年 6 月）、昆仑在线（2013 年 7 月）签署了代理协议。综合上述因素考虑，基于火溶信息股东与创时信和的协商，最终确定该次增资估值 8,000 万元。

综上，因为游戏开发阶段、投资时点及环境的不同，标的资产 2013 年 2 月、2013 年 9 月增资估值差异较大。两次增资均为交易各方谈判的结果，估值差异合理。

## 十一、火溶信息出资及合法续存情况

根据火溶信息提供的自设立至今的工商登记资料、上海市工商行政管理局杨浦分局出具的有关证明并经金杜律师事务所律师在上海市工商行政管理局网站（[www.sgs.gov.cn](http://www.sgs.gov.cn)）公开查询，火溶信息自 2012 年 9 月 26 日至今，已经历年工商年检，无工商失信或处罚记录。

## 十二、青松投资增资火溶信息不涉及股份支付

### （一）青松投资与掌中地带的关系

掌中地带受 A8 新媒体集团有限公司协议控制。刘晓松为 A8 新媒体集团有限公司的执行董事。

刘晓松先生同时在青松投资担任有限合伙人，在深圳市青松投资管理合伙企业（有限合伙）（为青松投资之普通合伙人）担任有限合伙人，在深圳市白桦投资管理咨询有限公司（为深圳市青松投资管理合伙企业（有限合伙）的普通合伙人）担任法定代表人，并持股 50.00%。

2013 年 2 月 25 日，经火溶信息临时股东会审议，全体股东一致同意吸收青松投资为火溶信息新股东。2013 年 6 月，掌中地带与火溶信息签署了《合作协议》，由掌中地带代理《啪啪三国》在国内安卓平台的发行，协议有效期为 3 年。

标的资产仅具备游戏开发能力，其选择发行运营商进行合作是必要的。因为掌中地带从事游戏发行代理业务，且同属刘晓松控制的青松投资在标的公司设立之初即对标的公司进行了投资。标的公司在投资过程中建立了对刘晓松及掌中地带的了解和信任，对其游戏发行推广经验以及其承诺的未来在《啪啪三国》发行中拟投入的努力较为信任。因此，标的资产选择掌中地带作为代理商之一。火溶信息根据代理商资质、代理商发行推广能力以及信任了解程度选择新上线游戏的代理商，火溶信息游戏代理商由火溶信息自主选择。

## （二）青松投资增资定价合理

2013年2月25日，经标的资产临时股东会议审议，全体股东会一致同意吸收青松投资为新股东。青松投资出资100万元，增资后持股比例10%。各方根据火溶信息在研首款游戏情况、团队规模、整体实力等因素协商定价。

## （三）掌中地带与火溶信息代理协议分成比例公允

2013年6月，火溶信息与掌中地带签署代理协议，协议规定火溶信息与掌中地带对每月游戏实际收入金额按4:6分成，这与标的资产与另两家代理商分成比例一致（除飞流九天iOS破解版渠道之外），因此掌中地带与火溶信息代理协议定价公允，不存在掌中地带以低于市场价为火溶信息提供代理服务的情形。

## （四）青松投资增资火溶信息不涉及股份支付

《企业会计准则第11号——股份支付》第二条规定：“股份支付，是指企业为获取职工和其他方提供服务而授予权益工具或者承担以权益工具为基础确定的负债的交易。”《企业会计准则讲解》规定：“股份支付具有以下特征：一是股份支付是企业与职工或其他方之间发生的交易；二是股份支付是以获取职工或其他方服务为目的的交易；三是股份支付交易的对价或其定价与企业自身权益工具未来的价值密切相关。”青松投资向火溶信息增资定价合理，掌中地带与火溶信息代理协议定价公允。不存在火溶信息以自身权益换取掌中地带（青松投资相关方）为其提供代理服务的情形，青松投资增资火溶信息不涉及股份支付。

独立财务顾问及金杜律所认为，青松投资向火溶信息增资定价合理，掌中地带与火溶信息代理协议定价公允。不存在火溶信息以自身权益换取掌中地带（青

松投资相关方)为其提供代理服务的情形,青松投资增资火溶信息不涉及股份支付。

### 十三、标的公司营业收入确认时点、方法及依据

根据会计准则,销售商品收入同时满足下列条件的,才能予以确认:

- 1、企业已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方;
- 2、企业既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权,也没有对已售出的商品实施有效控制;
- 3、收入的金额能够可靠地计量;
- 4、相关的经济利益很可能流入企业;
- 5、相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

标的资产的具体时点、方法及依据如下:

收入确认时点: 手游玩家消耗已充值金额时;

收入确认金额: 期末根据手游玩家消耗的已充值金额部分确认收入;

以上收入确认依据: 1、玩家购买标的资产虚拟货币时,表示其已将款项充值至代理商账户上,可以经代理商流入标的资产;玩家消耗虚拟货币购买虚拟道具时,表示标的资产已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给玩家,既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权,也没有对已售商品实施有效控制。2、从历史数据看,标的资产数据系统中的充值金额与代理商对账数据的累计差异不大,而且标的资产在当月计算收入时会对上月差异进行修正,所以收入金额能够可靠计量。

### 十四、火溶信息管理费用、研发成本会计处理政策,经营活动现金流入、应收账款和递延收益的匹配情况

#### (一) 管理费用

火溶信息 2014 年 1-4 月、5-12 月管理费用情况如下:

单位：万元

项 目	2014年1-4月 月均发生额	2014年5-12月 月均预测数	差异
管理费用	392.54	2,182.64	1,790.10
其中：工资	307.29	1,840.97	1,533.68
月均管理费用	98.14	272.83	174.69
其中：月均工资	76.82	230.12	153.30

报告期内 2014 年 1 月-4 月平均月管理费用低于 2014 年 5 月-12 月平均月管理费用，主要原因如下：管理费用主要由人工成本构成，标的公司下半年计划新增游戏产品，人员规模在现有基础上扩大 1 倍，同时人均工资福利等增加 50% 左右；所以管理费用出现前低后高的差异。

## （二）研发成本的会计政策

根据《企业会计准则第 6 号-无形资产》第七条，企业内部研究开发项目的支出，应当区分研究阶段支出与开发阶段支出，研究阶段的支出应当于发生时计入当期损益，开发阶段的支出符合资本化条件的可以确认为无形资产。如果确实无法区分研究阶段的支出和开发阶段的支出，应将其发生的研发支出全部费用化，计入当期损益。

标的资产根据研发项目确定研发项目人员及资源。研发费用主要包括研发人员的薪酬、差旅费、办公费、占用的房屋租赁费、固定资产使用费等相关费用。

考虑到标的资产研发人员一般边研发新游戏一边对现有游戏进行维护，或同时进行若干游戏的研发，导致对不同项目研发费用的分配较为困难，同时标的资产处于企业发展初期，研发项目存在一定的不确定性，从谨慎性原则考虑，标的资产的研发费用全部费用化。

同行业可比案例研发支出的会计处理如下：

可比样本	研发支出处理原则	研发支出计入会计科目
银汉科技	费用化	管理费用-研发费
壳木软件	资本化	主营业务成本、无形资产



玩蟹科技	费用化	管理费用-研发费
方寸科技	费用化	管理费用-研发费
神奇时代	费用化	管理费用

由上表可以看出,除壳木软件将研发支出资本化外,可比样本中其他四家公司均将研发支出直接费用化。

### (三) 经营活动现金流入、应收账款和递延收益的匹配情况

经营活动现金流入、应收账款和递延收益的匹配情况如下:

单位:元

项 目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
营业收入	28,874,621.75	5,205,072.06	-
加:销项税	357,448.34	153,800.21	-
加:应收账款的减少	-24,447,932.86	-4,091,106.13	-
加:预收账款的增加	82,615.23	2,506,829.02	-
加:收到的其他与经营活动有关的现金	272,587.05	157,994.31	1,440.68
合计:经营活动现金流入	5,139,339.51	3,932,589.47	1,440.68

报告期内,标的资产的营业收入考虑资产负债表相关科目的增减变动后与经营活动的现金流入一致。2014年1-4月经营活动现金流入增长小于营业收入的原因为2014年4月末应收账款的增加幅度高于收入的增长幅度。

## 十五、火溶信息应收账款相关情况

### (一) 信用政策及执行情况

标的资产分别选择在各渠道中具有一定行业位置的代理商。选定合作代理商后,代理商支付版权金获得独家渠道授权。代理商在取得授权后,标的资产给予代理商一个月的对账期,对账期满后标的资产与代理商对账确认玩家充值金额,双方对账确认后15天代理商向标的资产支付标的资产应分成部分。

在实际执行中,代理商首先需要与众多的运营平台完成对账、结算后,才能与标的资产对账,故一般会延误 2 至 3 个月,同时,针对首款游戏,标的资产在执行信用政策时也较灵活,造成应收账款回款时间较信用期间长。

## (二) 应收账款应收方情况

标的资产应收账款应收方及其基本信息如下:

### 1、掌中地带

企业名称	北京掌中地带信息科技有限公司
注册号	110106010004723
住所	北京市昌平区昌平镇白浮泉路 21 号富泉花园爱丁堡园 E 座 2 单元 401 号
法定代表人	黄海波
公司类型	有限责任公司(自然人投资或控股)
注册资本	1,000 万元
实收资本	1,000 万元
经营范围	许可经营项目:第二类增值电信业务中的信息服务业务(不含固定网电话信息服务和互联网信息服务)。 一般经营项目:技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让;企业形象策划;信息咨询(中介除外);会议服务;组织国内文化艺术交流活动(演出除外);承办展览展示;企业管理服务;销售:通讯设备、电器设备、机械设备、建筑材料、日用品、文体用品、工艺品、计算机软件及辅助设备。
成立日期	2007-02-12
营业期限	自 2007-02-12 至 2027-02-11

### 2、昆仑在线

公司编号	1415564
公司名称	KORAM GAMES LIMITED 昆仑在线(香港)股份有限公司
公司类别	私人股份有限公司
成立日期	2010 年 1 月 25 日
公司现状	仍注册

### 3、飞流九天

企业名称	北京飞流九天科技有限公司
注册号	110101011911115
住所	北京市东城区和平里东街 11 号院内航星二号楼四楼西南侧
法定代表人	倪县乐
公司类型	有限责任公司(自然人投资或控股)
注册资本	1,350 万元
实收资本	1,350 万元
经营范围	第二类增值电信业务中的信息服务业务(仅含移动网增值电信业务);因特网信息服务业务(除新闻、出版、教育、医疗保健、药品、医疗器械以外的内容)(电信与信息服务业务经营许可证有效期至 2015 年 12 月 9 日)。技术开发;技术咨询;技术服务;企业形象策划;组织文化艺术交流;信息咨询(不含中介服务);咨询与调查;设计、制作、代理、发布广告;会议服务;技术进出口;货物进出口;销售电子产品、计算机软件及辅助设备。(资本公积金出资 1200 万元)
成立日期	2009-05-08
营业期限	自 2009-05-08 至 2029-05-07

### (三) 期后回款情况

截至本报告出具日,火溶信息截至 2014 年 4 月末的应收账款已经全部收回。

### (四) 与同行业公司坏账准备计提政策比较

火溶信息坏账准备计提政策与拓维信息一致。

#### 1、同行业公司应收账款单项金额重大的款项确认标准

同行业公司应收账款单项金额重大的款项确认标准如下:

银汉科技	100 万元以上的应收款项
壳木软件	余额大于 200 万元的款项
玩蟹科技	100 万元(含 100 万元)以上的应收款项
方寸科技	100 万元(含 100 万元)以上的应收款项
神奇时代	100 万元(含 101 万元)以上的应收款项
标的资产	100 万元(含 100 万元)以上的应收款项

#### 2、同行业公司应收账款采用账龄分析法计提坏账准备的比例

同行业公司应收账款采用账龄分析法计提坏账准备的比例如下：

账龄	银汉科技	壳木软件	玩蟹科技	方寸科技	神奇时代	标的资产
1 年内	1%	5%	1%	2%	5%	5%
1-2 年	5%	10%	10%	10%	10%	10%
2-3 年	50%	50%	50%	30%	50%	20%
3-4 年	100%	100%	100%	50%	100%	50%
4-5 年	100%	100%	100%	80%	100%	80%
5 年以上	100%	100%	100%	100%	100%	100%

### (五) 标的资产的应收账款周转天数

金额单位：元

期间	当期收入 (A)	当期应收账款 (B)	上期应收账款 (C)	周转天数 ( $D=360/(A*2/(B+C))$ )
2013 年	5,205,072.06	3,886,550.82	-	134.33
2014 年	28,874,621.75	27,112,087.04	3,886,550.82	193.24

标的资产应收账款周转天数相比同行业公司较长，主要是因为 2013 年 9 月至 2014 年 4 月期间，《啪啪三国》月充值金额基本保持快速上升趋势。《啪啪三国》收入数据情况如下：

月份	充值金额 (元)	收入确认金额 (元)
2013.09	1,374,528	323,047.44
2013.10	1,488,788	298,992.21
2013.11	6,637,904	1,250,509.91
2013.12	14,851,305	2,908,924.33
2014.01	13,346,280	2,720,006.72
2014.02	14,403,808	3,106,993.06
2014.03	45,523,616	10,633,967.39
2014.04	49,085,845	12,005,331.29

《啪啪三国》于 2014 年 2 月登陆港澳台市场，于 2014 年 3 月登陆韩国市场，其充值金额在 2014 年 3 月、4 月均达到 4,000 万元以上。由于手机游戏行业

对账普遍存在滞后性(如 App Store 等游戏平台与游戏代理商对账间隔时间较长,导致游戏代理商与游戏研发商对账间隔时间延长),标的资产与游戏代理商实际对账日期与收入发生期末的间隔较长(通常为 2-3 个月)。随着标的资产自 2014 年初以来营业收入的不断提升,上述对账形式使得标的资产应收账款金额不断扩大的现象是合理的。

此外,火溶信息为手机游戏的开发商,其开发的游戏由代理商推广发行,对账后结算款项。可比样本多含自营游戏收入,这部分收入不产生应收账款。因此,火溶信息应收账款周转天数长于其他可比样本。

## 十六、火溶信息员工薪酬支出相关情况

### (一) 火溶信息报告期及预测期员工构成及薪酬情况

根据火溶信息的《审计报告》及其提供的员工花名册、员工构成情况说明、工资发放统计表、相关劳动合同等资料,火溶信息 2013 年、2014 年 1—4 月的员工构成及薪酬情况具体如下:

年月	员工人数	当月薪酬合计(元)	当月人均薪酬(元)
2013.1	9	147,379.16	16,375.46
2013.2	9	67,315.00	7,479.44
2013.3	9	79,950.82	8,883.42
2013.4	10	65,000.00	6,500.00
2013.5	13	138,980.79	10,690.83
2013.6	15	158,652.30	10,576.82
2013.7	18	167,349.47	9,297.19
2013.8	17	191,260.30	11,250.61
2013.9	18	211,935.70	11,774.21
2013.1	20	210,863.77	10,543.19
2013.11	25	307,483.47	12,299.34
2013.12	26	1,153,653.66	44,371.29
2014.1	34	651,190.30	19,152.66

年月	员工人数	当月薪酬合计(元)	当月人均薪酬(元)
2014.2	39	646,948.90	16,588.43
2014.3	46	912,633.40	19,839.86
2014.4	49	862,093.12	17,593.74

注 1: 员工中包含正式员工与实习生。

注 2: 火溶信息在 2013 年 12 月发放年终奖, 造成该月薪酬数额较多。

根据火溶信息提供的书面说明, 其已建立相关劳动人事管理制度, 公司员工按照工作岗位定职定责, 同工同酬, 并不区分职级职称; 截至 2014 年 4 月 30 日, 公司员工总数 49 人(含实习生 2 人), 人均年龄 29 岁, 其中程序、策划、美术等游戏研发技术岗位的员工数量为 48 人, 约为公司员工总数的 97.96%; 预测期内公司员工薪酬整体不会下降。火溶信息《审计报告》和《盈利预测审核报告》中对管理费用列示时, 除少数行政人员的薪酬列在职工薪酬支出项下外, 其他游戏研发技术岗位的员工薪酬列在研究开发费项下。

## (二) 支付劳动报酬的有关规定

《劳动法》第 48 条规定: “国家实行最低工资保障制度。最低工资的具体标准由省、自治区、直辖市人民政府规定, 报国务院备案。用人单位支付劳动者的工资不得低于当地最低工资标准。”

《劳动合同法》第 30 条规定: “用人单位应当按照劳动合同约定和国家规定, 向劳动者及时足额支付劳动报酬。用人单位拖欠或者未足额支付劳动报酬的, 劳动者可以依法向当地人民法院申请支付令, 人民法院应当依法发出支付令。”

第 11 条规定: “劳动合同对劳动报酬和劳动条件等标准约定不明确, 引发争议的, 用人单位与劳动者可以重新协商; 协商不成的, 适用集体合同规定; 没有集体合同或者集体合同未规定劳动报酬的, 实行同工同酬; 没有集体合同或者集体合同未规定劳动条件等标准的, 适用国家有关规定。”

《上海市企业职工最低工资规定》(1994 年 12 月 5 日上海市人民政府第 90 号令发布, 根据 2010 年 12 月 20 日上海市人民政府令第 52 号修正并重新发布) 第 3 条规定: “本规定所称的最低工资, 是指职工在法定工作时间内提供正常劳动后所在企业必须支付的最低劳动报酬。” 第 4 条规定: “最低工资分为月最低

工资和小时最低工资。全日制劳动合同关系适用于月最低工资；非全日制劳动合同关系适用于小时最低工资。最低工资应当以货币形式按时支付。”第9条规定：“企业支付的最低工资可以全额列入成本。”第11条规定：“企业违反本规定，支付职工的工资低于最低工资标准的，由人力资源社会保障行政部门责令其限期补发按最低工资标准计算的欠付数额，并按国家有关规定支付补偿金。”

根据上海市人保局发布的相关文件，火溶信息报告期及盈利预测期内员工适用的最低工资标准如下：

执行日期	上海市企业职工最低工资标准	文件依据
2012.4.1	1,450 元/月	沪人社综发[2012]18 号
2013.4.1	1,620 元/月	沪人社综发[2013]16 号
2014.4.1	1,820 元/月	沪人社综发[2014]6 号

根据上海市人保局发布的《关于本市 2013 年职工平均工资有关事宜的通知》（沪人社综发[2014]11 号），2013 年上海市职工平均工资为 60,435 元，按此计算，2013 年上海市职工月平均工资为 5,036 元。

根据国家统计局网站（<http://data.stats.gov.cn/index>）发布的按行业分城镇单位就业人员 2013 年平均工资数据，信息传输、计算机服务和软件业城镇单位就业人员 2013 年平均工资为 90,926 元。

根据火溶信息提供的相关说明并经查询上海市人保局网站（<http://www.12333sh.gov.cn/>）等有关政府部门公开网站，报告期内火溶信息不存在未足额支付劳动报酬等侵犯员工合法权益的情形。

根据上述，火溶信息有关员工劳动报酬的支付事宜没有违反《劳动法》、《劳动合同法》等有关法律法规的强制性规定，不存在未足额支付劳动报酬等侵犯员工合法权益的情形。

### （三）火溶信息员工薪酬的会计处理方式

火溶信息主要从事手机游戏的开发，不包含手机游戏的推广及运营。因此，火溶信息员工主要分为研发人员及行政人员，其薪酬分别计入管理费用-研发费用、管理费用-职工薪酬支出。

壳木软件将研发支出资本化,除此案例之外,同行业可比案例的员工薪酬相关会计科目情况如下(所属报告期为重组审计基准日所在最后一年或一期):

单位:万元

	销售费用-职工	管理费用-职工	管理费用-研发费用
银汉科技	88.95	622.15	410.50
玩蟹科技	15.60	590.32	1,090.85
方寸科技	未列示	407.71	350.86
神奇时代	720.93	4,014.90	未列示

综上,火溶信息员工薪酬的会计处理符合行业惯例。

#### (四) 火溶信息人员情况及研发费用情况

截至2014年4月30日,公司员工总数49人(含实习生2人),人均年龄29岁,其中程序、策划、美术等游戏研发技术岗位的员工数量为48人,约为公司员工总数的97.96%,另外1人为火溶信息的行政人员。火溶信息主营业务为手机游戏的开发,火溶信息未从事过手机游戏的推广和发行,故火溶信息无销售人员。

2014年1-4月,标的资产共计计提职工薪酬307.29万元,研发人员薪酬304.14万元计入管理费用-研发费用,其余行政人员薪酬计入管理费用-职工薪酬,其中研发人员薪酬占同期应付职工薪酬-本期增加的98.98%。

游戏公司的研发费用主要为研发人员的薪酬。同行业可比案例员工薪酬相关会计科目金额如下(所属报告期为重组审计基准日所在最后一年或一期):

单位:万元

	A、应付职工薪酬-本期增加	B、管理费用-研发费用	C、研发费用占本期增加应付职工薪酬的比例(B/A)
银汉科技	1,086.55	410.50	37.78%
壳木软件	562.15	未列示	-
玩蟹科技	1,620.89	1,090.85	67.30%
方寸科技	709.37	350.86	49.46%



神奇时代	4,726.44	未列示	-
------	----------	-----	---

上表中,银汉科技、玩蟹科技、方寸科技研发费用分别占其同期应付职工薪酬-本期增加额的 37.78%、67.30%和 49.46%。

#### (五) 火溶信息为员工代扣代缴个人所得税情况

火溶信息 2014 年 1-4 月共计发放 324.72 万元工资,标的资产依法代扣代缴 38.03 万元个人所得税。标的资产代扣代缴员工个人所得税金额与员工是否为研发人员无关。

同时,上海市地方税务局杨浦分局、上海市杨浦区国家税务局于 2014 年 4 月向火溶信息出具了企业纳税情况证明,火溶信息自 2012 年 10 月至 2014 年 3 月期间,申报的税款已足额入库,尚未发现欠税和税务处罚记录。

### 十七、标的资产核心团队不存在违反竞业禁止相关承诺的情形

根据《中华人民共和国劳动合同法》第 23、24 条的有关规定:竞业限制的人员限于用人单位的高级管理人员、高级技术人员和其他负有保密义务的人员。竞业限制的范围、地域、期限由用人单位与劳动者约定,竞业限制的约定不得违反法律、法规的规定。在解除或者终止劳动合同后,前述人员到与本单位生产或者经营同类产品、从事同类业务的有竞争关系的其他用人单位,或者自己开业生产或者经营同类产品、从事同类业务的竞业限制期限,不得超过二年。对负有保密义务的劳动者,用人单位可以在劳动合同或者保密协议中与劳动者约定竞业限制条款,并约定在解除或者终止劳动合同后,在竞业限制期限内按月给予劳动者经济补偿。劳动者违反竞业限制约定的,应当按照约定向用人单位支付违约金。

根据王伟峰、魏坤、李彬与上海纽维信息科技有限公司(以下简称“上海纽维”)之间的有关《保守商业秘密承诺书》、《竞业限制协议》及其三人分别出具的说明和承诺:(1)其上海纽维任职期间及离职后不超过两年内,不得受雇于与上海纽维相同或类似或与其有竞争关系的机构,亦不得自己经营、或投资于、或从事任何与上海纽维有竞争关系的业务活动;(2)如上海纽维于其离职时对其提出该等竞业限制要求,则需向其支付一定金额的经济补偿金;如上海纽维于其离职时对其并无该等竞业限制要求,则无需向其支付经济补偿金;(3)其若违反

竞业限制约定，应向上海纽维支付月工资的相应倍数作为违约金，同时赔偿上海纽维的实际损失。

基于上述规定和约定以及王伟峰、魏坤、李彬三人分别出具的书面说明及承诺，火溶信息核心团队不存在违反有关竞业禁止义务或承诺的情形，主要理由是：上海纽维未曾在 2012 年 4 月劳动关系终止时对其提出过上述《竞业限制协议》中约定的竞业限制要求，自相关劳动关系终止后至今，上海纽维也未曾向其支付过竞业限制经济补偿金。根据《劳动合同法》及《竞业限制协议》上述有关竞业限制和经济补偿金的规定和约定，三人离职后于 2012 年 9 月共同成立火溶信息并从事移动网络游戏研发活动不会构成违约。

王伟峰、魏坤、李彬亦书面承诺，如潜在或将来发生与上海纽维之间《竞业限制协议》有关的争议或纠纷，均由其个人承担全部法律责任。王伟峰、魏坤、李彬将共同承担由该等争议或纠纷的发生而给火溶信息造成的任何经济损失。

综上所述，火溶信息核心团队王伟峰、魏坤、李彬不存在违反有关竞业禁止义务或承诺的情形。其曾在上海纽维任职并签有相关竞业限制协议的情形，不会对本次交易构成法律障碍。

## 第五节 发行股份情况

### 一、本次交易方案概况

#### (一) 本次交易方案主要内容

拓维信息拟向王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资、朱剑凌非公开发行股份并支付现金，购买其持有的火溶信息 90% 股权，同时向不超过 10 名其他特定投资者发行股份募集配套资金用于本次交易的现金支付，募集配套资金总额不超过本次交易总金额的 25%。

本次重组中标的资产火溶信息 90% 股权。截至 2014 年 4 月 30 日，火溶信息 90% 股权的评估值为 81,503.66 万元。经交易双方友好协商，火溶信息 90% 股权的交易金额为 81,000.00 万元。在此基础上，交易对方取得的对价金额、形式如下：

单位：万元

股东名称	总对价	现金对价	股份对价
王伟峰	29,286.91	7,169.66	22,117.25
魏坤	18,099.37	4,430.86	13,668.51
李彬	16,968.18	4,153.94	12,814.24
原禾创业	6,925.54	6,925.54	0
青松投资	6,480.00	6,480.00	0
朱剑凌	3,240.00	3,240.00	0
<b>合计</b>	<b>81,000.00</b>	<b>32,400.00</b>	<b>48,600.00</b>

#### (二) 奖励对价

为充分考虑到交易完成后火溶信息实际经营业绩可能超出评估报告中各年预测净利润，目前对火溶信息的估值结果低于其实际价值的可能；同时也为避免交易对方各年在实现承诺利润后缺乏动力进一步地发展业务，本次交易方案中设计了奖励对价。

如承诺期内任一年度实际实现的净利润高于当年承诺利润,则当年超出部分的 50%作为奖励对价,由上市公司以现金方式在标的资产 2016 年度《专项审核报告》、《减值测试报告》披露后 10 个工作日内向王伟峰、魏坤、李彬支付。承诺期内目标公司因股权收购等资本性并购而产生的利润不计入上述“净利润总和”。

根据企业会计准则的相关规定,该部分奖励对价作为企业合并对价的一部分,在交易完成后按照其在购买日的公允价值计入企业合并成本,其后续以公允价值计量且其变化计入当期损益。

## 二、本次交易支付现金的具体情况

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》,本次交易对价总额为 81,000.00 万元,现金对价总额为 32,400.00 万元。其中向王伟峰、魏坤、李彬支付的现金对价为 15,754.46 万元,向原禾创业、青松投资、朱剑凌支付的现金对价为 16,645.54 万元。

上市公司分三期向王伟峰、魏坤、李彬支付现金:

1、在标的资产股权过户至上市公司名下,且上市公司本次交易的配套募集资金到账后 10 个工作日内或过户后 1 个月内(两者以较早发生者为准),王伟峰、魏坤、李彬需向上市公司出具付款通知函,上市公司在收到付款通知函且确认上述条件已满足后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 35% 部分;

2、上市公司在指定媒体披露 2014 年度目标公司《专项审核报告》后,王伟峰、魏坤、李彬需向上市公司出具付款通知函,上市公司在收到上述付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 25% 部分;

3、上市公司在指定媒体披露 2015 年度目标公司《专项审核报告》后,王伟峰、魏坤、李彬需向上市公司出具付款通知函,上市公司在收到上述付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的剩余 40% 部分。

上市公司分两期向原禾创业、青松投资、朱剑凌支付现金:

1、在标的资产股权过户至上市公司名下,且上市公司本次交易的配套募集

资金到帐后 10 个工作日内或过户后 1 个月内(两者以较早发生者为准),原禾创业、青松投资、朱剑凌需向上市公司出具付款通知函,上市公司在收到付款通知函且确认上述条件已满足后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 60% 部分;

2、上市公司在指定媒体披露 2014 年目标公司《专项审核报告》后,原禾创业、青松投资、朱剑凌需向上市公司出具付款通知函,上市公司在收到上述付款通知函后 10 个工作日内支付其应获得的现金对价的 40% 部分。

### 三、本次交易发行股份的具体情况

#### (一) 发行股份方案概况

本次交易由发行股份及支付现金购买资产和发行股份募集配套资金两部分组成。本次发行股份及支付现金购买资产不以募集配套资金的成功实施为前提,最终募集配套资金成功与否不影响本次发行股份购买资产的实施。

##### 1、发行股份购买资产

本次交易的股份对价为 48,600.00 万元,向发股对象非公开发行的股票数量合计为 24,795,917 股。

##### 2、募集配套资金

本次交易拟募集配套资金总额不超过 27,000.00 万元。按照本次发行底价 17.64 元计算,向其他不超过 10 名特定投资者发行股份数量不超过 15,306,122 股。最终发行数量将根据最终发行价格确定。

在本次发行的定价基准日至发行日期间,上市公司如有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项,将按照深交所的相关规则对上述发行数量作相应调整。

本次交易完成后,本公司将直接及间接持有火溶信息 100% 股权。

#### (二) 发行股份的价格及定价原则

##### 1、发行股份购买资产

本次发行股份购买资产的定价基准日为拓维信息第五届董事会第十二次会议决议公告日。

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及支付现金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；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，拓维信息定价基准日前 20 个交易日的股票交易均价为 27.4766 元/股。由于公司定价基准日至发行日期间，公司实施了 2013 年度利润分配方案，向全体股东每 10 股派发现金股利 0.5 元，每 10 股送红股 2 股，并以资本公积向全体股东每 10 股转增 2 股，因此拓维信息定价基准日前 20 个交易日的股票交易的除权除息均价为 19.5904 元/股，据此本次发行价格为 19.60 元/股。

在本次发行的定价基准日至发行日期间，上市公司如再有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对上述发行股份价格、发行数量作相应调整。

## 2、发行股份募集配套资金

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为拓维信息第五届董事会第十二次会议决议公告日。

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，募集配套资金的发行价格应不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。在本次发行的定价基准日至发行日期间，如上市公司实施现金分红、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，则将根据深圳证券交易所的相关规定对发行价格作相应调整。上市公司 2013 年度权益分配实施完毕后，向其他特定投资者募集配套资金的发行底价相应确定为 17.64 元/股。最终发行价格将在本次发行获得中国证监会核准后，由公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定，依据发行对象申购报价的情况，与本次交易的独立财务顾问协商确定。

### (三) 拟发行股份的种类、每股面值

本次非公开发行的股票为人民币普通股（A股），每股面值人民币 1.00 元。

#### （四）拟发行股份的数量

##### 1、发行股份购买资产

王伟峰、魏坤、李彬按在股权交割日各自持有火溶信息的股权比例占其合计持有火溶信息出资的比例计算取得本次发行的相应股份数量，计算结果如出现不足 1 股的尾数应舍去取整。具体情况如下：

序号	交易对方	所获股份数量（股）
1	王伟峰	11,284,311
2	魏坤	6,973,729
3	李彬	6,537,877
合计		<b>24,795,917</b>

##### 2、发行股份募集配套资金

本次交易拟募集配套资金总额不超过 27,000.00 万元。按照本次发行底价 17.64 元/股计算，向其他不超过 10 名特定投资者发行股份数量不超过 15,306,122 股。

#### （五）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中小企业板上市。

#### （六）本次发行股份锁定期

##### 1、发行股份购买资产

王伟峰、魏坤、李彬对用截至《重组报告书》披露日持续拥有权益的时间达到 12 个月的资产认购取得的对价股份，自发行结束日起 12 个月内不得转让。

在此基础上，为增强盈利预测补偿的操作性和可实现性，就王伟峰、魏坤、李彬中的各方各自所获锁定期为 12 个月的对价股份，其应按第一期 30%、第二期 30%、第三期 40% 的节奏（按其各自所获锁定期为 12 个月的全部对价股份的比例计算）解除限售。具体解禁节奏如下表：

单位：股

火溶信息 股东姓名	本次发行 股份数	首次解禁股份数 量(30%)	第二次解禁股份 数量(30%)	第三次解禁股份 数量(40%)
王伟峰	11,284,311	3,385,293	3,385,293	4,513,725
魏坤	6,973,729	2,092,119	2,092,119	2,789,491
李彬	6,537,877	1,961,363	1,961,363	2,615,151
<b>合计</b>	<b>24,795,917</b>	<b>7,438,775</b>	<b>7,438,775</b>	<b>9,918,367</b>

第一期股份应于本次对价股份发行结束满 12 个月且标的资产 2014 年度《专项审核报告》披露后解除限售；

第二期股份应于本次对价股份发行结束满 24 个月且标的资产 2015 年度《专项审核报告》披露后解除限售；

第三期股份应于本次对价股份发行结束满 36 个月且标的资产 2016 年度《专项审核报告》及《减值测试报告》披露后解除限售。

## 2、募集配套资金

向其他不超过 10 名特定投资者发行股份自其认购的股票完成股权登记并上市之日起十二个月内不转让，在此之后按中国证监会及深圳证券交易所的有关规定执行。

上述锁定期届满后，配套融资发行对象担任本公司董事或监事或高管职务的，还应遵守届时有有效的《公司法》等法律、法规及规范性文件关于股份锁定的规定。

## 四、本次募集配套资金的必要性与合理性的讨论与分析

### (一) 上市公司和标的公司的行业特点及生产经营情况

手机游戏为上市公司的主营业务之一，上市公司 2013 年度营业收入中手机游戏收入占 20.10%。上市公司通过“代理发行运营+内容提供”的业务模式发展手机游戏业务。在手机游戏的代理发行方面，近年来上市公司发行和运营了《植物大战僵尸》、《植物大战僵尸 2》、《宝石迷阵》、《部落探险 (tiny tribe)》、《愤怒的小鸟》、《捣蛋猪》、《画个火柴人》、《疯狂的吱咕》等多款游戏。在内容提供方



面，上市公司通过自主研发、对外投资等方式，加强手机游戏的开发实力。本次收购火溶信息 90%的股权，正是上市公司强化内容提供的体现。

与手机游戏行业多数公司一样，上市公司与标的公司均为轻资产企业。根据备考审计报告，截至 2014 年 4 月 30 日，商誉、货币资金、应收账款、无形资产分别占备考上市公司资产总额的 47.33%、19.63%、9.81%和 3.14%。

