

**湖南天润实业控股股份有限公司拟收购上海
点点乐信息科技有限公司股权项目
评估说明**

中企华评报字(2016)第 3033 号
(共一册, 第一册)

北京中企华资产评估有限责任公司
二〇一六年一月二十六日



目 录

第一部分关于评估说明使用范围的声明.....	2
第二部分企业关于进行资产评估有关事项的说明.....	3
第三部分资产评估说明.....	4
第一章 评估对象与评估范围说明.....	5
一、评估对象与评估范围.....	5
二、企业申报的实物资产情况.....	5
三、企业申报的无形资产情况.....	6
四、企业存在的表外资产情况.....	6
五、引用其他机构报告结论所涉及的相关资产.....	6
第二章资产核实情况总体说明.....	7
一、资产核实人员组织、实施时间和过程.....	7
二、影响资产核实的事项及处理方法.....	8
第三章 资产基础法评估技术说明.....	9
一、流动资产评估技术说明.....	9
二、长期股权投资评估技术说明.....	12
三、机器设备评估技术说明.....	15
四、无形资产—计算机软件著作权评估技术说明.....	21
五、无形资产—其他软件.....	31
六、流动负债评估技术说明.....	32
七、非流动负债评估技术说明.....	34
第二章 收益法评估技术说明.....	37
一、宏观、区域经济因素分析.....	37
二、行业现状与发展前景分析.....	40
三、被评估企业的业务分析.....	73
四、被评估企业的资产与财务分析.....	83
五、收益预测的假设条件.....	85
六、评估计算及分析过程.....	86
第五章 评估结论及分析.....	109
一、评估结论.....	109
评估说明附件.....	112
附件一、企业关于进行资产评估有关事项的说明.....	112
附件二、上海恋舞信息科技有限公司评估说明.....	112

第一部分关于评估说明使用范围的声明

本评估说明仅供委托方及相关监管机构和部门使用。除法律法规规定外，材料的全部或者部分内容不得提供给其他任何单位和个人，不得见诸公开媒体。

第二部分企业关于进行资产评估有关事项的说明

本部分内容委托方及被评估单位编写、单位负责人签字、加盖单位公章并签署日期，内容见附件一：《企业关于进行资产评估有关事项的说明》。

第三部分资产评估说明

本部分内容由资产评估师编写。

第一章评估对象与评估范围说明

一、评估对象与评估范围

(一)委托评估对象与评估范围

评估对象：上海点点乐信息科技有限公司（以下简称“点点乐”）股东全部权益价值。

评估范围：上海点点乐信息科技有限公司的全部资产及负债。

(二)委托评估的资产类型与账面金额

评估基准日，评估范围内的资产包括流动资产、长期股权投资、固定资产、无形资产等，总资产账面价值为 7,053.33 万元；负债为流动负债及非流动负债，总负债账面价值为 1,667.82 万元；净资产账面价值 5,385.51 万元。

评估基准日，评估范围内的资产及负债账面价值已经中审华寅五洲会计师事务所审计，并发表了无保留意见。

(三)委托评估的资产权属状况

评估范围内的资产和负债权属清晰，权属证明完善。

二、企业申报的实物资产情况

企业申报的纳入评估范围的实物资产包括：车辆及电子设备。

实物资产的类型及特点如下：

纳入评估范围的设备类资产主要为车辆及电子设备，主要购置于 2012 年之后，分布于上海点点乐信息科技有限公司的办公区内。设备类资产基本概况如下：

车辆为雷克萨斯丰田小轿车 1 辆，截止评估基准日，使用状况良好。

电子设备主要包括便携式苹果电脑、苹果 ipod touch、笔记本电脑、空调、测试手机、海尔三门冰箱打印机、扫描仪、显示屏、苹果一体机、中央空调系统等，共计 99 项。设备维护和保养良好，使用状况良好，截止评估基准日全部设备均能正常使用，满足日常办

公需要。

三、企业申报的无形资产情况

企业申报的纳入评估范围的无形资产包括：其他软件等其他无形资产。无形资产的类型及特点如下：

企业申报的纳入评估范围的其他软件包括：企业外购的 Unity Pro 软件、ios Pro 软件、Android Pro 软件、Unity Pro 软件等专用软件及用友、微软 office 等通用办公软件。各项软件均用于企业人员办公和游戏产品的开发。

四、企业存在的表外资产情况

企业拥有的 9 项计算机软件著作权为自主研发并已取得了由国家版权局颁发的软件著作权证书，权属清晰。计算机软件著作权的研发费用直接记入了当期损益，未在账内反映，本次作为表外资产进行了申报。其中，截止评估基准日，点点乐 2D 骨骼动画制作图形引擎及游戏开发平台软件 V1.0、炫趣《恋舞天使 OL》手机游戏软件 V1.0 不再产生收益。纳入本次评估范围的计算机软件著作权具体如下：

无形资产-计算机软件著作权

序号	软件全称	登记日期	证书编号	对应游戏	备注
1	点点乐《恋舞OL》手机游戏软件V1.0	2013-03-13	软著登字第0528763号	《恋舞OL》	产生收益
2	点点乐《Dance up》手机游戏软件V1.0	2015-06-16	软著登字第0994648号	《恋舞OL》	产生收益
3	点点乐恋舞OL查询工具软件V1.0	2015-06-09	软著登字第0988944号	《恋舞OL》	产生收益
4	点点乐统一账户管理软件V1.0	2015-06-09	软著登字第0988914号	《恋舞OL》	产生收益
5	点点乐《Au Mobile TH》手机游戏软件V1.0	2015-05-18	软著登字第0970725号	《恋舞OL》	产生收益
6	点点乐任务编辑器软件V1.0	2015-06-04	软著登字第0985340号	《恋舞OL》	产生收益
7	点点乐《全民恋爱》手机游戏软件V1.0	2015-06-04	软著登字第0970765号	《恋舞OL》	产生收益
8	点点乐2D骨骼动画制作图形引擎及游戏开发平台软件V1.0	2013-05-22	软著登字第0554146号	无	无收益
9	炫趣《恋舞天使OL》手机游戏软件V1.0	2015-05-21	软著登字第0974045号	《恋舞天使OL》	无收益

五、引用其他机构报告结论所涉及的相关资产

引用中审华寅五洲会计师事务所出具的审计报告，报告号为 CHW 证审字[2015]0280 号。

第二章资产核实情况总体说明

一、资产核实人员组织、实施时间和过程

根据纳入评估范围的资产类型、数量和分布状况等特点，制定了详细的现场清查核实计划。2016年1月12日至2016年1月17日，评估人员对评估范围内的资产和负债进行了必要的清查核实。

1.指导被评估单位填表和准备应向评估机构提供的资料

评估人员指导被评估单位的财务与资产管理人员在自行资产清查的基础上，按照评估机构提供的资产评估申报明细表及其填写要求、资料清单等，对纳入评估范围的资产进行细致准确的填报，同时收集准备资产的产权证明文件 and 反映性能、状态、经济技术指标等情况的文件资料等。

2.初步审查和完善被评估单位提交的资产评估申报明细表

评估人员通过查阅有关资料，了解纳入评估范围的具体资产的详细状况，然后仔细审查各类资产评估申报明细表，检查有无填项不全、错填、资产项目不明确等情况，并根据经验及掌握的有关资料，检查资产评估申报明细表有无漏项等，同时反馈给被评估单位，对资产评估申报明细表进行完善。

3.现场实地勘查

根据纳入评估范围的资产类型、数量和分布状况，评估人员在被评估单位相关人员的配合下，按照资产评估准则的相关规定，对各项资产进行了现场勘查，并针对不同的资产性质及特点，采取了不同的勘查方法。

4.补充、修改和完善资产评估申报明细表

评估人员根据现场实地勘查结果，并和被评估单位相关人员充分沟通，进一步完善资产评估申报明细表，以做到：账、表、实相符。

5.查验产权证明文件资料

评估人员对纳入评估范围各类资产的产权证明文件资料进行查验。

二、影响资产核实的事项及处理方法

资产清查过程中，评估人员没有发现影响资产核实的事项。

三、核实结论

经过清查核实，资产核实结果与被评估单位的账面记录相一致。纳入评估范围内的资产产权清晰，权属证明文件齐全。

第三章 资产基础法评估技术说明

一、流动资产评估技术说明

(一)评估范围

纳入评估范围的流动资产包括：货币资金、应收账款、预付账款、其他应收款及其他流动资产。上述流动资产评估基准日账面价值如下表所示：

金额单位：人民币元

科目名称	账面价值
货币资金	27,977,819.83
应收帐款	18,978,157.77
预付账款	16,365.32
其他应收款	338,192.90
其他流动资产	22,000,000.00
流动资产合计	69,310,535.82

(二)核实过程

评估过程主要划分为以下三个阶段：

第一阶段：准备阶段

评估人员对纳入评估范围的流动资产构成情况进行初步了解，设计了初步评估技术方案和评估人员配备方案；向被评估单位提交评估资料清单和评估申报明细表，按照资产评估准则的要求，指导被评估单位准备评估所需资料和填写流动资产评估申报明细表。

第二阶段：现场调查阶段

1.核对账目：根据被评估单位提供的流动资产评估申报明细表，首先与被评估单位的资产负债表相应科目核对使总金额相符；然后与被评估单位的流动资产明细账、台账核对使明细金额及内容相符；最后核对了部分流动资产的原始记账凭证等。

2.资料收集：评估人员按照重要性原则，根据各类流动资产的典型特征收集了评估基准日的银行对账单、部分记账凭证等评估相关

资料。

3.现场访谈：评估人员向被评估单位相关人员询问了解了游戏的运营模式、合作方式等；询问了客户构成及资信情况、历史年度应收款项的回收情况、坏账准备计提的政策等。

第三阶段：评定估算阶段

根据各类流动资产的特点，遵照评估准则及相关规定，分别采用适宜的评估方法，确定其在评估基准日的市场价值，并编制相应的评估明细表和评估汇总表，撰写流动资产评估技术说明。

(三)评估方法

1.货币资金

(1)库存现金

评估基准日库存现金账面价值 14,275.40 元，全部为人民币现金。

评估人员采用倒推方法验证评估基准日的库存现金余额，并同现金日记账、总账现金账户余额核对，以核实无误后的账面价值作为评估值。评估倒推法计算公式为：盘点日库存现金数+评估基准日至盘点日前现金支出数-基准日至盘点日前现金收入数=评估基准日现金金额。

评估人员和被评估单位财务人员共同对现金进行了盘点，并根据盘点结果进行了评估倒推，评估倒推结果和评估基准日现金账面价值一致。

现金评估值为 14,275.40 元，评估无增减值。

(2)银行存款

评估基准日银行存款账面价值 27,963,544.43 元，包括人民币、美元存款。核算内容为企业在中国农行银行、中国银行上海市芳甸路支行等银行的存款。

评估人员取得了每户银行存款的银行对账单和银行存款余额调节表，对其逐行逐户核对，并对双方未达账项的调整进行核实。经了解未达账项的形成原因等，没有发现对净资产有重大影响的事宜，且经核对被评估单位申报的各户存款的开户行名称、账号等内容均属实。人民币存款以核实无误的账面价值作为评估值，对于银行存款中

的外币，按评估基准日的国家外汇牌价中间价折算为人民币后的账面价值确认为评估值。

银行存款评估值为 27,963,544.43 元，评估无增减值。

2. 应收账款

评估基准日应收账款账面余额为 19,977,008.18 元，核算内容为被评估单位因研发及运营游戏《恋舞 OL》需收取的款项。评估基准日应收账款计提坏账准备为 998,850.41 元，应收账款账面净额为 18,978,157.77 元。

评估人员向被评估单位调查了解了企业游戏运营模式、客户构成及资信情况、历史年度应收账款的回收情况等。按照重要性原则，对大额或账龄较长等情形的应收账款进行了函证，并对相应的合同进行了抽查。采用个别认定与账龄分析相结合的方法确定评估值，同时将评估基准日计提的应收账款坏账准备评估为零。具体评估方法如下：

(1) 对有充分证据表明全额损失的应收账款评估为零；

(2) 对有充分证据表明可以全额回收的应收账款以账面余额作为评估值。

根据债务人的经营状况、历史催款情况、还款能力及还款意愿等客观证据及情况进行判断，确定预计风险损失为 998,850.41 元。

应收账款评估值为 18,978,157.77 元，评估无增减值。

3. 预付账款

评估基准日预付账款账面价值 16,365.32 元，核算内容为被评估单位按照合同规定预付的服务器租赁费等款项。

评估人员向被评估单位相关人员调查了解了预付账款形成的原因、对方单位的资信情况等。按照重要性原则，对大额预付账款进行了函证，并对相应的合同进行了抽查。经核实，预付账款均能按照合同约定形成权益，预付账款以核实后的账面价值作为评估值。

预付账款评估值为 16,365.32 元，评估无增减值。

4. 其他应收款

评估基准日其他应收款账面余额 372,498.44 元，核算内容为李芄、

徐诚及郭虎的个人暂借款、年会场地押金、制作费等。评估基准日其他应收款计提坏账准备为 34,305.54 元，其他应收款账面价值为 338,192.90 元。

其他应收款在核实无误的基础上，根据每笔款项可能收回的数额确定评估值。对于很可能收不回部分款项，在难以确定收不回账款的数额时，借助于历史资料和现场调查了解的情况，具体分析数额、欠款时间和原因、款项回收情况、欠款人资金、信用、经营管理现状等。根据债务人的经营状况、历史催款情况、还款能力及还款意愿等客观证据及情况进行判断，确定预计风险损失为 34,305.54 元。

其他应收款评估值为 338,192.90 元，评估无增减值。

5.其他流动资产

评估基准日其他流动资产账面价值为 22,000,000.00 元，核算内容为企业购入的理财产品。

评估人员通过核对企业理财产品的认购本金、收益期间及收益率等相关信息，并确认其存在的真实性及账面价值的准确性。

经上述评估，其他流动资产评估值为 22,049,208.22 元，评估增值 49,208.22 元，评估增值率 0.22%。

(四)评估结果

流动资产评估结果及增减值情况如下表：

流动资产评估结果汇总表

金额单位：人民币元

科目名称	账面价值	评估价值	增减值	增值率%
货币资金	27,977,819.83	27,977,819.83	-	-
应收帐款	18,978,157.77	18,978,157.77	-	-
预付账款	16,365.32	16,365.32	-	-
其他应收款	338,192.90	338,192.90	-	-
其他流动资产	22,000,000.00	22,049,208.22	49,208.22	0.22
流动资产合计	69,310,535.82	69,359,744.04	49,208.22	0.07

二、长期股权投资评估技术说明

(一)评估范围

评估基准日长期股权投资账面值 0.00 元,核算内容为全资子公司 1 项。

评估基准日长期股权投资概况如下表所示:

序号	被投资单位名称	投资日期	投资比例 (单位: %)	账面价值 (单位: 万元)
1	上海恋舞信息科技有限公司	2014/4/23	100	0.00

(二)长期股权投资概况

被投资单位评估基准日基本情况如下:

1. 被投资企业: 上海恋舞信息科技有限公司 (以下简称“上海恋舞”)

(1)法定住所: 上海市嘉定区南翔镇科福路 358_368 号 4 幢 2177 室

(2)法定代表人: 汪世俊

(3)注册资本: 100.00 万人民币

(4)注册号: 310114002693149

(5)企业性质: 有限责任公司 (自然人投资或控股的法人独资)

(6)成立日期: 2014 年 4 月 23 日

(7)公司经营范围: 从事计算机软硬件技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务, 计算机系统集成, 计算机服务 (除互联网上网服务营业场所), 网络工程, 通信工程, 计算机、软件及辅助设备 (除计算机信息系统安全专用产品) 的销售。【依法须经批准的项目, 经相关部门批准后方可开展经营活动】

(8)历史沿革

截止评估基准日, 上海恋舞股东出资情况如下:

股东名称	金额 (万元)	比例 (%)
上海点点乐信息科技有限公司	100.00	100.00
合计	100.00	100.00

(9)被投资单位—上海恋舞信息科技有限公司近年的资产、负债及经营情况

2014 年-2015 年资产负债表

金额单位: 人民币元

项目	2014 年 12 月 31 日	2015 年 6 月 30 日
----	------------------	-----------------

项目	2014 年 12 月 31 日	2015 年 6 月 30 日
流动资产	320.30	170.72
非流动资产	-	-
资产总计	320.30	170.72
流动负债	600.00	600.00
非流动负债	-	-
负债合计	600.00	600.00
所有者权益合计	-279.70	-429.28

2014 年-2015 年 6 月损益表

金额单位：人民币元

项 目	2014 年度	2015 年 1-6 月
营业收入	-	-
减：营业成本	-	-
营业税金及附加	-	-
销售费用	-	-
管理费用	-	-
财务费用	279.70	149.58
资产减值损失	-	-
加：投资收益	-	-
营业利润	-279.70	-149.58
加：营业外收入	-	-
减：营业外支出	-	-
其中：非流动资产处置损失	-	-
利润总额	-279.70	-149.58
减：所得税	-	-
净利润	-279.70	-149.58

上海恋舞评估基准日的会计报表业经中审华寅五洲会计师事务所审计，并发表了无保留意见。

(三)核实过程

对于长期股权投资，评估人员查阅了被投资单位章程、被投资单位基准日财务会计报表、营业执照、公司章程等综合资料。通过对

以上相关原始资料的查阅核实了长期投资的发生时间、原始投资额及持股比例。并对被投资单位的生产经营情况进行了调查了解。对于长期投资单位同时执行整体评估程序、区分各类资产及负债进行清查核实工作，未发现异常现象。

(四)评估方法

上海恋舞信息科技有限公司于2014年4月23日成立，主要从事计算机软硬件技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机系统集成，计算机服务（除互联网上网服务营业场所），网络工程，通信工程，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】。截止评估基准日，上海点点乐信息科技有限公司尚未认缴出资，上海恋舞信息科技有限公司尚未开展经营业务，对未来盈利预测难以合理量化，因此采用资产基础法评估。

对全资长期股权投资进行整体评估，首先评估获得被投资单位的股东全部权益价值，然后乘以所持股权比例计算得出长期股权投资价值。进行整体评估的被投资单位采用的评估方法及评估方法选取的理由和依据详细情况分别见相应的评估技术说明。

(五)评估结果

长期股权投资评估结果及增减值情况如下表：

长期股权投资评估结果汇总表

金额单位：人民币元

序号	被投资单位名称	投资日期	持股比例（%）	账面价值	评估价值	增值率%
1	上海恋舞信息科技有限公司	2014/4/23	100.00%	0.00	0.00	-
	长期股权投资净额			0.00	0.00	-

截止到评估基准日，长期投资的账面值为0.00元，评估值为0.00元，评估无增减值。

三、机器设备评估技术说明

(一)评估范围

纳入评估范围的设备类资产为车辆及电子设备。设备类资产评估基准日账面价值如下表所示：

金额单位：人民币元

科目名称	账面原值	账面净值
电子设备	895,662.59	723,522.06
车辆	457,736.52	439,421.39
设备类合计	1,353,399.11	1,162,943.45

(二)机器设备概况

设备类资产主要包括车辆、电子设备。

车辆为雷克萨斯丰田小轿车 1 辆，截止评估基准日，使用状况良好。

电子设备主要包括便携式苹果电脑、苹果 ipod touch、笔记本电脑、空调、测试手机、海尔三门冰箱、打印机、扫描仪、显示屏、苹果一体机、中央空调系统等，共计 99 项。设备维护和保养良好，使用状况良好，截止评估基准日全部设备均能正常使用，满足日常办公需要。

1.相关会计政策

(1)账面原值构成

运输设备的账面原值主要由车辆购置价、车辆购置税及牌照费等构成。

电子设备的账面原值主要由设备购置价(含税价)构成。

(2)折旧方法

被评估单位采用（年限平均法）计提折旧。按设备资产类别、预计使用寿命和预计残值，确定各类设备资产的年折旧率如下：

固定资产类别	使用年限	残值率%	年折旧率%
车辆	5	5	19
电子设备	3-5	5	19-31.67

(三)核实过程

1.核对账目：根据企业提供的设备类资产评估申报明细表，首先与企业的资产负债表相应科目核对使总金额相符；然后与企业的设备类资产明细账、台账核对，使明细金额及内容相符；最后对部分设备类资产核对了原始记账凭证等。

2.资料收集：评估人员按照重要性原则，根据设备类资产的类型、金额等特征收集了设备购置发票。

3.现场勘查：评估人员和企业相关人员共同对评估基准日申报

的设备类资产进行了盘点与查看。并核对了设备名称、规格、型号、数量、购置日期、生产厂家等基本信息，了解了设备的工作环境、利用情况、维护与保养情况等使用信息，了解了设备的完损程度和预计使用年限等成新状况，填写了典型设备的现场调查表。

(四)评估方法

根据各类设备的特点、评估价值类型、资料收集情况等相关条件，采用成本法评估。

成本法计算公式如下：

评估值=重置全价×综合成新率

1. 重置全价的确定

(1)电子设备重置全价的确定

依据财政部、国家税务总局（财税〔2008〕170号）《关于全国实施增值税转型改革若干问题的通知》，自2009年1月1日起，购进或者自制（包括改扩建、安装）固定资产发生的进项税额，可根据《中华人民共和国增值税暂行条例》（国务院令第538号）和《中华人民共和国增值税暂行条例实施细则》（财政部、国家税务总局令第50号）的有关规定，从销项税额中抵扣。因点点乐属一般纳税人企业，购入的与生产经营有关的设备的增值税可从销项税额中抵扣，故本次评估的电子设备重置价为不含税价。

对电子设备，按查询市场的售价(不含税)来确定重置全价。

(2)车辆重置全价确定

车辆重置全价由购置价(不含税)、购置附加税、牌照费等三部分构成，计算公式如下：

车辆重置全价=车辆购置价(不含税)+车辆购置税+牌照费

车辆购置税=车辆不含税售价×10%

2.综合成新率的确定

(1)对于电子设备、空调设备等小型设备，主要依据其经济寿命年限来确定其成新率。计算公式如下：

年限法成新率=(经济寿命年限-已使用年限)/经济寿命年限×100%

(2)对于车辆，主要依据国家颁布的车辆强制报废标准，以车辆行

驶里程、使用年限两种方法根据孰低原则确定理论成新率，然后结合现场勘查情况进行调整。计算公式如下：

使用年限成新率=尚可使用年限 / (尚可使用年限+已使用年限)×100%

行驶里程成新率=(规定行驶里程 - 已行驶里程) / 规定行驶里程 ×100%

理论成新率 = Min(使用年限成新率，行驶里程成新率)

综合成新率=理论成新率×调整系数

3.评估值的确定

评估值=重置全价×成新率

(五)典型案例

案例一：雷克萨斯丰田小轿车(明细表 4-6-5 车辆序号 1)

设备名称：雷克萨斯丰田小轿车

车辆车牌号：沪 AUK660

生产厂家：丰田

购置日期：2015 年 3 月 1 日

启用日期：2015 年 3 月 1 日

账面原值：457,736.52 元

账面净值：439,421.39 元

主要技术参数

级别：	中大型车	整备质量(kg):	1595
发动机：	2.5L 184马力 L4	油箱容积(L):	65
变速箱：	6挡手自一体	发动机型号：	2AR-FE
长*宽*高(mm):	4915*1820*1450	最大马力(Ps):	184
最高车速(km/h):	198	最大功率(kW):	135

1.车辆全价的确定

(1)设备购置费的确定

通过市场查询及询价，该车基准日的含税售价为 315,000.00 元，取其不含税价 269,200.00 元为购置价格。

(2)车辆购置税

车辆购置税为不含税单价的 10%，即：

车辆购置税=不含税购置价×10%

$$= 269,200.00 \times 10\%$$

$$= 26,923.08 \text{ 元}$$

(3)牌照费

牌照费根据上海市 6 月最低竞拍价确认

牌照费= 172,500.00 元

(4)重置全价的确定

重置全价=购置价+车辆购置税+牌照费

重置全价=购置价+车辆购置税+牌照费

$$= 269,200.00 + 26,923.08 + 172,500.00$$

$$= 468,600.00 \text{ 元(取整)}$$

2.成新率的确定

该车辆购置日期为 2015 年 3 月 1 日，已使用 0.3 年，截止评估基准日，经过现场勘查，该车辆运转正常，维护保养良好，尚可使用年限为 14.70 年。

年限法成新率=尚可使用年限/(已使用年限+尚可使用年限)×100%

$$= 0.3 / (0.3 + 14.70) \times 100\%$$

$$= 98\%$$

经查询车辆行驶记录，该车辆至评估基准日已行驶 3,500.00 公里。经过查询相关资料，该款车型的规定行驶里程数为 600,000.00 公里。

行驶里程成新率=(规定行驶公里数-已行驶公里数)/规定行驶公里数×100%

$$= (600,000.00 - 3,500.00) / 600,000.00 \times 100\%$$

$$= 99.00\% \text{ (取整)}$$

根据孰低法原则，该车理论成新率为 98%。结合现场勘测情况，现场勘查情况与理论成新率差异不大，不做调整，则车辆成新率为

98%。

3.评估值的确定

$$\begin{aligned}\text{评估值} &= (\text{购置价(不含税)} + \text{车辆购置税}) \times \text{综合成新率} + \text{牌照费} \\ &= (269,200.00 + 26,923.08) \times 98\% + 172,500.00 \\ &= 462,701.00 \text{ 元(取整)}\end{aligned}$$

案例二：苹果一体机(明细表4-6-6电子设备序号56)

规格型号：iMac12

生产厂家：苹果公司

购置日期：2014年9月

启用日期：2014年9月

账面原值：8,888.00元

账面净值：6,777.00元

数量：1台

设备主要参数：

型号名称：iMac

处理器名称：Intel Core i5

处理器速度：2.5GHz

处理器数目：1

核总数：4

L2缓存（每个数）：256KB

L3缓存：6MB

内存：12GB

1.重置全价的确定

经查询，该设备的网上含税报价为9,600.00元，故确定该笔记本的重置全价为不含税价8,210.00元。

2.成新率的确定

电脑经济寿命年限一般为5年，该设备的启用日期为2014年9月，截止评估基准日已使用0.8年，经济寿命使用时间为5年，剩余使用时间为4.2年。

$$\begin{aligned}\text{年限法成新率} &= (\text{经济寿命年限} - \text{已使用年限}) / \text{经济寿命年限} \times 100\% \\ &= (5 - 0.8) / 5 \times 100\% \\ &= 84.00\%\end{aligned}$$

经过现场勘查，该设备运转正常、维护保养良好，确定调整系数为1，则：

综合成新率=年限法成新率×调整系数

$$= 84.00\% \times 1$$

$$= 84.00\%$$

3.评估值的确定

评估值=重置全价×综合成新率

$$= 8,210.00 \times 84\%$$

$$= 6,896.00 \text{元(取整)}$$

(六)评估结果

机器设备评估结果及增减值情况如下表:

机器设备评估结果汇总表

金额单位: 人民币万元

科目名称	账面价值		评估价值		增值额		增值率%	
	原值	净值	原值	净值	原值	净值	原值	净值
固定资产-车辆	45.77	43.94	46.86	46.27	1.09	2.33	2.37	5.30
固定资产-电子设备	89.57	72.35	83.94	74.82	-5.63	2.47	-6.28	3.42
设备类合计	135.34	116.29	130.80	121.09	-4.54	4.80	-3.36	4.13

机器设备评估原值为130.80万元, 评估净值为121.09万元, 原值减值4.54万元, 原值减值率3.36%; 净值增值4.80万元, 净值增值率4.13%, 评估增减值原因主要如下:

车辆评估原值为46.86万元, 评估增值2.37%, 评估净值为46.27万元, 评估增值5.30%, 由于上海牌照拍卖制度, 牌照费的市场价格处于不断上涨的趋势, 导致原值增值; 企业采用的折旧年限短于评估采用的经济寿命使用年限导致评估净值增值。

电子设备评估原值为83.94万元, 评估减值6.28%, 评估净值为74.82万元, 评估增值3.42%, 由于技术进步、电子产品的更新换代速度越来越快, 相同配置的电子设备市场价格处于不断下降的趋势, 导致原值减值; 企业采用的折旧年限短于评估采用的经济寿命使用年限导致评估净值增值。

四、无形资产—计算机软件著作权评估技术说明

(一)评估范围

截止评估基准日，企业自主研发的计算机软件著作权共 9 项，已全部费用化处理，未在账内体现。企业拥有的计算机软件著作权登记情况如下：

无形资产-计算机软件著作权汇总表

序号	软件全称	登记日期	证书编号	对应游戏	备注
1	点点乐《恋舞OL》手机游戏软件V1.0	2013-03-13	软著登字第0528763号	《恋舞OL》	产生收益
2	点点乐《Dance up》手机游戏软件V1.0	2015-06-16	软著登字第0994648号	《恋舞OL》	产生收益
3	点点乐恋舞OL查询工具软件V1.0	2015-06-09	软著登字第0988944号	《恋舞OL》	产生收益
4	点点乐统一账户管理软件V1.0	2015-06-09	软著登字第0988914号	《恋舞OL》	产生收益
5	点点乐《Au Mobile TH》手机游戏软件V1.0	2015-05-18	软著登字第0970725号	《恋舞OL》	产生收益
6	点点乐任务编辑器软件V1.0	2015-06-04	软著登字第0985340号	《恋舞OL》	产生收益
7	点点乐《全民恋爱》手机游戏软件V1.0	2015-06-04	软著登字第0970765号	《恋舞OL》	产生收益
8	点点乐2D骨骼动画制作图形引擎及游戏开发平台软件V1.0	2013-05-22	软著登字第0554146号	无	无收益
9	炫趣《恋舞天使OL》手机游戏软件V1.0	2015-05-21	软著登字第0974045号	《恋舞天使OL》	无收益

上述 9 款游戏的计算机软件著作权为自主研发并已取得了由国家版权局颁发的软件著作权证书，权属清晰。

(二)计算机软件及软件著作权特点

1.计算机软件的定义

计算机软件是指计算机程序及其相关文档。计算机程序是指为了得到某种结果而可以由计算机等具有信息处理能力的装置执行的代码化指令程序或者符号化语句序列。文档是指用来描述程序的内容、组成、设计、功能规格、开发情况、测试结果及使用方法的文字资料和图表等，如程序设计说明书、流程图、用户手册等。

2.计算机软件的特性

- (1)软件是一种逻辑实体，不是具体的物理实体，具有抽象性；
- (2)软件的生产与硬件不同，在其开发过程中没有明显的制造过程，软件是通过人的智力活动，把知识与技术转化成信息产品；
- (3)在软件的运行和使用期间，软件不存在磨损和老化问题，只存在退化问题；
- (4)软件的开发和运行常常受到计算机系统的限制，对计算机系统有着不同程度的依赖性；

(5)软件的开发至今尚未摆脱手工艺的开发方式。软件产品大多是定做的，很少能做到利用现成的部件组装所需软件；

(6)软件开发常常涉及到其它领域的专业知识，这对软件开发人员提出了很高的要求；

(7)软件的开发成本昂贵。软件的研制工作需要投入大量的、复杂的、高强度的脑力劳动，因此其成本比较高；

(8)相当多的软件工作涉及到社会因素。许多软件的开发和运行涉及机构、体制及管理方式等问题，甚至涉及到人的观念和心里。

3.游戏类计算机软件著作权

游戏软件著作权是根据《著作权法》和《计算机软件保护条例》等法律、法规的规定，游戏软件厂商或者个人作者开发的游戏软件在开发完成后就受到著作权法的保护。但是，考虑到游戏软件产品开发完成后容易遭到盗版、非法复制等侵权问题，在没有第三方认证的情况下，往往无从确认其权利归属。

我国游戏软件著作权登记制度的历史并不长，但是在众多游戏软件厂商和游戏软件开发者的一致认同下，我国的计算机游戏软件登记量逐年上升。据统计，现在已经有超过三分之二的计算机游戏软件在开发完成后及时进行了游戏软件著作权登记。

为振兴文化产业，我国出台了一系列的游戏软件企业优惠政策，在众多的优惠政策中，一般都要求申请优惠政策的厂商或者个人出具其计算机游戏软件著作权登记证书，作为其游戏软件产品的证明文件。计算机游戏软件著作权登记不仅是保护自身知识产权的重要举措，也是努力争取享受各项优惠政策的重要资质证明材料。

(四)游戏软件技术描述及系统说明

游戏是将人们的视觉、听觉、触觉等多种体验方式融合在一起的一种娱乐方式。它综合运用了计算机图形学技术、人工智能技术、多媒体技术、网络与通信技术，是现代大众娱乐方式中的一个重要组成部分。游戏网站的设计应关注不同游戏生存周期及不同类型的玩家对网站的要求，在网站布局构架的技术选择上，有单一FLASH 技术或 HTML/CSS 技术为主的，也有组合使用 FLASH 技术和

HTML/CSS 技术的。

以《恋舞 OL》为例介绍系统的特色、玩法、技术描述等。

《恋舞 OL》是一款专为移动端（Android、IOS 和 Windows'phone）量身定制的音乐舞蹈休闲网游，采用 Unity3D 核心技术。

游戏的内容总体可归纳为：服装展示、舞蹈动作、音乐、恋爱交流和较量。在游戏中，最基本的就是交流与互动，最普遍的就是较量，在交流过程中，玩家会使用各种各样的幻装展示不一样的自己，通过较量，享受各种各样的音乐，欣赏不一样的舞蹈动作。

在研发团队精心优化下，手机终端兼容性极佳，承载需求低（GPU:1GHz），支持全网络，每小时最高流量 0.5MB。

游戏采用市面上先进的多平台发布引擎 Unity3D，玩家可以在游戏房间中选择不同风格的音乐，根据音乐节奏选择难度，在享受音乐的同时，体验比赛胜利的快感；高效模拟舞蹈比赛动态，让玩家感受精彩纷呈的舞蹈竞技；时尚精美的游戏场景，带玩家来到妙趣横生游戏世界，绚丽的舞池、闪耀的灯光、清新可爱的阳光绿地，时尚动感的科技世界，可爱的人物角色，拥有几千件流行时尚的发型、衣服、鞋子、翅膀、萌宠等，每件都是为玩家精心打造制作，炫酷的 3D 特效堪比 PC 网游，给玩家带来更多快乐游戏体验。

（五）评估方法

1. 评估方法的选择

依据无形资产评估准则，计算机软件著作权评估按其使用前提条件、评估的具体情况，可采用成本法、收益法或市场法。

一般而言，对于著作权研制开发的成本，企业虽然对其进行成本归集，但该成本往往与其价值没有直接的对应关系，由于评估对象经历了数年不断研发的结果，且是交叉研究中的产物，加之管理上的原因，研发成本难以准确核算，无法从成本途径对其进行评估。因此对于与研发成本相关的著作权，一般不选取成本法评估。

另外，由于著作权是企业自主研发，具有独占性，不对外销售，以及技术转让和许可条件的多样性，缺乏充分发育、活跃的交易市场，也不易从市场交易中选择参照物，故一般不适用市场法。

由于被评估的计算机软件著作权是企业对外合作、经营收入的基础，对营业收入产生贡献，带来稳定的现金流，且通过计算可以货币化、可以合理估算其收益期限及适当的折现率，因此对纳入评估范围的计算机软件著作权采用收益法进行评估。

2.基本公式

评估方法采用收益法，具体采用销售收入分成法。

销售收入分成法的基本公式如下：

$$P = \sum_{i=1}^n R_i \times \eta \times (1+r)^{-(i-0.5)}$$

式中：P—评估对象价值

R_i —第*i*年的评估对象带来的相关产品销售收入

η —评估对象的销售收入分成率

n —评估对象的收益年限

r ：折现率

3.评估参数的确定

(1)销售收入的确定

结合企业提供的预测资料、历史运营指标、行业发展趋势及软件的经济寿命期综合测算相关业务经营收益。

(2)销售收入分成率的确定

销售收入分成法的基础是销售利润分成率。销售利润分成率是建立在利润分享原则基础上的一种评估方法，它广泛适用于专利、专有技术、科研成果和计算机软件等技术型无形资产的评估。它以使用被评估技术后企业预期可获得的利润为对象，在为获得该利润的各要素间进行分配，其中技术要素贡献所分配到的利润额，就是技术要素的分成收益额。这一分成收益额占该利润总额的比例，被称为技术要素的利润分成率，简称技术分成率。根据国际技术贸易中的技术作价遵循的利润分享原则，有“四分说”和“三分说”。“四分说”认为对利润作出贡献的要素可归纳为资金、劳力、技术和管理，“三分说”是指资金、技术和经营三要素。根据技术价格的利润分成率的三分说和四分说，技术的利润分成率通常取利润的 1/3 或 1/4。通常在国际技术贸易界，将技术的利润分成率控制在 15% ~ 30%均属于合理范畴。本次评估采

用“四分说”确定软件著作权的利润分成率，通过利润分成率进而得出销售收入分成率。

销售收入分成率=销售利润分成率×销售利润率

(3)收益期限的确定

根据《中华人民共和国著作权法》及《中华人民共和国著作权法实施条例》的有关规定，著作权的保护期为 50 年。一般认为计算机著作权是有经济寿命周期的，由于计算机技术发展十分迅速，计算机软件技术更新较快，其收益期限会大大短于其著作权的法定保护期。

收益期限确定的原则主要考虑两个方面的内容：技术性资产的法定保护期和经济寿命年限，依据本次评估对象的具体情况和资料分析，采用尚存的经济寿命确定评估收益期限。

(4)折现率的确定

采用社会平均收益率模型来估测评估中适用的折现率。

折现率 = 无风险报酬率+风险报酬率

无风险报酬率根据评估基准日长期国债的平均收益率确定；风险报酬率通过累加法确定，风险因素包括政策风险、技术风险、市场风险、资金风险和管理风险等。

(六)评估过程

1.销售收入的确定

结合企业提供的预测资料、历史运营指标、行业发展趋势及软件的经济寿命期综合测算相关业务经营收益。具体收益情况详见评估说明收益法部分的收入预测说明。

2.销售收入分成率的确定

点点乐是一家拥有自主知识产权的游戏研发及运营的企业，是国内游戏开发商之一。点点乐的利润实现是组织、劳动、技术和资金 4 个因素的综合成果，技术所获利益应占总收益 25% 左右。联合国工业发展组织在对发展中国家技术引进的价格进行分析后，认为利润分成率在 16%—27% 较为合理。本次评估采用“四分说”确定软件著作权的利润分成率为 25%。通过利润分成率进而得出销售收入分成率。

销售收入分成率=销售利润分成率×销售利润率

对点点乐的历史财务数据及未来预测数据进行分析后确定的利润率为 50%。则：

销售收入分成率=销售利润分成率×销售利润率
=25%×50%=12.50%

3.收益期的确定

依据本次评估对象的具体情况和资料分析，分别确定评估范围内各项软件著作权的尚存收益期。分析确定的各软件著作权的尚存收益期如下：

序号	品种	对应游戏	尚存收益年限
1	点点乐《恋舞 OL》手机游戏软件 V1.0	《恋舞 OL》	2.08
2	点点乐《Danceup》手机游戏软件 V1.0		
3	点点乐恋舞 OL 查询工具软件 V1.0		
4	点点乐统一账户管理软件 V1.0		
5	点点乐《AuMobileTH》手机游戏软件 V1.0		
6	点点乐任务编辑器软件 V1.0		

4.折现率的确定

折现率由无风险报酬率和风险报酬率组成。累加法是一种将无形资产的无风险报酬率和风险报酬率量化并累加求取折现率的方法。无风险报酬率是指在正常条件下的获利水平，是所有的投资都应该得到的投资回报率。风险报酬率是指投资者承担投资风险所获得的超过无风险报酬率以上部分的投资回报率，根据风险的大小确定，随着投资风险的递增而加大。风险报酬率一般由评估人员对无形资产的政策风险、技术风险、市场风险、资金风险、管理风险等进行分析并通过经验判断来取得，其公式为：

风险报酬率=政策风险报酬率+技术风险报酬率+市场风险报酬率+资金风险报酬率+管理风险报酬率

折现率=无风险报酬率+风险报酬率

(1)无风险报酬率

根据 Wind 资讯查评估基准日 10 年期国债的平均收益率为 3.5976%，因此本次无风险报酬率 R_f 取 3.5976%。

(2) 风险报酬率

影响风险报酬率的因素包括政策风险、技术风险、市场风险、资金风险和管理风险。根据目前评估惯例，5个风险系数各取值范围在0%—15%之间(合计40%)具体的数值根据测评表求得。任何一项风险大到一定程度，不论该风险在总风险中的比重多低，该项目都没有意义。

政策风险	5%
技术风险	5%
市场风险	10%
资金风险	10%
管理风险	10%

①政策风险：该技术类无形资产属国家鼓励类项目，政策风险值取0。

②技术风险

技术风险是指伴随着科学技术的发展、生产方式的改变而产生的威胁人们生产与生活的风险。

技术风险的种类很多，其主要类型是技术开发风险、技术保护风险、技术使用风险、技术取得和转让风险。

技术风险通常分为低、中、高风险三个等级。低风险是指可辨识且可监控其对项目目标影响的风险；中等风险是指可辨识的，对工程系统的技术性能、费用或进度将产生较大影响的风险，这类风险发生的可能性相当高，是有条件接受的事件，需要对其进行严密监控；高风险是指发生的可能性很高，不可接受的事件，其后果将对工程项目有极大影响的风险。

本次经过调查了解并分析企业技术特点，可按技术风险取值表确定其风险系数。

技术风险取值表

权重	考虑因素	分值						合计
		100	80	60	40	20	0	
30%	技术开发风险			60				18
30%	技术保护风险			60				18
20%	技术使用风险					20		4
20%	技术取得和转让风险					20		4
	合计							44

