

股票简称：壹桥海参

股票代码：002447

上市地：深圳证券交易所

大连壹桥海参股份有限公司
资产置换报告书



交易对方名称	南昌京鑫优贝网络科技中心（有限合伙）	江西省南昌市南昌经济技术开发区白水湖管理处对面车塘湖水产场办公楼 313 室
	冯文杰	广州市海珠区翠城中街 7 号 2401 室

二〇一六年八月

公司声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员保证本报告书内容的真实、准确、完整，保证不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并承担个别和连带的法律责任。

本公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证本报告书中财务会计资料真实、完整。

本次资产置换的交易对方南昌京鑫优贝网络科技中心（有限合伙）、冯文杰出具了承诺函，保证并承诺其为本次重大资产重组所提供的信息均为真实、准确和完整的，保证不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏。如违反上述承诺及声明，其承诺将承担相应的法律责任。

本次交易尚需取得本公司股东大会的批准。审批机关对于本次交易所做的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益做出实质性判断或保证。任何与之相反的声明均属虚假不实之陈述。

本次交易完成后，公司经营与收益的变化，由公司自行负责；因本次交易引致的投资风险，由投资者自行负责。

投资者若对本报告书存在任何疑问，应咨询自己的股票经纪人、律师、专业会计师或其他专业顾问。

重大事项提示

本部分所使用的简称与本报告书“释义”中所定义的简称具有相同涵义。公司特别提醒投资者认真阅读本报告书全文，并特别注意下列事项：

一、本次交易方案概述

壹桥海参以截至评估基准日 2016 年 4 月 30 日拥有的部分存货、固定资产、在建工程、无形资产作为置出资产，与南昌京鑫、冯文杰分别持有的壕鑫互联 54.99%股权、0.01%股权进行置换。

根据上海众华出具的“沪众评报字【2016】第 092 号”，截至评估基准日 2016 年 4 月 30 日，壕鑫互联全部股东权益的评估值为 180,000.00 万元。经各方协商，本次交易置入的壕鑫互联 55.00%股权的交易价格为 99,000.00 万元。

根据辽宁众华出具的“众华评报字【2016】第 29 号”《资产评估报告》，截至评估基准日 2016 年 4 月 30 日，本次交易中置出资产的评估值为 97,739.91 万元。经各方协商，置出资产交易价格为 99,000.00 万元。

二、业绩承诺

根据《盈利预测补偿协议》，南昌京鑫、冯文杰承诺：本次重大资产重组实施完毕后，壕鑫互联 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现的归属于母公司所有者的扣除非经常性损益后的净利润分别不低于 8,600.71 万元、19,193.42 万元、29,200.64 万元。

具体情况参见本报告书“第六节 本次交易的主要合同”。

三、本次交易不构成重大资产重组、亦不构成关联交易

根据致同会计师出具的壕鑫互联《审计报告》、交易各方协商确定的交易价格以及壹桥海参 2015 年度经审计的财务数据，相关指标计算结果如下：

单位：万元

项目	置入及置出资产 2016.4.30/2015 年度	壹桥海参 2015.12.31/2015 年度	比例
----	------------------------------	----------------------------	----

置出资产总额与交易金额孰高	99,000.00	327,148.72	30.26%
置入资产总额与交易金额孰高	99,000.00	327,148.72	30.26%
置入资产营业收入	54.24	57,926.31	0.09%
置入资产净利润	-563.42	24,862.58	-2.27%
置入资产净额与交易金额孰高	99,000.00	237,048.72	41.76%

由上表可以看出，相关指标值均未达到 50%，故本次交易不构成重大资产重组。

本次资产置换的交易对方与本公司不存在关联关系，本次交易不构成关联交易。

四、本次交易决策情况

（一）已经履行的决策程序

1、上市公司履行的审批程序

2016 年 8 月 15 日，壹桥海参召开第三届董事会第二十一次会议，审议通过了《关于资产置换的议案》。

2、交易对方履行的审批程序

2016 年 8 月 15 日，南昌京鑫执行事务合伙人做出决定，同意本次重大资产重组方案。

（二）尚需履行的决策程序

本次交易尚需获得公司股东大会审议通过。

公司在履行上述程序前不得实施本次重组方案。上述事项能否获得批准存在不确定性，提请广大投资者注意本次交易的审批风险。

重大风险提示

投资者在评价本次交易时，除本报告书提供的其他各项资料外，还应特别认真考虑下述各项风险因素。

一、与本次交易相关的风险

（一）本次交易的审批风险

本次交易方案已由上市公司董事会审议通过，尚需获得公司股东大会审议通过。

上述事项能否获得批准存在不确定性，提请广大投资者注意本次交易的审批风险。

（二）置入资产估值较高的风险

本次交易置入资产为壕鑫互联 55.00%的股权，标的资产的评估值、增值率情况如下：

标的名称	净资产（元）	评估值（元）	增值率
壕鑫互联	13,877,817.67	1,800,000,000.00	12870.34%

根据上海众华出具的置入资产《评估报告》，对拟置入资产采用资产基础法及收益法两种方法进行评估，并选用收益法的评估结果作为本次评估结论。

置入资产增值较高，一方面是由于置入资产业务属于移动互联网泛娱乐行业，具有“轻资产，高收益”的特性，另一方面是由于移动互联网泛娱乐行业目前均处于快速发展阶段，未来具有良好的发展空间。

评估机构在评估过程中履行了勤勉、尽职的义务，并严格执行了评估的相关规定，但仍可能出现未来实际情况与评估假设不一致的情形，如上述核心资产价值等因素发生变动时，资产估值与内在实际价值可能会不相同。同时，政策法规、市场环境等变化，也有可能导致出现置入资产的估值与实际情况不符的情形。提请投资者注意本次交易存在置入资产定价估值溢价水平较高的风险。

(三) 业绩承诺期内各年度业绩承诺的实现存在不确定性的风险

根据《盈利预测补偿协议》，交易对方承诺壕鑫互联 2016 年度、2017 年度和 2018 年度得净利润分别不低于 8,600.71 万元、19,193.42 万元、29,200.64 万元。

该盈利承诺是基于置入资产运营能力和未来发展前景做出的综合判断，但如遇宏观经济波动、产业政策调整、市场竞争形势变化等情况，均可能出现利润承诺无法实现的风险，从而对公司未来业绩预期带来负面影响。

本次交易置入资产存在无法实现业绩承诺的可能，提请投资者关注置入资产业绩承诺期内各年度业绩承诺可能无法实现的风险。

为了保护上市公司股东的利益，防范上述风险给上市公司股东带来的损失，上市公司与本次相关交易对方签署确定了盈利补偿的相关安排。

(四) 业绩承诺补偿实施的违约风险

根据本次交易协议的约定，相关交易对方均签署了明确可行的业绩补偿措施，相关交易对方将在承诺利润无法完成时向上市公司进行补偿。若因市场环境变化、核心团队成员和经营管理能力变化等原因导致置入资产的实际净利润数远低于承诺净利润数时，将发生大额的利润承诺补偿，而交易对方不履行或无能力履行相关补偿义务时，则补偿承诺可能无法被执行和实施，因此本次交易存在补偿承诺无法实施的违约风险，提请投资者注意。

(五) 本次交易产生的商誉减值风险

根据《企业会计准则》的相关规定，本次交易系非同一控制下的企业合并，购买方对合并成本大于合并中取得的被购买方可辨认净资产公允价值的差额，应当确认为商誉，且不作摊销处理，需要在未来每年会计年度末对其进行减值测试，减值部分计入当期损益。

置入资产增值较大，本次交易完成后本公司合并资产负债表中将形成较大数额的商誉。若置入资产未来经营中无法实现预期的盈利目标，收购资产所形成的商誉则将存在较高的减值风险，从而影响上市公司的当期损益。

二、与置入资产经营相关的风险

（一）政策监管风险

本次购买资产涉及游戏行业，其业务内容及传播方式等受到国家的严格监管。如果壕鑫互联运营的游戏涉及虚假、侵权甚至违反社会道德规范等非法信息，则会受到政府主管部门等的监管措施，由此给置入资产的正常运营带来一定影响。

（二）移动游戏行业波动风险

本次拟购买资产的主营业务为移动游戏的发行、运营。目前，移动游戏行业处于高速发展阶段，在较长时期内仍将处于发展和上升阶段。但若未来移动游戏行业增长速度放缓乃至回落，则会导致游戏用户数量下降，这将在一定程度上对置入资产所在行业的市场容量和业务规模的增长产生不利影响。若其不能采取有效的措施适应这种变化，则会对置入资产的经营业绩产生不利影响。

（三）市场竞争加剧的风险

近年来移动游戏行业出现了爆发式的快速发展，市场潜能的飞速释放，但由于其进入壁垒相对较低，有更多的主体进入移动游戏行业，更多的移动游戏被引入到中国市场，市场的竞争状况更加激烈。若置入资产在未来的经营中，未能保持或进一步提高自身的竞争能力，致使其在激烈的市场竞争中出现业绩无法完成的不利影响，进而对其业务、财务状况及发展空间造成不利影响。

（四）核心人才流失和不足的风险

本次拟购买资产作为移动游戏行业企业，对核心人才的依赖度较高。若其无法对核心人才进行有效激励以保证核心人员的工作积极性和创造热情，甚至导致核心人员的离职、流失，将会对置入资产的业务经营能力造成不利影响。同时随着业务规模的不断扩大，若其不能通过自身培养或外部引进获得足够多的核心业务人员，可能导致核心人才不足，给置入资产的经营运作带来不利影响。

（五）游戏产品生命周期的风险

由于移动游戏市场变化较快，市场竞争日益激烈，移动游戏产品本身存在一定的生命周期，若置入资产不能及时对现有运营产品进行内容更新、版本升级及持续市场推广，或者游戏用户需求发生较大变化，将导致目前置入资产的主要移动游戏产品逐渐进入游戏生命周期的衰退期，则将导致其整体营业收入和盈利能力下降，对未来的经营业绩造成不利影响。

（六）游戏产品的推广风险

随着移动游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈，而且，移动游戏行业具有产品更新换代快、生命周期有限、用户偏好转换快等特点。未来只有玩法新颖、品质高、推广效果好的游戏产品才能被市场认可，取得较高的盈利。游戏发行、运营企业需要不断提高其多渠道发行推广能力，持续增加与各类渠道合作的广度与深度，从而使企业移动游戏业务在整体业绩层面上实现稳定和增长。

若在游戏产品的代理发行的过程中对市场偏好的判断出现偏差、对新技术的发展趋势不能准确把握、对游戏投放周期的管理不够精准，或者未能与足够多实力较强的渠道商建立稳定的合作关系，导致置入资产未能及时并持续推出新款游戏产品或未能持续进行升级改良，或导致其发行推广能力无法满足游戏产品发行需求，均会对其经营业绩产生负面影响。

（七）置入资产所运营游戏产品由于未能及时取得所需证照及批准而面临处罚的风险

根据《出版管理条例》（国务院令 第 594 号）、《互联网信息服务管理办法》（国务院令 第 292 号）、《互联网出版管理暂行规定》（新闻出版总署、信息产业部令 第 17 号）、《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》（新出联[2009]13 号）等有关规定，网络游戏的前置审批工作由新闻出版总署负责，审批通过之后可以上线

运营，任何部门不再重复审查，文化、电信等管理部门应严格按新闻出版总署前置审批的内容进行管理根据《互联网文化管理暂行规定》（文化部令第 51 号）和《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》等有关规定，国内网络游戏产品应在上线运营三十日内完成文化部备案，取得备案文号。

由于申请版号、完成文化部备案需要游戏产品开发完毕、名称及内容基本确定，同时，办理游戏产品的版号和文化部备案均需一定时间。截至本报告书签署日，置入资产部分游戏产品的版号和文化部备案程序还在办理之中，为此壕鑫互联实际控制人冯文杰出具了相关承诺，承诺若相关游戏存在因游戏产品尚未办理前述审批或备案而被处罚，冯文杰以现金方式向壕鑫互联进行补偿。

三、其他风险

（一）上市公司股价波动风险

本次交易将对上市公司的生产经营和财务状况产生重大影响，上市公司基本面的变化将影响上市公司股票的价格。另外，行业的景气变化、宏观经济形势变化、国家经济政策的调整、公司经营状况变动与投资者心理变化等种种因素，都会对股票价格带来影响。为此，本公司提醒投资者注意股价波动及今后股市投资中可能涉及的风险。

（二）不可抗力风险

不可抗力是指不能预见、不能避免并不能克服的客观情况。自然灾害以及其他突发性不可抗力事件将可能影响本次交易的顺利进行。本公司不排除因政治、经济、自然灾害等其他不可抗力因素带来不利影响的可能性。

目 录

公司声明	1
重大事项提示	2
一、本次交易方案概述	2
二、业绩承诺	2
三、本次交易不构成重大资产重组	2
四、本次交易决策情况	3
重大风险提示	4
一、与本次交易相关的风险	4
二、与置入资产经营相关的风险	6
三、其他风险	8
目 录	9
释 义	11
第一节 本次交易概况	13
一、本次交易的背景	13
二、本次交易的目的	14
三、本次交易的决策过程和批准程序	15
四、本次交易的具体方案	15
五、本次交易对上市公司的影响	17
第二节 交易对方基本情况	20
一、本次交易对方总体情况	20
二、交易对方情况	20
三、其他事项说明	26
第三节 拟置出资产基本情况	27
一、拟置出主要资产项目	27

二、拟置出资产评估情况	31
第四节 拟置入资产基本情况	39
一、壕鑫互联基本情况.....	39
二、历史沿革	39
三、产权及控制关系情况	42
四、下属企业情况	43
五、壕鑫互联出资及合法存续情况	45
六、壕鑫互联的人员情况	45
六、主要资产的权属状况、对外担保情况及主要负债、或有负债情况	49
七、所处行业概况	55
八、最近三年主营业务发展情况	77
九、报告期主要财务指标	107
十、其他事项	108
第五节 拟置入资产的评估情况	110
一、本次交易的评估结果	110
二、资产基础法评估结果	111
三、收益法评估说明	111
第六节 本次交易的主要合同	137
一、资产置换协议	137
二、盈利预测补偿协议.....	143
第七节 备查文件及备查地点	147
一、备查文件.....	147
二、备查地点及备查方式	147

释 义

除非另有说明，以下简称在本报告书中具有如下含义：

壹桥海参、上市公司、本公司、公司	指	大连壹桥海参股份有限公司
南昌京鑫	指	南昌京鑫优贝网络科技中心（有限合伙）
交易对方	指	资产置换的交易对方，包括南昌京鑫、冯文杰
交易各方	指	壹桥海参与南昌京鑫、冯文杰等两个交易对方
标的公司、壕鑫互联	指	壕鑫互联（北京）网络科技有限公司
壕鑫数娱	指	壕鑫数娱（天津）网络科技有限公司，壕鑫互联的子公司
置入资产、标的资产	指	壕鑫互联 55.00%的股权
置出资产	指	壹桥海参截至 2016 年 4 月 30 日的部分资产
壕鑫网络	指	壕鑫（上海）网络科技有限公司
乐体创新	指	乐体创新（天津）股权投资合伙企业（有限合伙）
中凌兴盛	指	北京中凌兴盛投资中心（有限合伙）
未名创新	指	北京未名创新股权投资基金管理有限公司
图乐互动	指	北京图乐互动科技有限公司
深圳初创	指	深圳市初创人工智能科技发展中心
深圳初创二期	指	深圳市初创二期人工智能科技发展中心
本次交易	指	壹桥海参以置出资产与交易对方持有的标的资产进行等值置换
《资产置换协议》	指	《大连壹桥海参股份有限公司与南昌京鑫优贝网络科技中心（有限合伙）、冯文杰签署之资产置换协议》
《盈利预测补偿协议》	指	《大连壹桥海参股份有限公司与南昌京鑫优贝网络科技中心（有限合伙）、冯文杰签署之盈利预测补偿协议书》
审计/评估基准日	指	2016 年 4 月 30 日
两年一期、报告期	指	2014 年度、2015 年度、2016 年 1-4 月
一年一期	指	2015 年度、2016 年 1-4 月
本报告书	指	大连壹桥海参股份有限公司资产置换报告书
交割日	指	《资产置换协议》生效条件满足之日
交割完成日	指	《资产置换协议》生效后，由协议双方协商确定的办理完成置出资产交割和置入资产交割之日
过渡期	指	自评估基准日（不含当日）起至交割完成日（含当日）止的期间；在实际计算该期间的损益归属时，系指自基准日（不包括基准日当日）起至交割日前一个月最后一日止的期间
中国证监会	指	中国证券监督管理委员会

深交所	指	深圳证券交易所
辽宁众华	指	辽宁众华资产评估有限公司
上海众华	指	上海众华资产评估有限公司
致同会计师	指	致同会计师事务所（特殊普通合伙）
壕鑫互联《评估报告》	指	上海众华对大连壹桥海参股份有限公司拟收购壕鑫互联（北京）网络科技有限公司股权所涉及的股东全部权益价值出具的“沪众评报字（2016）第 092 号”《评估报告》
壹桥海参《评估报告》	指	辽宁众华出具的“众华评报字【2016】第 29 号”《大连壹桥海参股份有限公司拟资产重组涉及相关资产价值项目评估报告》
壕鑫互联《审计报告》	指	致同会计师对壕鑫互联近一年一期财务报表出具的“致同审字（2016）第 351ZA0057”号《审计报告》
《公司法》	指	《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	《中华人民共和国证券法》
《上市规则》	指	深圳证券交易所股票上市规则（2014 年修订）
DAU	指	Daily Active User,日活跃用户数量
MAU	指	Monthly active users, 月活跃用户人数
ARPPU	指	Average Revenue per Paying User, 平均每付费用户收入
ARPU	指	Average Revenue Per User, 每用户平均收入

注：本报告书中可能存在个别数据加总后与相关汇总数据存在尾差，系数据计算时四舍五入造成。

第一节 本次交易概况

一、本次交易的背景

（一）上市公司主要产品价格下滑，经营存在风险，亟需开拓新的业务领域

公司主要产品为围堰海参、海参加工品的生产、销售。由于近年来海参市场需求趋于饱和，市场竞争加剧，海参价格持续下滑，公司的业绩出现不同程度的波动。加之公司面临海参苗种繁育病害、养殖水域环境污染、海参质量安全、经营季节性波动等各种经营风险，公司未来发展前景不明朗。

鉴于上述情况，为降低经营风险、改善盈利能力、保护广大股东的利益，使上市公司能够保持持续健康的发展，上市公司决定通过本次重组进入互联网泛娱乐产业，注入持续经营能力和盈利能力更强的网络游戏运营及互联网平台运营资产，保护上市公司广大股东特别是中小股东的利益。

（二）中国游戏产业高速发展，移动游戏产品数量爆发增长

中国音数协游戏工委（GPC）、伽马数据（CNG 中新游戏研究）及国际数据公司（IDC）发表的《2015 年中国游戏产业报告》显示，截至 2015 年，中国游戏市场用户数量约达到 5.34 亿人，比 2014 年增长了 3.3%。中国游戏市场（包括网络游戏市场、电视游戏市场、单机游戏市场等）实际销售收入达到 1,407.0 亿元，较 2014 年增长了 22.9%。整体来看，中国游戏产业企业新产品研发加快，企业竞争力明显增强、游戏覆盖范围不断延展。

中国游戏产业发展迅速，作为新兴细分市场的移动游戏市场规模增幅更加明显，市场收入规模进一步扩大。游戏产品的数量规模已经进入高速增长阶段，特别是移动游戏，其产品数量增长迅速，推动整体游戏数量规模迈上新台阶。根据《2015 年中国游戏产业报告》数据显示，2015 年中国移动游戏市场整体规模达到 514.6 亿元，同比增长 87.2%。

（三）产业政策支持游戏产业发展

产业政策方面，近年来，在国家有关部门先后颁布的《国民经济和社会发展的第十二个五年规划纲要》、《中共中央关于深化文化体制改革推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》、《文化部“十二五”时期文化产业倍增计划》等一系列重要政策文件中均明确强调要加大对游戏产业的扶持力度，并积极鼓励推动企业跨行业、跨地区兼并重组，促进文化娱乐领域资源的整合和结构的优化，提高市场集约化水平。2013年8月，国务院发布了《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》（国发[2013]32号），要大力发展数字出版、互动新媒体、移动多媒体等新兴文化产业，促进动漫游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。

二、本次交易的目的

（一）推动上市公司转型升级，明确向新兴产业进军的发展战略

壕鑫互联是一家拥有自有流量入口、集发行运营、平台、渠道于一体的移动端综合娱乐服务平台，依托成熟的1862游戏平台及首创的“线上游戏-线下赛事-媒体直播”的“竞技平台金三角”业务模式，带给游戏客户新颖的全方位游戏体验。通过本次交易，上市公司将经营风险较大的部分海参育苗、养殖业务置出，同时置入盈利能力更强的游戏发行及渠道运营业务，明确向新兴产业进军的发展战略。

（二）强化上市公司盈利能力，提升上市公司价值

本次交易完成后，壕鑫互联将成为上市公司控股子公司，纳入合并报表范围，置入资产的核心竞争力较为明显，随着置入资产在移动游戏行业的深入运作、经验积累和管理水平提升，上市公司持续盈利能力得到显著提高。根据盈利预测，2016年至2018年，标的公司扣非后净利润不低于8,600.71万元、19,193.42万元、29,200.64万元。壹桥海参持有标的公司55.00%的股权，该部分股权对应的净利润分别为4,730.39万元、10,556.38万元、16,060.35万元。通过本次交易，上市公司的业务得到优化，盈利能力得到改善，进而公司价值得到提升，也有利于更

好地回报股东。

三、本次交易的决策过程和批准程序

（一）本次交易已履行的决策过程

1、上市公司履行的审批程序

2016年8月15日，壹桥海参召开第三届董事会第二十一次会议，审议通过了《关于资产置换的议案》。

2、交易对方履行的审批程序

2016年8月15日，南昌京鑫执行事务合伙人做出决定，同意本次重大资产重组方案。

（二）尚需履行的决策程序

本次交易尚需获得公司股东大会审议通过。

公司在履行上述程序前不得实施本次重组方案。上述事项能否获得批准存在不确定性，提请广大投资者注意本次交易的审批风险。

四、本次交易的具体方案

（一）方案概述

壹桥海参以截至评估基准日2016年4月30日拥有的部分存货、固定资产、在建工程、无形资产作为置出资产，与南昌京鑫、冯文杰分别持有的壕鑫互联54.99%股权、0.01%股权进行置换。

根据上海众华出具的“沪众评报字【2016】第092号”，截至评估基准日2016年4月30日，壕鑫互联全部股东权益的评估值为180,000.00万元。经各方协商，本次交易置入的壕鑫互联55.00%股权的交易价格为99,000.00万元。

根据辽宁众华出具的“众华评报字【2016】第29号”《资产评估报告》，截至评估基准日2016年4月30日，本次交易中置出资产的评估值为97,739.91

万元。经各方协商，置出资产交易价格为 99,000.00 万元。

（二）业绩承诺

根据《盈利预测补偿协议》，南昌京鑫、冯文杰承诺：本次重大资产重组实施完毕后，壕鑫互联 2016 年度、2017 年度、2018 年度实现的归属于母公司所有者的扣除非经常性损益后的净利润分别不低于 8,600.71 万元、19,193.42 万元、29,200.64 万元。

