

浙江金科过氧化物股份有限公司
关于深圳证券交易所《关于对浙江金科过氧化物股份有限
公司的重组问询函》之回复

深圳证券交易所创业板公司管理部：

我公司收到贵部出具的《关于对浙江金科过氧化物股份有限公司的重组问询函》（创业板许可类重组问询函【2015】第72号）。我公司根据贵部要求，组织各相关中介机构讨论、核查，现就相关问题作以下回复说明：

（如无特别说明，本回复中的简称均与《浙江金科过氧化物股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案（修订稿）》（以下简称“《预案（修订稿）》”）中“释义”所定义的词语或简称具有相同的含义）

一、 关于标的公司

（一）针对标的公司财务数据，请补充披露：

1、结合标的公司运营模式，详细披露标的公司游戏运营业务的收入确认、成本结转的具体方法；

回复：

（一）标的公司游戏运营的收入确认具体方法

标的公司与支付服务商（主要为三大电信运营商结算平台以及与运营商有合作关系的第三方手机话费结算平台）按月对账并确定需结算的金额。具体来讲，标的公司在收到支付服务商提供的含有信息费和基于双方协议约定而确定分成金额的对账单后，根据其自身的后台数据进行核对。经双方确认无误后，标的公司将会对该分成金额确认为收入，即标的公司是按照净额法确认营业收入。

（二）标的公司成本结转具体方法

标的公司营业成本包括渠道推广成本、游戏产品成本、其他成本。

1、渠道推广成本结转方法

渠道推广成本系标的公司向渠道服务商支付推广服务费。标的公司采取 CPA 和 CPS 两种结算方式向渠道服务商支付推广服务费。CPA 模式下的渠道推广成本结算系标的公司根据用户激活数量以及合同协议约定的单价计算并支付服务费。CPS 模式下的渠道推广成本系标的公司根据可供分配收益以及合同协议约定的分成比例计算并支付的服务费。

标的公司的渠道推广成本在实际发生时确认。

（2）游戏产品成本结转方法

游戏产品成本系标的公司向游戏开发商支付的用于发行的游戏产品成本。标的公司以下述两种方式与游戏开发商进行结算：①标的公司根据可供分配收入以及合同协议约定的分成比例计算并支付给游戏开发商的产品分成成本；②标的公司为获取游戏代理权而产生的支付给游戏开发商的产品授权代理成本。

标的公司在产品分成成本实际发生时确认为当期成本；产品授权代理成本按合同协议约定的价款及受益期限合理摊销确认成本。

（3）其他成本

其他成本包含服务器的折旧及托管费用等，标的公司按受益期限摊销确认成本。

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“五、主要财务指标”补充披露了相关内容。

（2）请结合标的公司在报告期内游戏的运行情况、活跃用户数、付费用户数、ARPU值等指标，补充披露标的公司在报告期内收入大幅度增加的原因；

回复：

报告期内，标的公司营业收入情况如下：

单位：万元

营业收入类别	2015 年 1-11 月	占比（%）	2014 年	占比（%）	2013 年	占比（%）
主营业务收入	25,051.57	100.00	4,824.30	100.00	76.76	100.00
其中：移动游戏发行	25,044.16	99.97	4,488.64	93.04	-	-

移动游戏开发	-	-	98.65	2.04	40.36	52.58
技术服务	-	-	165.18	3.42	33.10	43.12
渠道推广	7.41	0.03	71.83	1.49	3.30	4.30
合计	25,051.57	100.00	4,824.30	100.00	76.76	100.00

标的公司从设立至 2013 年末主要从事移动休闲游戏开发，收入主要来源于技术服务收入及自主开发的游戏发行，收入规模较小。标的公司自 2014 年初主营业务转向移动休闲游戏发行和运营。随着移动网络的快速发展和智能移动终端普及率的逐步提升，以移动休闲游戏为代表的移动游戏的类型也不断丰富，市场容量逐年快速增长，标的公司适时推出自动发行平台的业务模式，标的公司移动休闲游戏发行收入快速增长，2015 年 1-11 月较 2014 年增长 419.28%。

标的公司游戏发行收入驱动要素分析如下：

类型	指标	2015 年 1-11 月	2014 年度
用户情况	活跃用户数（万人）	13,493.38	2,053.62
	付费用户数（万人）	2,821.49	628.20
	ARPU 值（元）	4.00	3.77
游戏运营情况	SP 合作数量（家）	170	47
	CP 合作数量（家）	41	8
	渠道合作数量（家）	585	297
	发行游戏产品数量（款）	102	38

注：活跃用户数（万人）：当期存在登录游戏行为的用户的累计数；

付费用户数（万人）：当期存在游戏内消费行为的用户的累计数；

ARPU 值（元）：当期游戏内消费总金额/游戏当期活跃用户数。

2015 年 1-11 月，标的公司活跃用户、付费用户、ARPU 值分别为 13,493.38 万人、2,821.49 万人和 4.00 元，相比 2014 年分别增加了 557.23%、349.20%和 6.03%。标的公司游戏发行情况良好，并积累了众多的活跃用户、付费用户，产生了良好的经济效益。

2015 年 1-11 月，标的公司发行游戏产品数量、SP 合作数量、CP 合作数量、渠道合作数量相比 2014 年均均有大幅度的增加，为标的公司业务收入规模的持续扩大奠定了扎实的基础。

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“四、主营业务情况”之“（一）主营业务概况”补充披露了相关内容。

（3）会计师针对标的公司收入真实性所做的核查工作过程、方法、内容和结果，请会计师及财务顾问针对标的公司收入真实性情况发表意见。

回复：

由于会计师尚未完成对标的公司的相关审计工作，有关标的公司收入真实性的核查工作尚在推进当中。截至本核查出具日，会计师已对标的公司的合同及各期结算对账单进行了查验，同时对报告期内应收账款大额客户及期末余额较小但本期发生额较大的客户的收入进行了函证。其中，会计师查验了 2015 年 1-11 月、2014 年主要的销售合同，涉及金额占同期营业收入的比例分别为 64.62%、85.95%；会计师查验了 2015 年 1-11 月、2014 年结算对账单，涉及金额占同期营业收入的比例分别为 94.54%、88.30%；会计师 2015 年 1-11 月、2014 年收入发函金额占同期营业收入的比例分别为 71.92%、87.06%，回函比例分别为 89.92%、96.85%。会计师在上述核查过程中均未发现异常。同时，独立财务顾问、会计师、律师及评估师正在进行公司客户的走访工作，已完成走访工作客户 9 家，尚未完成走访工作客户 14 家，争取在 2016 年 1 月中旬完成全部外部核查工作。

