证券代码：300518　　证券简称：盛讯达　　公告编号：2016-002

深圳市盛讯达科技股份有限公司

股票交易异常波动公告

本公司及董事会全体成员保证信息披露的内容真实、准确、完整，没有虚假记载、误导性陈述或重大遗漏。

一、股票交易异常波动的情况说明

深圳市盛讯达科技股份有限公司（以下简称“公司”或“本公司”）股票交易价格连续两个交易日内（2016 年 6 月 30 日、2016 年 7 月 1 日）日收盘价格涨幅偏离值累计超过 20%，根据《深圳证券交易所交易规则》的相关规定，属于股票交易异常波动的情况。

二、公司关注并核实的情况说明

针对公司股票交易异常波动，公司董事会对公司、控股股东及实际控制人就相关事项进行了核实，现就有关情况说明如下：

1、前期披露的信息不存在需要更正、补充之处；

2、近期公司未发现公共传媒出现可能或已经对本公司股票交易价格产生较大影响的未公开重大信息；

3、近期公司经营情况正常，内外部经营环境未发生重大变化；

4、经核查，公司、控股股东和实际控制人不存在关于本公司的应披露而未披露的重大事项，或处于筹划阶段的重大事项；

5、经核查，公司股票异常波动期间控股股东、实际控制人不存在买卖公司股票的情形。

三、关于不存在应披露而未披露信息的说明

本公司董事会确认，本公司目前没有任何根据深交所《创业板股票上市规则》等有关规定应予以披露而未披露的事项或与该事项有关的筹划、商谈、意向、协议等；董事会也未获悉本公司有根据深交所《创业板股票上市规则》等有关规定应予以披露而未披露的、对本公司股票及其衍生品种交易价格产生较大影响的信息；公司前期披露的信息不存在需要更正、补充之处。

四、风险提示

本公司郑重提请投资者注意：投资者应充分了解股票市场风险及本公司披露的风险因素，切实提高风险意识，在新股上市初期切忌盲目跟风“炒新”，应该审慎决策、理性投资。

本公司特别提醒投资者认真注意以下风险因素：

（一）新产品开发风险

近年来，人们生活节奏不断加快以及游戏产品的不断丰富，游戏热点切换速度及游戏玩家兴趣转变都越来越快；硬件技术与操作系统的不断升级、智能手机终端的不断普及，以及新的手机游戏开发技术的不断推出，需要公司充分结合多项技术才能开发出高品质的手机游戏。因此，公司手机游戏开发必须及时掌握用户的消费心理及新兴的开发技术，不断推出新的手机游戏，满足用户的兴趣爱好和消费意愿。如果公司开发的游戏产品不能满足用户的兴趣爱好或者不能利用先进技术丰富、优化和提升公司游戏产品品质，以应对行业变化和游戏玩家的兴趣转移，将会使公司在竞争中处于不利地位。

（二）市场竞争导致经营业绩下滑的风险

手机游戏目前正处于快速发展阶段，各类社会资本纷纷涌入该行业，行业内新进企业不断增多，竞争愈来愈激烈。此外，部分传统游戏公司也开始进入手机游戏市场，加剧了市场竞争，公司若不能持续地开发出新的精品游戏，满足客户的需求，扩大市场份额，则日趋激烈的竞争可能使公司难以保留现有客户或吸引新客户，使公司经营业绩下滑。

（三）游戏运营业务拓展不顺利的风险

报告期内，在手机游戏行业不断蜕变升华的过程中，公司持续把握行业发展趋势，产品由手机软硬件产品并重逐渐发展为以手机游戏软件为主，并进一步渗透到游戏运营环节。近年来，随着手机游戏行业的爆发式发展，行业价值链逐渐下移，运营环节价值贡献量占比越来越大。公司顺应行业发展趋势，在保持现有游戏开发的优势基础之上将业务产业链拓展至游戏运营。但报告期内公司游戏运营收入金额较小，占比较低，公司在游戏运营环节暂无明显优势，存在游戏运营业务拓展不顺利的风险。

（四）客户集中导致的经营风险

报告期内，公司软件业务收入的前五名客户收入占软件产品收入的比例分别为 75.09%、64.07%和 67.28%，报告期内公司软件业务的客户集中度相对较高，这些大客户基本为国内知名手机终端厂商或手机游戏发行商，公司未来拟继续加强与这些优质客户的战略合作。但是，如果未来公司与上述主要客户的合作业务量减少，或者公司主要客户的生产经营发生波

