

证券代码：600768

证券简称： 宁波富邦

公告编号：临 2016—048

宁波富邦精业集团股份有限公司

关于上海证券交易所《关于对宁波富邦精业集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函》的回复公告

本公司董事会及全体董事保证本公告内容不存在任何虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性和完整性承担个别及连带责任。

2016 年 7 月 25 日，宁波富邦精业集团股份有限公司（以下简称“公司”或“上市公司”）收到上海证券交易所上市公司监管一部《关于对宁波富邦精业集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函》（上证公函【2016】0875 号）。根据《问询函》的相关要求，公司会同本次重组有关各方对相关问题进行了认真核查，现就相关意见的落实情况逐条书面回复如下：

如无特别说明，本文件中所涉及到的简称与宁波富邦精业集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案（修订稿）》（以下简称“《预案》”）中“释义”所定义的简称具有相同含义。除特别说明外，若出现各分项数值之和与总数尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

本文件中列示的标的公司两年一期的财务数据均为未经审计数据，标的资产的评估值及交易对价为预估值。本次交易相关的审计、评估工作完成后，公司将另行召开董事会审议相关事项，编制和公告重组报告书并提请股东大会审议。标

的资产经审计的财务数据和评估结果、标的资产的交易对价以重组报告书中披露内容为准。

目录

问题一：标的资产控股股东为何云鹏，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟为标的资产核心团队人员，且共同持有新余赤月投资管理中心（有限合伙）的股权，属于《收购办法》推定的一致行动人。交易完成后其合计持有公司 12.22% 股权。请对照《上市公司收购管理办法》相关规定，说明何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟是否构成一致行动人。如不构成，请提供相反证据。请财务顾问和律师发表意见。	8
问题二：标的资产原控股股东为张普，2013 年 11 月变更为越云科技，2015 年 11 月越云科技将其持有股份转让给何云鹏、陈琛等，何云鹏成为标的资产控股股东，陈琛成为标的资产第二大股东。交易完成后陈琛持有公司 7.7% 股权。同时预案披露，陈琛于 2014 年 6 月至 2015 年 4 月担任越云科技的执行董事、经理。请补充披露：（1）越云科技 2013 年以来的股权结构及管理层情况；（2）2015 年 11 月越云科技将其股权转让给何云鹏、陈琛时的转让价格；（3）结合前述情况说明何云鹏、陈琛是否曾存在共同投资行为，是否构成一致行动人。如不构成，请提供相反证据。请财务顾问和律师发表意见。	15
问题三：按照交易后的股权结构，上市公司实际控制人合计控制公司 29.22% 股权，扣除认购募集资金所获得的股份，上市公司实际控制人持股比例为 13.6433%。何云鹏、陈琛及张普等如构成一致行动人，持股比例合计为 19.94%，本次重组将构成借壳上市。请结合一致行动关系，并扣除募集资金影响，说明本次交易是否构成重组上市。请财务顾问及律师发表意见。	22
问题四：预案披露，标的资产的资产净额规模是上市公司原业务的 4.5 倍，移动网络游戏资产将成为上市公司主要资产。请补充披露：（1）未来是否有置出原业务的计划，结合交易前后公司主营业务收入、利润等说明公司的主营业务是否发生变更，并结合标的资产的盈利预测情况，说明未来上市公司主要利润是否将来源于本次购买资产；（2）请结合交易后上市公司对标的公司董事、重大财务和经营决策的影响情况，说明上市公司是否实际控制标的资产，标的资产未来是否为管理层实际控制；（3）结合交易完成后上市公司核心资产的控制权情况，说明本次交易是否构成上市公司控制权实质变更。请财务顾问和律师发表意见。	23
问题五：预案披露，标的资产天象互娱及子公司尚未取得《网络出版服务许可证》。请补充披露：（1）标的资产《网络出版服务许可证》的办理进度，预计取得时间及未取得对生产经营的影响，公司取得上述许可证是否存在实质性障碍；（2）若无法取得对公司生产经营活动及标的资产估值的影响，是否对本次重组构成障碍。请评估师发表意见。	33
问题六：预案披露，2015 年 7 月 30 日，苏州蜗牛以天象互动发行的游戏《花千骨》涉嫌抄袭和使用其自主研发的游戏《太极熊猫》中的游戏界面、装潢	

设计和其他游戏元素及游戏规则为由，要求天象互动、爱奇艺立即停止不正当竞争行为，并停止通过信息网络向公众传播或以其他任何形式传播《花千骨》手机游戏。请公司结合《花千骨》的收入、净利润、对标的资产经营业绩的贡献，补充披露若天象互动败诉导致停止运营《花千骨》游戏，对其生产经营的具体影响，是否构成本次交易的实质障碍。请财务顾问发表意见。.....36

问题七：预案披露，天象互娱拥有 38 项软件著作权，天象互动拥有 29 项软件著作权与 2 项文字作品著作权，两个公司存在多个游戏产品相似的软件著作权，但归属于不同的公司，请补充说明：（1）是否存在资产权属不清晰的情况，是否存在重复估值情况；（2）同一游戏产品不同版本号、不同登记号的软件著作权归属于两个公司的原因与合理性；（3）天象互动未来作为管理型平台，持有较多软件著作权的原因与合理性。请财务顾问和律师发表意见。 38

问题八：预案披露，本次交易采用收益法评估作价，以 2015 年 12 月 31 日为评估基准日，天象互娱 100%股权的评估价值为 37.5 亿元，增值率为 604.67%。请补充披露：（1）2013-2015 年，移动游戏市场销售收入增长率逐年下滑，请结合移动游戏行业发展趋势、天象互娱的市场份额、竞争对手情况、标的资产主打游戏的运营情况、新款游戏预计推出时点及试运营情况，综合分析说明本次评估增值的合理性；（2）标的资产各类业务收入预测具体参数、预测依据及合理性。请财务顾问和评估师发表意见。 41

问题九：预案披露，标的资产存在多次股权转让，并存在巨大估值差异。其中，2015 年 12 月华旗汇晟、华旗汇瑞受让天象互娱时对应的估值是 8 亿，而同一时间金亚科技转让 10%股权时对应的估值是 30 亿。2016 年 3 月鼎兴量子转让股权时对应的估值为 30 亿，同一时间航风投资、天歌投资增资入股时估值为 36 亿。金亚科技 2015 年收购标的资产时交易价格为 22 亿，本次交易标的资产天象互娱估值为 37.5 亿元，天象互动估值为 1.54 亿元。虽然《花千骨》游戏运营比较成功，但在游戏行业一款游戏的运营成功并不具有可复制性，游戏行业产品开发风险较高。请公司结合标的资产市场需求、市场竞争、产品研发实力及研发失败率、新产品运营推广情况、客户稳定性及拓展情况、分成金比例、主要竞争对手情况等，分析标的资产估值在近一年急剧增加的合理性。请财务顾问和评估师发表意见。 56

问题十：预案披露，天象互娱的游戏产品包括《花千骨》、《天天枪战》、《热血精灵王》等 9 项，除 1 项产品《赵云战纪》于 2016 年 4 月停运外，其他产品都在运营中，天象互娱 2015 年与 2016 年 1-3 月业绩大幅上涨主要归功于《花千骨》；同时天象互动大部分业务转让至天津天象（天象互动把天津天象股权转让给赤月科技）后，仅保留了《花千骨》、《热血精灵王》及《天天枪战》在 4399 运营平台的联合运营业务，未来联运收入较少。请补充披露：（1）天象互娱采用收益法评估时，评估的游戏产品范围及《花千骨》、《天天枪战》、《热血精灵王》等产品对其估值的影响；（2）天象互动采用资产基础法评估，《花千骨》、《热血精灵王》及《天天枪战》等产品在无形资产中的占比，及

其对天象互动评估的影响。请财务顾问和评估师发表意见。 72

问题十一：预案披露，标的资产《花千骨》游戏通过委托方式开发，著作权人为天象互动与爱奇艺，开发商为千层塔（天象互动持股 30%），2015 年 6 月上线后至 2016 年 3 月，注册用户达 5657.7 万人，月均充值流水为 6966.76 万元，创下 1.6 亿月充值流水的最高纪录，请补充披露：（1）《花千骨》IP 采购情况、金额、会计处理方法；（2）天象互动与爱奇艺共为《花千骨》的著作权人，天象互动是否可以实际控制《花千骨》游戏，两方对该项著作权收入的主要协议，及其收入模式对标的资产估值的影响；（3）天象互动与开发商关于游戏收入的主要协议、收入分成方法等；（4）《花千骨》的充值流水的权属，天象互动根据其充值流水的收入确认情况；（5）《花千骨》是天象互娱 2015 年与 2016 年一季度经营业绩大幅增长的主要原因，属于个别游戏现象，请分析天象互娱在未来盈利预测中利润与收入快速增长的依据与合理性。请财务顾问和评估师发表意见。 74

问题十二：金亚科技拟收购天象互动时，2015 年承诺业绩为 2.2 亿元，而根据预案，天象互娱与天象互动 2015 年模拟合并利润为 19,988.99 万元。请补充披露标的资产 2015 年业绩低于金亚科技重大资产重组方案承诺业绩的原因，并结合标的资产 2015 年的实际运行情况说明未来业绩承诺的可实现性。请财务顾问和评估师发表意见。 81

问题十三：请补充披露（1）标的资产的业绩承诺依据为归属于母公司所有者的净利润，请补充披露业绩承诺实现是否考虑非经常性损益的影响；（2）结合天象互娱盈利预测情况，说明 2019 年承诺业绩较 2018 年仅增长 10%，较其他各年业绩增长率大幅下降的原因与合理性。请财务顾问和评估师发表意见。 87

问题十四：结合游戏行业发展情况、标的资产未来三年的预计流水及储备游戏情况等，补充披露作出上述业绩承诺的具体依据及合理性。请财务顾问和评估师发表意见。 89

问题十五：天象互动报告期内归属于母公司的净利润分为别为 1.33 亿、1.06 亿和 349 万元，请结合天象互动的业务模式、未来投资计划及与天象互娱的业务往来，补充说明将天象互动承诺业绩定为不亏损的原因与合理性。请财务顾问和评估师发表意见。 96

问题十六：请补充披露天象互娱报告期内业务运营情况：（1）分自主运营、联合运营、授权运营等模式分别披露各游戏产品的生命周期、玩家结构分布、活跃用户数、付费率、平均充值水平、充值消费比、开发人员、用户平均在线时长、各运营模式下服务器数量等，并对上线以来的上述数据的变动趋势进行分析；（2）报告期内营业成本中分运营模式、游戏产品披露 IDC 费用、版权金支出与分成金支出的具体金额与变化；（3）报告期内自主运营、联合运营、授权运营等模式游戏产品收入占比、收入会计确认方法，虚拟币确认收入的估计方法与假设；（4）采购模式中，代理游戏产品采购占比及其收入与成本确认方

法，游戏版权金支出占比及其会计处理方式。请财务顾问和会计师发表意见。

.....99

问题十七：请补充披露（1）委托研发和合作研发模式下，研发成果的归属、收益分成比例，与委托方或合作方是否存在纠纷及潜在纠纷；（2）未来游戏上线规划，新款游戏预计推出时点及试运营情况，当前 IP 储备情况、IP 授权费用情况。请财务顾问和会计师发表意见。 133

问题十八：请补充披露（1）报告期内前五大客户名称、金额、占营业收入比例；（2）按照服务器采购、代理游戏产品采购及影视动漫小说泛媒体 IP 采购三类类别，补充披露报告期内前五大供应商的名称、采购金额、采购比例、采购内容。请财务顾问和会计师发表意见。 139

问题十九：请根据标的资产的运营模式、产品数量、玩家分布、盈利能力等因素补充披露：（1）主要游戏账户的充值消费比、在线时长等数据；（2）分游戏或运营方式核查主要游戏账户的充值情况，充值银行账户账号，每次充值地址（IP、MAC），充值前后两天内账户登录地址（IP、MAC），每款游戏的活跃用户数等信息；（3）标的资产工作人员是否存在自我充值消费行为；（4）提供标的资产游戏产品主要装备、道具等的价格信息，主要游戏玩家对装备、道具的购买和消费情况。请财务顾问和会计师发表意见。 146

问题二十：请公司按照《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第 26 号——上市公司重大资产重组（2014 年修订）》在预案中补充披露：天象互娱与天象互动模拟合并报表的主要财务指标，如主要资产与负债构成、成本费用构成、现金流情况等。补充披露公司游戏开发和运营业务成本结转的具体方法，存货结转和无形资产摊销的方法，研发费用资本化政策、资产减值计提情况。请财务顾问和会计师发表意见。 196

问题二十一：预案披露，2016 年 3 月天象互娱负债总额为 1.8 亿元，主要为应付账款、其他应付账款和应付股利；天津互动负债总额 4146.17 万元，主要为应付账款与预收账款。请补充披露：（1）报告期内天象互娱与天象互动资产与负债中往来科目的具体金额、对象、用途与变化情况；（2）天象互娱与天象互动报告期内股利支付情况；（3）报告期内标的资产天象互娱与天象互动之间的业务与资金往来情况，及其对天象互动以资产基础法评估结果的影响。请财务顾问和会计师发表意见。 201

问题二十二：预案披露，天象互动公司的全资子公司包括天津基甸动漫有限公司、成都越云科技有限公司，评估基准日天象互动长期股权投资为 60 万元，预评估值为 1087 万元，请结合天象互动控股公司情况说明长期股权投资增值 1711.96%的原因与合理性。请财务顾问和会计师发表意见。 221

问题二十三：预案披露，天象互娱与天象互动模拟合并报表中，报告期内资产负债率为 25.66%、42.82%、15.34%，请结合标的资产的采购与销售的结算政策、现金流情况、职工薪酬与股利支付情况等，说明标的资产负债率变化较大

的原因。请财务顾问和会计师发表意见。	223
问题二十四：预案披露，2016 年 3 月 20 日，交易对手现金增资 2 亿元入股标的资产，属于突击入股标的资产的情况。请核查标的资产穿透计算后股东是否超过 200 人，交易对方是否涉及结构化产品，是否符合中国证监会有关规定。请财务顾问发表意见。	225
问题二十五：预案披露，报告书第 339 页披露《花千骨》为天象互娱自研游戏，第 306 页披露《花千骨》为委托研发模式开发，前后不一致，请财务顾问核查并发表意见。	231
问题二十六：预案披露，报告书第 333 页披露天象互娱与天象互动报告期内运营的 9 款产品中有 2 款计划在近期停运下架，第 295 页中披露天象互娱的产品有一项停运，是否存在前后不一致。请财务顾问核查并发表意见。	231

问题一：标的资产控股股东为何云鹏，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟为标的资产核心团队人员，且共同持有新余赤月投资管理中心（有限合伙）的股权，属于《收购办法》推定的一致行动人。交易完成后其合计持有公司 12.22% 股权。请对照《上市公司收购管理办法》相关规定，说明何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟是否构成一致行动人。如不构成，请提供相反证据。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

（一）新余赤月的股权形成情况

根据新余赤月投资管理中心（有限合伙）（以下简称“新余赤月”）的工商档案资料，新余赤月系由何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑、杜伟 6 名自然人共同于 2015 年 12 月出资设立，其成立时的合伙人及其出资比例如下：

序号	合伙人姓名	合伙人类型	出资比例
1	何云鹏	普通合伙人	60.00%
2	陈 琛	有限合伙人	30.00%
3	张 普	有限合伙人	4.05%
4	蒙 琨	有限合伙人	2.85%
5	周星佑	有限合伙人	2.85%
6	杜 伟	有限合伙人	0.25%
合 计			100%

2016 年 6 月，经全体合伙人一致同意，陈琛退伙，同时何云鹏的出资额增加至 90 万元。本次变更后新余赤月的股权结构如下：

序号	合伙人姓名	合伙人类型	出资比例
1	何云鹏	普通合伙人	90.00%
2	张 普	有限合伙人	4.05%
3	蒙 琨	有限合伙人	2.85%
4	周星佑	有限合伙人	2.85%
5	杜 伟	有限合伙人	0.25%
合 计			100.00%

2016年8月5日，新余赤月作出合伙人决议，一致同意解散合伙企业。目前该合伙企业正处于清算注销过程中。

（二）何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟不构成一致行动人

根据《上市公司收购管理办法》第八十三条的规定，在上市公司的收购及相关股份权益变动活动中有一致行动情形的投资者，互为一致行动人，其中一致行动是指投资者通过协议、其他安排，与其他投资者共同扩大其所能支配的一个上市公司股份表决权数量的行为或者事实；同时，该条第二款界定了如无相反证据推定为一致行动人的情形，包括如无相反证据，投资者之间存在合伙、合作、联营等其他经济利益关系的或投资者之间具有其他关联关系的，为一致行动人。对于法规推定的一致行动人，如有相反证据的，则可以认定其不存在一致行动关系。

根据天象互动、天象互娱、新余赤月的工商档案资料、何云鹏等六名自然人的《访谈笔录》及其出具的相关声明和承诺，基于以下事实，何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑、杜伟虽共同出资设立了新余赤月，但其不构成一致行动人。

1、何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟关于不存在一致行动的真实意思表示。

何云鹏于2016年7月作出了不谋求上市公司控制权的声明承诺，确认其与天象互娱其他股东、宁波富邦控股股东、实际控制人及其董事、监事及高级管理人员均不存在关联关系，未与前述主体未签订任何一致行动协议或就保持一致行

动作出任何书面或非书面的安排，亦未实施其他任何可能约束任何其他股东共同行使股东权利的行为或安排，并承诺在业绩承诺期内，保证不通过所持上市股份主动谋求上市公司的实际控制权。同时，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟于2016年7月作出声明承诺，承诺不存在关联关系，未签订任何一致行动协议或就保持一致行动作出任何书面或非书面的安排，亦未实施其他任何可以约束任何其他股东共同行使股东权利的行为或安排；且其承诺本次交易完成后作为宁波富邦股东在业绩对赌期间，不会就互相达成一致行动作出任何书面或非书面的协议、安排。

何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟出具了《关联方调查表》（调查表内容包括关联方情况、对外投资及任职情况等信息）及相关声明和承诺。其中，何云鹏已明确声明并承诺与张普、蒙琨、周星佑、杜伟不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排，并承诺不会通过所持上市公司股份谋求上市公司实际控制权；同时，张普、蒙琨、周星佑、杜伟亦已明确声明与何云鹏及各自均不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排。该等真实意思表示表明了何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟等不存在一致行动的主观意愿。

2、何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟不存在一致行动的客观事实。

（1）何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟不存在因合伙设立新余赤月而产生新的利益联结进而形成一致行动的情况。

根据天象互娱及何云鹏等六名自然人股东出具的说明及何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑、杜伟的《访谈笔录》。天象互动终止和金亚科技股份有限公司（以下简称“金亚科技”）的重组后，各股东协商确定以天象互娱作为主体启动申请公司股份在全国中小企业股份转让系统挂牌，故于2015年12月共同出资设立新余赤月作为持股平台，以在未来适时实施股权激励。除金亚科技外，各自然人股东均向新余赤月转让部分天象互娱股权。

2016年3月，宁波梅山保税港区航风投资管理合伙企业（有限合伙）{以下

简称“航风投资”}及其关联方新余天歌投资管理有限公司（以下简称“天歌投资”）看好天象互娱未来发展前景，拟以投后 36 亿元的估值投资取得天象互娱 20%股权。考虑到引入该等投资人可以给天象互娱带来更好的发展契机，同时结合当时股东不愿被过多稀释的因素，该两家以部分增资、部分受让股权的方式取得天象互娱合计 20%股权。由于本次投资估值较高，若继续按原计划以新余赤月作为平台实施股权激励计划，则股份支付会对公司业绩造成较大影响，故天象互娱及各股东决定放弃原拟实施的股权激励方案，并将新余赤月持有的天象互娱股权全部转让给前述投资者。

基于以上事实，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟共同设立新余赤月的目的是结合天象互娱启动资本市场运作搭建的激励平台，不存在一起另行共同合伙实施其他商业计划、开展其他业务等经济利益考虑，且后续持股平台持有的天象互娱股权对外转让也是全体股东基于公司整体利益考虑而作的安排，张普、蒙琨、周星佑、杜伟与何云鹏合伙出资设立新余赤月未形成新的经济利益联系，不存在因为合伙设立新余赤月而产生新的利益联结进而形成一致行动的情况。

（2）何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟等作为股东独立作出决策，作为核心团队成员分工参与管理，不存在一致行动的客观事实。

根据天象互娱的工商档案，张普、蒙琨、周星佑等三人于 2012 年 3 月设立赤月科技，2016 年 2 月更名为天象互娱，2013 年 8 月杜伟入股，四人组成创业团队。该创业团队在游戏开发和制作方面具有一定实力，但在游戏发行和运营等方面实力相对偏弱。2014 年 4 月，由于天象互娱经营发展出现瓶颈，创业团队与曾担任百度 91 助手高管且在游戏运营及发行领域有着良好资源的何云鹏及财务投资人陈琛等进行投资接洽，共同协商设立了天象互动并收购天象互娱。资源及业务整合完成后，各方在业务及管理方面优势互补、分工协作，形成了良好的合作关系，其中，何云鹏负责公司整体战略规划、统筹公司经营管理和移动游戏发行事务；张普主管移动游戏研发、制作；周星佑主管研发技术的升级；蒙琨主管业务流程、行政管理和风险控制；杜伟主管技术后台开发、运营、维护。陈琛

作为财务投资人不参与具体经营管理。

根据何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟的访谈，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟作为股东行使表决权、提案权、提名权时均独立按个人意愿作出，不存在和其他股东商议后一致或联合提案或提名的情况，亦不存在相互委托投票、相互协商表决意向后再进行表决的情况。

基于上述事实，可认定何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟作为标的公司股东及核心团队成员，在参与标的公司的经营决策时均独立行使股东权利，各方之间不存在形成一致行动的意思表示及实施一致行动的客观事实。

综上，从主观意愿上来看，何云鹏作出声明和承诺，与张普、蒙琨、周星佑、杜伟不存在一致行动的意图和事实，不会做出一致行动的安排并且不会通过所持上市公司股份谋求上市公司实际控制权。张普、蒙琨、周星佑、杜伟作出声明和承诺，与何云鹏及各自均不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排。该等真实意思表示表明了何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟等不存在一致行动的主观意愿。从客观事实上来看，其一，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟共同设立新余赤月及转让各自所持有的天象互娱的股权都是结合天象互娱资本运作而作出的决策，其合伙出资设立新余赤月未形成新的经济利益联系，不存在因为合伙设立新余赤月而产生新的利益联结进而形成一致行动的情况；其二，何云鹏已通过保持大股东地位、担任执行董事兼经理、统筹经营管理等确保了对标的公司的实际控制，不存在需要让张普、蒙琨、周星佑、杜伟等与其保持一致行动来扩大表决权确保其对标的公司控制的客观需求；其三，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟作为标的公司股东，在参与公司的经营决策时均独立行使股东权利，各方之间不存在形成一致行动的意思表示及实施一致行动的客观事实。

基于上述事实，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟不构成一致行动关系。

（三）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

1、从主观意愿上来看，何云鹏作出的与张普、蒙琨、周星佑、杜伟不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排及不会通过所持上市公司股份谋求上市公司实际控制权的声明承诺及张普、蒙琨、周星佑、杜伟作出的与何云鹏及各自均不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排声明承诺均是其真实意思表示。该等真实意思表示表明了何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟等不存在一致行动的主观意愿。从客观事实上来看，其一，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟共同设立新余赤月及转让持有的天象互娱的股权都是结合天象互娱资本运作而作出的决策，其合伙出资设立新余赤月未形成新的经济利益联系，不存在因为合伙设立新余赤月而产生新的利益联结进而形成一致行动的情况；其二，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟作为标的公司股东，在参与公司的经营决策时均独立行使股东权利，各方之间不存在形成一致行动的意思表示及实施一致行动的客观事实。

2、基于上述事实，独立财务顾问认为何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟不构成一致行动人。

经核查，律师认为：

1、从主观意愿上来看，何云鹏作出的与张普、蒙琨、周星佑、杜伟不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排及不会通过所持上市公司股份谋求上市公司实际控制权的声明承诺及张普、蒙琨、周星佑、杜伟作出的与何云鹏及各自均不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排声明承诺均是其真实意思表示。该等真实意思表示表明了何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟等不存在一致行动的主观意愿。从客观事实上来看，其一，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟共同设立新余赤月及转让持有的天象互娱的股权都是结合天象互娱资本运作而作出的决策，其合伙出资设立新余赤月未形成新的经济利益联

系，不存在因为合伙设立新余赤月而产生新的利益联结进而形成一致行动的情况；其二，何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟作为标的公司股东，在参与公司的经营决策时均独立行使股东权利，各方之间不存在形成一致行动的意思表示及实施一致行动的客观事实。

2、基于上述事实，律师认为何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟不构成一致行动人。

问题二：标的资产原控股股东为张普，2013年11月变更为越云科技，2015年11月越云科技将其持有股份转让给何云鹏、陈琛等，何云鹏成为标的资产控股股东，陈琛成为标的资产第二大股东。交易完成后陈琛持有公司7.7%股权。同时预案披露，陈琛于2014年6月至2015年4月担任越云科技的执行董事、经理。请补充披露：（1）越云科技2013年以来的股权结构及管理層情况；（2）2015年11月越云科技将其股权转让给何云鹏、陈琛时的转让价格；（3）结合前述情况说明何云鹏、陈琛是否曾存在共同投资行为，是否构成一致行动人。如不构成，请提供相反证据。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

（一）越云科技2013年以来的股权结构及管理層情况

越云科技成立于2013年8月8日，目前持有成都市高新工商局核发的统一社会信用代码为915101000753694512的《营业执照》。公司注册资本10万元，法定代表人蒙琨，住所为成都高新区肖家河中街43号6幢1层，经营范围：手机软件开发、技术转让；计算机软硬件的技术开发、技术服务。天象互动持有越云科技100%股权，越云科技目前处于清算注销过程中。

根据越云科技的工商档案资料，其于2013年8月成立至今的股权结构及组织机构演变情况如下：

1、2013年8月，越云科技成立

2013年8月7日，自然人张厚芝签署《成都越云科技有限公司章程》，决定出资10万元设立越云科技。

2013年8月6日，四川天仁会计师事务所有限责任公司出具川天仁会司验字[2013]第8-19号《验资报告》验证：截至2013年8月6日，越云科技（筹）已收到股东缴纳的注册资本10万元，出资方式为货币。

2013年8月8日，越云科技取得成都市工商行政管理局核发的企业法人营业执照后成立。公司成立时的名称为“成都越云科技有限公司”，注册资本10万元，住所地为成都高新区肖家河中街43号6幢1层，法定代表人为杜娟，经营

范围：手机软件开发、技术转让；计算机软硬件的技术开发、技术服务。

越云科技成立时的股权结构如下：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	张厚芝	10.00	100.00
合 计		10.00	100.00

越云科技成立时的组织机构情况如下：

序号	姓名	组织机构
1	杜娟	执行董事兼总经理
2	张厚芝	监事

2、2013 年 9 月，股权转让

2013 年 8 月 26 日，越云科技股东张厚芝作出决定，同意将其持有越云科技 50% 股权即 5 万元出资额转让给王宏伟。同日，张厚芝与王宏伟就前述股权转让事宜签订《股权转让协议》。

2013 年 9 月 5 日，越云科技就本次股权转让办理完毕工商变更登记并取得换发后的营业执照。

本次股权转让后越云科技的股权结构如下：

序号	股东姓名	出资额（万元）	出资比例（%）
1	张厚芝	5.00	50.00%
2	王宏伟	5.00	50.00%
合 计		10.00	100.00%

经股东张厚芝、王宏伟一致同意，本次股权转让后越云科技组织机构不变，即仍由杜娟担任执行董事兼总经理，由张厚芝担任监事。

3、2014 年 1 月，组织机构变更

2013 年 12 月 26 日，越云科技股东会作出决议，同意杜娟辞去执行董事及经理职务，由张厚芝担任公司执行董事兼经理；同意免去张厚芝监事职务，由王宏伟担任监事。

2014 年 1 月 2 日，越云科技就本次组织机构变更办理完毕工商变更登记并取得换发后的营业执照。

4、2014 年 5 月，股权转让

2014 年 5 月 6 日，越云科技股东会作出决议，同意张厚芝、王宏伟分别将其持有的越云科技 50% 股权计 5 万元出资额转让给天象互动。同日，张厚芝、王宏伟分别与天象互动就前述股权转让事宜签订《出资转让协议》。本次股权转让按出资额作价，价款均已结清。

2014 年 5 月 8 日，越云科技就本次股权转让办理完毕工商变更登记并取得换发后的营业执照。

本次股权转让后越云科技的股权结构如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资比例（%）
1	天象互动	10.00	100.00%
合 计		10.00	100.00%

本次股权转让中越云科技组织机构未同时发生变更。

5、2014 年 6 月，组织机构变更

2014 年 5 月 22 日，越云科技股东天象互动作出决定，同意张厚芝辞去公司执行董事兼经理职务，由陈琛担任执行董事兼经理；监事不变。

2014 年 6 月 9 日，越云科技就本次组织机构变更办理完毕工商变更登记并取得换发后的营业执照。

本次变更后越云科技的组织机构如下：

序号	姓名	组织机构
1	陈琛	执行董事兼经理
2	王宏伟	监事

6、2015 年 4 月，组织机构变更

2015 年 4 月，越云科技股东天象互动作出决定，同意陈琛辞去执行董事兼经理职务，由蒙琨担任执行董事兼经理；同意王宏伟辞去监事职务，由张普担任监事。

2015 年 4 月 21 日，越云科技就本次组织机构变更办理完毕工商变更登记。

本次变更后，越云科技的组织机构如下：

序号	姓名	组织机构
1	蒙琨	执行董事兼经理
2	张普	监事

本次变更后截至本回复出具日，越云科技的股权结构及组织机构均未再发生变更。

7、2016 年 5 月，越云科技启动注销

2016 年 5 月 24 日，越云科技股东天象互动作出决定，同意注销越云科技并成立清算组。同日，越云科技就清算组成员向成都市高新工商行政管理局办理备案。截至本回复出具日，越云科技尚处于清算注销过程中。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第五章 交易标的之天象互动”之“一、标的资产信息”之“（九）交易标的的下属企业情况”之“1、成都越云科技有限公司”之“（2）历史沿革”中补充披露。

（二）2015 年 11 月，越云科技将其持有的天象互娱股权转让给何云鹏等天象互动的股东时的转让价格

根据天象互动、天象互娱、天津天象 2015 年 8 月 31 日的股东会决议及各方签订的重组协议，基于各股东拟以天象互娱作为主体启动申请股份在全国中小企业股份转让系统挂牌，各方同意对天象互动、天象互娱的股权架构、业务及人员进行重整。

根据重组方案，天象互娱股东会于 2015 年 11 月作出决议，同意越云科技及天象互动将各自持有的全部天象互娱股权转让给何云鹏、张普、蒙琨、周星佑、杜伟及金亚科技，转让价格以天象互娱 2015 年 8 月 31 日的净资产为作价依据，按每 1 元出资额作价 2.02 元。除股权架构调整外，天象互动的业务整合进入天象互娱。

上述第（二）部分相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章 交易标

的天象互娱”之“一、标的资产信息”之“(二)“天象互娱历史沿革、增减资及股权转让情况说明”之“2、最近三年增减资及股权转让情况说明”之“(4) 2015 年 11 月，第四次股权转让并变更法定代表人”中补充披露。

(三) 结合前述情况说明何云鹏、陈琛是否曾存在共同投资行为，是否构成一致行动人。如不构成，请提供相反证据

天象互动成立于 2014 年 4 月，2014 年 5 月收购越云科技时，天象互动的第一大、第二大股东为财务投资人陈琛、王宏伟，分别持有公司 45.84%、24.84% 股权，何云鹏、张普、周星佑、蒙琨、杜伟合计持有公司 28.32% 股权，且收购前王宏伟持有越云科技 50% 股权。本次收购越云科技是财务投资人出于业务整理及储备项目的考虑。天象互动收购越云科技后，2014 年 6 月至 2015 年 4 月期间，陈琛作为当时天象互动的大股东就在收购后初期担任了子公司的执行董事兼总经理。根据独立财务顾问及律师对陈琛、何云鹏、越云科技相关财务人员及员工的访谈及核查越云科技在陈琛担任执行董事兼经理期间业务付款单及管理报销单的情况，尽管陈琛在前述期间内担任了越云科技的执行董事兼经理，但其并不参与越云科技的业务经营管理，业务及管理涉及的费用需经何云鹏审核后才能付款或报销。

除投资标的公司外，根据对陈琛的访谈笔录》及其回复的《关联方调查表》及相关企业的工商档案资料，陈琛作为财务投资人还投资了越云科技、成都卓然天成科技有限公司、成都正越科技有限公司（和标的公司无关联）、北京永焱科技有限公司（和标的公司无关联）等公司。在天象互动搭建境外上市架构时和何云鹏等设立了北京天象互动科技有限公司，在天象互娱启动新三板挂牌时基于股权激励计划和何云鹏等出资设立了新余赤月，后续基于标的公司启动资本市场运作，相关公司均纳入天象互娱、退出投资或注销。陈琛对相关公司的投资均基于财务投资考虑，并不参与具体经营管理。

根据《上市公司收购管理办法》第八十三条的规定，在上市公司的收购及相关股

份权益变动活动中有一致行动情形的投资者，互为一致行动人，其中一致行动是指投资者通过协议、其他安排，与其他投资者共同扩大其所能够支配的一个上市公司股份表决权数量的行为或者事实；同时，该条第二款界定了如无相反证据推定为一致行动人的情形，包括如无相反证据，投资者之间存合伙、合作、联营等其他经济利益关系的或投资者之间具有其他关联关系的，为一致行动人。对于法规推定的一致行动人，如有相反证据的，则可以认定其不存在一致行动关系。

根据天象互动、天象互娱的工商档案资料、何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑、杜伟、王宏伟等人的《访谈笔录》及其出具的相关声明和承诺，基于以下事实，可认定何云鹏、陈琛不构成一致行动人。

1、何云鹏及陈琛关于不存在一致行动的真实意思表示

何云鹏于 2016 年 7 月作出了不谋求上市公司控制权的声明承诺，确认其与天象互娱其他股东、宁波富邦控股股东、实际控制人及其董事、监事及高级管理人员均不存在关联关系，未与前述主体签订任何一致行动协议或就保持一致行动作出任何书面或非书面的安排，亦未实施其他任何可能约束任何其他股东共同行使股东权利的行为或安排，并承诺在业绩承诺期内，保证不通过所持上市公司股份主动谋求上市公司的实际控制权。同时，何云鹏及陈琛于 2016 年 7 月作出声明承诺，承诺不存在关联关系，未签订任何一致行动协议或就保持一致行动作出任何书面或非书面的安排，亦未实施其他任何可以约束任何其他股东共同行使股东权利的行为或安排；且其承诺本次交易完成后作为宁波富邦股东在业绩对赌期间，不会就互相达成一致行动作出任何书面或非书面的协议、安排。

根据何云鹏及陈琛出具的《关联方调查表》及相关声明和承诺，何云鹏已明确声明并承诺与陈琛不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排，并承诺不会通过所持上市公司股份谋求上市公司实际控制权；同时陈琛亦承诺与何云鹏不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排。该等真实意思表示表明了何云鹏及陈琛不存在一致行动的主观意愿。

2、何云鹏及陈琛不存在一致行动的客观事实

根据天象互娱、天象互动的工商档案、何云鹏、陈琛的《访谈笔录》，何云鹏、陈琛作为股东行使表决权、提案权、提名权时均独立按个人意愿作出，不存在相互商议后一致或联合提案或提名的情况，亦不存在相互委托投票、相互协商表决意向后再进行表决的情况。

基于上述事实，认定陈琛与何云鹏不构成一致行动人。

上述第（三）部分相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第三章 交易对方情况”之“一、发行股份及支付现金购买资产交易对方”之“（八）交易对方是否具有关联关系或一致行动关系的说明”之“2、何云鹏与陈琛之间不存在一致行动关系的特别说明”中补充披露。

（四）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

从主观意愿上来看，何云鹏作出的不通过上市公司股份谋求控制权及其和陈琛作出的彼此不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排的声明承诺均是其真实意思表示，表明了其不存在一致行动的主观意愿。从客观事实上来看，何云鹏与陈琛共同作为股东期间均独立进行决策表决，不存在保持一致行动的客观事实。基于上述事实，独立财务顾问认为何云鹏、陈琛不构成一致行动人。

经核查，律师认为：

从主观意愿上来看，何云鹏作出的不通过上市公司股份谋求控制权及其和陈琛作出的彼此不存在一致行动的意图、事实及不会做出一致行动的安排的声明承诺均是其真实意思表示，表明了其不存在一致行动关系的主观意愿。从客观需求及客观事实上来看，何云鹏与陈琛不存在一致行动的客观需求，且二人共同作为股东期间均独立进行决策表决，不存在保持一致行动的客观事实。

问题三：按照交易后的股权结构，上市公司实际控制人合计控制公司 29.22% 股权，扣除认购募集资金所获得的股份，上市公司实际控制人持股比例为 13.6433%。何云鹏、陈琛及张普等如构成一致行动人，持股比例合计为 19.94%，本次重组将构成借壳上市。请结合一致行动关系，并扣除募集资金影响，说明本次交易是否构成重组上市。请财务顾问及律师发表意见。

回复：

已在前述询问函问题一、二中回复了何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑、杜伟等不构成一致行动人的事实及理由，认为该等主体不构成一致行动人。

（一）中介机构的核查意见：

经核查，独立财务顾问认为：

何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑、杜伟等不构成一致行动人。同时，根据交易方案，本次交易发行股份购买资产与募集配套资金互为前提，富邦控股及其一致行动人合计拟认购 53,850,296 股股份。本次交易完成后，在剔除富邦控股及其一致行动人通过认购募集配套资金获得的股份后，富邦控股的持股比例为 13.6433%，仍为上市公司第一大股东，宋汉平等 14 名自然人仍为实际控制人，本次交易不会导致实际控制人变更，不构成重组上市。

经核查，律师认为：

何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑、杜伟等不构成一致行动人。同时，根据交易方案，本次交易发行股份购买资产与募集配套资金互为前提，富邦控股及其一致行动人合计拟认购 53,850,296 股股份。本次交易完成后，在剔除富邦控股及其一致行动人通过认购募集配套资金获得的股份后，富邦控股的持股比例为 13.6433%，仍为上市公司第一大股东，宋汉平等 14 名自然人仍为实际控制人，本次交易不会导致实际控制人变更，不构成重组上市。

问题四：预案披露，标的资产的资产净额规模是上市公司原业务的 4.5 倍，移动网络游戏资产将成为上市公司主要资产。请补充披露：（1）未来是否有置出原业务的计划，结合交易前后公司主营业务收入、利润等说明公司的主营业务是否发生变更，并结合标的资产的盈利预测情况，说明未来上市公司主要利润是否将来源于本次购买资产；（2）请结合交易后上市公司对标的公司董事、重大财务和经营决策的影响情况，说明上市公司是否实际控制标的资产，标的资产未来是否为管理层实际控制；（3）结合交易完成后上市公司核心资产的控制权情况，说明本次交易是否构成上市公司控制权实质变更。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

（一）未来是否有置出原业务的计划、主营业务是否发生变更、未来的利润来源

1、上市公司未来是否有置出原业务的计划

上市公司宁波富邦目前主要从事工业铝板带材和铝型材的生产、加工和销售以及开展铝铸棒贸易业务等，是华东地区规模较大的铝加工压延企业之一。虽然近年来，国内铝加工产业整体呈现出产品同质化竞争激烈、产量供大于求等特点，但是宁波富邦凭借对原有业务有着多年的专业生产经验和积累，现阶段不会考虑将原有业务置出，而是通过立足内部结构调整，力争实现内生式的发展提升。

在实际工作中，在原有业务方面，上市公司将努力优化生产技术，淘汰落后产能，提升制造水平和产品质量，优化产品结构，打造精专产品。同时注重企业内部的流程管理和精细化管理，降低生产成本，提高生产效率。在此基础上，加大市场适销对路新品种的开发和推广工作。最终通过优化产品结构，继续采取差异化营销策略，以效益为目标，开拓新的潜在客户和细分市场，多管齐下，推动原有业务向好的方向发展，实现结构性发展升级。

2、本次交易前后上市公司主营业务变化情况

根据本次交易前上市公司 2015 年审计报告、2016 年一季度财务报表（未经审计），以及上市公司一年一期备考财务报告（未经审计）相关数据，本次交易完成前后，公司主营业务收入、利润等情况变化如下：

单位：万元

项目	交易前		交易后	
	2016 年 1-3 月	2015 年度	2016 年 1-3 月	2015 年度
营业收入	14,082.96	81,466.11	25,188.67	131,477.74
其中：上市公司	14,082.96	81,466.11	14,082.96	81,466.11
标的公司	-	-	11,105.71	50,011.63
净利润	-1,060.05	-5,276.92	4,045.74	14,694.20
其中：上市公司	-1,060.05	-5,276.92	-1,060.05	-5,276.92
标的公司	-	-	5,105.79	19,971.12

本次交易完成后，上市公司 2016 年一季度、2015 年度的营业收入相对交易前分别增长了 78.86%和 61.39%，且本次交易完成后上市公司的营业利润、利润总额、净利润均发生较大变化，不仅将扭转上市公司亏损的局面，还将大幅提升上市公司的盈利水平。

本次交易前，宁波富邦主营业务为铝板带材和铝型材加工和销售以及铝铸棒贸易业务等，本次交易完成后，宁波富邦将转变为传统铝加工业与移动网络游戏业务并行的多元化主营上市公司，实现转型升级和结构调整。标的资产所从事的移动网络游戏研发、发行、运营和孵化业务与宁波富邦原有主业铝板带材和铝型材加工和销售和铝铸棒贸易在行业周期性、资产类型、消费特征等方面存在较大差异性、互补性，上市公司单一业务周期性波动的风险将得以分散、主营业务收入结构将得以改善，有利于构建波动风险较低且具备广阔前景的业务组合，推动公司业务的跨越式发展，实现公司整体盈利水平的稳步、持续提升，保障股东的利益。

公司未来的经营发展战略是在深化发展原主业、挖掘原有业务发展后劲的基础上，以收购天象互娱和天象互动为契机，将主营业务拓展到新的领域，实现产业转型升级。本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的全资子公司，上市公司将成功切入移动网络游戏行业，丰富主营业务构成，实现业务的多元化布局，培育新的利润增长点。

3、结合标的资产的盈利预测情况，说明未来上市公司主要利润是否将来源于本次购买资产

根据标的资产天象互娱的业绩承诺，2016 年度、2017 年度、2018 年度天象互娱实现的归属于母公司所有者的净利润不低于 30,000 万元、36,000 万元、43,200 万元，盈利能力较强；如未来原主营业务整体行情仍持续走低，则上市公司未来的主要利润将来源于本次购买的标的公司之一天象互娱。

天象互娱主营业务未来发展态势良好，将有助于进一步提高上市公司的营业收入水平，增强上市公司的盈利能力及持续经营能力。本次交易完成后，标的公司天象互娱、天象互动不仅可以获得上市公司丰富、规范的财务、人力资源管理经验，降低综合的管理成本；还可以分享上市公司的品牌声誉，提高市场知名度和影响力，进而吸引更多顶尖行业精英，提高标的公司的业务开拓能力，增强上市公司的整体盈利能力，改善其财务状况。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第九章 管理层讨论与分析”之“一、本次交易对公司主营业务的影响”和“二、本次交易对公司财务状况和盈利能力的影响”之“（七）交易完成后上市公司主要利润来源”补充披露。

（二）请结合交易后上市公司对标的公司董事、重大财务和经营决策的影响情况，说明上市公司是否实际控制标的资产，标的资产未来是否为管理层实际控制。

本次交易完成后，标的公司将成为上市公司全资子公司。上市公司将通过股

权控制、协议约定、提名董事及监事、管理制度等对标的公司的董事会构成、重大财务和经营决策等实施控制，主要措施包括如下几个方面：

1、上市公司通过行使股东权利把控标的公司战略发展方向

本次交易完成后，上市公司作为标的公司唯一股东将根据《公司法》行使其作为股东享有的权利，包括但不限于决定标的公司的经营方针和投资计划、批准标的公司年度预算方案等，进而从宏观上把控标的公司战略发展方向。

2、控制标的公司董事会超半数席位

根据交易协议约定，本次交易完成后，标的公司将设立董事会；董事会由五名董事组成，其中：上市公司提名三名，标的公司现有股东提名两名。标的公司（包括其控股子公司）的下列事项应经过标的公司董事会审议：

- （1）批准、修改标的公司的年度经营计划和预算；
- （2）业务方向发生重大变化，或开拓新的业务领域；
- （3）任免公司总经理及其他高级管理人员；
- （4）决定主要经营团队成员、届时在职员工的薪酬及福利、员工激励；
- （5）为第三方提供担保；就资产设置抵押或其他负担；任何赠与或提供财务资助；任何放弃知识产权等权益的行为；
- （6）任何超过董事长或总经理权限范围的对外投资（包括子公司的对外投资）、合资、合作等；
- （7）任何超过董事长或总经理权限范围的租入或租出公司的重大资产；
- （8）超过董事长或总经理权限范围的银行贷款或对外提供借款；
- （9）与上市公司、标的公司董事、高级管理人员及其关联方发生的关联交易；

(10) 聘任或解聘公司的审计机构，改变会计政策、资金政策。

协议同时约定，利润补偿期间，标的公司董事长由标的公司董事会选举产生；总理由董事会进行聘任；副总经理、财务负责人由标的公司总经理提名，经上市公司同意后由标的公司董事会聘任。

3、向标的公司委派监事

本次交易完成后，标的公司不设监事会，设监事一人，由上市公司委派。

根据上市公司第七届董事会第十九次会议审议通过《宁波富邦精业集团股份有限公司子公司管理制度》（以下简称“《子公司管理制度》”）规定，由上市公司派出的监事在标的公司章程的授权范围内行使职权，包括检查标的公司财务，对标的公司董事、高级管理人员执行职务时违反法律、法规或标的公司章程及其他内部规定的行为进行监督，当标的公司董事、高级管理人员的行为损害上市公司利益时，要求其予以纠正，并及时向标的公司股东会及上市公司汇报。

4、制定并严格执行《子公司管理制度》

上市公司制定并将严格执行《子公司管理制度》，除上述向子公司委派董事、监事之外，《子公司管理制度》同时针对子公司的重大交易或事项、财务管理、业务管控、审计监督等方面做出明确规定，主要包括：

对子公司重大交易或事项实行授权审批制度。子公司不得从事业务范围或审批权限之外的交易或事项。对超越业务范围或审批权限的交易或事项，子公司应提交上市公司履行批准程序。重大交易或事项包括但不限于子公司发展计划及预算、重大投资、重大合同或协议、重大资产收购、出售及处置、重大筹资、对外担保、对外借款、对外捐赠、关联交易、高级管理人员及其他重要岗位人员的任免、人力资源规划、信息系统建设、无形资产管理等。

子公司不得违反其章程规定的程序更换财务负责人，如确需更换，应由其董事会按照其章程规定聘任或解聘财务负责人，并及时向上市公司报告。

上市公司根据整体战略规划指导、督促子公司制订年度经营计划和年度预算。子公司年度经营计划和年度预算，及其变动调整，应报子公司董事会批准。

上市公司定期或不定期实施对子公司的审计监督，由上市公司审计部负责根据内部审计工作制度开展内部审计工作。

上市公司对子公司实施定期巡检制度，每半年由内部审计部门牵头，组织相关职能部门对子公司的公司治理、财务、人事、重大交易或事项内部管理等方面的规范性进行检查。

基于上述约定，本次交易完成后，上市公司通过控制标的公司董事会过半数席位而享有对标的公司包括财务负责人及其他高级管理人员的任免权、经营管理及财务最终决策权。标的公司财务负责人需经上市公司同意且董事会审议通过后方能聘请。同时，上市公司通过向标的公司委派监事，能够有效地监督公司经营管理及财务状况，并对标的公司董事、高级管理人员的履职情况进行有效监督。

5、上市公司现有业务与标的资产相关业务的整合计划

鉴于标的公司与上市公司分属不同行业，在业务类型、经营管理等方面不具有相关性的显著特点，本次交易完成后，标的公司将保持其日常经营管理的自主性和业务的连贯性。组织架构和人员将不作重大调整，现有管理层将保持稳定。在此基础上，为确保标的公司在重组后按上市公司监督管理有关法律法规运作及促进上市公司现有业务与标的资产相关业务整合，上市公司将在业务、管理团队、财务、管理体系及资产、机构、企业文化等方面根据业务发展需要对标的公司进行整合，具体计划安排如下：

（1）业务的整合

本次交易完成后，上市公司将保持两大主业的独立运营，以充分发挥原有管理团队在不同业务领域的经营管理能力，保障并提升各自业务板块的经营业绩，共同实现上市公司股东价值最大化的目标。

同时，公司将充分发挥上市公司的平台优势以及规范化管理经验、控股股东富邦控股的资金优势以及多元化经营管理的经验，积极支持标的公司在移动网络游戏的研发与运营、市场开拓上的持续投入，逐步实现自移动网络游戏发展至“泛娱乐”产业链的布局，从而不断强化其竞争优势，以提升上市公司整体经营业绩。

（2）管理团队的整合

本次交易完成后，上市公司将在规范运作的前提下，按照上市公司内部控制和规范管理的要求，对标的公司的人员和组织机构设置进行整合，以提高运营效率。为保持标的公司持续稳定经营，标的公司现有的经营管理团队将继续保留，标的公司的主要管理人员将成为上市公司的股东，从而有效分享上市公司的发展成果，有利于标的公司在本次交易后管理团队的稳定，以延续管理模式并发挥整合优势，促进标的公司各方面的优化升级，实现跨越式发展。

作为移动网络游戏行业的优秀企业，标的公司的管理团队具备较强的经营管理能力和业务技术水平。上市公司将坚持在经营管理方面给予原管理团队较高的自主权，以充分调动其积极性，保持经营活力并提升整合绩效。

本次交易完成后，标的公司将成为上市公司的全资子公司，根据上市公司的治理要求，标的公司在未来将主动就人员和组织机构等方面进行适当调整，加强规范化管理，使其在各方面均达到上市公司的标准。此外，上市公司与标的公司将健全和完善激励约束机制，形成权责清晰、办事高效的管理氛围。

（3）财务、管理体系及资产的整合

本次交易完成后，上市公司将在公司战略、组织架构、预算管理、内部控制、资金运作、公司激励等方面统一进行梳理和资源整合，将上市公司自身规范、成熟的财务管理体系引入到标的公司的财务工作中，实现上市公司与标的公司之间的优势互补。

本次交易完成后，标的公司将继续保持资产独立性，但在重大资产的购买和处置、对外投资、对外担保等事项上须按上市公司规定履行相关审批程序。另一

方面，上市公司依托自身管理水平及资本运作能力，结合标的公司市场发展前景及实际情况进一步优化资源配置，提高资产利用效率，使得标的公司在上市公司多元化发展的战略布局的构建中发挥最大效力，增强上市公司综合竞争力。

（4）机构的整合

本次交易完成后，上市公司将指导、协助标的公司加强自身制度建设及执行，完善治理结构、加强规范化管理，并对标的公司的公司治理进行恰当地安排。主要包括以下几个方面：上市公司计划设立新的业务部门，主要负责制定公司移动游戏及相关业务的总体发展战略和规划，为公司未来在移动游戏及相关领域的业务发展提供相应资源支持，并负责管控移动游戏业务的整体风险等。同时上市公司将充分利用上市公司规范化管理经验完善、规范标的公司的经营管理，与标的公司管理层共同制定清晰的发展战略规划。如标的公司将设立董事会并按照《公司法》及公司章程的规定履行董事会的相关职权；同时，由上市公司委派的监事，将对标的公司的财务情况、高级管理人员的履职情况以及其他由公司章程规定的事项履行监察职责。作为上市公司的全资子公司，标的公司将严格遵守上市公司内部控制及子公司管理的相关制度。

（5）企业文化的整合

上市公司高度重视本次交易后企业文化及经营理念的融合与建设。在上市公司整体积极向上的企业文化氛围中，允许子公司在符合上市公司企业文化整体方向的基础上，在具体领域形成各自的文化特色，以保证各子公司的经营特点。同时在制度文化方面，双方将根据经营文化以及业务协同的需要，完善各项管理制度、优化管理体系、提升管理效率。

综上，交易完成后，上市公司将通过控制标的公司的董事会并由董事会任命公司高管、委派监事进行监督、子公司管理制度等内控制度对标的公司的经营、管理、财务及其他重大事项的实施有效的控制，同时，授予天象管理层基本日常经营管理的权利，以保证标的公司业务的连贯性，从而实现全体股东利益最大化。

标的公司未来为上市公司实际控制，而非天象管理层实际控制。

（三）结合交易完成后上市公司核心资产的控制权情况，说明本次交易是否构成上市公司控制权实质变更。

本次交易完成后，宁波富邦将由铝板带材和铝型材加工和销售以及铝铸棒贸易企业转变为传统铝加工业与移动网络游戏业务并行的多元化主营上市公司。其中传统的铝加工业仍将由宁波富邦现任管理团队管理，新增的移动网络游戏业务将由原标的公司管理层继续管理。

根据对本问（二）的回复内容，在宏观战略层面，本次交易完成后，上市公司作为标的公司唯一股东将根据《公司法》行使其作为股东享有的权利，包括但不限于决定标的公司的经营方针和投资计划、批准标的公司年度预算方案等，从而有效地把控标的公司战略发展方向。

在经营管理层面，上市公司已在本次交易协议中确定了交易完成后标的公司的组织机构，即标的公司设董事会，且超过半数的董事会成员由上市公司提名，并明确了标的公司日常经营中需要提交董事会作出决策的重要事项，同时将委派监事根据上市公司的管理制度对标的公司进行检查和监督，且约定该等内容将后续增加至标的公司章程中，进一步加强了对管理层经营管理行为的约束和规范。