鉴于游戏行业的专业性和海量数据等特点，上市公司专门聘请了德勤（Deloitte）IT 审计组对标的公司游戏运营数据的有效性和真实性进行核查，从内部论证其业务及收入的真实性。截至本回复出具日，第一阶段抽样调查工作已结束，德勤选取了标的公司 2015 年 7-9 月全部运营数据进行数学模型测试，均未发现异常，输出了正向的调查结论。下一阶段，IT 审计团队将对标的公司数据全面进行测试、验证，覆盖其业务发生的全部月份，并最终形成一份完整的调查结论报告。该项工作预计在 2016 年 1 月下旬可以完成。

综上，独立财务顾问、会计师在上述论证标的公司收入真实性的过程中尚未发现异常。相关中介机构将在内部和外部核查工作全部完结后出具有关收入真实性的核查意见。

2、请补充披露标的公司自动发行开放平台的运行情况，包括报告期内通过

该平台引入的游戏开发商数量、发行上线的游戏数量及种类、接入的渠道商情况等。

回复：

杭州哲信自动发行开放平台于 2014 年底建成，自 2015 年初上线运行以来，引入的游戏开发商数量、接入的渠道商数量以及发行上线的游戏数量均呈现快速增长态势，活跃用户数、付费用户数以及 ARPU 值等关键性运营指标快速增长，目前平台已进入良性快速发展的阶段，具体情况如下：

项目	2015 年 1-11 月
游戏开发商数量（家）	41
渠道商数量（家）	585
发行上线游戏数量（款）	102
活跃用户数（万人）	13,493.38
付费用户数（万人）	2,821.49
ARPU 值（元）	4.00

注：活跃用户数（万人）：当期存在登录游戏行为的用户的累计数；

付费用户数（万人）：当期存在游戏内消费行为的用户的累计数；

ARPU 值（元）：当期游戏内消费总金额/游戏当期活跃用户数。

自动发行开放平台自运行以来发行运营上线的游戏类型及数量如下：

游戏类型	2015 年 1-11 月
动作类	40
益智类	21
消除类	19
跑酷类	12
塔防类	7
棋牌类	3
合计	102

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“四、主营业务情况”补充披露了相关内容。

3、请补充披露标的公司报告期内累计消费占比前十名游戏的开发商名称，

上述游戏是否存在版权瑕疵及可能存在的法律风险，如因版权瑕疵产生纠纷，可能对标的公司本次估值的影响，请独立财务顾问及律师发表意见。

回复：

（一）报告期内前十大游戏

报告期内，杭州哲信累计消费占比前十名的游戏(本回复中简称“前十大游戏”)及其开发商情况如下：

序号	游戏名	游戏开发商
1	狂斩酷跑	杭州泛城科技有限公司
2	炫彩消星星钻石版	合肥爱玩动漫有限公司
3	欢乐捕鱼街机版	杭州乐猫信息技术有限公司
4	豪情捕鱼	杭州聚势天禾科技有限公司
5	穿越战地-全民狙神	合肥爱玩动漫有限公司
6	开心宝贝	苏州乐米信息科技有限公司
7	超级大玩家	杭州哲信自主研发
8	欢乐消星星	南京新梦乐动软件科技有限公司
9	跑跑西游	江苏星象游软件科技有限公司
10	萝卜家园 2	南京新梦乐动软件科技有限公司

（二）前十大游戏不存在版权瑕疵及可能存在的法律风险

杭州哲信自设立以来即十分重视版权保护工作，建立了严格的合同审核和内容审查流程；在业务开展过程中，标的公司与合作的游戏开发商签订正式书面合同，对双方的权利和义务进行明确约定；杭州哲信在游戏上线运营之前会对游戏及其要素是否可能存在侵犯他人版权的情况进行内容审查，对于游戏开发商授权杭州哲信运营的游戏，杭州哲信会要求游戏开发商作出相应的合规性修改，对于杭州哲信自行开发的游戏，杭州哲信会自行作出相应的合规性修改。

前十大游戏中的超级大玩家游戏系杭州哲信自行开发，在该游戏上线运行之前，杭州哲信已就该游戏及其要素是否可能存在侵犯他人版权的情况进行了内容审查，确认不存在版权瑕疵或版权法律风险；就前十大游戏中，游戏开发商授权

杭州哲信运营的游戏，杭州哲信已按前述内容审查程序进行了审查，确认不存在版权瑕疵或版权法律风险。除自研游戏外，在杭州哲信与游戏开发商签署的授权杭州哲信运营前十大游戏的合同文件中，游戏开发商承诺，其对于授权杭州哲信运营的游戏享有完整的知识产权；如游戏开发商违反上述承诺导致杭州哲信遭到第三方索赔或起诉，或者导致相关游戏无法运营的，游戏开发商应赔偿杭州哲信的经济损失。

杭州哲信在报告期内不存在因游戏产品侵犯第三方版权导致被提起诉讼程序的情形，未有任何第三方就该等游戏提出包括版权在内的任何请求或异议，亦不存在任何纠纷。

（三）前十大游戏如产生版权纠纷对标的公司估值的影响

杭州哲信发行运营的游戏多为单机移动休闲游戏（而非中重度网络游戏），游戏更新频率快，即使前十大游戏中的部分游戏出现版权纠纷，亦可以及时推出新的游戏以取代出现版权纠纷的游戏，故不会对其整体业绩、标的公司的估值造成实质性影响。

标的公司控股股东王健承诺：对于报告期内因杭州哲信（含控股子公司）侵犯他人版权，所导致的杭州哲信（含控股子公司）的任何经济损失，均由王健给予全额补偿，并放弃对杭州哲信（含控股子公司）的追索权。

综上所述，如前十大游戏中的部分游戏出现版权纠纷，不会对标的公司的估值造成实质性影响。

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“四、主营业务情况”之“（三）主要产品情况”补充披露了上述相关内容。

经核查，上市公司律师认为，标的公司前十大游戏不存在重大版权瑕疵或版权法律风险。

经核查，独立财务顾问认为，标的公司前十大游戏不存在重大版权瑕疵或版权法律风险；前十大游戏中的部分游戏如出现版权纠纷，不会对标的公司的估值造成实质性影响。

4、请补充披露标的公司报告期内的前五大客户及前五大供应商的情况。

回复：

（一）报告期内标的公司前五大客户情况

报告期内，标的公司前五大客户的销售情况如下：

单位：万元

期间	客户名称	销售金额	占销售收入的比例
2015 年 1-11 月	苏州美生元信息科技有限公司 ^{注1}	5,374.23	21.45%
	南京小猪飞飞信息技术有限公司	1,218.30	4.86%
	南京鲁码信息技术有限公司	1,074.91	4.29%
	南京妙幻信息技术有限公司	811.10	3.24%
	南京妙酷信息技术有限公司	802.58	3.20%
	合计	9,281.11	37.05%
2014 年 度	深圳市掌娱无限科技有限公司	826.90	17.14%
	北京联众互动网络股份有限公司 ^{注2}	748.77	15.52%
	北京赞成科技发展有限公司	742.32	15.39%
	北京世纪电盈科技有限公司 ^{注3}	440.40	9.13%
	南京圣齐网络科技有限公司	170.45	3.53%
	合计	2,928.84	60.71%
2013 年 度	宁波乐游网络科技有限公司	16.99	22.13%
	杭州小拇指汽车维修科技股份有限公司	14.17	18.46%
	广州市动景计算机科技有限公司	9.71	12.65%
	苏州乐享网络科技有限公司	6.49	8.45%
	无锡优拓信息技术有限公司	6.40	8.33%
	合计	53.76	70.03%