动，有可能降低其对公司产品的采购金额，给公司的经营带来较大的风险。

（五）产业政策风险

我国的游戏产品受到工信部、文化部、国家新闻出版广播电影电视总局的共同监管。公司取得了在全国范围内和广东省内从事信息服务业的所需增值电信业务经营许可证、利用互联网经营游戏产品所需的网络文化经营许可证、互联网出版许可证和制作广播电视节目所需的广播电视节目制作许可证。随着游戏产品的快速发展，监管部门逐步加强了对行业的监管力度，针对游戏产品的内容、游戏运营单位的业务资质、审查备案程序等不断出台了相关的管理制度。目前，虽然公司针对所涉及游戏产品取得了必要的业务许可证，并履行了相关的备案手续，但若公司在业务管理上不能与监管导向一致，在经营方面不能顺应国家产业政策，或无法继续取得业务资质，将影响公司业务的开展，对公司的持续发展产生不利影响。

（六）募集资金投资项目风险

1、技术风险

“跨平台游戏产品开发运营项目”主要使用的技术是 UNITY3D 游戏引擎开发技术。虽然公司早在 2013 年开始就广泛地使用 UNITY3D 游戏引擎开发技术，并已成功开发了 5 款跨平台游戏，已熟练掌握了利用 UNITY3D 游戏引擎开发手机游戏的技术，但是截至 2015 年 12 月 31 日，公司在跨平台游戏产品上尚未实现大规模营业收入。在募投项目的具体操作中，不能排除因使用 UNITY3D 游戏引擎开发手机游戏的技术出现障碍，而导致开发周期过长，影响募投项目效益。

近年来，游戏玩家对单机游戏产品的品质要求越来越高，对游戏开发商的开发技术及其合理应用提出更高的要求。公司“移动终端游戏产品开发项目”的大部分产品将使用 COCOS2D-X 游戏引擎开发技术，虽然公司已在利用 COCOS2D-X 游戏引擎技术开发了数量较多的手机游戏，但仍无法保证在消费需求日益提升下，进一步提高开发效率，从而导致“移动终端游戏产品开发项目”的产品开发进度滞后，影响募投项目使用效益。

2、运营风险

报告期内，公司的游戏产品的主要客户对象是手机终端厂商、游戏发行商，2013 年开始通过自有运营平台介入游戏运营领域。总体上看，截至 2015 年 12 月 31 日，公司在游戏运营方面的收入贡献较小。

本次募投项目“跨平台游戏产品开发运营项目”将主要通过自有平台运营或联合运营

方式实现销售收入，“移动终端游戏产品开发项目”中也将有相当一部分产品通过平台运营的方式实现销售收入。因此，运营平台的建设、管理、维护及产品在运营平台和各渠道上的推广是影响募投项目实现预期收益的重要因素。而目前公司在自有平台运营及联合运营中的经验相对有限，不排除未来募投项目达产后，运营平台的运营效率无法实现募投项目预期收益的风险。

3、市场风险

手机游戏产业方兴未艾，游戏热点切换速度及游戏玩家兴趣转变都越来越快。智能手机硬件技术与操作系统的不断升级，也从硬件条件和基础软件两方面为消费者提供了实现更新、更好的游戏体验感基础，从而也对手机游戏开发商提出了更高的产品开发要求。

如果公司的本次募投项目所开发的产品无法满足消费者对游戏日益追求完美的要求，将导致所开发的产品不被市场认可，从而影响募投项目的预期效益。

4、人力资源风险

本次募投项目的投资、建设、运营，需要公司在现有人力资源基础上扩充建设更为庞大的高素质人才队伍，其中跨平台 3D 游戏研发人员、游戏运营人员都是行业内的紧缺人才，因此募投项目的成功实施和顺利运营都需要这一人力资源团队的建设和稳定，不排除在募投项目运作过程中，存在相关人才的数量和质量无法满足项目要求，从而使得项目的建设不如预期的风险。

（七）拓展游戏运营业务将导致毛利率波动的风险

目前公司收入来源主要为手机游戏产品的销售，游戏运营收入贡献较小。手机游戏产品的毛利率水平较高，而游戏运营业务因存在向第三方支付分成款导致毛利率水平相对较低。公司未来将向游戏运营领域进一步深化，如果游戏运营业务收入占比未来得到提升，则将导致综合毛利率水平相应下降。公司未来存在综合毛利率水平波动的风险。

（八）部分手机游戏产品市场饱和的风险

2012 年至 2014 年，我国手机游戏市场容量从 32.40 亿元提升到 274.90 亿元，增长幅度为 748%,增长迅速。另一方面，近年来，我国手机游戏行业的投资持续升温，无论是单机游戏还是网络游戏均吸引了众多社会资本的纷纷介入，投资水平始终保持在较高的水平。在供需两旺下，未来我国手机游戏市场的竞争将更为激烈，手机游戏产品将出现两极分化现象，部分游戏内容平庸、制作水平不高的游戏产品将面临较大的市场风险，存在供给饱和的风险，