具体情况参见本报告书“第六节 本次交易的主要合同”。

（三）过渡期损益归属

自评估基准日至置出资产交割日，置出资产实现的收益或遭受的损失均由交易对方享有或承担

自评估基准日至置入资产交割日，置入资产实现的收益由上市公司享有，置入资产遭受的损失由交易对方承担。

（四）本次交易不构成重大资产重组、亦不构成关联交易

根据致同会计师出具的壕鑫互联《审计报告》、交易各方协商确定的交易价格以及壹桥海参 2015 年度经审计的财务数据，相关指标计算结果如下：

单位：万元

项目	置入及置出资产 2016.4.30/2015 年度	壹桥海参 2015.12.31/2015 年度	比例
置出资产总额与交易金额孰高	99,000.00	327,148.72	30.26%
置入资产总额与交易金额孰高	99,000.00	327,148.72	30.26%
置入资产营业收入	54.24	57,926.31	0.09%
置入资产净利润	-563.42	24,862.58	-2.27%
置入资产净额与交易金额孰高	99,000.00	237,048.72	41.76%

由上表可以看出，相关指标值均未达到 50%，故本次交易不构成重大资产重组。

本次资产置换的交易对方与本公司不存在关联关系，本次交易不构成关联交

易。

五、本次交易对上市公司的影响

（一）本次交易对上市公司股权结构的影响

本次交易未涉及发行股份及股份转让，交易前后，壹桥海参股权结构未发生变化。

（二）本次交易对上市公司主要财务指标的影响

通过本次交易，上市公司将部分经营效率较低、风险较高的海参育苗及养殖资产置出，置入盈利能力较高的移动游戏资产，上市公司主营业务向互联网泛娱乐行业延伸。本次交易后，上市公司除保持剩余海参养殖资产盈利能力的同时，将增加移动游戏业务收益，上市公司持续盈利能力及抗风险能力将得以显著提高。

（三）本次交易对上市公司持续经营能力的影响

本次拟置入资产为壕鑫互联 55.00%股权，主营业务为互联网平台运营及互联网产品的研发与应用，属于互联网以及增值电信业务平台服务范畴。

根据国家发改委发布的《产业结构调整指导目录（2011 年本）（2013 年修正）》，增值电信业务平台建设是我国重点扶持的鼓励类产业，业务符合国家大力发展互联网产业的有关政策。

根据艾瑞咨询的统计，我国网络游戏的市场规模在 2015 年大约为 320 亿左右，呈逐年递增趋势，市场规模巨大。

壕鑫互联是一家拥有自有流量渠道的集发行、渠道于一体的移动端游戏发行公司，拥有经验丰富的专业团队及游戏资源储备，随着游戏的陆续上线，标的资产将进入业绩爆发期。通过本次资产置换，上市公司将经营风险较高的海参养殖加工业务置出，布局移动互联网泛娱乐行业，有利于提高上市公司的持续经营能力，提升上市公司的盈利水平。

（四）本次交易对上市公司未来发展前景的影响

1、交易后的整合计划

本次交易完成后壕鑫互联移动游戏业务将置入上市公司，上市公司将成功切入互联网泛娱乐行业，公司将整合壕鑫互联公司的现有的行业资源，利用其成熟的游戏发行、运营及渠道拓展模式，利用现有的高级管理人员及成熟的业务团队，打造国内专业的线上线下综合娱乐服务平台。以市场潜力巨大的竞技体育平台为切入点，布局细分市场，通过寻找与娱乐平台、体育平台，传统媒体及与其他泛娱乐产业跨界合作的方式打造竞技体育娱乐平台。

本次重组完成后，公司将根据业务发展情况，优化部分管理部门设置，在整体上把握公司业务转型的方向，同时，利用上市公司的优秀平台，在市场上选聘优秀的、管理经验的优秀人才，增强整个公司全局负责的经营管理团队，提升管理效率、降低管理成本。资产置入后，将在具体财务规范、管理制度等方面按照上市公司的统一标准严格执行。

2、置入资产未来发展规划

壕鑫互联从公司成立初期便立足于打造国内专业的线上线下综合娱乐服务平台。以市场潜力巨大的竞技体育平台为切入点，布局细分市场。通过寻求与娱乐平台、体育平台、传统媒体及与其他泛娱乐产业跨界合作的方式打造竞技体育娱乐平台。

（1）竞技平台运营策略

壕鑫互联拥有强大的自有流量来源，月活跃用户超 3000 万。同时，通过与股东乐视体育进行的战略层面的合作为其沉淀了大量用户。因此，在未来壕鑫互联将极大发挥自有流量渠道的优势，公司将通过战略合作所获得的用户流量以及自有流量渠道 1862 游戏平台庞大的用户量，实现流量的自主导入。

线上内容方面以定制开发+独家代理为主要来源。通过对重点游戏内容进行定制开发和独家代理，创造有别于市场的差异化游戏模式吸引用户。平台内容的筛选将严格遵循公司所强调的竞技体育生态，以强竞技性和跨界合作为主导，刷

新用户体验、极大提高利润，并结合自有流量渠道实现闭环生态。

（2）竞技平台金三角

通过与乐视体育进行深度战略合作，实现多方面的资源互换和共享。结合平台自身游戏内容资源强竞技的特点与乐视体育及旗下视频内容平台、直播平台等流量入口实现强指向性产品推广以及创新型的用户交互模式。通过此类结合新型媒体及线下资源整合的方式实现“线上游戏—线下赛事竞技—媒体直播”的“竞技平台金三角”概念，带给游戏用户新颖的全方位竞技游戏体验。

将线上游戏、媒体直播及线下赛事竞技结合的平台运营方式在市场中尚未出现与其切实对应的竞品。因此，通过布局优秀产品和扩大推广范围迅速抢占市场亦属于未来发展经营的工作重点。

（3）战略合作布局

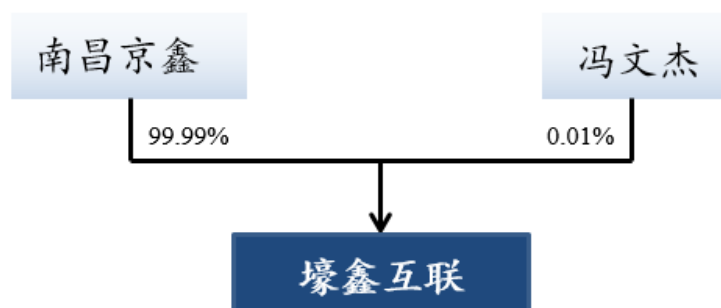
公司未来将通过投资布局和战略合作的方式与业务发展生态体系内的其他公司进行资源整合。主要将在流量入口，平台内容以及视频媒体等方面进行布局和合作，使其符合“竞技平台金三角”发展需要。

第二节 交易对方基本情况

一、本次交易对方总体情况

本次交易中，上市公司拟以截至 2016 年 4 月 30 日的部分资产与南昌京鑫、冯文杰持有的壕鑫互联 55.00%股权进行置换，南昌京鑫、冯文杰为本次资产置换的交易对方。其中：冯文杰为南昌京鑫普通合伙人和执行事务合伙人。

交易对方与标的公司股权关系如下：



二、交易对方情况

（一）冯文杰

姓名	冯文杰
性别	男
国籍	中国
身份证号	44010519770314****
住所	广州市海珠区翠城中街 7 号 2401 室
通讯地址	广州市海珠区翠城中街 7 号 2401 室
是否取得其他国家或者地区的居留权	无

（二）南昌京鑫

1、基本情况

公司名称	南昌京鑫优贝网络科技中心（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业
注册地	江西省南昌市南昌经济技术开发区白水湖管理处对面车塘湖水产场办公楼 313 室
主要办公地点	江西省南昌市南昌经济技术开发区白水湖管理处对面车塘湖水产场办公楼 313 室
执行事务合伙人	冯文杰
成立日期	2016 年 7 月 27 日
营业期限	2016 年 7 月 27 日至 2026 年 7 月 26 日
注册号/ 统一社会信用代码	91360108MA35JW5690
经营范围	技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让。技术推广；应用软件开发；软件开发；市场调查（社会调查除外）；企业策划。设计；设计、制作、代理、发布广告；销售计算机。软件及辅助设备、电子产品、通讯设备、五金交电；互联网信息服务。（依法所经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

2、历史沿革及最近三年注册资本变化情况

南昌京鑫成立于 2016 年 7 月 27 日，系由壕鑫互联截至评估基准日的全体直接或间接股东共同出资设立的合伙企业。

2016 年 7 月 27 日，冯文杰、张楠、赵竹一依、王映初（原委托睦锐持有，现已还原）、深圳初创、深圳初创二期、乐体创新、中凌兴盛、未名创新等壕鑫互联的直接、间接股东共同签署《南昌京鑫互联网科技中心（有限合伙）合伙协议》，约定共同出资 100 万元设立南昌京鑫。

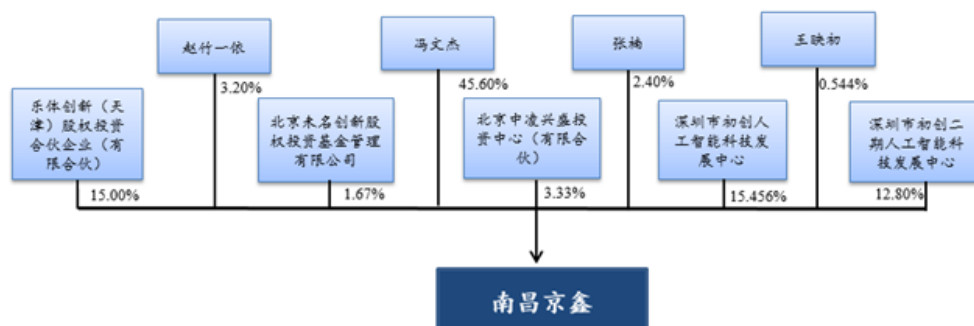
2016 年 7 月 27 日，南昌京鑫取得了南昌经济技术开发区市场和质量监督管理局核发的统一社会信用代码为 91360108MA35JW5690 的《营业执照》。

3、产权控制关系

截至评估基准日，标的公司壕鑫互联的股东为壕鑫上海、乐体创新、中凌兴盛、未名创新。为顺利推进本次交易，全体股东经过协商，对壕鑫互联控股股东

壕鑫网络的股东进行了穿透，并将眭锐代替王映初间接持有壕鑫互联的全部股权进行了还原。由股东深圳初创、深圳初创二期、赵竹一依、王映初及图乐互动的股东冯文杰、张楠按照各自直接或间接持有壕鑫互联的股权比例出资设立南昌京鑫。

南昌京鑫的产权控制关系如下：



冯文杰为南昌京鑫之普通合伙人、执行事务合伙人、实际控制人。

4、主营业务发展状况及最近两年主要财务指标

南昌京鑫成立时间较短，截至本报告书出具之日，尚未开展经营业务。

5、下属企业情况

截至本报告书出具之日，南昌京鑫除持有壕鑫互联 99.99%股权外，未持有其他企业的股权。

6、主要合伙人情况

南昌京鑫共有 1 名普通合伙人和 8 名有限合伙人，其普通合伙人为冯文杰，有限合伙人系张楠、王映初、赵竹一依、深圳初创、深圳初创二期、乐体创新、中凌兴盛、未名创新。

（1）普通合伙人——冯文杰

详见本节之“二、交易对方情况”之“（一）冯文杰”。

（2）有限合伙人——张楠

姓名	张楠
性别	女
国籍	中国
身份证号	23082819810614****
住所	广州市海珠区翠城中街 7 号
通讯地址	广州市海珠区翠城中街 7 号
是否取得其他国家或者地区的居留权	无

(3) 有限合伙人——王映初

姓名	王映初
性别	男
国籍	中国
身份证号	34260119820726****
住所	安徽省巢湖市居巢区湖中路 401 号
通讯地址	安徽省巢湖市居巢区湖中路 401 号
是否取得其他国家或者地区的居留权	无

(4) 有限合伙人——赵竹一依

姓名	赵竹一依
性别	女
国籍	中国
身份证号	11010419830322****
住所	北京市宣武区光源里三巷
通讯地址	北京市宣武区光源里三巷
是否取得其他国家或者地区的居留权	无

(5) 有限合伙人——深圳初创

公司名称	深圳市初创人工智能科技发展中心（有限合伙）
公司类型	有限合伙
执行事务合伙人	初创（上海）投资管理有限公司（委托代表：王映初）
注册地址	深圳市福田区沙头街道新洲路金地一路金地海景花园 1 栋 1106

成立日期	2013 年 3 月 27 日
营业执照注册号	440304602344553
经营范围	人工智能技术开发、技术咨询；投资管理科技型企业（具体项目另行审批）；投资兴办实业（具体项目另行申报）。

(6) 有限合伙人——深圳初创二期

公司名称	深圳市初创二期人工智能科技发展中心（有限合伙）
企业性质	有限合伙
注册地	深圳市福田区沙头街道新洲路金地一路金地海景花园 1 栋 1106
主要办公地点	深圳市福田区沙头街道新洲路金地一路金地海景花园 1 栋 1106
执行事务合伙人	初创（上海）投资管理有限公司（委托代表：王映初）
成立日期	2014 年 5 月 7 日
注册号/ 统一社会信用代码	440304602400361
经营范围	人工智能技术开发、技术咨询，为科技企业提供管理服务，投资科技企业项目；投资兴办实业。

(7) 有限合伙人——乐体创新

公司名称	乐体创新（天津）股权投资合伙企业（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业
注册地	天津自贸试验区（空港经济区）空港国际物流区第二大街 1 号 312 室
主要办公地点	天津自贸试验区（空港经济区）空港国际物流区第二大街 1 号 312 室
执行事务合伙人	乐体创新（天津）投资管理合伙企业（有限合伙）（委派代表：柯旭伟）；
成立日期	2016 年 4 月 18 日
合伙期限	2016 年 4 月 18 日至 2023 年 4 月 17 日
注册号/ 统一社会信用代码	91120118MA05JH9T6H
经营范围	从事对未上市企业的投资，对上市公司非公开发行股票的投资以及相关咨询服务（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

(8) 有限合伙人——中凌兴盛

公司名称	北京中凌兴盛投资中心（有限合伙）
企业性质	有限合伙企业

注册地	北京市东城区东长安街1号东方广场东方经贸城西一办公楼11层04B室
主要办公地点	北京市东城区东长安街1号东方广场东方经贸城西一办公楼11层04B室
执行事务合伙人	北京澜峰资本管理有限公司
成立日期	2015年7月9日
合伙期限	2015年7月9日至2020年7月8日
注册号/ 统一社会信用代码	91110101344396395P
经营范围	项目投资；资产管理。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动。）

(9) 有限合伙人——未名创新

公司名称	北京未名创新股权投资基金管理有限公司
企业性质	有限责任公司(法人独资)
注册地	北京市海淀区中关村大街1号17层E号
主要办公地点	北京市海淀区中关村大街1号17层E号
法定代表人	孟祥男
成立日期	2015年7月23日
营业期限	2015年7月23日至2035年7月22日
注册资本	1000 万元
注册号/ 统一社会信用代码	91110108351308314R
经营范围	非证券业务的投资管理、咨询（不得从事下列业务：1、发放贷款；2、公开交易证券类投资或金融衍生品交易；3、以公开方式募集资金；4、对除被投资企业以外的企业提供担保）；资产管理。（“1、未经有关部门批准，不得以公开方式募集资金；2、不得公开开展证券类产品和金融衍生品交易活动；3、不得发放贷款；4、不得对所投资企业以外的其他企业提供担保；5、不得向投资者承诺投资本金不受损失或者承诺最低收益”；企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

三、其他事项说明

（一）交易对方与上市公司的关联关系说明

本次交易后，交易对方南昌京鑫、冯文杰不持有上市公司股份，根据《上市规则》的相关规定，南昌京鑫、冯文杰非本公司关联方。

（二）交易对方向上市公司推荐董事、监事及高级管理人员情况

截至本报告书出具之日，本次交易的交易对方未向上市公司推荐董事、监事或者高级管理人员。

（三）交易对方最近五年内受到行政处罚、刑事处罚、或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁情况说明

根据本次交易的交易对方冯文杰、南昌京鑫作出的承诺，其最近5年内未受到与本次交易相关的行政处罚、刑事处罚或者涉及与经济纠纷有关的重大民事诉讼或者仲裁，不存在被证券监管部门、证券交易所调查的情形或其他不良记录。

（四）交易对方及其主要管理人员最近五年的诚信情况说明

本次交易对方及其主要管理人员最近五年内不存在未按期偿还大额债务、未履行承诺、被中国证监会采取行政监管措施或受到证券交易所纪律处分的情况，并已作出承诺。

第三节 拟置出资产基本情况

一、拟置出主要资产项目

本次交易，本公司拟将截至 2016 年 4 月 30 日的部分存货、固定资产、在建工程、无形资产置出，具体情况如下：

单位：万元

项目	金额	占资产总额比例
流动资产：		
其中：存货	10,168.87	3.24%
流动资产合计	10,168.87	3.24%
非流动资产：		
其中：固定资产	32,655.36	10.42%
在建工程	36,994.19	11.80%
无形资产	10,297.82	3.29%
非流动资产合计	79,947.37	25.51%
置出资产总计	90,116.24	28.76%

本次置出的主要资产具体情况如下：

（一）存货

本次拟置出存货全部为消耗性生物资产，即投放在拟置出的围堰养殖海域区内的海参苗。

（二）固定资产

本次拟置出的固定资产包括房屋建筑物及设备类资产。

1、房屋建(构)筑物

房屋建筑物主要包括养殖育苗室、配套用房屋建筑建筑物和办公用房，包括办公楼、育苗室、锅炉房等，建筑面积合计为 40,747.28 平方米。上述房屋建筑物均取得了房屋所有权证。具体如下：

序号	权证编号	建筑物名称	结构	建筑面积(m²)
1	瓦房权证非住宅字第 60001516 号	锅炉房-二厂	砖混	136.00
2	瓦房权证非住宅字第 60001515 号	育苗室(44)-二厂	砖混	2,562.04
3	瓦房权证非住宅字第 60001511 号	育苗室(45)-二厂	砖混	1,098.36
4	瓦房权证非住宅字第 60001512 号	育苗室(46)-二厂	砖混	1,098.36
5	瓦房权证非住宅字第 60001513 号	育苗室(47)-二厂	砖混	1,098.36
6	瓦房权证非住宅字第 60001943 号	杨守军-办公楼	框架	2,875.32
7	瓦房权证非住宅字第 60001944 号	杨守军-育苗室 48	砖混	168.00
8	瓦房权证非住宅字第 60001945 号	杨守军-高位水池	框架	480.00
9	瓦房权证非住宅字第 60001946 号	杨守军-锅炉房	框架	328.00
10	瓦房权证非住宅字第 60001947 号	杨守军-饵料是	砖混	64.00
11	瓦房权证非住宅字第 60001948 号	杨守军-饵料是	砖混	234.00
12	瓦房权证非住宅字第 60001949 号	杨守军-育苗室 49	轻钢	2,088.00
13	瓦房权证非住宅字第 60001950 号	杨守军-育苗室 50	轻钢	5,112.00
14	瓦房权证非住宅字第 60001951 号	杨守军-育苗室 51	轻钢	5,112.00
15	瓦房权证非住宅字第 60004546 号	办公楼	框架	3,091.60
16	瓦房权证非住宅字第 60002760 号	育苗室 52-郭莲(2760)	砖混	6,972.12
17	瓦房权证非住宅字第 60002761 号	锅炉房-郭莲(2761)	框架	903.90
18	瓦房权证非住宅字第 60002762 号	育苗室 53-郭莲(2762)	砖混	7,325.22
合计				40,747.28

构筑物为本次拟置出的围堰及企业自建的配套用附属设施，围堰共计 8,656.50 亩；配套用构筑物包括储水池、跨海大桥。

2、设备类资产

设备类资产包括机器设备及电子设备，其中：机器设备共计 376 台(套)，电子设备共计 22 台(套)，主要为拟置出的养殖区生产用设备。

(三) 在建工程

在建工程为本次拟置出的养殖海域内在建的 5 号围堰，共计 8,043.45 亩。目前该工程进展正常，预计于 2016 年年底完成并转固。

(四) 无形资产

本次拟置出的无形资产包括土地使用权及海域使用权。

1、土地使用权

本次拟置出的土地使用权共 3 宗，面积合计 50,304.20 平方米，已取得土地使用权证。具体如下：

序号	土地权证编号	宗地名称	证载土地使用权人	土地用途	土地使用权面积 (平方米)
1	瓦国用 2011 第 109 号	二厂区用地	大连壹桥海洋苗业股份有限公司	养殖用地	11,200.00
2	瓦国用 2012 第 057 号	三厂区用地	大连壹桥海洋苗业股份有限公司	养殖用地	19,147.20
3	瓦国用 2012 第 271 号	二厂区用地	大连壹桥海洋苗业股份有限公司	养殖用地	19,957.00
合计					50,304.20

2、海域使用权

本次拟置出的海域使用权面积合计 16,699.95 亩，均已办理海域使用权证。具体如下：

序号	海域权编号	用海类型	取得日期	终止日期	面积（亩）
1	国海证 102100777	养殖用海	2010/09/27	2020/09/29	449.85
2	国海证 102100778	养殖用海	2010/09/27	2020/09/29	394.50
3	国海证 102100785	养殖用海	2010/09/27	2020/09/29	447.75
4	国海证 102100801	养殖用海	2010/09/27	2020/09/29	449.10
5	国海证 112100504	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	222.15
6	国海证 112100505	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	203.40
7	国海证 112100506	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	382.35
8	国海证 112100507	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	183.75
9	国海证 112100508	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	331.95
10	国海证 112100509	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	381.75
11	国海证 112100510	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	448.05
12	国海证 112100511	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	220.05
13	国海证 112100513	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	445.20
14	国海证 092100552	养殖用海	2011/12/20	2019/12/29	448.35
15	国海证 092100553	养殖用海	2011/12/20	2019/12/29	448.95
16	国海证 092100554	养殖用海	2011/12/20	2019/12/29	429.00

序号	海域权编号	用海类型	取得日期	终止日期	面积（亩）
17	国海证 092100555	养殖用海	2011/12/20	2019/12/29	448.80
18	国海证 092100556	养殖用海	2011/12/20	2019/12/29	448.65
19	国海证 112100512	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	449.70
20	国海证 112100514	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	448.05
21	国海证 112100527	养殖用海	2011/02/11	2021/02/10	362.10
22	国海证 112100824	养殖用海	2010/05/01	2018/02/17	205.95
23	国海证 112100825	养殖用海	2010/05/01	2018/02/17	192.00
24	国海证 112100826	养殖用海	2010/05/01	2018/02/17	204.75
25	国海证 112100827	养殖用海	2010/05/01	2018/02/17	247.80
26	国海证 112100828	养殖用海	2010/05/01	2018/02/17	220.95
27	国海证 112100829	养殖用海	2010/05/01	2018/02/17	214.05
28	国海证 2014D21028101471	养殖用海	2014/01/26	2024/01/25	369.30
29	国海证 2014D21028101480	养殖用海	2014/01/25	2024/01/24	140.85
30	国海证 2014D21028101496	养殖用海	2014/01/24	2024/01/23	356.70
31	国海证 2014D21028101500	养殖用海	2014/01/23	2024/01/22	369.15
32	国海证 2014D21028101513	养殖用海	2014/01/22	2024/01/21	118.20
33	国海证 2014D21028102184	养殖用海	2014/02/16	2024/02/15	444.75
34	国海证 2014D21028102194	养殖用海	2014/02/16	2024/02/15	442.95
35	国海证 2014D21028102153	养殖用海	2014/02/17	2024/02/16	377.70
36	国海证 2014D21028102165	养殖用海	2014/02/16	2024/02/15	449.85
37	国海证 2014D21028102140	养殖用海	2014/02/18	2024/02/17	382.05
38	国海证 2014D21028102132	养殖用海	2014/02/16	2024/02/15	445.20
39	国海证 2014D21028102171	养殖用海	2014/02/17	2024/02/16	449.55
40	国海证 2015D21028103971	养殖用海	2015/01/22	2025/01/22	409.05
41	国海证 2015D21028103988	养殖用海	2015/01/22	2025/01/22	447.30
42	国海证 2015D21028103994	养殖用海	2015/01/22	2025/01/22	444.60
43	国海证 2015D21028104007	养殖用海	2015/01/22	2025/01/22	449.40
44	国海证 2015D21028104014	养殖用海	2015/01/22	2025/01/22	445.05
45	国海证 2015D21028104026	养殖用海	2015/01/22	2025/01/22	380.10
46	国海证 2015D21028104038	养殖用海	2015/01/22	2025/01/22	449.25
合计					16,699.95