在具体执行层面，交易各方确定在盈利预测补偿期间，标的公司董事长由董事会选举产生，总理由交易对方何云鹏担任，由董事会进行聘任；副总经理、财务负责人由交易对方何云鹏提名，经上市公司同意后由董事会聘任，鉴于上市公司控制了标的公司董事会超过半数席位，故上市公司能通过控制董事会确保控制标的公司管理层的聘任情况。

在经营管理监督方面，交易完成后标的公司不设监事会，设监事一名由上市公司委派，确保能有效监督标的公司管理层勤勉、忠实履行义务。此外，交易完成后上市公司将根据子公司管理制度等内部管理制度加强对标的公司及其经营管理团队的规范管理及约束。

因此，本次交易不会构成上市公司控制权实质变更。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第一章 本次交易概况”之“八、本次交易不构成借壳上市”之“（二）上市公司对核心资产的控制权不变”和“第九章 管理层讨论与分析”之“六、上市公司现有业务与标的资产相关业务的整合计划”中补充披露。

（四）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

1、上市公司现阶段无置出原业务的计划。本交易完成后，在标的资产实现承诺业绩及上市公司原主营业务整体行情仍持续走低的情况下，则上市公司未来的主要利润将来源于本次购买的标的公司。

2、上市公司已从标的公司的组织机构设置、经营管理团队的聘任、内部运作监督管理、内控制度执行等方面作出了安排，该等安排能够有效保证上市公司对标的资产的控制，不会存在标的资产未来由管理层实际控制的情况，不会因此构成上市公司控制权实质变更。

经核查，律师认为：

1、上市公司现阶段无置出原业务的计划。本交易完成后，在标的资产实现承诺业绩及上市公司原主营业务整体行情仍持续走低的情况下，则上市公司未来的主要利润将来源于本次购买的标的公司。

2、上市公司已从标的公司的组织机构设置、经营管理团队的聘任、内部运作监督管理、内控制度执行等方面作出了安排，该等安排能够有效保证上市公司对标的资产的控制，不会存在标的资产未来由管理层实际控制的情况，不会因此构成上市公司控制权实质变更。

问题五：预案披露，标的资产天象互娱及子公司尚未取得《网络出版服务许可证》。请补充披露：（1）标的资产《网络出版服务许可证》的办理进度，预计取得时间及未取得对生产经营的影响，公司取得上述许可证是否存在实质性障碍；（2）若无法取得对公司生产经营活动及标的资产估值的影响，是否对本次重组构成障碍。请评估师发表意见。

回复：

（一）标的公司《网络出版服务许可证》的办理情况

根据最新修订的《出版管理条例》（国务院令第 594 号）第十二条的相关规定以及国家新闻出版广电总局网站（<http://www.gapp.gov.cn>）显示的设立互联网出版机构审批流程。非军队单位设立出版单位，由其主办单位向所在地省、自治区、直辖市人民政府出版行政主管部门提出申请；省、自治区、直辖市人民政府出版行政主管部门审核同意后，报国务院出版行政主管部门审批，国务院出版行政主管部门将在自受理申请之日起 60 个工作日内做出是否准予设立互联网出版机构的批复。

1、标的公司《网络出版服务许可证》的申请进度

根据天津市新闻出版局 2016 年 7 月 5 日出具的《准予行政许可决定书》（办件编号 80069976），天津市新闻出版局经审查认为天象互娱之全资子公司天津天象提出的出版机关设立申请符合法定条件、标准，同意初审上报。本次交易独立财务顾问及律师对天津天象所在地的新闻出版主管部门---天津市新闻出版局进行了实地走访，根据访谈了解，天津市新闻出版局已将天津天象的《网络出版服务许可证》申请提交国家新闻出版广电总局审核。

2、从事网络出版服务的单位需具备的条件

根据《网络出版服务管理规定》第八条及第九条的相关规定，非图书、音像、电子、报纸、期刊出版单位从事网络出版服务，应当具备以下条件：

- 1) 有确定的从事网络出版业务的网站域名、智能终端应用程序等出版平台；
- 2) 有确定的网络出版服务范围；
- 3) 有从事网络出版服务所需的必要的技术设备，相关服务器和存储设备必须存放在中华人民共和国境内；
- 4) 有确定的、不与其他出版单位相重复的，从事网络出版服务主体的名称及章程；
- 5) 有符合国家规定的法定代表人和主要负责人，法定代表人必须是在境内长久居住的具有完全行为能力的中国公民，法定代表人和主要负责人至少 1 人应当具有中级以上出版专业技术人员职业资格；
- 6) 除法定代表人和主要负责人外，有适应网络出版服务范围需要的 8 名以上具有国家新闻出版广电总局认可的出版及相关专业技术职业资格的专职编辑出版人员，其中具有中级以上职业资格的人员不得少于 3 名；
- 7) 有从事网络出版服务所需的内容审校制度；
- 8) 有固定的工作场所；
- 9) 法律、行政法规和国家新闻出版广电总局规定的其他条件。

天津天象就上述《网络出版服务许可证》的办理条件进行了逐一比对，且独立财务顾问与律师经与天津市新闻出版局实地走访确认，天津天象不存在取得《网络出版服务许可证》的实质性障碍，按照规定国家新闻出版广电总局将在自受理申请之日起 60 个工作日内做出是否准予设立互联网出版机构的批复。

（二）《网络出版服务许可证》对标的公司经营业绩的影响

根据 2016 年 3 月 30 日生效的《网络出版服务管理规定》，游戏属于网络出版物，从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准，取得《网络出版服务许可证》。若标的公司无法取得《网络出版服务许可证》，会影响其通过信

息网络向公众提供游戏下载，也即影响其自主运营模式下取得的收入。

根据本次交易标的公司的模拟合并报表数据（未经审计），2014 年至 2016 年 1-3 月标的公司自主运营模式下的收入分别为 9,087,119.39 元、22,154,122.62 元以及 2,329,838.05 元，占当期主营业务收入的比重分别为 5.51%、4.43%以及 2.10%。在报告期内，标的公司自主运营模式下的收入占主营业务收入的比重较低，且呈现逐年下降的趋势。本次交易评估机构在对标的公司未来年度自主运营模式下的充值流水的预测中，仅考虑了标的公司目前在运营的游戏，相关预测流水占未来三年标的公司游戏预测总流水的比重不到 1%，而新增游戏均未预测自主运营模式下的收入。

综上所述，标的公司报告期内自主运营模式下所取得的收入占比极低且呈逐年降低的趋势；评估仅考虑了现有游戏在自主运营模式下的收入且占比极低，对所有新增游戏均未预测自主运营模式下的收入，同时进一步考虑扣除其相对应的成本费用后，若无法取得《网络出版服务许可证》，对标的公司生产经营及估值影响较小，对本次重组不构成重大障碍。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“重大风险提示”之“二、拟注入资产的经营风险”之“（八）未取得《网络出版服务许可证》的风险”中补充披露。

（三）评估机构的核查意见

经核查，评估师认为：标的公司报告期内自主运营模式下所取得的收入占比极低且呈逐年降低的趋势；评估仅考虑了现有游戏在自主运营模式下的收入且占比极低，对所有新增游戏均未预测自主运营模式下的收入，同时进一步考虑扣除其相对应的成本费用后，若无法取得《网络出版服务许可证》，对标的公司生产经营及估值影响较小，对本次重组不构成重大障碍。

问题六：预案披露，2015 年 7 月 30 日，苏州蜗牛以天象互动发行的游戏《花千骨》涉嫌抄袭和使用其自主研发的游戏《太极熊猫》中的游戏界面、装潢设计和其他游戏元素及游戏规则为由，要求天象互动、爱奇艺立即停止不正当竞争行为，并停止通过信息网络向公众传播或以其他任何形式传播《花千骨》手机游戏。请公司结合《花千骨》的收入、净利润、对标的资产经营业绩的贡献，补充披露若天象互动败诉导致停止运营《花千骨》游戏，对其生产经营的具体影响，是否构成本次交易的实质障碍。请财务顾问发表意见。

回复：

（一）《花千骨》手游的收入、利润情况

《花千骨》手游由标的公司委托成都千层塔科技有限公司研发，天象互娱与爱奇艺游戏联合发行。根据标的公司模拟合并报表（未经审计），自 2015 年 6 月上线以来，《花千骨》手游在报告期内的收入、利润及其对期间总额占比的具体情况如下表所示：

	收入（元）	对期间总额占比	利润（元）	对期间总额占比
2014 年度	-	-	-	-
2015 年度	246,982,710.77	49.39%	34,380,161.35	17.42%
2016 年 1-3 月	43,494,112.45	39.16%	14,217,152.35	27.15%
合计	290,476,823.22	37.42%	48,597,313.70	13.62%

从对标的公司报告期经营业绩的贡献来看，《花千骨》手游为标的公司在报告期内的主要游戏之一。

（二）《花千骨》手游对标的公司业绩承诺期净利润贡献的预测情况

随着单个游戏生命周期的推移以及标的公司新老游戏的正常更替，《花千骨》手游对标的公司经营业绩的贡献比重逐渐降低。根据预估情况，2016 年 4 月至《花千骨》预计下线时间 2018 年 5 月期间，《花千骨》累计预测收入约为 1 亿元，若只考虑分成成本及所得税，累计净利润约为 5,267.65 万元，占天象互娱 2016 年至 2018 年累计承诺净利润的比重不到 5%。因此，《花千骨》手游对标的公司

业绩承诺期净利润的贡献较小。

（三）标的公司实际控制人对《花千骨》手游诉讼问题的承诺

何云鹏作为天象互动实际控制人已就前述诉讼纠纷事项声明并承诺如下：

1、积极推动标的公司和苏州蜗牛之间的诉讼在 2016 年 8 月 31 日之前完结（该完结指①原被告双方就涉诉争议达成和解协议；或②法院就涉诉争议作出生效判决或者调解书；或③撤诉）。

2、如标的公司根据前述和解协议、调解书或者法院生效判决向苏州蜗牛承担赔偿责任（“损失”）的，则该等损失由本人足额向标的公司进行补偿，确保标的公司不致因此遭受损失。

3、如出现前述第 2 项情况的，本人承诺将在标的公司履行完毕对应和解协议、调解书或判决书确定的义务后 15 个工作日内向标的公司进行补偿。

4、本承诺函系本人真实意思表示，如本人违反前述承诺导致标的公司或上市公司因此遭受损失的，则本人将足额、及时赔偿全部损失及因此支付的合理费用。

因此，天象互动如因该项未决诉讼而产生的赔偿损失将由何云鹏个人全部承担，以确保标的公司不会因此遭受赔偿损失。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第十二章 其他重大事项”之“四、诉讼仲裁事项”之“（一）标的公司诉讼仲裁事项”中补充披露。

（四）独立财务顾问的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

《花千骨》手游对标的公司未来经营业绩贡献比重较小且标的公司实际控制人何云鹏已承诺其个人将全部承担因该项诉讼可能造成的赔偿损失，因此若天象互动败诉且导致停止运营《花千骨》游戏，不会对标的公司的生产经营造成重大

影响，不会构成本次交易的实质障碍。

问题七：预案披露，天象互娱拥有 38 项软件著作权，天象互动拥有 29 项软件著作权与 2 项文字作品著作权，两个公司存在多个游戏产品相似的软件著作权，但归属于不同的公司，请补充说明：（1）是否存在资产权属不清晰的情况，是否存在重复估值情况；（2）同一游戏产品不同版本号、不同登记号的软件著作权归属于两个公司的原因与合理性；（3）天象互动未来作为管理型平台，持有较多软件著作权的原因与合理性。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

（一）是否存在资产权属不清晰的情况，是否存在重复估值情况。

1、根据天象互动、天象互娱提供的资料及其出具的说明，2015 年 8 月 31 日，天象互动、天象互娱及天象互娱全资子公司天津天象签署了重组协议，约定天象互动将移动游戏业务相关的实物资产、知识产权及债权债务按 2015 年 8 月 31 日的账面值转给天津天象，同时相应人员劳动关系转至天津天象。协议约定，对于知识产权（特别是软件著作权），考虑游戏周期性的升级迭代，如转让无必要的，则由天津天象作为权利人就更新升级后的游戏申请软件著作权。天象互动、天象互娱、天津天象各自拥有登记在其名下的软件著作权。

2、根据交易方案，本次交易标的资产天象互娱采用收益法进行评估，评估结果包含了软件著作权的价值。标的资产天象互动采用资产基础法进行评估。鉴于软件著作权的价值源于其带来的超额收益，由于目前天象互娱在线运营的游戏均由天津天象根据游戏最新版本办理了相应的软件著作权，原有的天象互动的所有软件著作权目前已无使用价值，未来不能产生经济效益，故本次未对其进行评估。同时，目前天象互动剩余部分的运营业务即其在 4399 手机开放平台的联运业务涉及的游戏使用的为天津天象无偿授权其使用的软件著作权，而非天象互动原有的软件著作权。

（二）同一游戏产品不同版本号、不同登记号的软件著作权归属于两个公司的原因与合理性。

根据天象互动、天象互娱的说明，2015 年 8 月 31 日之前，天象互动、天象互娱均作为业务平台从事移动游戏的研发、发行及运营业务，后股东确定以天象互娱作为主体启动申请股票在全国中小企业股份转让系统挂牌，为确保业务、资产独立完整，避免同业竞争及规范关联交易，天象互动、天象互娱及天津天象进行重整，移动游戏研发、发行及运营相关的资产、业务及人员均重组进入天象互娱及天津天象，天象互动仅保留部分不能转移的业务。

基于移动游戏升级迭代周期较短，考虑到资产交割的操作性问题，重组各方在协议中约定对于软件著作权，如因涉及升级迭代转让无必要的，则由天津天象作为权利人就更新升级后的游戏申请软件著作权。基于前述原因，天象互动在业务运营期间申请登记的软件著作权未办理转让，而是由天津天象作为著作权人就相应游戏升级迭代后的软件申请软件著作权登记。

天象互娱及下属子公司作为移动游戏研发、发行及运营的业务主体，其拥有运营游戏对应的软件著作权，天象互动目前拥有的软件著作权则由其在前期运营业务过程中形成，对应目前在线运行的游戏产品的软件著作权已由天象互娱下属子公司天津天象重新申请登记。

因为移动游戏需要周期性升级迭代，其升级迭代后即会形成相应的软件著作权，申请登记后即会出现同一游戏产品会有不同版本号、不同登记号的软件著作权；同时，基于天象互动、天象互娱 2015 年 8 月重组之前从事的实际业务及重组业务迁移安排，即出现了同一游戏产品不同版本号、不同登记号的软件著作权归属于两个公司的情况。截至目前，天象互娱及下属子公司发行的在线运行的游戏产品其对应的软件著作权均由天津天象享有。

（三）天象互动未来作为管理型平台，持有较多软件著作权的原因与合理性。

天象互动拥有的软件著作权系其过往从事移动游戏研发、发行及运营业务过程中形成的，鉴于和天象互娱、天津天象的重组中，考虑游戏产品升级迭代周期较短，且为了保护知识产权，迭代升级后游戏产品都会申请软件著作权登记，故原有软件著作权未办理转让，导致天象互动目前仍拥有较多软件著作权。

根据天象互动及天象互娱未来的业务定位，天象互动主要从事移动游戏的孵化业务，天象互娱主要从事移动游戏的研发、发行及运营业务，故后续游戏产品研发、发行及运营涉及的软件著作权继续由天象互娱及下属子公司申请登记，天象互动作为孵化平台则会结合孵化产品的情况及和项目合作情况就部分孵化产品申请软件著作权登记或申请其他知识产权，不会出现新增拥有大量移动游戏产品软件著作权的情况。

（四）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

目前天象互动剩余部分的游戏运营业务即其在 4399 平台的联运业务涉及的游戏使用的为天津天象无偿授权其使用的软件著作权，不存在资产不清晰的情况。标的资产天象互动 100%股权采用资产基础法进行评估时未考虑无形资产因素，故不存在重复估值的情况。天象互动拥有的软件著作权系其过往从事移动游戏研发、发行及运营业务过程中形成的，鉴于天津天象已根据重组协议就相关游戏迭代升级后的版本申请了新的软件著作权登记，故原有软件著作权未办理转让，导致天象互动目前仍拥有较多软件著作权。根据天象互动及天象互娱未来的业务定位，天象互动未来不会出现新增拥有大量移动游戏产品软件著作权的情况。

经核查，律师认为：

1、天象互动、天象互娱及天津天象拥有的软件著作权权属清晰，不存在天象互动、天象互娱及其下属子公司天津天象的软件著作权重复估值的情况。2、截至目前，天象互娱目前上线运行的游戏均已由天津天象作为软件著作权人申请了软件著作权登记，同一游戏产品不同版本号、不同登记号的软件著作权归属于天象互动、天象互娱及下属子公司天津天象的情况是由移动游戏的业务特点及该公司过往从事的实际业务情况造成的，具有合理性。3、天象互动拥有的软件著作权系其过往从事移动游戏研发、发行及运营业务过程中形成的，根据天象互动未来主要从事移动游戏孵化业务的定位，天象互动不会出现新增拥有大量移动游戏产品软件著作权的情况。

问题八：预案披露，本次交易采用收益法评估作价，以 2015 年 12 月 31 日为评估基准日，天象互娱 100% 股权的评估价值为 37.5 亿元，增值率为 604.67%。请补充披露：（1）2013-2015 年，移动游戏市场销售收入增长率逐年下滑，请结合移动游戏行业发展趋势、天象互娱的市场份额、竞争对手情况、标的资产主打游戏的运营情况、新款游戏预计推出时点及试运营情况，综合分析说明本次评估增值的合理性；（2）标的资产各类业务收入预测具体参数、预测依据及合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

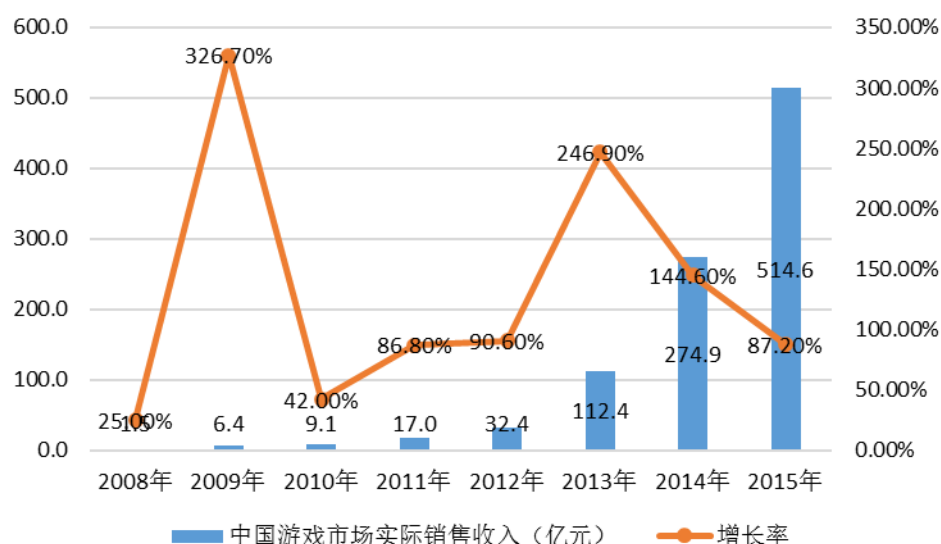
（一）结合移动游戏行业发展趋势、天象互娱的市场份额、竞争对手情况、标的资产主打游戏的运营情况、新款游戏预计推出时点及试运营情况，综合分析说明本次评估增值的合理性；

1、游戏行业发展趋势

近年来，中国移动游戏市场增长迅速。根据中国音数协游戏工委(GPC)、GNG 中心游戏研究(伽马数据)和国际数据公司(IDC)联合发布的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年，中国移动游戏市场实际销售收入为 514.6 亿元人民币，同比增长 87.2%；2008 年至 2015 年，中国移动游戏市场的复合增长率(CAGR)为

107.45%。

图表：2008 年-2015 年中国移动游戏市场实际销售收入



数据来源：GPC、IDC、CNG《2015 年中国游戏市场产业报告》

根据艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告 2016 年》对于中国游戏市场预测,2016 年-2018 年网络游戏市场规模分别为 1,829.3 亿元、2,211.6 亿元和 2,515.9 亿元,同比增长率分别为 27.41%、20.90%和 13.76%。其中,移动游戏市场规模同比增长率分别为 62.4%、37.3%和 21.2%。未来年度移动游戏市场收入增长率逐年降低,但仍处于高速增长期。

2、标的公司的市场份额

标的公司自成立以来一直专注于移动网络游戏的研发与发行运营,注重数据化运营、精准化营销,不断提升游戏研发技术和运营能力,在行业内具有较高的市场地位,2015 年标的公司的营业收入实现了超过 200%的增长。根据 Analysys 易观智库发布的《中国移动游戏市场年度综合报告 2016》显示,标的公司在 2015 年度占据了中国移动游戏研发企业 3%的市场份额,与天神互动、莉莉丝游戏、乐元素等公司共同处于第二梯队。

3、主要竞争对手情况

(1) 北京触控科技有限公司（以下简称“触控科技”）

触控科技成立于 2010 年 4 月，其开发了两款精品游戏《捕鱼达人》和《魔法学院》，其中《捕鱼达人》在中国拥有 2 亿激活用户，是中国最成功的休闲游戏产品之一。在游戏发行方面，触控科技代理发行的《我叫 MT Online》、《魂斗罗进化革命》、《时空猎人》、《乱斗堂》、《鳄鱼小顽皮爱洗澡 2》等手游亦取得了不错的业绩。

(2) 北京英雄互娱科技股份有限公司（以下简称“英雄互娱”）

英雄互娱成立于 2015 年 6 月 16 日，旨在打造全球领先的互动娱乐品牌，以泛娱乐为战略目标，推广“移动电竞”概念，打造全方位的移动电竞娱乐方式。英雄互娱坚持研运一体的经营理念，已推出多款高品质的竞技类手游，包括《全民枪战》、《天天炫舞》、《像三国》、《冒险与挖矿》、《影之刃 2》、《巅峰战舰》、《装甲联盟》、《抢滩登陆 3D》、《夏目的美丽日记》、《拳击少女》、《弹弹岛 2》等。2015 年，英雄互娱实现营收 10,719.34 万元，同比增长 393.07%；实现净利润 1443.33 万元，同比增长 1097.09%。

(3) 艾格拉斯科技（北京）有限公司（以下简称“艾格拉斯”）

艾格拉斯成立于 2010 年 5 月，主营业务为移动网络游戏的开发和运营，近年专注智能机游戏市场。主要代表作品为《英雄战魂 Online》、《赤壁 Online》和《誓魂 Online》等。2015 年，艾格拉斯实现营收 23,523.01 万元，实现净利润 19,584.36 万元。

(4) 北京掌趣科技股份有限公司（以下简称“掌趣科技”）

掌趣科技成立于 2004 年 8 月，2012 年 5 月在深圳证券交易所创业板挂牌上市，股票代码 300315。掌趣科技主营业务为游戏的开发、发行与运营，主要包括移动终端游戏、互联网页面游戏及其周边产品的产品开发、发行推广和运营维护等。公司的主要产品包括《拳皇 98 终极之战 OL》、《石器时代 2-3D 正版》、《终极车神 2》、《饥饿鲨：进化》、《疯狂出租车》等。2015 年，掌趣科技实现营收 112,377.86 万元，同比增长 45.05%；实现归属母公司股东净利润 47,040.88 万元，

同比增长 42.49%。

(5) 中国手游娱乐集团有限公司（以下简称“中手游”）

中手游成立于 2011 年 1 月，是国内领先的移动游戏开发商与发行运营商，具有较强的自主研发能力和经验丰富的研发团队，推出了多款经典游戏，并积极推进动漫、经典游戏、文学著作、影视及文化产品等类型的 IP 资源储备；在发行运营领域，中手游已成功代理发行了多款月流水过千万的游戏，例如《新仙剑奇侠传》、《超级英雄》、《大航海时代 5》、《全民枪战》等。2015 年，中手游实现营收 131,811.14 万元，同比增长 16.71%。

4、标的公司主打游戏的运营情况

截止评估基准日，标的公司在运营的主要游戏产品为《三国威力加强版》、《热血精灵王》、《花千骨》，具体运营情况如下：

(1) 《三国威力加强版》运营情况

2013 年 10 月，标的公司推出了自主研发的 RPG+策略类的卡牌移动网络游戏《三国威力加强版》，该款游戏以三国题材为背景，并授权知名游戏发行商中手游独家代理发行，标的公司负责《三国威力加强版》的后续研发和维护升级。该游戏延续了卡牌和策略类游戏生命周期较长的特点，游戏上线至评估基准日，已运营 30 个月。截至 2016 年 3 月 31 日，《三国威力加强版》累计充值金额达到 2.91 亿元，累计注册用户 874.74 万人，月均充值金额达到 970.21 万元，截止评估基准日仍有逾 450 万的月充值流水，目前处于生命周期稳定期后期，运营状况较稳定。

截止于 2016 年 3 月 31 日，该款游戏自上线以来充值流水情况如下：

月份	月充值流水（元）
2013 年 10 月	262,302
2013 年 11 月	7,537,166

月份	月充值流水（元）
2013 年 12 月	12,262,316
2014 年 1 月	20,270,845
2014 年 2 月	18,886,946
2014 年 3 月	17,963,835
2014 年 4 月	13,633,236
2014 年 5 月	12,061,336
2014 年 6 月	10,320,544
2014 年 7 月	11,109,650
2014 年 8 月	10,434,295
2014 年 9 月	12,527,068
2014 年 10 月	12,618,171
2014 年 11 月	10,618,270
2014 年 12 月	10,402,936
2015 年 1 月	10,392,620
2015 年 2 月	11,168,478
2015 年 3 月	10,830,324
2015 年 4 月	8,227,176
2015 年 5 月	6,173,853

月份	月充值流水（元）
2015 年 6 月	3,655,325
2015 年 7 月	3,593,396
2015 年 8 月	3,349,804
2015 年 9 月	3,653,216
2015 年 10 月	4,383,748
2015 年 11 月	6,063,104
2015 年 12 月	5,500,454
2016 年 1 月	4,951,344
2016 年 2 月	7,890,096
2016 年 3 月	4,530,224

注：由于《三国威力加强版》台湾版本客户端 SDK（软件开发工具包）充值服务在 2014 年 1 月、2 月、3 月遭到黑客攻击致使这三个月份的月充值流水数据记录异常，故在此披露的这三个月的流水数据中包含的台湾版本的流水数据是根据公司与台湾发行方的结算确认单确认的流水数据，即 2014 年 1 月、2 月、3 月的月流水数据为数据库中记录的除台湾版本以外的版本的真实运营数据与台湾发行方结算确认的流水数据之和。

（2）《热血精灵王》运营情况

2014 年 6 月，标的公司自主研发并开始自主发行的宠物卡牌对战类移动网络游戏《热血精灵王》上线。该游戏于 2014 年 7 月开始进行全面大规模推广，标的公司运用了 CPS、CPA、CPC 等多种推广方式，并与百度游戏、360、UC 九游、安智等国内主流游戏运营平台联合发行，同时受到小米、vivo、oppo、华为等国内大型品牌手机厂商在其游戏运营平台的强烈推荐。截至 2016 年 3 月 31 日，《热血精灵王》累计充值金额达到 8.63 亿元，累计注册用户 5,186.92 万人，

月均充值金额达到 3,922.32 万元，截止评估基准日仍有近 3200 万的月充值流水，目前处于生命周期稳定期中期，运营状况良好。

截止于 2016 年 3 月 31 日，该款游戏自上线以来充值流水情况如下：

月份	月充值流水（元）
2014 年 6 月	674,326
2014 年 7 月	23,021,611
2014 年 8 月	54,510,602
2014 年 9 月	53,432,154
2014 年 10 月	51,562,455
2014 年 11 月	51,364,539
2014 年 12 月	44,343,565
2015 年 1 月	48,516,554
2015 年 2 月	48,448,431
2015 年 3 月	54,917,854
2015 年 4 月	43,757,595
2015 年 5 月	32,353,558
2015 年 6 月	32,604,422
2015 年 7 月	35,281,718
2015 年 8 月	34,953,676
2015 年 9 月	33,054,737

月份	月充值流水（元）
2015 年 10 月	34,401,887
2015 年 11 月	38,607,852
2015 年 12 月	36,824,823
2016 年 1 月	36,158,765
2016 年 2 月	41,870,734
2016 年 3 月	32,249,372

（3）《花千骨》运营情况

2015 年 6 月，标的公司委托千层塔研发，并与爱奇艺联合发行的 3D 动作仙侠类 ARPG 移动网络游戏《花千骨》上线发布，《花千骨》是一款以热播电视剧《花千骨》及其原著小说正版授权改编的移动网络游戏大作，是标的公司继《三国威力加强版》、《热血精灵王》后一款新的精品游戏产品，并保持了一年推出一款精品游戏的良好业绩。《花千骨》于 2015 年 7 月开始进行大规模推广，与百度游戏、360、硬核联盟、超级联盟、AppStore 等运营平台联合发行，并在当月获得近 1.68 亿元的月充值流水，一度占据 AppStore 免费榜第一、畅销榜第二的好成绩，成为市场上“影游联动”标杆性游戏产品，大大提高了标的公司的行业地位和市场影响力。截至 2016 年 3 月 31 日，《花千骨》累计充值金额达到 6.97 亿元，累计注册用户 5,657.74 万人，月均充值金额达到 6,966.76 万元，截至评估基准日仍有逾 2700 万元的月充值流水，目前处于生命周期稳定期，运营状况良好。

截止于 2016 年 3 月 31 日，该款游戏自上线以来充值流水情况如下：

月份	月充值流水（元）
2015 年 6 月	14,323,272
2015 年 7 月	167,963,742
2015 年 8 月	128,210,300
2015 年 9 月	98,154,270
2015 年 10 月	75,918,938
2015 年 11 月	53,406,798
2015 年 12 月	52,175,080
2016 年 1 月	42,380,074
2016 年 2 月	36,984,514
2016 年 3 月	27,159,291

5、新款游戏预计推出时点及试运营情况

标的公司目前在研的游戏产品情况如下：

序号	游戏简称	游戏类型	状态	预计上线时间	实际运营情况
1	ZDBMGJ	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2016年第三季度	删档测试
2	XRTX	动漫卡牌类游戏	研发中	2016年第三季度	删档测试
3	TKWZ	卡牌类策略游戏	研发中	2016年第三季度	即将封测
4	THYJ	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2016年第三季度	即将封测

序号	游戏简称	游戏类型	状态	预计上线时间	实际运营情况
5	KDBB	卡牌类角色扮演	研发中	2016年第四季度	研发中
6	EZZHG	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2017年第一季度	研发中
7	LTZJ	即时策略竞技卡牌	研发中	2017年第二季度	研发中
8	HQG2	动作角色扮演游戏	研发中	2017年第三季度	研发中
9	FKYSR	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2017年第四季度	研发中
10	YXDZTXZS	动作角色扮演游戏	研发中	2017年第四季度	研发中

截至本回复出具日，天象互娱上述储备游戏产品均按照研发计划如期进行。

综上所述，未来年度移动游戏市场收入逐年有所降低，但仍处于高速增长期，行业收入将保持一定程度的稳定增长。同时，标的公司目前已在移动游戏市场占据了一定的市场份额，同时相比竞争对手，标的公司亦具有一定的行业影响力。目前标的公司主要游戏处于游戏生命周期的稳定期，游戏运营状况较为良好、稳定和持续，同时在质量和数量上储备了多款精品移动网络游戏，试运营情况较为满意，并可按研发计划如期进行。结合以上行业发展和公司自身情况，评估机构对于本次交易标的资产天象互娱 100%股权采用了收益法评估作价，以 2016 年 3 月 31 日为评估基准日，天象互娱 100%股权的预评估价值为 37.53 亿元，增值率为 604.67%。标的公司具有“轻资产”的特点，其固定资产投入相对较小，账面值不高，企业除了固定资产、营运资金等有形资产之外，还拥有管理经验、运营经验、服务能力、人力资源、营销渠道、客户群等要素，其产生的协同作用在企业账面价值无法体现，同时也无法体现企业未来的发展能力，但是对股东全部权益价值却具有重要影响。而收益法通过对被评估企业未来的经营状况和获利能力进行分析，更能反映企业股东全部权益的市场价值，该价值内涵包含了企业全部的经营成果和发展能力的市场价值。故评估结果相对于账面成本有较大幅度的增

值。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第六章 标的资产预评估和作价情况”之“四、本次交易标的评估的合理性以及定价的公允性分析”之“（一）标的资产预估值合理性分析”中补充披露。

（二）标的资产各类业务收入预测具体参数、预测依据及合理性

天象互娱未来年度的营业收入来源于游戏产品的运营收入、版权金收入及其他业务收入等。

1、游戏产品的运营收入

根据企业的发展规划，天象互娱每年都将推出多款游戏产品，未来销售收入预测是基于其目前运营产品的运营情况及新产品的开发、运营计划，逐一确定未来年度各款游戏产品的运营收入，然后汇总得出全部游戏产品的运营收入。

（1）对于基准日已上线游戏产品的预测，主要根据历史运营数据及游戏生命周期对游戏剩余生命周期内的运营指标及充值流水进行趋势预测，充值流水预测主要通过对月活跃用户、付费用户数、ARPPU 值等的预测进行。

（2）对于未来拟研发、运营的游戏依据企业的游戏研发计划，结合已运营游戏及市场同类游戏水平进行预测。首先，根据企业未来年度游戏产品规划，确定游戏产品数量及类型，以历史年度游戏产品或同行业类似产品运营数据为依据设定游戏数据模型，根据生命周期建立不同类型游戏数据模型，在模型基础上对各类型游戏产品进行分析，确定预测的各款产品流水的运营参数。其次，根据企业未来年度游戏产品规划，确定游戏的上线数量，并根据历史经验确定上线游戏的定位及级别，之后根据产品级别确定适用的收入预测模型，根据模型形成预测期收入。

根据上述游戏产品流水的预测结果，结合目前运营产品的合作运营商及合作收入分成比例来确定未来上线产品的合作分成比例，扣减缴纳的增值税后确定每

款产品的最终业务收入。

(3) 对于已上线游戏产品的收入预测，按合同约定的游戏分成比例进行预测；

(4) 对于正在研发游戏及以后预测期内新研发、代理的游戏产品的收入预测，确认游戏将登录的相关平台，并按照该平台通用的分成比例进行测算。经与企业管理层沟通，未来游戏主要运营平台参照目前已上线游戏平台平均分成比例进行测算。

根据上述测算方法，具体测算过程如下：

A、游戏流水计算公式

月游戏流水=月付费用户×ARPPU 值

月付费用户=月活跃用户×月活跃用户付费率

B.游戏产品运营指标

●总注册用户

即自游戏上线以来，所有注册且登录过的用户。

●月活跃用户

在当月时间范围内，有过登录、登出动作的用户。天象互娱的主要游戏产品上线初期的月活跃登录用户呈增长趋势，至高位之后开始逐步下降，与游戏生命周期曲线较为接近。

●月活跃用户付费率

月活跃用户付费率是实际付费用户数量占活跃用户的比率。一般游戏产品付费率在 0%-15%之间波动，当游戏达到稳定期后曲线较为稳定。

月活跃用户付费率=月付费用户/月活跃用户

●付费用户

付费用户=月活跃用户数×月活跃用户付费率

月活跃用户数=上月老用户的月留存+本月新增注册用户数

历史年度天象互娱游戏推出后，在测试期、成长期充值额增长较快，在这一时期，公司进行较大规模的用户推广，随着用户的增加，付费用户数量增加也把游戏的收入逐步推到高点。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，维持相对较平稳的收入，然后随着活跃用户数量的减少，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。

●ARPPU 值

ARPPU 值即每个付费用户的平均消费水平。

本次评估对天象互娱现有游戏以及未来开发、运营游戏的各项运营指标预测时，主要根据已运营游戏的历史数据，参考市场上同类游戏的 ARPPU 值，并结合企业的运营和推广理念，依据游戏所处的生命周期做出合理的判断。

充值转化收入的比重情况：

分成比例系指企业实际获得的游戏分成收入(含税)占游戏流水的比例。对于正在运营的游戏产品，依据与游戏发行商所签订的协议约定的分成比例进行预测；未来开发拟运营的游戏的相关分成比例主要参考已运营游戏的历史数据及已签订合同所规定分成比例，并假设未来保持不变。预测期产品主要参考天象互娱主要游戏产品的分成比例，并根据管理层计划修改，2014 年以来，三款主要游戏的平均分成比例如下：

年份	游戏名称	平均分成比例
2014 年	三国威力加强版	22.88%
	热血精灵王	47.49%
	花千骨	-
2015 年	三国威力加强版	26.80%
	热血精灵王	48.26%
	花千骨	46.34%
2016 年一季度	三国威力加强版	26.79%
	热血精灵王	47.31%
	花千骨	42.93%

由上表数据可知，标的公司的三款主要游戏各年度的平均分成比例较为稳定，其中《三国威力加强版》的分成比例较低是由于其采取了授权运营的模式。在移动网络游戏行业竞争日趋激烈的背景下，标的公司主要游戏产品能够持续获得较高分成比例，体现出其在渠道资源上的竞争优势。

2016 年-2019 年业务测算汇总表（按年度口径汇总统计）

单位：万元人民币

项目	2016 年 4-12 月	2017 年	2018 年	2019 年
充值流水	97,254.23	137,421.92	148,620.61	165,805.92
充值流水分成	48,787.19	73,656.93	84,746.10	94,365.86
扣税后分成收入	46,025.65	69,487.67	79,949.15	89,024.40

2、游戏产品的版权金收入

版权金收入主要为《花千骨》游戏在海外授权运营所收取的版权金收入，考虑到未来游戏发行多采取联合运营模式，联合运营模式一般不收取版权金，本次未对新游戏进行版权金收入的预测。

3、其他业务收入

未来其他业务收入为天象互娱转租房屋所收取的租金收入，本次以签订的房屋租赁合同约定的租金确定收入，租赁合同期后租金水平考虑适当的增长。

天象互娱未来营业收入预测情况如下：

单位：万元人民币

项目	2016 年 4-12 月	2017 年	2018 年	2019 年
主营业务收入	46,115.65	69,607.67	80,045.08	89,039.59
其中：游戏运营收入	46,025.65	69,487.67	79,949.15	89,024.40
版权金收入	90.00	119.99	95.93	15.19
其他业务收入	88.98	125.31	126.01	131.23
营业收入	46,204.63	69,732.97	80,171.09	89,170.82

按上述方法测算，天象互娱 2017 年至 2019 年各年度主营业务收入增长率分别为 22.4%、15.0%、11.2%。根据艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告 2016 年》对于中国游戏市场预测，2016 年-2018 年移动游戏市场规模同比增长率分别为 62.4%、37.3%和 21.2%。仍处于高速增长期。对比天象互娱预测期移动网络游戏收入增长率与行业趋势及幅度相近，天象互娱略低于行业增长率。天象互娱预计在 2016 年下半年推出 5 款移动网络游戏产品，截至 2016 年 8 月 1 日，其中两款游戏已进入删档封测阶段，预计于 2016 年 8 月正式上线运营，而其他产品目前的研发进度也符合预期。预测期内，结合行业发展趋势，天象互娱计划 2016 年至 2019 年每年都将会推出 6-8 款游戏产品，凭借游戏团队丰富的移动游戏开发和运营经验，天象互娱深度理解国内移动游戏市场。综上所述，天象互娱各类业务收入预测合理。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第六章 标的资产预评估和作

价情况”之“二、天象互娱 100%股权的预评估情况”之“(五)关于业务收入和成本预测情况的说明”中补充披露。

(三) 中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

本次评估充分考虑了移动游戏行业的发展趋势、标的公司的行业地位以及标的资产当前运营游戏的运营情况以及未来标的资产游戏的推出计划，同时标的资产收入预测的参数选择合理，预测依据充分，本次评估增值合理。

经核查，评估师认为：

本次评估充分考虑了移动游戏行业的发展趋势、标的公司的行业地位以及标的资产当前运营游戏的运营情况以及未来标的资产游戏的推出计划，同时标的资产收入预测的参数选择合理，预测依据充分，本次评估增值合理。

问题九：预案披露，标的资产存在多次股权转让，并存在巨大估值差异。其中，2015年12月华旗汇晟、华旗汇瑞受让天象互娱时对应的估值是8亿，而同一时间金亚科技转让10%股权时对应的估值是30亿。2016年3月鼎兴量子转让股权时对应的估值为30亿，同一时间航风投资、天歌投资增资入股时估值为36亿。金亚科技2015年收购标的资产时交易价格为22亿，本次交易标的资产天象互娱估值为37.5亿元，天象互动估值为1.54亿元。虽然《花千骨》游戏运营比较成功，但在游戏行业一款游戏的运营成功并不具有可复制性，游戏行业产品开发风险较高。请公司结合标的资产市场需求、市场竞争、产品研发实力及研发失败率、新产品运营推广情况、客户稳定性及拓展情况、分成金比例、主要竞争对手情况等，分析标的资产估值在近一年急剧增加的合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

（一）标的资产最近一年股权转让的估值情况

2015 年 12 月以来，标的资产进行了多次股权转让，历次股权转让的背景及估值情况如下：

1、何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑、杜伟与新余赤月之间的股权转让

2015 年 8 月，金亚科技召开董事会审议通过了《关于终止重大资产重组事项的议案》，天象互动与金亚科技的重组计划宣告终止，考虑未来适时实施股权激励，天象互娱自然人股东何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑和杜伟共同出资设立了新余赤月作为持股平台。经各方商定，何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑和杜伟将其所直接持有的天象互娱部分股权转让给新余赤月，且为了保持实施股权激励前不影响该等自然人股东享有天象互娱的权益，新余赤月通过出资结构的设置确保了各自然人股东向新余赤月转让股权后实际享有的天象互娱股权的权益比例未发生变化。上述股权转让具体情况如下：

2015 年 12 月 25 日，何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑、杜伟以天象互娱 2015 年 11 月 31 日的账面净资产值 9,168,524.61 元作为作价依据，分别将其所持有的赤月科技（天象互娱前身）6%股权（对应 120,000 元出资额）、3%股权（对应 60,000 元出资额）、0.4050%股权（对应 8,100 元出资额）、0.2849%股权（对应 5,698 元出资额）、0.2849%股权（对应 5,698 元出资额）、0.0252%股权（对应 504 元出资额）转让给新余赤月。

2、陈琛与华旗汇瑞、华旗汇晟之间的股权转让

2015 年 12 月，陈琛与姜洪文的指定方华旗汇瑞、华旗汇晟签订《股权转让协议》，将其所持有的天象互娱 1.67%股权对应 33,400 元出资额转让给华旗汇瑞，对应天象互娱估值为 8.13 亿元；将其所持有的天象互娱 5.47%股权对应 109,400 元出资额转让给华旗汇晟，对应天象互娱估值为 8.14 亿元。

本次转让的股权系由之前陈琛与华旗汇瑞、华旗汇晟的实际控制人之一姜洪

文之间的无法偿还的借款本金和利息折算所得。2015 年 3 月，陈琛向姜洪文借款人民币 107,000,000 元，借款利息按照年利率 13.7% 计算，借款期限为自姜洪文将全部借款本金向陈琛指定银行账户实际转账之日起不超过六个月。按照双方签署的《借款协议》约定：若陈琛无法于借款到期日或之前偿还借款本金及利息，且天象互动与金亚科技之重大资产重组事项未能获得证监会审核通过，则姜洪文或其指定方有权要求陈琛按照天象互动整体估值不超过人民币 8.2 亿元的价格，将无法偿还部分借款本金及利息折算为天象互动的股权；若届时天象互动与金亚科技之重大资产重组事项已获得证监会审核通过或者仍处于证监会审核过程中，则双方将另行协商确定偿债方式。

2015 年 8 月 31 日，上市公司金亚科技发布了《关于终止重大资产重组的公告》，宣布正式终止与天象互动的重大资产重组。

2015 年 9 月，陈琛由于资金周转问题，无法于到期日偿还上述借款，双方经协商后于 2015 年 9 月 20 日签署《借款协议之补充协议》，协议约定：（1）姜洪文或其指定方按照天象互动 8.14 亿元的估值，以应收借款本金中的 58,141,600 元的部分作为对价获取陈琛所持天象互动 7.14% 的股权，双方同意尽快签署正式的股权转让协议并办理相关工商登记手续；（2）姜洪文同意陈琛延期偿还剩余部分应收借款本金及全部利息（合计 56,187,156 元），延期时间内不再计算利息，但最晚不超过 2015 年 12 月 31 日。2015 年 12 月 4 日，陈琛向姜洪文指定账户偿还延期部分本金及全部利息合计 56,187,156 元。

经双方充分协商，2015 年 12 月 25 日，陈琛与姜洪文的指定方华旗汇瑞、华旗汇晟签订《股权转让协议》，作为标的资产引入的战略投资人，华旗汇瑞、华旗汇晟为天象互娱的业务发展及资本运作提供资源及服务。故在 2015 年 12 月 25 日的股东会上，天象互娱其他 5 名自然人股东和法人股东金亚科技对于上述股权转让事项，均无异议并放弃优先购买权。

2015 年 12 月 28 日，标的公司办理完毕上述股权转让相关的工商变更登记。

3、陈琛与欧姆量合之间的股权转让

2015 年 12 月 25 日，陈琛与欧姆量合签订《股权转让协议》，将其所持有的天象互娱 1%股权对应 20,000 元出资额转让给欧姆量合。欧姆量合作为财务投资人，出于对天象互娱业务水平和发展前景的看好，在中联资产评估集团有限公司 2015 年 5 月出具的中联评报字[2015]第 440 号《资产评估报告》的估值结果的基础上，与陈琛协商后确定此次股权转让对应天象互娱的估值为 2,200,000,000 元，。

4、金亚科技与鼎兴量子之间的股权转让

2015 年 12 月 14 日，金亚科技发布公告，称出于增加公司运营资金和优化公司治理结构等方面的考虑，将其所持有的天象互娱 10%股权和天象互动 10%股权一并转让给财务投资人鼎兴量子。经交易双方协商确定，本次股权转让对应天象互娱与天象互动合并估值为 3,000,000,000 元。金亚科技独立董事对本次股权转让事项发表了独立意见，认为作价依据、交易方式和价格公平、合理，符合公司及全体股东的利益。本次交易履行了相关的决策程序、符合相关法规的规定。

5、鼎兴量子与华弘湖泰之间的股权转让

2016 年 2 月，鼎兴量子与华弘湖泰签订《股权转让协议》，将其所持有的天象互娱 5%股权和天象互动 5%股权一并转让给华弘湖泰。经交易双方商定，本次股权转让对应天象互娱与天象互动合并估值 3,000,000,000 元。

6、天歌投资和航风投资的股权转让和增资

2016 年 3 月，为改善公司股权结构，何云鹏、陈琛、张普、蒙琨、周星佑和杜伟拟将其通过新余赤月间接持有天象互娱的股权转让给天歌投资和航风投资，同时由天歌投资和航风投资对公司进行增资。

2016 年 3 月 20 日，新余赤月将其所持有的天象互娱 3.335%股权对应 66,700 元出资额转让给天歌投资，将其所持有的天象互娱 6.665%股权对应 133,300 元出资额转让给航风投资。同时，天象互娱注册资本由 2,000,000 元增加至 2,250,000

元，新增部分由天歌投资以货币形式增资 83,300 元，航风投资以货币形式增资 166,700 元。经交易双方协商确定，本次股权转让和增资完成后天象互娱的估值为 3,600,000,000 元，投前估值为 3,180,000,000 元。

(二) 请公司结合标的资产市场需求、市场竞争、产品研发实力及研发失败率、新产品运营推广情况、客户稳定性及拓展情况、分成金比例、主要竞争对手情况等，分析标的资产估值在近一年急剧增加的合理性。

关于标的资产前后两次评估的概况如下：

	标的资产	评估基准日	净资产账面价值(万元)	评估方法	股东全部权益估值(万元)	评估增值率(%)
前次评估	天象互动100%股权	2014.12.31	11,052.77	收益法	227,933.36	1,962.23
				市场法	221,611.83	1,905.03
本次评估	天象互娱100%股权	2016.3.31	53,259.27	收益法	375,299.88	604.67
				市场法	379,617.39	612.77
	天象互动100%股权	2016.3.31	14,133.79	资产基础法	15,474.71	9.49

注：本次重组交易相关的评估工作尚未完成，此处关于本次交易的估值结果均为预估值。

标的资产前后两次评估基准日相差 15 个月，在前次评估基准日后，标的资产的经营业绩及行业地位都有了较大提升。在 2013 年、2014 年连续推出了《三国威力加强版》和《热血精灵王》两款精品游戏的基础上，标的公司 2015 年新推出了《花千骨》、《武林外传精品手游》、《天天枪战》等精品移动网络游戏。其中，2015 年 6 月上线的“影游联动”的标杆游戏《花千骨》，自上线至 2016 年 3 月 31 日，注册用户已达 5,657.74 万人、月均充值流水约为 6,966.76 万元，是一款名副其实的精品游戏，更是带给了标的公司一年推出一款精品游戏，且一款比一款成功的优异成绩。上述游戏的成功运营，不仅提高了标的公司的经营业绩，更大大地提升了标的公司的知名度，进一步奠定了天象互娱的行业地位。

1、标的资产市场需求

近年来，中国网络游戏市场整体保持快速增长。根据 GPC、IDC 和 CNG 发布的《2015 年游戏产业报告》数据，2015 年底全国游戏市场用户数量达到 5.34 亿人，同比增长 3.3%。销售收入方面，2015 年，中国网络游戏市场（包括客户端游戏、社交游戏、移动游戏、网页游戏、单机游戏、电视游戏等）实际销售收入达到 1,407.0 亿元人民币，同比增长 22.9%，2011 年-2015 年年均复合增长率 33.6%。根据艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告 2016 年》对于中国游戏市场预测，2016 年-2018 年网络游戏市场规模分别为 1,829.3 亿元、2,211.6 亿元和 2,515.9 亿元，同比增长率分别为 27.41%、20.90%和 13.76%。其中，移动游戏市场规模同比增长率分别为 62.4%、37.3%和 21.2%，仍处于高速增长期。

由此可见，从 2014 年到 2016 年上半年，移动游戏市场保持高速增长，且预计未来将保持持续增长趋势。

2、市场竞争及主要竞争对手

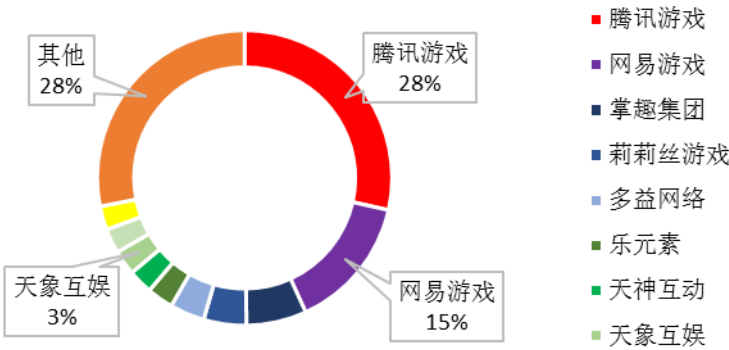
标的资产天象互娱及其子公司自成立以来一直专注于移动网络游戏的研发与发行运营，坚持“专业、精品、分享、共赢”的运营理念，注重数据化运营、精准化营销，不断提升游戏研发和运营技术，增强竞争实力。天象互娱以移动游戏精品为宗旨，在国内移动游戏行业形成了集研发、发行、运营为一体的特色竞争优势。

与业内其他游戏企业相比，标的公司在运营渠道合作及产品研发方面具有较强的竞争优势。截至目前，标的公司已与包括 UC 九游、安智、拇指玩、海马苹果助手、爱奇艺游戏、百度移动游戏、OPPO 游戏中心等多家移动游戏渠道商建立了良好的合作关系。成立至今，标的公司已成功研发（包括委托研发）并发行运营了《三国威力加强版》、《热血精灵王》、《花千骨》、《赛尔号超级英雄》、《天天枪战》等热门游戏。公司自身及其游戏也获得了诸多荣誉及奖项，例如由中国游戏行业年会颁发的“2014 中国动漫游戏行业年度优秀金手指奖”、由全球移动

游戏大会（GMGC）颁发的“2014 年度最佳游戏团队”、由中国音响与数字出版协会颁发的“2015 年度中国移动游戏十大发行商”、2015 第一届硬核黑石奖之十佳 IP 游戏奖《花千骨》等。公司总裁何云鹏也被中国音响与数字出版协会授予“2015 年度中国游戏产业十大影响力人物”奖。天象互娱在游戏内容资源、IP 储备、渠道合作、游戏长期运营等方面具有丰富的经验和较强的市场竞争力。

经过近年来的发展和资源的整合，天象互娱在行业内具有较高的市场地位，根据 Analysys 易观智库发布的《中国移动游戏市场年度综合报告 2016》显示，天象互娱在 2015 年度占据了中国移动游戏研发企业 3%的市场份额，与天神互动、莉莉丝游戏、乐元素等公司共同处于第二梯队。

图表：2015 年中国移动游戏研发企业(CP) 市场竞争格局



数据来源：Analysys 易观智库

3、产品研发实力及研发失败率：

(1) 产品研发实力

①标的公司研发投入情况

报告期内，标的公司不断加大移动网络游戏研发力度，2015 年度的研发投入较 2014 年度有显著增加，公司研发实力相应获得提升。标的公司未经审计的模拟合并数据显示，报告期内，标的公司移动网络游戏研发支出及其占当期营业收入的比例如下表所示：

单位：元

项目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
研发支出	7,074,096.54	46,066,864.16	14,802,203.42
营业收入	111,057,063.03	500,116,335.53	165,037,407.88
占比	6.37%	9.21%	8.97%

