

证券简称：美盛文化

证券代码：002699

美盛文化创意股份有限公司
非公开发行A股股票
募集资金使用可行性报告
(二次修订稿)

二〇一六年七月

自公司上市以来，公司以国内文化产业高速发展为契机，结合自身资源进行整合，在原先动漫服饰的基础上，公司重点开拓上下游业务，完善产业链，在文化产业链包括动漫、游戏、影视、舞台剧、衍生品等上下游进行战略布局，实现转型升级。通过融入新媒体与互动元素，公司初步完成了“自有 IP+内容制作（动漫、游戏、电影、儿童剧）+内容发行和运营+衍生品开发设计+线上线下零售渠道”的文化生态圈的构建，实现用户资源和价值利用的最大化。公司计划将本次募集资金投资于 IP 文化生态圈项目和收购真趣网络 100%股权项目，着力加强生态圈中 IP 资源的筛选、培育、全产业链开发和运营，为公司未来的发展夯实内容、用户和品牌基础，从而强化公司整体战略的执行，增强盈利能力与效益水平。

一、本次非公开募集资金的使用计划

本次非公开发行股票募集资金总额不超过人民币 301,831.22 万元，扣除发行费用后的募集资金净额将投资于以下项目：

单位：万元

序号	项目名称	项目投资总额	拟投入募集资金总额
1	IP 文化生态圈项目	208,800.00	208,800.00
2	收购真趣网络 100%股权	93,031.22	93,031.22
	合计	301,831.22	301,831.22

在募集资金到位前，公司若已使用银行贷款或自有资金进行了部分相关项目的投资运作，在募集资金到位后，募集资金将用于置换相关银行贷款或已投入自有资金。如实际募集资金（扣除发行费用后）少于拟投入募集资金总额，不足部分将由公司以自有资金或者其他融资方式解决。

二、IP文化生态圈项目

（一）项目建设宏观背景

1、国家政策为文化创意产业的健康发展提供了良好的环境

2009 年 7 月，国务院审议通过《文化产业振兴规划》，将文化创意、影视制作和动漫产业列为重点发展的产业方向；2009 年 9 月，文化部发布《文化产

业投资指导目录》，将数字内容产品开发、网络游戏、动漫创作、动漫服务平台、动漫衍生产品开发等行业列为鼓励类产业；2013 年 8 月，国务院发布《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》，提出加强数字文化内容产品和服务开发，建立数字内容生产、转换、加工、投送平台，丰富信息消费内容产品供给，推动优秀文化产品网络传播；2014 年 3 月，国务院发布《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》，将加快数字内容产业发展作为重点任务，深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。

2、文化产业快速发展，拥有广阔的市场空间

随着文化体制改革的不断深入和人民群众精神文化需求的不断增强，在国家政策扶持、市场需求旺盛、内容技术创新、产业融合整合等综合因素的共同推动下，我国的文化产业处于快速发展阶段。过去十年，文化产业增幅一直快于 GDP 增幅，2004 年我国全部文化产业增加值为 3,440 亿元，占 GDP 的 2.15%，2013 年我国文化产业增加值为 21,351 亿元，占 GDP 的 3.63%。党的十八大报告指出，要将文化产业培育成为国民经济支柱性产业，业内人士普遍认为，国民经济支柱性产业的标志，是产业创造的增加值占 GDP 比重达到 5%以上，因此未来十年我国文化产业仍将面临快速发展机遇，拥有广阔的市场空间。

3、优质 IP 是产业价值链的核心，可以带动巨大的产值

优质 IP 是文化产业价值链的核心，整个文化创意产业链都围绕 IP 展开。从动漫、文学等 IP 源头层，到电视剧、动画片等 IP 放大层，再到电影、游戏、周边等收割变现层，均离不开 IP 授权。拥有原创 IP，就不会受到授权期限和价格等因素的制约，销售区域和业务领域也不会受到授权范围的限制。通常一个 IP 如果深入人心，成为受众的人生记忆，可以达到持续变现的目的，从而可以支撑数亿、数十亿甚至上百亿的产值，如迪士尼的《米老鼠与唐老鸭》、国内如《喜羊羊与灰太狼》、《熊出没》等。未来，随着 IP 跨领域、系统化的打造和变现模式的进一步成熟，相信 IP 的变现能力和持久性将进一步增强。

4、国产优质 IP 涌现，但缺乏合作和运营规划平台，热度维持能力不强

近年来，随着中国文化创意产业的发展，涌现了一批名噪一时的优质 IP，但与此同时，优质 IP 维持热度的能力较弱，从而导致优质 IP 的变现能力大打折扣，一定程度上打击了原创 IP 的开发热情。究其原因，一方面在于 IP 创作团队的单打独斗，单一产品难以扩大用户群，另一方面在于全产业链运营规划的缺乏。而国外优秀公司正是进行了全产业链的运营规划而走向成功。以漫威为例，以漫威漫画中的超级英雄为起点，拓展至电影、游戏、实物周边产品的全产业链运营，每隔几年以超级英雄电影引爆 IP 热度，电影下线后通过电视剧、周边产品的推广维持其热度，而每一次的 IP 套现和延伸又同时是一次完整的开发和培育过程，从而使其超级英雄的 IP 经久不衰。因此，文化创意产业需要一个跨领域的共塑 IP 平台，实现优质 IP 的全产业链打造，同时也需要一个多领域经营的泛娱乐平台，从战略高度有步骤地打造、推广和维护优质 IP。

5、文化创意产业是长尾市场，泛娱乐是 IP 变现的主要方式

文化创意产业的一大特点是，作为原创IP最初形态的动漫、文学等产业本身市场规模相对较小，而其衍生的周边产业规模相对较大。以动漫行业为例，2012年全球动漫产业产值2,220亿美元，而动漫衍生品市场规模高达5,000亿美元以上。中国动漫产业中，衍生品市场约占70%，而播映市场约占30%。由此可见，文化产业的盈利点不在于动漫或文学作品的放映和販售，而在于品牌的授权和衍生品的开发，而泛娱乐是文化产业衍生开发最直接的方式，其市场空间十分可观，如改编成电影、游戏、服饰、玩具等。

6、互联网分享激发原创动力，IP 创作进入互联网“共塑”时代

“互联网+”为文化创意产业注入了新的成长活力，以“分享”为核心的互联网文化为文化产业的发展提供了创作源泉、传播渠道和生存空间。动漫、游戏、视频、文学等网络分享平台不仅激发了全民参与的互动娱乐精神，也为 IP 创作提供了源源不断的创作动力和思想源泉。在创意层面，通过原创作品在网络平台的发布以及读者在网络平台的点评，原创作者可以得到更多的创作灵感。在商务合作层面，通过将原创作品发布至网络平台，可以寻找有意向的创作团队、跨界产品开发合作伙伴或投资方。在商业风险层面，由于打造优质 IP 的成功概率不高，多方投资、各方参与的 IP 共塑有效降低了各方的商业风险。互联网的应用

大大降低了 IP 创作的门槛和风险，提高了 IP 创作的质量和效率，IP 创作的互联网“共塑”时代已经来临。

（二）项目建设对公司的战略意义

1、公司上市以来的战略布局

构建文化生态圈是公司稳步实施的战略。自 2013 年以来，公司先后投资并购了多个标的，由点到面，多方布局，已初步搭建起“自有 IP+内容制作（动漫、游戏、电影、儿童剧）+内容发行和运营+衍生品开发设计+线上线下零售渠道”的文化生态圈。

在内容生态方面，公司于 2013 年 7 月收购缔顺科技（该公司于 2015 年 4 月更名为“杭州美盛游戏技术开发有限公司”）股权，具备了自有动漫 IP 创作及游戏开发的能力；于 2014 年 4 月投资并购星梦工坊，将业务版图延伸至儿童舞台剧。

美盛文化内容生态



在平台生态方面，公司于 2013 年 7 月收购缔顺科技，拥有了游戏运营平台“美盛游戏”和游戏资讯平台“游戏港口”；于 2013 年 10 月收购荷兰渠道商 ScheepersB.V.，拥有了境外线上线下销售平台；于 2013 年 12 月投资设立美盛动漫，搭建了悠窝窝线上动漫衍生品销售平台；于 2014 年 11 月参与投资设立杰克仕美盛，构建授权产品推广营销平台；于 2014 年 12 月投资天津酷米，获得了动

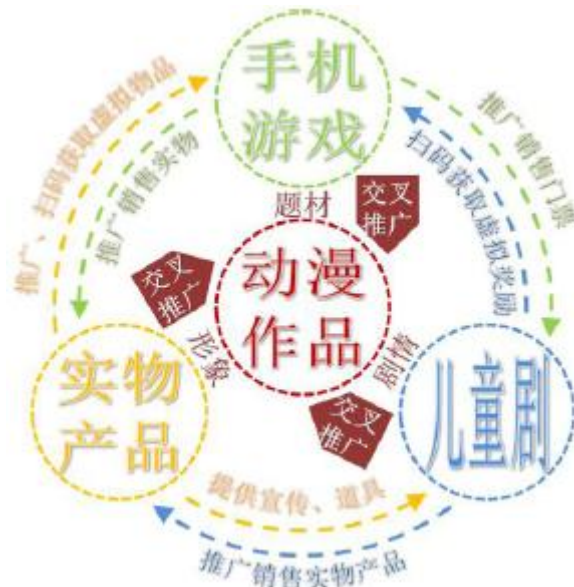
漫播放平台；于 2015 年 7 月投资瑛麒动漫，入股漫画分发平台。另外，本次非公开发行股票购买标的真趣网络主要从事轻游戏服务平台业务和移动广告精准投放平台业务，有助于进一步补充完善本公司文化生态圈的内容发行和运营环节。

美盛文化平台生态



2、公司战略布局已初见成效

目前，公司文化产业生态圈运行良好，2015 年暑期上映的《星学院》动画片正是公司践行文化生态圈战略的体现。此次推出的《星学院之魔法礼服》是系列动画片的第一部，于 2015 年 7 月暑期档正式上映，定位于 5-15 岁学龄前至初中生群体，公司将围绕动漫作品、手机游戏、儿童剧和衍生品四个方面打造“星学院生态”：



目前，《星学院》的上映获得初步成功。2015 年 8 月至 9 月，《星学院第一季魔法礼服》在北京卡酷少儿频道播出，据央视索福瑞统计，在 8:00 至 17:30 档的动漫收视排行中，《星学院第一季魔法礼服》名列前茅，在 9 月播放的 18 天中（节假日、周末不播放），平均收视率为 0.57%、平均排名 3.06 名，其中有 4 天收视率排名第一。

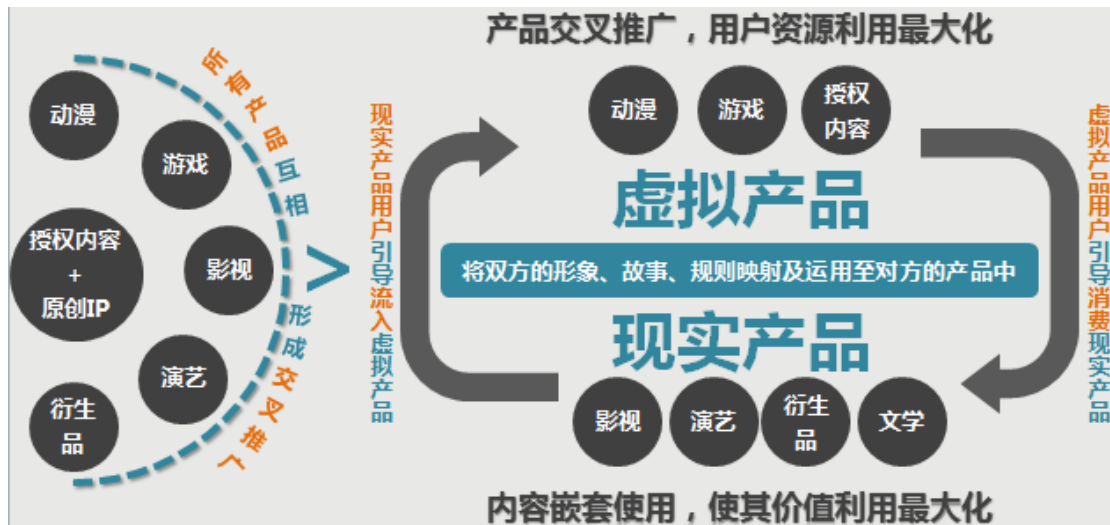
3、本次募集资金投资项目的战略意义

IP 文化生态圈项目是美盛文化延伸和丰富内容和资源层，巩固和加强生态闭环运营的核心战略步骤之一。主要体现在：

（1）提高公司持续获得优质 IP 的能力

优质 IP 是文化产业价值链的核心，通过实施 SIP 共塑平台子项目和 IP 仓库子项目，可帮助公司从创意源头开始掌握 IP 信息，掌握 IP 的开发进度、开发品质，从而使公司有能力在源头控制 IP 资源，掌握产业核心价值。目前，公司生态圈中的原创 IP 主要通过标的公司开发动漫或游戏产品形成，由于打造优质 IP 的成功概率通常较低，此种方式的劣势在于不能保证持续获得优质 IP。未来，公司将以 SIP 共塑平台为依托，依靠众多的用户完成 IP 的创意，对于平台中的优质 IP，通过投资、技术支持等方式将其纳入本公司“IP 仓库”，从而可以有效增加优质 IP 的来源，提高持续获得优质 IP 的能力。

本次募集资金投资项目对内容生态的完善



(2) 提高公司持续变现优质 IP 的能力

泛娱乐是 IP 变现的主要方式，目前，公司通过投资和并购初步形成了泛娱乐业务体系，通过实施泛娱乐开发运营平台子项目，一是可以从战略高度对公司优质 IP 资源进行有步骤地打造、推广和维护，以充分挖掘 IP 价值，延长 IP 生命周期，实现全产业链打造；二是可以对业务线进行完善，例如公司目前尚缺少网络文学业务，通过该子项目的实施可以进行补充完善；三是可以对各并购标的公司的业务进行整合，加强业务协同，减少重复投资，降低运营成本。

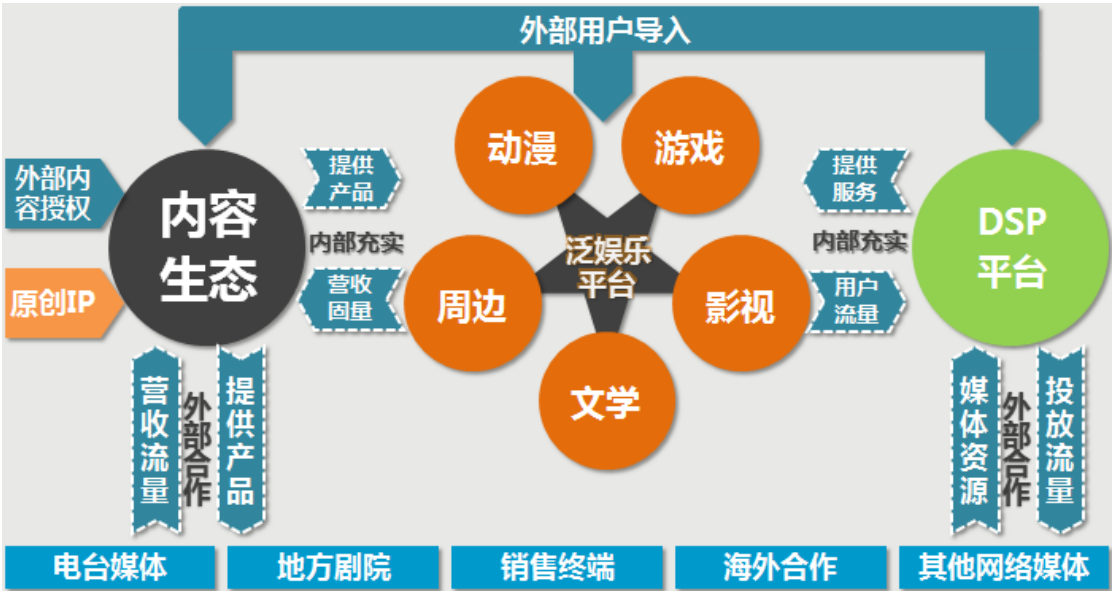
(3) 提高公司对用户流量的利用能力

通过实施上述三个子项目，一方面，公司有望获得较高的平台用户流量，包括 SIP 共塑平台中的 IP 开发者、合作商、投资方、爱好者，以及泛娱乐开发运营平台中众多产品的用户流量；另一方面，公司将会有较高的网络营销推广支出。互联网广告交易平台子项目的实施目的，在于实现上述用户流量和广告投放流量的闭环，从而进一步扩充和丰富公司的文化生态圈。通过实施该项目，一方面可以为本公司的营销推广提供精准营销方案，另一方面可以充分利用本公司各平台的用户流量资源，向第三方广告投放者提供精准营销方案，实现用户价值利用的最大化和营销成本的最小化。

(4) 提供公司战略实施的硬件保障

美盛 IP 生态产业基地项目是实现本项目的硬件保障，是本项目的孵化基地，为其他子项目、各业务板块提供办公场所，提高产业并购的协同效应；同时还可作为 SIP 用户提供线下展示、交流、办公的场所，增强公司 SIP 共塑平台的吸引力。

本次募集资金投资项目对平台生态的完善



(三) 本次募集资金投资IP文化生态圈项目的必要性分析

1、公司面对 IP 新蓝海，建立先发优势的必然要求

近年来，以 IP 为核心，横跨动漫、文学、游戏、影视、周边产品的泛娱乐产品逐渐增多，优质 IP 成为泛娱乐产业中维持用户黏性的纽带，以 IP 为核心的泛娱乐布局成为中国文化产业发展趋势。2014 年被称为“IP 年”，IP 成为了文化产业的热词，影视、游戏、视频网站等对热门 IP 的抢夺达到了白热化程度。

面对 IP 市场的火热，公司提前布局，初步进行了文化生态圈的建设，同时必须加快向产业上游延伸，增强对优质 IP 的发现能力和获取能力，提高获取优质 IP 的稳定性和连续性，从而在未来的市场竞争中建立先发优势。

2、提高内容提供能力是泛娱乐平台吸引和保持用户的内在要求

公司泛娱乐产业各领域如游戏、影视、动漫、周边等产品的最终消费者均为个人，需要大量的用户导入。只有维持大量忠诚、活跃的用户才能维持产品的收入和盈利。用户的导入主要依靠推广，而用户的留存及消费意愿则主要依靠内容。

目前，公司的《星学院》动画片、网络游戏等产品已为用户提供了较好的内容体验，通过构建泛娱乐开发运营平台，有助于公司向用户提供更为丰富的娱乐内容，从而提高用户黏性，实现 IP 的全产业链开发、不同产品的交叉销售，提高用户付费水平。

3、提高泛娱乐平台运营能力是实现 IP 有效变现的前提

IP 变现是公司投资、购买优质 IP 的直接目的。泛娱乐是 IP 变现的主要方式，因此要提高 IP 有效变现能力，必须依赖强大的泛娱乐运营平台。目前公司泛娱乐平台各板块较为分散，建立一个统一管理运营的泛娱乐平台，提高用户满意度和活跃度，并对 IP 打造进行整体规划，有利于实现公司自有 IP 有计划、多产品的持续有效变现，是提高 IP 回报率、增加 IP 变现价值的前提。

4、提高协同效应是公司一系列并购投资后的内在需求

自 2013 年以来，公司通过并购、投资等方式布局文化生态圈，涉及多个标的，业务横跨动漫、游戏、儿童剧、衍生品等各大领域，地域横跨荷兰、杭州、上海、北京等国内外多地。因此进行业务整合，提高协同效应，是公司未来工作的重点之一。通过泛娱乐开发运营平台和美盛 IP 生态产业基地的构建，有助于将各标的业务纳入公司统一管理，增强公司对业务的控制力，实现协同效应。

（四）项目建设的可行性分析

1、公司现有各业务板块为项目实施提供了人才储备和技术储备

如前文所述，自 2013 年以来，公司先后投资并购了多个标的，涉及网络游戏开发和运营、动漫制作和播放等多个泛娱乐业务板块，本次非公开发行拟收购的真趣网络主要从事轻游戏服务平台业务和移动广告精准投放平台业务。目前，上述公司的技术团队保持稳定，而募投项目开发所需要涉及的功能模块，大部分在上述子公司现有产品中已有涉及，仅需要在现有模块基础上进行功能强化和针对性的开发，因此公司具有本次募集资金投资项目实施的人才、技术和经验储备。

2、公司在文化创意产业经营多年，拥有经验优势

公司多年来专注于文化创意产业周边产品的生产和销售，业务发展势头良

好，在行业经验、客户资源、专业人才储备和服务品牌方面的优势将确保本项目的顺利实施。公司前期在泛娱乐领域的业务探索和产品运营效果明显，2015年7月，《星学院》项目的成功运行为本次募集资金投资项目的实施开启了良好的开端，证明了公司战略的可行，也为本项目的实施积累了宝贵的运营经验。

3、现有平台可以提供优质的用户资源

目前，公司拥有酷米网、美盛游戏、游戏港口、悠窝窝和 partyxplosion 等多个运营平台，拥有庞大的注册用户，且均为文化创意产业的爱好者和消费者，庞大的用户群体为本项目实施提供了优质的用户资源。

公司现有平台用户不仅有可能成为未来泛娱乐平台的首批用户，而且其当前的用户行为数据经公司大数据分析后可直接指导本次募集资金投资项目的开发，帮助公司搭建用户友好的系统平台。

4、募集资金到位后，公司拥有实施项目的资金实力

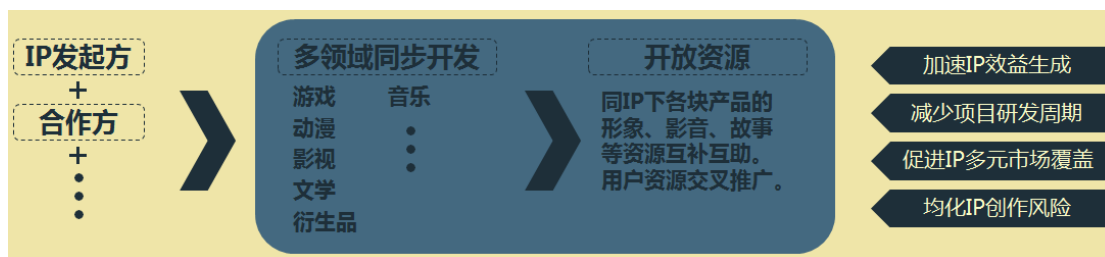
公司本次非公开发行股票筹集资金中，21 亿元拟投资于本项目，若发行成功，募集资金到位后，本公司将拥有充足的资金实施本项目，因此公司将拥有实行项目的资金实力。

（五）项目基本情况

IP 文化生态圈项目包括 SIP 共塑平台、泛娱乐开发运营平台两大信息技术平台，一个 IP 仓库，以及美盛 IP 生态产业基地项目。本项目将由本公司或全资子公司实施。

1、SIP共塑平台

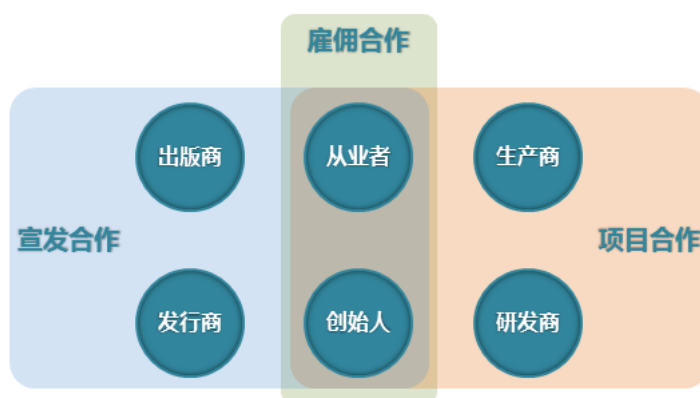
SIP 共塑平台拟通过整合中国原创 IP 资源以及原创 IP 创作的个人、团队与企业，打通 IP 产业中原创创作的团队招募、项目合作两大环节。让有好创意的个人或团体更快的找到合伙人与关键成员，让好的创意能更全面地寻求项目合作。



通过提供 SIP 共塑平台，一方面本公司可以从源头获得优质 IP，在庞大的 IP 库中挖掘具有深入打造价值的 IP 以做针对性的培养与扶持，并运用本公司的泛娱乐开发运营体系进行多样化的开发和运营，从而同时实现泛娱乐平台的收入增长和 IP 投资的价值增值。另一方面，SIP 共塑平台可吸引众多的文化创意爱好者、创作者登陆，由于此类用户的兴趣特点，其本身很可能是文化创意产品的消费者，因此 SIP 共塑平台有助于为公司导入优质的用户流量，进一步支持泛娱乐开发运营平台和互联网广告交易平台的发展。

(1) 项目主要功能

本公司 SIP 共塑平台拟实现 IP 创作的跨领域合作。IP 创作的参与方主要包括：创始人、从业者、出版商、发行商、周边产品生产商、游戏开发商等，SIP 共塑平台拟通过搭建恰当的软硬件环境，使得上述各方可以便捷地找到各自需要的合作方，并在 SIP 共塑平台内完成雇佣合作、项目合作、投资合作和宣发合作等。如下图所示：



① 雇佣合作

从业者与团队创始人为雇佣合作关系。创始人在 IP 创作前需要根据项目需求募集团队成员以确保各块工作正常执行，通过 SIP 共塑平台团队模块可以快速

便捷的帮助创始人精准定位自己需要的成员并进行招募，或是发起招募申请、设定条件，吸引合适的从业人员参与到团队中。

②项目合作

创始团队为提高开发效率或降低风险和成本，可以通过项目合作模块发起项目合作申请。项目合作申请可以是 IP 创作初期寻求跨领域或同领域的团队，通过共塑理念共同完成 IP 创作，也可以是成熟 IP 寻找跨领域的厂商合作，开发多元化产品以快速发挥 IP 效益。

③宣发合作

IP 项目进入运营阶段后，团队创始人可以通过合作模块发起宣发合作。文学类作品可以寻求出版商，游戏动漫影视类可以寻求发行商代理合作，让团队可以节省更多的资源、时间及人力专注于自身优势。

(2) 项目建设内容

SIP 平台的建设主要包括平台数据支撑、媒体支撑、业务支撑 3 大方面，具体规划如下：



①IP 数据中心

IP 数据中心以“中国原创 IP 超级百科”为目标，汇总国内动漫、影视、游戏、文学等四大类 IP 内容。IP 数据中心支撑 SIP 平台中所有 IP 内容的数据处理与数据分析，为高效的跨系统查询、报表、数据挖掘、搜索技术等提供解决方案，满足用户层的查询、报表、分析、搜索等一系列需求，为 SIP 共塑平台成为“中