注1、包括苏州美生元信息科技有限公司及其子公司天津点我信息科技有限公司；

注2、包括北京联众互动网络股份有限公司及其子公司上海联众家园电脑技术有限责任公司；注3、包括北京世纪电盈科技有限公司及其子公司灵光互动（北京）科技有限公司、灵思互动（北京）科技有限公司。

（二）报告期内，标的公司前五大供应商采购情况

报告期内，标的公司前五大供应商的采购情况如下：

单位：万元

期间	供应商名称	采购金额	占营业成本的比例
2015 年 1-11 月	杭州钱学科技有限公司	2,524.23	19.25%
	杭州三脚猫网络科技有限公司	1,401.18	10.69%
	江苏星象游软件科技有限公司	856.15	6.53%
	深圳卡卡云科技有限公司	718.45	5.48%
	淮安爱赢互通科技有限公司	366.06	2.79%
	合计	5,866.08	44.74%
2014 年度	杭州钱学科技有限公司	699.59	27.53%
	广州翼锋信息科技有限公司	275.18	10.83%
	杭州佳求电子科技有限公司	139.89	5.50%
	淮安爱赢互通科技有限公司	128.80	5.07%
	杭州瓦端科技有限公司	108.49	4.27%
	合计	1,351.95	53.20%
2013 年度	杭州乐猫信息技术有限公司	5.00	56.18%
	宁波市鄞州三欣信息技术有限公司	3.90	43.82%
	合计	8.90	100.00%

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“四、主营业务情况”之“（五）经营模式”补充披露了上述相关内容。

5、已披露预案中显示，标的公司相关游戏产品正在办理广电总局前置审批、文化部备案，请补充披露：

（1）标的公司尚未办理广电总局前置审批、文化部备案的游戏数量及占标的公司运营游戏总数量的比例；

回复：

截至报告期末，标的公司正在运营的游戏办理广电总局前置审批和文化部备案的情况如下：

序号	游戏名称	广电总局前置审批	文化部备案
----	------	----------	-------

		办理进程	办理进程
1	穿越战地-全民狙神	主管机关已受理	已取得
2	炫彩消星星钻石版	主管机关已受理	已取得
3	碰碰喵星人	主管机关已受理	已取得
4	快来斗地主	主管机关已受理	已取得
5	萌宠消消乐	主管机关已受理	已取得
6	狂斩酷跑	主管机关已受理	已取得
7	屠龙勇者	主管机关已受理	已取得
8	枪魂狙击	主管机关已受理	已取得
9	萌鼠窜窜窜	文件申报中	文件申报中
10	飓风空战队	文件申报中	文件申报中
11	星际守护者	文件申报中	文件申报中
12	彩虹岛水果	文件申报中	文件申报中
13	风影	文件申报中	文件申报中
14	恶战-最终防线	文件申报中	文件申报中
15	糖果连萌	文件申报中	文件申报中

报告期末，上述标的公司正在运营的 15 款游戏中，标的公司已就其中的 8 款游戏取得了文化部备案，占报告期末标的公司正在运营的游戏的 53.33%；就其中的 8 款游戏通过代理向广电总局或上海新闻出版局申报了办理前置审批手续的申请文件，但尚未办理完成，占报告期末标的公司正在运营的游戏的 53.33%。

除此以外，标的公司正在积极为运营中及未来计划上线的其他游戏准备申报文件，并将于近期向广电总局和文化部申报。

（2）标的公司如果因该等游戏未办理前置审批和未办理文化部备案而受到相关行政主管部门处罚，其对标的公司运营的具体影响，标的公司实际控制人王健承诺对相关处罚进行承担的可行性，并请独立财务顾问发表意见。

回复：

根据《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前

置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13号），标的公司运营的游戏应办理游戏出版的前置审批工作之后方可以上线运营。标的公司的相关游戏未办理前置审批，存在被有关地方新闻出版管理部门责令其停止运营服务，并依法予以查处的风险。

根据《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号）的有关规定，国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续，未及时办理的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20000元以下罚款。

截至本回复出具日，杭州哲信未因上述事项而受到处罚。根据杭州市江干区文化广电新闻出版局、杭州市西湖区文化广电新闻出版局分别于2015年11月10日、2015年11月11日出具的证明，杭州哲信近三年无因违法违规经营受到该等政府主管部门处罚的记录。根据浙江省文化厅于2015年11月12日出具的证明，杭州哲信自2010年5月20日至今，无因违法违规经营受到文化行政管理部门行政处罚的记录。

为应对潜在风险，杭州哲信控股股东、实际控制人王健承诺，若因报告期内杭州哲信及其控股子公司相关游戏未在广电总局履行前置审批、相关游戏未及时按照《网络游戏管理暂行办法》进行网络游戏上网备案事宜，而导致杭州哲信及其控股子公司被行政处罚或导致其他任何经济损失，其将无条件代杭州哲信及其控股子公司承担全部责任并向杭州哲信及其控股子公司补偿其所遭受的全部损失，并放弃对杭州哲信及其子公司的追索权。

王健作为本次发行股份及支付现金的交易对方，按照2015年12月25日其同上市公司签署的《发行股份及支付现金购买资产协议》，按照对标的资产的预估值，其预计将获得138,756.4450万元的总对价（尚需上市公司股东大会审议通过、中国证监会核准），具备对相关处罚进行承担的可行性。

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“四、主营业务情况”之“（三）主要产品情况”补充披露了上述相关内容。

经核查，独立财务顾问认为，标的公司正在办理相关运营游戏的前置审批和

文化部备案；如受到相关行政主管部门处罚，标的公司实际控制人王健将承担全部责任并补偿标的公司所遭受的全部损失，王健对于履行上述承诺具备可行性。

6、预案中披露，标的公司将发行平台面向全球合作伙伴开放，目前已经和日韩、东南亚、中东、非洲、南美等地的合作伙伴建立合作关系，请补充披露标的公司发行平台与海外合作关系的实质性进展及可能存在的风险。