经评分测算，技术风险系数为 $5\% \times 44\% = 2.20\%$ 。

③ 市场风险，按市场风险取值表确定其风险系数。

市场风险取值表

权重	考虑因素	分值						合计
		100	80	60	40	20	0	
40%	市场容量风险						0	
40%	市场现有竞争风险		80					32
20%	市场潜在竞争风险				40			8
	合计							40

经评分测算，市场风险系数为 $10\% \times 40\% = 4.00\%$

④ 资金风险，企业资金风险是指企业资金在循环过程中，由于各种难以预料或无法控制的因素作用，使企业资金的实际收益小于预计收益而发生资金损失，进而造成企业运转不畅，甚至破产倒闭。

根据调查了解，企业非流动资产风险及流动资产风险较低，按资金风险取值表确定其风险系数。

资金风险取值表

权重	考虑因素	分值						合计
		100	80	60	40	20	0	
50%	非流动资产风险					20		10
50%	流动资金风险					20		10
	合计							20

经评分测算，资金风险系数为 $10\% \times 20\% = 2.00\%$ 。

⑤ 经营管理风险，经营风险是指企业的决策人员和管理人员在经营管理中出现失误而导致公司盈利水平变化从而产生投资者预期收益下降的风险或由于汇率的变动而导致未来收益下降和成本增加。管理风险是指管理运作过程中因信息不对称、管理不善、判断失误等影响管理的水平。

按经营管理风险取值表确定其风险系数。

经营管理风险取值表

权重	考虑因素	分值						合计
		100	80	60	40	20	0	
50%	经营风险				40			20

50%	管理风险				40			20
	合计							40

经评分测算，经营管理风险系数为 $10\% \times 40\% = 4.00\%$ 。

经以上测算，可得：

$$\begin{aligned} \text{风险报酬率} &= \text{政策风险} + \text{技术风险} + \text{市场风险} + \text{资金风险} + \text{管理风险} \\ &= 0.00\% + 2.20\% + 4.00\% + 2.00\% + 4.00\% \\ &= 12.20\% \end{aligned}$$

(3)折现率的确定

折现率 = 无风险报酬率 + 风险报酬率

$$= 3.5976\% + 12.20\%$$

$$= 15.80\%$$

5.著作权价值测算

计算机软件著作权评估价值测算过程

金额单位：人民币元

序号	品种	尚存收益年限	销售收入	提成率	折现率	评估值
1	点点乐《恋舞 OL》手机游戏软件 V1.0	2.08	184,487,872.13	12.50%	15.80%	20,624,000.00
2	点点乐《Danceup》手机游戏软件 V1.0					
3	点点乐恋舞 OL 查询工具软件 V1.0					
4	点点乐统一账户管理软件 V1.0					
5	点点乐《AuMobileTH》手机游戏软件 V1.0					
6	点点乐任务编辑器软件 V1.0					

(七)评估结果

计算机软件著作权评估结果汇总表

金额单位：人民币万元

序号	软件简称	证书编号	评估价值
1	点点乐《恋舞 OL》手机游戏软件 V1.0	软著登字第 0528763 号	2,062.40
2	点点乐《Dance up》手机游戏软件 V1.0	软著登字第 0587538 号	
3	点点乐恋舞 OL 查询工具软件 V1.0	软著登字第 0528765 号	
4	点点乐统一账户管理软件 V1.0	软著登字第 0528766 号	
5	点点乐《Au Mobile TH》手机游戏软件 V1.0	软著登字第 0528767 号	
6	点点乐任务编辑器软件 V1.0	软著登字第 0528768 号	
7	点点乐《全民恋爱》手机游戏软件 V1.0	软著登字第 0528769 号	1,124.19

序号	软件简称	证书编号	评估价值
合计:			3,186.59

计算机软件著作权评估增值的主要原因是企业将计算机软件著作权的研发费用直接记入了当期损益，未在账内反映，本次评估将其作为账外资产纳入评估范围评估导致评估增值。

五、无形资产—其他软件

(一)评估范围

其他无形资产(不含计算机软件著作权)账面值为 59,814.23 元。核算内容为外购的各类软件。具体包括：企业外购的 Unity Pro 软件、Ios Pro 软件、Android Pro 软件、Unity Pro 软件等专用软件及用友、微软 office 等通用办公软件。各项软件均用于企业人员办公和游戏产品的开发。

(二)核实过程

1.核对账目：根据被评估单位提供的其他无形资产评估申报明细表，首先与被评估单位的资产负债表相应科目核对使总金额相符；然后与被评估单位的其他无形资产台账核对使明细金额及内容相符。

2.资料收集：评估人员收集了其他无形资产的购买合同、软件著作权证书及软件著作权申请受理通知书、商标受理通知书、最近一期的软件著作权缴费凭证等评估相关资料。

3.现场访谈：评估人员向被评估单位调查了解软件的适用范围、市场需求、市场前景及市场寿命情况、专利产品的获利能力等相关信息。

(三)评估方法

本次评估范围内其他无形资产为企业外购的管理办公软件，对企业外购软件根据其特点、评估价值类型、资料收集情况等相关条件，采用市场法进行评估，具体如下：对于评估基准日市场上有销售的外购软件，按照评估基准日的市场价格作为评估值；对于评估基准日市场上有销售但版本已经升级的外购软件，按照评估基准日的市场价格扣减软件升级费用后作为评估值。

(四)评估结果

经上述评估，无形资产（不含计算机软件著作权）评估值为77,200.00元，评估增值17,385.77元，增值率29.07%。评估增值主要因为各类软件的市场价值高于企业摊销后的账面价值，导致无形资产评估增值。

六、流动负债评估技术说明

(一)评估范围

纳入评估范围的流动负债包括：应付账款、预收款项、应交税费、其他应付款等。上述负债评估基准日账面价值如下表所示：

金额单位：人民币元

科目名称	账面价值
应付账款	589,581.94
预收款项	1,500,000.00
应交税费	1,516,143.14
其他应付款	11,015,238.70
流动负债汇总	14,620,963.78

(二)核实过程

评估过程主要划分为以下三个阶段：

第一阶段：准备阶段

评估人员对纳入评估范围的流动负债构成情况进行初步了解，设计了初步评估技术方案和评估人员配备方案；向被评估单位提交评估资料清单和评估申报明细表，按照资产评估准则的要求，指导被评估单位准备评估所需资料和填写流动负债评估申报明细表。

第二阶段：现场调查阶段

1.核对账目：根据被评估单位提供的流动负债评估申报明细表，首先与被评估单位的资产负债表相应科目核对使总金额相符；然后与被评估单位的流动负债明细账、台账核对使明细金额及内容相符；最后按照重要性原则，对大额流动负债核对了原始记账凭证等。

2.资料收集：评估人员按照重要性原则，根据各类流动负债的典

型特征收集了评估基准日的借款合同、经营合同与发票、职工薪酬制度、完税证明，以及部分记账凭证等评估相关资料。

3.现场访谈：评估人员向被评估单位相关人员调查了解了负担的税种、税率与纳税制度情况；调查了解了员工构成与职工薪酬制度情况等。

第三阶段：评定估算阶段

根据各类流动负债的特点，遵照评估准则及相关规定，分别采用适宜的评估方法，确定其在评估基准日的市场价值，并编制相应的评估明细表和评估汇总表，撰写流动负债评估技术说明。

(三)评估方法

1.应付账款

评估基准日应付账款账面价值 589,581.94 元。核算内容为被评估单位应支付的市场推广费、服务器费租赁费及 CPS 结算费等款项。

评估人员向被评估单位调查了解了市场推广相关情况，按照重要性原则，对大额或账龄较长等情形的应付账款进行了函证，并对相应的合同进行了抽查。应付账款以核实无误后的账面价值作为评估值。

应付账款评估值为 589,581.94 元，评估无增减值。

2.预收账款

评估基准日预收账款账面价值 1,500,000.00 元。核算内容为被评估单位预收的货款。

评估人员向被评估单位调查了解了预收账款形成的原因，按照重要性原则，对大额或账龄较长等情形的预收账款进行了函证，并对相应的合同进行了抽查。预收账款以核实无误后的账面价值作为评估值。

预收账款评估值为 1,500,000.00 元，评估无增减值。

3.应交税费

评估基准日应交税费账面价值 1,516,143.14 元。核算内容为被评估单位按照税法等规定计算应交纳的各种税费，包括：增值税、城建税、教育费附加、个人所得税及河道管理费等。

评估人员向被评估单位调查了解了应负担的税种、税率、缴纳制度等税收政策。查阅了被评估单位评估基准日最近一期的完税证明，以及评估基准日应交税费的记账凭证等。应交税费以核实无误后的账面价值作为评估值。

应交税费评估值为 1,516,143.14 元，评估无增减值。

4.其他应付款

评估基准日其他应付款账面价值 11,015,238.70 元，核算内容为被评估单位除应付账款、预收账款、应付职工薪酬、应交税费等以外的其他各项应付、暂收的款项，包括应支付汪世俊的暂借款、应支付给上海高科保健旅行社的住宿费、版权资助费等款项。

评估人员向被评估单位调查了解了其他应付款形成的原因，按照重要性原则，对大额其他应付款进行了函证，并对相应的借款合同进行了抽查。其他应付款以核实无误后的账面价值作为评估值。

其他应付款评估值为 11,015,238.70 元，评估无增减值。

(四)评估结果

流动负债评估结果及增减值情况如下表：

流动负债评估结果汇总表

金额单位：人民币元

科目名称	账面价值	评估价值	增值额	增值率%
应付账款	589,581.94	589,581.94	-	-
预收款项	1,500,000.00	1,500,000.00	-	-
应交税费	1,516,143.14	1,516,143.14	-	-
其他应付款	11,015,238.70	11,015,238.70	-	-
流动负债汇总	14,620,963.78	14,620,963.78	-	-

七、非流动负债评估技术说明

(一)评估范围

纳入评估范围的非流动负债为专项应付款、递延收益，上述负债评估基准日账面价值如下表所示：

金额单位：人民币元

科目名称	账面价值
专项应付款	490,000.00
递延收益	1,567,189.09
非流动负债合计	2,057,189.09

(二)核实过程

1.核对账目：根据被评估单位提供的非流动负债评估申报明细表，首先与被评估单位的资产负债表相应科目核对使总金额相符；然后与被评估单位的非流动负债明细账、台账核对使明细金额及内容相符。

2.资料收集：评估人员收集了评估基准日的形成其他非流动负债相关合同、协议及记账凭证等评估相关资料。

3.现场访谈：评估人员向被评估单位相关人员调查了解了其他非流动负债形成的原因。

(三)评估方法

1. 专项应付款

评估基准日专项应付款账面价值 490,000.00 元，核算内容为上海浦东新区科学技术委员会无偿资助点点乐用于手机游戏《恋舞 OL》的进一步研发和推广的首拨款、上海市科学技术委员会以及上海市浦东新区科学技术委员会资助点点乐用于 2D 骨骼动画制作图形引擎及游戏开发平台项目的研究开发及中试阶段的必要补助给予点点乐的首期拨款。

评估人员调查了解了专项应付款发生的原因，查阅了专项应付款拨款文件及相关资料，核实了专项应付款评估基准日的实际用途、已使用金额及记账凭证。评估人员经查阅企业相关入账凭证，核实了该笔款项的真实性。并向被评估单位了解了其他流动负债的形成原因，核实企业收入结转方法及准确性。经核实，该负债为企业收到属于递延收益性质的收入，目前两个项目尚未进行验收，后期存在返还债务的可能。所以对专项应付款以账面值确认为评估值。

专项应付款评估值 490,000.00 元，评估无增减值。

2.递延收益

评估基准日递延收益账面值 1,567,189.09 元，为点点乐收取的游

戏版权金。评估人员通过对款项性质的了解，并查阅相关合同、会计凭证及会计科目等，经核实，该负债为企业收到属于递延收益性质的收入，后期不需要支付，不属于企业实际承担的负债，本次评估以剩余摊销金额乘以企业所得税率确认评估值。

递延收益评估值为 144,308.24 元，评估减值 1,422,880.86 元，减值率为 90.79%，减值原因为该负债不属于企业实际承担的负债。

(四)评估结果

非流动负债评估结果及增减值情况如下表：

非流动负债评估结果汇总表

金额单位：人民币元

科目名称	账面价值	评估价值	增值额	增值率%
专项应付款	490,000.00	490,000.00	-	-
递延收益	1,567,189.09	144,308.24	-1,422,880.86	-90.79
非流动负债合计	2,057,189.09	634,308.24	-1,422,880.86	-69.17

截止到评估基准日，非流动负债的账面值为 2,057,189.09 元，评估值为 634,308.24 元，评估减值 69.17%。评估减值主要原因为递延收益为企业收到属于递延收益性质的收入，后期不需要支付，不属于企业实际承担的负债

第二章收益法评估技术说明

一、宏观、区域经济因素分析

(一)国家、地区有关企业经营的法律法规

- 1.《中华人民共和国公司法》(2013年12月28日第十二届全国人民代表大会常务委员会第六次会议通过修订);
- 2.《中华人民共和国企业所得税法》(2007年3月16日第十届全国人民代表大会第五次会议通过);
- 3.《企业会计准则——基本准则》(财政部令第76号);
- 4.《中华人民共和国增值税暂行条例实施细则》(中华人民共和国财政部令第65号);
- 5.《中华人民共和国合同法》(1999年3月15日中华人民共和国第九届全国人民代表大会第二次会议通过);
- 6.《中华人民共和国劳动合同法》(国务院令第535号)。

(二)经济走势及主要问题

1. 消费对 GDP 增长的贡献率有所提高，但消费信心明显下降。

尽管 2015 年第三季度社会消费零售总额同比增速较上半年略有上升，但前 11 个月累计增速仅为 10.6%，较 2014 年同期下降 1.4 个百分点。由于国内的社会公共服务还不健全，加上经济下行带来的收入下降担忧（消费对收入的弹性约为 0.6），以及受股市大幅震荡的影响，自 2015 年 6 月以来，消费者信心指数、消费者满意指数和消费者预期指数均呈现明显下降。同时，迅速发展的海外代购对国内消费市场形成越来越大的影响。由此，内外双重因素拖累社会消费，增长后劲不足。

2. 投资价格持续负增长，投资增速大幅下滑。

2015 年以来，投资价格呈现出持续负增长趋势，且趋势逐渐扩大，投资领域的通缩风险持续积累，固定资产投资整体增速持续下滑，其中，房地产开发投资增速下滑最严重，制造业投资增速次之，基建

投资再次之。2015 年 1 至 11 月，全国固定资产投资累计增长降至 10.2%，而房地产开发投资同比增长更降至 1.3%，与 2014 年同期相比大幅下滑 10%，已经并将继续严重拖累第三产业投资；制造业投资累计增长 8.4%，与 2014 年同期相比下滑 5 个百分点，制造业投资占第二产业投资的 80.7%，已经并将继续严重拖累第二产业投资。制造业和房地产业的投资占比都处于下降趋势，短期难以逆转。虽然政策性基建投资的占比被动上升，但仅占投资的 23.4% 左右。

3. 企业利润持续负增长，实体经济低迷，引发企业倒闭潮。

进入 2015 年以来，中国工业企业利润持续负增长，1 至 11 月规模以上工业企业累计利润值同比下降-1.9%，而 2014 年同期水平是正增长 5.3%。同期工业企业亏损数增速迅速上升，11 月亏损企业数为 54459 个，同比增加 17.4%。随着经济下行压力增大，出现大批民营企业倒闭潮和银行坏账，广东、浙江、江苏、福建、山东这些民营经济发达，经济增速一直很高的地区都是如此。基于对珠三角制造业倒闭的调查，家具、纺织、电子、陶瓷等行业是停工、破产倒闭的“重灾区”。

4. 国际贸易压力凸显，人民币贬值对出口的改善作用有限。

2015 年以来，全国进出口增速持续低迷，被动型贸易顺差大幅增加；旅游贸易进口急剧扩张，导致服务贸易逆差急剧增加，对国际收支平衡产生很大压力。2015 年全年，进出口总额为 39586.4 亿美元，同比下降 8.0%，其中，出口总额为 22765.7 亿美元，同比下降 2.8%；进口总额为 16820.7 亿美元，同比大幅下跌 14.1%；贸易顺差为 5945 亿美元，比 2014 年全年增加 2114 亿美元，被动型进出口顺差急剧扩大。2015 年 1 至 11 月，服务贸易逆差也进一步扩大，达 1879.1 亿美元。中国的出口汇率弹性为-0.36，进口汇率弹性（汇率弹性：汇率每变动 1%，引起的出口或进口变动的百分比。）为-0.48，弹性绝对值都远小于 1，人民币贬值对出口的改善作用有限，也不会大幅增加进口需求。而出口和进口的收入弹性（出口收入弹性：主要贸易伙伴国 GDP 每变动 1%，引起的出口变动的百分比。进口收入弹性：中国 GDP 每变动 1%，引起的进口变动的百分比。）分别为 4.4 和 1.2，这显示出口

和进口均对需求敏感，出口尤其敏感。因此中国出口的恢复将主要取决于世界经济回升和国际对华产品需求的改善。

5.国际资本大幅流出，增加人民币贬值压力。

中国长期以来的国际收支顺差常态已被打破，2015 年第一季度国际收支差额为-225.8 亿美元，为 2000 年第三季度之后首次出现负值，第二季度转正，第三季度又出现 888 亿美元的逆差，主要原因是：第一，服务贸易逆差部分抵消了贸易顺差对国际收支的贡献；第二，在美联储加息预期和中国经济增速放缓的影响下，国际资本大幅流出中国，跨境资本流动的波动性也在不断增加；第三，中国资本走出去的步伐在加快，成为带动国际收支差额下滑和资本流出中国的又一因素。此外，2015 年以来，人民币相对美元持续贬值，人民币贬值压力和资本流出相互促进，是当前影响中国金融稳定和外汇市场稳定的潜在风险因素。

6.通货紧缩风险进一步升高。

2015 年下半年受以猪肉为代表的食品价格影响，CPI 有所回升，但 GDP 平减指数进一步下降，第三季度增速仅为-0.5%，通货紧缩迹象进一步显现。值得注意的是，受 PPI 大幅下滑影响，实际利率上升，企业债务负担加重，进一步借债的困难增加，再加上劳动力等其他要素成本不断上升，进而投资减少、产出下降，收入也相应进一步减少。近四年来，工业企业盈利能力持续下降，且自 2015 年以来亏损企业数加速上升、工业品价格持续下滑，由此可见“债务—通缩”循环已初见端倪，未来可能成为宏观经济面临的最大挑战之一。

7.银行体系系统性风险隐现。

2015 年以来，银行利润增速急剧下降，企业倒闭潮、外迁势头有所扩大，不良贷款规模迅速膨胀，经济下行压力进一步加大。在这个背景下，2015 年央行 5 次下调基准利率，中国商业银行的传统盈利项——存贷息差正不断被压缩。截至 2015 年三季度，商业银行净息差为 2.53%，较 2014 年同期下降 0.15 个百分点，降至 2010 年以来最低水平。与此同时，不良贷款比例上升至 1.59%，环比增加 0.09 个百分点，同比增加 0.43 个百分点。而净利润累计同比仅增长 2.21%，

较 2014 年同期少增 10.5 个百分点。其中，不良贷款比例上升较快的行业为制造业、采矿业和批发零售业，产能过剩均较严重。

8.地方债务暗藏长期金融风险。

中国债务积累已达到较高水平，对债务顺利置换提出了较大挑战。全国人大 2015 年 12 月最新地方债调研报告显示，2014 年末全国地方债务余额已达 15.4 万亿元，加上或有债务达到 24 万亿元，高达全国 GDP 的 37.7%，据此估算的同期全国债务已达到 GDP 的 79.7%。按照全国人大 2015 年 8 月 29 日批准的 2015 年地方政府债务余额限额 16 万亿元计算，地方政府负有偿还责任的债务将达到地方政府本级公共财政预算收入的 1.88 倍。考虑到 2015 年末以及 2016 年赤字将继续扩大，新增债务需求还将继续大幅增长。

二、行业现状与发展前景分析

(一)游戏产业的定义及其分类

自古以来，游戏便伴随人类的生活而存在。现今的游戏多指在各种平台上的运作的电子游戏。电子游戏拥有广泛的受众基础。它涉及电子游戏的开发、运营、销售等经济领域，并形成自己的产业链。作为一种娱乐消费品，随着日益强大的网络经济，电子游戏经济已是娱乐产业中相当重要的组成部分。

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娱乐的一种形式。按照游戏运行平台的不同，电子游戏可以分成三大类：PC 游戏、移动终端游戏和专用设备游戏。PC 游戏是指用户通过在电脑上运行游戏软件，并与其他用户进行互动的娱乐方式。其中，根据对网络的需求状况不同，PC 游戏又可分为单机和网络游戏。

PC 单机游戏也称电子游戏出版物，指的是以独立的计算机软硬件设备为依托，主要供单人或利用 IPX/SPX 协议供有限数量的用户在局域网中玩的游戏。

网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。网络游戏通常指以 PC 为游戏平台，互联网络为数据传输介质，以游戏运营商服务器为处理器，

通过广域网网络传输方式（Internet、移动互联网、广电网等）实现多个用户同时参与的游戏品，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。

网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏（或“手游”、“移动网游”）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。移动网络游戏是指运行于手机或其他移动终端上，通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏。

1. 客户端游戏

基于客户端—服务器软件体系（即 C/S 架构）的一种网络游戏。用户玩任何一款客户端游戏都需要首先在电脑中安装该游戏专用的客户端软件。游戏的客户端软件，就是游戏数据的使用端，主要用来提供本地的数据服务和连接服务端传输数据。C/S 架构的好处是通过它可以充分利用两端硬件环境的优势，将任务合理分配到客户端和服务器端来实现，降低系统的通讯开销。

2. 网页游戏

Webgame，是基于浏览器——服务器软件体系（即 B/S 架构）的一种网络游戏。也有称其为无端网游，但实质上其客户端是浏览器这样的通用性客户端。用户玩游戏无需下载专用的游戏客户端，只要使用浏览器打开网页就可以玩网页游戏。B/S 架构的好处在于其主要事务逻辑在服务器端实现，这样就大大简化了客户端电脑载荷和游戏用户下载和维护客户端的工作，减轻了系统维护与升级的成本和工作量，降低了用户的总体拥有成本(TCO)。

3. 移动游戏

移动游戏是基于移动终端运行的网络游戏，需要下载游戏应用软件，安装后方可使用。分为单机游戏和移动网游两类。单机游戏指下载安装后，不需要接入互联网即刻运行的游戏，如《保卫萝卜》类塔

防类小游戏，单机游戏普遍是人机类型，缺乏玩家与玩家之间的即时互动，而移动网游正好弥补了这点。移动网游指需要玩家接入互联网才能运行的游戏种类。

(二)中国游戏市场发展状况

1.中国游戏行业发展环境

市场规模增长处于合理区间

2015年1~6月，中国游戏产业市场规模进一步扩大，市场实际销售收入超过600亿元，超越2014年同期水平，增长速度相比2014年虽然有所下降，但仍处与平稳增长态势，市场增幅仍超过100亿元。从最近5年来的增长状况来看，随着中国游戏市场实际销售收入的提高，数值基数不断放大，增长率提升的难度越来越大。从市场角度来看，客户端游戏、网页游戏、移动游戏市场相继从快速增长的初生期进入平稳增长阶段，形成了各细分市场均有不同程度增长，但增长率相继放缓的形态。在三大细分市场中，移动游戏收入增长速度最快，增幅最大。而客户端游戏和网页游戏收入增长幅度较小。在市场占有率方面，客户端游戏仍占最大份额，其次是移动游戏和网页游戏，其中移动游戏市场占有率增长明显，已经接近3成比例。

提高行政监管效率，有效保护知识产权

近一段时期，政策环境进一步优化，主要体现在监管效率、市场环境整治、政策扶持三个方面。在监管效率方面，游戏审批程序持续优化，审批时间一步压缩。在上海进行的国产网络游戏属地管理试点工作成效明显，属地国产网络游戏审批时间大幅缩短。在市场环境整治上，政府在打击盗版方面持续发力，《街头篮球》、《魔兽世界》、《逐鹿中原》等多款网络游戏均受益于多个政府部门发起的“剑网行动”，维护了合法权益。在政策扶持方面，每年约有20款游戏入选中国民族网络游戏出版流程，有关管理部门、有关省市给予不同程度扶持。2015年的申报工作已经于3月份启动。

游戏企业聚焦移动游戏，收购、并购不断

2015年1~6月，游戏企业资本运作热度持续，仅被媒体公开报道的收购、并购案例就达10余起，并呈现出逐渐从网页游戏向移动

游戏转移这一特点。出现这一特点主要原因在于中国移动游戏行业度过早期的快速发展阶段，一些企业逐渐做大，通过上市、融资、收购等方式，这些企业可以快速提升自己整体实力，为自己赢得更大的发展空间。如莉莉丝公司通过与青青树公司成立合资公司的方式涉足游戏上游 IP 领域，游族网络通过收购掌淘科技，涉足大数据领域，提升自己的移动游戏发行与研发能力。另一方面，移动游戏的快速发展也使一些优秀的初创企业得到发展空间，并借此获得较高估值。通过上市、被收购等资本运作，这些企业的早期投资者可以借机获利，企业本身则能够借助母公司的资源获得更好的发展，如天马时空被掌趣科技收购 80% 股权后，其研发的产品在后期市场推广过程中就得到了掌趣科技发行部门的支持。

游戏行业技术迭代快、密集度高，催生新的行业分工格局

相比于其他娱乐行业，游戏行业拥有迭代快、技术密集等特点。具体而言，第一、网络游戏行业中，研发技术、游戏类型、市场需求、游戏终端更新频率越来越高，比如今年 6 月份，多个专业游戏引擎都进行了迭代更新，以适应市场需求。此外，用户需求的改变，游戏终端的不断迭代，也对游戏的研发技术提出了新的要求。例如，随着用户智能手机及移动网络环境的改善，基于 Html5 语言的跨平台游戏，也在今年上半年得到了较好的发展，出现了流水达到百万级的产品，如《一统天下》。第二、网络游戏的生产需要应用多种顶尖技术，如实时图像渲染技术、实时物理技术、人工智能模拟技术、计算机通讯技术等，这就造成中小企业无法掌握整个游戏生产流程，进而催生了行业分工，如专门的游戏引擎公司，基于改善用户网络情况的“网游加速”公司，美工外包团队，提供服务器资源的宽带运营商等。以“网游加速”为例，国内有多家向网络游戏用户提供加速服务的企业，如迅游、迅雷、27 代理、NETPAS、傲盾、XRUSH 等公司，其中迅游凭借“网游加速”概念上市，累计活跃用户数量超过 600 万。

中国自主研发网络游戏海外市场规模高速增长

2015 年 1~6 月，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入超过 17 亿美元，增长速度实现翻倍增长，超过去年同期水平，总体

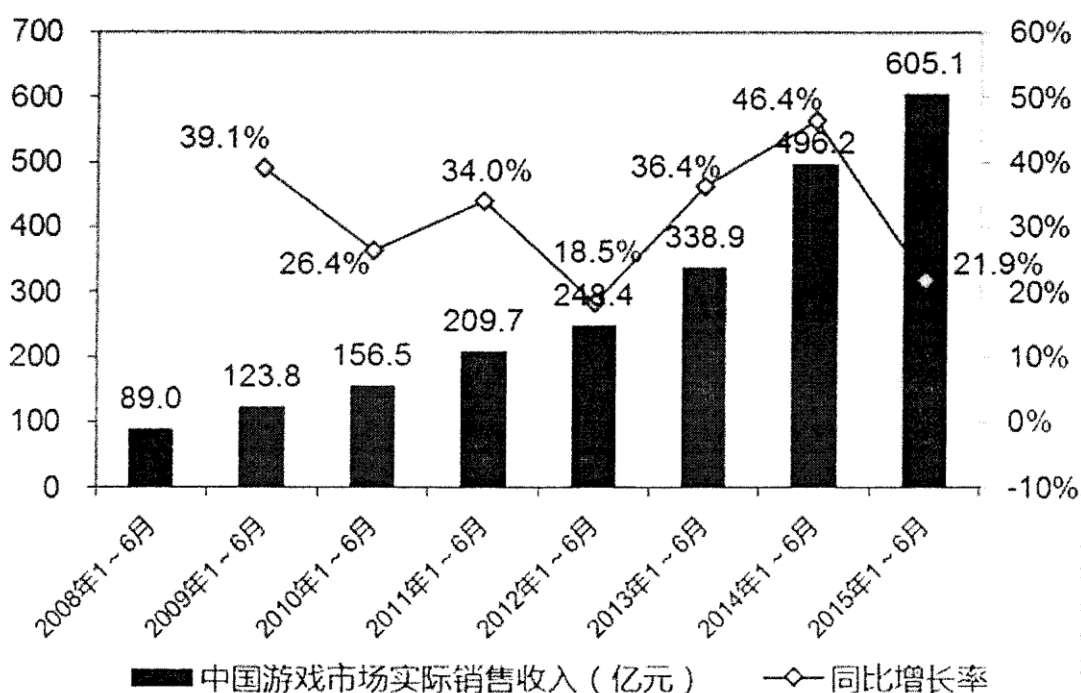
来看,近年来呈现出两个特征。第一,出现一批以出口为导向的游戏公司,如成都尼毕鲁、智明星通等游戏公司,海外市场收入大幅超过国内市场收入,甚至可以达到90%。第二,海外出口增量偏重于网页游戏、移动游戏等更为轻量级的游戏。以上海为例,2014年,上海自主研发游戏出口中,网页游戏与移动游戏的收入占比超过70%,而在2015年1~6月,网页游戏《女神联盟》等产品在海外均取得了不错的成绩。

2. 中国游戏市场实际销售收入

中国游戏市场实际销售收入主要由三部分构成,分别是网络游戏市场实际销售收入、移动游戏市场实际销售收入和单机游戏市场实际销售收入。其中的网络游戏市场实际销售收入又由客户端网络游戏市场实际销售收入、网页游戏市场实际销售收入和社交游戏市场实际销售收入构成。

2015年1~6月,中国游戏市场(包括客户端游戏市场、网页游戏市场、移动游戏市场、社交游戏市场、单机游戏市场等)实际销售收入达到605.1亿元人民币,同比增长21.9%。

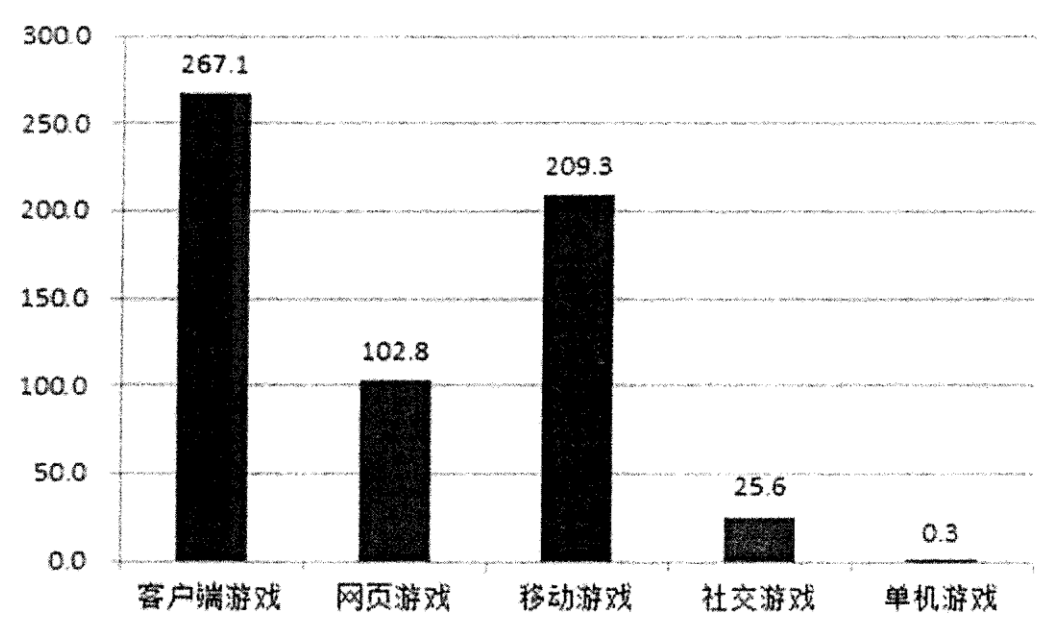
2008年至2015年6月国内网络游戏销售收入及增长率



资料来源：GPC IDC and CNG

3. 中国游戏细分市场实际销售收入

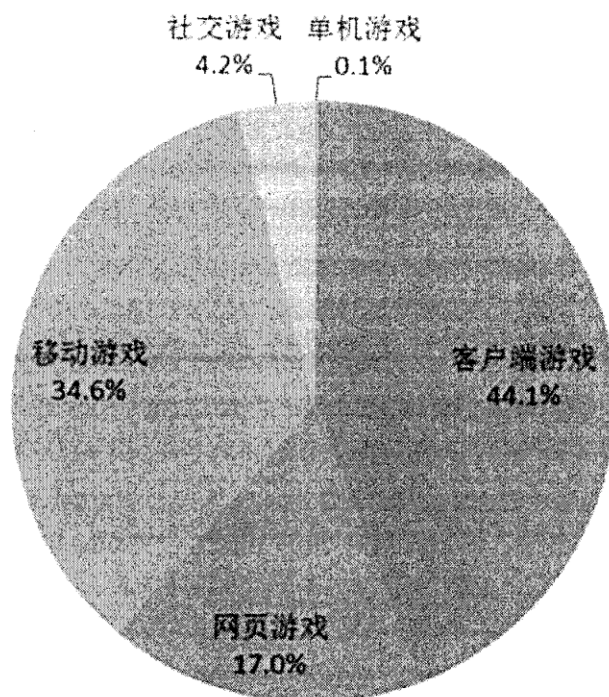
中国游戏市场实际销售收入主要来自五个细分市场，客户端游戏市场实际销售收入 267.1 亿元人民币，移动游戏市场实际销售收入 209.3 亿元人民币，网页游戏市场实际销售收入 102.8 亿元人民币，社交游戏市场实际销售收入 25.6 亿元人民币和单机游戏市场实际销售收入 0.3 亿元人民币。



资料来源：GPC IDC and CNG

4. 中国游戏细分市场份额

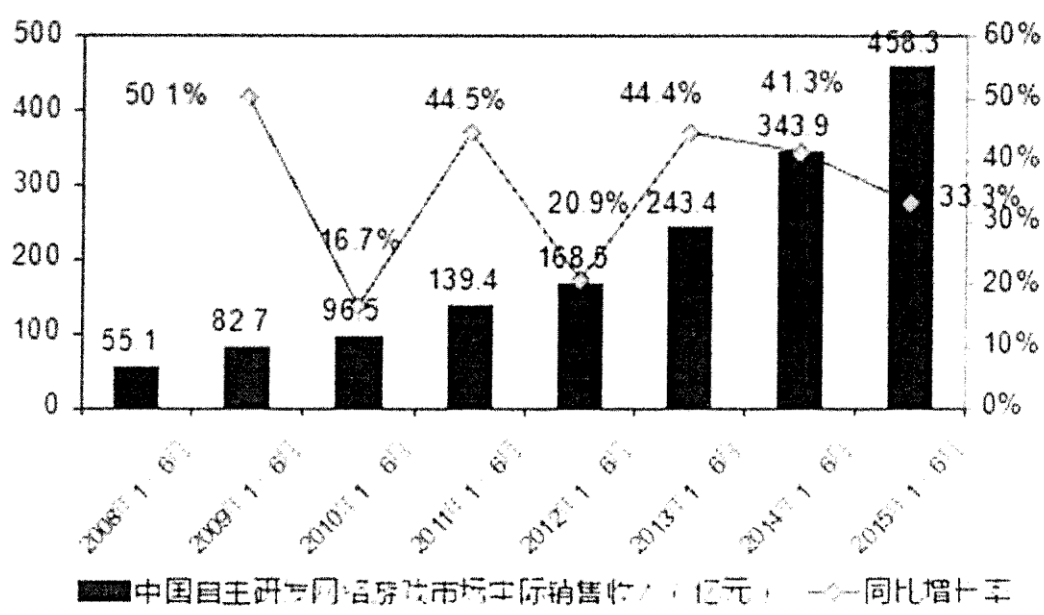
2015 年 1~6 月份，在中国游戏市场实际销售收入中，客户端游戏市场实际销售收入占 44.1%，移动游戏市场实际销售收入占 34.6%，网页游戏市场实际销售收入占 17.0%，社交游戏市场实际销售收入占 4.2%，单机游戏市场实际销售收入占 0.1%。



资料来源：GPC IDC and CNG

5.中国自主研发网络游戏市场实际销售收入

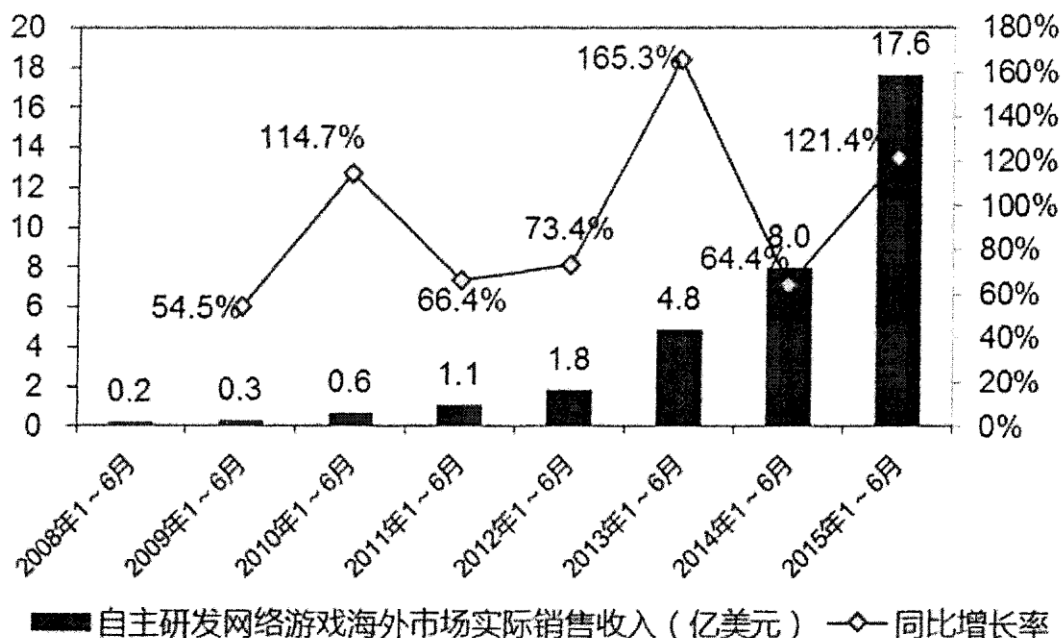
2015年1~6月，中国自主研发网络游戏市场销售收入达到458.3亿元人民币，同比增长33.3%。经国家新闻出版广电总局批准出版的网络游戏达到355款，其中自主研发产品数量占88.7%。



数据来源：GPC IDC and CNG

6. 中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入

2015年1~6月，中国自主研发网络游戏海外出口实际销售收入达到17.6亿美元，同比增长121.4%。



数据来源：GPC IDC and CNG

7. 中国游戏产业发展环境驱动因素

(1) 游戏多屏竞争拉动收入增长

中国游戏市场自客户端游戏市场之后开辟出网页游戏、移动游戏、电视游戏等细分市场，涉及的领域越来越广、范围越来越大，游戏企业不断向全产业链综合型业务拓展，是支撑起市场收入稳步增长的根本因素。从硬件平台来看，网络游戏从电脑开始大面积流行，目前已经发展为手机、平板电脑、电视的重要娱乐方式。从用户规模来看，2015年客户端游戏、网页游戏、移动游戏用户规模再创新高，逐年增长的用户数量为游戏收入的增长提供了空间。更重要的是，通过向便捷化、休闲化和家庭化的发展，游戏覆盖的用户年龄、职业、地域越来越广泛，本次调查数据显示，移动游戏用户已经超过客户端游戏用户数量2倍以上。另据各移动游戏运营平台统计结果显示，移动游戏用户年龄从24岁以下至40岁以上，两端用户比例超过1~2成，年龄分布越来越广泛。在用户规模不断扩大的同时，付费意愿也在不

断提升，根据 CNNIC 在 2015 年发布的统计数字显示，客户端游戏的付费用户几乎达到总用户的 50%，移动游戏用户付费率也达到了 24%，推动市场收入节节攀升。

(2) 国家政策提倡万众创新，鼓励创意产业发展，完善网络基础设施建设，进一步优化游戏产业发展环境

2015 年政府工作报告中提出要积极发展文化事业和文化产业，酝酿多项改革，这为游戏产业的发展创造了一个良好的政策环境，主要体现在：第一，继 2014 年夏季达沃斯论坛之后，2015 年李克强总理在政府工作报告再次提出：“大众创业，万众创新”。在游戏产业中，目前移动游戏行业游戏创业团队超过 10000 家，大众创业、万众创新，既可以扩大游戏行业解决就业的规模，又可以增加就业者收入。第二，网络环境的改善推动游戏产业更好发展。截至 2015 年 5 月，互联网宽带接入用户数已经达到 2.06 亿户，网速达到 8M 的用户占据 50% 以上。在移动互联网方面，4G 用户也突破 2 亿人。对于游戏产业来说，网络的优化能直接提升游戏用户体验。同时，宽带环境改善也能帮助游戏企业突破市场限制，使一些品质更高的游戏能够拥有更大的市场空间，如一些高品质的竞技类客户端游戏对网速要求就比较高。第三，相关领域的开放。如虚拟运营商牌照的发放，部分获得牌照的虚拟运营商针对游戏领域推出各种有特色的运营活动，如提供玩家免流量下载、免流量玩游戏、流量语音话费互转等新型消费体验，对于用户转化、游戏运营都有很好的推动作用。此外，“宽带”牌照的发放对于降低游戏企业宽带成本，优化网络环境也有积极效果。