在上市公司手机游戏业务现有的发展模式下，未来上市公司需要投入较大量的资金，一方面用于开拓国内外游戏分发渠道，提高游戏的发行推广力度；另一方面将继续加大自有团队的研发投入，同时收购优秀的手机游戏开发团队。对于火溶信息而言，本次交易完成后，火溶信息将与上市公司充分整合，配合上市公司手机游戏业务的发展战略，加大研发力度，扩大团队规模，不断推出优秀的手机游戏产品。

综上所述，结合上市公司及火溶信息的行业特点及生产经营情况，上市公司需要保持一定量的货币资金以保证其手机游戏业务的发展。本次募集配套资金用于支付现金对价，减少上市公司在本次交易中自有或自筹资金的使用比例，从而有利于未来上市公司业务的发展。

## （二）财务状况

### 1、资产负债情况

拓维信息、火溶信息的资产负债情况如下：

金额单位：万元

项目	火溶信息	上市公司
	2014 年 4 月 30 日	2014 年 4 月 30 日
流动资产合计	3,692.81	79,541.39
非流动资产合计	127.6	27,775.45
<b>资产合计</b>	<b>3,820.41</b>	<b>107,316.84</b>
流动负债合计	957.89	14,142.30
非流动负债合计	-	5.18
<b>负债合计</b>	<b>957.89</b>	<b>14,147.49</b>

所有者权益合计	2,862.52	87,176.31
资产负债率(%)	25.07%	13.18%

拓维信息所属证监会行业分类为“软件和信息技术服务业”，火溶信息属于游戏行业，二者均具有轻资产公司的资产结构特点。火溶信息的资产以货币资金、应收账款等流动资产为主，负债以预收款项为主。上市公司的流动资产以货币资金、应收账款为主，非流动资产以固定资产（主要为房屋建筑物）、商誉、无形资产为主。

## 2、上市公司现金流情况

上市公司最近两年及一期的经营活动和投资活动现金流量净额对比如下（2014年1-3月数据未经审计）：

单位：万元

项目	2014年1-3月	2013年度	2012年度
经营活动产生的现金流量净额	2,830.33	5,553.38	5,761.72
投资活动产生的现金流量净额	-3,241.76	-19,931.48	241.29
筹资活动产生的现金流量净额	0.00	-1,404.55	-739.64

2013年、2014年1-3月上市公司投资活动现金净流出额均大于经营活动现金流量净流入额。本次现金支付金额较大，如果本次现金对价全部通过自有资金支付，将对上市公司的日常经营和投资活动产生一定的资金压力。如果全部通过银行举债支付，将提高上市公司负债水平和偿债压力，增加上市公司的财务费用。因此需要通过募集配套资金来支付现金对价部分。

### （三）上市公司的资金使用情况

截至2014年4月30日，上市公司首次公开发行募集资金已全部使用完毕。

### （四）募集配套资金的必要性

#### 1、上市公司业务发展需要资金支持

除了必要的日常运营、项目研发之外，上市公司货币资金计划未来主要用于国内外游戏发行及渠道拓展、内容版权的购买、开发团队的收购、少数股权收购等事宜。

#### (1) 国内外游戏发行及渠道拓展

通过在国内代理和发行《植物大战僵尸》、《植物大战僵尸 2》、《宝石迷阵》、《部落探险 (tiny tribe)》、《愤怒的小鸟》、《捣蛋猪》、《画个火柴人》、《疯狂的吱咕》等游戏，上市公司积累了丰富的游戏代理发行经验。上市公司将继续拓展国内外游戏发行渠道，加强与游戏平台商的合作，不断提升自身的游戏发行及推广能力。

#### (2) 内容版权的购买

上市公司在移动网络游戏的开发过程中，游戏的内容或故事情节将有可能使用或借鉴现有的小说、电影、动画、漫画等素材中的故事情节或人物名称和形象。上市公司在使用相关著作的同时，需要向原权利人支付一定的版权费用，以便获得合法使用相关知识产权的权利。随着移动网络游戏和网页游戏的竞争日趋激烈，相关游戏素材的版权获取成本也不断高涨，上市公司需要使用较多的自有资金进行版权方面的取得。

#### (3) 开发团队的收购

为了增强上市公司在该领域的竞争力，不断提高管理能力、管理效率、业务水平、人员素质，实现内生发展，并根据手机游戏行业特点，有必要通过外延式发展来增强自身的研发能力，夯实已有的竞争优势，与上市公司已有业务产生协同效应。同时，上市公司还将借助资本市场的力量，选择外延式发展，通过并购具有较强经营实力、盈利能力、优秀管理团队、稳健发展的企业，是上市公司现阶段实现快速成长更为有效的方式。

#### (4) 少数股权收购

2014年4月21日，上市公司全资子公司湖南拓维教育发展有限公司以自有资金人民币3,427万元收购云南兰九信息科技有限公司30%的股权。上市公司未

来会根据实际情况,收购部分下属公司的少数股权,整合下属公司的股权结构,提升公司的管理效率。

## 2、促成本次并购交易,有利于提高重组项目的整合绩效

本次重组中,交易对方需要承担较大额现时纳税义务;同时,交易对方亦有一定的资金需求。为促成本次交易,特在本次交易中部分对价以现金方式支付,以保障本次重组能够顺利实施。本次募集配套资金有利于上市公司完成本次交易的现金支付,减少上市公司因支付现金的资金压力。

与通过配套募集资金融资相比,上市公司利用债务性融资支付现金,承担的财务费用将会增加,相应减少归属于母公司的净利润,进而对上市公司每股收益的摊薄更明显。

项 目	发行股份配套融资	债务融资
上市公司 2014 年备考盈利预测归属于母公司所有者的净利润(万元)	19,540.53	19,540.53
减: 债务融资利息(税后, 假设票面利率为 7%)	-	1,606.50
扣除债务融资利息后, 上市公司 2014 年备考盈利预测归属于母公司所有者的净利润(万元)	19,540.53	17,934.03
融资前总股本(万股)	42,161.73	42,161.73
融资后总股本(万股)	43,692.34	42,161.73
融资前每股收益(元/股)	0.463	
融资后每股收益(元/股)	0.447	0.425
对每股收益摊薄(元/股)	0.016	0.038

根据上述测算,债务融资对上市公司每股收益的摊薄大于股权融资,不符合上市公司股东的利益。

## (五) 本次募集配套资金金额合理

截至 2014 年 3 月 31 日,上市公司合并口径货币资金余额 42,907.47 万元,母公司口径货币资金余额 13,429.41 万元。除了必要的日常运营、项目研发之外,上市公司货币资金计划未来主要用于国内外游戏发行及渠道拓展、内容版权的购买、开发团队的收购、少数股权收购等事宜。

本次上市公司收购火溶信息 90% 股权的交易, 需要支付交易对方现金对价款共计 32,400 万元, 拟通过募集配套资金支付 27,000 万元, 剩余 5,400 万元现金对价款部分, 将由上市公司自有或自筹资金解决。

## 五、本次配套募集资金的管理和使用的内部控制制度

本次配套募集资金的管理和使用适用《拓维信息系统股份有限公司募集资金管理制度》。

2013 年 10 月, 为规范公司募集资金的管理和运用, 保护投资者的权益, 根据《公司法》、《证券法》、《首次公开发行股票并上市管理办法》、《上市公司证券发行管理办法》、《深圳证券交易所股票上市规则》、《深圳证券交易所中小企业板上市公司规范运作指引》、《上市公司监管指引第 2 号——上市公司募集资金管理和使用的监管要求》、《中小企业板信息披露业务备忘录第 29 号: 募集资金使用》以及公司章程等相关规定, 结合公司实际情况, 拓维信息制定了《拓维信息系统股份有限公司募集资金管理制度》, 该制度规范了募集资金使用的分级审批权限、决策程序、风险控制措施及信息披露程序, 并对募集资金存储、使用、变更、监管和责任追究等内容进行了明确规定。

### (一) 募集资金的存储

1、公司应当审慎选择商业银行并开设募集资金专项账户(以下简称“专户”), 募集资金应当存放于董事会决定的专户集中管理, 专户不得存放非募集资金或用作其他用途, 募集资金专户数量(包括公司的子公司或公司控制的其他企业设置的专户)原则上不得超过募投项目的个数。

公司存在两次以上融资的, 应当独立设置募集资金专户。

公司因募投项目个数过少等原因拟增加募集资金专户数量的, 应事先向深圳证券交易所提交书面申请并征得深交所同意。

2、公司应当在募集资金到账后 1 个月以内与保荐机构、存放募集资金的商业银行(以下简称“商业银行”)签订三方监管协议。

公司应当在全部协议签订后及时报深交所备案并公告协议主要内容。上述协

议在有效期届满前因保荐机构或商业银行变更等原因提前终止的,公司应当自协议终止之日起1个月以内与相关当事人签订新的协议,并及时报深交所备案后公告。

3、公司应积极督促商业银行履行协议。

## (二) 募集资金的使用

1、公司应严格按照招股说明书或募集说明书等发行申请文件中承诺的募集资金投资计划使用募集资金,实行专款专用。出现严重影响募集资金投资计划正常进行的情形时,公司应当及时报告深交所并公告。

2、公司的募集资金投向须经股东大会审批,在决定召开股东大会之前,须通过有效的法人治理程序,拟定投资项目和资金募集、使用计划。董事会应充分听取保荐机构(主承销商)和公司律师在尽职调查的基础上,对投资项目、资金募集及使用计划提出的意见。

3、进行募投项目审议决策时,应充分考察下列因素并据以作出决定:

(1) 募投项目所涉及的相关法律、法规及政策规定是否对该投资有明显或隐含的限制;

(2) 募投项目应符合国家、地区产业政策和公司的中长期发展战略及年度投资计划;

(3) 募投项目经论证具有良好的发展前途和经济效益;

(4) 公司是否具备顺利实施有关募投项目的必要条件(包括是否具备实施项目所需的资金、技术、人才、原材料供应保证等条件);

(5) 募投项目作出决策所需的其他相关材料。

4、募投项目由公司总经理负责组织实施。募投项目应按公司招股说明书或募集说明书等发行申请文件承诺的计划进度实施,具体实施部门要细化工作进度,保证各项工作能按计划进度完成,并定期向公司财务部和董事会秘书提供具体工作进度。

5、公司财务部负责资金的调度和安排,对涉及募集资金使用的活动应当建

立有关会计记录和账簿。公司财务部应每季度检查项目实施进度等情况。

6、募投项目不得为持有交易性金融资产和可供出售的金融资产、借予他人、委托理财等财务性投资，不得直接或者间接投资于以买卖有价证券为主要业务的公司。

公司不得将募集资金通过质押、委托贷款或其他方式变相改变募集资金用途。

7、公司应当确保募集资金使用的真实性和公允性，建立健全募集资金使用的申请、审批、执行权限和程序，防止募集资金被控股股东、实际控制人等关联人占用或挪用，并采取有效措施避免关联人利用募投项目获取不正当利益。

8、公司应当在每个会计年度结束后全面核查募投项目的进展情况。

募投项目年度实际使用募集资金与最近一次披露的募集资金投资计划当年预计使用金额差异超过 30% 的，公司应当调整募集资金投资计划，并在募集资金年度存放与使用情况的专项报告中披露最近一次募集资金年度投资计划、目前实际投资进度、调整后预计分年度投资计划以及投资计划变化的原因等。

9、募投项目出现以下情形的，公司应当对该项目的可行性、预计收益等进行论证，决定是否继续实施该项目，并在最近一期定期报告中披露项目的进展情况、出现异常的原因以及调整后的募集资金投资计划（如有）：

- （1）募投项目涉及的市场环境发生重大变化的；
- （2）募投项目搁置时间超过一年的；
- （3）超过最近一次募集资金投资计划的完成期限且募集资金投入金额未达到相关计划金额 50% 的；
- （4）募投项目出现其他异常情形的。

10、公司决定终止原募投项目的，应当及时、科学地选择新的投资项目。

11、公司以募集资金置换预先已投入募投项目的自筹资金的，应当经公司董事会审议通过、会计师事务所出具鉴证报告及独立董事、监事会、保荐机构发表明确同意意见并履行信息披露义务后方可实施，置换时间距募集资金到账时间不

得超过 6 个月。

公司已在发行申请文件中披露拟以募集资金置换预先投入的自筹资金且预先投入金额确定的，应当在置换实施前对外公告。

12、暂时闲置的募集资金可进行现金管理，其投资的产品须符合以下条件：

(1) 安全性高，满足保本要求，产品发行主体能够提供保本承诺；

(2) 流动性好，不得影响募集资金投资计划正常进行。投资产品不得质押，产品专用结算账户（如适用）不得存放非募集资金或者用作其他用途，开立或者注销产品专用结算账户的，公司应当及时报深交所备案并公告。

13、公司使用暂时闲置的募集资金进行现金管理的，投资产品的期限不得超过 12 个月。

原则上投资产品的发行主体应当为商业银行，并应当经董事会审议通过，独立董事、监事会、保荐机构发表明确同意意见，应当提交股东大会审议的还应当提交股东大会审议；投资产品的发行主体为商业银行以外其他金融机构的，应当经董事会审议通过，独立董事、监事会、保荐机构发表明确同意意见，且应当提交股东大会审议。

14、使用闲置募集资金投资产品的，公司应当在董事会会议后 2 个交易日内公告下列内容：

(1) 本次募集资金的基本情况，包括募集时间、募集资金金额、募集资金净额及投资计划等；

(2) 募集资金使用情况；

(3) 闲置募集资金投资产品的额度及期限，是否存在变相改变募集资金用途的行为和保证不影响募集资金项目正常进行的措施；

(4) 投资产品的收益分配方式、投资范围及安全性；

(5) 独立董事、监事会、保荐机构出具的意见。

15、公司可以将闲置募集资金暂时用于补充流动资金，但应当符合以下条件：



- (1) 不得变相改变募集资金用途;
- (2) 不得影响募集资金投资计划的正常进行;
- (3) 单次补充流动资金时间不得超过 12 个月;
- (4) 已归还前次用于暂时补充流动资金的募集资金(如适用);
- (5) 过去十二月内未进行风险投资并承诺在使用闲置募集资金暂时补充流动资金期间,不进行风险投资;
- (6) 保荐机构、独立董事、监事会出具明确同意的意见。

17、公司用闲置募集资金补充流动资金的,应当经公司董事会审议通过且独立董事、监事会、保荐机构发表明确同意意见,并在 2 个交易日内公告下列内容:

- (1) 本次募集资金的基本情况,包括募集时间、募集资金金额、募集资金净额及投资计划等;
- (2) 募集资金使用情况;
- (3) 闲置募集资金补充流动资金的金额及期限;
- (4) 闲置募集资金补充流动资金预计节约财务费用的金额、导致流动资金不足的原因、是否存在变相改变募集资金用途的行为和保证不影响募集资金项目正常进行的措施;
- (5) 独立董事、监事会、保荐机构出具的意见;
- (6) 深交所要求的其他内容。补充流动资金到期日之前,公司应将部分资金归还至募集资金专户,并在资金全部归还后 2 个交易日内公告。

17、公司实际募集资金金额超过计划募集资金金额(以下简称“超募资金”)应根据公司实际生产经营需求,经董事会或股东大会审议批准后,按照以下先后顺序有计划的进行使用:

- (1) 补充募投项目资金缺口;
- (2) 用于在建项目及新项目;
- (3) 归还银行贷款;

(4) 暂时补充流动资金;

(5) 进行现金管理;

(6) 永久补充流动资金。

18、超募资金在尚未使用之前应当存放于募集资金专户管理。

19、公司将超募资金用于在建项目及新项目，应当按照在建项目和新项目的进度情况使用；通过子公司实施项目的，应当在子公司设立募集资金专户管理。如果仅将超募资金用于向子公司增资，参照超募资金偿还银行贷款或补充流动资金的相关规定处理。

公司将超募资金用于在建项目及新项目，应当提交董事会审议，保荐机构、独立董事应当出具专项意见，按《深圳证券交易所股票上市规则》相关规定应当提交股东大会审议的，还应当提交股东大会审议。

公司将超募资金用于在建项目及新项目，应当按照规定履行信息披露义务。

20、公司使用超募资金进行现金管理或暂时补充流动资金，适用闲置募集资金进行现金管理或暂时补充流动资金的相关规定。

21、公司使用超募资金偿还银行借款或永久补充流动资金的，应当经股东大会审议批准，并提供网络投票表决方式，独立董事、保荐机构应当发表明确同意意见并披露，且应当符合以下要求：

(1) 公司最近十二个月未进行证券投资等高风险投资；

(2) 公司应承诺偿还银行借款或补充流动资金后十二个月内不进行证券投资等高风险投资及为他人提供财务资助并对外披露；

(3) 应当按照实际需求偿还银行借款或补充流动资金，每十二个月内累计金额不得超过超募资金总额的 30%。

22、公司拟将部分募集资金变更为永久性补充流动资金，应当符合以下要求：

(1) 募集资金到账超过一年；

(2) 不影响其他募集资金项目的实施；

- (3) 按照募集资金用途变更的要求履行审批程序和信息披露义务;
- (4) 公司最近十二个月内未进行证券投资等高风险投资;
- (5) 公司应承诺补充流动资金后十二个月内不进行证券投资等高风险投资并对外披露。

### (三) 募集资金使用的分级审批权限

#### 1、须经股东大会审议通过的募集资金使用:

公司发生下列募集资金使用行为的,须经股东大会审议通过:

- (1) 募集资金使用,但本制度另有规定除外;
- (2) 变更募集资金用途(包括取消原项目,实施新项目,变更募集资金实施主体、实施方式);
- (3) 审议全部募集资金投资项目完成后占募集资金净额 10%以上的节余募集资金(包括利息收入)的使用;
- (4) 法律、法规、规范性文件规定的须经股东大会审议的其他募集资金使用事宜

#### 2、须经董事会审议通过的募集资金使用:

除需股东会审议通过的募集资金使用之外的募集资金的如下使用事宜,应当经公司董事会审议通过:

- (1) 改变募集资金投资项目实施地点的;
- (2) 以募集资金置换预先已投入募集资金项目的自筹资金的;
- (3) 单个募集资金投资项目完成后,将该项目的节余募集资金(包括利息收入,总金额在 50 万元以上且占项目承诺总投资额的 1%以上)用于其它募集资金项目的;
- (4) 全部募集资金投资项目完成后,节余募集资金(包括利息收入,总金额在 300 万元以上且占募集资金净额的 1%以上, 10%以下)的使用;
- (5) 法律、法规、规范性文件规定的须经董事会审议的其他募集资金使用

事宜。

3、公司用闲置募集资金补充流动资金的，应当经公司董事会审议通过且独立董事、监事会、保荐机构发表明确同意意见。

#### (四) 募集资金投资项目变更的管理

1、公司存在下列情形的，视为募集资金用途变更：

- (1) 取消原募投项目，实施新项目；
- (2) 变更募投项目实施主体；
- (3) 变更募投项目实施方式；
- (4) 深交所认定为募集资金用途变更的其他情形。

2、公司应当经董事会、股东大会审议通过变更募集资金投向议案后，方可变更募投项目。

3、公司变更后的募集资金投向原则上应投资于主营业务。

4、公司董事会应当审慎地进行拟变更后的新募投项目的可行性分析，确信投资项目具有较好的市场前景和盈利能力，有效防范投资风险，提高募集资金使用效益。

5、公司拟变更募集资金用途的，应当在提交董事会审议后 2 个交易日内报告深交所并公告以下内容：

- (1) 原项目基本情况及变更的具体原因；
- (2) 新项目的基本情况、可行性分析和风险提示；
- (3) 新项目的投资计划；
- (4) 新项目已经取得或尚待有关部门审批的说明（如适用）；
- (5) 独立董事、监事会、保荐机构对变更募投项目的意见；
- (6) 变更募投项目尚需提交股东大会审议的说明；
- (7) 深交所要求的其他内容。

新项目涉及关联交易、购买资产、对外投资的，还应当比照相关规则的规定进行披露。

6、公司拟将募投项目变更为合资经营的方式实施的，应当在充分了解合资方基本情况的基础上，慎重考虑合资的必要性，并且公司应当控股，确保对募投项目的有效控制。

7、公司变更募投项目用于收购控股股东或实际控制人资产（包括权益）的，应当确保在收购后能够有效避免同业竞争及减少关联交易。

公司应当披露与控股股东或实际控制人进行交易的原因、关联交易的定价政策及定价依据、关联交易对公司的影响以及相关问题的解决措施。

8、公司拟对外转让或置换最近三年内募投项目的（募投项目对外转让或置换作为重大资产重组方案组成部分的除外），应当在提交董事会审议后 2 个交易日内公告以下内容并提交股东大会审议：

- （1）对外转让或置换募投项目的具体原因；
- （2）已使用募集资金投资该项目的金额；
- （3）该项目完工程度和实现效益；
- （4）换入项目的基本情况、可行性分析和风险提示（如适用）；
- （5）转让或置换的定价依据及相关收益；
- （6）独立董事、监事会、保荐机构对转让或置换募投项目的意见；
- （7）转让或置换募投项目尚需提交股东大会审议的说明；
- （8）深交所要求的其他内容。

公司应充分关注转让价款收取和使用情况、换入资产的权属变更情况及换入资产的持续运行情况。

9、公司改变募投项目实施地点的，应当经董事会审议通过，并在二个交易日内公告，说明改变情况、原因、对募投项目实施造成的影响以及保荐机构出具的意见。

10、单个募投项目完成后，公司将该项目节余募集资金（包括利息收入）用于其他募投项目的，应当经董事会审议通过、保荐机构发表明确同意的意见后方可使用。

节余募集资金（包括利息收入）低于 50 万元或低于该项目募集资金承诺投资额 1%的，可以豁免履行前款程序，其使用情况应在年度报告中披露。

公司将该项目节余募集资金（包括利息收入）用于非募投项目（包括补充流动资金）的，应当履行相应程序及披露义务。

11、募投项目全部完成后，节余募集资金（包括利息收入）在募集资金净额 10%以上的，公司使用节余资金应当符合以下条件：

- (1) 独立董事、监事会发表意见；
- (2) 保荐机构发表明确同意的意见；
- (3) 董事会、股东大会审议通过。

节余募集资金（包括利息收入）低于募集资金净额 10%的，应当经董事会审议通过、保荐机构发表明确同意的意见后方可使用。

节余募集资金（包括利息收入）低于 300 万元或低于募集资金净额 1%的，可以豁免履行前款程序，其使用情况应在年度报告中披露。

## （五）募集资金的管理与监督

1、公司会计部门应当对募集资金的使用情况设立台账，详细记录募集资金的支出情况和募集资金项目的投入情况。

公司内部审计部门应当至少每季度对募集资金的存放与使用情况检查一次，并及时向审计委员会报告检查结果。

审计委员会认为公司募集资金管理存在重大违规情形、重大风险或内部审计部门没有按前款规定提交检查结果报告的，应当及时向董事会报告。

董事会应当在收到审计委员会的报告后 2 个交易日内向深交所报告并公告。公告内容应当包括募集资金管理存在的重大违规情形或重大风险、已经或可能导

致的后果及已经或拟采取的措施。

2、公司当年存在募集资金运用的，董事会应当对年度募集资金的存放与使用情况出具专项说明，并聘请会计师事务所对募集资金存放与使用情况出具鉴证报告。

会计师事务所应当对董事会出具的专项报告是否按照深交所相关指引编制以及是否如实反映了年度募集资金实际存放、使用情况进行合理保证，提出鉴证结论。

鉴证结论为“保留结论”、“否定结论”或“无法提出结论”的，公司董事会应当就鉴证报告中会计师事务所提出该结论的理由进行分析、提出整改措施并在年度报告中披露。保荐机构应当在鉴证报告披露后的 10 个交易日内对年度募集资金的存放与使用情况进行现场核查并出具专项核查报告，核查报告应认真分析会计师事务所提出上述鉴证结论的原因，并提出明确的核查意见。公司应当在收到保荐机构的核查报告后 2 个交易日内报告深交所并公告。

3、公司以发行证券作为支付方式向特定对象购买资产或募集资金用于收购资产的，至少应在相关产权属变更后的连续三期的年度报告中披露该资产运行情况及相关承诺履行情况。

该资产运行情况至少应当包括资产账面价值变化情况、生产经营情况、效益贡献情况、是否达到盈利预测（如有）等内容。相关承诺期限高于前述披露期间的，公司应在以后期间的年度报告中持续披露承诺的履行情况，直至承诺履行完毕。

4、独立董事应当关注募集资金实际使用情况与公司信息披露情况是否存在差异。经二分之一以上独立董事同意，独立董事可以聘请会计师事务所对募集资金使用情况出具鉴证报告。公司应当积极配合，并承担必要的费用。

## 六、募集配套资金失败的补救措施及影响

### （一）本次募集配套资金失败的补救措施

本次交易募集的配套资金不超过 27,000.00 万元，将用于支付收购火溶信息 90% 股权的现金对价。若本次募集配套资金失败，上市公司拟采用自有资金和债务性融资相结合的方式作为补救措施。

#### 1、利用自有资金支付部分现金对价款

根据上市公司 2014 年一季报，截至 2014 年 3 月 31 日，上市公司合并口径货币资金 42,907.47 万元，上市公司母公司口径货币资金 13,429.41 万元。上市公司有部分资金可用于支付本次交易收购价款的现金对价。

#### 2、通过银行贷款或其他债务性融资方式获得部分资金支持

根据上市公司 2014 年一季报，上市公司资产总额 108,714.88 万元，负债总额 15,941.82 万元，资产负债率 13.18%；流动资产总额 80,889.06 万元，流动负债总额 15,915.90 万元，流动比率为 5.08；上市公司目前无长短期借款。上市公司总资产较高，资产负债率不高，且目前账面无长短期银行借款，具有通过银行借款实现债务融资的能力。本次交易完成后，上市公司的负债规模和资产负债率都有所上升，但本次交易完成后公司的负债指标和负债规模仍处于合理范围内，仍具有一定的债务融资能力。

此外，公司作为深交所中小板的上市公司，具备通过资本市场进行直接债务融资的能力。

### (二) 不同补救措施对公司财务状况的影响

#### 1、利用自有资金支付对公司财务状况的影响

如上市公司利用自有资金支付部分现金对价款，在向交易对方分期支付现金的 2015-2017 年期间，上市公司的货币资金存量均会有所减少，现金充裕度将受到一定影响，上市公司国内外游戏发行及渠道拓展、内容版权的购买、开发团队的收购、少数股权收购等事宜将受到影响。

#### 2、利用债务性融资支付现金对价对公司财务状况的影响



与通过配套募集资金融资相比,上市公司利用债务性融资支付现金,承担的财务费用将会增加,相应减少归属于母公司的净利润,进而对上市公司每股收益的摊薄更明显。

项 目	发行股份配套融资	债务融资
上市公司 2014 年备考盈利预测归属于母公司所有者的净利润(万元)	19,540.53	19,540.53
减: 债务融资利息(税后, 假设票面利率为 7%)	-	1,606.50
扣除债务融资利息后, 上市公司 2014 年备考盈利预测归属于母公司所有者的净利润(万元)	19,540.53	17,934.03
融资前总股本(万股)	42,161.73	42,161.73
融资后总股本(万股)	43,692.34	42,161.73
融资前每股收益(元/股)	0.463	
融资后每股收益(元/股)	0.447	0.425
对每股收益摊薄(元/股)	0.016	0.038

根据上述测算, 债务融资对上市公司每股收益的摊薄大于股权融资, 不符合上市公司股东的利益。

综上, 上市公司有能力通过自有资金与债务性融资相结合方式, 完成本次交易的现金对价支付。但由于与配套募集资金相比, 自有资金支付方式对上市公司的现金流状况有一定的影响, 债务性融资方式对上市公司每股收益的摊薄更明显, 故公司认为进行配套募集资金是解决本次交易现金支付的较优方式。

## 七、本次发行前后主要财务数据比较

本次交易对拓维信息财务状况和盈利能力的影响如下:

项目	2014 年 4 月 30 日	
	实际数	备考数
资产总额(万元)	107,316.84	199,161.04
归属于上市公司股东所有者权益(万元)	87,176.31	172,355.37
资产负债率	13.18%	10.45%
流动比率	5.62	4.06

速动比率	4.92	3.57
项目	2014年1-4月	
	实际数	备考数
营业收入(万元)	19,209.46	22,096.93
归属于上市公司股东的净利润(万元)	2,106.31	3,645.35
毛利率	42.92%	50.35%
净利率	14.09%	18.91%
每股净收益(元/股)	0.07	0.11

2014年4月30日,上市公司的实际资产负债率和备考资产负债率分别为13.18%和10.45%,上市公司实际流动比率和备考流动比率分别为5.64和4.04,上市公司的实际速动比率和备考速动比率分别为5.62和4.06。交易完成后,上市公司资产负债率仍保持在较低水平,流动比率、速动比率较高,偿债能力较强。

2014年1-4月,上市公司实际毛利率和备考毛利率分别为42.92%和50.35%,上市公司实际净利率和备考净利率分别为14.09%和18.91%,上市公司实际每股净收益和备考每股净收益分别为0.07元/股和0.11元/股。交易完成后,上市公司盈利能力得到一定提升。

综上,本次交易后,上市公司资产负债率仍保持在较低水平,偿债能力较强,盈利能力增强。

## 八、本次发行前后公司股本结构变化

上市公司目前的总股本为402,923,177股,按照本次交易方案,预计公司本次将发行普通股不超过24,795,917股用于购买资产,募集配套资金不超过15,306,122股。本次交易前后公司的股权结构变化如下表所示:

股东名称	本次交易之前		本次交易完成后	
	持股数量(股)	持股比例	持股数量(股)	持股比例
李新宇	90,758,494	22.53%	90,758,494	20.49%
宋鹰	80,219,888	19.91%	80,219,888	18.11%
周玉英	14,470,915	3.59%	14,470,915	3.27%

股东名称	本次交易之前		本次交易完成后	
	持股数量(股)	持股比例	持股数量(股)	持股比例
张忠革	8,628,459	2.14%	8,628,459	1.95%
刘玉卿	2,876,148	0.71%	2,876,148	0.65%
倪明勇	259,800	0.06%	259,800	0.06%
龙麒	180,000	0.04%	180,000	0.04%
王伟峰	-	-	11,284,311	2.55%
魏坤	-	-	6,973,729	1.57%
李彬	-	-	6,537,877	1.48%
原禾创业	-	-	-	-
青松投资	-	-	-	-
朱剑凌	-	-	-	-
其他股东	205,529,473	51.01%	205,529,473	46.39%
特定投资者	-	-	15,306,122	3.45%
<b>总计</b>	<b>402,923,177</b>	<b>100.00%</b>	<b>443,025,216</b>	<b>100.00%</b>

本次交易完成后，原火溶信息的股东王伟峰、魏坤、李彬将合计持有上市公司 5.60% 的股份，其中王伟峰将持有上市公司 2.55% 的股份，魏坤将持有上市公司 1.57% 的股份，李彬将持有上市公司 1.48% 的股份；原禾创业、青松投资和朱剑凌在本次交易后不会持有上市公司股份。

## 九、本次交易未导致公司控制权变化

本次交易前，上市公司控股股东为李新宇先生，实际控制人为李新宇先生及其一致行动人。李新宇先生直接持有公司 22.53% 的股权，李新宇先生及其一致行动人持有公司 46.03% 的股权，本次交易完成后，李新宇先生直接持有公司 20.49% 的股权，李新宇先生及其一致行动人持有公司 41.86% 的股权，仍为上市公司控股股东和实际控制人。本次交易未导致公司控制权变化。

## 第六节 本次交易合同及相关协议的主要内容

### 一、合同主体与签订时间

2014年5月16日,拓维信息与王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资和朱剑凌签署了《发行股份及支付现金购买资产协议》。

2014年6月17日,拓维信息与王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资和朱剑凌签署了《发行股份及支付现金购买资产补充协议》。

2014年9月3日,拓维信息与王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资和朱剑凌签署了《发行股份及支付现金购买资产补充协议(二)》。

### 二、标的资产的作价及奖励对价

#### (一) 交易作价

截至2014年4月30日,火溶信息净资产评估值为90,559.62万元,火溶信息90%股权的评估值为81,503.66万元,经交易双方友好协商,本次交易的交易金额为81,000.00万元。每一转让方各自所获交易对价具体如下:

转让方	对价金额 (万元)	对价现金的交易金 额(万元)	对价股份的交易金 额(万元)	对价股份的发行 数量(股)
王伟峰	29,286.91	7,169.66	22,117.25	11,284,311
魏坤	18,099.37	4,430.86	13,668.51	6,973,729
李彬	16,968.18	4,153.94	12,814.24	6,537,877
原禾创业	6,925.54	6,925.54	0	0
青松投资	6,480.00	6,480.00	0	0
朱剑凌	3,240.00	3,240.00	0	0
<b>合计</b>	<b>81,000</b>	<b>32,400</b>	<b>48,600</b>	<b>24,795,917</b>

#### (二) 奖励对价

为充分考虑到交易完成后火溶信息实际经营业绩可能超出评估报告中各年预测净利润,目前对火溶信息的估值结果低于其实际价值的可能;同时也为避免

交易对方各年在实现承诺利润后缺乏动力进一步地发展业务,本次交易方案中设计了奖励对价。

如承诺期内任一年度实际实现的净利润高于当年承诺利润,则当年超出部分的 50%作为奖励对价,由上市公司以现金方式在标的资产 2016 年度《专项审核报告》、《减值测试报告》披露后 10 个工作日内向王伟峰、魏坤、李彬支付。承诺期内目标公司因股权收购等资本性并购而产生的利润不计入上述“净利润总和”。

### 三、支付方式

本次交易的对价以拓维信息向王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资及朱剑凌发行股份及现金方式支付。其中,新增股份支付的交易金额为 48,600 万元,占标的资产总对价的 60.00%;以现金支付的交易金额为 32,400 万元,占标的资产总对价的 40.00%。

交易对方所获得的的现金对价及股份对价如下表所示:

	全部对价(万元)	现金对价(万元)	股份对价(万元)	获得股份数量(股)
王伟峰	29,286.91	7,169.66	22,117.25	11,284,313
魏坤	18,099.37	4,430.86	13,668.50	6,973,726
李彬	16,968.18	4,153.94	12,814.24	6,537,878
原禾创业	6,925.54	6,925.54	-	-
青松投资	6,480.00	6,480.00	-	-
朱剑凌	3,240.00	3,240.00	-	-
合计	<b>81,000.00</b>	<b>32,400.00</b>	<b>48,600.00</b>	<b>24,795,917</b>

具体发行股份及支付现金情况见“第五节 发行股份情况”。

### 四、标的资产的交割及期间损益

本次交易经中国证监会核准后,各方应尽快协商确定标的资产的交割事宜。自本协议生效日起 30 日内,转让方应负责完成标的资产过户的工商变更登记手续,收购方应提供必要的文件和帮助。转让方持有的标的资产过户至收购方名下

之日，为本次交易的资产交割日。自资产交割日（包含当日）起，标的资产的风险、收益与负担自转让方转移至收购方。为避免疑义，资产交割日前目标公司的滚存未分配利润，在资产交割日后亦应归属于收购方享有。

各方同意，标的资产交割后，上市公司可适时提出对目标公司进行审计，确定评估基准日至资产交割日的相关期间内标的资产的损益。该等审计应由各方共同认可的具有证券期货业务资格的会计师事务所完成。

各方同意，自评估基准日至资产交割日，标的资产如实现盈利，或因其他原因而增加的净资产的部分归上市公司所有；如发生亏损，或因其他原因而减少的净资产部分，在审计报告出具后 5 个工作日内，由每一转让方按拟向收购方转让的目标公司出资额占该等出资额合计的比例，以现金方式分别向目标公司全额补足。各方同意并确认，王伟峰、魏坤和李彬之间中的每一方应就其各自在本项下的期间损益补偿义务向上市公司承担连带责任。

各方同意，上市公司应在资产交割日后 30 日内按照证券交易所和证券登记结算公司的要求完成对价股份登记至王伟峰、魏坤和李彬名下的手续，王伟峰、魏坤和李彬应提供必要的文件和帮助。

## 五、盈利补偿

本次交易标的资产相关盈利情况的承诺期为 2014 年度、2015 年度、2016 年度，该等盈利承诺的补偿义务人为王伟峰、魏坤、李彬。

### 1、承诺利润情况

王伟峰、魏坤、李彬共同承诺，火溶信息 2014 年度、2015 年度、2016 年度合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别不低于 6,000 万元、7,800 万元、9,750 万元。

上述承诺利润均不低于《评估报告》确定的各年度净利润预测值。

### 2、承诺期内实际利润的确定

各方同意，目标公司于承诺期内实际实现的净利润按照如下原则计算：

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

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

(3) 净利润指合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润;

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

### 3、利润未达到承诺利润数的补偿

如目标公司在承诺期内任一年度未能实现当年承诺净利润,但当年实现净利润不低于当年承诺净利润的 50%,则承诺期内各年度《专项审核报告》公开披露后,王伟峰、魏坤、李彬应按当年利润未实现的比例向上市公司补偿相关现金和股份,具体措施如下:

(1) 当年《专项审核报告》公开披露后,王伟峰、魏坤、李彬向上市公司进行现金补偿的金额按如下公式计算:

当年需补偿的现金金额=当年《专项审核报告》公开披露后应支付的现金对价×(当年承诺净利润数-当年期末实现净利润数)÷当年承诺净利润数

为避免歧义,各方确认,如王伟峰、魏坤、李彬触发 2014 年度的盈利补偿义务,则上述公式中“当年《专项审核报告》公开披露后应支付的现金对价”还应包括上市公司向王伟峰、魏坤、李彬支付的第一期现金对价。该部分现金已在 2014 年度《专项审核报告》公开披露前支付的,则王伟峰、魏坤、李彬应补偿已获得的相应现金。

(2) 当年《专项审核报告》公开披露后应解禁的股份对价中利润未实现对应部分,不予解禁,且由上市公司以 1 元回购该等股份。

当年应回购的股份数量=当年《专项审核报告》公开披露后应解禁的股份对价×(当年承诺净利润数-当年期末实现净利润数)÷当年承诺净利润数

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

上市公司在承诺期内就当年应回购的股份数量已分配的现金股利应作相应返还,计算公式为:返还金额=截至补偿前每股已获得的现金股利×当年应回购的股份数量。

如目标公司在承诺期内任一年度未能实现当年承诺净利润,且当年实现净利润低于当年承诺净利润的50%,则承诺期内各年度《专项审核报告》公开披露后,王伟峰、魏坤、李彬应向上市公司进行补偿。当年需补偿的现金金额=当年《专项审核报告》公开披露后应支付的现金对价(为避免歧义,各方确认,如王伟峰、魏坤、李彬触发2014年度的盈利补偿义务,则上述公式中“当年《专项审核报告》公开披露后应支付的现金对价”还应包括附件一列示的上市公司向王伟峰、魏坤、李彬支付的第一期现金对价。该部分现金已在2014年度《专项审核报告》公开披露前支付的,则王伟峰、魏坤、李彬应补偿已获得的相应现金)。约定当年《专项审核报告》公开披露后解禁的股份对价,不予解禁,且由上市公司以1元回购并注销。

王伟峰、魏坤、李彬承诺共同承担本次交易中上市公司支付给原禾创业、青松投资、朱剑凌对价部分的补偿事项。本次交易中,原禾创业、青松投资、朱剑凌获得的对价金额为16,645.54万元。2014年—2016年,该部分对价每年的业绩补偿现金金额=(当年承诺净利润数-当年期末实现净利润数)÷当年承诺净利润数×16,645.54万元÷3。上述补偿金额由王伟峰、魏坤、李彬按其截至重组预案签署之日持有火溶信息股权占上述三人同期合计持有火溶信息股权的比例分担。王伟峰、魏坤、李彬承诺上述补偿金额(如有)在当年标的公司《专项审核报告》披露后30个工作日内现金补偿给上市公司,王伟峰、魏坤、李彬按其截至重组预案签署之日持有火溶信息股权占上述三人同期合计持有火溶信息股权的比例分担且互相之间承担连带责任。



#### 4、减值测试及补偿

在承诺期届满后三个月内,上市公司应聘请具有证券期货业务资格的会计师事务所依照中国证监会的规则及要求,对标的资产出具《减值测试报告》。除非法律有强制性规定,否则《减值测试报告》采取的估值方法应与《评估报告》保持一致。如:标的资产期末减值额>已按回购方式补偿的股份总数×对价股份的发行价格+已补偿现金,则王伟峰、魏坤、李彬应对上市公司另行补偿。补偿时,先以其因本次交易取得的尚未出售的对价股份进行补偿,不足部分由王伟峰、魏坤、李彬以自有或自筹现金补偿。因标的资产减值应补偿金额的计算公式为:应补偿的金额=期末减值额-在承诺期内因实际利润未达承诺利润已支付的补偿额。无论如何,标的资产减值补偿与盈利承诺补偿合计不应超过标的资产总对价。

#### 六、过渡期安排及本次交易完成后的整合

1、转让方同意且承诺,过渡期内除非已获得上市公司同意,转让方将促使目标公司按照正常经营过程和以往的一贯做法进行经营,并作出商业上合理的努力保证所有重要资产的良好运作。此外,未经上市公司事先书面同意,王伟峰、魏坤、李彬中的每一方作为连带责任方保证目标公司不进行下述事项:

(1) 停止经营主营业务、变更经营范围或主营业务、扩张非主营业务或在正常业务过程之外经营任何业务;

(2) 变更股本结构(包括增资、减资);

(3) 任免目标公司总经理及其他高级管理人员;

(4) 变更核心员工的薪酬及福利、员工激励;

(5) 制定与任何职工相关的利润分享计划;

(6) 购买、出售、租赁或以其他方式处置任何资产,但在正常业务过程中发生的除外;

(7) 转让、许可或以其他方式处分知识产权,但目标公司游戏产品代理或联运中涉及的知识产权许可使用除外;

(8) 改变决策机构(包括董事会)的规模、代表分配和表决机制;

- (9) 向股东分配红利或其他任何形式的分配;
- (10) 修改、终止、重新议定已存在的重大协议,在正常经营过程中按以往一贯做法作出的除外;
- (11) 终止、限制或不作出商业上合理的努力续办或维持任何重大许可;
- (12) 主动或同意承担重大金额的义务或责任(实际或有的),在正常经营过程中按以往的一贯做法发生的除外;
- (13) 为非关联第三方提供保证、抵押、质押或其他担保;
- (14) 向任何董事、管理人员、雇员、股东或其各自的关联公司或为了前述任何人的利益,提供或作出任何重大承诺,向其提供任何重大贷款、保证或其它信贷安排;
- (15) 交易对方中任何一方质押、出售、或同意出售、质押其各自所拥有目标公司的全部或部分股权;
- (16) 设立子公司,或与第三方开展合资、合伙或其他形式的资本合作;
- (17) 在正常经营过程之外出售、转让、许可或以其他方式处分在本协议订立之日使用中的任何涉及重大金额的资产或权利,或在其上设立他方权利;
- (18) 和解或妥协处理任何重大的税务责任,而且有理由预期收购方会因此受到重大不利影响;
- (19) 进行任何与目标公司股权相关的重大收购、兼并、资本重组有关的谈判或协商,或与任何第三方就该等重大交易达成任何协议;
- (20) 不按照以往的一贯做法维持其账目及记录。

2、在资产交割日前,转让方应对标的资产以审慎尽职的原则行使股东权利、享有相关资产权益、履行义务并承担责任。如果转让方中任何一方或目标公司在相关重要方面未遵守或未满足其应依照本协议遵守或满足的任何约定、条件或协议,转让方中任何一方均有义务在知悉该等行为或事件后尽快通知上市公司,并应以书面形式适当、及时地向上市公司就目标公司自本协议签署日以来到资产交割日期间发生的、可能导致本协议中相关的声明和保证在重大方面不准确或不真

实的事件发出书面通知。

3、各方同意，交割日后，目标公司的公司治理结构应安排如下：

(1) 目标公司董事会由 7 人组成，其中，上市公司委派 4 名董事，王伟峰、魏坤、李彬可提名其余 3 名董事，目标公司董事长由上市公司委派的董事担任；目标公司董事会决议由全体董事半数以上通过后生效，但聘任或解聘目标公司总经理、副总经理及其高级管理人员至少应包含王伟峰、魏坤、李彬提名的 1 名董事同意。

(2) 在标的资产 2016 年度《专项审核报告》及《减值测试报告》出具前，目标公司董事会按照《公司法》的规定聘任王伟峰为总经理兼首席执行官、魏坤为首席运营官、李彬为首席研发官。总经理享有如下职权：

- A、主持目标公司日常运营工作，组织实施董事会决议；
- B、决定目标公司日常运营过程中的游戏产品规划、研发、营销、运营计划；
- C、决定目标公司日常经营活动中单笔不超过 50 万元的合同、订单或决策事项；
- D、拟定并向董事会报送目标公司管理层薪酬福利标准和方案；
- E、拟定并向董事会报送目标公司年度财务预算方案、决算方案；
- F、组织实施目标公司年度经营计划和投资方案；
- G、提请聘任或者解聘公司副总经理；
- H、决定聘任或者解聘董事会决策权限以外的目标公司员工。

超出上述总经理权限范围的事项，应提交目标公司董事会决策或由目标公司董事会在法律允许的范围内授权目标公司董事长决策。

(3) 上市公司委派或任命目标公司的财务负责人，该等人员直接向上市公司汇报工作，接受上市公司垂直管理，其薪酬由上市公司支付。

目标公司财务系统应与上市公司财务系统对接，基本财务核算原则参照上市公司的要求，包括但不限于合同管理、项目预算、收入确认、现金流管理、坏账

准备、采购管理、发票管理、现金管理、子公司间内部结算、固定资产折旧、审计费用摊销等方面。

(4) 目标公司的核心团队(即王伟峰、魏坤、李彬三人)将按以下方式安排:

A、每一核心团队成员应在资产交割日前与目标公司签订符合收购方规定条件的不短于四年期限的劳动合同;

B、每一核心团队成员应在资产交割日前与目标公司签订收购方合理满意的竞业禁止协议,其在目标公司服务期间及离开目标公司后两年内不得直接或间接通过其直接或间接控制的其他经营主体或以自然人名义的从事与收购方、目标公司相同或竞争的业务;不得在同收购方或目标公司存在相同或者类似业务的企业任职或者担任任何形式的顾问;不得以收购方及目标公司以外的名义为收购方及目标公司现有客户提供游戏开发、运营及维护等服务并获取酬劳;

C、任一核心团队成员在与目标公司签订的劳动合同期限内,未经收购方同意,不得在收购方及其控股子公司之外的公司或企业中担任任何职务;

D、任一核心团队成员如有违反目标公司规章制度、失职或营私舞弊损害目标公司利益等情形并符合《劳动合同法》规定的解除劳动合同条件的,目标公司应解除该等人员的劳动合同;

E、除上述约定外,上市公司对目标公司其他高级管理人员如有调整计划的,将依照有关法律法规、目标公司《公司章程》规定做出。

4、各方同意并确认,标的资产交割后,目标公司作为依法设立并有效存续、具有独立法人主体资格的境内有限责任公司的性质未发生任何改变。因此,目标公司的所有档案资料及印鉴仍由其自行保管,但目标公司应根据上市公司要求向其提供所有档案资料以供其查阅。标的资产交割后,目标公司成为上市公司全资子公司,目标公司应当遵守法律、法规、规范性文件规定的关于上市公司子公司的管理制度。

5、在资产交割日后任何时间,若因资产交割日之前既存的事实或状态导致目标公司出现诉讼、任何债务、或有债务、应付税款、行政处罚、违约责任、侵

权责任及其他责任或损失且未在目标公司资产交割日时的财务报表上体现、或上述情形虽发生在资产交割日前但延续至资产交割日后且未在目标公司资产交割日时的财务报表上体现,王伟峰、魏坤、李彬中任何一方均有义务在接到上市公司书面通知之日起 10 个工作日内负责处理,若因此给上市公司、目标公司造成任何损失,王伟峰、魏坤、李彬应向上市公司、目标公司作出全额补偿。王伟峰、魏坤、李彬中的每一方就前述补偿义务应承担连带责任。

6、在本协议约定的盈利补偿承诺期届满后,若因承诺期既存的事实或状态(该等事实或状态已经上市公司认可或目标公司董事会认可或审议通过的除外)导致目标公司出现诉讼、任何债务、或有债务、应付税款、行政处罚、违约责任、侵权责任及其他责任或损失且未在目标公司承诺期届满时的财务报表上体现,或上述诉讼虽发生在承诺期但延续至承诺期之后且未在目标公司承诺期届满时的财务报表上体现,王伟峰、魏坤、李彬应向上市公司、目标公司作出全额补偿。王伟峰、魏坤、李彬中的每一方就前述补偿义务应承担连带责任。

## 七、本次交易实施的先决条件

各方同意,本协议的生效以及本次交易的实施取决于以下先决条件的全部成就及满足:

- 1、本协议经各方依法签署;
- 2、上市公司股东大会审议通过本次交易;
- 3、中国证监会核准本次交易。

各方同意,为促使上述先决条件之成就或为履行相关报批手续,各方可签署包括但不限于补充协议在内的进一步法律文件,该等法律文件为本协议不可分割的组成部分,与本协议具有同等法律效力。

各方应尽其最大合理努力促使前述先决条件在上市公司股东大会审议通过本次交易的决议有效期内实现。

若前述先决条件不能在前述有效期限内成就及满足,致使本次交易无法正常履行的,协议任何一方不追究协议其他方的法律责任,但故意或严重过失造成先

决条件未满足的情况除外。

## 八、协议的变更与解除

本协议于各方签署后成立，经上市公司董事会、股东大会分别审议通过，并经中国证监会核准后即生效。

本协议项下约定的各方的权利义务全部履行完毕方可视为本协议最终履行完毕。

除本协议另有约定外，各方一致同意解除本协议时，本协议方可以书面形式解除。

对本协议任何条款的变更均需以书面形式作出，各方可通过签署补充协议的方式对本协议相关条款进行补充约定。

过渡期内，王伟峰、魏坤、李彬作为连带责任方保证目标公司不进行下述事项，否则上市公司有权单方解除本协议、终止本次交易，并根据本协议相关约定追究王伟峰、魏坤、李彬的违约责任：

（1）未经上市公司书面同意，目标公司解聘任一核心团队成员、或任一核心团队成员辞职（合称“离职”）的；

（2）2014 年度，目标公司实际实现的经审计的净利润未能达到 2014 年度承诺盈利净利润的 80%的；

（3）因重大诉讼、仲裁、行政处罚事项而导致目标公司承担或合理预期须承担赔偿责任、补偿、罚款金额超过 100 万元，或者导致目标公司须承担吊销证照、停业的非经济责任；

（4）目标公司因侵犯任何第三方知识产权导致被侵权方向目标公司提起任何诉讼；

（5）上市公司发现转让方中任何一方或目标公司存在重大未披露事项或存在未披露重大或有风险，导致目标公司无法继续正常经营或导致本次交易合理预期无法获得中国证监会审核批准的。

## 九、违约责任及补救

1、本协议任何一方存在虚假不实陈述的情形及/或违反其声明、承诺、保证，不履行其在本协议项下的任何责任与义务，即构成违约。违约方应当根据守约方的要求继续履行义务、采取补救措施或向守约方支付全面和足额的赔偿金。如存在虚假不实陈述的情形及/或违反其声明、承诺、保证和约定，则王伟峰、魏坤、李彬之间应向上市公司承担不可撤销的连带及个别责任。

2、若因本协议任何一方不履行本协议项下有关义务或不履行中国法律规定的有关强制性义务，其结果实质性地导致本协议不能生效或交割不能完成，则该违约方需向守约方支付因本次交易终止导致守约方所蒙受的经济损失金额作为违约赔偿金。

本条款的违约情形系本协议项下的根本违约，对于交易对方而言，包括但不限于对本协议“过渡期安排及本次交易完成后的整合”、“转让方的声明、保证与承诺”中相关条款的根本违约；对于上市公司而言，包括对本协议“标的资产及作价”中相关条款的根本违约。

3、本次交易实施的先决条件满足后，如出现违反本协议核心团队任职期限承诺的情形，则王伟峰、魏坤、李彬中的每一方应以连带责任的方式按照如下规则向上市公司支付补偿：

(1) 自资产交割日起王伟峰、魏坤、李彬中的任何一人离职且任职期限不满 18 个月的，违约方应将其于本次交易中已获对价的 100% 作为赔偿金返还给上市公司，上市公司尚未支付的对价无需支付，其中，违约方因本次交易取得的、尚未出售的上市公司股份由上市公司以 1 元回购或按照股权登记日上市公司其他股东所持上市公司股份占该等股份合计数的比例赠与违约方之外的上市公司其他股东；

(2) 自资产交割日起王伟峰、魏坤、李彬中的任何一人离职且任职期限已满 18 个月不满 36 个月的，违约方应将其于本次交易中所获对价的 50% 作为赔偿金支付给上市公司，上市公司可首先从尚未支付的违约方的现金对价中冲抵，不足部分以违约方从本次交易中取得的、尚未出售的股份对价赔偿，仍有不足的，

违约方以现金赔偿;

(3) 资产交割日起王伟峰、魏坤、李彬中的任何一人离职且任职期限已满 36 个月不满 48 个月的, 违约方应将其于本次交易所获对价的 25% 作为赔偿金支付给上市公司, 上市公司可首先从尚未支付的违约方的现金对价中冲抵, 不足部分以违约方从本次交易中取得的、尚未出售的股份对价赔偿, 仍有不足的, 违约方以现金赔偿;

(4) 资产交割日起任职期限已满 48 个月的, 无须承担违约责任;

(5) 各方确认, 王伟峰、魏坤、李彬中有一人或多人丧失或部分丧失民事行为能力、被宣告失踪、死亡或被宣告死亡而当然与上市公司或目标公司终止劳动关系的, 不视为其违反任职期限承诺。

4、本次交易实施的先决条件满足后, 如王伟峰、魏坤、李彬中任何一方出现违反本协议约定的不竞争承诺、声明和义务的, 违约方应将其于本次交易所获对价的 20% 作为赔偿金支付给上市公司。

5、各方同意, 本次交易实施的先决条件满足后, 上市公司未能按照本协议约定的付款期限、付款金额向转让方支付现金对价或股份对价的, 每逾期一日, 应以应付未付金额为基数, 按照中国人民银行公布的同期贷款利率上浮 10% 计算违约金, 但由于转让方原因导致逾期付款的除外。

6、各方同意, 本次交易实施的先决条件满足后, 转让方中任何一方违反本协议的约定, 未能按照本协议约定的期限办理完毕标的资产交割, 每逾期一日, 应以标的资产总对价为基数, 按照中国人民银行公布的同期贷款利率上浮 10% 计算违约金, 但由于上市公司的原因导致逾期交割的除外。

7、除本协议另有约定外, 协议任何一方违反本协议中约定的承诺与保证的, 应当赔偿守约方包括但不限于直接经济损失及可得利益在内的全部损失, 但不得超过违反协议一方订立协议时预见到或者应当预见到的因违反协议可能造成的损失。



## 第七节 本次交易的合规性分析

### 一、本次交易符合《重组管理办法》第十条规定

#### (一) 符合国家相关产业政策和有关环境保护、土地管理、反垄断等法律和行政法规的规定

本次交易的拟购买资产为火溶信息 90% 股权,火溶信息的主营业务为移动网络游戏的研发,是网络游戏的细分子行业。火溶信息的主营业务属于文化产业下的网络游戏业务。网络游戏是指由软件程序和信数据构成,通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

本次并购符合国家大力发展文化产业、鼓励已上市文化企业通过并购做大做强的产业政策:

2009 年 9 月,国务院发布《文化产业振兴规划》(国发[2009]30 号),提出将加大对文化产业的政策扶持力度,推动跨地区、跨行业联合或重组,尽快壮大企业规模,提高集约化经营水平,促进文化领域资源整合和结构调整;鼓励已上市文化企业通过公开增发、定向增发等再融资方式进行并购和重组,迅速做大做强。

2009 年 10 月,文化部发布《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》(文产发[2009]36 号),指出文化产业的发展方向和发展重点包括游戏产业,要求增强游戏产业的核心竞争力,推动民族原创网络游戏的发展,提高游戏产品的文化内涵;鼓励研发具有自主知识产权的网络游戏技术,优化游戏产业结构,提升游戏产业素质,促进网络游戏、电子游戏、家用视频游戏的协调发展,鼓励游戏企业打造中国游戏品牌,积极开拓海外市场。

2010 年 4 月,中共中央宣传部、中国人民银行、财政部、文化部等九部委联合发布《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》(银发[2010]94 号),鼓励已上市的文化企业通过公开增发、定向增发等方式进行融资和并购重组。

2011年3月,“十二五规划纲要”提出,要推动文化产业成为国民经济支柱产业,将文化产业上升为国家重大战略,为新时期加快文化产业发展指明了方向。

2011年10月,十七届六中全会通过了《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》,明确指出要,“培育一批核心竞争力强的国有或国有控股大型文化企业或企业集团,在发展产业和繁荣市场方面发挥主导作用。”鼓励有实力的文化企业跨地区、跨行业、跨所有制兼并重组,强调培育文化产业领域战略投资者。

火溶信息不属于高能耗、高污染的行业,经营业务不涉及立项、环评等报批事宜,不存在违反国家环境保护相关法规的情形。

由于火溶信息不拥有土地,因此不涉及土地管理等报批事宜。

根据《中华人民共和国反垄断法》的规定,拓维信息本次购买火溶信息90%股权的行为,不构成行业垄断行为。

综上所述,本次交易事项符合国家相关产业政策和有关环境保护、土地管理等法律法规,亦不违反《中华人民共和国反垄断法》的规定。

## **(二) 本次交易完成后, 本公司仍具备股票上市条件**

以发行股份底价和募集配套资金上限计算,本次发行股份最高不超过40,102,039股。本次交易完成后,上市公司的股本将由402,923,177股变更最高为443,025,216股,社会公众股股数为234,347,201股,占本次发行后总股本的比例为52.90%,不低于25%,上市公司股票仍具备上市条件。

因此,本次交易不会导致上市公司不符合股票上市条件。

## **(三) 本次交易资产定价公允, 不存在损害上市公司和股东合法权益的情形**

### **1、标的资产的定价**

本次交易采用市场法和收益法进行评估,并采用市场法评估结果作为本次评估的最终结果。截至2014年4月30日,火溶信息净资产账面值为2,862.52万元,评估值为90,559.62万元,评估增值87,697.10万元,增值率3063.63%。火溶信

息 90% 股权的评估值为 81,503.66 万元, 经交易双方友好协商, 本次交易的交易金额为 81,000.00 万元。

## 2、发行股份的定价

(1) 本次交易中拓维信息向交易对方发行 A 股的发行价格为人民币 19.60 元/股, 不低于上市公司第五届董事会第十二会议决议公告前二十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)。

由于公司定价基准日至发行日期间, 公司实施了 2013 年度利润分配方案, 向全体股东每 10 股派发现金股利 0.5 元, 每 10 股送红股 2 股, 并以资本公积向全体股东每 10 股转增 2 股, 因此拓维信息定价基准日前 20 个交易日的股票交易的除权除息均价为 19.5904 元/股, 据此本次发行价格为 19.60 元/股。

在本次发行的定价基准日至发行日期间, 上市公司如另有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项, 将按照深交所的相关规则对上述发行股份价格、发行数量作相应调整。

### (2) 向其他特定投资者发行股份的定价情况

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, 公司确定向其他特定投资者募集配套资金的发行底价相应确定为 17.64 元/股, 募集配套资金的发行价格应不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。最终发行价格将在本次发行获得中国证监会核准后, 由公司董事会根据股东大会的授权, 按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定, 依据发行对象申购报价的情况, 与本次交易的独立财务顾问协商确定。

(3) 在本次发行的定价基准日至发行日期间, 如公司实施现金分红、送股、资本公积金转增股本等除权除息事项, 则将根据深圳证券交易所的相关规定对发行价格作相应调整。本次发股价格的确定方式符合法律、法规规定。

## 3、本次交易程序合法合规

本次交易依法进行, 由本公司董事会提出方案, 聘请具有证券业务资格的审计机构、评估机构、律师和独立财务顾问等中介机构出具相关报告, 获得公司股

东大会审议通过，并按程序报送监管部门审批。整个交易严格履行法律程序，充分保护全体股东利益，尤其是中小股东的利益，不存在损害上市公司及全体股东权益的情形。

#### 4、独立董事意见

上市公司独立董事关注了本次交易的背景、交易定价以及交易完成后上市公司的发展前景，就本次交易发表了独立意见，对本次交易的公平性给予认可。

综上所述，本次交易涉及的资产依照具有证券业务资格的评估机构出具的《评估报告》显示的资产评估价值作为定价参考，本次交易资产定价公允；非公开发行股份的发行价格符合中国证监会的相关规定；同时本次交易严格履行了必要的法律程序，独立董事发表了意见，本次交易不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。

#### **(四) 本次交易所涉及的资产权属清晰，资产过户或者转移不存在法律障碍，相关债权债务处理合法**

本次交易的标的资产为火溶信息 90% 股权。

经核查火溶信息工商登记文件，王伟峰持有火溶信息 30.44% 的股权、魏坤持有火溶信息 18.81% 的股权、李彬持有火溶信息 17.63% 的股权、原禾创业持有火溶信息 9.62% 的股权、青松投资持有火溶信息 9.00% 的股权、朱剑凌持有火溶信息 4.50% 的股权。同时，各交易对方均已做出承诺：“1、股权转让方已经依法对火溶信息履行出资义务，不存在任何虚假出资、延期出资、抽逃出资、出资不实等违反股东出资义务的行为，不存在可能影响火溶信息合法存续的情况。2、火溶信息依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足。火溶信息及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件；火溶信息最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。3、股权转让方对交易资产拥有合法、完整的所有权，股权转让方真实持有该资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资产的所有者，股权转让方有权将交易资产转让给拓维信息。4、股权转让方所持股权及交易资产均不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不

存在法律法规、火溶信息之公司章程、内部管理制度文件、股东协议、合同、承诺或安排所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。5、王伟峰、魏坤、李彬、上海原禾创业投资中心（有限合伙）、深圳市青松股权投资企业（有限合伙）、朱剑凌以交易资产认购拓维信息发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。”

本次交易事项的标的资产为股权，不涉及债权、债务的处置或变更。

### （五）有利于上市公司增强持续经营能力，不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形

本次交易前为了积极迎接挑战并抓住互联网浪潮带来的机遇，上市公司积极转型移动互联网，全面构建组织能力，不断孵化产品。在围绕公司战略进行组织架构调整的基础上，上市公司以“软件+服务”的模式强化渠道能力，重点聚焦于打造面向 K-12 的教育服务和基于手机游戏、动漫的移动互联网产品。上市公司通过“代理发行运营+内容提供”模式发展手机游戏业务，先后已代理发行运营了《植物大战僵尸》、《植物大战僵尸 2》、《宝石迷阵》、《部落探险（tiny tribe）》、《愤怒的小鸟》、《捣蛋猪》等多款游戏。另外，上市公司不断加强自身游戏研发能力，自主研发了卡牌类手游《霸气江湖》。

本次交易完成后，一方面，上市公司和标的公司的渠道资源可以进行互补，在加深对国内市场渗透的基础上积极拓展海外市场，使上市公司代理发行运营的能力得到显著提升；另一方面，上市公司可获得标的公司优秀的研发团队，标的公司已自主研发了优秀的 3D 手机游戏《啪啪三国》，研发团队具备较强的实力且已趋于成熟稳定，优秀研发团队的注入将大幅提升上市公司对手机游戏产品的自主研发能力。

此外，标的公司的管理团队有着多年手机游戏领域行业经验，本次交易完成后，上市公司对移动互联网企业的管理能力也将得到进一步的优化和提升。

本次交易完成后上市公司的自主研发能力和代理发行运营能力都将得到较大提升，契合了上市公司“代理发行运营+内容提供”的战略，与上市公司现有

业务之间可实现协同效应,使上市公司在国内手机游戏领域处于领先水平,有助于提高上市公司的业务竞争力和增强上市公司的持续经营能力。

综上所述,本次交易有利于上市公司增强持续经营能力,不存在可能导致上市公司重组后主要资产为现金或者无具体经营业务的情形。

#### **(六) 有利于上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联方保持独立,符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定**

本次交易前,上市公司在业务、资产、财务、人员、机构等方面与控股股东、实际控制人及其关联人保持独立,信息披露及时,运行规范,未因违反独立性原则而受到中国证监会、中国证监会湖南监管局或深交所的处罚。同时,本次交易不属于关联交易,标的资产在业务、资产、财务、人员、机构等方面与拓维信息的控股股东、实际控制人及其关联人保持独立。

本次交易前,公司控股股东为李新宇先生,实际控制人为李新宇先生及其一致行动人。李新宇先生持有公司 90,758,494 股股份,其中持有限售条件股 68,068,869 股,占上市公司股份 22.87%,是上市公司的第一大股东。实际控制人李新宇先生及其一致行动人宋鹰、周玉英合计持有公司 185,449,298 股股份,占上市公司股份 46.73%。

根据发行股份底价和募集配套资金上限计算,本次交易完成后,李新宇先生持有上市公司 20.77%股份,仍为上市公司控股股东;李新宇先生及其一致行动人合计持有上市公司 42.44%股份,仍为上市公司实际控制人。

因此,本次交易不会导致上市公司的控制权及实际控制人发生变更,上市公司将继续在业务、资产、财务、人员、机构等方面与实际控制人及其关联人保持独立。

#### **(七) 有利于上市公司保持健全有效的法人治理结构**

本次交易前,拓维信息已按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律、法规及中国证监会、深交所的相关规定,在《公司章程》的框架下,设

立了股东大会、董事会、监事会等组织机构并制定相应的议事规则，并建立了比较完善的内部控制制度，从制度上保证股东大会、董事会和监事会的规范运作和依法行使职权。

本次交易完成后，上市公司将继续依据《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律法规的要求，根据实际情况对上市公司及其子公司的公司章程进行全面修订，并依法依规对董事会、监事会成员以及上市公司高级管理人员进行适当调整，以适应本次支付现金及发行股份购买资产后的业务运作及法人治理要求，继续完善公司治理结构。

## 二、本次交易符合《重组管理办法》第四十二条规定

### (一) 本次交易有利于提高上市公司资产质量、改善公司财务状况和增强持续盈利能力

本次交易完成后上市公司的自主研发能力和代理发行运营能力都将得到较大提升，与上市公司“代理发行运营+内容提供”的战略相匹配，与上市公司现有业务之间可实现协同效应，使上市公司在国内手机游戏领域处于领先水平，有助于提高上市公司的业务竞争力和增强上市公司的持续经营能力。根据标的公司以及上市公司 2014 年 1-4 月的财务数据，标的公司营业收入合计相当于同期上市公司营业收入的 15.03%，净利润相当于同期上市公司归属于母公司股东净利润的 84.01%。本次收购完成后，上市公司在业务规模、盈利水平等方面将得到明显提升。

根据致同审计出具的《审计报告》(致同审字(2014)第 110ZA2113 号)，火溶信息 2012 年、2013 年、2014 年 1-4 月分别实现净利润-7.42 万元、70.46 万元和 1,769.48 万元。根据致同审计出具的《盈利预测审核报告》(致同审字(2014)第 110ZA2113 号)，预计 2014 年全年火溶信息将实现净利润 5,964.17 万元，2015 年火溶信息将实现净利润 7,757.47 万元。

本次交易完成后，上市公司盈利能力增强，更重要的是与上市公司战略布局相呼应，促进上市公司向移动互联网的战略转型，有助于上市公司未来各板块业务协同发展。因此，本次交易可以提高上市公司资产质量，改善公司财务状况和

增强持续盈利能力，本次交易从根本上符合上市公司及全体股东的利益。

具体参见“第九节 董事会就本次交易对上市公司影响的讨论与分析”。

## **（二）本次交易有利于上市公司减少关联交易和避免同业竞争，增强独立性**

### **（1）避免同业竞争**

在本次交易前，交易对方及其关联方与拓维信息、火溶信息之间不存在同业竞争。

本次交易完成后，上市公司与控股股东及实际控制人不经营相同或类似的业务；交易对方及其关联方与拓维信息、火溶信息不经营相同或相似的业务。

为避免本次交易对方与上市公司及火溶信息的同业竞争，交易对方王伟峰、魏坤、李彬均出具了《关于避免同业竞争的承诺函》。

因此本次交易实施后，交易对方并不拥有或控制与上市公司或标的资产存在竞争关系的企业或经营性资产，也未在与上市公司或标的资产的生产经营存在竞争关系的任何经营实体、机构、经济组织中任职或担任任何形式的顾问。因此，本次交易不会产生同业竞争。