②标的公司研发团队情况

标的公司一直十分重视研发团队的建设，拥有一支具有竞争力和创造力的研发团队。公司研发团队与核心技术人员涵盖游戏研发的设计、编程、美术与测试等关键环节，具备扎实的专业知识基础，先后参与多款移动网络游戏的研发，具有丰富的移动网络游戏行业从业经验。截至评估基准日，标的公司共有员工 401 人，其中研发部门员工 151 人，研发人员占比 37%以上。研发部门大学本科及以上学历人员 111 人，占研发部门全体员工的 73.51%；核心技术人员 5 名，由来自百度、盛大、畅游、腾讯等国内一线游戏公司的高级管理和技术人才组成，拥有丰富的行业研发经验。目前标的公司下设置多个项目组，每个项目组具备同时研发多款高质量游戏产品的研发能力，均具有成功项目的研发经验。研发团队的价值体现为其具有持续开发出优秀产品的能力。

报告期内，标的公司研发团队及核心技术人员情况如下：

研发团队	2016 年 3 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
硕士	8	8	5
本科	103	95	77
专科	40	40	36
合计	151	143	118

“研运一体”的基础在“研”，随着经营业绩的不断增长，公司不断充实研发队伍、强化研发实力，研发人员数量随之增加、研发人员平均学历逐步提升。一方面，研发团队与核心技术人员的稳定与扩充，为公司移动网络游戏业务的全面开

展持续提供人才储备与技术保障，保持并强化公司在移动网络游戏研发领域的综合竞争力；另一方面，研发实力的持续强化有利于提升公司在前期市场调查、产品定位设计、代理及合作伙伴的选择、IP 质量把控、IP 转化可行性等方面的判断力，进而强化标的公司各个业务板块的综合竞争优势。

（2）标的公司的研发失败情况

狭义概念的“失败”：指在游戏研发项目立项后游戏开发商未能成功研发出可以上线运营的游戏产品。

报告期内，标的公司所有立项的游戏项目均完成了开发并且上线运营。标的公司能够取得较高的游戏开发成功率的原因主要包括以下几点：

①标的公司游戏研发团队主要核心技术人员均来自于盛大、腾讯等大型游戏企业，其丰富的游戏从业经验和灵敏的游戏市场嗅觉保证了其在游戏研发过程中保持正确的方向。同时标的公司总裁何云鹏先生曾就职于百度 91 多年，曾是国内移动游戏发行领域的领军人物，给标的公司带来了游戏发行方面的基因，使标的公司具有了研运一体化的优势。游戏发行商对于玩家在游戏的需求点有着更加深刻的理解，标的公司游戏研发部门与运营部门密切合作，在游戏研发过程中注入更多的玩家喜欢和追求的要素，力求进一步保证标的公司游戏产品上线后对于玩家的吸引力。

②标的公司已经建立了一套健全的质量控制体系。每个游戏产品从提出创意到立项再到正式上线的过程中都要经历 Demo 版本测试、Beta 版本测试、CBT 封闭测试、OBT 开放测试等一系列的测试，在确保产品无重大漏洞且有一定玩家数量吸引力后才会正式上线。

③标的公司自主研发了一套数据收集、分析和展现系统,用于持续跟踪和分析用户行为。该系统可以实时监测游戏的运营情况以及玩家的游戏行为。通过及时持续的玩家行为分析以及玩家意见反馈分析，标的公司可以根据玩家的喜好及时更新完善游戏的玩法和功能，提高玩家的留存率和付费率，进而提升游戏产品

收入水平。

广义概念的“失败”：指游戏产品上线后未能达到公司预期。

针对上述情形，标的公司会通过削减投入或更新游戏版本增加游戏玩法等方式改善游戏运营状况，若经过数次完善还无法达到预期的话，标的公司会停止运营该游戏，并总结经验教训。报告期内，标的公司曾上线运营的自研游戏中仅《赵云战纪》一款游戏因运营数据不理想而停止运营，但该款游戏累计实现收入基本覆盖了其研发成本，对标的公司业绩造成的影响较小。

随着标的公司研发经验的不断丰富及研发实力的不断增强，游戏产品研发失败风险将持续降低。

（3）新产品运营推广情况、客户稳定性及拓展情况

①新产品运营推广情况

天象互娱移动游戏产品的运营模式主要包括自主运营、联合运营、授权运营及代理运营四种模式。

自主运营模式是指天象互娱通过自有游戏平台发布并运营游戏产品。在自主运营模式下，玩家通过下载国服版本的游戏安装包获得游戏内容并在天象互娱的官方服务器中体验游戏，天象互娱全面负责游戏产品的推广、客户服务、技术支持和维护等工作，独立进行各种后台支持和数据提取，并独立完成产品版本的更新。

联合运营模式是指天象互娱与百度游戏、360、App Store 等平台渠道商合作，共同联合运营一款游戏，游戏产品可以为天象互娱自主研发的产品，也可以是从其他游戏开发商代理的游戏产品。玩家需要先注册成为上述网络游戏平台渠道商的用户，在平台渠道商的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币，用于游戏中购买虚拟道具。在联合运营模式下，平台渠道商负责游戏的下载、推广、充值服务以及计费系统的管理，天象互娱负责版本更新、技术支持和维护以及客户服务。

联合运营模式下，天象互娱与平台渠道商按照协议约定比例分成。联合运营模式的优点在于游戏开发商可以专注于游戏产品本身，游戏发行商可以将一款网络游戏产品交付给多个平台渠道商，平台渠道商亦需不断推出优秀的游戏产品来维护自身的用户资源，该模式通过整合多方资源实现优势互补，降低运营风险，扩展游戏的受众面，增强游戏的盈利能力。鉴于联合运营的优越性，目前移动网络游戏市场普遍采用该运营模式。

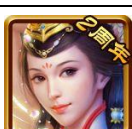
授权运营模式是指游戏发行商以支付版权金和分成款的方式取得游戏产品在指定区域的独家代理运营权。在授权运营模式下，游戏发行商负责游戏产品在指定区域的运营和推广，其通过自有计费系统获取游戏充值收入，根据约定的分成比例向天象互娱支付分成款。授权运营模式的优点是与游戏发行商采用收益分成的模式，共同承担发行风险与获取收益，能够有效依托各方的平台优势、技术优势和渠道优势，大大节省游戏开发商的运营成本；同时，游戏开发商依托优秀游戏代理发行商的本地用户资源和推广能力，借助代理发行商的资质平台，便于快速进入相关区域市场，加快游戏的推广进度和曝光度，较好规避本土运营经验不足的风险；劣势在于游戏开发商的最终收益分成相对较低，产品推广受代理商运营能力影响较大。《三国威力加强版》由天象互娱开发，中国手游集团有限公司独家代理发行。同时，天象互娱其他游戏产品的海外发行一般也采取授权运营模式。

代理运营模式的业务流程与授权模式一致，不同的是天象互娱在代理运营模式下的角色是游戏发行商。在代理运营模式下，天象互娱从其他游戏开发商取得游戏产品在特定区域的独家代理发行权，负责该游戏产品在该区域的推广运营工作。在推广运营过程中天象互娱可以采用自主运营、联合运营以及授权运营的模式。天象互娱在报告期内采取代理运营模式的有《天天枪战》，未来计划上线的采取代理运营模式运营的游戏包括《ZDBMGJ》及《XRTX》。

良好的游戏运营及推广决定游戏产品的开发成败。天象互娱主动及时监控运营游戏产品的后台数据以及用户投诉情况，就后台数据实时与渠道商进行紧密跟

踪和分享，确保良好的用户反馈，实现利益共享。天象互娱针对用户投诉情况，以用户利益至上原则实行优先补偿，有效降低用户投诉率，不断提升自身评级，与运营商、渠道商建立长期稳定的合作关系。

标的公司自设立以来上线运营的游戏产品情况如下：

序号	游戏名称	游戏图标	上线时间	运营状态	开发商
1	天天有喜		2016 年 1 月	运营中	千层塔
2	赛尔号超级英雄		2015 年 12 月	运营中	自主研发
3	武林外传电影手游		2015 年 12 月	运营中	自主研发
4	御龙三国		2015 年 10 月	运营中	自主研发
5	花千骨		2015 年 6 月	运营中	千层塔
6	天天枪战		2015 年 4 月	运营中	珠海网易达电子科技有限公司
7	赵云战纪		2015 年 1 月	2016 年 4 月 停运	与天津掌上佳游科技有限公司合作研发
8	热血精灵王		2014 年 6 月	运营中	自主研发
9	三国威力加强版		2013 年 10 月	运营中	自主研发

如上表所示，标的公司 2015 年以来新上线游戏产品包括：《天天枪战》、《花

千骨》、《御龙三国》、《武林外传电影手游》、《赛尔号超级英雄》、《天天有喜》六款产品。标的公司 2015 年以来新上线游戏数量明显增加，随着相关产品运营推广的深入，公司盈利能力及竞争力均持续提升。

2016 年下半年，天象互娱计划将有五款新游戏上线，分别为《ZDBMGJ》、《XRTX》、《TKWZ》、《THYJ》和《KDBB》。其中《ZDBMGJ》已经在其他国家或地区取得了成功，在日本的 APP store 和 Google play 平台常年处于畅销榜前 10 名的位置。上述新游戏预计将于 2016 年第三季度、第四季度上线，陆续上线的新游戏将为公司带来新的收入增长点。

②客户稳定性及拓展情况

天象互娱是一家集自主研发、代理发行、IP 授权为一体的移动游戏公司，专注于移动网络游戏的开发与运营。对于标的公司各项业务，其收入来源，面向的客户群体均有不同。对于网络游戏的研发业务，其客户群体主要面向游戏发行商或运营商；对于代理发行业务，其客户群体主要面向游戏运营商。目前标的公司自主研发及委托研发的游戏产品已通过游戏代理发行商（包括爱奇艺、百度、华为、小米、37 玩、4399 等）在国内及港澳台、东南亚等国家和地区进行运营，代理发行方面，标的公司同港澳台、越南、泰国等地区的网络游戏运营商保持良好的业务合作关系，具备良好的网络游戏运营商资源及丰富的境外网络游戏产品代理发行经验，并通过游戏运营商或研发商共同开发等合作模式来争取实现知名 IP 资源的游戏产品转化及商业化。标的公司各项业务同步发展，与各游戏发行商、运营商、研发商等建立稳定的合作关系，客户关系稳固，且能第一时间择优合作，更有针对性及高效性。

（4）分成金比例情况

分成比例系指公司实际获得的游戏分成收入（含税）占游戏结算流水的比例。对于正在运营的游戏产品，标的公司通过与游戏发行商签订协议，约定的分成比例。2014 年以来，三款主要游戏的平均分成比例如下：

年份	游戏名称	平均分成比例
2014 年	三国威力加强版	22.88%
	热血精灵王	47.49%
	花千骨	-
2015 年	三国威力加强版	26.80%
	热血精灵王	48.26%
	花千骨	46.34%
2016 年一季度	三国威力加强版	26.79%
	热血精灵王	47.31%
	花千骨	42.93%

由上表数据可知，标的公司的三款主要游戏各年度的平均分成比例较为稳定，其中《三国威力加强版》的分成比例较低是由于其采取了授权运营的模式。在移动网络游戏行业竞争日趋激烈的背景下，标的公司主要游戏产品能够持续获得较高分成比例，体现出其在渠道资源上的竞争优势。

（5）可比主要同行业竞争对手的估值情况

最近三年移动网络游戏行业并购重组案例与本次交易之相关交易数据对比分析如下：

收购方	标的企业	评估基准日	市净率	静态市盈率	动态市盈率
大唐电信	要玩娱乐	2013-03-31	16.08	12.99	12.99
华谊兄弟	广州银汉	2013-06-30	8.04	12.02	9.23
神州泰岳	天津壳木	2013-06-30	26.71	15.06	15.19
天舟文化	神奇时代	2013-06-30	22.25	14.65	10.44
顺荣股份	37wan	2013-07-31	13.90	14.64	14.55
掌趣科技	玩蟹科技	2013-06-30	29.06	14.56	14.49
掌趣科技	上游信息	2013-06-30	28.42	15.52	15.50
星辉车模	天拓科技	2013-09-30	14.49	14.00	13.53
梅花伞	上海游族	2013-08-31	32.16	13.80	13.53
世纪华通	七酷网络	2013-12-31	15.04	48.84	9.44
世纪华通	上海天游软件	2013-12-31	13.34	15.72	10.56
爱使股份	游久时代	2013-12-31	62.06	29.94	11.80
中青宝	中科奥	2013-12-31	16.65	17.72	10.57
拓维信息	火溶信息	2014-04-30	28.30	15.12	15.00
巨龙管业	艾格拉斯	2014-06-30	16.22	31.98	13.98
中文传媒	智明星通	2014-03-31	26.35	17.61	17.62
富春通信	骏梦网络	2014-07-31	13.19	14.13	14.06
掌趣科技	天马时空	2015-05-31	26.84	15.87	15.86
天神娱乐	雷尚科技	2014-10-31	28.03	17.41	13.97
泰亚股份	恺英网络	2015-02-28	22.25	13.32	13.64
德力股份	武神世纪	2014-04-30	8.91	16.00	15.50
凯撒股份	天上友嘉	2015-04-30	39.45	15.44	14.21
德力股份	广州创思	2015-04-30	11.80	14.01	13.95
升华拜克	炎龙科技	2015-06-30	12.88	17.65	17.78
宝通科技	易幻网络	2015-07-31	49.42	27.52	12.16
帝龙新材	美生元	2015-09-30	19.70	18.96	18.89
世纪游轮	巨人网络	2015-09-30	13.60	28.13	13.10
完美环球	完美世界	2015-09-30	411.90	19.65	15.89
中南重工	值尚互动	2015-07-31	24.11	14.57	14.50
王子新材	飞流九天	2015-12-31	6.23	17.45	12.50
天神娱乐	幻想悦游	2015-12-31	4.96	50.11	14.61
世纪华通	点点开曼	2015-12-31	13.10	23.57	13.41
算术平均值			33.61	19.62	13.83
天象互娱预估值			13.02	19.51	13.00

注 1：剔除市盈率为负数的并购案例

注 2：市净率=标的股权交易价格/标的资产评估基准日净资产

注 3：静态市盈率=标的股权交易价格/（标的资产对应重组申报前一年度实际净利润*购买的股权比例）

注 4：动态市盈率=标的股权交易价格/（标的资产对应重组申报当年承诺净利润*购买的股权比例）

如上表所述，天象互娱的预估值与同行业可比交易市盈率水平相当，依据该预估值确定的交易价格符合上市公司全体股东的利益。

（三）中介结构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

1、标的资产近一年中历次股权转让及增资均履行了必要的审议和批准程序、估值合理，符合相关法律法规及公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形；

2、基于近一年来标的资产所处的移动游戏行业市场需求端的发展、市场竞争情况及标的公司产品研发实力、新游戏产品运营推广、游戏用户稳定性及拓展情况、分成金比例、主要竞争对手情况等因素综合分析，标的公司 2015 年以来持续快速发展，其估值因此而相应大幅提升具有合理性。

经核查，评估师认为：

1、标的资产近一年中历次股权转让及增资均履行了必要的审议和批准程序、估值合理，符合相关法律法规及公司章程的规定，不存在违反限制或禁止性规定而转让的情形；

2、基于近一年来标的资产所处的移动游戏行业市场需求端的发展、市场竞争情况及标的公司产品研发实力、新游戏产品运营推广、游戏用户稳定性及拓展情况、分成金比例、主要竞争对手情况等因素综合分析，标的公司 2015 年以来持续快速发展，其估值因此而相应大幅提升具有合理性。

问题十：预案披露，天象互娱的游戏产品包括《花千骨》、《天天枪战》、《热血精灵王》等 9 项，除 1 项产品《赵云战纪》于 2016 年 4 月停运外，其他产品都在运营中，天象互娱 2015 年与 2016 年 1-3 月业绩大幅上涨主要归功于《花千骨》；同时天象互动大部分业务转让至天津天象（天象互动把天津天象股权转让给让赤月科技）后，仅保留了《花千骨》、《热血精灵王》及《天天枪战》在 4399 运营平台的联合运营业务，未来联运收入较少。请补充披露：（1）天象互娱采用收益法评估时，评估的游戏产品范围及《花千骨》、《天天枪战》、《热血精灵王》等产品对其估值的影响；（2）天象互动采用资产基础法评估，《花千骨》、《热血精灵王》及《天天枪战》等产品在无形资产中的占比，及其对天象互动评估的影响。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

（一）天象互娱采用收益法评估时，评估的游戏产品范围及《花千骨》、《天天枪战》、《热血精灵王》等产品对其估值的影响

天象互动仅保留了与四三九九网络股份有限公司签订的《花千骨》、《热血精灵王》及《天天枪战》三款游戏在 4399 手机开放平台的联合运营业务，由于天象互动拟采用资产基础法进行估值，上述三款游戏的收入不会影响天象互动的评估结果。天象互娱采用收益法进行预评估时，虽然评估范围涉及三款游戏的收入预测，但并未包括其在 4399 手机开放平台相关收入，不会涉及重复预测的问题，亦不会对天象互娱的预评估结果造成影响。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第六章 标的资产预评估和作价情况”之“二、天象互娱 100%股权的预评估情况”之“（六）关于评估的游戏产品范围的说明”中补充披露。

（二）天象互动采用资产基础法评估，《花千骨》、《热血精灵王》及《天天枪战》等产品在无形资产中的占比，及其对天象互动评估的影响

天象互动目前在 4399 手机开放平台联运的三款游戏均由天象互娱无偿授权其使用软件著作权，天象互动其名下原有的软件著作权目前已不能产生收益，故天象互动的无形资产已无实际价值，本次未对其进行评估，故不会影响天象互动的预评估结果。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第六章 标的资产预评估和作价情况”之“三、天象互动 100%股权的预评估情况”之“（五）关于未对天象互动下的《花千骨》、《热血精灵王》、《天天枪战》的无形资产进行评估的说明”中补充披露。

（三）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

天象互娱采用收益法进行预评估时，虽然评估范围涉及三款游戏的收入预测，但并未包括其在 4399 手机开放平台相关收入，不会涉及重复预测的问题，不会对天象互娱的预评估结果造成影响。同时在采用资产基础法对天象互动进行预评估时，由于其无线资产目前已无实际价值，不能产生收益，故未考虑天象互动的无形资产，不会对天象互动的预评估结果造成影响。

经核查，评估师认为：

天象互娱采用收益法进行预评估时，虽然评估范围涉及三款游戏的收入预测，但并未包括其在 4399 手机开放平台相关收入，不会涉及重复预测的问题，不会对天象互娱的预评估结果造成影响。同时在采用资产基础法对天象互动进行预评估时，由于其无线资产目前已无实际价值，不能产生收益，故未考虑天象互动的无形资产，不会对天象互动的预评估结果造成影响。

问题十一：预案披露，标的资产《花千骨》游戏通过委托方式开发，著作权人为天象互动与爱奇艺，开发商为千层塔（天象互动持股 30%），2015 年 6 月上线后至 2016 年 3 月，注册用户达 5657.7 万人，月均充值流水为 6966.76 万元，创下 1.6 亿月充值流水的最高纪录，请补充披露：（1）《花千骨》IP 采购情况、金额、会计处理方法；（2）天象互动与爱奇艺共为《花千骨》的著作权人，天象互动是否可以实际控制《花千骨》游戏，两方对该项著作权收入的主要协议，及其收入模式对标的资产估值的影响；（3）天象互动与开发商关于游戏收入的主要协议、收入分成方法等；（4）《花千骨》的充值流水的权属，天象互动根据其充值流水的收入确认情况；（5）《花千骨》是天象互娱 2015 年与 2016 年一季度经营业绩大幅增长的主要原因，属于个别游戏现象，请分析天象互娱在未来盈利预测中利润与收入快速增长的依据与合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

答复：

（一）《花千骨》IP 采购情况、金额、会计处理方法；

1、IP 采购情况：

2014 年 12 月 1 日，爱奇艺和天象互动签订《花千骨》手机网络游戏合作协议，协议约定：爱奇艺获得影视剧/小说作品《花千骨》著作权人的合法授权，享有《花千骨》手机网络游戏改编权，可使用影视剧相关素材进行手机网络游戏研发并进行游戏发行运营及宣传推广；天象互动拥有丰富手机网络游戏的研发经验，同时拥有先进的手机网络游戏研发资源及相关技术。合作双方经友好协商，约定爱奇艺委托天象互动研发手机网络游戏《花千骨》及双方共同运营推广事项。爱奇艺授权天象互动对授权作品进行开发改编为手机游戏的独占性权利，但不通过一次性收取版权金，而是在游戏运营中通过游戏充值分成进行结算。

天象互动和天津天象于 2015 年 10 月进行重组，将天象互动实物资产、人

员劳动关系及大部分业务转让至天津天象，2015 年 10 月，天象互动和天津天象分别和爱奇艺、千层塔签订了主体变更协议，协议约定自 2015 年 10 月 1 日，天津天象将取代天象互动成为主协议的一方，天津天象将获得原协议下原来天象互动拥有的各项权利和利益及承担主协议下原来天象互动的各项义务和责任。由于合同的变更未发生合作业务的实质性改变，仅在标的公司内部进行了主体转移，故而以下将标的公司关于《花千骨》游戏的业务进行整体描述，不再对前后两个合同主体加以区分。

2、爱奇艺和小说原著作者的分成情况如下：

项目	2015 年度	2016 年一季度
爱奇艺分成	60,637,845.12	9,985,273.70
小说原著作者分成	12,535,402.25	2,254,396.92
合计	73,173,247.37	12,239,670.62

3、会计处理方法：根据标的公司、爱奇艺、小说原著作者等各方签署的相关协议约定，标的公司于每月 25 日前获取上一个月《花千骨》游戏充值流水及到账收入，按照约定分成比例计算应向爱奇艺、小说原著作者支付的分成金额，并确认为主营业务成本。

（二）天象互动与爱奇艺共为《花千骨》的著作权人，天象互动是否可以实际控制《花千骨》游戏，两方对该项著作权收入的主要协议，及其收入模式对标的资产估值的影响

北京爱奇艺科技有限公司与成都天象互动科技有限公司于 2014 年 12 月签订《花千骨》手机网络游戏合作协议（协议有效期十年），并于 2015 年 10 月与天津天象互动科技有限公司补充签订主体变更协议。协议中约定，爱奇艺保证在本协议有效期内独家享有履行本协议的全部合法及有效授权，并对标的公司提供授权证明，爱奇艺承诺并保证所提供的影视剧素材均已获得影视剧著作权方的有效许可，并有权授权许可标的公司使用上述权利。关于游戏软件著作权，协议中约

定游戏软件著作权由标的公司负责办理，归双方共同所有；关于游戏产品运营，协议中约定，游戏【IOS 正版机越狱版】在中国大陆地区由标的公司负责发行运营，游戏 IOS 繁体版在【港澳台新马地区】由爱奇艺负责发行运营。游戏安卓版由双方共同发行运营及宣传推广，双方均可独立授权第三方联运平台运营游戏，其中爱奇艺负责游戏在【PPS、爱奇艺、百度移信、应用宝、小米及港澳台新马等渠道】安卓平台上的发行及运营，标的公司负责游戏在上述平台之外的其他安卓平台上的发行及运营。

对于该项著作权收入分配，合同双方均有权与联运平台签订联合运营合作协议，并各自与联运平台对账结算，收入分配方式主要分为：在月运营收入扣除作者分成及渠道成本后，双方按照协议约定的分成比例进行分成。

综上所述，《花千骨》游戏是由双方共同运营，并由标的公司负责游戏服务所必须的硬件设备及宽带资源，同时承担游戏运营的全部技术支持。对于上述双方各自负责不同渠道游戏运营的模式区别开的收入模式，本次评估根据已对上述不同模式进行单独预测，不同的收入模式分别计算，故收入模式的不同对标的资产估值无影响。

（三）天象互动与开发商关于游戏收入的主要协议、收入分成方法等；

关于《花千骨》游戏的合作，天象互动（和变更后合同主体天津天象统称为标的公司）（甲方）和千层塔（乙方）之间签订了“《花千骨》手机网络游戏委托开发协议”，并于 2015 年 10 月与天津天象互动科技有限公司补充签订主体变更协议。协议约定运营收入分成办法：针对每月的运营收入，在扣除爱奇艺分成、小说原著作者分成、爱奇艺/天象互动自运营安卓平台/移动客户端渠道成本后，合作双方按照协议约定的分成比例进行分成。

（四）《花千骨》的充值流水的权属，天象互动根据其充值流水的收入确认情况；

在不同的运营模式下，《花千骨》游戏的充值流水权属有所不同，标的公

司的分成情况、收入、成本的确认方法也有所区别，具体运营模式下充值流水的权属以及标的公司的收入成本确认方式如下：

在自主运营模式下，标的公司在游戏玩家通过虚拟币购买道具时，根据充值流水扣除渠道成本后的净额确认主营业务收入。

在联合运营模式下，标的公司在游戏玩家通过虚拟币购买道具时，在扣除渠道成本后，按照和联运方约定的分成比例计算的到账收入确认主营业务收入。

在授权运营模式下，标的公司根据和游戏发行代理商确认无误后的结算金额，确认主营业务收入。

标的公司按照不同运营模式确认主营业务收入后，按协议约定比例分别分成给小说原著作者和爱奇艺，并按扣除小说原著作者、爱奇艺分成后的净额根据协议约定的比例分成给千层塔，其中小说原著作者的分成金额由爱奇艺代为收取，标的公司将分成给小说原著作者、爱奇艺、千层塔的分成金额确认为主营业务成本。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章 交易标的之天象互娱”之“一、标的资产信息”之“（五）主营业务情况”之“5、天象互娱主要游戏产品介绍”之“（1）《花千骨》”中补充披露。

（五）天象互娱在未来盈利预测中利润与收入快速增长的依据与合理性

1、《花千骨》的成功并非是偶然的，截至评估基准日，除《花千骨》以外，天象互娱拥有包括《三国威力加强版》、《热血精灵王》、《赛尔号超级英雄》、《武林外传电影手游》、《御龙三国》、《天天有喜》、《赵云战纪》等多款卡牌策略类、3D 动作类移动游戏产品，赢得国内外移动游戏用户的广泛认可。除自主研发的游戏产品外，天象互娱亦代理了《天天枪战》、《ZDBMGJ》、《XRTX》等多款国内外优质精品游戏产品。

其中：标的公司于 2013 年 10 月开始推出《三国威力加强版》。该款游戏以

三国题材为背景，并委托知名游戏发行商中手游独家代理发行，标的公司负责《三国威力加强版》的后续研发和维护升级。截至 2016 年 3 月份，累计充值金额达到 2.91 亿元，月均充值金额达到 970.21 万元。

2014 年 6 月，由天象互娱研发并自主发行的宠物卡牌对战类移动网络游戏《热血精灵王》上线发布。该游戏于 2014 年 7 月进行全面大规模推广，天象互娱创新性地运用 CPS、CPA、CPC 等多种推广方式，并与百度移动游戏、360、UC 九游、安智等国内主流游戏运营平台联合发行，同时受到小米、vivo、oppo、华为等国内大型品牌手机厂商在其游戏运营平台的强烈推荐。截至 2016 年 3 月份，累计充值金额达到 8.63 亿元，月均充值金额达到 3,922.32 万元。目前仍有近 3,200 万的月充值流水，运营状况良好。

除《花千骨》以外，上述两款游戏的成功一定程度上代表了天象互娱的研发与运营实力，反映出天象互娱具有持续开发及发行运营精品游戏的能力和 experience。

2、《花千骨》的成功一定程度上提高了天象互娱的品牌度，提升了企业在行业里的地位，增强了与运营商的议价能力以及对知名 IP 的吸引力。随着天象互娱知名度的提高，天象互娱与移动互联网主流平台、渠道商以及国内主流智能手机厂商建立起了良好的合作关系，有利于天象互娱发行渠道的增加以及因势而变争取更优质的广告资源；此外可以快速抢占渠道市场，培养与渠道商的紧密合作关系，实现经营业绩快速增长。

3、国内游戏企业普遍规模较小，综合研发运营经验相对不足，竞争优势相对单一，行业内缺乏游戏研发、发行与运营一体化的综合竞争实力较强的游戏企业。天象互娱自成立以来，游戏研发与发行、运营紧密结合，在产品策划前期提前预判市场情况，并根据市场需求变化节奏，在缩短研发周期的前提下有针对性地进行产品研发，以确保产品上线后有良好的市场表现。天象互娱经过《热血精灵王》、《三国威力加强版》、《花千骨》等系列产品的经验积累，逐步在移动游戏领域具备较强的研运一体化优势。目前天象互娱的发行能力已取得了国内外游戏研发商的认可，公司已取得了日本知名游戏研发商研发的《ZDBMGJ》以及国内

一游戏研发商研发的《XRTX》两款精品游戏的中国地区独家代理发行权。

4、丰富的“影游联动”相关市场经验。“影游联动”是游戏行业近年来讨论的热门话题，也逐渐成为了众多游戏研发厂商研发游戏产品的主流方向。影视作品和游戏都是当下热门的娱乐形态，通过彼此间的跨界合作和联动推广，可以实现“1+1>2”的规模效应。天象互娱在 2015 年 6 月与《花千骨》电视剧同步推出的《花千骨》手游一经上线便受到了原小说读者及电视剧观众的追捧，游戏 iOS 版本在上线后四天内就上升至 App Store 畅销榜第四的位置。随着《花千骨》电视剧剧情的逐步推进，《花千骨》手游的注册玩家用户也日益提高。《花千骨》的成功除了《花千骨》这款优秀的 IP 本身因素外，还与天象互娱丰富的市场推广经验和敏锐的市场判断息息相关。正是与电视剧的同步上线才使得《花千骨》手游取得了极高的曝光率从而更好地吸引原小说读者、电视剧观众以及新用户的下载及注册。通过《花千骨》这款业内公认的“影游联动”标杆性产品，公司积累了丰富的“影游联动”概念下游戏产品运营的相关经验和业内口碑，对于公司未来的游戏发行及运营工作奠定了良好基础。

5、强大的研发团队和自主研发能力。天象互娱具有经验丰富的管理和技术团队，其核心团队由来自百度、盛大、畅游、腾讯等国内一线游戏公司的高级管理和技术人才组成，长期从事网络游戏开发及代理发行。截止 2016 年 3 月 31 日，天象互娱及其下属子公司共有员工 401 人，其中本科及以上学历 224 人，占比达 55.86%；研发人员 151 人，占比 37.66%；游戏运营人员 176 人，占比 43.89%。其高层管理人员大多在互联网相关行业有着 10 年左右的从业经验。天象互娱的管理团队对于网络游戏行业具备着敏锐的洞察力和判断力，能够为公司制定合理的战略发展路径，并为公司建立合理有效的协同机制，充分发挥各团队的最大效能。

天象互娱拥有强大的自主研发能力，自成立以来，其自研的前端程序开发技术和后端程序开发技术等充分保证游戏运行的高效率，同时满足天象互娱从游戏上线-发行-推广-运营等全流程的数据监控和管理。同时提升相关子系统应用

技术，包括后台管理平台系统、客服系统以及 quick2D 编辑系统。

上述第（五）部分相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第六章 标的资产预评估和作价情况”之“四、本次交易标的评估的合理性以及定价的公允性分析”之“（二）天象互娱在未来盈利预测中利润与收入快速增长的依据与合理性”中补充披露。

（六）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

报告期内《花千骨》带来天象互娱 2015 年与 2016 年一季度经营业绩的大幅提升，但《花千骨》的成功并非偶然，首先天象互娱自成立以来，游戏研发与发行、运营紧密结合，在产品策划前期提前预判市场情况，并根据市场需求变化节奏，在缩短研发周期的前提下有针对性地进行产品研发，以确保研发产品上线后有良好的市场表现；其强大的研发团队和自主研发能力、丰富的“影游联动”相关市场经验均为其移动游戏运营业务提供了有力的保障。《三国威力加强版》、《热血精灵王》均证明了天象互娱较强的研发、发行运营能力；《花千骨》的成功进一步提高了天象互娱的品牌度，提升了企业在行业里的地位，增强了与运营商的议价能力以及对知名 IP 的吸引力。综上，天象互娱未来盈利预测较为合理。

经核查，评估师认为：

报告期内《花千骨》带来天象互娱 2015 年与 2016 年一季度经营业绩的大幅提升，但《花千骨》的成功并非偶然，首先天象互娱自成立以来，游戏研发与发行、运营紧密结合，在产品策划前期提前预判市场情况，并根据市场需求变化节奏，在缩短研发周期的前提下有针对性地进行产品研发，以确保研发产品上线后有良好的市场表现；其强大的研发团队和自主研发能力、丰富的“影游联动”相关市场经验均为其移动游戏运营业务提供了有力的保障。《三国威力加强版》、《热血精灵王》均证明了天象互娱较强的研发、发行运营能力；《花千骨》的成功进一步提高了天象互娱的品牌度，提升了企业在行业里的地位，增强了与运营

商的议价能力以及对知名 IP 的吸引力。综上，天象互娱未来盈利预测较为合理。

问题十二：金亚科技拟收购天象互动时，2015 年承诺业绩为 2.2 亿元，而根据预案，天象互娱与天象互动 2015 年模拟合并利润为 19,988.99 万元。请补充披露标的资产 2015 年业绩低于金亚科技重大资产重组方案承诺业绩的原因，并结合标的资产 2015 年的实际运行情况说明未来业绩承诺的可实现性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

（一）请补充披露标的资产 2015 年业绩低于金亚科技重大资产重组方案承诺业绩的原因

自 2015 年 8 月金亚科技宣告终止与标的公司的重大资产重组后，标的公司股东及管理团队就公司未来经营发展战略进行了重新规划，具体包括：（1）积极向精品 IP 移动网络游戏业务领域拓展；（2）加深产业链布局及人才储备（3）持续加强自身研发能力。

1、积极向精品 IP 移动网络游戏业务领域拓展

金亚科技重组时期，标的公司的主要产品为《三国威力加强版》以及《全民宝贝》等休闲卡牌类移动网络游戏，虽然实现了较为可观的业绩，但未能在竞争日益激烈的移动网络游戏行业表现出明显的优势。为了提升标的公司行业声誉及影响力，快速扩展与各大发行渠道的合作关系，标的公司改变了对《花千骨》的运营策略，主要体现在加大市场推广力度、增加合作的发行渠道数量等方面。由此标的公司 2015 年度广告费支出相对于 2014 年度增长了约 17 倍，同时确立了和 360、百度、oppo 等知名渠道商的良好合作关系。

2、加深产业链布局及人才储备

在继续专注基础业务、深耕游戏内容开发的同时，标的公司开始积极拓展泛娱乐化领域的合作机会。得益于《花千骨》手游的成功，标的公司成为了业内“影

游联动”模式的范例。标的公司由此实现了研发、IP 运营、发行、渠道资源等产业链上下游的深度整合，开始发力多形式文化载体与游戏的联动以及整合营销；并拟投资海外游戏团队，启动全球化发行的布局。标的公司业务范围的拓展也自然带来了人才储备的升级需求，标的公司不断扩充各业务部门人员数量并积极引进高级别人才。标的公司在职员工由 2014 年底的约 270 增加至 2015 年底的约 380 人，增幅接近 40%。

3、持续加强自身研发能力

（1）持续增加研发资金投入

标的公司自 2015 年持续加大对于游戏研发的投入，并开始尝试更加多元化的游戏产品研发。目前标的公司自主研发的 5 款游戏中，有三款均在 2015 年下半年上线运营，包括 3D 武侠类型的《武林外传电影手游》以及 3D 星系冒险类型的《赛尔号超级英雄》。根据模拟合并报表，标的公司 2015 年度的研发费用约为 4,600 万元，2014 年度的研发费用约为 1,480 万元，增幅超过 300%。

（2）不断扩充研发团队

标的公司一直十分重视研发团队的建设，从游戏研发的设计、编程、美术与测试等多个关键环节挖掘人才，并积极引进来自百度、盛大、畅游、腾讯等国内一线游戏公司的高级管理和技术人才。

2014 年末至 2015 年末，标的公司研发团队人数及学历变化情况如下：

研发团队学历	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
硕士	8	5
本科	95	77
专科	40	36
合计	143	118

标的公司不断充实研发队伍、强化研发实力。研发人员数量随之增加、研发

人员平均学历逐步提升。研发团队与核心技术人员的稳定与扩充，为公司移动网络游戏业务的全面开展持续提供人才储备与技术保障，保持并强化公司在移动网络游戏研发领域的综合竞争力。

综上所述，标的公司 2015 年业绩低于金亚科技重大资产重组方案承诺业绩的主要原因是标的公司于重组终止后根据经营目标的变化调整了经营策略，相对于短期的利润水平，标的公司更加着重于长远的战略布局。通过业务联动、人才储备以及研发技术等行业核心竞争力的培育，保障标的公司的持续经营能力。

（二）结合标的资产 2015 年的实际运行情况说明未来业绩承诺的可实现性

根据模拟合并报表，标的公司在 2015 年度实现营业收入 50,011.63 万元，净利润 19,988.99 万元。虽然其年度净利润低于当年的承诺业绩 2.2 亿元，但相对于 2014 年度仍实现了 88.54% 的增长，而营业收入的增长率则达到了 203.03%。同时，得益于《花千骨》手游的成功以及发展战略的调整，标的公司的影响力及品牌价值显著增强，成功从一家以移动网络游戏研发为主的公司转型为集自主研发、代理发行、IP 授权为一体的移动游戏开发商与运营商。标的公司在 2015 年度着重加强了研发投入和人才储备，游戏研发能力和 IP 运营能力得到提升。目前标的公司正在运营的五款自主研发的游戏中，有三款在 2015 年度推出，其中包括了《赛尔号超级英雄》以及《武林外传》这样的知名 IP 授权游戏。标的公司未来业绩承诺可实现性的判断主要基于游戏行业市场规模的持续快速增长、标的公司具有明确的发展目标和规划、标的公司在行业内具备一定的竞争优势，具体说明如下：

（1）游戏行业市场规模持续快速增长

近年来，中国网络游戏市场整体保持快速增长。根据 GPC、IDC 和 CNG 发布的《2015 年游戏行业报告》数据，2015 年，中国网络游戏市场（包括客户端游戏、社交游戏、移动游戏、网页游戏、单机游戏、电视游戏等）市场实际销售

收入达到 1,407.0 亿元人民币，同比增长 22.9%，2011 年-2015 年年均复合增长率 33.6%。根据艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告 2016 年》对于中国游戏市场预测，2016 年-2018 年网络游戏市场规模分别为 1,829.3 亿元、2,211.6 亿元和 2,515.9 亿元，同比增长率分别为 27.41%、20.90%和 13.76%。其中，移动游戏市场规模同比增长率分别为 62.4%、37.3%和 21.2%，仍处于高速增长期。在此背景下，研发实力强的企业可以通过优质游戏产品的推出抓住市场机遇，实现与行业趋势相近的业绩增长。

（2）企业战略发展目标及未来上线运营产品

标的公司未来年度的营业收入来源于游戏产品的运营收入，标的公司目前共有 8 款移动网络游戏正在运营。其中自主研发 5 款，委托研发 2 款，代理产品 1 款。

对于目前正在运营的自研游戏，标的公司通过不断补充、更新游戏版本、创造新的玩法、设定新的游戏模式以及相应的活动推广方式来保持游戏的吸引力和生命力。

另一方面标的公司不断加强研发及代理储备，保证新游戏产品推出节奏，标的公司目前已有多款在研阶段的游戏产品、储备的代理游戏产品以及多款新游戏的研发计划。截至目前已签订三款代理产品、一款达成意向的代理产品以及一款在研的自研产品，预计将在 2016 年第三、四季度上线；其他在研项目包括《LTZJ》、《EZZHG》等，预计将在 2017 年及以后年度陆续上线。届时，标的公司的游戏产品运营数量将相应增加、游戏产品类型将更加丰富，收入结构将更加完善。

（3）标的公司在行业内具备一定的竞争优势

A.天象互娱具有可持续开发产品的能力

天象互娱自设立以来高度重视研发人才的培养和储备。通过多年的游戏研发和运营，天象互娱已经建立了一支高效多产的研发团队。其核心团队集合来自百度、盛大、畅游、腾讯等国内一线游戏公司的高级人才，长期从事网络游戏开发

及代理发行。截止 2016 年 3 月 31 日，天象互娱及其下属子公司共有员工 401 人，其中本科及以上学历 224 人，占比达 55.86%；研发人员 151 人，占比 37.66%。其中大多数成员拥有多款成功产品的研发经验，是一支具有竞争力和创造力的研发团队。目前天象互娱下设置多个项目组，每个项目组具备同时研发多款高质量游戏产品的研发能力，均具有成功项目的研发经验。研发团队的价值体现为其具有持续开发出优秀产品的能力。

B.天象互娱持有众多知名 IP 的游戏合作以及拥有 IP 的取得渠道资源

目前天象互娱先后与正版 IP 授权方达成合作，在网络游戏同质化现象越来越严重的当下，优质 IP 无疑是一款游戏最快吸引用户的方式之一，市场上对 IP 的竞争愈演愈烈，拥有 IP 的游戏可以利用其知名度迅速抓住玩家，帮助导入用户，迅速实现营收。天象互娱与知名 IP 授权商保持良好的合作关系，具有持续获得 IP 资源的能力，这些都推动着天象互娱未来开发游戏的持续性和精品化发展，是其未来发展的重要保障。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“重大事项提示”之“六、业绩承诺情况”之“（一）交易对方对天象互娱业绩承诺”之“1、标的资产 2015 年业绩低于金亚科技重大资产重组方案承诺业绩的原因及其未来业绩承诺的可实现性”中补充披露。

（三）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

标的资产 2015 年净利润低于金亚科技重大资产重组方案承诺净利润的主要原因是其根据重组失败后的经营目标变化主动调整经营策略的结果，并非由于标的公司经营水平不足所致。

综合考虑标的公司已上线产品、在研产品及企业未来规划产品。对于未来上线新产品，通过对管理层访谈，并对历史年度游戏研发成功情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的成功情况。同时，未来发展需要的研

发人员、研发实力而带来的研发费用的增加，在一定程度上保证了未来开发游戏数量的增长和研发成功并上线游戏数量的增长。因此标的公司未来业绩承诺的可实现性较强。

经核查，评估师认为：

标的资产 2015 年净利润低于金亚科技重大资产重组方案承诺净利润的主要原因是其根据重组失败后的经营目标变化主动调整经营策略的结果，并非由于标的公司经营水平不足所致。

综合考虑标的公司已上线产品、在研产品及企业未来规划产品。对于未来上线新产品，通过对管理层访谈，并对历史年度游戏研发成功情况和行业发展趋势的分析，从谨慎的角度考虑未来游戏研发的成功情况。同时，未来发展需要的研发人员、研发实力而带来的研发费用的增加，在一定程度上保证了未来开发游戏数量的增长和研发成功并上线游戏数量的增长。因此标的公司未来业绩承诺的可实现性较强。

问题十三：请补充披露（1）标的资产的业绩承诺依据为归属于母公司所有者的净利润，请补充披露业绩承诺实现是否考虑非经常性损益的影响；（2）结合天象互娱盈利预测情况，说明 2019 年承诺业绩较 2018 年仅增长 10%，较其他各年业绩增长率大幅下降的原因与合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

（一）标的资产的业绩承诺实现是否考虑非经常性损益的影响

标的资产业绩承诺的实现包含了非经常性损益的影响。

（二）天象互娱 2019 年承诺业绩较 2018 年仅增长 10%，较其他各年业绩增长率大幅下降的原因与合理性

根据艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告 2016 年》对于中国游戏市场预测，2016 年-2018 年网络游戏市场规模分别为 1,829.3 亿元、2,211.6 亿元和 2,515.9 亿元，同比增长率分别为 27.41%、20.90%和 13.76%。其中，移动游戏市场规模同比增长率分别为 62.4%、37.3%和 21.2%。可以看出随着移动硬件终端和移动通信技术的普及，以及整体用户基数已经达到较高水平造成用户增长率的放缓，预计 2019 年以后移动游戏的市场规模已趋于稳定，全行业或无可能再出现几何式的增长。故天象互娱 2019 年及其以后的业绩将以较小幅度的增长，增长趋势逐渐趋向于稳定。

同时，伴随行业的高速发展以及天象互娱研运能力的持续提升，未来游戏数量和充值流水在 2016-2018 年将会有较大幅度的增长，预计天象互娱 2018 年净利润将达到 43,193.84 万元。相比 2018 年之前，其净利润基数已增长到一定的高度，未来净利润增加相同的数量，其增长幅度相比将有所降低。故 2019 年承诺业绩较其他各年业绩增长率有所降低。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“重大事项提示”之“六、业绩承诺情况”之“（一）交易对方对天象互娱业绩承诺”中补充披露。

（三）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

标的资产业绩承诺的实现包含了非经常性损益的影响。天象互娱在 2019 年的承诺业绩较其他各年承诺业绩增长率有所下降符合整个移动游戏市场的发展趋势，且由于天象互娱这几年的持续发展，净利润基数的增长，未来的净利润增长幅度会有所降低。

经核查，评估师认为：

标的资产业绩承诺的实现包含了非经常性损益的影响。天象互娱在 2019 年的承诺业绩较其他各年承诺业绩增长率有所下降符合整个移动游戏市场的发展趋势，且由于天象互娱这几年的持续发展，净利润基数的增长，未来的净利润增长幅度会有所降低。

问题十四：结合游戏行业发展情况、标的资产未来三年的预计流水及储备游戏情况等，补充披露作出上述业绩承诺的具体依据及合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

（一）天象互娱作出的业绩承诺的具体依据及合理性

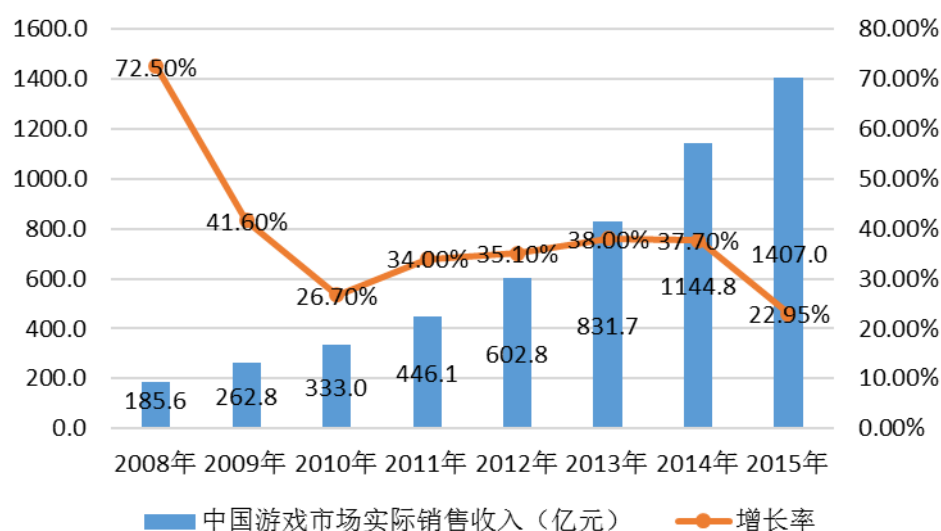
天象互娱业绩承诺主要基于其所处行业良好的发展前景以及公司自身拥有的竞争优势。天象互娱所处行业为网络游戏行业，国家产业和经济政策的推动、信息基础设施及硬件的更新换代以及网络游戏消费日益便捷化等都将为网络游戏行业提供利好。

1、游戏行业发展情况

（1）网络游戏行业发展状况

2015 年，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 1,407 亿元人民币，同比增长 22.9%。从 2008 年上半年至 2015 年，网络游戏市场年均复合增长率(CAGR)为 28.81%。

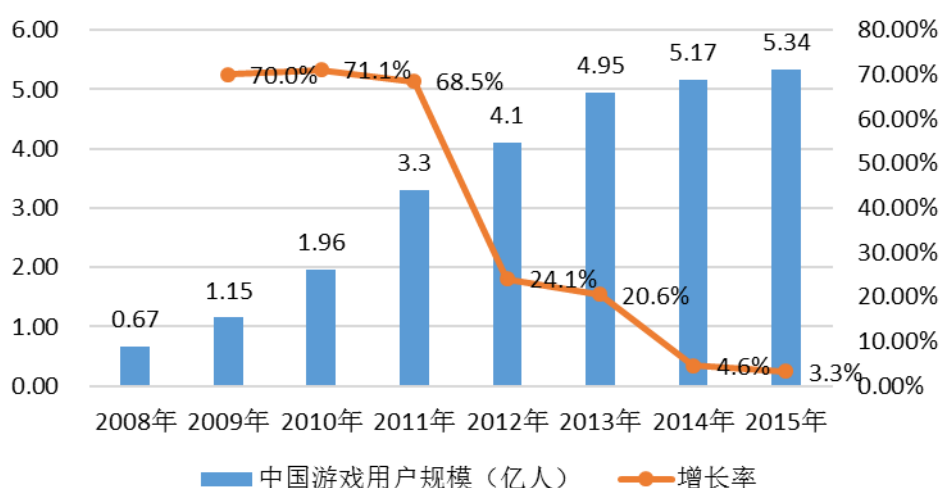
图表：2008 年-2015 年中国游戏市场实际销售收入



数据来源：GPC、IDC、CNG《2015 年中国游戏市场产业报告》

从游戏用户数量角度衡量，中国游戏用户规模近年来保持快速增长，2008年至2015年年均复合增长率为29.62%。游戏用户规模持续扩大主要原因在于：第一，随着网络通信技术的进步以及电脑、智能手机终端的普及，中国的网民总数持续增长；第二，由于网络游戏游戏性、游戏效果的不断提升，网民中的游戏玩家比例进一步提高。最近两年，随着游戏用户规模的增长，整体用户基数已经达到较高水平，因而造成用户增长率放缓。但随着移动游戏的逐渐普及，未来游戏市场用户数量仍将有一定的增长空间。

图表：2008 年-2015 年中国游戏用户规模

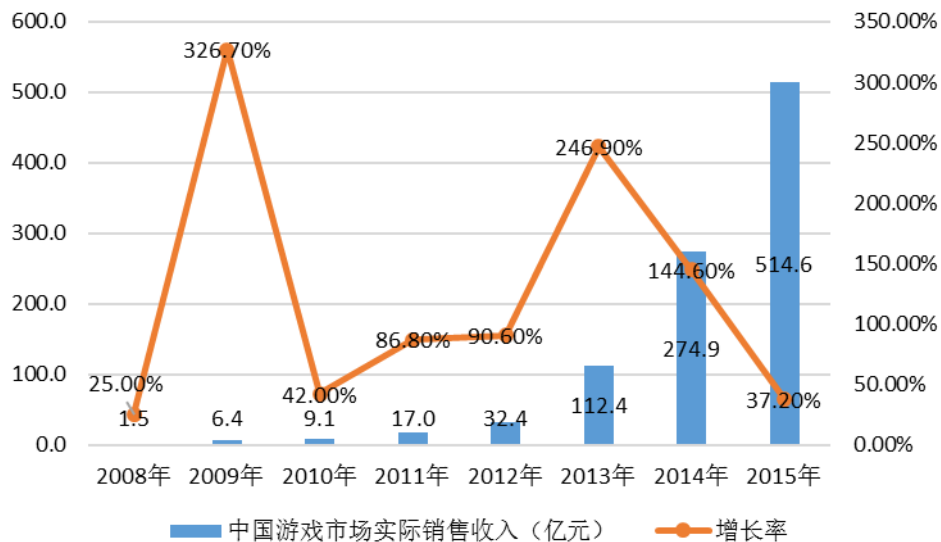


数据来源：GPC、IDC、CNG《2015 年中国游戏市场产业报告》

(2) 移动游戏行业发展概况

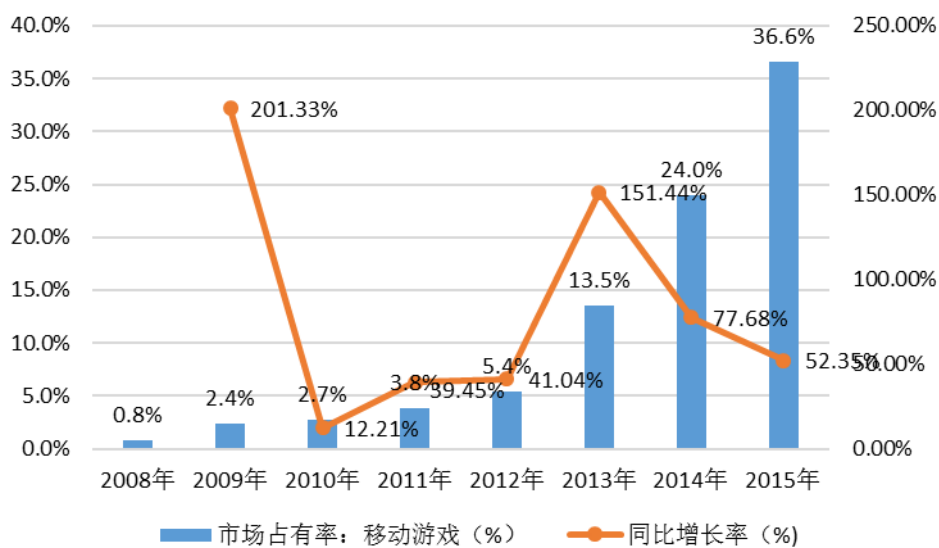
近年来，中国移动游戏市场增长迅速。根据中国音数协游戏工委(GPC)、GNG 中心游戏研究(伽马数据)和国际数据公司(IDC)联合发布的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年，中国移动游戏市场实际销售收入为 514.6 亿元人民币，同比增长 87.2%。2008 年至 2015 年，中国移动游戏市场的复合增长率(CAGR)为 107.45%。