(3) 行业协会顺应游戏业界需求，丰富交流合作平台，推进游戏产业健康发展

行业协会通过举办各类展会、交流会、峰会搭建行业交流平台，助推游戏产业更快更好发展。如中国音数协游戏工委通过组织举办游戏产品经理大会、中国国际 IP 大会、中国国际游戏交易会等论坛与展会，促进行业挖掘 IP 价值、良性使用 IP，倡导版权保护，以及为游戏企业提供展示及交流的机会，从多个方面为中国游戏产业发展起到良好的促进作用。比如在中国国际 IP 大会上，来自动漫、文学、

影视等领域的 100 余个 IP 得到分享并授权进行游戏改编。

(4) 国内资本市场融资偏宽松，游戏概念资本运作明显受益

2015 年 1~6 月，中国资本市场尤其是股市对游戏概念的追捧，为游戏企业带来了相对宽松的融资环境，并为他们的扩张带来了优势，如游族网络、天神娱乐、顺荣 37、掌趣科技、昆仑万维均在 1~6 月宣布过定增，定增总金额超过 100 亿元，这些企业借收购游戏产业链上的相关企业，壮大自身实力。同时，游戏行业与资本市场联动，加速行业的整合与产业融合，单个游戏企业掌握了更多的资源，提升了企业在产品上的投入能力。除此之外，游戏企业上市后的业绩需求以及游戏企业并购时的业绩承诺，对企业营收增长造成压力，并间接带动市场规模的增加。本次调查发现，游戏企业借壳上市或者上市企业并购过程中，均存在相应的业绩承诺。

(5) 市场竞争压力推动游戏研发技术创新

对于游戏产业来说，来自用户需求、市场竞争方面的压力将有力促使研发技术的提升。随着游戏行业的快速发展，不管是哪一个细分行业，竞争强度都比较高。通过提高游戏研发技术提高产品质量，进而为自己在竞争中积累优势，是很多游戏企业的重要策略。而用户通过用“脚”投票的方式，选择更为精品的游戏，倒逼行业的研发技术提升。在刺激游戏付费的因素中，游戏制作精良是最重要因素。此外，游戏终端配置、网络环境、政策解禁、宽带价格等一系列产业环境的优化，也为游戏研发技术水平的提高提供了基础。如主机游戏解禁后，中国不少企业开始涉足制作水平要求更高的主机游戏领域；网页游戏领域中，3D 类产品的兴起则离不开日益改善的网络环境。同时，越来越多的游戏企业逐渐掌握的自主研发引擎对游戏研发技术提升有积极作用。相比购买国外引擎或者使用开源引擎，自主研发引擎由于纯自主打造具有更高的扩展性，游戏企业可根据自身需求对引擎进行改良，并可通过这一特点提高其通用性，将该引擎适配到不同游戏终端。

(6) 游戏公司赢得海外市场机遇

新兴市场的快速发展、互联网企业的出海、以及游戏公司多年的

海外市场开拓经验与发行研发体系的累积，为中国游戏产业的出海提供了良好条件，并带来游戏产业海外收入的提高。第一，相比于中国市场，东南亚、印度、南美等海外新兴市场竞争强度更低，中国游戏企业也拥有更丰富的资本，更成熟的游戏运营经验，具有明显的优势，如 IGG 的《城堡争霸》，按 2015 年 3 月的统计结果显示，该游戏已经在 Google Play 平台于 46 个国家和地区排名前 10。第二，中国互联网巨头，以及智能手机厂商的“出海”也有助于游戏企业在海外开拓市场。如百度在中巴两国领导人的见证下，在巴西开启葡萄牙语版百度。小米手机的应用商店则在印度市场发布新品。腾讯旗下微信的游戏推荐，海外用户超过 7000 万。这些企业的出海不仅能提升中国企业的影响力，提高中国国产游戏接受度，更能提供游戏发行平台。第三，游戏公司通过多年的海外市场开拓经验与发行研发体系的累积，比如与当地公司达成联合商业计划提升自己发行实力，或者在当地开设了子公司等，直接推动海外收入的增长。

8. 中国游戏产业发展环境阻碍因素

(1) 游戏精品少，市场延续“二八定律”

无论哪个细分市场，都存在精品数量少，持续成功率不高的问题。虽然少量能够满足用户要求的精品游戏获得了较高收入和优质用户，但大部分游戏质量还不高，重量级游戏数量相对较少，延续“二八定律”现象，市场份额集中在少量排名靠前的游戏中。CP 越来越多，作品数量越来越多，研发周期越来越短，同质化越来越严重。

(2) 新兴领域的快速发展、法规不完善、部分游戏企业打擦边球给游戏产业管理带来挑战

快速发展的游戏行业给政府相关管理带来了难度，这相应地又反馈到游戏行业，影响行业的发展。第一，游戏行业的快速发展，尤其是一些新兴的游戏类型如移动游戏，呈现出“效率市场”特征，产品研发周期压缩、数量呈现爆发性增长，产品形式迭代快速，这为游戏出版加大了难度。而专门针对移动游戏的管理办法依旧在酝酿，尚无新规对移动游戏出版进行调整与规范。这就使得一方面，使用传统审批方式审批移动游戏，面临审批成本提高，质量与效率难以兼顾，进

而影响游戏企业产品发布节奏等问题。另一方面，一些企业为更快上线游戏，打政策擦边球，在未获得相应审批的前提下就将游戏发布，这为游戏后期运营埋下了隐患，也为游戏产业的管理带来挑战。第二，由于在后期监管上存在漏洞，游戏审批和运营的内容不一致，部分游戏企业逃避后期监管，在游戏内容上，打色情、暴力、赌博现象的擦边球，在损害行业形象的同时，也为整个行业蒙上不确定因素。最后，在保护未成年人的网络游戏防沉迷实名验证中，许多企业也存在执行不到位的情况。

(3)仿制、盗用代码、挣快钱、自主研发引擎市场化程度低等问题阻碍技术进步

在研发技术方面，行业存在的众多现象，阻碍着整体的进步，并最终体现在游戏产品的品质上。这些问题主要包括，第一，游戏市场仿制现象严重，破坏整个行业的创新环境。一些中小研发商通过对市场上的热门产品，进行模仿，仿制，甚至通过“反推”代码的形式进行简单抄袭，使得许多自主创新出来的产品，在市场上面临许多“仿制”产品的竞争，在缺乏有力运营手段的情况下，收入可能被极大影响，造成投入产出比升高，影响创新积极性。此外，一些游戏企业自身对技术提升积极性不高，拥有一款产品后，后续产品仅进行换皮后又重新推出市场，如在网页游戏领域中，同一款产品经常以不同的名字被推向市场。第二，作为知识密集型的行业，游戏公司往往得承担较大的被侵权风险，如由于保护措施不严带来的源代码泄漏，这不仅将使得开发者面临收益减少的不合理状况，更加破坏行业竞争秩序，影响行业发展。第三，作为技术密集型的行业，网络游戏是多种顶尖技术的集合体，因此要想实现网络游戏整体技术的进步，人才与资本投入缺一不可。然而，国内游戏市场往往以“挣快钱”为导向，多数研发团队都是中小规模，对于研发的投入不足，人才培养上缺失，无法直接推动行业技术的发展。第四，在游戏研发过程中最为核心的“引擎”方面，国内许多游戏企业也面临着无法两全的选择。在可选的三个方案中，国外成熟引擎价格高、学习成本高、限制研发自由度；选择开源引擎，则容易造成产品同质化的问题；部分自主研发引擎通用

性不强，缺乏开源性，且效率低，门槛高，这些问题都影响着我国游戏研发水平的整体提升。

(4) 海外市场差异化及准入限制导致出口难度加大

随着中国的游戏产品海外渗透率的提高，某些国家开始意识到在其本土新兴的游戏服务业蕴含着巨大的利润空间。部分地区开始采取市场保护措施，以出台或保留部分限制性政策法规、征收高额税费等形式，维护本土游戏公司的利益，如越南市场的网吧“宵禁令”和暂停发放新的游戏许可证政策；巴西对进口游戏产品及相关服务征收高额税费的措施。此外，地区用户需求的差异性也十分明显，不同地区的用户对不同类型的游戏有不同偏好，为游戏本地化处理增加了难度。而且，部分海外运营团队市场经验不足等问题，也为开拓市场带来较高的时间成本和资金成本。

9. 中国游戏产业发展趋势

(1) 新业务、新区域、新玩法推动游戏市场增长

中国游戏产业在移动游戏、电视游戏、海外市场、竞技类游戏等领域还存在较大增长空间。第一、根据《第 35 次中国互联网络发展状况统计报告》显示，中国手机网民规模达 5.57 亿。据中国游戏产业报告数据显示，中国移动游戏用户规模 3.65 亿，差距接近 2 亿。从游戏用户规模来看，市场还处在启动前期。从用户角度来说，中国游戏产业依然存在增长空间。第二，在海外市场，中国游戏产业表现将越来越出色。2015 年 1~6 月，中国自主研发网络游戏的海外销售收入同比大幅增长，市场收入超过 2014 年同期的 2 倍，预计全年有望超过 200 亿元。第三，部分游戏类型依然存在增长空间，以竞技类游戏为例，经常性观看与参与全球电子竞技赛事的观众数量都较为庞大。因此，竞技类游戏将能够帮助企业增多用户获取方式，提升用户参与度，提升品牌知名度，并籍此实现营收的增长。

(2) 改进移动游戏监管并进一步落实属地管理成未来政策重点

相比 2014 年，移动游戏的管理问题被多次摆上桌面，2015 年剑网行动重点任务和工作中明确把智能移动终端第三方应用程序等新型传播方式纳入监管范围。而国家新闻出版广电总局的移动游戏

出版管理办法也在拟定中，有望在下半年出台。此外，在现有政策方面，国产网络游戏属地管理将有可能推广至更多地区。国家新闻出版广电总局要求深化数字出版行政审批制度改革，扩大国产网络游戏属地管理试点范围，促进游戏审批效率提高。

(3) 游戏公司从健全国内资本市场体系进程中受益

资本市场与游戏行业的联动作用将进一步加速行业整合，并为游戏企业的发展、游戏产品的研发提供帮助。第一，游戏行业收、并购需求仍然存在，一些新兴领域的快速发展将使得更多优质中小企业崭露头角，大企业通过收购这些中小企业可迅速提升自己的综合实力，并切入特定行业。同时，游戏行业激烈的竞争也将加速行业的收购、并购，一些企业将可能以被收购的方式退出市场，一些强势企业则可通过收购提升自己的竞争优势。第二，国内创业板、新三板将为游戏企业资金提供融资渠道，尤其是新三板，相比主板和创业板，门槛低，企业更容易在新三板寻求融资，2015年1~6月，已经有英雄互娱、紫荆动漫等多家游戏企业计划挂牌新三板，此前，上海绿岸、汇元科技已成功登陆新三板。在创业板方面，苏州蜗牛与冰川网络也已经公布招股书。第三，国内新兴的互联网金融方式同样能够缓解游戏企业资金短缺的困境，比如摩点网、筹趣网、追梦网等都拥有各自平台，以众筹方式助推中小游戏开发团队的成长。综合来看，在具体投资领域方面，游戏产业依然存在众多的投资机会，像 Html5，移动游戏硬件，电视游戏，引擎，美术外包，sdk 技术，源代码交易，游戏评测，游戏视频，游戏语音，海外发行等都有可能成为下一个“风口”，并带动游戏产业的增长。

(4) 云计算技术和硬件进步给消费者提供更佳游戏体验

移动端加速、跨平台、可穿戴设备、云计算技术、增强现实技术、虚拟现实技术的发展与应用将成为未来游戏技术发展的重要方向。在移动端加速方面，迅游已经计划将上亿元资金投入智慧云加速平台（SCAP）优化与升级技术改造项目上，并成立控股公司，专门进行移动互联网加速系统的研发。在跨平台方面，因为 Html5 具有即点即玩、不限平台等特性，用户无需下载即可使用，游戏开发者在同一环

境下开发的游戏也可以跨越 iOS、Android 等不同平台的限制。目前基于 Html5，打造的游戏引擎已经开始应用，未来基于此项技术的游戏将越来越多。在云计算技术方面由于用户对游戏内容、画面的要求不断攀升，对硬件的容量、运算能力都充满挑战，云计算则可以将游戏的运算嫁接在云端，用户端不需要准备高性能的硬件，降低了用户的使用门槛。对游戏运营来讲，成熟的云服务也可以带来快速、稳定、适应性强、低成本的运营支撑。可穿戴设备的发展则是在游戏终端方面的一个革新，借助可穿戴设备如智能眼镜/虚拟头盔/智能跑鞋等，通过更接近场景的体感互动方式体验，尤其是运动与游戏的结合，可以使用户摆脱单纯的屏幕游戏，获得更健康的游戏方式。具体来看，虚拟现实设备未来可为游戏产业带来至少两方面影响，一方面，可以作为独立于 PC 端、移动端的崭新终端，为游戏市场提供新的拓展空间。另一方面，配合增强现实技术可以作为现有的 PC、手机和电视的补充设备，与原有终端的游戏内容产生互动，使用户获得更为精良有趣的体验。

(5) 差异化竞争、独立运营、开拓新市场、借势“一带一路”成为参与国际市场竞争优选方式

目前的国际游戏市场上，中国游戏企业由于起步相对较晚，面对具有极强优势的竞争对手，比如欧美、日韩这类传统的游戏强国(区)，在产品品质方面可能不占优势，但由于中国游戏企业在过去的发展过程中，积累了大量的运营经验，以及货币化的经验。因此，第一，中国游戏企业在参与国际竞争时，仍将选择差异化路线，减轻企业在海外市场上的竞争压力，扩大盈利空间。第二，由于独立运营模式可为企业缩短市场调整周期，为企业增加更多的利润收入，直接参与到目标市场的研发、推广、运营、拓展等各个环节中，游戏区域型子公司还将进一步增加。第三，相比已经在某些成熟海外市场站稳脚跟的游戏企业而言，部分新兴的中小企业还会寻找未被开发或开发程度较低的地区进行业务开拓，如中东、南美的一些地区，谋求发展。第四，近两年来，国家全面推进“一带一路”战略实施，引起国际社会高度关注和强烈参与意愿。游戏作为文化的重要载体，也是国家软实力的

组成部分，“一带一路”将是游戏公司走出去的“顺风车”。而且，“一带一路”贯通欧亚大陆以及东南亚、太平洋、非洲等，这些区域包含了游戏行业大部分的新兴市场，将给游戏产业带来更多的发展机会。

(三)中国网络游戏市场发展状况

1.网页游戏市场步入稳定状态

经过前两年的快速发展，网页游戏产业已经拥有了固定的用户群体，且这些用户群体都拥有较高的付费能力。2015年1~6月，网页游戏市场呈现一种稳中有升的状态，虽然部分企业或者转型、或者被收购，但剩余的企业都变得更加成熟，拥有丰富的产品研发与运营经验，这些企业促进着网页游戏市场的发展与稳定。其中，大企业通过上市、兼并、重组等资本运作，提升自身竞争力，从而获取更多的市场份额，提升自身盈利能力；中小企业则根据自身特点，或者依附行业巨头，或者找到巨头未涉足的细分市场，通过差异化竞争，提高自身营收。

2.产品数量减少，市场集中度高

受部分研发商转型、研发周期延长等因素影响，网页游戏市场新推出产品数目出现下降。一方面，一些经过市场检验的老产品依旧活跃在市场中，如《烈焰》、《七杀》、《傲剑2》等，这些产品大多在2013年就已推出，且目前依旧占据市场较大份额，新品要同时面临同期新品与这些老产品的竞争；另一方面，行业的集中度加大，精品游戏获得更大的市场份额，市场上活跃的产品数目变少，相应的，市场给予新品的市场空间变少。这就使得新产品要想抢占市场，就必须保证自己的产品质量，方能够在竞争中取胜。这最终导致了游戏的研发成本增加，并间接的加快研发商转型移动游戏领域的趋势。

3.运营方式多样化

2015年1~6月，各网页游戏平台“一超多强”的竞争格局继续保持，精细化运营成为趋势。从平台角度来看，不同平台之间的竞争加剧，大平台对用户资源把持能力更高，推广能力也更强，排名前10的网页游戏平台所占份额进一步提升；从用户获取来看，网页游

戏运营方式变得更加灵活多变。受传统用户获取方式失灵影响，以及行业主管部门对游戏低俗推广的整治，网页游戏运营商开始尝试摆脱过度依靠流量导入的运营方式，转而借助于明星代言、IP 改编、线上线下投放广告等方式获取用户。

4.资本运作促网页游戏市场格局趋向稳定

网页游戏市场已经步入稳步提升阶段。用户群体逐渐固定，有着较为刚性的需求，行业发展的有利因素与不利因素互相作用，行业对市场参与者的能动性要求提高。从市场份额角度来看，借助于上市以及收购等资本运作，大企业的综合实力进一步加强，这直接表现在对市场的占有率逐渐增加；小企业则通过立足细分市场，通过对忠诚用户的培养，进行差异化竞争，保证自己的生存，行业格局初步形成。

5.获取用户从流量模式向运营与产品模式过渡

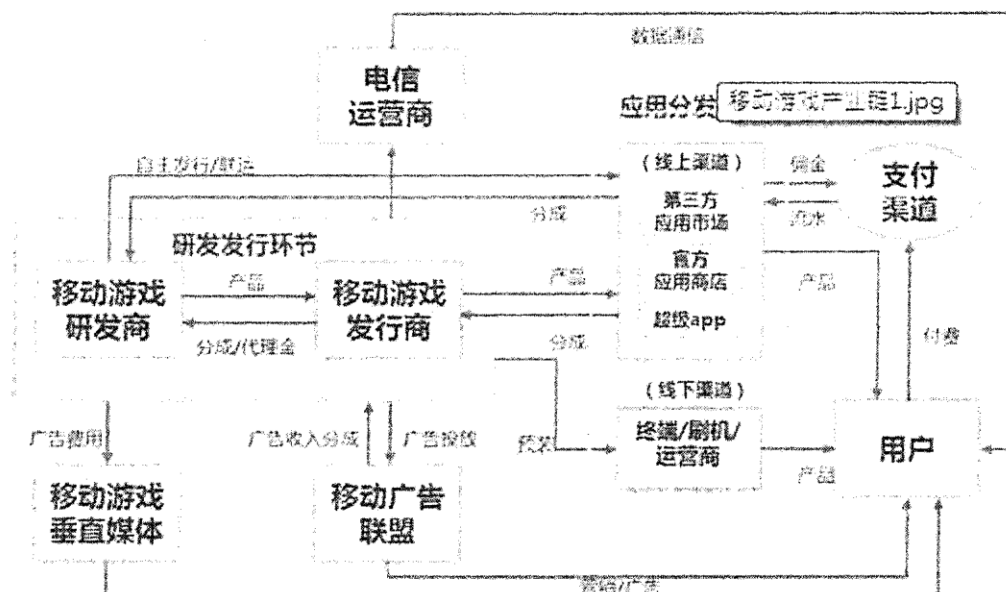
随着流量在网页游戏行业的弱化，原本借助自有流量便能够在网页游戏领域获得一定份额的企业，将逐渐面临用户获取难的问题；原本以运营和产品为导向的企业，将会获得更为明显的优势。在未来，这种趋势将进一步突出。网页游戏企业将逐渐弱化对流量需求，通过更具差异化的推广方式，全方位获取用户。这一变化一方面将降低网页游戏日趋昂贵的流量需求，通过更具针对性、更具效率的方式获得用户；另一方面，也存在一定的不确定性，更考验网页游戏的产品质量、以及运营商的运营能力。

(四)中国移动网络游戏市场发展状况

1.中国移动游戏市场状况

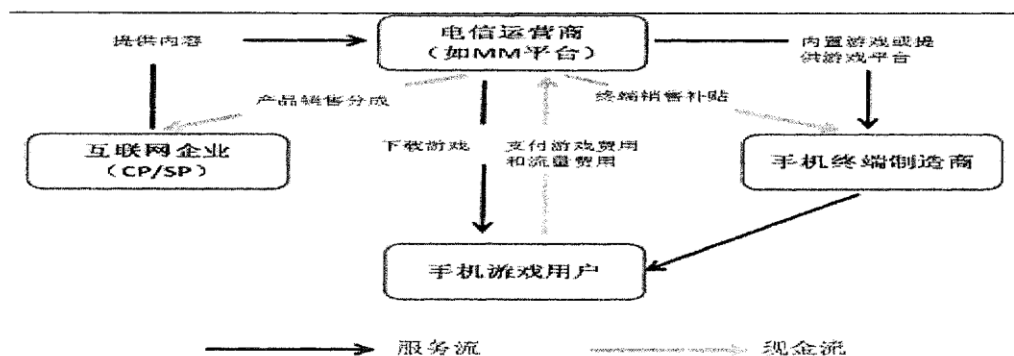
中国移动网络游戏的主要环节包括产品研发、游戏分发/运营、游戏推广、支付与反馈四个环节。游戏开发商将研发好的移动网络游戏，通过代理/发行商或自行签约的方式交给平台商。平台商利用移动游戏运营平台、移动应用市场、电信运营商等渠道进行分发与运营，推广给游戏玩家。游戏玩家在移动终端设备上体验游戏，并在玩游戏过程中充值付费。经营游戏产品产生的收益，在游戏开发商、代理/发行商、平台商之间分成，形成各家的收入来源。

移动游戏产业链



以目前行业情况来看，按平台商主导的渠道可分三种产业模式：

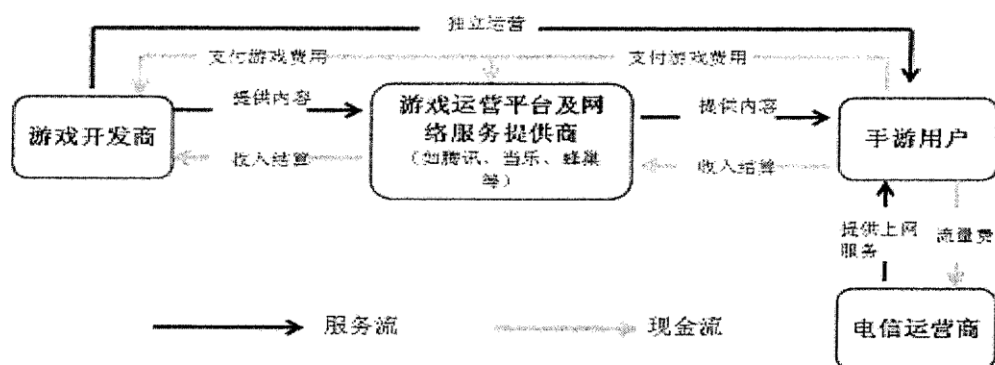
①电信运营商主导的产业模式：



在互联网平台和终端系统出现之前，电信运营商在游戏分发方面一直处于垄断地位。游戏开发商主要负责提供游戏内容，电信运营商进行流量和游戏收费主导产品销售分成。

该种产业模式导致了游戏开发商和代理商的议价能力较差，压制了游戏开发商的积极性，游戏质量难以提高，对移动网游产业存在一定的压制作用。

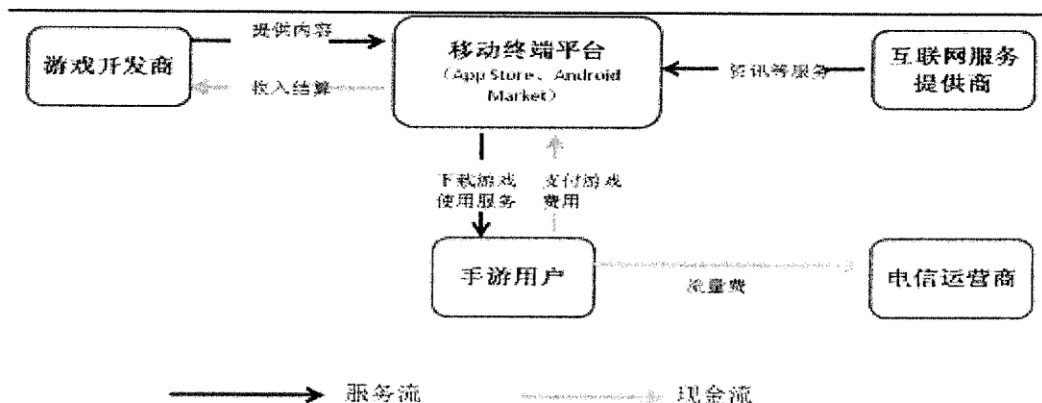
②互联网运营商主导的产业模式：



随着互联网巨头，例如腾讯、百度、360等门户网站加入游戏分销渠道的行列，渠道市场逐渐丰富起来，从而推动了游戏的快速发展。在这种模式下，游戏开发商负责提供游戏内容。互联网运营商控制资金流向，负责整合游戏产品。电信运营商代收费的功能被第三方支付系统取代，只负责收取流量费。游戏开发商、互联网运营商、代理/发行商之间对游戏收入进行分成。

此外，小米、当乐网、91助手、豌豆荚、斯凯等新型移动互联网厂商充当了手游渠道推广的另一支重要力量。和电信运营商及终端系统厂商相比，这类平台更加开放，对游戏的要求门槛较低。

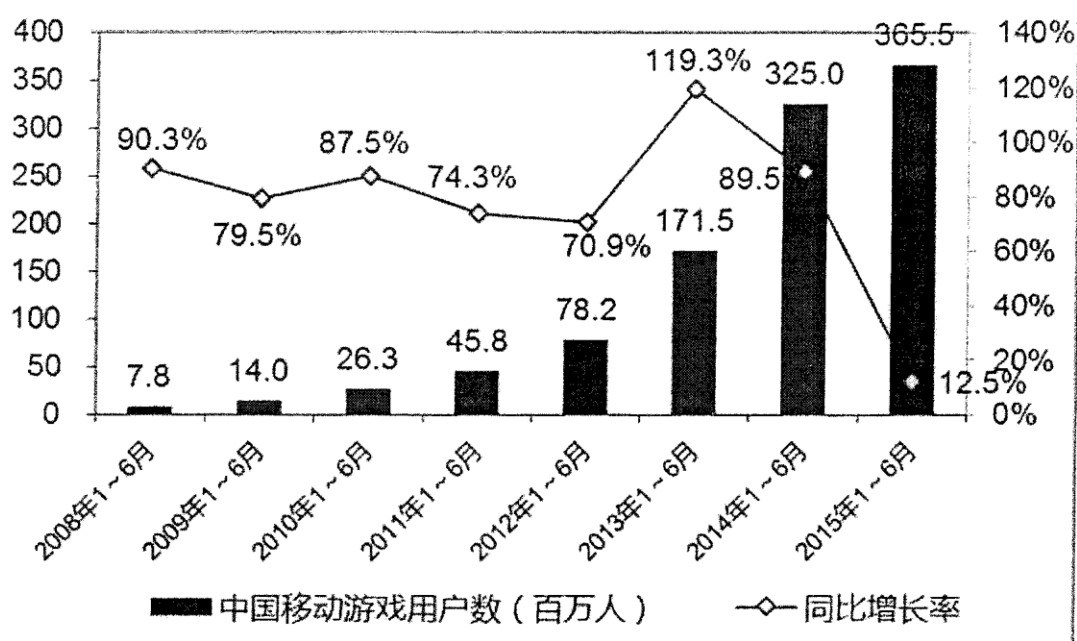
③移动终端平台商主导的产业模式：



距离终端游戏玩家更近的 AppStore 和安卓市场应用商店等移动终端平台，也成为了游戏分发的重要渠道。由于移动终端平台直接面向用户，这种产业模式下的渠道平台最为有效。但是，由于渠道数量有限，因此同质化竞争低，移动终端平台的话语权也较强。在这种模式下，游戏开发商负责提供游戏内容，移动终端平台商与游戏开发商对游戏收入进行分成。

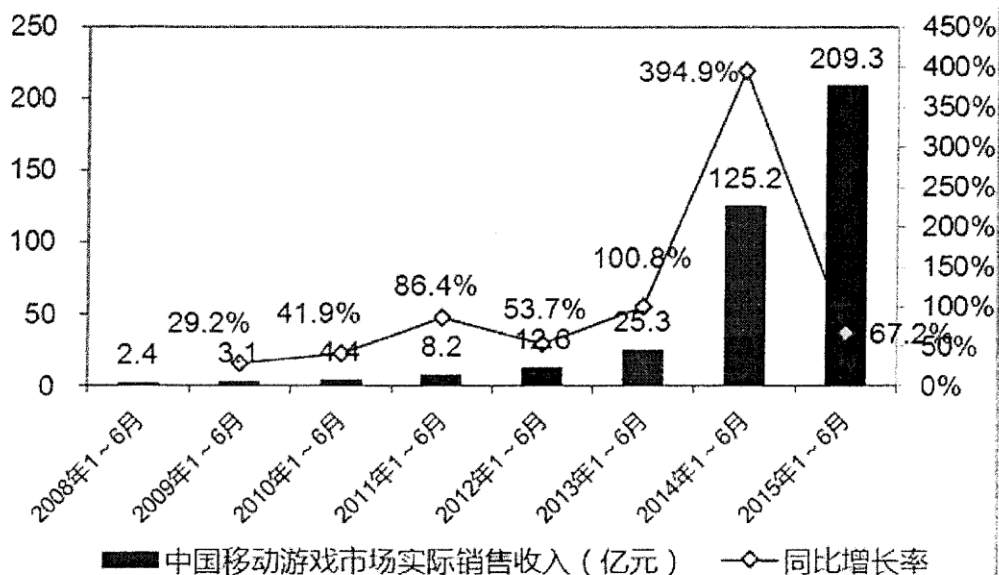
2. 中国移动游戏用户数量

2015年1~6月, 中国移动游戏用户规模达到3.66亿人, 同比增长12.5%。



3. 中国移动游戏市场实际销售收入

2015年1~6月, 中国移动游戏市场实际销售收入达到209.3亿元人民币, 同比增长67.2%。

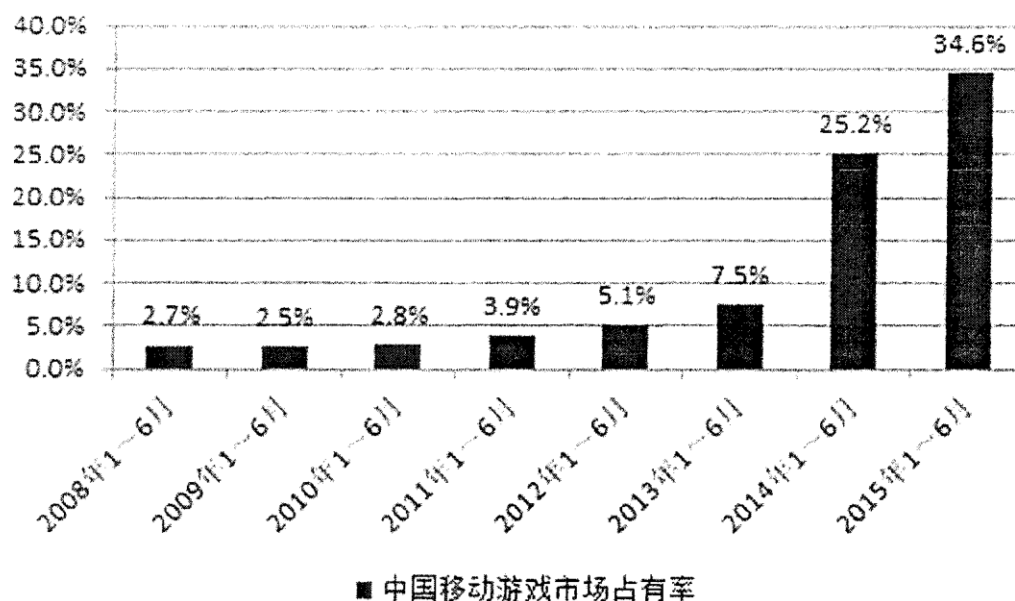


数据来源: GPC&IDC《中国游戏产业报告》

4. 中国移动游戏市场占有率

2015年1~6月, 中国移动游戏市场实际销售收入占34.6%, 保持连

续上涨的趋势。



数据来源：GPC&IDC《中国游戏产业报告》

5. 中国移动网络游戏市场发展环境驱动因素

(1) 现象级游戏产品推动市场规模增加

2015年1~6月，一些现象级产品市场表现出色。同时，市场资源向精品游戏倾斜，也推动了这些游戏获得更高收入。现象级单品对游戏产业规模推动主要表现在两个方面，一方面，现象级游戏往往自身拥有较高的收入，直接就带动了整个市场规模的增长；另一方面，现象级游戏往往能够为整个行业带来更多的用户，并帮助整个行业开拓新的市场。

(2) 移动互联网支付逐步完善推动付费率提升

2015年1~6月，支付体系的完善为移动游戏付费率提高提供了条件，进而推动整个市场规模的增长。这主要体现在，第三方支付尤其是微信支付在移动端的快速发展，使移动端付费便捷性大幅提高，并帮助移动端网民掌握付费流程。此外，游戏终端上的一些技术革新也为移动互联网支付提供了安全保障，如苹果为iphone提供的指纹支付技术。

(3) 移动游戏获取用户方式更加丰富

随着竞争的加剧、移动互联网的发展，移动游戏获取用户的方式

式更加丰富，这也推动着移动游戏市场规模的快速增加。第一，视频、自媒体、社交、应用分发平台及其他热门 APP 开放力度加大，为移动游戏带来了更多的流量支持，如九游与阿里手游在 3 月份实现初步整合，提升导量能力；小米应用商店则深度介入游戏的发行。第二，游戏推广方式更加多样化，除了线上的流量导入外，电视广告、公交站牌、地铁等地也成为游戏的重要推广渠道。

6. 中国移动网络游戏市场发展环境阻碍因素

(1) 潜在用户规模缩小，传统“洗用户”模式受阻

随着移动游戏的发展，移动游戏用户增长出现“断崖式”下滑，人口红利及换机红利逐渐消耗完毕，移动游戏潜在的用户规模缩小，这对于移动游戏市场规模增长带来一定的阻碍作用。第一，潜在用户规模缩小将使得市场规模增长仅能依靠现有存量用户，这就要求提升现有用户的付费率与 ARPU 值，运营难度相应加大，游戏投入也被迫增高。第二，潜在用户规模缩小将使得许多企业的“洗用户”模式效果降低。存量用户一般都有过一定的游戏经验，单纯流量引导对他们的影响能力将降低，相应的洗用户效果也将出现折扣。最后，在缺少增量用户的情况下，许多企业只能立足存量用户，这将导致对用户流量的争夺更加激烈，间接提升游戏用户获取成本，并导致一些中小企业在竞争中被淘汰。

(2) 跟风仿制导致产品同质化现象严重

2015 年 1~6 月，移动游戏产品数量继续出现爆发性增长。根据对应用市场的统计，今年新上移动游戏数量大概比去年多 50% 左右。在这众多的作品中，“领头羊”现象依旧明显，许多游戏企业依旧将目光集中在少数盈利能力较高的产品以及产品类型，跟风仿制现象严重。这一现象带来的阻碍效果主要表现在热门领域产品饱和，出现过度竞争的状况，产品死亡率高，并导致创业团队成功率降低，产品同质化加重。同时，这一现象也将浪费行业资源，不利于移动游戏的创新、以及细分市场开拓。

(3) 游戏终端与网络环境影响移动游戏用户体验

受移动游戏终端与网络环境等影响，移动游戏用户体验仍然略

显不足。移动游戏终端配置参差不齐对游戏研发造成影响，游戏企业必须在流畅与精品中做出取舍，甚至因此舍弃一部分用户。另外一方面，移动游戏对流量的依赖也限制着行业的发展。由于流量价格昂贵，用户普遍在 wifi 环境下载游戏，这影响了游戏的地推效果，同时也因为更新问题，减少了用户的使用场景。此外，部分区域网络环境的不稳定也将使得用户面临卡顿、掉线等现象，新用户留存率因此下降。

(4)不当人才流动造成研发成本上升、研发游戏品质下降

随着移动游戏行业的火热，业内人才流动也变得越来越频繁，甚至出现不当人才流动。主要表现在，互相“挖人”现象严重。由于业内创业团队多，专业人才需求大，通过“挖墙脚”方式可直接获得比较成熟的人才，较自己慢慢培养可节省大量成本，无形中促使了人才非良性流动。同时，一些大企业的中高层员工也因为市场火热，尝试“自立门户”，进行创业，这也让人才流动加剧。人才流动的过于频繁对游戏发展带来的阻碍主要表现在推升游戏人力成本，进而拉高产品成本；同时，带来了研发风格类似，甚至产生“源代码”流失、扩散等现象，加剧产品同质化。

(5)运营资源分布不合理催生“马太效应”

运营数据导向的游戏级别评定让大量推广资源集中在少部分游戏上，运营资源分布不合理，出现“马太效应”，这对行业的创新、发展有着一定的阻碍作用。具体表现在，其一，挤压中小企业的生存空间；中小企业将面临更残酷的市场环境，甚至直接出局，随之参与者变少，研发思维模式更加固化。其二，运营数据导向的判定方式，将使得研发者、发行者，甚至渠道商都会偏向于“保守”，选择已经得到市场认可的游戏类型，使得一些更具创新性的游戏得不到该有的资源支持，甚至因此被埋没。

(6)与其他行业跨界合作前景存在不确定性

2015 年 1~6 月，IP 改编游戏数目增多，且市场表现也越加良好。但是，移动游戏与其他行业的跨界合作依然不深入、不牢固，合作前景存在一定的不确定性。一方面，游戏内容的贴合度上，许多 IP 改

编仅是简单的冠名，游戏内容并没有根据原 IP 的粉丝群体进行定制，这就使得 IP 的转化效果不高，造成效果降低；另一方面，许多 IP 的热度较为短暂并不利于移动游戏的推广。由于游戏本身存在一个研发周期，研发商获得时下热门的 IP 尤其是影视类 IP 时，当产品上线时原 IP 热度可能已经下降，此时，对游戏带来的作用将打折扣。此外，IP 的价格上涨也提升了游戏的投入成本，这无形中提升了 IP 改编所带来的风险。

7. 中国移动网络游戏市场发展趋势

(1) 市场规模继续增长并促使市场结构向“橄榄形”转变

在未来，移动游戏市场规模依然会保持增长态势，不过，市场收入结构将逐渐向“橄榄形”转变，这主要源自于两个因素。第一，精品老游戏的沉淀。随着移动游戏市场的推移，精品游戏将逐渐增多，而其中的一些爆品受益于精细化运营以及早期的用户获取，将获得比普通移动游戏更长的生命周期，并持续保持较高收入。第二，游戏产品类型的多样化，尤其是细分市场的持续开拓将弱化移动游戏市场流量集中带来的影响，并通过对用户群体的精准定位，在不同的细分市场催生多款游戏精品。此外，一些热门 IP 改编的游戏同样将不受“流量集中”影响，通过对原粉丝群体的经营而获得一定的收入。这些游戏与精品老游戏一起，将共同构成移动游戏市场收入的主要部分，摆脱以前少数几款游戏掌握行业大量收入的现象。

(2) 精品移动游戏“出海”成为常态

对于移动游戏来说，进入海外市场将成为发展的一个重要趋势。第一，这是来自于游戏企业盈利的需求。游戏企业或被并购或上市，业绩压力增大，对盈利增长的需求提升。与此同时，国内市场人口红利消失，行业竞争趋于白热化，出海寻求新增长点，是很多游戏企业面临的选择方向。第二，相比于主机游戏、客户端游戏，更为轻量的网页游戏、移动游戏一直是中国游戏企业更为擅长的领域，研发水平也处于较高的水平，特别是一些精品移动游戏，本身拥有足够的市场潜力，为游戏出海提供了“软件支持”。最

后，随着多年对海外市场的开拓，尤其是早期一些游戏对海外市场的开拓，中国游戏企业已经积累了丰富的海外发行经验，对游戏的本地化处理、海外市场的用户需求都有较多了解，并且在海外实现了发行与研发体系的构建，为游戏海外淘金提供了“硬件支持”，如网易在美国西海岸搭建研发中心。

(3)游戏研发技术进步推动 Html5 游戏、弱联网游戏、物理游戏等游戏类型发展

Flash AIR 更新和 Html5 的逐渐成熟，让轻量级移动游戏在技术拓展方向上有了新的选择。同时，会有更多企业将在网络游戏基础上增加弱联网或离线游戏的单机功能，减小因流量费用导致的用户阻力，丰富移动游戏产品多样化发展。此外，PhysX 物理引擎的开源，也将为物理游戏等细分游戏类型的发展提供条件。移动游戏行业在未来将呈现“百花齐放”的局面。