国原创 IP 超级百科”奠定坚实基础。

②用户数据中心

用户数据中心为 SIP 共塑平台的基础数据模块，其中包含 SIP 平台中的团队创始人、从业者、投资人等各类用户。系统收录各类用户的履历资料、优势介绍、团队成员、创作 IP 情况等信息，构建 IP 行业从业人员或团队的信息及行为数据库。

③资讯模块

SIP 资讯模块提供快捷、准确、全面、动态的 IP 产业新闻及 IP 从业者新闻。内有详细的 IP 项目介绍、展示，个人或团队资料。所有 SIP 平台中的团队创始人均可申请发布报道以获得曝光关注。

④组队模块

组队模块主要为 SIP 平台中的团队创始人服务。大多数情况下发起人在开始 IP 创作时缺少项目中某些环节的主要成员，通过团队模块填写需求以及待遇条件申请招募联合创始人、团队成员或兼职成员。团队模块类似于组队开荒，为国内大量的志同道合之士提供了规范便捷的沟通合作环境。

⑤合作模块

合作模块主要为 SIP 平台中的团队服务。在 IP 创作初期，部分团队在跨领域研发时为了降低成本与风险，可以通过合作模块来发起 IP 共塑申请，由多领域团队共同打造一个 IP，并且资源共享。例如文学作者与动漫和游戏三方合作共塑一个 IP，动漫团队节省了编剧，游戏团队节省了游戏文案，游戏和动漫团队的美术资源可以共享，文学作者获得了更高效的传播途径与大量美术资源。此外，合作模块同样可用于已经成型的原创 IP 寻找跨领域的合作方，以扩大成型 IP 的盈利空间，并维持 IP 热度。

2、IP仓库

(1) 项目主要功能

未来在 IP 资源投入方面，公司将采取动漫、游戏、影视、文学、周边全方

位内容品类覆盖，不断加强和巩固公司在 IP 领域的优势地位，提高对优质 IP 的控制力。

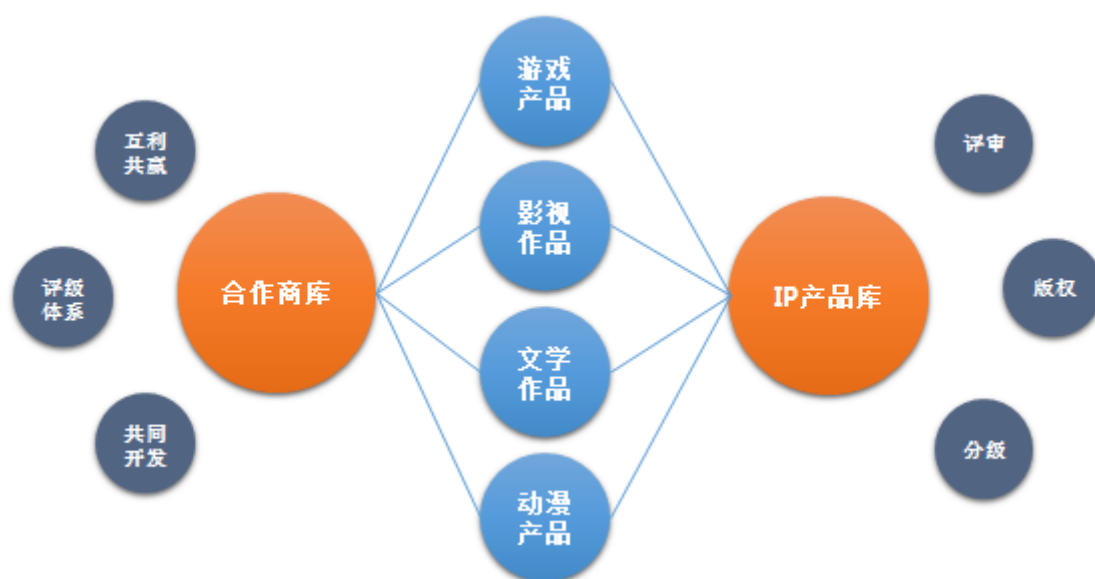
(2) 项目内容

①IP 仓库

进入 IP 产品库的 IP 主要来源于两类，一是公司对 SIP 共塑平台展示的 IP 进行评估、筛选后，对其投资扶持的优质原创 IP；二是向成熟优质 IP 采购的授权。募集资金到位后的 4 年内，公司计划每年投资不少于 100 个 IP。

②合作商库

合作商库包含了媒体、渠道、出版、周边产品生产商等产业链上下游环节。公司目前各业务版块已积累了各类合作商数百家，公司拟将 IP 产品库与合作商库进行对接，实现本公司 IP 产品库的价值最大化。



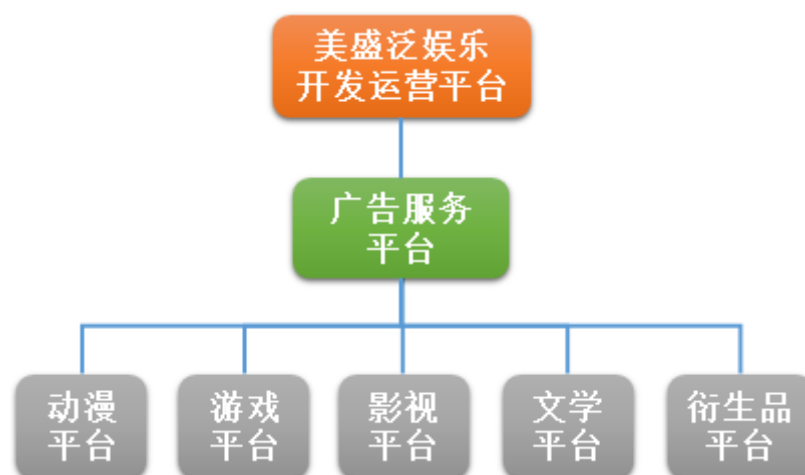
例如，对于某款本公司投资进入本公司 IP 产品库的 IP，本公司看好其游戏产品的开发而授权本公司旗下美盛游戏开发游戏产品，但暂未用于影视、动漫产品的开发，本公司可将其展示给合作商库，有意向的影视或动漫合作商即可请求授权进行相应的开发，从而为该 IP 创造授权金和流水分成收入，使优质 IP 资源得到充分利用，实现价值最大化。

3、泛娱乐开发运营平台

泛娱乐开发运营平台拟将本公司当前文化生态圈各子业务版块进行整合打通，丰富和完善生态圈。该平台是公司未来进行 IP 变现的主要平台，通过多种产品交叉推广，实现 IP 的持续有效变现。

（1）项目主要功能

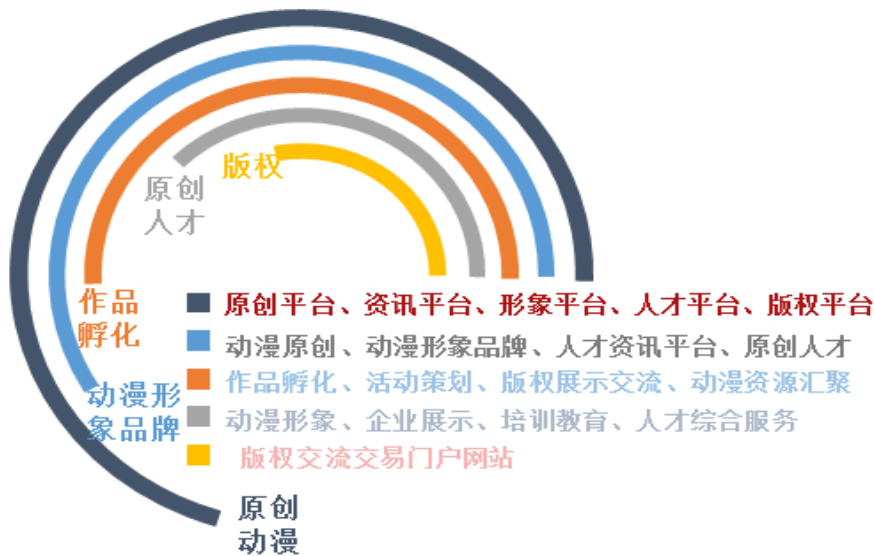
通过整合动漫上下游资源，实现全产业链运营，最终形成集动漫制作、网络游戏、影视媒体、网络文学、衍生品为一体的互动娱乐业务平台。同时，由于泛娱乐开发运营平台需要投放大量广告，广告服务平台是本项目的支持平台。



（2）项目建设内容

①动漫平台

本公司动漫平台以公司现有平台“动漫特区”和“漫画人”为基础。该动漫平台将以原创动漫为基础，用户互动交流为核心。以推荐动漫、吐槽话题为主题，集合漫画、动画、游戏、周边等全动漫产业链，致力于打造专业动漫立体传播平台。汇聚动漫产业资讯、挖掘动漫原创形象、深入 Cosplay 群体、联动动漫周边、推进版权交易、聚焦专家访谈、促进人才流动，以更权威、更专业、更时尚的面貌为动漫爱好者提供清新便捷的阅读环境和广阔交流平台，从而传播中国动漫文化，推动和促进中国动漫文化产业发展。该板块以广告收入、付费浏览等方式实现收益。



②游戏平台

本项目游戏平台以公司现有的“美盛游戏”和“游戏港口”为基础。该平台吸收美盛文化各领域资源开启全新的资源匹配，融合旗下美盛游戏和游戏港口等平台 and 品牌，打造全民化泛娱乐游戏中心。本项目游戏平台将主要以游戏的客户终端类型分为三个独立平台，分别是“移动游戏平台”、“网页游戏平台”和“客户端游戏平台”，每个平台都将分为两块核心功能：游戏运营、资讯新闻。该板块以游戏运营分成等方式实现收益。

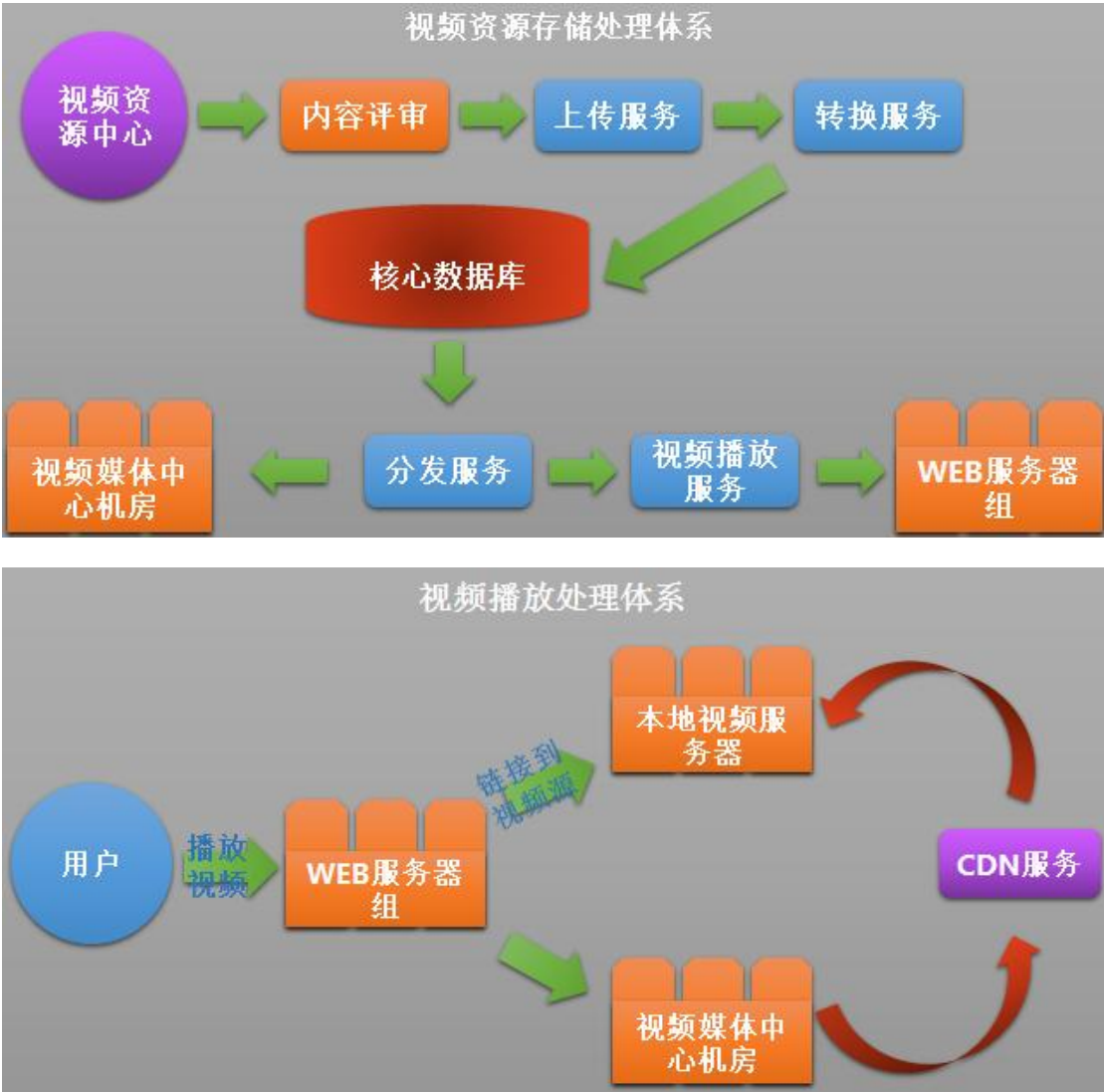


③影视平台

本项目影视平台以公司现有的“酷米网”为技术基础，酷米网为儿童影视平台。该影视平台以“大动漫”、“大文化”、“大娱乐”多元化高品质娱乐为目

标，在文化产业融合中完善产业链和战略延伸发展，涉足影视、戏剧、演艺领域，打造涵盖电影、电视剧、综艺、动漫在内的一站式全民化泛娱乐影视站，为美盛文化泛娱乐用户创造更多个性化用户体验。该板块以广告收入、付费观看等方式实现收益。

影视站的建设包括视频资源存储处理体系和视频播放处理体系，如下：



④文学平台

通过建设开放的合作平台，积极与各内容资源方合作，利用规模优势、网络优势、渠道优势和支付便捷优势，集合各大出版社、出版集团和网络作家，汇聚更多精品正版内容，涵盖图书、杂志、漫画、听书、图片等，覆盖主流榜单图书，致力于打造网络文学全民化一站式阅读平台。该板块以广告收入、付费浏览等方式

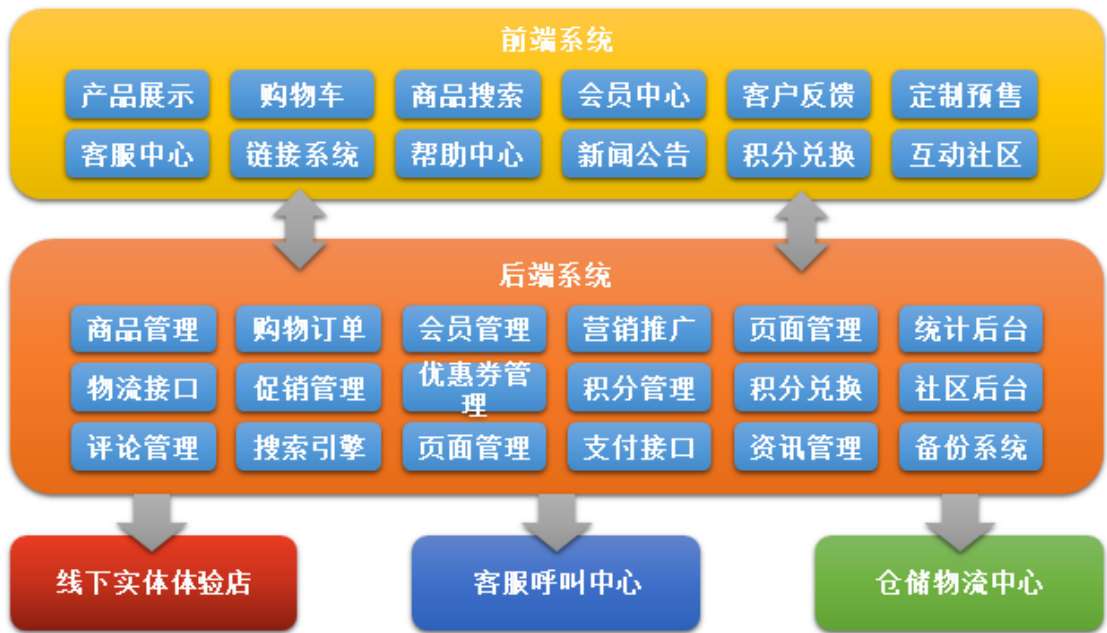
式实现收益。

本项目文学平台的主要建设内容如下：



⑤衍生品平台

基于美盛现有动漫周边产品线上销售平台悠窝窝（www.uwowo.com），打造品类更全、设计跟进迅速的线上衍生品平台。该板块以动漫周边产品的互联网销售等方式实现收益。



⑥互联网广告交易平台

随着本公司泛娱乐平台的构建成型，广告推广支出将成为泛娱乐平台最大的支出之一，如何提高营销效率将成为成本控制的重要研究方向。同时，该系统的有效运转也可以转化为广告服务输出，可以向泛娱乐行业客户提供精准营销服务。

本次非公开发行拟收购的真趣网络的业务之一为移动广告平台业务，将为本公司互联网广告交易平台项目的实施提供技术、经验和客户基础。

A、项目主要功能

互联网广告交易平台是一个能够帮助广告客户以及广告展示方更加便利、快捷的访问，同时更加有效的进行广告交易的平台。其特点可以归纳为：拥有数据整合及分析能力，能够实现受众购买和能够进行程序化购买三点。

B、项目建设内容

一个完整的互联网广告交易平台包括：**DSP 需求方平台**、**SSP 供应方平台**、**DMP 数据管理平台**以及**RTB 实时竞价平台**。只有完善各大功能平台，才能为广告精准投送创造条件。



DSP (Demand Side Platform, 需求方平台)。DSP 平台主要服务于广告主或代理商，为广告主或代理商提供跨媒介、跨平台、跨终端的广告投放服务，通过数据整合、分析，从而实现基于受众的精准投放，并且实时监控不断优化，从而达到让自己的广告精准投放的目的，即在正确的时间，正确的地点向正确的人展示自己正确的创意，提高广告的点击率，带来更多的商机。

SSP（Supply Side Platform，供应方平台）。SSP 平台聚集各种各样不同的广告展示方资源，致力于充分利用广告展示方的流量，保证广告拥有最优的点击率，使广告的收益以及广告展示方流量的收益最大化。

DMP（Data-Management Platform，数据管理平台）。DMP 平台主要提供数据及技术服务，以用户的浏览行为、消费行为等数据为基础，致力于广告投放前的用户识别及广告投放后的持续追踪，提供实时流量监测分析服务、广告效果分析与价值评估，达到优化广告投放精确性的目的。

RTB（Real Time Bidding，实时竞价平台系统）。RTB 是一种利用第三方技术，同时在数以百万计的网站或者手机移动终端上针对每一个用户展示行为进行评估以及出价的竞价系统。通过人群定向技术，智能的管理媒体广告位库存、优化广告的投放，帮助媒体实现其广告资源优化，提高其广告资源价值，从而达到协助媒体提高广告收益的最终目的。

4、美盛IP生态产业基地

本项目拟在浙江省杭州市投资建设美盛 IP 生态产业基地，作为 IP 文化生态圈项目的载体，其他所需房产将通过外购取得。

（1）项目主要功能

①向用户提供硬件平台。SIP 共塑平台向用户提供了雇佣合作、投资合作、项目合作和宣发合作等互联网应用平台，而产业基地则向用户提供办公、洽谈、线下交流、线下展示等硬件平台。对于大部分 IP 创作团队，本公司向其有偿提供办公场所租赁、基地云办公平台接入、基地管理等服务；对于经本公司筛选后认可的 IP 创作团队，本公司可通过收入分成协议、作价入股等方式向其免费提供硬件平台服务，从而达到支持培育原创 IP 创作、掌握优质 IP 资源的目的。

②作为本项目其他子项目的办公场所。基地建成后，本项目其他子项目即可入住该基地，有利于各子业务板块的整合，实现协同办公、协同创作，通过增加公司各业务团队间的互动交流，充分挖掘公司 IP 库价值，实现生态圈由点及面的繁荣。

（2）项目建设内容

本项目建设内容包括了办公区、会议区、交流展示区等商务区的建设，同时基于项目定位，开辟了更多的健身、娱乐、休闲功能。在办公支持上，引入云办公软硬件环境，供入住的 IP 创作团队使用，在生活服务上提供物业、食堂等贴心服务，为创作者提供一个舒适、温馨、便捷、时尚的办公生活环境。

（六）投资概算

本项目建设周期为 36 个月，总投资 20.88 亿元。项目投资构成情况如下：

IP 文化生态圈项目	项目投资总额	拟投入募集资金总额
其中：SIP 共塑平台	2.88	2.88
IP 仓库	11.50	11.50
泛娱乐开发运营平台	3.00	3.00
美盛 IP 生态产业基地	3.50	3.50
合计	20.88	20.88

（七）效益分析

公司计划通过本次项目，提升公司在优质 IP 获取方面的主动性，同时有效整合、扩充优质 IP 的变现渠道。同时，通过实施本项目，有利于提升公司文化生态圈现有各业务板块的盈利水平和协同性，有利于提升公司整体业务的盈利能力。经测算，IP 文化生态圈项目的内部收益率为 18.21%，投资回收期为 5.73 年。

（八）募集资金投资项目涉及报批事项的说明

募集资金投资项目涉及的发改委备案已完成。

三、收购真趣网络100%股权项目

（一）真趣网络公司概况

公司名称	杭州真趣网络科技有限公司
企业性质	有限责任公司
注册地址	拱墅区祥园路 99 号 1 号楼 7 楼 716 室
法定代表人	潘晶
注册资本	1,818.1818 万元

成立日期	2011 年 10 月 25 日
统一社会信用代码	91330105583231408G
经营范围	一般经营项目：计算机软硬件、通信设备、网络设备、自动化设备的技术开发、技术服务、成果转让，计算机系统集成，计算机上门安装、上门维修（凡涉及许可证、资质证书的，凭有效许可证、资质证书经营）；计算机软硬件，通信设备（除专控），网络设备，办公自动化设备的批发、零售；其他无需报经审批的一切合法项目。（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）

真趣网络主营业务为轻游戏服务平台业务和移动广告精准投放平台业务。根据中国证监会于 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），真趣网络主营业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。

（二）真趣网络历史沿革

1、2011年10月25日，公司设立

2011 年 10 月 25 日，自然人潘晶、马明共同出资设立杭州真趣网络科技有限公司，法定代表人为潘晶，注册资本为 100 万元。上述出资业经浙江天华会计师事务所有限公司于 2011 年 10 月 25 日出具天华验字（2011）第 566 号《验资报告》予以审验，截至 2011 年 10 月 25 日，真趣网络已收到全体股东缴纳的注册资本 100 万元，出资形式为货币。

2011 年 10 月 25 日，真趣网络完成相关工商设立登记手续，取得了注册号为 330106000195340 的《企业法人营业执照》。真趣网络成立时股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	潘晶	60.00	60.00	货币	60.00
2	马明	40.00	40.00	货币	40.00
合计		100.00	100.00	-	100.00

2、2012年2月28日，第一次股权转让

2012 年 2 月 27 日，潘晶、马明分别与深圳新网、师晓华、王琪签订股权转让

让协议，达成如下股权转让：

序号	出让方	转让出资(万元)	转让比例(%)	受让方	转让价格(万元)
1	潘晶	12.00	12.00	深圳新网	12.00
2	马明	22.00	22.00	深圳新网	22.00
		10.00	10.00	师晓华	10.00
		8.00	8.00	王琪	8.00

同日，真趣网络召开股东会，决议通过上述股权转让，其他股东同意放弃优先受让权。

本次股权转让完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例(%)
1	潘晶	48.00	48.00	货币	48.00
2	深圳新网	34.00	34.00	货币	34.00
3	师晓华	10.00	10.00	货币	10.00
4	王琪	8.00	8.00	货币	8.00
合计		100.00	100.00	-	100.00

3、2012年4月18日，第二次股权转让

2012年4月18日，王琪与潘晶签订股权转让协议，决议将王琪所持有真趣网络8%股权以8万元的价格转让给潘晶。同日，真趣网络召开股东会，决议通过上述股权转让，其他股东同意放弃优先受让权。

本次股权转让完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例(%)
1	潘晶	56.00	56.00	货币	56.00
2	深圳新网	34.00	34.00	货币	34.00
3	师晓华	10.00	10.00	货币	10.00
合计		100.00	100.00	-	100.00

4、2012年5月21日，第三次股权转让

2012年5月18日，潘晶分别与苏扬、万小磊、师晓华签订股权转让协议，达成如下股权转让：

序号	出让方	转让出资(万元)	转让比例(%)	受让方	转让价格(万元)
1	潘晶	3.00	3.00	苏扬	3.00
		3.00	3.00	万小磊	3.00
		3.20	3.20	师晓华	3.20

同日真趣网络召开股东会，决议通过上述股权转让，其他股东同意放弃优先受让权。

本次股权转让完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例(%)
1	潘晶	46.80	46.80	货币	46.80
2	深圳新网	34.00	34.00	货币	34.00
3	师晓华	13.20	13.20	货币	13.20
4	苏扬	3.00	3.00	货币	3.00
5	万小磊	3.00	3.00	货币	3.00
合计		100.00	100.00	-	100.00

5、2012年6月19日，第四次股权转让

2012年6月19日，师晓华、苏扬、万小磊、深圳新网与赵翔宇、潘晶签订股权转让协议，达成如下股权转让：

序号	出让方	转让出资(万元)	转让比例(%)	受让方	转让价格(万元)
1	师晓华	11.80	11.80	赵翔宇	11.80
		1.40	1.40	潘晶	1.40
2	苏扬	0.30	0.30	潘晶	0.30
	万小磊	0.30	0.30		0.30
	深圳新网	5.00	5.00		5.00