图表：2008 年-2015 年中国移动游戏市场实际销售收入



数据来源：GPC、IDC、CNG《2015 年中国游戏市场产业报告》

图表：2008 年-2015 年中国移动游戏市场占有率

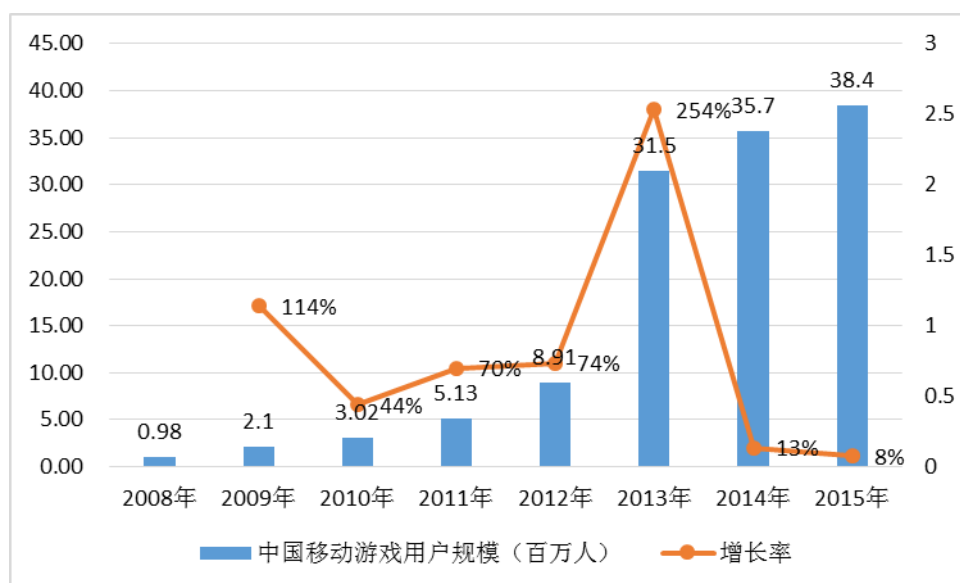


数据来源：GPC、IDC、CNG《2015 年中国游戏市场产业报告》

由于移动游戏操作简单容易上手，适合碎片化时间使用且内容多样，近几年移动游戏市场得到快速发展，市场份额、销售收入和用户数量都有大幅增长，且增长速度远大于客户端游戏、网页游戏等其它细分市场，领跑游戏行业。截至2015年，移动游戏用户规模达到3.84亿人、移动游戏市场占有率为36.57%，保

持上升趋势。

图表：2008 年-2015 年中国移动游戏用户规模



数据来源：GPC、IDC、CNG《2014 年中国游戏市场产业报告》、《2015 年 10-12 月移动游戏产业报告》。

根据艾瑞咨询《中国移动游戏行业研究报告 2016 年》对于中国游戏市场预测,2016 年-2018 年网络游戏市场规模分别为 1,829.3 亿元、2,211.6 亿元和 2,515.9 亿元,同比增长率分别为 27.41%、20.90%和 13.76%。其中,移动游戏市场规模同比增长率分别为 62.4%、37.3%和 21.2%。未来年度移动游戏市场收入增长率逐年降低,但仍处于高速增长期。

2、标的资产未来三年的预计流水及储备游戏情况

天象互娱是一家集自主研发、代理发行、IP 授权为一体的移动游戏开发商与运营商,其主营业务为网络游戏的开发、发行和运营,属于网络游戏行业。

目前,公司正在运营的游戏主要有《三国威力加强版》、《热血精灵王》、《花千骨》、《赛尔号超级英雄》、《武林外传电影手游》、《御龙三国》、《天天有喜》以及《天天枪战》。对于目前正在运营的游戏产品,天象互娱通过不断补充、更新游戏版本、创造新的玩法、设定新的游戏模式以及相应的活动推广方式来保持游

戏的吸引力和生命力。

另一方面天象互娱不断加强研发及代理储备，保证新游戏产品推出节奏，天象互娱目前已有多款在研阶段的游戏产品、储备的代理游戏产品以及多款新游戏的研发计划。2016 年，除已上线一款委托研发游戏外，将有一款自研游戏于第四季度上线，截至目前已签订三款代理产品以及达成意向一款代理产品，预计将在 2016 年第三季度上线；目前其他在研项目预计将在 2017 年及以后年度陆续上线。届时，天象互娱的游戏产品运营数量将相应增加，收入结构将更加完善。

未来年度天象互娱将积极开发精品移动网络游戏，形成产品数量化，完成产品系列化，提高市场占有率，保证公司业绩持续稳步增长。由于网络游戏具有一定的生命周期性，随着老游戏的逐渐下线，新产品须保证研发和发行节奏。根据企业的发展规划，企业每年都将推出 6 至 8 款新产品，未来游戏产品流水预测是基于目前在线运营的产品和新开发产品上线及推广计划，未来年度上线运营新产品参考目前在线产品的运营模式、运营指标的变化趋势，以及行业内的经验数据，分别计算确定未来年度各种运营产品的单品数据，然后汇总得出全部流水。

天象互娱游戏 2016 年至 2019 年的预计流水情况如下：

单位：万元人民币

项目	2016 年 4-12 月	2017 年	2018 年	2019 年
充值流水	97,254.23	137,421.92	148,620.61	165,805.92

在业绩承诺期内，天象互娱在综合考虑游戏生命周期，在公司稳健、持续发展的前提下，同时拥有员工 401 人（研发部门员工 151 人）的研发能力，天象互娱的拟发行运营游戏产品数量的增量及存量较为合理，对三年业绩承诺的顺利完成起到重要的支撑作用。

截至目前天象互娱新游戏的储备情况：

序号	游戏简称	游戏类型	状态	预计上线时间	实际运营情况
1	ZDBMGJ	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2016 年第三季度	删档测试
2	XRTX	动漫卡牌类游戏	研发中	2016 年第三季度	删档测试
3	TKWZ	卡牌类策略游戏	研发中	2016 年第三季度	即将封测
4	THYJ	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2016 年第三季度	即将封测
5	KDBB	卡牌类角色扮演	研发中	2016 年第四季度	研发中
6	EZZHG	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2017 年第一季度	研发中
7	LTZJ	即时策略竞技卡牌	研发中	2017 年第二季度	研发中
8	HQG2	动作角色扮演游戏	研发中	2017 年第三季度	研发中
9	FKYSR	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2017 年第四季度	研发中
10	YXDZTXZS	动作角色扮演游戏	研发中	2017 年第四季度	研发中

截至目前天象互娱上述储备游戏产品均按照研发计划如期进行，其中《XRTX》、《ZDBMGJ》两款产品正在删档测试阶段，预计 2016 年 8 月正式上线推广，与预计时间相符，其他 2016 年计划上线产品，目前实际进度均与预计一致并预计会如期上线。根据游戏题材和复杂程度，标的公司一般研发周期为 8-12 个月。根据标的公司未来研发计划以及研发周期的安排，预计 2017 年、2018 年每年自研、委托和联合开发的游戏总数将保持为 5 款，由于 2016 年下半年代理游戏上线数量较多以及 2017 年自研游戏上线数量的增多，考虑标的公司的发行能力，预计 2017 年将代理 1 款游戏，2018 年代理 2 款游戏，以保证对精品游戏发行质量的追求。同时考虑企业研发经验和市场上用户的受众情况，未来预测的游戏多为中重度的卡牌策略类游戏和重度的角色扮演类游戏。天象互娱在保证丰富的游戏储备的同时，又保证了产品的研发及上线情况与计划同步，加大了对预测期业绩承诺的掌控力。

综上所述，未来年度移动游戏市场仍处于高速增长期，行业收入将保持一定程度的稳定增长。目前标的公司主要游戏处于游戏生命周期的稳定期，游戏运营状况较为良好，并有稳定和持续的充值流水。同时，天象互娱目前已有多款在研阶段的游戏产品、储备的代理游戏产品以及多款新游戏的研发计划，且储备的

游戏产品均按照研发计划如期进行中，试运营情况较为良好。故天象互娱作出上述业绩承诺较为合理。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“重大事项提示”之“六、业绩承诺情况”之“（一）交易对方对天象互娱业绩承诺”中补充披露。

（二）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

近年来，中国网络游戏市场发展迅速，国家产业和经济政策的推动、信息基础设施及硬件的更新换代以及网络游戏消费日益便捷化等都将为网络游戏行业提供利好，未来网络游戏市场仍有一定的发展空间。同时，天象互娱目前已有多款在研阶段的游戏产品、储备的代理游戏产品以及多款新游戏的研发计划，且储备的游戏产品均按照研发计划如期进行中。结合游戏行业发展情况、标的资产未来三年的预计流水及储备游戏情况等，天象互娱作出的业绩承诺合理。

经核查，评估师认为：

近年来，中国网络游戏市场发展迅速，国家产业和经济政策的推动、信息基础设施及硬件的更新换代以及网络游戏消费日益便捷化等都将为网络游戏行业提供利好，未来网络游戏市场仍有一定的发展空间。同时，天象互娱目前已有多款在研阶段的游戏产品、储备的代理游戏产品以及多款新游戏的研发计划，且储备的游戏产品均按照研发计划如期进行中。结合游戏行业发展情况、标的资产未来三年的预计流水及储备游戏情况等，天象互娱作出的业绩承诺合理。

问题十五：天象互动报告期内归属于母公司的净利润分别为 1.33 亿、1.06 亿和 349 万元，请结合天象互动的业务模式、未来投资计划及与天象互娱的业务往来，补充说明将天象互动承诺业绩定为不亏损的原因与合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

（一）将天象互动承诺业绩定为不亏损的原因

1、天象互动成立之初，主要进行移动网络游戏的开发、发行和运营，成功研发并推出多款移动网络游戏产品。2015 年 10 月，天象互动与天象互娱、天津天象签订重组协议，将天象互动实物资产、人员劳动关系及大部分业务转让至天津天象。同时，天象互动将其持有的天津天象 100%股权转让予天象互娱，天津天象变更为天象互娱的全资子公司。截至目前，天象互动大部分业务均转让至天津天象经营，仅保留了《花千骨》、《热血精灵王》及《天天枪战》在 4399 运营平台的联合运营业务，根据目前该三款游戏在 4399 运营平台的运营状态，结合游戏的生命周期进行分析，未来在此运营平台游戏联运收入较少。除此之外，天象互动仅有转租房租收入，扣除实际租赁成本，租赁净收入较少，且随着未来房屋租赁的到期后，其不再存在转租房屋收入。根据上述重组协议约定，天象互动未来将不再进行游戏的开发、发行和运营。同时，原有游戏将随着游戏生命周期结束而终止运营，房屋转租收入随着租赁合同到期而终止，评估基准日之后，天象互动的收入较少，盈利能力降低。

2、根据管理层的规划，天象互动未来的业务定位是进行移动网络游戏创业团队或公司的孵化业务，为优秀的创业者搭建立体的服务平台，提供全方位的创业服务。除了向落户的创业者提供全面、开放、友好的办公场地及硬件配套设施外，还会提供投融资、创业讲堂等辅导服务。目前天象互动相关业务尚未正式开展，未来盈利能力存在较大不确定性，无法对天象互动的未来盈利情况进行合理的预测，天象互动只能承诺保证不亏损。

天象互动的手游创业团队、公司孵化业务可以为天象互娱及其子公司的移动

网络游戏研发、发行、运营等提供技术、团队、客户渠道等资源，标的公司不仅可以通过业务合作获得创业团队、公司的资源共享和支持，还可以通过参股创业团队、公司分享其发展成果，如果天象互动未来业务发展良好，盈利水平较高，将更加充分地保证上市公司和中小股东的利益。

3、鉴于目前无法对未来的收益进行准确的预估，不宜采用收益法进行评估；此种公司也缺乏类似可比公司和交易案例，不宜采用市场法进行评估。故本次仅采用资产基础法的进行预评估。同时将天象互动业绩承诺为不亏损，充分保证上市公司和中小股东的利益。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“重大事项提示”之“六、业绩承诺情况”之“（二）交易对方对天象互动业绩承诺”之“1、天象互动业绩承诺的合理性”中补充披露。

（二）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

将天象互动承诺业绩定为不亏损较为合理，可以充分保护上市公司和中小股东的利益。

经核查，评估师认为：

将天象互动承诺业绩定为不亏损较为合理，以充分保护上市公司和中小股东的利益。

问题十六：请补充披露天象互娱报告期内业务运营情况：（1）分自主运营、联合运营、授权运营等模式分别披露各游戏产品的生命周期、玩家结构分布、活跃用户数、付费率、平均充值水平、充值消费比、开发人员、用户平均在线时长、各运营模式下服务器数量等，并对上线以来的上述数据的变动趋势进行分析；（2）报告期内营业成本中分运营模式、游戏产品披露 IDC 费用、版权金支出与分成金支出的具体金额与变化；（3）报告期内自主运营、联合运营、授权运营等模式游戏产品收入占比、收入会计确认方法，虚拟币确认收入的估计方法与假设；（4）采购模式中，代理游戏产品采购占比及其收入与成本确认方法，游戏版权金支出占比及其会计处理方式。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

（一）天象互娱主要游戏按运营模式分类的运营情况以及各运营指标的趋势分析

报告期内，公司的收入主要来自于《花千骨》、《热血精灵王》、《三国威力加强版》三款游戏。以上三款游戏的按运营模式分类的运营情况如下：

1、花千骨

（1）各运营模式下的运营情况

报告期内，《花千骨》有自主运营、联合运营和授权运营三种运营模式，其三种运营模式下的运营情况如下：

①自主运营模式下的运营情况

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	月活跃用户付费率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长	服务器数量
2015 年 6 月	75,984	70,780	6,868	9.70%	949,206	138.21	95.73%	18.99	133
2015 年 7 月	446,362	332,881	19,365	5.82%	2,701,178	139.49	94.97%	17.90	458
2015 年 8 月	731,992	279,828	14,347	5.13%	2,070,988	144.35	85.31%	-	678

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	月活跃用户付费率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长	服务器数量
2015 年 9 月	918,757	181,413	9,768	5.38%	1,530,854	156.72	124.83%	17.91	887
2015 年 10 月	1,043,000	134,028	6,800	5.07%	1,291,702	189.96	104.56%	19.46	1,059
2015 年 11 月	1,118,624	78,174	4,603	5.89%	919,624	199.79	100.51%	20.50	1,174
2015 年 12 月	1,183,401	72,917	2,949	4.04%	841,560	285.37	98.89%	21.25	1,262
2016 年 1 月	1,246,014	66,457	1,905	2.87%	645,394	338.79	99.56%	21.21	1,332
2016 年 2 月	1,286,247	44,206	1,741	3.94%	496,960	285.45	99.14%	21.89	1,400
2016 年 3 月	1,317,603	33,145	1,262	3.81%	357,890	283.59	101.92%	24.71	1,472

注 1：月活跃用户付费率=月付费用户数/月活跃用户数

ARPPU 值=充值流水/月付费用户数

平均在线时长=玩家每次登录时长的总和/登录次数

下文中提到的付费用户率、ARPPU 值及平均在线时长的算法与此公式一致

注 2：由于标的公司在 2015 年 8 月份中旬更改了《花千骨》玩家登录日志中的在线时长记录单位，导致 2015 年 8 月的在线时长数据异常，无法进行统计。

注 3：由于自主运营模式下的用户量级不够支撑独立开服，因此《花千骨》自主运营模式下的运营与联合运营模式下的运营共用服务器。

注 4：某些月份充值消耗比大于 100%为正常情况，玩家会根据游戏内优惠活动的推出而选择消费虚拟币的时点而导致玩家出现当月充值下月消费的情况，进而使某些月份的充值消耗比大于 100%。

②联合运营模式下的运营情况

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	月活跃用户付费率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长	服务器数量
2015 年 6 月	3,230,412	2,897,152	164,883	5.69%	13,374,066	81.11	81.59%	21.07	133
2015 年 7 月	21,933,037	17,088,819	1,106,271	6.47%	165,262,564	149.39	93.27%	17.51	557
2015 年 8 月	33,472,227	11,898,246	720,626	6.06%	126,139,312	175.04	86.02%	-	808
2015 年 9 月	39,977,982	6,948,756	454,891	6.55%	96,623,416	212.41	118.65%	16.83	1,047
2015 年 10 月	44,631,794	5,466,796	277,502	5.08%	74,627,236	268.93	99.60%	17.83	1,248

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	月活跃用户付费率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长	服务器数量
2015 年 11 月	47,409,019	3,123,673	186,996	5.99%	52,487,174	280.69	95.98%	18.87	1,378
2015 年 12 月	49,516,812	2,364,132	120,374	5.09%	42,163,630	350.27	99.25%	19.17	1,482
2016 年 1 月	51,659,791	2,307,345	101,049	4.38%	34,536,954	341.78	100.05%	19.51	1,562
2016 年 2 月	53,432,346	1,894,150	93,687	4.95%	30,519,714	325.76	98.13%	20.63	1,640
2016 年 3 月	54,520,824	1,195,151	70,011	5.86%	22,536,992	321.91	102.59%	22.89	1,722

注：《花千骨》自主运营模式下的运营与联合运营模式下的运营共用服务器，联合运营模式下的服务器较自主运营模式下的服务器多出的数量为单独架设的 iOS 服务器。

③授权运营模式下的运营情况

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	月活跃用户付费率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	服务器数量
2015 年 12 月	405,088	393,681	34,095	8.66%	9,169,890	268.95	70.00%	16
2016 年 1 月	496,497	169,194	17,030	10.07%	7,197,726	422.65	85.57%	22
2016 年 2 月	561,710	127,989	10,639	8.31%	5,967,840	560.94	80.27%	27
2016 年 3 月	738,980	236,150	17,419	7.38%	4,264,409	244.81	80.94%	36

注：《花千骨》的授权运营版本是授权海外发行公司运营的，服务器由授权海外发行公司搭建。由于海外发行公司搭建服务器时在线时长信息的统计参数异常，导致无法获取在线时长的准确数据。

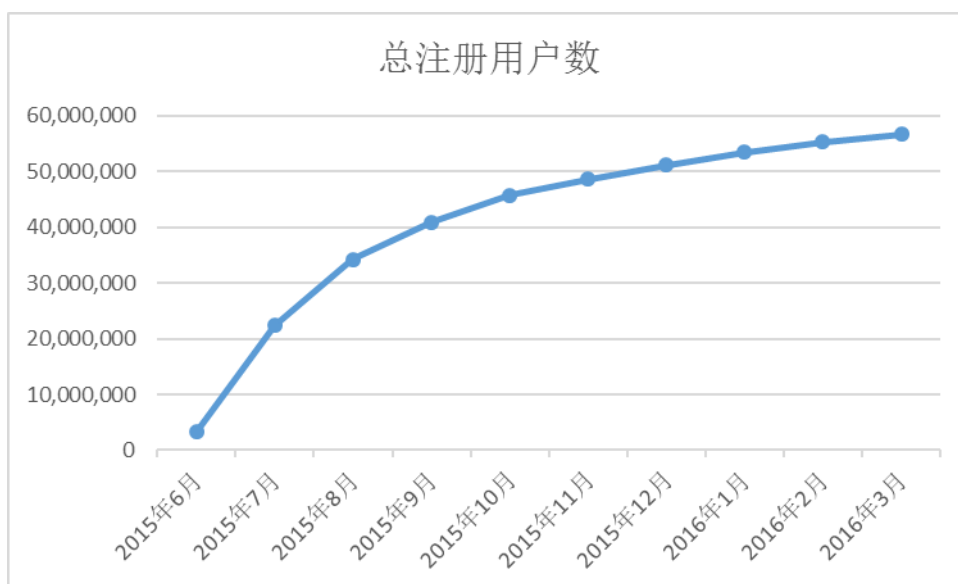
（2）总体运营数据趋势分析

截止 2016 年 3 月 31 日，《花千骨》上线以来的整体运营数据情况如下：

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	月活跃用户付费率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长	服务器数量
2015 年 6 月	3,306,396	2,967,932	171,751	5.79%	14,323,272	83.40	82.53%	20.99	133
2015 年 7 月	22,379,399	17,421,700	1,125,636	6.46%	167,963,742	149.22	93.30%	17.52	557
2015 年 8 月	34,204,219	12,178,074	734,973	6.04%	128,210,300	174.44	86.01%	-	808
2015 年 9 月	40,896,739	7,130,169	464,659	6.52%	98,154,270	211.24	118.74%	16.85	1047
2015 年 10 月	45,674,794	5,600,824	284,302	5.08%	75,918,938	267.04	99.69%	17.87	1248

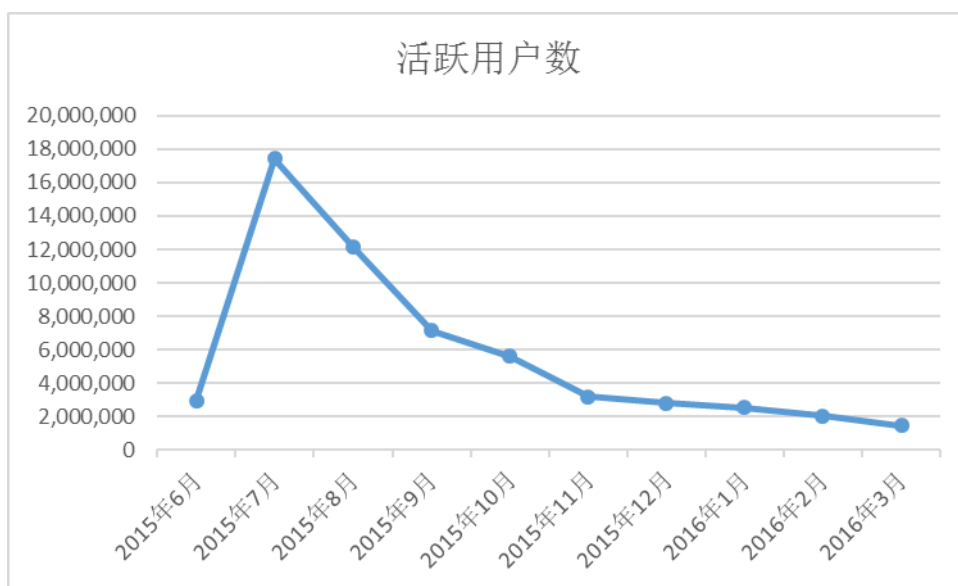
月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	月活跃用户付费率	充值流水(元)	ARPPU 值(元)	充值消耗比	平均在线时长	服务器数量
2015 年 11 月	48,527,643	3,201,847	191,599	5.98%	53,406,798	278.74	96.06%	18.90	1378
2015 年 12 月	51,105,301	2,830,730	157,418	5.56%	52,175,080	331.44	99.34%	19.22	1498
2016 年 1 月	53,402,302	2,542,996	119,984	4.72%	42,380,074	353.21	100.04%	19.55	1584
2016 年 2 月	55,280,303	2,066,345	106,067	5.13%	36,984,514	348.69	98.39%	20.66	1667
2016 年 3 月	56,577,407	1,464,446	88,692	6.06%	27,159,291	306.22	102.28%	22.93	1758

①总注册用户数变化趋势



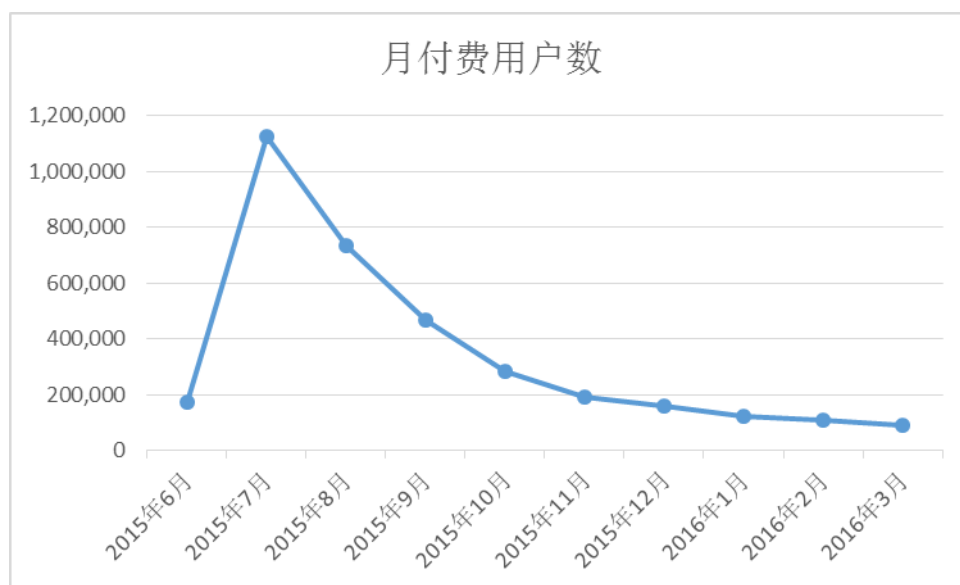
由上图可知,《花千骨》在上线后注册用户数迅速上涨,2015 年 10 月后增长速度放缓。截止到 2016 年 3 月 31 日,《花千骨》的总注册用户数已达 56,577,407 人。

②活跃用户数变化趋势



由上图可知,《花千骨》的活跃用户数在上线后第二个月达到 17,421,700 的峰值,主要是由于该游戏与同名电视剧同步推出吸引了大量电视剧观众前来体验游戏。随着电视剧播送完毕,活跃用户数逐渐回落。在 2016 年 3 月份,该游戏的活跃用户数维持在 2,000,000 人左右。

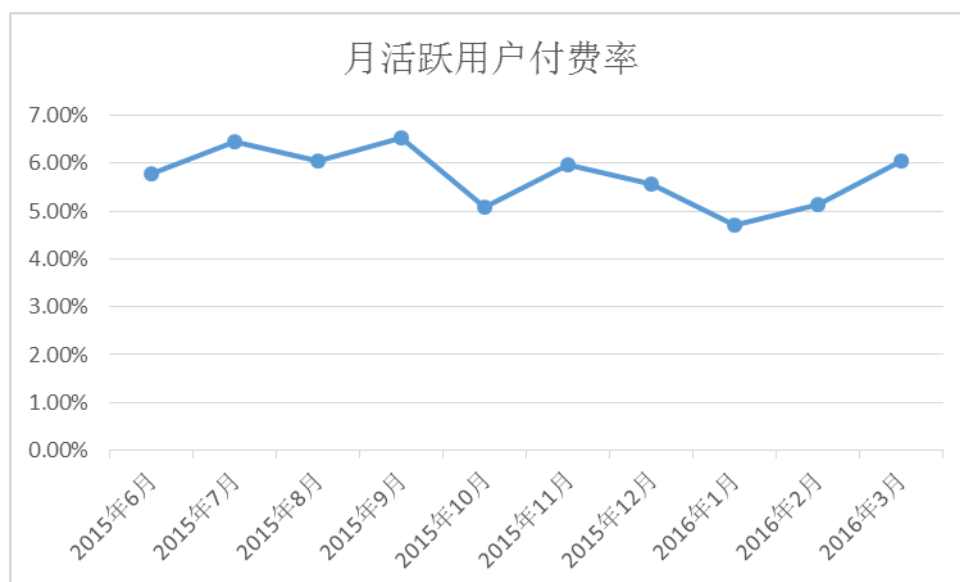
③付费用户数变化趋势



由上图可知,《花千骨》付费用户数的数量变化趋势与其活跃用户数的变化趋势基本一致。该游戏付费用户数因为同名电视剧的热播在 2015 年 7 月达到了

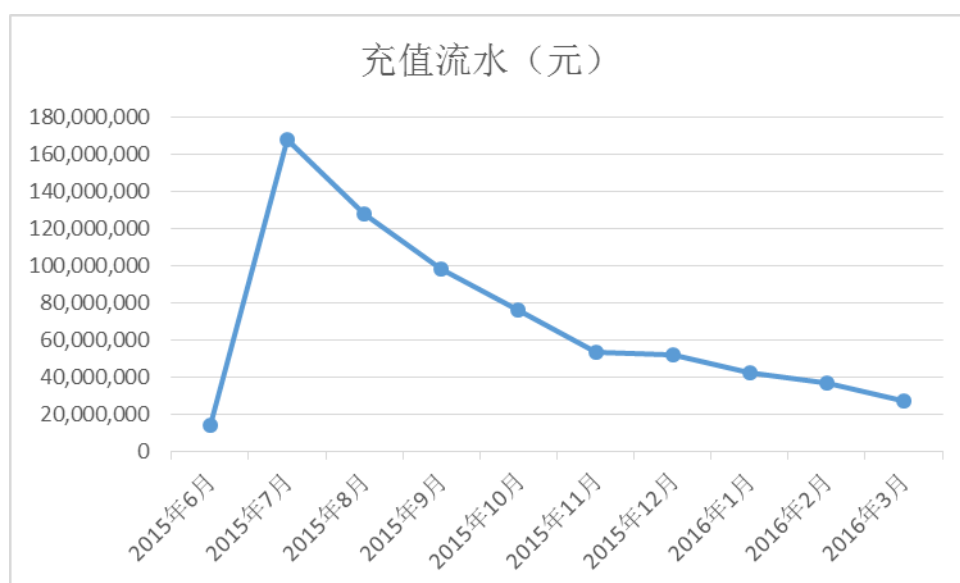
1,125,636 的峰值，而后随着电视剧播放完毕，付费用户数开始下降。在 2016 年 3 月份，该游戏的付费用户数维持在 100,000 人左右

④付费用户率变化趋势



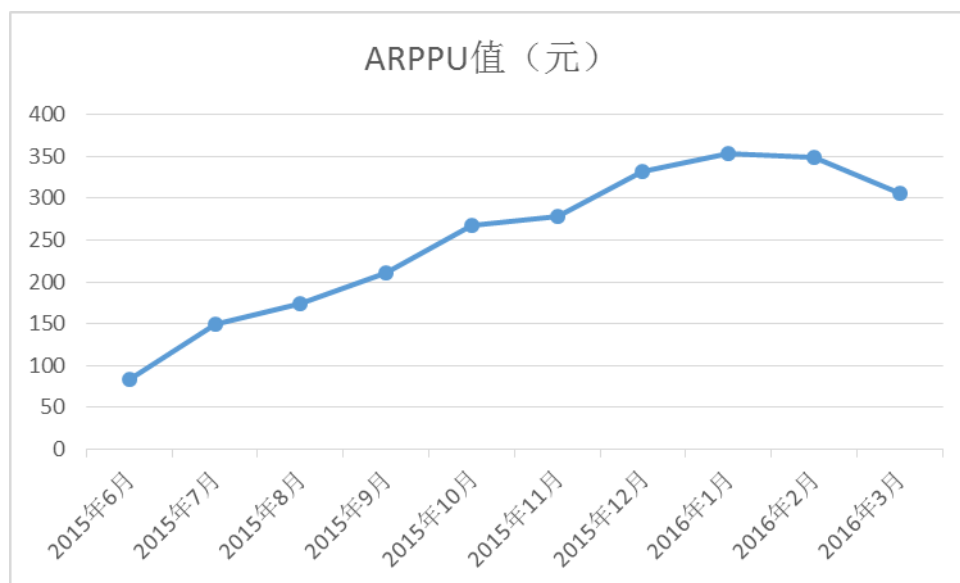
由上图可知，《花千骨》的付费用户率自上线后一直维持在 5%至 6.5%的区间内，其整体走势较为稳定。游戏运营期间，付费用户率会随着游戏内优惠活动的推出而出现小幅波动。

⑤充值流水变化趋势



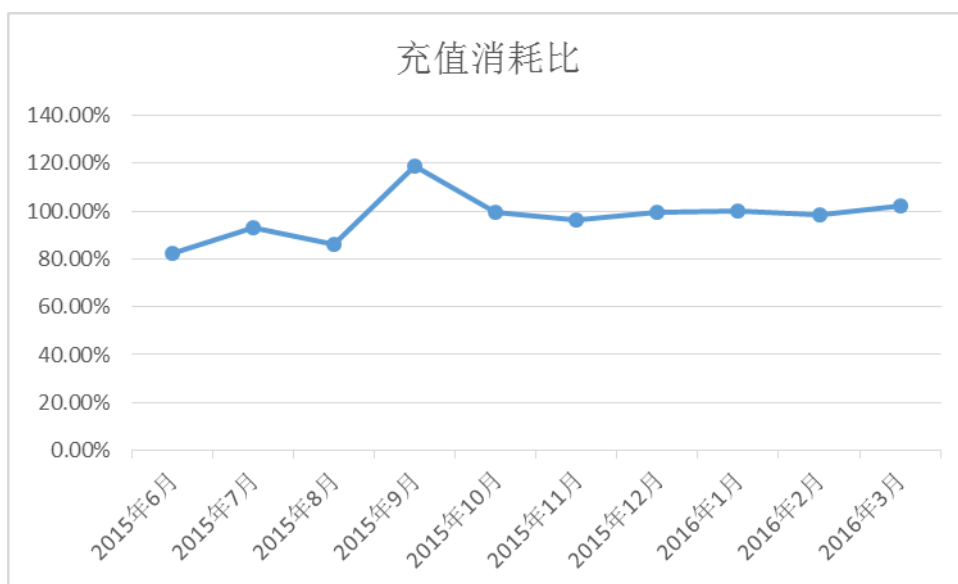
由上图可知,《花千骨》的月充值流水走势与其付费用户数走势基本一致。《花千骨》的月流水充值额因为同名电视剧的播放吸引了巨大的影视观众群体前来体验游戏而在 2015 年 7 月达到 1.67 亿元的峰值。而后随着电视剧播放完毕以及付费玩家的流失,其月充值流水逐渐下降。

⑥ARPPU 值变化趋势



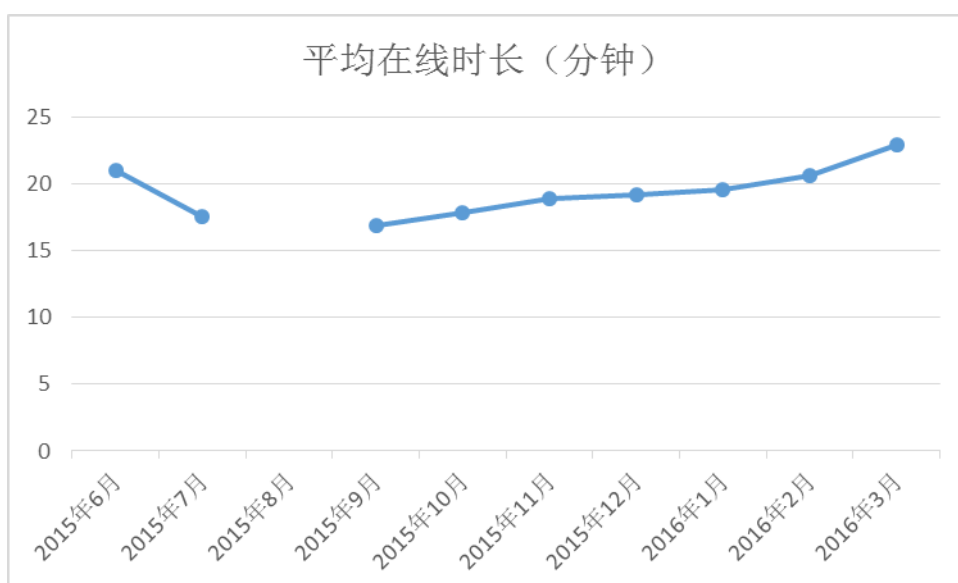
由上图可知,《花千骨》上线后,其 ARPPU 值呈增长态势,主要是因为该游戏版本迭代速度较快,可以产生较多新的消费点。同时,该游戏的玩家群体主要为同名小说或电视剧的读者及观众,对于游戏的认同感及代入感较高,消费意愿较强。进入 2016 年后,该游戏的 ARPPU 值维持在 300 元以上的较高水平。

⑦充值消耗比变化趋势



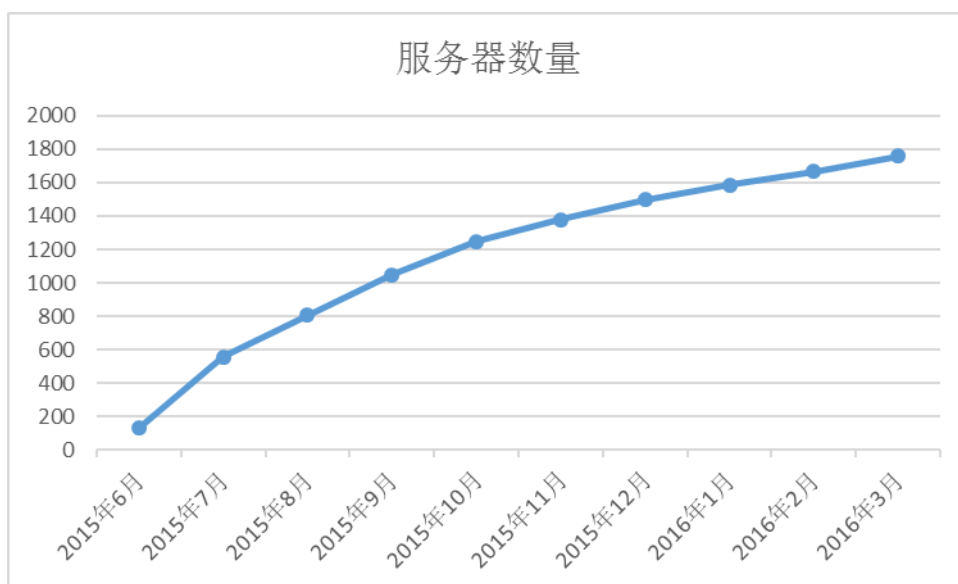
由上图可知，游戏玩家在《花千骨》中的充值消耗比整体维持在一个较高的水平，运营期间充值消耗比会由于游戏内优惠活动的推行而略有波动。

⑧平均在线时长变化趋势



由上图可知，除 2015 年 8 月份在线时长数据因为数据异常无法统计外，游戏玩家在《花千骨》中体验游戏的平均在线时长整体稳定维持在 20 分钟左右的时间。

⑨服务器数量变化趋势



由上图可知,《花千骨》上线后,公司一直在稳定的增设服务器,且增设节奏较为稳定。截止 2016 年 3 月 31 日,《花千骨》已有 1758 个服务器。

(3)《花千骨》玩家年龄地域分布

《花千骨》手游玩家用户的年龄分布如下:

年龄	占比
14 以下	4.77%
14-16 岁	2.84%
16-18 岁	4.17%
18-25 岁	35.55%
25-35 岁	45.97%
35 岁以上	6.71%
合计	100.00%

注: 玩家年龄分布数据是通过对游戏内玩家进行问卷调查获取

《花千骨》手游玩家用户的地域分布如下:

地区	占比
广东省	13.54%
江苏省	8.22%
浙江省	7.30%
四川省	5.10%
河南省	4.52%
上海	4.27%

地区	占比
福建省	4.17%
湖北省	4.07%
山东省	4.07%
湖南省	3.77%
北京	3.75%
河北省	3.54%
辽宁省	3.34%
安徽省	2.99%
陕西省	2.90%
广西省	2.52%
云南省	2.43%
江西省	2.41%
重庆	2.21%
山西省	2.04%
其它	12.83%
合计	100.00%

注：玩家地域分布数据是通过花千骨微信公众号后台数据获取

(4) 《花千骨》开发人员情况

职位	人数
主负责人	1 人
主程序	1 人
主美工	1 人
主策划	1 人
项目小组成员	16 人
合计	20 人

2、《热血精灵王》

(1) 各运营模式下的运营情况

报告期内，《热血精灵王》有自主运营、联合运营和授权运营三种运营模式，其三种运营模式下的运营情况如下：

①自主运营模式下的运营情况

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	付费用户率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长（分）	服务器数量
2014 年 7 月	41,405	41,384	1,046	2.53%	86,834	83.02	96.24%	15.33	134
2014 年 8 月	433,397	400,782	10,090	2.52%	1,340,758	132.88	98.60%	14.06	271
2014 年 9 月	739,242	366,830	9,915	2.70%	1,984,854	200.19	97.92%	12.35	334
2014 年 10 月	1,135,899	460,892	11,932	2.59%	2,624,850	219.98	96.68%	12.33	390
2014 年 11 月	1,483,545	416,374	12,049	2.89%	2,654,716	220.33	97.41%	12.83	432
2014 年 12 月	1,777,583	374,426	11,158	2.98%	2,328,754	208.71	96.22%	12.26	474
2015 年 1 月	1,967,432	264,797	8,574	3.24%	1,850,810	215.86	101.12%	12.64	522
2015 年 2 月	2,232,422	334,706	7,043	2.10%	1,610,694	228.69	97.24%	13.28	564
2015 年 3 月	2,496,707	333,551	7,851	2.35%	1,793,404	228.43	97.19%	12.88	610
2015 年 4 月	2,706,243	278,251	6,700	2.41%	1,493,928	222.97	96.94%	12.62	654
2015 年 5 月	2,927,468	270,679	5,281	1.95%	969,810	183.64	98.09%	12.99	700
2015 年 6 月	3,093,096	203,133	5,129	2.52%	866,966	169.03	99.93%	14.13	745
2015 年 7 月	3,342,779	290,889	4,623	1.59%	921,684	199.37	96.25%	15.23	792
2015 年 8 月	3,610,183	314,730	4,065	1.29%	892,704	219.61	98.24%	15.42	838
2015 年 9 月	3,706,256	133,324	3,424	2.57%	853,454	249.26	97.99%	14.55	883
2015 年 10 月	3,776,370	97,708	2,950	3.02%	710,656	240.90	87.71%	14.48	930
2015 年 11 月	3,842,985	92,227	3,006	3.26%	752,676	250.39	102.47%	13.66	973
2015 年 12 月	3,901,872	82,495	2,708	3.28%	850,828	314.19	99.59%	12.51	1002
2016 年 1 月	3,986,138	109,193	2,676	2.45%	559,894	209.23	99.95%	14.69	1026
2016 年 2 月	4,094,307	134,484	2,524	1.88%	575,736	228.10	100.96%	14.33	1050
2016 年 3 月	4,178,562	114,390	2,259	1.97%	443,628	196.38	99.99%	13.60	1073

注：由于自主运营模式下的用户量级不够支撑独立开服，因此《热血精灵王》自主运营模式下的运营与联合运营模式下的运营共用服务器。

②联合运营模式下的运营情况

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	付费用户率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长（分）	服务器数量
2014 年 6 月	123,557	123,554	8,451	6.84%	674,326	79.79	96.29%	15.76	8
2014 年 7 月	4,598,478	4,515,626	224,615	4.97%	22,934,777	102.11	96.16%	15.54	142
2014 年 8 月	10,877,985	7,270,208	380,991	5.24%	53,169,844	139.56	99.38%	13.85	279
2014 年 9 月	13,757,431	4,359,368	266,161	6.11%	51,447,300	193.29	97.65%	12.15	342
2014 年 10 月	16,252,882	3,795,373	230,513	6.07%	48,937,605	212.30	96.38%	11.85	398
2014 年 11 月	18,288,494	3,196,589	210,609	6.59%	48,709,823	231.28	97.82%	12.60	440

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	付费用户率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长（分）	服务器数量
2014 年 12 月	20,597,392	3,407,411	190,554	5.59%	41,340,593	216.95	96.14%	12.72	487
2015 年 1 月	22,523,519	3,013,390	198,064	6.57%	42,888,560	216.54	99.78%	12.99	542
2015 年 2 月	25,213,335	3,964,015	221,281	5.58%	44,362,878	200.48	95.06%	13.35	590
2015 年 3 月	27,349,336	3,406,158	227,851	6.69%	51,231,272	224.85	94.82%	12.65	653
2015 年 4 月	29,022,288	2,908,184	193,215	6.64%	40,109,756	207.59	97.63%	12.22	707
2015 年 5 月	30,550,586	2,629,427	177,741	6.76%	30,106,471	169.38	101.51%	12.28	760
2015 年 6 月	32,061,247	2,560,850	178,201	6.96%	29,282,995	164.33	99.24%	13.58	809
2015 年 7 月	34,398,548	3,486,366	156,406	4.49%	32,646,383	208.73	95.16%	14.99	861
2015 年 8 月	36,782,745	3,663,311	136,768	3.73%	32,902,655	240.57	97.52%	15.47	910
2015 年 9 月	37,990,641	2,277,343	128,397	5.64%	31,527,135	245.54	100.14%	14.79	959
2015 年 10 月	39,273,370	2,280,575	134,780	5.91%	33,170,473	246.11	87.34%	15.01	1009
2015 年 11 月	40,368,900	2,054,970	142,674	6.94%	37,515,465	262.95	103.67%	14.23	1054
2015 年 12 月	41,460,824	2,018,040	139,822	6.93%	35,729,663	255.54	100.10%	13.26	1088
2016 年 1 月	43,040,141	2,605,678	154,878	5.94%	35,409,668	228.63	99.06%	15.14	1116
2016 年 2 月	44,787,195	2,888,542	185,753	6.43%	41,194,589	221.77	100.78%	15.15	1143
2016 年 3 月	46,014,621	2,296,917	151,056	6.58%	31,739,935	210.12	98.30%	14.00	1167

注：《热血精灵王》自主运营模式下的运营与联合运营模式下的运营共用服务器，联合运营模式下的服务器较自主运营模式下的服务器多出的数量为单独架设的 iOS 服务器。

③授权运营模式下的运营情况

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	付费用户率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长（分）	服务器数量
2014 年 12 月	304,560	31,107	3,547	5.59%	674,218	216.95	91.66%	19.08	3
2015 年 1 月	535,020	209,420	7,374	6.57%	3,777,184	216.54	99.19%	14.40	13
2015 年 2 月	548,347	32,483	2,310	5.58%	2,474,859	200.48	98.24%	11.81	25
2015 年 3 月	802,133	264,180	6,470	6.69%	1,893,178	224.85	95.08%	16.88	36
2015 年 4 月	969,558	228,902	7,412	6.64%	2,153,911	207.59	96.35%	14.99	50
2015 年 5 月	1,091,141	168,520	4,955	6.76%	1,277,277	169.38	101.38%	14.01	60
2015 年 6 月	1,495,897	466,011	10,510	6.96%	2,454,461	164.33	96.75%	15.86	69
2015 年 7 月	1,552,741	130,801	6,591	4.49%	1,713,651	208.73	96.86%	13.05	76
2015 年 8 月	1,589,404	90,680	3,836	3.73%	1,158,317	240.57	100.92%	12.10	80
2015 年 9 月	1,615,114	69,413	2,619	5.64%	674,148	245.54	104.15%	13.48	83
2015 年 10 月	1,632,869	53,623	1,931	5.91%	520,758	246.11	97.70%	13.50	85

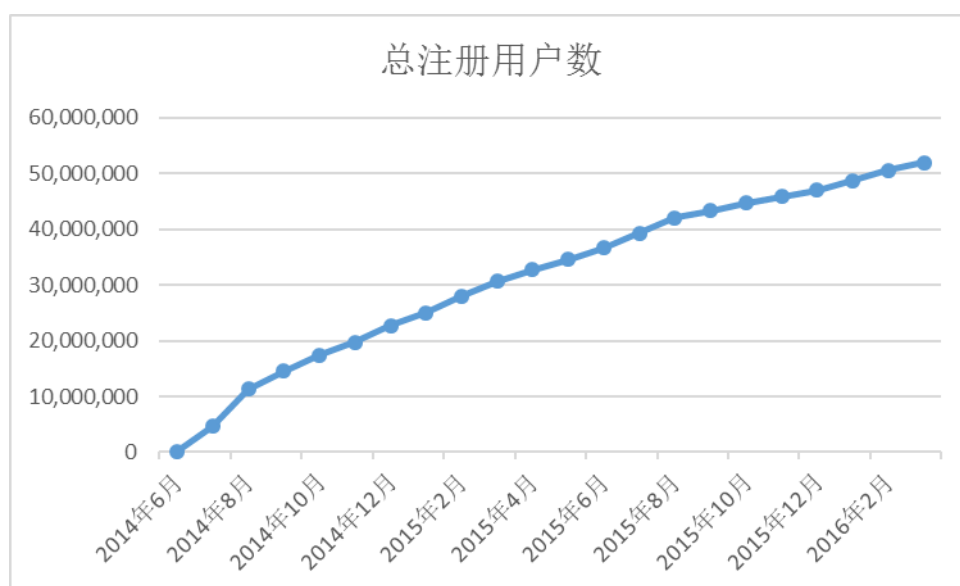
月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	付费用户率	充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长（分）	服务器数量
2015 年 11 月	1,646,044	43,239	1,420	6.94%	339,711	262.95	98.03%	12.58	86
2015 年 12 月	1,656,412	36,578	1,029	6.93%	244,332	255.54	104.05%	12.46	87
2016 年 1 月	1,666,451	32,379	799	5.94%	189,203	228.63	101.53%	12.44	87
2016 年 2 月	1,671,857	22,566	500	6.43%	100,409	221.77	119.37%	11.74	87
2016 年 3 月	1,675,999	17,121	320	6.58%	65,809	210.12	120.79%	11.29	87

（2）总体运营数据趋势分析

截止 2016 年 3 月 31 日，《热血精灵王》上线以来的整体运营数据情况如下：

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	付费用户率	月充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	平均在线时长（分）	服务器数量
2014 年 6 月	123,557	123,554	8,451	6.84%	674,326	79.79	96.29%	15.76	8
2014 年 7 月	4,639,883	4,557,010	225,661	4.95%	23,021,611	102.02	96.16%	15.54	142
2014 年 8 月	11,311,382	7,670,990	391,081	5.10%	54,510,602	139.38	99.36%	13.85	279
2014 年 9 月	14,496,673	4,726,198	276,076	5.84%	53,432,154	193.54	97.66%	12.16	342
2014 年 10 月	17,388,781	4,256,265	242,445	5.70%	51,562,455	212.68	96.39%	11.87	398
2014 年 11 月	19,772,039	3,612,963	222,658	6.16%	51,364,539	230.69	97.80%	12.61	440
2014 年 12 月	22,679,535	3,812,944	205,259	5.38%	44,343,565	216.04	96.09%	12.73	490
2015 年 1 月	25,025,971	3,487,607	214,012	6.14%	48,516,554	226.70	99.80%	13.02	555
2015 年 2 月	27,994,104	4,331,204	230,634	5.32%	48,448,431	210.07	95.26%	13.32	615
2015 年 3 月	30,648,176	4,003,889	242,172	6.05%	54,917,854	226.77	94.91%	12.86	689
2015 年 4 月	32,698,089	3,415,337	207,327	6.07%	43,757,595	211.06	97.52%	12.45	757
2015 年 5 月	34,569,195	3,068,626	187,977	6.13%	32,353,558	172.11	101.41%	12.41	820
2015 年 6 月	36,650,240	3,229,994	193,840	6.00%	32,604,422	168.20	99.00%	13.87	878
2015 年 7 月	39,294,068	3,908,056	167,620	4.29%	35,281,718	210.49	95.30%	14.88	937
2015 年 8 月	41,982,332	4,068,721	144,669	3.56%	34,953,676	241.61	97.68%	15.35	990
2015 年 9 月	43,312,011	2,480,080	134,440	5.42%	33,054,737	245.87	100.20%	14.73	1,042
2015 年 10 月	44,682,609	2,431,906	139,661	5.74%	34,401,887	246.32	87.56%	14.95	1,094
2015 年 11 月	45,857,929	2,190,436	147,100	6.72%	38,607,852	262.46	103.59%	14.18	1,140
2015 年 12 月	47,019,108	2,137,113	143,559	6.72%	36,824,823	256.51	100.13%	13.22	1,175
2016 年 1 月	48,692,730	2,747,250	158,353	5.76%	36,158,765	228.34	99.09%	15.10	1,203
2016 年 2 月	50,553,359	3,045,592	188,777	6.20%	41,870,734	221.80	100.84%	15.10	1,230
2016 年 3 月	51,869,182	2,428,428	153,635	6.33%	32,249,372	209.91	98.38%	13.97	1,254

①总注册用户数变化趋势



由上图可知,《热血精灵王》在 2014 年 6 月份上线后,总注册用户数呈高速增长的趋势,主要是因为游戏刚上线,公司推广力度较大且游戏玩法新颖比较能够吸引玩家前来体验。随着时间的推移,注册用户数的增长速度放缓,截止 2016 年 3 月 31 日,《热血精灵王》总注册用户数已达 51,869,182 人。

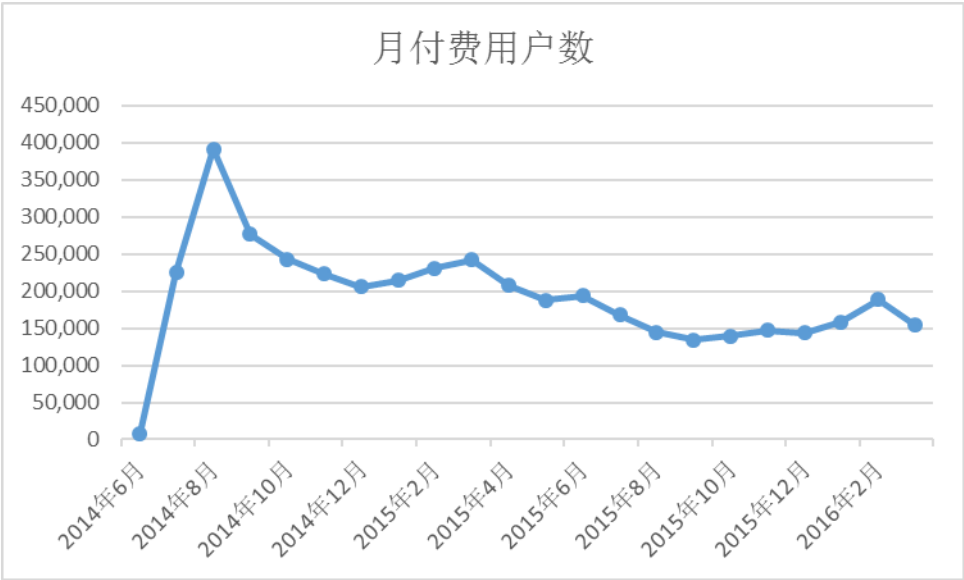
②月活跃用户数变化趋势



由上图可知,《热血精灵王》的月活跃用户数在游戏上线后迅速上涨,并在

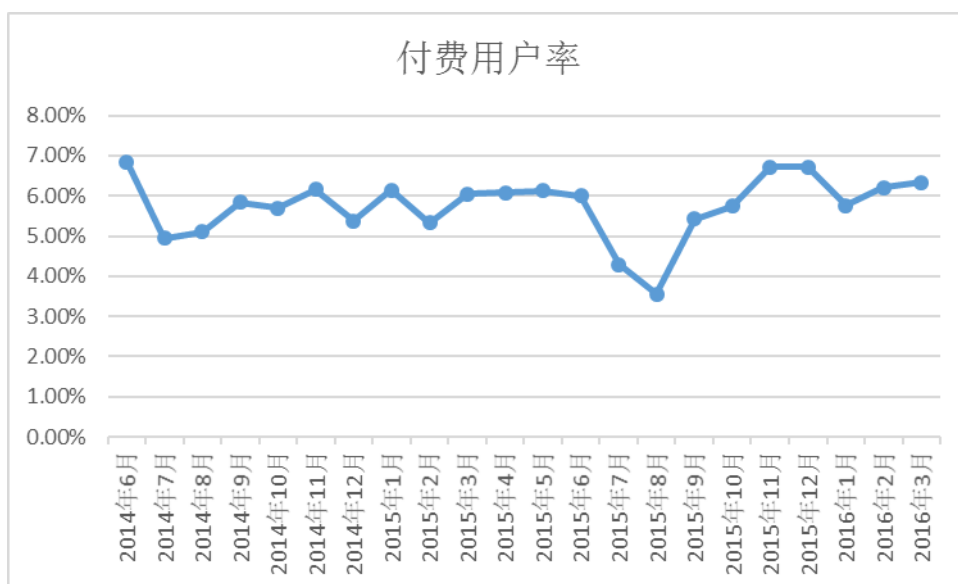
2014 年 8 月达到 7,670,990 人的顶峰，游戏刚上线时玩法新颖且公司推广力度较大，比较能够吸引用户上线体验游戏乐趣，随着玩家兴趣的衰退，活跃用户数逐渐回落并维持在一个较为稳定的水平。