(4)行业洗牌倒逼市场更加规范，有效抑制游戏暗扣、代充、过度诱导消费、恶意评论等不正当竞争行为

行业规范程度同样会是移动游戏行业未来发展的趋势之一，这主要受三方面因素的影响。第一，激烈的市场竞争将加速行业的优胜劣汰，一些大型、主打精品游戏的企业对于规范性竞争需求更大，竞争手段也更加成熟。第二，政府部门的监管作用，通过主管部门对相关游戏的监管，游戏暗扣、代充、过度诱导消费、恶意评论等不正当竞争行为将逐渐得到抑制。第三，用户需求将倒逼游戏企业进行有序竞争。不管是暗扣、代充、过度诱导消费，还是恶意评论、刷榜，用户最终都将用“手机”投票，并促使行业竞争有序发展。虽然这种转变在一定周期内会影响市场规模，但从长远意义看，将有利于行业健康发展，给真正的优质游戏腾出空间，从而促进市场规模的长期稳定提升。

(5)运营精细化、IP 的可持续性倍受重视

行业趋于成熟，移动游戏运营将继续向精细化与 IP 可持续化的方向发展。随着用户流量价格上涨，效果变低，为规避单一流量导入方式的游戏竞争力不足，无法实现快速盈利的风险，运营与研发

紧密合作，移动游戏甚至出现了比肩客户端游戏的精细化运营细节。此外，IP 将继续火热，但更加强调其可持续性，对 IP 可持续发展模式的探索将逐渐加强，使用方法更具创新，一方面，游戏公司更强调与原 IP 的联动作用，而这也将反作用于运营，提升游戏运营的精细程度。如《花千骨》，在推广过程中采用了多方联动的方法，并在电视剧更新期上线，使其在短时间内便达到了 iOS 畅销榜第二名。

《新仙剑奇侠传》邀请到了原 IP 制作人参与研发，提升产品吸引力。另一方面，游戏公司的 IP 储备和原创能力进一步加强，多家公司提前布局 IP 战略，深度挖掘和发挥 IP 价值，积极打造原创 IP 的同时，加深泛娱乐战略布局。

(五)行业主要政策规定

1. 《网络游戏管理暂行办法》(文化部 2010 年 6 月);
2. 《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 10 月 18 日);
3. 《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》(2012 年 2 月 15 日);
4. 《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》(2012 年 2 月 23 日);
5. 《国务院办公厅关于印发三网融合第二阶段试点地区(城市)名单的通知》(国办函[2011]164 号);
6. 《关于推进第三代移动通信网络建设的意见》(工信部联通[2010]106 号);
7. 《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》(国发[2000]18 号)。

(六)行业竞争情况

网络游戏在过去十多年的发展中，PC 端游戏无论从用户规模还是市场规模上讲，都是网络游戏市场的主力军。如今中国的网络游戏产业正处于成长期，并快速走向成熟期的阶段。随着终端设备的丰富和用户迁移，游戏类型也不断趋向于多元化，网络游戏行业正进入企业百家争鸣的局面。2014 年，虽然受到网络视频等新娱乐方式的冲击对用户的分流影响，但移动端游戏迅速增长，且 PC 客户端游戏仍凭借其成熟的商业模式和稳定的用户群体，保持较为平缓的增长，并仍

然在市场上占据主要地位。随着网络速度的进一步加快，流量资费的逐步下调，网络游戏即将走上快速发展的道路，并在多端竞争的行业新格局和多领域横向扩张背景下，寻找新的发展机遇。

虽然网络游戏行业仍属于新兴的朝阳行业，但由于中国网络游戏产业潜力巨大，行业竞争异常激烈。在多家知名行业翘楚业绩飞速发展的示范作用下，众多游戏开发商及营运商纷纷入市，行业市场集中度逐步减弱，预计该趋势短期内不会改变。

从网络游戏行业的发展特性来看，企业的营收能力和竞争实力在很大程度上取决于游戏产品的市场表现，而由于游戏产品本身具有明显的生命周期性，因此，企业的发展呈现较明显的波动性。以目前市场领先的盛大、网易、九城等具有较长时间游戏运营历史的企业发展来看，都曾经出现过由于主力游戏产品进入衰退期而导致企业整体营收状况显著下降的问题。由此可见，网络游戏市场的竞争格局将会始终处于不断变化、调整的状态，唯有研发实力较强，能够持续推出新产品，能够根据市场的变化及时推出游戏新版本、增加新功能的企业才能够确保自身在市场中的竞争地位。

近年来，随着中国整体网络游戏市场环境日趋规范，国产原创网游得到了较快的发展，从未来竞争趋势上看，原创网游会逐渐成为市场的主导。因此，网络游戏企业的研发实力也成为竞争的关键要素。

对于大小企业间的竞争，大企业拥有如下优势：技术人才储备丰富；过往游戏渠道的合作优势；已有玩家数量及品牌知名度。而中小企业，尤其是已成功推出移动网游产品并获得市场良好反应的企业，也在竞争中有独特的优势：对玩家需求的了解。由于游戏运行终端的不同，移动网游与传统网游相比，玩家的游戏习惯，时间安排，偏好，付费的意愿都存在一定差异。因此，直接复制传统网游模式，能否在移动网游取得成功是有待验证的。在这个较新颖的领域中，已有产品成功上线的中小企业对玩家的习惯，偏好有更精准的把握，基于对市场的了解，开发出的新产品获得成功的可能性会更高。同时，与传统网游，移动网游的市场推广的方式方法亦有不同。

综合而言，在大小企业竞争方面各有千秋，共同推动移动网游这

一新兴市场的蓬勃发展。

(七)行业发展的有利和不利因素

1.行业发展的有利因素

中国网络游戏市场保持高速增长的驱动力主要体现在以下几方面：

(1)国家政策鼓励支持，法规趋于完善规范

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。

2011年12月，国务院办公厅于发布了《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。

2012年2月，中共中央办公厅、国务院办公厅发布《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》，提出加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。加快科技创新成果转化，提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫游戏等领域技术装备水平，增强文化产业核心竞争力。

2013年8月，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。

政府部门除出台鼓励支持政策外，还制定了一系列规范和制度，包括《中华人民共和国电信条例》、《互联网信息服务管理办法》、《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》等。通过规范和制度对行业内企业的规范管理，促进了行业整体可持续的健康发展。

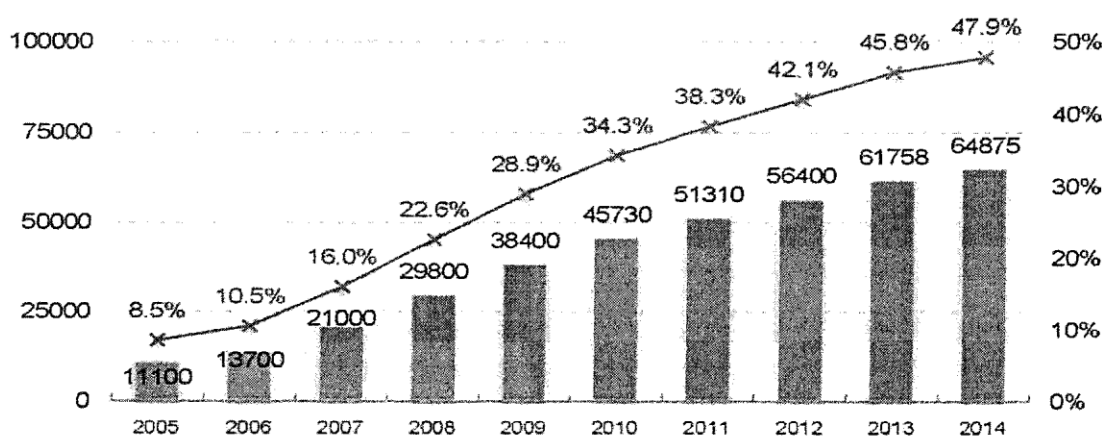
(2)互联网用户规模庞大，有市场发展空间

随着网络基础设施建设的完善以及移动互联网的快速发展,中国互联网用户的规模和互联网普及率稳步上升。

截至 2014 年 12 月,中国网民规模达 6.49 亿,全年共计新增网民 3117 万人。互联网普及率为 47.9%,较 2013 年底提升了 2.1 个百分点;中国手机网民规模达 5.57 亿,较 2013 年底增加 5672 万人。网民中使用手机上网人群占比由 2013 年的 81.0%提升至 85.8%。

互联网用户规模及普及率的快速增长为网络游戏提供了大量潜在用户需求,网络游戏市场有很大的发展空间。

2005年至2014年互联网用户规模及普及率



数据来源: 中国互联网络信息中心

2014 年移动互联网的持续高速增长,一是由于智能手机的大面积普及,移动端庞大的用户基数已成定型;二是电商、游戏、广告等传统 PC 经济已逐渐适应移动端发展,并且在已有商业模式基础上,不断拓展出创新应用及服务,带来持续的市场增长。

根据 360 手机助手发布的《中国手机应用行业趋势绿皮书 2015》数据显示,在过去 4 个季度中,中国移动互联网用户中,女性的比例从 2013 年第四季度的 41%上涨至 2014 年第三季度的 47%。

在移动化、社交化、碎片化趋势的推动下,女性用户的数量已经占据中国互联网的半壁江山。如果将女性用户的典型特征纳入考虑范围,其对中国互联网的影响则是更加深刻。

(3)用户结构和消费理念有利于行业发展

网络游戏市场用户规模持续扩大,推动了游戏产业的持续增长。随着越来越多年轻的互联网用户群体成为网络游戏玩家,原有培养的

忠实用户消费能力逐渐提高，也具有较高的消费意愿。由于工作或者生活事务的增多，部分老游戏玩家逐渐减少游戏精力，玩游戏的主要目的变为填充碎片时间，对于网页网络游戏和移动网络游戏的发展有较大推进作用。

通过网页网络游戏和移动网络游戏在碎片时间获得娱乐越来越趋于流行。70后和80后游戏玩家一方面数量规模较大，为行业发展提供了坚实的用户基础；另一方面，他们的消费水平提升，且在过去的网络游戏过程当中已经形成了良好的付费习惯，消费意愿强，是网络游戏企业重视并着力赢得的付费群体。

(4)游戏出口前景良好，拓展盈利渠道

近年随着中国游戏行业在国际市场上的影响力逐步扩大，特别是在大中华文化圈的港澳台地区，拥有相同的中华文化的传统，大量不同类型的优质网游作品相继输出，满足了当地玩家需求，促进了中国网游行业的进一步发展，也是为传播和弘扬中国文化拓宽渠道。

部分海外国家由于没有网页游戏的传统，因此市场竞争程度相对缓和。同时，鉴于网页网游后续运营复杂程度不高，投资回报周期较短，受限制的程度也较低，因此受到海外游戏运营平台的欢迎。

2014年中国自主研发的网络游戏在海外市场销售收入达到30.76亿美元，其中客户端类游戏数量占总出口的网游游戏数量的27.7%；网页游戏类数量占总出口的网游游戏数量的30.9%；移动游戏数量占总出口的网游游戏数量的41.4%。

2014年，中国自主研发的网络游戏在海外市场销售收入达到30.76亿美元，相较2013年增长了69.02%

2014年，中国原创原创移动网络游戏海外出口实际销售收入达到12.73亿美元，同比增长366.39%。

2.行业发展的不利因素

(1)产品同质、质量参差不齐

经过多年发展，网络游戏市场竞争趋于激烈，市场游戏产品跟踪模仿，同质化现象严重。部分领先游戏产品获得成功之后，其他竞争对手在短期利益诱惑下，往往推出同样题材或者类似玩法的网络游戏

产品，造成短时间内相同类型的产品充斥市场，质量参差不齐，给游戏玩家造成混乱和冲击，不利于行业创新环境的形成，亦不利于行业的健康有序发展。

(2)产品营销和管理有待改进

网络游戏行业的竞争日趋激烈，部分游戏运营商过度使用营销手段，从而对游戏生命周期产生不利影响。过度营销也增加了游戏厂家所需承担的相关费用，运营成本被推高。

网络游戏行业快速发展，各个厂商为了提高单款游戏收入，普遍采用联合运营、联合推广模式，这提高了营销和运营管理的难度。由于各个平台和渠道质量控制环节标准不一致，导致同一款游戏在名称、内容和游戏体验上的差异，给游戏玩家造成混乱，影响游戏口碑和付费意愿，不利于进一步发展。

(3)人才缺乏制约行业发展

中国网游行业近几年发展迅速，势头强劲，凸显出企业人才不足的问题。众多网游企业虽想进一步扩张，开发出具有创新性的受欢迎产品，但无人才作为基础，导致企业很难实现长期稳定发展，甚至出现挖墙脚抢人才的恶性竞争现象。

具体而言，网游产品研发中的策划、程序、美术、测试，以及后期运营等均有专业性要求，需要大量高素质的专业人才。国内的培训和教育市场尚未成熟，人才储备不足，加剧了人才紧缺程度。

随着中国网游产业规模的不断扩大，人才问题将对产业的可持续发展带来一定的制约。

(八)行业特有的经营模式，行业的周期性、区域性和季节性特征

1.行业特有的经营模式

网络游戏的经营模式分为自运营模式、独家代理模式和联合运营模式，行业内的主流趋势是采用联合运营模式进行运营。

①自运营模式

游戏开发商开发的产品直接在自己的运营平台进行运营，在游戏玩家充值时按照充值金额扣除渠道费用后，再按照冲销比确认收入。

②独家代理

独家代理是指游戏开发商直接或通过游戏发行商以独家代理的方式向游戏运营平台推出游戏产品，由运营平台负责游戏产品的后期运营、用户管理、充值收费和收益分成等事项，而游戏研发商则负责产品的后期版本更新等工作。

独家代理方式可以使游戏开发商专注于游戏的研发，同时，由于游戏的运营方唯一，有利于游戏品牌的管理和推广，获取游戏玩家的认同。

③联合运营

联合运营是指游戏开发商与游戏运营商合作，开发商负责产品研发、版本更新、游戏服务器的架设及维护，游戏运营商则负责游戏中虚拟货币销售、结算及对联合运营的游戏在其网络平台上的推广等。

联合运营模式能够提供给用户更多渠道的游戏接入口，能够满足用户便捷登录的需求，扩大游戏玩家的数量。

目前国内的联合运营商主要分为两类，一类是大型平台，在国内拥有数量庞大的用户群体，可以轻易将其固有用户导入游戏平台，这类大型平台占据着联合运营市场的重要地位；另一类运营商则是网盟平台运营商，这类运营商主要去采购中小型网站、论坛甚至博客的广告资源，通过流量导入的方式，将用户吸引到所运营的网页游戏当中，按实际导入效果支付相应费用。

相对来说，大型平台掌握着大多数的用户流量资源，通过与这些大型平台的合作，游戏厂商可以迅速抓住主流的上网人群，完成游戏的大范围推广。

在行业的盈利模式方面，行业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。按时间收费模式是指用户按照游戏时间支付费用，一般是以包月方式计费。下载收费模式是指用户下载游戏时完成费用的支付，并自此取得游戏的登录使用权限。虚拟道具收费模式是指企业为用户提供游戏的免费下载和免费使用，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。除以上三种盈利方式之外，还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等

其他方式。

在目前的网络游戏市场上，网页网游主要采取虚拟道具收费的盈利模式，而移动网游则主要采取按下载收费和按虚拟道具收费这两种盈利模式。

2.行业的周期性

网络游戏属于消费性行业，受宏观经济环境的影响较小。网络游戏产品具有内容轻松、类型丰富、受众广泛的特点，能够为公众提供性价比较高的娱乐休闲体验。网络游戏可以缓解人们在快速工作和生活节奏中产生的压力，在闲暇时缓解人们的心理压力，帮助打发时间。从最近几年来看，虽然国际宏观经济环境不断波动，国内经济结构调整，经济增速下滑，但网络游戏行业依旧保持了快速的发展速度，体现出一定的抗衰退特征。

虽然网络游戏行业受外部经济环境影响较小，但网络游戏产品本身具有明显的生命周期特性。对于产品数量和产品类别丰富的领先企业来说，通过品牌化运营、系列化游戏精品的开发，能够吸引忠实游戏玩家的长期关注，大幅延续游戏产品的生命周期，减缓游戏收入水平的下滑，呈现出一定的抗周期性的特点。但是，对于产品数量较少企业，由于产品本身的生命周期特征影响，其发展仍然会呈现出一定的波动性。

3.行业的季节性

作为直接面向消费者的文化娱乐行业，网络游戏不存在明显的季节性特征。

4.行业的区域性

网络游戏运营以互联网和移动网络为基础，其发展与通信和互联网基础设施建设的发展有很大的关联性，通信设施和互联网发展快的地区，网络游戏的发展也相对较快。

在东部沿海地区、省会城市和其他经济发展水平较高的城市，居民收入和消费能力相对较高，其互联网基础设施建设较为完善，网络覆盖和普及率高，网络游戏市场的发展也较为迅速。

另一方面，对于网络游戏企业来说，人才是企业的核心竞争力，

无论是游戏产品的策划人员、技术人员、运营人员还是高端管理人员，都是游戏企业争夺的焦点。从地域分布上看，游戏企业都分布在人才集中的城市和地区，如北京、上海、广州、深圳、成都等城市。

三、被评估企业的业务分析

(一)被评估企业简介

1.企业名称：上海点点乐信息科技有限公司（以下简称“点点乐”）

公司类型：有限责任公司(自然人投资或控股)

法定住所：上海市张江高科技园区碧波路 518 号 202 室

法定代表人：汪世俊

注册资本：246.00 万元人民币

实收资本：246.00 万元人民币

营业执照注册号：310115002018407

成立日期：2012 年 9 月 11 日

经营范围：信息科技、计算机领域内的技术咨询、技术服务、技术开发、技术转让，计算机软硬件的研发。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

2.公司股权结构及变更情况

(1)公司设立

上海点点乐信息科技有限公司成立于 2012 年 9 月 11 日，系由自然人汪世俊、连理、杨珂和梅久华共同出资成立的有限责任公司（国内合资），注册资本为 5.00 万元，实收资本 5.00 万元。

2012 年 8 月 7 日，上海高仁会计师事务所出具沪高仁（2012）第 012106 号验资报告对上述股东出资情况予以验证。

2012 年 9 月 11 日，上海点点乐信息科技有限公司领取了由上海市工商行政管理局浦东新区分局核发的《企业法人营业执照》。

上海点点乐信息科技有限公司成立后，各股东出资额及出资比例如下：

序 号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	2.70	54.00
2	杨珂	0.90	18.00
3	梅久华	0.90	18.00

4	连理	0.50	10.00
合 计		5.00	100.00

2012年10月，天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）与汪世俊、杨珂、梅久华、连理签订的关于上海点点乐信息科技有限公司的投资协议，同意由新股东天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）向上海点点乐信息科技有限公司出资200.00万元，1.25万元计入注册资本，198.75万元计入资本公积。本次增资完成后，上海点点乐信息科技有限公司注册资本增加至6.25万元，实收资本增加至6.25万元。

2012年11月15日，上海中惠会计师事务所出具沪惠报验字（2012）1037号验资报告对上述股东出资情况予以验证。

本次增资完成后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	2.70	43.20
2	杨珂	0.90	14.40
3	梅久华	0.90	14.40
4	连理	0.50	8.00
5	天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	1.25	20.00
合 计		6.25	100.00

根据2012年11月29日股东会决议，经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议，同意将上海点点乐信息科技有限公司注册资本由6.25万元增至205.00万元，新增注册资本198.75万元由资本公积转增注册资本。本次增资完成后，上海点点乐信息科技有限公司注册资本增加至205.00万元，实收资本增加至205.00万元。

2012年12月3日，上海中惠会计师事务所出具沪惠报验字（2012）1037号验资报告对上述股东出资情况予以验证。

本次增资完成后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	88.56	43.20
2	杨珂	29.52	14.40
3	梅久华	29.52	14.40
4	连理	16.40	8.00
5	天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	41.00	20.00
合 计		205.00	100.00

2014年11月18日，经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议，同意股东汪世俊将其持有的公司14.40%的股权转让给上海点乐投资管理合伙企业（有限合伙），同意股东连理将其持有的公司8.00%的

股权转让给肖永泉，其他股东自愿放弃优先购买权。

本次股权转让后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	59.04	28.80
2	杨珂	29.52	14.40
3	梅久华	29.52	14.40
4	肖永泉	16.40	8.00
5	天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	41.00	20.00
6	上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）	29.52	14.40
合 计		205.00	100.00

根据 2014 年 12 月 22 日股东会决议，经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议，同意将上海点点乐信息科技有限公司注册资本由 205.00 万元增至 246.00 万元，新增注册资本 41.00 万元由股东上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）以货币认缴，上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）投资 180.00 万元，41.00 万元计入注册资本，139.00 万元计入资本公积。本次增资完成后，上海点点乐信息科技有限公司注册资本增加至 246.00 万元，实收资本增加至 246.00 万元。

本次增资完成后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	59.04	24.00
2	杨珂	29.52	12.00
3	梅久华	29.52	12.00
4	肖永泉	16.40	6.6667
5	天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	41.00	16.6667
6	上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）	70.52	28.6666
合 计		246.00	100.00

根据 2015 年 3 月 11 日股东会决议，经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议，同意点点乐股东汪世俊、梅久华将所持股点点乐 36% 股份转移至新余市贵丽妃凰投资中心；股东杨珂将所持 12% 股份转移至新余市翠壁华峰投资中心；上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）将所持 28.67% 股份转移至新余市乐点投资中心。

此次股权变更后的股权结构如下：

股东名称	出资额(万元)	出资额占比
新余市贵丽妃凰投资中心	88.56	36.00%
新余市翠壁华峰投资中心	29.52	12.00%
肖永泉	16.40	6.67%
天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	41.00	16.67%

股东名称	出资额(万元)	出资额占比
新余市乐点投资中心	70.52	28.67%
合计	246.00	100.00%

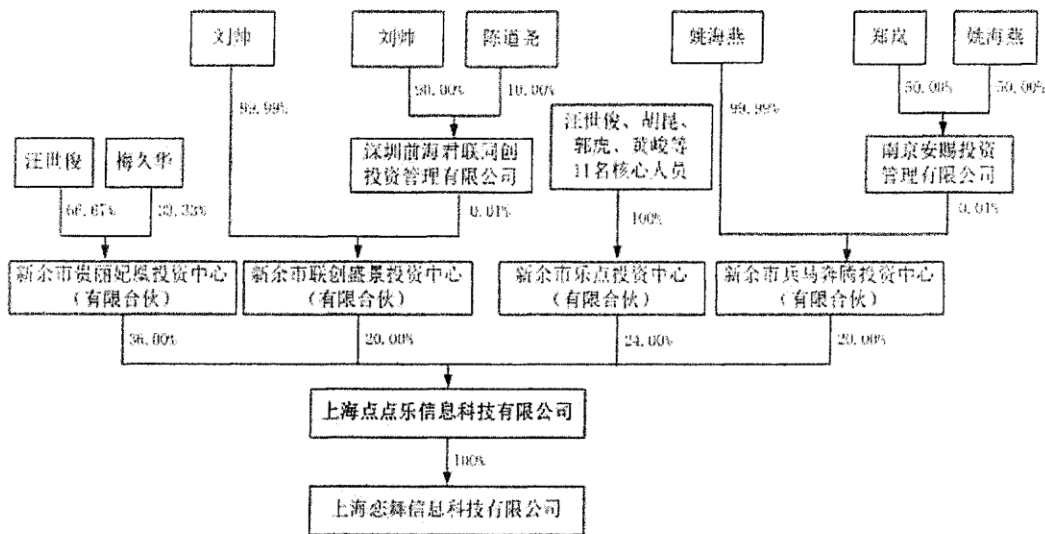
根据 2015 年 3 月 23 日股东会决议, 经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议, 同意新股东新余市联创盛景投资中心(有限合伙)、分别以 1,500.00 万元、4,440.00 万元、3,643.20 万元和 1,416.80 万元合计收购肖永泉、天津浔渡创业投资合伙企业(有限合伙)、新余市翠壁华峰投资中心和新余市乐点投资中心所持有的 3.3334%、8.3334%、6%和 2.3334%股权。

同意新股东新余市兵马奔腾投资中心(有限合伙)分别以 1,500.00 万元、4,440.00 万元、3,643.20 万元和 1,416.80 万元合计收购肖永泉、天津浔渡创业投资合伙企业(有限合伙)、新余市翠壁华峰投资中心和新余市乐点投资中心所持有的 3.3334%、8.3334%、6%和 2.3334%股权。此次股权变更后的股权结构如下:

股东名称	出资额(万元)	出资额占比
新余市贵丽妃凰投资中心	88.56	36.00%
新余市乐点投资中心(有限合伙)	59.04	24.00%
新余市联创盛景投资中心(有限合伙)	49.20	20.00%
新余市兵马奔腾投资中心(有限合伙)	49.20	20.00%
合计	246.00	100.00%

3. 点点乐产权结构

截止评估基准日公司的产权结构图如下:



4.企业简介

点点乐主要从事手机游戏及网络游戏的开发和运营。点点乐紧跟行业发展趋势，从 2012 年开始进行手机游戏的研发，并抓住手机游戏市场增长的机会迅速发展壮大。点点乐是一家拥有自主知识产权的游戏研发企业，其具备较为完备的业务、人才、财务等体系，具有较好的成长潜力。

点点乐在上海市设立办公地点，着力研发高品质网络游戏。

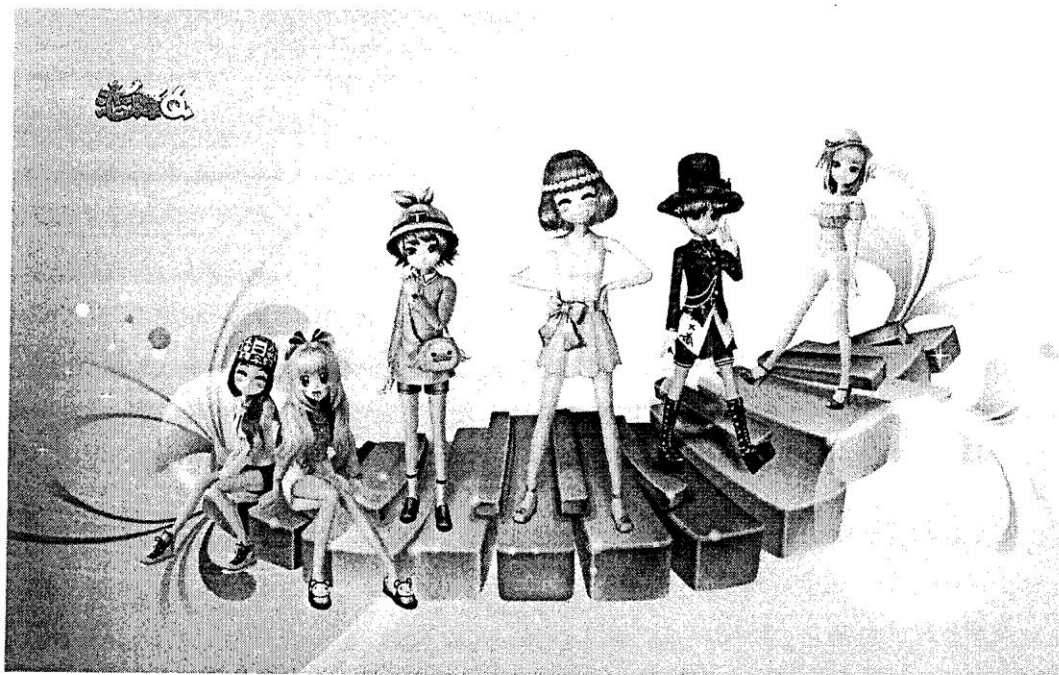
(二)被评估企业的主要产品或服务的用途

点点乐目前的主要产品为移动网络游戏。移动网络游戏主要通过第三方运营平台合作运营。

主要游戏产品介绍如下：

序号	软件简称	备注
1	《恋舞 OL》	运营阶段
2	《陌陌劲舞团 2》	内部测试阶段
3	《全民恋爱》	内部测试阶段
4	《苍穹变》	运营阶段(代理游戏)
5	《全名西游 2》	运营前期准备阶段(代理游戏)
6	《官斗-项目 1》	研发阶段(代理游戏)
7	《卡牌-项目 2》	研发阶段(代理游戏)

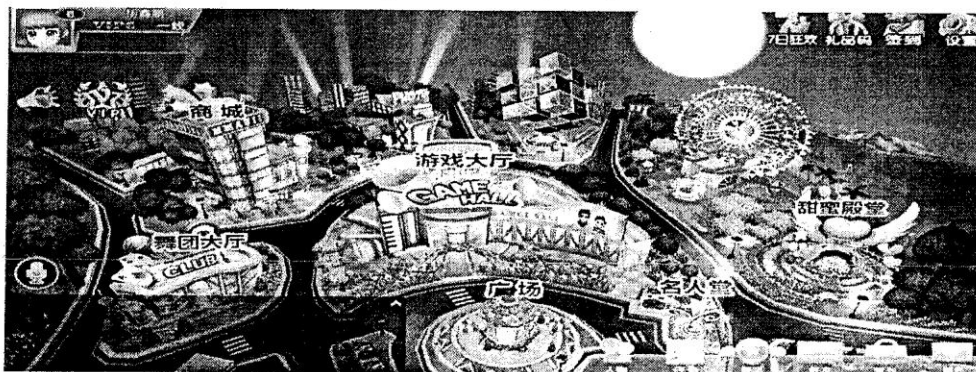
1.《恋舞 OL》(运营阶段)



《恋舞OL》是点点乐主打的一款音乐舞蹈移动端网游产品。该产品在核心玩法方面创新性地设置了经典模式、恋舞模式、泡泡模式等多种操作手法；在美术表现方面能够展现流畅的动作和靓丽的流光效果；在社交功能方面，《恋舞OL》设计了独特的舞团系统，加入舞团的玩家更具有粘合性和游戏认可度。

《恋舞OL》于2013年8月在国内首先上线运营，之后陆续在港台、越南、新马、泰国、印尼等东南亚国家上线运营，其主要运营方式为公司与众多游戏平台联合运营，并通过IOS、Android等游戏平台推广。

2. 《陌陌劲舞团2》手游(内部测试阶段)



《陌陌劲舞团2》是一款集音乐、社交、养成于一体的音舞类休闲游戏。玩家不仅能体验到丰富多彩的音舞游戏乐趣，更有海量服饰

随意搭配，打造时尚游戏造型。而找好友、组队伍、拍照分享、排行竞技等新颖的社交养成玩法，还为玩家提供了多维度的互动内容。无论是竞争还是合作，都能使玩家领略到社交娱乐的乐趣，让音乐游戏不再孤独与单调。

3.《全民恋爱》手游（内部测试阶段）



《全民恋爱》是一款以女性视角为主线，集恋爱、时尚搭配、人物养成的休闲类游戏。

(三)被评估企业的经营模式及经营管理状况

1.经营模式

点点乐定位于手机游戏开发，运营模式主要为联合运营。

联合运营模式：即点点乐将自主研发的游戏授权给多家运营商运营，运营商向点点乐支付运营收入分成。

2.人力资源状况

为了适应公司的发展战略，点点乐逐步建立了适应现代企业制度要求的人力资源管理体系，通过强化领导干部和人员选拔任用科学化、推动科技人才队伍建设，以充分发挥绩效考核机制对员工的激励作用，增强公司的凝聚力和竞争力。截止评估基准日，公司员工为194人。

(四)被评估企业在行业中的地位、竞争优势及劣势

1.被评估企业在行业中的地位

点点乐主要从事移动网络游戏业务的研发及运营，并取得了迅速的发展。随着点点乐研发力度的不断加强，新产品持续投入运营，预计点点乐在该领域的行业地位将进一步巩固和提升。通过多年努力，点点乐在手机游戏领域取得了良好口碑，在业内积累了一定的影响力，形成了较强的品牌优势与用户认可度。

2.被评估企业的竞争优势

(1)音乐舞蹈类游戏细分领域的先发优势

国内游戏市场发展十余年以来，玩家的游戏习惯不断得到挖掘和培育。音乐对年轻人来说是一个必不可少的娱乐需求，很多的移动音乐播放器有大量活跃用户，音乐舞蹈类游戏应运而生。音乐舞蹈类网络游戏是一种网络互动游戏，音乐舞蹈游戏给玩家带来音乐享受的同时还有美伦美焕舞蹈动作，给游戏中的玩家带来视觉和听觉的双重享受。

音乐舞蹈游戏产品早期主要集中在PC端，已经赢得了不少玩家特别是年轻玩家的青睐，积累了庞大的用户基础。点点乐自成立起即致力于音乐舞蹈游戏类游戏移动端的研发，对于该类型游戏的核心玩法设计、玩家偏好把握以及基础技术架构等方面已经形成了较为深刻的理解和积累。伴随着智能手机和移动互联网的普及，移动端的音乐舞蹈类游戏市场已经呈现出玩家从PC端转移，收入大幅增长的迹象。未来点点乐有望凭借积累的先发优势，分享移动端音乐舞蹈类游戏细分市场规增长带来的收益。

(2)拥有一定的品牌优势

点点乐较早投入技术研发，打造出《恋舞OL》这款在音乐舞蹈手机游戏行业内具有一定影响力的产品，形成了品牌优势。

《恋舞OL》产品的核心玩法、交互功能、社交功能以及美术表现方面，均有较大的创新。在核心玩法方面创新性地设置了多种操作模式，包括经典模式、恋舞模式、泡泡模式等；在美术表现方面能够展现流畅的动作和靓丽的流光效果；在社交功能方面，《恋舞OL》

设计了舞团系统，加入舞团的玩家更具有粘合，还可以在社交网络分享自己的舞团、在各大论坛讨论自己的舞团、形成舞团归属感。

(3)渠道优势

一款游戏产品要实现理想的收益，不仅需要游戏本身具备优秀的质量，也离不开游戏运营的推广。知名游戏运营平台在新游戏推广和玩家导入方面具备突出优势。

在国内，点点乐《恋舞OL》产品已经与广州九游信息技术有限公司、北京小米移动软件有限公司网络股份有限公司等实力雄厚的发行商建立了积极的合作关系。点点乐游戏产品以联合运营以及CPS合作的形式在包括 360、UC、百度、91 等国内近 30 家主要的游戏平台或者广告联盟平台上发布运营。

在海外，点点乐《恋舞OL》产品已经与晶绮科技（香港）股份有限公司、越南VTC MOBILE SERVICES JOINT STOCK COMPANY(VTC MOBILE)建立合作关系。

(4)具有较强的研发实力

游戏研发需要策划、程序、美术、测试等诸多环节的共同配合协作，具有较高的技术要求，舞蹈类游戏存在很大的用户需求，但这类游戏对技术要求更高。

点点乐的创始研发团队长年从事网络游戏行业的研发工作，具有丰富的游戏行业研发经验，先后参与过多项大型游戏的程序开发工作，拥有极强的技术攻关以及项目管理能力。同时点点乐不断吸纳新的研发团队人员，形成了富于创新的游戏创制氛围，培育了一批专业的游戏研发人才。凭借这些人才储备，点点乐具备了较强的游戏研发能力。

4.被评估企业的竞争劣势

(1)产品数量较少

目前，进行联运的移动网游仅有《恋舞OL》一款。2016 年上半年，点点乐计划将 2 款在测试阶段产品完成并顺利上线。

(2)网络游戏还处于发展的起步阶段

点点乐的从 2012 年开始开发手机游戏，在音乐舞蹈类游戏取得

成功后，继续加大对于移动产品的探索与发展，尝试研发和推广多元化发展，并在海外市场方面进行进一步的探索，力求开发出更多能满足玩家需求的精品移动游戏及应用。

(五)被评估企业经营风险分析

1. 市场风险

目前，网页网络游戏和移动网络游戏的消费需求正高速增长，市场规模快速扩张，具备较好的盈利空间。随着市场的盈利空间逐步被开拓，市场发展潜力的进一步发现，更多的企业将会试图进入到这一领域，新的游戏产品也不断推向市场，网页网络游戏和移动网络游戏市场的竞争状况可能会更加激烈。

点点乐具备一定的竞争优势，但若点点乐在未来的经营中，未能保持或进一步提高自身营业收入或市场份额，致使其在激烈的市场竞争中出现营业收入或市场份额下滑的情况，将会对点点乐的发展空间产生不利影响。

2. 新产品开发风险

尽管点点乐拥有丰富的手机游戏行业运作经验和成熟的产品研发体系，但单款游戏产品的研发能否成功，很大程度上取决于能否分析并发现游戏玩家的喜好，能否制定有效的开发计划并组织人员、资金、技术完成新游戏的开发。若点点乐未能按计划以适当的节奏推出游戏产品，则可能对点点乐的盈利水平产生不利影响。

3. 游戏产品生命周期风险

网页网络游戏和移动网络游戏具有产品更新换代快、生命周期有限、用户偏好转换快等特点。高质量的精品网络游戏生命周期较长，甚至可以达到数年，而品质较差的网络游戏生命周期往往只有几个月。

尽管点点乐具有较完善的游戏产品运营维护体系，能够为产品生命周期的有效规划提供保障。但是，若点点乐不能有效保证游戏产品持续推出节奏或者新推出游戏产品的生命周期低于预期。

4. 游戏产品运营风险

点点乐的游戏产品主要采取与其他运营平台联合运营的方式。近

年来，网页网络游戏及移动网络产品数量迅速增加，同类和同质游戏产品的竞争加剧，对平台而言，单款网络游戏的用户导入成本逐渐提高。随着竞争的加剧，游戏平台的资源越来越向能为其带来更高、更长久回报的少数精品游戏倾斜，更加注重对精品游戏产品的挖掘与争夺。

5. 人员流失风险

网络游戏企业的核心资产是“人”。在游戏研发方面，游戏的研发流程需要制作人、策划、程序、美工、音乐音效等各方面人才的通力协作；在游戏运营方面，则需要商务、运营、市场、客服、运维等方面的人才。

点点乐作为网络游戏行业的企业，对核心人才的依赖度较高。如果点点乐不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失。如果点点乐不能从外部引进并保留与点点乐发展所需的技术及运营人才，点点乐未来的经营发展可能遭受不利影响。

(六)被评估企业的发展战略及经营策略

加强移动网络游戏研发和运营一体化方面的能力，把握移动网络游戏市场高速发展的机遇，积极拓展多元化的网络游戏市场和互动娱乐形态。在继续扩充游戏类型，壮大游戏研发团队的基础上，扩大对移动网络游戏研发的投入，制作更多精品游戏。点点乐立足于移动互联网音乐舞蹈游戏细分领域，秉承着“用户需求为核心，持续创新”的理念，以“快速行动、用心专注、协同合作、快乐工作、善于分享”为企业的核心价值观，以“研发精品”为公司的目标，追求品质赢取市场的理念，力求为用户打造出别具特色的经典游戏作品。

经营策略：点点乐的产品市场运营以联合运营模式经营。

四、被评估企业的资产与财务分析

(一)资产配置和使用情况

1.经营性资产的配置和使用情况

点点乐的经营性资产、负债主要是经营活动应保有的货币资金、

与经营直接有关的应收应付款项、固定资产等。

2.非经营性资产、负债和溢余资产的配置和使用情况

非经营性资产、负债是指与被评估单位生产经营无关的、评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债。被评估单位的非经营性资产、负债包括与企业经营无关的关联方往来款、借款、其他流动资产、预收账款、递延收益、其他应付款及其他非流动负债等，本次评估采用成本法进行评估。

溢余资产是指评估基准日超过企业经营所需，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产。被评估单位的溢余资产为超出维持企业正常经营的营业性现金的富余现金。

(二)历史年度财务分析

1.财务状况与经营业绩

被评估单位评估基准日前三年一期资产负债表如下：

2012—2015 年 6 月资产负债表(母公司口径)：

金额单位：人民币万元

项目	2012 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2015 年 6 月 30 日
流动资产合计	190.81	528.49	3,827.98	6,931.05
非流动资产合计	4.53	8.32	45.80	122.28
资产总计	195.34	536.80	3,873.78	7,053.33
流动负债合计	0.38	179.63	772.50	1,462.10
非流动负债合计	-	167.23	211.30	205.72
负债合计	0.38	346.87	983.81	1,667.82
股东权益合计	194.96	189.94	2,889.98	5,385.51

2012—2015 年 1-6 月损益表(母公司口径)：

金额单位：人民币万元

项目	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年 1-6 月
一、营业收入	11.68	448.59	5,450.91	4,861.42
减：营业成本	-	14.26	57.40	41.26
营业税金及附加	0.02	0.99	19.63	16.22
销售费用	-	66.03	740.63	1,073.33
管理费用	20.99	432.02	3,090.92	1,245.86
财务费用	0.05	0.03	-0.98	-29.31
资产减值损失	0.66	17.03	70.10	15.53
加：公允价值变动收益	-	-	-	-
投资收益	-	-	-	-
二、营业利润	-10.04	-81.76	1,473.22	2,498.54
加：营业外收入	-	0.16	7.40	-

项目	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年 1-6 月
减：营业外支出	-	-	-	3.00
三、利润总额	-10.04	-81.60	1,480.62	2,495.54
减：所得税费用	-	-	-	-
四、净利润	-10.04	-81.60	1,480.62	2,495.54

五、收益预测的假设条件

本评估报告收益预测的假设条件如下：

(一)一般假设

- 1.假设评估基准日后被评估单位持续经营；
- 2.假设评估基准日后被评估单位所处国家和地区的政治、经济和社会环境无重大变化；
- 3.假设评估基准日后国家宏观经济政策、产业政策和区域发展政策无重大变化；
- 4.假设和被评估单位相关的利率、赋税基准及税率、政策性征收费用等评估基准日后不发生重大变化；
- 5.假设评估基准日后被评估单位的管理层是负责的、稳定的，且有能力担当其职务；
- 6.假设被评估单位完全遵守所有相关的法律法规；
- 7.假设评估基准日后无不可抗力对被评估单位造成重大不利影响。