同日，真趣网络召开股东会，决议通过上述股权转让，其他股东同意放弃优先受让权。

本次股权转让完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	潘晶	53.80	53.80	货币	53.80
2	深圳新网	29.00	29.00	货币	29.00
3	赵翔宇	11.80	11.80	货币	11.80
4	苏扬	2.70	2.70	货币	2.70
5	万小磊	2.70	2.70	货币	2.70
合计		100.00	100.00	-	100.00

6、2012年7月31日，第一次增资

2012年7月12日，点石创投与深圳新网、潘晶、赵翔宇、万小磊、苏扬签订《股东协议》，点石创投以人民币660万元认缴真趣网络新增注册资本13.6364万元，超出部分646.3636万元计入公司资本公积。同日，真趣网络召开股东会，决议通过公司注册资本由100万元增加至113.6364万元，增资部分由新增股东点石创投认缴。上述出资业经杭州德诚会计师事务所有限公司于2012年7月30日出具的杭德验字（2012）第83号《验资报告》予以审验。

2012年7月31日，真趣网络完成相关工商变更手续。本次增资完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	潘晶	53.80	53.80	货币	47.34
2	深圳新网	29.00	29.00	货币	25.52
3	点石创投	13.6364	13.6364	货币	12.00
4	赵翔宇	11.80	11.80	货币	10.38
5	苏扬	2.70	2.70	货币	2.38
6	万小磊	2.70	2.70	货币	2.38
合计		113.6364	113.6364	-	100.00

7、2014年3月24日，第五次股权转让

2014年3月21日，点石创投、深圳新网、赵翔宇与杭州米艺、潘晶签订股权转让协议，达成如下股权转让：

序号	出让方	转让出资（万元）	转让比例（%）	受让方	转让价格（万元）
1	点石创投	13.6364	12.00	杭州米艺	829.50
2	深圳新网	7.4091	6.52	潘晶	7.4091
3	赵翔宇	2.1364	1.88		2.1364

同日，真趣网络召开股东会，决议通过上述股权转让，其他股东同意放弃优先受让权。

本次股权转让完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	潘晶	63.3445	63.3445	货币	55.74
2	深圳新网	21.5909	21.5909	货币	19.00
3	杭州米艺	13.6364	13.6364	货币	12.00
4	赵翔宇	9.6636	9.6636	货币	8.50
5	苏扬	2.70	2.70	货币	2.38
6	万小磊	2.70	2.70	货币	2.38
合计		113.6364	113.6364	-	100.00

8、2014年5月13日，第六次股权转让及第二次增资

（1）股权转让

2014年4月28日，赵翔宇、深圳新网、杭州米艺与上海游嘉、潘晶签订股权转让协议，达成如下股权转让：

序号	出让方	转让出资（万元）	转让比例（%）	受让方	转让价格（万元）
1	赵翔宇	0.9081	0.80	上海游嘉	0.9081
2	深圳新网	2.9555	2.60		2.9555
3	杭州米艺	0.5664	0.50	潘晶	0.5664

同日，真趣网络召开股东会，决议通过上述股权转让，其他股东同意放弃优先受让权。

本次股权转让完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	潘晶	63.9119	63.9119	货币	56.21
2	深圳新网	18.6354	18.6354	货币	16.40
3	杭州米艺	13.07	13.07	货币	11.50
4	赵翔宇	8.7555	8.7555	货币	7.70
5	上海游嘉	3.8636	3.8636	货币	3.40
6	苏扬	2.70	2.70	货币	2.38
7	万小磊	2.70	2.70	货币	2.38
合计		113.6364	113.6364	-	100.00

（2）增资

2014年4月28日，真趣网络召开股东会，决议通过公司注册资本由113.6364万元增加至129.1445万元，上海游嘉全额认缴增资部分15.5081万元。根据上海游嘉于2014年1月与真趣网络及其全体股东签订的《投资协议》，上海游嘉对真趣网络的投资额为人民币1,650万元：其中200万元为受让赵翔宇、深圳新网持有的真趣网络股权的转让投资款；以1,450万元认缴真趣网络新增注册资本15.5081万元，超出部分1,434.4919万元计入公司资本公积。上述出资业经杭州华磊会计师事务所有限公司于2014年6月16日出具的杭华磊验字（2014）第135号《验资报告》予以审验。

2014年5月13日，真趣网络完成相关工商变更手续。本次增资完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	潘晶	63.9119	63.9119	货币	49.49
2	上海游嘉	19.3717	19.3717	货币	15.00

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例(%)
3	深圳新网	18.6354	18.6354	货币	14.43
4	杭州米艺	13.07	13.07	货币	10.12
5	赵翔宇	8.7555	8.7555	货币	6.78
6	苏扬	2.70	2.70	货币	2.09
7	万小磊	2.70	2.70	货币	2.09
合计		129.1445	129.1445	-	100.00

9、2015年4月15日，第三次增资

2015年4月15日，真趣网络召开股东会，决议通过公司注册资本由129.1445万元增加至1,000万元，各股东按持股比例同比例增资：潘晶认缴430.9864万元、赵翔宇认缴59.0440万元、万小磊认缴18.2009万元、苏扬认缴18.2009万元、深圳新网认缴125.6644万元、杭州米艺认缴88.1306万元、上海游嘉认缴130.6283万元。

2015年4月15日，真趣网络完成相关工商变更手续。本次增资完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例(%)
1	潘晶	494.8983	63.9119	货币	49.49
2	上海游嘉	150.00	19.3717	货币	15.00
3	深圳新网	144.2998	18.6354	货币	14.43
4	杭州米艺	101.2006	13.07	货币	10.12
5	赵翔宇	67.7995	8.7555	货币	6.78
6	苏扬	20.9009	2.70	货币	2.09
7	万小磊	20.9009	2.70	货币	2.09
合计		1,000.00	129.1445	-	100.00

10、2015年8月7日，第七次股权转让及第四次增资

(1) 股权转让

2015年8月7日，潘晶、万小磊、苏扬、赵翔宇、深圳新网分别与新余天游签订股权转让协议，达成如下股权转让：

序号	出让方	转让出资（万元）	转让比例（%）	受让方	转让价格（万元）
1	潘晶	494.8983	49.49	新余天游	63.9119
2	深圳新网	144.2998	14.43		18.6354
3	赵翔宇	67.7995	6.78		8.7555
4	苏扬	20.9009	2.09		2.70
5	万小磊	20.9009	2.09		2.70

同日，真趣网络召开股东会，决议通过上述股权转让，其他股东同意放弃优先受让权。

本次股权转让完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	新余天游	748.7994	96.7028	货币	74.88
2	上海游嘉	150.00	19.3717	货币	15.00
3	杭州米艺	101.2006	13.07	货币	10.12
合计		1,000.00	129.1445	-	100.00

（2）增资

2015年8月7日，真趣网络召开股东会，决议通过公司注册资本由1,000万元增加至1,818.1818万元，其中新增部分818.1818万元由新增股东新余乐活认缴，占真趣网络注册资本45%。

2015年8月7日，真趣网络完成相关工商变更手续。本次股权转让及增资完成后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	新余乐活	818.1818	0	货币	45.00
2	新余天游	748.7994	96.7028	货币	41.18

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例(%)
3	上海游嘉	150.00	19.3717	货币	8.25
4	杭州米艺	101.2006	13.07	货币	5.57
合计		1,818.1818	129.1445	-	100.00

11、2015年8月31日，注册资本缴足

2015年8月20日，真趣网络召开股东会，决议新余天游、上海游嘉、杭州米艺通过公司资本公积转增注册资本共计870.8555万元，新余乐活以货币方式缴纳认缴注册资本818.1818万元。

2015年8月31日，资本公积转增注册资本完成，注册资本实缴出资完成。本次资本公积转增及实缴注册资本之后，真趣网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例(%)
1	新余乐活	818.1818	818.1818	货币	45.00
2	新余天游	748.7994	748.7994	货币	41.18
3	上海游嘉	150.00	150.00	货币	8.25
4	杭州米艺	101.2006	101.2006	货币	5.57
合计		1,818.1818	1,818.1818	-	100.00

截至预案（修订稿）出具之日，真趣网络股权未发生变化。

（三）真趣网络股权结构及控制关系情况

1、股权结构

（1）股权结构

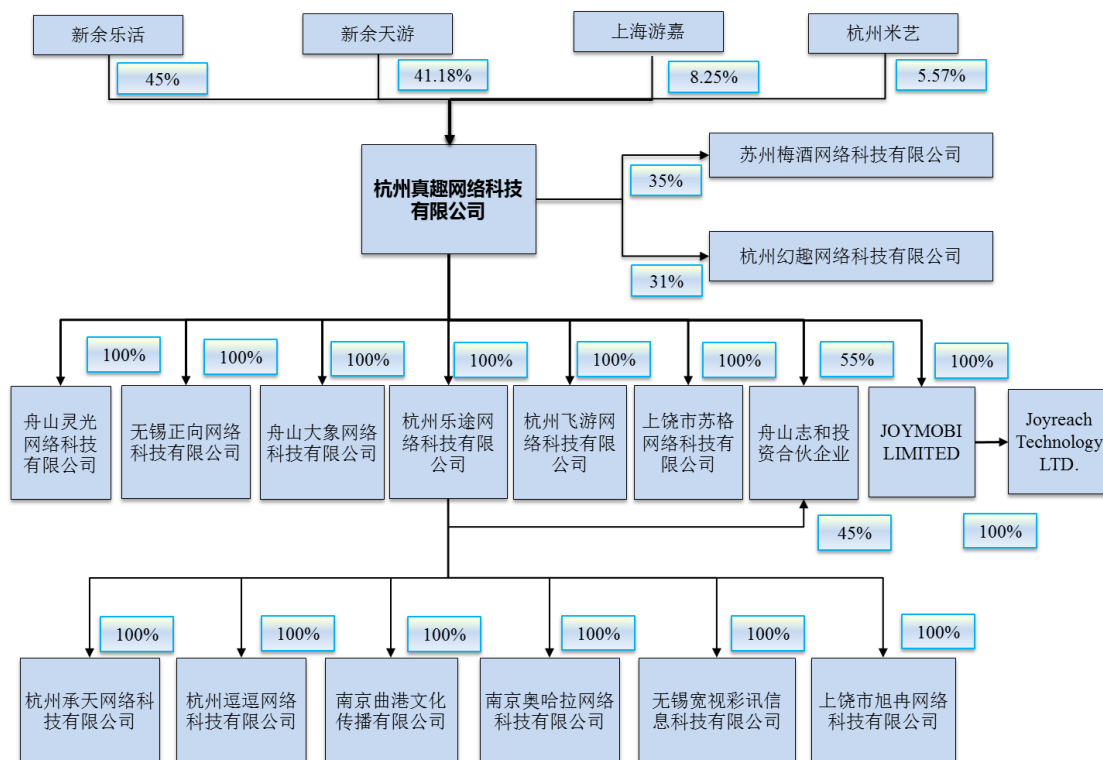
截至预案（修订稿）出具之日，真趣网络的股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	出资额	出资方式	出资比例(%)
1	新余乐活	818.1818	货币	45.00
2	新余天游	748.7994	货币	41.18

序号	股东名称	出资额	出资方式	出资比例（%）
3	上海游嘉	150.00	货币	8.25
4	杭州米艺	101.2006	货币	5.57
合计		1,818.1818	-	100.00

（2）组织结构图



2、公司股东情况

（1）新余乐活

①基本信息

名称	新余乐活投资管理中心（普通合伙）
企业性质	普通合伙企业
注册地址	分宜县凤阳乡政府院内
执行事务合伙人	王金花
成立日期	2015 年 6 月 17 日
合伙期限	2015 年 6 月 17 日至 2025 年 6 月 16 日
认缴出资额	100 万元

营业执照注册号	360521310004318
组织机构代码	34332524-5
经营范围	投资及投资管理、投资信息咨询、资产管理（金融、证券、期货、保险业务除外）；机构商务代理服务；市场营销策划（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出资情况

截至预案（修订稿）出具之日，新余乐活的合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人名称/姓名	认缴出资额（万元）	出资方式	出资占比（%）
1	王金花	85.00	货币	85.00
2	王远广	15.00	货币	15.00
合计		100.00	-	100.00

③主营业务

新余乐活主要从事股权投资、投资管理、投资咨询等业务，持有真趣网络45.00%股权。

④合伙人基本情况及对外投资情况

A、合伙人基本情况

王金花 女士，1984 年出生，本科学历，身份证号码 42088119840712****，住所为杭州市江干区黄姑山路，中国国籍，无境外永久居留权。王金花于 2009 年 6 月至 2014 年 4 月在杭州斯凯网络科技有限公司担任运营总监，2014 年 6 月创办乐途网络，为乐途网络首席执行官。

王远广 先生，1983 年出生，本科学历，身份证号码 37082919830205****，住所为杭州市西湖区文三路，中国国籍，无境外永久居留权。王远广于 2008 年 8 月至 2014 年 6 月在杭州斯凯网络科技有限公司担任软件开发工程师，2014 年 6 月至今任乐途网络技术总监。

B、对外投资情况

除真趣网络外，新余乐活未持有或控制其他企业。王金花、王远广对外投资情况如下：

名称	舟山乐活投资合伙企业（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业
注册地址	舟山港综合保税区企业服务中心 301-522 室
执行事务合伙人	王金花
成立日期	2015 年 04 月 28 日
合伙期限	2015 年 04 月 28 日至 2035 年 4 月 27 日
认缴出资额	1,000 万元
营业执照注册号	330909000011191
组织机构代码	33700637-9
经营范围	一般经营项目：实业投资、投资管理、投资咨询、项目投资、企业策划、企业管理咨询、企业形象策划、营销策划、经济贸易咨询、组织文化艺术交流活动（不含演出）；金属制品、器件及元件、通讯设备、机械设备、电子产品、仪器仪表、五金交电、建筑材料、钢材、煤炭（无仓储）的销售；为石油、天然气的开采提供咨询服务；货物及技术的进出口。
股权结构	王金花 85%、王远广 15%

舟山乐活主要从事股权投资、投资管理、投资咨询等业务，自设立后无实际经营业务。

（2）新余天游

①基本信息

名称	新余天游投资管理中心（普通合伙）
企业性质	普通合伙企业
注册地址	分宜县凤阳乡政府院内
执行事务合伙人	潘晶
成立日期	2015 年 6 月 17 日
合伙期限	2015 年 6 月 17 日至 2025 年 6 月 16 日
认缴出资额	100 万元
营业执照注册号	360521310004300

组织机构代码	34332525-3
经营范围	投资及投资管理、投资信息咨询、资产管理（金融、证券、期货、保险业务除外）；机构商务代理服务；市场营销策划（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出资情况

截至预案（修订稿）出具之日，新余天游的当前合伙人及出资情况如下：

序号	合伙人名称/姓名	认缴出资额（万元）	出资方式	出资占比（%）
1	潘晶	66.10	货币	66.10
2	深圳新网	19.27	货币	19.27
3	赵翔宇	9.05	货币	9.05
4	苏扬	2.79	货币	2.79
5	万小磊	2.79	货币	2.79
合计		100.00	-	100.00

③主营业务

新余天游主要从事股权投资、投资管理、投资咨询等业务，持有真趣网络41.18%股权。

④合伙人基本情况及对外投资情况

除真趣网络外，新余天游未持有或控制其他企业。新余天游合伙人基本情况及对外投资情况如下：

A、潘晶

a、基本情况

潘晶 先生，1982 年出生，本科学历，身份证号码 32021119820606****，住所为江苏省无锡市滨湖区荣巷街道荣巷社区大张巷，中国国籍，无境外永久居留权。潘晶于 2009 年 5 月至 2011 年 9 月任杭州斯凯网络科技有限公司产品总监，2011 年 10 月创立真趣网络，至今任真趣网络总经理。

b、对外投资情况

名称	舟山众游投资合伙企业（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业
注册地址	舟山港综合保税区企业服务中心 301-532 室
执行事务合伙人	潘晶
成立日期	2015 年 05 月 06 日
合伙期限	2015 年 05 月 06 日至 2035 年 05 月 05 日
认缴出资额	1,000 万元
营业执照注册号	330909000011425
组织机构代码	33702375-0
经营范围	一般经营项目：实业投资、投资管理、投资咨询、项目投资、企业策划、企业管理咨询、企业形象策划、营销策划、经济贸易咨询、组织文化艺术交流活动（不含演出）；金属制品、器件及元件、通讯设备、机械设备、电子产品、仪器仪表、五金交电、建筑材料、钢材、煤炭（无仓储）的销售；为石油、天然气的开采提供咨询服务；货物及技术的进出口。
股权结构	潘晶 81.80%、赵翔宇 11.20%、万小磊 3.50%、苏扬 3.50%

舟山众游主要从事股权投资、投资管理、投资咨询等业务，自设立后无实际经营业务。

B、深圳新网

a、基本情况

名称	深圳市新网网络科技有限公司
企业性质	私营有限责任公司
住所	深圳市宝安区新安街道宝兴路西侧万骏经贸大厦 8 楼 15 室
法定代表人	王振华
成立日期	2011 年 12 月 13 日
注册资本	100 万元
营业执照注册号	440306105893415

组织机构代码	58792562-6
经营范围	计算机软硬件、网络设备的研发、销售和相关技术咨询；网络技术开发（不含互联网上网服务）；企业管理咨询（不含人才中介服务）。（法律、行政法规、国务院决定规定在登记前须批准的项目除外）
股权结构	王振华 90.00%、荣维洁 5.00%、王静 5.00%

b、对外投资情况

除持有新余天游 19.27%出资额外，深圳新网对外投资情况如下：

单位：万元

序号	被投资企业名称	注册资本	持股比例	主营业务	与标的公司 有否关联关系
1	上海移云信息科技有限公司	1,176.48	20.92%	互联网	无
2	云游世界（北京）网络科技有限公司	769.00	42.21%	互联网	无
3	北京联兆网络科技有限公司	100.00	10.00%	互联网	无

C、赵翔宇

a、基本情况

赵翔宇 女士，1981 年出生，本科学历，身份证号码 11010819810404****，住所为北京市海淀区北洼西里，中国国籍，无境外永久居留权。赵翔宇于 2009 年 5 月到 2011 年 2 月任职于掌上灵通有限公司；2011 年 3 月至今，赵翔宇从事自由职业。

b、对外投资情况

除持有新余天游 9.05%出资额外，赵翔宇还持有舟山众游 11.20%出资额，具体情况请参见本节之“三、（二）公司股东情况”。

D、万小磊

a、基本情况

万小磊 先生，1985 年出生，本科学历，身份证号码 32072119850109****，住所为杭州市西湖区文三路，中国国籍，无境外永久居留权。万小磊于 2010 年

5 月至 2012 年 3 月任杭州斯凯网络科技有限公司网络开发工程师，2012 年 4 月至今担任真趣网络 CTO。

b、对外投资情况

除持有新余天游 2.79%出资额外，万小磊还持有舟山众游 3.50%出资额，具体情况请参见本节之“三、（二）公司股东情况”。

E、苏扬

a、基本情况

苏扬 先生，1984 年出生，本科学历，身份证号码 33010219840824****，住所为杭州市上城区过军桥河下，中国国籍，无境外永久居留权。2010 年 10 月至 2012 年 5 月任杭州睿蓝软件科技有限公司技术总监；2012 年 5 月至 2014 年 9 月任真趣网络客户端主管；2014 年 9 月至今任真趣网络参股子公司杭州幻趣总经理。

b、对外投资情况

除持有新余天游 2.79%出资额、舟山众游 3.50%股权外，苏扬还持有杭州幻趣 37%股权，杭州幻趣具体情况请参见本节之“四、（二）真趣网络其他子公司”。

（3）上海游嘉

①基本信息

名称	上海游嘉股权投资基金合伙企业（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业
主要经营场所	中国（上海）自由贸易试验区郭守敬路 356 号 3 幢 116 室
执行事务合伙人	上海鼎冠股权投资管理有限公司
成立日期	2012 年 7 月 27 日
合伙期限	2012 年 7 月 27 日至 2018 年 7 月 26 日
认缴出资额	80,010 万元
营业执照注册号	3100000000113691
组织机构代码	05121660-2

经营范围	股权投资，投资咨询。【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出资情况

截至预案（修订稿）出具之日，上海游嘉各合伙人出资情况为：

序号	合伙人名称/ 姓名	认缴出资额（万元）	实缴出资额（万元）	出资方式	出资占比 （%）
1	上海鼎冠	10.00	10.00	货币	0.01
2	上海盛资	50,000.00	50,000.00	货币	62.49
3	广发乾和	20,000.00	20,000.00	货币	25.00
4	华山弘业	10,000.00	10,000.00	货币	12.50
合计		80,010.00	80,010.00	—	100.00

③合伙人基本情况

合伙人基本情况如下：

序号	名称/姓名	营业执照号	备注
1	上海鼎冠	310000000098646	普通合伙人
2	上海盛资	310000000102398	有限合伙人
3	广发乾和	110000014898970	有限合伙人
4	华山弘业	110000014979593	有限合伙人

A、上海鼎冠

名称	上海鼎冠股权投资管理有限公司
企业性质	有限责任公司（法人独资）
法定代表人	邱文友
注册资本	100.0 万人民币
成立日期	2010 年 3 月 19 日
住所	上海市浦东新区郭守敬路 356 号 3 幢 121 室
营业执照注册号	310000000098646
组织机构代码	55159964-6
经营范围	股权投资管理。【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】
股权结构	上海盛大网络发展有限公司 100%

B、上海盛资

名称	上海盛资股权投资合伙企业（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业
主要经营场所	上海市浦东新区郭守敬路 356 号 3 幢 113 室
执行事务合伙人	上海鼎冠股权投资管理有限公司
成立日期	2011 年 1 月 16 日
合伙期限	2011 年 1 月 16 日至 2019 年 1 月 15 日
认缴出资额	60,010 万元
营业执照注册号	3100000000102398
组织机构代码	56806791-0
经营范围	股权投资。【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】
股权结构	上海盛大网络发展有限公司 99.98%、上海鼎冠 0.02%

C、广发乾和

名称	广发乾和投资有限公司
企业性质	有限责任公司（法人独资）
法定代表人	张少华
注册资本	290,000.00 万元
成立日期	2012 年 05 月 11 日
住所	北京市怀柔区北房镇幸福西街 3 号 206 室
营业执照注册号	110000014898970
组织机构代码	59606254-3
经营范围	项目投资；投资管理；投资咨询。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）
股权结构	广发证券股份有限公司 100%

D、华山弘业

名称	北京华山弘业股权投资基金（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业
主要经营场所	北京市顺义区金航中路 1 号院 2 号楼 401 室(天竺综合保税区-015)

主要办公地点	北京市顺义区金航中路1号院2号楼401室(天竺综合保税区-015)
执行事务合伙人	北京华山投资管理中心（有限合伙）
成立日期	2012年06月01日
合伙期限	2012年06月01日至2017年05月31日
认缴出资额	69,000万元
营业执照注册号	110000014979593
组织机构代码	59772337-4
经营范围	非证券业务的投资、投资管理、咨询。（不得从事下列业务：1、发放贷款；2、公开交易证券类投资或金融衍生品交易；3、以公开方式募集资金；4、对除被投资企业以外的企业提供担保。）
股权结构	1、新华联合冶金控股集团有限公司 8.70%；2、中高柴油机重工有限公司 7.25%；3、山东泰山钢铁集团有限公司 7.25%；4、昊悦控股有限公司 7.25%；5、迁安市九江煤炭储运有限公司 4.35%；6、天津聚龙财富投资管理有限公司 4.35%；7、孙兴涛 4.35%；8、福建凯西集团有限公司 4.35%；9、张伟 4.35%；10、广西金伍岳能源集团有限公司 4.35%；11、山东天业房地产开发集团有限公司 4.35%；12、中廷投资控股有限公司 4.35%；13、西安迈科金属国际集团有限公司 4.35%；14、荏平信源铝业有限公司 4.35%；15、陕西佳鑫实业集团有限公司 4.35%；16、山西金桃园煤焦化集团有限公司 4.35%；17、深圳正威（集团）有限公司 4.35%；18、宝金矿业集团有限公司 4.35%；19、山东科瑞控股集团有限公司 1.45%；20、成全明 1.45%；21、河南金利金铅有限公司 1.45%；22、北京华山投资管理中心（有限合伙） 1.45%；23、程立新 1.45%；24、济源市恒润小额贷款有限公司 1.45%

④对外投资情况

上海游嘉主要从事股权投资业务。除持有真趣网络 8.25%股权外，上海游嘉直接或者间接控制其他企业或拥有其他企业股权的情况如下：

单位：万元

序号	被投资企业名称	注册资本	持股比例	主营业务	与标的公司 有否关联关系
1	上海游戏多网络科技股份有限公司	1,763.6684	24.30%	互联网	无
2	北京四月星空网络科技有限公司	1,338.3335	25.71%	互联网	无
3	北京取道兴业科技有限公司	285.7143	30.00%	技术推广服务	无

序号	被投资企业名称	注册资本	持股比例	主营业务	与标的公司 有否关联关系
4	安徽提普斯网络科技有限公司	128.2051	22.00%	互联网	无
5	北京逸家洁信息技术股份有限公司	1,000.00	16.00%	技术推广服务	无
6	乐卓网络科技（上海）股份有限公司	1,193.5484	8.00%	互联网	无
7	社优（上海）网络技术股份有限公司	2,105.00	19.00%	互联网	无
8	上海格瓦商务信息咨询有限公司	1,461.5403	20.00%	商务咨询、投资咨询	无
9	常州买东西网络科技有限公司	1,508.9001	18.70%	互联网	无
10	重庆神指奇动网络有限公司	600.00	11.11%	互联网	无
11	北京爱钱帮财富科技有限公司	1,217.0379	3.33%	技术咨询、投资咨询	无
12	北京财智联合理财顾问有限公司	657.8947	12.00%	保险、财务咨询	无
13	上海泓悦国际旅行社有限公司	588.2353	32.00%	旅游	无
14	湖南土流信息有限公司	312.5	16.00%	信息技术	无
15	南京汽车城市网络科技有限公司	460.00	97.83%	网络信息服务	无
16	杭州古北电子科技有限公司	990.0465	8.47%	智能化技术开发、生产	无
17	上海游点信息科技有限公司	62.50	20.00%	计算机信息科技技术开发	无

（4）杭州米艺

①基本信息

名称	杭州米艺科技有限公司
企业性质	私营有限责任公司
住所	杭州市余杭区文一西路 1500 号 1 幢 506 室
法定代表人	唐彦
成立日期	2012 年 8 月 24 日
注册资本	5,600 万元
营业执照注册号	330184000216043