### **（2）减少及规范关联交易**

本次交易完成后，为规范将来可能存在的关联交易，交易对方王伟峰、魏坤、李彬均出具了《关于规范及减少关联交易的承诺函》，有效保护上市公司及中小股东的利益。

### **（3）增强独立性**

本次交易前上市公司与实际控制人及其关联方保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定；本次交易完成后上市公司与实际控制人及其关联方仍继续保持独立，符合中国证监会关于上市公司独立性的相关规定。

综上，本次交易有利于上市公司减少关联交易和避免同业竞争，有利于上市公司继续保持独立性。



### （三）公司最近一年财务报告被注册会计师出具无保留意见审计报告

中瑞岳华出具的《审计报告》（瑞华审字[2014]48280001号）对上市公司2013年的财务状况、经营成果和现金流量发表了标准无保留意见。

### （四）本次发行股份所购买的资产，为权属清晰的经营性资产，并能在约定期限内办理完毕权属转移手续

本次交易的标的资产为王伟峰等6名交易对方合计持有的火溶信息90%股权。截至本报告书出具之日，王伟峰等6名交易对方合法持有火溶信息股权。

根据王伟峰等6名交易对方出具的《关于交易资产合法性的承诺函》，王伟峰等6名交易对方均承诺：“1、股权转让方已经依法对火溶信息履行出资义务，不存在任何虚假出资、延期出资、抽逃出资、出资不实等违反股东出资义务的行为，不存在可能影响火溶信息合法存续的情况。2、火溶信息依法设立且有效存续，其注册资本已全部缴足。火溶信息及其主要资产、主营业务不存在尚未了结或可预见的重大诉讼、仲裁或行政处罚案件；火溶信息最近三年也不存在损害投资者合法权益和社会公共利益的重大违法行为。3、股权转让方对交易资产拥有合法、完整的所有权，股权转让方真实持有该资产，不存在委托、信托等替他人持有或为他人利益而持有的情形；作为交易资产的所有者，股权转让方有权将交易资产转让给拓维信息。4、股权转让方所持股权及交易资产均不存在任何质押、担保，未被司法冻结、查封或设置任何权利限制，不存在法律法规、火溶信息之公司章程、内部管理制度文件、股东协议、合同、承诺或安排所禁止或限制转让或受让的情形，也不存在可能引致诉讼或可能引致潜在纠纷的其他情形。5、王伟峰、魏坤、李彬、上海原禾创业投资中心（有限合伙）、深圳市青松股权投资企业（有限合伙）、朱剑凌以交易资产认购拓维信息发行的股份符合《中华人民共和国公司法》及公司章程等有关规定，不存在法律障碍。”

《发行股份及支付现金购买资产协议》中约定了：本次交易经中国证监会核准后，各方应尽快协商确定标的资产的交割事宜。自本协议生效日起10个工作日内，转让方应负责到目标公司当地税务主管部门提交纳税申报的申请手续并不迟于10个工作日完成纳税申报手续（转让方中非自然人除外）。该手续完成

后 5 个工作日内, 转让方应进一步到目标公司所在地工商行政管理部门提交办理标的资产过户至收购方的工商变更登记手续的申请并应不迟于 10 个工作日完成工商变更登记手续, 收购方应提供必要帮助。

综上所述, 本次交易所涉及的资产权属清晰, 能在约定期限内办理完毕权属转移手续。

**(五) 上市公司为促进行业或者产业整合, 增强与现有主营业务的协同效应, 在其控制权不发生变化的情况下, 可以向控股股东、实际控制人或者其控制的关联人之外的特定对象发行股份购买资产, 发行股份数量不低于发行后上市公司总股本的 5%; 发行股份数量低于发行后上市公司总股本的 5% 的, 主板、中小板上市公司拟购买资产的交易金额不低于 1 亿元人民币**

上市公司本次收购火溶信息 90% 的股权, 能够延伸其业务领域, 与现有业务实现协同效应, 丰富其为客户提供服务和产品的种类, 有利于拓展上市公司未来的成长空间。

上市公司同火溶信息同属于软件和信息技术服务业。上市公司为积极转型移动互联网行业, 重点聚焦于打造面向 K-12 的教育服务和基于手机游戏、动漫的移动互联网产品, 在手机游戏领域提出了“代理发行运营+内容提供”的发展战略。本次并购有助于提升上市公司在手机游戏领域的运营能力、管理能力、研发能力等, 同时可与现有主营业务的协同效应。本次并购属于同行业内的产业并购。

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》, 本次向交易对象发行股份购买资产, 其发行股份的数量不超过 24,795,917 股, 本次发行后上市公司的总股本不超过 421,617,294 股, 占本次发行后总股本的比例为 5.88%, 本次发行股份数量占本次发行后上市公司总股本的比例不低于 5%。根据《发行股份及支付现金购买资产协议》, 本次转让交易金额为 81,000.00 亿元人民币。

按照发行股份底价和募集配套资金上限计算, 本次交易共发行股份不超过 40,102,039 股, 本次交易完成后上市公司总股本不超过 436,923,416 股, 本次交

易共发行的股份占本次交易后总股本的比例为 9.18%，本次交易发行股份数量占本次交易后上市公司总股本的比例不低于 5%。根据《发行股份及支付现金购买资产协议》，本次转让交易金额为 81,000.00 万元人民币。

### 三、本次交易符合《重组管理办法》第四十三条及其适用意见要求的说明

《重组管理办法》第四十三条及其适用意见规定：上市公司发行股份购买资产的，可以同时募集部分配套资金。上市公司发行股份购买资产同时募集的部分配套资金，主要用于提高重组项目整合绩效，所配套资金比例不超过交易总金额 25% 的一并由并购重组审核委员会予以审核；超过 25% 的，一并由发行审核委员会予以审核。

本次交易拓维信息将募集配套资金 27,000.00 万元，将全部用于支付股权收购价款。本次交易募集配套资金比例不超过本次交易总金额的 25%，将一并提交并购重组审核委员会审核。因此，本次交易符合《重组管理办法》第四十三条及其适用意见。

### 四、不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形

拓维信息不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的情形：

- 1、本次交易申请文件不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏；
- 2、不存在公司的权益被控股股东或实际控制人严重损害且尚未消除的情形；
- 3、不存在公司及其附属公司违规对外提供担保且尚未解除的情形；
- 4、不存在现任董事、高级管理人员最近三十六个月内受到过中国证监会的行政处罚，或者最近十二个月内受到过证券交易所公开谴责的情形；
- 5、不存在上市公司或其现任董事、高级管理人员因涉嫌犯罪正被司法机关立案侦查或涉嫌违法违规正被中国证监会立案调查的情形；
- 6、不存在最近一年及一期财务报表被注册会计师出具保留意见、否定意见

或无法表示意见的审计报告；

7、不存在严重损害投资者合法权益和社会公共利益的其他情形。

因此，本次交易不存在《上市公司证券发行管理办法》第三十九条规定的不得非公开发行股票的情形。

## 五、关于火溶信息生产经营业务资质情况的分析

火溶信息目前的主营业务为移动网络游戏的研发。

### （一）业务资质

火溶信息目前对游戏产品《啪啪三国》采用代理运营方式。根据《互联网文化管理暂行规定》等有关法律法规，其目前的生产经营活动尚无需取得《网络文化经营许可证》。为了满足未来独立或联合运营游戏的业务发展需要，火溶信息已将注册资本从 300 万元增至 1,000 万元，并拟在增资完成后申请办理《网络文化经营许可证》。

### （二）网络游戏产品

截至本报告书出具之日，《啪啪三国》已取得文化部文网游备字[2014]M-RPG051 号《国产网络游戏备案通知单》。

2014 年 5 月 8 日，湖南省新闻出版局出具《关于拓维信息系统股份有限公司申请出版国产手机游戏〈啪啪三国〉的请示》，认为拓维信息递交的选题内容符合出版规定，申请材料符合前置审批要求，同意拓维信息出版并运营该游戏，并向国家新闻出版广电总局申请进行审批。

2014 年 6 月 16 日，国家新闻出版广电总局出具新广出审[2014]783 号《关于同意出版运营国产移动网络游戏〈啪啪三国〉的批复》，同意《啪啪三国》出版运营。

## 六、本次募集配套资金符合《上市公司证券发行管理办法》相关规定

根据《重组报告书》和《发行股份及支付现金购买资产协议》，本次交易项下标的资产的交易价格 81,000 万元中，拓维信息向全体 6 名转让方股东以现金方式支付的交易金额，即现金对价总数为 32,400 万元，每一方可获现金对价具体如下：

转让方	现金对价 (万元)	支付条件和期限
王伟峰	7,169.66	第一期：火溶信息相关股权过户至上市公司名下后 1 个月内或配套募集资金到账后 10 个工作日内（以较早发生者为准），其需出具付款通知函，上市公司收函且确认前述条件已满足后按时支付现金对价 35%； 第二期：2014 年火溶信息《专项审核报告》披露后，其需出具付款通知函，上市公司收函且确认前述条件已满足后按时支付现金对价 25%； 第三期：2015 年火溶信息《专项审核报告》披露后，其需出具付款通知函，上市公司收函且确认前述条件已满足后按时支付现金对价 40%。
魏坤	4,430.86	
李彬	4,153.94	
原禾创业	6,925.54	
青松投资	6,480.00	
朱剑凌	3,240.00	

根据《发行股份及支付现金购买资产补充协议（二）》，现金对价支付与承诺利润的完成情况不相关，现金对价的支付不以承诺利润完成为前提，不存在募集资金数额超过实际使用需求的情况。

《上市公司证券发行管理办法》第十条（一）项规定：“募集资金数额不超过项目需要量。”结合上述分析，本次募集配套资金未超过实际使用需求，本次交易满足《上市公司证券发行管理办法》的相关规定。

## 第八节 本次交易定价的依据及公平合理性的分析

### 一、本次交易的定价依据

根据中联评估出具的《评估报告》，本次交易采用市场法和收益法进行评估，并采用市场法评估结果作为本次评估的最终结果。截至 2014 年 4 月 30 日，火溶信息净资产账面值为 2,862.52 万元，评估值为 90,559.62 万元，评估增值 87,697.10 万元，增值率 3063.63%。火溶信息 90% 股权的评估值为 81,503.66 万元，经交易双方友好协商，本次交易的交易金额为 81,000.00 万元。

### 二、本次发行股份定价合理性分析

#### (一) 发行股份购买资产的价格及定价原则

本次发行股份购买资产的定价基准日为拓维信息第五届董事会第十二次会议决议公告日。

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及支付现金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； $\text{董事会决议公告日前 20 个交易日公司股票交易均价} = \text{决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总额} \div \text{决议公告日前 20 个交易日公司股票交易总量}$ 。据此计算，拓维信息定价基准日前 20 个交易日的股票交易均价为 27.4766 元/股。由于公司定价基准日至发行日期间，公司实施了 2013 年度利润分配方案，向全体股东每 10 股派发现金股利 0.5 元，每 10 股送红股 2 股，并以资本公积向全体股东每 10 股转增 2 股，因此拓维信息定价基准日前 20 个交易日的股票交易的除权除息均价为 19.5904 元/股，据此本次发行价格为 19.60 元/股。

在本次发行的定价基准日至发行日期间，上市公司如再有派息、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，将按照深交所的相关规则对上述发行股份价格、发行数量作相应调整。

#### (二) 发行股份募集配套资金的价格及定价原则

本次发行股份募集配套资金的定价基准日为拓维信息第五届董事会第十二次会议决议公告日。

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，募集配套资金的发行价格应不低于定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。在本次发行的定价基准日至发行日期间，如上市公司实施现金分红、送股、资本公积金转增股本等除权、除息事项，则将根据深圳证券交易所的相关规定对发行价格作相应调整。上市公司 2013 年度权益分配实施完毕后，向其他特定投资者募集配套资金的发行底价相应确定为 17.64 元/股。最终发行价格将在本次发行获得中国证监会核准后，由公司董事会根据股东大会的授权，按照相关法律、行政法规及规范性文件的规定，依据发行对象申购报价的情况，与本次交易的独立财务顾问协商确定。

综上所述，本次交易的发股价格符合《上市公司证券发行管理办法》、《重组管理办法》、《上市公司非公开发行股票实施细则》等法律法规的相关规定，股份发行定价合规，不存在损害股东利益，尤其是中小股东利益的情形。

### 三、交易标的定价的公允性分析

#### (一) 资产评估的公允性

本次交易中，本公司委托中联评估对火溶信息股东全部权益实施了资产评估。中联评估拥有有关部门颁发的评估资格证书，并且具有证券业务资格，具备胜任本次评估工作的能力。

中联评估独立于委托方，不存在独立性瑕疵。接受委托后，中联评估组织项目团队执行了现场工作，取得了出具《评估报告》所需的资料和证据。中联评估使用市场法和收益法两种方法进行了评估，方法合理，评估结论具备合理性。

综上，本次交易聘请的资产评估师——中联评估符合独立性要求，具备相应的业务资格和胜任能力；评估方法选取考虑了被评估资产的具体情况，理由较为充分；具体工作按资产评估准则等法规要求执行了现场核查，取得了相应的证据资料。因此，评估定价具备公允性。

## (二) 结合标的资产的盈利能力和财务状况分析定价公允性

### 1、本次交易定价的市盈率、市净率

本次交易中，火溶信息 90% 股权的交易作价为 81,000.00 万元。根据致同审计出具的《盈利预测审核报告》，火溶信息 2014 年预计实现归属于母公司的净利润 6,000.00 万元，2015 年预计实现归属于母公司的净利润 7,800.00 万元，2016 年预计实现归属于母公司的净利润 9,750.00 万元。火溶信息的相对估值水平如下：

项目	2014 年预测	2015 年预测	2016 年预测
火溶信息 90% 股权交易作价 (万元)	81,000.00		
火溶信息 100% 股权作价 (万元)	90,000.00		
火溶信息承诺实现净利润 (万元)	6,000.00	7,800.00	9,750.00
<b>交易市盈率 (倍)</b>	<b>15.00</b>	<b>11.54</b>	<b>9.23</b>
项目	2014 年 4 月 30 日		
火溶信息 90% 股权交易作价 (万元)	81,000.00		
火溶信息 100% 股权作价 (万元)	90,000.00		
火溶信息基准日账面净资产 (万元)	2,862.52		
<b>交易市净率 (倍)</b>	<b>31.44</b>		

注：火溶信息预计实现净利润计算口径为归属母公司的净利润。

### 2、从相对估值角度分析本次交易定价合理性

火溶信息的主营业务为移动网络游戏的研究，根据证监会行业分类，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”。

截至本次交易的评估基准日 2014 年 4 月 30 日，按照证监会行业分类，所属软件和信息技术服务业上市公司中剔除市盈率、市净率为负值以及市盈率高于 100 倍的公司，同行业上市公司估值情况如下：

序号	证券代码	证券简称	市盈率 (PE)	市净率 (PB)
1	000063.SZ	中兴通讯	18.20	1.94
2	000070.SZ	特发信息	68.74	2.47



序号	证券代码	证券简称	市盈率 (PE)	市净率 (PB)
3	000547.SZ	闽福发 A	23.46	3.08
4	000555.SZ	神州信息	71.18	4.99
5	000688.SZ	建新矿业	54.23	5.77
6	000938.SZ	紫光股份	61.39	4.14
7	000977.SZ	浪潮信息	54.36	5.53
8	000997.SZ	新大陆	36.60	4.84
9	002017.SZ	东信和平	96.64	4.35
10	002063.SZ	远光软件	95.07	5.87
11	002065.SZ	东华软件	44.95	5.93
12	002089.SZ	新海宜	31.01	3.13
13	002093.SZ	国脉科技	30.77	3.03
14	002095.SZ	生意宝	98.33	8.44
15	002153.SZ	石基信息	55.94	7.07
16	002194.SZ	武汉凡谷	71.65	2.68
17	002195.SZ	海隆软件	83.84	8.83
18	002230.SZ	科大讯飞	98.31	5.82
19	002281.SZ	光迅科技	42.97	3.40
20	002315.SZ	焦点科技	63.86	2.52
21	002331.SZ	皖通科技	75.36	3.21
22	002369.SZ	卓翼科技	65.40	2.99
23	002376.SZ	新北洋	37.53	3.74
24	002401.SZ	中海科技	42.84	4.19
25	002405.SZ	四维图新	91.00	4.43
26	002410.SZ	广联达	65.73	7.05
27	002421.SZ	达实智能	95.38	5.99
28	002467.SZ	二六三	34.25	3.67
29	002474.SZ	榕基软件	68.51	2.88

序号	证券代码	证券简称	市盈率 (PE)	市净率 (PB)
30	002491.SZ	通鼎光电	45.66	2.34
31	002519.SZ	银河电子	39.23	2.98
32	002544.SZ	杰赛科技	80.58	3.69
33	002577.SZ	雷柏科技	42.18	4.82
34	002635.SZ	安洁科技	51.54	5.14
35	002649.SZ	博彦科技	45.83	3.10
36	300002.SZ	神州泰岳	54.46	4.02
37	300017.SZ	网宿科技	55.01	14.55
38	300020.SZ	银江股份	66.40	4.60
39	300042.SZ	朗科科技	46.22	1.93
40	300044.SZ	赛为智能	34.52	4.37
41	300065.SZ	海兰信	94.12	3.19
42	300079.SZ	数码视讯	41.08	2.51
43	300096.SZ	易联众	81.36	4.72
44	300098.SZ	高新兴	41.18	3.49
45	300134.SZ	大富科技	10.47	4.84
46	300166.SZ	东方国信	56.33	4.69
47	300170.SZ	汉得信息	46.58	4.24
48	300177.SZ	中海达	99.53	5.15
49	300182.SZ	捷成股份	54.82	6.06
50	300183.SZ	东软载波	45.09	4.23
51	300211.SZ	亿通科技	99.44	2.67
52	300212.SZ	易华录	92.17	10.85
53	300231.SZ	银信科技	61.94	6.19
54	300250.SZ	初灵信息	83.29	4.11
55	300270.SZ	中威电子	52.90	3.41
56	300271.SZ	华宇软件	90.45	4.92

序号	证券代码	证券简称	市盈率 (PE)	市净率 (PB)
57	300275.SZ	梅安森	90.67	4.45
58	300290.SZ	荣科科技	95.96	4.86
59	300292.SZ	吴通通讯	91.61	4.80
60	300295.SZ	三六五网	29.19	6.69
61	300300.SZ	汉鼎股份	58.94	6.60
62	300310.SZ	宜通世纪	52.89	4.83
63	300333.SZ	兆日科技	72.70	2.34
64	300339.SZ	润和软件	47.84	4.14
65	300349.SZ	金卡股份	44.95	5.96
66	600050.SH	中国联通	15.34	0.89
67	600105.SH	永鼎股份	42.64	1.74
68	600118.SH	中国卫星	92.90	4.68
69	600130.SH	波导股份	58.36	3.87
70	600271.SH	航天信息	15.92	2.75
71	600406.SH	国电南瑞	46.22	5.44
72	600410.SH	华胜天成	28.26	2.27
73	600487.SH	亨通光电	33.44	1.48
74	600498.SH	烽火通信	31.68	1.91
75	600522.SH	中天科技	19.80	1.64
76	600570.SH	恒生电子	69.69	9.21
77	600571.SH	信雅达	65.92	4.81
78	600775.SH	南京熊猫	80.81	2.72
79	600804.SH	鹏博士	28.30	4.31
80	600845.SH	宝信软件	41.06	4.35
81	600850.SH	华东电脑	53.01	5.03
82	900926.SH	宝信 B	16.14	1.71
83	900941.SH	东信 B 股	42.25	1.44

序号	证券代码	证券简称	市盈率 (PE)	市净率 (PB)
平均值			57.31	4.38
中位数			54.36	4.24

注 1: 数据来源于 Wind 资讯;

注 2: 市盈率 (PE) = 可比上市公司 2014 年 4 月 30 日收盘价 / (2014 年一季度每股收益 \* 4);

注 3: 市净率 (PB) = 可比上市公司 2014 年 4 月 30 日收盘价 / (2014 年 3 月 31 日每股净资产);

注 4: 火溶信息市盈率 (PE) = (本次交易作价 / 本次收购的股权比例 90%) / 火溶信息 2014 年度承诺完成的净利润;

注 5: 火溶信息市净率 (PB) = (本次交易作价 / 本次收购的股权比例 90%) / 火溶信息 2014 年 4 月 30 日经审计的归属于母公司所有者权益;

主要从事软件和信息技术服务业的上市公司截至 2014 年 4 月 30 日 (剔除市盈率、市净率为负值以及市盈率高于 100 倍的公司) 平均市盈率为 57.31 倍, 中位数为 54.36 倍; 平均市净率 4.38 倍, 市净率中位数 4.24 倍。

本次交易中, 火溶信息 90% 股权作价 81,000 万元, 对应火溶信息 100% 股权估值为 90,000 万元。根据致同审计出具的《盈利预测审核报告》, 2014 年火溶信息承诺实现净利润 6,000 万元, 对应市盈率为 15.00 倍, 显著低于行业平均水平; 火溶信息 2015 年承诺实现净利润 7,800 万元, 对应市盈率为 11.54 倍, 亦显著低于行业平均水平。

火溶信息 2014 年 4 月 30 日经审计的归属于母公司所有者权益为 2,862.52 万元, 对应的市净率为 31.44 倍, 高于同行业上市公司市净率均值 4.38 倍及中位数 4.24 倍。市净率高于同行业上市公司平均水平的原因是: 首先, 火溶信息从事的移动网络游戏的开发业务具有轻资产的运营模式, 在日常经营中需要保留的净资产金额不高, 其经营场所亦系租赁取得, 同时主要固定资产为办公及电子设备, 账面价值较低; 其次, 火溶信息具有较高的盈利能力, 且成立时间较短, 业务经营形成的净资产规模相对有限; 此外, 火溶信息为非上市公司, 相比于上市公司而言未经公开募集资金扩大净资产的过程。因此, 本次交易的市净率与同行业上市公司的市净率存在差异是合理的, 本次交易的作价是公允的。综上所述, 本次交易作价合理、公允, 充分保护了上市公司全体股东, 尤其是中小股东的合法权

益。

#### 四、董事会对本次交易评估事项意见

本公司董事会在充分了解本次交易的前提下，分别对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性、评估方法与评估目的的相关性、评估定价的公允性等事项发表如下意见：

##### （一）评估机构的独立性

中联评估具有证券业务资格和相关专业评估经验，本次评估机构的选聘程序合规，经办评估师与评估对象无利益关系，与相关当事方无利益关系，对相关当事方不存在偏见，评估机构具有充分的独立性。

##### （二）评估假设前提的合理性

评估机构和评估人员所设定的评估假设前提和限制条件按照国家规定执行、遵循了市场通用的惯例和准则、符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。

##### （三）评估方法与评估目的的相关性

本次评估采用收益法、市场法两种评估方法分别对标的资产价值进行了评估，并最终选择了市场法的评估结果为本次评估结果。本次资产评估工作按照国家有关法规和行业规范的要求，遵循独立、客观、公正、科学的原则，按照公认的资产评估方法，实施了必要的资产评估程序，对标的资产在评估基准日的市场价值进行了评估，所选用的评估方法合理，与评估目的的相关性一致。

##### （四）评估定价的公允性

本次交易以标的资产的评估结果为基础确定交易价格，标的资产评估定价公允，不会损害公司及其股东特别是中小股东的利益。

#### 五、独立董事对本次交易评估事项的意见

根据《上市公司重大资产重组管理办法》、《深圳证券交易所股票上市规则》、《深圳证券交易所中小板上市公司规范运作指引》等法律、法规、规范性文件以

及《拓维信息系统股份有限公司章程》的规定，独立董事认真审阅了公司董事会提供的《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》等相关材料，经审慎分析，发表如下独立意见：

“公司聘请的中联资产评估集团有限公司具有证券期货相关业务资格，评估机构的选聘程序合法、合规。评估机构及其经办资产评估师与公司、交易对方不存在关联关系，亦不存在现实或可预期的利益关系或冲突，具有充分的独立性。标的资产相关评估报告的评估假设前提符合有关法律、法规，符合评估准则及行业惯例的要求，符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。本次资产评估的目的是确定标的资产截至评估基准日 2014 年 4 月 30 日的市场价值，作为本次交易标的资产的定价依据。中联资产评估集团有限公司综合考虑各种影响因素，分别采用市场法和收益法两种方法对火溶科技股东全部权益进行整体评估，然后加以校核比较。考虑不同评估方法的适用前提和满足评估目的，本次选用市场法评估结果作为最终评估结论。本次评估工作符合法律法规、评估准则及行业规范的要求，遵循了独立、客观、公正、科学的原则，评估方法与评估目的的相关性一致。标的资产的交易价格参考评估机构的最终资产评估结果作为定价依据，经交易各方协商一致确定的，定价公允、合理，不会损害公司及股东特别是其他中小股东利益。”

## 第九节 董事会就本次交易对上市公司影响的讨论与分析

### 一、本次交易前上市公司的财务状况和经营成果

根据上市公司最近两年及一期的主要财务数据如下:

项目	2014年1-4月/ 2014年4月30日	2013年度/ 2013年12月31日	2012年度/ 2012年12月31日
资产总计(万元)	107,316.84	104,239.26	97,096.48
归属母公司股东的权益 (万元)	87,176.31	85,005.60	81,608.68
营业总收入(万元)	19,209.46	55,948.56	43,279.65
营业利润(万元)	2,420.97	3,852.00	3,022.40
利润总额(万元)	3,107.53	5,568.74	4,659.38
归属母公司股东的净利 润(万元)	2,106.31	3,957.45	308.26
每股收益-基本(元/股)	0.07	0.14	0.13
每股净资产(元/股)	3.29	3.19	3.06

注1: 以上数据均采用合并报表口径, 如无特殊说明, 以下分析均采用合并财务报表数据为基础;

注2: 公司于2014年4月30日公布了2013年度利润分配方案, 向全体股东每10股派发现金股利0.5元, 每10股送红股2股, 并以资本公积向全体股东每10股转增2股, 股权登记日为2014年5月7日, 除权除息日为2014年5月8日。本次权益分派实施后, 公司总股本变为396,821,377股;

注3: 上表数据计算基础为公司实施2013年度权益分派前的总股本, 即283,443,841股。

#### (一) 本次交易前公司财务状况分析

##### 1、资产结构分析

截至2014年4月30日, 公司资产总额107,316.84万元, 其中, 流动资产总额79,541.39万元, 占资产总额的74.12%; 非流动资产27,775.45万元, 占资产总额的25.88%。

流动资产中, 货币资金38,155.79万元, 占资产总额的35.55%; 应收账款16,835.10万元, 占资产总额的15.69%, 比年初减少10.12%; 预付账款914.02

万元，占资产总额的 0.85%，较年初增长 84.82%，主要系本期预付开发商版权费增加、预付项目采购材料款所致；应收利息 407.19 万元，占资产总额的 0.38%，较年初增长 86.05%，主要系本期末短期理财产品增加导致应收利息增加所致；其他应收款 3,212.26 万元，占资产总额的 2.99%，较年初增长 41.01%，主要系应收手机投注业务保证金增加所致；存货 10,027.19 万元，占资产总额的 9.34%，较年初增长 41.07%，主要系系统集成项目成本增加及电影拍摄产生的成本增加所致；其他流动资产 9,989.84 万元，占资产总额的 9.31%，较年初增长 4.16%。

非流动资产中，长期股权投资 5,385.11 万元，占资产总额的 5.02%，较年初增长 53.63%，主要系本期内公司对联营和其他企业投资增加所致；固定资产 9,931.96 万元，占资产总额的 9.25%，与年初相比降低了 3.24%，相对保持稳定；在建工程 24.98 万元，占资产总额的 0.02%，较年初增长 177.56%，主要系长沙市高新技术开发区园区设计费增加所致；无形资产 5,022.44 万元，与年初比较保持稳定；开发支出 67.58 万元，占资产总额的 0.06%，主要是公司手机游戏项目开发资本化所致；商誉 6,664.82 万元，占资产总额的 6.21%，与年初保持不变；长期待摊费用 369.87 万元，占资产总额的 0.34%，与年初比较下降了 4.05%，相对保持稳定；递延所得税资产 182.68 万元，占资产总额的 0.17%，与年初比较下降 59.39%，主要系上年年终奖计提所得税产生的递延所得税资产转回；其他非流动资产 126.00 万元，占资产总额的 0.12%。

本公司最近两年及一期的资产财务数据如下：

报告期	2014年4月30日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
	(万元)	(%)	(万元)	(%)	(万元)	(%)
<b>流动资产：</b>						
货币资金	38,155.79	35.55%	39,201.14	37.61%	45,940.80	47.31%
应收账款	16,835.10	15.69%	18,730.01	17.97%	11,777.45	12.13%
预付款项	914.02	0.85%	494.54	0.47%	750.80	0.77%
应收利息	407.19	0.38%	218.86	0.21%	155.34	0.16%



报告期	2014年4月30日		2013年12月31日		2012年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
	(万元)	(%)	(万元)	(%)	(万元)	(%)
其他应收款	3,212.26	2.99%	2,278.07	2.19%	2,000.36	2.06%
存货	10,027.19	9.34%	7,108.12	6.82%	7,724.04	7.96%
其他流动资产	9,989.84	9.31%	9,590.57	9.20%	917.41	0.94%
<b>流动资产合计</b>	<b>79,541.39</b>	<b>74.12%</b>	<b>77,621.32</b>	<b>74.46%</b>	<b>69,266.19</b>	<b>71.34%</b>
<b>非流动资产:</b>						
长期股权投资	5,385.11	5.02%	3,505.31	3.36%	2,420.68	2.49%
固定资产	9,931.96	9.25%	10,264.49	9.85%	11,246.95	11.58%
在建工程	24.98	0.02%	9.00	0.01%	-	0.00%
无形资产	5,022.44	4.68%	5,303.64	5.09%	5,392.85	5.55%
开发支出	67.58	0.06%	-	0.00%	582.80	0.60%
商誉	6,664.82	6.21%	6,664.82	6.39%	7,417.45	7.64%
长期待摊费用	369.87	0.34%	385.47	0.37%	421.43	0.43%
递延所得税资产	182.68	0.17%	449.86	0.43%	348.12	0.36%
其他非流动资产	126.00	0.12%	35.35	0.03%	-	-
<b>非流动资产合计</b>	<b>27,775.45</b>	<b>25.88%</b>	<b>26,617.95</b>	<b>25.54%</b>	<b>27,830.29</b>	<b>28.66%</b>
<b>资产总计</b>	<b>107,316.84</b>	<b>100.00%</b>	<b>104,239.26</b>	<b>100.00%</b>	<b>97,096.48</b>	<b>100.00%</b>

## 2、负债结构

截至2014年4月30日,公司负债总额14,147.49万元,其中流动负债14,142.30万元,占负债总额的99.96%;非流动负债5.18万元,占负债总额的0.04%。

其中应付账款5,661.08万元,占负债总额的40.01%,较年初增长65.92%,主要系应付开发商手机游戏分成及应付供应商材料款增加所致;预收账款5,667.40万元,占负债总额的40.06%,与年初比较保持稳定;应付职工薪酬1.89万元,占负债总额的0.01%,较年初减少99.87%,主要系上年计提的年终奖已支付完毕所致;应交税费1,222.48万元,占负债总额的8.64%,较年初减少23.66%,主要系主要系本期缴纳年初计提企业所得税所致所致;其他应付款

1,500.26 万元，占负债总额的 10.60%，比年初增长 37.91%，主要系下属实体教育培训公司代收应付联营企业培训款增加所致；其他流动负债 89.20 万元，占负债总额的 0.63%；其他非流动负债 5.18 万元，占负债总额的 0.04%。

本公司最近两年及一期的负债财务数据如下：

报告期	2014 年 4 月 30 日		2013 年 12 月 31 日		2012 年 12 月 31 日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
	(万元)	(%)	(万元)	(%)	(万元)	(%)
<b>流动负债</b>						
应付账款	5,661.08	40.01%	3,411.96	24.74%	1,846.72	17.71%
预收款项	5,667.40	40.06%	6,084.41	44.12%	3,640.92	34.91%
应付职工薪酬	1.89	0.01%	1,472.39	10.68%	1,237.69	11.87%
应交税费	1,222.48	8.64%	1,601.27	11.61%	1,989.29	19.07%
其他应付款	1,500.26	10.60%	1,087.83	7.89%	1,167.93	11.20%
其他流动负债	89.20	0.63%	105.29	0.76%	441.75	4.24%
<b>流动负债合计</b>	<b>14,142.30</b>	<b>99.96%</b>	<b>13,763.15</b>	<b>99.81%</b>	<b>10,324.30</b>	<b>98.99%</b>
<b>非流动负债</b>						
其他非流动负债	5.18	0.04%	25.92	0.19%	105.04	1.01%
<b>非流动负债合计</b>	<b>5.18</b>	<b>0.04%</b>	<b>25.92</b>	<b>0.19%</b>	<b>105.04</b>	<b>1.01%</b>
<b>负债合计</b>	<b>14,147.49</b>	<b>100.00%</b>	<b>13,789.07</b>	<b>100.00%</b>	<b>10,429.34</b>	<b>100.00%</b>

### 3、资本结构与偿债能力分析

本公司资产负债率较低，偿债风险较低，公司流动比率、速动比率较高，偿债能力较强。具体情况见下表：

项目	2014 年 1-4 月	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
<b>资本结构 (%)</b>			
资产负债率	13.18%	13.23%	10.74%
流动资产/总资产	74.12%	74.46%	71.34%
非流动资产/总资产	25.88%	25.54%	28.66%

项目	2014年1-4月	2013年12月31日	2012年12月31日
流动负债/负债合计	99.96%	99.81%	98.99%
非流动负债/负债合计	0.04%	0.19%	1.01%
<b>偿债比率</b>			
流动比率	5.62	5.64	6.71
速动比率	4.92	5.12	5.96