二、拟置出资产评估情况

（一）评估方法

本次交易置出资产的评估方法如下：

1、存货

本次评估范围的存货为消耗性生物资产。

消耗性生物资产为 2014 年及 2015 年投入围堰海参圈养殖的海参苗。

围堰海参的生长周期为两年，2014 年投入的海参苗 2016 年即可以捕捞，评估基准日与海参捕捞时间较为接近，本次评估 2014 年投 2016 年产的海参按照海参产出量乘以评估基准日前后海参的市场售价后确定评估值。

2015 年投入的海参苗 2017 年可捕捞，本次评估参照海参生长周期确定其产量率乘以评估基准日前后海参的市场售价后确定评估值。

计算公式：

评估值=海参产出量×市场售价

海参产出量=投苗头数×产量率÷每斤产量头数

（1）产量率：按照企业前三年加权平均亩产量扣减 2015 年与 2016 年的亩产减产量及确定产量率；每斤产量头数按海参生长周期确定。

（2）市场售价：市场售价是按照评估基准日前后的市场价格确定的，为不含税的售价。

2、固定资产

（1）房屋建(构)筑物

根据房屋建(构)筑物的结构特点和使用性质，本次评估采用成本法进行评估。

房屋建(构)筑物评估，是根据建筑工程资料和竣工决算资料按房屋建(构)筑

物工程量，以当地现行定额标准、建设规费、贷款利率计算出房屋建(构)筑物的重置全价，并按房屋建(构)筑物的使用年限和对房屋建(构)筑物现场勘察的情况综合确定成新率，进而计算出房屋建(构)筑物评估值。

计算公式：

房屋建(构)筑物评估值=重置全价×成新率

①重置全价的确定

重置全价由建安工程造价、前期及其他费用、资金成本三部分组成。

计算公式：

重置全价=建安工程造价+前期及其它费用+资金成本

A、建安工程造价的确定

对于大型、价值高、重要的房屋建(构)筑物，按结构特征分类，选取典型的房屋建(构)筑物，根据其工程(预)决算进行人工费、材料费、机械费调整，然后依照当地管理部门发布的建设工程费用标准，调整计算出被评估房屋建(构)筑物的建安工程造价。

对于价值量小、结构简单或无竣工决算的房屋建(构)筑物，通过调查了解当地定额站及建筑工程造价管理等权威部门发布的建筑工程造价信息，选择近期与被评估房屋建(构)筑物类似的房屋建(构)筑物进行类比分析，以其建安工程造价为基础，通过差异调整，推算出被评估房屋建(构)筑物的建安工程造价。

B、前期及其他费用的确定

前期及其他费用包括建设单位管理费、勘察设计费、工程监理费、环境影响评价费等，是依据委估资产所在地建设工程其他费用标准，结合资产本身特点进行计算。

C、资金成本的确定

资金成本系在建设期内为工程建设所投入资金的贷款利息，其采用的利率按基准日中国人民银行规定标准计算，工期按建设正常合理周期计算，并按均匀投

入考虑：

资金成本=(建安工程造价+前期及其他费用)×银行贷款利率×建设工期×50%

②成新率的确定

在本次评估过程中，按照房屋建(构)筑物的经济使用年限、现场勘察情况估算其成新率。其公式如下：

理论成新率=(经济使用年限-已使用年限)÷经济使用年限×100%

成新率=理论成新率×修正系数，即：

$N=N_0 \times K$

N—成新率

N_0 —理论成新率

K—修正系数

$K=K_1 \times K_2 \times K_3 \times K_4$

K_1 —原始质量系数

K_2 —负荷利用系数

K_3 —时间利用系数

K_4 —环境影响系数

(3)评估值的确定

评估值=重置全价×成新率

(2) 设备类资产

在可以预知的法律、经济和技术许可的范围内，根据本次评估目的，按照持续使用原则，以市场价格为依据，结合委估设备的特点和收集资料情况，采用成本法进行评估。

计算公式：

评估值=重置全价×成新率

①重置全价的确定

机器设备重置全价由设备购置价、运杂费、安装调试费等部分组成。

重置全价计算公式：

重置全价=设备购置价+运杂费+安装工程费-设备购置所发生的增值税进项税额

评估范围内的电子设备价值量较小，不需要安装(或安装由销售商负责)以及运输费用较低，参照现行市场购置的价格确定。

A、设备购置价的确定

主要通过向生产厂家询价或参照《机电产品报价手册》等价格资料，以及参考近期同类设备的合同价格确定。对未能查询到购置价的设备，采用同年代、同类别设备的价格变动率推算确定购置价。

B、运杂费的确定

以含税购置价为基础，根据生产厂家与设备所在地间发生的装卸、运输、保管、保险及其他相关费用，按不同运杂费率计取，购置价格中包含运输费用的不再计取运杂费。

C、安装调试费的确定

根据设备的特点、重量、安装难易程度，以含税购置价为基础，按不同安装费率计取。

对小型、无须安装的设备，不考虑安装调试费。

D、设备购置所发生的增值税进项税额的确定

设备购置所发生的增值税进项税额=设备含税购置价×增值税率÷(1+增值税率)+运杂费×增值税率÷(1+增值税率)

②成新率的确定

在本次评估过程中,按照设备的经济使用年限、现场勘察情况估算其成新率。其公式如下:

$$\text{成新率} = (\text{经济使用年限} - \text{已使用年限}) \div \text{经济使用年限} \times 100\%$$

③评估值的确定

$$\text{评估值} = \text{重置全价} \times \text{成新率}$$

对生产年代久远,新产品市场已无同类型型号的机器设备和电子设备则参照近期二手市场行情确定评估值。

3、在建工程

评估人员在核对账面记录以及查阅预决算审核报告等资料基础上,通过现场调研,认为纳入评估范围的在建工程项目进度基本上是按计划进行的,实物质量达到了设计要求,实际支付情况与账面相符,对在建工程采用以下方法进行评估:

开工时间距基准日半年以上的在建项目,根据其在建工程申报金额,经账实核对后,加适当的资金成本确定其评估值。

4、无形资产

(1) 土地使用权

纳入本次评估范围的土地使用权为通过出让方式取得,权属明确。

根据《城镇土地估价规程》及评估目的、资产具体条件、用地性质,结合评估师收集的有关资料,考虑到当地地产市场发育程度,选择评估方法。根据资产的特点及评估师所掌握的资料,本次采用成本逼近法和市场比较法进行评估。评估师通过分析两种不同方法的评估结果,并结合本次评估目的采用加权平均法确定评估宗地的评估值。

①成本逼近法

成本逼近法是以开发土地所耗费的各项费用之和为主要依据,再加上一定的

利润、利息、应缴纳的税金和土地增值收益来确定土地价格的评估方法。基本计算公式为：

土地价格=土地取得费及税费+土地开发费用+利息+利润+土地增值收益

A、土地取得费及税费

a、土地取得费

根据评估对象土地所处区域的征地综合区片价测算土地取得费，征地费一般包括土地补偿费、安置补助费、地上附着物补偿费等费用。

b、有关税费

指土地取得过程中的各项税费，一般包括耕地占用税、土地管理费、耕地开垦费。相应税费的取值标准应依据政府相应政策规定。

B、土地开发费

土地开发费是评估对象土地所在区域土地平均开发程度下需投入的各项客观费用总和。宗地红线外的开发费包括基础设施配套费、公用设施配套费，宗地红线内的开发费用包括土地平整费和内部基础设施配套费用。

C、利息

为土地在正常开发周期内占用资金(包括土地取得费及税费、土地开发费)的筹资成本，即开发期利息。

D、利润

土地开发利润是土地投资正常的回报。以土地取得费及税费、土地开发费为计算基础，考虑所在区域同类用地在相同开发周期的投资回报水平确定平均利润率。

E、土地增值收益

为土地开发后与开发前的差额，一般以土地增值率表示。

②市场比较法

市场比较法是将评估对象与评估基准日近期有过交易的类似土地使用权进行比较，对这些类似土地使用权的已知价格作适当的修正，以此估算评估对象在评估基准日的客观合理价格或价值的方法。

基本公式：

评估宗地价格=比较实例土地价格×交易情况修正系数×交易期日修正系数×区域因素条件修正系数×个别因素条件修正系数

根据对两种方法计算依据、过程及结果的分析，按两种方法测算结果的权重比例作为待估宗地的土地价格。

计算公式：

待估宗地评估值=市场比较法的宗地价格×权重比例+成本逼近法的宗地价格×权重比例

（2）海域使用权

根据评估目的、资产具体条件、用海类型，结合评估师收集的有关资料，考虑到当地海域市场发育程度及评估师所掌握的资料，本次采用市场法进行评估。

市场法是指将委估对象和市场近期同类交易案例相比较，找出评估对象与每个参照案例之间在价值影响诸因素方面的差异，并据此对参照物交易价格进行比较调整，确定委估对象评估值的一种评估方法。

本次评估基本计算公式为：评估值=(案例 1 调整后交易价格+案例 2 调整后交易价格+案例 3 调整后交易价格)÷3

案例调整后交易价格=交易价格×因素修正系数

（二）评估结果

本次置出资产于评估基准日账面价值为 90,116.24 万元，评估值为 97,739.91 万元，评估值与账面价值比较增值 7,623.67 万元，增值率为 8.46%。

评估结果汇总情况见下表：

单位：万元

项目		账面价值	评估价值	增减值	增值率%
		B	C	D=C-B	E=D/B×100%
1	流动资产	10,168.87	12,574.36	2,405.49	23.66
2	非流动资产	79,947.37	85,165.55	5,218.18	6.53
3	其中：固定资产	32,655.36	35,009.89	2,354.53	7.21
4	在建工程	36,994.19	39,041.36	2,047.17	5.53
5	无形资产	10,297.82	11,114.30	816.48	7.93
6	资产总计	90,116.24	97,739.91	7,623.67	8.46

第四节 拟置入资产基本情况

本次交易中，上市公司拟将截至评估基准日 2016 年 4 月 30 日拥有的部分资产作为本次交易拟置出资产与壕鑫互联所有股东持有的壕鑫互联 55.00%的股权进行置换。本次交易标的之壕鑫互联的基本情况如下：

一、壕鑫互联基本情况

中文名称：	壕鑫互联（北京）网络科技有限公司
公司类型：	其他有限责任公司
注册地：	北京市海淀区东北旺南路 29 号院 3 号楼 3 层 3569 室
主要办公地点：	北京市海淀区中关村南四街紫金数码园 3 号 0706 室
法定代表人：	冯文杰
注册资本：	1250 万元
成立日期：	2014 年 12 月 23 日
营业期限：	自 2014 年 12 月 23 日至 2034 年 12 月 22 日
统一社会信用代码	911101083271684461
经营范围：	技术开发、技术服务、技术咨询、技术转让、技术推广；应用软件开发；软件开发；市场调查；企业策划、设计；设计、制作、代理、发布广告；销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、通讯设备、五金交电；从事互联网文化活动。（企业依法自主选择经营项目，开展经营活动；从事互联网文化活动以及依法须经批准的项目，经相关部门批准后依批准的内容开展经营活动；不得从事本市产业政策禁止和限制类项目的经营活动。）

二、历史沿革

（一）2014 年 12 月，壕鑫互联设立

壕鑫互联系由壕鑫网络单独出资设立的有限公司。

2014 年 12 月 23 日，壕鑫网络签署《壕鑫互联（北京）网络科技有限公司章程》。同日，壕鑫互联取得了由北京市工商行政管理局海淀分局核发的注册号为 110108018361443 号的《营业执照》。

壕鑫互联设立时，各股东的出资额与出资比例情况如下：

序号	股东名称	认缴额（万元）	实缴额（万元）	出资方式	持股比例
1	壕鑫网络	1,000	1,000	货币	100.00%
合计		1,000	1,000	--	100.00%

（二）2016 年 4 月，注册资本增加至 1,250 万元

根据壕鑫互联与乐体创新、中凌兴盛、未名创新于 2015 年 10 月、2015 年 12 月签订的《股权投资协议书》及其补充协议，壕鑫互联增加注册资本 250 万元，由乐体创新出资 4,500 万元认缴 187.5 万元、中凌兴盛出资 1,000 万元认缴 41.6667 万元、未名创新出资 500 万元认缴 20.8333 万元。2016 年 4 月 18 日，壕鑫互联股东壕鑫网络做出股东决定，同意上述增资协议。

根据北京兴华会计师事务所（特殊普通合伙）出具的[2016]京会兴验字第 04010073 号《验资报告》，壕鑫互联已收到壕鑫网络、乐体创新、中凌兴盛、未名创新缴纳的注册资本共计 1,250 万元，其中壕鑫网络 1,000 万元、乐体创新 187.50 万元、中凌兴盛 41.67 万元、未名创新 20.83 万元，出资方式均为货币。

本次变更后，公司注册资本增加至 1,250 万元。2016 年 4 月 20 日，壕鑫互联取得了由北京市工商行政管理局海淀分局核发的统一社会信用代码为 911101083271684461 号的《营业执照》。

本次增资后，各股东的出资额与出资比例情况如下：

序号	股东名称	认缴额（万元）	实缴额（万元）	出资方式	持股比例
1	壕鑫网络	1,000.00	1,000.00	货币	80.00%
2	乐体创新	187.50	187.50	货币	15.00%
3	中凌兴盛	41.67	41.67	货币	3.33%
4	未名创新	20.83	20.83	货币	1.67%
合计		1,250.00	1,250.00	--	100.00%

（三）2016 年 5 月，股权转让

2016 年 5 月 28 日，壕鑫互联通过股东会决议，同意壕鑫网络、乐体创新、中凌兴盛、未名创新将其持有的壕鑫互联 100%股权分别转让给南昌京鑫及冯文杰，其中，向南昌京鑫转让 99.99%股权，转让对价为 1,249.875 万元；向冯文杰

转让 0.001% 股权，转让对价为 0.125 万元。同日，壕鑫网络、乐体创新、中凌兴盛、未名创新与南昌京鑫及冯文杰签订了《股权转让协议》。

本次变更于 2016 年 6 月 1 日获得北京市工商行政管理局海淀分局的核准。

本次变更后，壕鑫互联股权结构如下：

序号	股东名称	认缴额	实缴额（万元）	出资方式	持股比例
1	南昌京鑫	1,249.875	1,249.875	货币	99.99%
2	冯文杰	0.125	0.125	货币	0.01%
合计		1,250.00	1,250.00	--	100.00%

（四）2016 年 7 月，股权转让

2016 年 7 月 29 日，壕鑫互联通过股东会决议，同意南昌京鑫将其持有的壕鑫互联 99.99% 股权转让给南昌京鑫，转让对价为 1,249.875 万元；同日，南昌京鑫与南昌京鑫签订了《股权转让协议》。

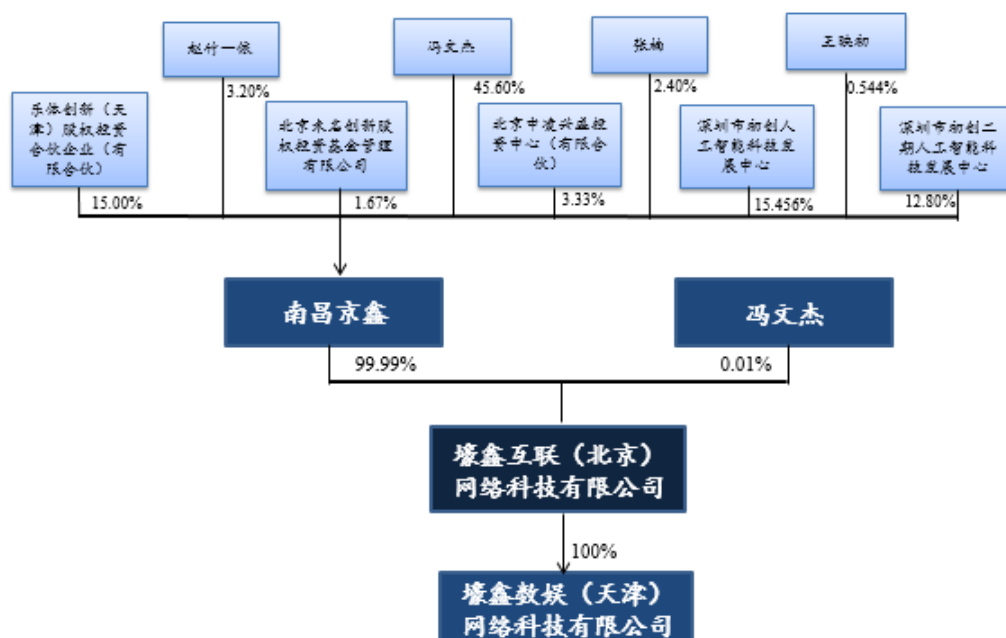
本次变更于 2016 年 7 月 29 日获得北京市工商行政管理局海淀分局的核准。

本次变更后，壕鑫互联股权结构如下：

序号	股东名称	认缴额	实缴额（万元）	出资方式	持股比例
1	南昌京鑫	1,249.875	1,249.875	货币	99.99%
2	冯文杰	0.125	0.125	货币	0.01%
合计		1,250.00	1,250.00	--	100.00%

三、产权及控制关系情况

(一) 股权结构



截至本报告书出具之日，壕鑫互联仅有壕鑫数娱（天津）网络科技有限公司一家子公司。

(二) 实际控制人

截至本报告出具日，冯文杰直接和间接合计持有壕鑫互联 45.61%股权，为壕鑫互联的实际控制人。

实际控制人的具体情况见本报告书“第二节/二/（一）冯文杰”。

(三) 壕鑫互联《公司章程》中可能对本次交易产生影响的主要内容或相关投资协议

截至本报告书出具之日，壕鑫互联现行有效的《公司章程》中不存在可能对本次交易产生影响的内容，亦不存在可能对本次交易产生影响的相关投资协议。

（四）影响该资产独立性的协议或其他安排

截至本报告书出具之日，壕鑫互联不存在影响其独立性的协议或其他安排。

四、下属企业情况

（一）基本信息

公司名称	壕鑫数娱（天津）网络科技有限公司
企业性质	有限责任公司(法人独资)
注册地	天津滨海新区中新生态城中成大道以西、中滨大道以南生态建设公寓 8 号楼 3 层 330 房间
主要办公地点	天津滨海新区中新生态城中成大道以西、中滨大道以南生态建设公寓 8 号楼 3 层 330 房间
法定代表人	李达达
成立日期	2014 年 11 月 24 日
营业期限	2014 年 11 月 24 日至 2034 年 11 月 23 日
注册资本	1000 万人民币
注册号/ 统一社会信用代码	911201163006911492
经营范围	网络科技、信息科技、计算机科技技术领域内的技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务；计算机及配件、电子产品、通讯器材、家用电器的销售；市场营销策划；企业管理咨询；会务服务；展览展示服务；广告设计制作。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动）

（二）历史沿革

1、2014 年 11 月，壕鑫数娱设立

壕鑫数娱系由壕鑫网络和自然人李达达共同出资设立的有限公司。

2014 年 11 月 20 日，壕鑫网络与李达达共同签署《壕鑫数娱（天津）网络科技有限公司章程》，分别出资 2.1 万元、0.9 万元设立壕鑫数娱。2014 年 11 月 24 日，壕鑫数娱取得了由天津市滨海新区市场和质量监督管理局核发的注册号为 120116000305867 号的《营业执照》。

壕鑫数娱设立时，各股东的出资额与出资比例情况如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	持股比例
1	壕鑫网络	2.10	货币	70%
2	李达达	0.90	货币	30%
合计		3.00	--	100%

2、2016 年 1 月，股权转让及增资

2016 年 1 月 26 日，壕鑫数娱通过股东会决议，同意股东壕鑫网络、李达达分别以零元价格向壕鑫互联转让其各自持有的壕鑫数娱 70%股权、30%股权，股权转让后，由壕鑫互联向壕鑫数娱增资，注册资本增加至 1,000 万元。同日，壕鑫网络、李达达分别与壕鑫互联签订《股权转让协议》。

2016 年 1 月 28 日，壕鑫数娱取得了由天津市滨海新区市场和质量监督管理局核发的统一社会信用代码为 911201163006911492 号的《营业执照》。

本次变更后，壕鑫数娱股东的出资额与出资比例情况如下：

序号	股东名称	出资额（万元）	出资方式	持股比例
1	壕鑫互联	1,000	货币	100%
合计		1,000	--	100%

（三）主要业务发展情况及主要财务数据

壕鑫数娱成立以来主要经营游戏的发行业务，最近一年一期的主要财务指标如下表（单位：万元）：

项目	2016 年 4 月 30 日	2015 年 12 月 31 日
总资产	41.38	33.79
总负债	113.72	212.89
净资产	-72.34	-179.10
项目	2016 年 1-4 月	2015 年度
营业收入	7.48	38.91
利润总额	-63.24	-181.20
净利润	-63.24	-181.20

注：以上财务数据已经致同会计师审计

五、壕鑫互联出资及合法存续情况

根据壕鑫互联提供的自设立至今的工商登记资料及交易对方冯文杰和南昌京鑫针对交易标的之壕鑫互联股权合法性所作出的承诺：

冯文杰和南昌京鑫持有的壕鑫互联 100%股权没有设置质押、留置等任何担保权益，也不存在任何可能导致上述股权被有关司法机关或行政机关查封、冻结、征用或限制转让的未决或潜在的诉讼、仲裁以及任何其他行政或司法程序。

冯文杰和南昌京鑫持有的壕鑫互联 100%股权不存在禁止转让、限制转让、其他任何权利限制的任何公司内部管理制度文件、股东协议、合同、承诺或安排。

冯文杰和南昌京鑫持有壕鑫互联 100%股权，对该等股权拥有完整、有效的所有权。

冯文杰和南昌京鑫对壕鑫互联的历次出资是真实的，已经足额到位。

冯文杰和南昌京鑫对壕鑫互联的出资系自有资金，不存在受他人委托或信托代为出资等股权代持的情形。

冯文杰和南昌京鑫持有壕鑫互联 100%股权权属清晰，不存在纠纷及潜在纠纷，不存在出资不实或者影响壕鑫互联合法存续的情况。

综上所述，冯文杰和南昌京鑫对壕鑫互联不存在出资不实、虚假出资或者抽逃出资的情形。

六、壕鑫互联的人员情况

（一）壕鑫互联人员概况

截至 2016 年 4 月 30 日，壕鑫互联按任职类别划分的员工情况如下：

专业类别	员工人数（人）	占比
管理人员	6	11.11%
财务及人事	5	9.26%
技术研发	13	24.07%

行政及法务	1	1.85%
美术及产品运营	9	16.67%
其他	20	37.04%
合计	54	100%

截至 2016 年 4 月 30 日，壕鑫互联按受教育程度划分的员工情况如下：

教育程度	员工人数（人）	占比
硕士及以上	1	1.85%
本科	28	51.85%
大专及以下	25	46.3%
合计	54	100%

截至 2016 年 4 月 30 日，壕鑫互联按年龄结构划分的员工情况如下：

年龄分布	员工人数（人）	占比
30 及 30 岁以下	39	72.22%
31 岁至 40 岁	12	22.22%
41 岁至 50 岁	2	3.71%
51 岁及 51 岁以上	1	1.85%
合计	54	100%