③当月付费用户数变化趋势



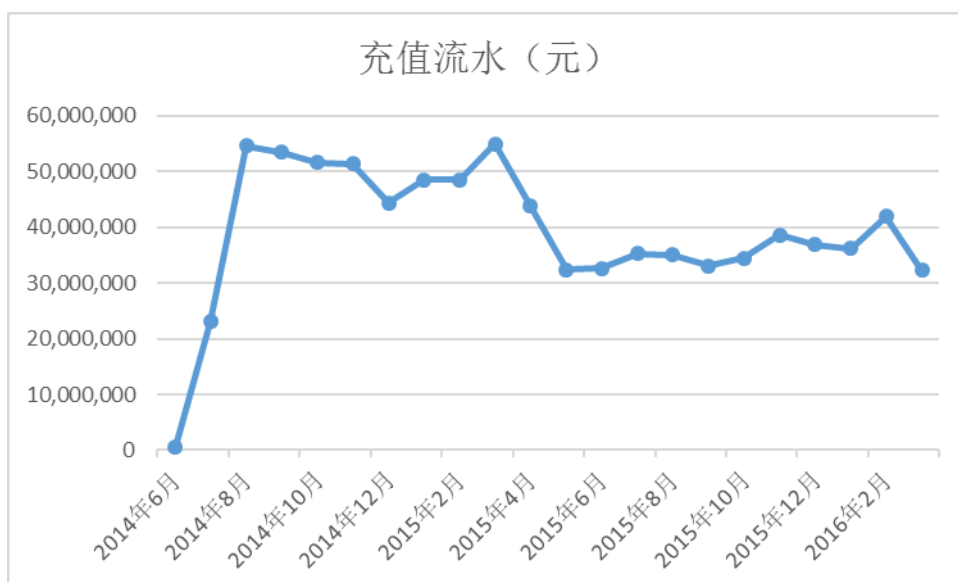
由上图可知，《热血精灵王》的当月付费用户数在游戏上线后呈迅速上涨的趋势并在 2014 年 8 月与活跃用户数一期达到顶峰，改月的付费用户数为 391,081 人。随着时间的推移，当月付费用户数逐渐回落，目前当月付费用户数维持在 15000 人左右的水平。

④付费用户率变化趋势



由上图可知，《热血精灵王》上线后，其付费用户率整体较为稳定但在某些时段略有波动。在 2015 年 8 月时，付费用户率来到了 3.56% 的谷底。随后由于版本的迭代以及玩法的更新，付费用户率重新上涨至 6% 左右的平均水平。

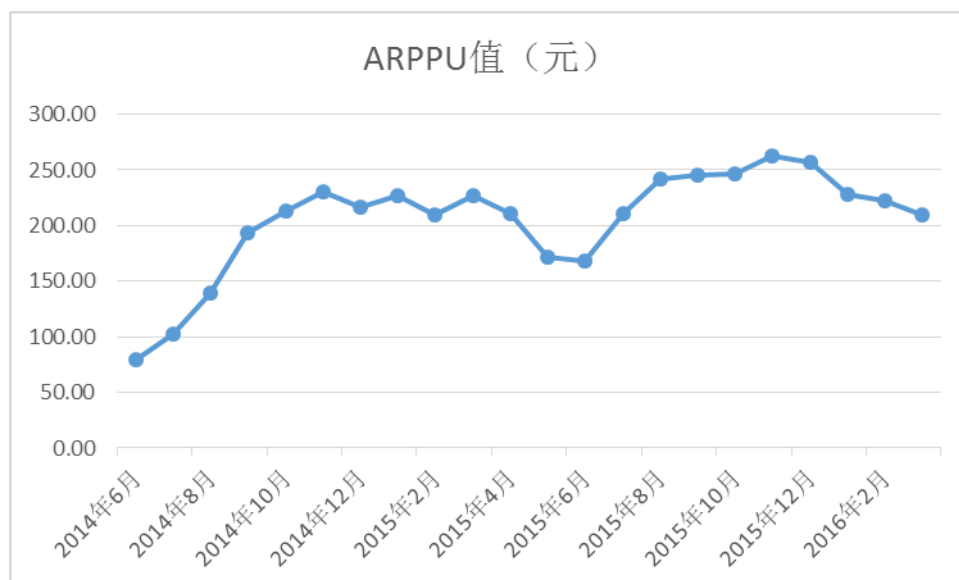
⑤月充值流水变化趋势



由上图可知，《热血精灵王》上线后，月充值流水在前几个月迅速上涨并在 2014 年 8 月达到 54,510,602 元的顶峰并在此水平维持了半年之久。随着时间的推移，主要付费玩家对于游戏内道具的需求降低以及付费用户的流失，月充值流

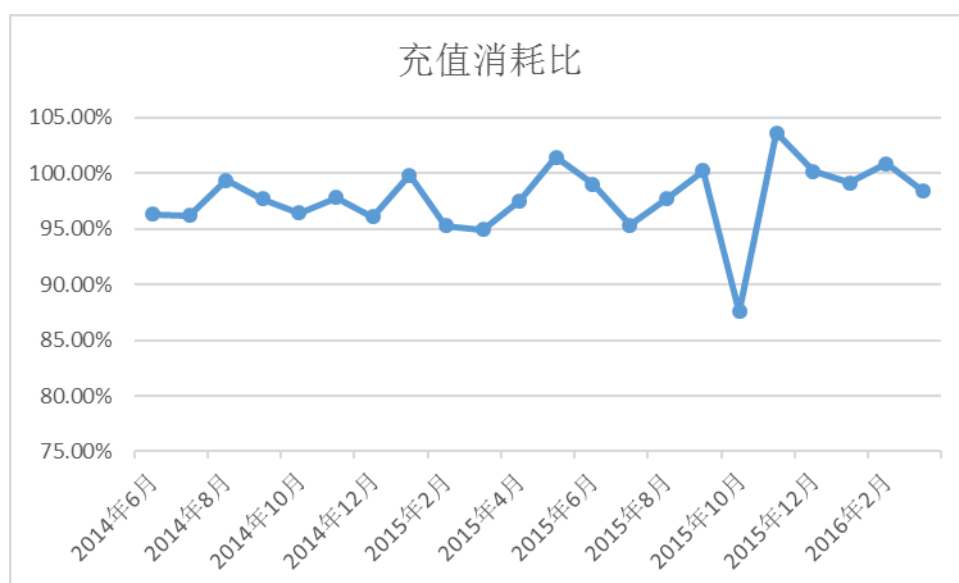
水逐渐下降并维持在 30,000,000 元左右。

⑥ARPPU 值变化趋势



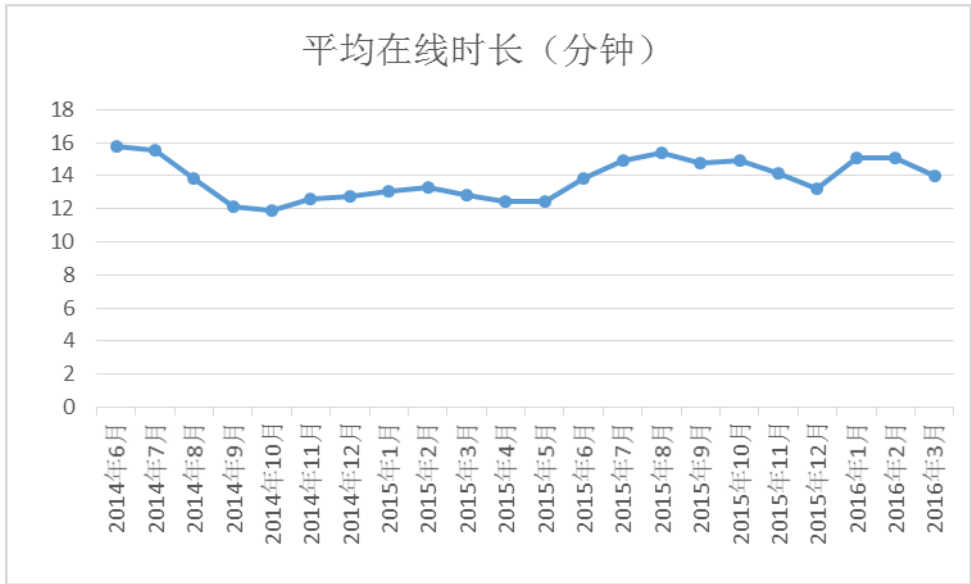
由上图可知,《热血精灵王》上线后,ARPPU 值在前几个月一直处于高速增长的气势并在 2014 年 10 月后维持在 230 元左右的水平。2014 年 5 月至 6 月,ARPPU 有下降的趋势,但随后由于游戏版本的迭代以及周年庆的来到,ARPPU 回升并维持在 200 元至 250 元的水平区间。

⑦充值消耗比变化趋势



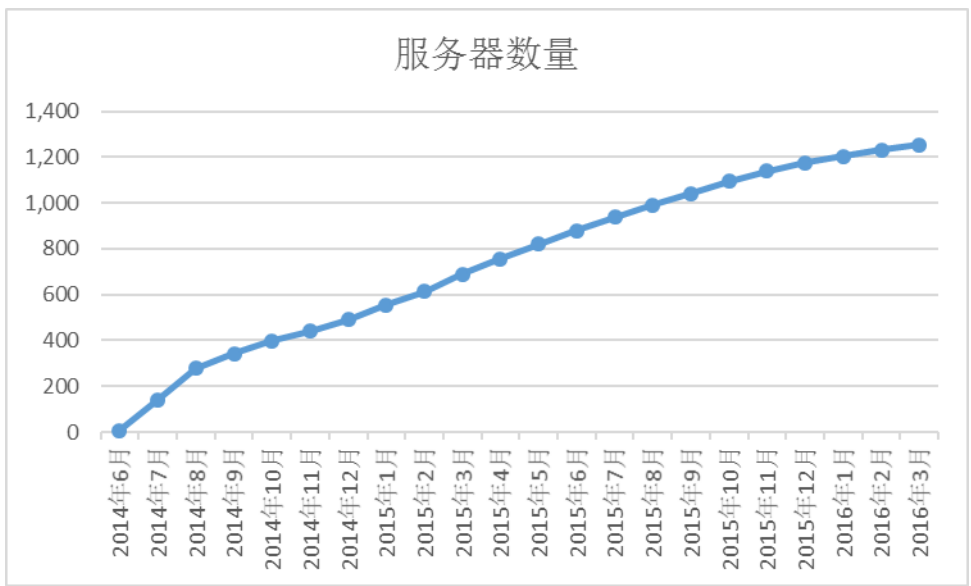
由上图可知，游戏玩家在《热血精灵王》中的充值消耗比整体维持在一个较高的水平，运营期间充值消耗比会由于游戏内优惠活动的推行而略有波动。

⑧平均在线时长变化趋势



由上图可知，游戏玩家在《热血精灵王》中体验游戏的平均在线时长整体维持在 12 至 16 分钟。其中，在暑假以及春节期间的月份，平均在线时长较平时稍有提高。

⑨服务器数量变化趋势



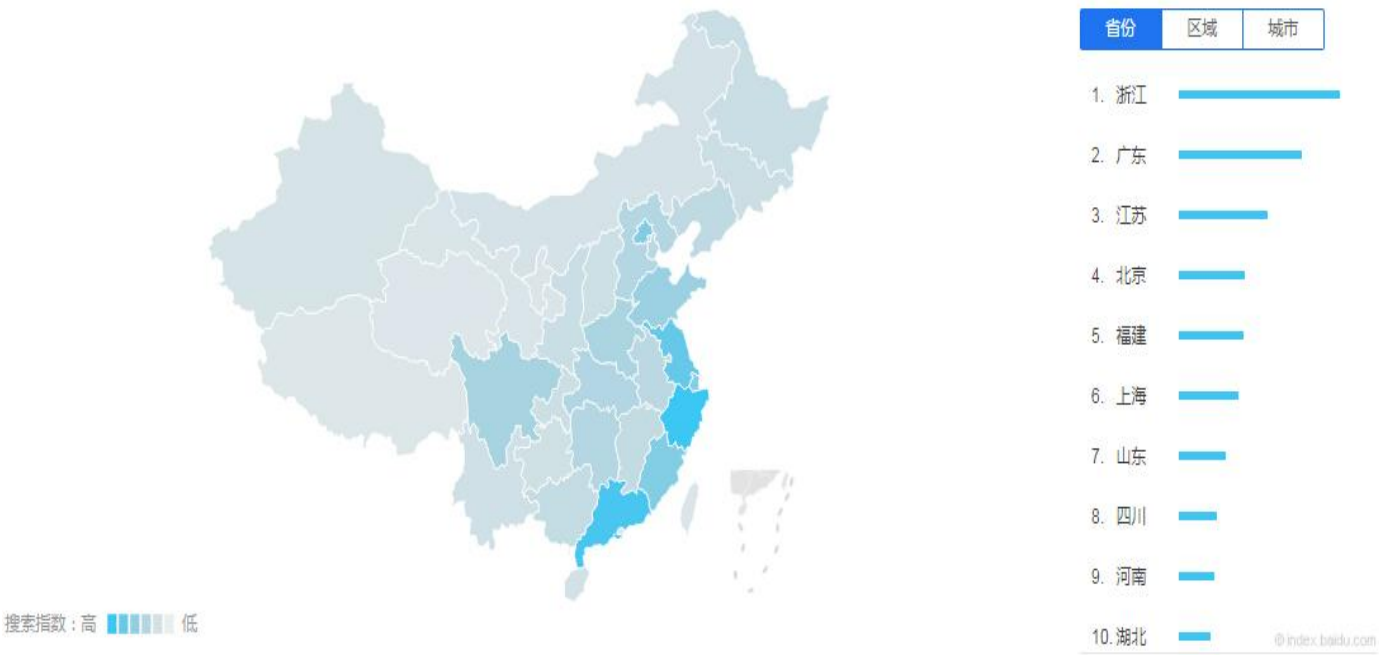
由上图可知,《热血精灵王》上线后,公司一直在稳定的增设服务器,且增设节奏较为稳定。截止 2016 年 3 月,《热血精灵王》已有 1254 个服务器。

(3)《热血精灵王》玩家年龄地域分布

截止到 2016 年 3 月 31 日,《热血精灵王》自上线以来玩家用户的年龄分布如下:

年龄	占比
19 岁及以下	8%
20~29 岁	56%
30~39 岁	30%
40~49 岁	4%
50 岁及以上	2%
合计	100.00%

截止到 2016 年 3 月 31 日,《热血精灵王》自上线以来玩家用户的地域分布如下:



注:对于《热血精灵王》的玩家年龄地域分布情况,此处采用百度指数的人群画像来反映其玩家年龄地域分布情况。百度指数是以百度海量网民行为数据为基础的数据分享平台,其人群画像模块为百度根据自身用户的搜索数据,采用数据挖掘方法,对关键词的人群属性

进行聚类分析，反映出性别比例、年龄分布、兴趣、地域分布等社会属性信息。因此百度指数的人群画像可大致反映出《热血精灵王》游戏的玩家年龄地域分布情况。

(4)《热血精灵王》开发人员情况

职位	人数
主负责人	1 人
主程序	1 人
主美工	1 人
主策划	与主负责人为同一人
项目小组成员	19 人
总共	22 人

3、三国威力加强版

(1)《三国威力加强版》基本运营情况

报告期内，《三国威力加强版》只有授权运营这一种运营模式，截止 2016 年 3 月 31 日，《三国威力加强版》上线运营以来运营情况如下：

月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	付费用户率	月充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	服务器数量
2013 年 10 月	50,524	2,123	1,993	93.88%	262,302	131.61	91.62%	36
2013 年 11 月	718,003	263,485	31,225	11.85%	7,537,166	241.38	96.47%	36
2013 年 12 月	1,452,504	270,836	40,127	14.82%	12,262,316	305.59	96.11%	36
2014 年 1 月	2,498,894	829,691	56,590	6.86%	20,270,845	358.21	99.59%	36
2014 年 2 月	3,224,843	867,382	59,852	6.90%	18,886,946	315.56	95.06%	36
2014 年 3 月	3,797,175	708,120	42,652	6.02%	17,963,835	421.17	102.19%	36
2014 年 4 月	4,255,750	588,768	39,153	6.65%	13,633,236	348.20	97.49%	36
2014 年 5 月	4,684,683	558,429	35,529	6.36%	12,061,336	339.48	98.22%	36
2014 年 6 月	5,067,225	502,944	31,363	6.24%	10,320,544	329.07	101.04%	36
2014 年 7 月	5,498,641	525,928	30,722	5.84%	11,109,650	361.62	93.28%	36
2014 年 8 月	5,892,311	489,189	28,243	5.77%	10,434,295	369.45	96.50%	36
2014 年 9 月	6,188,211	405,076	27,756	6.85%	12,527,068	451.33	101.82%	36

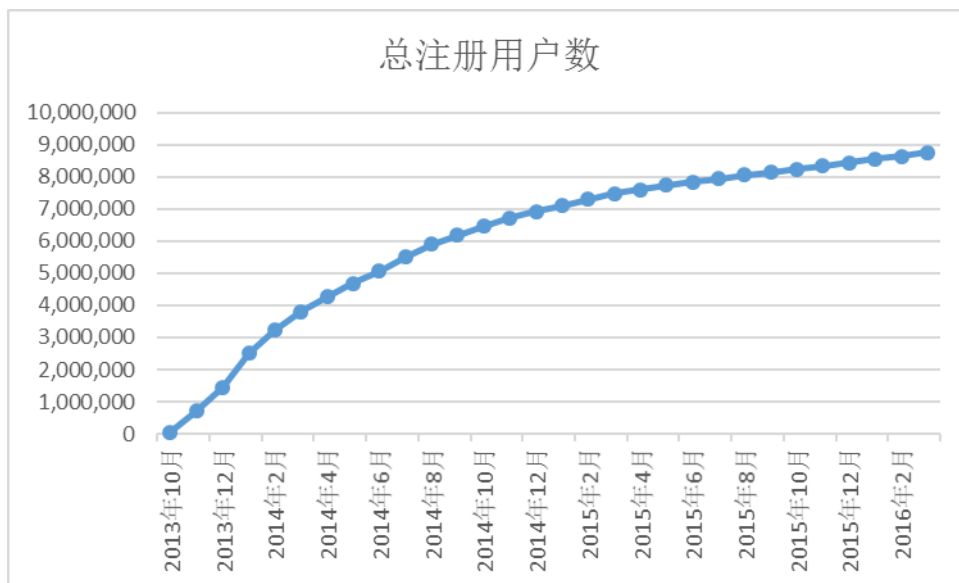
月份	总注册用户数	月活跃用户数	月付费用户数	付费用户率	月充值流水（元）	ARPPU 值（元）	充值消耗比	服务器数量
2014 年 10 月	6,463,322	400,720	26,961	6.73%	12,618,171	468.02	93.08%	48
2014 年 11 月	6,709,796	373,489	21,796	5.84%	10,618,270	487.17	102.02%	48
2014 年 12 月	6,922,550	343,752	19,192	5.58%	10,402,936	542.05	98.51%	48
2015 年 1 月	7,107,135	305,374	16,268	5.33%	10,392,620	638.84	97.61%	48
2015 年 2 月	7,296,406	303,494	14,012	4.62%	11,168,478	797.07	78.72%	48
2015 年 3 月	7,470,525	277,554	13,643	4.92%	10,830,324	793.84	96.43%	48
2015 年 4 月	7,607,632	226,402	11,451	5.06%	8,227,176	718.47	109.54%	48
2015 年 5 月	7,729,051	195,546	9,780	5.00%	6,173,853	631.27	97.33%	48
2015 年 6 月	7,839,828	176,473	8,980	5.09%	3,655,325	407.05	109.25%	48
2015 年 7 月	7,939,295	157,628	8,473	5.38%	3,593,396	424.10	99.50%	48
2015 年 8 月	8,047,366	167,209	8,925	5.34%	3,349,804	375.33	102.48%	48
2015 年 9 月	8,142,921	154,422	9,590	6.21%	3,653,216	380.94	92.87%	48
2015 年 10 月	8,245,534	158,177	11,086	7.01%	4,383,748	395.43	113.04%	48
2015 年 11 月	8,335,640	141,629	12,095	8.54%	6,063,104	501.29	83.21%	48
2015 年 12 月	8,439,919	158,188	11,179	7.07%	5,500,454	492.03	88.77%	48
2016 年 1 月	8,547,255	159,295	10,417	6.54%	4,951,344	475.31	99.06%	48
2016 年 2 月	8,644,942	153,543	10,555	6.87%	7,890,096	747.52	99.77%	48
2016 年 3 月	8,747,436	153,722	9,636	6.27%	4,530,224	470.14	83.51%	48

注 1：由于《三国威力加强版》台湾版本客户端 SDK（软件开发工具包）充值服务在 2014 年 1 月、2 月、3 月遭到黑客攻击致使这三个月份的月充值流水以及游戏虚拟币的充值获得以及消耗的数据记录异常，故在此披露的这三个月的流水数据中包含的台湾版本的流水数据是根据公司与台湾发行方的结算确认单确认的流水数据，即 2014 年 1 月、2 月、3 月的月流水数据为数据库中记录的除台湾版本以外的版本的真实运营数据与台湾发行方结算确认的流水数据之和。2014 年 1 月、2 月、3 月的充值消耗比数据为剔除台湾版本的数据。

注 2：由于《三国威力加强版》研发时间较早，研发小组在研发时并未设计记录在线时长信息的功能，标的公司数据库中未记录该游戏的在线时长信息。

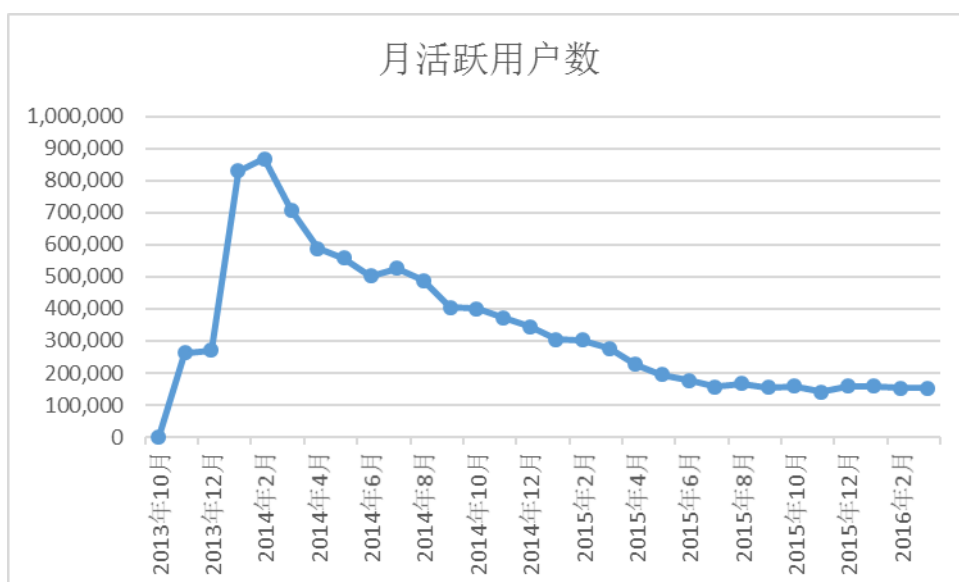
（2）总体运营数据变化趋势分析

①总注册用户数变化趋势



由上图可知，《三国威力加强版》的总注册用户数自游戏上线以来稳步上涨，其中在 2013 年 10 月至 2014 年 4 月期间涨势较猛，主要原因是因为游戏刚上线，公司推广力度较大，且该款游戏的玩法在当时较为新颖，吸引用户的能力较强。随着时间的推移，用户增长率逐步回落并维持在一个稳定的水平。截止到 2016 年 3 月 31 日，《三国威力加强版》总注册用户数已达到 8747436 人。

②月活跃用户数变化趋势



由上图可知，《三国威力加强版》的月活跃用户数在游戏上线后迅速上涨，

并在 2014 年 2 月达到 867,382 人的顶峰，游戏刚上线时玩法新颖且公司推广力度较大，比较能够吸引用户上线体验游戏乐趣，随着玩家兴趣的衰退，活跃用户数逐渐回落并维持在一个较为稳定的水平。

③付费用户数的变化趋势



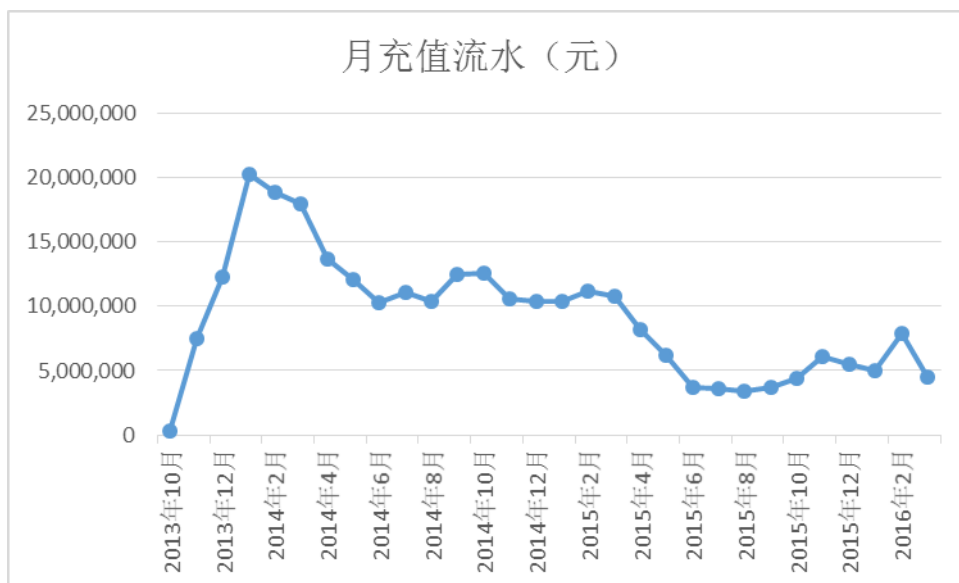
由上图可知，《三国威力加强版》的当月付费用户数在游戏上线后呈迅速上涨的趋势并在 2014 年 3 月达到 42,652 人的峰值。随着时间的推移，当月付费用户数逐渐回落，目前当月付费用户数维持在 10,000 人左右的水平。

④付费用户率



由上图可知,《三国威力加强版》上线的第一个月付费用户率较高,主要原因是游戏刚上线时总用户数偏低,但游戏吸引了多数的注册用户数充值体验,因此首月的付费用户率较高。随着时间推移,付费用户率维持在一个较为稳定的水平。

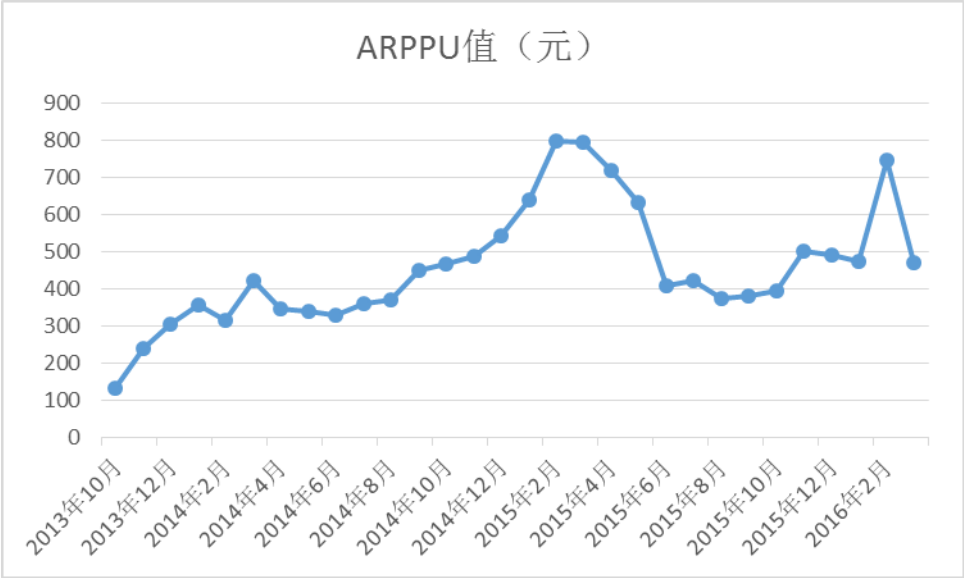
⑤月充值流水



由上图可知,《三国威力加强版》上线后,月充值流水在前几个月迅速上涨并在2014年1月达到20,270,845元的顶峰。随着时间的推移,主要付费玩家对

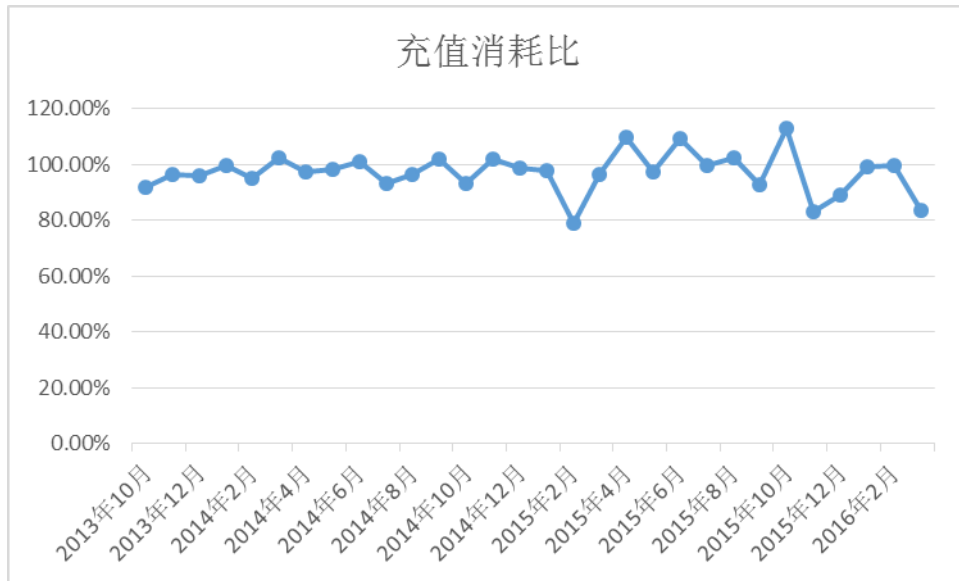
于游戏内道具的需求降低，月充值流水逐渐下降并维持在 10,000,000 元左右。2015 年 4 月后，《三国威力加强版》已经上线一年半之久，由于付费玩家的流失以及玩家兴趣的衰退，月充值流水进一步下降并逐渐维持在 5,000,000 元左右。

⑥ARPPU 值



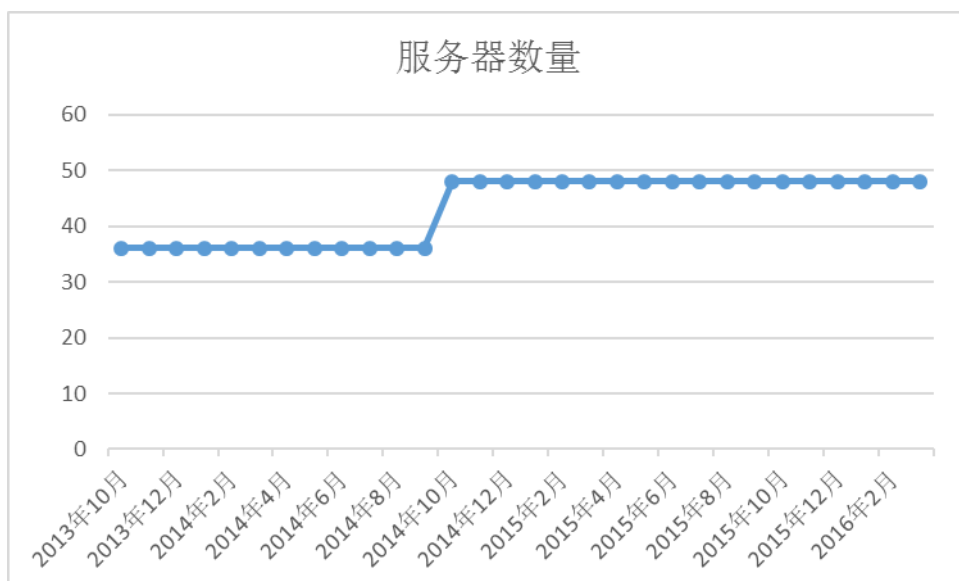
由上图可知，《三国威力加强版》上线后，ARPPU 值在前几个月一直处于高速增长的状态。2014 年 2 月后，ARPPU 缓慢回落并维持在 350 元水平左右。随着新版本的迭代以及玩法的更新，ARPPU 值重新上涨并与 2015 年 2 月涨至最高峰 797.07 元。在这一轮涨势之后，ARPPU 值重新回落并维持在 300 元至 500 元的水平区间，期间略有波动。

⑦充值消耗比



由上图可知，游戏玩家在《三国威力加强版》中的充值消耗比整体维持在一个较高的水平，运营期间充值消耗比会由于游戏内优惠活动的推行而略有波动。

⑧服务器数量



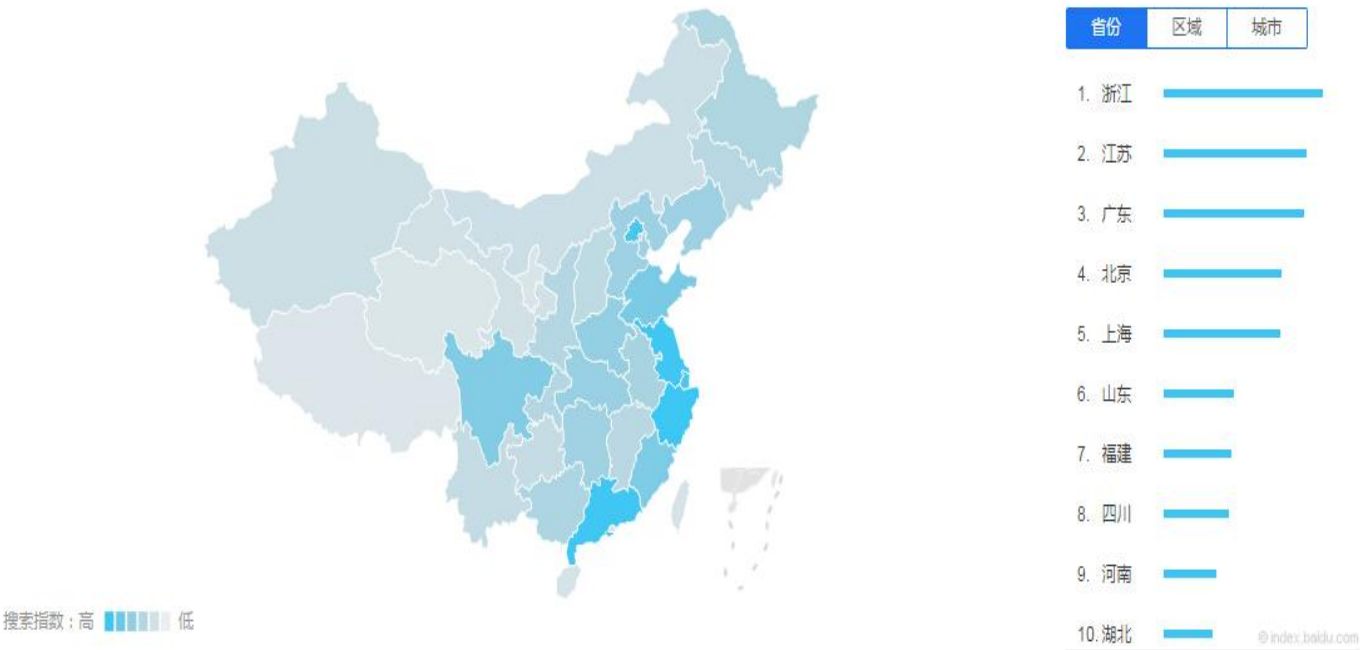
由上图可知，《三国威力加强版》游戏的服务器数量较为稳定，公司仅在 2014 年 10 月份加设了 12 台服务器。

(3) 《三国威力加强版》玩家年龄地域分布情况

截止到 2016 年 3 月 31 日,《三国威力加强版》自上线以来玩家用户的年龄分布如下:

年龄	占比
19 岁及以下	4%
20~29 岁	41%
30~39 岁	51%
40~49 岁	3%
50 岁及以上	1%
合计	100.00%

自《三国威力加强版》游戏上线以来至 2016 年 3 月 31 日,《三国威力加强版》玩家用户的地域分布如下:



注: 对于《三国威力加强版》的玩家年龄地域分布情况, 此处采用百度指数的人群画像来反映其玩家年龄地域分布情况。百度指数是以百度海量网民行为数据为基础的数据分享平台, 其人群画像模块为百度根据自身用户的搜索数据, 采用数据挖掘方法, 对关键词的人群属性进行聚类分析, 反映出性别比例、年龄分布、兴趣、地域分布等社会属性信息。因此百度指数的人群画像可大致反映出《三国威力加强版》游戏的玩家年龄地域分布情况。

(4)《三国威力加强版》开发人员情况

《三国威力加强版》的开发人员情况如下：

职位	姓名
主负责人	1 人
主程序	1 人
主美工	1 人
主策划	与主负责人为同一人
项目小组成员	13 人
总共	16 人

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章 交易标的之天象互娱”之“一、 标的资产信息”之“（五）主营业务情况”之“6、天象互娱主要游戏按运营模式分类的运营情况以及各运营指标的趋势分析”中补充披露。

（二）报告期内营业成本中分运营模式、游戏产品披露 IDC 费用、版权金支出与分成金支出的具体金额与变化：

1、IDC 费用（公司为购买服务器、带宽、流量等所支付的费用）

单位：万元

游戏名称	运营模式	2016 年 1-3 月	2015 年	2014 年
热血精灵王	自主营运	5.60	7.27	-
	联合运营	121.83	92.38	-
	授权运营	1.13	4.84	-
	小计	128.55	104.49	-
花千骨	自主营运	6.79	5.79	-
	联合运营	254.68	250.78	-
	授权运营	25.17	1.98	-
	小计	286.64	258.55	-
赵云战纪	自主营运	0.37	0.23	-
	联合运营	0.71	0.69	-
	小计	1.08	0.92	-
三国威力加强版	授权运营	0.48	0.41	0.38

游戏名称	运营模式	2016 年 1-3 月	2015 年	2014 年
	小计	0.48	0.41	0.38
武林外传电影手游	自主营运	1.99	0.30	-
	联合运营	27.72	9.42	-
	小计	29.71	9.72	-
赛尔号超级英雄	自主营运	1.12	-	-
	联合运营	54.53	-	-
	小计	55.65	-	-
天天有喜	自主营运	0.05	-	-
	联合运营	3.73	-	-
	小计	3.78	-	-
御龙三国	自主营运	0.50	0.10	-
	联合运营	6.72	4.79	-
	小计	7.22	4.88	-
合计		513.11	379.43	0.38

2、版权金支出

单位：万元

游戏名称	运营模式	2016 年 1-3 月	2015 年	2014 年
天天枪战	代理运营	19.65	19.65	-
	小计	19.65	19.65	-
武林外传电影手游	自主营运	1.15	2.09	1.22
	联合运营	16.00	66.52	38.80
	小计	17.15	68.61	40.02
天天有喜	自主营运	0.73	-	-
	联合运营	53.18	-	-
	小计	53.91	-	-
合计		90.72	88.26	40.02

3、分成支出

单位：万元

游戏名称	运营模式	2016 年 1-3 月	2015 年	2014 年
热血精灵王	自主营运	23.53	33.22	-
	小计	23.53	33.22	-
花千骨	自主营运	102.56	182.30	-
	联合运营	1,875.46	3,444.14	-
	授权运营	12.42	-	-
	小计	1,990.44	3,626.44	-
赵云战纪	自主营运	7.16	1.40	-
	联合运营	-5.82	1.43	-
	小计	1.34	2.83	-
天天枪战	代理运营	39.03	76.52	-
	小计	39.03	76.52	-
武林外传电影手游	自主营运	44.71	119.99	-
	联合运营	67.98	62.31	-
	小计	112.69	182.30	-
赛尔号超级英雄	自主营运	3.91	-	-
	联合运营	69.83	-	-
	小计	73.74	-	-
天天有喜	自主营运	8.91	-	-
	联合运营	246.89	-	-
	小计	255.80	-	-
御龙三国	自主营运	2.09	3.12	-
	小计	2.09	3.12	-
合计		1,824.33	3,924.44	-

(三) 报告期内自主运营、联合运营、授权运营等模式游戏产品收入占比、收入会计确认方法，虚拟币确认收入的估计方法与假设：

1、按运营模式分类的游戏产品收入占比如下：

单位：万元

运营模式	2016 年 1-3 月		2015 年度		2014 年度	
	金额	占比%	金额	占比%	金额	占比%
自主运营	222.50	2.07	299.62	1.96	-	-
联合运营	9,972.48	92.64	12,498.96	81.91	6.13	0.20
授权运营	473.81	4.40	2,312.47	15.16	3,046.12	99.74
代理运营	96.29	0.89	147.71	0.97	1.75	0.06
合计	10,765.08	100.00	15,258.76	100.00	3,054.00	100.00

2、按运营模式分类的游戏产品收入会计确认方法如下：

(1) 自主运营

天象互娱通过自有的游戏平台发布并运营游戏产品，对于收到的玩家充值，公司将其先计入“预收款项”，收入在游戏玩家实际使用虚拟币购买虚拟道具时确认。

(2) 联合运营

在联合运营模式下，游戏平台渠道商负责游戏的下载、推广、充值服务以及计费系统的管理，天象互娱负责版本更新、技术支持和维护以及客户服务。对于从平台商收到的结算款项，本公司将其先计入“预收款项”，收入在游戏玩家实际使用虚拟币购买虚拟道具时确认。

(3) 授权运营

本公司将所开发的游戏授权给发行商代理发行，在授权运营模式下，本公司按照合同或协议约定，以代理发行方支付的分成款项和版权金确认收入。对于收取的一次性版权金，公司在收到版权金时计入递延收益，在授权期限和预计游戏生命周期两者孰短的期限内按照直线法摊销，游戏预计生命周期通常为3年。

(4) 代理运营

在代理运营模式下，天象互娱从其他游戏开发商手中取得游戏产品在特定

区域的独家代理发行权，负责该游戏产品在该区域的推广运营工作。天象互娱在取得某游戏产品的独家代理发行权后，可以根据实际情况制定该款游戏的发行方案并开展该款游戏产品的推广运营工作。在推广运营过程中天象互娱可以采用自主运营、联合运营以及授权运营的模式。

在代理运营模式下，由于天象互娱在获取独家代理发行权后会采取自主运营、联合运营以及授权运营的模式进行推广运营工作，因此这种运营模式下的收入会按照其最终采用的将游戏推广至最终游戏玩家的方式，选择相应的收入确认原则分别进行确认。

3、虚拟币确认收入的估计方法与假设

在自主运营、联合运营中本公司作为游戏发行方负责运营游戏且在游戏运营过程中对游戏玩家承担了主要运营责任的两种模式下，收入在游戏玩家实际使用虚拟币购买虚拟道具时确认。虚拟币确认收入的具体计算公式为：“本会计年度应确认收入金额=自游戏上线至本会计年度资产负债表日止的充值流水分成金额*自游戏上线累计充值消耗比-自游戏上线累计已确认收入金额”。其中，自游戏上线至本会计年度资产负债表日止的充值流水分成金额在自主运营模式下取自本公司实际收到的玩家充值金额，在联合运营模式下取自联运方与本公司的结算对账单中显示的分成金额；自游戏上线累计充值消耗比的计算公式为：“自游戏上线累计充值消耗比=自游戏上线至本会计年度资产负债表日止充值虚拟币的总消耗数量/自游戏上线至本会计年度资产负债表日止充值虚拟币的总获得数量”，自游戏上线至本会计年度资产负债表日止充值虚拟币的总消耗数量及总获得数量的数据均取自本公司游戏后台运营系统。

（四）采购模式中，代理游戏产品采购占比及其收入与成本确认方法，游戏版权金支出占比及其会计处理方式：

1、代理游戏产品采购占比及游戏版权金支出占比如下：

单位：万元

性质	2016 年 1—3 月	2015 年度	2014 年度
版权金支出	124.00	88.26	40.02
游戏流水分成	232.69	83.09	210.64
代理游戏产品采购合计	356.69	171.35	250.66
营业成本	3,023.81	4,892.94	535.71
版权金支出占营业成本比	4.10%	1.80%	7.47%
代理游戏采购成本占营业成本比	11.80%	3.50%	46.79%

2、代理游戏产品收入与成本确认方法：

（1）代理游戏收入确认的方法：

代理游戏在自主运营模式下，天象互娱在游戏玩家通过虚拟币购买道具时，根据充值流水扣除渠道成本后的净额确认主营业务收入。

代理游戏在联合运营模式下，标的公司在游戏玩家通过虚拟币购买道具时，在扣除渠道成本后，按照和联运方约定的分成比例计算的到账收入确认主营业务收入。

代理游戏在授权运营模式下，天象互娱将取得代理发行权的第三方游戏再次授权其他游戏运营商运营的游戏，本公司按照合同或协议约定的分成比例，将扣除游戏开发商分成后，应由本公司享有的收益净额确认为主营业务收入。

（2）代理游戏成本确认方法：

代理游戏在授权运营模式下按净额确认主营业务收入，不确认主营业务成本；在自主运营模式和联合运营模式下，将支付给游戏研发商的版权金支出和分成支出确认为主营业务成本，具体确认方法为：

1) 版权金支出：公司在取得相应游戏的版权时，将支付的版权金支出计入长期待摊费用，并按照游戏生命周期和协议授权期限两者孰短的期限内按照直线法摊销计入成本，其中游戏生命周期通常为 3 年。

2) 分成支出：按照合同约定的分成比例，将每月分成给游戏开发商的分成支出确认为主营业务成本。

上述第（二）至第（四）部分相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章 交易标的之天象互娱”之“一、标的资产信息”之“（六）主要财务指标”之“8、业务模式相关数据”中补充披露。

（五）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

基于截止目前的核查工作，未发现天象互娱报告期内业务运营数据变动趋势、营业成本的变化、不同运营模式下游戏产品收入占比及虚拟币确认收入的估计方法与假设、代理游戏采购及版权金支出占比及会计处理方式存在不合理之处。

经核查，会计师认为：

基于截止目前的核查工作，未发现天象互娱报告期内业务运营数据变动趋势、营业成本的变化、不同运营模式下游戏产品收入占比及虚拟币确认收入的估计方法与假设、代理游戏采购及版权金支出占比及会计处理方式存在不合理之处。

问题十七：请补充披露（1）委托研发和合作研发模式下，研发成果的归属、收益分成比例，与委托方或合作方是否存在纠纷及潜在纠纷；（2）未来游戏上线规划，新款游戏预计推出时点及试运营情况，当前 IP 储备情况、IP 授权费用情况。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

（一）委托研发和合作研发模式下，研发成果的归属、收益分成比例情况，与委托方或合作方不存在纠纷及潜在纠纷。

报告期内，公司采用委托研发的游戏为《花千骨》和《天天有喜》，采用合作研发的游戏为《赵云战纪》。

1、委托研发游戏情况

（1）《花千骨》的委托研发情况

根据天象互动与北京爱奇艺科技有限公司（以下简称“爱奇艺”）签订的《<花千骨>手机网络游戏合作协议》约定，《花千骨》的软件著作权由天象互动负责办理，归双方共同所有。

根据天象互动与成都千层塔科技有限责任公司（以下简称“千层塔”）签订的《<花千骨>手机网络游戏委托开发协议》约定，天象互动将《花千骨》全部影视剧素材（包括已经公开和未公开的全部内容）委托千层塔开发成手机网络游戏，待游戏开发完成，游戏软件著作权登记由天象互动负责办理，申请材料由千层塔负责提供，其所有权归天象互动所有。

鉴于天津天象承接了原天象互动主营的游戏研发、发行业务以及主要的资产、人员，天津天象成为天象互娱游戏业务的主要运营实体，天津天象与上述各方签署了主体变更协议，对应的天象互动主体变更为了天象互娱之子公司天津天象，其对应的所属权利和业务也随之变更。

（2）花千骨的收益分成

根据成都天象互动科技有限公司（甲方）和成都千层塔科技有限责任公司（乙方）之间签订的《<花千骨>手机网络游戏委托开发协议》约定，运营收入分成办法为：针对每月的运营收入，在扣除爱奇艺分成、小说原著作者分成、爱奇艺/甲方自运营安卓平台/移动客户端渠道成本后，双方按照协议约定的比例进行分成。

（3）《天天有喜》的委托研发情况

根据天象互娱的子公司天津天象与湖南快乐芒果互娱科技有限公司（以下简称“芒果互娱”）签订的《<天天有喜>手机游戏合作协议》，天津天象已获得了《天天有喜 2 之人间有爱》影视作品手机网络游戏改编权的合法授权，可以使用影视局相关素材进行手机网络游戏研发并进行游戏发行运营及宣传推广。《天天有喜》由天津天象和芒果互娱共同策划，双方共同拥有该产品的版权、计算机软件著作权等全部知识产权权利和产品所有权。

根据天津天象与千层塔的全资子公司天津千层塔科技有限公司（以下简称“天津千层塔”）签订的《<天天有喜 2>手机网络游戏委托开发协议》，天津天象将《天天有喜 2》全部影视剧素材（包括已经公开和未公开的全部内容）委托天津千层塔开发成手机网络游戏，待游戏开发完成，游戏软件著作权登记由天津天象负责办理，申请材料由天津千层塔负责提供，其所有权归天津天象、天津千层塔和芒果互娱所有。

（4）《天天有喜》的收益分成

根据天津天象（甲方）与天津千层塔（乙方）签署的《<天天有喜 2>手机网络游戏委托开发协议》约定，该游戏运营收入分成办法为：

根据游戏运营平台及运营区域的不同，甲乙双方根据协议约定以对应的分成比例对可分配收入进行分成。若涉及到境外第三方代理商代理发行，甲乙双方对第三方代理商支付的版权金按照协议约定的比例进行分成，同时需支付给第三方

代理商的分成由甲方承担。

注：可分配收入指游戏流水收入扣除支付渠道成本、平台分成后的所得，即天津天象实际到账金额。

2、合作研发游戏情况

（1）《赵云战纪》的合作研发情况

《赵云战纪》游戏产品的合作研发方为天津掌上佳游科技有限公司（以下简称“掌上佳游”）。根据天象互动与掌上佳游签订的《<赵云战纪>产品合作开发协议》规定，掌上佳游根据天象互动提供的《赵云战纪》移动终端游戏定制该产品的美术资源及行销素材。手机游戏《赵云战纪》全球知识产权由天象互动拥有。双方按照协议的约定比例对游戏销售总收入进行分成。

游戏销售总收入特指游戏用户向用户收费后，无论用户以何种方式充值，用户在游戏服务器内兑换成虚拟货币的总数量所对应的人民币总额，包括但不限于通过向用户销售游戏点卡或游戏虚拟道具、虚拟形象等，并因此许可用户进行在线游戏活动而向用户收取的服务费。

鉴于天津天象承接了原天象互动主营的游戏研发、发行业务以及主要的资产、人员，天津天象成为天象互娱游戏业务的主要运营实体，原合同中对应的天象互动主体已经变更为天津天象。

3、与委托方或合作方不存在纠纷及存在潜在纠纷的可能性较低

天象互娱委托千层塔研发的《花千骨》在运营期间，天象互娱与千层塔未发生纠纷。独立财务顾问在与千层塔实际控制人焦俊的访谈中了解到千层塔目前与天象互娱合作愉快，未来会继续与天象互娱开展紧密合作。天象互娱与掌上佳游合作研发的《赵云战纪》在运营期间，天象互娱未与掌上佳游发生纠纷，该游戏目前已经停止运营。

综上所述，天象互娱在报告期内与委托方及合作方合作顺利，双方不存在纠

纷且未来发生潜在纠纷的可能性较低。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章 交易标的之天象互娱”之“一、标的资产信息”之“（五）主营业务情况”之“3、天象互娱的经营模式”之“（2）研发模式”中补充披露。

（二）新款游戏预计推出时点及试运营情况

根据标的公司未来两年的新游戏上线的计划安排，2016 年、2017 年度公司预计上线 10 款新游戏，具体计划如下：

序号	游戏简称	游戏类型	状态	预计上线时间	实际运营情况
1	ZDBMGJ	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2016年第三季度	删档测试
2	XRTX	动漫卡牌类游戏	研发中	2016年第三季度	删档测试
3	TKWZ	卡牌类策略游戏	研发中	2016年第三季度	即将封测
4	THYJ	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2016年第三季度	即将封测
5	KDBB	卡牌类角色扮演	研发中	2016年第四季度	研发中
6	EZZHG	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2017年第一季度	研发中
7	LTZJ	即时策略竞技卡牌	研发中	2017年第二季度	研发中
8	HQG2	动作角色扮演游戏	研发中	2017年第三季度	研发中
9	FKYSR	大型多人在线角色扮演游戏	研发中	2017年第四季度	研发中
10	YXDZTXZS	动作角色扮演游戏	研发中	2017年第四季度	研发中