组织机构代码	05365192-3
经营范围	许可经营项目：第二类增值电信业务中的信息服务业务（不含固定网电话信息服务和互联网信息服务）（增值电信业务经营许可证有效期至 2018 年 1 月 22 日止）。一般经营项目：计算机软硬件研发、技术服务及成果转让；销售：计算机及配件。（上述经营范围不含国家法律法规规定禁止、限制和许可经营的项目。）

②股权结构

截至预案（修订稿）出具之日，杭州米艺股权结构如下：

单位：万元

序号	股东姓名	出资额	出资比例（%）
1	宋涛	5,560.00	99.29
2	唐彦	40.00	0.71
合计		5,600.00	100.00

③股东基本情况

宋涛 先生，1976 年出生，身份证号为 21012119760923****，住所为杭州市西湖区湖畔花园太子苑，中国国籍，无境外永久居留权。宋涛最近三年担任杭州斯凯网络科技有限公司董事长、总经理、首席执行官；Sky-mobi Limited 董事、首席执行官。

唐彦 先生，1979 年出生，身份证号为 34102119790115****，住所为杭州市下城区流水苑，中国国籍，无境外永久居留权。唐彦于 2012 年 1 月至 2012 年 12 月任杭州斯凯网络科技有限公司多媒体事业部总经理兼任终端技术总监；2013 年 1 月至今，任杭州斯凯网络科技有限公司董事、终端技术总监、杭州米艺执行董事兼总经理。

④对外投资情况

杭州米艺主要从事移动终端应用软件开发，专门为运营商、手机制造商、服务提供商等提供手机应用软件开发服务。除持有真趣网络 5.57%股权外，杭州米艺直接或者间接控制其他企业或拥有其他企业股权的情况如下：

单位：万元

序号	被投资企业名称	注册资本	持股比例 (%)	主营业务	与标的公司 有否关联关 系
1	广州雷动文化传播有限公司	301.00	100.00	游戏渠道发 行	无
2	上海明游网络科技有限公司	125.00	100.00	游戏渠道发 行	无
3	杭州凯米科技有限公司	300.00	100.00	游戏渠道发 行	无
4	北京时时联科技有限公司	50.00	100.00	游戏渠道发 行	无
5	杭州每日给力科技有限公司	143.06	12.00	游戏研发	无
6	上海威坦信息技术有限公司	16.6668	10.00	汽车后市场 服务, 主营汽 车检修, 维护	无
7	上海米哈游网络科技有限公司	1,000.00	15.00	游戏研发	无
8	上海半米网络科技有限公司	14.9963	12.35	游戏研发	无
9	北京上方传媒科技股份有限 公司	1,000.00	6.67	媒体平台	无
10	北京扎西嘉森科技有限公司	1,000.00	20.00	游戏发行、海 外游戏代理 发行	无
11	广州黑瞳网络科技有限公司	14.706	17.00	游戏研发	无

除上述企业外, 杭州米艺还控股或参股北京梦空间科技有限公司、北京博荣无限科技有限公司、北京迪杰摩博科技有限公司, 根据杭州米艺出具的说明, 该三家公司正办理注销手续。

(四) 真趣网络子公司情况

截至预案(修订稿)出具之日, 真趣网络共有 15 家控股子公司和 2 家参股子公司。基本情况如下:

1、杭州乐途网络科技有限公司

(1) 基本信息

名称	杭州乐途网络科技有限公司
企业性质	有限责任公司（法人独资）
住所	杭州市滨江区浦沿街道环兴路 352 号现代印象广场 2 幢 1 单元 1008 室
法定代表人	王平
注册资本	1,000 万元
设立日期	2014 年 6 月 25 日
营业执照注册号	330108000164158
税务登记证	浙税联字 330100397954063
组织机构代码	39795406-3
经营范围	技术开发、技术服务、技术咨询；计算机网络技术、计算机软硬件、电子产品；安装、维修：计算机设备；设计、制作、代理、发布：国内广告（除网络广告发布）；销售：数码产品；其他无需报经审批的一切合法项目

（2）历史沿革

①2014 年 6 月 25 日，公司设立

2014 年 6 月 25 日，自然人王金花、王远广共同出资设立杭州乐途网络科技有限公司，法定代表人为王平，注册资本为 100 万元，其中王金花认缴出资额 85 万元，王远广认缴出资额 15 万元，出资形式为货币。

2014 年 6 月 25 日，乐途网络完成相关工商设立登记手续，取得了注册号为 330108000164158 的《企业法人营业执照》。乐途网络成立时股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	王金花	85.00	85.00	货币	85.00
2	王远广	15.00	15.00	货币	15.00
合计		100.00	100.00	-	100.00

②2015 年 3 月 18 日，第一次增资

2015 年 3 月 16 日，乐途网络召开股东会，决议通过公司注册资本由 100 万元增加至 1,000 万元，增资部分中，王金花认缴 765 万元，王远广认缴 135 万元。

2015年3月18日，乐途网络完成相关工商变更手续。本次增资完成后，乐途网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本	实收资本	出资方式	出资比例（%）
1	王金花	850.00	85.00	货币	85.00
2	王远广	150.00	15.00	货币	15.00
合计		1,000.00	100.00	-	100.00

③2015年6月30日，第一次股权转让

2015年6月18日，乐途网络召开股东会，决议通过王金花将其持有的乐途网络85万元实际出资额及765万元认缴出资作价85万元转让给真趣网络，王远广将其持有的乐途网络15万元实际出资额及135万元认缴出资作价15万元转让给真趣网络。其他股东同意放弃优先受让权。同日上述股东签订股权转让协议。

2015年6月30日，乐途网络完成工商变更。本次股权转让完成后，乐途网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本（万元）	实收资本（万元）	持股比例（%）
1	真趣网络	1,000.00	100.00	100.00
	合计	1,000.00	100.00	100.00

④2015年8月7日，注册资本缴足

2015年8月7日，乐途网络召开股东会，决议通过公司缴足注册资本。2015年8月7日，乐途网络实收资本到账。本次注册资本缴足之后，乐途网络股权结构如下：

单位：万元

序号	股东名称	注册资本（万元）	实收资本（万元）	持股比例（%）
1	真趣网络	1,000.00	1,000.00	100.00
	合计	1,000.00	1,000.00	100.00

截至预案（修订稿）出具之日，乐途网络股权结构未发生变化。

（3）主营业务

乐途网络的主营业务情况请参见本节之“（六）4、乐途网络主营业务情况”。

2、真趣网络其他子公司

（1）控股公司情况

序号	公司名称	注册资本	主营业务	持股比例
1	无锡正向	200 万元	移动轻游戏平台业务推广和运营	100%
2	舟山大象网络科技有限公司	10 万元	移动广告业务运营和推广	100%
3	舟山灵光网络科技有限公司	10 万元	移动广告业务运营和推广	100%
4	杭州飞游网络科技有限公司	10 万元	移动轻游戏平台业务运营，运营商务合作	100%
5	上饶市苏格网络科技有限公司	5 万元	移动广告业务运营和测试	100%
6	JOYMOBI LIMITED	6.3 万港元	海外广告平台的运营和推广	100%
7	JOYREACH TECHNOLOGY LIMITED	10 万港元	海外广告平台的运营和推广	JOYMOBI 持有其 100%股权
8	舟山志和投资合伙企业（有限合伙）	100 万元	股权投资、投资管理	55%

（2）参股公司情况

序号	公司名称	注册资本	主营业务	持股比例
1	杭州幻趣网络科技有限公司	100 万元	移动游戏研发和发行	31%
2	苏州梅酒网络科技有限公司	100 万元	移动游戏研发	35%

3、乐途网络子公司情况

序号	公司名称	注册资本	主营业务	持股比例
----	------	------	------	------

1	杭州承天网络科技有限公司	100 万元	运营商务合作	100%
2	杭州逗逗网络科技有限公司	100 万元	运营商务合作	100%
3	南京曲港文化传播有限公司	100 万元	运营商务合作	100%
4	南京奥哈拉网络科技有限公司	1,000 万元，已于 2015 年 8 月 8 日公告减资至 100 万元，尚在办理中。	运营商务合作	100%
5	无锡宽视彩讯信息科技有限公司	100 万元	运营商务合作	100%
6	上饶市旭冉网络科技有限公司	5 万元	运营商务合作	100%
7	舟山志和投资合伙企业（有限合伙）	100 万元	股权投资、投资管理	55%

（五）真趣网络所处行业情况

1、真趣网络所处的行业

真趣网络主要从事轻游戏服务平台业务和移动广告精准投放平台业务，根据证监会《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），真趣网络所处行业应归类为“信息传输、软件和信息技术服务业”下属的“软件和信息技术服务业”（I65）。

网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏、移动游戏（又称“手游”）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进行网页游戏。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。真趣网络所处的行业为移动游戏行业，是网络游戏的细分子行业。

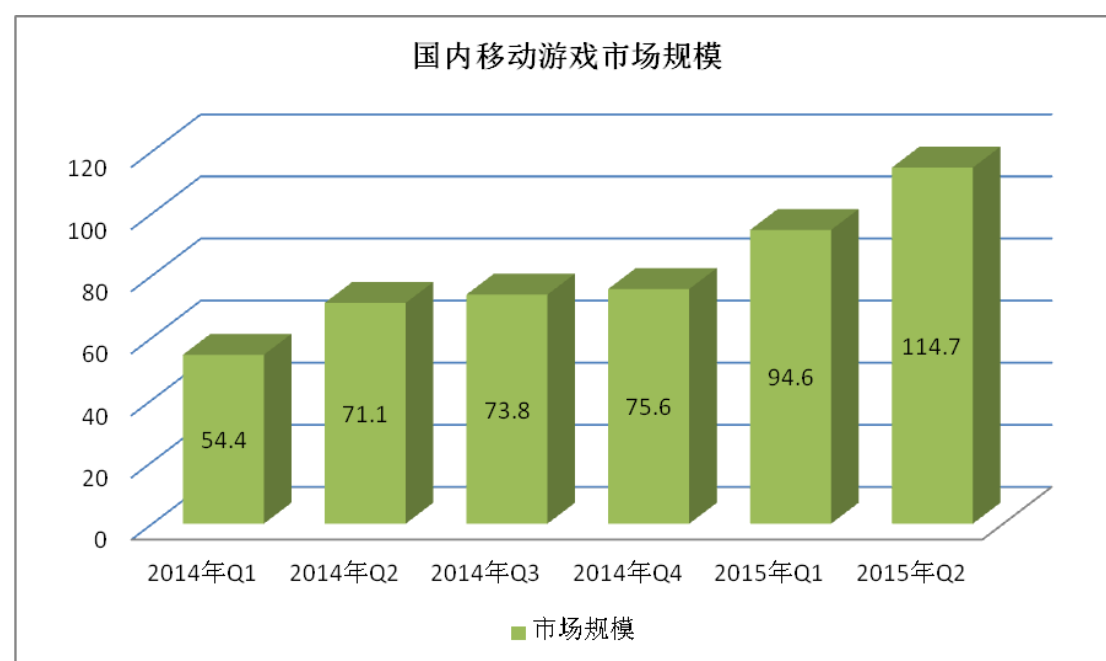
真趣网络在积累了大量移动游戏开发商、发行商和渠道商的基础上，从 2015 年 1 月起正式开展移动互联网广告业务，目前已形成一定规模，未来将成为真趣网络快速发展和重要的业务板块。

2、移动游戏行业情况

从 2010 年开始，国内移动终端开始迈入智能机时代，随之开启了中国移动游戏的高速发展的阶段。从 2010-2012 年的萌芽和发展，再到 2013 年的洗牌和调整之后，2014 年起移动游戏市场进入彻底爆发的阶段。随着智能手机与平板电脑的普及与性能持续优化、游戏产品质量的不断提升、移动游戏商业模式的成熟以及全球新兴市场的发展，移动游戏市场在全球范围内一直保持稳定增长。

根据 2015 年 5 月全球游戏行业市场研究机构 NewZoo 在第四届全球移动游戏大会上发布的《2015 年全球移动游戏产业白皮书》，2014 年全球移动游戏市场规模达 245 亿美元，预计到 2017 年全球移动游戏市场规模将会达到 400 亿美元，复合增长率为 17.75%。

对于国内移动游戏市场，中国音数协游戏工委（GPC）、CNG 中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）共同制作的《2014 年中国游戏产业报告》、《2015 年 1-3 月移动游戏产业报告》、《2015 年 4-6 月移动游戏产业报告》数据显示，2014 年中国移动游戏市场实际销售收入 274.9 亿元，较 2013 年的 112.4 亿元增长了 144.6%；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，相比 2014 年 7-12 月增长了 40.09%。国内移动游戏市场规模增长情况如下图所示：



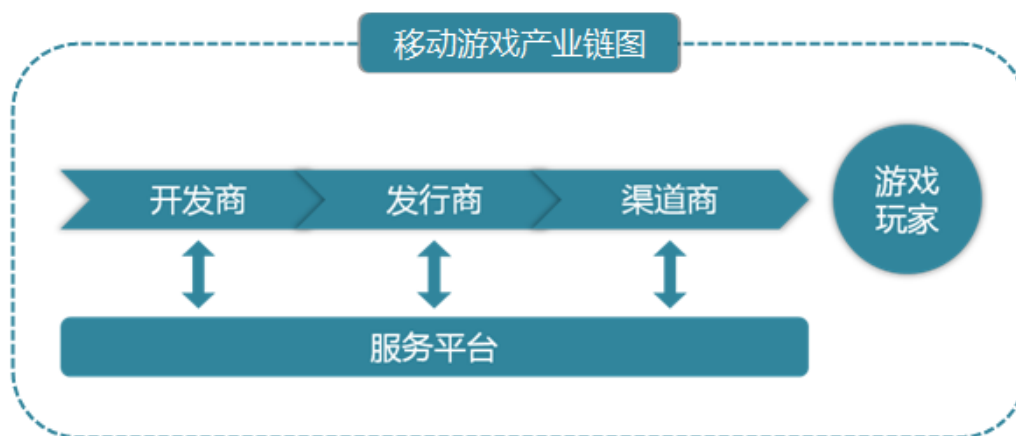
根据移动游戏产品和玩家属性，移动游戏产业划分轻度游戏和中重度游戏两大类，其特点对比分析如下：

属性	轻度游戏	中重度游戏
游戏特点	1、游戏玩法简单易懂，容易上手； 2、单次游戏时长较短，玩家利用碎片时间进行游戏； 3、以单机或弱联网类型游戏为主； 4、以休闲、智力等类型游戏为主。	1、游戏玩法较为复杂，玩家上手有一定门槛； 2、单次游戏时长较长，玩家需要深入了解并掌握游戏玩法； 3、多数为联网游戏，对网络要求很高； 4、以角色扮演、策略战略等类型游戏为主。
用户特点	1、适合绝大多数用户，对于年龄、性别和消费力水平等无特殊要求； 2、用户消费多为冲动型消费，支付方式以运营商话费支付为主。	1、适合网游爱好者用户，年龄以18-30岁为主，对用户消费力水平要求较高，男性用户占90%以上； 2、用户消费多为主动型消费，支付方式以银行卡、支付宝、微信支付等第三方支付形式为主。
开发特点	1、游戏开发成本较低，开发周期较短，生命周期较短； 2、以中小型开发团队为主，数量较多，开发技术水平主要体现在内容设计和开发上，综合能力较低，发行与渠道资源较少。	1、游戏开发成本较高，开发周期较长，生命周期较长； 2、以中大型团队为主，数量较少，开发技术水平较为全面，发行与渠道资源较多。
发行和渠道特点	1、单用户获得成本较低； 2、游戏安装包体较小，易于渠道传播； 3、推广产品的渠道较为广泛，线上线下渠道均可进行推广。	1、单用户获得成本较高； 2 游戏安装包体较大，对渠道传播有较高要求； 3、推广产品的渠道相对集中于360、腾讯等线上渠道，竞争激烈。

真趣网络根据自身所积累的资源以及研发技术优势，立足于轻度移动游戏行业，为产业中各环节参与者提供服务。

3、真趣网络在移动游戏产业链中的位置

移动游戏的产业链参与者主要包括游戏开发商、游戏发行商、游戏服务平台、游戏渠道商和游戏玩家。真趣网络在移动游戏产业链中主要扮演着游戏服务平台的角色，同时部分业务涉及游戏发行商、游戏渠道商的角色。



(1) 游戏开发商（Content Provider, 简称“CP”）

移动游戏开发商是游戏内容的产生者，是产业链的源头。它们根据用户和市场需求制定产品的研发或升级计划，组织游戏策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的研发，再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品。

目前国内移动游戏开发商数量众多，达到 3,000 家以上，其中半数以上是 20 人以下的中小开发团队，精力主要集中于内容设计和产品开发上，从精力投入产出效应的角度权衡，这类移动游戏开发商一般未独立开发计费接入、负载均衡及下载加速等支撑移动游戏发行上线的相关技术，而是主要利用游戏服务平台提供的成熟技术。

(2) 游戏发行商（Publisher）

移动游戏发行商主要负责移动游戏的代理发行和推广，其在移动游戏产业链中充当了连接开发商和渠道商的纽带。

部分规模较大、拥有成熟发行、运营经验的移动游戏开发商可以不通过发行商，直接与移动游戏渠道商合作，独立负责游戏的发行和推广，但以轻度游戏开发商为代表的中小规模移动游戏开发商通常专注于游戏的开发，从分工协作和经济效益的角度权衡，并未建立庞大的负责商务合作和游戏推广的部门，而是将游戏主要交由发行商代理发行和推广，由其负责完成游戏在各个平台、渠道上的接入、推广和运营。

（3）游戏渠道商（Channel）

游戏渠道商主要负责游戏与最终游戏玩家之间的对接，通过在自身的移动游戏平台上开放游戏的下载入口或者在其自身推广渠道（包括门户或社区网站、平面媒体等）上向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、进入链接等，使得游戏到达最终玩家，让最终玩家接触到游戏。

目前，国内移动游戏的渠道市场呈现出多元化和差异化趋势，渠道种类繁多且复杂。360 手机助手、百度移动游戏和腾讯应用宝等一线线上应用商店属于通过自身产品线的用户关联进行流量导入，用户量庞大，因此这类渠道吸引了大量的移动游戏开发商和发行商，渠道流量竞争非常激烈。除了一线大渠道之外，广大中小渠道，包括二三线第三方应用商店、中小型广告联盟和终端手机销售门店的游戏预装等，虽然单体渠道用户量有限，但是聚合的总用户流量也非常大。对于广大中小游戏开发商和发行商来说，单靠自身力量，接入难度和成本非常大，需要优秀的游戏服务平台来帮助他们整合这些渠道资源。

（4）游戏服务平台（Service Platform）

游戏服务平台主要负责向游戏开发商和发行商提供各种游戏在推广和变现过程中所必须的产品和技术服务，如计费接入能力、数据统计、大数据分析、渠道整合、发行技术支撑等，以便游戏开发商和发行商节省中间成本，并大幅提升游戏上线和推广效率。同时，游戏服务平台整合了游戏产品资源和渠道资源，游戏渠道商可到平台上选择适合的游戏产品进行推广并实现收益。

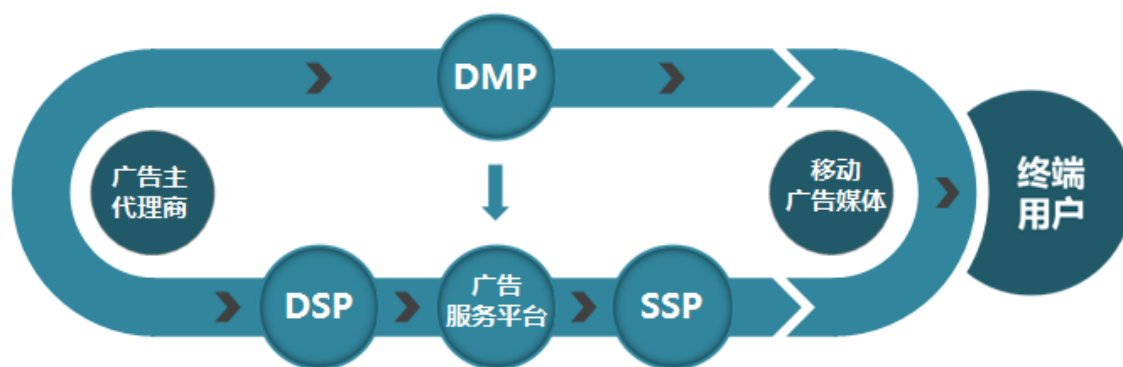
由于国内游戏推广渠道多而杂，多数游戏开发商和发行商受制于自身规模和能力限制，很难完全依靠自身资源快速整合游戏推广渠道，延误了最佳推广时机，计费收入、数据运营的效率都得不到保证。因此，大多数游戏开发商和发行商往往都倾向于选择与移动游戏服务平台合作，利用服务平台的技术支撑以及资源整合能力，便捷、迅速地开展业务，把握最佳推广时机。随着移动游戏产业的细分和盈利模式的成熟，移动游戏服务平台在产业链中所扮演的角色越来越重要。由于移动游戏服务平台对于产品技术、运营积累及资源整合等综合能力要求较高，准入门槛较高。

4、移动广告行业情况

移动广告行业属于新兴广告产业，顺应了移动营销的趋势，是一种依托移动终端的新型营销方式，与传统媒体相比具备精准性、互动性、灵活性和个性化的特点，较之传统媒体广告服务则更为关注便捷性、用户收看场景和网络承载力。同样受益于智能手机与平板电脑的普及与性能持续优化，近几年移动广告市场规模快速扩张，根据全球互联网市场调研机构 eMarketer 发布的最新报告，2016 年全球移动广告支出将超过 1,000 亿美元，超过所有数字广告支出的一半以上。根据移动互联网第三方数据机构艾媒咨询(iiimedia research)发布的《2014-2015 年中国移动广告行业研究报告》，2014 年国内移动广告市场规模达 275.60 亿元，较 2013 年的 116.10 亿元增长 137.38%，预计到 2016 年国内移动广告市场规模将达到 1,035.60 亿元。

5、真趣网络在移动广告产业链中的位置

移动广告的产业链参与者主要包括广告主/代理商、DSP（需求方平台）、DMP（数据管理平台）、广告服务平台、SSP（供应方平台）、移动广告媒体和终端用户。真趣网络在移动广告产业链中主要扮演着广告服务平台和 DMP 的角色。



(1) 广告主/代理商

广告主是指是在移动互联网上销售或宣传自己产品或服务的商家，他们可以自己发布广告需求或通过广告代理商代为发布广告需求。

(2) DSP

DSP 英文全称 Demand Side Platform 即需求方平台，DSP 平台主要服务于广

告主或代理商，为广告主或代理商提供跨媒介、跨平台、跨终端的广告投放服务，在实际操作流程中往往跟 RTB（real time bidding 即实时竞价）一起工作，可以使广告主/代理商更简单便捷地遵循统一的竞价和反馈方式，以合理的价格实时购买高质量的广告库存。

（3）DMP

DMP 英文全称 Data Management Platform，即数据管理平台。DMP 主要提供数据及技术服务，以用户的浏览行为、消费行为等数据为基础，致力于广告投放前的用户识别及广告投放后的持续追踪，提供实时流量监测分析服务、广告效果分析与价值评估，达到优化广告投放精确性的目的。目前市场上存在独立运作的第三方 DMP 公司，同时部分成熟的 DSP 和 SSP 往往也构建了属于自己的 DMP 系统。

（4）广告服务平台

广告服务平台作为一个中间交易平台，将广告需求与广告流量渠道资源进行整合与匹配。根据不同广告主的需求以及具体广告产品特性，为广告主提供广告接入、广告展示设计、广告数据分析等技术支撑和服务。

（5）SSP

SSP 英文全称 Sell Side Platform，即供应方平台。SSP 是聚集各种各样不同的广告展示方资源，致力于充分利用广告展示方的流量，保证广告拥有最优的点击率，使广告的收益以及广告展示方流量的收益最大化。

（6）移动广告媒体

移动广告媒体是指广告投放的载体，包括移动游戏、移动应用、移动网页等。

（六）真趣网络主营业务情况

真趣网络于 2011 年 10 月成立，2011-2012 年，真趣网络主要从事轻度移动游戏开发业务，2013 年真趣网络开始全方位进入移动游戏发行业务，2013 年 8 月起，真趣网络基于对移动游戏开发业务、发行业务深入理解和经验积累以及渠

道资源的整合，开始构建轻游戏服务平台，并于 2014 年 5 月推出大象平台，开始正式运营移动游戏服务平台业务并获得快速发展。同时，移动游戏发行业务与轻游戏服务平台业务积累了大量的游戏开发商及其游戏产品，真趣网络将游戏产品发展成广告投放媒体，将游戏开发商发展成广告业务合作伙伴，于 2015 年 1 月推出移动广告精准投放平台——易加平台，开始正式运营移动广告服务平台业务。

真趣网络 2014 年度和 2015 年 1-8 月轻游戏服务平台业务和移动广告精准投放平台业务的收入情况如下表所示：

单位：万元

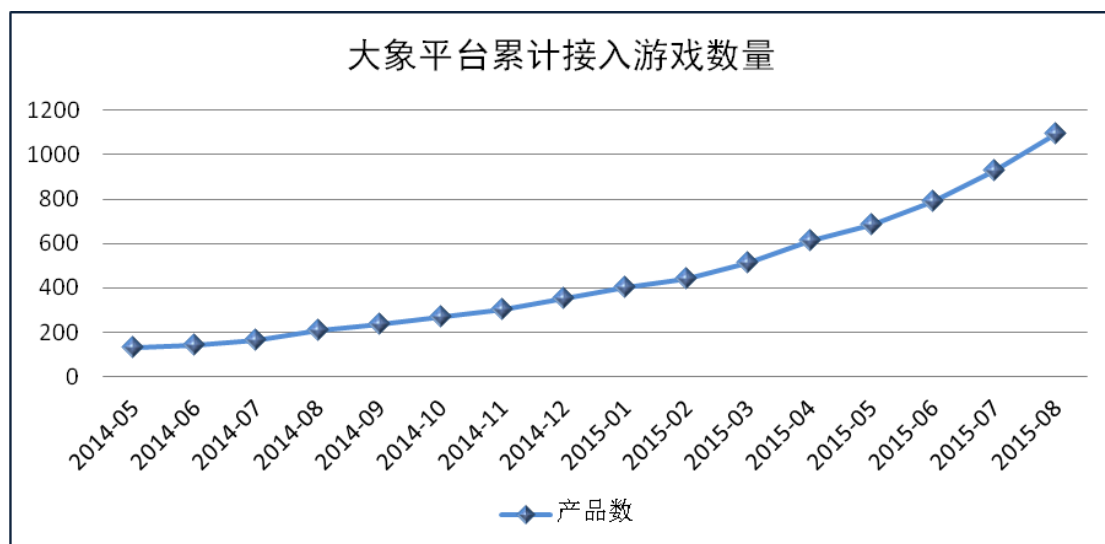
业务	2015 年 1-8 月	2014 年度
轻游戏服务平台业务	14,969.98	6,922.08
移动广告精准投放平台业务	497.72	-