（二）董事、监事的任职情况

截至本报告书出具之日，壕鑫互联设董事 3 人，监事 1 人，报告期内壕鑫互联董事及监事任职情况如下：

序号	姓名	性别	出生年月	任职
1	冯文杰	男	1977.03	董事长
2	苏玮	男	1977.01	董事
3	赵竹一依	女	1983.03	董事
4	曹春梅	女	1974.01	监事

冯文杰：男，1977 年 3 月出生。2000 年创立 WASS，开发手机电子邮件系统；2001 年联合创立北京数位红软件应用公司,开发手机游戏；2006 年创立北京三代动力软件技术有限公司（3GV8International Inc.），开创了手机文学和杂志

阅读的新模式；2008 年创立北京千尺无限软件技术有限公司，致力于手机下载和手机 APP 发行渠道，获新浪和鼎晖资本投资；2013 年创立壕鑫（上海）网络科技有限公司；2014 年 12 月成立壕鑫互联（北京）网络科技有限公司，担任董事长职务。

苏玮：男，1977 年 1 月出生。1995 年进入广州市商业银行工作，担任业务主管；2004 年，进入广州数蓝软件科技有限公司，担任总经理；2006 年进入魔龙国际工作，担任副总裁；2008 年，进入北京千尺无限软件技术有限公司工作，担任副总裁；2011 年，进入北京欢乐千尺软件技术有限公司工作，担任副总裁；2015 年，进入壕鑫互联（北京）网络科技有限公司工作，担任总经理。

赵竹一依：女，1983 年 3 月出生。2005 年进入 Sony&BMG 唱片公司，担任数字市场及经纪人；2014 年进入上海路画影业影视传媒有限公司，担任副总裁；2016 年 3 月进入壕鑫互联（北京）网络科技有限公司，担任董事。

曹春梅：女，1974 年 1 月出生。1997 年进入北京市公路局第五工程施工处工作，担任会计职务；2007 年进入北京用友致远软件技术有限公司工作，担任主管会计；2009 年进入北京生生数码有限责任公司，担任财务经理职务；2010 年进入北京千尺无限软件技术有限公司工作，担任财务经理；2011 年进入北京欢乐千尺软件技术有限公司工作，担任财务经理。2014 年 12 月进入壕鑫互联工作，担任壕鑫互联监事。

（三）壕鑫互联管理层人员情况

壕鑫互联管理层基本情况如下表：

序号	姓名	性别	出身年月	行业从业时间	任职
1	冯文杰	男	1977.03	16 年	总经理
2	苏玮	男	1977.01	21 年	副总经理
3	张卓	男	1969.02	23 年	财务总监

冯文杰简历参见“本节/五/（二）董事、监事的任职情况”。

苏玮简历参见“本节/五/（二）董事、监事的任职情况”。

张卓：男，1969年2月出生，1993年，进入吉林市电力实业集团有限公司工作，任职会计科长；2003年4月，进入北京北大资源集团工作，任职财务经理；2006年6月，进入北京百号广大生物科技有限公司工作，任职财务总监；2012年8月，进入北京福盈通科技发展有限公司工作，任职财务总监；2016年2月，进入壕鑫互联（北京）网络科技有限公司工作，任职财务总监。

（四）壕鑫互联核心技术人员情况

壕鑫互联核心技术人员在壕鑫互联具有任职的稳定性，基本情况如下：

序号	姓名	性别	出生年月	行业从业时间	任职
1	苏玮	男	1977.01	21年	副总经理
2	李聪	男	1992.01	3年	高管助理
3	刘美慧	女	1988.05	5年	商务总监
4	许雯萱	女	1987.04	4年	运营总监
5	周林燕	女	1986.10	8年	市场部经理
6	邹宏伟	男	1987.04	3年	运营副总裁
7	张楠	男	1989.05	1年	战略营销经理

苏玮简历参见“本节/五/（二）董事、监事的任职情况”。

李聪，男，1992年1月出生，2013年12月到2015年7月，到北京触控科技有限公司，任商务经理；2015年8月起，到壕鑫互联（北京）网络科技有限公司，任职高管助理。

刘美慧，女，1988年6月出生，2011年11月到2014年12月，在北京千尺无限软件技术有限公司，任商务总监；2014年12月起，到壕鑫互联（北京）网络科技有限公司，任职商务总监。许雯萱，女，1987年4月出生，2015年5月到8月，到靠谱网络任商务副总裁；2015年9月，到壕鑫互联（北京）网络科技有限公司，任运营总监。

周林燕，女，1986年10月出生，2011年9月到2013年9月，到互爱（北京）科技有限公司，任市场部经理；2015年8月起，到壕鑫互联（北京）网络科技有限公司，任市场部经理。

邹宏伟，男，1987年4月出生，2014年4月到2015年4月，到北京拇指玩科技有限公司，任商务经理；2015年起，到壕鑫互联（北京）网络科技有限公司，任运营副总裁。

张楠，男，1989年5月出生，11年9月至15年9月就读于法国尼斯索菲亚·昂蒂波利大学应用数学与社会科学专业，主修金融数学与数据挖掘。2013至2015年于SARL Tokki Tour 兼职从事网络旅游营销工作与大客户合作工作，2015年4月起入职壕鑫互联（北京）网络科技有限公司，任职战略营销经理。

六、主要资产的权属状况、对外担保情况及主要负债、或有负债情况

（一）壕鑫互联最近一期主要资产情况

截至2016年4月30日，壕鑫互联的主要资产情况如下：

项目	金额（万元）	占总资产的比例
流动资产		
其中：货币资金	1,193.84	44.16%
应收账款	74.11	2.74%
预付账款	243.00	8.99%
其他应收款	230.21	8.51%
其他流动资产	44.03	1.63%
流动资产合计	1,785.19	66.03%
非流动资产		
其中：固定资产	19.04	0.70%
无形资产	380.67	14.08%
长期待摊费用	159.22	5.89%
递延所得税资产	359.62	13.30%
非流动资产合计	918.55	33.97%
资产总计	2,703.74	100.00%

注：以上财务数据已经致同会计师审计

根据壕鑫互联经审计的财务报表，截至 2016 年 4 月 30 日，壕鑫互联资产总额 2,703.74 万元，其中流动资产 1,785.19 万元，占资产总额的 66.03%；非流动资产 918.55 万元，占资产总额的 33.97%。具体如下：

1、固定资产

（1）主要经营性房产

鉴于互联网游戏及媒体行业特殊的经营模式、轻资产运营的特点，壕鑫互联无自有房产，其经营所用房产均为租赁而来。

截至 2016 年 4 月 30 日，壕鑫互联在执行的房屋租赁情况如下：

序号	承租方	出租方	地址	面积 (m ²)	租赁期间
1	壕鑫互联	北京乐迪通科技有限公司	北京市海淀区紫金数码园 3 号楼 7 层 0706	470.00	2016.03.01-2017.05.31

壕鑫互联以租赁方式使用上述房屋不违反法律、行政法规的强制性规定，相关租赁合同的条款合法、有效。

（2）主要设备

壕鑫互联的设备主要为办公设备和电子设备，电子设备包括服务器、笔记本电脑、台式电脑等。

根据壕鑫互联经审计的财务报表，截至 2016 年 4 月 30 日，壕鑫互联设备原值为 19.32 万元，累计折旧 0.29 万元，设备净值为 19.04 万元。

2、无形资产

（1）商标权

根据壕鑫互联提供的资料，公司正在申请的待国家工商行政管理总局商标局受理的注册商标情况如下：

序号	权利人	商标名称	商品/服务项目
1	壕鑫互联		视频游戏卡；计算机程序（可下载软件）；鼠标垫；计算机游戏软件；可下载的音乐文件；可下载的影像文件；可下载的计算机应用软件；计算机外围设

			备；遥控装置；电子遥控装置
2	壕鑫互联		配字幕；在计算机网络上提供在线游戏；游戏器具出租；无线电文娱节目；娱乐信息；娱乐服务；组织教育或娱乐竞赛；提供娱乐设施；配音；游戏厅服务
3	壕鑫互联		包装设计；计算机编程；计算机软件设计；计算机软件更新；计算机软件维护；把有形的数据或文件转换成电子媒体；托管计算机站（网站）；提供互联网搜索引擎；软件运营服务（SaaS）；服务器托管
4	壕鑫互联		视频游戏卡；计算机程序（可下载软件）；鼠标垫；计算机游戏软件；可下载的音乐文件；可下载的影像文件；可下载的计算机应用软件；计算机外围设备；遥控装置；电子遥控装置
5	壕鑫互联		配字幕；在计算机网络上提供在线游戏；游戏器具出租；无线电文娱节目；娱乐信息；娱乐服务；组织教育或娱乐竞赛；提供娱乐设施；配音；游戏厅服务
6	壕鑫互联		包装设计；计算机编程；计算机软件设计；计算机软件更新；计算机软件维护；把有形的数据或文件转换成电子媒体；托管计算机站（网站）；提供互联网搜索引擎；软件运营服务（SaaS）；服务器托管
7	壕鑫互联		视频游戏卡；计算机程序（可下载软件）；鼠标垫；计算机游戏软件；可下载的音乐文件；可下载的影像文件；可下载的计算机应用软件；计算机外围设备；遥控装置；电子遥控装置
8	壕鑫互联		配字幕；在计算机网络上提供在线游戏；游戏器具出租；无线电文娱节目；娱乐信息；娱乐服务；组织教育或娱乐竞赛；提供娱乐设施；配音；游戏厅服务
9	壕鑫互联		包装设计；计算机编程；计算机软件设计；计算机软件更新；计算机软件维护；把有形的数据或文件转换成电子媒体；托管计算机站（网站）；提供互联网搜索引擎；软件运营服务（SaaS）；服务器托管
10	壕鑫互联		视频游戏卡；计算机程序（可下载软件）；鼠标垫；计算机游戏软件；可下载的音乐文件；可下载的影像文件；可下载的计算机应用软件；计算机外围设备；遥控装置；电子遥控装置
11	壕鑫互联		配字幕；在计算机网络上提供在线游戏；游戏器具出租；无线电文娱节目；娱乐信息；娱乐服务；组织教育或娱乐竞赛；提供娱乐设施；配音；游戏厅

			服务
12	壕鑫互联	梦幻足球冠	包装设计；计算机编程；计算机软件设计；计算机软件更新；计算机软件维护；把有形的数据或文件转换成电子媒体；托管计算机站（网站）；提供互联网搜索引擎；软件运营服务（SaaS）；服务器托管

（2）软件著作权

截至本报告书出具之日，壕鑫互联拥有的软件著作权共计 10 项，具体情况如下：

序号	权利人	软件名称	证书号	登记号	完成日期	首次发表日期	取得方式
1	壕鑫互联	Android扔弹 球游戏软件 V1.0	软著登字第 1146130号	2015SR259044	2015/1/20	2015/1/20	原始取得
2	壕鑫互联	Android机场 引航员游戏软 件V1.0	软著登字第 1139061号	2015SR251975	2015/4/17	2015/4/17	原始取得
3	壕鑫互联	Android爆破 者游戏软件 V1.0	软著登字第 1139083号	2015SR251997	2015/6/17	2015/6/17	原始取得
4	壕鑫互联	Android冲啊 忍者游戏软件 V1.0	软著登字第 1139075号	2015SR251989	2015/8/18	2015/8/18	原始取得
5	壕鑫互联	Android激动 摩托游戏软件 V1.0	软著登字第 1139079号	2015SR251993	2015/9/6	2015/9/6	原始取得
6	壕鑫互联	Android发射 怪物游戏软件 V1.0	软著登字第 1139070号	2015SR251984	2015/10/7	2015/10/7	原始取得
7	壕鑫互联	梦幻麻将游戏 软件V1.0	软著登字第 1379666号	2016SR201049	2016/6/28	2016/7/4	原始取得
8	壕鑫互联	梦幻斗地主游 戏软件V1.0	软著登字第 1379670号	2016SR201053	2016/6/15	2016/6/27	原始取得
9	壕鑫互联	奥特曼英雄传 说手机游戏软 件V1.0	软著登字第 1375564号	2016SR196947	2016/7/4	2016/7/4	原始取得
10	壕鑫互联	梦幻棋牌嘉年 华游戏软件 V1.0	软著登字第 1360237号	2016SR181620	2016/6/15	未发表	原始取得

(3) 域名

截至本报告书出具之日，壕鑫互联拥有的域名共计 2 项，其具体情况如下：

序号	注册人	域名	注册日	到期日
1	壕鑫互联	1862.cn	2009/2/3	2020/2/3
2	壕鑫互联	halcyongame.cn	2016/2/20	2019/2/20

3、壕鑫互联业务资质情况

截至本报告书出具之日，壕鑫互联及其子公司拥有的业务资质及其他行政许可如下：

(1) 电信与信息服务业务经营许可证

证书名称	证书编号	有效期	证书持有人名称	发证单位
电信与信息服务业务经营许可证	京 ICP 证 160562 号	2016.05.23 -2021.05.23	壕鑫互联（北京）网络科技有限公司	北京市通信管理局

(2) 网络文化经营许可证

证书名称	证书编号	有效期	证书持有人名称	发证单位
网络文化经营许可证	京网文 (2016) 1177-147 号	2016.04.21 -2019.04.20	壕鑫互联（北京）网络科技有限公司	北京市文化局

(3) 互联网出版许可证

按照行业惯例，游戏产品由研发商或主运营商申请版号。壕鑫互联目前运营的游戏产品中，由壕鑫总代理的游戏产品，如研发商无能力申请版号的，则由壕鑫互联代为申请，办理费用由壕鑫互联和研发商根据具体商务条款共同承担；由壕鑫互联联合运营的游戏产品，不需要壕鑫互联代为办理版号。壕鑫互联目前游戏出版均由出版社代为出版，保持了长期稳定的合作关系。由于出版社较多，市场竞争相对充分，版号办理成本相对较低，壕鑫互联委托出版社代为出版不会对公司经营产生实质影响。

(4) 游戏产品资质

根据《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释,进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》(新出联[2009]13号)等有关规定及《网络游戏管理暂行办法》的相关规定,国产网络游戏应取得国家版权局颁发的《计算机软件著作权登记证书》,并在新闻出版部门办理该特定游戏出版的前置审批工作。根据《互联网文化管理暂行规定》(文化部令第51号)、《网络游戏管理暂行办法》和《文化部关于加强网络游戏产品内容审查工作的通知》等有关规定,国产网络游戏在上网运营之日起30日内应当向国务院文化行政部门履行备案手续,取得备案文号,已备案的国产网络游戏应当在其运营网站指定位置及游戏内显著位置标明备案编号。

我国移动游戏行业普遍存在产品研发完成后即刻上线运营的情况,因新闻出版部门版号办理和文化部备案程序周期较长,导致完善相关手续相对滞后。截至2016年5月31日,壕鑫互联《猎魔人》游戏已上线运营,游戏所需的新闻出版部门版号的相关手续正在办理,除《猎魔人》外,《全民弹弹》、《水晶之歌》等三款游戏均已取得文化部备案,具体情况如下:

序号	项目名称	批准文号
1	猎魔人	文网游备字(2016)M-RPG1535号
2	全民弹弹	文网游备字(2016)M-RPG1609号
3	水晶之歌	文网游备字(2016)M-RPG1687号

(二) 壕鑫互联对外担保情况

截至本报告书出具之日,壕鑫互联无对外担保的情况。

(三) 壕鑫互联最近一期主要负债情况

截至2016年4月30日,壕鑫互联主要负债情况如下:

项目	金额(万元)	占总负债的比例
流动负债		
其中:应付账款	0.68	0.05%

项目	金额（万元）	占总负债的比例
应付职工薪酬	64.87	4.93%
其他应付款	1,250.40	95.02%
流动负债合计	1,315.95	100%
非流动负债合计	--	--
负债合计	1,315.95	100%

注：以上财务数据已经致同会计师审计

七、所处行业概况

（一）游戏产业发展概况

壕鑫互联主营业务为互联网平台运营及互联网产品的研发与应用，具体来说为移动游戏的发行、运营及渠道业务。参照中国证监会 2012 年 10 月 26 日公布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订），移动游戏业务属于“信息传输、软件和信息技术服务业”项下的“I65 软件和信息技术服务业”。

壕鑫互联从事行业属于网络游戏行业中的移动游戏细分子行业。网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务。

网络游戏可以分为客户端游戏、网页游戏和移动游戏（或“端游”、“页游”和“手游”）三个大类。客户端游戏，是游戏用户需要将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，并通过客户端入口进入游戏的一种网络游戏。网页游戏是基于网页开发技术，以标准协议为基础传输形式的，无客户端或基于浏览器内核的微客户端网络游戏，游戏用户可以直接通过互联网浏览器玩网页游戏。移动游戏是指消费者利用随身携带并具有广域无线网络连接功能的行动终端设备，能随时随地进行的戏。

（二）所属行业监管机构、监管体制及主要法规政策

1、行业主管部门

我国网络游戏行业的行政主管部门为工信部、文化部、国家新闻出版广电总局，行业自律性组织包括中国软件行业协会游戏软件分会和中国出版工作者协会游戏工作委员会等。

（1）工信部

工信部主要负责制定并组织实施工业、通信业的行业发展规划、产业政策、技术标准和规范，依法对电信与信息服务市场进行监管，指导推进信息化建设，承担通信网络安全及相关信息安全管理责任。

（2）文化部

文化部主要负责拟订文化艺术方针政策，起草文化艺术法律法规草案；拟订文化艺术事业发展规划并组织实施；拟订动漫、游戏产业发展规划并组织实施，指导协调动漫、游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管（不含网络游戏的网上出版前置审批）。

（3）国家新闻出版广电总局

国家新闻出版广电总局、原国家新闻出版总署（国家版权局）负责起草新闻出版、著作权管理的法律法规草案，负责著作权管理工作，负责对互联网出版活动和开办手机书刊、手机文学业务进行审批和监管，负责网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理。

（4）中国软件行业协会游戏软件分会

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，隶属于工信部，业务上接受工信部、文化部等业务有关的主管部门领导，其主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

(5) 中国出版工作者协会游戏工作委员会

中国出版工作者协会游戏工作委员会是目前中国游戏领域最大的自律性组织，主要致力于改善游戏出版业，规范游戏出版物市场。

2、行业主要监管法规及发展政策

(1) 网络游戏行业涉及的主要法律法规和自律规定如下：

发布时间	发布单位	文件名称	主要内容
2000 年 9 月	国务院	《中华人民共和国电信条例》和《互联网信息服务管理办法》	从事经营性互联网信息服务的企业，应当办理取得《增值电信业务经营许可证》。
2005 年 6 月	中国软件行业协会游戏软件分会	《中国游戏行业自律公约》	对从事游戏产品研发、生产、制造、经营活动的企业在权利和义务、行业经营行为进行了明确规范。
2009 年 4 月	工业和信息化部	《电信业务经营许可管理办法》	经营电信业务，应当依法取得电信管理机构颁发的经营许可证。
2009 年 6 月	文化部、商务部	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	对网络游戏企业发行虚拟货币行为进行了规范。
2009 年 9 月	新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室	《新闻出版总署、国家版权局、全国“扫黄打非”工作小组办公室关于贯彻落实国务院<“三定”规定>和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》	将网络游戏内容通过互联网向公众提供在线交互使用或下载等运营服务是网络游戏出版行为，必须严格按照国家法规履行前置审批。
2010 年 6 月	文化部	《网络游戏管理暂行办法》	对网络游戏的内容审查、网络游戏的研究生产、上网运营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范，且国产网络游戏在上网运营之日起 30 日内应当按规定向国务院文化行政部门履行备案手续。
2011 年 2 月	文化部	《互联网文化管理暂行规定》	申请设立经营性互联网文化单位，应当办理取得《网络文化经营许可证》。

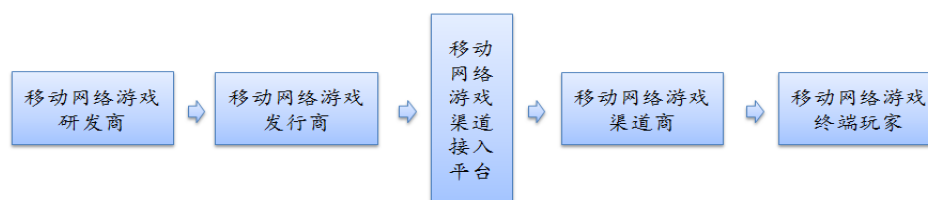
发布时间	发布单位	文件名称	主要内容
2012 年 9 月	文化部	《关于印发<网络文化市场执法工作指引（试行）>的通知》	查处违法网络游戏等互联网文化活动，依照实施违法经营行为的企业注册地或者企业实际经营地进行管辖；企业注册地和实际经营地无法确定的，由从事违法经营活动网站的信息服务许可地或者备案地进行管辖；没有许可或者备案的，由该网站服务器所在地管辖；网站服务器设置在境外的，由违法行为发生地进行管辖。
2016 年 2 月	国家新闻出版广电总局 工业和信息化部	《网络出版服务管理规定》	从事网络出版服务，必须依法经过出版行政主管部门批准。网络出版服务单位实行编辑责任制度，保障网络出版物内容合法。中外合资经营、中外合作经营和外资经营的单位不得从事网络出版服务。

（2）网络游戏行业涉及的主要发展政策如下：

时间	发布单位	文件名称	主要内容
2009 年 9 月	文化部	《文化部关于加快文化产业发展的指导意见》	增强游戏产业的核心竞争力，推动民族原创网络游戏的发展，提高游戏产品的文化内涵。鼓励游戏企业打造中国游戏品牌，积极开拓海外市场。
2009 年 9 月	国务院	《文化产业振兴规划》	发展重点文化产业。以文化创意、动漫等产业为重点，着重发展文化科技、音乐制作、艺术创作、动漫游戏等企业，增强影响力和带动力。
2010 年 3 月	中国人民银行中宣部、财政部、文化部、广电总局、新闻出版总署、银监会、证监会和保监会等九部委	《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	加强适合于创业板市场的中小文化企业项目的筛选和储备，支持其中符合条件的企业上市。
2011 年 3 月	国务院	《“十二五”发展规划》	推进文化产业结构调整，大力发展文化创意和动漫等重点文化产业，扶持中小企业，鼓励文化企业跨地域、跨

时间	发布单位	文件名称	主要内容
			行业、跨所有制经营和重组，提高文化产业规模化、集约化、专业化水平。
2011年10月	中国共产党十七届六中全会	《中共中央关于深化文化体制改革、推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》	将“加快发展文化创意、数字出版、移动多媒体、动漫游戏等新兴文化产业”作为构建现代文化产业体系的重要一环，为网络游戏行业的发展提供了强有力的政策支持依据和保障。
2012年2月	文化部	《“十二五”时期文化改革发展规划纲要》	推动文化产业重点领域发展。积极协调有关部门，逐步完善文化产业各门类政策，改造提升演艺、娱乐、文化旅游、工艺美术等传统文化产业，加快发展动漫、游戏、网络文化等新兴文化产业。
2013年8月	国务院	《国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见》	大力发展新兴文化产业，促进动漫、网络游戏、数字音乐、网络艺术品等数字文化内容的消费。
2013年11月	中国共产党中央委员会	《关于全面深化改革若干重大问题的决定》	提出加快完善文化管理体制和文化生产经营机制，建立健全现代公共文化服务体系、现代文化市场体系，推动社会主义文化大发展大繁荣。此举将有力地推动产业整合，促进跨区域、跨行业并购重组，尤其是在影视、动漫、游戏等国家重点扶持的行业。
2014年2月	国务院	《关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》	推动传统文化单位发展互联网新媒体，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，提升先进文化互联网传播吸引力。深入挖掘优秀文化资源，推动动漫游戏等产业优化升级，打造民族品牌。推动动漫游戏与虚拟仿真技术在设计、制造等产业领域。
2014年3月	文化部、人民银行、财政部	《关于深入推进文化金融合作的意见》	加快推进文化企业直接融资、支持文化企业通过资本市场上市融资、再融资和并购重组；鼓励文化企业并购重组，实现文化资本整合。