截至目前，天象互娱上述储备游戏产品均按照研发计划如期进行，其中《XRTX》、《ZDBMGJ》两款产品正在删档测试阶段，预计 2016 年 8 月正式上线推广，与公司前期计划相符。其他 2016 年计划上线产品，目前实际进度均与计划一致并预计将如期上线。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章 交易标的之天象互娱”之“一、标的资产信息”之“（五）主营业务情况”之“12、天象互娱未来游戏的上线计划”中补充披露。

（三）当前 IP 储备情况及 IP 授权费用情况

1、公司目前已经取得的 IP 情况及 IP 授权费用情况

序号	IP 名称	授权方	授权费用
1	《花千骨》	北京爱奇艺科技有限公司	协议约定的净收入分成
2	《赛尔号超级英雄》	上海圣欣信息科技有限公司	协议约定的净收入分成
3	《天天有喜》	湖南快乐芒果互娱科技有限公司	一定金额的版权金以及协议约定的净收入分成
4	《HOKEN》（机甲世界）	Reloaded Games Inc.	一定金额的版权金以及协议约定的净收入分成
5	《APB》（全面通缉）	Reloaded Games Inc.	一定金额的版权金以及协议约定的净收入分成

2、公司预计近期取得的 IP 情况及预计 IP 授权费用情况

序号	IP 名称	授权方	预计授权费用	预计签约时间
1	X 项目	国内某知名卫视	一定金额的预付分成以及协议约定的净收入分成	2016 年 8 月
2	F 项目	国外某知名影视公司	一定金额的版权金以及协议约定的净收入分成	2016 年 10 月
3	A 项目	国外某知名影视公司	一定金额的版权金以及协议约定的净收入分成	2016 年 10 月

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章 交易标的之天象互娱”之“一、 标的资产信息”之“（五）主营业务情况”之“13、天象互娱的 IP 储备情况”中补充披露。

（四）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

基于截止目前的核查工作，财务顾问未发现在委托研发模式与合作研发模式下，天象互娱与委托方及合作方关于研发成果与收益分成比例的约定存在不清晰的情况，也未发现天象互娱与委托方及合作方发生纠纷。

经核查，会计师认为：

基于截止目前的核查工作，未发现在委托研发模式与合作研发模式下，天象互娱与委托方及合作方关于研发成果与收益分成比例的约定存在不清晰的情况，也未发现天象互娱与委托方及合作方发生纠纷。

问题十八：请补充披露（1）报告期内前五大客户名称、金额、占营业收入比例；（2）按照服务器采购、代理游戏产品采购及影视动漫小说泛媒体 IP 采购三种类别，补充披露报告期内前五大供应商的名称、采购金额、采购比例、采购内容。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

（一）报告期内前五大客户名称、金额、占营业收入比例：

1、成都天象互动科技有限公司前五大客户：

（1）2014 年 4 月 24 日-2014 年 12 月 31 日前五大客户

单位：万元

序号	客户名称	与天象互动关系	金额	占营业收入比例（%）
1	中手游移动科技有限公司	非关联方	3,813.18	23.10
2	广州爱九游信息技术有限公司	非关联方	1,253.35	7.59
	广州爱禾网络技术有限公司	非关联方	535.15	3.24
	小计 ^{注 1}		1,788.51	10.84
3	北京世界星辉科技有限责任公司	非关联方	1,723.76	10.44
4	北京瓦力网络科技有限公司	非关联方	1,061.75	6.43
5	福建百度博瑞网络科技有限公司	非关联方	1,022.68	6.20
合计			9,409.88	57.01

注 1：广州爱九游信息技术有限公司和广州爱禾网络技术有限公司共同受广州市动景计算机科技有限公司控制（下同）。

（2）2015 年度前五大客户

单位：万元

序号	客户名称	与天象互动关系	金额	占营业收入比例（%）
1	Apple	非关联方	13,044.02	27.82

序号	客户名称	与天象互动关系	金额	占营业收入比例（%）
2	广州爱九游信息技术有限公司	非关联方	3,192.48	6.81
	广州爱禾网络技术有限公司	非关联方	153.77	0.33
	小计		3,346.25	7.14
3	北京世界星辉科技有限责任公司	非关联方	3,133.96	6.68
	上海聚流软件科技有限公司	非关联方	110.56	0.24
	小计 ^{注1}		3,244.52	6.92
4	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	2,352.81	5.02
5	天津随悦科技有限公司	非关联方	1,741.92	3.72
	成都卓星科技有限公司	非关联方	390.62	0.83
	小计 ^{注2}	非关联方	2,132.54	4.55
合计			24,120.14	51.45

注 1：上海聚流软件科技有限公司为北京世界星辉科技有限责任公司全资子公司（下同）。

注 2：天津随悦科技有限公司和成都卓星科技有限公司均为深圳市岚悦网络科技有限公司的全资子公司（下同）。

（3）2016 年 1-3 月前五大客户

单位：万元

序号	客户名称	与天象互动关系	金额	占营业收入比例（%）
1	天津天象互动科技有限公司	非关联方	120.00	26.05
2	四三九九网络股份有限公司	非关联方	71.16	15.45
3	Apple	非关联方	58.23	12.64
4	深圳市腾讯计算机系统有限公司	非关联方	43.36	9.41
5	成都卓星科技有限公司	非关联方	20.27	4.40
合计			313.02	67.95

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第五章交易标的之天象互动”

之“一、标的资产信息”之“(五)主营业务情况”之“3、天象互动前五大客户和供应商”中进行了补充披露。

2、成都天象互动数字娱乐有限公司：

(1) 2014 年度前五大客户

单位：万元

序号	客户名称	与天象互娱关系	金额	占营业收入比例（%）
1	成都越云科技有限公司	关联方	2,732.93	89.49
	成都天象互动科技有限公司	关联方	301.89	9.89
	小计 ^{注1}		3,034.82	99.37
2	炫彩互动网络科技有限公司	非关联方	19.18	0.63
合计			3,054.00	100.00

注 1：2014 年成都越云科技有限公司为成都天象互动科技有限公司全资子公司；且 2014 年 4 月至 2015 年 11 月，天象互娱为天象互动的子公司（下同）。

(2) 2015 年度前五大客户

单位：万元

序号	客户名称	与天象互娱关系	金额	占营业收入比例（%）
1	Apple	非关联方	3,306.75	21.67
2	天津随悦科技有限公司	非关联方	1,837.43	12.04
3	北京世界星辉科技有限责任公司	非关联方	1,409.99	9.24
4	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	1,191.97	7.81
5	华为软件技术有限公司	非关联方	984.18	6.45
合计			8,730.32	57.21

(3) 2016 年 1-3 月前五大客户

单位：万元

序号	客户名称	与天象互娱关系	金额	占营业收入比例（%）
1	Apple	非关联方	2,152.99	20.00
2	东莞市讯怡电子科技有限公司	非关联方	973.53	9.04
3	广东天宸网络科技有限公司	非关联方	914.69	8.50
4	北京爱奇艺科技有限公司	非关联方	631.30	5.86
5	北京世界星辉科技有限责任公司	非关联方	587.95	5.46
合计			5,260.46	48.86

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章交易标的之天象互娱”之“一、标的资产信息”之“（五）主营业务情况”之“14、天象互娱前五大客户和供应商”中进行了补充披露。

（二）按照服务器采购、代理游戏产品采购及影视动漫小说泛媒体 IP 采购三种类别，补充披露报告期内前五大供应商的名称、采购金额、采购比例、采购内容：

1、成都天象互动科技有限公司前五大供应商：

（1）2014年4月24日-2014年12月31日前五大供应商

单位：万元

序号	供应商	采购金额	占采购成本比例%	采购内容
1	百度（中国）有限公司广州分公司	352.17	21.09	推广费
2	四川黑石信德建筑工程有限公司	338.35	20.27	装修费
3	上海优刻得信息科技有限公司	275.68	16.51	服务器采购
4	北京迅易达信息科技有限公司	194.17	11.63	委托开发
5	深圳中正软银科技有限公司	188.68	11.30	代理游戏产品采购
合计		1,349.05	80.81	

（2）2015年度前五大供应商

单位：万元

序号	供应商	采购金额	占采购成本比例%	采购内容
1	北京爱奇艺科技有限公司	6,674.14	25.39	IP 方分成款
2	成都千层塔科技有限公司	5,326.45	20.26	研发方分成款
3	百度（中国）有限公司广州分公司	1,867.92	7.11	推广费
4	上海拓畅信息技术有限公司	1,547.09	5.89	推广费
5	多盟睿达科技（中国）有限公司	1,351.34	5.14	推广费
合计		16,766.94	63.78	

(3) 2016年1-3月前五大供应商

单位：万元

序号	供应商	采购金额	占采购成本比例%	采购内容
1	成都高投置业有限公司	67.27	27.35	房租
2	深圳英宝通科技有限公司	39.26	15.96	推广费
3	珠海网易达电子科技有限公司	29.44	11.97	分成款
4	北京炜衡（上海）律师事务所	28.30	11.50	诉讼代理费
5	大连豪之英物业管理有限公司	18.84	7.66	物业费
合计		183.11	74.44	

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第五章交易标的之天象互动”之“一、标的资产信息”之“（五）主营业务情况”之“3、天象互动前五大客户和供应商”中进行了补充披露。

2、成都天象互动数字娱乐有限公司前五大供应商：

(1) 2014 年度前五大供应商

单位：万元

序号	供应商	采购金额	占采购成本比例%	采购内容
1	北京迅易达信息科技有限公司	194.17	36.25	委托开发
2	深圳中正软银科技有限公司	188.68	35.22	代理游戏产品采购

3	北京世界星辉科技有限责任公司	40.02	7.47	分成和版权金
4	四川中信远景科技有限公司	28.10	5.24	软件检测
5	成都本游科技有限公司	23.00	4.29	美术外包
合计		473.97	88.47	

(2) 2015 年度前五大供应商

单位：万元

序号	供应商	采购金额	占采购成本比例%	采购内容
1	北京爱奇艺科技有限公司	1,857.54	28.48	IP 方分成
2	成都千层塔科技有限公司	1,717.65	26.33	研发方分成
3	北京好轻松网络信息技术有限公司	378.64	5.80	推广费
4	北京金山云网络技术有限公司	237.76	3.64	服务器
5	上海优刻得信息科技有限公司	132.51	2.03	服务器
合计		4,324.10	66.28	

(3) 2016 年 1-3 月前五大供应商

单位：万元

序号	供应商	采购金额	占采购成本比例%	采购内容
1	北京爱奇艺科技有限公司	1,098.57	22.31	IP 方分成
2	成都千层塔科技有限公司	855.71	17.38	研发方分成
3	北京金山云网络技术有限公司	245.78	4.99	服务器
4	上海优刻得信息科技有限公司	210.17	4.27	服务器
5	湖南快乐芒果互娱科技有限公司	176.38	3.58	分成和版权金
合计		2,586.61	52.53	

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第四章交易标的之天象互娱”之“一、标的资产信息”之“（五）主营业务情况”之“14、天象互娱前五大客户和供应商”中进行了补充披露。

（三）中介机构的核查意见

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）中进行补充披露。

问题十九：请根据标的资产的运营模式、产品数量、玩家分布、盈利能力等因素补充披露：（1）主要游戏账户的充值消费比、在线时长等数据；（2）分游戏或运营方式核查主要游戏账户的充值情况，充值银行账户账号，每次充值地址（IP、MAC），充值前后两天内账户登录地址（IP、MAC），每款游戏的活跃用户数等信息；（3）标的资产工作人员是否存在自我充值消费行为；（4）提供标的资产游戏产品主要装备、道具等的价格信息，主要游戏玩家对装备、道具的购买和消费情况。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

（一）《花千骨》、《热血精灵王》、《三国威力加强版》各运营模式下充值前 100 名玩家的账户信息

独立财务顾问及会计师对三款主要游戏《花千骨》、《热血精灵王》、《三国威力加强版》各运营模式下充值前 100 名玩家的真实性进行了核查并取得了其对应的账号信息及充值、登录、消费行为记录日志。

三款游戏各运营模式下充值前 100 名玩家的账户信息汇总情况如下：

1、《花千骨》

(1) 截止到 2016 年 4 月 30 日,《花千骨》自主运营模式下充值前 100 名玩家账户的信息汇总情况如下:

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
1	6497*****4216	花__给爷乐了	120	14439610	130028	2000	1300280	1287130	523	3707	30.00	98.99%
2	6516*****3892	心跳	120	15931527	128458	2000	1284580	1244376	498	2964	25.80	96.87%
3	6543*****7308	铁骑、光头强	120	13671846	124728	2000	1247280	1247280	504	1792	45.60	100.00%
4	6544*****5850	血熬	95	6382044	107396	2000	1073960	1073354	252	549	28.49	99.94%
5	6489*****5234	忘忧、七娃	120	16440652	100616	2000	1006160	998764	436	2788	21.51	99.26%
6	6515*****8141	水无痕、	120	15975987	95470	2000	954700	887753	554	3977	16.75	92.99%
7	6509*****2999	秋子之霖	116	12174495	76504	2000	765040	765040	252	1794	21.88	100.00%
8	6533*****8326	铁兵	100	6934801	70618	2000	706180	706180	258	1046	22.19	100.00%
9	6485*****9254	爱你装 b 的样子	118	10036123	70614	2000	706140	678602	420	5195	19.77	96.10%
10	6485*****1852	茶苒苒	113	11365406	68614	2000	686140	666298	420	5675	12.07	97.11%
11	6527*****9529	静静的等待	116	13739887	67940	2000	679400	677820	209	1844	13.40	99.77%
12	6498*****7708	不想玩了	77	714448	64952	2000	649520	643320	49	244	31.10	99.05%
13	6486*****0962	8 服_小骨爱师傅	83	817443	62762	2000	627620	619153	119	291	12.72	98.65%
14	6494*****5169	流星吹云	100	4071666	57872	2000	578720	537135	309	1774	19.22	92.81%
15	6493*****8655	迷妆、一只菟 er	80	809114	56394	2000	563940	541960	82	346	13.93	96.10%
16	6536*****0145	染指 de 战神	104	9543033	51242	2000	512420	512420	232	1192	27.19	100.00%
17	6489*****0086	炎阳	100	3478097	50460	2000	504600	473453	211	2879	6.83	93.83%
18	6521*****9301	205 服_大罗金仙	99	4331007	46762	2000	467620	467620	153	737	18.07	100.00%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	平均在线时长（分）	充值消耗比
19	6532*****2958	随心所遇	116	12124125	45994	2000	459940	459880	303	2974	21.73	99.99%
20	6505*****2807	梦幻、皇后	106	8346340	45110	1000	451100	432830	351	1924	25.02	95.95%
21	6486*****8820	杀姐已退出游戏	74	626915	42460	2000	424600	432085	84	184	21.34	101.76%
22	6549*****6023	吐泡泡的鱼	79	4389525	42208	2000	422080	422080	82	157	45.31	100.00%
23	6487*****6157	蓝沁儿、	59	344583	41430	2000	414300	394300	36	107	24.67	95.17%
24	6507*****2605	今生只爱一夕	84	269776	39412	2000	394120	360493	104	441	7.04	91.47%
25	6509*****8884	丿 Air、霸道	101	5888050	39224	2000	392240	342691	102	1009	17.34	87.37%
26	6505*****3525	无极至尊	110	10243569	37410	2000	374100	354219	306	3930	29.52	94.69%
27	6487*****2821	醉卧天下丿雀情	107	8537329	34850	2000	348500	333575	269	1835	44.24	95.72%
28	6487*****9926	メ高富帅彡	46	170662	33336	2000	333360	333360	29	60	31.35	100.00%
29	6497*****5408	梅梅、冰晶欲凝	110	10706164	33228	2000	332280	332232	285	3096	27.35	99.99%
30	6487*****5584	醉卧桃花丿陌	107	6760615	32586	2000	325860	325905	129	1417	18.71	100.01%
31	6538*****9784	离未央_等待	113	9895183	31506	2000	315060	315060	221	3056	24.51	100.00%
32	6485*****5520	千骨岚岚	85	892671	31406	2000	314060	286789	78	406	19.54	91.32%
33	6489*****4670	23 服_小乜	80	1754579	30636	2000	306360	287970	84	385	34.47	94.00%
34	6504*****0065	水云个么哥	109	12254791	30070	2000	300700	298103	189	3504	33.51	99.14%
35	6486*****4690	9 服_华强	78	713788	29538	2000	295380	295079	60	332	15.48	99.90%
36	6524*****6763	死神梵音	66	1512866	29372	2000	293720	293720	180	1597	20.36	100.00%
37	6515*****6402	小雯女子	111	9531418	27130	2000	271300	260299	191	2446	17.72	95.95%
38	6494*****0805	一顆心的愛戀	120	10929605	26548	2000	265480	260088	304	3028	9.02	97.97%
39	6531*****8783	君臨丨龍戰天	111	9869010	26494	1000	264940	264940	207	1307	27.58	100.00%
40	6529*****9644	纵横传说	111	10804795	26062	2000	260620	258085	193	1593	19.21	99.03%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	平均在线时长（分）	充值消耗比
41	6510*****5112	ㄨ茗門丨人魚	113	10732461	25366	2000	253660	252716	292	2181	40.73	99.63%
42	6510*****3396	OoO 不知所措	80	1690961	24982	2000	249820	240426	84	727	21.32	96.24%
43	2172*****3824	火炎焱灬卍卍	97	8251556	24908	2000	249080	249080	41	363	23.65	100.00%
44	6492*****6048	为你断念	93	2270713	24300	2000	243000	234749	136	672	31.39	96.60%
45	6499*****3611	坏坏哒、心水	84	2582432	24224	2000	242240	238391	40	721	23.78	98.41%
46	6506*****6095	黯黑武斗	85	1841288	23400	2000	234000	188863	107	610	6.17	80.71%
47	6514*****5312	惊鸿	81	2495072	22750	2000	227500	227500	129	621	29.69	100.00%
48	6522*****8123	乌云晨	74	1707294	22702	2000	227020	227020	47	474	17.80	100.00%
49	6516*****6504	老鼠 ai 上猫	114	12672971	21268	648	212680	212680	244	1151	34.12	100.00%
50	6520*****5983	皇城殿下	81	2589405	19850	2000	198500	198500	101	373	10.67	100.00%
51	6501*****4429	醉红颜、炫梦	84	1551490	19740	2000	197400	186713	89	824	28.01	94.59%
52	2163*****9883	8088	118	13056952	19412	1000	194120	194060	187	1979	36.46	99.97%
53	6485*****6750	茗门、杰克	109	7516068	19208	2000	192080	186095	138	2701	25.30	96.88%
54	6515*****0495	牵手、黑妹	89	1322520	18714	2000	187140	160995	32	1037	21.70	86.03%
55	6485*****8009	星炎	69	477033	18632	2000	186320	185566	61	327	11.67	99.60%
56	6495*****4712	夜寒轩	92	2471938	18608	2000	186080	178150	107	1301	18.95	95.74%
57	6511*****7834	丿飘雪雨婷	69	1557177	18572	2000	185720	166371	68	574	20.44	89.58%
58	6485*****9204	2 服_Scorpio	91	3606246	18464	1000	184640	179445	187	2696	13.00	97.19%
59	2161*****4972	惜缘、小骨	85	4171520	18298	1000	182980	182980	101	306	19.01	100.00%
60	6527*****0066	子轩	100	5910357	17808	1000	178080	178080	241	1174	31.87	100.00%
61	6514*****4936	萧七七	104	7640005	17680	1000	176800	160090	168	484	35.72	90.55%
62	6518*****7482	墨月骑士	107	7222773	17486	2000	174860	172577	220	1384	29.14	98.69%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	平均在线时长（分）	充值消耗比
63	6521*****9793	夜、迷情	111	11078524	17468	2000	174680	174680	115	4140	15.01	100.00%
64	6512*****5789	舞哥、	100	3765859	17392	2000	173920	173273	119	1460	23.58	99.63%
65	6527*****9513	秒杀你的温柔	51	744400	16942	2000	169420	168795	37	107	16.84	99.63%
66	6531*****9309	无心阁	100	5699352	16824	648	168240	168240	141	1889	22.85	100.00%
67	6488*****6367	惜缘、魔魔	107	9681405	16792	2000	167920	167354	265	3382	15.76	99.66%
68	6542*****6037	英雄灬冰火	107	7949399	16606	2000	166060	166060	163	1254	21.27	100.00%
69	6501*****2978	星辰、伊米忒缇	102	3012462	16512	2000	165120	165120	109	1532	27.21	100.00%
70	6487*****4520	メ小乞丐彡	44	138625	16476	2000	164760	174480	16	37	24.45	105.90%
71	6522*****7331	丿月、华丽无罪	114	8756189	16242	2000	162420	162420	169	1622	28.96	100.00%
72	6504*****1236	情義、步非烟	119	12885332	16194	328	161940	161516	343	4951	30.99	99.74%
73	6510*****0821	メ茗門丨小芈月	100	3758477	16132	2000	161320	161320	63	1380	34.49	100.00%
74	6516*****2808	、凉	91	3044360	16020	2000	160200	145250	57	840	21.00	90.67%
75	6540*****5140	子曰、神秘人	111	10819413	15642	328	156420	154620	149	1441	30.77	98.85%
76	6488*****3329	上古剑魂	63	321161	15522	2000	155220	127874	42	131	12.50	82.38%
77	6546*****9244	明月灬曦儿	106	6727454	15498	648	154980	154980	177	1151	26.61	100.00%
78	6525*****3420	229 服_贝勒爷	76	1958007	15394	2000	153940	153766	74	546	28.30	99.89%
79	6512*****1714	刘凡	31	114067	15228	2000	152280	152280	11	19	-	100.00%
80	2164*****3682	LOST 沧海	54	1896808	15122	2000	151220	151220	31	179	22.86	100.00%
81	6488*****9424	惜缘、苏小兔	114	10722773	14524	2000	145240	145136	238	1846	10.07	99.93%
82	6538*****5888	飄	112	7508518	14440	648	144400	144400	204	2081	17.42	100.00%
83	6498*****9306	筱雨	61	743980	14400	2000	144000	143683	22	254	20.59	99.78%
84	6487*****1725	无奈	61	331785	14380	2000	143800	150295	30	187	20.09	104.52%

充值 排名	帐号 ID	账号下主要角色 名称	主要角色 等级	主要角色 战斗力	充值人民 币（元）	单笔最高充 值（元）	累计充 值勾玉	累计消 耗勾玉	充值 次数	登录 次数	平均在线 时长（分）	充值消 耗比
85	6533*****5264	卜乖菱兮宠	112	9383561	14064	2000	140640	140640	131	1792	19.71	100.00%
86	6513*****4965	益达	83	1942287	13824	2000	138240	115755	47	1147	19.72	83.73%
87	6539*****7764	有烟没火	56	1155837	13344	2000	133440	133440	26	78	38.98	100.00%
88	6538*****0513	云霄、星辰	109	7189712	13092	2000	130920	130920	84	1481	28.42	100.00%
89	6550*****1378	372 服_宇文凝琴	84	2232995	13088	648	130880	130880	82	232	19.16	100.00%
90	6511*****1372	148 服_若水	96	3916417	12990	328	129900	129900	87	1029	17.48	100.00%
91	6538*****5026	yuan 姐	53	909314	12712	1000	127120	127060	72	107	30.18	99.95%
92	6521*****5748	子画阡陌	54	408034	12708	2000	127080	127080	32	191	-	100.00%
93	6541*****7662	妖恋之神	93	4390230	12682	328	126820	126820	89	763	23.49	100.00%
94	6498*****7631	SeeU 恋雨辰	109	9221356	12642	2000	126420	122229	268	3372	29.66	96.68%
95	6512*****7369	Hero 杀阡陌	65	1102219	12530	2000	125300	91211	46	336	23.02	72.79%
96	6497*****3101	断念、死神	110	6848927	12426	2000	124260	122974	146	5856	13.53	98.97%
97	6511*****8034	冥界、少主	85	3224966	12414	1000	124140	124140	82	409	27.52	100.00%
98	6542*****9140	英雄灬嫣兒	106	7341278	12220	648	122200	122200	92	898	26.04	100.00%
99	6487*****2101	她们叫我大基哥	52	227224	12168	1000	121680	123100	51	144	10.26	101.17%
100	6545*****9001	美汐	82	3039565	12074	1000	120740	120740	98	435	21.98	100.00%

注 1：充值消费比有大于 100%的情况为极小部分玩家的充值日志异常所致，属于小范围事件，不影响独立财务顾问发表意见，下同。

注 2：勾玉为《花千骨》游戏中的主要虚拟币，玩家可以通过充值或者系统赠送获得。

注 3：累计充值勾玉指的是玩家通过充值获得的勾玉；累计消耗勾玉指的是玩家累计消耗的充值获得的勾玉，下同。

(2) 截止到 2016 年 4 月 30 日,《花千骨》联合运营模式下充值前 100 名玩家账户的信息汇总情况如下:

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	平均在线时长(分)	充值消耗比
1	6539*****3461	离未央	100	8382753	777374	2000	7773740	7773680	952	1266	25.56	100.00%
2	2898*****1438	诸葛泽雅	120	16167016	614418	2000	6144180	5771465	787	1149	28.18	93.93%
3	3617*****2068	不忘初心	111	13437462	607040	2000	6070400	5963277	1291	6899	21.68	98.24%
4	1444*****6498	老牛犊	116	12868083	539642	648	5396420	4358621	1217	1779	14.96	80.77%
5	1445*****0231	ゞ贝贝ゞ	120	19329287	528496	648	5284960	5041974	1484	3112	40.63	95.40%
6	1450*****7863	招 150 万战	114	11678441	468976	648	4689760	4685141	1384	6172	9.63	99.90%
7	2894*****0364	战神ノ擎天柱	103	10106148	427882	2000	4278820	3661473	662	1417	20.02	85.57%
8	1457*****5000	阿幻	102	9693050	395228	648	3952280	3950480	867	2431	21.88	99.95%
9	1455*****1586	汐颜	120	16096819	331486	648	3314860	3314835	1031	2361	11.77	100.00%
10	1442*****5300	不帅 Out	111	11194957	320232	648	3202320	3174756	612	3799	12.83	99.14%
11	1454*****4713	、季晚空城遇	113	9249823	301770	648	3017700	3017448	625	2629	18.41	99.99%
12	1459*****3181	笙箫、少帅	120	17380621	300860	648	3008600	3008120	1402	3400	15.67	99.98%
13	1457*****4679	招桃花	120	17120036	293824	648	2938240	2937960	1209	3008	12.70	99.99%
14	5764*****5519	逆战ゝ琴魔	112	14730684	291778	2000	2917780	2612210	891	2843	35.74	89.53%
15	3619*****7010	飘飘姐	71	880283	288828	2000	2888280	2399453	173	136	12.79	83.08%
16	4331*****1496	蓝莓	120	18118564	283692	2000	2836920	2733994	680	2558	15.88	96.37%
17	4323*****9688	倾城、夜璇	100	7024489	282000	2000	2820000	2040319	752	2211	28.45	72.35%
18	1458*****0166	ノ乱世、芬奇	116	12779709	281654	648	2816540	2812461	723	4525	13.68	99.86%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	平均在线时长(分)	充值消耗比
19	1445*****2145	毓琊	120	14924489	280050	648	2800500	2785200	976	3040	14.69	99.45%
20	4325*****9852	FS、火龍果	100	7408399	271738	2000	2717380	2602787	294	775	12.77	95.78%
21	4341*****1622	离若天	120	18569543	263120	2000	2631200	2629220	846	1723	11.18	99.92%
22	5770*****0937	岳小哥	92	2654911	262438	2000	2624380	2417506	534	1423	29.81	92.12%
23	6500*****2850	魅影 IIIIIIIII	120	19202515	260750	2000	2607500	2607500	748	2715	28.36	100.00%
24	1447*****0609	o0 臭蛋鐳 0o	113	13217419	258268	648	2582680	2578749	753	2814	12.74	99.85%
25	1461*****2530	芃芃	120	17994391	251436	648	2514360	2512329	860	2036	13.23	99.92%
26	1454*****4214	七喜最棒	100	4258551	236226	648	2362260	2359810	555	2363	7.12	99.90%
27	1452*****9370	贺宏硕	120	16567482	232448	648	2324480	2316743	778	2792	9.05	99.67%
28	1463*****3863	絕世、過兒	120	12348734	231852	648	2318520	2306625	722	1635	11.18	99.49%
29	1463*****5065	春风暮雨醉轻烟	114	10861388	229728	648	2297280	2297280	743	1155	8.92	100.00%
30	5789*****1403	磊、z	120	18894392	228568	2000	2285680	2285680	819	2699	19.56	100.00%
31	6519*****7630	情有独钟	120	18835052	228210	2000	2282100	2254588	324	2385	28.61	98.79%
32	6518*****8551	战、天下	119	13527271	225314	2000	2253140	1915179	406	2630	30.88	85.00%
33	1458*****6486	p、傲视天下	120	16788353	216486	648	2164860	2160140	987	3397	14.95	99.78%
34	3612*****6152	静净	120	15571485	213644	2000	2136440	2132358	414	1724	26.82	99.81%
35	1443*****3719	雪祭	100	3425942	207902	648	2079020	2056806	502	663	24.17	98.93%
36	6510*****8582	呵护、壞小子	113	12654719	206368	2000	2063680	1963344	488	2167	26.17	95.14%
37	4326*****7774	夜以笙歌	114	11827887	205430	2000	2054300	1940691	399	7979	13.21	94.47%
38	6508*****7164	p彡凯歌儿	120	16342277	199462	2000	1994620	1940298	761	2669	17.57	97.28%
39	1475*****1767	安沫生	120	18438958	193602	648	1936020	1933038	610	2742	8.49	99.85%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	平均在线时长(分)	充值消耗比
40	1444*****4922	情话醉心	107	9386977	192910	648	1929100	1635430	497	3766	9.75	84.78%
41	2895*****2160	原地	120	16271001	191846	2000	1918460	1853821	680	2560	30.54	96.63%
42	4323*****2915	您若安好	120	17674538	191626	2000	1916260	1660161	560	1670	17.35	86.64%
43	4332*****9286	梦宝宝	120	13098716	191510	2000	1915100	1827858	624	2746	23.59	95.44%
44	6487*****7144	紫薇大祭司	115	11205487	191078	2000	1910780	1851541	427	1800	25.86	96.90%
45	1458*****2038	千寻、龙骧	85	1198000	187836	648	1878360	1917344	321	688	9.29	102.08%
46	1449*****6778	乱世、夕月	116	15905082	186494	648	1864940	1864640	590	1788	9.61	99.98%
47	4331*****3920	素影ㄨ亮少	120	20108958	183976	2000	1839760	1732051	751	2560	10.62	94.15%
48	1441*****6290	郭大侠	108	13032619	181226	648	1812260	1812260	748	2023	15.52	100.00%
49	1462*****7760	OMG、牛奶泡泡	120	11483030	181200	648	1812000	1811700	753	2907	9.71	99.98%
50	1442*****9082	聚河边的刺痛	100	2998003	178056	648	1780560	1777595	356	2183	15.77	99.83%
51	1458*****1802	p、傲视灬雲端	109	8946071	177892	648	1778920	1603000	444	1900	12.08	90.11%
52	2904*****9091	至尊醉红颜	114	13218535	176642	2000	1766420	1749292	614	893	34.10	99.03%
53	1460*****0338	丿乱世、淡然	120	17416976	175104	648	1751040	1734225	574	1869	10.43	99.04%
54	1441*****5206	Angel 花千骨	98	2661792	174078	648	1740780	1272740	350	378	11.49	73.11%
55	1450*****3303	阡陌与寻	120	17202694	173626	648	1736260	1735980	859	3114	9.67	99.98%
56	1458*****3304	哆哆	106	11485885	172660	648	1726600	1728078	668	3205	11.94	100.00%
57	6534*****2996	释怀、入戏太深	111	12588203	171288	2000	1712880	1710900	593	2058	40.92	99.88%
58	1458*****1113	p、傲视灬飞舞	118	16057295	170466	648	1704660	1704660	883	1802	11.23	100.00%
59	2882*****6000	抵制消费灬英雄	111	9907152	169788	2000	1697880	1676007	211	2418	22.25	98.71%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	平均在线时长(分)	充值消耗比
60	1455*****6494	独家小粉	115	12197637	168664	648	1686640	1686433	571	2550	18.83	99.99%
61	6489*****6014	晓晓天使	100	3931270	168064	2000	1680640	1669091	225	831	29.46	99.31%
62	4329*****3959	Star 、大王	118	14267611	166812	2000	1668120	1599998	422	2078	18.28	95.92%
63	6492*****9172	疯灬芋城	120	16273910	166266	2000	1662660	1638467	618	3697	16.87	98.54%
64	1442*****6382	墨竹凉夜影、	115	12664442	166010	648	1660100	1642375	507	3957	8.69	98.93%
65	1453*****0000	茗門、阡陌古	117	11837093	165408	648	1654080	1654080	431	2677	14.31	100.00%
66	2921*****4151	弑神、手残	118	16063978	164566	2000	1645660	1621100	422	889	43.31	98.51%
67	1442*****2160	求超越	115	18170081	163250	648	1632500	1616280	576	719	11.88	99.01%
68	1468*****3616	玉無心	118	12715483	161322	648	1613220	1611945	567	1326	23.58	99.92%
69	4325*****7918	领衔主演、蒂林	113	11778431	159982	2000	1599820	1536272	377	2517	13.93	96.03%
70	1454*****2211	糖罐里的米虫、	78	850741	158138	648	1581380	1581378	264	1033	10.11	100.00%
71	1475*****6582	、丿嬛嬛	120	17171937	157618	648	1576180	1559835	557	1070	11.76	98.96%
72	1469*****2697	米粒粒	120	19044916	156706	648	1567060	1567060	528	1712	11.89	100.00%
73	1463*****4891	メ黄萍果灬	111	11190568	156540	648	1565400	1565400	483	2832	11.69	100.00%
74	1454*****9895	赤煞风云丿冷血	78	2029651	154894	648	1548940	1548940	275	370	11.74	100.00%
75	6526*****6976	西门浩淼	120	16036347	154510	2000	1545100	1542410	379	2361	28.59	99.83%
76	1456*****9413	亮一	118	14567735	152908	648	1529080	1529080	592	3108	9.00	100.00%
77	2903*****5497	鳳、雪舞霓裳	120	15442042	150978	2000	1509780	1509966	707	2379	40.56	100.00%
78	2917*****7906	姚半梦	80	7005847	149212	2000	1492120	1342710	396	574	33.55	89.99%
79	4333*****0638	孤单情歌	119	15249935	147528	2000	1475280	1458555	542	2621	16.56	98.87%
80	1442*****1227	喵喵喵了个咪	80	4277946	147340	648	1473400	1431391	417	502	26.58	97.15%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	平均在线时长(分)	充值消耗比
81	6489*****1501	小乖	120	16896528	147298	2000	1472980	1446465	537	2808	29.55	98.20%
82	2896*****8579	一叶之秋	90	3022223	145998	2000	1459980	1336321	151	515	34.44	91.53%
83	4326*****6897	Heaven 航	120	17080274	145270	2000	1452700	1428181	500	5437	11.39	98.31%
84	6491*****7392	紫熏仙子	120	14983904	145074	2000	1450740	1424346	693	1531	27.01	98.18%
85	6537*****7618	斩、赤红之瞳	120	13797370	145064	2000	1450640	1450640	406	2804	23.43	100.00%
86	1441*****5914	任逍遥之 666	110	11892607	142572	648	1425720	1422348	543	1443	13.74	99.76%
87	2905*****2614	永恒华帅	111	15518939	142568	2000	1425680	1425680	383	1184	37.72	100.00%
88	1448*****9359	蔷薇花开	113	9361693	142452	648	1424520	1416000	627	1923	17.81	99.40%
89	1444*****7544	杨傲之	100	5893088	142386	648	1423860	1423860	356	612	22.63	100.00%
90	2903*****2229	莫言醉、浩天	120	14792257	141832	2000	1418320	1345837	822	2872	26.92	94.89%
91	1460*****7882	东哥	120	15787704	141296	648	1412960	1412960	477	2529	19.34	100.00%
92	1445*****6518	该用户名已成仙	118	16872744	141194	648	1411940	1411720	491	3437	8.60	99.98%
93	4334*****0639	Angel 、锋哥	113	12095235	140202	2000	1402020	1368196	407	4096	9.89	97.59%
94	1461*****7399	梦、竹马	120	17445722	139884	648	1398840	1396860	546	3539	18.78	99.86%
95	1470*****1500	子书悦	80	5082180	139580	648	1395800	1395800	333	599	8.92	100.00%
96	4340*****4021	蜀山、小叮当	110	15231902	139310	2000	1393100	1393100	482	1012	16.93	100.00%
97	1461*****4318	囚迹于我的心牢	98	3892224	139056	648	1390560	1390560	683	1346	11.00	100.00%
98	6529*****3166	天下、黑子	116	12795067	138938	2000	1389380	1375020	415	1533	19.39	98.97%
99	1467*****7592	丿帝王丨学霸	114	13058967	138882	648	1388820	1311618	583	1494	17.11	94.44%
100	6498*****7267	echo2ly	120	14846076	138282	2000	1382820	1346021	445	3179	33.55	97.34%

(3) 截止到 2016 年 4 月 30 日,《花千骨》授权运营模式下充值前 100 名玩家账户的信息汇总情况如下:

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	充值消耗比
1	7253*****6725	Sssssaamm	113	7579873	297945	613	2908200	2705921	494	53	93.04%
2	7241*****5397	獨孤含蓮	120	10608898	111630	2049	1089600	965061	163	68	88.57%
3	7223*****7074	尹語琴	107	8344649	105782	613	1032520	948451	205	101	91.86%
4	7208*****8775	晨星	110	9411551	78684	613	768020	723838	150	86	94.25%
5	7220*****1008	華上仙	114	10112946	70053	613	683780	631353	239	135	92.33%
6	7220*****3782	Epyon	113	10252035	92451	613	902400	871981	228	139	96.63%
7	7232*****4214	杜冰巧	111	10330996	81136	613	791960	750400	246	122	94.75%
8	7209*****7885	君寶貝	109	9738039	48967	613	477960	414201	99	145	86.66%
9	7208*****7666	宗師	66	1008719	94346	1025	920900	840272	94	34	91.24%
10	7248*****5528	天之嬌子	110	10212245	67904	2049	662800	579200	78	80	87.39%
11	7238*****7551	葉飛舟	103	7931562	75284	613	734840	555982	194	114	75.66%
12	7252*****3973	尤拉	104	8600005	64849	613	632980	594944	159	27	93.99%
13	7222*****7400	天天快樂	102	6303949	78835	2049	769500	596648	153	131	77.54%
14	7213*****1604	Devil	103	8814340	67865	2049	662420	620473	206	140	93.67%
15	7243*****6898	劍無霜	97	5002060	74741	613	729540	638926	164	92	87.58%
16	7209*****6065	翰	87	4015501	71760	613	700440	584695	135	124	83.48%
17	7208*****9301	雷傲	94	5098260	69463	613	678020	589375	147	91	86.93%
18	7222*****9388	幕雪	108	9076131	58284	2049	568900	432854	76	132	76.09%
19	7241*****1152	秋凝楓	104	5097890	67054	1025	654500	536607	170	102	81.99%
20	7209*****9389	幻兒	105	8963306	48654	1025	474900	459091	266	143	96.67%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	充值消耗比
21	7208*****5765	笑風塵	105	8741905	58171	2049	567800	473211	166	152	83.34%
22	7243*****3472	曾靖柔	103	6796852	61917	2049	604360	532344	102	85	88.08%
23	7236*****5465	芽刃	100	6602296	58661	613	572580	503453	158	74	87.93%
24	7215*****9620	天之冥舞	91	4402666	59767	2049	583380	497707	104	133	85.31%
25	7241*****3881	豬小靚	104	7271640	49596	1025	484100	457291	297	81	94.46%
26	7215*****7503	亦若晨	91	5156908	57731	613	563500	426989	156	122	75.77%
27	7225*****0891	花小鬼	95	5338298	53751	613	524660	497500	203	126	94.82%
28	7215*****8245	聶尋凝	105	9109581	46879	613	457580	435914	259	131	95.27%
29	7215*****5037	星水月	104	8672322	50580	2049	493700	481826	206	142	97.59%
30	7230*****2898	慕寒	117	10600056	53745	2049	524600	423924	97	127	80.81%
31	7218*****9926	古小楓	109	8377761	43355	1025	423180	349119	70	101	82.50%
32	7223*****7739	慕容語蝶	105	8461091	50051	613	488540	377602	99	133	77.29%
33	7213*****2432	刁蠻辰辰	103	7217379	51549	613	503160	456379	233	144	90.70%
34	7223*****4408	端木凝夢	105	8188131	40304	613	393400	372951	119	133	94.80%
35	7211*****6729	天初音	104	6856096	48033	2049	468840	407921	149	71	87.01%
36	7215*****8315	冰心無情	107	8451838	45121	2049	440420	399541	181	143	90.72%
37	7227*****1492	芹芹妹	86		50950	2049	497320	438301	153	-	88.13%
38	7243*****9683	可柔	105	8147442	42871	2049	418460	378544	57	99	90.46%
39	7209*****9917	星月	88	4844403	46973	1025	458500	369227	158	98	80.53%
40	7223*****7302	逍遙聖尊	105	8394946	44275	613	432160	374100	193	110	86.57%
41	7216*****5699	關軍瀧	105	7337452	42539	613	415220	318676	143	138	76.75%
42	7213*****4463	錢思山	95	3966417	43988	613	429360	344328	160	120	80.20%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	充值消耗比
43	7208*****3026	吖吖	97	5749012	30758	613	300220	285170	295	141	94.99%
44	7215*****9167	劉老妖	106	7095855	39974	613	390180	353352	91	142	90.56%
45	7223*****5046	亮亞	95	5685195	40087	615	391280	363797	163	135	92.98%
46	7208*****3333	嫻嫻欲滴	57	616229	42773	613	417500	332812	76	22	79.72%
47	7248*****5697	林殊	106	8865353	39351	2049	384100	335509	135	82	87.35%
48	7222*****3904	晴依依	77	1948247	42420	613	414060	383909	139	76	92.72%
49	7248*****4613	小袖	106	9368931	39242	2049	383040	295336	133	81	77.10%
50	7234*****8060	曾熾竹	86	3325921	41730	613	407320	392300	175	95	96.31%
51	7227*****4472	樂兒	103	7241647	37411	1025	365160	327229	212	128	89.61%
52	7209*****0186	司徒秋蝶	101	7281438	35440	2049	345920	282638	116	140	81.71%
53	7232*****5035	花千谷	80	2443002	41584	613	405900	325903	119	75	80.29%
54	7209*****9877	Momo 老師	92	5053119	41052	2049	400700	385597	148	133	96.23%
55	7208*****1844	焰焱	102	7243840	33923	613	331120	306943	121	108	92.70%
56	7246*****0027	寒月	106	8002246	35780	1025	349240	322970	158	84	92.48%
57	7252*****6473	納蘭燁磊	99	6517957	34784	1025	339520	296436	163	70	87.31%
58	7252*****9191	玉靈子	96	7508026	26026	2049	254040	194764	63	67	76.67%
59	7209*****4905	Sunny	103	7485018	26588	1025	259520	198828	86	145	76.61%
60	7253*****4574	sMile_Y	89	4730394	37872	2049	369660	326771	93	61	88.40%
61	7225*****9098	麻辣豆乾	80	2953459	37657	1025	367560	291665	106	73	79.35%
62	7220*****4663	剩下二十元	70	1418074	37566	2049	366680	331048	51	43	90.28%
63	7209*****3502	羚	98	3997904	34520	613	336940	322816	128	147	95.81%
64	7220*****3732	戀戀淺紫	82	3179391	36296	2049	354280	328965	75	88	92.85%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	充值消耗比
65	7241*****6885	絕情羯蘿	101	7335211	27979	1025	273100	244450	188	103	89.51%
66	7238*****2980	笑忘憂	100	6613127	35265	613	344220	270707	111	114	78.64%
67	7215*****2068	司徒才俊	103	8158360	29028	2049	283340	240447	94	143	84.86%
68	7232*****3019	素還真	100	4716419	35329	613	344840	309028	89	117	89.61%
69	7211*****5834	絕情斷念貓	94	4012210	35048	613	342100	258025	109	103	75.42%
70	7208*****1670	軒轅如凡	101	6422367	31792	1025	310320	269394	128	149	86.81%
71	7218*****2893	花彤兒	100	5583566	33979	1025	331660	254000	96	139	76.58%
72	7211*****4352	Angel	94	4883094	31973	613	312080	242547	104	126	77.72%
73	7208*****3105	水琉璃	94	4386453	33153	613	323600	266716	200	124	82.42%
74	7208*****2484	冰沁	102	6068804	30850	613	301120	259398	88	149	86.14%
75	7211*****3687	臥龍長紘	104	7863621	29889	1025	291740	277507	209	126	95.12%
76	7225*****0450	北宮雪	107	7990572	30657	1025	299240	287187	266	133	95.97%
77	7223*****1607	丁平凡	98	5324133	32804	1025	320200	302771	154	135	94.56%
78	7213*****5486	李凝霜	97	5320912	29374	613	286720	220557	90	126	76.92%
79	7208*****0724	千梅花	98	6647013	25430	613	248220	191768	119	103	77.26%
80	7260*****8772	小尊尊	87	5388171	24147	613	235700	192136	52	10	81.52%
81	7236*****4144	小緯兒	96	4798077	32532	613	317540	257934	136	88	81.23%
82	7209*****4793	無實	96	5286833	32362	1025	315880	248025	91	125	78.52%
83	7211*****6748	津芸魅	103	7006529	29770	1025	290580	275445	141	126	94.79%
84	7213*****6148	曼玥	104	5730475	26756	613	261160	243387	134	144	93.19%
85	7238*****5571	小骨師父	103	7417793	29383	615	286800	241018	143	84	84.04%
86	7232*****0910	端木憐蕾	104	4564107	31247	613	305000	283555	79	120	92.97%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值勾玉	累计消耗勾玉	充值次数	登录次数	充值消耗比
87	7223*****7618	三歲就很萌	85	3665552	31194	613	304480	283605	193	75	93.14%
88	7208*****4226	萌劍晨曦	83	3490943	31104	1025	303600	288635	58	115	95.07%
89	7218*****1198	夏沛菡	104	8009424	24018	1025	234440	185408	64	125	79.09%
90	7239*****2595	妖神千骨	104	7416170	29946	2049	292300	239869	105	109	82.06%
91	7225*****2206	我就是我	100	6610345	27299	613	266460	248953	84	132	93.43%
92	7229*****5151	蒼神主	92	4055910	29981	613	292640	255975	123	125	87.47%
93	7246*****9385	宇楓	88	4123815	29885	2049	291700	247619	82	68	84.89%
94	7229*****4300	段毓兒	101	6176392	25992	2049	253700	230605	41	88	90.90%
95	7215*****1853	白薔薇	104	6558371	26428	613	257960	208823	96	142	80.95%
96	7216*****0176	我佛	105	6159836	28620	613	279360	236422	90	141	84.63%
97	7232*****5463	凌霄雲	58	1157513	29352	613	286500	262399	57	41	91.59%
98	7209*****8882	紫楓小文	103	5545380	29198	2049	285000	264100	83	137	92.67%
99	7232*****6947	獨孤文德	99	5570748	26887	613	262440	218404	175	119	83.22%
100	7211*****7243	龍鳳堂	41	-	28491	613	278100	216739	63	-	77.94%

注：《花千骨》的授权运营版本是授权海外发行公司运营的，服务器由授权海外发行公司搭建。由于海外发行公司搭建服务器时在线时长信息的统计参数异常，导致无法获取在线时长的准确数据。

2、《热血精灵王》

(1) 截止到 2016 年 4 月 30 日,《热血精灵王》自主运营模式下充值前 100 名玩家账户的信息汇总情况如下:

充值排名	账号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长(分)	充值消耗比
1	11****12	疯狂的诺顿	121	28540799	137626	1000	1376260	1375270	229	998	13.30	99.93%
2	13****23	one.s319	138	36689453	117394	1000	1173940	1173640	209	1622	8.01	99.97%
3	11****84	Sky 灬钻石	204	138528840	107714	1000	1077140	1071392	453	2255	25.09	99.47%
4	80****76	糕富帅霍克.s248	256	94808137687	107108	1000	1071080	1035102	688	21490	10.39	96.64%
5	49****34	纵神、冥尊	242	25799724003	103714	1000	1037140	1027519	636	9045	9.37	99.07%
6	23****80	Souls 戰聖	255	106896562645	92868	1000	928680	927631	438	6505	10.39	99.89%
7	18****27	耀神 灬火炎焱	251	33334205394	89982	1000	899820	889387	787	10245	20.36	98.84%
8	26****47	御 灬洞房不败	249	73649115648	77766	1000	777660	737425	144	4803	13.50	94.83%
9	83****06	Cy、落雁	124	7104622	76804	1000	768040	768011	150	1202	14.05	100.00%
10	12****22	征战、天下	156	14987	75068	1000	750680	750680	348	5692	10.20	100.00%
11	19****82	人不风流枉少年	168	129161959	72404	1000	724040	724040	269	2908	9.99	100.00%
12	23****76	雪花神舞	149	298179543	71678	1000	716780	669943	216	3008	15.84	93.47%
13	10****57	暮色	253	31881069002	69330	1000	693300	691480	416	11718	7.63	99.74%
14	34****52	花开花落花非 灬发	237	35653475249	58948	1000	589480	589480	139	3449	10.80	100.00%
15	16****89	372、西瓜女皇	195	3404535501	58792	1000	587920	587920	157	3456	13.71	100.00%
16	34****36	极 灬无心之过	222	27515908763	58034	1000	580340	580340	191	1706	20.51	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长（分）	充值消耗比
17	14****18	公认ㄥ班尼	247	7997456953	57722	1000	577220	576028	192	5849	14.96	99.79%
18	90****83	punk 云长	143	24322312	56846	1000	568460	567842	197	1533	14.63	99.89%
19	12****50	Wing	142	41157049	56768	1000	567680	555323	297	2624	8.59	97.82%
20	54****96	V5、小伟ㄥ	117	2918727	56202	1000	562020	562020	128	1114	11.49	100.00%
21	14****71	三国、木瓜	159	117154202	55942	1000	559420	559420	147	3646	10.68	100.00%
22	14****46	Eddy	166	9798022	53002	1000	530020	529959	242	5288	11.65	99.99%
23	17****34	姬无雪.s388	118	21596411	52716	1000	527160	520082	125	772	12.43	98.66%
24	15****90	最熟悉de陌生人	212	3252017226	52176	1000	521760	521038	351	7698	9.30	99.86%
25	50****16	夏夜宁谧月醉人	237	2832008887	50770	1000	507700	507488	471	8680	7.33	99.96%
26	29****01	爆ㄣ少女不喘气	227	17027927038	50432	1000	504320	504320	147	4640	10.97	100.00%
27	20****58	陌唧唧	245	26477036407	49578	1000	495780	486399	539	3739	10.42	98.11%
28	12****64	七七ㄣ	134	18664712	47448	1000	474480	474480	186	2037	11.87	100.00%
29	37****13	米圻兰	199	23981509744	46808	1000	468080	457863	146	1870	16.15	97.82%
30	11****97	亡灵、幸福小黑	228	4208439807	46676	1000	466760	453726	322	6976	12.32	97.21%
31	13****40	Unruly、大飞	138	39993282	46564	1000	465640	465640	110	2003	11.15	100.00%
32	16****64	龙魂、缇娜	247	17743068453	44348	1000	443480	433557	217	9077	9.14	97.76%
33	18****61	念念、Zran	168	430941995	43590	1000	435900	383104	179	2458	11.33	87.89%
34	10****84	别了去皮	131	28528	43428	1000	434280	434271	186	2188	11.37	100.00%
35	11****99	地狱悔恨	229	17541855746	43142	1000	431420	426756	439	8447	9.11	98.92%
36	70****86	丿逍遥灬怪咖不怪	206	1434412783	42874	1000	428740	428740	257	7561	7.63	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长（分）	充值消耗比
37	12****97	情义、一刀	227	3428531819	42124	1000	421240	412754	270	4837	13.22	97.99%
38	11****60	烟波ㄨ浩渺	177	475541	42078	1000	420780	420780	330	3661	7.03	100.00%
39	50****97	雨汐、	148	290639672	41958	1000	419580	419580	266	3660	8.62	100.00%
40	38****85	茗门ゝ老 K	222	23636680280	41410	1000	414100	411031	149	1302	20.18	99.26%
41	16****60	彼岸、荼靡花开	253	81541709379	39760	1000	397600	395582	685	6457	14.53	99.49%
42	21****92	壕ㄨ凌风破晓	249	52156072785	39012	1000	390120	388236	391	8523	11.12	99.52%
43	91****15	花落惹谁怜	247	31810034070	38858	1000	388580	388576	490	9510	9.42	100.00%
44	71****28	人间正道是沧桑	251	69885283877	38308	1000	383080	371197	371	7246	15.02	96.90%
45	11****47	主宰ゝ Cody	248	10189291380	37994	1000	379940	379626	372	8264	9.77	99.92%
46	59****92	守护、快樂	243	21529014901	37738	1000	377380	377380	239	11237	7.45	100.00%
47	12****85	Angel ㄨ咏少	249	18610282755	37634	1000	376340	372608	346	9229	21.37	99.01%
48	17****79	名劍ㄨ悲美	250	15988735681	37456	1000	374560	373985	332	9922	7.72	99.85%
49	18****15	Newly ゝ小帅	209	10418251642	37190	1000	371900	371900	404	6911	9.15	100.00%
50	22****97	传说、尘埃	247	31762111651	35564	1000	355640	354159	181	5275	11.77	99.58%
51	30****54	汉ㄨ小兵	245	30239626531	35514	1000	355140	355140	165	4149	11.17	100.00%
52	18****74	戰ㄨ魁	247	37855767976	35384	1000	353840	353552	210	8051	11.16	99.92%
53	25****93	燕雲十八骑ゝ罗莎	248	47971216607	35340	1000	353400	351842	416	5847	11.05	99.56%
54	26****49	梦幻ㄨ亮丽	190	2720589010	35170	1000	351700	350801	94	2052	29.52	99.74%
55	12****53	名劍ㄨ太上皇	233	5233407361	34324	1000	343240	343240	320	6699	15.49	100.00%
56	28****79	卖年糕	224	18507978690	34302	1000	343020	343017	144	4026	13.48	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长（分）	充值消耗比
57	29****26	戰灬小狂	242	42932112202	33438	1000	334380	315008	245	3004	12.86	94.21%
58	17****67	三分流氓气	120	52846139	33316	1000	333160	331228	126	1315	10.66	99.42%
59	27****48	黑空帝临	193	3842194111	32568	1000	325680	292407	276	2800	9.19	89.78%
60	69****92	Royal 丷阡陌	247	9633579298	32420	1000	324200	324200	256	12193	10.96	100.00%
61	18****29	耀世、磊哥	218	3590160938	32178	1000	321780	320674	275	7673	11.03	99.66%
62	81****24	Snug 灬勇士	241	117137164	32082	1000	320820	320820	189	7205	13.49	100.00%
63	24****24	King 、癮哥	189	1166809652	31656	1000	316560	316197	295	2611	11.33	99.89%
64	19****55	逍遥焱	254	72771413668	31120	1000	311200	311188	443	10340	17.94	100.00%
65	37****68	浮游生物	110	265421338	30954	1000	309540	309540	87	598	12.35	100.00%
66	15****97	糖饼、萌萌	97	2076431	30522	1000	305220	304998	48	295	27.26	99.93%
67	39****00	皇族丷弑	211	2182806528	30250	1000	302500	302500	245	7421	8.69	100.00%
68	50****68	狼哥	77	245620	30222	1000	302220	302220	84	688	9.61	100.00%
69	18****41	伏羲丷纵横	247	27284399692	30210	1000	302100	302100	132	8027	10.99	100.00%
70	26****24	脑残姐莉娜	123	21988551	30080	1000	300800	300800	92	924	14.36	100.00%
71	13****91	都是、托	135	34997897	29250	1000	292500	292497	208	2601	12.35	100.00%
72	13****21	战、龙	124	8735	28786	1000	287860	286861	174	1201	16.91	99.65%
73	14****83	龍騰灬大宝	127	15764173	28600	1000	286000	279461	152	1647	12.30	97.71%
74	64****49	丷尤拉诺斯	184	814719609	28504	1000	285040	285040	153	4584	12.44	100.00%
75	26****75	塞格拉斯	145	127087751	28412	1000	284120	279042	205	1652	13.67	98.21%
76	25****71	圆桌、多多	195	1968046263	28270	1000	282700	282500	152	4636	11.26	99.93%
77	14****52	龍乂归隐	247	10620890228	28068	1000	280680	280680	192	11831	9.77	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长（分）	充值消耗比
78	26****82	纯属娱乐	195	1308559188	28054	1000	280540	280527	144	2413	13.82	100.00%
79	13****02	小雨滴	126	7429158	27650	1000	276500	276500	54	1999	12.66	100.00%
80	32****00	Crazy 、雲龍	209	4391445408	27226	1000	272260	268710	184	2151	26.98	98.70%
81	16****01	24k ム斩天下	248	61958079921	27096	1000	270960	259886	360	8109	15.96	95.91%
82	19****86	王者娘子	92	3433328	26736	1000	267360	267360	81	380	28.76	100.00%
83	54****68	V5 、战望ム	128	650727	26636	1000	266360	266337	246	4859	16.03	99.99%
84	18****42	ム西瓜	244	10372507387	26486	1000	264860	263388	192	3664	16.18	99.44%
85	25****30	TOD 依然	251	51204476299	26412	1000	264120	263579	324	9589	13.56	99.80%
86	29****71	蝶梦、一方	242	18807938577	26128	1000	261280	245926	274	3295	15.18	94.12%
87	10****45	明明哥	151	63286739	25914	1000	259140	259025	182	4069	10.36	99.96%
88	25****93	美女约吗	191	1039913151	25826	1000	258260	258258	193	1646	18.24	100.00%
89	18****36	巨钳、总裁	117	14489280	25520	1000	255200	254564	116	756	16.39	99.75%
90	25****81	星炎卩	209	71358566	25296	1000	252960	252897	200	4510	10.22	99.98%
91	24****30	ム star 神	245	34856525341	25242	1000	252420	251239	343	6007	15.23	99.53%
92	32****47	御灵ム赏金猎人	243	29952854794	25090	1000	250900	249206	400	4696	13.87	99.32%
93	12****24	雷神皮特.s301	76	271978	25072	1000	250720	248124	44	148	12.07	98.96%
94	54****45	弑神、舞落	246	29373998406	25018	1000	250180	250180	385	14725	7.96	100.00%
95	22****19	與世無爭ム徘徊	251	19168376234	24980	1000	249800	248740	336	7230	13.81	99.58%
96	98****39	Nice 、W 是狗	233	43804171	24936	1000	249360	249360	102	8499	7.24	100.00%
97	24****42	天涯何处觅芳草	246	30750982642	24726	1000	247260	247260	261	7953	10.83	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长（分）	充值消耗比
98	17****93	龙魂、迷失中的人	249	33503959616	24710	1000	247100	236396	590	15121	8.06	95.67%
99	30****36	转角的吻	137	1205674528	24620	1000	246200	246200	69	1164	17.19	100.00%
100	12****50	游吟诗人	106	1891459	24612	1000	246120	245644	66	726	10.57	99.81%