(二)特殊假设

- 1.假设评估基准日后被评估单位采用的会计政策和编写本评估报告时所采用的会计政策在重要方面保持一致；
- 2.假设评估基准日后被评估单位在现有管理方式和管理水平的基础上，经营范围、运营方式、合作分成比例等与目前保持一致；
- 3.假设评估基准日后被评估单位的产品或服务保持目前的市场竞争态势；
- 4.假设评估基准日后被评估单位的研发能力和技术先进性保持目前的水平；
- 5.假设评估基准日后被评估单位的现金流入为平均流入，现金

流出为平均流出；

6.假设被评估单位能按预测的计划时间完成新游戏的开发并如期上线运营，现有游戏的更新、升级能如期实现；

7.点点乐评估基准日执行的所得税率为 25%。2014 年 4 月 30 日点点乐取得了上海市经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》(财税[2008]1)规定，软件生产企业经认定后，自获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第五年减半征收企业所得税。据此，点点乐 2014-2015 年免征企业所得税，2016-2018 年按 12.5%征收企业所得税。本次评估假设企业在 2015 年到 2018 年继续获得并享受双软企业所得税政策。

本评估报告收益法评估结论在上述假设条件下在评估基准日时成立，当上述假设条件发生较大变化时，签字注册资产评估师及本评估机构将不承担由于假设条件改变而推导出不同评估结论的责任。

六、评估计算及分析过程

(一)收益法具体方法和模型的选择

本评估报告选用现金流量折现法中的企业自由现金流折现模型。企业自由现金流折现模型的描述具体如下：

股东全部权益价值=企业整体价值-付息债务价值

1.企业整体价值

企业整体价值是指股东全部权益价值和付息债务价值之和。根据被评估单位的资产配置和使用情况，企业整体价值的计算公式如下：

企业整体价值=经营性资产价值+溢余资产价值+非经营性资产负债价值+长期股权投资价值

(1)经营性资产价值

经营性资产是指与被评估单位生产经营相关的，评估基准日后企业自由现金流量预测所涉及的资产与负债。经营性资产价值的计算公式如下：

$$P = \frac{F_0}{(1+r)^{m/24}} + \sum_{i=2}^n \frac{F_i}{(1+r)^{(i-1.5+m/12)}} + \frac{F_t}{r \times (1+r)^{(n-1.5+m/12)}}$$

其中：P：评估基准日的企业经营性资产价值；

Fi：评估基准日后第i年预期的企业自由现金流量；

Ft：永续期预期的企业自由现金流量；

F0：评估基准日至当年年底的企业自由现金流量；

r：折现率(加权平均资本成本,WACC)；

n：预测期；

m：基准日至当年年底月数；

i：预测期第i年。

其中，企业自由现金流量计算公式如下：

企业自由现金流量=息前税后净利润+折旧与摊销-资本性支出-营运资金增加额

其中，折现率(加权平均资本成本，WACC)计算公式如下：

$$WACC = K_e \times \frac{E}{E+D} + K_d \times (1-t) \times \frac{D}{E+D}$$

其中：ke：权益资本成本；

kd：付息债务资本成本；

E：权益的市场价值；

D：付息债务的市场价值；

t：所得税率。

其中，权益资本成本采用资本资产定价模型(CAPM)计算。计算公式如下：

$$K_e = r_f + MRP \times \beta_L + r_c$$

其中：rf：无风险收益率；

MRP：市场风险溢价；

βL：权益的系统风险系数；

rc：企业特定风险调整系数。

(2)溢余资产价值

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产。被评估单位的溢余资产为

超出维持企业正常经营的营业性现金外的富余现金。

(3)非经营性资产、负债价值

非经营性资产、负债是指与被评估单位生产经营无关的，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债。非经营性资产、负债单独分析和评估。

(4)长期股权投资价值

上海恋舞信息科技有限公司系点点乐 2014 年 4 月 23 日成立的全资子公司，上海恋舞信息科技有限公司尚未开展经营活动，未来年度经营业务尚未有规划，对未来盈利预测难以合理量化，因此采用资产基础法评估。

2.付息债务价值

付息债务是指评估基准日被评估单位需要支付利息的负债。被评估单位评估基准日无付息债务。

(二)收益期和预测期的确定

1.收益期的确定

由于评估基准日被评估单位经营正常，没有对影响企业继续经营的核心资产的使用年限进行限定和对企业生产经营期限、投资者所有权期限等进行限定，并可以通过延续方式永续使用。故本评估报告假设被评估单位评估基准日后永续经营，相应的收益期为无限期。

2.预测期的确定

由于企业近期的收益可以相对合理地预测，而远期收益预测的合理性相对较差，按照通常惯例，评估人员将企业的收益期划分为预测期和预测期后两个阶段。

评估人员经过对企业未来经营规划、行业发展特点的分析，并结合企业享受有关税收优惠政策后的稳定期，预计被评估单位于 2020 年后达到稳定经营状态，故预测期截止到 2020 年底。

(三)预测期的收益预测

对企业的未来财务数据预测是以企业 2013 年度 - 2015 年 6 月的经营业绩为基础，遵循我国现行的有关法律、法规，根据国家宏观

政策、国家及地区的宏观经济状况，企业的发展规划和经营计划、优势、劣势、机遇及风险等，尤其是企业所面临的市场环境和未来的发展前景及潜力，并结合企业未来年度财务预算对未来的财务数据进行预测。

1.营业收入的预测

企业的收入主要是游戏运营收入，游戏运营收入来源于联合运营。联合运营的分成收入主要来源于第三方运营商运营的分成收入。点点乐根据游戏玩家实际充值及消费的金额，按照与运营商合作协议所计算的分成金额确认收入。

从 2015 年起，未来几年公司将完成产品系列化，保证公司未来年度的持续稳定增长。根据企业的发展规划，企业每年都要推出多款精品产品，截至评估基准日有 2 款游戏处于运营阶段；2 款游戏处于测试阶段；3 款游戏处于研发阶段。

由于游戏是有生命周期的特点，新产品要不断推出。根据企业的发展规划，企业每年都要推出数款新产品，未来销售收入预测是基于目前运营产品及新开发产品推广计划，即根据未来年度每年上线运营产品及每种产品计划采用的运营模式、参考已上线产品运营指标的变化趋势，分别计算确定未来年度各种运营产品的设计运营模式下的单品种运营收入，然后汇总得出全部产品的运营收入。

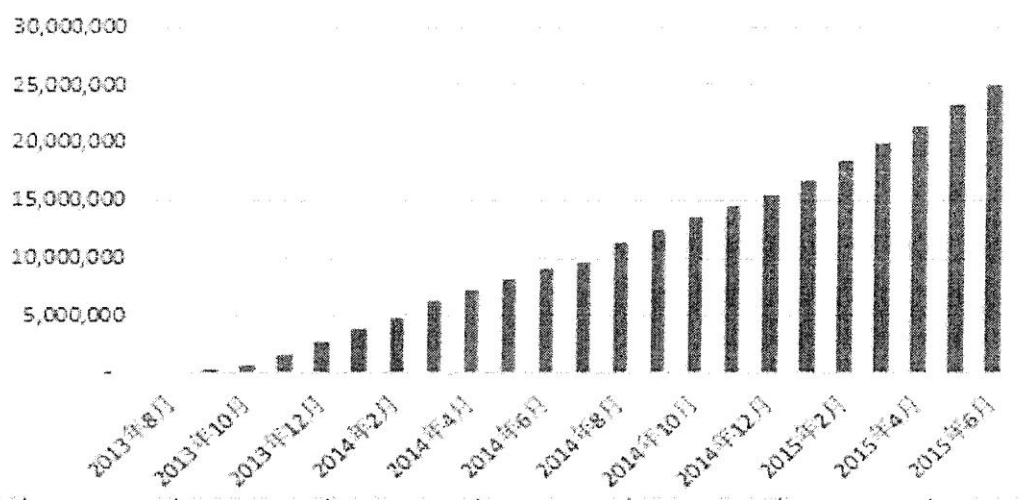
(1)主要产品运营指标统计

《恋舞 OL》由点点乐 2013 年 8 月推出，是一款音乐舞蹈休闲网游。

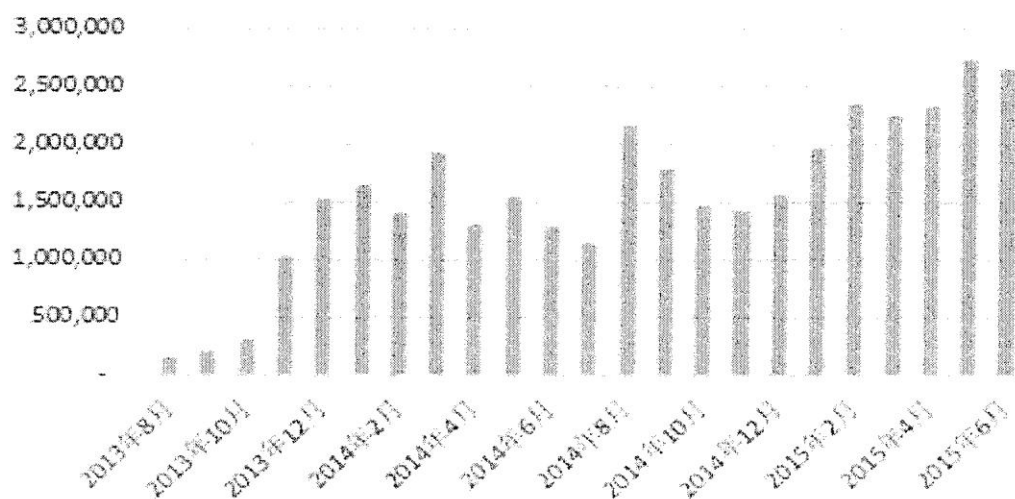
我们对点点乐目前运营的游戏品种《恋舞 OL》的历史年度业务指标逐一进行了研究分析，得出其游戏流水的变化趋势与游戏的生命周期的各阶段变化趋势基本一致。

《恋舞 OL》用户指标趋势图

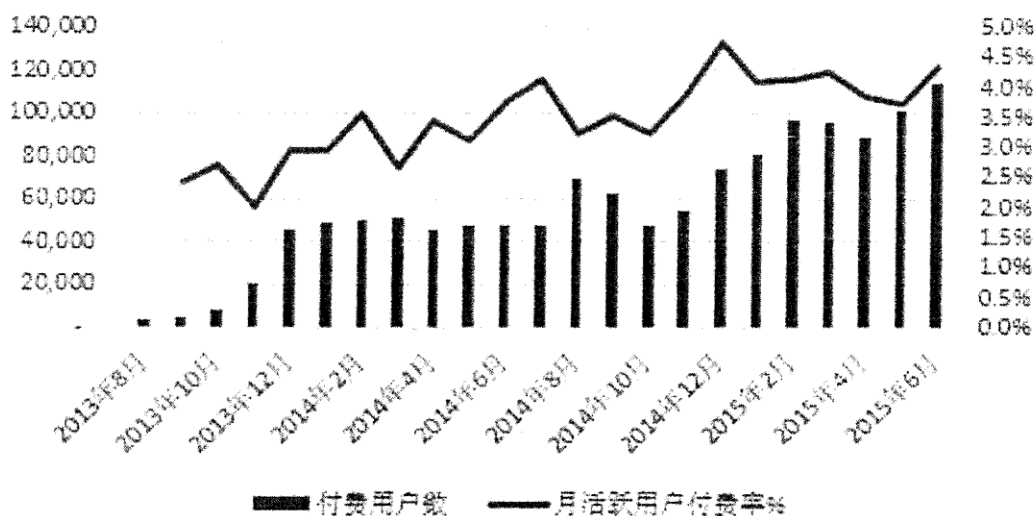
总注册用户



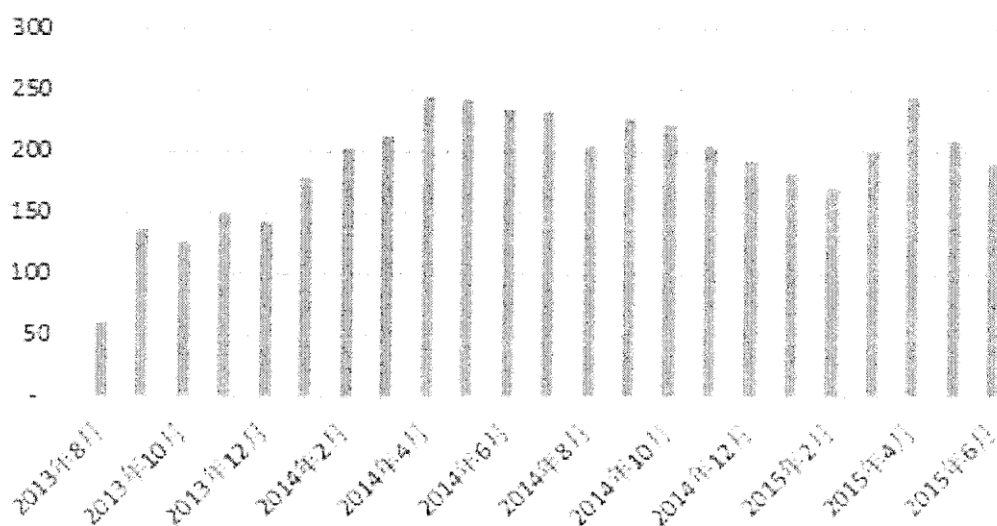
月活跃用户



图表标题



APPU值



《恋舞 OL》主要为舞蹈休闲类游戏，玩家可以在游戏中频频的进行社交交流，让玩家获得较好的游戏体验。从《恋舞 OL》用户指标趋势图可以看出，《恋舞 OL》自 2013 年 8 月上线以来，已运营 23 个月，经过一年多的运营和市场反应，用户玩家数量和月流水维持平稳增长，体现了较长的游戏生命周期，目前处于稳定发展期初，未来运营可持续性较强。同时，点点乐对《恋舞 OL》每个月进行小版本更新，每两个月进行一次大的版本更新。不断的版本更新节奏及时解决了版本的问题与不足，还可以使玩家不断体验新的游戏内容。同时，

点点乐不断增加活动策划、更新维护，让玩家能在游戏中不断找到新的体验，保持玩家良好体验及忠诚度。《恋舞 OL》是立足于国内、国外市场的游戏产品。由于不同国家或地区的玩家进行社交，增强了游戏玩家的吸引力，有利于延长游戏生命周期。

(2)营业收入预测的方法：

营业收入的计算公式为：营业收入=月游戏流水×分成比例。

其中，月游戏流水=月付费用户×ARPU 值

月付费用户=月活跃登陆用户×付费率

运营指标分析及预测如下：

► 月活跃登陆用户

用户月活跃登陆用户指每个月至少登陆一次的游戏用户。点点乐的主要游戏产品目前正处于成长期，月活跃用户处于增长期。对于已经上线的游戏产品根据参照历史年度水平，并结合游戏所处生命周期阶段进行合理预测。对于近期将上线的游戏产品相关数据参照已上线游戏的相关指标，并结合不同游戏产品的品质差异适当调整合理预测。公司主要游戏产品的活跃用户数如下所示：

► 付费率

付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率。历史年度在 0%-8%之间波动，当游戏达到稳定期后曲线较为稳定。

付费率=付费用户/活跃用户

► 付费用户

经过对网络游戏的了解，游戏在测试期、成长期爆发较快，一般在 1-6 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将游戏的收入逐步推到高点。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，游戏在生命周期的 6-24 个月内，维持相对较平稳的收入，然后随着推广用户数量减少，付费用户数量的逐渐下降，游戏进入退化期，流水开始逐步下降最终退出运营。

休闲舞蹈类游戏：生命周期长，用户规模大，付费持续，付费用户基数较大。

► ARPU 值

ARPU 值即每个用户的平均消费水平。

能够影响 ARPU 值的因素很多，游戏质量的好坏、运营活动的力度、用户群特征的吻合度以及用户付费能力是其中最为重要的几个因素，也是游戏从始至终都会起作用的因素。

影响 ARPU 值的因素可归类为四点：游戏质量、运营、用户、发展阶段。对以上四点进行影响因素分析，游戏所处不同时期，所占权重比例不同，并对以上四点影响因素进行评价测算，得出不同游戏时期的 ARPU 值。

► 游戏的生命周期



考察期(测试期): 是玩家初次接触网络游戏的认识期。

在这个阶段，游戏给予玩家的第一印象相当重要，让玩家一见钟情是最高境界。游戏背景的介绍要精彩，画面及音乐要有真实感，场面要有震撼力，这些都是能否吸引玩家的重要因素。

形成期(成长期): 成长期是玩家对网络游戏的熟悉期，是比较关键的阶段。

在这个阶段，玩家不仅要继续熟悉游戏规则，而且开始与其他玩家进行互动，攀比心理开始出现，一些级别较高的玩家开始享受成就感，并开始对虚拟世界产生依赖感；一些级别较低的玩家会因为没有成就感开始放弃或者转向其他游戏。

稳定期(成熟期): 成熟期是玩家对网络游戏的完全参与期，也是该游戏生命周期最长的时期，该时期是游戏运营商创收的最关键期，也是最容易出问题的时期。运营商是否赚钱、赚多少钱都由这个阶段来决定。

退化期(衰退期): 是玩家对网络游戏的厌烦期，这也是很自然的，无论一个游戏多么出色，人也会产生厌倦情绪，或者因为自己

的年龄成长或因为某些外在影响，玩家会彻底离开这个游戏世界。

点点乐对游戏产品提供产品优化技术服务，游戏上线后，点点乐继续对游戏的注册人数、活跃人数、付费人数、月 ARPU 值、月流水等关键运营数据进行分析，根据分析结果有针对性的调整宣传策略和力度，并根据用户使用习惯和付费情况的变化，对游戏进行修改和升级，从而延长游戏的生命周期，增强游戏盈利能力。

根据点点乐的运营数据及行业统计资料，舞蹈类游戏生命周期较长，如端游《劲舞团》已经运营 10 年以上，对于点点乐的游戏产品，大型网络游戏的运营周期约为 1-4 年，小型网络游戏的生命周期约为 1-2 年。

► 运营平台流水分成

运营平台流水分成是指按游戏流水一定比例分给游戏联运合作方。分成比例参照企业与各平台等签订的协议确定。

由于游戏具有生命周期的特点，对于 2015 年-17 年上线的游戏收入，根据点点乐目前正在运营及拟运营游戏的历史经营情况结合游戏的生命期逐个预测收入。

点点乐主要游戏产品预测数据如下：

① 《恋舞 OL》

由于《恋舞 OL》已经上线运营，具有历史运营数据，对于《恋舞 OL》收入的预测，在对历史数据进行分析的基础上，结合后期游戏的宣传策略和力度等实际运营情况以及游戏目前所处的生命阶段，通过分析生命周期的各阶段特性，确定用户规模、付费用户、用户 ARPU 值等各项指标，在游戏生命周期内对各月活跃用户数、付费用户数、ARPU 值进行预测，从而得出未来各月游戏月流水。由于点点乐对游戏的运营是通过不同的运营商，且点点乐跟不同运营商签订的分成比例不一样。分成比例主要结合点点乐与各运营商签订的合作协议约定的分成比例，并根据历史年度不同平台实际的平均综合分成比例对未来预测年度进行预测。

《恋舞 OL》自 2013 年 8 月上线以来，已运营 23 个月，经过一年多的运营和市场反应，目前处于稳定期初，且发展良好。根据点点乐

的运营数据及行业统计资料，舞蹈类游戏生命周期较长，如端游《劲舞团》已经运营 9 年以上；页游《QQ 炫舞》已经运营 6 年。《恋舞 OL》是舞蹈类游戏中手游中最成功且表现优异的一款移动舞蹈类游戏。经过分析判断，预计该款游戏 2017 年衰退。《恋舞 OL》运营数据预测表见下表：

表：《恋舞 OL》运营数据预测表

湖南天润实业控股股份有限公司拟收购上海点点乐信息科技有限公司股权项目评估说明

业务类型	2015年7月	2015年8月	2015年9月	2015年10月	2015年11月	2015年12月	2016年1月	2016年2月	2016年3月
月活跃用户(万人)	363.44	511.45	307.98	315.65	271.18	255.91	261.46	293.49	278.30
月活跃用户付费率%	3.8%	3.9%	5.0%	4.8%	5.3%	5.6%	5.6%	5.6%	5.6%
付费用户数(万人)	13.96	19.74	15.27	15.13	14.30	14.24	14.67	16.48	15.68
APPU值(元)	214	172	209	161	209	165	179	200	199
月流水(万元)	2,984.14	3,402.73	3,193.39	2,436.84	2,987.18	2,353.78	2,630.67	3,289.42	3,112.43
分成比例	43%	43%	41%	43%	42%	42%	42%	42%	42%
税前收入(万元)	1,275.49	1,452.08	1,314.01	1,037.38	1,256.68	999.72	1,116.61	1,392.43	1,304.60

业务类型	2016年4月	2016年5月	2016年6月	2016年7月	2016年8月	2016年9月	2016年10月	2016年11月	2016年12月
月活跃用户(万人)	239.34	210.84	180.38	181.01	185.69	185.57	173.89	151.75	114.17
月活跃用户付费率%	5.7%	5.7%	5.7%	5.6%	5.6%	5.4%	5.2%	5.2%	5.3%
付费用户数(万人)	13.54	11.96	10.25	10.20	10.41	9.99	9.07	7.94	6.02
APPU值(元)	197	195	197	204	204	205	200	198	196
月流水(万元)	2,669.59	2,329.47	2,018.74	2,085.23	2,127.44	2,051.85	1,816.77	1,571.51	1,180.18
分成比例	41%	41%	40%	40%	41%	41%	41%	41%	40%
税前收入(万元)	1,099.32	948.68	806.71	835.79	862.76	847.79	746.97	639.58	473.10

业务类型	2017年1月	2017年2月	2017年3月	2017年4月	2017年5月	2017年6月	2017年7月
月活跃用户(万人)	92.41	73.63	58.37	42.34	29.84	20.80	14.43
月活跃用户付费率%	5.2%	5.0%	4.8%	4.6%	4.4%	4.3%	4.1%
付费用户数(万人)	4.77	3.65	2.78	1.95	1.32	0.88	0.59
APPU值(元)	190	184	179	173	168	163	158
月流水(万元)	907.21	672.94	496.46	336.60	221.42	143.82	92.88
分成比例	40%	40%	40%	40%	40%	39%	39%
税前收入(万元)	363.35	269.22	198.48	133.86	87.68	56.80	36.63

② 《全民恋爱》及《陌陌劲舞团 2》

对于近期将上线的游戏产品相关数据参照已上线游戏的相关指标，包括对月活跃用户、付费用户数、月 ARPU 值等各运营指标进行了分析，从中找出各项指标的运行规律和趋势；并结合不同游戏产品的品质差异、类型差异适当调整合理预测。通过分析生命周期的各阶段特性，确定用户规模、付费用户、用户 ARPU 值等各项指标，进而确定游戏产品的各月流水及分成收入。同时通过对目前国内外移动网络游戏品种的市场周期分析，确定游戏的生命周期。分成比例主要结合历史年度点点乐与各运营商签订的合作协议约定的分成比例，并根据协议约定的分成比例对未来预测年度进行预测。

表：《全民恋爱》运营数据预测表

业务类型	2016年3月	2016年4月	2016年5月	2016年6月	2016年7月	2016年8月	2016年9月	2016年10月	2016年11月	2016年12月	2017年1月	2017年2月
月活跃用户（万人）	14.00	30.10	48.64	65.85	74.91	141.26	156.11	152.33	186.98	180.47	166.07	205.12
月活跃用户付费率%	2.6%	2.7%	2.9%	3.1%	3.3%	3.2%	3.3%	3.4%	3.4%	3.5%	3.5%	3.4%
付费用户数（万人）	0.37	0.83	1.42	2.04	2.44	4.56	5.18	5.17	6.38	6.23	5.74	6.96
APPU 值（元）	93	137	160	204	212	173	183	198	198	200	208	207
月流水（万元）	34.50	112.99	226.53	414.25	517.61	787.85	945.14	1,022.29	1,263.17	1,246.22	1,191.63	1,440.95
分成比例	52.22%	52.45%	52.58%	53.19%	52.88%	45.54%	43.77%	44.01%	41.25%	39.97%	40.04%	38.04%
税前收入（万元）	18.02	59.26	119.10	220.35	273.73	358.80	413.74	449.88	521.05	498.15	477.13	548.11

业务类型	2017年3月	2017年4月	2017年5月	2017年6月	2017年7月	2017年8月	2017年9月	2017年10月	2017年11月	2017年12月	2018年1月	2018年2月
月活跃用户（万人）	213.17	202.78	224.11	223.06	214.77	236.58	243.74	215.94	212.49	197.22	172.32	154.13
月活跃用户付费率%	3.4%	3.4%	3.4%	3.3%	3.4%	3.4%	3.4%	3.4%	3.4%	3.4%	3.3%	3.3%
付费用户数（万人）	7.16	6.91	7.53	7.45	7.24	7.99	8.32	7.39	7.21	6.72	5.75	5.03
APPU 值（元）	215	226	226	230	240	245	253	255	254	255	251	247
月流水（万元）	1,540.04	1,559.21	1,701.48	1,714.27	1,736.23	1,956.46	2,103.69	1,886.33	1,832.61	1,712.10	1,446.67	1,240.43

业务类型	2017年3月	2017年4月	2017年5月	2017年6月	2017年7月	2017年8月	2017年9月	2017年10月	2017年11月	2017年12月	2018年1月	2018年2月
分成比例	38.25%	38.83%	36.89%	35.87%	36.24%	36.06%	36.80%	36.67%	35.75%	35.54%	34.55%	33.11%
税前收入（万元）	589.03	605.51	627.69	614.87	629.29	705.48	774.21	691.71	655.15	608.49	499.78	410.73

业务类型	2018年3月	2018年4月	2018年5月	2018年6月	2018年7月	2018年8月	2018年9月	2018年10月	2018年11月	2018年12月	2019年1月	2019年2月
月活跃用户（万人）	132.61	112.39	96.96	79.02	63.66	50.96	40.20	31.61	24.83	19.43	15.26	11.99
月活跃用户付费率%	3.2%	3.1%	3.1%	3.1%	3.0%	2.9%	2.8%	2.7%	2.7%	2.6%	2.5%	2.4%
付费用户数（万人）	4.21	3.52	3.00	2.43	1.90	1.48	1.13	0.86	0.66	0.50	0.38	0.29
APPU值（元）	230	221	209	200	192	186	179	172	165	159	153	147
月流水（万元）	970.15	776.54	627.16	485.34	366.05	274.61	202.18	148.35	108.75	79.38	58.21	42.74
分成比例	30.91%	30.09%	29.60%	29.54%	29.84%	30.21%	30.30%	30.38%	30.48%	30.51%	30.63%	30.76%
税前收入（万元）	299.88	233.67	185.65	143.39	109.25	82.96	61.26	45.07	33.14	24.22	17.83	13.15

表：《陌陌劲舞团2》运营数据预测表

业务类型	2016年3月	2016年4月	2016年5月	2016年6月	2016年7月	2016年8月	2016年9月	2016年10月	2016年11月	2016年12月	2017年1月	2017年2月
月活跃用户（万人）	22.00	50.75	87.57	124.53	134.72	141.46	139.69	140.73	127.45	115.93	112.51	118.25
月活跃用户付费率%	2.7%	2.8%	2.9%	3.2%	3.4%	3.5%	3.7%	3.8%	4.0%	4.1%	4.3%	4.5%
付费用户数（万人）	0.59	1.43	2.58	3.95	4.54	4.96	5.11	5.37	5.07	4.80	4.83	5.29
APPU值（元）	86	153	172	225	238	250	264	285	306	315	310	306
月流水（万元）	50.55	218.62	444.58	886.79	1078.02	1239.16	1349.25	1528.86	1553.89	1512.70	1496.42	1621.04
分成比例	25%	25%	25%	24%	24%	24%	24%	24%	24%	24%	25%	25%
税前收入（万元）	12.64	54.59	110.57	217.06	263.17	302.58	328.81	372.86	379.51	368.96	367.98	400.59

湖南天润实业控股股份有限公司拟收购上海点点乐信息科技有限公司股权项目评估说明

业务类型	2017年3月	2017年4月	2017年5月	2017年6月	2017年7月	2017年8月	2017年9月	2017年10月	2017年11月	2017年12月	2018年1月	2018年2月
月活跃用户（万人）	125.43	115.96	115.73	114.05	110.15	105.11	98.33	96.37	86.13	80.72	88.79	102.13
月活跃用户付费率%	4.7%	4.8%	4.9%	5.1%	5.2%	5.2%	5.2%	5.2%	5.2%	5.2%	5.2%	5.1%
付费用户数（万人）	5.85	5.56	5.72	5.78	5.74	5.48	5.13	5.04	4.50	4.22	4.60	5.24
APPU值（元）	304	301	300	298	299	304	306	309	284	262	244	225
月流水（万元）	1779.17	1677.11	1718.56	1722.41	1717.08	1665.30	1571.34	1555.30	1277.08	1105.78	1120.17	1180.67
分成比例	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%
税前收入（万元）	441.33	417.88	429.14	431.82	429.98	414.85	390.48	385.39	316.59	273.73	276.25	290.56

业务类型	2018年3月	2018年4月	2018年5月	2018年6月	2018年7月	2018年8月	2018年9月	2018年10月	2018年11月	2018年12月	2019年1月	2019年2月
月活跃用户（万人）	73.79	90.12	92.52	86.51	80.94	75.69	70.79	54.39	39.08	27.32	18.89	13.00
月活跃用户付费率%	5.1%	5.0%	5.0%	4.5%	4.0%	3.8%	3.6%	3.5%	3.3%	3.1%	3.0%	2.8%
付费用户数（万人）	3.78	4.54	4.61	3.88	3.26	2.90	2.58	1.88	1.28	0.85	0.56	0.37
APPU值（元）	235	213	201	191	184	176	170	162	155	149	143	137
月流水（万元）	888.07	967.34	925.69	742.23	599.43	511.73	437.10	304.34	198.68	126.56	79.84	50.19
分成比例	24%	24%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%
税前收入（万元）	212.11	235.88	227.19	182.63	147.54	125.91	107.50	75.01	49.03	31.24	19.71	12.38

本次评估根据企业提供的盈利预测数据，2015 年 7-12 月以企业的实际发生数据进行预测，由于游戏具有生命周期的特点，对于 2015 年 7-12 月-17 年上线的游戏收入，根据点点乐目前正在运营及拟运营游戏的历史经营情况结合游戏的生命期逐个预测收入。2018 年至 2020 年的收入主要以上一年的预测收入为基础，结合行业收入增长率以及企业未来研发计划、核心竞争力、经营状况、网络用户及手机用户的快速增长及游戏行业发展水平等因素综合进行预测。预测 2016-2020 年点点乐的业务收入将呈现快速增长，2020 年后增长趋于平稳。预测未来年度的销售收入情况如下。

未来年度企业营业收入预测如下表：

金额单位：人民币万元

明细项目	2015 年 7-12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
游戏收入	7,134.66	16,857.68	21,466.11	25,330.01	28,369.61	28,937.00
营业收入合计	7,134.66	16,857.68	21,466.11	25,330.01	28,369.61	28,937.00

2.营业成本的预测

运营成本主要是企业租赁服务器的成本，是向增值电信服务提供商租用服务器及机柜发生的费用，该费用主要是联合运营模式产生的服务器租赁费用。

本次评估以历史数据为基础，根据历史年度该费用占相应运营收入的比例进行合理预测。

未来年度营业成本预测数据如下：

金额单位：人民币万元

项目	2015 年 7-12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
服务器租赁成本	103.99	252.87	321.99	379.95	425.54	434.06
营业成本合计	103.99	252.87	321.99	379.95	425.54	434.06

3.营业税金及附加的预测

点点乐网络游戏运营分成收入缴纳增值税，增值税税率为 6%。

城市维护建设税：按应交流转税税额的 1% 计缴。

教育费附加：按应交流转税税额的 3% 计缴。

地方教育费：按应交流转税税额的 2% 计缴。

河道工程管理费：按应交流转税税额的 1% 计缴。

按测算的各年度流转税额、适用的税率计算营业税金及附加。

各年度营业税金及附加预测结果如下表所示。

金额单位：人民币万元

类别	2015年7-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
营业税金及附加	30.23	70.80	90.16	106.39	119.15	121.54
城市维护建设税	4.32	10.11	12.88	15.20	17.02	17.36
教育费附加	21.59	50.57	64.40	75.99	85.11	86.81
应交河道工程管理费	4.32	10.11	12.88	15.20	17.02	17.36

4.销售费用的预测

点点乐主要是从事游戏研发及运营，销售费用主要包括薪酬、社保、公积金、市场开拓推广费、差旅费、招待费、办公费等费用。

员工薪酬包括工资、奖金、福利，对于未来年度员工薪酬的预测主要根据企业劳动人事部门提供的未来年度职工人数，人员平均工资水平以及考虑未来工资增长因素进行预测，未来年度平均工资水平按照一定比例逐年增长；社会保险费及住房公积金在未来年度内按照企业所在地区有关条例占基本工资的比例测算；

市场开拓推广费指对游戏进行广告发布、推广所产生的费用。根据企业规划，预计广告费占业务收入的比例在10-15%左右，随着产品推出节奏加快、市场竞争进一步加剧，预计未来几年推广费比例逐年增加。

差旅费、业务招待费、其他等费用考虑到未来公司的发展情况预计未来年度每年按照适当比例增长进行测算；

办公费为人员办公及用品费，与未来年度人事部门提供的销售部门职工人数有关，按照月人均值进行预测；

各年度销售费用预测结果如下表所示。

金额单位：人民币万元

项目	2015年7-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
办公费	5.52	10.73	11.38	12.06	12.78	13.55
差旅费	18.21	31.34	39.90	47.09	52.74	53.79
职工薪酬	431.09	664.73	845.85	984.45	1,093.00	1,150.63
住房公积金	8.76	60.24	73.63	81.73	88.59	93.91

项目	2015年7-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
社会保险	36.98	126.10	154.86	172.31	186.97	198.19
其他	68.47	107.25	113.69	120.51	127.74	135.40
市场推广费	861.12	2,319.06	3,291.11	3,820.44	4,255.44	4,340.55
交通费	15.13	27.89	29.57	31.34	33.22	35.21
招待费	24.44	45.33	48.05	50.94	53.99	57.23
合计:	1,469.71	3,392.68	4,608.03	5,320.86	5,904.47	6,078.46

5.管理费用的预测

点点乐管理费用主要包括：人员薪酬、社会公积金费、办公费、差旅费、房租费、福利费、招待费、招聘费、折旧摊销费、水电费、物业管理费、服务费、设计制作费及其他费用等费用。

工资、奖金、各种社会保险费、公积金：对于未来年度的管理及技术开发人员工资的预测主要根据企业劳动人事部门提供的未来年度职工人数、平均工资水平以及考虑未来工资增长因素进行预测。社会保险费、住房公积金按照地区规定，根据计提基数及按对应地区规定的比例进行测算；

固定资产折旧按照各项资产数额及其相应的折旧年限和残值率进行预测；

办公费、差旅费、福利费、招聘费、水电费、物业管理费等费用根据被评估单位未来年份业务发展趋势，并适当考虑业务量，未来年度按一定比率进行增长；

房屋租赁费根据企业签订的租赁合同再结合未来租金的增长情况进行合理预测，同时预测租赁期满后房屋租金按每年递增 5%确定；

服务费、设计制作费、动作捕捉费等预测年费用预测以上一年费用占收入所占比例乘以未来年度的预测收入进行预测；

其他管理费用，参照以前年度实际水平，被评估单位未来年份业务发展趋势进行预测。

各年度管理费用预测结果如下表所示。

金额单位：人民币万元

项目	2015年7-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
----	------------	-------	-------	-------	-------	-------

项目	2015年7-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
职工薪酬	742.66	2,043.41	2,683.60	3,064.38	3,393.50	3,594.83
社保公积金	137.69	557.20	726.72	793.92	861.56	923.86
咨询服务费	117.92	337.15	429.32	506.60	567.39	578.74
办公费	43.46	83.43	88.43	93.74	99.36	105.32
差旅费	11.63	29.33	31.09	32.95	34.93	37.02
房租	62.49	140.59	169.61	175.02	183.77	192.96
福利费	58.78	101.33	107.41	113.85	120.68	127.92
招待费	43.99	66.21	70.18	74.39	78.85	83.59
招聘费	24.54	37.65	39.53	41.50	43.58	45.76
累计折旧	19.34	46.71	44.60	31.64	34.70	25.41
无形资产摊销	1.68	2.52	1.78	0.83	0.98	8.46
水电费	6.49	14.56	15.43	16.36	17.34	18.38
物业管理费	2.27	4.82	5.11	5.42	5.75	6.09
其他	6.99	22.97	24.35	25.81	27.36	29.00
版权费	-	0.24	0.25	0.27	0.29	0.30
动作捕捉费	14.92	28.77	36.64	43.23	48.42	49.39
美术外包	215.17	272.98	289.36	306.72	325.12	344.63
设计制作费	1.15	2.76	2.93	3.10	3.29	3.48
著作权	0.09	0.91	0.97	1.03	1.09	1.15
交通费	28.21	55.12	58.43	61.94	65.65	69.59
职工教育经费	12.06	32.95	34.92	37.02	39.24	41.60
合计:	1,551.53	3,881.61	4,860.65	5,429.71	5,952.86	6,287.49

6.财务费用的预测

本次收益法采用企业现金流模型，相应的折现率采用加权资本成本，由于财务费用的影响已经在资本成本中体现，故本次评估不再考虑财务费用。

7.营业外收支的预测

对于在经营业务以外所发生的带有偶然性的、非经常发生的业务收入或支出由于不确定性较大，预测期不予预测。

8.所得税的预测

预测期所得税费用=(营业收入-营业成本-营业税金及附加-销售费用-管理费用-财务费用)×所得税率

2011年7月19日点点乐取得了上海市经济信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》(财税[2008]1)规定,软件生产企业经认定后,自获利年度起,第一年和第二年免征企业所得税,第三年至第五年减半征收企业所得税。据此,点点乐2014-2015年免征企业所得税,2016-2018年按12.5%征收企业所得税。点点乐2019年始执行的所得税率为25%。

未来各年度所得税费用预测数据见下表。

金额单位:人民币万元

项目	2015年7-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
所得税	-	1,157.46	1,448.16	1,761.64	3,991.90	4,003.86

10.折旧及摊销的预测

对折旧的预测,按照企业现行折旧年限和残值率,采用平均年限法进行估算。对于预测期更新资产,按照存续固定资产的折旧年限和残值率计算确定每年的折旧额。摊销项目主要是无形资产和长期待摊费用,按收益期限及使用权期限平均摊销。将测算的折旧及摊销分至管理费用。

折旧及摊销的预测数据详见下表:

金额单位:人民币万元

项目	2015年7-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年
折旧及摊销	52.25	345.38	332.24	53.40	35.68	33.87

11.资本性支出预测

企业的资本性支出主要由二部分组成:存量资产的正常更新支出(重置支出)、增量资产的资本性支出(扩大性支出)。

未来年度资本性支出由存量资产的正常更新支出构成,未来年度固定资产更新支出依据基准日企业固定资产规模预测。

增量资产的资本性支出为新增办公及运营设备的增加,根据评估基准日企业的资产情况业务发展情况、未来预测期内企业新增员工计划,考虑预测期是否需进行更新或增添考虑。

对于永续期,固定资产更新支出依据基准日企业必须的固定资

产规模预测。

金额单位：人民币万元

项目	2015 年 7-12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
资本性支出	409.62	780.14	20.00	26.01	45.57	43.51

12. 营运资金预测、营运资金增加额的确定

营运资金也称营运资本，是指一个企业维持日常经营所需的资金，一般用流动资产减去流动负债后的余额表示。

营运资金追加额计算公式为：

营运资金追加=本年度需要的营运资金-上年度需要的营运资金
未来年度营运资金及追加额合并预测如下：

金额单位：人民币万元

项目	2015 年 7-12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
营运资金	2,079.46	2,462.35	3,145.55	3,713.39	3,988.30	4,075.25
营运资金增加额	-167.35	382.89	683.21	567.84	274.91	86.95

(四) 折现率的确定

1. 无风险收益率的确定

国债收益率通常被认为是无风险的，因为持有该债权到期不能兑付的风险很小，可以忽略不计。根据 WIND 资讯系统所披露的信息，中期国债在评估基准日的到期年收益率为 3.5976%，本评估报告以 3.5976% 作为无风险收益率。

2. 权益系统风险系数的确定

被评估单位的权益系统风险系数计算公式如下：

$$\beta_L = [1 + (1 - t) \times D/E] \times \beta_U$$

式中： β_L ：有财务杠杆的权益的系统风险系数；

β_U ：无财务杠杆的权益的系统风险系数；

t：被评估企业的所得税税率；

D/E：被评估企业的目标资本结构。

根据被评估单位的业务特点，评估人员通过 WIND 资讯系统查询了数家沪深 A 股可比上市公司 2015 年 6 月 30 日的 β_L 值，然后根据可

比上市公司的所得税率、资本结构换算成 β_U 值，并取其平均值 0.8384 作为被评估单位的 β_U 值。

企业评估基准日无贷款，企业的目标资本结构为 0。被评估单位评估基准日执行的所得税税率为 0%。

将上述确定的参数代入权益系统风险系数计算公式，计算得出被评估单位的权益系统风险系数。

$$\begin{aligned}\beta_L &= [1 + (1 - t) \times D/E] \times \beta_U \\ &= 0.8384\end{aligned}$$