而制作精美的游戏产品仍将受游戏玩家追捧，保持较佳的市场表现。

报告期内，公司手机游戏产品主要是手机单机游戏，相对而言，手机单机游戏的开发周期较短、开发过程相对简单，较易被竞争对手模仿，使产品在内容、形式上出现同质化倾向，引致更激烈市场竞争。因此，报告期内，公司始终把握手机游戏行业的发展趋势，在保持开发数量优势的基础上，持续投入开发优秀手机单机游戏和跨平台网络游戏，并介入游戏运营，本次募投项目仍将延续这一产品发展思路，力争开发出更多、更受市场追捧的优秀手机单机游戏和跨平台网络游戏。但公司不排除未来存在部分手机游戏产品因同质化倾向而出现供给饱和的风险。

（九）资产减值的风险

2011 年公司购买了位于博罗县的厂房，拟用于手机整机及硬件生产规模的扩张，随着公司主营业务的发展和产品结构的升级，公司停止了该厂房的使用，并将其对外出租。截至 2015 年 12 月 31 日，该资产并未有减值迹象。但其租金收入低于相关资产的折旧摊销金额，未来存在发生减值的风险。

（十）知识产权被侵害的风险

截至 2015 年 12 月 31 日，公司取得了 13 项实用新型专利、2 款外观设计专利、524 项软件著作权、84 项动漫作品著作权等一批知识产权，这些知识产权对公司未来经营具有重要作用。由于行业内竞争激烈，不排除公司的上述知识产权存在被侵害的风险。

（十一）税收优惠政策变化风险

公司被认定为软件企业，公司销售自行开发生产的软件产品享受增值税实际税负超过 3%的部分即征即退优惠；公司从事技术转让、技术开发业务和与之相关的技术咨询、技术开发服务业务取得的收入在 2012 年 1-10 月期间免征营业税，自 2012 年 11 月 1 日起，根据营改增相关规定开始缴纳增值税但原营业税优惠政策可以延续；公司是高新技术企业，减按 15%征收企业所得税。报告期各期，增值税、营业税及企业所得税税收优惠合计占公司净利润的比例分别为 21.52%、15.10%和 17.21%。如果公司目前享有的税收优惠政策发生变化，将对公司未来的收益产生不利影响。

(十二)核心技术人员和管理人才流失的风险

公司管理团队和核心技术人员在手机游戏行业工作多年，对行业技术发展的前沿、管

理模式和业务流程等有着长期、全面和深入的理解，人才是公司持续领先、产品不断创新的主要因素之一。随着行业的发展，对高水平的技术人才及管理人才的竞争日趋激烈，引发人才竞争加剧、人力资源成本增加，公司面临核心技术人员和管理人才流失的风险。

(十三)租赁经营场所的风险

公司向深圳韦玥创意投资有限公司租赁的用于研发手机游戏的办公场所，由于历史原因，出租方未取得房屋产权证书，尽管当地街道办出具了该房屋不在拆迁改造范围的说明，但该办公用房亦存在被拆迁的风险。

(十四)募投项目新增折旧等因素而导致业绩变动的风险

尽管本次募投项目不涉及新建厂房，但由于存在房产购置、房产装修以及项目运营需要的硬件投资和软件投资支出，因此本次募集资金投资项目实施完成后，折旧摊销将相应增加。同时，由于市场开发等因素，可能使募投项目建成后至完全达产达效需要一定的过程，因此募投项目新增折旧摊销将在一定程度上影响公司的净利润和净资产收益率。公司将面临新增折旧摊销导致影响公司业绩变动的风险。

(十五)即期回报被摊薄的风险

公司首次公开发行股票完成后，公司股本总额、净资产规模均有较大幅度的增长，而募集资金从投入到项目产生效益需要一定的时间，预期经营业绩难以在短期内释放。因此，公司在短期内存在因股本规模及净资产规模扩大导致公司每股收益和净资产收益率被摊薄的风险。

(十六)公司及公司客户不能满足最新监管政策从而直接或间接影响公司发展速度的风险

为保护广大用户合法权益，规范移动互联网市场秩序，维护网络安全，促进信息通信行业健康发展，2015 年 11 月 24 日，工信部就《移动智能终端应用软件（APP）预置和分发管理暂行规定》公开征求意见，对移动智能终端生产企业的移动智能终端应用软件预置行为，以及互联网信息服务提供者提供的移动智能终端应用软件分发服务提出了明确的监管要求。

上述监管新规的颁发与实施，在净化行业环境的同时，可能导致行业增长速度有所放缓，却有利于运作规范的市场主体进一步拓展市场份额，实现自身的健康、持续发展。因此，公司存在因监管新规导致公司业务发展速度有所放缓的风险。

上述风险为公司主要风险因素，将直接或间接影响本公司的经营业绩，请投资者特别关

注招股说明书“第四节风险因素”等有关章节，并特别关注上述风险的描述。

公司董事会郑重提醒广大投资者：《中国证券报》、《上海证券报》、《证券时报》、《证券日报》及巨潮资讯网（http://www.cninfo.com.cn）为公司选定的信息披露媒体,公司所有信息均以指定媒体刊登的信息为准。请广大投资者理性投资，注意风险。

特此公告。

深圳市盛讯达科技股份有限公司

董事会

二〇一六年七月一日