1、轻游戏服务平台业务

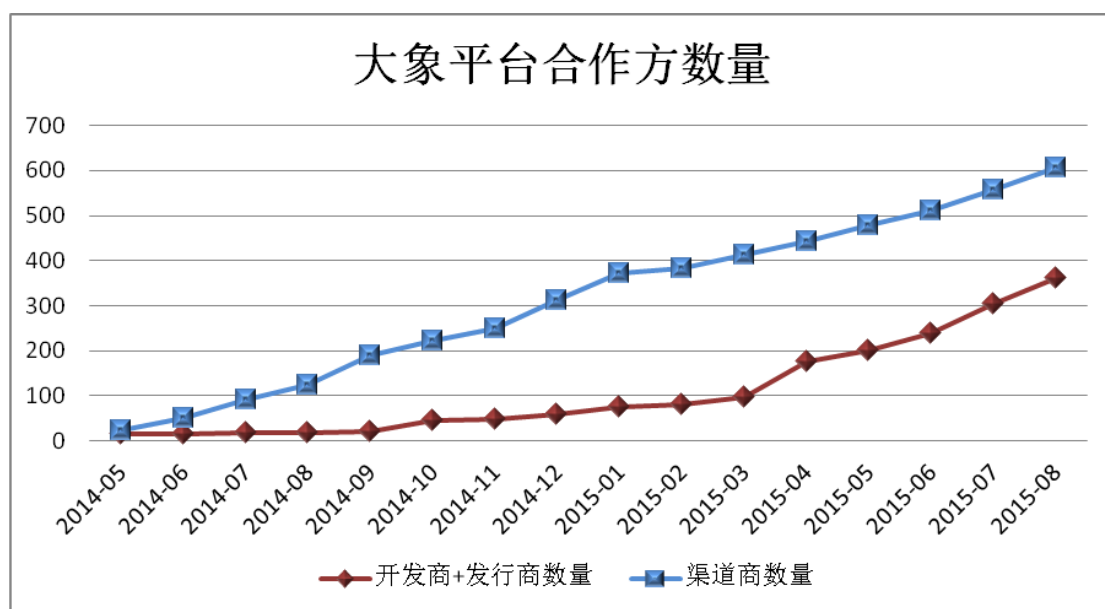
（1）轻游戏服务平台的运营情况

轻游戏服务平台——大象平台于 2014 年 5 月开始正式运营，主要向游戏开发商和发行商提供游戏推广和变现过程中所必须的计费接入、数据统计及智能分析、智能更新、负载均衡及下载加速、数据结算等技术支撑和服务，向移动游戏渠道商提供游戏产品资源整合服务，同时，真趣网络会挑选平台上的精品游戏及其开发商进行合作，向其提供精品移动游戏发行服务。

大象平台自 2014 年 5 月正式上线运营以来，平台上服务的游戏产品数量快速增长，截至 2015 年 8 月 31 日，平台累计接入游戏产品 1,092 款，其增长情况如下图所示：



大象平台一端面向移动游戏开发商和发行商，另一端面向移动游戏渠道商，当平台两端的积累的合作方达到一定规模时，对新的移动开发商、发行商和渠道商的吸引力会不断扩大，平台沉淀的用户流量会显著上升，从而构成一个良性循环。截至 2015 年 8 月 31 日，大象平台累计接入的移动游戏开发商和发行商 360 家，移动渠道商 607 家，其增长情况如下图所示：



(2) 轻游戏服务平台的业务模式

大象平台按照服务对象的角色与需求，分为三个业务模块：基础平台服务模块、渠道服务模块、精品发行模块，其构成如下图所示：

基础平台服务业务	渠道服务业务	精品游戏发行业务
计费接入服务	移动游戏及应用产品池	精品游戏定制化修改
数据统计及智能分析	移动游戏渠道汇集	游戏个性化发行
智能更新服务	数据统计及智能分析	数据统计及智能分析
负载均衡及下载加速		游戏生命周期管理
结算服务		

每一个业务模块对应不同的技术架构和服务体系，为不同需求的合作方最大程度提供全面的服务。合作方可以根据自身需要，定制自己所需的服务模块，集成对应的软件开发工具包（SDK），持续获得大象平台提供的服务。

①基础平台服务业务的业务模式

基础平台服务业务是指向游戏开发商和发行商提供游戏推广和变现过程中所必须的计费接入、数据统计及智能分析、智能更新、负载均衡及下载加速、数据结算等技术支撑和服务。移动游戏开发商和发行商在与真趣网络签订合作协议并在大象平台注册后，根据游戏产品开发情况选择所需服务，将大象平台生成对应的 SDK 与游戏产品进行集成，测试通过后正式上线推广。

A、计费接入服务

该功能是目前大象平台的重点服务，主要指整合中国移动、联通、电信三大运营商核心计费能力和资源，结合自身技术和运营能力，为游戏开发商和发行商提供专业计费解决方案。移动游戏玩家在游戏过程中，可能会产生消费需求，轻度移动游戏玩家一般采取的支付方式以运营商话费支付为主，如何将玩家的付费请求稳定的、有效率的转化成游戏收入成为整个移动游戏产业链变现的核心环节。

运营商计费资源的整合是计费接入服务运营的基础，计费资源覆盖面越广，游戏玩家的付费成功率才越高。真趣网络整合运营商计费资源的运作模式主要包括：

a、与各大运营商直接合作，通过精细化的运营和管理、优质的用户群及业

务量获得较好的运营商基地资源；

b、与国内经验、资源丰富的增值业务提供商合作，使用他们的运营商计费资源，并不断拓展新的合作方。

真趣网络目前已与中国移动的 MM 基地、动漫基地、游戏基地、中国电信的天翼阅读、爱动漫、爱游戏、中国联通的沃商店、联通宽带等运营商基地展开合作，同时已聚集 312 家增值业务提供商的运营商计费资源。

在聚集了优质计费资源的基础上，真趣网络通过计费通道匹配管理平台技术，根据付费玩家的手机机型、区域、运营商网络、付费额度等属性进行计费通道匹配，保证计费的稳定性、提高计费效率。同时真趣网络不断根据市场环境对技术及运营进行优化，及时响应市场的新业务需求。

B、数据统计及智能分析服务

大象平台收集平台上游戏用户的行为数据，如激活、登录、付费、地域和终端机型等属性，对用户游戏行为数据进行智能共性分析，为游戏开发商和发行商提供游戏优化方向、推广渠道与游戏匹配性等指导，提高其游戏开发和发行效率。大象平台合作方可以登陆平台获得自己产品的详细数据统计及分析，同时也可以获得所有游戏的共性数据统计及分析。

C、智能更新服务

移动游戏的产品更新频率较高，大象平台为游戏开发商的游戏产品提供自动更新服务，使得游戏产品的最新版本可以方便和及时地传递给游戏玩家。

D、负载均衡及下载加速服务

大象平台为移动游戏开发商提供高用户量在线承载的技术支撑和服务，提高游戏玩家的下载速度以及增强游戏玩家在弱联网状态下的游戏体验，使得中小规模的移动游戏开发商不需要独立开发负载均衡及下载加速，而把精力主要集中于内容设计和产品开发上，减少开发成本。

E、结算服务

大象平台为移动游戏开发商和发行商提供游戏玩家付费请求、成功付费金额

等结算数据，一般按日生成结算记录明细，便于移动游戏开发商和发行商查看游戏产品的盈利能力。同时结算服务引入第三方结算记录功能，便于用户进行比对分析，保证结算的公允性。

②渠道服务业务的业务模式

渠道服务业务是指向移动游戏渠道商提供游戏产品资源整合服务。广大中小渠道商，包括二三线第三方应用商店、中小型广告联盟和终端手机销售门店的游戏预装等，虽然单体渠道用户量有限，但是聚合的总用户流量也非常大。然而这些中小型渠道多而分散，对于广大中小游戏开发商和发行商来说，单靠自身力量，接入难度和成本非常大，如果没有优秀的游戏服务平台来帮助他们整合这些渠道资源，他们很多只能选择放弃这些渠道，去和其他游戏竞争用户量较大的中大型渠道。而这些中小渠道，往往又因为自身知名度和曝光度的不足，整合不到好的变现内容，空有用户流量而没有得到最优的变现，供需双方都存在需求，却因为信息不对称和资源整合不足出现了产业链上下游连接上的断层。

大象平台积累了大量移动游戏开发商和发行商的游戏产品，形成了“产品池”。移动游戏渠道商在与真趣网络签订合作协议并在大象平台注册后，在大象平台上挑选和自身渠道属性匹配的产品，导入其渠道并进行推广。随着大象平台两端合作方的增长，目前渠道服务业务已不局限于移动游戏产品，同时整合了部分移动 APP 应用的产品资源。

③精品游戏发行业务的业务模式

精品游戏发行业务是指真趣网络会挑选平台上的精品游戏及其开发商进行合作，向其提供精品移动游戏发行服务。精品游戏的选择标准主要为留存率较高、人均付费率较高、人均付费金额（ARPU）较高等。真趣网络与符合精品游戏标准的移动游戏产品的开发商进行沟通，签订代理运营协议，多数为独家代理。真趣网络利用平台的大数据进行分析，对移动游戏产品提出精细化的修改方案，产品优化后先导入一定渠道流量试运行，对产品和渠道进行综合评估，确定与产品匹配的投放渠道，最后进行全面的上线发行推广，使产品价值最大化。

截至 2015 年 8 月 31 日，精品游戏发行业务已累计成功发行 9 款产品系列，

累计产生信息费流水 9,214 万元。其中信息费流水排名前五位的精品游戏如下表所示：

产品名称	上线时间	累计用户（个）	累计信息费（元）
 切水果系列	2013/11/13	10,905,615	33,380,875
 怒火 3D 系列	2013/9/13	5,749,517	18,698,672
 爆头王 2 系列	2013/10/10	3,420,097	11,187,993
 真人欢乐捕鱼系列	2014/5/30	2,811,188	9,912,396
 甜品消消乐系列	2015/2/2	3,303,110	7,919,669

注：信息费是指游戏玩家实际支付到运营商的费用，该信息费在扣除运营商等收取的计费通道成本后为真趣网络所得的收入

2014 年度和 2015 年 1-8 月上述五款系列游戏的收入占当期精品游戏发行业务收入的比例分别为 82.00%、73.01%，其运营数据情况如下：

年度	产品名称	收入（万元）	充值流水（万元）	用户数量（万个）	付费用户数量（万个）	人均 ARPU（元/人）	付费用户人均 ARPU（元/人）
2015	切水果系列	910.72	2,774.07	882.69	147.71	3.14	18.78

1-8 月	怒火 3D 系列	141.80	424.45	145.22	28.14	2.92	15.08
	爆头王 2 系列	56.87	174.25	94.64	16.82	1.84	10.36
	真人欢乐捕鱼系列	66.56	204.63	49.14	10.79	4.16	18.96
	甜品消消乐系列	241.68	791.97	330.31	59.97	2.40	13.21
	合计	1,417.62	4,369.36	1,502.00	263.44	2.91	16.59
2014	切水果系列	210.44	562.55	204.55	31.68	2.75	17.76
	怒火 3D 系列	570.89	1,445.29	429.61	69.74	3.36	20.72
	爆头王 2 系列	364.44	944.54	247.35	47.30	3.82	19.97
	真人欢乐捕鱼系列	311.79	786.61	231.98	39.12	3.39	20.11
	合计	1,457.57	3,739.00	1,113.49	187.83	3.36	19.91

注：1、充值流水又称信息费，指游戏玩家在游戏过程中产生的成功付费金额，该充值流水在扣除运营商、增值业务提供商等收取的计费通道成本后为真趣网络所得的收入；

2、甜品消消乐系列 2015 年 2 月上线，故 2014 年无数据。

上述精品游戏均为轻度移动游戏，符合轻度移动游戏产品高付费率、低人均 ARPU 值的行业特性。

上述 5 款精品游戏 2014 年度和 2015 年 1-8 月渠道推广费用及占游戏收入的比例如下：

单位：万元

业务	2015 年 1-8 月		2014 年度	
	渠道成本	占收入比例	渠道成本	占收入比例
切水果系列	477.79	52.46%	110.58	52.55%
怒火 3D 系列	68.07	48.00%	259.52	45.46%
爆头王 2 系列	29.17	51.30%	181.75	49.87%
真人欢乐捕鱼系列	28.21	42.39%	152.74	48.99%
甜品消消乐系列	115.54	47.81%	-	-
合计	718.78	50.70%	704.60	48.34%

上述 5 款精品游戏的游戏开发商、合作模式、独家代理情况、分成比例及合作年限情况如下：

产品名称	游戏开发商	合作模式	是否为独家代理	开始合作时间
------	-------	------	---------	--------

切水果系列	苏州锐渡网络科技有限公司	CPS	是	2013 年 11 月
怒火 3D 系列	杭州趣源科技有限公司	CPS	是	2013 年 9 月
爆头王 2 系列	苏州梅酒网络科技有限公司	CPS	是	2013 年 10 月
真人欢乐捕鱼系列	深圳云览科技有限公司	CPS	是	2014 年 5 月
甜品消消乐系列	杭州幻趣网络科技有限公司	CPS	是	2015 年 2 月

注：CPS 模式即根据游戏玩家在游戏消费确认真趣网络收入，在按协议约定的比例分成给移动游戏开发商

真趣网络为移动游戏开发商提供精品发行服务，当游戏取得收入后按协议约定的比例分成给移动游戏开发商，分成比例在 8%-12%之间。2013 年度、2014 年度、2015 年 1-8 月真趣网络精品游戏发行业务与主要游戏开发商之间的合作关系保持稳定，未出现流失情况。

（3）轻游戏服务平台的盈利模式

①基础平台服务业务的盈利模式

轻游戏服务平台通过向游戏开发商和发行商提供包括计费接入服务和数据统计服务等基础平台服务的集成 SDK，同时提供完善的运营方案和后台工具。游戏开发商和发行商按照移动游戏收入的一定比例向真趣网络支付费用，形成轻游戏服务平台的经营利润。

②渠道服务业务的盈利模式

大象平台一端是移动游戏开发商和发行商，另一端是移动游戏渠道商，真趣网络与平台两端的合作方签订合作协议并约定分成比例，合作方在大象平台注册后可获得平台的数据及资源。移动游戏渠道商选择平台上游戏产品进行渠道推广，真趣网络根据游戏玩家在游戏消费获得收入，同时将取得的收入按协议约定的比例分成给移动游戏开发商、发行商和渠道商后取得经营利润。

③精品游戏发行业务的盈利模式

在精品游戏发行业务中真趣网络扮演的是移动游戏发行商的角色。真趣网络

通过其代理发行的移动游戏来获取相应收入，同时将取得的收入按协议约定的比例分成给游戏开发商，同时支付相应的渠道推广费用后取得经营利润。

（4）轻游戏服务平台的主要合作方基本情况

真趣网络基础平台服务业务的合作方主要为运营商和增值业务提供商、游戏开发商/发行商；渠道服务业务的合作方主要为游戏开发商/发行商、游戏渠道商。

①合作的主要运营商和增值业务提供商

2014 年度、2015 年 1-8 月前五位的运营商和增值业务提供商情况如下：

单位：万元

期间	公司名称	金额	占基础平台业务收入的比例
2015 年 1-8 月	北京联众互动网络股份有限公司	2,464.59	21.53%
	中国电信集团公司	1,425.37	12.45%
	厦门顺势无限信息技术有限公司	1,375.46	12.01%
	深圳市宜搜科技发展有限公司	1,326.59	11.59%
	北京飞动乐驰信息技术有限公司	991.97	8.66%
	合计	7,583.98	66.24%
2014 年度	北京联众互动网络股份有限公司	872.45	38.58%
	中国电信集团公司	386.62	17.10%
	厦门顺势无限信息技术有限公司	383.77	16.97%
	深圳市宜搜科技发展有限公司	241.19	10.67%
	杭州道盟网络科技有限公司	146.29	6.47%
	合计	2,030.32	89.78%

上述运营商和增值业务提供商与真趣网络的合作情况如下：

公司名称	基本情况	合作模式	分成比例	开始合作时间
北京联众互动网络股份有限公司	增值业务提供商	从运营商获得游戏收入后扣取服务手续费后分予真趣网络	2/8 分成	2014 年 8 月
中国电信集团公司	运营商	从游戏玩家获得游戏收入扣取服务手续费后分予真趣网络	3.5/6.5 分成	2014 年 8 月

厦门顺势无限信息技术有限公司	增值业务提供商	从运营商获得游戏收入后扣取服务手续费后分予真趣网络	2/8 分成	2014 年 8 月
深圳市宜搜科技发展有限公司	增值业务提供商	从运营商获得游戏收入后扣取服务手续费后分予真趣网络	2.5/7.5 分成	2014 年 8 月
北京飞动乐驰信息技术有限公司	增值业务提供商	从运营商获得游戏收入后扣取服务手续费后分予真趣网络	2/8 分成	2014 年 10 月
杭州道盟网络科技有限公司	增值业务提供商	从运营商获得游戏收入后扣取服务手续费后分予真趣网络	2/8 分成	2014 年 9 月

2014 年度、2015 年 1-8 月真趣网络与主要运营商和增值业务提供商之间的合作关系保持稳定,未出现流失情况。真趣网络与运营商之间的利益分配模式为:游戏玩家在游戏产生的消费由运营商代收,运营商根据不同省份不同基地扣取 30%-40%的份额后支付予真趣网络。真趣网络与增值业务提供商的利益分配模式为:游戏玩家在游戏产生的消费由运营商代收,运营商根据不同省份不同基地扣取 30%-40%的份额后支付予增值业务提供商,增值业务提供商按收到的金额扣取 20%-25%的份额后支付予真趣网络。

②合作的主要游戏渠道商

2014 年度、2015 年 1-8 月前五位的游戏渠道商情况如下:

单位: 万元

期间	公司名称	金额	占渠道业务成本的比例
2015 年 1-8 月	无锡异趣文化发展有限公司	263.35	24.45%
	北京万普世纪科技有限公司	145.20	13.48%
	深圳云览科技有限公司	118.53	11.01%
	上海广升信息技术有限公司	98.46	9.14%
	上海剑梦信息科技有限公司	91.28	8.48%
	合计	716.82	66.56%
2014 年度	深圳云途科技有限公司	303.79	17.23%
	深圳网邻科技有限公司	159.57	9.05%
	广州叉叉信息技术有限公司	136.29	7.73%

	上海掌门科技有限公司	134.13	7.61%
	广州指点网络科技有限公司	108.42	6.15%
	合计	842.21	47.78%

上述移动渠道商与真趣网络的合作情况如下：

公司名称	渠道资源	合作模式	渠道推广 单价 (元/次)	开始合作时间
无锡异趣文化发展有限公司	江浙皖地区手机零售门店预装	CPA	2	2014 年 1 月
北京万普世纪科技有限公司	自有移动广告平台	CPA	1.8	2014 年 4 月
深圳云览科技有限公司	浙江福建地区手机零售店门店预装	CPA	2	2014 年 6 月
上海广升信息技术有限公司	自有手机系统升级平台	CPA	2	2014 年 4 月
上海剑梦信息科技有限公司	上海本地 WAB/WAP 门户网站	CPA	2	2014 年 2 月
深圳云途科技有限公司	多区域手机零售店门店预装	CPA	1.4	2012 年 8 月
深圳网邻科技有限公司	娱乐资讯类网站集合导航	CPA	1.5	2013 年 9 月
广州叉叉信息技术有限公司	中小手机厂商应用商店	CPA	1.5	2014 年 2 月
上海掌门科技有限公司	自有 APP-wifi 万能钥匙	CPA	1.5	2014 年 5 月
广州指点网络科技有限公司	自有移动广告平台、车站免费 Wifi	CPA	1.5	2013 年 4 月

注：CPA 合作模式指根据渠道推广获得产品的有效激活量确认渠道费用。

2014 年度、2015 年 1-8 月真趣网络前五位的游戏渠道商变动较大，主要是由于 2015 年国产手机用户量增大，真趣网络将渠道推广重心转向拥有手机零售店门店预装渠道资源的移动渠道商。与移动渠道商的利益分配模式主要为根据渠道推广获得产品的有效激活量结合协议约定的渠道推广单价确认渠道费用支付予移动渠道商。

③合作的主要游戏开发商/发行商

2014 年度、2015 年 1-8 月前五位的游戏开发商/发行商情况如下：

期间	供应商	金额	占非渠道业务成本的比例
2015 年 1-8 月	杭州古川科技有限公司	2,163.99	19.68%
	广州市九浚信息技术有限公司	1,385.64	12.60%
	杭州聚游堂网络科技有限公司	899.46	8.18%
	江苏米游信息科技有限公司	883.94	8.04%
	杭州魔石科技有限公司	772.98	7.03%
	合计	6,106.01	55.52%
2014 年度	杭州魔石科技有限公司	459.18	20.95%
	杭州古川科技有限公司	344.37	15.71%
	江苏米游信息科技有限公司	238.90	10.90%
	广州市九浚信息技术有限公司	231.97	10.58%
	杭州聚游堂网络科技有限公司	133.86	6.11%
	合计	1,408.28	64.25%

上述移动开发商/发行商与真趣网络的合作情况如下：

公司名称	主要合作游戏	合作模式	开始合作时间
杭州古川科技有限公司	开心消消乐 2015、 开心泡泡龙 1000 关	CPS+服务 手续分成	2014 年 9 月
广州市九浚信息技术有限公司	泡泡龙 3 官方版、 消灭星星 3 男左女右	CPS+服务 手续分成	2014 年 9 月
杭州聚游堂网络科技有限公司	全明星切水果	CPS+服务 手续分成	2014 年 9 月
江苏米游信息科技有限公司	消灭星星 2015、 捕鱼吧兄弟	CPS+服务 手续分成	2014 年 10 月
杭州魔石科技有限公司	CS 反恐狙击 2015、 合金弹头	CPS+服务 手续分成	2014 年 10 月

注：CPS 模式即根据游戏玩家在游戏消费确认真趣网络收入，再按协议约定的比例分成给移动游戏开发商

2014 年度、2015 年 1-8 月真趣网络与主要游戏开发商/发行商之间的合作关系保持稳定，未出现流失情况。真趣网络与主要游戏开发商/发行商的利益分配模式为：游戏玩家在游戏消费经运营商和增值业务提供商提取各自份额后由真趣网络取得，真趣网络按协议约定根据游戏平台所提供的服务内容以及对应游戏产品是否存在投诉情况提取归属于真趣网络的份额后支付予游戏开发商/发行

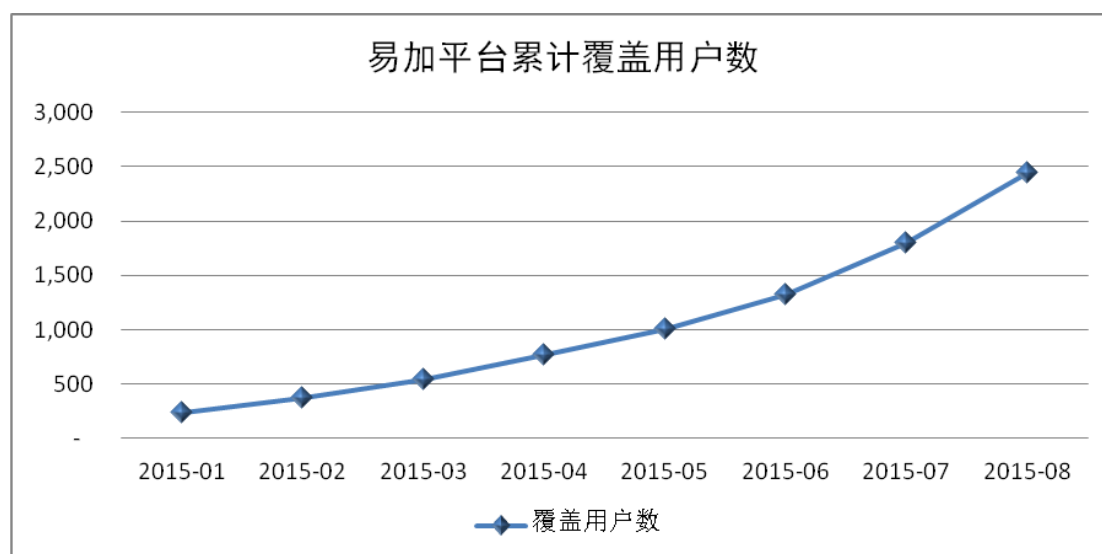
商。

2、移动广告精准投放平台业务

(1) 移动广告精准投放平台的运营情况

移动广告精准投放平台——易加平台于 2015 年 1 月开始正式运营，易加平台是一个多边平台，一边是众多移动游戏和应用开发商以及他们所拥有的各类型的移动游戏和应用，另一边是各类型广告主，包括互联网公司、游戏公司等。易加平台既能通过整合广告主资源使开发商移动游戏应用产品的流量有效转化为广告推广收入，又能通过灵活多变的广告展示形式、精细化的数据分析以及精准投放技术为各类广告主带来更有效率的产品推广和宣传。

易加平台自 2015 年 1 月正式上线运营以来，覆盖的广告终端用户累计数量快速增长，截至 2015 年 8 月 31 日，通过易加平台投放广告覆盖的累计用户数达到 2,446 万个，其增长情况如下图所示：



易加平台的海外版于 2015 年 8 月正式开始运营，当前主要面向印度和东南亚市场，同时正向东欧、南美市场拓展。一个月的运营时间，通过平台投放广告覆盖的累计用户数达到 731 万个。

(2) 移动广告精准投放平台的业务模式

真趣网络通过有效运用轻游戏平台积累的移动游戏开发商、对接国内外成熟

DSP、参加互联网展会扩大自己平台效应等方式整合广告主需求资源，通过发展轻游戏平台积累的移动游戏成为广告载体、与业内其他广告平台进行广告位流量置换、拓展移动应用开发团队等方式整合广告渠道投放资源，构建了一个双赢的移动营销圈，为平台的各个合作方提供了切实的服务，同时也实现了平台自身的商业价值。