3. 市场风险溢价的确定

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合，投资者所要求的高于无风险利率的回报率，由于目前国内 A 股市场是一个新兴而且相对封闭的市场，一方面，历史数据较短，并且在市场建立的前几年中投机气氛较浓，投资者结构、投资理念在不断的变化，市场波动幅度很大；另一方面，目前国内对资本项目下的外汇流动仍实行较严格的管制，因此，直接通过历史数据得出的股权风险溢价包含有较多的异常因素，可信度较差，国际上新兴市场的风险溢价通常采用成熟市场的风险溢价进行调整确定，因此本次评估采用公认的成熟市场(美国市场)的风险溢价进行调整，具体计算过程如下：

市场风险溢价=成熟股票市场的基本补偿额+国家补偿额=成熟股票市场的基本补偿额+国家违约补偿额 $\times(\sigma$ 股票/ σ 国债)

根据上述测算思路和公式，经本公司专家委员会研究确定 2015 年度市场风险溢价(MRP)为 7.15%。

4. 企业特定风险调整系数的确定

由于测算风险系数时选取的为上市公司，相应的证券或资本在资本市场上可流通，而纳入本次评估范围的资产为非上市资产，与同类上市公司比，该类资产的权益风险要大于可比上市公司的权益风险。结合企业的规模、行业地位、经营能力、抗风险能力等因素，本次对点点乐的权益个别风险溢价取值为 5.50%。

5. 折现率的确定

(1)计算权益资本成本

将上述确定的参数代入权益资本成本计算公式，计算得出被评估单位的权益资本成本。

$$K_e = R_f + \beta \times MRP + R_c$$

$$=15.09\%$$

(2)计算加权平均资本成本

被评估单位目标资本结构为0，加权平均资本成本等于权益资本成本。

$$WACC = K_e \times \frac{E}{D + E} + K_d \times (1 - t) \times \frac{D}{D + E}$$

$$=15.09\%$$

(五)评估测算过程

1.经营性资产价值

经营性资产是指与被评估单位生产经营相关的，评估基准日后企业自由现金流量预测所涉及的资产与负债。经营期内各年企业自由现金流量按年中流出考虑，从而得出企业的自由现金流量折现值。

金额单位：人民币万元

项目	2015年7-12月	2016年	2017年	2018年	2019年	2020年	永续年度
四、息税前净利润	3,979.20	8,102.25	10,137.12	12,331.46	11,975.69	12,011.59	12,003.45
加：折旧	19.34	46.71	44.60	31.64	34.70	25.41	37.00
摊销	32.91	298.67	287.63	21.76	0.98	8.46	7.72
减：资本性支出	409.62	780.14	20.00	26.01	45.57	43.51	45.29
营运资本增加额	-167.35	382.89	683.21	567.84	274.91	86.95	
五、企业自由现金流量	3,789.19	7,284.60	9,766.15	11,791.02	11,690.89	11,915.00	12,002.89
折现值	3,658.37	6,329.48	7,373.07	7,734.61	6,663.42	5,900.73	39,392.06
七、企业自由现金流折现值	77,051.74						

2.非经营性资产负债价值

非经营性资产、负债是指与被评估单位生产经营无关的、评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债。被评估单位的非经营性资产、负债包括与企业经营无关的关联方往来款、借款、其他流动资产、预收账款、递延收益、其他应付款及其他非流动负债等，本次评估采用成本法进行评估。非经营性资产负债评估值

为 1,153.59 万元。

3. 溢余资产

溢余资产是指评估基准日超过企业生产经营所需，评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产。被评估单位的溢余资产为超出维持正常经营的营业性现金外的富余现金，富余现金为 2,010.04 万元。

4. 长期股权投资价值

上海恋舞信息科技有限公司系点点乐 2014 年 4 月 23 日成立的全资子公司，前期上海恋舞信息科技有限公司尚未开展经营活动，未来年度经营业务尚未有规划，对未来盈利预测难以合理量化，因此采用资产基础法评估。由于上海恋舞信息科技有限公司评估基准日的评估值为负数，本次评估值为 0。

经评估，长期股权投资的价值为 0 万元。

(七) 收益法评估结果

1. 企业整体价值的计算

企业整体价值 = 经营性资产价值 + 溢余资产 + 非经营性资产负债价值 + 股权投资价值

$$\begin{aligned} &= 77,051.74 + 2,010.04 + 1,153.59 + 0 \\ &= 80,215.37(\text{万元}) \end{aligned}$$

2. 付息债务价值的确定

评估基准日点点乐无有息负债。

3. 股东全部权益价值的计算

$$\begin{aligned} \text{股东全部权益价值} &= \text{企业整体价值} - \text{付息债务价值} \\ &= 80,215.37 - 0 \\ &= 80,215.37(\text{万元}) \end{aligned}$$

第五章 评估结论及分析

一、评估结论

北京中企华资产评估有限责任公司受湖南天润实业控股股份有限公司的委托，根据有关法律、法规和资产评估准则，遵循独立、客观、公正的原则，采用收益法和资产基础法两种评估方法，按照必要的评估程序，对上海点点乐信息科技有限公司的股东全部权益在2015年6月30日的市场价值进行了评估。根据以上评估工作，得出如下评估结论：

(一)收益法评估结果

上海点点乐信息科技有限公司评估基准日总资产账面价值为7,053.33万元，总负债账面价值为1,667.82万元，净资产账面价值为5,385.51万元。

收益法评估后的股东全部权益价值为80,215.37万元，增值74,829.86万元，增值率1389.47%。

(二)资产基础法评估结果

上海点点乐信息科技有限公司评估基准日总资产账面价值为7,053.33万元，评估价值为10,251.38万元，增值额为3,198.05万元，增值率为45.34%；总负债账面价值为1,667.82万元，评估价值为1,525.53万元，减值额为142.29万元，减值率为8.53%；净资产账面价值为5,385.51万元，评估价值为8,725.85万元，增值额为3,340.34万元，增值率为62.02%。

资产基础法具体评估结果详见下列评估结果汇总表：

资产基础法评估结果汇总表

评估基准日：2015年6月30日

金额单位：人民币万元

项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率%
		A	B	C=B-A	D=C/A×100%
流动资产	1	6,931.05	6,935.97	4.92	0.07
非流动资产	2	122.28	3,315.40	3,193.13	2,611.42
其中：长期股权投资	3	-	-	-	
投资性房地产	4	-	-	-	
固定资产	5	116.29	121.09	4.80	4.13
在建工程	6	-	-	-	
无形资产	7	5.98	3,194.31	3,188.33	53,303.85
其中：土地使用权	8	-	-	-	
其他非流动资产	9	-	-	-	
资产总计	10	7,053.33	10,251.38	3,198.05	45.34
流动负债	11	1,462.10	1,462.10	-	-
非流动负债	12	205.72	63.43	-142.29	-69.17
负债总计	13	1,667.82	1,525.53	-142.29	-8.53
净资产	14	5,385.51	8,725.85	3,340.34	62.02

(三)评估结论

收益法评估后的股东全部权益价值为 80,215.37 万元，资产基础法评估后的股东全部权益价值为 8,725.85 万元，两者相差 71,489.52 万元，差异率为 819.28%。

资产基础法是在持续经营基础上，以重置各项生产要素为假设前提，根据要素资产的具体情况采用适宜的方法分别评定估算企业各项要素资产的价值并累加求和，再扣减相关负债评估价值，得出资产基础法下股东全部权益的评估价值，反映的是企业基于现有资产的重置价值。收益法是在对企业未来收益预测的基础上计算评估价值的方法，不仅考虑了各分项资产是否在企业中得到合理和充分利用、组合在一起时是否发挥了其应有的贡献等因素对企业股东全部权益价值的影响，也考虑了企业所享受的各项优惠政策、运营资质、行业竞争力、公司的管理水平、人力资源、要素协同作用等资

产基础法无法考虑的因素对股东全部权益价值的影响。根据被评估单位所处行业 and 经营特点，收益法评估价值能比较客观、全面的反映目前企业的股东全部权益价值。

根据上述分析，本评估报告评估结论采用收益法评估结果，即：上海点点乐信息科技有限公司的股东全部权益价值评估结果为80,215.37 万元。

评估说明附件

附件一、企业关于进行资产评估有关事项的说明

附件二、上海恋舞信息科技有限公司评估说明

关于进行资产评估有关事项的说明

一、委托方及被评估单位简介

(一)委托方

企业名称：湖南天润实业控股股份有限公司(简称“天润控股”)

法定住所：湖南省岳阳市九华山2号

法定代表人：麦少军

注册资本：人民币 11,840.00 万元

企业性质：上市股份有限公司

主要经营范围：生产、销售尿素、液氨、甲醇、农用碳酸氢铵及复合肥；销售政策允许的化工产品、化工原料、金属材料、建筑材料、电子产品（不含无线电管制器材和卫星地面接受设施）、矿产品；生产、销售塑料包装产品；生产、销售、安装公路金属防护栅（以上涉及行政许可的凭许可证书经营，有效期至 2013 年 9 月 10 日）；凭资质证从事房地产开发；物业的投资及物业租赁；酒店管理。

2.截止评估基准日公司前十大股东

截止评估基准日天润控股前十名股东持股情况如下：

序号	股东名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)
1	广东恒润华创实业发展有限公司	25,400,000	21.45
2	交通银行股份有限公司-工银瑞信互联网加股票型证券投资基金	5,823,750	4.92
3	中国建设银行-宝盈资源优选股票型证券投资基金	4,579,024	3.87
4	岳阳市财政局	4,149,165	3.5
5	中国医药工业有限公司	3,065,000	2.59
6	中国农业银行股份有限公司-宝盈科技 30 灵活配置混合型证券投资基金	3,032,336	2.56
7	中国农业银行股份有限公司-工银瑞信创新动力股票型证券投资基金	2,624,780	2.22
8	中国农业银行-宝盈策略增长股票型证券投资基金	1,420,141	1.2
9	招商证券股份有限公司	1,140,000	0.96
10	谢频	1,010,000	0.85

(二)被评估单位简介

1.公司简况

企业名称：上海点点乐信息科技有限公司（以下简称“我们公司”）

法定住所：上海市张江高科技园区碧波路 518 号 202 室

法定代表人：汪世俊

注册资本：246.00 万元人民币

企业性质：有限责任公司(自然人投资或控股)

营业执照注册号：310115002018407

成立日期：2012 年 9 月 11 日

经营范围：信息技术、计算机领域内的技术咨询、技术服务、技术开发、技术转让，计算机软硬件的研发。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

2.我公司股权结构及变更情况

(1)公司设立

上海点点乐信息科技有限公司成立于 2012 年 9 月 11 日，系由自然人汪世俊、连理、杨珂和梅久华共同出资成立的有限责任公司（国内合资），注册资本为 5.00 万元，实收资本 5.00 万元。

2012 年 8 月 7 日，上海高仁会计师事务所出具沪高仁（2012）第 012106 号验资报告对上述股东出资情况予以验证。

2012 年 9 月 11 日，上海点点乐信息科技有限公司领取了由上海市工商行政管理局浦东新区分局核发的《企业法人营业执照》。

上海点点乐信息科技有限公司成立后，各股东出资额及出资比例如下：

序 号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	2.70	54.00
2	杨珂	0.90	18.00
3	梅久华	0.90	18.00
4	连理	0.50	10.00
合 计		5.00	100.00

2012 年 10 月，天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）与汪世俊、杨珂、梅久华、连理签订的关于上海点点乐信息科技有限公司的投资协议，同意由新股东天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）向上海点点乐信息科技有限公司出资 200.00 万元，1.25 万元计入注册资

本，198.75 万元计入资本公积。本次增资完成后，深上海点点乐信息科技有限公司注册资本增加至 6.25 万元，实收资本增加至 6.25 万元。

2012 年 11 月 15 日，上海中惠会计师事务所出具沪惠报验字（2012）1037 号验资报告对上述股东出资情况予以验证。

本次增资完成后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	2.70	43.20
2	杨珂	0.90	14.40
3	梅久华	0.90	14.40
4	连理	0.50	8.00
5	天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	1.25	20.00
合 计		6.25	100.00

根据 2012 年 11 月 29 日股东会决议，经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议，同意将上海点点乐信息科技有限公司注册资本由 6.25 万元增至 205.00 万元，新增注册资本 198.75 万元由资本公积转增注册资本。本次增资完成后，上海点点乐信息科技有限公司注册资本增加至 205.00 万元，实收资本增加至 205.00 万元。

2012 年 12 月 3 日，上海中惠会计师事务所出具沪惠报验字（2012）1037 号验资报告对上述股东出资情况予以验证。

本次增资完成后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	88.56	43.20
2	杨珂	29.52	14.40
3	梅久华	29.52	14.40
4	连理	16.40	8.00
5	天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	41.00	20.00
合 计		205.00	100.00

2014 年 11 月 18 日，经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议，同意股东汪世俊将其持有的公司 14.40% 的股权转让给上海点乐投资管理合伙企业（有限合伙），同意股东连理将其持有的公司 8.00% 的股权转让给肖永泉，其他股东自愿放弃优先购买权。

本次股权转让后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	59.04	28.80
2	杨珂	29.52	14.40
3	梅久华	29.52	14.40
4	肖永泉	16.40	8.00
5	天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	41.00	20.00

6	上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）	29.52	14.40
合 计		205.00	100.00

根据 2014 年 12 月 22 日股东会决议，经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议，同意将上海点点乐信息科技有限公司注册资本由 205.00 万元增至 246.00 万元，新增注册资本 41.00 万元由股东上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）以货币认缴，上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）投资 180.00 万元，41.00 万元计入注册资本，139.00 万元计入资本公积。本次增资完成后，上海点点乐信息科技有限公司注册资本增加至 246.00 万元，实收资本增加至 246.00 万元。

本次增资完成后，各股东出资额及出资比例如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	汪世俊	59.04	24.00
2	杨珂	29.52	12.00
3	梅久华	29.52	12.00
4	肖永泉	16.40	6.6667
5	天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	41.00	16.6667
6	上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）	70.52	28.6666
合 计		246.00	100.00

根据 2015 年 3 月 11 日股东会决议，经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议，同意点点乐股东汪世俊、梅久华将所持股点点乐 36% 股份转移至新余市贵丽妃凰投资中心；股东杨珂将所持 12% 股份转移至新余市翠壁华峰投资中心；上海点点乐投资管理合伙企业（有限合伙）将所持 28.67% 股份转移至新余市乐点投资中心。

此次股权变更后的股权结构如下：

股东名称	出资额(万元)	出资额占比
新余市贵丽妃凰投资中心	88.56	36.00%
新余市翠壁华峰投资中心	29.52	12.00%
肖永泉	16.40	6.67%
天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）	41.00	16.67%
新余市乐点投资中心	70.52	28.67%
合计	246.00	100.00%

根据 2015 年 3 月 23 日股东会决议，经上海点点乐信息科技有限公司股东会决议，同意新股东新余市联创盛景投资中心（有限合伙）、分别以 1,500.00 万元、4,440.00 万元、3,643.20 万元和 1,416.80 万元合计收购肖永泉、天津浔渡创业投资合伙企业（有限合伙）、新余市翠

壁华峰投资中心和新余市乐点投资中心所持有的 3.3334%、8.3334%、6%和 2.3334%股权。

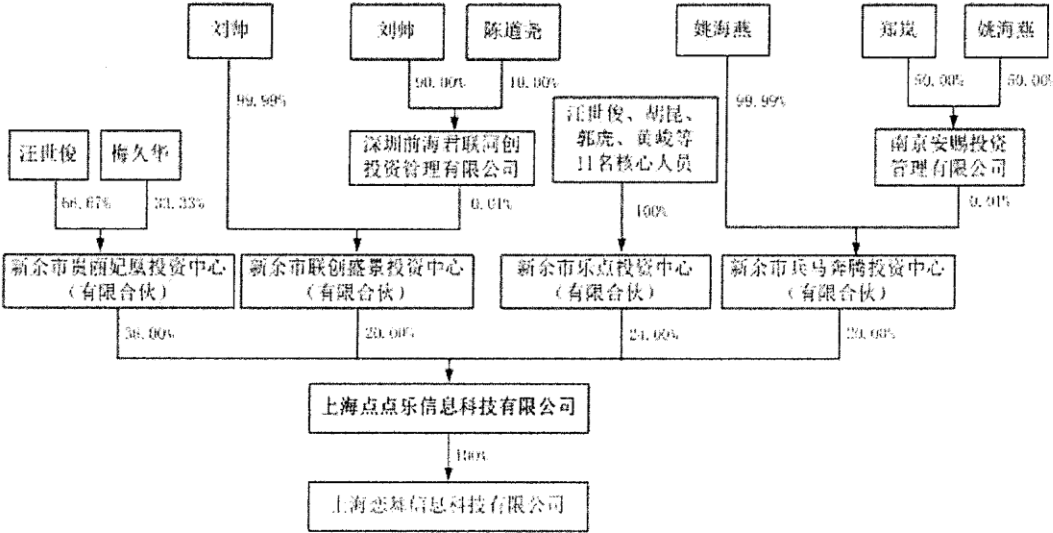
同意新股东新余市兵马奔腾投资中心(有限合伙)分别以 1,500.00 万元、4,440.00 万元、3,643.20 万元和 1,416.80 万元合计收购肖永泉、天津浔渡创业投资合伙企业(有限合伙)、新余市翠壁华峰投资中心和新余市乐点投资中心所持有的 3.3334%、8.3334%、6%和 2.3334%股权。

此次股权变更后的股权结构如下:

股东名称	出资额(万元)	出资额占比
新余市贵丽妃凰投资中心	88.56	36.00%
新余市乐点投资中心(有限合伙)	59.04	24.00%
新余市联创盛景投资中心(有限合伙)	49.20	20.00%
新余市兵马奔腾投资中心(有限合伙)	49.20	20.00%
合计	246.00	100.00%

截至本评估基准日, 公司股权未发生变动。

3.截止评估基准日, 公司产权结构



4.近三年的财务和经营状况

我公司近年来的财务状况如下表(合并口径):

金额单位: 人民币万元

项目	2012 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	2015 年 6 月 30 日
流动资产合计	190.81	528.49	3,827.96	6,931.02

项目	2012年12月31日	2013年12月31日	2014年12月31日	2015年6月30日
非流动资产合计	4.53	8.32	45.80	122.28
资产总计	195.34	536.80	3,873.76	7,053.30
流动负债合计	0.38	179.63	772.51	1,462.11
非流动负债合计	-	167.23	211.30	205.72
负债合计	0.38	346.87	983.82	1,667.83
股东权益合计	194.96	189.94	2,889.95	5,385.47

我公司近年来的财务状况如下表(母公司口径):

金额单位: 人民币万元

项目	2012年12月31日	2013年12月31日	2014年12月31日	2015年6月30日
流动资产合计	190.81	528.49	3,827.98	6,931.05
非流动资产合计	4.53	8.32	45.80	122.28
资产总计	195.34	536.80	3,873.78	7,053.33
流动负债合计	0.38	179.63	772.50	1,462.10
非流动负债合计	-	167.23	211.30	205.72
负债合计	0.38	346.87	983.81	1,667.82
股东权益合计	194.96	189.94	2,889.98	5,385.51

我公司近年来的经营状况如下表(合并口径):

金额单位: 人民币万元

项目	2012年	2013年	2014年	2015年1-6月
一、营业收入	11.68	448.59	5,450.91	4,861.42
减: 营业成本	-	14.26	57.40	41.26
营业税金及附加	0.02	0.99	19.63	16.22
销售费用	-	66.03	740.63	1,073.33
管理费用	20.99	432.02	3,090.92	1,245.86
财务费用	0.05	0.03	-0.95	-29.30
资产减值损失	0.66	17.03	70.10	15.53
加: 公允价值变动收益	-	-	-	-
投资收益	-	-	-	-
二、营业利润	-10.04	-81.76	1,473.19	2,498.52
加: 营业外收入	-	0.16	7.40	-
减: 营业外支出	-	-	-	3.00
三、利润总额	-10.04	-81.60	1,480.59	2,495.52
减: 所得税费用	-	-	-	-
四、净利润	10.04	-81.60	1,480.59	2,495.52

我公司近年来的经营状况如下表(母公司口径):

金额单位: 人民币万元

项目	2012年	2013年	2014年	2015年1-6月
一、营业收入	11.68	448.59	5,450.91	4,861.42
减: 营业成本	-	14.26	57.40	41.26
营业税金及附加	0.02	0.99	19.63	16.22
销售费用	-	66.03	740.63	1,073.33
管理费用	20.99	432.02	3,090.92	1,245.86
财务费用	0.05	0.03	-0.98	-29.31

项目	2012 年	2013 年	2014 年	2015 年 1-6 月
资产减值损失	0.66	17.03	70.10	15.53
加：公允价值变动收益	-	-	-	-
投资收益	-	-	-	-
二、营业利润	-10.04	-81.76	1,473.22	2,498.54
加：营业外收入	-	0.16	7.40	-
减：营业外支出	-	-	-	3.00
三、利润总额	-10.04	-81.60	1,480.62	2,495.54
减：所得税费用	-	-	-	-
四、净利润	-10.04	-81.60	1,480.62	2,495.54

我公司历史年度及评估基准日会计报表均经中审华寅五洲会计师事务所审计，并发表了无保留意见审计报告。

5.我公司执行的主要会计政策，折旧方法。

(1)会计期间

会计年度为公历 1 月 1 日至 12 月 31 日。

(2)记账本位币

以人民币为记账本位币。

(3)同一控制下和非同一控制下企业合并的会计处理方法

企业合并，是指将两个或者两个以上单独的企业合并形成一个报告主体的交易或事项。企业合并包括同一控制下的企业合并和非同一控制下的企业合并两种类型。

①同一控制下的企业合并

公司在企业合并中取得的资产和负债，按照合并日在被合并方最终控制方合并财务报表中的账面价值计量。在合并中本公司取得的净资产账面价值与支付的合并对价账面价值（或发行股份面值总额）的差额，调整资本公积中的资本溢价；资本公积中的资本溢价不足冲减的，调整留存收益。

合并方为进行企业合并发生的各项直接相关费用，包括为进行企业合并而支付的审计费用、评估费用、法律服务费用等，于发生时计入当期损益。企业合并中发行权益性证券所发生的手续费、佣金等，抵减权益性证券溢价收入，溢价收入不足冲减的，冲减留存收益。

②非同一控制下企业合并

合并成本为在购买日为取得对被购买方的控制权而付出的资产、发生或承担的负债以及发行的权益性证券的公允价值。为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他管理费用于发生时计入当期损益。

本公司对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的差额，确认为商誉；本公司对合并成本小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额时，应对取得的被购买方各项可辨认资产、负债及或有负债的公允价值以及合并成本的计量进行复核；经复核后合并成本仍小于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益。

(4)合并财务报表的编制方法

①合并财务报表范围

合并财务报表的合并范围以控制为基础予以确定，本公司将其所控制的全部主体（包括企业、被投资单位中可分割的部分，以及企业所控制的结构化主体等）纳入合并财务报表的合并范围。

②合并财务报表编制方法

本公司以母公司和纳入合并范围的子公司的个别会计报表及其他相关资料为依据，在抵销母公司与子公司、子公司相互间的债权与债务项目、内部销售收入和未实现的内部销售利润等项目，以及母公司对子公司权益性资本投资项目的数额与子公司所有者权益中母公司所持有的份额的基础上，合并各报表项目数额编制。

在编制合并财务报表时，子公司与本公司采用的会计政策或会计期间不一致的，按照本公司的会计政策和会计期间对子公司财务报表进行必要的调整。对于非同一控制下企业合并取得的子公司，以购买日可辨认净资产公允价值为基础对其财务报表进行调整。

③少数股东权益和损益的列报

子公司所有者权益中不属于母公司的份额，作为少数股东权益，在合并资产负债表中所有者权益项目下以“少数股东权益”项目列示。

子公司当期净损益中属于少数股东权益的份额，在合并利润表中净利润项目下以“少数股东损益”项目列示。

子公司少数股东分担的当期亏损超过了少数股东在该子公司期初所有者权益中所享有的份额的，其余额仍冲减少数股东权益。

子公司所有者权益中属于少数股东权益的份额，在合并资产负债表中所有者权益项目下以“少数股东权益”项目列示。

④当期增加减少子公司的合并报表处理

在报告期内因同一控制下企业合并增加的子公司以及业务，调整合并资产负债表的期初数，并将该子公司以及业务合并当期期初至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表，将该子公司以及业务合并当期期初至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表，同时对比较报表的相关项目进行调整，视同合并后的报告主体自最终控制方开始控制时点起一直存在。

因非同一控制下企业合并或其他方式增加的子公司以及业务，不调整合并资产负债表的期初数，将该子公司以及业务购买日至报告期末的收入、费用、利润纳入合并利润表，将该子公司以及业务购买日至报告期末的现金流量纳入合并现金流量表。通过多次交易分步实现非同一控制下企业合并时，对于购买日之前持有的被购买方股权，本公司按照该股权在购买日的公允价值进行重新计量，公允价值与其账面价值的差额计入当期投资收益。购买日之前持有的被购买方的股权涉及其他综合收益以及其他所有者权益变动的，与其相关的其他综合收益、其他所有者权益转为购买日所属当期投资收益，由于被投资方重新计量设定受益计划净负债或净资产变动而产生的其他综合收益除外。

本公司在报告期内处置子公司以及业务，不调整合并资产负债表的期初数；将该子公司以及业务期初至处置日的收入、费用、利润纳入合并利润表；将该子公司期初至处置日的现金流量纳入合并现金流量表。因处置部分股权投资或其他原因丧失了对原有子公司控制权的，对于处置后的剩余股权投资，本公司按照其在丧失控制权日的公允价值进行重新计量。处置股权取得的对价与剩余股权公

允价值之和，减去按原持股比例计算应享有原有子公司自购买日或合并日开始持续计算的净资产的份额之间的差额，计入丧失控制权当期的投资收益，同时冲减商誉。与原有子公司股权投资相关的其他综合收益、其他所有者权益等，在丧失控制权时转为当期投资收益。

本公司通过多次交易分步处置对子公司股权投资直至丧失控制权的，如果处置对子公司股权投资直至丧失控制权的各项交易属于一揽子交易的，则将各项交易作为一项处置子公司并丧失控制权的交易进行会计处理；但是，在丧失控制权之前每一次处置价款与处置投资对应的享有该子公司净资产份额的差额，在合并财务报表中确认为其他综合收益，在丧失控制权时一并转入丧失控制权当期的损益。

本公司因购买少数股权新取得的长期股权投资与按照新增持股比例计算应享有子公司的可辨认净资产份额之间的差额，以及在不丧失控制权的情况下因部分处置对子公司的股权投资而取得的处置价款与处置长期股权投资相对应享有子公司净资产份额的差额，均调整合并资产负债表中的资本公积的资本溢价，资本公积中的资本溢价不足冲减的，调整留存收益。

(5) 现金及现金等价物的确定标准

现金为公司库存现金、可以随时用于支付的存款及其他货币资金；现金等价物为公司持有的期限短（从购买日起三个月内到期）、流动性强、易于转换为已知金额现金、价值变动风险很小的投资。

(6) 外币业务和外币报表折算

① 外币业务

外币业务按交易发生日的即期汇率作为折算汇率折算为人民币入账。

外币货币性项目余额按资产负债表日国家外汇管理局公布的基准汇率折算为人民币，所产生的汇兑差额除属于与购建符合资本化条件的资产相关，在购建期间专门外币资金借款产生的汇兑损益按借款费用资本化的原则处理外，其余均直接计入当期损益。以历史

成本计量的外币非货币性项目，仍采用交易发生日即期汇率折算，不改变其记账本位币金额。以公允价值计量的外币非货币性项目，采用公允价值确定日的即期汇率折算，由此产生的汇兑差额计入当期损益或其他综合收益。

②外币财务报表的折算

将公司境外经营子公司、合营企业、联营企业和分支机构通过合并报表、权益法核算等纳入到公司的财务报表中时，需要将公司境外经营的财务报表折算为以公司记账本位币反映。在对公司境外经营财务报表进行折算前，应当调整境外经营的会计期间和会计政策，使之与公司会计期间和会计政策相一致，根据调整后的会计政策及会计期间编制相应货币（记账本位币以外的货币）的财务报表，再按照以下方法对境外经营财务报表进行折算。资产负债表中的资产和负债项目，采用资产负债表日的即期汇率折算，所有者权益项目除“未分配利润”项目外，其他项目采用发生时的即期汇率折算；利润表中的收入和费用项目，采用交易发生日的即期汇率折算；产生的外币财务报表折算差额，在“其他综合收益”项目列示。

(7)金融工具

①金融工具的分类

管理层按照取得持有金融资产和承担金融负债的目的，将其划分为：

► 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，包括交易性金融资产或交易性金融负债、指定为以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债；

► 持有至到期投资；

► 应收款项；

► 可供出售金融资产；

► 其他金融负债。

②金融工具的确认依据和计量标准

► 以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

取得时以公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）作为初始确认金额，相关的交易费用计入当期损益。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入当期损益。

处置时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动收益。

► 持有至到期投资

取得时按公允价值（扣除已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间按照摊余成本和实际利率计算确认利息收入，计入投资收益。实际利率在取得时确定，在该预期存续期间或适用的更短期间内保持不变。

处置时，将所取得价款与该投资账面价值之间的差额计入投资收益。

► 应收款项

本公司对外销售商品或提供劳务形成的应收债权，以及公司持有的其他企业的不包括在活跃市场上有报价的债务工具的债权，包括：应收账款、其他应收款、应收票据、预付账款、长期应收款等，以向购货方应收的合同或协议价款作为初始确认金额；具有融资性质的，按其现值进行初始确认。

收回或处置时，将取得的价款与该应收账款项账面价值之间的差额计入当期损益。

► 可供出金融资产

取得时按公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益。期末以公允价值计量且将公允价值变动计入其他综合收益。

处置时，将取得的价款与该金融资产账面价值之间的差额，计入投资损益；同时，将原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入当期损益。

► 其他金融负债

按其公允价值和相关交易费用之和作为初始确认金额。采用摊余成本进行后续计量。

③ 金融资产转移的确认依据和计量方法

满足下列条件之一的金融资产，予以终止确认：(1)收取该金融资产现金流量的合同权利终止；(2)该金融资产已转移，且将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方；(3)该金融资产已转移，虽然企业既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，但是放弃了对该金融资产控制。

若本公司既没有转移也没有保留金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬，且未放弃对该金融资产的控制的，则按照继续涉入所转移金融资产的程度确认有关金融资产，并相应确认有关负债。继续涉入所转移金融资产的程度，是指该金融资产价值变动使企业面临的风险水平。

在判断金融资产转移是否满足上述金融资产终止确认条件时，采用实质重于形式的原则。本公司将金融资产转移区分为金融资产整体转移和部分转移。金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：

► 所转移金融资产的账面价值；

► 因转移而收到的对价与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移的金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：

► 终止确认部分的账面价值;

► 终止确认部分的对价, 与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额(涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形)之和。

金融资产不满足终止确认条件的, 继续确认该金融资产, 所收到的对价确认为一项金融负债。

④金融资产和金融负债公允价值的确定方法

本公司采用公允价值计量的金融资产和金融负债全部直接参考活跃市场中的报价。

⑤金融资产(不含应收款项)减值损失的计量

本公司在每个资产负债表日对以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产以外的金融资产的账面价值进行检查, 以判断是否有客观证据表明金融资产已由于一项或多项事件的发生而出现减值。减值事项是指在该资产初始确认后实际发生的、对该金融资产的预期未来现金流量有影响的, 且公司能对该影响进行可靠计量的事项。

► 持有至到期投资

持有至到期投资减值损失的计量比照应收款项减值损失计量方法处理。

► 可供出售金融资产

期末如果可供出售金融资产的公允价值发生较大幅度下降, 或在综合考虑各相关因素后, 预期这种下降趋势属于非暂时性的, 就认定其已发生减值, 将原直接计入所有者权益的因公允价值下降形成的累计损失一并转出, 确认减值损失。可供出售权益工具投资发生的减值损失一经确认, 不得通过损益转回。

(8)应收款项

坏账的确认标准为: 因债务人破产或者死亡, 以其破产财产或者遗产清偿后仍不能收回的应收款项, 或者因债务人逾期未履行其偿债义务且有明显特征表明无法收回的应收款项。

①单项金额重大并单独计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依	本公司将单笔余额 200 万元(含 200 万)以上的应收账款和其他应收款
------------	---------------------------------------

据或金额标准	确认为单项金额重大的应收款项。
单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法	本公司对单项金额重大的应收款项单独进行减值测试，单独测试未发生减值的金融资产，包括在具有类似信用风险特征的金融资产组合中进行减值测试。单项测试已确认减值损失的应收款项，不再包括在具有类似信用风险特征的应收款项组合中进行减值测试。

②按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

组合名称	坏账准备计提方法
账龄组合	账龄分析法

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账 龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
1年以内	5	5
1至2年	10	10
2至3年	15	15
3至4年	30	30
4至5年	50	50
5年以上	100	100

③单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收款项 A.确定组合的依据及坏账准备的计提方法

单项计提坏账准备的理由	本公司对于单项金额虽不重大但有客观证据表明其发生了减值的，如：与对方存在争议或涉及诉讼、仲裁的应收款项、已有明显迹象表明债务人很可能无法履行还款义务的应收款项等。
坏账准备的计提方法	单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，计提坏账准备

(9)长期股权投资

①确定对被投资单位具有共同控制、重大影响的判断标准

共同控制，是指按照相关约定对某项安排所共有的控制，并且该安排的相关活动必须经过分享控制权的参与方一致同意 后才能决策。本公司与其他合营方一同对被投资单位实施共同控制且对被投资单位净资产享有权利的，被投资单位为本公司的合营企业。

重大影响，是指对一个企业的财务和经营决策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定。投资企业能够对被投资单位施加重大影响的，被投资单位为本公司联营企业。

②初始投资成本的确定

企业合并中形成的长期股权投资

► 同一控制下的企业合并取得的长期股权投资

在合并日按照被合并方所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本。长期股权投资初始投资成本与支付的现金、转让的非现金资产以及所承担债务账面价值之间的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。以发行权益性证券作为合并对价的，在合并日按照被合并方股东权益/所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本，按照发行股份的面值总额作为股本，长期股权投资初始投资成本与所发行股份面值总额之间的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。通过多次交易分步取得同一控制下被合并方的股权，最终形成同一控制下企业合并的，应分别是否属于“一揽子交易”进行处理：属于“一揽子交易”的，将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，在合并日按照应享有被合并方股东权益/所有者权益在最终控制方合并财务报表中的账面价值的份额作为长期股权投资的初始投资成本，长期股权投资初始投资成本与达到合并前的长期股权投资账面价值加上合并日进一步取得股份新支付对价的账面价值之和的差额，调整资本公积；资本公积不足冲减的，调整留存收益。合并日之前持有的股权投资因采用权益法核算或为可供出售金融资产而确认的其他综合收益，暂不进行会计处理。

► 非同一控制下的企业合并取得的长期股权投资

在购买日按照合并成本作为长期股权投资的初始投资成本，合并成本包括购买方付出的资产、发生或承担的负债、发行的权益性证券的公允价值之和。通过多次交易分步取得被购买方的股权，最终形成非同一控制下的企业合并的，应分别是否属于“一揽子交易”进行处理：属于“一揽子交易”的，将各项交易作为一项取得控制权的交易进行会计处理。不属于“一揽子交易”的，按照原持有被购买方的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按

成本法核算的长期股权投资的初始投资成本。原持有的股权采用权益法核算的，相关其他综合收益暂不进行会计处理。原持有股权投资为可供出售金融资产的，其公允价值与账面价值之间的差额，以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动转入当期损益。合并方或购买方为企业合并发生的审计、法律服务、评估咨询等中介费用以及其他相关管理费用，于发生时计入当期损益。

其他方式取得的长期股权投资

除企业合并形成的长期股权投资外的其他股权投资，按成本进行初始计量，该成本视长期股权投资取得方式的不同，分别按照本公司实际支付的现金购买价款、本公司发行的权益性证券的公允价值、投资合同或协议约定的价值、非货币性资产交换交易中换出资产的公允价值或原账面价值、该项长期股权投资自身的公允价值等方式确定。与取得长期股权投资直接相关的费用、税金及其他必要支出也计入投资成本。对于因追加投资能够对被投资单位实施重大影响或实施共同控制但不构成控制的，长期股权投资成本为按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》确定的原持有股权投资的公允价值加上新增投资成本之和。

③后续计量及损益确认方法

► 后续计量

本公司对子公司投资采用成本法核算，按照初始投资成本计价。追加或收回投资时调整长期股权投资的成本。

本公司对被投资单位具有共同控制或重大影响的长期股权投资，采用权益法核算，除非投资符合持有待售资产的条件。长期股权投资的初始投资成本大于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，不调整长期股权投资的初始投资成本；长期股权投资的初始投资成本小于投资时应享有被投资单位可辨认净资产公允价值份额的，其差额计入当期损益，同时调整长期股权投资的成本。

本公司因追加投资等原因能够对被投资单位施加重大影响或实施共同控制但不构成控制的，按照《企业会计准则第 22 号——金融

工具确认和计量》确定的原持有的股权投资的公允价值加上新增投资成本之和，作为改按权益法核算的初始投资成本。原持有的股权投资分类为可供出售金融资产的，其公允价值与账面价值之间的差额，以及原计入其他综合收益的累计公允价值变动转入改按权益法核算的当期损益。

本公司因追加投资等原因能够对非同一控制下的被投资单位实施控制的，在编制个别财务报表时，按照原持有的股权投资账面价值加上新增投资成本之和，作为改按成本法核算的初始投资成本。购买日之前持有的股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，应当在处置该项投资时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。购买日之前持有的股权投资按照《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理的，原计入其他综合收益的累计公允价值变动应当在改按成本法核算时转入当期损益。

本公司因处置部分股权投资等原因丧失了对被投资单位的共同控制或重大影响的，处置后的剩余股权应当改按《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》核算，其在丧失共同控制或重大影响之日的公允价值与账面价值之间的差额计入当期损益。原股权投资因采用权益法核算而确认的其他综合收益，应当在终止采用权益法核算时采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础进行会计处理。

本公司因处置部分权益性投资等原因丧失了对被投资单位的控制的，在编制个别财务报表时，处置后的剩余股权能够对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，应当改按权益法核算，并对该剩余股权视同自取得时即采用权益法核算进行调整；处置后的剩余股权不能对被投资单位实施共同控制或施加重大影响的，应当改按《企业会计准则第 22 号——金融工具确认和计量》的有关规定进行会计处理，其在丧失控制之日的公允价值与账面价值间的差额计入当期损益。

权益法核算的被投资单位除净收益和其他综合收益以外所有者权益其他变动的处理：对于被投资单位除净收益和其他综合收益以外所有者权益的其他变动，在持股比例不变的情况下，公司按照持股比例计算应享有或应承担的部分，调整长期股权投资的账面价值，同时增加或减少资本公积（其他资本公积）。

► 损益调整

成本法下，除取得投资时实际支付的价款或对价中包含的已宣告但尚未发放的现金股利或利润外，本公司按照享有被投资单位宣告发放的现金股利或利润确认投资收益，不管有关利润分配是属于对取得投资前还是取得投资后被投资单位实现净利润的分配。

权益法下，本公司取得长期股权投资后，应当按照应享有或应分担的被投资单位实现的净损益和其他综合收益的份额，分别确认投资收益和其他综合收益，同时调整长期股权投资的账面价值。投资企业按照被投资单位宣告分派的利润或现金股利计算应分得的部分，相应减少长期股权投资的账面价值。投资企业确认被投资单位发生的净亏损，以长期股权投资的账面价值以及其他实质上构成对被投资单位净投资的长期权益减记至零为限，投资企业负有承担额外损失义务的除外。被投资单位以后实现净利润的，投资企业在其收益分享额弥补未确认的亏损分担额后，恢复确认收益分享额。

投资企业在确认应享有被投资单位净损益的份额时，应在被投资单位账面净利润的基础上考虑以下因素：被投资单位与本公司采用的会计政策或会计期间不一致，按本公司会计政策或会计期间对被投资单位的财务报表进行调整；以取得投资时被投资单位各项可辨认资产等的公允价值为基础，对被投资单位的净利润进行调整后确认；对本公司与联营企业及合营企业之间发生的未实现内部交易损益按照应享有的比例计算归属于本公司的部分予以抵销。本公司与被投资单位发生的未实现内部交易损失，属于资产减值损失的，应当全额确认。

在持有投资期间，被投资单位能够提供合并财务报表的，应当以合并财务报表中的净利润和其他权益变动为基础核算。

处置长期股权投资，其账面价值与实际取得价款的差额，计入当期损益。采用权益法核算的长期股权投资，在处置该项投资时，采用与被投资单位直接处置相关资产或负债相同的基础，按相应比例对原计入其他综合收益的部分进行会计处理。

(10) 固定资产

① 固定资产确认条件

固定资产是指使用寿命超过一个会计年度的为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有的有形资产。固定资产的确认条件：

①该固定资产包含的经济利益很可能流入企业；②该固定资产的成本能够可靠计量。固定资产通常按照实际成本作为初始计量。购买固定资产的价款超过正常信用条件延期支付，实质上具有融资性质的，固定资产的成本以购买价款的现值为基础确定。

② 固定资产折旧

固定资产折旧采用年限平均法分类计提，根据固定资产类别、预计使用寿命和预计净残值率确定折旧率。如固定资产各组成部分的使用寿命不同或者以不同方式为本公司提供经济效益，则选择不同折旧率或折旧方法，分别计提折旧。