（三）移动网络游戏产业链及经营模式



移动网络游戏行业产业链上主要存在研发商、发行商、渠道接入平台、渠道商四种类型的厂商，主要经营模式包括联合运营模式和代理运营模式两种。

1、移动网络游戏产业链

（1）移动网络游戏研发商

移动网络游戏研发商处在整个行业产业链的最上游，根据市场需求制定产品的开发或升级计划，组织策划、美工、程序开发人员等按照特定的流程进行游戏的开发，再经过多轮测试并调整完善后形成正式的游戏产品。

（2）移动网络游戏发行商

移动网络游戏发行商主要负责移动网络游戏的代理发行和推广，其在移动网络游戏产业链中充当了连接开发商和平台运营商的纽带。由于规模较小、缺乏发行运营经验的游戏开发商通常专注于游戏的开发，从分工协作和经济效益的角度权衡，并未建立有庞大的负责商务合作和游戏推广的部门，而是主要通过将游戏交由游戏发行商代理发行和推广，完成游戏在各个平台、渠道上的推广和运营。部分规模较大、拥有成熟发行、运营经验的移动网络游戏研发商也可以不通过发行商，直接与渠道商合作，独立负责游戏的发行和推广。

（3）移动网络游戏渠道接入平台

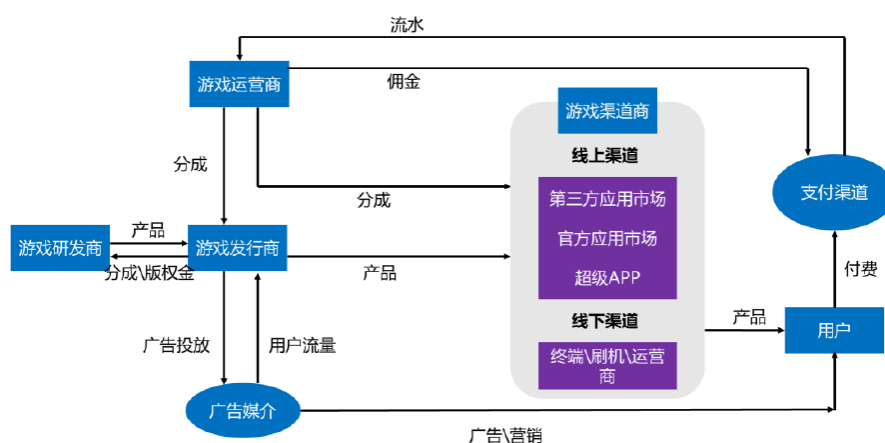
移动网络游戏渠道接入平台主要负责将游戏研发商提供的各种游戏便捷、迅速地接入众多游戏渠道商，缩短游戏的接入时间，提高发行效率。由于大部分移动游戏渠道商均有独立的 SDK，移动网络游戏研发商若自行与移动网络游戏渠道商进行对接合作，接入一个渠道平均需花费 3 天左右的时间，现有市场上游戏

渠道商超过 400 家，过长的接入周期导致往往游戏还未接入大部分渠道商就已面临被市场淘汰的危机，延误了最佳推广时机。因此，游戏研发商首先与移动网络游戏渠道接入平台合作，如易接、棱镜、ZIMON、OKSDK、AnySDK 等，接受平台提供的一站式接入服务，便捷、迅速地接入众多渠道商，实现移动网络游戏的快速上线。

（4）移动网络游戏渠道商

移动网络游戏运营平台的主要业务为在其自身推广平台（包括门户或社区网站、应用商店等）上向游戏玩家提供游戏产品的资讯介绍、进入链接等。推广平台主要可以分为线上平台和线下平台两大类。线上平台主要包括第三方应用市场（如百度移动游戏、腾讯应用宝等）、官方应用市场（如 Apple App Store、Google Play 等）、以及传统的电信运营商；线下平台主要包括终端厂商、刷机预装和实体门店等。

移动网络游戏产业链



2、联合运营模式

（1）联合运营模式介绍

联合运营模式指研发商将游戏产品与一个或多个渠道商进行合作，共同联合运营的一种游戏运营方式。在联合运营模式下，渠道商负责游戏平台的提供和推广、充值服务以及计费系统的管理，研发商负责游戏版本的更新及技术支持和维

护，并提供客户服务。本种模式主要适用于部分规模较大、拥有成熟发行、运营经验的研发商，在本种情况下研发商可以跳过发行商直接与渠道商展开合作。

（2）联合运营模式下的上下游关系

联合运营模式下，研发商直接成为渠道商的上游，渠道商根据游戏玩家实际充值并消费的金额按照事先签订的协议与研发商进行分成。渠道商的下游直接为终端消费者。

3、代理运营模式

（1）代理运营模式介绍

代理运营模式下，游戏研发商与游戏发行商签订游戏代理协议，游戏发行商凭借自身的渠道资源和运营经验优势，与游戏渠道商接洽沟通，最终由渠道商将游戏产品推广到最终的游戏玩家。国内当下移动网络游戏的发行多采用本模式。

（2）代理运营模式下的上下游关系

代理运营模式下，发行商成为研发商的下游，渠道商成为发行商的下游，渠道商的下游为终端消费者。一般情况下，渠道商通过支付渠道，完成对游戏玩家的收费，并与发行商进行收入分成结算，发行商就获得的游戏产品向研发商支付版权金或浮动比例的分成收入。当游戏渠道商规模较小时，游戏发行商也可直接通过支付渠道进行收费，再由其完成对渠道商和研发商的分成。

4、移动网络游戏行业的上下游行业情况及其影响

移动网络游戏行业的上游行业主要包括通信行业、硬件设备制造业、软件行业、媒体行业、支付服务行业等。通信行业主要指电信运营商；硬件设备制造业主要包括计算机、服务器制造商；软件行业主要包括游戏开发软件、办公软件开发商；媒体行业主要为运营推广服务的提供商；支付服务行业主要包括线上支付平台、线下充值卡代理销售商等。

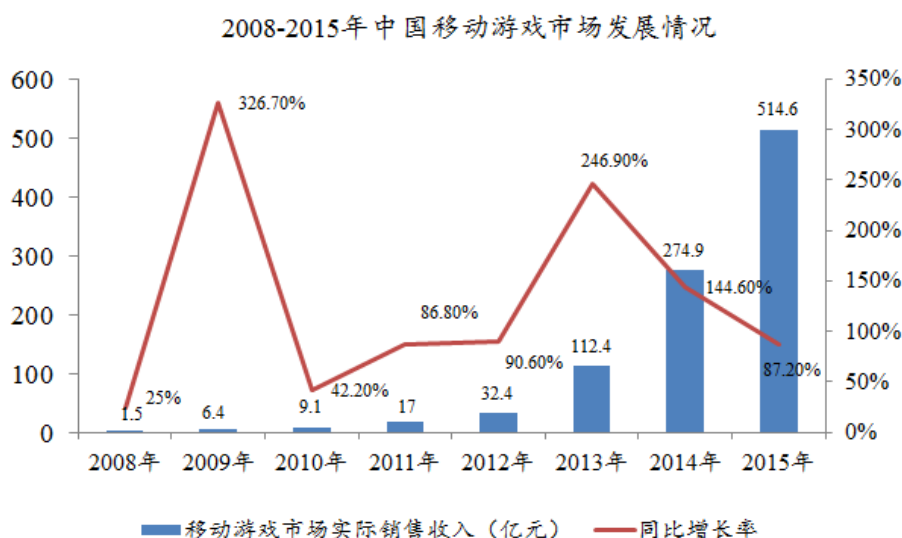
上游行业，尤其是通信行业、硬件设备制造业、支付服务行业的发展能为本行业的发展提供技术支持，增加网络游戏对用户的吸引力；行业的发展也能带动上游行业的发展。

移动网络游戏行业直接面向游戏玩家销售，网络游戏用户即该行业下游。网络游戏用户数，尤其是付费用户数的增长将促进移动游戏行业的发展；移动网络游戏行业的发展也将为网络游戏用户提供更好的游戏体验。

（四）移动游戏行业发展概况及竞争格局

1、移动游戏市场增长迅速，成为游戏市场发展的驱动核心

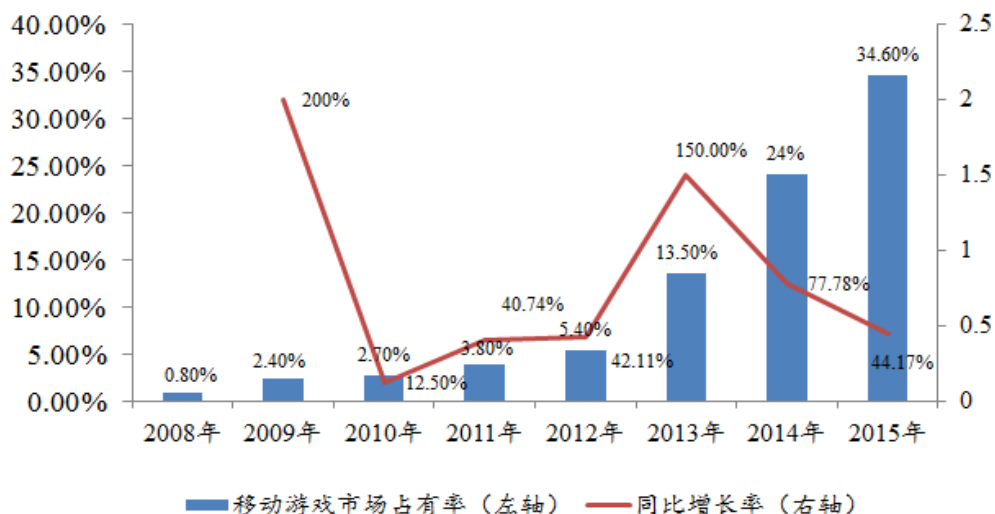
近年来，中国移动网络游戏市场增长迅速。根据中国音数协游戏工委(GPC)、CNG 中新游戏研究（伽马数据）和国际数据公司（IDC）联合发布的《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年，中国移动网络游戏市场实际销售收入达到 514.6 亿元人民币，同比增长 87.2%。2008 年至 2015 年，中国移动游戏市场的复合增长率（CARG）为 130.25%。



数据来源：GPC、IDC、CNG《2015 年中国游戏产业报告》

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。2015 年，移动游戏市场占有率为 34.57%，保持上升趋势。

2008-2015年中国移动游戏市场占有率

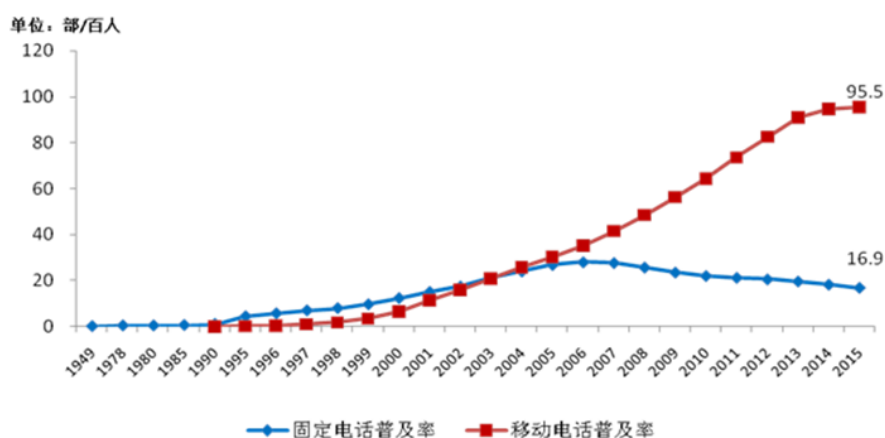


数据来源：GPC、IDC、CNG《2015 年中国游戏产业报告》

2、移动终端快速普及、用户时间碎片化造就行业高增长

随着科技的发展和技术的不断进步，移动电话对固定电话的替代作用愈发明显，在人们的日常生活中占据越来越重要的地位。根据工信部统计的数据，截至到 2015 年底，移动电话的用户已经达到 13.06 亿户，比上期净增加 1964.5 万户。移动电话的普及率达 95.5 部/百人，比上期增加 1 部/百人。移动电话的快速普及，科学技术的快速发展，都为移动游戏的高增长奠定了硬件终端基础。

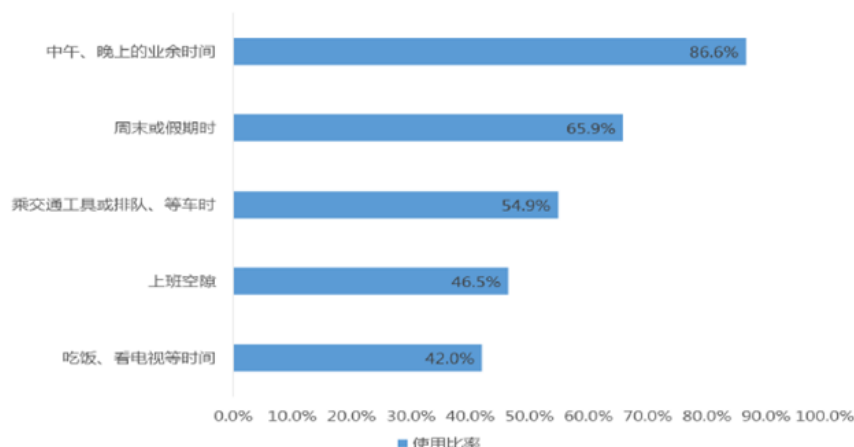
固定电话、移动电话用户发展情况



数据来源：工业和信息化部

现代社会的快节奏带来的时间碎片化趋势较为明显，移动手机较好地适应了这一趋势，能够帮助用户更好的利用碎片化时间。根据 CNNIC 的调查数据显示，用户使用移动手机多在休息时间段或不固定的碎片化时段。移动网络游戏可以较好地满足用户对于碎片化时间的娱乐需求。2015 年手机使用碎片化模式仍在持续，但与 2014 年相比这一碎片化形式产生了较大变化。根据调查，用户每天使用移动设备进行游戏一次以上的比例由 2014 年的 83.8% 下降至 2015 年的 68.6%，但日均使用时长在两小时以上的用户比例由去年的 14.6% 上升至 25.3%，这表明用户在由“高频低时长”的碎片化使用习惯向“低频高时长”的重度化使用习惯过渡。

手机用户使用习惯



数据来源：CNNIC

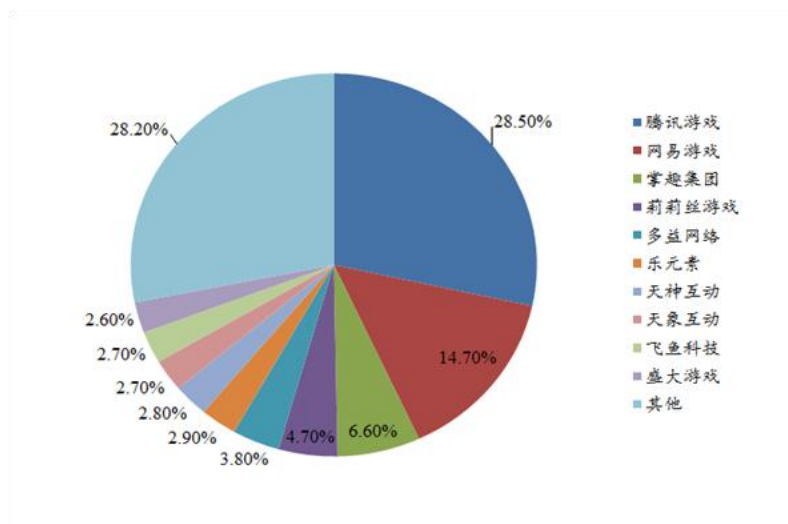
3、移动游戏竞争格局呈倒金字塔结构，下游厂商集中度较高

移动网络游戏产业链中的最直接参与者为游戏研发商、发行商和渠道商。在竞争格局层面，产业链上游厂商较为分散，而下游厂商则较为集中，形成倒金字塔型格局。在游戏开发端，由于移动网络游戏市场的高增长以及研发技术难度较低，大量研发商进入研发市场，市场格局较为分散。根据易观智库《中国互联网产业 2015 趋势盘点·2016 发展预测》报告数据显示，2015 年中国移动市场规模达到 541.8 亿元，同比增长 84.6%，市场增速较快；腾讯游戏、网易游戏、掌趣科技分列移动游戏研发企业市场前三甲。

报告同时显示出移动网络游戏市场的集中化趋势正在进一步加剧，排位前三

的腾讯游戏、网易游戏、掌趣科技整体市场占比已经超过 50%。在 2015 年度移动游戏研发厂商市场，三者的市场份额为 28.5%、14.7%和 6.6%。可以看到，伴随行业成熟度提升，移动游戏研发市场格局已经开始固化，拥有技术、资金、资源优势及明星产品矩阵的游戏大厂无疑更具竞争力。

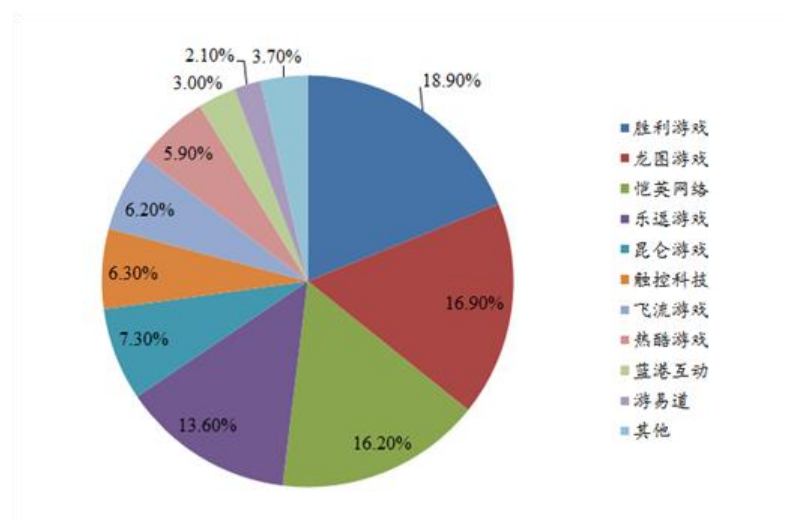
2015 年中国移动游戏研发企业（CP）市场格局



数据来源：易观智库

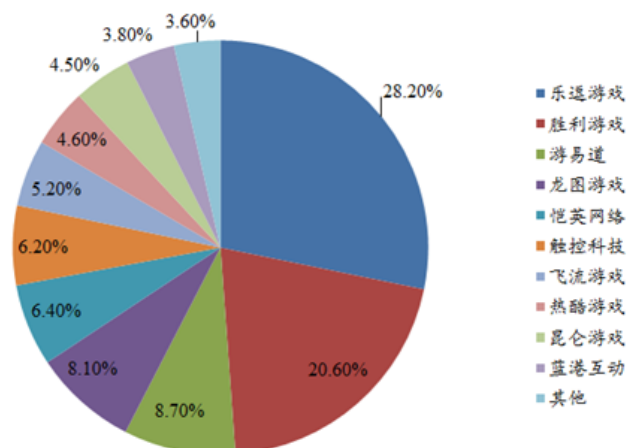
移动网络游戏发行市场方面，在客户端游戏厂商加大手游研发、发行力度，腾讯及网易旗下产品长期霸榜的情况下，移动网络游戏发行商面临更大竞争。

2015 年中国移动游戏发行商市场竞争格局



数据来源：易观智库

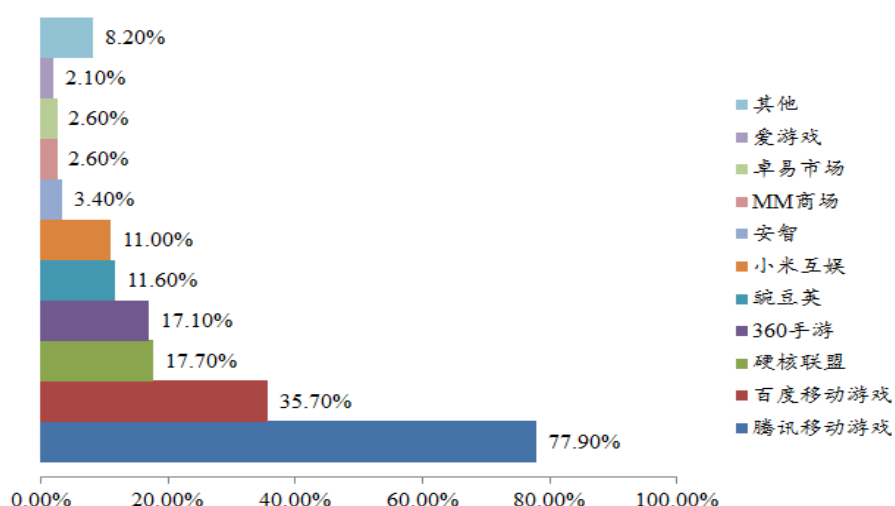
2015 年中国移动游戏发行市场用户规模竞争格局



数据来源：易观智库

游戏渠道商的市场集中度较发行市场更高。目前国内手机的主要操作系统为苹果 iOS 和安卓系统，市场占有率合计超过 92%。移动应用的发行根据操作系统的不同分为 iOS 渠道及安卓渠道。其中苹果系统用户主要使用官方渠道，有 22.7% 用户使用第三方应用渠道商；而安卓系统较为开放，有 62.2% 的用户使用第三方应用商店，目前第三方应用分发市场的集中度很高。

2015 年中国移动游戏渠道玩家覆盖率



(1) 移动游戏研发商市场竞争格局

2015 年，中国移动游戏市场各研发商竞争格局趋于稳定，市场份额变化明显减小，各公司的市场占比碎片化程度加剧。腾讯游戏依然占据市场超四分之一的份额，稳居研发商头把交椅。紧随其后的是网易、乐动、玩蟹。随着重度手游的不断推出，手游市场逐渐进入了细分化市场，其中休闲类手游市场没有因为重度手游的不断强势推出而玩家数量急剧下滑，反而呈现不断增长的势头。休闲类手游针对细分化市场不断的创新，满足玩家不断增长的需求，多样的游戏模式给玩家带来更多的乐趣。

中国移动游戏研发市场经历洗牌之后，众多中小型研发商已面临被淘汰的命运。在未来市场竞争格局中，传统端游、页游企业将会进一步加快移动游戏领域的布局，成为市场竞争的重要参与者。当前移动游戏市场仍然存在竞争者过度参与、产品生命周期短、研发周期压缩、研发商试错机会有限、产品同质化竞争现象严重等问题，这就要求研发商须回到游戏产品本身的创意性和可玩性上来，通过实施精品化策略才能在激烈的竞争中存活。未来中国移动游戏市场仍将逐步调整并回归理性，但整体市场仍然拥有巨大的上升空间。