易加平台目前构建了以自主研发的 DMP 系统为主，第三方 DMP 系统为辅的 DMP 体系，通过大数据分析不同广告投放渠道的用户历史付费、下载行为，将广告投放渠道按照网络、地域、用户人群、广告位等维度进行归类再根据不同广告主的需求以及具体广告产品特性，选择最为适合的广告投放渠道以及安排较为适当的推广时间段进行广告投放。

同时，易加平台提供广告接入、广告展示设计、数据统计分析的技术支撑和服务。易加平台灵活多变的广告展示形式如下表所示：

广告名称	展现时机	样式图
推送广告位	依据服务端定义的推送时机实时推送符合用户特性的产品广告	
退出广告位	应用退出时根据当前应用属性推送类似的产品广告	

应用内插屏	应用暂停后当用户再次返回应用时 推送类似的产品广告	
应用内广告条	用户打开应用时显示于底部	
卸载广告位	当用户卸载应用的时候推送其他适宜类型的产品广告	

(3) 移动广告精准投放平台的盈利模式

移动广告精准投放平台为广告主广告的顺利投放提供技术支撑与服务,根据广告推广实现的实际效果进行收费。广告推广实现的效果主要分为广告推广带来的实际产品所得收入(CPS)、产品有效安装数量(CPI)、产品有效激活数量(CPA)三种类型。

CPS 模式: 广告主通过移动广告精准投放平台进行广告推广获得的产品收入(如移动游戏推广所获得的移动游戏收入), 根据事先约定的分成比例向真趣网

络支付费用，形成真趣网络的收入，同时真趣网络根据与广告渠道方事先约定的分成比例向其支付费用后取得经营利润。

CPI/CPA 模式：广告主通过移动广告精准投放平台进行广告推广获得产品有效安装或有效激活，按有效安装量或激活量乘以约定的固定单价向真趣网络支付费用，形成真趣网络的收入，同时真趣网络根据与广告渠道方事先约定的分成比例向其支付费用后取得经营利润。

3、移动游戏业务与移动广告业务的协同运行

真趣网络的轻游戏服务平台业务与移动广告精准投放业务之间并不分离，而是相互渗入，互补影响，形成协同运行状态。两个业务之间的协同效应主要体现在：

（1）轻游戏服务平台积累了大量的游戏开发商及其游戏产品，真趣网络将游戏产品发展成广告投放载体，将游戏开发商发展成广告业务合作伙伴，可以快速进行广告 SDK 接入，节约了商务拓展的时间与成本；

（2）移动广告精准投放平台上的广告媒体主要为轻游戏服务平台的游戏产品，可控性较强，可以获取大量用户信息进行大数据分析，从而进行更加精准的广告投放，轻游戏的游戏玩家可以快速准确的成为移动广告投放的终端用户；

（3）移动广告精准投放平台的用户数量累积越来越大，可同时充当移动游戏产业链中渠道商的角色，更多的游戏开发商和发行商愿意选择移动广告精准投放平台作为移动游戏推广渠道；

（4）轻游戏服务平台上的游戏开发商接入移动广告精准投放平台的广告 SDK 后，在移动游戏收入的基础上拓展了新的一条产生收入的通道，更加愿意与真趣网络进行合作。

4、乐途网络的主营业务情况

乐途网络主要向游戏开发商和发行商提供游戏推广和变现过程中所必须的计费接入解决方案，同时提供配套的数据统计及智能分析、数据结算等技术支撑和服务。

（1）乐途网络的业务模式

计费接入服务是乐途网络的核心业务，主要指整合中国移动、联通、电信三大运营商核心计费能力和资源，结合自身技术和运营能力，为游戏开发商和发行商提供专业计费解决方案。移动游戏玩家在游戏过程中，可能会产生消费需求，轻度移动游戏玩家一般采取的支付方式以运营商话费支付为主，如何将玩家的付费请求稳定的、有效率的转化成游戏收入成为整个移动游戏产业链变现的核心环节。

乐途网络目前已与中国移动的 MM 基地、动漫基地、游戏基地、中国电信的天翼阅读、爱动漫、中国联通的沃商店展开合作，同时已聚集 312 家增值业务提供商的运营商计费资源。在聚集了优质计费资源的基础上，乐途网络通过计费通道匹配管理平台技术，根据付费玩家的手机机型、所处区域、运营商网络情况、付费额度等属性进行计费通道匹配，保证计费的及时性与稳定性、提高计费效率。同时乐途网络不断根据市场环境对技术及运营进行优化，及时响应市场的新业务需求。

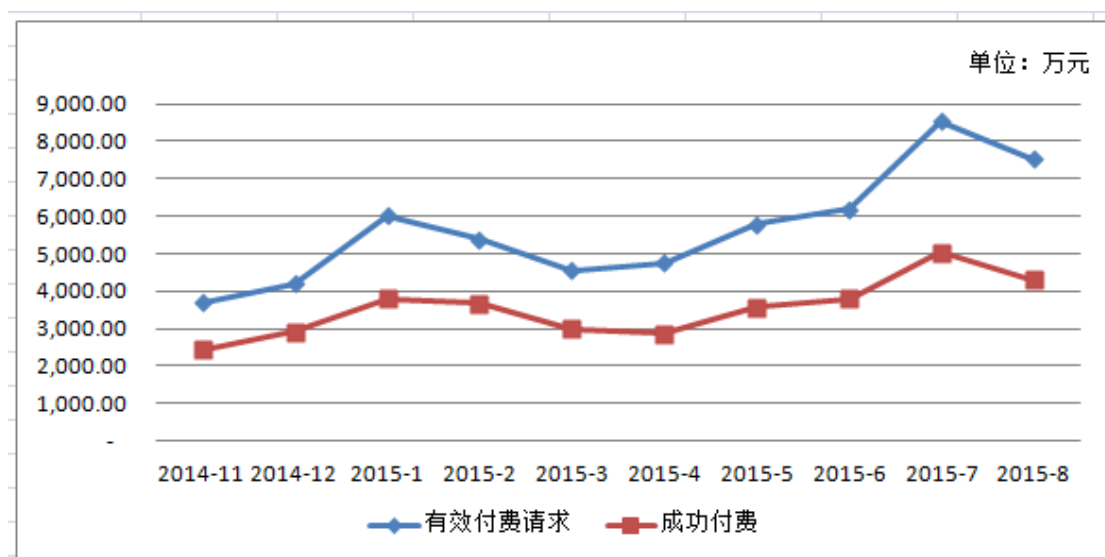
（2）乐途网络的盈利模式

乐途网络向游戏开发商和发行商提供包括计费接入服务、数据统计服务等多功能的集成 SDK，当游戏玩家在游戏中产生消费需求并通过运营商话费形式进行支付后，游戏玩家的消费在运营商代收费并扣除一定比例费用后形成乐途网络的收入，乐途网络将取得的收入按协议约定的比例分成给移动游戏开发商、发行商和渠道商后取得经营利润。

（3）乐途网络的运营情况

乐途网络于 2014 年 6 月成立，于 2014 年 11 月开始全面对外运营。截至 2015 年 8 月 31 日，乐途网络累计接入的移动游戏开发商和发行商已从 2014 年 11 月的 30 家增长至 2015 年 259 家，累计合作的运营商基地和增值业务提供商等计费资源已从 2014 年 11 月的 55 家增长至 2015 年 8 月的 320 家。

乐途网络自全面对外运营以来，使用乐途网络的计费接入服务的移动游戏产品所产生的付费规模逐渐增大，如下图所示：



注 1: 有效付费请求是指移动游戏玩家产生的消费请求经用户二次确认和支付插件确认的金额;

注 2: 成功付费是指有效付费请求到达运营商后经运营商一系列确认及风险控制后实际扣费金额。

5、真趣网络主营业务的收入与毛利率情况

(1) 各细分业务的收入金额及其占比

真趣网络 2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-8 月各细分行业的收入金额及占比情况如下:

单位: 万元

业务		2015 年 1-8 月		2014 年度		2013 年度	
		金额	占比	金额	占比	金额	占比
轻游戏 平台业务	基础平台服务	11,449.23	74.02%	2,261.44	32.67%	-	-
	渠道服务	1,578.88	10.21%	2,522.35	36.44%	3,462.90	99.80%
	精品游戏发行服务	1,941.87	12.55%	1,777.45	25.68%	0.99	0.03%
	小计	14,969.98	96.78%	6,561.24	94.79%	3,463.89	99.83%
广告平台服务		497.72	3.22%	-	-	-	-
其他业务		-	-	360.84	5.21%	6.00	0.17%
合计		15,467.70	100%	6,922.08	100%	3,469.89	100%

①轻游戏平台业务

各细分业务中基础平台服务、渠道服务、精品游戏发行服务属于轻游戏平台业务，轻游戏服务平台业务收入规模逐年增长，其主要原因为：

A、国内移动游戏市场规模持续增长

随着智能手机与平板电脑的普及与性能持续优化、游戏产品质量的不断提升、移动游戏商业模式的成熟，国内移动游戏市场规模保持持续增长。中国音数协游戏工委（GPC）、CNG中新游戏研究（伽马数据）、国际数据公司（IDC）共同制作的《2014年中国游戏产业报告》、《2015年1-3月移动游戏产业报告》、《2015年4-6月移动游戏产业报告》数据显示，2015年上半年中国移动游戏市场实际销售收入达到209.3亿元，同比2014年上半年增长了66.77%，环比2014年下半年增长了40.09%。真趣网络有效地把握住国内移动游戏市场增长的趋势，持续扩大自己的业务规模。

B、真趣网络业务模式的拓展以及大象平台运营的成熟

真趣网络2013年主要从事渠道业务，2014年上半年主要从事渠道业务和游戏发行业务，随着轻游戏服务平台——大象平台于2014年5月正式上线运营，真趣网络拓展了业务模块并将其线上平台化，形成了集基础平台服务业务、渠道服务业务、精品发行业务于一身的综合业务模式。由于2014年大象平台运营时间较短，且运营初期存在积累用户、培育用户、测试、修改、优化的过程，故2014年平台化的效果未能完全体现，2015年随着运营的程序化与标准化，业务量得到释放，导致2015年1-8月营业收入相比2014年度有较大幅度的提升。

C、计费接入服务业务的对外开放

真趣网络于2014年6月开始自主开发计费接入服务技术，于2014年8月开始试运行并投入使用。计费接入服务功能开发成功后初期并未单独作为轻游戏服务平台的一项业务对外开放，仅作为平台其他业务的技术支持。由于计费接入服务功能上线后支付转换率等各方面指标运行良好，受到平台上各合作方的欢迎，真趣网络从2014年11月开始逐步将计费接入服务作为单独一项业务对外开放，契合市场需求，计费接入服务业务获得快速增长，目前已成为真趣网络最重要的业务之一。

计费接入服务业务主要由子公司乐途网络负责开发和运营，2014年度和2015年1-8月乐途网络对外的营业收入金额分别为2,261.44万元和11,449.23万元，由于计费接入服务业务从2014年11月开始逐步对外开放，导致2015年1-8月营业收入相比2014年度有较大幅度的提升。

D、优质服务形成良好口碑，导致业务规模不断扩大

轻游戏服务平台自2014年5月正式上线运营以来，向平台上的合作方提供了优质的服务并为其创造了可观的收益，真趣网络已在市场上形成良好口碑，与各合作伙伴的合作深度不断加强，同时不断积累了新的合作伙伴，从而导致业务规模不断扩大。轻游戏服务平台一端面向移动游戏开发商和发行商，一端面向移动游戏渠道商，当平台两端的积累的合作方达到一定规模时，对新的移动开发商、发行商和渠道商的吸引力会不断扩大，平台沉淀的用户流量会显著上升，从而构成一个良性循环。

2014年度和2015年1-8年轻游戏服务平台接入的游戏产品、积累的移动开发商和发行商、移动游戏渠道商的增长情况如下表所示：

项目	2015 年 1-8 月	2014 年度	增长幅度
游戏产品（个）	7,256	1,801	302.89%
移动游戏开发商/运营商（个）	1,767	235	651.91%
移动游戏渠道商（个）	5,022	1,260	298.57%
轻游戏服务平台业务收入（万元）	14,969.98	6,922.08	116.26%

②移动广告精准投放平台业务

真趣网络的移动广告精准投放平台——易加平台自 2015 年 1 月正式上线运营以来，覆盖的广告终端用户累计数量快速增长，截至 2015 年 8 月 31 日，通过易加平台投放广告覆盖的累计用户数达到 2,446 万个，广告的精准投放有效转化为广告推广收入，2015 年 1-8 月移动广告精准投放平台业务实现收入 497.72 万元，并且呈现出业务规模快速扩张的潜力。

③其他业务

真趣网络 2013 年其他业务收入 6 万元为转租房产取得的租金收入，2014 年其他业务收入 360.84 万元为软件产品销售收入。

（2）各细分业务收入确认和成本结转的具体方法

①基础平台服务业务的收入确认和成本结转方法

游戏玩家在游戏中产生的消费由运营商和增值业务提供商代收并扣取一定比例手续费服务费形成基础平台服务业务的收入，真趣网络根据运营商、增值业务提供商提供的后台数据，经公司业务部门核对、财务部门对账后确认为收入。

真趣网络将取得的收入按协议约定的比例分成给移动游戏开发商/发行商，与移动游戏开发商/发行商核对后结转成本。

②渠道服务业务的收入确认和成本结转方法

渠道服务业务分为 CPS（Cost Per Sales）结算模式和 CPA（Cost Per Action）结算模式。在 CPS 模式下，其收入确认方法与基础平台服务业务相同，在 CPA 模式下，其收入确认方法为：与游戏开发商/发行商提供核对新增有效激活用户数量后按约定的有效激活单价确认收入。

真趣网络将取得的收入按协议约定的分成比例或计价标准与游戏渠道商核对后结转成本。

③精品游戏发行业务的收入确认和成本结转方法

精品游戏发行服务的收入确认方法与基础平台服务业务相同。

真趣网络将取得的精品游戏发行业务收入按协议约定的比例分成给游戏开发商/发行商、游戏渠道商，与移动游戏开发商/发行商、游戏渠道商核对后结转成本。

④广告平台服务业务的收入确认和成本结转方法

真趣网络根据广告主提供的后台数据，经公司业务部门核对后确认收入。其中在 CPS（Cost Per Sales）模式下，公司广告服务取得的收入，根据广告主提供的有效信息费等业务指标按约定分成比例确认收入；在 CPI（Cost Per Install）和 CPA（Cost Per Action）模式下，公司广告服务取得的收入，根据广告主提供的新增有效激活用户数量等业务指标按约定的收费标准确认收入。

真趣网络将取得的收入按协议约定的分成比例或计价标准与广告渠道方核对后结转成本。

(3) 各细分业务的毛利率及其合理性

真趣网络 2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-8 月各细分行业的毛利率情况如下：

业务	2015 年 1-8 月		2014 年度		2013 年度	
	毛利	毛利率	毛利	毛利率	毛利	毛利率
基础平台服务	2,762.95	24.13%	70.91	3.14%	-	-
渠道服务	501.97	31.79%	759.50	30.11%	1,499.47	43.30%
精品游戏发行服务	762.63	39.27%	558.15	31.40%	0.46	46.98%
广告平台服务	411.52	82.68%	-	-	-	-
合计	4,439.08	28.70%	1,388.56	21.16%	1,499.94	43.30%

①基础平台服务业务的毛利率

基础平台服务业务 2015 年 1-8 月毛利率显著高于 2014 年的主要原因为：A、基础平台业务于 2014 年 10 月开始对外运营，经营初期业务量较小无法全面体现盈利能力；B、2014 年度处于业务开展初期，公司有意让利于合作的游戏开发商/发行商，以便快速吸引其使用体验基础平台业务；C、2015 年度随着与游戏平台上各合作方合作的更加深入，平台提供的服务日趋综合，服务项目增多导致分成比例增长，从而导致 2015 年 1-8 月毛利率较 2014 年有所增长。

②渠道服务业务的毛利率

渠道服务业务 2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-8 月的毛利率分别为 43.30%、30.11%和 31.79%，2014 年度毛利率较 2013 年度下降的主要原因系真趣网络下游渠道成本上升所致，2013 年度移动游戏行业内游戏产品较少，渠道资源相对富余，2014 年移动游戏行业进入全面爆发期，市场上游戏产品迅速增长，渠道资源相对稀缺，平台的渠道服务业务所需支付的下游渠道成本提升，导致毛利率下降。2015 年度毛利率较 2014 年略有增长的主要原因为 2015 年移动广告精准投放平台上线运营，广告平台积累的用户数量逐步增多，充当了移动游戏渠道商的角色，为渠道服务业务节省了部分渠道成本，导致毛利率有所增长。

③精品游戏发行服务业务的毛利率

2013 年精品发行服务业务的收入不到 1 万元，可比性不强。

2015 年精品游戏发行业务的毛利率较 2014 年有所增长的主要原因为 2015 年移动广告精准投放平台上线运营，广告平台积累的用户数量逐步增多，充当了移动游戏渠道商的角色，为精品游戏发行业务节省了部分渠道成本，导致毛利率有所增长。

④广告平台服务业务的毛利率

2015 年 1-8 月移动广告精准投放平台业务的毛利率为 82.68%，显著高于游戏平台业务的原因主要系两种业务结算方式不同所致。

轻游戏服务平台大部分服务于移动游戏产品，小部分服务于移动应用产品，目前对移动游戏产品的服务主要采用 CPS 模式结算，即根据游戏玩家在游戏消费确认收入。由于平台上多数游戏产品使用了真趣网络的计费接入服务，游戏玩家在游戏中产生的消费由运营商代扣并收取一定比例手续费后由真趣网络取得，形成真趣网络的收入，同时真趣网络将取得的收入按协议约定的比例分成给移动游戏开发商、发行商和渠道商，形成真趣网络的成本。

移动广告精准投放平台主要采用 CPI/CPA 模式结算，即根据广告推广获得产品的有效安装量或激活量确认收入。广告主通过平台进行广告推广获得产品有效下载或有效激活，按有效下载量或激活量乘以约定的固定单价向真趣网络支付费用，形成真趣网络的收入，同时真趣网络根据与广告渠道方事先约定的分成比例向其支付费用，形成真趣网络的成本。

由于目前广告平台上所使用的广告渠道主要为轻游戏服务平台的游戏产品，节省了广告推广的渠道成本，广告平台业务的成本主要为人工成本及日常运营成本构成，金额较低，导致其毛利率显著高于游戏平台业务的毛利率。随着广告平台业务规模的扩张，真趣网络逐步拓展与外部广告渠道方合作，广告平台业务的毛利率预计有所下降，但仍然会维持在较高水平。

⑤同行业可比上市公司毛利率对比

网络游戏行业上市公司毛利率对比如下：

上市公司	2015 年 1-9 月	2014 年度	2013 年度
游族网络	60.60%	69.63%	5.17%
奥维通信	21.73%	31.29%	29.32%
拓维信息	55.82%	41.64%	46.97%
联络互动	63.90%	80.16%	19.05%
奥飞动漫	54.38%	49.83%	44.15%
天神娱乐	72.91%	82.32%	18.08%
三七互娱	60.04%	42.61%	18.24%
互动娱乐	39.85%	19.78%	12.74%
三五互联	66.34%	59.75%	64.91%
中青宝	49.90%	59.28%	68.47%
掌趣科技	62.23%	61.75%	54.44%
昆仑万维	62.49%	69.07%	71.49%
迅游科技	71.05%	73.16%	71.79%
游久游戏	36.43%	25.72%	34.72%
平均	55.55%	54.71%	54.03%
真趣网络	28.70%	21.16%	43.30%

注：1、游族网络、联络互动、天神互娱、三七互娱、互动娱乐在 2013 年度未通过并购重组从事网络游戏或移动互联网行业，故在计算 2013 年平均值时予以剔除；

2、真趣网络 2015 年毛利率为 1-8 月份，可比上市公司的毛利率为 1-9 月份。

互联网行业上市公司毛利率普遍毛利率相对较高。真趣网络专注于轻度移动游戏领域，主要从事轻游戏服务平台业务和移动广告精准投放平台业务，同行业上市公司多数从事客户端游戏、网页游戏的开发与自主运营，目前并无专注于轻度移动游戏领域，并以平台业务为主的可比上市公司，真趣网络的毛利率低于同行业上市公司的毛利率主要系收入占比较大的基础平台服务毛利率相对较低所致，公司其他业务毛利率也相对较高，符合网络游戏行业高毛利率特性。

6、真趣网络的竞争优势

（1）真趣网络的核心竞争力

真趣网络横跨移动游戏服务平台行业和移动广告服务平台行业，是贯穿移动

游戏全产业链与立足于移动广告产业链重要环节的综合型公司，形成了具有自身特色的竞争优势，主要表现为：

①核心团队具备移动游戏全产业链的经验与技术积累

真趣网络自成立以来，先后从事过移动游戏开发业务、发行业务、服务平台业务以及渠道业务，真趣网络的核心团队有近 10 年的移动游戏从业经验，真趣网络及其核心团队对移动游戏行业具有全面深入的理解与雄厚的经验与技术积累。

②稳定高效的平台技术优势

真趣网络通过计费接入技术、数据统计及智能分析技术、智能更新技术、负载均衡及下载加速技术、数据结算技术、广告接入技术、广告展示设计、广告精准投放技术等后台和平台技术，为轻游戏服务平台和移动广告精准投放平台的合作方提供稳定高效的服务。真趣网络优秀的技术支撑增强了合作方的用户体验，已在业内拥有良好的口碑。

真趣网络 2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-8 月研发费用分别为 556.37 万元、590.27 万元和 347.27 万元，占当期收入的比例分别为 16.03%、8.53%和 2.25%。随着真趣网络轻游戏服务平台和移动广告精准投放平台构建完成，研发费用投入主要体现在平台的升级与优化上面。

③平台各端丰富资源的整合优势强化客户粘性

真趣网络经过多年的潜心经营与优质服务，与轻游戏服务平台、移动广告精准投放平台各端的合作方保持着良好的合作关系，整合了移动游戏开发商、发行商、渠道商、移动网络运营商等方面的丰富资源。截至 2015 年 8 月 31 日，与真趣网络建立合作关系的移动游戏开发商和发行商 360 家，渠道商 607 家，同时真趣网络已与中国移动的 MM 基地、动漫基地、游戏基地、中国电信的天翼阅读、爱动漫、中国联通的沃商店展开合作，并已聚集 312 家增值业务提供商的运营商计费资源。轻游戏服务平台自 2014 年 5 月正式上线运营以来，平台各端的主要合作方未发生流失、客户粘性强，业务合作整体处于稳定增长趋势。

④真趣网络差异化经营策略专注于轻度移动游戏领域，处于较高的市场地位

真趣网络在在移动游戏产业链中主要扮演着游戏服务平台的角色，同时部分业务涉及游戏发行商、游戏渠道商的角色。随着移动游戏产业的细分和盈利模式的成熟，移动游戏服务平台在产业链中所扮演的角色越来越重要。真趣网络采取差异化经营策略，其游戏平台业务主要服务于轻度移动游戏这一细分领域，目前在这一细分领域中所处的市场地位较高，尤其在计费接入服务业务方面，为国内最主要的第三方专业服务商之一。

（2）主要竞争对手情况

真趣网络的主营业务布局于移动游戏服务平台行业和移动广告服务平台行业，主要面向中小规模的移动游戏应用的开发商、发行商和渠道商。目前移动互联网行业内除腾讯、百度、360、网易等行业巨头外，鲜有横跨移动游戏行业和移动广告行业的中型规模移动互联网企业。

①移动游戏服务平台领域的主要竞争对手

真趣网络在移动游戏服务平台领域的主要竞争对手为杭州斯凯网络科技有限公司、杭州掌盟软件技术有限公司和上海酷宇通讯技术有限公司

杭州斯凯网络科技有限公司成立于 2005 年 11 月，2010 年 12 月在美国纳斯达克交易所正式挂牌上市（股票代码：MOBI），是国内第一家在美国上市的移动互联网企业。其旗下的移动游戏开放平台 ZIMON 致力于轻游戏细分领域，由支付工具“指易付”、线下推广平台“指易推”及数据分析工具“指易术”三大子品牌组成。

杭州掌盟软件技术有限公司成立于 2007 年 8 月，2015 年 11 月在新三板正式挂牌上市（股票代码：834365），是国内的一家以移动内容推广和服务为主要业务的公司。其主要产品为自主开发的移动应用分发平台和计费接入服务平台，为移动应用程序开发商及发行商提供发行推广渠道和计费支撑服务，其主要优势能力在于线下手机厂商渠道资源整合和功能手机的计费服务支撑。

上海酷宇通讯技术有限公司成立于 2008 年 4 月，公司专注于手机系统软件、应用软件和无线互联网软件的开发。其主要产品是基于中间件平台的手机软件全套解决方案，包括游戏，应用和 SNS 社区，其主要优势在于功能手机的计费服

务支撑和中重度游戏的渠道团队。

②移动广告服务平台领域的主要竞争对手

真趣网络在移动广告服务平台领域的主要竞争对手为北京微赢互动科技有限公司和 Avazu Inc.。

北京微赢互动科技有限公司成立于 2011 年 7 月，其 100%股权被广东明家科技股份有限公司（股票代码：300242）收购的交易已于 2015 年 9 月获得中国证监会审核通过。其旗下的移动广告平台易盟平台是基于安卓系统、主要从事国内移动广告推广业务的平台，该平台的特色为垂直细分手游市场产品推广。

Avazu Inc.成立于 2009 年 8 月，注册地在文莱，其 100%的股权被大连天神娱乐股份有限公司（002354）收购的交易已于 2015 年 8 月获得中国证监会审核通过。其旗下的广告网络平台业务重心倾向于移动互联网广告，通过数据分析和效果优化向广告主提供广告投放服务。

（七）与真趣网络业务相关的主要资产

1、房屋租赁

真趣网络经营场所均为租赁房产，截至预案（修订稿）出具之日，真趣网络租赁的主要房产情况如下：

序号	出租方	承租方	面积 (平方米)	标的房产	租赁期间
1	杭州北部软件园发展有限公司	真趣网络	1,265	杭州拱墅区祥园路 108 号 3 栋 11 楼	2015.7.30-2020.7.9
2	余志诚	乐途网络	36.66	杭州滨江区浦沿街道环兴路 352 好现代印象广场 2 幢 1 单元 1008 室	2015.6.24-2016.6.23
3	杭州高新技术产业开发区创业服务中心	杭州飞游网络科技有限公司	80	杭州市文三路 199 号创业大厦 0903-1	2015.5.12-2016.5.11
4	杭州高新技术产业开发区创业服务中心	杭州承天网络科技有限公司	80	杭州市文三路 199 号创业大厦 0902-2	2015.5.12-2016.5.11
5	杭州高新技术产	杭州逗逗网	80	杭州市文三路 199 号创	2015.5.12-