融资租赁方式租入的固定资产，能够合理确定租赁期届满时将会取得租赁资产所有权的，在租赁资产尚可使用年限内计提折旧；无法合理确定租赁期届满时能够取得租赁资产所有权的，在租赁期与租赁资产尚可使用年限两者中较短的期间内计提折旧。

固定资产类别	折旧年限（年）	预计净残值率（%）	年折旧率（%）
电子及办公设备	3-5	5%	31.67-19.00

(11) 无形资产

① 无形资产的计价方法

► 公司取得无形资产时按成本进行初始计量

无形资产按取得时的实际成本计量，包括购买价款、相关税费以及直接归属于使该项资产达到预定用途所发生的其他支出。

► 后续计量

取得无形资产时分析判断其使用寿命。

对于使用寿命有限的无形资产，在为本公司带来经济利益的期限内按直线法摊销；无法预见无形资产为公司带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产，不予摊销。

在每个会计期间对使用寿命不确定的无形资产的使用寿命进行复核。如果有证据表明无形资产的使用寿命是有限的，估计其使用寿命，并在为本公司带来经济利益的期限内按直线法摊销。

②使用寿命有限的无形资产的使用寿命估计情况：

项目	预计使用寿命(年)	依据
软件	3-5	直线法

③无形资产减值测试

对于使用寿命有限的无形资产，如果有明显的减值迹象的，期末进行减值测试。减值迹象包括以下情形：

► 某项无形资产已被其他新技术等所替代，使其为企业创造经济利益的能力受到重大不利影响；

► 某项无形资产的市价在当期大幅下跌，剩余摊销年限内预期不会恢复；

► 某项无形资产已超过法律保护期限，但仍然具有部分使用价值；

► 其他足以证明某项无形资产实质上已经发生了减值的情形。

对于使用寿命不确定的无形资产，每期末进行减值测试。

④内部研究开发支出会计政策

内部研究开发项目研究阶段的支出，于发生时计入当期损益。内部研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件的，确认为无形资产：

► 完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；

► 具有完成该无形资产并使用或出售的意图；

► 无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能证明其有用性；

► 有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；

► 归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

(12)长期资产减值

对于长期股权投资、以成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、使用寿命有限的无形资产等长期资产，本公司于资产负债表日判断是否存在减值迹象。如存在减值迹象的，则估计其可收回金额，进行减值测试。商誉、使用寿命不确定的无形资产，无论是否存在减值迹象，每年均进行减值测试。

减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者。资产的公允价值根据公平交易中销售协议价格确定；不存在销售协议但存在资产活跃市场的，公允价值按照该资产的买方出价确定；不存在销售协议和资产活跃市场的，则以可获取的最佳信息为基础估计资产的公允价值。处置费用包括与资产处置有关的法律费用、相关税费、搬运费以及为使资产达到可销售状态所发生的直接费用。资产预计未来现金流量的现值，按照资产在持续使用过程中和最终处置时所产生的预计未来现金流量，选择恰当的折现率对其进行折现后的金额加以确定。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

在财务报表中单独列示的商誉，在进行减值测试时，将商誉的账面价值分摊至预期从企业合并的协同效应中受益的资产组或资产组组合。测试结果表明包含分摊的商誉的资产组或资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认相应的减值损失。减值损失金额先抵减分摊至该资产组或资产组组合的商誉的账面价值，再根据资产组或资产组组合中除商誉以外的其他各项资产的账面价值所占比重，按比例抵减其他各项资产的账面价值。

上述资产减值损失一经确认，以后会计期间不再转回。

(13)长期待摊费用

①无形资产的计价方法

长期待摊费用是指已经发生但应由本期和以后期间负担的摊销期限在一年以上的各项费用。长期待摊费用按实际成本计价。

②摊销方法

长期待摊费用能确定受益期限的，按受益期限分期平均摊销；不能确定受益期限的按不超过十年的期限平均摊销。长期待摊费用按实际发生额入账。

(14)职工薪酬

①短期薪酬的会计处理方法

本公司在职工提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本，职工福利费为非货币性福利的，按照公允价值计量。

②离职后福利的会计处理方法

► 设定提存计划

本公司按当地政府的相关规定为职工缴纳基本养老保险和失业保险，在职工为本公司提供服务的会计期间，按以当地规定的缴纳基数和比例计算应缴纳金额，确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

► 设定受益计划

本公司根据预期累计福利单位法确定的公式将设定受益计划产生的福利义务归属于职工提供服务的期间，并计入当期损益或相关资产成本。

设定受益计划义务现值减去设定受益计划资产公允价值所形成的赤字或盈余确认为一项设定受益计划净负债或净资产。设定受益计划存在盈余的，本公司以设定受益计划的盈余和资产上限两项的孰低者计量设定受益计划净资产。

所有设定受益计划义务，包括预期在职工提供服务的年度报告期间结束后的十二个月内支付的义务，根据资产负债表日与设定受益计划义务期限和币种相匹配的国债或活跃市场上的高质量公司债券的市场收益率予以折现。

设定受益计划产生的服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额计入当期损益或相关资产成本；重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动计入其他综合收益，并且在后续会计期间不转回至损益。

在设定受益计划结算时，按在结算日确定的设定受益计划义务现值和结算价格两者的差额，确认结算利得或损失。

③辞退福利的会计处理方法

本公司向职工提供辞退福利的，在下列两者孰早日确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益：(1)本公司不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时。(2)本公司确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时。本公司按照辞退计划条款的规定，合理预计并确认辞退福利产生的应付职工薪酬。辞退福利预期在其确认的年度报告期结束后十二个月内完全支付的，适用短期薪酬的相关规定；辞退福利预期在年度报告期结束后十二个月内不能完全支付的，适用其他长期职工福利的有关规定。

④其他长期职工福利的会计处理方法

本公司向职工提供的其他长期职工福利，符合设定提存计划条件的，适用关于设定提存计划的有关规定进行处理。除此情形外，适用关于设定受益计划的有关规定，确认和计量其他长期职工福利净负债或净资产。在报告期末，将其他长期职工福利产生的职工薪酬成本确认为下列组成部分：(1)服务成本。(2)其他长期职工福利净负债或净资产的利息净额。(3)重新计量其他长期职工福利净负债或净资产所产生的变动。上述项目的总净额应计入当期损益或相关资产成本。

(15)股份支付

①股份支付的会计处理方法

股份支付是为了获取职工或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。股份支付分为以权益结算的股份支付和以现金结算的股份支付。

②以权益结算的股份支付

用以换取职工提供的服务的权益结算的股份支付，以授予职工权益工具在授予日的公允价值计量。该公允价值的金额在完成等待期内的服务或达到规定业绩条件才可行权的情况下，在等待期内以对可行权权益工具数量的最佳估计为基础，按直线法计算计入相关成本或费用；在授予后立即可行权时，在授予日计入相关成本或费用，相应增加资本公积。

在等待期内每个资产负债表日，本公司根据最新取得的可行权职工人数变动等后续信息做出最佳估计，修正预计可行权的权益工具数量。上述估计的影响计入当期相关成本或费用，并相应调整资本公积。

用以换取其他方服务的权益结算的股份支付，如果其他方服务的公允价值能够可靠计量，按照其他方服务在取得日的公允价值计量，如果其他方服务的公允价值不能可靠计量，但权益工具的公允价值能够可靠计量的，按照权益工具在服务取得日的公允价值计量，计入相关成本或费用，相应增加股东权益。

③以现金结算的股份支付

以现金结算的股份支付，按照本公司承担的以股份或其他权益工具为基础确定的负债的公允价值计量。如授予后立即可行权，在授予日计入相关成本或费用，相应增加负债；如须完成等待期内的服务或达到规定业绩条件以后才可行权，在等待期的每个资产负债表日，以对可行权情况的最佳估计为基础，按照本公司承担负债的公允价值金额，将当期取得的服务计入成本或费用，相应增加负债。

在相关负债结算前的每个资产负债表日以及结算日，对负债的公允价值重新计量，其变动计入当期损益。

④修改、终止股份支付计划的相关会计处理

本公司对股份支付计划进行修改时，若修改增加了所授予权益工具的公允价值，按照权益工具公允价值的增加相应确认取得服务的增加。权益工具公允价值的增加是指修改前后的权益工具在修改日的公允价值之间的差额。若修改减少了股份支付公允价值总额或采用了其他不利于职工的方式，则仍继续对取得的服务进行会计处理，视同该变更从未发生，除非本公司取消了部分或全部已授予的权益工具。

在等待期内，如果取消了授予的权益工具，本公司对取消所授予的权益性工具作为加速行权处理，将剩余等待期内应确认的金额立即计入当期损益，同时确认资本公积。职工或其他方能够选择满足非可行权条件但在等待期内未满足的，本公司将其作为授予权益工具的取消处理。

⑤涉及本公司与本公司股东或实际控制人的股份支付交易的会计处理

涉及本公司与本公司股东或实际控制人的股份支付交易，结算企业与接受服务企业其一中一在本公司内，另一在本公司外的，在本公司合并财务报表中按照以下规定进行会计处理：

► 结算企业以其本身权益工具结算的，将该股份支付交易作为权益结算的股份支付处理；除此之外，作为现金结算的股份支付处理。

结算企业是接受服务企业的投资者的，按照授予日权益工具的公允价值或应承担负债的公允价值确认为对接受服务企业的长期股权投资，同时确认资本公积（其他资本公积）或负债。

► 接受服务企业没有结算义务或授予本企业职工的是其本身权益工具的，将该股份支付交易作为权益结算的股份支付处理；接受服务企业具有结算义务且授予本企业职工的并非其本身权益工具的，将该股份支付交易作为现金结算的股份支付处理。

本公司内各企业之间发生的股份支付交易，接受服务企业和结算企业不是同一企业的，在接受服务企业和结算企业各自的个别财务报表中对该股份支付交易的确认和计量，比照上述原则处理。

(16)收入

①销售商品收入确认时间的具体判断标准

公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购买方；公司既没有保留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；收入的金额能够可靠地计量；相关的经济利益很可能流入企业；相关的已发生或将发生的成本能够可靠地计量时，确认商品销售收入实现。

②提供劳务

本公司在同一会计年度内开始并完成的劳务，在完成劳务时确认收入；

本公司劳务的开始和完成分属不同的会计年度，在资产负债表日提供劳务交易的结果能够可靠估计的情况下，于资产负债表日按完工百分比法确认相关的劳务收入。提供劳务交易的完工进度，依据已经提供劳务占应提供劳务总量的比例确定。

在资产负债表日提供劳务交易结果不能够可靠估计的，分别下列情况处理：

► 已经发生的劳务成本预计能够得到补偿的，按照已经发生的劳务成本金额确认提供劳务收入，并按照相同金额结转劳务成本。

► 已经发生的劳务成本预计不能够得到补偿的，将已经发生的劳务成本计入当期损益，不确认提供劳务收入。

③让渡资产使用权收入

在与交易相关的经济利益能够流入本公司且收入的金额能够可靠地计量时确认收入。

④具体确认标准

► 游戏平台运营收入：本公司开发、发行的游戏产品一般是授权游戏平台运营（包括独家授权运营和授权联合运营），公司将取得

的游戏收入扣除相关费用按照协议约定的分成比例计算确认收入，并经双方核对无误。

► 游戏版权金收入：公司收取的一次性版权金，在收到版权金时计入递延收益，并在协议约定的收益期内按直线法摊销计入营业收入。

(17)政府补助

①与资产相关的政府补助判断依据及会计处理方法

本公司对取得的、用于购建或以其他方式形成长期资产的政府补助划分为与资产相关的政府补助。与资产相关的政府补助，确认为递延收益，并在相关资产使用寿命内平均分配，计入当期损益。但是，按照名义金额计量的政府补助，直接计入当期损益。

②与收益相关的政府补助判断依据及会计处理方法

除与资产相关的政府补助之外的政府补助划分为与收益相关的政府补助。与收益相关的政府补助，用于补偿以后期间的相关费用或损失的，确认为递延收益，在确认相关费用的期间，计入当期损益；用于补偿已发生的相关费用或损失的，直接计入当期损益。

(19)递延所得税资产、递延所得税负债

递延所得税资产和递延所得税负债根据资产和负债的计税基础与其账面价值的差额（暂时性差异）计算确认。对于按照税法规定能够于以后年度抵减应纳税所得额的可抵扣亏损，视同暂时性差异确认相应的递延所得税资产。

对于商誉的初始确认产生的暂时性差异，不确认相应的递延所得税负债。对于既不影响会计利润也不影响应纳税所得额（或可抵扣亏损）的非企业合并的交易中产生的资产或负债的初始确认形成的暂时性差异，不确认相应的递延所得税资产和递延所得税负债。在资产负债表日，递延所得税资产和递延所得税负债按照预期收回该资产或清偿该负债期间的适用税率计量。

递延所得税资产的确认以公司很可能取得用来抵扣可抵扣暂时性差异、可抵扣亏损和税款抵减的应纳税所得额为限。对子公司及联营企业投资相关的暂时性差异产生的递延所得税资产和递延所得税

负债，予以确认。但本公司能够控制暂时性差异转回的时间且该暂时性差异在可预见的未来很可能不会转回的，不予确认。

(18)经营租赁、融资租赁

①经营租赁的会计处理

► 本公司租入资产所支付的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，计入当期费用。其他方法更为系统合理的，可以采用其他方法。支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用。

资产出租方承担了应由本公司承担的与租赁相关的费用时，将该部分费用从租金总额中扣除，按扣除后的租金费用在租赁期内分摊，计入当期费用。

► 本公司出租资产所收取的租赁费，在不扣除免租期的整个租赁期内，按直线法进行分摊，确认为租赁收入。其他方法更为系统合理的，可以采用其他方法。支付的与租赁交易相关的初始直接费用，计入当期费用；如金额较大的，则予以资本化，在整个租赁期间内按照与租赁收入确认相同的基础分期计入当期收益。

本公司承担了应由承租方承担的与租赁相关的费用时，将该部分费用从租金收入总额中扣除，按扣除后的租金收入余额在租赁期内分配。

②融资租赁的会计处理

► 融资租入资产：本公司按租赁开始日租赁资产的公允价值与最低租赁付款额的现值中较低者作为租入资产的入账价值，按自有固定资产的折旧政策计提折旧；将最低租赁付款额作为长期应付款的入账价值，其差额作为未确认的融资费用。采用实际利率法对未确认融资费用，在资产租赁期内摊销，计入财务费用。发生的初始直接费用计入租入资产价值。

► 融资租出资产：本公司在租赁开始日，将应收融资租赁款和未担保余值之和与其现值的差额确认为未实现融资收益，在将来收到租金的各期间内确认为租赁收入。发生的与出租交易相关的初始直接费

用，计入应收融资租赁款的初始计量中，并减少租赁期内确认的收益金额。

(19) 利润分配

本公司章程规定，公司税后利润按以下顺序及规定分配：

1、弥补亏损
2、按 10%提取盈余公积金
3、支付股利

(20) 税项

① 主要税种及税率

税 种	计税依据	税率
增值税	按照税法规定计算的应税劳务收入为基础计算销项税额，在扣除当期允许抵扣的进项税额后，差额部分为应交增值税	3%、6%
城市维护建设税	按应纳的增值税计算缴纳	1%
教育费附加	按应纳的增值税计算缴纳	3%
地方教育费附加	按应纳的增值税计算缴纳	2%
企业所得税	按应纳税所得额计算缴纳	0、25%
其他税种	按税法规定应纳税额	

② 增值税

根据上海市浦东新区国家税务局文件（文书号：310115146033610），本公司 2014 年 7 月 1 日从增值税小规模纳税人改为增值税一般纳税人，税率为 6%。

③ 企业所得税

不同纳税主体企业所得税税率如下：

纳税主体名称	所得税税率
上海点点乐信息科技有限公司	免征
上海恋舞信息科技有限公司	25%

本公司于 2014 年 4 月被认定为软件企业（证书编号沪 R-2014-0077），根据财政部和国家税务总局《关于企业所得税若干优惠政策的通知》（财税[2008]1 号）、《关于进一步鼓励软件产业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27 号），本公司自开始获利年度起，第一年和第二年免征企业所得税，第三年至第

五年减半征收企业所得税。本公司开始获利年度为 2014 年，免征所得税。

二、委托方与被评估单位的关系

委托方拟收购被评估单位股权。

三、关于评估目的说明

湖南天润实业控股股份有限公司拟收购上海点点乐信息科技有限公司股权，需对本次经济行为所涉及的上海点点乐信息科技有限公司在评估基准日的股东全部权益进行评估，为上述经济行为提供价值参考依据。

四、关于评估对象与评估范围的说明

根据评估目的，评估对象是上海点点乐信息科技有限公司的股东全部权益价值。

评估范围是我公司的全部资产及负债。评估范围内的资产包括流动资产、固定资产等，总资产账面价值为 7,053.33 万元；负债为流动负债、非流动负债，总负债账面价值为 1,667.82 万元；净资产账面价值 5,385.51 万元。

委托评估对象和评估范围与经济行为涉及的评估对象和评估范围一致。评估基准日，评估范围内的资产、负债账面价值已经中审华寅五洲会计师事务所审计，并发表了无保留意见审计报告。

1. 实物资产情况

企业申报的纳入评估范围的实物资产包括：车辆及电子设备。实物资产的类型及特点如下：

纳入评估范围的设备类资产主要为车辆及电子设备，主要购置于 2012 年之后，分布于上海点点乐信息科技有限公司的办公区内。设备类资产基本概况如下：

车辆为雷克萨斯丰田小轿车 1 辆，截止评估基准日，使用状况良好。

电子设备主要包括便携式苹果电脑、苹果 ipod touch、笔记本电脑、空调、测试手机、海尔三门冰箱打印机、扫描仪、显示屏、苹果一体机、中央空调系统等，共计 99 项。设备维护和保养良好，使用状况良好，截止评估基准日全部设备均能正常使用，满足日常办公需要。

2.无形资产情况

企业申报的纳入评估范围的主要无形资产包括：其他软件、计算机软件著作权等其他无形资产。无形资产的类型及特点如下：

(1)计算机软件著作权

企业拥有的 9 项计算机软件著作权为自主研发并已取得了由国家版权局颁发的软件著作权证书，权属清晰。计算机软件著作权的研发费用直接记入了当期损益，未在账内反映，本次作为表外资产进行了申报。其中，截止评估基准日，点点乐 2D 骨骼动画制作图形引擎及游戏开发平台软件 V1.0、炫趣《恋舞天使 OL》手机游戏软件 V1.0 不再产生收益。纳入本次评估范围的计算机软件著作权具体如下：

无形资产-计算机软件著作权

序号	软件全称	登记日期	对应游戏	备注
1	点点乐《恋舞 OL》手机游戏软件 V1.0	2013-03-13	《恋舞 OL》	产生收益
2	点点乐《Dance up》手机游戏软件 V1.0	2015-06-16	《恋舞 OL》	产生收益
3	点点乐恋舞 OL 查询工具软件 V1.0	2015-06-09	《恋舞 OL》	产生收益
4	点点乐统一账户管理软件 V1.0	2015-06-09	《恋舞 OL》	产生收益
5	点点乐《Au Mobile TH》手机游戏软件 V1.0	2015-05-18	《恋舞 OL》	产生收益
6	点点乐任务编辑器软件 V1.0	2015-06-04	《恋舞 OL》	产生收益
7	点点乐《全民恋爱》手机游戏软件 V1.0	2015-06-04	《恋舞 OL》	产生收益
8	点点乐 2D 骨骼动画制作图形引擎及游戏开发平台软件 V1.0	2013-05-22	无	无收益
9	炫趣《恋舞天使 OL》手机游戏软件 V1.0	2015-05-21	《恋舞天使 OL》	无收益

(2)其他软件

企业申报的纳入评估范围的其他软件包括：企业外购的 Unity Pro 软件、Ios Pro 软件、Android Pro 软件、Unity Pro 软件等专用软件及用友、微软 office 等通用办公软件。各项软件均用于企业人员办公和游戏产品的开发。

五、关于评估基准日的说明

评估基准日是 2015 年 6 月 30 日。

六、可能影响评估工作的重大事项的说明

无。

七、资产负债清查情况说明

资产清查过程中，评估人员发现影响资产核实的事项及处理方法如下：

1. 点点乐申报的纳入评估范围的 9 项游戏的软件著作权的研发费用直接记入了当期损益，未在账内反映，本次作为表外资产进行了申报。其中，截止评估基准日，点点乐 2D 骨骼动画制作图形引擎及游戏开发平台软件 V1.0、炫趣《恋舞天使 OL》手机游戏软件 V1.0 不再产生收益。纳入本次评估范围的计算机软件著作权具体如下：

无形资产-计算机软件著作权

序号	软件全称	登记日期	证书编号	对应游戏	备注
1	点点乐《恋舞OL》手机游戏软件V1.0	2013-03-13	软著登字第0528763号	《恋舞OL》	产生收益
2	点点乐《Dance up》手机游戏软件V1.0	2015-06-16	软著登字第0994648号	《恋舞OL》	产生收益
3	点点乐恋舞OL查询工具软件V1.0	2015-06-09	软著登字第0988944号	《恋舞OL》	产生收益
4	点点乐统一账户管理软件V1.0	2015-06-09	软著登字第0988914号	《恋舞OL》	产生收益
5	点点乐《Au Mobile TH》手机游戏软件V1.0	2015-05-18	软著登字第0970725号	《恋舞OL》	产生收益
6	点点乐任务编辑器软件V1.0	2015-06-04	软著登字第0985340号	《恋舞OL》	产生收益
7	点点乐《全民恋爱》手机游戏软件V1.0	2015-06-04	软著登字第0970765号	《恋舞OL》	产生收益
8	点点乐2D骨骼动画制作图形引擎及游戏开发平台软件V1.0	2013-05-22	软著登字第0554146号	无	无收益
9	炫趣《恋舞天使OL》手机游戏软件V1.0	2015-05-21	软著登字第0974045号	《恋舞天使OL》	无收益

2.点点乐评估基准日执行的所得税率为 25%。2014 年 4 月 30 日点点乐取得了上海市经济和信息化委员会颁发的《软件企业认定证书》。根据《财政部、国家税务总局关于企业所得税若干优惠政策的通知》(财税[2008]1)规定,软件生产企业经认定后,自获利年度起,第一年和第二年免征企业所得税,第三年至第五年减半征收企业所得税。据此,点点乐 2014-2015 年免征企业所得税,2016-2018 年按 12.5%征收企业所得税;

3.依照《上海点点乐信息科技有限公司 20130514 股东会决议》,点点乐股东会同意授予胡昆、郭虎、付丰、黄廷辉、梁亮等对公司作出重大贡献的 5 名员工 9.85%的股权,合同规定 2013 年 10 月 8 日授予 6.655%,已授予并行权部分由公司实际控制人汪世俊代持;2014 年 10 月 8 日授予 1.065%;2015 年 10 月 8 日授予 1.065%;2016 年 10 月 8 日授予 1.065%。行权条件为激励对象与公司签订劳动合同,期限不少于 4 年,激励期间,被激励对象连续、全职服务于公司,每服务满一年,公司向激励对象兑现部分标的股份。2014 年 9 月,点点乐取消胡昆 0.66%、郭虎 0.54%的股份授予,并增加付丰 0.05%的股份授予。同时,增加授予黄峻等 5 人 1.80%的股权。2014 年 9 月,点点乐实际控制人汪世俊与胡昆、郭虎、付丰、黄廷辉、梁亮、黄峻、龚仕玉、谈峰、班帅、李剑等 10 名公司员工共计 11 人成立上海乐点投资合伙企业(有限合伙),上海乐点投资合伙企业(有限合伙)持有本公司 28.67%股权,10 名员工通过乐点投资间接持有本公司 10.5%的股权。点点乐对 10 名股东持有公司 10.5%的股权确认股份支付增加管理费用、资本公积 11,160,000.00 元;

八、行业状况及我公司的竞争的优劣势

(一)游戏产业的定义及其分类

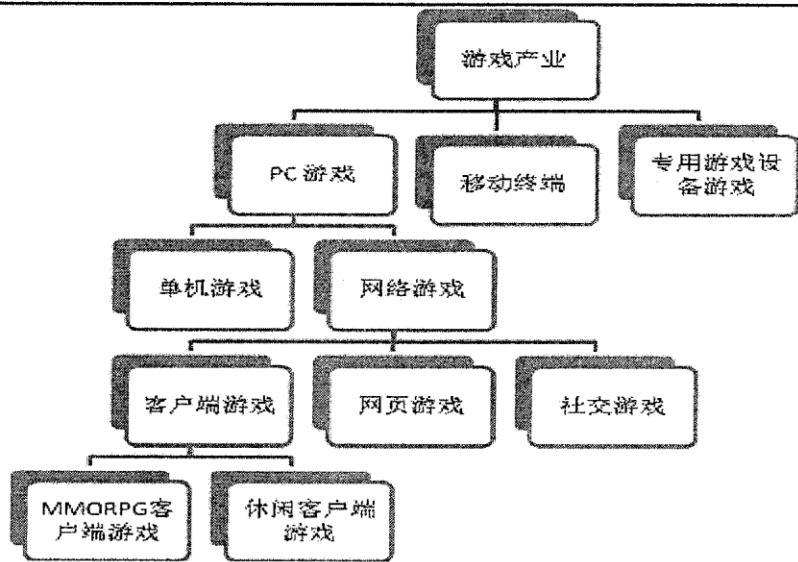
自古以来,游戏便伴随人类的生活而存在。现今的游戏多指在各种平台上的运作的电子游戏。电子游戏拥有广泛的受众基础。它涉及电子游戏的开发、运营、销售等经济领域,并形成自己的产业链。作

为一种娱乐消费品，随着日益强大的网络经济，电子游戏经济已是娱乐产业中相当重要的组成部分。

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娱乐的一种形式。按照游戏运行平台的不同，电子游戏可以分成三大类：PC 游戏、移动终端游戏和专用设备游戏。PC 游戏是指用户通过在电脑上运行游戏软件，并与其他用户进行互动的娱乐方式。其中，根据对网络的需求状况不同，PC 游戏又可分为单机和网络游戏。

PC 单机游戏也称电子游戏出版物，指的是以独立的计算机软硬件设备为依托，主要供单人或利用 IPX/SPX 协议供有限数量的用户在局域网中玩的的游戏。

图 1、游戏产业分类类别



资料来源：2013 年中国游戏产业分析报告

网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。网络游戏通常指以 PC 为游戏平台，互联网络为数据传输介质，以游戏运营商服务器为处理器，通过广域网网络传输方式（Internet、移动互联网、广电网等）实现多个用户同时参与的游戏品，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。

网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏、移动网络游戏（或“手游”、“移动网游”）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。移动网络游戏是指运行于手机或其他移动终端上，通过移动网络下载或依靠移动网络进行的网络游戏。

1. 客户端游戏

基于客户端—服务器软件体系(即 C/S 架构)的一种网络游戏。用户玩任何一款客户端游戏都需要首先在电脑中安装该游戏专用的客户端软件。游戏的客户端软件，就是游戏数据的使用端，主要用来提供本地的数据服务和连接服务端传输数据。C/S 架构的好处是通过它可以充分利用两端硬件环境的优势，将任务合理分配到客户端和服务器端来实现，降低系统的通讯开销。

2. 网页游戏

Webgame，是基于浏览器——服务器软件体系(即 B/S 架构)的一种网络游戏。也有称其为无端网游，但实质上其客户端是浏览器这样的通用性客户端。用户玩游戏无需下载专用的游戏客户端，只要使用浏览器打开网页就可以玩网页游戏。B/S 架构的好处在于其主要事务逻辑在服务器端实现，这样就大大简化了客户端电脑载荷和游戏用户下载和维护客户端的工作，减轻了系统维护与升级的成本和工作量，降低了用户的总体拥有成本(TCO)。

3. 移动游戏：基于移动终端运行的网络游戏，需要下载游戏应用软件，安装后方可使用。分为单机游戏和移动网游两类。单机游戏指下载安装后，不需要接入互联网即刻运行的游戏，如《保卫萝卜》类塔防类小游戏，单机游戏普遍是人机类型，缺乏玩家与玩家之间的即时互动，而移动网游正好弥补了这点。移动网游指需要玩家接入互联网才能运行的游戏种类。

(二) 行业特点

1. 中国游戏行业发展环境

市场规模增长处于合理区间

2015 年 1~6 月，中国游戏产业市场规模进一步扩大，市场实际销售收入超过 600 亿元，超越 2014 年同期水平，增长速度相比 2014 年虽然有所下降，但仍处与平稳增长态势，市场增幅仍超过 100 亿元。从最近 5 年来的增长状况来看，随着中国游戏市场实际销售收入的提高，数值基数不断放大，增长率提升的难度越来越大。从市场角度来看，客户端游戏、网页游戏、移动游戏市场相继从快速增长的初生期进入平稳增长阶段，形成了各细分市场均有不同程度增长，但增长率相继放缓的形态。在三大细分市场中，移动游戏收入增长速度最快，增幅最大。而客户端游戏和网页游戏收入增长幅度较小。在市场占有率方面，客户端游戏仍占最大份额，其次是移动游戏和网页游戏，其中移动游戏市场占有率增长明显，已经接近 3 成比例。

提高行政监管效率，有效保护知识产权

近一段时期，政策环境进一步优化，主要体现在监管效率、市场环境整治、政策扶持三个方面。在监管效率方面，游戏审批程序持续优化，审批时间一步压缩。在上海进行的国产网络游戏属地管理试点工作成效明显，属地国产网络游戏审批时间大幅缩短。在市场环境整治上，政府在打击盗版方面持续发力，《街头篮球》、《魔兽世界》、《逐鹿中原》等多款网络游戏均受益于多个政府部门发起的“剑网行动”，维护了合法权益。在政策扶持方面，每年约有 20 款游戏入选中国民族网络游戏出版流程，有关管理部门、有关省市给予不同程度扶持。2015 年的申报工作已经于 3 月份启动。

游戏企业聚焦移动游戏，收购、并购不断

2015 年 1~6 月，游戏企业资本运作热度持续，仅被媒体公开报道的收购、并购案例就达 10 余起，并呈现出逐渐从网页游戏向移动游戏转移这一特点。出现这一特点主要原因在于中国移动游戏行业度过早期的快速发展阶段，一些企业逐渐做大，通过上市、融资、收购等方式，这些企业可以快速提升自己整体实力，为自己赢得更大的发展空间。如莉莉丝公司通过与青青树公司成立合资公司的方式涉足游戏上游 IP 领域，游族网络通过收购掌淘科技，涉足大数据领域，提升自己的移动游戏发行与研发能力。另一方面，移动游戏的快速发展

也使一些优秀的初创企业得到发展空间，并借此获得较高估值。通过上市、被收购等资本运作，这些企业的早期投资者可以借机获利，企业本身则能够借助母公司的资源获得更好的发展，如天马时空被掌趣科技收购 80% 股权后，其研发的产品在后期市场推广过程中就得到了掌趣科技发行部门的支持。

游戏行业技术迭代快、密集度高，催生新的行业分工格局

相比于其他娱乐行业，游戏行业拥有迭代快、技术密集等特点。具体而言，第一、网络游戏行业中，研发技术、游戏类型、市场需求、游戏终端更新频率越来越高，比如今年 6 月份，多个专业游戏引擎都进行了迭代更新，以适应市场需求。此外，用户需求的改变，游戏终端的不断迭代，也对游戏的研发技术提出了新的要求。例如，随着用户智能手机及移动网络环境的改善，基于 Html5 语言的跨平台游戏，也在今年上半年得到了较好的发展，出现了流水达到百万级的产品，如《一统天下》。第二、网络游戏的生产需要应用多种顶尖技术，如实时图像渲染技术、实时物理技术、人工智能模拟技术、计算机通讯技术等，这就造成中小企业无法掌握整个游戏生产流程，进而催生了行业分工，如专门的游戏引擎公司，基于改善用户网络情况的“网游加速”公司，美工外包团队，提供服务器资源的宽带运营商等。以“网游加速”为例，国内有多家向网络游戏用户提供加速服务的企业，如迅游、迅雷、27 代理、NETPAS、傲盾、XRUSH 等公司，其中迅游凭借“网游加速”概念上市，累计活跃用户数量超过 600 万。

中国自主研发网络游戏海外市场规模高速增长

2015 年 1~6 月，中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入超过 17 亿美元，增长速度实现翻倍增长，超过去年同期水平，总体来看，近年来呈现出两个特征。第一，出现一批以出口为导向的游戏公司，如成都尼毕鲁、智明星通等游戏公司，海外市场收入大幅超过国内市场收入，甚至可以达到 90%。第二，海外出口增量偏重于网页游戏、移动游戏等更为轻量级的游戏。以上海为例，2014 年，上海自主研发游戏出口中，网页游戏与移动游戏的收入占比超过 70%，而在 2015 年 1~6 月，网页游戏《女神联盟》等产品在海外均取得了不错

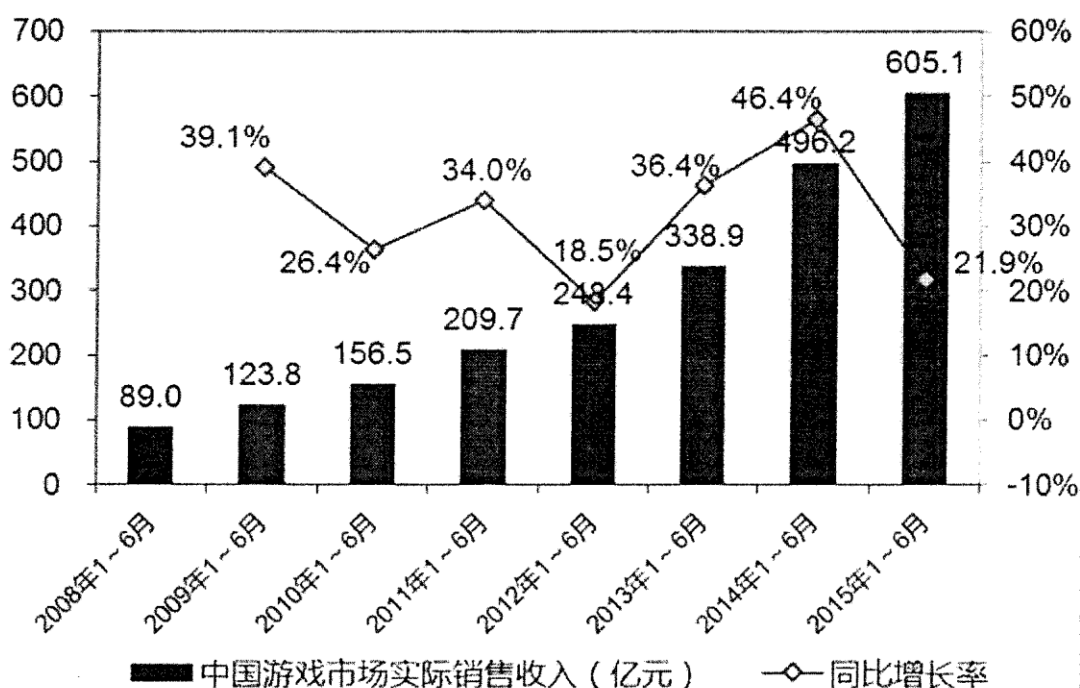
的成绩。

2.中国游戏市场实际销售收入

中国游戏市场实际销售收入主要由三部分构成，分别是网络游戏市场实际销售收入、移动游戏市场实际销售收入和单机游戏市场实际销售收入。其中的网络游戏市场实际销售收入又由客户端网络游戏市场实际销售收入、网页游戏市场实际销售收入和社交游戏市场实际销售收入构成。

2015 年 1~6 月，中国游戏市场（包括客户端游戏市场、网页游戏市场、移动游戏市场、社交游戏市场、单机游戏市场等）实际销售收入达到 605.1 亿元人民币，同比增长 21.9%。

2008 年至 2015 年 6 月国内网络游戏销售收入及增长率

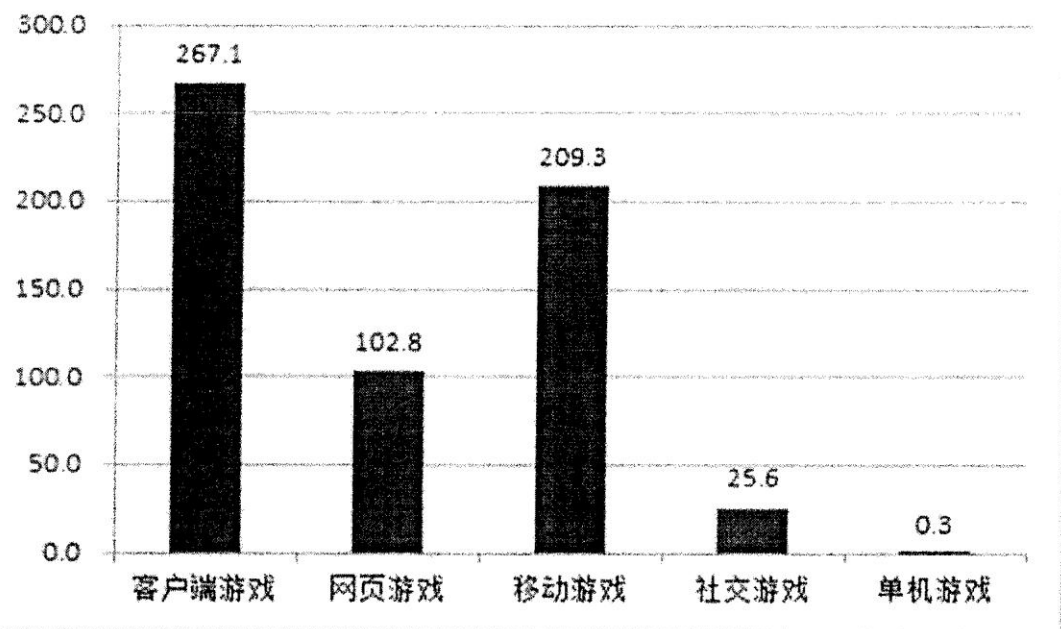


资料来源：GPC IDC and CNG

3.中国游戏细分市场实际销售收入

中国游戏市场实际销售收入主要来自五个细分市场，客户端游戏市场实际销售收入 267.1 亿元人民币，移动游戏市场实际销售收入 209.3 亿元人民币，网页游戏市场实际销售收入 102.8 亿元人民币，社

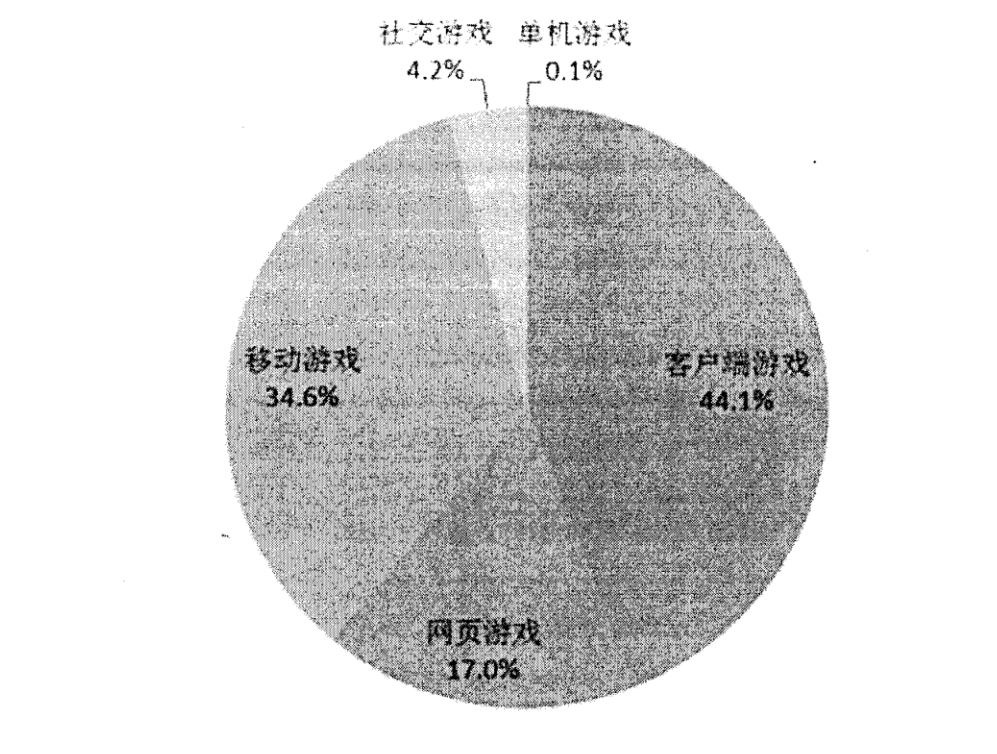
交游戏市场实际销售收入 25.6 亿元人民币和单机游戏市场实际销售收入 0.3 亿元人民币。