（2）移动游戏发行商市场竞争格局

各主要移动游戏发行商在 2015 年积极开疆扩土攻城掠地，积极推出新产品，加深产品运营，强化品牌塑造，市场竞争趋势进一步加剧。中国手游、龙图游戏、乐逗游戏、昆仑游戏等一线发行商处于领导地位；触控科技、飞流游戏、热酷游戏份额紧随其后；二三线发行商竞争激烈。发行商新品发行速度放缓，精品化发行已成主流。

2015 年全平台发行商格局继续保持稳定，中国手游、龙图游戏、乐逗游戏位列前三。中国手游凭借自身在精品 IP 上布局的优势，推出多款精品重度游戏，其中《新仙剑奇侠传》、Hello Kitty 快乐消》等为代表的精品游戏，通过“自研+发行”的战略布局，稳固自身在发行商市场的地位。恺英网络以网络游戏和移动应用产品分发作为流量变现的主要方式，并成功的完成了互联网生态系统闭环，市场占有率呈现明显上升，其中拥有的代表作有《蜀山传奇》、《民奇迹》、《烈焰》等。

（3）移动游戏渠道商市场竞争格局

随着移动游戏行业的快速发展，基于移动游戏市场的竞争也愈演愈烈，作为直接面向玩家的移动游戏渠道商作用巨大。2015 年移动游戏市场出现了市场集中化、游戏精品化的趋势，移动游戏渠道市场的竞争也更加激烈。渠道纷纷采用拓展业务模式和流量入口的方式来增加市场份额。



目前，国内移动游戏的线上渠道商市场呈现出多元化和差异化趋势，渠道种类繁多且复杂。360 手机助手、百度移动游戏和腾讯应用宝等一线大渠道商属于多渠道入口的综合平台，通过多产品线的用户关联进行流量导入，吸引了大量的移动游戏研发商。传统的电信运营商渠道，凭借功能手机时期开始积累的用户市场和 SP、CP 资源，在移动游戏渠道市场占有一席之地。除了一线大渠道商之外，广大中小渠道商累积的流量也很大，对于移动游戏研发商而言其接入价值也很高。这些中小渠道商包含二三线第三方应用商店、一些国产品牌手机的官方应用商店等等。

对于移动游戏研发商而言，接入的线上渠道商并非越大越好。如果研发商开发的移动游戏本身的体量不够大，那么大渠道商分配给该游戏的资源可能很有限。因为大渠道商的 KPI 压力更大，通常会把约 90% 的流量资源配置给 1% 左右的明星产品。相比而言，一些中型渠道商会给予该等研发商更大的流量支持。此外，较小的渠道商虽然本身贡献的流量不大，但是该等渠道商聚合后的接入价值也较大。

（五）移动网络游戏行业市场进入壁垒

1、流量壁垒

当下移动网络游戏行业呈现“流量为王”的竞争态势，优质渠道商凭借自身所拥有的流量优势在与自身上游的谈判中拥有较大的议价能力。厂商在行业中如不具备自有流量，于流量导入上过度依赖于其他厂商就将在行业中陷入相对被动。厂商是否拥有自有渠道进而能够实现自我导量构成移动网络游戏行业的进入壁垒。

2、人才壁垒

移动游戏行业属于文化创意产业，是否拥有足够的人才是一家公司是否具备核心竞争力的重要标志。游戏的研发流程需要制作人、策划、程序、美工、音乐音效等各方面人才的通力协作；在游戏运营方面，则需要商务、运营、市场、客服、运维等方面的人才。我国网络游戏起步时间较晚，随着行业的快速增长，上述人才总体呈现供不应求的趋势。与此同时，随着行业 and 消费者的成熟，游戏产品的精品化成为趋势，对游戏运营质量的要求也越来越高，厂商是否拥有与高品质、优质内容产品相匹配的人力资源构成移动网络游戏行业的进入壁垒。

3、资金壁垒

当前移动网络游戏市场竞争逐步加剧，游戏产品的开发和运营均需要一定的资金投入，行业人才相对紧缺导致成本越来越高，同时游戏产品的市场推广成本也日益上升。任何一款移动网络游戏的诞生和运营必须有大量资金做保证，并只有在投入运营并且有玩家消费时才产生收入，资金需求构成移动网络游戏行业的进入壁垒。

（六）移动网络游戏行业的周期性、季节性和区域性特点

1、周期性

移动网络游戏作为大众休闲娱乐产品，能够在经济快速发展时缓解人们的工作压力，在经济萧条时有助于释放人们的心理压力，受外部经济环境影响较小，因此不具备明显的周期性特征。

2、季节性

移动游戏的客户群体主要为白领工薪阶层、学生群体等年轻群体，该等用户群体在法定节假日、寒暑假期间的登录时间明显长于其他工作日。因此，移动游戏行业存在寒暑假和法定节假日的市场收入规模明显增长的现象。

3、区域性

移动网络游戏以手机或其他移动终端为载体，该行业的发展与移动网络设施的普及率和移动互联网基础设施的建设有较大的关系，同时区域用户的收入水平和消费能力也制约了行业的发展。

我国经济发达地区（如一线城市）在互联网网络设施方面建设完善、普及率较高，同时该类地区人均消费能力强，构成我国移动游戏行业的主要收入来源。因此，移动游戏行业体现出一定的区域性。

（七）影响行业发展的因素

1、行业发展有利因素

（1）简政放权促进游戏行业发展

2015 年，“简政放权”促发展成为游戏出版行政监管的核心。国家新闻出版广电总局进一步强化属地管理，大幅度压缩游戏出版审批时限，客户端游戏、网页游戏出版审批在较短时间内办结，移动网络游戏的出版审批平均时限相较更短。国家新闻出版广电总局鼓励游戏自主研发，通过“中国民族网络游戏出版工程”、原动力中国原创动漫出版扶持计划，扶持了一批游戏项目带动产业提升自主研发能力，增强核心竞争力。同时，还进一步优化游戏出版产业环境，维护游戏企业合法权益，打击侵权、盗版活动。

（2）“互联网+”、“大众创业、万众创新”等国家战略对移动网络游戏行业具有积极推进作用

在产业结构调整的背景下，国家推出的“互联网+”、“大众创业、万众创新”等战略为移动网络游戏行业的发展提供了良好的宏观发展环境。国务院总理李克强在《政府工作报告》中提到，“制定‘互联网+’行动计划，推动移动互

联网、云计算、大数据、物联网等与现代制造业结合。” 地方政府、投资企业通过孵化器等形式为移动网络游戏行业中优质企业的发展提供了积极帮助。

（3）移动网络游戏社会认可度不断提升

随着移动网络游戏的快速发展，社会对移动网络游戏行业的认可度不断提升。这主要表现在，首先，游戏快速普及呈“全民化”。移动网络游戏在发展过程中吸引了不同年龄段的用户，在消费过程中，不同群体逐步消除了对移动网络游戏的偏见，提升了游戏认知。其次，游戏及时满足了社会的文化需求。中共中央办公厅、国务院办公厅印发的《关于加快构建现代公共文化服务体系的意见》，提出增强公共文化服务发展动力，鼓励和引导社会力量参与、加强文化创意产品研发，创新文化产品和服务内容。游戏作品为文化创意产品中的主要构成，在满足社会文化需求上，发挥了特有的作用，得到了社会认可。此外，游戏产业也为年轻人提供了多种多样的就业机会，积极参与社会公益事业，得到社会公众积极评价。

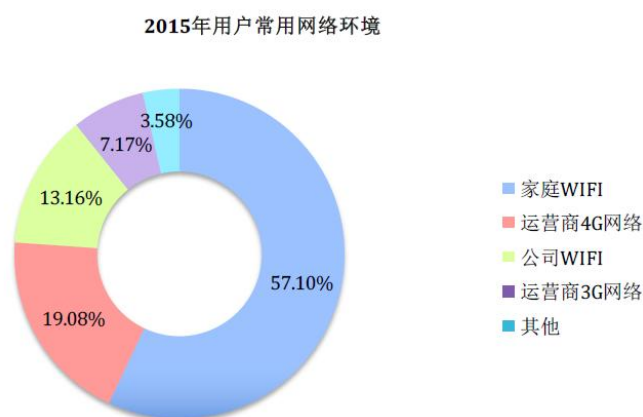
（4）“一带一路”国际文化交融推动游戏“走出去”

习近平总书记提出，积极推进“一带一路”建设，与沿线各国共同打造政治共信、经济融合、文化包容的利益共同体、责任共同体和命运共同体，造福沿线国家人民，促进人类文明进步事业。这一战略的实施将有利于不同文化的交融，给游戏海外出口带来新的机遇。一方面，一些拥有中国文化内涵的精品游戏逐渐得到不同市场的认可，如《少年三国志》；另一方面，游戏企业在研发过程中开始有意识地将一些跨国家、跨地域的文化元素纳入游戏中，进而帮助产品开拓海外市场，如《太极熊猫》、《COK 列王的纷争》等。

（5）宽带提速，4G 网络利好移动网络游戏行业

网络基础建设是网络游戏发展的前提，网络基础建设优劣影响着移动网络游戏行业的发展。2015 年，国务院办公厅先后下发《关于加快高速宽带网络建设推进网络提速降费的指导意见》《三网融合推广方案》等文件，提出建设高速畅通、覆盖城乡、质优价廉、服务便捷的宽带网络基础设施和服务体系，推动信息网络基础设施互联互通和资源共享，从而促进信息消费快速增长。这些政策措施

为移动网络游戏行业发展提供了良好的网络支持，受益面集中于游戏用户覆盖、游戏体验、电子竞技等。



(6) 文创不同领域互动加速新媒体融合

当下文化创意产业蓬勃发展，影视剧、小说、动漫表现出色，并涌现了一批“既叫好又叫座”的作品，如电影电视剧《琅琊榜》等。而在版权保护越来越被重视的背景下，这些作品成功转化为 IP，为移动网络游戏产业提供了新鲜血液。移动网络游戏产业与其他文创领域互动增多，跨媒体整合加速，并通过联动的方式，探索出一条全新的、围绕娱乐产业进行的产业链。在这条产业链之上，任何一种类型的作品都能转化为其他类型的作品，从而实现其效用最大化，如网络小说《花千骨》在包括游戏公司、视频网站在内的多家企业共同运作下，被改编为同名电视剧、同名的不同类型游戏，均成功赢得了市场。

移动游戏市场掀起泛娱乐 IP 改编热潮



2、行业发展不利因素

（1）研发端成本不断攀升

国内移动网络游戏研发成本呈现较为明显的上升趋势。由于行业已基本完成早期粗放发展过程，留给新产品的市场空间相对有限，对产品品质及渠道推广的要求相较以前都有了大幅提高，就研发成本而言，首先，人力成本出现一定提升。随着对产品质量要求更高，团队搭建也需要更加完善。像市场发展早期一样 3-5 人便组建一个工作室已不适应当今市场，目前游戏开发团队普遍达到数十人，重点产品的团队甚至过百人。其次，产品研发周期延长。单款产品投入提高加大了投入风险，往往需要经过多轮“测试—修改”来为赢得市场提供保障，这造成了研发周期的延长。

（2）侵权、刷榜等恶性事件扰乱行业正常经营秩序

当下移动网络游戏行业的恶性竞争现象依然存在。首先，侵权、抄袭、窃取源代码、盗用 IP 等行为仍有发生，引发了一系列侵权诉讼官司。此外，极个别不法厂商以学习借鉴为名，打版权擦边球，对热门游戏逆行仿制乃至抄袭的行为仍时有发生。其次，移动网络游戏行业中在部分不法厂商存在自充值等刷榜行为，游戏企业自充值一方面提高本企业游戏在榜单中的位置，获得更多的流量；另一方面，间接提高自身的收入流水数据，以获取更多资源。自充值行为可以带来短时间的市场效果，但这种欺骗行为无法提供真正优秀的产品所应提供的优质内容。侵权及自充值行为破坏了游戏产业的生态环境、扰乱了游戏市场秩序，不利于移动网络游戏行业的良性发展。

（八）移动网络游戏行业发展趋势

1、市场竞争格局相对稳定

随着行业的发展，大企业与中小企业都存在较大发展机遇。一方面，基于马太效应，大企业得以累积越来越多的优势。这些优势成为了大企业应对竞争的“护城河”，并能够保证大企业一旦调整发展方向，便能快速掌控新兴的游戏市场。另一方面，移动网络游戏产业作为一个创意驱动的行业，中小企业有着一种天然的优势，由于组织架构更为扁平，小企业在挖掘创意层面更具优势，能够快速切

入一些新兴的细分领域，成为第一个食蟹者并在该领域莫立先发优势，这种机会将不断吸引小企业进入游戏产业。中小企业与大企业共生将成为移动网络游戏行业在竞争格局上的发展趋势。

2、移动游戏行业将继续加大对其他 IP 的开发力度

近年来，知名 IP 资源的商业价值已受到移动游戏企业的高度重视。知名 IP 拥有大量高忠诚度粉丝群体，能够使游戏产品的用户获取方式从海量导入转变为精准营销，有效降低游戏用户转化成本。以知名 IP 改编的游戏产品更容易引起用户共鸣，能够在游戏运营初期迅速累积用户规模。除了快速聚拢用户的作用外，知名 IP 还能够延长相关游戏产品的生命周期，对于成就游戏精品具有重要的促进作用。手机游戏对于动漫、影视、综艺节目、端游、单机游戏等优质 IP 开发力度不断加大，优质 IP 已经成为市场上的稀缺资源，储备优质 IP 的企业将占据竞争中的优势地位。

2015 年手机网游中 IP 手游占比 41%，分别来自游戏、动漫、影视、网络文学和综艺渠道。截至 2015 年底，在国内 iPhone 应用畅销榜前 10 名中，改编自游戏 IP 的手游作品数量达 6 款。除腾讯、网易、盛大外，世纪天成、巨人等传统大厂也相继在 2015 年推出过多款端游 IP 改编手游，如《征途(微博)》《冒险岛(微博)》《跑跑卡丁车(微博)》等，虽然市场关注度普遍较高，且游戏上线前期数据表现喜人，但排名和关注度下滑明显。有业内人士分析：虽然端游玩家对 IP 认同度高且拥有良好付费习惯，改编自游戏 IP 的手游 ARPU 值、用户留存率普遍较高，但适应了端游玩法的用户对产品质量更为挑剔，如果产品黏度不够高，后期运营减弱，用户自然流失。

PC 端游戏 IP 加速转化为手游产品



3、移动电竞等新兴领域成为产业增长点

一系列游戏直播平台近期不断涌现。作为移动网络游戏行业的一个衍生产业，游戏直播正愈发密切地与赛事、游戏俱乐部结合在一起。以赛事为核心，游戏为基础，游戏直播已通过衔接用户、赛事及产品构建出游戏电子竞技生态圈。电子竞技有助于深度挖掘游戏用户的价值，促进游戏的运营。移动网络游戏行业当下已呈现出明显的竞技化趋势，出现一批以竞技为主打、以赛事为支撑的游戏，如《全民超神》《乱斗西游》等，基于移动游戏的相关赛事当下已经超过 10 种，相关领域仍处在蓝海之中。

移动电子竞技领域具有较为广阔的商业前景，移动网络游戏所具备的全民参与、碎片化等特点对于强调粉丝经济的电子竞技市场而言拥有极大的优势。目前，英雄互娱、巨人网络、战旗 TV、乐视体育等相关企业纷纷进入这一市场，产业链初具雏形，具有较高的增长前景。Analysys 易观分析也认为，移动电竞虽然启动时间较晚，但行业发展迅速。2015 年随着移动游戏市场的中度花成都逐渐加深，MOBA、FPS、TCG 等各类细分领域的游戏产品出现，未来，随着行业的发展与产品的不断丰富，将会出现更多强竞技性的游戏产品，丰富移动电竞市场的游戏类型和数量。

移动竞技游戏种类和数量日趋丰富



4、游戏用户价值将继续沿深广两个维度增值

移动网络游戏厂商仍将继续从深度与广度两个主要维度对用户价值加以挖掘。在未来游戏市场中，游戏企业将更注重深入挖掘现有用户的价值，通过提升游戏品质、细分游戏题材、丰富玩法类型等方式提升用户忠诚度，进而推动留存率、转化率、ARPU 值等核心指标的提升。广度层面，面对仍处在蓝海范畴之内的移动电竞市场及海外市场，在相应领域取得先发优势的移动网络游戏厂商可获得较大的新增流量。

八、最近三年主营业务发展情况

（一）壕鑫互联主营业务概况

壕鑫互联是一家拥有自有流量入口、集发行运营、平台、渠道于一体的移动端综合娱乐服务平台。壕鑫互联始终将“打造跨平台移动端游戏发行第一品牌”为目标，以市场潜力巨大的竞技体育平台为切入点，布局细分市场。通过寻求与娱乐平台、体育平台、传统媒体及其他泛娱乐产业跨界合作的方式打造竞技体育娱乐平台。公司在利用成熟的 1862 游戏平台将用户流量导入游戏的同时，以日益增长的用户需求为导向首创“线上游戏一线下赛事一媒体直播”的“竞技平台金三角”业务概念对优质游戏产品进行精细化运营，带给游戏用户新颖的全方位竞技游戏体验，最终实现流量的变现。

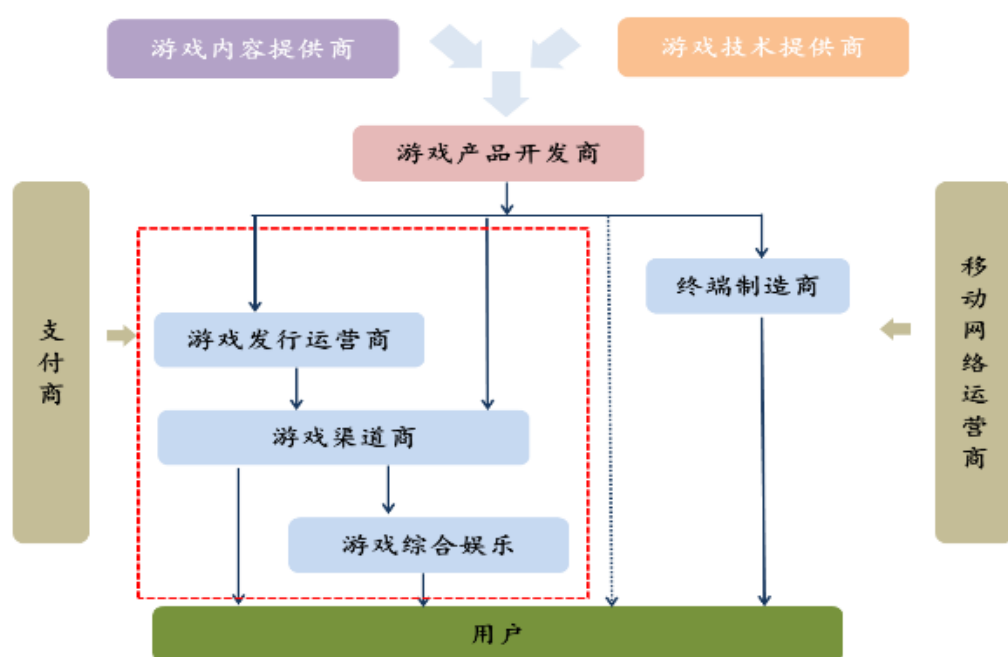
公司的创始团队在壕鑫互联成立以前，已在互联网游戏行业深耕多年，拥有丰富的互联网创业和运营经验。公司创始人冯文杰于 2000 年年底参与创立了数位红，数位红后来成为 J2ME 平台最大的游戏软件供应商，并于 2004 年被盛大网络收购，成为国内首例规模游戏厂家并购案例；随后创立 3GV8，开创了手机文学和杂志阅读的新模式；2008 年创立千尺无限，致力于手机下载和手机 APP 发行渠道，获新浪和鼎晖资本投资。

2014 年，随着我国智能手机的普及率大幅提高及上网资费的大幅下降，手游行业出现爆发式增长，壕鑫互联创始团队借助自身的技术优势和业内丰富的资源优势，开始发力布局移动游戏市场。壕鑫互联创始团队凭借对移动互联的深刻理解，开发出“线上游戏—线下赛事—媒体直播”的新型移动游戏娱乐互动模式，提高用户粘性，增加产品活跃度，以“后发制人”的生态体验实现“弯道超车”。

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引（2012 年修订稿）》，壕鑫互联所处行业属于“I64 互联网和相关服务业”。

（二）壕鑫互联的业务模式

1、手机游戏产业链介绍



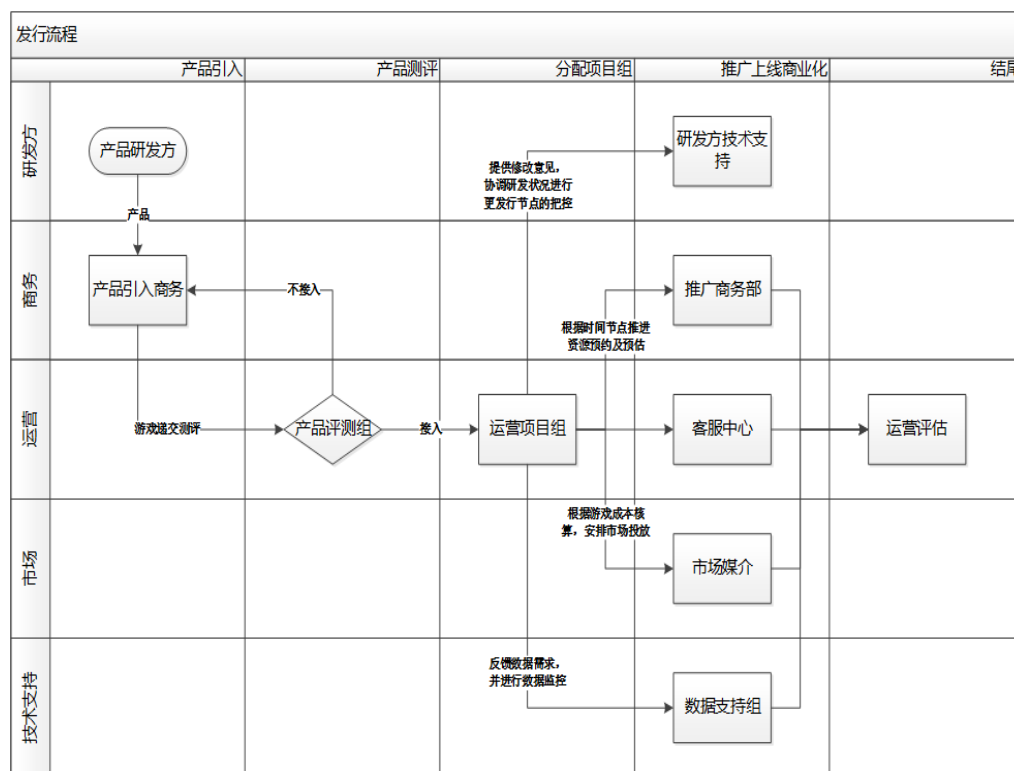
手机游戏产业链中主要有游戏产品开发商、游戏产品发行运营商、游戏渠道商、游戏综合娱乐服务商等不同角色构成。不同类型的公司在产业链中扮演不同的角色，拥有发行运营能力和渠道资源的游戏研发商可完成产业链的闭环，直接面对客户，拥有发行运营能力的游戏研发商需要寻求游戏渠道商的协同向用户销售游戏产品，单纯的游戏研发商则需要游戏发行运营商、游戏渠道商的共同参与才能完成游戏产品的销售。壕鑫互联拥有定制开发、发行运营能力和渠道资源，并开发出游戏综合娱乐立体体验的 O2O 游戏模式，既可以自身完成产业链闭环，也可以担任产业链中的部分角色，最大程度地分享游戏产业带来的收益。