## (二) 本次交易前公司经营成果分析

### 1、利润构成分析

公司致力于手机游戏和教育服务两大核心业务，业务增速保持稳定。2014年1-4月，实现营业收入19,209.46万元；2013年实现营业收入55,948.56万元，较去年同期增长29.27%；2012年实现营业收入43,279.65万元，较去年同期增长16.45%。公司收入增长，主要因为在手机游戏业务良好的市场环境下，公司通过代理运营海外精品游戏以及自研相结合的方式，业绩增长迅速；同时，教育服务业务也保持了稳定的增长。

2014年1-4月，公司营业成本10,964.31万元；2013年全年营业成本29,667.14万元，较去年同期增长39.87%，2012年全年营业成本21,210.66万元，比去年同期增长28.02%。营业成本的增长主要是因为教育服务业务和手机游戏业务的营业收入同比大幅增加，导致营业成本相应增加所致。

本公司最近两年及一期的利润表数据如下：

单位：万元

项目	2014年1-4月	2013年	2012年
<b>一、营业总收入</b>	<b>19,209.46</b>	<b>55,948.56</b>	<b>43,279.65</b>
营业收入	19,209.46	55,948.56	43,279.65
<b>二、营业总成本</b>	<b>16,670.94</b>	<b>52,091.18</b>	<b>40,371.36</b>
营业成本	10,964.31	29,667.14	21,210.66
营业税金及附加	302.19	1,245.92	1,314.92
销售费用	1,469.19	5,165.69	5,875.28

项目	2014年1-4月	2013年	2012年
管理费用	4,327.51	15,254.33	12,785.80
财务费用	-347.52	-978.95	-901.02
资产减值损失	-44.75	1,737.04	85.73
加: 投资收益	-117.55	-5.37	114.12
<b>三、营业利润</b>	<b>2420.97</b>	<b>3,852.00</b>	<b>3,022.40</b>
加: 营业外收入	696.36	1,822.90	1,750.17
减: 营业外支出	9.80	106.15	113.19
<b>四、利润总额</b>	<b>3107.53</b>	<b>5,568.74</b>	<b>4,659.38</b>
减: 所得税	467.93	544.92	721.91
<b>五、净利润</b>	<b>2106.31</b>	<b>5,023.82</b>	<b>3,937.47</b>
<b>归属于母公司所有者的净利润</b>	<b>2,173.19</b>	<b>3,957.45</b>	<b>3629.21</b>

## 2、盈利能力与收益质量指标分析

随着手机游戏行业市场环境的不断向好,以及公司教育服务业务持续稳定的增长,公司的销售净利率和销售毛利率均保持了稳定的增长态势。

从收益质量来看,公司利润主要来自正常的经营活动。具体情况见下表:

项目	2014年1-4月	2013年	2012年
<b>盈利能力(%)</b>			
净资产收益率-加权	2.45	4.75	4.53
销售净利率	14.09	8.98	9.10
销售毛利率	42.92	46.97	50.99
<b>收益质量(%)</b>			
经营活动净收益/利润总额	81.69	69.27	62.42
营业外收支净额/利润总额	22.09	30.83	35.13
扣除非经常损益后的净利润/净利润	74.59	66.06	55.80

## 二、标的公司所处行业特点、经营情况

### (一) 标的公司所属行业的基本情况

本次交易的标的资产为火溶信息 90% 的股权。火溶信息的主营业务为移动网络游戏的研发。按照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），标的公司主营业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。

## 1、网络游戏行业概述

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

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

火溶信息专注研发的产品属于移动终端游戏，其可按照 PC 游戏的细分模式，分为单机和网络游戏。移动网络游戏是指以智能手机或平板电脑等终端设备为载体，通过移动互联网接入游戏服务器并支持多人同时在线互动的游戏，例如《我叫 MT》、《大掌门》、《啪啪三国》等。移动单机游戏是指以手机、平板电脑等为载体，不需要连接互联网，只需一部支持游戏软件应用的手机就能运行的游戏软件，如《愤怒的小鸟》、《植物大战僵尸》等。

移动网络游戏的发展历程较短，2008 年前后，苹果公司 iOS 系统和谷歌公司 Android 系统的诞生开启了智能手机游戏的发展，移动网络游戏行业成为一个新兴的产业。以 iPhone 和 Android 手机为代表的智能手机便于携带、能够随时随地联网，拓展了原有通过 PC 端上网的空间。移动网游很好地结合了移动终端的便携性和现代人的碎片化娱乐需求，智能手机用户可以随时随地玩游戏放松心情。同时，手机作为通信工具，也是社交平台，用户可以在游戏中交流，增进感情。此外，智能手机具备了 PC 端不具有的触控、定位、实时图像声音采集等功

能，衍生出的游戏可以为用户带来更加丰富的感官体验。

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，移动互联网的普及，以及一批标杆性产品的诞生，2013 年移动游戏迎来了一个快速发展的阶段。预计在 2014 年，随着智能手机在中国市场的渗透率的进一步提升，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，较上一年度增长 96.50%；2015 年将达到 338.43 亿元，较 2014 年增长 42.50%；2016 年，市场规模将超过 427.05 亿元，较上一年度增长 26.20%。未来三年，移动游戏市场规模将保持高速增长。

## 2、网络游戏行业的行政主管部门

我国网络游戏行业的行政主管部门为工信部、文化部、国家新闻出版广电总局，还有中国软件行业协会游戏软件分会、中国出版工作者协会游戏工作委员会等自律性组织。

### (1) 工信部

工信部主要负责制定并组织实施工业、通信业的行业发展规划、产业政策、技术标准和规范，依法对电信与信息服务市场进行监管，指导推进信息化建设，承担通信网络安全及相关信息安全管理责任。

### (2) 文化部

文化部是网络游戏的主管部门，负责网络游戏相关产业规划、产业基地、项目建设、会展交易和市场监管，拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展，对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。

文化部主要负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度；对互联网文化内容实施监管，对违反国家有关法规的行为实施处罚。

根据中央机构编制委员会办公室 2009 年 9 月 7 日印发的《对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执

法的部分条文的解释》，在文化部的统一管理下，新闻出版总署负责“网络游戏的网上出版前置审批”。“网络游戏的网上出版”是指网络游戏的出版物，“前置审批”是指在经工业和信息化部许可通过互联网向上网用户提供服务之前由新闻出版总署对网络游戏出版物进行审批。一旦上网，完全由文化部管理。对经新闻出版总署前置审批过的网络游戏，文化部应允许上网，不再重复审查，并在管理中严格按新闻出版总署前置审批的内容管理；网络游戏出版物未经新闻出版总署前置审批擅自上网的，由文化部负责指导文化市场执法队伍进行查处，新闻出版总署不直接对上网的网络游戏进行处理。

### (3) 国家新闻出版广电总局

根据 2013 年 3 月第十二届全国人民代表大会第一次会议审议通过的《国务院机构改革和职能转变方案》及其说明，为进一步推进文化体制改革，统筹新闻出版广播影视资源，将国家新闻出版总署、国家广播电影电视总局的职责整合，组建国家新闻出版广电总局，不再保留国家广播电影电视总局、国家新闻出版总署。

在游戏行业中，国家新闻出版广电总局主要负责网络游戏网上发行前置审批和进口网络游戏审批管理，对境内举办各种游戏的会展交易节庆活动中涉及境外游戏作品的展示、演示、交易、推广等内容进行审查批准。

此外，国家新闻出版广电总局加挂国家版权局牌子，在著作权管理上，以国家版权局名义行使职权；关于动漫和网络游戏管理，与文化部的职责分工维持不变。

### (4) 中国软件行业协会游戏软件分会

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，隶属于工信部，业务上接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导，其主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

### (5) 中国出版工作者协会游戏工作委员会

中国出版工作者协会游戏工作委员会是目前中国游戏领域规模最大的自律性组织,于2003年7月23日正式成立。其成立的主要目的是为了改善游戏出版业,规范游戏出版物市场,消除产业发展中的不良因素,使游戏出版业更加健康和繁荣。游戏工作委员会是每年游戏产业年会的主要组织者。

### 3、网络游戏行业的主要监管法规及政策

#### (1) 主要行业法律法规

序号	法规名称	发布时间	发布机关
1	中华人民共和国电信条例	2000年9月25日	国务院
2	互联网信息服务管理办法	2000年9月25日	国务院
3	互联网出版管理暂行规定	2002年6月27日	原新闻出版总署、原信息产业部
4	互联网文化管理暂行规定	2003年5月10日	文化部
5	关于网络游戏发展和管理的若干意见	2005年7月12日	文化部、原信息产业部
6	信息网络传播权保护条例	2006年5月18日	国务院
7	关于规范网络游戏经营秩序查禁利用网络游戏赌博的通知	2007年1月25日	公安部、信息产业部、文化部、新闻出版总署
8	关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知	2007年2月15日	文化部、工商总局、公安部、信息产业部、教育部等14部委
9	关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知	2007年4月15日	原新闻出版总署、中央文明办与教育部
10	电信业务经营许可管理办法	2009年4月10日	工业和信息化部
11	关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知	2009年6月4日	文化部、商务部
12	关于加强进口网络游戏审批管理的通知	2009年7月1日	原新闻出版总署
13	文化部关于改进和加强网络游戏内容管理工作的通知	2009年11月13日	文化部
14	中国游戏行业自律公约	2005年发布、2010年修订	中国软件行业协会游戏软件分会
15	网络游戏管理暂行办法	2010年6月3日	文化部
16	“网络游戏未成年人家长监护工程”实施方案	2011年3月1日	公安部、卫生部、共青团中央、文化部等部委
17	关于启动网络游戏防沉迷实名认证工作的通知	2011年7月1日	原新闻出版总署、中央文明办、教育部等八部门
18	国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见	2011年12月12日	国务院办公厅
19	文化部文化市场司关于开展棋牌类网络游戏专项核查工作的	2012年5月21日	文化部市场司



序号	法规名称	发布时间	发布机关
	通知		
20	关于印发《网络文化市场执法工作指引(试行)》的通知	2012年9月24日	文化部

## (2) 主要行业政策

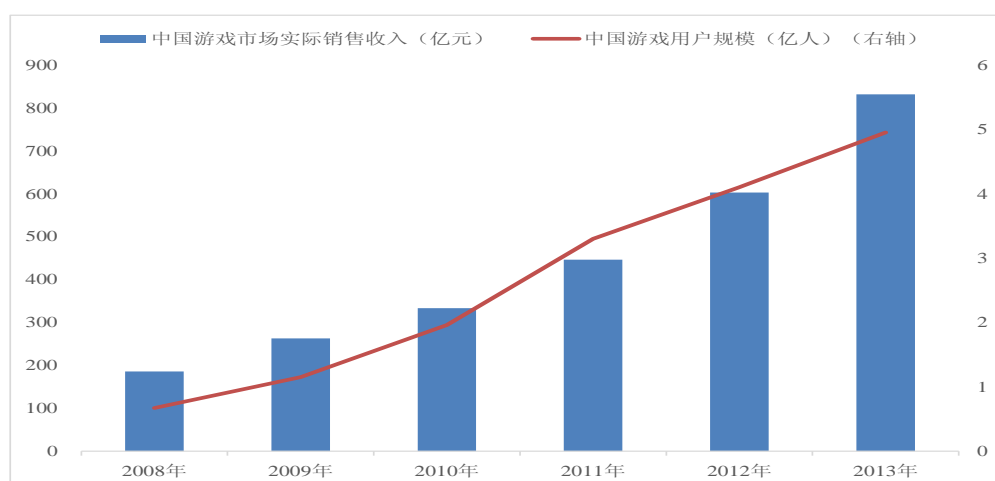
序号	政策名称	发布时间	发布机关	主要内容
1	关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知	2004年8月	新闻出版总署(现国家新闻出版广电总局)	对增强网络游戏企业的创新能力,提高中国民族网络游戏产业的竞争力产生了极大的推动作用,至今已有8批173款游戏入选
2	文化部关于加快文化产业发展的指导意见	2009年9月	文化部	该规划提出,增强游戏产业的核心竞争力,推动民族原创网络游戏的发展
3	国家文化产业振兴规划	2009年9月	国务院办公厅	该规划提出,要加快发展文化创意等重点文化产业,对新兴文化业态发展提出指导性意见;推动跨地区、跨行业联合或重组,促进资源整合和结构调整,着力培育一批骨干文化企业和战略投资者,提高产业集中度
4	关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见	2010年3月	中央宣传部、中国人民银行、财政部以及证监会	该意见提出,加强适合于创业板市场的中小文化企业项目的筛选和储备,支持其中符合条件的企业上市
5	中华人民共和国国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要	2011年3月	国务院	要推动文化产业成为国民经济支柱性产业,增强文化产业整体实力和竞争力
6	中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定	2011年11月	中国共产党第十七届中央委员会第六次全体会议	提出到2020年,文化产业成为国民经济支柱性产业,整体实力和国际竞争力显著增强。加快发展动漫游戏等新兴文化产业
7	国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要	2012年2月	中共中央办公厅、国务院办公厅	提出加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。加快科技创新成果转化,提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫游戏等领域技术装备水平,增强文化产业核心竞争力

序号	政策名称	发布时间	发布机关	主要内容
8	十八大报告	2012年11月	中共中央办公厅、国务院办公厅	强调“扎实推进社会主义文化强国建设”，指出要“促进文化和科技结合，发展新型文化业态，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。构建和发展现代传播体系，提高传播能力。夸大文化领域对外开放，积极吸收借鉴国外优秀文化成果“为网游等新兴文化产业指明了发展方向。
9	国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见	2013年8月	国务院办公厅	提出要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费

## (二) 移动网络游戏的发展状况

### 1、移动网络游戏近年发展规模

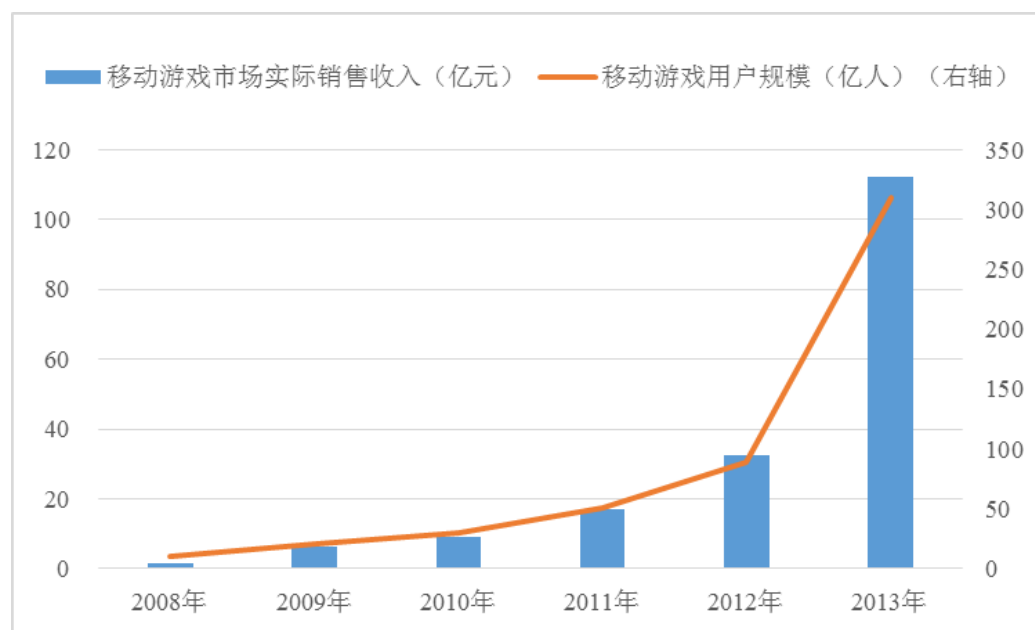
根据由中国印象与数字出版协会游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2013年中国游戏市场产业报告》，中国游戏市场（包括网络游戏市场、移动游戏市场、单机游戏市场等）2013年实现销售收入831.7亿元，比2011年增长了38.0%；用户数量已经达到4.9亿人，比2012年增长了20.7%。



数据来源：GPC、IDC、CNG

在移动游戏方面，2013年，中国移动游戏用户数量达到了3.1亿人，比2012年增长了248.5%；2013年中国移动游戏市场实际销售收入达到了112.4亿元人

民币，比 2012 年增长了 246.9%。在市场占有率方面，移动游戏市场占有率达到 13.5%，比 2012 年上升 8.1%。



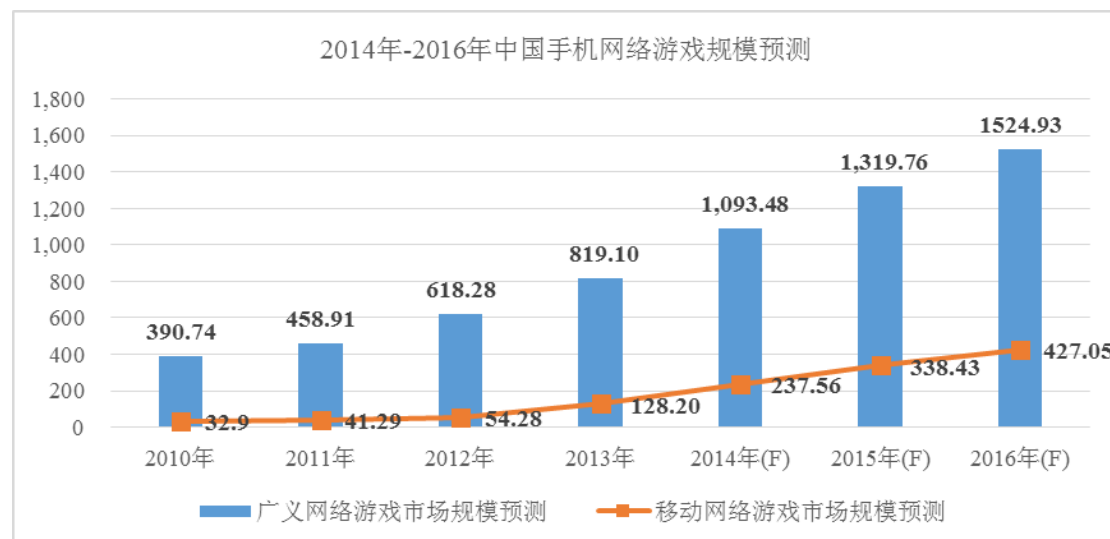
数据来源：GPC、IDC、CNG

移动游戏研发成本、进入门槛都较低，不仅加速了移动游戏产品的快速增长，也使移动游戏成为游戏产业的“新蓝海”。大量基于“轻资本”的创业团队涌入移动游戏行业，使移动游戏行业竞争异常激烈，同时也保证了优秀移动网络游戏产品的数量。与此同时，得益于智能终端普及率的进一步提升，2013 年移动游戏用户数量呈现出爆发式增长，为移动网络游戏市场发展壮大提供动力。根据文化部发布的《2013 年中国网络游戏市场年度报告》，2013 年，我国移动网络游戏市场规模为 128.2 亿元，同比增长 97.2%，以《我叫 MT》、《大掌门》、《王者之剑》等为代表的移动网络在线游戏产品月收入突破亿元。2013 年，移动网络单机游戏用户为 1.7 亿，比 2012 年增加 95.1%；移动网络在线游戏用户为 1.2 亿，比 2012 年增加 349.4%，移动网络在线游戏用户规模实现井喷。

根据易观智库对我国未来网络游戏市场发展趋势的预测，在 2014 年中国网络游戏市场的整体规模将超过千亿元人民币，达到 1,093.5 亿元，较 2013 年增长 29.9%；2015 年将达到 1,319.8 亿，较之 2014 年增长 20.7%；2016 年达到 1,524.9 亿元，较上一年增长 15.5%。而移动网络游戏方面，预计 2014 年的市场规模将达到 237.56 亿元，较上一年度增长 96.5%；2015 年将达 338.43 亿元，较 2014

年增长 42.5%；2016 年，市场规模将超过 427.05 亿元，较上一年度增长 26.2%。未来三年，移动游戏市场规模将保持高速增长。

单位：亿元



数据来源：易观智库

注：2013 年网络游戏市场规模及移动网络游戏市场规模数据取自文化部发布的《2013 年中国网络游戏市场年度报告》

## 2、移动网络游戏目前现状特点

### (1) 移动网络游戏是网络游戏中增速最快的细分行业

网络游戏产业的整体市场规模近年来保持增长的趋势，但细分行业的市场规模的增长幅度出现分化。根据易观智库《2013 上半年中国网络游戏市场数据发布》，2013 年上半年，中国网络游戏市场规模为 384.68 亿元，同比增长 88.13 亿元，同比增长率为 29.72%。客户端网络游戏 2013 年上半年市场规模 262.45 亿元，占网络游戏市场规模的 68.23%，同比增长率为 15.67%，低于全行业的平均增幅。网页游戏 2013 年上半年市场规模为 72.10 亿元，同比增长 58.25%。移动网游 2013 年上半年市场规模为 30.04 亿元，同比增长 237.91%。移动网游和网页游戏增幅都高于全行业的平均增幅。

### (2) 企业盈利状况受产品生命周期影响明显

相较客户端游戏较长的生命周期，移动网络游戏生命周期都较短，移动网游

生命周期大约在一到三年左右。游戏内容的丰富程度、更新的频率，游戏内容的服务能力和效率等决定了一个游戏的生命周期，从而决定了产品收费时间的长短。随着移动网络游戏的快速发展及行业集中度的提高，大量的市场收入将集中于少数的成功产品，精品游戏的生命周期将会延长。

由于移动网络游戏产品的生命周期较短，因此游戏开发商在研产品的品质和稳定的推出节奏变得非常重要，否则企业的盈利情况可能会受到产品生命周期的影响。

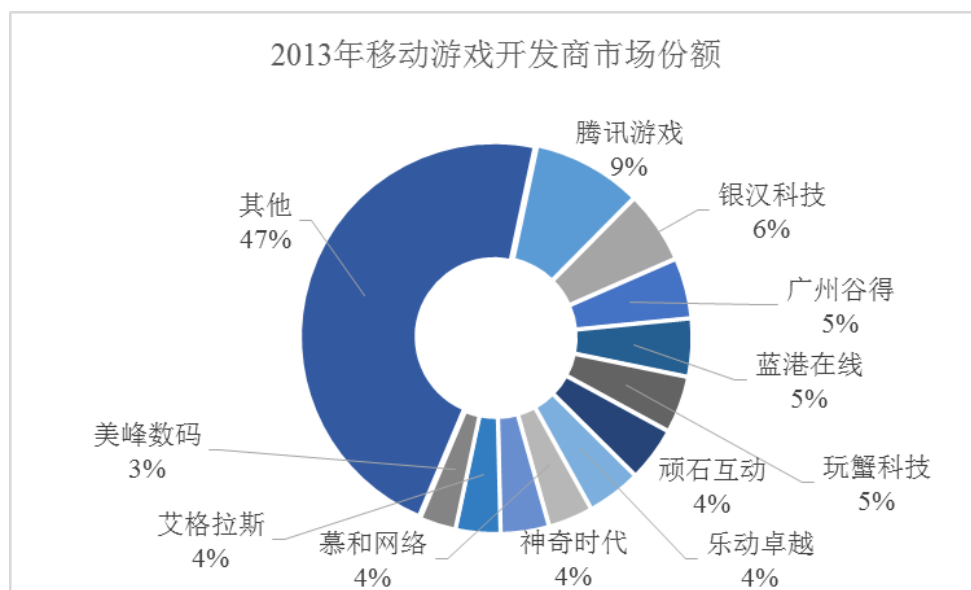
### (3) 移动网络游戏的游戏类型呈现多元化特征

由于传统 PC 客户端网络游戏的用户群体特征较为单一，传统客户端网络游戏基本是大型多人在线角色扮演类游戏，而移动网络游戏在游戏类型上更具多元化。根据易观智库《2013 年中国网络游戏市场用户研究报告》，移动网络游戏玩家中，29.8%的玩家偏好休闲益智类游戏，主要是因为卡牌类游戏随着手机游戏的爆发收到了空前的关注；25.4%的玩家更倾向战争策略类游戏；而 15.6%的玩家则偏好即时 RPG 类游戏。

各类游戏中最受玩家青睐的卡牌类游戏，具有轻度、操作简便、迎合碎片化时间等特点，同时这类游戏可以嫁接多种游戏玩法，具备可拓展性。对于移动网络游戏开发商而言，推出多样化类型的游戏和创新的玩法将避免单一模式可能带来的高昂试错成本。

### (4) 行业分布相对分散

我国的移动网游行业处于快速增长阶段，呈现出企业数量和游戏数量增长较快的特点，移动网游时代的到来，也使得网络游戏真正成为一种全民娱乐方式。随着智能手机的普及和手机上网渗透率的不断提高，移动网游行业呈现出爆发式增长的态势，也使得相关游戏研发团队激增，且大多数为 5-20 人的小团队。并且，以盛大游戏、网易其他传统客户端游戏企业和以游族、昆仑万维为代表的网页游戏企业也已经开始向移动网络在线游戏转型，同时还产生了以触控科技、乐动卓越为代表的移动游戏企业“新贵”，进一步推动了市场的发展。预计，未来移动游戏将保持持续发展的态势，继续发展、成熟。



数据来源：2013年中国移动游戏市场分析报告

### (5) 网络游戏文化逐渐受到社会的重视

伴随着我国网络游戏市场近年来的不断发展，网络游戏文化也逐渐受到社会的重视。尤其是随着2013年移动网络游戏的良好发展，我国网络游戏文化呈现出新的特征。2013年，各大公司对网络游戏文化的重视为中国特色网络游戏文化注入了新的特点和活力。2013年1月，腾讯游戏与日本知名动漫出版社——集英社开展版权合作，获得了《火影忍者》、《航海王》、《龙珠》、《阿拉蕾》等11部经典漫画的电子版发行权。2013年11月，乐堂动漫与华强数字动漫正式签署《熊出没》游戏版权合作协议，联手推出跑酷类、射击类、消除类等题材的网络游戏和移动游戏。同时，越来越多的影视剧和文学作品的版权所有者也将目光投向游戏市场，并逐步形成产业链。

### 3、进入移动网络游戏的主要行业壁垒

网络游戏行业，是一个集合了文化创意、美术动画、软件编程、商业推广、运营管理为一体的行业，进入该行业的壁垒主要包括市场准入、技术、人才、推广渠道、资金等，具体如下：

#### (1) 市场准入壁垒

移动网络游戏行业主要受到工信部、文化部、国家新闻出版广电总局的监管。游戏研发企业须具备一定的研发实力及资金规模，方可获得主管部门的批准，才

能获得市场准入资质。

## (2) 技术壁垒

组织网络游戏的开发是一个系统性的工程,对网络游戏开发过程中涉及的策划、编程、美术、测试、运营等各环节均有较高的技术要求,任何一个环节的技术缺失都会影响游戏产品的最终质量。同时,移动网络游戏的技术进步很快,比如微软、腾讯、Google 等企业对开发平台的升级、Android 操作系统的升级、新的技术如 Unity3D、HTML5 等的出现,都要求移动网游开发商具有持续的学习能力和研发能力,从而为游戏用户带来更好的体验。

随着行业的快速发展和行业内竞争的日趋激烈,当前移动终端游戏的品质已经上升至较高的水准。移动终端游戏开发商需要保持对新技术的持续跟踪和吸收研发能力,才能不断更新、优化其游戏开发技术,为客户带来新的、更好的体验和效果。新进企业在短时间内难以完成各方面技术的综合积累,因此,游戏开发技术是进入本行业的主要壁垒之一。

## (3) 人才壁垒

移动网络游戏的研发从策划、编程、美术、测试等环节均有较高的技术要求,需要配备游戏策划、开发、测试、运营和客户服务等方面的高素质从业人才。目前国内移动网络游戏行业发展时间相对较短,且短时间内该行业的快速发展吸引了大量的资本投入,从而加剧了人才的稀缺状况。而大量的移动网游开发商和网页游戏开发商由于自身的资金实力与品牌的限制,无法有效地吸引、留存、培养高素质的开发运营人才,大多数以十到二十人的小团队或工作室的形式存在,不具备同时开发储备多款游戏、持续开发精品游戏的能力。

高素质从业人才的紧缺,构成了进入本行业的较高进入壁垒。

## (4) 推广渠道壁垒

由于近年移动网络游戏的快速增长,相应的游戏开发商数量增长也很快。目前市场上存在着近千家移动网络游戏的制作团队,而游戏平台渠道运营商却很少。

游戏的推广需要开发企业花费财力和人力去和各家发行商和渠道商沟通接

触，而由于市场上推出的游戏产品数量与种类众多，发行商和渠道商也需要对游戏进行甄别和筛选。已经推出成功游戏的开发商，建立了与发行商和渠道商的良好关系，并树立了品牌和口碑，便于实现用较低的成本实现游戏的推广。

对于新进的开发企业，由于发行商和渠道商对新开发商及其产品并不熟悉，需要更多的时间进行测试和甄别，必然减缓其游戏的推广效率。在移动网游和网页游戏产品数量快速增长过程中，一些产品可能因为缺乏有效的推广渠道而无法推向终端游戏用户。

#### (5) 资金壁垒

移动网络游戏的研发、推广和运营均需要一定的资金投入。随着游戏行业竞争激烈程度的增加，一款成功的游戏需要投入的开发和运营人员成本越来越大，同时游戏产品的市场推广成本也日益上升。这些都对从业企业的资本充足情况提出了较高要求。

### 4、影响移动网络游戏行业发展的的重要因素

#### (1) 有利因素

##### A、国家政策的扶植推动行业快速发展

2011年10月，党的十七届六中全会审议并通过了《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》，将“加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业”作为构建现代文化产业体系的重要一环，为网络游戏行业的发展提供了强有力的政策支持依据和保障。

国务院办公厅于2011年12月12日发布了《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发〔2011〕58号），提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。2013年8月14日国务院办公厅发布的《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，明确提出大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫、网络游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。此外，各地纷纷出台相关政策，规范和鼓励移动网游产业的健康发展。在重视网络游戏



内容研发的基础上,着力完善服务流程、优化服务环节、注重服务质量、提高用户满意度,促进网络游戏行业健康快速发展。

2013年8月8日,国务院发布《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。加快建立技术先进、传输便捷、覆盖广泛的文化传播体系,提升文化产品多媒体、多终端制作传播能力。加强数字文化内容产品和服务开发,建立数字内容生产、转换、加工、投送平台,丰富信息消费内容产品供给。加强基于互联网的新兴媒体建设,实施网络文化信息内容建设工程,推动优秀文化产品网络传播,鼓励各类网络文化企业生产提供健康向上的信息内容。

此外,各地纷纷出台相关政策,规范和鼓励移动网游产业的健康发展。在重视网络游戏内容研发的基础上,着力完善服务流程、优化服务环节、注重服务质量、提高用户满意度,促进网络游戏行业健康快速发展。

#### B、技术进步支持行业快速发展

移动网络通信技术的不断提升为移动网游提供了网络支持,智能移动终端的普及为移动网络行业奠定了大规模的群众基础,智能移动终端性能的提升为移动网游产品实现较好的游戏和消费体验提供了可实现的环境。随着移动网络通信技术的不断演进和智能移动终端各项性能的提升,移动网游产品能够为游戏玩家带来更优质的用户体验,由此推进移动网游行业的快速发展。

2013年,中国的智能终端普及率达到50%,2014年将有更加快速的普及,尤其随着更多的千元智能终端进入3、4线城市,智能终端将为行业的发展提供基础的保证。随着移动网游不断地推陈出新,提高游戏玩家的体验,搭载在智能移动终端上的移动网游也将获得越来越多人的接受。手机游戏网络用户数近年来一直在增长,其占手机网民的比例也逐年提升。未来,移动网游在手机网民中渗透率的提高趋势也较为明显。

同时,在2013年,3G用户规模已经突破3亿,2014年,4G网络推向市场,3G的普及率也将进一步提高。随着使用3G网络的人数的增加、4G时代到来的

预期、城市 wifi 热点的铺设、家庭网络速度的提高,网络条件的改善将是一个持续的过程,从而为移动网游体验的提升、用户人群的拓展带来动力。

预计未来,智能终端与 3G/4G 网络将共同作用于移动网络游戏市场,推动市场高速增长。

### C、移动网络游戏玩家付费习惯已经形成

网络 and 智能移动终端已成为人们工作生活中重要组成部分。由于移动网络游戏和网页游戏产品的内容与质量不断提高,网络支付方式的不断便捷,加之收入水平较高的用户群体占比上升,游戏用户的付费意愿相对以前有了明显的增强,月消费也逐渐提高。在 3G 和 WIFI 网络的支持下,移动网络游戏玩家通过智能移动终端能够随时随地获得畅快的用户体验,能有效地利用碎片时间缓解压力和放松心情。随着我国居民人均可支配收入的提高,移动网游玩家有意愿通过智能移动终端上的支付应用程序进行充值,并通过购买虚拟道具或增值服务来加强游戏体验。移动网游玩家已逐渐形成有利于移动网游发展的消费习惯。

### D、海外市场的发展

近年随着中国游戏行业在国际市场上的影响力逐步扩大,在游戏行业较发达的美国、日本和韩国等在内的海外市场存在数量庞大的游戏玩家,大批热衷于中国文化的消费者,以及对中国游戏文化接受能力较强的海外华人。大量不同类型的优质移动网游作品相继输出,不但满足了上述消费者的需求,还促进了中国移动网游行业的进一步发展,更是传播和弘扬中国文化,并由此形成良性循环。

## (2) 不利因素

### A、游戏同质化严重,产品质量参差不齐

目前我国网络游戏行业开发商众多,尤其是移动网络游戏开发企业,聚集了大量中小规模的开发团队,市场竞争非常激烈。虽然国内每年有大量的游戏产品上线,但由于部分游戏开发商仍局限于快速模仿开发当期热销的游戏产品,造成移动游戏市场上产品同质化现象严重,大量经典的人物形象、故事情节等被大量的重复利用,产品创新不足。

### B、人才与资金缺乏制约行业发展

移动网络游戏是新兴的游戏领域，且近几年发展迅速，市场对相关从业人员需求上升，尤其是对优秀移动游戏开发人才的需求更加强烈。同时，现阶段移动网游和网页游戏开发企业多以小企业、工作室、小团队模式为主，企业资金短缺使得其难以招募紧缺的研发人才，维系稳定的人才团队，导致从业企业较难出品精品游戏产品。

### 三、标的资产的核心竞争力及行业地位

#### （一）火溶信息的主要竞争对手情况

火溶信息在行业内的主要竞争对手情况：

##### 1、玩蟹科技

北京玩蟹科技有限公司成立于 2009 年，在设立之初主要从事社交网络游戏的研，目前的主营业务为移动网络游戏的开发和运营。在 2009 年至 2012 年之间，玩蟹科技成功开发了《幸福旅馆》、《购物天堂》、《我的冒险》等社交游戏和《大掌门》、《忍将》等移动网络游戏。