	业开发区科技创 业服务中心	络科技有限 公司		业大厦 0902-1	2016.5.11
--	------------------	-------------	--	------------	-----------

2、商标

截至预案（修订稿）出具之日，真趣网络及其子公司共拥有 1 项注册商标，具体情况如下：

序号	商标	注册类别	注册证号	注册人	注册有效期限	取得方式
1		9	10414856	真趣网络	2013.03.21-2023.03.20	原始取得

3、软件著作权

截至预案（修订稿）出具之日，真趣网络及其子公司共拥有 22 项计算机软件著作权，具体情况如下：

序号	软件全称	登记号	著作权人	首次发表日期	取得方式
1	真趣欢乐斗地鼠 2015 软件 1.0	2015SR189410	真趣网络	2015.8.12	原始取得
2	真趣萌鼠刀塔软件 1.0	2015SR189206	真趣网络	2015.06.01	原始取得
3	真趣易加移动广告平台软件 1.0	2015SR136396	真趣网络	2015.05.20	原始取得
4	真趣开心消消乐 3 游戏软件 1.7	2015SR132889	真趣网络	2015.05.20	原始取得
5	真趣手游宝石连连看软件 V1.0	2015SR111218	真趣网络	2015.04.13	原始取得
6	真趣手游闪电连连看 2 软件 V1.0	2015SR107463	真趣网络	2015.04.13	原始取得
7	真趣手游疯锤连连看软件 V1.0	2015SR107324	真趣网络	2015.04.10	原始取得
8	真趣 Android 版媚娘来了游戏软件 V1.0.1	2015SR116843	真趣网络	2015.03.11	原始取得
9	真趣 Android 版爆裂赛车游戏软件 V1.0	2015SR116844	真趣网络	2015.02.27	原始取得
10	真趣游戏助推平台软件 V1.0	2014SR156551	真趣网络	2014.08.15	原始取得
11	泡泡大星球游戏软件 1.1.4	2014SR167974	真趣网络	2014.08.01	原始取得
12	真趣赢话费黄金矿工游戏软件 V1.3	2014SR064414	真趣网络	2014.03.02	原始取得
13	真趣天天坦克游戏软件 V1.2	2014SR064402	真趣网络	2014.01.02	原始取得

14	真趣激情大白鲨游戏软件 V1.0	2014SR033205	真趣网络	2013.12.31	原始取得
15	真趣雷电 2046 游戏软件 V1.0	2014SR000532	真趣网络	2013.06.16	原始取得
16	真趣《口袋妖妖》游戏软件 V1.0	2013SR116929	真趣网络	2013.06.01	原始取得
17	真趣植物大冒险 3D 游戏软件 V2.0	2013SR030249	真趣网络	2013.01.01	原始取得
18	真趣宇宙大决战游戏软件 V2.0	2013SR000973	真趣网络	2012.11.10	原始取得
19	真趣捕鱼达人秀游戏软件 V2.0	2012SR093884	真趣网络	2012.04.15	原始取得
20	乐途无线互联网计费解决方案系统软件 V1.0	2014SR152089	乐途网络	2014-07-04	原始取得
21	正向天天战三国游戏软件 V1.6	2014SR065914	无锡正向	2014-04-02	原始取得
22	正向来自星星的僵尸游戏软件 V1.2	2014SR064037	无锡正向	2014-03-02	原始取得

4、域名

截至预案（修订稿）出具之日，真趣网络及其子公司拥有并使用的主要域名共 21 项，如下：

序号	域名	注册人	注册时间	到期时间	取得方式
1	daxiangsdk.com	真趣网络	2015.03.09	2017.03.09	原始取得
2	dxsdk.net	真趣网络	2015.03.09	2017.03.09	原始取得
3	ejiaad.com	真趣网络	2015.03.25	2017.03.25	原始取得
4	i5188.net	真趣网络	2012.12.05	2016.12.05	原始取得
5	i5288.com	真趣网络	2012.12.05	2016.12.05	原始取得
6	i9188.net	真趣网络	2012.12.05	2016.12.05	原始取得
7	joyreach.com	真趣网络	2011.10.16	2016.10.16	原始取得
8	joyreach.net	真趣网络	2011.10.16	2016.10.16	原始取得
9	joyreach.org	真趣网络	2011.10.16	2016.10.16	原始取得
10	jrandroidcloud.com	真趣网络	2013.10.22	2016.10.22	原始取得
11	jrmobi.com	真趣网络	2013.10.29	2016.10.29	原始取得
12	jrmobilecloud.com	真趣网络	2013.10.29	2016.10.29	原始取得
13	jnetgame.com	真趣网络	2013.10.29	2016.10.29	原始取得

14	joyreach.cn	真趣网络	2011.11.13	2016.11.13	原始取得
15	joyreach.com.cn	真趣网络	2011.11.13	2016.11.13	原始取得
16	bigtui.net	真趣网络	2014.09.16	2016.09.16	原始取得
17	bigtui.cn	真趣网络	2014.09.16	2016.09.16	原始取得
18	bigtui.com	真趣网络	2014.09.16	2016.09.16	原始取得
19	jyxtteam.com	真趣网络	2015.01.20	2016.01.20	原始取得
20	letuipay.com	乐途网络	2014.11.06	2017.11.06	原始取得
21	lottofly.net	乐途网络	2014.08.26	2017.08.26	受让取得

5、经营资质

截至预案（修订稿）出具之日，真趣网络及其子公司拥有的经营资质情况如下：

序号	证书名称	被许可人	许可范围	颁发机构	有效期限
1	增值电信业务经营许可证	乐途网络	第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限于互联网信息服务）	工业和信息化部	2015.1.13-2020.1.12

（八）主要财务报表数据

1、合并报表数据

根据天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天健审〔2016〕176号标准无保留意见审计报告，真趣网络最近两年及一期合并财务报表的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项目	2015年8月31日 或2015年1-8月	2014年12月31日 或2014年度	2013年12月31日 或2013年度
流动资产	11,262.39	4,152.57	1,705.46
非流动资产	39,750.78	129.14	24.13
其中：商誉	39,676.39	-	-
资产总计	51,013.17	4,281.71	1,729.59
流动负债	3,410.68	607.81	437.65
负债合计	3,410.68	607.81	437.65
股东权益合计	47,602.49	3,673.90	1,291.94

营业收入	4,018.47	4,660.64	3,469.89
营业利润	1,212.68	872.39	651.70
利润总额	1,457.62	926.88	728.33
净利润	1,238.59	931.97	728.33

注：真趣网络 2015 年 8 月末商誉为 39,676.39 万元，系真趣网络收购乐途网络时产生的商誉。

2、模拟合并报表数据

2015 年 6 月 18 日，真趣网络分别与乐途网络股东王金花、王远广签订《股权转让协议》，根据协议约定，公司收购乐途网络 100.00%的股权，公司于 2015 年 8 月取得控制权。

基于下述假设，天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具的天健审〔2015〕7005 号真趣网络一年一期模拟财务审阅报告：

①假设真趣网络于 2014 年 6 月 25 日杭州乐途公司成立时已与王金花、王远广签订了《股权转让协议》；

②模拟财务报表根据真趣网络和乐途网络经审计的 2014 年度和 2015 年 1-8 月财务报表模拟合并抵消后编制列示。

根据模拟财务报表和合并报表，真趣网络最近两年及一期模拟合并财务报表的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项目	2015 年 8 月 31 日 或 2015 年 1-8 月	2014 年 12 月 31 日 或 2014 年度	2013 年 12 月 31 日 或 2013 年度
流动资产	11,262.39	5,947.55	1,705.46
非流动资产	39,750.78	39,805.88	24.13
其中：商誉	39,676.39	39,676.39	-
资产总计	51,013.17	45,753.43	1,729.59
流动负债	3,410.68	2,428.81	437.65
负债合计	3,410.68	2,428.81	437.65

股东权益合计	47,602.49	43,324.62	1,291.94
营业收入	15,467.70	6,922.08	3,469.89
营业利润	3,599.83	757.95	651.70
利润总额	3,831.09	808.84	728.33
净利润	3,619.69	806.30	728.33

3、上市公司备考合并财务报表数据

基于本次收购于2014年1月1日实施完成的假设，天健会计师事务所（特殊普通合伙）出具了天健审〔2016〕175号美盛文化一年一期备考合并财务报表审阅报告，根据备考合并财务报表，美盛文化最近一年一期备考合并财务报表的主要财务数据如下表所示：

单位：万元

项目	2015年8月31日 或2015年1-8月	2014年12月31日 或2014年度
流动资产	98,476.30	61,186.25
非流动资产	131,459.79	126,443.68
其中：商誉	93,692.53	93,692.53
资产总计	229,936.09	187,629.92
流动负债	14,979.56	13,561.75
非流动负债	9,465.22	11,008.70
负债合计	24,444.78	24,570.45
股东权益合计	205,491.31	163,059.48
营业收入	40,363.66	52,521.75
营业利润	9,357.23	12,117.97
利润总额	10,258.27	14,121.73
净利润	8,517.21	10,509.31

（九）管理层关于拟收购资产定价合理性的讨论与分析

1、真趣网络的评估情况

根据坤元评报〔2015〕546号《资产评估报告》，截至评估基准日2015年8月

31日，真趣网络的股东全部权益价值评估结果如下：

（1）资产基础法评估结论

真趣网络评估基准日母公司总资产账面价值为 48,189.45 万元，评估价值为 48,952.96 万元，增值额为 763.52 万元，增值率为 1.58%；母公司总负债账面价值为 762.75 万元，评估价值为 762.75 万元，增值额为 0.00 万元，增值率为 0.00%；母公司股东全部权益账面价值为 47,426.70 万元，净资产评估价值为 48,190.21 万元，增值额为 763.52 万元，增值率为 1.61%。

资产基础法具体评估结果如下表所示：

单位：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
一、流动资产	4,961.13	4,961.13	-	-
二、非流动资产	43,228.32	43,991.83	763.52	1.77%
其中：长期股权投资	43,196.20	43,419.46	223.26	0.52%
固定资产	20.78	23.04	2.26	10.88%
无形资产	-	538.00	538.00	n/a
递延所得税资产	11.34	11.34	-	-
资产总计	48,189.45	48,952.96	763.52	1.58%
三、流动负债	762.75	762.75	-	-
四、非流动负债	-	-	-	n/a
负债总计	762.75	762.75	-	-
股东权益合计	47,426.70	48,190.21	763.52	1.61%

（2）收益法评估结论

本次收益法评估采用企业自由现金流折现模型确定企业自由现金流价值，并分析公司溢余资产、非经营性资产的价值，确定公司的整体价值，并扣除公司的付息债务后确定公司的股东全部权益价值。计算公式为：

股东全部权益价值＝企业整体价值-付息债务

企业整体价值=企业自由现金流评估值±非经营性资产（负债）的价值+溢余资产价值

本次评估采用分段法对企业的收益进行预测，即将企业未来收益分为明确的预测期期间的收益和明确的预测期之后的收益。计算公式为：

企业自由现金流=息前税后利润+折旧及摊销-资本性支出-营运资金增加额

$$\text{企业自由现金流评估值} = \sum_{t=1}^n \frac{CFF_t}{(1+r_t)^{ti}} + P_n \times (1+r_n)^{-tn}$$

式中：n——明确的收益预测年限；

CFF_t ——第t年的企业现金流；

r——折现率；

t——明确的收益预测年限中的第t年；

ti、tn——第t年的折现期；

P_n ——第n年以后的连续价值。

①收益额—企业自由现金流的确定

本次评估预期收益采用企业自由现金流，计算公式为：

企业自由现金流=息前税后利润+折旧及摊销-资本性支出-营运资金增加额

息前税后利润=主营业务收入-主营业务成本-营业税金及附加+其他业务利润-销售费用-管理费用-财务费用（不含利息支出）-资产减值损失+公允价值变动损益+营业外收入-营业外支出-所得税

由于子公司业务与母公司一致或处于同一产业链中，且由母公司一体化管理，故本次对于真趣网络的收益采用合并报表的口径进行预测，即对本体及下属控股子公司的收入、成本、税金、费用、营运资金、往来款和借款等按合并抵消后的金额进行预测。

②收益期与预测期的确定

本次评估假设公司的存续期间为永续期，即收益期为永续期。采用分段法对公司的收益进行预测，即将公司未来收益分为明确的预测期间的收益和明确的预测期之后的收益，其中对于明确的预测期的确定综合考虑了行业特性、企业状况及业务特征等，取 2020 年作为预测期分割点。

③折现率的确定

在企业价值评估中，评估值对应的是企业所有者的权益价值和债权人的权益价值，对应的折现率是企业资本的加权平均资本成本(WACC)。

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

式中：WACC——加权平均资本成本；

K_e ——权益资本成本；

K_d ——债务资本成本；

T ——所得税率；

D/E ——企业资本结构。

债务资本成本 K_d 采用现时的平均利率水平，权数参照同行业上市公司平均债务构成确定。

权益资本成本按国际通常使用的 CAPM 模型求取，计算公式如下：

$$K_e = R_f + \beta \times MRP + R_s = R_f + \beta \times (R_m - R_f) + R_s$$

其中： K_e ——权益资本成本

R_f ——目前的无风险报酬率

R_m ——市场收益率

β ——系统风险系数

MRP ——市场风险溢价

R_s ——公司特定风险调整系数

④非经营性资产（负债）

非经营性资产（负债）是指对主营业务没有直接“贡献”或暂时不能为主营

带来“贡献”的资产（负债）。根据企业及评估人员分析，真趣网络的下属参股公司杭州幻趣网络科技有限公司和苏州梅酒网络科技有限公司的未来收益未在盈利预测中考虑，作为非经营性资产考虑，按照资产基础法中相应资产的评估值确定为非经营性资产价值。

⑤溢余资产价值的确定

溢余资产是指生产经营中不需要的资产，如多余现金、有价证券、与预测企业收益现金流不相关的其他资产等。根据企业及评估人员分析，将真趣网络购买的理财产品作为溢余资产，按照资产基础法评估值确定；另外，公司日常经营除保留一个月的付现成本作为最低现金保有量外，其余货币资金作为溢余资产考虑。

⑥付息债务价值的确定

真趣网络评估基准日不存在付息债务。

收益法具体评估结果如下所示：

单位：万元

科目	2015 年 9-12 月	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	永续
息前税后营业利润	2,362.66	7,731.30	9,359.68	11,303.46	13,526.11	13,869.88	13,869.88
加：折旧及摊销	5.95	47.93	44.60	38.94	33.06	36.93	36.93
减：资本性支出	185.47	0.19	3.46	7.13	60.03	36.91	36.91
减：营运资金变动	504.69	1,511.18	1,588.95	1,692.98	1,723.90	1,032.13	-
企业自由现金流量	1,678.47	6,267.86	7,811.87	9,642.30	11,775.24	12,837.77	13,869.91
折现率	13.66%	13.66%	13.66%	13.66%	13.66%	13.66%	13.66%
折现期(年)	0.17	0.83	1.83	2.83	3.83	4.83	4.83
折现系数	0.9785	0.8992	0.7911	0.6960	0.6124	0.5388	3.9444
企业自由现金流现值	1,642.38	5,636.06	6,179.97	6,711.04	7,211.16	6,916.99	54,708.47
企业自由现金流评估值	89,006.06						

股东全部权益价值=企业自由现金流评估值±非经营性资产（负债）价值+溢余资产价值-付息债务价值=89,006.06+15.92+4,160.00-0.00= 93,181.8198 万元

=93,180.00 万元（取整到十万元）。

（3）评估结果的确定

真趣网络股东全部权益价值采用资产基础法评估的结果为48,190.21万元，采用收益法评估的结果为93,180.00万元，与资产基础法结果相差44,989.79万元，差异率为93.36%。

收益法是从真趣网络未来发展的角度，通过合理预测真趣网络未来收益及其对应的风险，综合评估股东全部权益价值。在评估时，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，也考虑了企业资质、客户资源、人力资源和商誉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。采用收益法评估得到的价值是企业整体资产获利能力的量化，运用收益法评估能够真实反映企业整体资产的价值。

因此，本次评估最终采用收益法评估结果93,180.00万元作为真趣网络股东全部权益的评估价值。

2、交易定价

参照评估结果，经美盛文化与真趣网络现有股东友好协商，本次美盛文化收购真趣网络100%股权的交易价格为93,031.22万元。

3、管理层基于评估结果对真趣网络定价合理性的讨论与分析

（1）本次评估机构独立

公司聘请坤元评估承担此次交易的评估工作，并签署了相关协议，选聘程序合规。坤元作为本次交易的评估机构，具有有关部门颁发的评估资格证书。除因本次聘请外，公司与坤元之间无其他关联关系，具有独立性。同时，坤元及其评估人员与标的资产占有方及有关当事人没有现实或将来预期的利害关系。

（2）本次评估假设前提合理

本次评估假设的前提均按照国家有关法规与规定进行，遵循了市场的通用惯例或准则，符合评估对象的实际情况，未发现与评估假设前提相悖的事实存在，

评估假设前提合理。

（3）本次评估方法与评估目的的相关性一致

根据评估方法的适用性及评估对象的具体情况，本次评估采用收益法、资产基础法两种方法进行评估，根据两种方法的适用性及评估对象的具体情况，评估机构最终确定均以收益法得到的评估结果作为最终评估结果。鉴于本次评估的目的系确定标的资产于评估基准日的公允价值，为公司本次交易提供价值参考依据，本次评估机构所选评估方法恰当，评估结果客观、公正地反映了评估基准日评估对象的实际状况，评估方法与评估目的的相关性一致。

（4）相关参数的合理性

评估师在利用收益法评估真趣网络价值时，在分析真趣网络经营情况基础上，结合真趣网络当前经营状况及未来发展趋势，对收益年限、未来收入及成本、未来资本支出、折现率等因素进行了谨慎分析和评估。评估过程中，运用的相关参数、评估模型合理。

（5）评估结论的合理性

本次评估实施了必要的评估程序，遵循了独立性、客观性、科学性、公正性等原则，评估结果客观、公正地反映了评估基准日评估对象的实际状况，各类资产的评估方法适当，本次评估结论具有公允性。本次拟交易标的资产均以评估值作为定价的基础，交易价格公平、合理，不会损害公司及广大中小股东利益。

4、管理层对交易定价公允性的分析

（1）本次交易作价市盈率、市净率

本次交易中真趣网络 100%的交易价格确定为 93,031.22 万元，真趣网络的相对估值水平如下：

项目	2015 年度预测	2016 年度预测	2017 年度预测	2018 年度预测
股权作价（万元）	93,031.22			
承诺净利润（万元）	6,000.00	7,750.00	9,455.00	11,346.00
交易市盈率（倍）	15.51	12.00	9.84	8.20

项目	评估基准日 2015 年 8 月 31 日	
股权作价（万元）	93,031.22	
真趣网络账面净资产	不剔除商誉	剔除商誉
真趣网络账面净资产	47,602.49	7,926.11
交易市净率（倍）	1.95	11.74

（2）可比同行业上市公司市盈率、市净率

根据中国证监会于 2012 年公布的《上市公司行业分类指引》，真趣网络主营业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。截至本次交易的评估基准日 2015 年 8 月 31 日，同行业上市公司共 119 家，剔除市盈率为负数、超过 100 倍的公司，同行业上市公司共 66 家，平均市盈率为 65.84 倍，平均市净率为 7.36 倍，具体情况如下：

序号	证券代码	证券名称	市盈率	市净率
1	000555.SZ	神州信息	62.27	5.86
2	000997.SZ	新大陆	48.58	8.53
3	002063.SZ	远光软件	46.77	5.89
4	002065.SZ	东华软件	26.42	3.86
5	002153.SZ	石基信息	78.37	14.95
6	002195.SZ	二三四五	82.56	5.41
7	002230.SZ	科大讯飞	87.54	8.73
8	002261.SZ	拓维信息	78.29	6.71
9	002279.SZ	久其软件	72.74	5.07
10	002280.SZ	联络互动	60.14	20.00
11	002331.SZ	皖通科技	79.80	3.96
12	002373.SZ	千方科技	48.27	12.95
13	002410.SZ	广联达	73.62	11.05
14	002421.SZ	达实智能	59.19	4.24
15	002609.SZ	捷顺科技	84.08	10.71
16	002642.SZ	荣之联	71.00	4.99
17	002649.SZ	博彦科技	29.51	4.06

序号	证券代码	证券名称	市盈率	市净率
18	002771.SZ	真视通	80.81	8.17
19	300002.SZ	神州泰岳	43.08	4.63
20	300017.SZ	网宿科技	51.05	16.26
21	300020.SZ	银江股份	47.78	3.30
22	300025.SZ	华星创业	35.63	4.23
23	300033.SZ	同花顺	81.71	15.95
24	300036.SZ	超图软件	80.94	7.40
25	300044.SZ	赛为智能	98.48	6.08
26	300047.SZ	天源迪科	72.42	3.21
27	300050.SZ	世纪鼎利	65.93	2.29
28	300075.SZ	数字政通	61.12	6.66
29	300098.SZ	高新兴	43.33	6.08
30	300150.SZ	世纪瑞尔	47.47	4.57
31	300166.SZ	东方国信	78.93	7.26
32	300170.SZ	汉得信息	57.30	6.28
33	300182.SZ	捷成股份	70.05	5.49
34	300183.SZ	东软载波	30.86	4.19
35	300188.SZ	美亚柏科	78.50	9.10
36	300212.SZ	易华录	61.17	9.29
37	300229.SZ	拓尔思	94.23	6.83
38	300231.SZ	银信科技	66.73	11.21
39	300245.SZ	天玑科技	62.92	6.89
40	300271.SZ	华宇软件	53.02	6.75
41	300290.SZ	荣科科技	67.83	4.61
42	300315.SZ	掌趣科技	71.24	6.65
43	300339.SZ	润和软件	73.31	5.31
44	300352.SZ	北信源	99.09	10.04
45	300365.SZ	恒华科技	52.95	6.13

序号	证券代码	证券名称	市盈率	市净率
46	300366.SZ	创意信息	74.92	8.76
47	300369.SZ	绿盟科技	66.31	6.46
48	300379.SZ	东方通	86.89	7.51
49	300386.SZ	飞天诚信	35.55	5.11
50	300419.SZ	浩丰科技	69.05	6.98
51	300440.SZ	运达科技	44.26	4.71
52	300448.SZ	浩云科技	70.00	7.78
53	300465.SZ	高伟达	86.21	7.56
54	300468.SZ	四方精创	59.06	6.16
55	300469.SZ	信息发展	85.43	10.88
56	600289.SH	亿阳信通	83.82	4.58
57	600406.SH	国电南瑞	51.49	5.70
58	600570.SH	恒生电子	67.19	14.16
59	600571.SH	信雅达	76.93	12.33
60	600718.SH	东软集团	86.47	3.37
61	600728.SH	佳都科技	81.70	7.58
62	600756.SH	浪潮软件	61.67	6.32
63	600845.SH	宝信软件	53.24	7.00
64	600850.SH	华东电脑	48.29	8.89
65	603636.SH	南威软件	46.93	4.78
66	603918.SH	金桥信息	92.85	7.35
平均值			65.84	7.36

注 1：数据来源为 Wind 资讯；

注 2：市盈率（PE）=可比上市公司 2015 年 8 月 31 日市值/（2014 年归属母公司股东的净利润）；

注 3：市净率（PB）=可比上市公司 2015 年 8 月 31 日市值/（2015 年 6 月 30 日归属母公司股东的权益）。

本次交易中，真趣网络 100%股权的交易作价为 93,031.22 万元，真趣网络

2015 年承诺实现归属于母公司的净利润 6,000.00 万元，对应市盈率为 15.51 倍，显著低于行业平均水平；真趣网络 2015 年 8 月末净资产 47,602.49 万元，对应市净率为 1.96 倍，若剔除商誉，真趣网络 2015 年 8 月末净资产 7,926.11 万元，对应市净率为 11.74 倍，市净率高于同行业上市公司平均水平的原因是：首先，真趣网络从事轻游戏服务平台业务和移动广告精准投放平台业务，该业务属于轻资产运营模式，经营场所系租赁取得，主要固定资产为办公及电子设备，账面价值较低，在日常经营中需要保留的净资产金额不高；此外，真趣网络为非上市公司，相比于上市公司而言未经公开募集资金扩大净资产的过程。因此，本次交易的市净率与同行业上市公司的市净率存在差异是合理的，本次交易的作价是公允的。

（3）可比交易案例市盈率

本次交易定价过程中主要参考了上市公司收购与本次收购标的业务相似的案例。

中文天地出版传媒股份有限公司（股票代码：600373）收购北京智明星通科技有限公司 100%股权，标的企业是一家互联网综合平台企业，主要通过搭建游戏运营发行平台和电商服务平台实现流量变现，评估基准日当年（2014 年度）承诺净利润为 1.51 亿元，交易市盈率为 17.62 倍。

大连天神娱乐股份有限公司（股票代码：002354）收购 Avazu Inc.100%股权，标的企业专注于互联网广告的精准化、程序化投放，通过其自有的互联网广告平台为广告主提供覆盖全球主要互联网媒体资源的广告投放服务，评估基准日为 2014 年 10 月 31 日，承诺次年（2015 年度）实现净利润为 12,899.21 万元，交易市盈率为 16.05 倍。

广东明家科技股份有限公司（股票代码：300242）收购北京微赢互动科技有限公司 100%股权，标的企业为移动广告推广服务商，评估基准日当年（2015 年度）承诺净利润为 7,150.00 万元，交易市盈率为 14.10 倍。

各上市公司的主要收购指标如下：

上市公司名称	交易标的	交易市盈率
中文传媒	智能星通	17.62

天神娱乐	Avazu Inc.	16.05
明家科技	微赢互动	14.10
平均		15.92
美盛文化	真趣网络	15.51

上述可比交易平均市盈率为 15.92 倍，真趣网络交易市盈率略低于行业平均水平，其定价在合理范围内。

综上所述，本次交易作价合理、公允，充分保护了上市公司全体股东，尤其是中小股东的合法权益。

（十）附条件生效的《收购股权协议》及补充协议内容摘要

公司与真趣网络及其股东新余乐活、新余天游、上海游嘉、杭州米艺及真趣网络核心人员于 2015 年 11 月 3 日签订了《收购股权协议》，并于 2016 年 2 月 3 日签署《补充协议》，相关协议内容摘要如下：