2、公司作为移动游戏代理发行运营商的业务模式

(1) 发行模式

公司代理发行多款网络游戏，包含角色扮演类、策略卡牌类、重度休闲类、体育棋牌休闲类等多种题材。公司的代理发行模式分为代理和定制开发+独家代理两种方式。

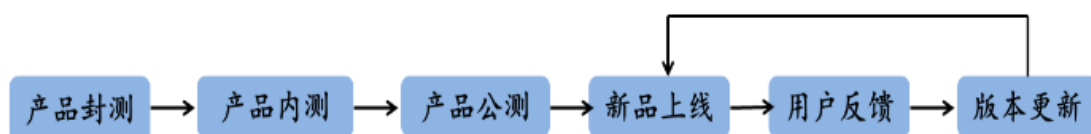
①代理模式的业务流程



公司通过产品信息渠道沟通、产品筛选和评估、产品二次专项评估、与开发商沟通、签署代理合同、对接调试和数据调优、上线推广等多个环节实现游戏产品的运营。

②定制开发+独家代理业务流程

公司的产品和技术团队对游戏产品具有深刻的理解,通过大数据技术对相关游戏用户的偏好进行分析,精准定位用户的消费习惯,从而和游戏开发商合作进行定制开发,并独家代理该等游戏。目前采用“定制开发+独家代理”模式的游戏有《猎魔人》、《复联纪元》、《行尸走肉》。该模式的具体流程如下:



在经过项目立项、项目初审、商务谈判、合同签署、定制开发和开发反馈后进入产品封测等阶段。

I、产品封测阶段：产品研发进展到可以提交封测时，由项目经理提出封测申请并提交公司研发分管领导及平台运营部门进行审核。运维中心将封测产品放置于可供封测访问的平台，数据运营中心收集封测数据如激活用户回访率、回访用户存活率、存活用户流失率等指标。数据运营中心将意见反馈给评测部，经评测部评测及判定产品品质，并提交分管领导审批通过后，项目产品即通过封测运营，进入内测阶段。

II、产品内测阶段：产品进入收费内测运营时，由项目经理提交内测申请，运维中心及平台运营部门进行测评，运维中心将内测产品放置于可供内测访问的平台，数据运营中心负责收集产品的运营数据。包括存活率、回访率、ARPU、流失率、付费率等指标，数据运营中心将意见反馈给评测部。在平台运营部门进行评测并判定产品品质及运维中心验收合格后，项目产品即通过内测运营，进入公测阶段。

III、产品公测：产品进入收费公测运营阶段时，由项目经理提交公测申请，

运维中心管理部及平台运营部门进行测试验收，运维中心将公测产品放置于可供公测访问的平台，数据运营中心负责对产品即时数据进行监控。产品通过平台运营部门的评测，以及运维中心管理部验收合格后，项目产品即通过公测运营，可以正式上线运营。

IV、版本更新：项目经理根据不同项目定期沟通研发方进行一次较大的版本更新升级；每月或者每两周进行一次小版本的升级。

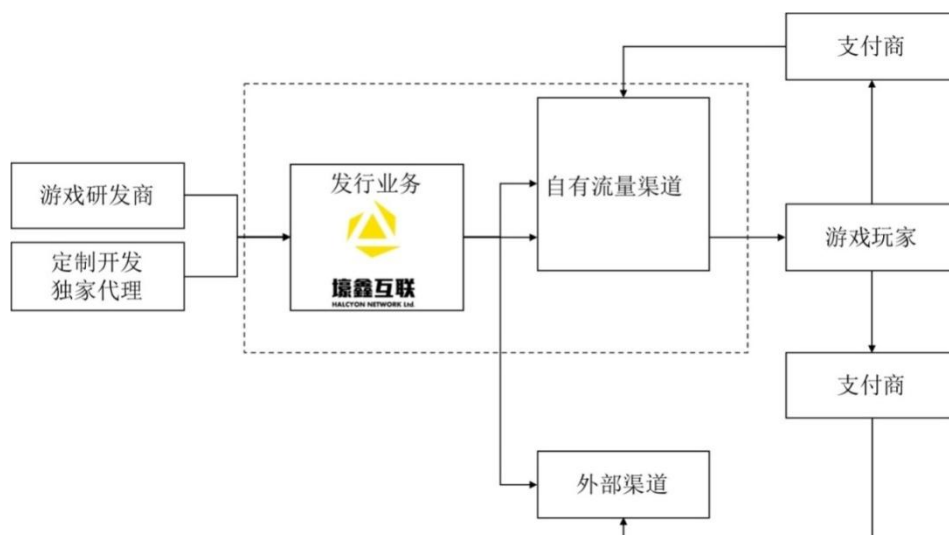
数据运营中心即时监控游戏运营过程，定期收集运营数据交给运维中心，运维中心通过分析运营数据和玩家反馈意见了解游戏运营状况，找到游戏问题和改进方向，由此提出游戏版本的升级需求。在项目研发组根据需求形成开发计划并获得分管领导的通过后，游戏研发团队组织美术、程序、测试人员实施版本升级任务，最终由分管领导组织验收，通过后新版本将上线运营。

（2）运营模式

移动游戏的运营通常分为自主运营、自有平台运营和第三方平台联合运营两种运营模式，壕鑫互联的运营模式以联合运营为主。

由于移动终端游戏行业内，游戏开发商数量较多且企业规模普遍较小，独立运营游戏产品并进行市场推广的难度较大，因而游戏开发商普遍采用联合运营模式，即游戏开发商、游戏运营商、游戏渠道商等多方合作运营与推广游戏产品的商业模式。该商业模式中，参与方大多采用分成方式共同承担风险与获取收益，从而能够有效调用各方的技术优势和资源优势，使得游戏产品能够在产业链上得到充分的价值实现，保障游戏研发商集中资源和精力提升游戏质量。由于联合运营模式有效的实现了产业资源整合，降低了单个企业的资源投入和运营风险，联合运营是目前移动网络游戏行业运营中被普遍采用的运营模式，该等运营模式可以有效整合合作双方的资源优势，降低营运风险，同时可以借助联合运营商的强势资源进行产品推广。

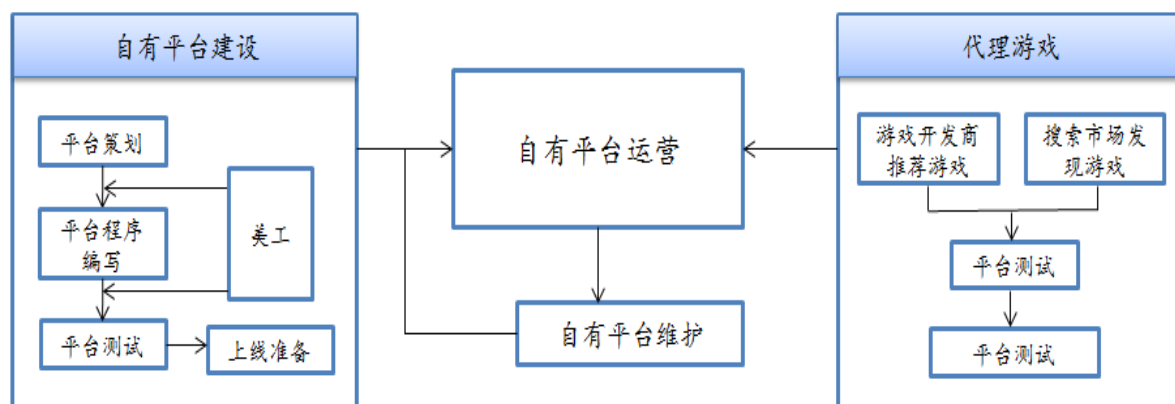
壕鑫互联的联合运营模式主要指自有平台运营和第三方平台两个部分。具体如下：



①自有平台运营

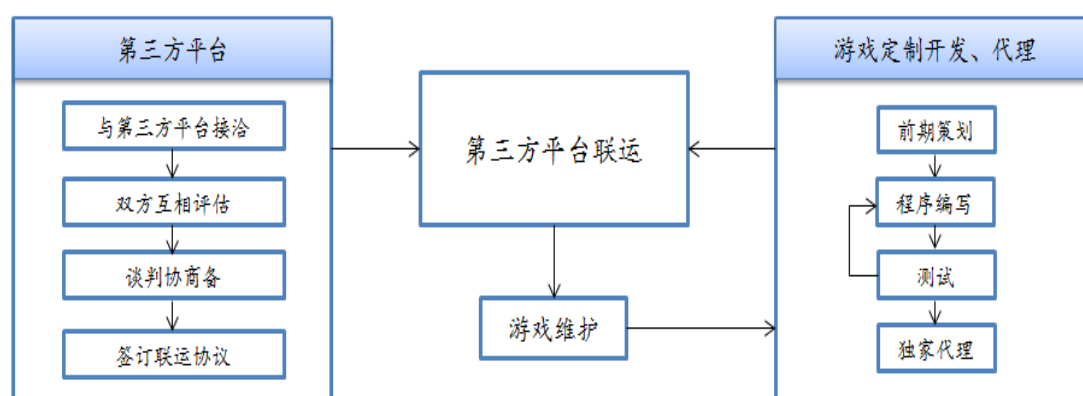
壕鑫互联通过代理或定制开发+独家代理等形式获得游戏产品经营权后，利用其自有的 1862.cn 游戏平台发布并运营游戏产品。壕鑫互联负责游戏的运营、推广和维护，提供平台游戏上线的广告投放、在线客服及充值收款的统一管理。游戏玩家直接在游戏平台注册进入游戏，通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币后，使用虚拟货币进行游戏道具的购买，壕鑫互联代理游戏根据游戏玩家的充值额与游戏开发商进行分成。

自主运营模式下，壕鑫互联一般于 N+1 月与网络游戏的研发商或授权商进行对账结算，确认 N 月网络游戏分成款，双方确认无误后壕鑫互联向网络游戏的研发商或授权商开具发票并办理款项结算。



②第三方平台联合运营

壕鑫互联通过代理或定制开发+独家代理的方式获得一款游戏产品的经营权后，除在自有平台发布并运营外，还与乐视体育等游戏公司进行合作，联合运营游戏。游戏玩家需要注册成为上述游戏平台公司的用户，在平台公司的充值系统中进行充值购买虚拟货币，再在游戏中购买虚拟道具。该种运营模式下，第三方平台公司各自负责游戏的推广和充值服务，壕鑫互联按照与第三方游戏平台公司合作协议约定的分成比例进行业务结算。



③运营主要产品概况

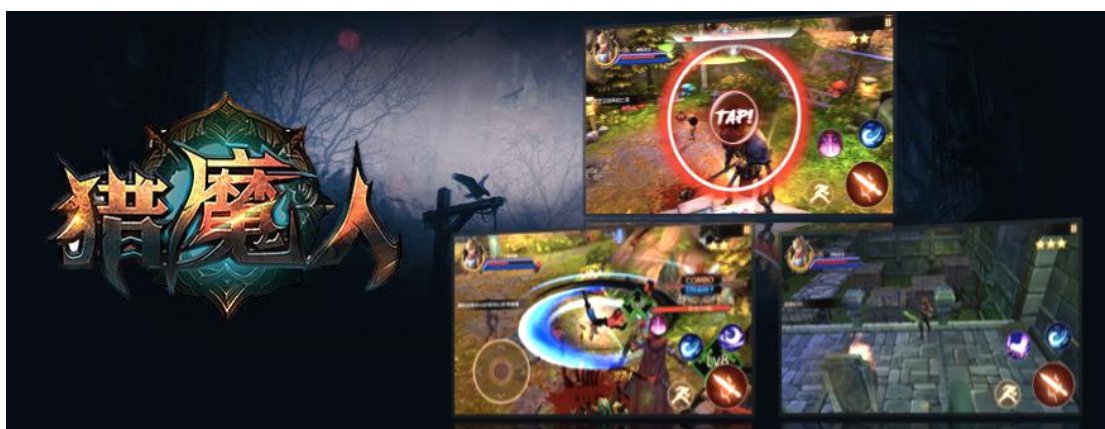
目前，壕鑫互联运营（含拟运营）的主要游戏产品情况如下表：

游戏名称	游戏来源	运营方式	主要运营平台
猎魔人	定制开发+独家代理	自主运营和第三方平台联合运营	自有流量及第三方联运平台
复联纪元	定制开发+独家代理	自主运营和第三方平台联合运营	自有流量及第三方联运平台
行尸走肉	定制开发+独家代理	自主运营和第三方平台联合运营	自有流量及第三方联运平台
乐体梦幻德州	代理	自主运营和第三方平台联合运营	自有流量及第三方联运平台

梦幻足球经理	代理	自主运营和第三方平台联合运营	自有流量及第三方联运平台
梦幻猎鱼手	代理	自主运营和第三方平台联合运营	自有流量及第三方联运平台
水晶之歌	代理	自主运营和第三方平台联合运营	自有流量及第三方联运平台
全面弹弹	代理	自主运营和第三方平台联合运营	自有流量及第三方联运平台

主要产品的具体情况如下：

I、《猎魔人》



《猎魔人》是一款含有一定技巧性操作，以 MOBA 为主辅，以养成，策略，竞技，卡牌收集的强动作游戏。力求让玩家以符合手机的操作，轻松的施展华丽连续技能，并在击杀怪物和与同伴竞争中获得极佳的体验。

《猎魔人》游戏的目标受众为中重度手游玩家。《猎魔人》游戏特色鲜明，这款游戏含有类 ACT 模式的 QTE 战斗系统，具有挑战 AI 系统和多样的副本模式，拥有 MOBA、佣兵要塞、公会战争、竞技场等交互系统和包含拍卖行的灵活的经济系统，并融入冒险元素，体验真实，内容丰富多彩。

《猎魔人》游戏的优势及提高用户量、活跃度和 ARUP 值的方式如下图：



《猎魔人》2016 年 1 月份开始进行内测，5 月 15 日正式上线运营，截至 2016 年 7 月 31 日的具体运营数据如下所示：

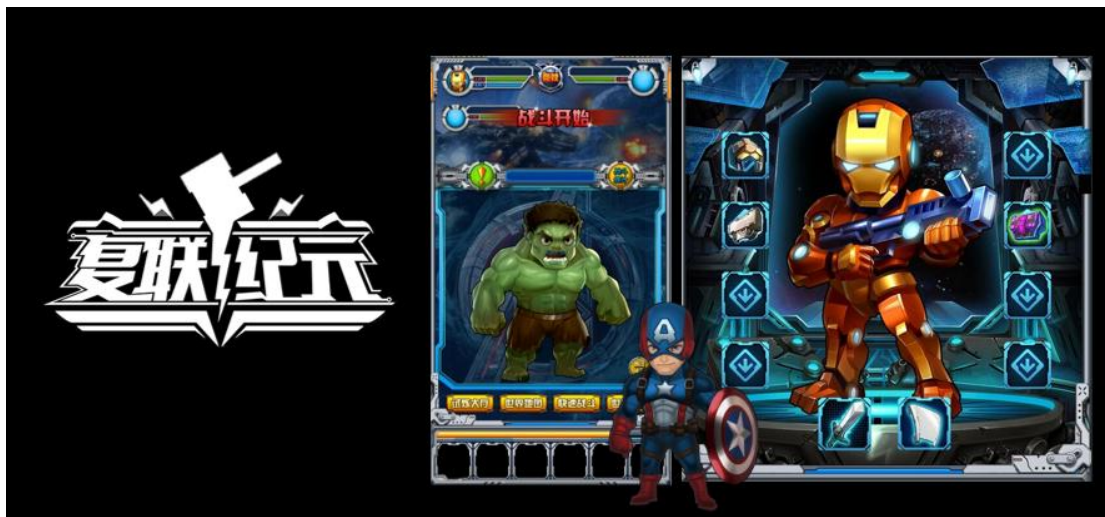
i、上线数据

游戏总玩 家数量 (人)	月均活跃 用户数 (人)	月均付费 玩家数量 (人)	充值金额 (万元)	消费金额 (万元)	付费率	付费玩家月 均 ARPU 指 (元)
2,606,256	101,631	59,765	3,862.63	3,762.13	5.88%	209.83

iii、内测数据

时间	游戏总玩 家数量 (人)	月均活跃 用户数 (人)	月均付费 玩家数量 (人)	充值金 额 (万元)	消费金 额 (万元)	月人均 ARPU 值 (元)	付费玩家月 均 ARPU 指 (元)
1 月	163629	163629	8223	67.3	67.3	4.11	81.87
2 月	213597	54965	2793	23.5	23.5	4.28	84.18
3 月	252410	44475	2783	44.3	44.3	4.13	159.09
4 月	265215	18492	1203	18.4	18.4	13.71	152.79

II、《复联纪元》



《复联纪元》是专门为懒人游戏度身打造的一款放置类英雄战斗游戏，具有实时 RPG 离线系统，经典的离线挂机训练系统，让玩家能边上班边练兵，轻松摆脱花费大量时间练级的问题。

《复联纪元》以装备收集为个人主线，以公会建设为团队主线，同时开放竞技场功能，公会在竞技场中与其他公会进行比拼，突出了游戏的团队性质和社交性质。

III、《行尸走肉》



《行尸走肉》是一款 MOBA 加卡牌类真人实时竞技游戏。通过给玩家呈现僵尸等游戏形象，游戏中的僵尸人物通过枪、炮等现代化武器进行对战，游戏场景设置均具有现代主题，给人造成一种强烈的末世色彩。《行尸走肉》游戏的目标受众为中重度手游玩家，面向的细分市场为东方国家市场，拥有 MOBA、佣兵要塞等交互系统。

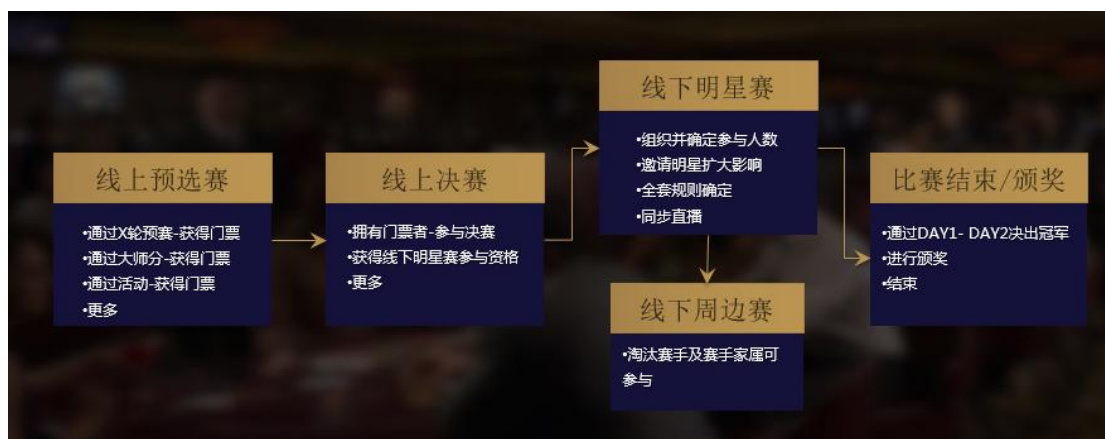
IV、《梦幻德扑》



德州扑克是一种玩家对玩家的公共牌类游戏，在国外，尤其是美国广受欢迎。《梦幻德扑》是壕鑫互联与乐视体育合作推出的一款德州扑克手机游戏。有别于其它千篇一律的横版德州扑克，《梦幻德扑》采用的是创新的竖版布局设计，适合单手握持，更适应手机使用。同时，《梦幻德扑》考虑到了用户在移动端的操作习惯，创新了游戏的操作方式。加注、弃牌等不再是千篇一律的按钮操作，而是采用滑动操作，充分模拟牌桌真实体验，更适合在移动端玩。

《梦幻德扑》在 iPhone、iPad、Android、Web 端等各种平台实现了全平台覆盖，用户在一个平台上的游戏数据会被保存在云端，当用户在另一不同平台登录时游戏数据完全保存，不同平台的帐号和数据完全打通。

同时，《梦幻德扑》在线下与乐视体育深度合作。乐视体育将举办由体育总局授权的“中巡赛乐体杯”德州扑克锦标赛，并利用乐视体育平台进行直播。届时，线上《梦幻德扑》的玩家能通过线上比赛的形式决出优胜者，获得参加线下比赛、和世界顶级德州扑克高手同场竞技的机会。《梦幻德扑》与乐视体育的这种深度合作，将给《梦幻德扑》带来较大的关注度。《梦幻德扑》与乐视体育的合作模式如下图：



《梦幻德扑》的具体运营数据如下所示：

V、《梦幻足球经理》



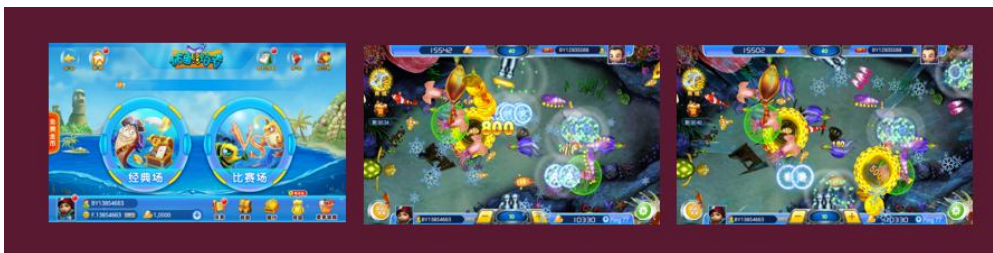
《梦幻足球经理》是一款真实的足球经理人游戏。玩家可以教练的身份买卖及训练球员，并进行线上实时 PVP 对战。玩家可以线上报名某些定时开始的比赛加入竞争，比赛画面贴近现实，游戏镜头会仿照电视转播画面不停切换，画面拟真度高。

《梦幻足球经理》是一款全球同服的游戏，在线玩家可以与全世界的玩家进行实时 PVP 对战，竞技性十足。作为教练，玩家需要通过球员买卖、球员训练和比赛战术制定来提高球队的水平，比赛战术包括阵型、球员心态、进攻或防守战术、换人等，玩家既可以在比赛过程中实时调整比赛战术，又可以通过预先设定的战术直接模拟比赛。《梦幻足球经理》的具体玩法和与乐视体育的合作模式如下图：



《梦幻足球经理》的具体运营数据如下所示：

VI、《梦幻猎鱼手》



《梦幻猎鱼手》是一款以深海狩猎为题材的休闲竞技游戏。2010 年第一版《捕鱼达人》上线之后，这款经典的休闲竞技游戏便火速风靡全球。2015 年的《梦幻猎鱼手》真正还原了街机厅多人联机捕鱼的欢乐场景，拥有华丽的游戏画面，击中大鱼时还有震撼的特效音乐，给玩家带来独特的视听体验。

VII、《英雄荣耀·水晶之歌》



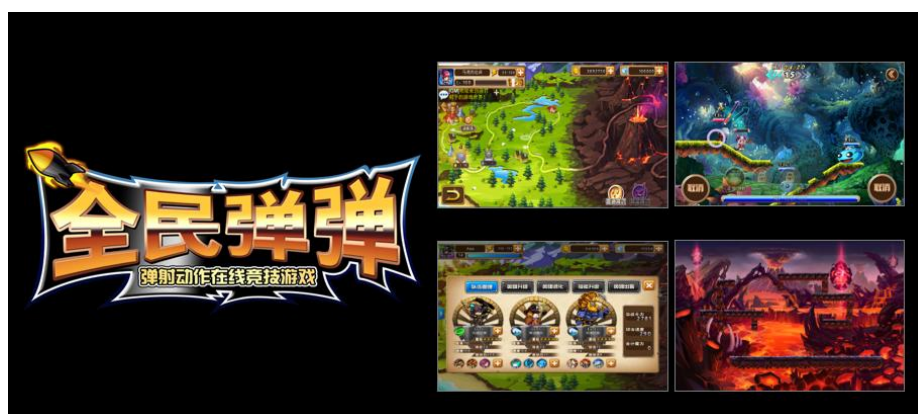
《英雄荣耀·水晶之歌》是一款独具情怀的豹猫 CCG（customizable card game，可自定义牌组卡牌游戏）策略卡牌网游，由壕鑫互联国内独家发行，《英雄荣耀·水晶之歌》颠覆传统竖屏卡牌，以精致横屏画质，呈现西方魔幻大陆世