##### 2、银汉科技

广州银汉科技有限公司，成立于 2001 年，专注于提供移动增值服务和大众网络游戏开发与运营服务。公司具有较强的策划、研发与运营实力，现已推出现已推出的《天地剑心》、《幻想西游》、《幻想武林》、《西游 Online》、《梦回西游》、《时空猎人》和《神魔》等多款热门游戏产品，深受玩家好评。

##### 3、蓝港在线（北京）科技有限公司

蓝港在线（北京）科技有限公司是一家具备自主研发优势的移动游戏发行商。2007 年由软件及网游行业知名人士王峰领衔创办，2013 年 4 月正式转型为移动游戏公司。目前推出的主要作品《王者之剑》、《苍穹之剑 3D》和《神之刃》并称“蓝港三剑”。

##### 4、顽石互动（北京）网络科技有限公司

顽石互动（北京）网络科技有限公司，成立于 2006 年，是一家专业的无线娱乐软件公司、国内知名的手机游戏开发商，致力于无线游戏及应用软件的开发

和运营。其成功发行的游戏产品为《二战风云》。

#### 5、上海美峰数码科技有限公司

上海美峰数码科技有限公司，前身为成立于 2004 年 6 月的上海摩帆数码科技有限公司，2006 年正式更名为美峰数码。美峰数码一直以手机游戏开发及运营为主营业务，是中国最早涉足手机网络游戏开发及运营的公司之一。美峰数码自主运营多款手机网络游戏，如大型网络养成类手机游戏《掌中宝贝》，手机网游《屠魔》，互动交友社区手机网游《二人世界》，均获得了专业人士和玩家的高度评价。

#### 6、艾格拉斯科技（北京）有限公司

艾格拉斯科技（北京）有限公司，成立于 2010 年 5 月，主营业务为移动网络游戏的开发和运营，近年专注智能机游戏市场。主要代表作品为《英雄战魂 Online》、《赤壁 Online》和《誓魂 Online》等。

### （二）火溶信息的主要竞争优势

#### 1、强大的研发能力，积极的创新意识

自 2012 年成立以来，火溶信息一直在手机游戏行业不断的耕耘，培养了一批专业的游戏研发人才，形成了富于创新的研发氛围。火溶信息自主研发的游戏《啪啪三国》在手机端实现了主城多人交互、千人战场等多项功能，实现了多项创新，获得了市场和玩家的一致好评。火溶信息不断创新，开发出了多种游戏技术引擎，在游戏画面、体验和玩法等多种方面实现了突破，是火溶信息继续推出高质量精品手机网络游戏的重要保障。

火溶信息研发的游戏作品在业界、用户中获得了一致认可，近年获得的部分奖项如下：

序号	获奖对象	所获荣誉	获奖时间
1	火溶信息	中国手机游戏企业榜 TOP 50	2014 年
2	《啪啪三国》	最具创意金苹果奖	2014 年
3	《啪啪三国》	2013 年度“金翎奖”最佳原创手机游戏	2013 年

序号	获奖对象	所获荣誉	获奖时间
4	火溶信息	天府奖-2013 年度最佳团队入围奖	2013 年
5	《啪啪三国》	同步推 2013 年度最佳网游	2013 年
6	火溶信息	创业基金会 7 周年庆典集体第三名	2013 年

## 2、高效的研发人员，一流的管理团队

火溶信息是国内专注于 3D 精品手机游戏的游戏研发商，致力于为广大的游戏玩家提供 3D 精品手机游戏，愿景成为国内顶尖的 3D 手机游戏研发商。火溶信息创始人均有着深厚的 3D 游戏经验。火溶信息经营团队经过多年的磨合，配以相关制度的建立，实现了各部门有效的协作，使得移动网游产品研发和运营的各环节运行更加顺畅。

在游戏引擎团队方面，部分研发成员来自于 NVIDIA（NVIDIA Corporation，NASDAQ: NVDA）、盛大游戏有限公司（NASDAQ: GAME）等知名科技企业，并均具有 5 年以上的相关项目经验；美术设计团队方面，2 名核心成员均具有 10 年以上 3D 游戏美术设计经验。另外，在火溶信息目前全体员工中，本科及以上学历员工 42 人，其中，有 8 名员工具有硕士学历，并均来自于国内知名院校。

## 3、精品游戏的国际推广优势

目前，火溶信息正在积极拓展国际市场，《啪啪三国》已经成功在港澳台、韩国地区上线，未来有不断拓展其他国际市场的计划。2014 年 2 月，《啪啪三国》进入港澳台市场，受到玩家的好评，在港澳台地区创下日收入过百万，累积收入超过 2,000 万元的优异业绩。2014 年 3 月，《啪啪三国》进入韩国市场，上线当周即达到韩国 App Store iPad 收入榜榜首，iPhone 收入榜第 5 名。

### （三）火溶信息的主要竞争劣势

火溶信息的竞争劣势主要包括：

1、虽然公司主要管理层和核心业务人员都具有多年从事游戏研发和运营的经验，但火溶信息成立时间较短，正处于从创业成功到在公司运营方面需不断磨合以提升运营效率的阶段，人才团队方面还需要不断积累。

2、火溶信息主要从事的是手机网络游戏的开发，其产品的发行和推广主要依赖游戏代理商，标的公司在游戏的发行、推广方面的能力较弱，从而影响与游戏代理商之间的议价能力。

## 四、本次交易完成后上市公司对标的公司的整合计划

### (一) 公司治理的整合

本次交易完成后，火溶信息将成为上市公司的全资子公司，未来火溶信息在财务、法务、人力资源管理、运营合规性等方面均需达到上市公司的标准，上市公司将参照公司原有的后台管理制度和 workflow 对标的公司相应职能部门进行调整和整合。

为保证达到上述效果，公司将采取如下措施：火溶信息董事会将由 7 人组成。其中，上市公司委派 4 名董事，王伟峰、魏坤、李彬提名其余 3 名董事，目标公司董事长由上市公司委派的董事担任；未来火溶信息董事会决议由全体董事半数以上通过后生效，但聘任或解聘目标公司总经理、副总经理及其高级管理人员至少应包含王伟峰、魏坤、李彬提名的 1 名董事同意。

同时，上市公司委派或任命目标公司的财务负责人，该人员直接向上市公司汇报工作，接受上市公司垂直管理，火溶信息的财务系统届时将与上市公司财务系统对接，基本财务核算原则参照上市公司的要求，包括但不限于合同管理、项目预算、收入确认、现金流管理、坏账准备、采购管理、发票管理、现金管理、子公司间内部结算、固定资产折旧、审计费用摊销等方面。

本次交易完成后，火溶信息作为依法设立并有效存续、具有独立法人主体资格的境内有限责任公司的性质不进行改变，火溶信息现任首席执行官王伟峰在交易完成后将作为总经理兼首席执行官继续负责火溶信息的日常经营，另外，魏坤仍作为首席运营官、李彬仍然作首席研发官履行相应职责。同时，作为上市公司全资子公司，火溶信息在遵守法律、法规、相关规范性文件规定的基础上，还将符合上市公司子公司的管理制度，火溶信息的经营管理将得到优化。

通过上述对火溶信息治理机制、管理制度的规范性约束，火溶信息在财务规范、管理制度等方面都将得到优化；另外，火溶信息整合后将作为上市公司的全

资子公司独立运营，其在产品研发、业务开拓和运营管理上拥有较大程度的自主性及灵活性，有利于火溶信息未来的持续创新。

## （二）游戏产品技术研发方面的整合

本次交易后，上市公司将对火溶信息的业务和上市公司的既有业务进行对接。火溶信息 2012 年 9 月设立至今一直专注于 3D 手机网络游戏的研发，其开发的游戏产品通过代理的方式进行发行和运营。另一方面，上市公司通过几年在手机游戏业务领域的耕耘和积累，拥有了较强的渠道资源和发行运营经验。对接整合后，火溶信息的游戏产品可以由上市公司进行代理发行和运营，从而提高游戏产品的盈利能力。上市公司的研发实力得到加强，火溶信息的发行和运营可以实现内部化，业务对接协同效应显著。

具体在业务方面，本次交易后，王伟峰等交易对方有义务促使目标公司按照正常经营过程和以往的一贯做法进行经营，并作出商业上合理的努力以保证所有重要资产的良好运作。本次交易完成后，上市公司将火溶信息作为其全资子公司进行管理，在遵守法律、法规、规范性文件规定的关于上市公司子公司的管理制度的基础上，火溶信息将作为独立的法人实体运营。

## （三）人力资源的整合

火溶信息作为轻资产运营的游戏企业，其核心资源在于其核心团队成员。上市公司充分认可火溶信息的管理团队及业务团队，在交易过程中安排了全面的条款以保证火溶信息核心团队成员的稳定性。另外，本次交易完成后，上市公司将采取有效措施，保障火溶信息现有管理团队的职业发展，让火溶信息的员工逐步融入到上市公司的企业文化和人力资源体系中，与上市公司同步成长。

首先，在保持火溶信息独立性运营的基础上，每一核心团队成员应在资产交割日前与火溶信息签订符合上市公司规定条件的不短于四年期限的劳动合同；

其次，每一核心团队成员应在资产交割日前与火溶信息签订上市公司合理满意的竞业禁止协议，其在火溶信息服务期间及离开火溶信息后两年内不得直接或间接通过其直接或间接控制的其他经营主体或以自然人名义的从事与上市公司、火溶信息相同或竞争的业务；不得在同上市公司或火溶信息存在相同或者类似业

务的企业任职或者担任任何形式的顾问；不得以上市公司及火溶信息以外的名义为上市公司及火溶信息现有客户提供游戏开发、运营及维护等服务并获取酬劳；

第三，任一核心团队成员在与目标公司签订的劳动合同期限内，未经上市公司同意，不得在上市公司及其控股子公司之外的公司或企业中担任任何职务；

最后，为了充分激励火溶信息现有团队，上市公司还对火溶信息管理团队的绩效表现设立了相应的激励机制，如承诺期内任一年度实际实现的净利润高于当年承诺利润，则当年超出部分的 50% 将作为奖励对价由上市公司以现金的方式奖励给王伟峰、魏坤、李彬，每人的具体分配比例按其目前持股比例占该等股比合计数确定。通过以上几方面，上市公司可以实现对火溶信息的有效整合，从而确保并购协同效应的实现。

#### （四）游戏发行与运营方面的整合

标的公司作为移动网络游戏的专业研发公司，其发行、运营游戏的能力较弱，目前火溶信息研发的游戏产品通过代理发行商进行运营和推广，对代理商依赖程度较高。

上市公司近年在“代理发行运营+内容提供”发展策略指导下，先后已代理发行运营了《植物大战僵尸》、《植物大战僵尸 2》、《宝石迷阵》、《部落探险（tiny tribe）》、《愤怒的小鸟》、《捣蛋猪》、《画个火柴人》、《疯狂的吱吱》等多款游戏。通过代理多款全球知名的游戏产品，上市公司已积累了丰富的游戏代理发行经验。

本次重组完成后，标的公司将与上市公司展开合作，充分利用上市公司在游戏发行和推广方面的经验优势和资源优势，提高标的公司及上市公司整体在手机游戏产业链上的利润占比，缩短游戏开发与游戏市场之间的距离，减少游戏开发与游戏发行之间的代理成本，充分发挥标的公司及上市公司在手机游戏上下游的业务协同效应。

#### （五）供应商方面的整合

上市公司和标的公司同属游戏行业，两者在游戏推广、服务器托管、互联网数据接入服务方面具有相同或类似的采购需求，供应商也有一定的重合。



本次交易完成后,上市公司可对双方的核心供应商和采购渠道进行整合,增强采购中的议价能力,发挥规模采购的优势,降低采购成本。

## 五、本次交易对上市公司财务状况和盈利能力的影响

以下分析是基于本次发行股份及支付现金购买资产的交易已于 2013 年 1 月 1 日实施完成,本公司通过发行股份及支付现金实现对火溶信息的企业合并的公司架构于 2013 年 1 月 1 日业已存在的假设,公司按照此架构持续经营,自 2013 年 1 月 1 日起将火溶信息纳入财务报表的编制范围。上市公司据此编制了备考合并财务报表。

### (一) 本次交易完成后资产负债情况分析

#### 1、资产结构分析

根据备考合并财务报表,2014 年 4 月 30 日上市公司备考资产情况如下:

报告期	2014 年 4 月 30 日	
	金额(万元)	占比
<b>流动资产:</b>		
货币资金	39,087.99	19.63%
应收账款	19,546.31	9.81%
预付款项	914.02	0.46%
应收利息	407.19	0.20%
其他应收款	3,261.66	1.64%
存货	10,027.19	5.03%
其他流动资产	9,989.84	5.02%
<b>流动资产合计</b>	<b>83,234.20</b>	<b>41.79%</b>
<b>非流动资产:</b>		
长期股权投资	4,585.11	2.30%
固定资产	9,976.65	5.01%
在建工程	24.98	0.01%
无形资产	6,251.44	3.14%

报告期	2014年4月30日	
	金额(万元)	占比
开发支出	67.58	0.03%
商誉	94,259.62	47.33%
长期待摊费用	369.87	0.19%
递延所得税资产	219.08	0.11%
其他非流动资产	172.50	0.09%
<b>非流动资产合计</b>	<b>115,926.84</b>	<b>58.21%</b>
<b>资产总计</b>	<b>199,161.04</b>	<b>100.00%</b>

截至2014年4月30日,公司总资产规模达199,161.04万元,其中流动资产占总资产的比重为41.79%,非流动资产占总资产的比重为58.21%。非流动资产中商誉94,259.62万元,占资产总额的47.33%,主要由于收购造成公司合并财务报表商誉增加。

## 2、负债结构

报告期	2014年4月30日	
	金额(万元)	占比
<b>流动负债</b>		
应付账款	5,661.08	27.20%
预收款项	5,926.34	28.47%
应付职工薪酬	71.29	0.34%
应交税费	1,846.22	8.87%
其他应付款	6,906.06	33.18%
其他流动负债	89.20	0.43%
<b>流动负债合计</b>	<b>20,500.19</b>	<b>98.50%</b>
<b>非流动负债</b>		
递延所得税负债	307.25	1.48%
其他非流动负债	5.18	0.02%
<b>非流动负债合计</b>	<b>312.43</b>	<b>1.50%</b>
<b>负债合计</b>	<b>20,812.63</b>	<b>100.00%</b>

截至2014年4月30日,公司负债总额为20,812.63万元,主要为流动负债,

流动负债占比达到 98.50%。流动负债中，其他应付款 6,906.06 万元，占负债总额的 33.18%，主要是应付火溶信息 90% 股权的现金对价所致；应付账款 5,661.08 万元，占负债总额的 27.20%，主要系上市公司应付开发商手机游戏分成款增加所致；预收款项 5,926.34 万元，占负债总额的 28.47%，主要是因为上市公司系统集成项目尚未完工，预收账款尚未结转导致。

### 3、资本结构指标分析

资本结构指标	指标值
资产负债率 (%)	10.45%
流动比率	4.06
速动比率	3.57
流动资产/总资产 (%)	41.79%
非流动资产/总资产 (%)	58.21%
流动负债/负债合计 (%)	98.50%
非流动负债/负债合计 (%)	1.50%

注：上述指标的计算公式如下：

(1) 流动比率=流动资产/流动负债；(2) 速动比率=速动资产/流动负债；(3) 资产负债率=总负债/总资产。

根据同行业上市公司已公告的 2014 年一季度报告中的财务信息，113 家同行业上市公司资本结构指标平均值如下：

资产负债率 (%)	流动比率	速动比率	流动资产/总资产 (%)	非流动资产/总资产 (%)	流动负债/负债合计 (%)	非流动负债/负债合计 (%)
25.70%	6.81	6.30	74.09%	25.91%	88.96%	11.04%

数据来源：wind 资讯

根据备考财务数据，公司 2014 年 4 月 30 日资产负债率为 10.45%，同行业平均水平为 25.70%，公司资产负债率远低于行业平均值，公司流动比率为 4.06、速动比率为 3.57，均低于行业平均水平。这主要是由于备考财务报表中假设现金对价尚未支付，记录在其他应付款中。

#### 4、公司财务安全性分析

根据备考财务数据,截至2014年4月30日,本公司的资产负债率为10.45%、流动比率及速动比率分别为4.06、3.57,公司偿债能力和抗风险能力处于合理水平,公司不存在到期应付负债无法支付的情形。

截至本报告书出具之日,本公司及拟购买的火溶信息均不存在资产抵押、质押或对外担保的情形,亦不存在因或有事项导致公司形成或有负债的情形。

综上所述,本次收购未对公司的财务安全性产生重大影响。

### (二) 本次交易完成后经营成果分析

#### 1、收入及利润构成情况

根据备考财务报表,假设本次交易于2013年1月1日完成,公司2013年、2014年1-4月的收入及利润构成情况如下表:

单位:万元

项目	2014年1-4月	2013年
一、营业总收入	<b>22,096.93</b>	<b>56,469.06</b>
二、营业总成本	<b>17,505.56</b>	<b>52,824.45</b>
营业成本	10,970.96	29,687.06
营业税金及附加	308.03	1,247.94
销售费用	1,469.19	5,165.69
管理费用	5,027.30	15,945.77
财务费用	-350.02	-979.82
资产减值损失	80.11	1,757.80
加:投资收益	-117.55	-5.37
三、营业利润	<b>4,473.81</b>	<b>3,639.24</b>
加:营业外收入	696.36	1,822.90
减:营业外支出	9.80	106.15
其中:非流动资产处置损失	-	65.79
四、利润总额	<b>5,160.37</b>	<b>5,355.99</b>

减：所得税	981.71	492.15
<b>五、净利润</b>	<b>4,178.65</b>	<b>4,863.84</b>
<b>归属于母公司所有者的净利润</b>	<b>3,645.35</b>	<b>3,797.47</b>

本次交易完成后，上市公司的收入规模和盈利水平均有提升。2014年1-4月、2013年营业总收入分别达到22,096.93万元和56,469.06万元，反映出标的资产注入上市公司后明显提升上市公司的经营业绩和盈利水平。

## 2、盈利能力指标分析

假设本次交易于2013年1月1日完成，公司备考盈利能力指标如下：

项目	2014年1-4月	2013年
销售毛利率	50.35%	47.42%
销售净利率	18.91%	8.61%
净资产收益率	2.14%	2.27%

交易完成后，上市公司仍将保持较高的销售毛利率和销售净利率。由于标的资产火溶信息的盈利能力从2014年开始充分体现，净资产收益率在2014年1-4月即达到了2.14%，年化后可达到6.42%，显示出标的资产注入上市公司后对上市公司的盈利能力将带来积极的影响。

## 六、本次交易完成后，上市公司盈利能力及可持续性分析

### (一) 本次交易前后上市公司利润变化情况

从2013年度、2014年1-4月数据来看，本次交易完成后，上市公司的营业收入、利润总额、净利润、归属于母公司所有者的净利润等指标较交易前均会有显著的提升。具体情况如下：

单位：万元

2013年度				
项目	本次交易后	本次交易前	增长额	增长率
营业总收入	56,469.06	55,948.56	520.50	0.93%
利润总额	5,355.99	5,568.74	-212.75	-3.82%

净利润	4,863.84	5,023.82	-159.98	-3.18%
归属于母公司所有者的净利润	3,797.47	3,957.45	-159.98	-4.04%

2013 年备考合并利润表利润总额 5,355.99 万元，低于本次交易前上市公司利润，主要是由火溶信息可辨认无形资产公允价值摊销所致。备考报告确认火溶信息可辨认无形资产总额为 1,843.50 万元，在 2013 年 9 月至 2015 年 8 月之间摊销，其中在 2013 年摊销 4 个月，计入管理费用 307.25 万元，从而导致利润总额下降。

本次交易合并过程中，标的资产的可辨认无形资产主要是公司自主研发获取的专利技术-“啪啪三国手机游戏软件 V1.0”软件著作权。该软件著作权已经取得了证书，是企业经营收益形成的重要因素，故采用收益法来确认可辨认无形资产的公允价值。经过中联评估师事务所评估确定的“啪啪三国手机游戏软件 V1.0”技术的市场价值为 1,843.50 万元。公司依据其评估值确认无形资产-“啪啪三国手机游戏软件 V1.0”软件著作权的价值。

由于“啪啪三国手机游戏软件 V1.0”技术主要应用于标的企业手机游戏产品《啪啪三国》的运营，根据手机游戏的寿命确定收益年限，根据对该游戏的调查，该游戏的游戏寿命约为 24 个月，公司按照 24 个月对可辨认无形资产进行摊销，摊销期限为 2013 年 9 月至 2015 年 8 月，每月摊销额为 76.81 万元，对备考盈利预测利润总额的影响详见下表：

金额单位：万元

项目	2014 年	2015 年
申报盈利预测利润总额	22,709.64	20,147.89
可辨认无形资产摊销额	921.75	614.50
摊销月数	12 个月	8 个月
考虑可辨认无形资产摊销额 盈利预测利润总额	22,709.64	20,147.89
不考虑可辨认无形资产摊销 额盈利预测利润总额	23,631.39	20,762.39
不考虑可辨认无形资产摊销 额盈利预测利润总额增长率	4.06%	3.05%

通过上表可以看出,不考虑可辨认无形资产摊销的影响,备考盈利预测利润总额 2014 年将增加 921.75 万元,增长 4.06%,2015 年将增加 614.50 万元,增长 3.05%。

单位:万元

2014 年度 1-4 月				
项目	本次交易后	本次交易前	增长额	增长率
营业总收入	22,096.93	19,209.46	2,887.47	15.03%
利润总额	5,160.37	3,107.53	2,052.84	66.06%
净利润	4,178.65	2,639.60	1,539.05	58.31%
归属于母公司所有者的净利润	3,645.35	2,106.31	1,539.04	73.07%

## (二) 本次交易完成后上市公司持续盈利能力分析

根据致同审计出具的《备考合并盈利预测审核报告》(致同专字(2014)第 110ZA1755 号),本次交易完成后,上市公司预计在 2014 年 5-12 月实现营业收入 58,405.61 万元,实现归属于母公司所有者的净利润 14,424.66 万元;2014 年全年预计实现营业收入 80,502.54 万元,实现归属于母公司所有者的净利润 18,070.02 万元;2015 年预计实现营业收入 92,654.83 万元,实现归属于母公司所有者的净利润 13,860.23 万元。2013 年上市公司已经实现营业收入 56,469.06 万元,实现归属于母公司所有者的净利润 3,797.48 万元。本次交易完成后,本公司的持续发展能力得到增强,营业收入增加,利润总额和净利润水平同步增长,盈利能力进一步提高。

## 七、本次交易对上市公司主营业务的影响

为了抓住互联网浪潮带来的机遇,上市公司积极转型移动互联网,全面构建组织能力,不断孵化新产品。在围绕公司战略进行组织架构调整的基础上,上市公司以“软件+服务”的模式强化渠道能力,重点聚焦于打造面向 K-12 的教育服务和基于手机游戏、动漫的移动互联网产品。

目前,上市公司通过“代理发行运营+内容提供”模式发展手机游戏业务,先后已代理发行运营了《植物大战僵尸》、《植物大战僵尸 2》、《宝石迷阵》、

《部落探险(tiny tribe)》、《愤怒的小鸟》、《捣蛋猪》、《画个火柴人》、《疯狂的吱咕》等多款游戏。另外,上市公司不断加强自身游戏研发能力,自主研发了卡牌类手游《霸气江湖》。通过代理多款全球知名的游戏产品,上市公司已积累了丰富的游戏代理发行经验。

本次交易完成后,上市公司在手机游戏的研发方面的业务实力将得到较大的提升,具体表现为:

### 1、获得优秀的手机游戏产品

本次交易完成后,上市公司可获得火溶信息已经上线运营之优秀手机网络游戏《啪啪三国》,同时亦可获得火溶信息正在研发的多款手机网络游戏产品,从而使上市公司的游戏产品数量、游戏产品储备得到提升。

### 2、提升研发团队实力

火溶信息是国内专注于3D精品手机游戏的游戏研发商,致力于为广大的游戏玩家提供更多的3D精品手机游戏,愿景成为国内顶尖的3D手机游戏研发商。火溶信息创始人均有着深厚的3D游戏经验。其中,在游戏引擎团队方面,部分核心成员来自于NVIDIA(NVIDIA Corporation, NASDAQ: NVDA)、盛大游戏有限公司(NASDAQ: GAME)等知名科技企业,并均具有5年以上的相关项目经验;美术设计团队方面,2名核心成员均具有10年以上3D游戏美术设计经验。另外,在火溶信息目前全体员工中,本科及以上学历员工42人,其中,有8名员工具有硕士学历,并均来自于国内知名院校。本次交易完成后,上市公司的整体研发实力,尤其是3D游戏研发实力将得到提升。

### 3、对接火溶信息游戏产品,提高游戏产品盈利能力

火溶信息成立以来,专注于3D手机网络游戏的研发,目前并不具备游戏发行运营的能力。游戏产品开发成功后,火溶信息主要通过代理的方式进行发行运营。该模式下,火溶信息之游戏产品的大部分利润被代理发行商和平台运营商占有。

上市公司通过十余年的耕耘和积累,沉淀了与运营商“地市—省—基地—总部”全方位的合作关系和资源优势,成为运营商在互联网领域的紧密合作伙伴。



与此同时，上市公司同其它发行渠道也保持有长期的合作关系。另外，上市公司通过代理多款全球知名的游戏产品，已积累了丰富的游戏代理发行经验。

本次交易完成后，火溶信息开发的优秀 3D 手机网络游戏产品可交由上市公司进行代理发行和运营，充分利用上市公司在游戏发行和推广方面的经验优势和资源优势，提高标的公司及上市公司整体在手机游戏产业链上的利润占比，缩短游戏开发与游戏市场之间的距离，减少游戏开发与游戏发行之间的代理成本，充分发挥标的公司及上市公司在手机游戏上下游的业务协同效应，从而完善并强化上市公司的手机游戏业务链。

## 八、交易完成后上市公司的利润分配政策及股东分红回报规划

交易完成后，上市公司将继续遵循《公司章程》中制定的利润分配政策积极对上市公司股东给予回报：

（一）利润分配原则：公司坚持持续、稳定的利润分配制度，公司利润分配应重视对投资者的合理投资回报，并兼顾公司的可持续发展。公司利润分配不得超过累计可供分配利润的范围，不得损害公司持续经营能力。

公司如有重大投资计划或重大现金支出等事项发生（募集资金项目除外），可以不进行分红。重大投资计划或重大现金支出指以下情形之一：1、公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%，且超过 5,000 万元；2、公司未来十二个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

（二）利润分配形式：公司可以采取现金、股票或者现金股票相结合等方式分配股利。公司若具备现金分红条件的，应优先采用现金分红进行利润分配。在满足现金股利分配的条件下，若公司营业收入和净利润增长快速，且董事会认为公司股本规模及股权结构合理的前提下，可以在提出现金股利分配预案之外，提出并实施股票股利分配预案。股票股利分配可以单独实施，也可以结合现金分红同时实施。采用股票股利进行利润分配的，应当具有公司成长性、每股净资产的摊薄等真实合理因素。

（三）利润分配决策程序：在当年盈利的条件下，公司每年度至少分红一次，

董事会可以根据公司的经营状况提议公司进行中期分红。

公司董事会应站在对全体股东持续、稳定、科学的回报角度，结合本章程和公司经营、发展的具体情况，充分考虑公司盈利状况、现金流状况、发展目标及资金需求等方面，认真听取全体股东、独立董事、监事的意见，制定年度或中期利润分配方案。

公司在制定现金分红具体方案时，董事会应当认真研究和论证公司现金分红的时机、条件和最低比例、调整的条件及其决策程序要求等事宜。利润分配方案的制订或修改须经董事会审议通过后提交股东大会批准，独立董事应对利润分配方案的制订或修改发表独立意见并公开披露。公司独立董事可以征集中小股东的意见，提出分红提案，并直接提交董事会审议。股东大会对现金分红具体方案进行审议前，公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题。

公司在上一个会计年度实现盈利，但公司董事会在上一会计年度结束后未提出现金利润分配预案的，应当在定期报告中详细说明未分红的原因及未用于分红的资金留存公司的用途，独立董事应当对此发表独立意见。

(四) 现金分红比例：在公司盈利、现金流满足公司正常经营、投资规划和长期发展的前提下，如无重大投资计划或重大现金支出发生，公司应当采取现金方式分配股利，以现金方式分配的利润不少于当年实现的可分配利润的 10%；公司最近三年以现金方式累计分配的利润不少于最近三年实现的年均可分配利润的 30%。若公司最近连续两个年度的经营活动现金流量为负时，公司在本年度进行的现金股利分配累计不得超过年初累计可分配利润的 50%。

公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照公司章程规定的程序，制定差异化的现金分红政策：1、公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；2、公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；3、公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占

比例最低应达到 20%。公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的,可以按照上述规定执行。

## 九、标的资产可辨认无形资产公允价值和投资收益确认的依据、合理性及一致性

### (一) 标的资产可辨认无形资产公允价值的确认依据及合理性

本次交易合并过程中,标的资产的可辨认无形资产主要是公司自主研发获取的软件著作权-“啪啪三国手机游戏软件 V1.0”软件著作权。该软件著作权已经取得了注册证书,是企业经营收益形成的重要因素,评估师采用收益法来确认可辨认无形资产的公允价值,其中《啪啪三国》的收入预测与本次评估的收益法中《啪啪三国》的收入预测值相同。由《啪啪三国》的收入预测的收益分成折现,得到“啪啪三国手机游戏软件 V1.0”软件著作权在评估基准日 2014 年 4 月 30 日的市场价值为 1,229.00 万元。其中,评估主要参数如下:

项目	参数值
收入分成率	13.25%
折现率*	15.63%
市场价值(万元,截至 2014 年 4 月 30 日)	1,229.00

\*注:折现率等于收益法评估折现率 13.63%+无形资产风险加成率 2%

根据直线法摊销的方法,按《啪啪三国》生命周期为 2 年(2013 年 9 月至 2015 年 8 月)测算,“啪啪三国手机游戏软件 V1.0”软件著作权在 2013 年 9 月公允价值为  $1,229.00 \div 16 \times 24 = 1,843.50$  万元。标的资产该项无形资产在 2013 年 9 月至 2015 年 8 月期间摊销,该项会计处理体现在本次交易的备考审计报告及备考盈利预测报告。

标的公司主要从事手机游戏的研发业务,不包含手机游戏的推广发行、游戏平台运营等业务。经核查,除上述软件著作权外,截至评估基准日,标的资产无其他可辨认无形资产,本次交易中已充分识别和确认了标的公司的无形资产。

本次收益法评估中的营业收入测算,是基于火溶信息现有、在研及未来计划

开发的多款产品产生的现金流折现而得到的，而非仅仅《啪啪三国》一款游戏。标的资产在研及未来开发产品的业绩表现预期，是标的资产优秀的开发团队、研发能力等因素的体现，这些因素不可辨认，无法体现在无形资产中，而是体现在标的资产整体价值中。本次交易中充分识别和确认了标的公司的无形资产。

## （二）投资收益的确认依据及合理性

拓维信息在本次收购标的资产前，于 2013 年 12 月以货币资金 800 万元对标的资产增资，取得标的公司 10% 股份；拓维信息本次拟以 81,000 万的对价收购标的资产剩余 90% 的股份，收购完成后拓维信息将持有标的资产 100% 的股份。上述收购事项构成非同一控制下的分步合并。

根据企业会计准则解释第 4 号的相关规定：企业通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并的，“在合并财务报表中，对于购买日之前持有的被购买方的股权，应当按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益。”会计师对拓维信息本次收购标的资产前所持有的 10% 的股权按本次购买日标的资产的公允价值  $90,000 \text{ 万元} \times 10\% = 9,000 \text{ 万元}$  的金额进行了调整，公允价值与拓维信息账面价值之间的差异 8,200 万元计入了拓维信息 2014 年合并备考盈利预测。

## （三）标的资产可辨认无形资产公允价值与投资收益确认的一致性

根据企业会计准则解释第 4 号的规定，本次交易中，备考上市公司投资收益为该笔投资公允价值与其账面价值的差额。标的资产可辨认无形资产公允价值的确认不影响上市公司对标的资产投资收益的确认金额。

## 第十节 财务会计信息

### 一、火溶信息财务报告

致同审计对火溶信息编制的 2012 年、2013 年、2014 年 1-4 月的财务报表及附注进行了审计，并出具了《审计报告》（致同审字（2014）第 110ZA2113 号），致同审计认为：

火溶信息公司财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了火溶信息公司 2012 年 12 月 31 日、2013 年 12 月 31 日、2014 年 4 月 30 日的财务状况以及 2012 年度、2013 年度、2014 年 1-4 月的经营成果和现金流量。

火溶信息经审计的 2012 年、2013 年和 2014 年 1-4 月财务报表如下：

#### （一）资产负债表

单位：万元

项目	2014 年 4 月 30 日	2013 年 12 月 31 日	2012 年 12 月 31 日
<b>流动资产：</b>			
货币资金	932.20	1,034.67	120.95
应收账款	2,711.21	388.66	-
预付款项	-	19.23	-
其他应收款	49.40	5.68	-
<b>流动资产合计</b>	<b>3,692.81</b>	<b>1,448.23</b>	<b>120.95</b>
<b>非流动资产：</b>			
固定资产	44.70	25.32	4.87
递延所得税资产	36.40	5.19	2.47
其他非流动资产	46.50	-	-
<b>非流动资产合计</b>	<b>127.60</b>	<b>30.51</b>	<b>7.34</b>
<b>资产总计</b>	<b>3,820.41</b>	<b>1,478.75</b>	<b>128.29</b>
<b>负债和所有者权益</b>	<b>2014 年 4 月 30 日</b>	<b>2013 年 12 月 31 日</b>	<b>2012 年 12 月 31 日</b>
流动负债：	-	-	-