注：钻石为《热血精灵王》游戏中的主要虚拟币，玩家可以通过充值或者系统赠送获得。

注 3：累计充值钻石指的是玩家通过充值获得的钻石；累计消耗钻石指的是玩家累计消耗的充值获得的钻石，下同。

(2) 截止到 2016 年 4 月 30 日,《热血精灵王》联合运营模式下充值前 100 名玩家账户的信息汇总情况如下:

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币(元)	单笔最高充值(元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长(分)	充值消耗比
1	13**60	一叶浮萍归大海	252	53155703034	514308	1000	5143080	5141245	1014	12053	9.36	99.96%
2	14****84	御メ东方不败	281	167130933872	493482	1000	4934820	4835443	991	14168	13.12	97.99%
3	16****97	十二点后我话事	263	126390136820	418620	1000	4186200	4081205	1020	9255	12.87	97.49%
4	21**64	MH 义 HM	252	110737761310	386346	1000	3863460	3794484	670	5507	25.40	98.21%
5	14****85	一江天佑	281	147607994874	336144	1000	3361440	3319010	1047	4329	19.82	98.74%
6	21***49	疯子风云	151	42101573	328684	1000	3286840	3268531	882	7517	10.69	99.44%
7	11****88	灭世、闻冬	255	102776847561	324708	1000	3247080	3219050	819	12602	12.94	99.14%
8	55***46	冰糖葫芦妹妹	213	19706596799	318650	1000	3186500	3138298	631	3916	13.03	98.49%
9	14****68	瑾色ゝ大叔	278	146066307732	318342	8114	3183420	3161491	666	8623	10.92	99.31%
10	15****83	超赢福	189	233295246	296956	1000	2969560	2958560	561	1965	26.95	99.63%
11	20****00	开心简单哥	255	50328500640	295304	1000	2953040	2953028	985	9103	19.01	100.00%
12	11****68	china 凉宫.s284	77	1709618	281144	1000	2811440	2727858	292	315	11.38	97.03%
13	91**09	摩卡 Olivia	246	67725722052	273804	1000	2738040	2710019	690	7243	9.57	98.98%
14	28**78	逍遥无悔	136	38996826	268960	1000	2689600	2689582	378	3339	8.20	100.00%
15	87***70	孤海与妖 moon	152	20477026	258482	1000	2584820	2584817	338	3065	10.68	100.00%
16	20****09	Soul 、罗大仙	255	29927556420	251116	648	2511160	2498440	1048	4993	12.33	99.49%
17	20***38	Soul 、民工	255	29079769032	248194	648	2481940	2458077	837	8577	8.74	99.04%
18	10****78	Dear 、卡卡	126	43829723	245492	1000	2454920	2451104	352	855	27.34	99.84%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
19	55***54	守护、无情	281	130600390995	240382	1000	2403820	2312758	879	12288	21.65	96.21%
20	34****16	Deworm 怒	249	110136950972	239008	1000	2390080	2387483	635	2210	10.05	99.89%
21	28****56	妖メ無月	262	108279972926	234138	1000	2341380	2261286	620	8561	17.98	96.58%
22	30****05	戰メ惜時	254	82161283060	227160	1000	2271600	2260091	574	8964	17.82	99.49%
23	37***54	瑾色メ汉堡	281	145771083507	226382	1000	2263820	2253820	731	10774	10.17	99.56%
24	12***71	死去的回忆	124	9863141	224550	1000	2245500	2245500	392	3058	11.62	100.00%
25	18***04	Poke メ泰瑞尔	243	17829939178	223530	648	2235300	2235300	1001	6216	11.10	100.00%
26	37**02	神之幻影	252	32292550624	219842	1000	2198420	2162803	652	10982	10.50	98.38%
27	36****27	杭州城的吴彦祖	248	439342	216956	1000	2169560	1960902	812	2690	39.66	90.38%
28	58****45	守护、缘分	281	118578911092	214416	1000	2144160	2096211	445	8622	11.81	97.76%
29	35**43	肥皂头子	136	56569683	206000	1000	2060000	2060000	219	1542	15.27	100.00%
30	76**51	游侠柯蒂斯	99	9006810	205500	1000	2055000	2055000	253	659	11.12	100.00%
31	23****01	Souls 暮雨	251	49257210995	199766	1000	1997660	1996805	512	7355	9.86	99.96%
32	59***92	纯属代理	281	169503598960	190084	1000	1900840	1867699	647	14719	16.13	98.26%
33	25***59	被淹死的鱼	245	30945404139	187178	1000	1871780	1860977	496	5083	19.34	99.42%
34	26***60	御メ死神	254	36864008509	186918	1000	1869180	1857159	999	13161	10.79	99.36%
35	14****39	御メ菲	213	61607050580	186656	1000	1866560	1845369	301	4779	13.73	98.86%
36	10****76	快乐小生.s246	128	23829408	184024	1000	1840240	1839401	273	1360	12.78	99.95%
37	14****94	傲世丕天神	252	37908321014	182858	1000	1828580	1808078	544	7138	11.70	98.88%
38	22***98	van	250	19513455858	182588	648	1825880	1823999	815	8998	8.20	99.90%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
39	17****93	瑾瑜ㄟ咆哮	208	1540151341	181156	1000	1811560	1811560	434	5214	9.38	100.00%
40	29****98	九幽灵冥神	248	75809847762	181034	1000	1810340	1800040	494	3091	17.51	99.43%
41	54****33	悯花宿柳	106	4991201	179570	1000	1795700	1795700	291	530	10.32	100.00%
42	97****91	旧梦、战神	262	46301790932	179432	1000	1794320	1757106	536	8322	11.70	97.93%
43	21**84	阳光的阿姆特	97	7535803	179000	1000	1790000	1309590	184	264	25.02	73.16%
44	17****32	弑神 v 猴哥	252	17578121009	176948	648	1769480	1756749	678	10292	8.42	99.28%
45	34****73	以后的以后	255	142872418614	176748	1000	1767480	1712980	455	4030	13.04	96.92%
46	20****30	丫丫灬白加黑	252	89317749733	176710	1000	1767100	1697378	611	4146	16.25	96.05%
47	11****74	Meteor 流星	220	4385954847	176434	1000	1764340	1729211	520	4169	20.22	98.01%
48	24****83	皇族灬林霞	144	237011	175188	1000	1751880	1751880	307	3121	8.82	100.00%
49	18****39	传承灬那伽	248	82407577728	174944	1000	1749440	1729180	493	3816	15.04	98.84%
50	10****85	时光、旧梦	256	59763305228	173822	1000	1738220	1738101	637	11882	15.62	99.99%
51	14****51	wenandy	197	1552666394	173596	1000	1735960	1735900	313	3626	29.14	100.00%
52	20**42	0、林先生	139	9310221	170896	1000	1708960	1698297	374	3111	9.38	99.38%
53	47****06	缔造灬灰太狼	247	34414037712	166894	1000	1668940	1666711	770	12261	12.91	99.87%
54	35****88	执法ㄟ唐娜	243	77852595835	166838	1000	1668380	1646520	258	3174	11.87	98.69%
55	40****32	神偷天天.s85	251	90852494037	166650	1000	1666500	1595156	354	3613	10.82	95.72%
56	11****11	灭世、女王	255	80481632454	166176	1000	1661760	1631811	566	12942	13.25	98.20%
57	31****20	御ㄟ东方不败	281	137951346643	165874	1000	1658740	1522446	428	7132	14.46	91.78%
58	11****77	大志	155	66763460	165314	4000	1653140	1653140	264	4874	10.60	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
59	15****58	传说的飞哥	253	94852042071	164980	1000	1649800	1639375	837	10428	17.42	99.37%
60	41****53	霸气的杜克.s125	124	6767508	162568	1000	1625680	1625680	230	1445	9.04	100.00%
61	21****95	瑾色ゝ雨菲	274	126298953027	161882	1000	1618820	1563225	388	10559	8.91	96.57%
62	48****41	皇朝ゝ丑叔	249	109340419573	161458	1000	1614580	1558382	425	3261	36.99	96.52%
63	12****64	弑神 V 唯我	221	14062702337	159362	1000	1593620	1522915	435	4623	18.88	95.56%
64	46****11	MAX ゝ love	135	31945448	159214	1000	1592140	1592140	251	2207	9.86	100.00%
65	16****66	笑看红尘	253	63948499350	158976	1000	1589760	1564149	526	15797	11.71	98.39%
66	12****06	漂亮的芭芭拉.s299	121	13898313	157600	1000	1576000	1575196	215	1086	20.74	99.95%
67	34****54	御ゝ东方不败	255	130612330749	156662	1000	1566620	1543362	268	4812	13.78	98.52%
68	93****72	爱笑的克拉拉	153	101758047	156004	1000	1560040	1559740	353	2181	16.55	99.98%
69	13****58	破坏之王	248	52727673991	155712	1000	1557120	1556934	604	10408	11.54	99.99%
70	22****16	AthenY ゝ	252	86420177636	155272	1000	1552720	1538207	604	9999	9.41	99.07%
71	35****13	缘、淡忘	89	17697789	153836	1000	1538360	1538360	187	202	10.27	100.00%
72	57****80	情缘ゝ沙沙	253	97081822624	153810	3800	1538100	1527596	555	10082	9.19	99.32%
73	26****99	御ゝ风神	211	887175835	153716	1000	1537160	1537160	266	7554	9.72	100.00%
74	17****82	光輪	249	20597637457	153068	648	1530680	1496995	813	10898	18.09	97.80%
75	25****51	0o 美露 o0	148	158718780	152634	1000	1526340	1526340	566	2006	13.85	100.00%
76	37**29	夢 JK 麻倉憂	124	5922952	151498	1000	1514980	1514259	265	2403	11.36	99.95%
77	43****43	九游	187	4320018386	151288	1000	1512880	1491890	257	2338	32.03	98.61%
78	55****11	Fairy 、星空	251	85370828254	150628	1000	1506280	1479240	450	6690	11.33	98.20%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
79	69****41	魔ㄨ君	249	78053311081	150028	1000	1500280	1460792	363	10274	8.40	97.37%
80	32*****23	名劍ㄨ闲云	242	12576220399	148922	1000	1489220	1381712	468	1838	11.41	92.78%
81	53****42	弑神娱乐	251	69630017722	147926	4869	1479260	1478590	519	10024	9.99	99.95%
82	49**77	小豆丁	147	39543655	147888	1000	1478880	1478880	375	2375	16.88	100.00%
83	13**98	皮神	100	1729743	146078	1000	1460780	1457642	250	1555	9.92	99.79%
84	24****96	忘尘、磊哥	251	83800883515	145870	1000	1458700	1437980	404	6675	11.35	98.58%
85	94****17	破ㄨ疯子无法无天	248	63691136265	145710	1000	1457100	1445310	453	14045	7.96	99.19%
86	17****48	妖ㄨ风月	241	13598583458	144828	1000	1448280	1448160	578	4941	9.05	99.99%
87	71****49	苍穹、财神	146	41508378	144772	1000	1447720	1431398	285	2049	14.03	98.87%
88	40****66	龙飞凤舞	146	84187524	144118	1000	1441180	1441180	236	2686	12.13	100.00%
89	25****39	漠漠	247	30435768167	144086	1000	1440860	1440860	212	4290	10.66	100.00%
90	33****37	白日、Only	242	14103169659	143574	1000	1435740	1435740	675	10300	9.84	100.00%
91	19****66	小辉	236	3642582914	143044	1000	1430440	1420373	457	8631	10.34	99.30%
92	10****47	Dear 、幻龙	136	39064479	142020	1000	1420200	1420198	300	2681	14.95	100.00%
93	11****61	Fate 、皓帅	255	125463625800	141406	1000	1414060	1392118	517	9569	18.29	98.45%
94	17****18	ㄨ神叨叨	254	112430558562	140472	1000	1404720	1345820	486	10013	11.50	95.81%
95	12**56	麒零	161	98378702	140046	1000	1400460	1398290	406	5012	13.29	99.85%
96	55****47	黑色帝王	140	23015639	139782	2000	1397820	1397437	292	4394	9.80	99.97%
97	77****46	君落	134	34158154	138974	1000	1389740	1389680	424	4277	7.70	100.00%
98	33****35	丿 LoVe 吉奥	225	49950346105	138820	1000	1388200	1387734	565	1201	43.15	99.97%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
99	21***13	Soul 、梦境	253	17878879243	138626	648	1386260	1386260	461	6499	11.06	100.00%
100	35****92	Devil 毒尊	238	51394553032	137892	1000	1378920	1368637	464	1950	22.13	99.25%

(3) 截止到 2016 年 4 月 30 日,《热血精灵王》授权运营模式下充值前 100 名玩家账户的信息汇总情况如下:

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
1	13***57	XINYI	123	43636552	201540	1000	1699060	1685701	257	1950	11.08	99.21%
2	11***92	黑羽一幻影	210	118877533	161330	1000	1376685	1376685	230	7318	9.50	100.00%
3	15***91	心洛	167	84333996	144240	1000	1230450	1230450	217	2520	16.45	100.00%
4	15***26	跟 npc 玩游戏	117	34872740	129215	709	969298	964522	229	1299	10.66	99.51%
5	13***40	Killlller	201	100977381	107346	600	1610190	1608644	315	5989	11.47	99.90%
6	12***25	黑羽一豪哥	141	36512769	96931	1000	778834	778834	271	2320	39.85	100.00%
7	14***70	MFเ็ย3	215	102619311	80451	600	1206765	1206765	1347	4767	10.19	100.00%
8	10***90	KyozZ.s5	104	2481623	79662	600	1194930	1189506	211	607	19.13	99.55%
9	12***87	๑๗สี่๒๕	147	62242196	75759	600	1136385	1136385	318	1732	11.38	100.00%
10	11***82	EmeJim	158	1105643238	71076	600	1066140	1066121	206	2949	12.37	100.00%
11	15***25	远远	91	15886700	67267	709	504579	465977	113	557	10.30	92.35%
12	15***63	寒棧一冰霜	240	189415733	60940	1000	500010	491148	281	8780	7.02	98.23%
13	11***27	曖	92	15305170	59740	1000	512570	499514	68	2418	12.05	97.45%
14	13***74	MFถั่วล่า	209	92725527	58614	600	879210	875329	223	3094	15.98	99.56%
15	14***47	星宿一 RPG	171	64127905	57027	709	427938	427938	173	2512	15.94	100.00%
16	13***80	爛遊戲公司	156	6167839	54560	1000	444960	443758	374	2289	20.81	99.73%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
17	11***29	ImpulsiveBoyce	140	633239321	54192	600	812880	810232	249	3004	8.50	99.67%
18	10***47	JerDy.s3	111	8468929	50928	600	763920	758956	214	1176	11.70	99.35%
19	14***04	天璽一叉雞飯	188	85268145	50150	1000	425155	425155	105	4183	11.45	100.00%
20	15***50	酒國一傲遊	139	54908891	49430	1000	381655	381655	102	1931	13.73	100.00%
21	14***33	寒棧一冰島	238	188564119	49378	709	370501	368589	131	5479	7.11	99.48%
22	11***55	海王	118	14349856	48700	1000	417070	417070	59	1489	18.94	100.00%
23	12***16	华仔	96	3226051	48366	600	725490	717367	110	594	15.73	98.88%
24	14***35	此帳號以廢	102	5434771	46333	1000	365199	365199	86	762	13.04	100.00%
25	10***43	RECON	141	187470917	45532	2250	684303	684000	516	3360	10.66	99.96%
26	13***10	肉肉的維克	192	91583701	42212	1000	318390	318390	138	6110	8.90	100.00%
27	15***29	殺手傑夫	111	12883391	41630	1000	353445	352194	79	860	21.10	99.65%
28	13***01	神秘人華德	115	15405979	41548	709	311665	311665	91	1460	9.13	100.00%
29	10***77	เทพไฟสก็อตเทรค.s4	134	38791956	39717	600	595755	595755	461	2410	24.05	100.00%
30	11***70	黑羽一絕世風華	216	122939463	39370	1000	326165	325556	282	5496	12.13	99.81%
31	11***34	ForSale	130	94539578	39258	600	588870	588809	471	2166	14.70	99.99%
32	15***48	來自地獄的魔神	113	28156774	39180	1000	335200	331738	58	853	12.74	98.97%
33	14***90	殺破狼	190	66081592	38800	1000	318350	318350	243	5597	11.29	100.00%
34	13***35	一杯酒的時間	96	11157064	38271	709	287085	286790	68	1935	7.78	99.90%
35	10***54	獅子座	121	26903346	37830	1000	318985	316732	138	1634	24.11	99.29%
36	10***76	豆腐.s2	85	316760	36820	1000	310370	310370	85	542	13.53	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
37	11***32	GalayXz	105	2102103	36768	600	551520	544720	140	928	8.02	98.77%
38	11***13	Tornadoes	151	204392675	34938	600	524070	524070	322	4892	8.18	100.00%
39	10***53	RONC	156	1268504093	34704	600	520560	520557	322	2181	19.87	100.00%
40	15***90	琉璃	169	148198371	34684	709	260531	198493	247	5572	7.80	76.19%
41	12***09	波波與燕燕	175	38926983	34136	1000	278467	278467	129	4006	8.81	100.00%
42	11***81	黑羽一幻境	148	41267572	33860	1000	288110	277987	71	3182	13.95	96.49%
43	15***70	星宿一范小湘	168	60355378	33299	1000	252112	252112	110	4687	10.10	100.00%
44	10***13	斯夏	52	123752	33200	1000	284600	283126	38	209	20.28	99.48%
45	12***09	星宿一醉八仙	151	49864106	32138	1000	247422	246934	131	3004	11.53	99.80%
46	15***04	暴帝	105	5236640	31987	709	239950	239950	55	1155	10.12	100.00%
47	10***98	LovelyChris	104	15010713	31980	600	479700	479700	160	755	17.64	100.00%
48	13***14	WiseWillie	158	249078262	31248	600	468720	468658	110	3157	22.27	99.99%
49	12***88	RitaS11	152	548852680	31066	600	466062	466062	393	2365	17.76	100.00%
50	14***23	蓋亞 X	178	50717409	30856	709	231918	231900	191	4377	11.00	99.99%
51	11***00	藥師旺卡	106	15276859	30720	1000	259510	259510	76	1227	23.32	100.00%
52	11***82	แม่เสือสาวจู้บ	121	24065990	29994	600	449910	449910	140	1318	16.94	100.00%
53	15***76	黑羽一赤燄	175	63127440	29989	1000	246870	216655	115	6658	8.79	87.76%
54	10***36	Devilish	137	201849989	29885	600	448308	448022	461	3699	7.66	99.94%
55	12***23	夢傾狂	98	6513490	29878	1000	249504	249504	65	1404	17.88	100.00%
56	13***78	天璽一茜雫	123	16572615	29700	1000	253200	253200	47	1043	14.73	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
57	13***11	雅典娜醬	112	10972527	29050	1000	243035	243035	94	1174	19.42	100.00%
58	11***50	Benua	139	568504688	28410	600	426150	425659	346	1229	20.17	99.88%
59	11***93	ผลบโผล่รวดเร็วไครฟ	137	41345918	28245	600	423675	422165	134	1181	17.12	99.64%
60	11***67	黑羽一夏天	212	122120484	27610	1000	216715	216715	404	4397	11.12	100.00%
61	10***97	Monsterz	141	48524994	27186	600	407790	407729	378	2922	12.38	99.99%
62	10***17	Blzป้าโจ	142	45810214	27058	600	405870	405767	131	3241	5.86	99.97%
63	10***04	Luciver	194	1982273763	26824	600	402402	401474	487	6276	12.81	99.77%
64	15***82	黑羽一駿	213	123129363	26595	1000	214341	214341	147	4910	7.56	100.00%
65	12***47	TorZa.s13	107	7690968	26295	600	394425	394421	141	1350	13.08	100.00%
66	10***77	MeltingLemon	67	296774	26232	600	393480	387233	59	227	14.62	98.41%
67	14***84	湯馬斯	99	4680826	26080	1000	220770	219695	58	1059	15.13	99.51%
68	15***05	寒棧一冰痕	240	189279298	25450	1000	209855	187770	190	16871	5.75	89.48%
69	13***37	ซังรักคุณ	80	2479207	25158	600	377370	376320	67	297	13.07	99.72%
70	13***94	Devjl	135	261046231	24321	600	364705	364608	258	2751	9.06	99.97%
71	10***87	จิ้มลิ้มโพลต้า	137	46396573	23970	600	359550	359550	49	1318	8.74	100.00%
72	11***87	KillBot	171	1510451409	23106	600	346590	346590	527	3929	12.71	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
73	12***62	FreedomZ	115	9642064	23004	180	345060	345047	149	2036	9.66	100.00%
74	11***62	ดั่งลมเซลซี	92	3491405	22662	600	339930	339733	121	530	14.70	99.94%
75	10***10	เจ้าเห็นหมี่	134	16773830	21966	600	329490	329490	159	2360	8.46	100.00%
76	10***95	COAXS	81	669607	21954	600	329310	323676	73	190	25.97	98.29%
77	13***38	ป็นป็น	124	30598734	21816	600	327240	327233	143	976	17.89	100.00%
78	13***97	HVQT	162	271497808	20986	150	315021	315013	638	2578	12.15	100.00%
79	10***61	MasterD	132	32911137	20571	600	308565	308560	178	3789	9.88	100.00%
80	14***66	JBond	177	1646206916	20064	600	301083	301077	376	2790	12.46	100.00%
81	12***98	NTHieu	133	93877535	20049	600	300735	300673	215	2173	12.53	99.98%
82	12***15	Noskacj	112	5562544	19434	600	291510	285621	249	1238	15.99	97.98%
83	10***25	GearKnight	146	46199622	19053	600	285795	285752	174	2470	18.66	99.98%
84	13***33	NeverFal	122	17464517	18378	600	275670	275667	313	759	14.22	100.00%
85	14***40	OhmMagic	108	14016431	17988	600	269820	269819	90	1006	11.00	100.00%
86	10***48	GodS24	172	375718836	17652	600	264780	264170	158	3824	12.57	99.77%
87	10***05	lao๖lno๖.s3	101	8448952	17451	600	261765	261457	138	1049	21.91	99.88%
88	13***97	MF๗ไซตามะ	192	96153544	16536	600	248040	248040	87	2798	16.75	100.00%
89	12***73	babyKats	113	29126024	16512	600	247680	244464	208	1471	18.73	98.70%
90	11***54	Heaven	105	1670733	16300	250	244500	244500	84	469	15.90	100.00%

充值排名	账号 ID	账号下主要角色 ID	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币 (元)	单笔最高充值 (元)	累计充值钻石	累计消耗钻石	充值次数	登录次数	平均在线时长 (分)	充值消耗比
91	14***23	BMW	170	759361584	16277	600	243858	243447	339	6610	9.76	99.83%
92	10***63	OBEY	123	13436204	15603	600	234045	234045	215	4817	12.50	100.00%
93	11***44	Lauren	123	60803984	15077	600	226050	224362	482	4215	10.15	99.25%
94	13***74	NoName	207	104410574	14684	180	220260	216160	183	4734	10.09	98.14%
95	11***61	Blzဂျို	173	74292423	14610	600	219150	219118	331	2739	13.24	99.99%
96	14***67	Genshi	139	62386443	14484	600	217260	170805	61	877	14.81	78.62%
97	11***71	MOTOR	177	74790534	14322	600	214830	214611	240	3785	19.40	99.90%
98	10***40	Abc123	158	649342422	14310	600	214650	211602	270	2886	8.54	98.58%
99	13***56	Tom61	119	51651721	14244	600	213660	213547	134	1909	13.16	99.95%
100	13***77	DAIFUKU	174	74306702	14196	600	212940	211186	89	5015	14.03	99.18%

3、《三国威力加强版》

(1)《三国威力加强版》只有授权模式一种运营模式，截止到 2016 年 4 月 30 日，《三国威力加强版》授权运营模式下充值前 100 名玩家账户的信息汇总情况如下：

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值元宝	累计消耗元宝	充值次数	登录次数	充值消耗比
1	13****56	天剑	200	252537667	705112	648	7051120	6673204	1897	4288	94.64%
2	16****97	邪小少.d41	200	205907532	648884	648	6488840	6475839	1637	4720	99.80%
3	41****48	尚武剑	200	320942241	611014	648	6110140	5564087	1701	1622	91.06%
4	41****54	三元	181	45413352	570890	648	5708900	5681215	1264	1502	99.52%
5	11****34	独孤蓁	200	323746042	534690	648	5346900	5182015	1561	7930	96.92%
6	34****13	井凤燕	145	29856106	531974	648	5319740	5314197	1067	563	99.90%
7	37****96	阿飞	200	231897546	498382	648	4983820	4579373	1363	2859	91.88%
8	16****61	江韵玉	200	267355273	472982	648	4729820	4441711	1925	6956	93.91%
9	19****28	晕晕	200	227920749	467504	648	4675040	4557318	1309	3999	97.48%
10	10****29	秦始皇 KAI	200	276356830	409940	648	4099400	3839211	1085	5270	93.65%
11	21****46	呆呆	200	71771922	385158	648	3851580	3846911	1294	6628	99.88%
12	38****09	高文昊	174	24319718	378156	648	3781560	3771659	1353	2158	99.74%
13	60****51	海云天	200	184997130	376102	648	3761020	3757620	1010	1359	99.91%
14	37****95	井显铜	200	151838777	368768	648	3687680	3686000	1003	2341	99.95%
15	58****15	霍慧娜	136	44693317	364048	648	3640480	3517380	882	146	96.62%
16	42****88	小志	200	285721740	356400	648	3564000	3473153	1058	1525	97.45%
17	37****76	伍慧丽	200	227816226	350678	648	3506780	3355176	908	1686	95.68%
18	16****77	独孤笑天	200	186473169	341520	648	3415200	3414626	1146	4480	99.98%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值元宝	累计消耗元宝	充值次数	登录次数	充值消耗比
19	63***24	花熙恒.a376	200	244019924	327184	648	3271840	3155059	1531	1395	96.43%
20	24***85	老赵	200	197150885	319718	648	3197180	3196393	1053	2245	99.98%
21	15***14	战之神	200	261648295	319144	648	3191440	3151092	1221	8387	98.74%
22	35***98	胖胖军团	200	301454446	314014	648	3140140	2941034	1015	1862	93.66%
23	47***63	夏力	200	234027113	305836	648	3058360	2887008	1299	861	94.40%
24	50***03	单于子冉	200	332231205	299874	648	2998740	2708729	1235	1692	90.33%
25	15***30	狼的传说	200	205884793	296800	648	2968000	2960147	919	13067	99.74%
26	19***42	强婉洁	200	154770669	294980	648	2949800	2948050	1240	6517	99.94%
27	35***65	祝东芳	200	240047340	294800	648	2948000	2922723	1105	2272	99.14%
28	49***70	土肥圆	200	227418340	290524	648	2905240	2873561	1105	1132	98.91%
29	35***18	宰思洁.s138	169	28302494	286320	648	2863200	2842486	800	1744	99.28%
30	12***35	风尘	200	314773044	284352	648	2843520	2841814	1453	3412	99.94%
31	11***30	语风.s13	145	15223064	281030	648	2810300	2770393	516	1756	98.58%
32	46***22	公子木.s228	200	280773226	279758	648	2797580	2790430	1109	1250	99.74%
33	56***31	鄂海霞	200	214746105	277800	648	2778000	2630462	996	781	94.69%
34	19***24	神痴	200	205889537	277714	648	2777140	2751084	1024	561	99.06%
35	29***57	三国天下	200	116154707	276748	648	2767480	2746093	1040	4270	99.23%
36	40***91	平常心 8308	188	97510700	274632	648	2746320	2402907	975	2070	87.50%
37	13***71	Jayden	200	233313785	268506	648	2685060	2649590	1295	1827	98.68%
38	13***98	卧龙轩	200	214923898	267440	648	2674400	2547668	1633	3084	95.26%
39	35***78	祝玉英.c137	200	321363945	264702	648	2647020	2466868	1368	1699	93.19%
40	17***66	何瑛鳢	200	144327542	259122	648	2591220	2597046	602	3074	100.22%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值元宝	累计消耗元宝	充值次数	登录次数	充值消耗比
41	65***69	复活	200	332622867	254008	648	2540080	2331456	1041	838	91.79%
42	39***61	龙族米琪.s170	200	105624434	253130	648	2531300	2529017	867	2269	99.91%
43	75***45	卢耀宗.c496	152	194115969	251382	648	2513820	1792447	767	112	71.30%
44	20***39	隋唐	153	55551650	245932	648	2459320	2461781	519	248	100.10%
45	55***12	冷静	200	167872260	245930	648	2459300	2457900	808	998	99.94%
46	40***07	戈云飞	200	155219939	243640	648	2436400	2436309	1174	1835	100.00%
47	17***39	玄弘	200	109103754	243382	648	2433820	2438939	681	1892	100.21%
48	11***91	阿蒙	188	43155463	242848	648	2428480	2438372	1212	5057	100.41%
49	14***88	春天的小乔	200	262409441	241170	648	2411700	2410828	812	3779	99.96%
50	50***05	龍戩>鏹命	138	28891219	239996	648	2399960	2399220	575	282	99.97%
51	18***42	赫连仙宝	200	178926670	238922	648	2389220	2352553	1261	3425	98.47%
52	57***05	云缈	200	188077758	238100	648	2381000	2380514	1155	845	99.98%
53	62***11	嫩魔	200	193584675	238056	648	2380560	2371861	830	666	99.63%
54	14***47	竺瑛鳝	96	2839892	231454	648	2314540	2313949	371	845	99.97%
55	32***78	王世通	125	8283575	229518	648	2295180	2295180	434	1999	100.00%
56	29***79	千年埋藏	180	71626370	228224	648	2282240	1977024	911	3706	86.63%
57	57***51	老子李耳	200	221255106	225600	648	2256000	2245767	1103	971	99.55%
58	32***14	劳彤.s227	200	222777730	223574	648	2235740	2259278	903	2682	101.05%
59	30***93	花无月	200	83859892	221154	648	2211540	2145240	805	3268	97.00%
60	28***67	黑白颠倒	200	195285815	220460	648	2204600	2152078	1431	4882	97.62%
61	19***77	大海.a53	200	228989927	219870	648	2198700	2102473	973	4443	95.62%
62	23***51	裴姬萱	125	6186217	219418	648	2194180	2190776	619	2794	99.84%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值元宝	累计消耗元宝	充值次数	登录次数	充值消耗比
63	19***07	【无嗔】	200	328018515	219400	648	2194000	2015199	1109	5087	91.85%
64	33***92	拳打脚踢.c149	200	115703546	219010	648	2190100	2189380	540	3387	99.97%
65	34***16	风言风语.s149	200	215141569	218722	648	2187220	2186158	1113	6294	99.95%
66	58***20	成吉思汗	166	139388594	218136	648	2181360	2144978	1108	1080	98.33%
67	21***25	怀天一	200	162158130	217172	648	2171720	2170354	1010	5892	99.94%
68	20***63	孙武士	200	256242921	215208	648	2152080	2151975	1488	528	100.00%
69	11***10	爱彼	200	120257072	214798	648	2147980	2153459	901	9846	100.26%
70	13***63	昊洋	146	15284576	211834	648	2118340	2122384	409	1250	100.19%
71	77***95	是非黑白	200	275412769	202386	648	2023860	1860037	735	243	91.91%
72	13***64	二爷.s22	200	163939816	202158	648	2021580	2010348	805	2434	99.44%
73	17***19	江小鱼.s140	200	226182735	201530	648	2015300	1988412	1704	13257	98.67%
74	12***72	巴查	200	185646696	200422	648	2004220	2002627	774	3648	99.92%
75	26***28	风中追风	200	233154408	200090	648	2000900	1873950	1070	7294	93.66%
76	33***08	徐艺	200	166216251	199754	648	1997540	1922520	1060	2578	96.24%
77	47***59	李周	200	193334066	199226	648	1992260	1924266	1119	1075	96.59%
78	40***98	晁达辉	200	233508679	198182	648	1981820	1900660	751	2104	95.90%
79	14***18	Ether	200	200458393	197144	648	1971440	1975268	1011	6347	100.19%
80	33***90	窦吉祥	200	172581370	196416	648	1964160	1962653	531	2539	99.92%
81	51***14	暴风雨	200	188906101	194930	648	1949300	1903896	1202	1076	97.67%
82	44***74	卫将军	163	31017133	193130	648	1931300	1915156	1108	1886	99.16%
83	18***90	吉兆.s49	200	121387643	192866	648	1928660	1931190	504	3050	100.13%
84	31***17	碧海蓝天	200	123532146	192614	648	1926140	1925740	592	3401	99.98%

充值排名	帐号 ID	账号下主要角色名称	主要角色等级	主要角色战斗力	充值人民币（元）	单笔最高充值（元）	累计充值元宝	累计消耗元宝	充值次数	登录次数	充值消耗比
85	46***40	寂寞恨天.s228	200	202389408	191924	648	1919240	1907407	914	2653	99.38%
86	33***90	公玉怡	200	180314653	191850	648	1918500	1898516	886	2831	98.96%
87	21***14	闻人小昭	200	180991384	191614	648	1916140	1914477	591	4036	99.91%
88	37***75	慕容霸天.s158	200	211150921	190994	648	1909940	1907107	810	3123	99.85%
89	11***21	亦或影子	200	283593491	190866	648	1908660	1796197	741	2435	94.11%
90	28***53	MVP 云轩	200	166703110	190096	648	1900960	1898640	981	4035	99.88%
91	33***12	余瑶清	200	125170097	189152	648	1891520	1891485	465	2766	100.00%
92	42***53	石婧婧.s193	103	4183139	188924	648	1889240	1889240	342	605	100.00%
93	60***25	圣（皇帝）	200	220805412	187598	648	1875980	1796514	529	1196	95.76%
94	51***33	单于子冉	200	332231205	187254	648	1872540	1771093	805	707	94.58%
95	14***54	轩辕彭魄	200	161455524	186968	648	1869680	1874730	720	5216	100.27%
96	21***41	钦涵	200	215943456	186856	648	1868560	1679447	915	5675	89.88%
97	24***52	鸾凤和鸣	130	10713150	186770	648	1867700	1867632	529	4004	100.00%
98	45***30	陈梦吉	200	208209836	186236	648	1862360	1861195	808	1452	99.94%
99	37***75	纵横三国.s159	200	188434927	183874	648	1838740	1829074	944	4171	99.47%
100	12***85	徐离令臣	190	212487612	183566	648	1835660	1813446	465	2885	98.79%

注 1：元宝为《三国威力加强版》游戏中的主要虚拟币，玩家可以通过充值或者系统赠送获得。

注 2：累计充值元宝指的是玩家通过充值获得的元宝；累计消耗元宝指的是玩家累计消耗的充值获得的元宝。

（二）主要游戏账户的充值登录情况以及每款游戏的活跃用户数信息

1、独立财务顾问及会计师取得了上述三款游戏各运营模式下充值前 100 名玩家的每次充值登录信息，由于目前移动游戏的充值多通过诸如第三方支付平台如支付宝等来进行，因此独立财务顾问及会计师未获得主要游戏玩家的银行账户账号信息。

独立财务顾问及会计师通过分析主要玩家每次的充值 IP 地址以及充值前后两天内主要玩家的登录 IP 地址发现每款游戏的各主要游戏账户的的充值地址以及登录地址较为稳定。同时主要玩家在充值后，均会有较多次的登录，不存在玩家充值后长时间不登录的情形。

由于充值登录信息数据库体量较大，因此在此披露部分数据以供参考。

主要玩家的部分充值信息

帐号 ID	角色 ID	充值时间	充值勾玉	充值 ip 地址
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 4:16	980	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 4:34	1980	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 9:31	1980	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 19:02	6480	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 21:45	10000	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-11 8:59	600	/119.**.*.19
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-11 9:03	3280	/119.**.*.19
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-11 19:04	6480	/119.**.*.19
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-11 19:04	3280	/119.**.*.19
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-11 20:53	300	/119.**.*.19

主要玩家的部分登录信息

帐号 ID	角色 id	登录时间	登录 ip
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 3:58	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 4:15	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 4:28	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 5:23	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 7:48	/119.**.*.211
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 9:28	/119.**.*.211

帐号 ID	角色 id	登录时间	登录 ip
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 9:35	/112.**.**.51
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 10:41	/112.**.**.130
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 12:21	/113.**.**.161
2161*****4972	2161*****2786	2015-12-10 12:49	/112.**.**.130

2、三款主要游戏的活跃用户数信息如下：

(1) 截止 2016 年 3 月 31 日，《花千骨》自上线以来的活跃用户数情况

月份	月活跃用户数
2015 年 6 月	2,967,932
2015 年 7 月	17,421,700
2015 年 8 月	12,178,074
2015 年 9 月	7,130,169
2015 年 10 月	5,600,824
2015 年 11 月	3,201,847
2015 年 12 月	2,830,730
2016 年 1 月	2,542,996
2016 年 2 月	2,066,345
2016 年 3 月	1,464,446

(2) 截止 2016 年 3 月 31 日，《热血精灵王》自上线以来的活跃用户数情况

月份	月活跃用户数
2014 年 6 月	123,554
2014 年 7 月	4,557,010
2014 年 8 月	7,670,990
2014 年 9 月	4,726,198
2014 年 10 月	4,256,265
2014 年 11 月	3,612,963
2014 年 12 月	3,812,944
2015 年 1 月	3,487,607
2015 年 2 月	4,331,204
2015 年 3 月	4,003,889
2015 年 4 月	3,415,337
2015 年 5 月	3,068,626
2015 年 6 月	3,229,994
2015 年 7 月	3,908,056
2015 年 8 月	4,068,721
2015 年 9 月	2,480,080

月份	月活跃用户数
2015 年 10 月	2,431,906
2015 年 11 月	2,190,436
2015 年 12 月	2,137,113
2016 年 1 月	2,747,250
2016 年 2 月	3,045,592
2016 年 3 月	2,428,428

(3) 截止 2016 年 3 月 31 日,《三国威力加强版》自上线以来的活跃用户数情况

月份	月活跃用户数
2013 年 10 月	2,123
2013 年 11 月	263,485
2013 年 12 月	270,836
2014 年 1 月	829,691
2014 年 2 月	867,382
2014 年 3 月	708,120
2014 年 4 月	588,768
2014 年 5 月	558,429
2014 年 6 月	502,944
2014 年 7 月	525,928
2014 年 8 月	489,189
2014 年 9 月	405,076
2014 年 10 月	400,720
2014 年 11 月	373,489
2014 年 12 月	343,752
2015 年 1 月	305,374
2015 年 2 月	303,494
2015 年 3 月	277,554
2015 年 4 月	226,402
2015 年 5 月	195,546
2015 年 6 月	176,473
2015 年 7 月	157,628
2015 年 8 月	167,209
2015 年 9 月	154,422
2015 年 10 月	158,177
2015 年 11 月	141,629
2015 年 12 月	158,188
2016 年 1 月	159,295

月份	月活跃用户数
2016 年 2 月	153,543
2016 年 3 月	153,722

（三）独立财务顾问及会计师核查了天象互动与天象互娱的工作人员是否存在自我充值消费行为

1、核查过程

（1）独立财务顾问及会计师获得了标的公司及其子公司在全国各地经营场所所拥有的 IP 地址，具体情况如下：

区域	IP 地址
北京办公区域	211.***.***.83
	211.***.***.165
成都天府软件园 E5 区 14 层办公区域	125.**.***.185
成都天府软件园 E5 区 13 层办公区域	222.***.***.141
	110.***.**.3

（2）在标的公司 IT 部门负责人的协助下，独立财务顾问及会计师通过查询后台数据库及信息系统，将以上 IP 地址与系统中所有的充值记录日志进行匹配工作，获取了所有在上述 5 个 IP 下的充值记录。

（3）扩大核查范围，根据获得的充值记录获得所有在标的公司拥有的 IP 地址下有充值行为的账号信息，并通过查询后台数据库及信息系统获取这些账号的所有充值记录。

（4）统计并分析所获充值记录的充值总额。

2、获取证据

（1）所有在标的公司及子公司拥有的 IP 地址下的充值记录及其数据提取脚本截图。

（2）扩大核查范围后，在标的公司及子公司拥有 IP 地址下有过充值行为的账号的所有充值记录及其数据提取脚本截图。

3、核查结果分析

《花千骨》游戏中，通过在标的公司及子公司拥有 IP 地址下有过充值行为的账号的所有充值记录，该部分充值记录的充值总额为 44,954 元。《热血精灵王》游戏中，在通过在标的公司及子公司拥有 IP 地址下有过充值行为的账号的所有充值记录，该部分充值记录的充值总额为 70,510 元。《三国威力加强版》游戏中，通过在标的公司及子公司拥有 IP 地址下有过充值行为的账号的所有充值记录，该部分记录的充值总额为 108 元。各游戏在标的公司及子公司拥有 IP 地址下有过充值行为的账号的所有充值总额占各游戏总流水的比例情况如下：

单位：元

游戏	有过在公司 IP 下充值行为的账户的所有充值总额	自上线以来至 2016 年 3 月 31 日充值总流水	内部充值占比
《花千骨》	44,954	696,676,279	0.00645%
《热血精灵王》	70,510	862,911,230	0.00817%
《三国威力加强版》	108	291,062,931	0.00004%

4、核查结论

经核查，根据各游戏在标的公司及子公司拥有的 IP 地址下有过充值行为的账号的所有充值记录，独立财务顾问得到的这些记录的充值总额在各游戏的充值总流水中的占比极小。独立财务顾问未发现公司存在为了虚增公司业绩和收入的自充值行为。经访谈标的公司管理层及部分相关充值账户所有者，上述充值记录是由于公司员工自己作为普通玩家体验游戏或者研发部门测试游戏时产生

（四）公司三款主要游戏的装备道具及其价格信息，主要玩家对装备、道具的购买和消费情况

1、《花千骨》

（1）《花千骨》的道具及价格信息

目前,《花千骨》游戏中的主要道具及其单价情况如下:

序号	道具名称	游戏内单价
1	商城商品	运营活动投放各类道具, 价格不固定
2	传说宝藏抽奖	274、2680 勾玉
3	宠物宝藏抽奖	274、2680 勾玉
4	转盘抽奖	200、1800 勾玉
5	补签	99、198、297、396、495、594、693、792、891 勾玉
6	黑市商品刷新	20 勾玉
7	建设工会大厅	18、180 勾玉
8	商城福利	VIP 礼包, 根据礼包内容会进行调整, 不固定
9	关卡重置	20、50、100、200、400 勾玉
10	黑市重铸	18、29、37、46、59、65、73、89、100、150、250、350、400、450、500 勾玉
11	装备觉醒	15、25、40、55、70、85、100、115、130、145、160、175、200 勾玉
12	购买投资计划	1050 勾玉
13	宠物技能领悟	15、25、40、55、70、85、100、115、130、145、160、175、200 勾玉
14	异朽珍宝阁刷新	50 勾玉
15	月卡、季卡、年卡、福利卡消耗	300、600、680、1980 勾玉
16	周礼包	运营活动投放各类道具, 价格不固定
17	创建公会	445 勾玉
18	改名	100 勾玉
19	家园交互使用道具	10、20 勾玉
20	红包押金	每 4 个玩家放入红包勾玉总数的 2.5%
21	世界 BOSS 鼓舞	100 勾玉
22	世界 BOSS 清除 CD	50 勾玉
23	黑市兑换	100、300 勾玉
24	开启和平模式	12 勾玉
25	异朽珍宝阁开启	998 勾玉
26	装备觉醒之寄存栏解锁	100、150、200、250、300、350、400、450 勾玉
27	活动本消耗	根据运营活动不同, 价格不固定
28	重命名公会	100 勾玉

(2)《花千骨》的主要玩家对游戏内道具的购买情况

截止 2016 年 4 月 30 日,《花千骨》的主要玩家在游戏中购买最多道具前十名(按游戏内主要玩家购买道具所消耗的充值获得的虚拟币总量排名)如下:

排名	道具名称	消耗的充值获得的虚拟币	占主要玩家总消耗的比例	购买次数
1	装备觉醒（洗炼）	96102559	39.39%	123766
2	装备觉醒（洗炼）之寄存栏解锁	64426331	26.41%	40732
3	开启和平模式	31689773	12.99%	22811
4	创建公会	20704909	8.49%	12833
5	建设公会大厅	8761166	3.59%	2182
6	重命名公会	6860032	2.81%	100812
7	关卡重置	6148878	2.52%	3035
8	补签	2057274	0.84%	14706
9	传说宝藏抽奖	1460190	0.60%	38454
10	宠物宝藏抽奖	1221449	0.50%	12334

2、《热血精灵王》

（1）《热血精灵王》的道具及价格信息

目前，《热血精灵王》游戏中的主要道具及其单价情况如下：

序号	道具名称	游戏内单价
1	兑换活动消耗	兑换活动包含多种商品，价格不定
2	商店召唤精灵消耗	原价 280 钻
3	商店祈祷装备消耗	原价 280 钻
4	商店购买消耗	包含多种商品，价格不定
5	汉帝宝库探索消耗	180 钻/次，并有不定期折扣
6	招财消耗	初始 1 钻/次，并随单日次数增加而单价增加
7	放鞭炮消耗	200 钻/次
8	限时兑换活动消耗	包含多种商品，价格不定
9	商店祈祷训练师装备消耗	600 钻/次
10	购买体力次数消耗	初始 50 钻/次，并随购买次数增加而增加
11	魔镜转化消耗	因星级而变，分别为 500 钻/次，1000 钻/次，2000 钻/次
12	钻石分解装备消耗	30 钻/次
13	符文碎片争夺战购买攻击次数消耗	20 钻/次
14	异星购买次数	1000 钻/次
15	刷新神秘商店消耗	10 钻/次
16	装备再次分解消耗	10 钻/次
17	联盟建设消耗	2000 钻/次
18	家园播种	以前是 12 钻/次，现在已经更改为多种价格

序号	道具名称	游戏内单价
19	训练师精通清除消耗	1000 钻/次
20	购买月卡消耗	300 钻/次
21	卡洛斯的飞机升级	分别为 1000, 5000, 10000, 25000, 50000
22	购买卡洛斯的消耗	分别为 100, 200, 400
23	家园机器解锁	分别为 200, 400, 800, 1200, 2000
24	风王复活消耗'	10 钻/次
25	超梦复活消耗	10 钻/次
26	天赋消除冷却时间	因天赋的冷却时间而不定
27	vip 商店消耗	包含多种商品, 价格不定
28	巨龙遗迹开启宝箱	因巨龙遗迹等级, 宝箱不同而不同
29	风王 buff 消耗'	分为免费, 98, 980
30	超梦加 BUFF 消耗	分为免费, 98, 980
31	巨龙遗迹购买次数	分别为 100, 200, 400
32	3v3 刷新	2 钻/次
33	异星重置	1000 钻/次
34	购买成长基金	1000 钻/次
35	精灵退化	1 钻/次
36	创建联盟消耗	1000 钻/次
37	购买副本战斗次数	30 钻/次
38	关卡重置次数消耗	初始价格为 1 钻/次, 会随次数而增加
39	卡拉狄加购买次数	分别为 100, 200, 400
40	卡洛斯复活消耗	10 钻/次
41	双子购买次数消耗	分别为 100, 200, 400
42	卡拉狄加复活	10 钻/次
43	道具降品消耗	1 钻/次
44	赏金副本购买次数消耗	10 钻/次, 会随次数而增加

(2)《热血精灵王》的主要玩家对游戏内道具的购买情况

截止 2016 年 4 月 30 日,《热血精灵王》的主要玩家在游戏中购买最多道具前十名(按游戏内主要玩家购买道具所消耗的充值获得的虚拟币总量排名)如下:

排名	道具名称	消耗的充值获得的虚拟币	占主要玩家总消耗的比例	购买次数
1	兑换活动消耗	83076278	29.41%	49574
2	商店祈祷装备消耗	55518901	19.66%	86574
3	商店召唤精灵消耗	46765476	16.56%	88846
4	放鞭炮消耗	25802195	9.14%	63792
5	商店购买消耗	14430651	5.11%	17440

排名	道具名称	消耗的充值获得的虚拟币	占主要玩家总消耗的比例	购买次数
6	汉帝宝库探索消耗	12174777	4.31%	37244
7	招财消耗	12000625	4.25%	38908
8	购买体力次数消耗	6384586	2.26%	13333
9	商店祈祷训练师装备消耗	5127896	1.82%	5475
10	钻石分解装备消耗	4500969	1.59%	2351