回复：

（一）标的公司发行平台与海外合作关系的实质性进展

为尽快抢占海外市场先机，杭州哲信将发行平台面向全球合作伙伴开放，目前已经和日韩、东南亚、中东、非洲、南美等地的合作伙伴建立合作关系，具体情况如下：

区域	合作伙伴名称	合作伙伴类型	合作内容及意义
日韩	GAVRINT CO., LIMITED、 Buffstudio	游戏开发商	已经分别与两家游戏开发商各签订了移动游戏的代理发行协议，目前正在完成国内发行前的本地化工作。通过与韩国优秀游戏开发商合作，将韩国优秀的移动游戏引入国内发行运营，提升发行游戏品质
东南亚	Indofun Entertainment CO., LIMITED	游戏发行商	东南亚区域移动游戏发行运营业务合作，目前正在商讨合作细节。通过与东南亚本地游戏发行商的合作，将杭州哲信代理发行的游戏在东南亚地区进行本地化运营
中东、非洲	Etisalat、Mobily	电信运营商	中东、北非区域移动游戏发行运营等电信增值业务合作，目前正在商讨合作细节。通过与中东地区最大的电信运营商之一 Etisalat 及其子公司 Mobily 合作，开展中东、北非、南美区域的移动游戏等电信增值业务合作
南美、非洲	深圳市艾闪科技有限公司	游戏渠道商	战略投资，并开展南美、非洲区域的移动游戏发行渠道合作，向上述区域发行运营移动游戏，目前正在商讨合作细

			节。通过与南美、非洲区域有较大市场份额的智能终端预装渠道合作，较快抢占当地移动游戏入口资源
港澳台	台湾松岗科技股份有限公司、REDCARD NETWORK(HK) CO., LIMITED	游戏发行商	港澳台地区移动游戏发行运营业务合作，目前正在商讨合作细节。通过与台湾、香港本地游戏发行商的合作，将杭州哲信代理发行的游戏在港澳台地区进行本地化运营

（二）海外业务合作的风险

在开展海外业务合作的过程中，杭州哲信可能面临以下风险：在引进运营国外游戏的过程中，可能面临游戏内容不符合我国法律限制导致无法正常运营的风险；在海外发行运营过程中，可能面临因不熟悉当地法律法规导致违法经营的风险；此外，与海外业务伙伴进行资金结算过程中，还可能面临因汇率波动导致汇兑损失的风险。

在《预案（修订稿）》“第二节 本次交易的具体方案”之“四、本次募集配套资金具体情况”之“（三）募集资金投资项目的必要性和可行性”之“1、募集资金投资项目的必要性”之“（2）加大海外市场开拓力度”进行了补充披露。

7、请补充披露标的公司与参股公司美生元在报告期内的交易情况，标的公司参股子公司苏州美生元信息技术有限公司（以下简称“美生元”）拟被帝龙新材（股票代码：002247）采用发行股份及支付现金收购的情况，以及美生元被帝龙新材收购后，对标的公司后续业务的发展可能产生的影响。

回复：

（一）报告期内杭州哲信与美生元的交易情况

2015 年以来，杭州哲信根据业务发展需要，与美生元开展游戏合作运营，美生元负责为合作运营的移动游戏产品接入计费 SDK 或电信运营商的计费代码，为杭州哲信发行运营的移动游戏提供计费支撑服务。杭州哲信根据与美生元合作运营的游戏的玩家消费总金额以及市场上公允的分成比例，与美生元结算收入分成。2015 年 1-11 月，美生元累计向杭州哲信结算游戏运营分成款 5,374.23 万元，

占同期杭州哲信营业收入的比例为 21.45%。

2015 年 1-11 月，杭州哲信与美生元的交易金额占同期同类业务交易金额的比例较高，主要系美生元是国内规模较大的电信增值业务提供商之一，其在话费计费支付领域拥有较强的资源优势，满足了杭州哲信快速增长业务量的计费支付需要。2015 年 7 月，基于对杭州哲信和美生元业务未来合作前景的看好，杭州哲信以美生元整体 2 亿元的估值受让美生元 8.6%的股权。

（二）美生元拟整体出售的情况

2015 年 12 月 19 日，帝龙新材（股票代码：002247）发布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），拟以发行股份及支付现金的方式购买包括杭州哲信在内的美生元原股东合计持有的美生元 100%股权，共支付交易对价 34 亿元，交易对价以发行 144,500,000 股普通股股份及支付 5.1 亿元现金的方式支付，发行股份价格为 20 元/股，不低于帝龙新材定价基准日前 20 个交易日公司股票交易均价的 90%。本次交易构成重大资产重组，但不构成借壳交易。目前，上述交易已经帝龙新材董事会、股东大会审议通过，但尚需经中国证监会核准，交易的达成仍存在不确定性。

在上述交易中，杭州哲信全部以发行股份获得支付对价，对价金额为 29,240 万元，共取得帝龙新材发行的股份 14,620,000 股。杭州哲信因上述交易所获得的帝龙新材向其非公开发行的股份自股票上市之日起 12 个月内不得转让；但如其取得本次发行的股份时，其用于认购本次非公开发行股份的美生元的股权的持续拥有时间（以完成工商变更登记的时间为准）不足 12 个月的，则其因本次交易所获得的帝龙新材向其非公开发行的股份自股票上市之日起 36 个月内不得转让。本次发行结束后，杭州哲信由于帝龙新材送红股、转增股本等原因增持的帝龙新材股份，亦应遵守上述约定。

杭州哲信在上述交易中，不承担美生元的业绩承诺。

（三）美生元整体出售后对杭州哲信后续业务发展的影响

美生元整体出售后，对杭州哲信后续业务的发展的影响较小，主要原因如下：

1、杭州哲信目前合作的第三方话费支付服务商已近 180 家，具有选择支付

服务商的主动权，业务发展不存在依赖美生元的情形。

2、杭州哲信与美生元的业务优势具有较强的互补性。对美生元而言，杭州哲信是一家在移动游戏内容、渠道、运营、技术等方面具有较强市场竞争优势的游戏发行运营商；对杭州哲信而言，美生元是一家在电信增值业务领域具有较强资源优势的企业。出于商业利益考虑，双方将在未来的业务发展中继续紧密合作，以实现双赢的局面。

3、美生元整体出售后，美生元原核心团队成员仍将担任美生元的核心管理人员，并将在帝龙新材担任重要职务，且主要核心团队成员还需对 2016 年、2017 年承担业绩承诺，因此，前述安排将有利于保持美生元与杭州哲信业务关系的稳定。

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“七、标的公司控股及参股公司情况”之“（二）参股公司情况”之“4、美生元”补充披露了上述内容。

8、请补充披露标的公司因实施员工股权激励构成股份支付金额的计算方式、会计处理及对报告期内标的公司的财务数据的影响情况。

回复：

（一）2014 年标的公司员工股权激励情况

2014 年 10 月，经标的公司股东会决议及修改后公司章程规定，标的公司股东王衡鑫（实际控制人王健父亲）将其持有的标的公司 40 万元出资额分别以 15 万元的价格转让给方明 15 万元出资额、以 25 万元的价格转让给源开鼎盛 25 万元出资额。源开鼎盛合伙人中除标的公司实际控制人王健及父亲王衡鑫之外为标的公司员工张正峰，按其出资比例 50.00%折算受让标的公司出资额为 12.50 万元。根据《企业会计准则第 11 号-股份支付》相关规定，上述股权激励属以权益结算的股份支付。