资料来源: GPC IDC and CNG

4. 中国游戏细分市场份额

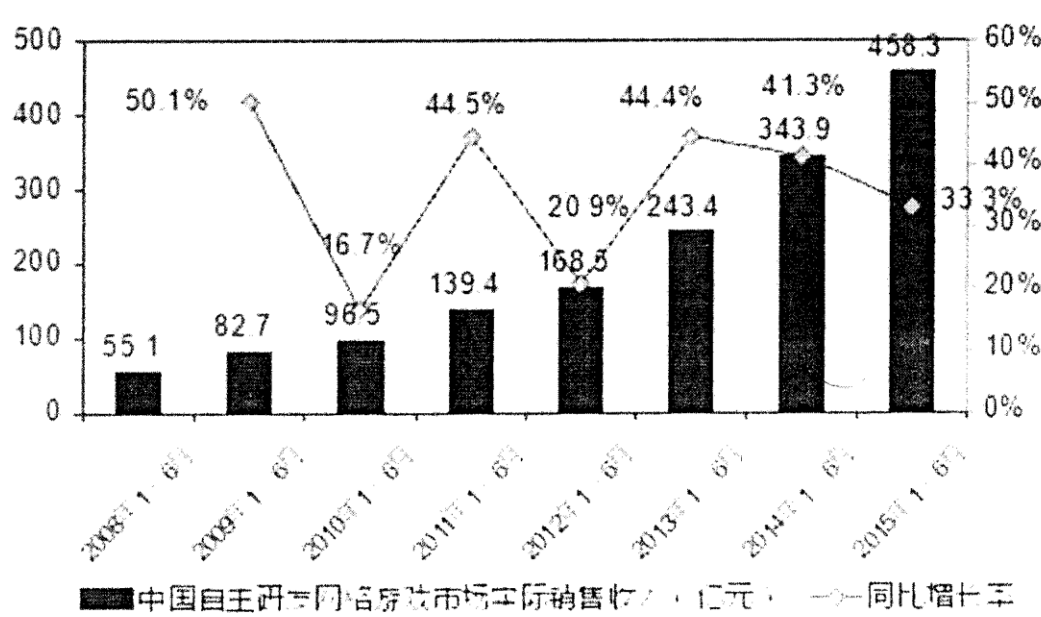
2015 年 1~6 月份, 在中国游戏市场实际销售收入中, 客户端游戏市场实际销售收入占 44.1%, 移动游戏市场实际销售收入占 34.6%, 网页游戏市场实际销售收入占 17.0%, 社交游戏市场实际销售收入占 4.2%, 单机游戏市场实际销售收入占 0.1%。



资料来源：GPC IDC and CNG

5.中国自主研发网络游戏市场实际销售收入

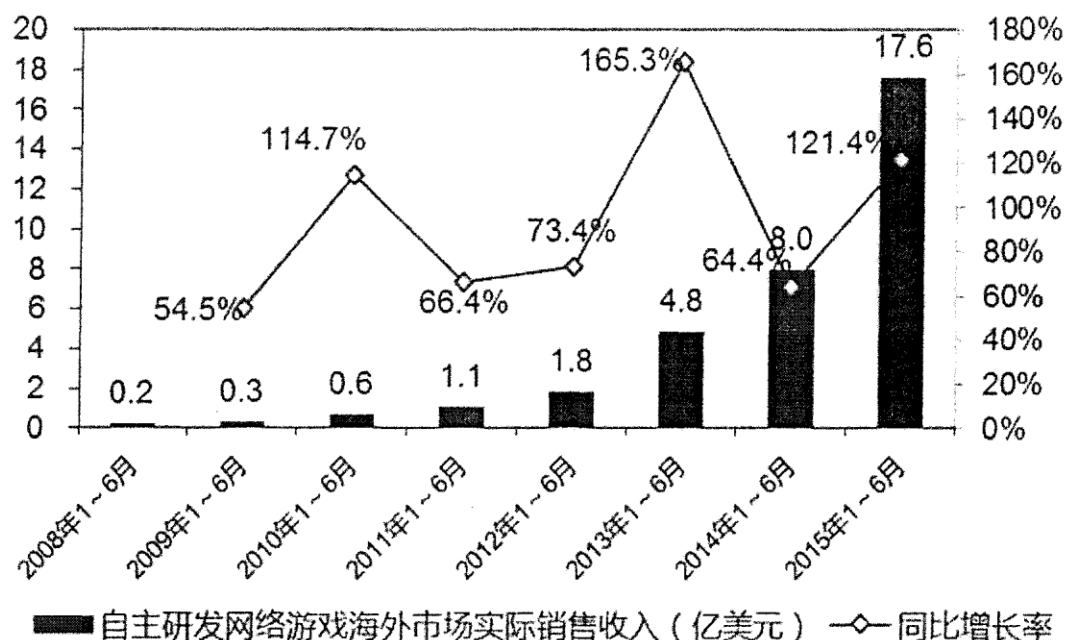
2015年1~6月，中国自主研发网络游戏市场销售收入达到458.3亿元人民币，同比增长33.3%。经国家新闻出版广电总局批准出版的网络游戏达到355款，其中自主研发产品数量占88.7%。



数据来源：GPC IDC and CNG

6.中国自主研发网络游戏海外市场实际销售收入

2015年1~6月，中国自主研发网络游戏海外出口实际销售收入达到17.6亿美元，同比增长121.4%。



数据来源：GPC IDC and CNG

(三) 行业发展现状及趋势分析

1.注重产品品牌和口碑，游戏精品化趋势显现

由于发展起步时间不长，加上较大的市场空间，网络游戏行业近几年一直保持较高的增长速度和良好的发展趋势。行业内大量中小规模的网游企业新设成立，各类相似相仿的游戏产品被研发和批量推向市场，市场上网络游戏数量快速增长，品质无法保证。在该市场背景下，网络游戏行业整体的产品存活率较低，产品运营周期不长，无法形成良好的持久盈利。

与作坊式低品质游戏产品相比，市场上也存在着少量文化内涵丰富、核心玩法创新、运用技术领先的游戏作品，该类作品在众多的游戏产品中脱颖而出，具有较强的市场号召力和统治力。这些精品游戏不仅在推出时能够迅速吸引眼球，赢取顾客，而且能够保持较好的用户黏性。在其后续持续运营过程中，其开发和运营企业仍然保持对其

进行持续优化和更新。通过开发和运营精品游戏，不断更新和维护，同一款游戏能够保持长生命周期，维持较高的收入水平。因无需产生新研发费用和大量投放广告等产生的推广费用，大大降低了游戏的运营成本。精品游戏研发运营企业能够在较长时期内获取丰厚利润。

随着精品游戏模式的效果得到证明，越来越多具备行业洞悉能力的企业已经开始意识到市场口碑和游戏品牌的战略意义，更侧重于企业的内部治理、人才培育和版权管理。行业内对精品网络游戏企业的观点已从单纯推出一款好游戏变成持续不断更新一款好游戏，尽量高质量的延长游戏的生命周期，走精品化道路。精耕细作的研发和运营理念开始逐渐成为趋势，网游行业通过推出优质游戏作品形成市场口碑、打造行业品牌的前行趋势正在显现。

2. 积累研发运营经验，拓展产品业务类型

网络游戏市场，特别是网页网络游戏和移动网络游戏市场处于快速发展的阶段。随着行业内的游戏厂商品牌和市场经验的积累，它们面临进一步丰富产品类型和提高市场份额的业务扩张机遇。

从研发和运营的角度来看，虽然网络游戏各细分领域的用户群体和游戏特性有所不同，但面对类似的最终游戏玩家，不同细分领域游戏产品的研发和运用共性依然客观存在。因此通过将某一细分领域取得成功的游戏产品进行针对用户群体和搭载设备的适应性改造后，在另一细分领域推出，能够节约企业的研发资源、降低产品的失败风险，并使自身的游戏产品能够覆盖更多的用户群体，以增强企业的品牌影响力。

多数厂商以所属细分领域的产品业务为基础，借力规模效应横向拓展研发领域，如网页网络游戏研发商尝试研发移动网络游戏，进入移动网游领域，或客户端网游研发商进入网页网络游戏领域等。在该种横向扩张模式下，游戏研发商的研发资源可以共用、技术成果可以共通、产品经验可以共享，可以有效的降低企业的生产运营成本。

3. 游戏产品多终端发展，技术融合的趋势

游戏产品多终端发展在网页网络游戏与移动网络游戏的融合方面体现尤为明显。移动网络游戏产品的核心玩法、经营模式、收费方

式以及目标人群等方面与网页网络游戏基本一致。网页网络游戏和移动网络游戏都是帮助玩家填充生活和工作中的碎片时间、获得娱乐的手段，在游戏目的方面一致。移动互联网的快速发展和智能移动设备的快速普及给移动网络游戏的普及创造了硬件基础。随着移动设备用户的持续增长，网页网络游戏的移植拥有可观的用户规模基础。新的网页技术和移动终端技术发展也有助于网页网络游戏和移动网络游戏的融合。

另外，游戏的跨终端、跨平台趋势也比较明显。从国外市场的发展经验来看，一款游戏在某一游戏终端（例如 PC 端）获得成功后往往促使研发商推出在手机、平板电脑、移动游戏主机等终端运营的同款游戏，以最大限度的提高游戏的知名度和市场影响力，继而提高自身的盈利水平。随着技术的快速发展，网页网络游戏和移动网络游戏的画面质量和操作性大幅提升，传统的客户端网络游戏与网页网络游戏和移动网络游戏的界限越来越模糊，跨终端、跨平台趋势比较明显。

4. 积极开拓海外市场，增加盈利渠道

国内网络游戏行业高速发展，游戏产品数量和类型不断丰富，促使游戏厂商积极布局海外市场，寻求更大的市场空间和用户规模，增加产品盈利渠道。从开拓海外市场的方式来看，大体可以分为产品授权代理模式、设立当地销售中心模式以及与外方合资设立公司模式。各种模式的具体运用则需要根据当地市场环境、用户群体情况和自身产品的销售状况来判断。国内游戏产品的快速发展给予了游戏厂商更多的出口选择。

近年来，我国自主研发网络游戏的海外出口呈现出高速增长的趋势，其中，网页网络游戏和移动网络游戏占据了较大出口份额，居于游戏出口的重要地位。

(四) 行业主要政策规定

1. 《网络游戏管理暂行办法》(文化部 2010 年 6 月);
2. 《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 10 月 18 日);

3. 《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》(2012 年 2 月 15 日);
4. 《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》(2012 年 2 月 23 日);
5. 《国务院办公厅关于印发三网融合第二阶段试点地区(城市)名单的通知》(国办函[2011]164 号);
6. 《关于推进第三代移动通信网络建设的意见》(工信部联通[2010]106 号);
7. 《鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策》(国发[2000]18 号)。

(五) 行业竞争情况

网络游戏在过去十多年的发展中,PC 端游戏无论从用户规模还是市场规模上讲,都是网络游戏市场的主力军。如今中国的网络游戏产业正处于成长期,并快速走向成熟期的阶段。随着终端设备的丰富和用户迁移,游戏类型也不断趋向于多元化,网络游戏行业正进入企业百家争鸣的局面。2014 年,虽然受到网络视频等新娱乐方式的冲击对用户的分流影响,但移动端游戏迅速增长,且 PC 客户端游戏仍凭借其成熟的商业模式和稳定的用户群体,保持较为平缓的增长,并仍然在市场上占据主要地位。随着网络速度的进一步加快,流量资费的逐步下调,网络游戏即将走上快速发展的道路,并在多端竞争的行业新格局和多领域横向扩张背景下,寻找新的发展机遇。

虽然网络游戏行业仍属于新兴的朝阳行业,但由于中国网络游戏产业潜力巨大,行业竞争异常激烈。在多家知名行业翘楚业绩飞速发展的示范作用下,众多游戏开发商及营运商纷纷入市,行业市场集中度逐步减弱,预计该趋势短期内不会改变。

从网络游戏行业的发展特性来看,企业的营收能力和竞争实力在很大程度上取决于游戏产品的市场表现,而由于游戏产品本身具有明显的生命周期性,因此,企业的发展呈现较明显的波动性。以目前市场领先的盛大、网易、九城等具有较长时间游戏运营历史的

企业发展来看，都曾经出现过由于主力游戏产品进入衰退期而导致企业整体营收状况显著下降的问题。由此可见，网络游戏市场的竞争格局将会始终处于不断变化、调整的状态，唯有研发实力较强，能够持续推出新产品，能够根据市场的变化及时推出游戏新版本、增加新功能的企业才能够确保自身在市场中的竞争地位。

近年来，随着中国整体网络游戏市场环境日趋规范，国产原创网游得到了较快的发展，从未来竞争趋势上看，原创网游会逐渐成为市场的主导。因此，网络游戏企业的研发实力也成为竞争的关键要素。

对于大小企业间的竞争，大企业拥有如下优势：技术人才储备丰富；过往游戏渠道的合作优势；已有玩家数量及品牌知名度。而中小企业，尤其是已成功推出移动网游产品并获得市场良好反应的企业，也在竞争中有独特的优势：对玩家需求的了解。由于游戏运行终端的不同，移动网游与传统网游相比，玩家的游戏习惯，时间安排，偏好，付费的意愿都存在一定差异。因此，直接复制传统网游模式，能否在移动网游取得成功是有待验证的。在这个较新颖的领域中，已有产品成功上线的中小企业对玩家的习惯，偏好有更精准的把握，基于对市场的了解，开发出的新产品获得成功的可能性会更高。同时，与传统网游，移动网游的市场推广的方式方法亦有不同。

综合而言，在大小企业竞争方面各有千秋，共同推动移动网游这一新兴市场的蓬勃发展。

(六) 行业发展的有利和不利因素

1.行业发展的有利因素

中国网络游戏市场保持高速增长的驱动力主要体现在以下几方面：

(1)国家政策鼓励支持，法规趋于完善规范

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。

2011 年 12 月，国务院办公厅于发布了《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。

2012 年 2 月，中共中央办公厅、国务院办公厅发布《国家“十二五”时期文化改革发展规划纲要》，提出加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业。加快科技创新成果转化，提高我国出版、印刷、传媒、影视、演艺、网络、动漫游戏等领域技术装备水平，增强文化产业核心竞争力。

2013 年 8 月，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。

政府部门除出台鼓励支持政策外，还制定了一系列规范和制度，包括《中华人民共和国电信条例》、《互联网信息服务管理办法》、《互联网文化管理暂行规定》、《网络游戏管理暂行办法》等。通过规范和制度对行业内企业的规范管理，促进了行业整体可持续发展的健康发展。

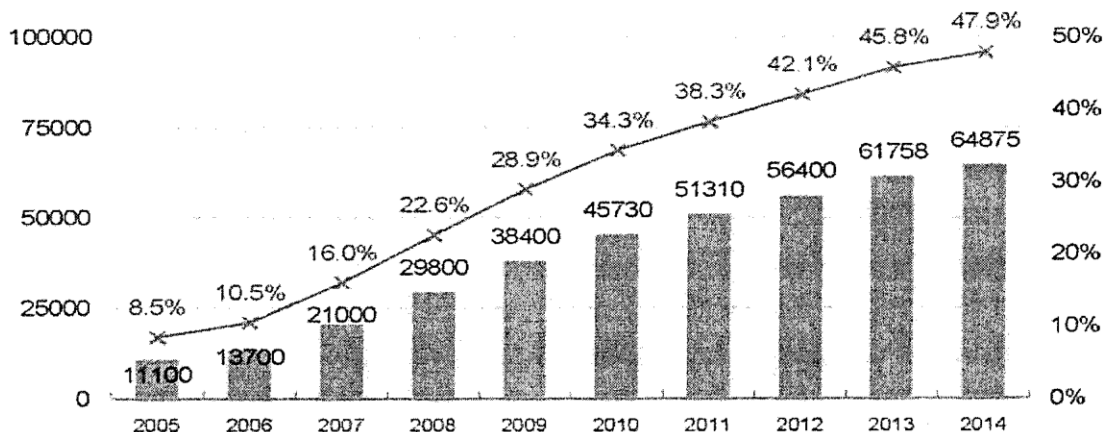
(2)互联网用户规模庞大，有市场发展空间

随着网络基础设施建设的完善以及移动互联网的快速发展，中国互联网用户的规模和互联网普及率稳步上升。

截至 2014 年 12 月，中国网民规模达 6.49 亿，全年共计新增网民 3117 万人。互联网普及率为 47.9%，较 2013 年底提升了 2.1 个百分点；中国手机网民规模达 5.57 亿，较 2013 年底增加 5672 万人。网民中使用手机上网人群占比由 2013 年的 81.0%提升至 85.8%。

互联网用户规模及普及率的快速增长为网络游戏提供了大量潜在用户需求，网络游戏市场有很大的发展空间。

2005年至2014年互联网用户规模及普及率



2014 年移动互联网的持续高速增长，一是由于智能手机的大面积普及，移动端庞大的用户基数已成定型；二是电商、游戏、广告等传统 PC 经济已逐渐适应移动端发展，并且在已有商业模式基础上，不断拓展出创新应用及服务，带来持续的市场增长。

根据 360 手机助手发布的《中国手机应用行业趋势绿皮书 2015》数据显示，在过去 4 个季度中，中国移动互联网用户中，女性的比例从 2013 年第四季度的 41% 上涨至 2014 年第三季度的 47%。

在移动化、社交化、碎片化趋势的推动下，女性用户的数量已经占据中国互联网的半壁江山。如果将女性用户的典型特征纳入考虑范围，其对中国互联网的影响则是更加深刻。

(3) 用户结构和消费理念有利于行业发展

网络游戏市场用户规模持续扩大，推动了游戏产业的持续增长。随着越来越多年轻的互联网用户群体成为网络游戏玩家，原有培养的忠实用户消费能力逐渐提高，也具有较高的消费意愿。由于工作或者生活事务的增多，部分老游戏玩家逐渐减少游戏精力，玩游戏的主要目的变为填充碎片时间，对于网页网络游戏和移动网络游戏的发展有较大推进作用。

通过网页网络游戏和移动网络游戏在碎片时间获得娱乐越来越趋于流行。70 后和 80 后游戏玩家一方面数量规模较大，为行业发展提供了坚实的用户基础；另一方面，他们的消费水平提升，且在过去的网络游戏过程当中已经形成了良好的付费习惯，消费意愿强，是网络游戏企业重视并着力赢得的付费群体。

(4) 游戏出口前景良好，拓展盈利渠道

近年随着中国游戏行业在国际市场上的影响力逐步扩大，特别是在大中华文化圈的港澳台地区，拥有相同的中华文化的传统，大量不同类型的优质网游作品相继输出，满足了当地玩家需求，促进了中国网游行业的进一步发展，也是为传播和弘扬中国文化拓宽渠道。

部分海外国家由于没有网页游戏的传统，因此市场竞争程度相对缓和。同时，鉴于网页网游后续运营复杂程度不高，投资回报周期较短，受限制的程度也较低，因此受到海外游戏运营平台的欢迎。

2014 年中国自主研发的网络游戏在海外市场销售收入达到 30.76 亿美元，其中客户端类游戏数量占总出口的网游游戏数量的 27.7%；网页游戏类数量占总出口的网游游戏数量的 30.9%；移动游戏数量占总出口的网游游戏数量的 41.4%。

2014 年，中国自主研的网络游戏在海外市场销售收入达到 30.76 亿美元，相较 2013 年增长了 69.02 %

2014 年，中国原创原创移动网络游戏海外出口实际销售收入达到 12.73 亿美元，同比增长 366.39%。

2.行业发展的不利因素

(1)产品同质、质量参差不齐

经过多年发展，网络游戏市场竞争趋于激烈，市场游戏产品跟踪模仿，同质化现象严重。部分领先游戏产品获得成功之后，其他竞争对手在短期利益诱惑下，往往推出同样题材或者类似玩法的网络游戏产品，造成短时间内相同类型的产品充斥市场，质量参差不齐，给游戏玩家造成混乱和冲击，不利于行业创新环境的形成，亦不利于行业的健康有序发展。

(2)产品营销和管理有待改进

网络游戏行业的竞争日趋激烈，部分游戏运营商过度使用营销手段，从而对游戏生命周期产生不利影响。过度营销也增加了游戏厂家所需承担的相关费用，运营成本被推高。

网络游戏行业快速发展，各个厂商为了提高单款游戏收入，普

遍采用联合运营、联合推广模式，这提高了营销和运营管理的难度。由于各个平台和渠道质量控制环节标准不一致，导致同一款游戏在名称、内容和游戏体验上的差异，给游戏玩家造成混乱，影响游戏口碑和付费意愿，不利于进一步发展。

(3)人才缺乏制约行业发展

中国网游行业近几年发展迅速，势头强劲，凸显出企业人才不足的问题。众多网游企业虽想进一步扩张，开发出具有创新性的受欢迎产品，但无人才作为基础，导致企业很难实现长期稳定发展，甚至出现挖墙脚强人才的恶性竞争现象。

具体而言，网游产品研发中的策划、程序、美术、测试，以及后期运营等均有专业性要求，需要大量高素质的专业人才。国内的培训和教育市场尚未成熟，人才储备不足，加剧了人才紧缺程度。

随着中国网游产业规模的不断扩大，人才问题将对产业的可持续发展带来一定的制约。

(七) 行业特有的经营模式，行业的周期性、区域性和季节性特征

1.行业特有的经营模式

网络游戏的经营模式分为自运营模式、独家代理模式和联合运营模式，行业内的主流趋势是采用联合运营模式进行运营。

(1)自运营模式

游戏开发商开发的产品直接在自己的运营平台进行运营，在游戏玩家充值时按照充值金额扣除渠道费用后，再按照冲销比确认收入。

(2)独家代理

独家代理是指游戏开发商直接或通过游戏发行商以独家代理的方式向游戏运营平台推出游戏产品，由运营平台负责游戏产品的后期运营、用户管理、充值收费和收益分成等事项，而游戏研发商则负责产品的后期版本更新等工作。

独家代理方式可以使游戏开发商专注于游戏的研发，同时，由于游戏的运营方唯一，有利于游戏品牌的管理和推广，获取游戏玩

家的认同。

(3)联合运营

联合运营是指游戏开发商与游戏运营商合作，开发商负责产品研发、版本更新、游戏服务器的架设及维护，游戏运营商则负责游戏中虚拟货币销售、结算及对联合运营的游戏在其网络平台上的推广等。

联合运营模式能够提供给用户更多渠道的游戏接入口，能够满足用户便捷登录的需求，扩大游戏玩家的数量。

目前国内的联合运营商主要分为两类，一类是大型平台，在国内拥有数量庞大的用户群体，可以轻易将其固有用户导入游戏平台，这类大型平台占据着联合运营市场的重要地位；另一类运营商则是网盟平台运营商，这类运营商主要去采购中小型网站、论坛甚至博客的广告资源，通过流量导入的方式，将用户吸引到所运营的网页游戏当中，按实际导入效果支付相应费用。

相对来说，大型平台掌握着大多数的用户流量资源，通过与这些大型平台的合作，游戏厂商可以迅速抓住主流的上网人群，完成游戏的大范围推广。

在行业的盈利模式方面，行业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。按时间收费模式是指用户按照游戏时间支付费用，一般是以包月方式计费。下载收费模式是指用户下载游戏时完成费用的支付，并自此取得游戏的登录使用权限。虚拟道具收费模式是指企业为用户提供游戏的免费下载和免费使用，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。除以上三种盈利方式之外，还存在游戏内置广告收费和道具交易收费等其他方式。

在目前的网络游戏市场上，网页网游主要采取虚拟道具收费的盈利模式，而移动网游则主要采取按下载收费和按虚拟道具收费这两种盈利模式。

2.行业的周期性

网络游戏属于消费性行业，受宏观经济环境的影响较小。网络

游戏产品具有内容轻松、类型丰富、受众广泛的特点，能够为公众提供性价比较高的娱乐休闲体验。网络游戏可以缓解人们在快速工作和生活节奏中产生的压力，在闲暇时缓解人们的心理压力，帮助打发时间。从最近几年来看，虽然国际宏观经济环境不断波动，国内经济结构调整，经济增速下滑，但网络游戏行业依旧保持了快速的发展速度，体现出一定的抗衰退特征。

虽然网络游戏行业受外部经济环境影响较小，但网络游戏产品本身具有明显的生命周期特性。对于产品数量和产品类别丰富的领先企业来说，通过品牌化运营、系列化游戏精品的开发，能够吸引忠实游戏玩家的长期关注，大幅延续游戏产品的生命周期，减缓游戏收入水平的下滑，呈现出一定的抗周期性的特点。但是，对于产品数量较少企业，由于产品本身的生命周期特征影响，其发展仍然会呈现出一定的波动性。

3.行业的季节性

作为直接面向消费者的文化娱乐行业，网络游戏不存在明显的季节性特征。

4.行业的区域性

网络游戏运营以互联网和移动网络为基础，其发展与通信和互联网基础设施建设的发展有很大的关联性，通信设施和互联网发展快的地区，网络游戏的发展也相对较快。

在东部沿海地区、省会城市和其他经济发展水平较高的城市，居民收入和消费能力相对较高，其互联网基础设施建设较为完善，网络覆盖和普及率高，网络游戏市场的发展也较为迅速。

另一方面，对于网络游戏游戏企业来说，人才是企业的核心竞争力，无论是游戏产品的策划人员、技术人员、运营人员还是高端管理人员，都是游戏企业争夺的焦点。从地域分布上看，游戏企业都分布在人才集中的城市和地区，如北京、上海、广州、深圳、成都等城市。

九、被评估企业的经营模式及经营管理状况

1.经营模式

点点乐定位于手机游戏开发，运营模式主要为联合运营。

联合运营模式：即点点乐将自主研发的游戏授权给多家运营商运营，运营商向点点乐支付运营收入分成。

2.人力资源状况

为了适应公司的发展战略，点点乐逐步建立了适应现代企业制度要求的人力资源管理体系，通过强化领导干部和人员选拔任用科学化、推动科技人才队伍建设，以充分发挥绩效考核机制对员工的激励作用，增强公司的凝聚力和竞争力。截止评估基准日，公司员工为 194 人。

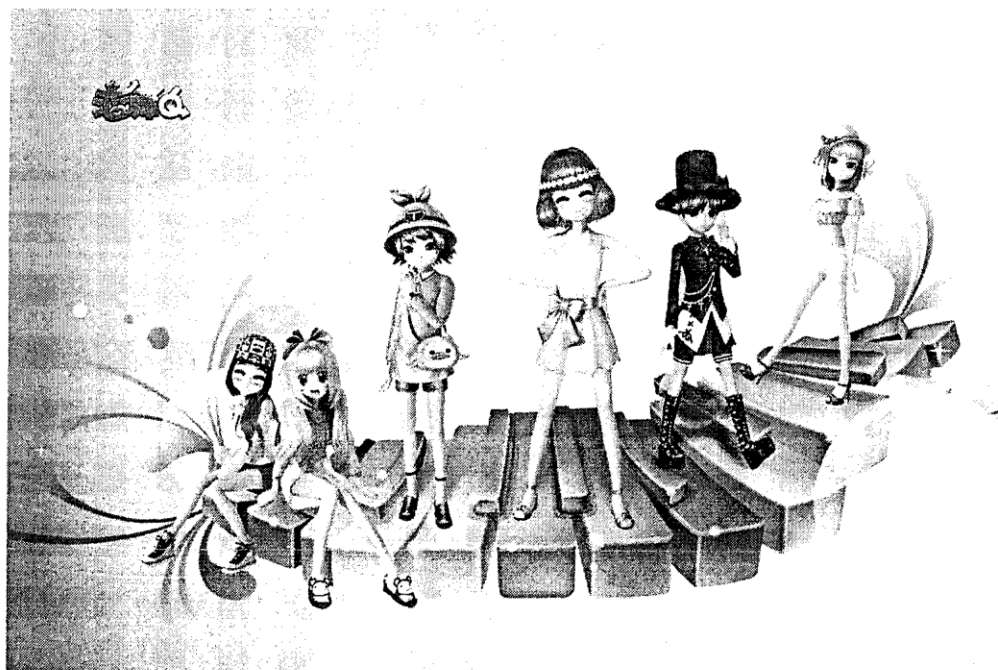
3.被评估企业的主要产品或服务的用途

点点乐目前的主要产品为移动网络游戏。移动网络游戏主要通过第三方运营平台合作运营。

主要产品介绍如下：

序号	软件简称	备注
1	《恋舞 OL》	运营阶段
2	《陌陌劲舞团 2》	内部测试阶段
3	《全民恋爱》	内部测试阶段

(1)《恋舞 OL》(运营阶段)



《恋舞 OL》是点点乐主打的一款音乐舞蹈移动端网游产品。该

产品在核心玩法方面创新性地设置了经典模式、恋舞模式、泡泡模式等多种操作手法；在美术表现方面能够展现流畅的动作和靓丽的流光效果；在社交功能方面，《恋舞 OL》设计了独特的舞团系统，加入舞团的玩家更具有粘合性和游戏认可度。

《恋舞 OL》于 2013 年 8 月在境内首先上线运营，之后陆续在港台、越南、新马、泰国、印尼等东南亚国家上线运营，其主要运营方式为公司与众多游戏平台联合运营，并通过 IOS、Android 等游戏平台推广。

(2)《陌陌劲舞团 2》手游(内部测试阶段)

《陌陌劲舞团 2》是一款集音乐、社交、养成于一体的音舞类休闲游戏。玩家不仅能体验到丰富多彩的音舞游戏乐趣，更有海量服饰随意搭配，打造时尚游戏造型。而找好友、组队伍、拍照分享、排行竞技等新颖的社交养成玩法，还为玩家提供了多维度的互动内容。无论是竞争还是合作，都能使玩家领略到社交娱乐的乐趣，让音乐游戏不再孤独与单调。

(3)《全民恋爱》手游（内部测试阶段）

《全民恋爱》是一款以女性视角为主线，集恋爱、时尚搭配、人物养成的休闲类游戏。

十、我公司的资产分析

(一)资产配置和使用情况

1.经营性资产的配置和使用情况

我公司的经营性资产、负债主要是经营活动应保有的货币资金、与经营直接有关的应收应付款项、固定资产等。

2.非经营性资产、负债和溢余资产的配置和使用情况

非经营性资产、负债是指与我公司生产经营无关的、评估基准日后企业自由现金流量预测不涉及的资产与负债。我公司的非经营性资产、负债包括与企业经营无关的借款、其他流动资产、其他应付款、其他非流动负债等，本次评估采用成本法进行评估。

溢余资产是指评估基准日超过企业经营所需，评估基准日后企

业自由现金流量预测不涉及的资产。我公司的溢余资产为超出维持企业正常经营的营业性现金的富余现金。

(二)我公司未来年度经营预测情况如下

金额单位：人民币万元

项目	2015 年 7-12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
一、营业收入	71,346,615	168,576,758	214,661,089	253,300,085	283,696,095	289,370,017
减：营业成本	1,039,896	2,528,651	3,219,916	3,799,501	4,255,441	4,340,550
营业税金及附加	302,305	708,022	901,577	1,063,860	1,191,524	1,215,354
营业费用	14,697,105	33,926,798	46,080,285	53,208,595	59,044,702	60,784,613
管理费用	15,515,260	38,816,111	48,606,537	54,297,103	59,528,597	62,874,921

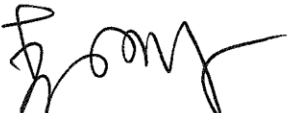
十一、资料清单

- 1、资产评估申报表；
- 2、专项审计报告；
- 3、资产权属证明文件、产权证明文件；
- 4、合同、协议等；
- 5、其他资料

(此页无正文) 为关于湖南天润实业控股股份有限公司《关于进行资产评估有关事项的说明》签字页”的内容



委托方：湖南天润实业控股股份有限公司

法定代表人 (签字) : 

年 月 日

(此页无正文)为关于上海点点乐信息科技有限公司《关于进行资产评估有关事项的说明》签字页”的内容

被评估单位：上海点点乐信息科技有限公司



法定代表人（签字）：汪世俊

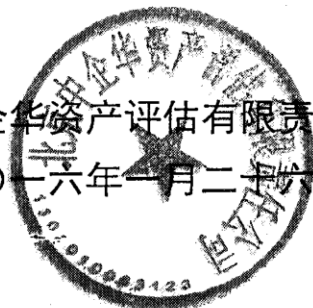
年 月 日

附件二：

上海点点乐信息科技有限公司长期股权投资
上海恋舞信息科技有限公司
评估说明

北京中企华资产评估有限责任公司

二〇一六年一月二十六日



目 录

第一部分 被投资企业概况	2
第二部分 资产评估说明	4
第一章 评估对象与评估范围说明	5
一、评估对象与评估范围	5
二、企业申报的实物资产情况	5
三、企业申报的无形资产情况	5
四、企业申报的表外资产情况	5
五、引用其他机构报告结论所涉及的相关资产	5
第二章 资产核实情况总体说明	6
一、资产核实人员组织、实施时间和过程	6
二、影响资产核实的事项及处理方法	7
三、核实结论	7
第三章 评估技术说明	8
一、流动资产评估技术说明	8
二、流动负债评估技术说明	9
第四章 评估结论及分析	10
一、评估结论	11

第一部分 被投资企业概况

被投资企业：上海恋舞信息科技有限公司（以下简称“上海恋舞”）

1.法定住所：上海市嘉定区南翔镇科福路 358_368 号 4 幢 2177 室

2.法定代表人：汪世俊

3.注册资本：100.00 万元人民币

4.注册号：310114002693149

5.成立日期：2014 年 4 月 23 日

6.公司经营范围：从事计算机软硬件技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务，计算机系统集成，计算机服务（除互联网上网服务营业场所），网络工程，通信工程，计算机、软件及辅助设备（除计算机信息系统安全专用产品）的销售。【依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动】

7.截止评估基准日，公司股东出资情况如下：

股东名称	金额（万元）	比例（%）
上海点点乐信息科技有限公司	100.00	100.00
合计	100.00	100.00

8.公司近年的资产、负债及经营情况

2014 年-2015 年资产负债表

金额单位：人民币元

项目	2014 年 12 月 31 日	2015 年 6 月 30 日
流动资产	320.30	170.72
非流动资产	-	-
资产总计	320.30	170.72
流动负债	600.00	600.00
非流动负债	-	-
负债合计	600.00	600.00
所有者权益合计	-279.70	-429.28

2014 年-2015 年 6 月损益表

金额单位：人民币元

项 目	2014 年度	2015 年 1-6 月
营业收入	-	-
减：营业成本	-	-
营业税金及附加	-	-
销售费用	-	-
管理费用	-	-
财务费用	279.70	149.58
资产减值损失	-	-
加：投资收益	-	-
营业利润	-279.70	-149.58
加：营业外收入	-	-
减：营业外支出	-	-
其中：非流动资产处置损失	-	-
利润总额	-279.70	-149.58
减：所得税	-	-
净利润	-279.70	-149.58

评估基准日，评估范围内的资产及负债账面价值已经中审华寅五洲会计师事务所审计，并发表了无保留意见。

第二部分 资产评估说明

本部分内容由资产评估师编写。

第一章 评估对象与评估范围说明

一、评估对象与评估范围

(一)委托评估对象与评估范围

评估对象是上海恋舞信息科技有限公司的股东全部权益价值。

评估范围是上海恋舞信息科技有限公司的全部资产及负债。

(二)委托评估的资产类型与账面金额

评估基准日，评估范围内的资产包括流动资产(货币资金)，总资产账面价值为 0.02 万元；负债包括流动负债(其他应付款)，总负债账面价值为 0.06 万元；净资产账面价值-0.04 万元。

评估基准日，评估范围内的资产及负债账面价值已经中审华寅五洲会计师事务所审计，并发表了无保留意见。

(三)委托评估的资产权属状况

委估资产产权清晰。

二、企业申报的实物资产情况

无。

三、企业申报的无形资产情况

无。

四、企业申报的表外资产情况

企业申报的纳入评估范围的资产均为表内资产。

五、引用其他机构报告结论所涉及的相关资产

引用中审华寅五洲会计师事务所出具的审计报告，报告号为 CHW 证审字[2015]0280 号。

第二章 资产核实情况总体说明

一、资产核实人员组织、实施时间和过程

根据纳入评估范围的资产类型、数量和分布状况等特点，评估项目团队制定了详细的现场清查核实计划。2016年1月12日至2016年1月17日，评估人员对评估范围内的资产和负债进行了必要的清查核实。

1.指导被评估单位填表和准备应向评估机构提供的资料

评估人员指导被评估单位的财务与资产管理人员在自行资产清查的基础上，按照评估机构提供的资产评估申报明细表及其填写要求、资料清单等，对纳入评估范围的资产进行细致准确的填报，同时收集准备资产的产权证明文件和反映性能、状态、经济技术指标等情况的文件资料等。

2.初步审查和完善被评估单位提交的资产评估申报明细表

评估人员通过查阅有关资料，了解纳入评估范围的具体资产的详细状况，然后仔细审查各类资产评估申报明细表，检查有无填项不全、错填、资产项目不明确等情况，并根据经验及掌握的有关资料，检查资产评估申报明细表有无漏项等，同时反馈给被评估单位对资产评估申报明细表进行完善。

3.现场实地勘查

根据纳入评估范围的资产类型、数量和分布状况，评估人员在被评估单位相关人员的配合下，按照资产评估准则的相关规定，对各项资产进行了现场勘查，并针对不同的资产性质及特点，采取了不同的勘查方法。

4.补充、修改和完善资产评估申报明细表

评估人员根据现场实地勘查结果，并和被评估单位相关人员充分沟通，进一步完善资产评估申报明细表，以做到：账、表、实相符。

5. 查验产权证明文件资料

评估人员对纳入评估范围的资产的产权证明文件资料进行查验。

二、影响资产核实的事项及处理方法

无。

三、核实结论

经过清查核实，资产核实结果与被评估单位的账面记录相一致。纳入评估范围内的资产产权清晰，权属证明文件齐全。

第三章 评估技术说明

一、流动资产评估技术说明

(一)评估范围

纳入评估范围的流动资产包括：货币资金。上述流动资产评估基准日账面价值如下表所示：

金额单位：人民币元

科目名称	账面价值
货币资金	170.72
流动资产合计	170.72

(二)核实过程

1.核对账目：根据被评估单位提供的流动资产评估申报明细表，首先与被评估单位的资产负债表相应科目核对使总金额相符；然后与被评估单位的流动资产明细账核对使明细金额及内容相符。

2.资料收集：评估人员按照重要性原则，收集了评估基准日的银行对账单等评估相关资料。

(三)评估方法

1.货币资金

(1)银行存款

评估基准日银行存款账面价值 170.72 元，账户为人民币存款。核算内容为企业在浦发银行真如支行的存款。

评估人员取得了银行存款的银行对账单和银行存款余额调节表，对其进行核对，并对双方未达账项的调整进行核实。经了解未达账项的形成原因等，没有发现对净资产有重大影响的事宜，且经核对被评估单位申报的各户存款的开户行名称、账号等内容均属实。人民币存款以核实无误的账面价值作为评估值。

银行存款评估值为 170.72 元，评估无增减值。

货币资金评估值为 170.72 元，评估无增减值。

(四)评估结果

流动资产评估结果及增减值情况如下表:

流动资产评估结果汇总表

金额单位: 人民币元

科目名称	账面价值	评估价值	增减值	增值率%
货币资金	170.72	170.72	-	-
流动资产合计	170.72	170.72	-	-

二、流动负债评估技术说明

(一)评估范围

纳入评估范围的流动负债包括: 其他应付款。上述负债评估基准日账面价值如下表所示:

金额单位: 人民币元

科目名称	账面价值
其他应付款	600.00
流动负债合计	600.00

(二)核实过程

1.核对账目: 根据被评估单位提供的流动负债评估申报明细表, 首先与被评估单位的资产负债表相应科目核对使总金额相符; 然后与被评估单位的流动负债明细账核对使明细金额及内容相符。

2.资料收集: 评估人员按照重要性原则, 收集了部分记账凭证等评估相关资料。

3.现场访谈: 评估人员向被评估单位相关人员调查了解了其他应付款的形成原因及还款计划。

(三)评估方法

1.其他应付款

评估基准日其他应付款为 600.00 元人民币, 核算内容为被评估单位除应付账款、预收账款、应付职工薪酬、应交税费等以外的其他各项应付、暂收的款项, 包括应支付给上海点点乐信息科技有限公司及汪世俊的借款等款项。

评估人员向被评估单位调查了解了其他应付款形成的原因，其他应付款以核实无误后的账面价值作为评估值。

其他应付款评估值为 600.00 元，评估无增减值。

(四)评估结果

流动负债评估结果及增减值情况如下表：

流动负债评估结果汇总表

金额单位：人民币元

科目名称	账面价值	评估价值	增值额	增值率%
其他应付款	600.00	600.00	-	-
流动负债合计	600.00	600.00	-	-

第四章 评估结论及分析

一、评估结论

北京中企华资产评估有限责任公司受湖南天润实业控股股份有限公司的委托，根据有关法律、法规和资产评估准则，遵循独立、客观、公正的原则，采用资产基础法，按照必要的评估程序，对上海恋舞信息科技有限公司的股东全部权益价值在 2015 年 6 月 30 日的市场价值进行了评估。根据以上评估工作，得出如下评估结论：

上海恋舞信息科技有限公司评估基准日总资产账面价值为 0.02 万元，评估价值为 0.02 万元，评估无增减值；负债面价值为 0.06 万元，评估价值为 0.06 万元，评估无增减值；净资产账面价值为-0.04 万元，评估价值为-0.04 万元，评估无增减值。

资产基础法具体评估结果详见下列评估结果汇总表：

资产基础法评估结果汇总表

评估基准日：2015 年 6 月 30 日

金额单位：人民币万元

项目	账面价值	评估价值	增减值	增值率%
	A	B	C=B-A	D=C/A×100%
流动资产	0.02	0.02	-	-
非流动资产	-	-	-	-
资产总计	0.02	0.02	-	-
流动负债	0.06	0.06	-	-
非流动负债	-	-	-	-
负债总计	0.06	0.06	-	-
净资产	-0.04	-0.04	-	-

上海恋舞信息科技有限公司的股东全部权益的评估值为-0.04 万元。