应付账款	-	6.23	1.56
预收款项	258.94	250.68	-
应付职工薪酬	69.40	86.83	4.07
应交税费	623.74	38.17	0.00
其他应付款	5.80	3.79	0.08
<b>流动负债合计</b>	<b>957.89</b>	<b>385.71</b>	<b>5.71</b>
非流动负债:	-	-	-
<b>非流动负债合计</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
<b>负债合计</b>	<b>957.89</b>	<b>385.71</b>	<b>5.71</b>
<b>所有者权益:</b>			
实收资本	300.00	300.00	11.76
资本公积	730.00	730.00	118.24
盈余公积	6.30	6.30	-
未分配利润	1,826.22	56.73	-7.42
<b>所有者权益合计</b>	<b>2,862.52</b>	<b>1,093.04</b>	<b>122.58</b>
<b>负债和所有者权益总计</b>	<b>3,820.41</b>	<b>1,478.75</b>	<b>128.29</b>

## (二) 利润表

单位: 万元

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
一、营业收入	2,887.46	520.51	-
二、营业总成本	527.38	426.01	9.89
减: 营业成本	6.65	19.92	-
营业税金及附加	5.84	2.02	-
销售费用	-	-	-
管理费用	392.54	384.19	9.80
财务费用	-2.50	-0.87	0.09
资产减值损失	124.86	20.75	-
加: 公允价值变动收益 (损失以“-”号填列)	-	-	-

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
投资收益(损失以“-”号填列)	-	-	-
<b>三、营业利润(亏损以“-”号列)</b>	<b>2,360.09</b>	<b>94.50</b>	<b>-9.89</b>
加: 营业外收入	-	-	-
减: 营业外支出	-	-	-
<b>四、利润总额(亏损总额以“-”号填列)</b>	<b>2,360.09</b>	<b>94.50</b>	<b>-9.89</b>
减: 所得税费用	590.60	24.04	-2.47
<b>五、净利润(净亏损以“-”号填列)</b>	<b>1,769.48</b>	<b>70.46</b>	<b>-7.42</b>

### (三) 现金流量表

单位: 万元

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
<b>一、经营活动产生的现金流量:</b>			
销售商品、提供劳务收到的现金	486.68	377.46	
收到的税费返还	-	-	-
收到的其他与经营活动有关的现金	27.26	15.80	0.14
经营活动现金流入小计	513.93	393.26	0.14
购买商品、接受劳务支付的现金	7.69	20.44	-
支付给职工以及为职工支付的现金	329.37	188.56	1.92
支付的各项税费	71.71	20.99	-
支付的其他与经营活动有关的现金	139.33	126.70	2.40
经营活动现金流出小计	548.11	356.69	4.33
<b>经营活动产生的现金流量净额</b>	<b>-34.17</b>	<b>36.57</b>	<b>-4.18</b>
<b>二、投资活动产生的现金流量:</b>			
收回投资所收到的现金	-	-	-
取得投资收益收到的现金	-	-	-
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	-	-	-

项目	2014年1-4月	2013年度	2012年度
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	-	-	-
投资活动现金流入小计	-	-	-
购建固定资产、无形资产和其他长期资产所支付的现金	68.29	22.85	4.87
投资支付的现金	-	-	-
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额	-	-	-
支付其他与投资活动有关的现金	-	-	-
投资活动现金流出小计	68.29	22.85	4.87
<b>投资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-68.29</b>	<b>-22.85</b>	<b>-4.87</b>
<b>三、筹资活动产生的现金流量：</b>			
吸收投资收到的现金	-	900.00	130.00
取得借款收到的现金	-	-	-
发行债券收到的现金	-	-	-
收到其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流入小计	-	900.00	130.00
偿还债务支付的现金	-	-	-
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	-	-	-
支付其他与筹资活动有关的现金	-	-	-
筹资活动现金流出小计	-	-	-
<b>筹资活动产生的现金流量净额</b>	<b>-</b>	<b>900.00</b>	<b>130.00</b>
<b>四、汇率变动对现金及现金等价物的影响</b>			
<b>五、现金及现金等价物净增加额</b>	<b>-102.46</b>	<b>913.72</b>	<b>120.95</b>
加：期初现金及现金等价物余额	1,034.67	120.95	-
<b>六、期末现金及现金等价物余额</b>	<b>932.20</b>	<b>1,034.67</b>	<b>120.95</b>

## 二、上市公司备考财务报表

本备考财务报表是根据《上市公司重大资产重组管理办法》的规范和要求，假设本次重大资产重组已于2013年1月1日实施完成，上市公司在2013年1月



1 日即直接和间接持有火溶信息 100%的股权并持续经营。

致同审计针对拓维信息编制的 2013 年、2014 年 1-4 月的备考财务报表及附注进行了审计，并出具了《备考合并财务报表审计报告》（致同审字（2014）第 110ZA2017 号），致同审计认为：

拓维信息公司备考合并财务报表已经按照备考合并财务报表附注三所述的编制基础及方法编制，公允反映了拓维信息公司 2013 年 12 月 31 日、2014 年 4 月 30 日的备考合并财务状况以及 2013 年度、2014 年 1-4 月的备考合并经营成果。

拓维信息经审计的 2013 年和 2014 年 1-4 月的备考财务数据如下：

### （一）合并备考资产负债表

单位：万元

项目	2014 年 4 月 30 日	2013 年 12 月 31 日
<b>流动资产：</b>		
货币资金	39,087.99	40,235.81
应收账款	19,546.31	19,118.66
预付款项	914.02	513.77
应收利息	407.19	218.86
其他应收款	3,261.66	2,283.75
存货	10,027.19	7,108.12
其他流动资产	9,989.84	9,590.57
<b>流动资产合计</b>	<b>83,234.20</b>	<b>79,069.55</b>
<b>非流动资产：</b>		
长期股权投资	4,585.11	2,705.31
固定资产	9,976.65	10,289.81
在建工程	24.98	9.00
无形资产	6,251.44	6,839.89
开发支出	67.58	-
商誉	94,259.62	94,259.62

项目	2014年4月30日	2013年12月31日
长期待摊费用	369.87	385.47
递延所得税资产	219.08	455.05
其他非流动资产	172.50	35.35
<b>非流动资产合计</b>	<b>115,926.84</b>	<b>114,979.50</b>
<b>资产总计</b>	<b>199,161.04</b>	<b>194,049.05</b>
<b>负债和所有者权益:</b>		
项目	2014年4月30日	2013年12月31日
应付账款	5,661.08	3,418.19
预收款项	5,926.34	6,335.10
应付职工薪酬	71.29	1,559.23
应交税费	1,846.22	1,639.44
其他应付款	6,906.06	6,491.62
其他流动负债	89.20	105.29
<b>流动负债合计</b>	<b>20,500.19</b>	<b>19,548.86</b>
非流动负债:		
递延所得税负债	307.25	384.06
其他非流动负债	5.18	25.92
<b>非流动负债合计</b>	<b>312.43</b>	<b>409.98</b>
<b>负债合计</b>	<b>20,812.63</b>	<b>19,958.84</b>
<b>所有者权益:</b>		
股本	32,354.59	32,354.59
资本公积	80,747.22	80,747.26
盈余公积	3,276.65	3,276.65
未分配利润	55,930.64	52,285.29
外币报表折算差额	46.28	-18.17
<b>归属于母公司股东权益合计</b>	<b>172,355.37</b>	<b>168,645.61</b>
<b>少数股东权益</b>	<b>5,993.04</b>	<b>5,444.60</b>

项目	2014年4月30日	2013年12月31日
股东权益合计	178,348.41	174,090.21
负债和股东权益总计	199,161.04	194,049.05

## (二) 合并备考利润表

单位：万元

项目	2014年1-4月	2013年度
一、营业收入	22,096.93	56,469.06
二、营业总成本	17,505.56	52,824.45
减：营业成本	10,970.96	29,687.06
营业税金及附加	308.03	1,247.94
销售费用	1,469.19	5,165.69
管理费用	5,027.30	15,945.77
财务费用	-350.02	-979.82
资产减值损失	80.11	1,757.80
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）		
投资收益（损失以“-”号填列）	-117.55	-5.37
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-117.55	-5.37
三、营业利润（亏损以“-”号填列）	4,473.81	3,639.24
加：营业外收入	696.36	1,822.90
减：营业外支出	9.80	106.15
其中：非流动资产处置损失	-	65.79
四、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	5,160.37	5,355.99
减：所得税费用	981.71	492.15
五、净利润（净亏损以“-”号填列）	4,178.65	4,863.84
归属于母公司所有者的净利润	3,645.35	3,797.47
少数股东损益	533.30	1,066.37

## 三、火溶信息盈利预测

## (一) 盈利预测编制基础

火溶信息以持续经营为基础,根据2013年度、2014年1-4月业经中国注册会计师审计的财务报表,以及火溶信息2014年度、2015年度经营计划、投资计划及营销计划等资料,编制了火溶信息2014年度、2015年度盈利预测表。该盈利预测编制过程中,遵循了我国现行法规和财政部2006年颁布的企业会计准则的有关规定,所依据的会计政策在重要方面均与火溶信息实际采用的会计政策一致。

## (二) 盈利预测基本假设

- 1、火溶信息所遵循的我国和地方现行法律、法规和政策无重大变化;
- 2、火溶信息所在地区的社会、政治、经济环境无重大改变;
- 3、火溶信息所在行业的市场状况及市场占有率无重大变化;
- 4、火溶信息所在行业的行业政策及定价原则无重大变化;
- 5、火溶信息遵循的税收政策、执行的税负、税率无重大变化。
- 6、火溶信息适用的现行银行利率及国家外汇汇率相对稳定;
- 7、火溶信息组织结构及经营活动、预计产品结构无重大变化;
- 8、火溶信息成本结构及采购价格在未来期间内不会发生重大波动;
- 9、火溶信息与代理商目前所签订的合同预测期内不会发生重大变化;
- 10、无其他不可抗拒因素及不可预见因素造成的重大不利影响。

## (三) 审核意见

致同审计审核了火溶信息编制的2014年度、2015年度盈利预测,并出具了《盈利预测审核报告》(致同专字(2014)第110ZA1848号)。致同审计审核的依据是《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》。火溶信息管理层对该预测及其所依据的各项假设负责。

致同审计认为:

“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,并按照企业会计准则编制基础的规定进行了列报。

由于预期事项通常并非如预期那样发生,并且变动可能较大,实际结果可能与预测性财务信息存在差异。”

#### (四) 盈利预测主要数据

单位: 万元

项目	2013年 审定数	2014年度			2015年 预测数
		2014年1-4 月份审定数	2014年5-12 月份预测数	2014年合计 预测数	
一、营业收入	<b>520.51</b>	<b>2,887.46</b>	<b>7,899.53</b>	<b>10,786.99</b>	<b>14,460.24</b>
减: 营业成本	19.92	6.65	80.00	86.65	180.00
营业税金及附加	2.02	5.84	61.62	67.46	112.79
销售费用					
管理费用	384.19	392.54	2,182.64	2,575.18	3,867.38
财务费用	-0.87	-2.50	-49.70	-52.20	-99.20
资产减值损失	20.75	124.86	23.26	148.12	45.92
加: 公允价值变动收益 (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)	<b>94.50</b>	<b>2,360.07</b>	<b>5,601.71</b>	<b>7,961.78</b>	<b>10,353.35</b>
加: 营业外收入					
减: 营业外支出					
三、利润总额(亏损总 额以“-”号填列)	<b>94.50</b>	<b>2,360.07</b>	<b>5,601.71</b>	<b>7,961.78</b>	<b>10,353.35</b>
减: 所得税费用	24.04	590.60	1,400.43	1,991.03	2,588.34
四、净利润(净亏损以 “-”号填列)	<b>70.46</b>	<b>1,769.47</b>	<b>4,201.28</b>	<b>5,970.75</b>	<b>7,765.01</b>
归属于母公司所有者的 净利润	70.46	1,769.47	4,201.28	5,970.75	7,765.01

项目	2013年 审定数	2014年度			2015年 预测数
		2014年1-4 月份审定数	2014年5-12 月份预测数	2014年合计 预测数	
少数股东损益					

#### 四、上市公司备考盈利预测

##### (一) 盈利预测编制基础

本公司以持续经营为基础,根据2013年度、2014年度1-4月本公司、火溶信息业经中国注册会计师审计的财务报表,以及本公司、火溶信息2014年度5-12月、2015年度经营计划、投资计划及营销计划等资料,编制了本公司2014年度5-12月、2015年度备考盈利预测表。该盈利预测编制过程中,遵循了我国现行法规和财政部2006年颁布的企业会计准则的有关规定,所依据的会计政策在重要方面均与本公司实际采用的会计政策一致。

本盈利预测假定本公司已于2013年1月1日即以直接和间接持有火溶信息100%股权并持续经营,并将火溶信息预测期间的利润纳入备考盈利预测。

##### (二) 盈利预测基本假设

- 1、本公司所遵循的我国和地方现行法律、法规和政策无重大变化;
- 2、本公司所在地区的社会、政治、经济环境无重大改变;
- 3、本公司所在行业的市场状况及市场占有率无重大变化;
- 4、本公司所在行业的行业政策及定价原则无重大变化;
- 5、本公司遵循的税收政策、执行的税负、税率无重大变化。
- 6、本公司适用的现行银行利率及国家外汇汇率相对稳定;
- 7、本公司组织结构及经营活动、预计提供服务类别及业务规模无重大变化;
- 8、本公司提供服务的成本构成及预期价格在未来期间内不会发生重大波动;
- 9、本公司与销售客户目前所签订的购销合同和采购意向在未来期间内不会发生重大变化;

10、本公司盈利预测期内对子公司的股权比例不发生重大变化；

11、本公司所属信息服务行业的市场准入及行业监管环境在预测期内不会发生重大变动；

12、本公司董事会于2014年5月16日通过的限制性股票激励计划（草案）预期能够获得中国证券监督管理委员会的核准，权益工具公允价值的确认是合理的；

13、无其他不可抗拒因素及不可预见因素造成的重大不利影响。

### （三）审核意见

致同审计审核了拓维信息编制的2014年度、2015年度盈利预测，并出具了《备考盈利预测审核报告》（致同专字(2014)第110ZA1755号）。致同审计审核的依据是《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》。拓维信息管理层对该预测及其所依据的各项假设负责。

致同审计认为：

“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，该备考合并盈利预测是在这些假设的基础上恰当编制的，并按照企业会计准则编制基础的规定进行了列报。

由于预期事项通常并非如预期那样发生，并且变动可能重大，实际结果可能与预测性财务信息存在差异。”

### （四）盈利预测主要数据

单位：万元

项目	2013年 已审实际数	2014年度			2015年 预测数
		2014年1-4月 已审实际数	2014年5-12 月预测数	2014年 预测数	
一、营业收入	56,469.06	22,096.93	58,405.61	80,502.54	92,654.83
减：营业成本	29,687.06	10,970.96	27,016.23	37,987.19	43,103.58

项目	2013年 已审实际数	2014年度			2015年 预测数
		2014年1-4月 已审实际数	2014年5-12 月预测数	2014年 预测数	
营业税金及附加	1,247.94	308.03	872.42	1,180.45	632.88
销售费用	5,165.69	1,469.19	5,220.68	6,689.87	7,212.77
管理费用	15,945.77	5,027.30	16,807.12	21,834.42	23,986.06
财务费用	-979.82	-350.02	-655.30	-1,005.32	-1,130.57
资产减值损失	1,757.80	80.11	493.39	573.50	380.25
加：公允价值变动收益 (损失以“-”号填列)	-	-	-	-	-
投资收益(损失以“-” 号填列)	-5.37	-117.55	8,382.43	8,264.88	497.03
其中：对联营企业和合 营企业的投资收益	-5.37	-117.55	182.43	64.88	497.03
<b>二、营业利润(亏损以 “-”号填列)</b>	<b>3,639.25</b>	<b>4,473.81</b>	<b>17,033.50</b>	<b>21,507.31</b>	<b>18,966.89</b>
加：营业外收入	1,822.90	696.36	545.97	1,242.33	1,206.00
减：营业外支出	106.15	9.80	30.20	40.00	25.00
其中：非流动资产处置 损失	65.79		40.00	40.00	25.00
<b>三、利润总额(亏损总 额以“-”号填列)</b>	<b>5,356.00</b>	<b>5,160.37</b>	<b>17,549.27</b>	<b>22,709.64</b>	<b>20,147.89</b>
减：所得税费用	492.15	981.71	2,187.40	3,169.11	4,327.13
<b>四、净利润(净亏损以 “-”号填列)</b>	<b>4,863.85</b>	<b>4,178.66</b>	<b>15,361.87</b>	<b>19,540.53</b>	<b>15,820.76</b>
其中：同一控制下企业 合并的被合并方在 合并前实现的净利润	-	-	-	-	-
归属于母公司所有者 的净利润	3,797.48	3,645.36	14,424.66	18,070.02	13,860.23
少数股东损益	1,066.37	533.30	937.21	1,470.51	1,960.53



## 第十一节 同业竞争与关联交易

### 一、本次交易前，标的公司自身的关联交易情况

本次交易前，截至2014年4月30日，火溶信息为三位股东王伟峰、魏坤、李彬转让股权行为代付个人所得税29,133.60元。截至本报告书出具之日，上述款项已经全部收回。

除上述关联交易之外，火溶信息最近两年及一期不存在其他关联交易。

### 二、本次交易对上市公司关联交易的影响

本次交易完成后，上市公司不会新增持续性关联交易。为充分保护交易完成后上市公司的利益，规范将来可能存在的关联交易，本次交易的交易对方王伟峰、魏坤、李彬出具了《关于规范及减少关联交易的承诺函》。交易对方承诺如下：

“1、承诺人及承诺人直接或间接控制的经营实体与重组后的上市公司及其控股企业之间将规范并尽可能减少关联交易。对于无法避免或者有合理原因而发生的关联交易，承诺人承诺将遵循市场化的公正、公平、公开的原则进行，并按照有关法律法规、规范性文件和上市公司章程等有关规定依法签订协议，履行合法程序，依法履行信息披露义务和办理有关报批程序，保证不通过关联交易损害上市公司及其他股东的合法权益。

2、本次交易完成后承诺人将继续严格按照有关法律法规、规范性文件以及上市公司章程的有关规定行使股东权利；在上市公司股东大会对有关涉及承诺人的关联交易进行表决时，履行回避表决的义务。

3、承诺人承诺杜绝一切非法占用上市公司的资金、资产的行为。

4、如果承诺人因违反本承诺而致使本次交易完成后的上市公司及其控股子公司遭受损失，承诺人将承担相应的赔偿责任。”

### 三、本次交易对上市公司同业竞争的影响

在本次交易前，交易对方王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资、朱剑

凌及其关联方与拓维信息、火溶信息不存在同业竞争。

本次交易完成后，为避免本次交易对方与上市公司及火溶信息的同业竞争，交易对方王伟峰、魏坤、李彬均出具了《关于避免同业竞争的承诺函》。交易对方承诺如下：

“1、本次交易完成后，在本人持有拓维信息股票期间及本人在火溶信息（包括其分、子公司）任职期满后两年内，本人及本人控制的其他企业不会直接或间接经营任何与火溶信息、拓维信息及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的业务，亦不会投资任何与火溶信息、拓维信息及其其他下属公司经营的业务构成竞争或可能构成竞争的其他企业；

2、本次交易完成后，在本人持有拓维信息股票期间及本人在火溶信息（包括其分、子公司）任职期满后两年内，如本人及本人控制的企业的现有业务或该企业为进一步拓展业务范围，与拓维信息及其下属公司经营的业务产生竞争，则本人及本人控制的企业将采取包括但不限于停止经营产生竞争的业务、将产生竞争的业务纳入拓维信息或者转让给无关联关系第三方等合法方式，使本人及本人控制的企业不再从事与拓维信息主营业务相同或类似的业务，以避免同业竞争。

3、如因本人违反上述承诺而给拓维信息造成损失的，本人承诺承担全部赔偿责任。”

## 第十二节 本次交易对上市公司治理机制的影响

本次交易前，公司严格按照《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》、《深圳证券交易所股票上市规则》、《深圳证券交易所中小板上市公司规范运作指引》和其它有关法律法规、规范性文件的要求，不断完善公司的法人治理结构，建立健全公司内部管理和控制制度，持续深入开展公司治理活动，促进了公司规范运作，提高了公司治理水平。

截至本报告书出具日，公司治理的实际状况符合《上市公司治理准则》和《深圳证券交易所中小板上市公司规范运作指引》的要求。

### 一、本次交易完成后上市公司的治理结构

#### （一）股东与股东大会

本次交易完成后，本公司股东将继续按照《公司章程》的规定按其所持股份享有平等地位，并承担相应义务；公司严格按照《上市公司股东大会规则》和《公司股东大会议事规则》等的规定和要求，召集、召开股东大会，确保股东合法行使权益，平等对待所有股东。

#### （二）公司与控股股东

本公司控股股东为李新宇先生，实际控制人为李新宇先生及其一致行动人。李新宇及其一致行动人严格规范自己的行为，没有超越股东大会直接或间接干预公司的决策和经营活动。公司拥有独立完整的业务和自主经营能力，在业务、人员、资产、机构、财务上独立于控股股东，公司董事会、监事会和内部机构独立运作。

#### （三）关于董事与董事会

公司董事会设董事9名，其中独立董事3名，董事会的人数及人员构成符合法律、法规和《公司章程》的要求。各位董事能够依据《董事会议事规则》、《独立董事制度》、《深圳证券交易所中小板上市公司规范运作指引》等工作，出席董事会和股东大会，勤勉尽责地履行职务和义务，同时积极参加相关培训，熟悉相关法律法规。

#### （四）关于监事与监事会

公司监事会设监事 3 名，其中职工代表监事 1 名，监事会的人数及人员构成符合法律、法规的要求。各位监事能够按照《监事会议事规则》的要求，认真履行自己的职责，对公司的重大交易、关联交易、财务状况以及董事、高级管理人员履行职责的合法合规性进行监督。

#### （五）关于绩效评价和激励约束机制

公司董事会下设的提名委员会、薪酬与考核委员会负责对公司的董事、监事、高级管理人员进行绩效考核，公司已建立企业绩效评价激励体系，经营者的收入与企业经营业绩挂钩，高级管理人员的聘任公开、透明，符合法律、法规的规定。

#### （六）关于信息披露与透明度

公司严格按照有关法律法规以及《公司章程》、《公司信息披露管理办法》等的要求，真实、准确、及时、公平、完整地披露有关信息，指定公司董事会秘书负责信息披露工作，协调公司与投资者的关系，接待股东来访，回答投资者咨询，向投资者提供公司已披露的资料；并指定《中国证券报》、《证券时报》、《上海证券报》和巨潮资讯网（www.cninfo.com.cn）为公司信息披露的指定报纸和网站，确保公司所有股东能够以平等的机会获得信息。

#### （七）关于相关利益者

公司能够充分尊重和维护相关利益者的合法权益，实现股东、员工、社会等各方利益的协调平衡，共同推动公司持续、健康的发展。

本次交易完成后，公司将继续按照上述要求，不断完善公司治理机制，促进公司持续稳定发展。

## 二、本次交易完成后上市公司的独立性

本公司自成立以来严格按照《公司法》、《证券法》等有关法律、法规和《公司章程》的要求规范运作，在业务、资产、人员、机构和财务等方面与公司股东相互独立，拥有独立完整的采购、生产、销售、研发系统，具备面向市场自主经

营的能力。

### **(一) 人员独立**

公司的董事、监事均严格按照《公司法》、《公司章程》的有关规定选举，履行了合法程序；公司的人事及工资管理与股东完全分开，总经理、副总经理、董事会秘书、财务负责人等高级管理人员均未在股东单位兼职或领取薪酬；公司在员工管理、社会保障、工资报酬等方面独立于股东和其他关联方。

### **(二) 资产独立**

公司拥有独立的采购、销售、研发、服务体系及配套设施，公司股东与公司的资产产权界定明确。公司拥有的土地使用权证、房屋所有权证、商标注册证及其他产权证明的取得手续完备，资产完整、权属清晰。

### **(三) 财务独立**

公司设有独立的财务会计部门，配备了专门的财务人员，建立了符合有关会计制度要求、独立的会计核算体系和财务管理制度。

### **(四) 机构独立**

公司健全了股东大会、董事会、监事会等法人治理机构，各组织机构依法行使各自的职权；公司建立了独立的、适应自身发展需要的组织机构，制订了完善的岗位职责和管理制度，各部门按照规定的职责独立运作。

### **(五) 业务独立**

公司已经建立了符合现代企业制度要求的法人治理结构和内部组织结构，在经营管理上独立运作。公司独立对外签订合同，开展业务，形成了独立完整的业务体系，具备面向市场自主经营的能力。

本次交易完成后，公司将继续保持人员、资产、财务、机构、业务的独立性，保持公司独立于控股股东及实际控制人及其关联公司。

## 第十三节 风险因素

### 一、与本次交易相关的风险

#### （一）标的资产估值的风险

截至 2014 年 4 月 30 日，火溶信息 90% 股权的评估值为 81,503.66 万元，评估增值率约为 3063.63%。尽管对标的资产价值评估的各项假设遵循了谨慎性原则，但仍存在一定的不确定性。

本次交易标的资产的估值较净资产账面值增值较高，主要是基于标的资产具有较高的盈利能力，未来业绩增长速度较快，且标的公司具备优秀的游戏开发运营人才，上述核心资产价值未在账面反映。相应的，如上述因素发生变动，将可能导致标的资产的价值低于目前的评估结果。

本次交易标的资产的估值较净资产账面值增值较高，特提醒投资者关注本次交易定价估值较账面净资产增值较高的风险。

为应对本次估值较高的风险，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，在交易协议中约定了盈利预测补偿条款。具体补偿办法详见本报告书“第六节 本次交易合同及相关协议的主要内容”之“五、盈利补偿”。

#### （二）配套融资未能实施或融资金额低于预期的风险

本次交易中，上市公司拟向交易对方合计支付现金对价约 32,400.00 万元。作为交易方案的一部分，上市公司拟向不超过 10 名其他特定投资者发行股份募集配套资金，募集资金总额不超过 27,000.00 万元，全部用于本次交易现金对价款的支付。本次交易现金支付金额较大，且主要来自于募集配套资金。

受股票市场波动及投资者预期的影响，募集配套资金能否顺利实施存在不确定性。在募集配套资金未能实施或融资金额低于预期的情形下，公司将通过债务融资或其他形式支付该部分现金对价。如果债务融资等其他融资形式的资金成本高于本次募集配套融资，则可能会削弱本次交易对上市公司盈利的增厚效果。

### (三) 收购整合风险

本次交易完成后,火溶信息将成为本公司的子公司。交易完成后,上市公司对标的公司的整合主要体现为公司治理、业务、人力资源等方面的业务整合,不会对公司组织架构、人员进行重大调整。本次交易完成后能否通过整合既保证上市公司对标的公司的控制力又保持标的公司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;整合结果可能未能充分发挥本次交易的协同效应,从而对公司和股东造成损失。

### (四) 本次交易的商誉减值风险

本次交易作价较标的资产的账面值增值较多,根据企业会计准则,拓维信息本次收购火溶信息 90%的股权属于非同一控制下的企业合并,合并对价超出可辨认资产公允价值部分将确认为商誉。根据上市公司备考审计报告,截至 2014 年 4 月 30 日,本次交易形成商誉 87,594.80 万元。根据《企业会计准则》规定,本次交易形成的商誉不作摊销处理,但需在未来每年年度终了进行减值测试。由于游戏行业竞争愈加激烈,游戏产品的盈利能力受到多方面因素的影响,进而可能存在较大波动。如果标的公司未来经营状况未达预期,则存在商誉减值的风险。商誉减值会直接影响上市公司的经营业绩,减少上市公司的当期利润,若一旦集中计提大额的商誉减值,将对上市公司当年业绩产生较大的不利影响。

本次交易完成后,本公司将利用上市公司和标的公司在产品线、研发团队、发行渠道的互补性进行资源整合,积极发挥标的公司的优势,保持标的公司的持续竞争力,将因本次交易形成的商誉可能对上市公司未来业绩的影响降到最低程度。

## 二、标的公司的经营风险

### (一) 标的公司的收入依赖于单一游戏产品的业绩风险

火溶信息目前主要从事移动网络游戏的开发。2013 年 9 月,火溶信息推出其首款移动网络游戏《啪啪三国》,火溶信息 2013 年的营业收入全部来自该游戏。如果《啪啪三国》游戏盈利能力大幅下降,将使火溶信息的经营业绩出现下

滑。

为应对单一产品依赖和游戏生命周期较短的风险,一方面,火溶信息通过不断补充、更新《啪啪三国》游戏内的人物,同时开拓 Windows Phone 平台以及国外游戏市场,通过对产品的不断完善,加上海外市场的扩充,达到延长游戏产品生命周期的目的;另一方面,火溶信息通过加强研发储备,保证新游戏产品推出节奏。目前火溶信息共有两款游戏正在开发过程中,预计均将在 2014 年内正式上线运营。其中,游戏《LZZ》预计于 2014 年 8 月上线运营,该游戏借鉴了《啪啪三国》的 3D 卡牌玩法,以西方奇幻风格为主题。此外,游戏《LMBJ》也在开发过程中,预计于 2014 年 11 月上线运营,该游戏为社交 RPG 手机网络游戏,以社交元素及轻松幽默的风格为主题。待上述两款游戏正式上线运营后,标的公司的游戏产品数量将得到增加,收入结构也将得到一定改善。

## (二) 标的公司历史盈利记录较短的风险

火溶信息成立于 2012 年 9 月,根据致同审计出具的《审计报告》(致同审字(2014)第 110ZA2017 号),火溶信息 2012 年、2013 年、2014 年 1-4 月分别实现净利润-7.42 万元、70.46 万元和 1,769.48 万元。火溶信息的收入规模和盈利能力的迅速提升主要是由于移动网络游戏行业整体爆发性地增长,但标的公司历史盈利记录较短可能对投资者判断标的公司未来盈利能力的持续性带来困难,提醒投资者注意标的公司历史盈利记录较短的风险。

## (三) 移动游戏行业竞争加剧的风险

移动游戏行业近几年来呈现高速发展的趋势,盈利空间逐步打开,吸引了大量行业内的企业增加投资和行业外企业的进入。活跃的行业投资并购行为在刺激市场进一步繁荣的同时,也使移动游戏开发厂商未来的竞争更加激烈。随着各类资源的大规模涌入,市场竞争加剧,移动游戏企业对市场份额的争夺将越来越激烈。由于竞争者数量较多,竞争力量大抵相当,迫使移动游戏厂商在产品研发、市场推广等方面必须投入更多的资源,移动游戏产品的盈利能力也将由于受到更多因素的影响而存在较多不确定性。

虽然标的公司的核心技术人员具有丰富的游戏开发经验,标的公司也已形成



了规范的游戏产品立项及研发流程,建立了较为完善的市场分析及研究机制。但随着游戏市场的盈利空间逐步打开,行业市场规模快速增长,游戏行业吸引了行业内企业增加投入和越来越多的行业外企业的进入,市场竞争将会愈加激烈。

#### (四) 游戏产品生命周期风险

移动网络游戏的生命周期较短,高质量的精品手机网络游戏生命周期可以超过1年,甚至可以达到数年,而品质较差的手机网络游戏的生命周期往往只有几个月。因此游戏研发企业无法简单依靠一款或者几款成功的游戏在较长的时期内保持稳定的业绩水平,需要不断开发和推出成功的新游戏产品,用新游戏的盈利提升来弥补老游戏由于生命周期临近结束而导致的盈利能力下降。若在业绩承诺期内,火溶信息不能有效保证新游戏的推出节奏,或者推出的游戏产品生命周期低于预期,则承诺利润面临无法实现的风险。

#### (五) 新游戏产品盈利水平未达预期的风险

火溶信息目前主要从事移动网络游戏的开发,属于智力创造活动。移动网络游戏存在生命周期普遍较短的特点,新老游戏的衔接能力成为了考验移动网络游戏研发商的重要指标。为了保证收入规模的稳定,游戏研发企业需要不断开发和推出新游戏产品,以维持和提升持续的盈利水平。

而随着移动游戏行业的快速发展,游戏产品的数量大幅增加,同类游戏产品之间的竞争日趋激烈。游戏研发企业必须紧跟行业和技术发展的趋势,准确判断玩家的喜好变化,精准把握市场动向,不断的推出新游戏产品。但移动游戏开发是一项系统工程,涉及到创意策划、玩法验证、产品研发、产品调试及后续的产品运维等环节。同时,游戏研发人员使用的技术更新速度也日益加快,研发人员需要不断的学习新技术,掌握新技术的发展方向,才能提高研发效率,提升游戏品质。

若标的公司在游戏研发及运营的过程中对市场需求偏好的理解出现偏差,对新技术的发展方向不能及时把握,将直接影响游戏产品的品质,导致新游戏产品的盈利水平达不到预期,进而对标的公司的经营业绩造成不利影响。

#### (六) 标的公司日常经营中的知识产权侵权风险

标的公司从事移动网络游戏的开发，属于智力创造活动。在移动网络游戏开发过程中，标的公司会创造自有的游戏人物名称、形象、情节、背景、音效，也可能会涉及使用他人创造的知识产权。在游戏经营过程中，为游戏宣传设计的标识、申请的注册商标亦属于知识产权范畴。据此，一款成功开发及运营的移动网络游戏需要集中计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权保护。鉴于国内网络游戏的产业爆发、游戏开发过程的快速性、游戏企业成功开发游戏的高风险性、游戏企业初期资金的紧缺性等众多客观因素，除产业规模大、资金实力足的大型游戏运营商外，众多国内中小型游戏企业在创业阶段大多重点关注新游戏的创意和该创意在技术上的实现问题，而对研发过程中自身及他人的知识产权认识和保护观念较为薄弱和滞后。此外，与竞争激烈的网络游戏市场不相适应的是，国内目前有关网络游戏知识产权法律制度和法律保护相对滞后，例如有关虚拟人物商品化权等规定尚不明晰。标的公司日常经营中面临的知识产权侵权风险主要体现为三方面：

#### 1、标的公司所研发的游戏产品可能被指责未经许可使用他人知识产权

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

#### 2、标的公司所研发的游戏产品可能无法成功注册商标

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

### 3、竞争对手未经许可使用标的公司的知识产权

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

提醒投资者关注标的公司日常经营中面临的知识产权侵权风险。

### （七）标的公司所研发的游戏产品内容可能不符合现行监管法规的风险

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

### （八）核心开发人员流失的风险

火溶信息拥有的高素质、稳定、充足的游戏开发人才队伍是其保持领先优势的保障。如果火溶信息无法通过对核心开发人员进行有效的激励、保持和增强核心人员的工作积极性和创造热情，可能出现核心人员的离职、流失，从而对标的公司保持领先的开发优势造成不利影响。同时随着标的公司业务规模的发展、扩大，如果不能通过自身培养或外部引进获得足够多的核心开发人员，将会由于核心开发人员不足而给标的公司经营运作带来不利影响。