上述股份支付金额计算如下：

单位：万元

股权激励对象	支付对价 (A)	直接或间接获得标的公司出资额 (B)	授予日每 1 元出资额公允价值(C)	股份支付金额 (D=B*C-A)
方明	15.00	15.00	134.47 元	2,002.11
张正峰	12.50	12.50	134.47 元	1,668.43
合计	27.50	27.50		3,670.54

本次股权授予日每股公允价值根据 2014 年 10 月钱江创投增资时入股价格确定。

标的公司股权激励事项确认股份支付费用计入 2014 年的管理费用为 3,670.54 万元，计入资本公积的金额为 3,670.54 万元。标的公司股权激励事项确认股份支付费用计入当期的成本费用减少当期利润，确认股份支付费用同时计入资本公积，该事项不影响标的公司净资产。

(二) 2015 年 1-11 月标的公司员工股权激励情况

2015 年 8 月，王衡鑫（实际控制人王健父亲）将其持有的标的公司股东源开鼎盛 31.369%出资额，以 206.73 万元的价格转让给王宇航等 30 名标的公司员工。按照源开鼎盛持有标的公司的出资额比例 16.96%折算，王宇航等 30 名标的公司员工间接受让标的公司出资额比例为 5.317%，而标的公司注册资本为 1,138,737.00 元，即王宇航等 30 名标的公司员工受让部分对应标的公司出资额 60,547.16 元。根据《企业会计准则第 11 号-股份支付》相关规定，上述股权激励属以权益结算的股份支付。

上述股份支付金额计算如下：

单位：万元

股权激励对象	支付对价 (A)	间接获得标的公司出资额 (B)	授予日每 1 元出资额公允价值(C)	股份支付金额 (D=B*C-A)
王宇航等 30 名标的公司员工	206.73	6.054716	1,038.87 元	6,083.35

本次股份授予日每股公允价值根据 2015 年 9 月银江股份有限公司增资时入股价格确定。

标的公司股权激励事项确认股份支付费用计入 2015 年 1-11 月的管理费用为 6,083.35 万元，计入资本公积的金额为 6,083.35 万元。标的公司股权激励事项确

认股份支付费用计入当期的成本费用减少当期利润，确认股份支付费用同时计入资本公积，该事项不影响标的公司净资产。

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“五、主要财务指标”补充披露了上述相关内容。

9、请详细补充披露标的公司的核心技术、核心竞争力、标的公司所处行业内的竞争情况及所处的行业地位。

回复：

（一）主要核心技术情况

序号	技术名称	技术功能	来源
1	手机游戏结算平台	为手机游戏分配产品标识和渠道标识，为不同游戏在不同渠道的发布、业务的统计和计费结算等提供技术支持	自主开发
2	手机游戏接入 SDK	为自研手机游戏和合作伙伴研发的手机游戏提供接入到分发平台的 SDK，为手机游戏提供不同渠道的适配能力和计费能力	自主开发
3	手机游戏运营平台	为不同的手机游戏用户提供不同的计费能力，为手机游戏运营提供技术支持	自主开发
4	手机游戏交叉推广广告平台	基于推广页面和游戏产品内部的交叉推广功能，为用户提供合适的游戏，提升当前游戏本身的附加收入	自主开发
5	手机游戏互动社区	为手机游戏用户提供一个交流互动的社区，强化游戏社区的概念，为提升游戏的用户体验和留存率提供技术支持	自主开发
6	手机游戏用户行为分析平台	对现有各个游戏平台的用户进行跟踪分析，了解用户的登录、付费、使用习惯等信息，方便运营人员和客服人员对用户行为进行分析，并对公司产品改进提出数据支撑，提升用户体验	自主开发
7	手机游戏安全加固平台	为安卓游戏提供一整套关于安全加密的解决方案，为游戏开发者提供更好的知识产权保护	自主开发

（二）所处行业的竞争情况及主要竞争对手

1、市场竞争格局

移动游戏主要分为移动单机游戏（休闲游戏）和移动网络游戏。移动网络游戏主要是中重度游戏，由于游戏模式相对复杂，上手难度相对较高，因此用户范围相对较窄，主要以青少年为主，但中重度游戏生命周期较长，用户留存时间较长，因而，ARPU 值较大，是高付费用户聚集的游戏类型，移动网络游戏市场也是利润最为丰厚的市场。由于移动网络游戏的上述特点，国内互联网巨头腾讯、网易、百度、360、九游（阿里）、硬核联盟、小米等凭借强大的流量入口优势以及投资布局能力，几乎垄断了主流的渠道资源以及优秀的移动网络游戏开发商资源，占据绝大部分的市场份额。移动网络游戏市场的市场集中度较高，竞争较为激烈，已经是互联网巨头竞争的红海市场。

相对于移动网络游戏市场的寡头垄断竞争状况，移动单机游戏（休闲游戏）市场具有类型多、受众广，但留存时间短、下载频次高的特点，对应的渠道资源更加场景化、碎片化、长尾化，游戏开发商也更为多样化，因此，竞争格局较为分散。移动休闲游戏市场需要游戏发行运营企业具备更广泛的渠道覆盖能力以及更精准的渠道流量特征的识别能力，才能提升移动休闲游戏的用户激活数、付费转化率及 ARPU 值，从而提高运营收益。

杭州哲信主要从事移动休闲游戏的发行运营，经过几年的经营积累，目前在游戏内容资源、渠道覆盖、游戏用户积累、核心技术储备、团队组成等方面均具有较强的竞争优势。根据易观智库发表的《2014 年上半年中国移动游戏玩家数据》显示，2014 年上半年中国移动游戏玩家中，单机游戏玩家达到 3.8 亿人，而杭州哲信现阶段的日均用户激活约在 50 万人次，以此计算，杭州哲信服务的移动休闲游戏玩家占比仍不到 0.2%，杭州哲信未来在移动休闲游戏市场的发展空间仍较为广阔。

2、主要竞争对手情况

杭州哲信的竞争对手主要是国内的移动游戏发行运营公司，尤其是已经登陆资本市场的国内同行，凭借其上市公司的平台资源优势，对杭州哲信产生了一定的市场竞争压力。这些竞争对手主要包括：北京掌趣科技股份有限公司、北京昆仑万维科技股份有限公司、上海游久游戏股份有限公司、深圳市创梦天地科技有限公司等。上述竞争对手的基本情况如下：