1、合同主体、签订时间

收购方：美盛文化创意股份有限公司

目标公司：杭州真趣网络科技有限公司

股权转让方：新余乐活投资管理中心（普通合伙）、新余天游投资管理中心（普通合伙）、上海游嘉股权投资基金合伙企业（有限合伙）、杭州米艺科技有限公司

真趣网络（含乐途网络）的核心人员：潘晶、王金花、王远广、万小磊

签订时间：2015 年 11 月 3 日、2016 年 2 月 3 日

2、交易内容

美盛文化受让真趣网络 100% 股权。

3、收购价格及支付方式

（1）收购价格

参考坤元资产评估有限公司出具的坤元评报（2015）546号《评估报告》评估的标的资产的价值 93,180.00 万元，经各方协商，美盛受让标的资产的交易价格总计为 93,031.2200 万元。真趣网络原股东方各自持有的真趣网络的股权的交易价格具体情况如下：

单位：万元

序号	股权转让方	持有真趣网络股权	交易对价
1	新余乐活	45.0000%	42,750.0000
2	新余天游	41.1840%	39,124.8000
3	上海游嘉	8.2500%	6,661.8750
4	杭州米艺	5.5660%	4,494.5450
合计		100.00%	93,031.2200

（2）支付方式

①支付转让价款的前提

美盛文化履行支付标的资产转让价款的付款义务应以公司履行每一项付款义务时下列每一项条件得到满足（或者被公司豁免）为前提：

A、交易对方的承诺和保证是真实、准确和完整的、并且在美盛文化的付款义务产生之前没有被违反。如交易对方的承诺和保证存在不真实、不准确和不完整，或者交易对方违反、不履行任何承诺和保证，美盛文化有权中止支付该笔转让价款、或者解除本协议并就所遭受的损失向交易对方索赔。

B、截至美盛文化每一项付款义务发生之日，交易对方已经实质履行至该项付款义务发生时其于本协议项下的各项义务。

C、截至交割完成之日，目标公司、标的资产没有发生重大不利变化。该等重大不利变化是指任何引发或可能引发重大不利影响的事件、事实的改变或条件的变化，前述重大不利影响是指有关目标公司或其业务及运营的金额超过人民币 500 万元的诉讼、法律行动、法律请求、主张、损害赔偿、履行的要求、处罚或罚款、法律责任及其他负面性的结果。

②支付方式

本次交易对价由美盛文化非公开发行股份募集的资金以支付现金的方式购买转让方所转让的标的资产：

A、向杭州米艺和上海游嘉支付转让价款

在与本次交易有关的真趣网络的工商登记变更完成后，杭州米艺和上海游嘉应向美盛文化发出付款通知书，在发出付款通知书 15 个工作日内美盛文化应当向杭州米艺支付 4,494.5450 万元，向上海游嘉支付 6,661.8750 万元。

B、向新余乐活和新余天游支付转让价款

在本协议约定的交割完成后，美盛文化在本次交易募集资金到账后分 5 期向新余天游和新余乐活支付现金对价。

第一期：新余天游和新余乐活应向美盛文化发出付款通知书，公司在收到付款通知书 15 个工作日内，向新余天游、新余乐活支付 47,124.8000 万元，其中新余天游 22,519.1191 万元，新余乐活 24,605.6809 万元。

第二期：美盛文化在交易所网站和其指定的媒体公告 2015 年度目标公司的专项审核报告并且审核报告的结果是承诺净利润得以实现或者未实现承诺净利润但已经全部履行补偿义务后，新余天游和新余乐活应向美盛文化发出付款通知书，公司在收到付款通知书 15 个工作日内，向新余天游、新余乐活支付 6,000.0000 万元，其中新余天游 2,867.1679 万元，新余乐活 3,132.8321 万元。

第三期：美盛文化在交易所网站和其指定的媒体公告 2016 年度目标公司的专项审核报告并且审核报告的结果是承诺净利润得以实现或者未实现承诺净利润但已经全部履行补偿义务后，新余天游和新余乐活应向美盛文化发出付款通知书，公司在收到付款通知书 15 个工作日内，向新余天游、新余乐活支付 7,800.0000 万元，其中新余天游 3,727.3183 万元，新余乐活 4,072.6817 万元。

第四期：美盛文化在交易所网站和其指定的媒体公告 2017 年度目标公司的专项审核报告并且审核报告的结果是承诺净利润得以实现或者未实现承诺净利润但已经全部履行补偿义务后，新余天游和新余乐活应向美盛文化发出付款通知书，公司在收到付款通知书 15 个工作日内，向新余天游、新余乐活支付 9,500.0000 万元，其中新余天游 4,539.6825 万元，支付给新余乐活 4,960.3175 万元。

第五期：美盛文化在交易所网站和其指定的媒体公告 2018 年度目标公司的专项审核报告后并且审核报告的结果是承诺净利润得以实现或者未实现承诺净利润但已经全部履行补偿义务，新余天游和新余乐活应向美盛文化发出付款通知书，公司在收到付款通知书 15 个工作日内，向新余天游、新余乐活支付 11,450.0000 万元，其中给新余天游 5,471.5121 万元，支付给新余乐活 5,978.4879 万元。

4、协议的生效及本次股权收购实施

（1）协议的生效条件

协议于 2015 年 11 月 3 日由各方签署后成立，并在全部满足下列各项条件后生效：

- ①协议及本次交易获得美盛文化董事会的批准；
- ②协议及本次交易获得美盛文化股东大会的批准；
- ③本次交易获得中国证券监督管理委员会的核准；
- ④本次交易所涉及的美盛文化非公开发行股票、募集资金实施完毕。

（2）本次股权收购的实施

真趣网络应当、原股东方应当促使真趣网络在本协议生效之日起 30 日内完成与本次交易有关的真趣网络的工商登记变更，依法进行股东名册的变更，并及时向美盛文化提供完成有关手续的证明文件，将真趣网络的公章、账册及其他重要证照和文件交接。

自交割完成之日起，美盛文化即成为标的资产的合法所有者，享有并承担与标的资产有关的一切权利和义务；转让方则不再享有与标的资产有关的任何权利，也不承担与标的资产有关的任何义务和责任，但本协议另有规定者除外。

（3）过渡期损益的归属

各方同意，自评估基准日（不含当日）起至标的资产交割完成日（含当日）的期间为过渡期。评估基准日至交割日这段过渡期内，真趣网络所产生的收益或

其他原因而增加的净资产部分由美盛文化享有，减少的净资产部分由原股东方按照 52.2139%：47.7861%的比例以现金向美盛文化补足，美盛文化有权从应付收购现金价款中抵扣未补足亏损。

美盛文化应当在交割完成之日起的 15 个工作日内聘请具有证券期货相关业务资格的审计机构对目标公司在过渡期的损益进行审计；如有减损，则新余乐活、新余天游应在相关审计报告出具之日起十个工作日内完成补偿支付。

（4）本次交易完成后标的公司的运作

①业务运作

真趣网络在董事会确立的经营目标下，由经营层作出 2016-2018 这三年规划及年度预算方案，并根据三年战略规划及年度目标制订管理层的绩效考核方案。在此框架下，美盛文化不干预真趣网络日常经营管理，保持真趣网络经营管理层的相对独立性。

除依据法律法规、上市规则或美盛文化公司章程规定须由美盛文化审议并披露的与目标公司日常经营相关的事项外，其他日常经营事项由真趣网络按其内部决策机制决策实施。

②人员安排

各方同意交易完成后人员安排如下：

A、交割后的真趣网络的董事会成员应为 7 人，包括美盛文化提名的 4 人、潘晶、万小磊、王金花。董事长由美盛文化提名的董事担任。总经理为真趣网络的法定代表人；乐途网络不设董事会，执行董事由真趣网络的董事会委任；真趣网络的董事会及股东权限按照《公司法》的规定执行；

B、真趣网络和乐途网络不设监事会，分别设监事 1 人，由美盛文化提名的人员担任，按照《公司法》的规定行使职责；

C、美盛文化同意继续保持真趣网络核心经营管理层的稳定性，潘晶继续担任真趣网络的总经理，王金花继续担任乐途网络的总经理。美盛文化同意采取必要的措施及/或通过必要的程序实现该等任命，任命期限应至少不短于劳动合同

的服务期限；

D、核心人员应当在交割时或者之前与真趣网络和乐途网络分别签订终止期限不早于本协议签订之日起 5 年的劳动合同，劳动合同中须约定：有关人员在合同期内在真趣网络或者乐途网络任职，不得兼职以及从事其他与真趣网络和乐途网络竞争或者损害真趣网络和乐途网络利益的任何活动，否则所取得收入归真趣网络或者乐途网络所有并应当赔偿全部损失；在目标公司没有违反劳动法律法规的前提下，未经美盛文化书面同意，核心人员不得以任何理由单方解除与目标公司的劳动合同、离职；严守目标公司商业秘密。

在过渡期和本协议签订之日起 5 年内，核心人员的薪酬按照真趣网络股东会及/或董事会批准的薪酬制度执行

④财务管理

真趣网络及其附属公司的财务报表的编制应与美盛的会计政策及会计估计保持一致，基本财务核算应参照美盛文化的要求，包括收入确认、折旧、摊销等。真趣网络作为美盛文化的子公司，应当按照上市公司的要求规范公司治理，遵守法律、法规、规章、规范性文件关于上市公司子公司的财务管理制度的规定，遵守美盛关于子公司的财务管理制度。

真趣网络的现任财务负责人继续留任，但是如果该财务负责人出现行为不符合会计准则、不遵守上市公司财务管理制度或不配合上市公司信息披露工作等违背忠实、勤勉义务情形的，真趣网络董事会有权予以更换。

美盛文化可以根据中国证监会和深圳证券交易所关于上市公司内控的规定，对目标公司每半年内部审计一次。

⑤与资产相关的债权债务及人员安排

交割完成后，目标公司成为美盛文化的全资子公司，目标公司与现有员工之间的劳动合同不因本次交易而发生变化，本次交易不涉及人员安置事宜。

5、交易对方的承诺与保证

(1) 一般承诺和保证

美盛文化签署本协议受让标的资产是基于交易对方分别且不连带的作出下列承诺和保证：

①具有一切必要的权利及能力签订本协议及履行本协议项下的所有义务。

②所有本协议项下的承诺和保证在各方面都是真实、准确和完整的，承诺方没有违反任何一项承诺和保证。在作出承诺和保证前，承诺方已经进行了必需的调查。如果承诺方发现任何违反承诺和保证的情况，或者发现某个承诺和保证不真实、不准确或者不完整，必须立即书面通知美盛文化。

③已经向美盛文化披露提供了截至协议签署之日的关于目标公司股东及其出资信息，提供披露了各方自己的重要信息（包括股东信息等），所有向美盛文化提供的资料真实、准确、完整，不存在虚假和重大遗漏的情形。

④关于转让股权和持有股权的保证：自协议签署之日起至交割完成之日，原股东方保证是所转让股权的合法持有者并拥有对所转让股权的绝对处分权；就所转让的股权，原股东方已经依法履行了出资义务且从未通过任何方式减少或抽回其已经投入的出资；原股东方并未就所转让的股权及其相关权益进行过质押、抵押、抵债或以其他方式进行处置，也未作出过任何具有法律效力的有关上述处置的承诺；向美盛文化转让股权没有违反与任何第三方的约定或者侵犯任何第三方的权利。

⑤交易对方与美盛文化不存在交易各方根据适用于本次交易的法律法规应当披露的关联关系。

（2）与竞争有关的承诺和保证

①新余天游、新余乐活及核心人员个别和共同地作出的下列承诺和保证：

A、截至本协议签署之日，自己及自己的控股股东和实际控制人没有直接或者间接通过其他人士从事与真趣网络（包括乐途网络等附属公司，以下同）相同或类似的业务，也没有在与真趣网络存在相同或者类似业务的任何经营实体中任职或者担任任何形式的顾问、外包服务商，或者存在其他与真趣网络同业竞争的情形（已经向美盛文化披露的除外）。

B、协议签署之日至交割完成前，如前述情形发生变化，须及时通知美盛文化，美盛文化有权提前终止本协议。

C、在协议签订之日起 6 年内，在遇到与真趣网络业务相同或者类似的商业机会，应及时通知美盛和真趣网络，只有在美盛明确放弃该商业机会时交易对方才能利用该等商业机会。

D、协议签订之日起 6 年内，不直接或间接地，为其自身利益，或代表第三方，或与第三方共同，亦或以其他任何身份进行如下活动：

（A）从事、参与、经营与真趣网络所经营的业务相同或近似的任何业务或者商业活动；

（B）拉拢、劝说、引诱、诱使或者真趣网络的任何员工离开真趣网络，或者有前述的企图；

（C）向任何在当时是或曾经是真趣网络的顾客、客户，或供货商或服务提供商的个人或企业兜揽或企图兜揽生意；

（D）试图非法获取或使用任何属于真趣网络或真趣网络的顾客、客户或供应商的商业秘密，包括但不限于技术及科技信息等；

（E）任何有可能损害真趣网络利益的商业往来等行为。

E、应确保其“关联人”遵守前款规定的不竞争限制。关联人违反不竞争承诺都应当被视同交易相对方的行为并由交易相对方对其行为承担法律责任。

关联人是指与某个当事人存在关联关系的人士，包括关联法人和关联自然人。关联法人指的是：（A）直接或者间接控制的法人或其他组织（第一层），以及这些法人或者组织又能直接或者间接控制的法人或其他组织（多层次控制的情形）。（B）关联自然人直接或者间接控制的法人或其他组织（包含前述多层次控制的情形）。关联自然人指的是关系密切的家庭成员，包括配偶、父母、配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、年满 18 岁的子女及其配偶、配偶的兄弟姐妹和子女配偶的父母。

②核心人员的承诺和保证

美盛文化签署本协议受让真趣网络的 100%股权是基于核心人员个别和共同地作出的下列承诺和保证：

A、除非协议另行规定，核心人员均保证在交割完成之日前以及其根据本协议签署的劳动合同的期限内都持续地在真趣网络或者乐途网络工作，签署并履行真趣网络或者乐途网络与核心人员签订符合本协议规定《劳动合同》。在服务期限内，未经美盛文化同意，核心人员均保证不在其他商业机构任职，包括全职和兼职、职工、董事、监事、顾问身份；未经美盛文化同意，核心人员不得离职。

B、除已经披露的及或经美盛文化同意的，在服务期限内，核心人员不存在其他依托于移动互联网与真趣网络现有业务相同或者相似的、与 2016-2018 年真趣网络发展规划要开展的业务相同或者相似的游戏领域的投资，不会与真趣网络进行任何未经美盛文化批准的关联交易，不会把真趣网络的利益以任何形式向直接或者间接享有权益的任何人士输送。

C、对于核心人员在服务期限内不符合前述规定的个人投资，如美盛文化要求，必须予以注销、清算或者清盘或者以合理价格转让给真趣网络。

6、业绩补偿条款

（1）业绩承诺方

上市公司基于新余乐活和新余天游作出的业绩承诺，愿意以 93,031.2200 万元的总价受让真趣网络的 100%股权。其他交易对方不承担业绩承诺及相应的补偿义务。

（2）业绩承诺期间及金额

业绩承诺期间为 2015 年度-2018 年度。新余乐活和新余天游承诺：2015 年度-2018 年度，真趣网络合并财务报表扣除非经常性损益（依法取得的财政补贴除外）后归属于母公司的税后净利润分别不低于 6,000 万元、7,800 万元、9,500 万元和 11,450 万元，其中 2015 年度净利润为真趣网络模拟合并乐途网络 2015 年度利润数据。

（3）实际利润数与承诺利润数差异的确定

实际利润与承诺利润的差异的确定：在业绩承诺期间每个会计年度结束后，美盛文化应当聘请具有证券从业资格的审计机构对真趣网络该会计年度实现的净利润情况出具专项审核意见或者审计报告（专项审核报告），以确定真趣网络的实际净利润数（真趣网络合并财务报表扣除非经常性损益（依法取得的财政补贴除外）后归属于母公司的税后净利润）。实际利润与承诺利润的差异以该审计机构出具的各年度的报告、意见或者减值测试报告的结果确定。

（4）业绩补偿安排

如果在业绩承诺期间真趣网络的实际净利润低于承诺净利润，则新余乐活和新余天游应负责共同向美盛文化补偿，具体的补偿计算方式如下：

当期应支付补偿金金额=（截至当期期末累计承诺净利润-截至当期期末累计实际净利润）÷利润承诺期内承诺的净利润数总和×收购标的资产的总对价-已补偿金额。

已补偿金额是指前期计算已经确定要支付的补偿金。在逐年实施补偿的情况下，各年度计算的当期应支付补偿金金额小于 0 时，按 0 取值，即前期计算已经确定应支付的补偿金不冲回。如果已补偿金额还没有实际支付的，新余乐活和新余天游仍负有支付义务。

如果新余乐活和新余天游须向美盛文化进行补偿，则在审计机构出具的专项审核报告或者减值测试报告被公告之日起 10 个工作日内兑现全部补偿。

新余乐活和新余天游各自应承担的补偿金额比例如下：

序号	股东名称	所承担的补偿金额比例
1	新余乐活	52.2139%
2	新余天游	47.7861%
合计		100.00%

尽管本协议中约定了新余乐活和新余天游各自应承担的补偿金额比例，但是对于美盛文化，新余乐活和新余天游对该等补偿义务承担共同责任，美盛文化有权向任何一方就新余乐活和新余天游整体应支付的全部补偿金额主张权利。

如新余乐活和新余天游没有及时足额补偿美盛文化，则每逾期一日应按未补

偿的金额向美盛文化支付每日万分之五的违约金。如果逾期超过 30 个工作日仍未能将应支付的补偿金足额支付给美盛文化的，则美盛文化有权单方解除本协议，并有权要求原股东方返还全部已经支付的收购价款并赔偿损失，但应从返还的收购价款中扣除新余天游和新余乐活已经支付的业绩和资产减值补偿金。

当发生新余乐活和新余天游没有支付补偿金时，美盛文化有权以美盛文化应付未付给新余乐活和新余天游的债务冲抵的方式取得业绩补偿和减值补偿金，包括但不限于新余乐活和新余天游在本次交易中可获支付的现金对价，美盛文化股东大会已决议进行现金分红但尚未支付给新余乐活和新余天游的现金红利；美盛文化有权依法强制执行新余乐活和新余天游持有的美盛文化股份进行补偿。

（5）减值测试补偿

各方确认，在业绩承诺期届满后，由美盛文化聘请具有证券从业资格的会计师事务所对坤元资产评估有限公司出具的《评估报告》的结果进行资产减值测试，并出具减值测试报告。根据减值测试报告，如果标的资产期末减值额>业绩承诺期内应支付补偿金总额，则新余乐活和新余天游应负责对美盛文化另行给予资产减值补偿，具体补偿金额计算公式如下：资产减值补偿金=标的资产期末减值额－业绩承诺期内应支付业绩补偿金总额。

新余乐活和新余天游应支付的资产减值补偿与业绩补偿合计不应超过收购标的资产的总对价（即 93,031.2200 万元）

7、员工激励

如果真趣网络 2015 年度-2018 年度累计的合并财务报表扣除非经常性损益（依法取得的财政补贴除外）后归属于母公司的税后净利润（其中 2015 年度净利润为真趣网络模拟合并乐途网络 2015 年度利润数据）超过承诺净利润（即 34,750.00 万元），则真趣网络将超出部分的 35%作为真趣网络（含子公司）全体员工的奖金，且奖励总额不超过其交易作价的 20%。上述奖金的具体分配方案和分配时间由真趣网络董事会决定，报美盛文化备案。上述奖金应在本协议规定的业绩承诺期届满和减值测试审核完成后由真趣网络一次性支付。

如果任何一个核心人员违反本协议，则美盛文化有权取消任何尚未支付给该

名核心人员的奖金不予支付。

8、违约责任

(1) 除本协议另行规定外，任何一方违反其在本协议中的任何声明、保证和承诺或本协议的任何条款，即构成违约，违约方均应向其他守约方承担违约责任，应赔偿守约方的全部损失。

(2) 美盛文化违反本协议约定，延迟支付股权转让款的，每延迟付款一天，美盛文化应向杭州米艺或上海游嘉支付相当于到期未付金额万分之五滞纳金。美盛文化延迟付款超过 15 个工作日的，杭州米艺或上海游嘉分别有权单方解除本协议，美盛文化应无偿归还杭州米艺或上海游嘉全部已转让股权，并承担违约责任。

(3) 如因交易对方提供的信息存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给上市公司或者投资者造成损失的，应依法承担赔偿责任。

(4) 在计算有权要求赔偿的损失和守约方为避免损失进一步扩大而支出的合理费用时均包括仲裁费、诉讼费、律师费、审计费、评估费。

(5) 除非本协议另行规定，交易各方各自承担协议下的违约责任。

9、协议的解除和终止

(1) 经各方一致书面同意，协议可以提前终止。

(2) 任何一方严重违反协议、违背承诺，在守约方向违约方送达书面通知之日起三十日内仍没有采取补救措施或者违约行为未获得补救，守约方有权单方面以书面通知方式终止协议。

(3) 就本次交易在2016年9月30日前未能得到中国证监会对本次交易的核准，则美盛文化或者原股东方有权随时向其他方发出书面通知终止协议；原股东方发出的书面通知必须有原股东的全体签署方为有效。

(4) 若2016年12月31日未达到协议生效条件，原股东方有权随时向美盛文化发出书面通知以终止本协议；原股东方发出的书面通知必须有原股东的全体签署方为有效。

（十一）交易对方情况

1、交易对方基本情况

本次收购的交易对方为真趣网络的全体股东，即新余乐活、新余天游、上海游嘉、杭州米艺，其基本情况请参见本节“（三）2、公司股东情况”。

2、其他事项说明

（1）交易对方与上市公司之间关联关系说明

本次交易的交易对方在本次交易前与上市公司及其关联方不存在关联关系。

（2）交易对方之间存在关联关系说明

本次交易的交易对方之间不存在其他关联关系。

（3）交易对方向上市公司推荐董事或高级管理人员情况

截至预案（修订稿）出具之日，本次交易的交易对方未向上市公司推荐董事或高级管理人员。

（4）交易对方及其主要管理人员最近五年内受过行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

截至预案（修订稿）出具之日，交易对方及其主要管理人员最近五年内不存在受过行政处罚（与证券市场明显无关的除外）、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况。上述企业及人员已就相关事项出具了承诺。

（十二）本次募集资金收购真趣网络 100%股权的必要性分析

1、布局移动互联网是公司建设综合性文化产业平台的重要内容

公司围绕文化产业发展，在保持原有动漫服饰业务市场领先优势的基础上，不断完善产业链布局，自 2013 年以来，公司通过并购、投资等方式布局文化生态圈，业务横跨动漫、游戏、儿童剧、衍生品等各大领域，大文化产业平台已初具雏形。

真趣网络从事移动游戏平台及移动广告平台业务，经过几年的专注发展，成为移动游戏服务平台业务领先企业，在移动广告业务上也取得快速发展。公司选择真趣网络不仅因为其具备较强的盈利能力，更重要的是符合公司的发展战略，为公司打造建设综合性文化产业平台提供重要业务支撑，双方有很强的业务协同效应。

2、以并购方式收购真趣网络有利于公司快速拓展移动互联业务，尽快抓住市场发展契机

真趣网络及其核心团队先后从事过移动游戏开发业务、发行业务、服务平台业务、渠道业务以及移动广告平台业务，对移动互联网行业具有全面深入的理解与丰富的经验累积，并整合了移动互联网产业各参与方的广泛资源，在移动互联网游戏领域有较强的市场影响力和发展潜力。

移动互联网领域人才及平台资源的积累、运营模式的不断完善都需要一定时间。通过并购行业内优秀企业，公司能够迅速切入新行业，取得较为领先的市场地位，有利于快速拓展移动互联业务，尽快抓住市场发展契机，实现公司的发展战略。

3、有利于公司创造新的盈利增长点，进一步提升公司整体盈利水平

当前移动互联网游戏及移动互联网广告业务处于发展迅速，通过本次交易，公司快速进入移动互联网行业，能够有效把握市场发展机遇，形成新的盈利增长点，真趣网络承诺2015-2018年净利润分别为6,000万元、7,800万元、9,500万元和11,450万元，若上述业绩承诺能顺利实现，则上述公司业绩将得到有力保障；此外，移动互联网业务同公司当前主要盈利业务动漫衍生产品分散布局，将有利于公司整体抗风险能力提升，各业务不同侧重点的业务定位和各具特征的未来发展方向，也将使上市公司持续经营得到有效保障。

四、本次非公开发行对公司的影响

（一）对公司经营管理的影响

本次募集资金投资项目是公司延伸和丰富内容和资源层，巩固和加强生态闭环运营的核心战略步骤之一。本次募集资金到位且项目实施后，将进一步增强公

司文化生态圈中 IP 资源的筛选、培育、全产业链开发和运营能力，为公司未来的发展夯实内容、用户和品牌基础，从而强化公司整体战略的执行，增强盈利能力与效益水平。

（二）对公司财务状况的影响

通过本次募集资金，可以增厚公司资本实力，使得公司在未来发展的同时保持财务结构的相对稳健。本次发行拟收购的真趣网络具备较强的盈利能力和成长性，通过本次募集资金投资项目的实施，可以加快公司在文化生态领域的布局，增加新的利润增长点；同时，由于IP文化生态圈项目实施存在一定的周期，在项目建设期间，对公司净资产收益率等可能有所影响，项目顺利运营后，将为公司导入充足的用户流量，产生较好的现金流和利润，将提高公司的财务稳健性，增强盈利能力，从而保障公司战略规划的实施，保障全体股东的长远利益。

五、本次非公开发行募集资金使用可行性分析结论

经审慎分析，董事会认为：本次非公开发行募集资金投资项目符合相关政策和法律法规，符合公司的现实情况和战略需求，具有实施的必要性，投资项目具有广阔的市场发展前景，募集资金的使用将会给公司带来良好的投资收益，强化公司整体战略的执行，有利于公司的长远可持续发展，有利于增强公司的核心竞争力，符合全体股东的根本利益。

美盛文化创意股份有限公司董事会

2016年7月14日