为应对这一风险，上市公司与火溶信息股东在共同签署的《发行股份及支付

现金购买资产协议》中约定：

1、每一核心团队成员应在资产交割日前与目标公司签订符合上市公司规定条件的不短于四年期限的劳动合同；

2、每一核心团队成员应在资产交割日前与目标公司签订收购方合理满意的竞业禁止协议，其在目标公司服务期间及离开目标公司后两年内不得直接或间接通过其直接或间接控制的其他经营主体或以自然人名义从事与收购方、目标公司相同或竞争的业务；不得在同上市公司或目标公司存在相同或者类似业务的企业任职或者担任任何形式的顾问；不得以收购方及目标公司以外的名义为收购方及目标公司现有客户提供游戏开发、运营及维护等服务并获取酬劳；

3、任一核心团队成员在与目标公司签订的劳动合同期限内，未经上市公司同意，不得在上市公司及其控股子公司之外的公司或企业中担任任何职务；

4、任一核心团队成员如有违反目标公司规章制度、失职或营私舞弊损害目标公司利益等情形并符合《劳动合同法》规定的解除劳动合同条件的，目标公司应解除该等人员的劳动合同；

5、除上述约定外，上市公司对目标公司其他高级管理人员如有调整计划的，将依照有关法律法规、目标公司《公司章程》规定做出。

### （九）与发行代理商合作的风险

标的公司的运营模式以代理模式为主，游戏收入由标的公司、发行代理商、移动终端平台按一定比例分配。因此，分成比例的变化对于火溶信息未来的营业收入具有较大影响。火溶信息通过与发行代理商针对各款游戏分别签署合作协议，通过长期合作以尽量减少分成比例的下降。此外，本次重组完成后，火溶信息也将充分利用上市公司的平台资源，整合发行运营模式。但是，如果未来一定时期内发行代理商、移动终端平台提高分成比例，导致火溶信息分成比例出现下降，而火溶信息又未能增加游戏产品的充值规模，则可能存在火溶信息的营业收入低于预期的风险。

### （十）标的公司发行、推广游戏能力较弱，对代理商依赖程度较高的

## 风险

标的公司主要从事手机游戏的开发。自标的公司成立以来,其产品的发行和推广主要依靠游戏代理商发行和运营,标的公司在游戏的发行、推广方面的能力较弱,会影响其游戏的市场表现以及标的公司的盈利水平。标的公司在未来需要应对由于自身游戏发行、推广能力较弱,对代理商依赖程度较高的风险。

当前市场上存在着中国手游、乐逗游戏、触控科技、飞流九天、昆仑在线、蜂巢游戏等一线代理商,同时不断有新兴代理商加入行业,此外部分大型游戏厂商凭借自身的游戏营销和市场资源调配经验进入移动游戏发行市场,使得代理商的竞争进一步加剧。

近年来,上市公司通过在手机游戏业务领域的耕耘和积累,拥有了较强的渠道资源和发行运营经验。本次重组完成后,标的公司将与上市公司展开合作,充分利用上市公司在游戏发行和推广方面的经验优势和资源优势,提高标的公司及上市公司整体在手机游戏产业链上的利润占比,缩短游戏开发与游戏市场之间的距离,减少游戏开发与游戏发行之间的代理成本,充分发挥标的公司及上市公司在手机游戏上下游的业务协同效应。

### (十一) 标的公司境外业务推广的风险

标的公司积极推广境外业务,《啪啪三国》也陆续于2014年2月登陆港澳台市场,于2014年3月登陆韩国市场,并且取得了优异的成绩。2014年1-4月,《啪啪三国》在海外市场累计实现充值6,553.08万元,在海外市场取得了较好的市场反响,标的公司积累了一定的资源和声誉,有助于未来境外业务的推广。

但由于不同国家游戏玩家的文化差异,用户行为习惯差异,境外市场环境不同等原因,未来标的公司境外业务的推广存在一定的不确定性。标的公司研发的产品可能难以受到当地玩家的欢迎,产品的盈利模式可能难以被当地玩家所接受。为应对这一风险,火溶信息研发团队采取了相应的措施。如在《啪啪三国》进入韩国及港澳台市场时,火溶信息研发团队改写了游戏场景、游戏玩法、人物形象、故事情节等,充分迎合了海外市场用户的需求。

此外,未来在境外推广游戏产品时,火溶信息研发团队还将根据目标市场的

文化背景、监管审批机制、游戏盈利模式、市场竞争环境等因素，对游戏进行有针对性的改编，积极打造中国游戏品牌，开拓海外市场。

## （十二）标的公司营业收入受汇率波动影响的风险

标的公司积极推广境外业务。截至 2014 年 4 月，《啪啪三国》累计玩家数量超过 480 万人，累计充值达 14,729.12 万元。其中累计国内充值 8,176.04 万元，占比 55.51%；国外充值 6,553.08 万元，占比 44.49%。火溶信息港澳台、韩国的收入结算均使用美元结算。未来，火溶还将积极开拓海外市场。火溶信息在海外市场的收入受到汇率波动的影响，提醒投资者注意汇率波动的风险。

标的公司港澳台及韩国地区收入以美元结算，2014 年 2 月以后产生外汇流量收入，汇率波动对以前期间不产生影响。标的资产按实际汇率对当期收入进行折算，2014 年 1-4 月，火溶信息净利润对汇率变动敏感性分析如下：

金额单位：万元

汇率变动比例	净利润	变动金额	变动比率
3%	1,807.39	37.92	2.14%
2%	1,794.75	25.28	1.43%
1%	1,782.11	12.64	0.71%
0	1,769.47	0.00	0.00%
-1%	1,756.83	-12.64	-0.71%
-2%	1,744.19	-25.28	-1.43%
-3%	1,731.55	-37.92	-2.14%

## （十三）标的公司业绩承诺无法实现的风险

本次交易中，王伟峰、魏坤、李彬共同承诺，火溶信息 2014 年度、2015 年度、2016 年度合并报表中扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润分别不低于 6,000 万元、7,800 万元、9,750 万元。标的公司未来三年的营业收入和净利润将呈现出高速增长的趋势。但是手机游戏行业发展以及政治环境、经济环境、国家政策等均存在一定的不确定性，从而可能会对标的公司未来的经营造成不利影响，进而导致业绩承诺无法实现。

为了保护上市公司股东的利益，交易双方在《发行股份及支付现金购买资产协议》中约定了盈利预测补偿，具体补偿办法详见本报告书“第六节 本次交易合同及相关协议的主要内容”之“五、盈利补偿”。

#### （十四）标的公司应收账款金额较大及应收账款损失的风险

火溶信息 2013 年、2014 年 1-4 月应收账款分别为 388.66 万元、2,711.21 万元，分别占其同期营业收入的 74.67%、93.90%，占比较大，主要原因如下：手机游戏行业对账普遍存在滞后性（如 App Store 等游戏平台与游戏代理商对账间隔时间较长，导致游戏代理商与游戏研发商对账间隔时间延长），火溶信息与游戏代理商实际对账日期与收入发生期末的间隔较长（通常为 2-3 个月）。随着火溶信息自 2014 年初以来营业收入的不断提升，上述对账形式使得火溶信息应收账款金额不断扩大。提醒投资者注意标的公司应收账款金额较大及应收账款损失的风险。为应对这一风险，火溶信息将加强应收账款管理，及时向代理商催缴款项。截至本报告书出具之日，火溶信息截至 2014 年 4 月 30 日的应收账款已全部收回。

#### （十五）技术风险

标的公司的业务运行高度依赖于移动互联网。网络游戏的运营安全易受电讯故障、黑客攻击、病毒等干扰因素所影响，若标的公司不能及时发现及阻止这种外部干扰，可能会造成玩家无法登录或用户数据丢失等后果，给标的公司的经营和声誉带来一定的不利影响。同时，标的公司在游戏开发过程中存在有技术漏洞的风险。

此外，如果标的公司游戏服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，标的公司所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。

#### （十六）政策风险

我国的网络游戏行业受到工信部、文化部、国家新闻出版广电总局的共同监管。如果未来网络游戏行业政策发生改变，且火溶信息不能满足新的行业政策的要求，将影响火溶信息的经营业绩，对火溶信息的持续发展产生不利影响。提醒

投资者注意相关风险。

### (十七) 标的资产盈利能力未达到预期进而影响标的资产估值的风险

根据市场法评估结果，本次交易中标的资产的增值率较高。虽然评估机构在评估过程中勤勉、尽责，并严格执行评估的相关规定，但仍可能出现因未来实际情况与评估假设不一致，特别是宏观经济波动、行业监管变化，未来收入、盈利达不到资产评估时的预测，导致出现标的资产的估值与实际情况不符的情形。提请投资者注意本次交易存在标的资产盈利能力未达到预期进而影响标的资产估值的风险。

以本次评估估算的未来各期营业收入为基准，假设未来各期预测净利率保持不变，营业收入变动对标的资产估值的敏感性分析如下（营业收入各期变动率均一致）：

单位：万元

各期营业收入变动率	估值	估值变动率
10%	99,527.69	9.90%
5%	95,043.66	4.95%
0	90,559.62	0.00%
-5%	86,075.59	-4.95%
-10%	81,591.56	-9.90%

## 三、其他风险

### (一) 股票价格波动风险

股票市场投资收益与投资风险并存。股票价格的波动不仅受拓维信息盈利水平和发展前景的影响，而且受国家宏观经济政策调整、金融政策的调控、股票市场的投机行为、投资者的心理预期等诸多因素的影响。拓维信息本次收购需要有关部门审批且需要一定的时间周期方能完成，在此期间股票市场价格可能出现波动，从而给投资者带来一定的风险。

股票的价格波动是股票市场的正常现象。为此，本公司提醒投资者应当具有



风险意识,以便做出正确的投资决策。同时,本公司一方面将以股东利益最大化作为公司最终目标,提高资产利用效率和盈利水平;另一方面将严格按照《公司法》、《证券法》等法律、法规的要求规范运作。本次交易完成后,本公司将严格按照《上市规则》的规定,及时、充分、准确地进行信息披露,以利于投资者做出正确的投资决策。

## (二) 其他风险

本公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可控因素带来不利影响的可能性。

## 第十四节 其他重要事项

### 一、本次交易完成后，不存在上市公司资金、资产被实际控制人或其他关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情形

本次交易完成前，上市公司不存在资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。

本次交易完成后，上市公司实际控制人、控股股东未发生变化，上市公司不存在因本次交易导致资金、资产被实际控制人、控股股东及其关联人占用的情形，不存在为实际控制人及其关联人提供担保的情况。

### 二、上市公司负债结构的合理性说明

截至 2014 年 4 月 30 日，本公司资产负债率为 13.17%，处于较低水平，流动比率为 5.62，速动比率为 4.92。公司偿债能力较强。

截至 2014 年 4 月 30 日，火溶信息资产负债率为 25.07%，流动比率为 3.86，速动比率为 3.86。标的公司财务稳健，偿债能力较强。

因此，本次交易不会对上市公司原有的负债结构产生显著影响，不存在因本次交易大量增加负债的情况。

### 三、本次交易完成后可辨认净资产公允价值确认的依据及商誉确认

根据《企业会计准则》，本次交易构成非同一控制下的企业合并，本次交易支付的成本与取得的可辨认净资产公允价值之间的差额将计入交易完成后合并报表的商誉。本次交易作价较标的资产账面净资产增值较多，根据企业会计准则，拓维信息本次收购火溶信息 90%的股权属于非同一控制下的企业合并，合并对价超出可辨认资产公允价值的部分将确认为商誉。截至 2014 年 4 月 30 日，本次交

易形成商誉 87,594.80 万元。根据上市公司备考审计报告，截至 2014 年 4 月 30 日，备考上市公司商誉 94,259.62 万元。

#### 四、上市公司在最近十二个月内发生资产交易情况

2013年9月，上市公司全资子公司创时信和对火溶信息投资800万元，持股比例为10%。

2013年11月，上市公司全资子公司创时信和对北京乐智堡网络科技有限公司分两期投资300万元。该次收购与本次交易无关联关系。

2014年4月，上市公司全资子公司湖南拓维教育发展有限公司与云南兰九信息科技有限公司（以下简称“云南兰九”）股东肖志强签订《股权转让协议》，以自有资金人民币3,427万元收购肖志强持有的云南兰九30%的股权。该次交易完成后，云南兰九由拓维控股子公司北京九龙晖科技有限公司持股70%、湖南拓维教育发展有限公司持股30%。该次收购与本次交易无关联关系。

截至审议本次交易的股东大会（2014年第二次临时股东大会）召开之日，除上述交易之外，上市公司在最近十二个月内未发生其他资产交易情况。

#### 五、关于本次交易相关人员买卖上市公司股票的自查情况

根据《关于规范上市公司信息披露及相关各方行为的通知》（证监公司字[2007]128号）等法律法规的要求，就本公司股票停牌前6个月（即2013年8月14日）至本次重大资产重组第二次董事会召开之日，上市公司、交易对方、标的公司及其各自董事、监事、高级管理人员，相关专业机构及其他知悉本次交易的法人和自然人，以及上述相关人员的直系亲属是否进行内幕交易进行了自查，并出具了自查报告。

根据各方的自查报告及中国证券登记结算有限责任公司深圳分公司出具的查询记录，在2013年8月14日至本次重大资产重组第二次董事会召开之日期间，存在买卖上市公司股票的行为，除此之外其他自查主体在自查期间均不存在买卖上市公司股票的情形。自查期间内上述自查主体交易上市公司股票的具体情况如下：

序号	姓名	托管编码	关联关系	交易日期	交易类别	成交数量	股票余额
1	宋鹰	249500	拓维信息总经理	2013/12/30	大宗交易	-2,000,000	1,000,000
				2014/01/02	大宗交易	-1,000,000	0
2	刘京	232400	拓维信息独立董事 李仁发之配偶	2013/11/19	卖出	-3,000	0
3	张潮锴	296000	拓维信息投资总监 张潮枪之兄	2013/08/08	卖出	-7,400	26,600
				2013/08/08	买入	400	27,000
				2013/08/09	买入	3,000	30,000
				2013/08/13	卖出	-3,000	27,000
				2013/08/14	卖出	-2,000	25,000
				2013/08/22	卖出	-18,000	7,000
				2013/08/23	卖出	-7,000	0
4	陈莹	226900	华泰联合项目组成员 李明晟之母亲	2014/02/13	买入	500	500
				2014/05/07	分红	200	700
				2014/05/21	卖出	700	0
5	刘晓松	014503	青松投资之有限合 伙人及普通合伙人 股东	2013/10/15	卖出	-7,500	100
6	王伟丽	072600	火溶信息创始人王 伟峰之妹妹	2014/05/27	买入	500	500
					卖出	500	0
7	马元	200701	金杜律所律师马天 宁之父	2013/10/30	买入	2,000	2,000
				2013/10/31	卖出	-1,900	100
				2013/11/05	买入	4,000	4,100
				2013/11/11	卖出	-2,000	2,100
				2013/11/14	买入	2,100	4,200
				2013/11/21	买入	3,200	7,400
				2013/11/27	买入	2,000	9,400
				2013/12/02	卖出	-9,300	100
				2014/02/10	买入	3,000	3,100
				2014/02/12	卖出	-1,600	1,500

序号	姓名	托管编码	关联关系	交易日期	交易类别	成交数量	股票余额
				2014/02/13	卖出	-1,400	100
				2014/05/07	分红	40	140
				2014/05/26	买入	7,000	7,140
				2014/05/28	买入	2,000	9,140
				2014/06/04	卖出	-6,000	3,140
				2014/06/09	卖出	-3,100	40
				2014/6/13	买入	2,000	2,040

### （一）宋鹰

宋鹰已出具以下说明：本人系拓维信息本次重大资产重组的发行人总经理、副董事长，2013年12月30日、2014年1月2日卖出拓维信息股票时，并不知晓本次重大资产重组的相关事项。本次在拓维信息股票停牌前卖出拓维信息股票，完全基于个人资金所需，且已及时履行相关信息披露义务，不存在利用内幕信息进行拓维信息股票交易的情形。

拓维信息针对宋鹰上述股票买卖行为已出具以下说明：宋鹰2013年12月30日、2014年1月2日分别卖出200万股、100万股拓维信息股票，系基于市场信息作出的独立判断。宋鹰上述买卖行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

### （二）刘京

刘京已出具以下说明：本人系拓维信息本次重大资产重组的发行人独立董事李仁发之配偶，在2013年11月19日卖出拓维信息股票时，并不知晓本次重大资产重组的相关事项。本人此次买卖系基于市场信息作出的独立判断。本人上述买卖行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

拓维信息针对刘京上述股票买卖行为已出具以下说明：刘京上述股票买卖行为系基于市场信息作出的独立判断，上述买卖行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

### (三) 张潮锴

张潮锴已出具以下说明：以上买卖拓维信息股票时，并不知晓本次重大资产重组的相关事项。本次在拓维信息股票停牌前买卖拓维信息股票，完全基于本人对拓维信息股价走势的独立判断，不存在利用内幕信息进行拓维信息股票交易的情形。

拓维信息针对张潮锴上述股票买卖行为已出具以下说明：经确认，张潮锴以上股票买卖行为系基于市场信息作出的独立判断。上述买卖行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

### (四) 陈莹

陈莹已出具以下说明：在 2014 年 2 月 13 日买入拓维信息股票时，并不知晓本次重大资产重组的相关事项。本人自 2002 年开始常年进行股票买卖，炒股经验比较丰富，具备一定的股票分析能力和信息搜集能力，同时，本人之国泰君安证券客户经理长期就热点股票及行业进行推荐，本人根据推荐信息独立判断并进行股票交易。在此次购买前本人已多次购买信息科技类股票，如凤凰通讯、东方明珠、亿阳通讯等。另外，本人从事电视节目制作工作，知晓湖南卫视在国内媒体行业的领先地位，在了解到拓维信息与湖南卫视存在合作关系后看好拓维信息的长期发展。本人此次买卖行为符合以往交易习惯。本人上述买卖行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

华泰联合针对陈莹上述股票买卖行为已出具以下说明：陈莹上述买卖行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

### (五) 刘晓松

刘晓松已出具以下说明：在 2013 年 10 月 15 日卖出拓维信息股票时，并不知晓本次重大资产重组的相关事项。本次在拓维信息股票停牌前卖出拓维信息股票，完全基于本人对拓维信息股价走势的独立判断，不存在利用内幕信息进行拓维信息股票交易的情形。

青松投资针对刘晓松上述股票买卖行为已出具以下说明：经确认，刘晓松于2013年10月15日卖出7,500股拓维信息股票，系基于市场信息作出的独立判断。上述买卖行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

## （六）王伟丽

王伟丽已出具以下说明：在2014年5月27日买入拓维信息股票时，仅知晓公开信息，对未披露事项并不知情。本次买卖拓维信息股票，完全基于本人对拓维信息股价走势的独立判断，不存在利用内幕信息进行拓维信息股票交易的情形。

火溶信息针对王伟丽上述股票买卖行为已出具以下说明：经确认，王伟丽以上股票买卖行为系基于市场信息作出的独立判断。上述买卖行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

## （七）马元

马元已出具以下说明：在上述买卖拓维信息股票时，并不知晓拓维信息任何未披露事项。本人买卖拓维信息股票，完全基于本人对拓维信息股价走势的独立判断，没有利用内幕信息进行拓维信息股票交易的情形。

金杜律所针对马元上述股票买卖行为已出具以下说明：经确认，马元以上股票买卖行为系基于市场信息作出的独立判断。上述买卖行为与本次重大资产重组无关联关系，不存在利用本次重大资产重组的内幕信息进行交易的情形。

## 六、交易对方及相关中介机构关于本次发行股份购买资产未泄露本次交易内幕信息以及未利用本次交易信息进行内幕交易的说明

本次发行股份及支付现金购买资产的所有交易对方王伟峰、魏坤、李彬、原禾创业、青松投资、朱剑凌均进行了自查并出具自查报告，不存在泄露本次交易内幕信息以及利用本次交易信息进行内幕交易的情形。

本次发行股份及支付现金购买资产的相关中介机构均进行了自查并出具自

查报告,经核查,均不存在泄露本次交易内幕信息以及利用本次交易信息进行内幕交易的情形。

本次重大资产重组相关主体没有从事内幕交易、操纵证券市场等违法活动,不存在因涉嫌与本次发行股份购买资产相关的内幕交易被立案调查或者立案侦查且尚未结案的情形,最近 36 个月内不存在因与本次发行股份购买资产相关的内幕交易被中国证监会作出行政处罚或者司法机关依法追究刑事责任,从而依据《关于加强上市公司重大资产重组相关股票异常交易监管的暂行规定》第十三条不得参与任何上市公司重大资产重组的情形。

## 七、对股东权益保护的安排

### (一) 股东大会表决情况及网络投票的落实情况

根据《上市规则》、《深圳证券交易所上市公司股东大会网络投票实施细则(2014 年修订)》等有关法律法规和《公司章程》的有关规定,拓维信息于 2014 年 7 月 4 日召开 2014 年第二次临时股东大会,对本次交易相关事项进行审议。在本次股东大会上,拓维信息通过深交所交易系统和互联网投票系统向全体流通股股东提供网络形式的投票平台,以切实保护流通股股东的合法权益。

本次股东大会的召集和召开程序严格依照《公司法》等法律法规及《公司章程》的规定实施。拓维信息董事会在召开本次股东大会前发布提示性公告,提醒全体股东参加审议本次交易方案的临时股东大会。

本次股东大会以现场记名投票与网络投票相结合方式,逐项审议并表决每项提案。现场会议于 2014 年 7 月 4 日下午 14 点在长沙市岳麓区桐梓坡西路 298 号拓维信息二楼会议室召开。网络投票时间为 2014 年 7 月 3 日—2014 年 7 月 4 日,本次股东大会通深交所交易系统和互联网投票系统为股东提供了网络投票平台。通过深交所交易系统进行网络投票的具体时间为 2014 年 7 月 4 日 9:30 至 11:30,13:00 至 15:00;通过互联网投票系统进行网络投票的具体时间为 2014 年 7 月 3 日 15:00 至 2014 年 7 月 4 日 15:00。

出席本次会议的股东及股东代表共计 17 人,代表股份 197,090,364 股,占上市公司总股本的 49.6673%。其中,出席本次现场会议的股东及股东代表共计 3



人,代表有表决权的股份数为 196,953,904 股,占上市公司总股本的 49.6329%;通过网络投票的股东及股东代表共计 14 人,代表有表决权的股份数为 136,460 股,占上市公司总股本的 0.0344%。

本次股东大会对各项议案进行了逐项表决,并在监票人监督下由计票人进行了点票和计票后,当场公布表决结果。

上市公司部分董事、监事出席了会议,高级管理人员和见证律师列席了会议,见证律师发表意见认为:本次股东大会的表决程序及表决结果合法有效。

## (二) 资产定价的公允性

根据《资产评估报告》,评估师使用市场法和收益法两种方法对标的资产进行评估,并采取市场法评估结果作为本次交易标的的最终评估结论。截至评估基准日 2014 年 4 月 30 日,火溶信息所有者权益账面价值 2,862.52 万元,评估后的股东全部权益资本价值(净资产价值)为 90,559.62 万元,评估增值 87,697.10 万元,增值率 3063.63%。

为充分保护上市公司及其全体股东的利益,参考上述评估结果,并经交易各方充分协商后一致同意,确定标的资产的交易价格为 81,000 万元。上市公司独立董事已对评估机构的独立性、评估假设前提的合理性和评估定价的公允性发表了独立意见。

## (三) 并购重组摊薄每股收益的填补回报安排

根据《购买资产报告书》及上市公司为本次交易编制的备考合并财务报表,本次交易完成后上市公司总资产、净资产规模均有所上升;上市公司资产负债率仍保持在较低水平,偿债能力较强,盈利能力增强。与上市公司本次交易前 2014 年 1-4 月每股净收益 0.07 元/股相比,2014 年 1-4 月上市公司备考每股净收益将提升为 0.11 元/股,增幅达到 57.1%。因而本次交易对上市公司中小投资者较为有利,其每股收益有所提高。

## (四) 信息披露程序

对于本次交易涉及的信息披露事项,上市公司已按照《上市公司信息披露管

理办法》和《上市规则》等有关法律法规履行了信息披露义务，及时向深交所申请停牌并披露影响股价的重大信息，并按照有关规定及时公告进展情况。上市公司将继续按照相关法规的要求，及时、准确地披露本次交易的进展情况。

## 八、已披露有关本次交易的所有信息的说明

本报告书已按有关规定对本次交易的有关信息作了如实披露，除上述事项外，无其他应披露而未披露的信息。

## 第十五节 独立董事及相关证券服务机构的意见

### 一、独立董事意见

根据《关于在上市公司建立独立董事制度的指导意见》、《上市公司重大资产重组管理办法》、《关于规范上市公司重大资产重组若干问题的规定》、《深圳证券交易所股票上市规则》等规章、规范性文件及公司章程的有关规定，拓维信息独立董事发表如下独立意见：

1、《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》及其摘要、公司与交易对方签订的《发行股份及支付现金购买资产协议》及其补充协议，符合《公司法》、《证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》等相关法律、法规、规范性文件的规定，公司本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金方案具备可行性和可操作性。

2、公司本次交易不构成关联交易。公司本次董事会审议、披露本次交易方案的程序符合《公司法》、《证券法》、《上市公司重大资产重组管理办法》等相关法律、法规、规范性文件及《公司章程》的规定。

3、本次交易有利于公司移动网络游戏业务板块的迅速发展，进一步提高公司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。

4、公司聘请的中联资产评估集团有限公司具有证券期货相关业务资格，评估机构的选聘程序合法、合规。评估机构及其经办资产评估师与公司、交易对方不存在关联关系，亦不存在现实或可预期的利益关系或冲突，具有充分的独立性。标的资产相关评估报告的评估假设前提符合有关法律法规，符合评估准则及行业惯例的要求，符合评估对象的实际情况，评估假设前提具有合理性。本次资产评估的目的是确定标的资产截至评估基准日 2014 年 4 月 30 日的市场价值，作为本次交易标的资产的定价依据。中联资产评估集团有限公司综合考虑各种影响因素，分别采用市场法和收益法两种方法对火溶科技股东全部权益进行整体评估，然后加以校核比较。考虑不同评估方法的适用前提和满足评估目的，本次选用市

场法评估结果作为最终评估结论。本次评估工作符合法律法规、评估准则及行业规范的要求，遵循了独立、客观、公正、科学的原则，评估方法与评估目的的相关性一致。标的资产的交易价格参考评估机构的最终资产评估结果作为定价依据，经交易各方协商一致确定的，定价公允、合理，不会损害公司及股东特别是其他中小股东利益。

5、《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书（草案）》及其摘要的内容真实、准确、完整，该报告书已经详细披露本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金需要履行的法律程序，并充分披露了相关风险。

独立董事同意公司本次董事会就本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的总体安排，本次发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金尚需经中国证监会核准后实施。

## 二、独立财务顾问核查意见

本公司聘请了华泰联合证券有限责任公司作为本次交易的独立财务顾问。根据华泰联合证券出具的独立财务顾问报告，独立财务顾问华泰联合证券认为：

1、本次交易事项符合《公司法》、《证券法》、《重组管理办法》、《若干问题的规定》、《备忘录 17 号》、《格式准则 26 号》等法律、法规及规范性文件中关于上市公司发行股份及支付现金购买资产的基本条件。《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金预案》等信息披露文件的编制符合相关法律、法规和规范性文件的要求，未发现存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情况。

2、本次交易中，标的资产的定价按照相关法律法规规定的程序和要求依法进行；非公开发行股份的发行价格符合中国证监会的相关规定，不存在损害上市公司和股东合法权益的情形。

3、本次发行股份及支付现金购买资产的实施将有利于提高上市公司资产质量和盈利能力、改善上市公司财务状况、增强上市公司持续经营能力，符合上市公司及全体股东的利益。

### 三、律师意见

本公司聘请了北京市金杜律师事务所作为本次交易的法律顾问。根据北京市金杜律师事务所出具的法律意见书，对本次交易结论性意见如下：

1、本次交易的方案内容符合《重组管理办法》等法律法规的规定。

2、拓维信息依法设立且有效存续，具有本次交易的主体资格。本次交易的交易对方，即火溶信息的四名自然人股东王伟峰、魏坤、李彬、朱剑凌均为具有完全民事行为能力的自然人，两名合伙企业股东原禾创业、青松投资均有效存续；前述交易对方均具有本次交易的主体资格。

3、《发行股份及支付现金购买资产协议》的内容不存在违反法律法规强制性规定的情形，该协议将从其约定的生效条件全部得到满足之日起生效。

4、本次交易已经履行了现阶段应当履行的批准和授权程序。

5、本次交易的标的资产火溶信息 90% 股权的权属清晰，不存在质押、冻结、司法查封情形，火溶信息的主要财产权属清晰。标的资产注入上市公司不存在法律障碍，本次交易符合《重组管理办法》、《发行管理办法》等相关法律法规规定的实质性条件。

6、本次交易不构成关联交易。本次交易的相关交易对方已采取相应措施并出具承诺，保证本次交易完成后其与上市公司之间的关联交易（如有）公平、公允和合理，亦保证避免本次交易后与上市公司发生同业竞争。交易对方出具的该等措施及承诺的内容不存在违反法律法规强制性规定的情形，对作出承诺的当事人具有法律约束力。

7、上市公司已履行现阶段法定的披露和报告义务，尚需根据本次交易的进展情况，按照《重组管理办法》、《上市规则》等相关法律法规的规定持续履行相关信息披露义务。

## 第十六节 本次有关中介机构情况

### 一、独立财务顾问

华泰联合证券有限责任公司

地址：北京市西城区丰盛胡同 22 号丰铭国际大厦 A 座 6 层

法定代表人：吴晓东

电话：010-5683 9300

传真：010-5683 9400

联系人：季久云、刘岩狄、樊欣

### 二、律师

北京市金杜律师事务所

地址：北京市朝阳区东三环中路 1 号环球金融中心东楼 20 层

负责人：王玲

电话：010-5878 5588

传真：010-5878 5566

联系人：姜翼凤、马天宁

### 三、审计机构

致同会计师事务所（特殊普通合伙）

地址：北京市朝阳区建国门外大街 22 号赛特广场 5 层

法定代表人：徐华

电话：010-8566 5588

传真：010-8566 5120

联系人：任一优、陈海霞、宋崇岭

#### 四、资产评估机构

中联资产评估集团有限公司

地址：北京市西城区复兴门内大街 28 号凯晨世贸中心东座 F4 层

法定代表人：沈琦

电话：(010) 8800 0000

传真：(010) 8800 0006

联系人：付存青、刘朝晖

## 第十七节 董事及各中介机构声明

### 董事声明

本公司全体董事承诺本报告书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担个别和连带的法律责任。

董事签字：

\_\_\_\_\_  
李新宇

\_\_\_\_\_  
宋 鹰

\_\_\_\_\_  
张忠革

\_\_\_\_\_  
曾高辉

\_\_\_\_\_  
张 跃

\_\_\_\_\_  
倪正东

\_\_\_\_\_  
王力群

\_\_\_\_\_  
李仁发

\_\_\_\_\_  
周仁仪

年 月 日



## 独立财务顾问声明

本公司同意拓维信息系统股份有限公司在《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》中援引本公司出具的财务顾问报告的相关内容，本公司已对《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》中援引的相关内容进行了审阅，确认《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人（或授权代表）：

\_\_\_\_\_  
吴晓东

财务顾问主办人：

\_\_\_\_\_  
季久云

\_\_\_\_\_  
刘岩狄

项目协办人：

\_\_\_\_\_  
樊欣

华泰联合证券有限责任公司

年 月 日

## 律师声明

本所同意拓维信息系统股份有限公司在《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》中援引本所出具的法律意见书的相关内容,本所已对《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》中援引的相关内容进行了审阅,确认《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

负责人:

\_\_\_\_\_  
王 玲

经办律师:

\_\_\_\_\_  
姜翼凤

\_\_\_\_\_  
马天宁

北京市金杜律师事务所

年 月 日

## 审计机构声明

本所同意拓维信息系统股份有限公司在《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》中援引本所出具的审计报告、盈利预测审核报告的相关内容,本所已对《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》中援引的相关内容进行了审阅,确认《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

执行事务合伙人:

徐 华

经办注册会计师:

任一优

陈海霞

宋崇岭

致同会计师事务所(特殊普通合伙)

年 月 日

## 评估机构声明

本公司同意拓维信息系统股份有限公司在《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》中援引本公司出具的资产评估报告的相关内容,本公司已对《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》中援引的相关内容进行了审阅,确认《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏,并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

法定代表人(或授权代表):

\_\_\_\_\_  
沈 琦

经办注册资产评估师:

\_\_\_\_\_  
付存青

\_\_\_\_\_  
刘朝晖

中联资产评估集团有限公司

年 月 日

## 第十八节 备查文件

- 1、拓维信息系统股份有限公司第五届董事会第十三次会议决议
- 2、拓维信息系统股份有限公司独立董事关于发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金的独立意见
- 3、致同审计出具的《上海火溶信息科技有限公司 2012 年度、2013 年度及 2014 年 1-4 月审计报告》(致同审字(2014)第 110ZA2113 号)
- 4、致同审计出具的《拓维信息系统股份有限公司 2013 年度、2014 年 1-4 月备考合并财务报表审计报告》(致同审字(2014)第 110ZA2017 号)
- 5、致同审计出具的《上海火溶信息科技有限公司二〇一四年度、二〇一五年度盈利预测审核报告》(致同专字(2014)第 110ZA1848 号)
- 6、致同审计出具的《拓维信息系统股份有限公司二〇一四年度、二〇一五年度备考合并盈利预测审核报告》(致同专字(2014)第 110ZA1755 号)
- 7、中联评估出具的《拓维信息系统股份有限公司拟以发行股份及现金支付方式购买上海火溶信息科技有限公司股权评估项目资产评估报告》(中联评报字[2014]第 425 号)
- 8、华泰联合证券关于拓维信息发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金之独立财务顾问报告
- 9、金杜律所出具的《法律意见书》
- 10、《发行股份及支付现金购买资产协议》

(本页无正文,为《拓维信息系统股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金报告书》之盖章页)

拓维信息系统股份有限公司

年 月 日