公司名称	基本情况	经营情况
北京掌趣科技股份有限公司	主营游戏开发、发行与运营，目前主要包括移动游戏、网页游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护等	已自主研发和代理发行了200余款游戏产品，手游包括《全民奇迹MU》、《三国霸业》等，页游包括《魔战》、《龙腾九州》等
北京昆仑万维科技股份有限公司	2008年开始涉足游戏行业，目前拥有包括手游、页游、端游的研发与发行3条游戏业务线	中国最大的网页游戏开发、运营企业之一，在网页游戏市场占有率位居国内前三，且在平台共享、社交游戏、软件应用与移动游戏等领域也有优秀表现
上海游久游戏股份有限公司	主要以游戏代理发行业务为核心，兼顾手游研发，全方位提供游戏资讯服务。2014年，爱使股份收购游久时代（北京）科技有限公司100%股权，游久游戏登陆资本市场	拥有完整且庞大的游戏资讯体系。包含PC业务线五大平台、三大社区以及手机业务线，已跻身国内三大游戏资讯门户网站之一。目前正在运营的知名网游包括《龙纹战域》、《狐仙》、《苍空》、《英雄》、《凡人修仙传》等
深圳市创梦天地科技有限公司	手游发行商，2014年8月在美国纳斯达克上市	海外游戏产品的本地化发行，发行的游戏产品包括《水果忍者》、《神庙逃亡》等海外知名移动休闲游戏

（三）核心竞争优势及行业地位

1、核心竞争优势

（1）丰富的游戏产品储备量

对于数字内容发行运营平台而言，数字内容产品的数量和质量是平台的核心竞争优势之一。移动休闲游戏类型繁多、创意性强，但开发周期短、开发成本低，因而市场上存在大量的移动休闲游戏开发商和移动休闲游戏产品。面对丰富的开发资源和产品资源，杭州哲信一方面主动向长期合作的游戏开发商寻找优质的游戏产品；另一方面，独立游戏开发商可自主通过杭州哲信的“移动游戏综合运营平台”的CP开放接入系统提交游戏内容包。通过与数十家CP保持良好的合作关系，产品储备数百款，产品类型覆盖包括捕鱼类、消除类、益智类、动作类、跑酷类等热门游戏类型。丰富的游戏产品储备量保证杭州哲信可以通过优质游戏吸引并转化平台用户，提高杭州哲信的盈利能力，增加其市场竞争力。同时，杭州哲信投资参股了部分CP，并通过IP授权或买断的方式购买其开发的游戏产品，有效降低了其在产品开发阶段的成本支出。

（2）广泛的发行推广渠道资源

由于移动休闲游戏具有类型多、受众群大、下载频次高的特点，对应的渠道资源更加场景化、碎片化、长尾化，需要游戏发行商具备更广泛的渠道覆盖能力以及更精准的渠道流量特征识别能力，才能提升移动休闲游戏的新增用户数、付费转化率及 ARPU 值，从而提高运营收益。

在长期的渠道管理与建设过程中，杭州哲信积累了丰富的渠道建设经验，为未来新增渠道的管理与维护奠定了良好基础。杭州哲信长期与国内外多家渠道伙伴紧密合作，同时与国内三大运营商也建立了合作关系，并通过开放式的渠道接入模式整合更多的长尾流量。杭州哲信现有合作渠道包括各类应用商店、电信运营商平台、广告联盟、移动终端预装渠道等。截至报告期末，与杭州哲信合作的渠道商近 600 家，储备的渠道资源近 1,700 家。

杭州哲信通过开放式的渠道接入模式，可突破自身商务部门线下拓展的边界，充分借助精准的渠道流量特征识别能力，建立线上渠道对接能力，实现更为广泛的渠道覆盖能力，进一步增强发行运营平台的市场竞争优势。

（3）先进的运营平台技术

通过多年的移动游戏平台运营与管理，在大数据管理技术、服务器技术等核心领域具有丰富的技术积累，建立起基于大数据分析基础上的“开放型移动休闲游戏自动发行模式”，并基于该模式自主开发了开放型“移动游戏综合运营平台”。在数据管理方面，杭州哲信自主研发了通用数据抓取、用户行为分析等技术，为数据分析奠定坚实基础；在服务器管理方面，杭州哲信的 Web 服务器监视控制系统和服务器集群等技术的应用，有效实现服务器负载均衡，满足大规模用户承载需求，同时也实现了服务器的运行状态监控，保障平台顺利运行。

（4）庞大的用户激活数量及潜在用户基础

近年来，杭州哲信凭借精品化的移动休闲游戏产品、灵活的自主运营平台、完善的发行渠道体系，积累了庞大的用户资源，形成了开放型发行运营平台，为杭州哲信新产品的推出打下坚实的基础。目前，杭州哲信累计用户激活接近 2 亿人次，月均用户激活近 1,500 万人次。庞大的用户基础，有利于新的移动游戏

迅速实现效益。

（5）较为充足的人才储备

杭州哲信通过近几年的发展，已经建立起一支涵盖游戏技术研发、游戏产品开发、专业测试、游戏运营等方面的专业人才队伍，团队核心人员均具有多年游戏行业工作经验，并已熟练掌握游戏引擎渲染技术、深度数据关系挖掘、大数据的存储管理及分析处理、虚拟财产安全保障等核心技术，具有强大的可持续创新技术开发能力。同时，杭州哲信也通过核心员工持股机制保证其团队核心人员的稳定性，降低因人员变动而可能引起的人才流失风险。

2、行业地位

杭州哲信作为一家依托大数据分析从事移动休闲游戏发行运营为主的移动互联网企业，着力打造开放型移动休闲游戏生态体系的经营模式，以自主开发的开放型“移动游戏综合运营平台”为依托，通过自动化筛选、接入精品化的移动休闲游戏产品，以及多元化的发行渠道体系，将优质的游戏内容和服务提供给数以亿计的用户。

经过几年的经营积累，杭州哲信目前在游戏内容资源、渠道覆盖、游戏用户积累、核心技术储备、团队组成等核心竞争力指标上，均处于同行业先进水平。未来经营中，杭州哲信将在传统游戏发行运营模式的基础上进行上下游整合型创新，进一步完善基于大数据分析基础上的“开放型移动休闲游戏自动发行模式”，完成由平台型企业向生态型企业的转变，进一步提升在移动休闲游戏行业的市场竞争地位。

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“四、主营业务情况”进行了补充披露。

二、关于交易方案及业绩承诺

1、截至2015年11月30日，标的公司100%股权的预估值约为261,020.00万元，预估值与归属于母公司所有者权益相比增值236,031.56万元，增值率为944.56%。请详细披露标的公司股权采用收益法进行评估的计算过程，评估过程中与收入预测相关的假设、计算过程中所采用的指标（与预测收入相对应的新增用户数