3、《三国威力加强版》

(1) 《三国威力加强版》的道具及价格信息

目前,《三国威力加强版》游戏中的主要道具及其单价情况如下:

序号	道具名称	游戏内单价	备注
1	商店点将消耗	400 元宝	
2	兑换活动消耗	16-2016 元宝	根据运营活动价格实时变化
3	商店购买消耗	10-30000 元宝	不同道具价格不同
4	放鞭炮消耗	80 元宝	
5	汉帝宝库探索消耗	80 元宝	
6	购买月卡消耗	150 元宝	
7	神兵天将消耗	300 元宝	
8	刷新副将格子消耗	100-400 元宝	根据玩家刷新需求价格不同
9	购买体力次数消耗	50 元宝	
10	月卡购买礼包消耗	20 元宝	
11	刷新奇遇商店消耗	10 元宝	
12	招财消耗	10 元宝	
13	神将录挑战消耗	300 元宝	
14	招财消耗	10 元宝	
15	祈天消耗	80 元宝	
16	vip 批量刷新副将	500-2000 元宝	根据玩家刷新需求价格不同
17	开服七日消费活动消耗	150-14000 元宝	不同道具价格不同
18	神兵天将一键全开消耗	1800 元宝	
19	军备库消耗	400-10000 元宝	不同道具价格不同
20	战南蛮复活消耗	10 元宝	
21	占卜消耗	150 元宝	
22	联盟建设消耗	20 元宝	
23	虎牢关复活消耗	10 元宝	
24	挖矿消耗	20 元宝	
25	联盟商店购买消耗	20 元宝	

序号	道具名称	游戏内单价	备注
26	v3 刷新队伍消耗	20 元宝	
27	战南蛮 buff 消耗	98 元宝	
28	虎牢关加 BUFF 消耗	98 元宝	
29	皇权购买 BUFF 消耗	10 元宝	
30	斩将台买次数消耗	10 元宝	
31	长坂坡 buff 消耗	100 元宝	
32	铜雀台宠幸	100 元宝	
33	离线回购	50 元宝	
34	龙脉探宝消耗	40 元宝	
35	斩将台重置	1000 元宝	
36	宝石合成消耗	1000 元宝	
37	签到补签消耗	500 元宝	
38	创建联盟消耗	1000 元宝	
39	联盟船只升级消耗	500 元宝	
40	三国鼎立复活消耗	500 元宝	
41	三国鼎立传送消耗	500 元宝	
42	斩将台消耗	10-5000 元宝	根据购买次数每次消耗成比增加

(2)《三国威力加强版》的主要玩家对游戏内道具的购买情况

截止 2016 年 4 月 30 日,《三国威力加强版》的主要玩家在游戏中购买最多道具前十名(按游戏内主要玩家购买道具所消耗的充值获得的虚拟币总量排名)如下:

排名	道具名称	消耗的充值获得的虚拟币	占主要玩家总消耗的比例	购买次数
1	兑换活动消耗	87369617	32.70%	49574
2	汉帝宝库探索消耗	43552522	16.30%	86574
3	放鞭炮消耗	33440714	12.51%	88846
4	商店购买消耗	32052752	11.99%	63792
5	商店点将消耗	21841205	8.17%	17440
6	刷新副将格子消耗	9325302	3.49%	37244
7	购买体力次数消耗	6993275	2.62%	38908
8	神将录挑战消耗	5671006	2.12%	13333
9	vip 批量刷新副将	5618879	2.10%	5475
10	祈天消耗	4354343	1.63%	2351

上述相关披露内容已在重组预案(修订稿)“第四章 交易标的之天象互娱”

之“三、收入专项核查”之中补充披露。

（五）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

独立财务顾问获取三款主要游戏不同运营模式下的充值前 100 名玩家的账户信息及其充值登录信息，通过分析主要玩家每次的充值 IP 地址以及充值前后两天内主要玩家的登录 IP 地址发现：每款游戏的各主要游戏账户的充值地址以及登录地址较为稳定，未发现异常充值及登录情况。同时主要玩家在充值后，均会有较多次的登录，未发现存在玩家充值后长时间不登录的情形。

独立财务顾问通过调查标的公司及子公司在全国办公场所的 IP 地址下的充值记录发现该部分记录的充值总额在各游戏的充值总流水中的占比极小，独立财务顾问未发现公司存在为了虚增公司业绩和收入的自充值行为。独立财务顾问通过与标的公司游戏研发负责人访谈，了解每款游戏的装备、道具等价格信息，通过后台数据及信息系统获取玩家对于装备、道具的消费情况并统计分析每款游戏玩家在不同装备、道具消费的充值获得虚拟货币数量。

根据上述所执行的程序以及核查过程取得的证据，独立财务顾问认为标的公司主要游戏的道具、装备设置合理、管理良好、权限制度严格规范，未发现为玩家随意充值、增加装备、道具等情况，未发现主要道具及装备的价格设置不合理的情形。

经核查，会计师认为：

基于截止目前的核查工作，根据获取的各游戏在标的公司及子公司拥有的 IP 地址下有过充值行为的账号的所有充值记录，得到的这些记录的充值总额在各游戏的充值总流水中的占比极小。经访谈标的公司管理层及相关充值账户所有者，上述充值记录是由于公司员工自己作为普通玩家体验游戏或者研发部门测试游戏时产生。

问题二十：请公司按照《公开发行证券的公司信息披露内容与格式准则第26号——上市公司重大资产重组（2014年修订）》在预案中补充披露：天象互娱与天象互动模拟合并报表的主要财务指标，如主要资产与负债构成、成本费用构成、现金流情况等。补充披露公司游戏开发和运营业务成本结转的具体方法，存货结转和无形资产摊销的方法，研发费用资本化政策、资产减值计提情况。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

（一）天象互娱与天象互动模拟合并报表的主要财务指标

1、资产负债表主要数据

单位：万元

项目	2016年3月31日	2015年12月31日	2014年12月31日
流动资产合计	76,067.84	33,449.72	13,004.37
非流动资产合计	5,462.94	4,907.99	1,440.13
资产总计	81,530.78	38,357.71	14,444.51
流动负债合计	12,151.72	16,320.00	3,275.48
非流动负债合计	358.75	105.59	430.91
负债合计	12,510.47	16,425.59	3,706.39
归属于母公司股东权益合计	69,018.96	21,932.12	11,033.65
少数股东权益	1.35	-	-295.53
股东权益合计	69,020.31	21,932.12	10,738.12

2、利润表主要数据

单位：万元

项目	2016年1-3月	2015年度	2014年度
营业总收入	11,105.71	50,011.63	16,503.74

项目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
其中：营业成本	3,052.65	13,885.06	805.31
销售费用	3,043.93	12,429.37	1,331.91
管理费用	1,309.05	6,318.91	3,263.48
财务费用	-85.32	-146.19	8.14
营业利润	4,383.04	18,594.12	10,172.28
利润总额	5,236.87	19,739.89	10,454.48
净利润	5,087.92	19,988.99	10,411.73
归属于母公司所有者的净利润	5,087.92	19,988.99	10,601.81
少数股东损益	-	-	-190.08

3、现金流量表主要数据

单位：万元

项目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
经营活动产生的现金流量净额	569.10	25,879.97	5,250.85
投资活动产生的现金流量净额	-1,265.56	1,369.98	-4,383.27
筹资活动产生的现金流量净额	42,000.00	-9,500.00	-225.00
汇率变动对现金及现金等价物的影响	63.98	177.24	-
现金及现金等价物净增加额	41,367.52	17,927.19	642.58

4、主要财务指标

项目	2016 年 3 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
资产负债率（%）	15.34	42.82	25.66
流动比率（倍）	6.26	2.05	3.97
速动比率（倍）	6.04	2.01	3.14
项目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
息税折旧摊销前利润（万元）	5,592.27	20,044.59	10,565.77

项目	2016 年 3 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
应收账款周转率（次）	3.81	5.56	3.06
总资产周转率（次）	0.74	0.42	0.77

注：上表中财务指标计算方式为：

- （1）资产负债率=总负债/总资产
- （2）流动比率=流动资产/流动负债
- （3）速动比率=（流动资产 -其他流动资产）/流动负债
- （4）息税折旧摊销前利润=利润总额+折旧+摊销+利息支出额
- （5）应收账款周转率=营业收入（或年化营业收入）/应收账款平均额
- （6）总资产周转率=营业收入（或年化营业收入）/总资产平均额

（二）游戏开发和运营业务成本结转的具体方法，存货结转和无形资产摊销的方法，研发费用资本化政策、资产减值计提情况如下

1、游戏开发和运营业务成本结转的具体方法

标的公司游戏开发模式主要有三种：自主研发、委托研发和合作研发，其中，在自主研发和合作研发模式下，标的公司在游戏研发过程中将发生的研发支出按项目进行归集，在相应的成本支出发生时计入当期损益。在委托研发模式下，标的公司和受托研发商千层塔之间采用游戏运营收入分成的方式支付研发费用，标的公司在确认游戏主营业务收入的时点，将支付给研发商的分成款确认为主营业务成本。

公司的运营模式可以分为自主运营、联合运营、授权运营及代理运营四种模式。其成本主要由版权金支出和分出支出构成，公司在取得相应游戏的版权时，将版权金支出计入长期待摊费用，并按照游戏生命周期和协议授权期限两者孰短的期限内按照直线法摊销计入成本，其中游戏生命周期通常为 3 年；分成支出在游戏产生收入的当月，按照合同约定的分成比例，将每月分成给游戏开发商、IP

授权方的分成支出确认为主营业务成本。

2、无形资产摊销方法

公司在取得无形资产时分析判断其使用寿命，划分为使用寿命有限和使用寿命不确定的无形资产。

（1）使用寿命有限的无形资产

对于使用寿命有限的无形资产，在为企业带来经济利益的期限内按直线法摊销。使用寿命有限的无形资产预计寿命及依据如下：

项目	预计使用寿命	依据
软件	5	预计使用年限

每期末，对使用寿命有限的无形资产的使用寿命及摊销方法进行复核，如与原先估计数存在差异的，进行相应的调整。

（2）使用寿命不确定的无形资产

无法预见无形资产为企业带来经济利益期限的，视为使用寿命不确定的无形资产。

对于使用寿命不确定的无形资产，在持有期间内不摊销，每期末对无形资产的使用寿命进行复核。如果期末重新复核后仍为不确定的，在每个会计期间继续进行减值测试。

3、公司研发支出资本化政策

研究开发项目开发阶段的支出，同时满足下列条件时确认为无形资产：

（1）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；

（2）具有完成该无形资产并使用或出售的意图；

（3）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，能够证明其

有用性；

（4）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；

（5）归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

不满足上述条件的开发阶段的支出，于发生时计入当期损益。以前期间已计入损益的开发支出不在以后期间重新确认为资产。已资本化的开发阶段的支出在资产负债表上列示为开发支出，自该项目达到预定用途之日起转为无形资产。

4、计提资产减值情况如下

单位：万元

项目	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年度
坏账损失	-79.90	693.32	809.33
长期股权投资减值损失	-	-	5.28
合计	-79.90	693.32	814.61

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第九章管理层讨论与分析”之“二、本次交易对公司财务状况和盈利能力的影响”中进行了补充披露。

（三）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

基于截止目前的核查工作，未发现标的公司的资产减值计提情况存在不合理之处。同时，基于截止目前的核查工作对其他相关内容进行了补充披露。

经核查，会计师认为：

基于截止目前的核查工作，未发现标的公司的资产减值计提情况存在不合理之处。同时，基于截止目前的核查工作对其他相关内容进行了补充披露。

问题二十一：预案披露，2016 年 3 月天象互娱负债总额为 1.8 亿元，主要为应付账款、其他应付账款和应付股利；天津互动负债总额 4146.17 万元，主要为应付账款与预收账款。请补充披露：（1）报告期内天象互娱与天象互动资产与负债中往来科目的具体金额、对象、用途与变化情况；（2）天象互娱与天象互动报告期内股利支付情况；（3）报告期内标的资产天象互娱与天象互动之间的业务与资金往来情况，及其对天象互动以资产基础法评估结果的影响。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

（一）报告期内天象互娱与天象互动资产与负债中往来科目的具体金额、对象、用途与变化情况

1、成都天象互动数字娱乐有限公司：

（1）资产与负债中往来科目的具体金额如下：

单位：万元

报表科目	2016 年 3 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
应收账款	10,141.29	9,024.48	1,732.65
预付账款	1,598.65	642.59	0.17
其他应收款	582.67	449.66	3.76
应付账款	7,088.48	4,260.39	15.51
预收款项	38.28	32.06	200.00
应付股利	1,256.00	1,256.00	
其他应付款	8,609.94	9,056.87	0.90

（2）报告期内资产与负债中往来科目中的主要对象、用途及变化原因如下：

1）应收账款

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日			用途
		期末余额	占应收账款 期末余额的 比例(%)	已计提坏账 准备	
1	北京爱奇艺科技有限公司	1,225.82	11.47	61.29	游戏分成款
2	天津随悦科技有限公司	1,075.47	10.06	53.77	游戏分成款
3	天津安果科技有限公司	948.01	8.87	47.40	游戏分成款
	北京飓风互动科技有限公司	41.51	0.39	2.08	游戏分成款
	小计 ^{注1}	989.52	9.26	49.48	
4	广东天宸网络科技有限公司	934.10	8.74	46.71	游戏分成款
5	北京世界星辉科技有限责任公司	728.89	6.82	36.44	游戏分成款
合计		4,953.80	46.35	24.79	

注 1: 天津安果科技有限公司、北京飓风互动科技有限公司均为包头市悠然网络科技有限公司的全资子公司。

续:

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日			用途
		期末余额	占应收账款 期末余额的 比例(%)	已计提坏账 准备	
1	华为软件技术有限公司	1,043.23	10.98	52.16	游戏分成款
2	Apple	943.35	9.93	47.17	游戏分成款
3	天津随悦科技有限公司	779.87	8.21	38.99	游戏分成款
4	北京世界星辉科技有限责任公司	730.82	7.69	36.54	游戏分成款
5	东莞市讯怡电子科技有限公司	664.97	7.00	33.25	游戏分成款
合计		4,162.24	43.81	208.11	

续:

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日	用途
----	------	------------------	----

		期末余额	占应收账款 期末余额的 比例(%)	已计提坏账 准备	
1	成都越云科技有限公司	1,513.17	82.97	75.66	游戏分成款
	成都天象互动科技有限公司	301.89	16.55	15.09	受托开发
	小计	1,815.06	99.52	90.75	
2	炫彩互动网络科技有限公司	8.78	0.48	0.44	游戏分成款
合计		1,823.84	100.00	91.19	

应收账款 2015 年较 2014 年期末余额大幅增加的主要原因为：2015 年公司新上线游戏《花千骨》使得 2015 年度收入大幅增加，从而导致应收账款余额大幅增加。应收账款 2016 年期末余额与 2015 年相比变化较小，保持稳定状态。

2) 预付账款

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日	占预付账款 期末余额的 比例(%)	预付款时间	用途
1	上海优刻得信息科技有限公司	422.34	26.42	2016 年	服务器
2	湖南快乐芒果互娱科技有限公司	377.36	23.60	2016 年	游戏分成款
3	广州聚好玩信息科技有限公司	200.00	12.51	2016 年	推广费
4	阿里云计算有限公司	189.48	11.85	2016 年	服务器
5	Aristia Studios Pte	84.70	5.30	2015 年	原创 IP 款
合计		1,273.88	79.68		

续：

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日	占预付账款期 末余额的比例 (%)	预付款时间	用途
1	上海优刻得信息科技有限公司	258.96	40.30	2015 年	服务器
2	北京久如技术有限公司	144.06	22.42	2015 年	推广费
3	Aristia Studios Pte	84.42	13.14	2015 年	原创 IP 款

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日	占预付账款期末余额的比例 (%)	预付款时间	用途
4	北京指间互娱科技有限公司	50.00	7.78	2015 年	推广费
5	广州优视网络科技有限公司	30.00	4.67	2015 年	推广费
合计		567.44	88.31		

续:

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日	占预付账款期末余额的比例 (%)	预付款时间	用途
1	成都高投置业有限公司	0.17	100.00	2014 年	电费
合计		0.17	100.00		

预付账款 2015 年较 2014 年期末余额变动较大的主要原因为: 2015 年 10 月起天象互娱公司与天象互动公司进行业务重组, 将原天象互动的游戏由天象互娱的子公司天津天象进行运营, 相应的预付服务器费用以及推广费由天象互娱承担, 对于尚未摊销的服务器费用以及未使用的推广费在预付账款中列示。

2016 年较 2015 年期末余额变动较大的主要原因为: 2016 年新上线了《天天有喜》游戏, 天象互娱向湖南快乐芒果互娱科技有限公司支付版权金, 该版权金按照预计使用年限进行摊销, 未摊销部分在预付账款中核算; 2016 年天象互娱为新上线《天天有喜》、《赛尔号超级英雄》两款游戏预付广州聚好玩信息科技有限公司推广费, 并预付阿里云计算有限公司的服务器费用, 增加预付服务器费用使得对上海优刻得信息科技有限公司的预付账款期末余额增加。

3) 其他应收款

单位: 万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日				
		用途	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例 (%)	坏账准备期末余额
1	成都天象互动科技有限公司	代付款	392.46	1 年以内	63.99	19.62

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日				
		用途	期末余额	账龄	占其他应收款 期末余额的比 例(%)	坏账准备 期末余额
2	成都卓然天成科技有限公司	代付款	57.02	1 年以内	9.30	2.85
3	成都高投置业有限公司	押金	40.34	1 年以内	6.58	2.02
4	彭世础	备用金	25.00	1 年以内	4.08	1.25
5	张普	备用金	25.00	1 年以内	4.08	1.25
合计			539.82		88.03	26.99

续：

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日				
		用途	期末余额	账龄	占其他应收款 期末余额的比 例(%)	坏账准备 期末余额
1	成都天象互动科技有限公司	代付款	326.99	1 年以内	69.08	16.35
2	Darkmoon Technology Co.,Ltd	代收款	78.89	1 年以内	16.67	3.94
3	成都高投置业有限公司	押金	40.34	1 年以内	8.52	2.02
4	杨诚翰	备用金	2.05	1 年以内	0.43	0.10
5	李忻忆	备用金	2.00	1 年以内	0.42	0.10
合计			452.07		78.83	22.60

2014 年其他应收款余额为 3.76 万，2015 年较 2014 年期末余额变动较大的主要原因为：2015 年天象互娱租赁房屋新增房租押金；2015 年 10 月起天象互娱与天象互动进行业务重组，将原天象互动的游戏业务转至天象互娱的子公司天津天象，天象互动代收自主运营部分游戏充值款。

其他应收款 2016 年较 2015 年期末余额有小幅增加的主要原因为：2016 年代卓然天成支付工资以及支付给员工的备用金增加。

4) 应付账款

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日余额	用途
1	北京爱奇艺科技有限公司	2,956.11	IP 方分成
2	成都千层塔科技有限公司	1,886.62	研发方分成
3	成都天象互动科技有限公司	280.00	房租物业费
4	多盟睿达科技（中国）有限公司	241.97	推广费
5	北京掌握时代广告有限公司	182.56	游戏分成款
合计		5,547.26	

续：

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日余额	用途
1	北京爱奇艺科技有限公司	1,857.54	IP 方分成
2	成都千层塔科技有限公司	1,717.65	游戏分成款
3	成都天象互动科技有限公司	160.00	房租物业费
4	北京掌握时代广告有限公司	77.46	推广费
5	广州舜飞信息科技有限公司	75.72	推广费
合计		3,888.37	

续：

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日余额	用途
1	四川省外国企业服务有限公司	10.61	咨询费
2	北京梦想起飞科技有限公司	3.06	咨询费
3	成都曼巨网络科技有限公司	1.84	网络架设费
合计		15.51	

应付账款 2015 年较 2014 年期末余额变动较大的主要原因为：2015 年 10 月起天象互娱与天象互动进行业务重组，将原天象互动的游戏业务由天象互娱的子公司天津天象进行运营，进而产生应付分成款、应付广告费等与业务相关的债务。

2016 年末较 2015 年末，应付账款变动较大的主要原因为：2015 年 12 月上

线《赛尔号超级英雄》、《武林外传电影手游》、2016 年上线《天天有喜》，与游戏相关的推广费、服务器、分成款等增加。

5) 预收款项

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日余额	用途
1	现在（北京）支付股份有限公司	21.52	预收游戏收入
2	北京银联商务有限公司	16.12	预收游戏收入
合计		37.64	

续：

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日余额	用途
1	支付宝（中国）网络技术有限公司	17.36	预收游戏收入
2	现在（北京）支付股份有限公司	13.27	预收游戏收入
3	财付通支付科技有限公司	0.77	预收游戏收入
4	北京富汇易达科技有限公司	0.66	预收游戏收入
合计		32.06	

续：

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日余额	用途
1	成都卓星科技有限公司	200.00	预收游戏收入
合计		200.00	

预收账款 2015 年较 2014 年期末余额变动较大的主要原因为：2014 年互动娱乐与成都卓星科技有限公司签订《武林外传电影手游》的授权运营合同，预付分成款 200.00 万元，在 2015 年终止协议并将预付款项收回。2016 年与 2015 年相比变动较小。

6) 应付股利

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
1	成都天象互动科技有限公司	1,256.00	1,256.00	-
合计		1,256.00	1,256.00	-

应付股利 2015 年 12 月 31 日余额产生的原因为：2015 年度，天象互娱应付股利金额为人民币 1,856.00 万元，分别为应付天象互动人民币 909.44 万元，应付成都越云科技有限公司人民币 946.56 万元。2015 年度实际支付天象互动人民币 600.00 万元，期末应付股利科目余额合计人民币 1,256.00 万元。

7) 其他应付款

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日余额	用途
1	成都天象互动科技有限公司	5,466.45	代收游戏款
2	成都天象互动科技有限公司	2,998.59	投资款、借款
3	成都天象互动科技有限公司	40.24	代垫款项
合计		8,505.28	

续：

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日余额	用途
1	成都天象互动科技有限公司	5,493.87	代收游戏款
2	成都天象互动科技有限公司	3,494.77	投资款、借款
3	成都天象互动科技有限公司	23.76	代垫款项
合计		8,988.64	

2014 年末其他应付款余额为 0.90 万元，2015 年较 2014 年期末余额变动较大的主要原因为：2015 年天象互动与天象互娱进行业务重组，资产转让款等尚未支付形成大额其他应收款。2016 年较 2015 年变动较小。

2、成都天象互动科技有限公司：

(1) 天象互动资产与负债中往来科目的具体金额如下:

单位: 万元

报表科目	2016 年 3 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
应收账款	862.02	3,717.19	5,398.93
预付账款	86.42	106.27	136.82
应收股利	1,256.00	1,256.00	
其他应收款	8,455.19	8,931.33	4,059.87
应付账款	2,211.20	7,305.45	253.93
预收款项	1,037.87	1,024.78	673.98
其他应付款	398.24	692.65	72.64

(2) 报告期内资产与负债中往来科目中的主要对象及用途如下:

1) 应收账款

单位: 万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日			用途
		期末余额	占应收账款 期末余额的 比例(%)	已计提 坏账准 备	
1	天津百度紫桐科技有限公司	365.60	39.92	18.28	游戏分成款
2	天津天象互动科技有限公司	280.00	30.57	22.00	房租收入
3	深圳市腾讯计算机系统有限公司	55.63	6.07	2.78	游戏分成款
4	四三九九网络股份有限公司	54.90	5.99	2.74	游戏分成款
5	成都卓星科技有限公司	48.69	5.32	2.43	游戏分成款
合计		804.82	87.87	48.23	

续:

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日	用途
----	------	------------------	----

		期末余额	占应收账款 期末余额的 比例(%)	已计提坏 账准备	
1	天津百度紫桐科技有限公司	1,445.20	36.93	72.26	游戏分成款
2	华为软件技术有限公司	668.86	17.09	33.44	游戏分成款
3	北京爱奇艺科技有限公司	392.36	10.03	19.62	游戏分成款
4	东莞市讯怡电子科技有限公司	290.86	7.43	14.54	游戏分成款
5	天津天象互动科技有限公司	160.00	4.09	8.00	房租收入
合计		2,957.28	75.57	147.86	

续：

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日			用途
		期末余额	占应收账款 期末余额的 比例(%)	已计提坏 账准备	
1	广州爱九游信息技术有限公司	1,059.42	18.64	52.97	游戏分成款
	广州爱禾网络技术有限公司	280.51	4.94	14.03	游戏分成款
	小计	1,339.93	23.58	67.00	
2	成都卓星科技有限公司	900.19	15.84	45.01	游戏分成款
3	上海益玩网络科技有限公司	580.27	10.21	29.01	游戏分成款
4	天津百度紫桐科技有限公司	462.06	8.13	23.10	游戏分成款
5	北京瓦力网络科技有限公司	390.26	6.87	19.51	游戏分成款
合计		3,672.71	64.63	183.63	

应收账款余额连续下降的主要原因为：2015 年 10 月天象互动与天象互娱进行业务重组后，业务转至天象互娱全资子公司天津天象，天象互动的经营活动相应减少所致。

2) 预付账款

单位：万元

序号	单位名称	2016年3月 31日	占预付账款 期末余额的 比例(%)	预付款时 间	用途
1	成都高投置业有限公司	36.56	42.31	2015年	房租
2	北京炜衡（上海）律师事务所	20.83	24.10	2016年	诉讼代理费
3	北京腾讯文化传媒有限公司	14.76	17.08	2015年	推广费
4	郑州新开普电子股份有限公司	5.76	6.67	2015年	采购软件
5	中国电信股份有限公司成都分公司	2.82	3.26	2015年	宽带费
合计		80.73	93.42		

续：

序号	单位名称	2015年12月 31日	占预付账款 期末余额的 比例(%)	预付款时 间	用途
1	成都高投置业有限公司	36.56	41.73	2015年	房租
2	北京腾讯文化传媒有限公司	14.76	16.85	2015年	推广费
3	北京欣达日升建材经营部	12.00	13.70	2015年	建材费
4	北京红山宏源物业管理有限公司	7.48	8.54	2015年	房租物业费
5	郑州新开普电子股份有限公司	5.76	6.58	2015年	采购软件
合计		76.56	87.40		

续：

序号	单位名称	2014年12月 31日	占预付账款 期末余额的 比例(%)	预付款时 间	用途
1	珠海网易达电子科技有限公司	94.34	68.95	2014年	游戏分成款
2	成都高投置业有限公司	11.50	8.41	2014年	房租
3	大连豪之英物业管理有限公司	6.28	4.59	2014年	物业费
4	郑州新开普电子股份有限公司	5.76	4.21	2014年	采购软件
5	北京金山云科技有限公司	5.00	3.65	2014年	服务器

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日	占预付账款 期末余额的 比例(%)	预付款时 间	用途
合计		122.88	89.81		

3) 应收股利

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日
1	成都天象互动数字娱乐有限公司	1,256.00	1,256.00	-
合计		1,256.00	1,256.00	-

4) 其他应收款

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日				
		用途	期末余额	账龄	占其他应收 款期末余额 的比例(%)	坏账准 备期末 余额
1	Skywinds Technology Co.,Ltd	代收款	5,466.45	1 年以内	58.18	273.32
2	天津天象互动科技有限公司	资产转让款及 往来款	2,597.05	1 年以内	27.64	129.85
3	成都天象互动娱乐有限公司	往来款	402.79	1 年以内	4.29	20.14
4	深圳中正软银科技有限公司	借款	200.00	1 年以内	2.13	10.00
5	成都卓然天成科技有限公司	代付款、往来 款	73.48	1-2 年	0.78	3.67
合计			8,739.77		93.02	436.98

续：

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日				
		用途	期末余额	账龄	占其他应收 款期末余额 的比例(%)	坏账准 备期末 余额
1	Skywinds Technology Co.,Ltd	代收款	5,344.30	1 年以内	54.02	267.21

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日				
		用途	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
2	天津天象互动科技有限公司	资产转让款及往来款	2,328.06	1 年以内	23.53	116.40
3	成都天象互动娱乐数字有限公司	往来款	1,191.39	1 年以内	12.04	59.57
4	何云鹏	股权转让款	185.79	1 年以内	1.88	9.29
5	陈琛	股权转让款	144.67	1 年以内	1.46	7.23
合计			9,194.21		92.93	459.70

续：

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日				
		用途	期末余额	账龄	占其他应收款期末余额的比例(%)	坏账准备期末余额
1	深圳中正软银科技有限公司	往来款	1,600.00	1 年以内	37.36	80.00
2	深圳众人游信息技术有限公司	合同终止应收回预付款	600.00	1 年以内	14.01	30.00
3	深圳口中无科技有限公司	合同终止应收回预付款	550.00	1 年以内	12.84	27.50
4	深圳艺中仁网络科技有限公司	合同终止应收回预付款	450.00	1 年以内	10.51	22.50
5	北京永焱科技有限公司	合同终止应收回预付款	400.00	1 年以内	9.34	20.00
合计			3,600.00		84.06	180.00

其他应收款 2015 年较 2014 年期末余额增加的主要原因为：2015 年 6 月及以后的 Apple 渠道的分成款由 BVI 公司代收，款项性质中列示的代收往来款即为代收款；2015 年天象互动与天象互娱进行业务重组，形成大额其他应收款，即资产转让款。2016 年与 2015 年相比波动较小。

5) 应付账款

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日余额	用途
1	北京爱奇艺科技有限公司	897.77	游戏分成款
2	成都千层塔科技有限责任公司	561.41	游戏分成款
3	深圳众人游信息技术有限公司	267.17	代收款
4	成都天象互动数字娱乐有限公司	212.85	游戏分成款
5	杭州热锋网络科技有限公司	161.89	游戏分成款
合计		2,101.09	

续：

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日余额	用途
1	成都千层塔科技有限公司	3,150.70	游戏分成款
2	北京爱奇艺科技有限公司	3,506.15	游戏分成款
3	深圳众人游信息技术有限公司	268.56	代收款
4	成都天象互动数字娱乐有限公司	212.85	游戏分成款
5	珠海网易达电子科技有限公司	52.00	游戏分成款
合计		7,190.26	

续：

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日余额	用途
1	百度（中国）有限公司广州分公司	89.34	推广费
2	上海恺英网络科技有限公司	36.92	游戏分成款
3	四川黑石信德建筑工程有限公司	23.70	装修费
4	宇龙计算机通信科技（深圳）有限公司	16.44	游戏分成款
5	广州火烈鸟网络科技有限公司	15.02	游戏分成款
合计		181.42	

应付账款 2015 年较 2014 年增加的主要原因为：2015 年度，天象互动当年新上线游戏《花千骨》系委托开发商成都千层塔科技有限公司进行开发，且此款

游戏与北京爱奇艺科技有限公司共享 IP 并支付游戏分成款。截止 2015 年 12 月 31 日成都千层塔科技有限公司及北京爱奇艺科技有限公司分别产生应付账款余额人民币 3,506.15 万元及人民币 3,150.70 万元。2016 年较 2015 年减少的主要原因为：2015 年 10 月天象互娱与天象互动进行业务重组后，游戏运营主要集中于天象互娱子公司天津天象，天象互动业务较少，天象互动债务规模下降并偿还部分债务。

6) 预收款项

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日余额	用途
1	Apple	298.85	预收游戏收入
2	广州爱九游信息技术有限公司	99.27	预收游戏收入
	广州爱禾网络技术有限公司	16.54	预收游戏收入
	小计	115.81	
3	北京世界星辉科技有限责任公司	87.27	预收游戏收入
	上海聚流软件科技有限公司	2.55	预收游戏收入
	小计	89.82	
4	东莞市讯怡电子科技有限公司	48.51	预收游戏收入
5	北京瓦力网络科技有限公司	48.18	预收游戏收入
合计		601.17	

续：

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日余额	用途
1	Apple	360.58	预收游戏收入
2	成都卓星科技有限公司	130.88	预收游戏收入
3	北京世界星辉科技有限责任公司	100.56	预收游戏收入
4	支付宝(中国)网络技术有限公司	46.39	预收游戏收入
5	北京瓦力网络科技有限公司	43.26	预收游戏收入

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日余额	用途
合计		684.51	

续：

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日余额	用途
1	成都卓星科技有限公司	600.00	预收游戏收入
2	KUNLUNGLOBAL INTERNATIONAL SDN BHD	34.91	预收游戏收入
3	支付宝（中国）网络技术有限公司	13.14	预收游戏收入
4	北京银联商务有限公司	8.72	预收游戏收入
5	上海银联电子支付服务有限公司	6.16	预收游戏收入
合计		662.93	

预收账款 2015 年较 2014 年增加的主要原因为：在自主运营、联合运营及代理运营中本公司作为游戏发行方负责运营游戏且在游戏运营过程中对游戏玩家承担了主要运营责任的两种模式下，收入在游戏玩家实际使用虚拟币购买虚拟道具时确认。已收到但尚未确认收入的款项在预收账款中核算，2015 年新上线游戏较多且运营效果佳，导致预收账款 2015 年 12 月 31 日余额较多。2016 年与 2015 年相比变动较小。

7) 其他应付款

单位：万元

序号	单位名称	2016 年 3 月 31 日余额	用途
1	天津天象互动科技有限公司	392.46	往来款
2	成都云聊科技有限公司	5.10	其他
合计		397.56	

续：

序号	单位名称	2015 年 12 月 31 日余额	用途
1	天津天象互动科技有限公司	326.99	往来款
2	陈琛	300.00	代扣个税款
3	杜娟	60.00	借款
4	成都云聊科技有限公司	5.10	其他
合计		692.09	

续：

序号	单位名称	2014 年 12 月 31 日余额	用途
1	杜娟	60.00	借款
合计		60.00	

其他应付款 2015 年末较 2014 年末增加的主要原因为：截止 2015 年 12 月 31 日代扣陈琛个税未上交税务局；2015 年 10 月，天象互娱与天象互动进行业务重组，但与业务相关的部分应收款项在 2015 年仍由天象互动代收。

2016 年较 2015 年减少的主要原因为：2015 年天象互动代扣陈琛个税在 2016 年 1 月已上交税务局。

（二）天象互娱与天象互动报告期内股利支付情况：

1、天象互娱股利支付情况

2015 年 8 月 11 日，天象互娱股东会通过决议：同意向全体股东天象互动分红 909.44 万元、越云科技分红 946.56 万元，2015 年已向天象互动支付股利 600.00 万元，截止 2016 年 3 月 31 日，尚有 1,256.00 万元股利未支付。

2、天象互动股利支付情况

（1）2015 年 5 月 5 日，天象互动股东会通过决议：同意向全体股东分红 450.00 万元。截止 2015 年 12 月 31 日，天象互动已向何云鹏等股东支付完毕。

(2) 2015 年 8 月 10 日，天象互动股东会决议通过：同意向全体股东分红 9,050.00 万元。截止 2015 年 12 月 31 日，天象互动已向何云鹏等股东支付完毕。

(三) 报告期内标的资产天象互娱与天象互动之间的业务与资金往来情况：

1、业务往来情况：

单位：万元

交易内容	2016 年 1-3 月	2015 年度	2014 年 4 月 24 日 -2014 年 12 月 31 日
天象互动委托天象互娱游戏研发费	-	498.11	301.89
越云支付天象互动游戏分成款	-	-	2,496.41
成都天象向天津天象出租房屋	120.00	160.00	-
天象互动和天象互娱业务重组，资产转让	-	893.03	-
Darkmoon 代天象互动收 APP Store 款项		348.41	
Skywinds 代天象互动收 APP Store 款项		9,401.92	
天象互娱代天象互动付款	2.79	6.65	
天象互动转让千层塔、天津天象股权给天象互娱款项		1,300.00	
天象互娱应付天象互动、越云科技股利		1,856.00	
天津天象代天象互动收款	64.81	325.54	
天津天象代天象互动付款	42.05	252.96	
成都天象转让成都蛋壳众创科技有限公司、成都集火互动科技有限公司股权给天津天象	320.00	69.64	
天津天象代天象互动付款	0.33	0.96	
天津天象成都分代天象互动付款	16.48	23.76	

2、资金拆借情况：

单位：万元

拆入单位	拆出单位	拆入金额	借款日	还款日
天象互动	天象互娱	20.00	2014/07/21	2014/09/18

拆入单位	拆出单位	拆入金额	借款日	还款日
天象互动	天象互娱	20.00	2014/07/14	2014/08/11
天象互动	天象互娱	30.00	2014/07/14	2014/12/05
天象互娱	天象互动	400.00	2015/12/16	2016/3/31 尚未归还
天津天象	天象互动	1,000.00	2015/11/18	2016/3/31 尚未归还
天津天象	天象互动	300.00	2015/12/07	2016/01/29
天津天象	天象互动	850.00	2015/04/29	2015/06/30
天津天象	天象互动	100.00	2015/04/29	2015/05/14

（四）报告期内标的资产天象互娱与天象互动之间的业务与资金往来对天象互动以资产基础法评估结果的影响

报告期内标的资产天象互娱与天象互动之间的业务与资金往来对天象互动以资产基础法评估的结果不会产生影响，主要基于：

评估基准日，天象互娱未经审计的合并口径货币资金为 599,372,878.97 元，归属于母公司股东权益为 690,189,587.58 元，天象互娱目前具有足够的偿付能力，其拥有的资金以及净资产远高于所欠天象互动的款项，且其目前经营状况稳定。

天象互动与天象互娱股东结构基本相同，属于同一控制下企业，不存在拒绝支付的可能性。

同时，天象互娱已有归还款项的意愿和计划，管理层目前已有相应的支付计划安排，且承诺天象互娱与天象互动之间的往来款项将于 2017 年 12 月 31 日前全部归还完毕。

综上所述，基于天象互娱与天象互动属于同一控制下企业、天象互娱充足的支付能力以及天象互娱已有相关的还款计划和承诺，故报告期内标的资产天象互娱与天象互动之间的业务与资金往来对天象互动以资产基础法评估的结果不会产生影响。

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第五章交易标的之天象互动”

之“一、标的资产信息”之“(十)交易标的往来科目情况、股利发放情况及其关联往来对天象互动评估结果的影响”中进行了补充披露。

(五) 中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

基于截止目前的核查工作，发现报告期内标的资产天象互娱与天象互动之间的业务与资金往来情况主要包括内部业务交易和租赁、代收付款、资金拆借等，基于天象互娱与天象互动属于同一控制下企业、天象互娱充足的支付能力以及天象互娱已有相关的还款计划和承诺，未发现会对天象互动以资产基础法评估结果产生影响的迹象。

经核查，会计师认为：

基于截止目前的核查工作，发现报告期内标的资产天象互娱与天象互动之间的业务与资金往来情况主要包括内部业务交易和租赁、代收付款、资金拆借等，基于天象互娱与天象互动属于同一控制下企业、天象互娱充足的支付能力以及天象互娱已有相关的还款计划和承诺，未发现会对天象互动以资产基础法评估结果产生影响的迹象。

问题二十二：预案披露，天象互动公司的全资子公司包括天津基甸动漫有限公司、成都越云科技有限公司，评估基准日天象互动长期股权投资为 60 万元，预评估值为 1087 万元，请结合天象互动控股公司情况说明长期股权投资增值 1711.96%的原因与合理性。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

（一）天象互动长期股权投资增值 1711.96%的原因与合理性

评估基准日天象互动长期股权投资主要包括对于成都越云科技有限公司和天津基甸动漫有限公司的投资。

本次对于天象互动的评估中，对其控股及全资的被投资单位进行整体预评估，确定其在评估基准日的股东全部权益价值，以该公司股东全部权益价值乘以持股比例确定长期股权投资的评估价值，计算公式为：

长期股权投资评估值=被评估单位评估后的股东全部权益价值×所持股权比例

其中：

1、成都越云科技有限公司目前已无实际业务，经过与企业管理层沟通，未来拟进行注销，不具备采用收益法评估条件，仅采用资产基础法评估。

2、天津基甸动漫有限公司成立时间较短，尚无实际经营业务，从成立至评估基准日企业连年亏损且现金流为负，无法参考有效经营财务数据，未来经营趋势目前尚无法判断，不具备采用收益法评估条件的企业，仅采用资产基础法评估。

根据各公司的不同特点，选用资产基础法对上述长投单位进行了评估，长期股权投资评估结果如下：

单位：人民币元

序号	被投资单位名称	持股比例(%)	账面价值	评估价值	增值率%
----	---------	---------	------	------	------

1	成都越云科技有限公司	100.00	100,000.00	10,686,731.87	10,586.73
2	天津基甸动漫有限公司	100.00	500,000.00	185,268.66	-62.95
3	合计		600,000.00	10,872,000.53	1,712.00

上述长期股权投资的账面价值为 60 万元，评估值为 10,872,000.53 元，增值 10,272,000.53 元，增值率额为 1,712.00%。增值的主要原因为天象互动按照企业会计准则相关规定，对上述长期股权投资按照成本法核算，其账面价值为初始投资成本。本次评估中对于上述长期股权投资采用资产基础法进行整体评估，截止评估基准日越云科技账面净资产为 959.02 万元，评估价值 1,068.67 万元。越云科技账面净资产的增加主要为 2015 年度应收天象互娱的股利分配 946.56 万元，及处置持有的天象互娱的股权取得的投资收益 100.7 万元。

（二）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

基于截止目前的核查工作，天象互动控股公司天津基甸动漫有限公司、成都越云科技有限公司评估增值的原因主要来源于越云科技的净资产增加，越云科技账面净资产变化主要是 2015 年度应收天象互娱的股利分配人民币 946.56 万元，及处置持有的天象互娱的股权取得的投资收益人民币 100.70 万元，未发现天象互动长期股权投资增值存在不合理之处。

经核查，会计师认为：

基于截止目前的核查工作，天象互动控股公司天津基甸动漫有限公司、成都越云科技有限公司评估增值的原因主要来源于越云科技的净资产增加，越云科技账面净资产变化主要是 2015 年度应收天象互娱的股利分配人民币 946.56 万元，及处置持有的天象互娱的股权取得的投资收益人民币 100.70 万元，未发现天象互动长期股权投资增值存在不合理之处。

问题二十三：预案披露，天象互娱与天象互动模拟合并报表中，报告期内资产负债率为 25.66%、42.82%、15.34%，请结合标的资产的采购与销售的结算政策、现金流情况、职工薪酬与股利支付情况等，说明标的资产负债率变化较大的原因。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

（一）报告期内标的公司资产负债率变化情况

单位：万元

项目	2016 年 3 月 31 日	2015 年 12 月 31 日	2014 年 12 月 31 日	变动比例	变动比例
	a	b	c	d=(a-b)/b	e=(b-c)/c
流动资产	76,067.84	33,449.72	13,004.37	127.41%	157.22%
非流动资产	5,462.94	4,907.99	1,440.13	11.31%	240.80%
资产合计	81,530.78	38,357.71	14,444.51	112.55%	165.55%
流动负债	12,151.72	16,320.00	3,275.48	-25.54%	398.25%
非流动负债	358.75	105.59	430.91	239.75%	-75.50%
负债合计	12,510.47	16,425.59	3,706.39	-23.84%	343.17%
资产负债率	15.34%	42.82%	25.66%		

（二）标的资产负债率变化原因：

标的公司 2016 年 3 月 31 日的资产负债率与 2015 年 12 月 31 日相比大幅下降，主要是由于 2016 年 3 月 20 日，天象互娱召开股东会，同意公司注册资本由人民币 200.00 万元增加至人民币 225.00 万元，新增注册资本由新余天歌投资管理有限公司、宁波梅山保税港区航风投资管理合伙企业（有限合伙）以货币增资。2016 年 3 月标的公司收到新余天歌投资管理有限公司、宁波梅山保税港区航风投资管理合伙企业（有限合伙）增资款共人民币 4.20 亿元。由此导致公司货币资金科目余额与上年末相比增加约人民币 4.14 亿元，从而使得资产负债率大幅下降。

2015 年 12 月 31 日的资产负债率相对 2014 年 12 月 31 日大幅上升，主要是由于流动负债余额的大幅增长。2015 年度，标的公司新上线游戏《花千骨》经营业绩良好，标的公司按照与成都千层塔科技有限公司、北京爱奇艺科技有限公司的协议向其按约定比例支付游戏流水分成。2015 年 12 月 31 日标的公司对成都千层塔科技有限公司及北京爱奇艺科技有限公司的应付账款余额分别为 4,868.34 万元及 5,363.69 万元，导致期末应收账款余额的大幅增长。

（三）中介机构的核查意见

经核查，独立财务顾问认为：

标的公司在报告期内资产负债率变化较大的原因主要为 2016 年一季度新余天歌投资管理有限公司、宁波梅山保税港区航风投资管理合伙企业（有限合伙）以货币资金对标的公司进行增资；未发现标的公司资产负债率变化较大的原因存在不合理之处。

经核查，会计师认为：

基于截止目前的核查工作，未发现标的公司资产负债率变化较大的原因存在不合理之处。

问题二十四：预案披露，2016年3月20日，交易对手现金增资2亿元入股标的资产，属于突击入股标的资产的情况。请核查标的资产穿透计算后股东是否超过200人，交易对方是否涉及结构化产品，是否符合中国证监会有关规定。请财务顾问发表意见。

回复：

（一）本次交易标的股东穿透核查情况

独立财务顾问对本次交易标的股东进行了穿透核查，具体情况如下：

本次发行股份及支付现金购买资产交易对方包括6名自然人以及7家有限公司/合伙企业，其中何云鹏、陈琛、鼎兴量子、华弘湖泰、张普、蒙琨、周星佑、杜伟同时为天象互娱和天象互动的股东，航风投资、天歌投资、华旗汇晟、华旗汇瑞、欧姆量合仅为天象互娱的股东。天象互娱各股东持股比例如下：

序号	姓名/名称	持股比例	出资方式	资金来源
1	何云鹏	35.4133%	货币	自有资金
2	陈琛	21.9556%	货币	自有资金
3	航风投资	13.3333%	货币	募集资金
4	天歌投资	6.6666%	货币	募集资金
5	华旗汇晟	4.8622%	货币	募集资金
6	鼎兴量子	4.4444%	货币	募集资金
7	华弘湖泰	4.4444%	货币	募集资金
8	张普	2.6356%	货币	自有资金
9	蒙琨	1.8534%	货币	自有资金
10	周星佑	1.8534%	货币	自有资金
11	华旗汇瑞	1.4844%	货币	募集资金
12	欧姆量合	0.8889%	货币	自有资金
13	杜伟	0.1643%	货币	自有资金
合计		100.0000%		

交易对方中有限合伙企业的全部合伙人情况及以募集资金出资的法人股东

情况如下：

1、航风投资

序号	合伙人（股东）名称	出资方式	资金来源
1	暴风（天津）投资管理有限公司	货币	自有资金
2	天津暴风创新投资管理有限公司	货币	自有资金
3	上海慧泽资产管理有限公司（以其设立并管理的慧泽慧成股权投资基金）	货币	募集资金
3-1	中航信托股份有限公司（天启 946 号航风股权投资基金集合资金信托计划）	货币	募集资金
3-1-1	中航信托股份有限公司(天玑专享 1 号奥本海默单一资金信托计划)	货币	募集资金
3-1-1-1	上海奥本海默资产管理有限公司	货币	自有资金
3-1-2	九江银行股份有限公司	货币	自有资金
3-1-3	王军	货币	自有资金
3-1-4	李培新	货币	自有资金
3-1-5	梁薇	货币	自有资金
3-1-6	陈武	货币	自有资金
3-1-7	李英	货币	自有资金
3-1-8	冯天璟	货币	自有资金
3-1-9	王秀云	货币	自有资金
3-1-10	周财儿	货币	自有资金
3-1-11	余美林	货币	自有资金
4	樊雨	货币	自有资金
5	侯昉	货币	自有资金
穿透后的合计数		15	

2、天歌投资

序号	合伙人（股东）名称	出资方式	资金来源
----	-----------	------	------

1	新余风歌投资管理中心 (有限合伙)	货币	募集资金
1-1	牟歌	货币	自有资金
1-2	李明	货币	自有资金
2	李明	货币	自有资金
穿透后的合计数		2	

3、华旗汇晟

序号	合伙人（股东）名称	出资方式	资金来源
1	深圳华旗盛世投资管理有限公司	货币	自有资金
2	华茂集团股份有限公司	货币	自有资金
3	周达铭	货币	自有资金
4	李琛森	货币	自有资金
5	唐铁山	货币	自有资金
穿透后的合计数		5	

4、鼎兴量子（以其设立和管理国金量子天象游戏股权投资基金投资）

序号	投资人名称	出资方式	资金来源
1	中合中小企业融资担保股份有限公司	货币	自有资金
2	深圳前海淮泊方舟投资合伙企业（有限合伙）	货币	募集资金
2-1	高小川	货币	自有资金
2-2	罗为为	货币	自有资金
3	童新华	货币	自有资金
4	杨显军	货币	自有资金
5	汤淑琳	货币	自有资金
6	张俊生	货币	自有资金
7	孙月	货币	自有资金
8	梁海生	货币	自有资金

序号	投资人名称	出资方式	资金来源
9	虞智勇	货币	自有资金
10	吕李奇	货币	自有资金
11	苑秀茹	货币	自有资金
12	孙庆华	货币	自有资金
13	朱江	货币	自有资金
14	陈淦宝	货币	自有资金
15	韩利	货币	自有资金
16	蒋璐	货币	自有资金
17	薛洪斌	货币	自有资金
18	谢敏	货币	自有资金
19	夏前辉	货币	自有资金
20	阎军	货币	自有资金
21	叶小萍	货币	自有资金
22	李峰	货币	自有资金
23	黄良	货币	自有资金
24	项方塔	货币	自有资金
穿透后的合计数		25	

5、华弘湖泰

序号	合伙人（股东）名称	出资方式	资金来源
1	杭州艮盛投资管理合伙企业（有限合伙）	货币	募集资金
1-1	许文婷	货币	自有资金
1-2	毛国华	货币	自有资金
2	杭州狄生企业管理有限公司	货币	募集资金
2-1	郑海霞	货币	自有资金
2-2	郭珏慧	货币	自有资金
3	浙江银江孵化器股份有限公司	货币	自有资金

4	浙江中大元通融资租赁有限公司	货币	自有资金
5	袁夫敏	货币	自有资金
6	顾莉莉	货币	自有资金
穿透后的合计数		8	

6、华旗汇瑞

序号	合伙人（股东）名称	出资方式	资金来源
1	深圳华旗盛世投资管理有限公司	货币	自有资金
2	宁波明光投资控股集团有限公司	货币	自有资金
3	珠海万力达电气自动化有限公司	货币	自有资金
4	华茂集团股份有限公司	货币	自有资金
5	深圳市奇量资产管理有限公司	货币	自有资金
6	谭才年	货币	自有资金
7	徐立勋	货币	自有资金
8	袁辉	货币	自有资金
9	张丽	货币	自有资金
10	张淑娟	货币	自有资金
11	何桃生	货币	自有资金
12	李琛森	货币	自有资金
13	陈慧慧	货币	自有资金
14	姜洪文	货币	自有资金
15	青志文	货币	自有资金
16	徐林美	货币	自有资金
17	姚允麟	货币	自有资金
穿透后的合计数		17	

上述相关披露内容已在重组预案（修订稿）“第三章 交易对方情况”之“九、交易对方穿透计算后的合计人数是否超 200 人以及交易对方是否涉及结构化产品的说明”中进行了补充披露。

（二）独立财务顾问的核查意见

经核查，交易对方穿透至自然人、上市公司、国资委及以自有资金出资的有限公司后的合计数为 78 人（剔除重合），符合发行对象原则上不超过 200 人的有关规定。

独立财务顾问核查了各交易对方提供的《合伙协议》以及《慧泽慧成股权投资基金基金合同》、《中航信托·天启【946】号航风股权投资基金集合资金信托计划信托文件》、《中航信托·天玕专享 1 号奥本海默单一资金信托计划信托文件》、《国金量子天象游戏股权投资基金基金合同》等基金合同和信托计划信托文件，同时取得了信托计划委托人及契约型私募基金认购人出具的书面承诺，未发现交易对方中存在涉及结构化产品的情形，符合中国证监会的有关规定。

问题二十五：预案披露，报告书第 339 页披露《花千骨》为天象互娱自研游戏，第 306 页披露《花千骨》为委托研发模式开发，前后不一致，请财务顾问核查并发表意见。

回复：

经独立财务顾问核查确认《花千骨》应为委托研发模式。预案第 339 页披露的《花千骨》为自研游戏是由于标的公司虽委托其参股公司千层塔进行《花千骨》游戏的开发，但标的公司深度参与了游戏研发的全过程。在项目前期，标的公司同千层塔共同协商确定研发计划，并在研发过程中提供资源和人员的帮助，对游戏产品的进度、内容和质量进行全面把控。从表述上为与自主研发游戏予以区分，在分类描述中将此类游戏表述为委托研发模式。

上述内容已在重组预案（修订稿）“第四章交易标的之天象互娱”之“一、标的资产信息”之“（八）最近三年评估或估值的情况”之“1、最近三年评估基本情况”之“（2）本次交易预评估情况”部分进行了修改。

问题二十六：预案披露，报告书第 333 页披露天象互娱与天象互动报告期内运营的 9 款产品中有 2 款计划在近期停运下架，第 295 页中披露天象互娱的产品有一项停运，是否存在前后不一致。请财务顾问核查并发表意见。

回复：

重组预案第 333 页所述“天象互娱、天象互动报告期内运营的 9 款主要游戏中，除赵云战纪、御龙三国等 2 款游戏计划在近期停运下架之外”，应修订为“天象互娱与天象互动报告期内运营的 9 款产品中，有一款游戏已经停运下架，另有一款游戏计划在近期停运下架”。

上述内容已在重组预案（修订稿）“第四章 交易标的之天象互娱”之“一、标的资产信息”之“（五）主营业务情况”之“11、标的公司的主要业务资质”之“（4）游戏版号”部分进行了修改。

（以下无正文）

(本页无正文，为《宁波富邦精业集团股份有限公司关于上海证券交易所<关于对宁波富邦精业集团股份有限公司发行股份及支付现金购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函>的回复公告》之签章页)



宁波富邦精业集团股份有限公司

2016年8月11日