量、付费用户数量、ARPU值、分成比率等关键业务数据）的基期数据、后续预测变动比例情况及所采用关键指标的合理性。

回复：

收益法计算过程涉及的测算表如下所示：

表 1：未来年度损益预测表

金额单位：万元

项目	未来预测数						
	2015 年 12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年 -永续年
一、营业收入	1,711.50	42,941.93	65,610.18	81,502.22	100,561.34	116,664.57	116,664.57
其中:营业收入	1,711.50	42,941.93	65,610.18	81,502.22	100,561.34	116,664.57	116,664.57
减:营业总成本	1,170.78	26,145.78	38,944.85	47,500.99	58,563.97	67,844.07	67,844.07
其中：营业成本	895.83	22,329.80	34,117.29	41,566.13	50,783.48	58,332.29	58,332.29
营业税金及附加	8.09	204.58	312.62	392.18	486.12	566.45	566.45
销售费用	17.80	373.64	565.46	696.41	839.95	998.83	998.83
管理费用	220.05	2,854.82	3,528.24	4,382.90	5,944.73	7,385.84	7,385.84
财务费用	-	-	-	-	-	-	-
资产减值损失	29.01	382.94	421.24	463.36	509.70	560.67	560.67
二、营业利润	540.72	16,796.15	26,665.33	34,001.23	41,997.38	48,820.51	48,820.51
加：营业外收入	-	-	-	-	-	-	-
减：营业外支出	-	-	-	-	-	-	-
三、利润总额	540.72	16,796.15	26,665.33	34,001.23	41,997.38	48,820.51	48,820.51
减：所得税费用	-	-	3,263.52	4,250.15	5,249.67	12,205.13	12,205.13
四、净利润	540.72	16,796.15	23,401.80	29,751.08	36,747.70	36,615.38	36,615.38

表 2：股东全部权益价值估算表

金额单位：万元

项目	未来预测数						
	2015 年 12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年 -永续年
净利润	540.72	16,796.15	23,401.80	29,751.08	36,747.70	36,615.38	36,615.38
+财务费用(税后)	-	-	-	-	-	-	-
+折旧及摊销	1.68	7.94	9.18	8.88	6.34	10.38	10.38
-资本支出	2.00	5.00	5.00	5.00	12.51	26.65	10.38
-净营运资本变动	-	1,913.91	6,020.03	4,144.02	4,998.23	4,745.12	-

项目	未来预测数						
	2015 年 12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年 -永续年
自由现金流量	540.40	14,885.18	17,385.96	25,610.95	31,743.30	31,853.99	36,615.38
折现率	13.06%	13.06%	13.06%	13.06%	13.06%	13.06%	13.06%
折现期(年)	0.04	0.58	1.58	2.58	3.58	4.58	
折现系数	0.9949	0.9309	0.8234	0.7283	0.6441	0.5697	4.3624
折现值	537.65	13,856.61	14,315.04	18,651.37	20,446.93	18,148.10	159,730.3 9
折现值合计	245,686.00						
加：未合并公司价值	1,923.56						
非经营性资产	659.43						
溢余资产	13,768.12						
减：非经营性负债	3.82						
企业价值	262,033.30						
减：基准日有息负债	1,017.69						
股东权益价值(取整)	261,020.00	贰拾陆亿壹仟零贰拾万					

评估过程中与收入预测相关的假设如下：

1、一般性假设

(1) 国家现行的经济政策方针无重大变化；

(2) 在预测年份内央行公布的基准利率和准备金率保持近十年来的波动水平，税率假设按目前已公布的税收政策保持不变；

(3) 标的公司所在地区的社会经济环境无重大变化；

(4) 标的公司所属行业的发展态势稳定，与标的公司生产经营有关的现行法律、法规、经济政策保持稳定；

(5) 标的公司与其关联方的所有交易均以市场价格为基础，不存在任何形式的利润转移情况；

(6) 标的公司的经营者是负责的，且企业管理层有能力担当其责任，不考虑经营者个人的特殊行为对企业经营的影响；

(7) 标的公司完全遵守有关的法律和法规进行生产经营；

(8) 无其他不可抗力性和不可预见因素造成的重大不利影响。

2、特殊假设

(1) 标的公司能够按照企业管理层规划的经营规模和能力、经营条件、经营范围、经营方针进行正常且持续的生产经营；

(2) 标的公司在评估基准日可能存在的不良、不实的资产和物权、债权纠纷均得到妥善处理，不影响预测收益期的正常生产经营；

(3) 游戏业务保持现有的良性发展态势，国家宏观货币政策在长期来看处于均衡状态；

(4) 标的公司经营管理所需资金均能通过股东投入或对外借款解决，不存在因资金紧张造成的经营停滞情况；

(5) 标的公司保持现有的经营管理水平，其严格的内控制度和不断提高的人员素质，能够保证在未来年度内其财务收益指标保持历史年度水平；

(6) 本次预测假设现金流量均为均匀发生，采用中期折现。

3、针对本项目的特别假设

(1) 假设评估基准日后标的公司的研发能力和技术先进性保持目前的水平；

(2) 本次评估中，我们以标的公司基准日或现场勘察日已取得的各项资格证书认证期满后仍可继续获相关资质为前提。

若将来实际情况与上述评估假设产生差异时，将对评估结论产生影响，报告使用者应在使用本报告时充分考虑评估假设对本评估结论的影响。

计算过程中所采用的指标（与预测收入相对应的新增用户数量、付费用户数量、ARPU 值、分成比率等关键业务数据）的基期数据、后续预测变动比例情况及所采用关键指标的合理性。

考虑到标的公司 2016 年下半年将开展手机网络游戏业务，本次预估对未来营业收入的预测由手机单机游戏及手机网络游戏两部分构成。

本次预估采用“游戏收入=新增用户×新增用户 ARPU 值”预测未来年度营业收入，新增用户是指下载、打开单机手游并激活游戏内容的用户,其中部分新

增用户将转化为付费用户并完成消费，付费用户占新增用户比例一般维持在15%-25%区间；新增用户 ARPU 值=标的公司当期信息费收入/当期新增用户数。

（一）本次预估确定的标的公司未来年度新增单机及网络用户数量情况如下：

表 1：手机单机游戏新增用户数预测表

单位：万人

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
新增用户数-手机单机	19,023.76	21,436.44	24,155.12	26,864.47	29,176.05
环比增长率	17.31%	12.68%	12.68%	11.22%	8.60%

目前，标的公司的自动游戏发行平台已投入运营近 1 年，标的公司通过该平台积累了庞大的客户资源及游戏开发商。基于标的公司现阶段 50 万人次的日均用户激活量，其新增单机游戏用户数仍具备适度增长的前提。

表 2：手机网络游戏新增用户数预测表

单位：万人

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
新增用户数-手机网络	1,763.23	3,644.20	4,106.37	4,566.96	4,959.93
环比增长率		106.68%	12.68%	11.22%	8.60%

手机单机游戏与手机网络游戏具备兼容性和可转化性的特征。目前标的公司已拥有了庞大的用户基础，基于其强大的游戏发行推广平台，未来具备引入手机网络游戏的良好基础。根据标的公司的业务规划，公司将于 2016 年下半年开始发行手机网络类游戏，预测期内手机网络游戏新增用户数每年预计将能够获得适度的增长。

（二）本次预估确定的标的公司未来年度手机单机及网络游戏新增用户 ARPU 值情况如下：

表 3：手机单机游戏新增用户 ARPU 值预测表

单位：元

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
ARPU 值-手机单机	1.50	1.53	1.57	1.61	1.65
环比增长率	-9.31%	2.43%	2.43%	2.42%	2.42%

标的公司基准日手机单机新增用户 ARPU 值相对较低，仍有较大的增长空间，随着公司合作的 CP 规模不断扩大，未来年度标的公司可获取的游戏数量及品种将不断增加，预计发行的游戏品质会稳步提高，因此预计未来年度标的公司手机单机游戏新增用户 ARPU 值每年将略有增长。

表 4：手机网络游戏新增用户 ARPU 值预测表

单位：元

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
ARPU 值-手机网络	8.21	8.99	10.61	12.56	13.83
环比增长率		9.51%	18.08%	18.36%	10.14%

出于谨慎性原则，本次预估确定的 2016 年下半年手机网络游戏 ARPU 值较低，随着标的公司手机网络游戏运营管理水平提高、维护经验的不断积累，手机网络游戏新增用户 ARPU 值预测期内将呈现出增长的态势。

在测算游戏收入时通常采用两种方法，其一为“月游戏收入=新增用户×新增用户 ARPU 值”，其二为“月游戏收入=付费用户数×付费用户 ARPU 值”，本次采用前者作为预测标的公司未来年度收入的方法具有其合理性。

经测算，标的公司 2014 年及 2015 年 1-11 月分成比例均处于 50%左右的水平，预计在预测期内将保持稳定。本次预估以标的公司营业收入所对应的 ARPU 值作为未来年度营业收入的预测基础，预估过程并未涉及上述指标。

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“十二、预估值及定价”之“（三）收益法”补充披露了上述相关内容。

2、方案称，标的公司100%股权的预估值（收益法）为261,020万元，经交易各方友好协商，确定杭州哲信100%股权交易对价为290,000万元，请补充披露交易对价相比预估值增加28,980万元的原因。

回复：

本次交易作价溢价主要基于以下两方面原因：其一，标的公司参股公司苏州美生元信息科技有限公司未来可实现的投资收益在预估作价时未作考虑；其二，收购标的公司是上市公司实践未来发展规划及战略的重要步骤，交易价格相比收益法预估值存在溢价，是交易双方市场化协商的结果。

在《预案（修订稿）》“第五节 标的公司的基本情况”之“十二、预估值及定价”之“（五）标的资产预估增值的主要原因说明”补充披露了相关内容。

3、本次交易中，王健和方明作为利润补偿义务人，承诺标的公司2016年度、2017年度和2018年度实现的扣除非经常性损益的净利润分别不低于17,000万元、

23,000万元和30,000万元。如果业绩未达承诺，补偿义务人优先以补偿义务人通过本次交易而取得的上市公司股份进行补偿，不足以补偿的部分以现金方式对上市公司进行补偿。请补充披露现金补偿承诺是否存在切实可行的保障机制，若无法提供相关保障机制，请就现金补偿的可执行性进行重大风险提示。

回复：

本次交易业绩补偿人现金补偿在可执行上存在不确定性的风险。

根据《发行股份及支付现金购买资产协议》，交易对方王健、方明为利润补偿义务人，履行补偿义务。补偿顺序为，先以其本次交易获得的上市公司股份及该股份由公积金或未分配利润转增或送股形成的股份进行补偿，不足时进行现金补偿。若标的公司业绩承诺期内经营无法达到预期，且王健、方明以其认购的全部股份不足以补偿时，则需要其以现金方式进行补偿。由于本次交易中王健、方明所获对价总计173,527.45万元，其中发行股票支付对价122,249.65万元，潜在需要用现金补偿的金额达167,750.35万元。本次交易并未对补偿义务人现金补偿承诺设置其他保障安排，因此本次交易业绩补偿人现金补偿在可执行上存在不确定性，提请投资者注意风险。

在《预案（修订稿）》“重大风险提示”之“本次交易的风险因素”及“第七节 本次交易的报批事项及风险提示”之“二、本次交易的风险提示”之“（一）本次交易的风险因素”补充披露了上述相关内容。

4、本次交易中，当标的公司承诺利润无法完成时，上市公司同意将标的公司对外投资形成的按投资比例计算的应享有的扣非利润计入当年度考核利润，请补充披露该安排的合规性以及截至报告期末符合上述条件的对外投资产生的可调整计入本年度考核的利润金额，以及上述对外投资可能对未来考核利润调整的影响金额。

回复：

根据上市公司与交易对方签署《发行股份及支付现金购买资产协议》约定：“杭州哲信的考核利润是指杭州哲信扣除非经常性损益后的合并报表利润，2016年、2017年、2018年分别为17000万、23000万、30000万，当上述利润无法完

成时，上市公司控股股东同意将杭州哲信对外投资形成的按投资比例计算的应享有的扣非利润计入当年度考核利润，对外投资的扣非利润以具有证券从业资格的会计师事务所审计报告确认的金额为准，且计入考核利润的金额不能超过当年度考核利润总额的 30%。”上述系交易双方的商业约定，与会计处理无关。

2015 年 1-11 月，标的公司符合按投资比例计算出的可纳入上述考核利润的参股公司及对标公司同期净利润的潜在影响如下：

单位：万元

序号	被投资单位	持股比例	被投资单位扣非净利润	考核利润影响额
1	广州昊苍网络科技有限公司	20.00%	-0.66	-0.13
2	杭州崇卓科技有限公司	10.00%	13.96	1.40
3	南京新梦乐动软件科技有限公司	10.00%	6.93	0.69
4	苏州美生元信息科技有限公司	8.60%	16,653.25	1,432.18
5	杭州摘星社信息科技有限公司	5.00%	7.08	0.35
6	浙江弥谷网络科技有限公司	5.00%	90.63	4.53
7	杭州呼呼科技有限公司	2.00%	-36.94	-0.74
合计			1,438.28	

注：以上被投资单位财务数据未经审计。

在《预案（修订稿）》“第二节 本次交易的具体方案”之“五、业绩承诺及补偿安排”之“（一）业绩承诺”之“4、业绩承诺的调整”补充披露了上述相关内容。

5、请结合本次交易标的公司股权的预估值，补充披露本次交易完成后，浙江金科将产生的商誉金额，并就商誉减值风险进行重大风险提示。

回复：

根据初步估算，本次交易完成后浙江金科将产生的商誉金额约为26.40亿元。

在《预案（修订稿）》“重大风险提示”之“本次交易的风险因素”及“第七节 本次交易的报批事项及风险提示”之“二、本次交易的风险提示”之“（一）本次交易的风险因素”补充披露了上述相关内容。

（本页无正文，为《浙江金科过氧化物股份有限公司关于深圳证券交易所<关于对浙江金科过氧化物股份有限公司的重组问询函>之回复》之签字盖章页）

浙江金科过氧化物股份有限公司

年 月 日