界，带给玩家不一样的视听体验。

《英雄荣耀·水晶之歌》的具体构成要素如下图所示：



VIII、《全民弹弹》



《全民弹弹》是一款丰富的弹射动作游戏，在弥赛亚大陆中进行冒险，游戏中为玩家准备了丰富的地图，数百计的关卡和百余种的英雄，游戏画质美观。游戏的每一关卡的地图均不重复，增加了游戏的趣味和挑战性。

《全民弹弹》作为休闲类动作手游，操作简单，容易上手。游戏拥有丰富的系统玩法，精致唯美的画质，呆萌可爱的画风和强大的社交互动。

③壕鑫互联作为发行运营商的优势

I、壕鑫互联的发行优势

首先，公司团队具有多年的游戏运营经验，通过对游戏运营数据的分析及产品调试积累了丰富的产品投放经验，对各游戏平台的资源、玩家偏好及游戏平台

各游戏产品有深刻的理解，能够更准确的把握产品的投放时点、游戏参数设置、广告投放方法等重要运营技巧，能够指导游戏开发商对游戏内容和重要设置（例如道具收费点）进行修改和优化，从而大幅提高产品的运营效果。其次，随着游戏研发企业数量的增多和市场竞争的加剧，普通游戏研发企业开发的产品进入游戏平台，特别是优秀游戏平台的门槛越来越高；壕鑫互联不仅拥有月活用户 3,000 万人的游戏平台，还凭借公司团队在游戏行业的深厚资源，不断扩大其品牌影响力并与主要游戏运营平台建立了紧密的合作伙伴关系，壕鑫互联投放的游戏产品能够迅速进入各大游戏运营平台并获得运营商更多的资源支持，壕鑫互联的品牌和渠道优势是游戏产品发行的重要保障。

II、壕鑫互联的运营优势

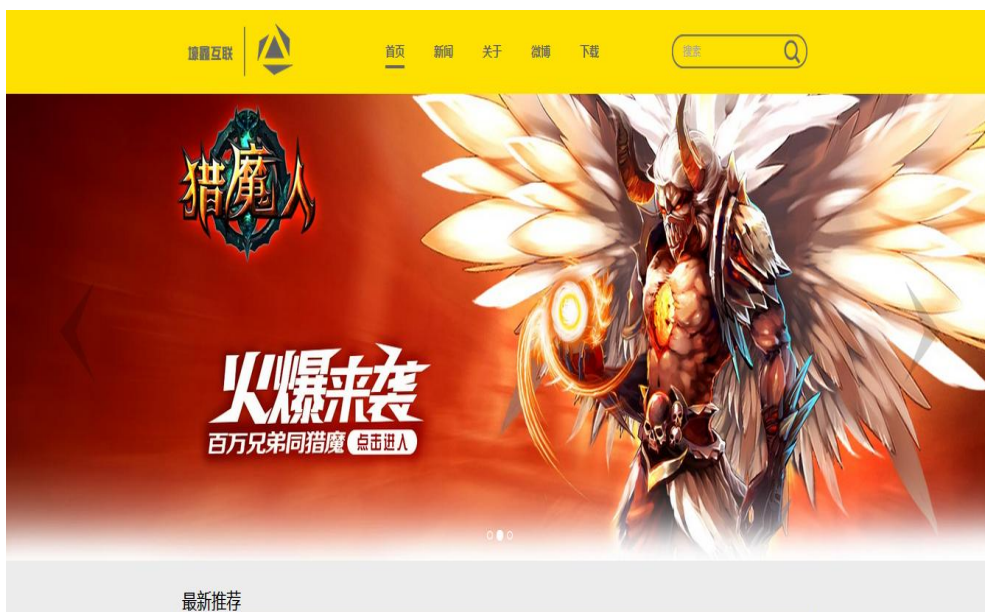
壕鑫互联拥有成熟的 1862.cn 平台和手机游戏大厅支持游戏运营，在一定程度上可减轻对第三方运营平台的依赖，突显自身产业链的品牌价值，并与腾讯、360、乐视体育等拥有巨量用户群的平台签订合作协议，有助于推广壕鑫互联代理运营的游戏产品。壕鑫互联通过优秀的数据分析能力，可实现精准的市场投放，建立了以数据为依托、以用户需求为导向的精细化运营体系。壕鑫互联在手机游戏运营过程，开发了数据分析平台，以对运营游戏进行实时监控，及时收集相关运营数据，并对数据进行严密的分析，客观评估游戏运营状况并据此选择最佳运营活动。借助高效准确的数据统计和产品分析，对市场变化做出迅速准确的判断，形成以数据结论为主要参考标准的科学化的产品运营决策和运营策略，更准确、迅速的把握渠道、玩家偏好，不断对用户反馈数据进行分析解读，然后提出游戏版本修改建议进而完善游戏内容。此外，在游戏封测、内测、公测过程中，对于用户留存率、付费转化率及 ARPU 值等问题进行实时分析改进，进而延长游戏生命周期，对产品的成功和稳定运营起到了关键的保障作用，最大程度上发挥数据支持运营效率。

3、公司作为移动游戏渠道商的业务模式

（1）业务模式

游戏渠道商作为直接同用户对接的一环，手握用户的平台议价能力远高于开

发商和发行商，在整个产业链中也最为强势。平台的运营相对来说，成本较低，风险较小，拥有粘性较高用户的平台投资价值最大。目前国内手游平台商主要包括四类：电信运营商、终端系统和硬件厂商、移动互联网公司和专题游戏平台。壕鑫互联主要通过自身拥有的 1862.cn 游戏平台 and 手机游戏大厅开展移动游戏渠道业务，实现游戏用户流量的自主导入。



1862.cn 平台月均活跃用户超过 3,000 万人,平台提供游戏攻略社区, H5 游戏大厅及游戏下载。通过各种流量合作及为其他网站和 APP 定制游戏大厅与应用商店的方式汇集用户流量,实现流量的导入,提升自有渠道的用户数量和品牌价值,强化自有运营游戏的推广和下载业务。平台的运营具体模式如下:



(2) 壕鑫互联作为渠道商的优势

壕鑫互联拥有 DAU160 万，MAU3,000 万的自有渠道，可通过游戏大厅、H5 游戏平台、专题网站等多种形式为自身代理发行的游戏进行导流，由于壕鑫互联同时参与移动网络游戏产业链中附加值最高的渠道、发行、运营业务，其单位流水转换为利润的能力相较单纯的渠道商或发行商有所提升。



乐视体育等时下热门 APP 的游戏大厅均系壕鑫互联所搭建，壕鑫互联通过协议与该等新媒体就导入流量所获得收益进行分成。壕鑫互联的发行业务在与传统渠道保持良好关系之外，还通过自有渠道以及乐视体育等新兴渠道进行导量，乐视体育系壕鑫互联的股东之一，乐视体育拥有乐体平台、章鱼 TV、乐视超级

电视、乐视超级手机等流量入口，凭借股东乐视的生态系统和强力推广，壕鑫互联在渠道流量领域具有较强的竞争优势。



4、公司作为线上线下娱乐服务商的 O2O 业务模式

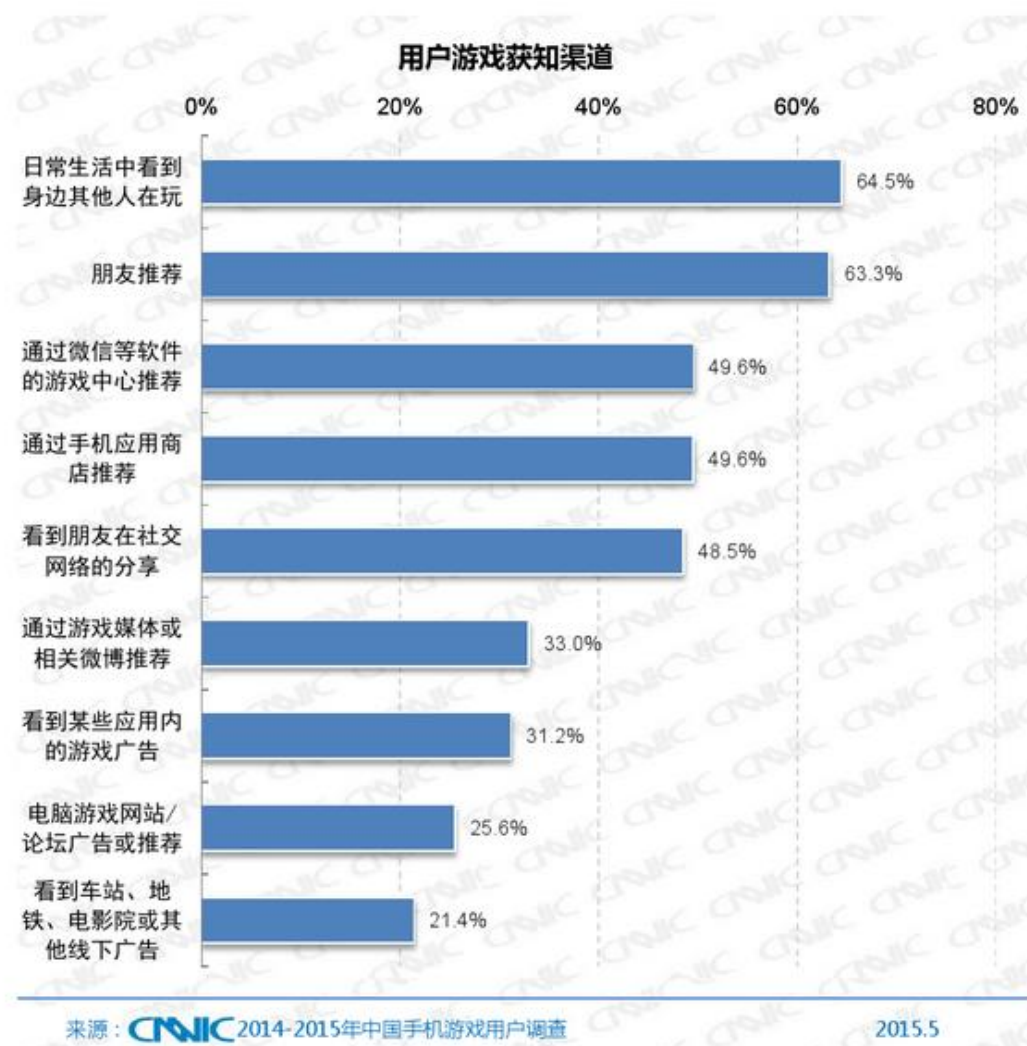
(1) 业务模式

壕鑫互联拥有多款竞技类游戏，可将线上游戏延伸复制到线下进行比赛，大型线下德扑 IP 赛事与线上游戏同步进行，并通过乐体平台进行直播，亦可通过目前风靡全国的视频主播模式进行直播。打通线上+线下玩家，将最垂直游戏爱好者聚集在壕鑫互联游戏平台，打造游戏竞技 O2O 新模式。通过这种新颖的娱乐模式，一方面可以通过线上线下互动的模式增加游戏用户的粘性，提高游戏用户的留存度，另外一方面可通过比赛和直播的方式提高游戏关注度，增加游戏玩家数量。

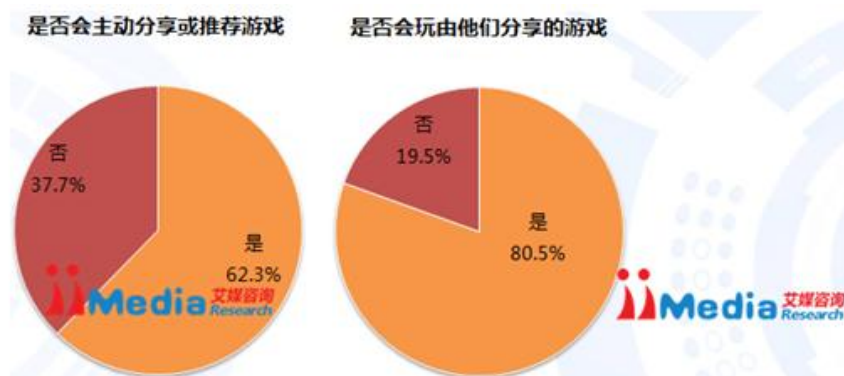


根据中国互联网信息中心（CNNIC）发布的《2014-2015 年中国手机游戏用户调研报告》显示，在用户游戏获知渠道中日常生活中看到其他人在玩和朋友推

荐的比例较高。



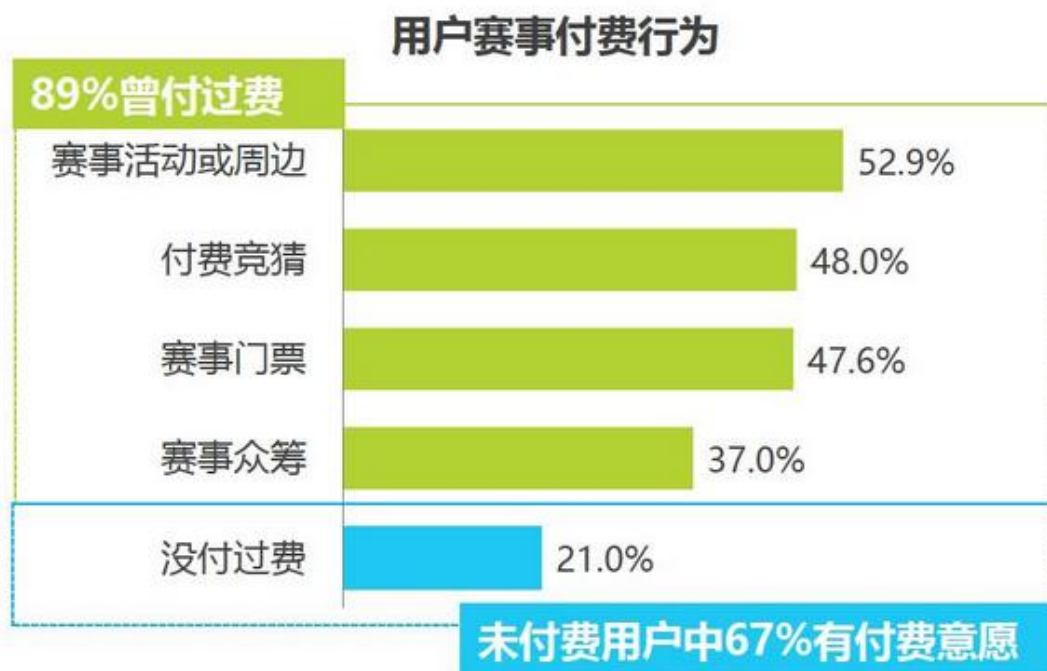
根据艾媒咨询发布的《2015-2016 中国手机游戏行业年度研究》显示，62.3%的用户会主动分享或推荐游戏，80.5%的用户会参与由他们分享的游戏。



壕鑫互联通过线下比赛、视频转播、主播互动等各种形式可快速扩大游戏用

户群体，增加游戏用户流量。

根据艾瑞咨询发布的《2016 年中国电竞内容生态报告》显示，高质量的赛事拥有巨大的用户粉丝群体，用户对于喜爱赛事的付费率和付费意愿都较高。在用户赛事付费行为调查中，有 89%的用户曾付过费，在未付费用户中 67%用户有付费意愿。



壕鑫互联通过新颖的运营模式锁定了特定的用户群体，该部分游戏用户的付费意愿不仅表现在相关赛事的付费中，更为体现在游戏产品的消费中。壕鑫互联通过比赛+直播的形式可提高运营游戏的留存率以及 ARPPU 值，进而通过提升 ARPU 值的方式提高其自身盈利能力。

（2）壕鑫互联作为线上线下综合服务商的优势

壕鑫互联采用线上游戏、线下比赛、媒体直播相结合的三角模式，在游戏推广过程中，借助于当下风头正劲的视频主播模式对壕鑫互联发行的游戏过程进行直播，同时辅以线下比赛加以推动。进而实现游戏，直播，线下三者之间跨平台的立体式推广。壕鑫互联可借助战略投资者乐视体育等平台进行线下游戏比赛推广和视频直播。

另外，以《乐体梦幻德扑》为例，壕鑫互联已获授权，成为国内仅有两家可举办德州扑克巡回赛的机构之一，在不断完善线上游戏体验的同时，壕鑫互联还将在北京、上海等多个城市推出大型的线下 IP 德扑比赛及活动，与线上游戏比赛同时进行。线上游戏中表现优异的选手可获取参与巡回赛资格，不仅可以获取巨额奖金，还可以与知名企业家、众多影视体育明星同场竞技，加以联合运营商及股东乐体媒体平台和视频主播、17APP 等直播形式大力推广，以及乐视生态系统的导流，相信会有更多玩家加入游戏体验，增加游戏流量。

（三）壕鑫互联主要经营模式

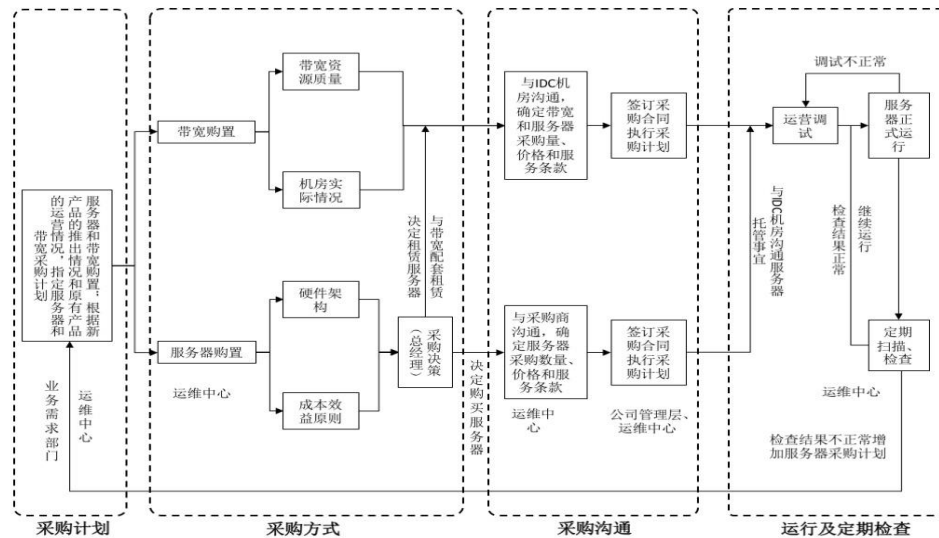
1、盈利模式

壕鑫互联的游戏产品收入来自于自有平台运营游戏及第三方平台联运游戏获得的游戏收益。壕鑫互联游戏产品采用的盈利模式为按虚拟道具收费模式。在该模式下，游戏玩家可以免费登陆游戏，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则可选择付费购买游戏中的虚拟道具。壕鑫互联盈利模式即是通过游戏内虚拟道具的销售实现游戏收入，并根据自身在产业链中所承担的游戏发行商、游戏运营商、游戏渠道商等不同角色获取游戏收益的分成。尤其是通过定制开发、独家代理、自有平台运营、自有流量导入、线上线下互动途径最大程度获取游戏收益。

2、采购模式

（1）软硬件设备采购模式

壕鑫的日常采购主要包括服务器、电脑、办公和技术软件等 IT 类固定资产及 IT 相关配件等，具体的采购流程如下：



①采购计划

壕鑫互联业务需求部门和运维中心定期根据各产品运营情况进行评估, 并结合现有服务器的数量、运行状况和带宽使用情况制定服务器和带宽的采购计划。其他各部门对于所需求的电脑, 办公与技术软件等 IT 类固定资产向部门主管提出申请。采购申请提交至总经理批示。

②采购方式

服务器的使用需求可以通过购买或租赁两种途径得以满足, 带宽的使用需求通常使用租赁途径得以满足。业务需求部门根据采购需求结合壕鑫实际情况连同运维, 分别从架构、质量、效率、成本等多方面进行评估、筛选, 选择合适的供应商。若选择购买服务器, 将由业务需求部门和运维与服务器采购厂商进行洽谈; 若选择租赁服务器, 将由运维与 IDC 机房进行洽谈, 配套租赁服务器和带宽。

③采购沟通

对于服务器的购买, 运维中心会选择市场信誉高且售价合理的服务器厂商作为采购目标, 进行沟通洽谈以确定服务器购买数量、购买价格和服务条款。按壕鑫互联相关采购规定和流程签订采购合同并执行采购。对于服务器和带宽的租赁, 运维中心会选择地域位置合理, 建设标准、响应效率高, 冗余资源较大, 服务体系规范且品牌知名度较高的 IDC 机房作为租赁对象, 进行沟通洽谈以确定服务器和带宽的租赁数量、租赁价格和服务条款。

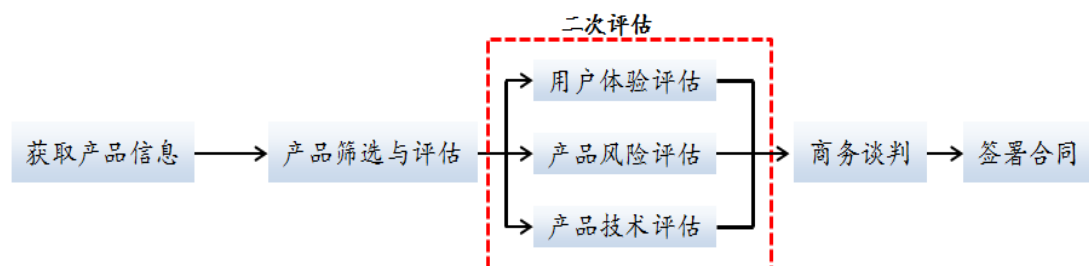
④运行及定期检查

对于购买的服务器，运维中心需在取得服务器后，同 IDC 机房沟通新增服务器的托管事宜。对于租赁的服务器，IDC 机房直接负责托管和维护。在服务器正式运行前，运维中心和项目技术人员需对服务器进行运营调试直至各项指标达到服务器正常运行要求。在服务器正式运行期间，运维中心将定期对服务器进行扫描和检查，并要求 IDC 机房工作人员进行机房的温度、湿度、UPS 等核心设备的巡检，若发现故障或问题将及时提出维修、整改或新的采购需求以确保服务器运营正常。

(2) 代理游戏采购模式

壕鑫互联运营的游戏主要来源于代理采购和定制开发采购两种。壕鑫互联的游戏采购流程具体如下：

①直接代理采购模式：



I、获取产品信息

商务人员通过与网络游戏授权商、应用软件开发商保持紧密的沟通，积极参与各类产业会议，既是监测专业移动端游戏媒体的咨询动态，及时获得最新的产品信息。

II、产品筛选和评估

对于壕鑫互联意向接入游戏产品，商务人员将配合组织运营部门进行初步筛选。在初审阶段，游戏产品须符合以下至少 2 项标准：

强调竞技性和交互性可与业务发展模式相结合的产品；

当前游戏产品线所欠缺的产品类型；

在某一代表区域已取得优秀运营业绩的产品；

D、该产品开发团队拥有成功的产品经验及稳定的核心成员。

III、产品二次专项评估

A、用户体验评估：由客服、评测人员组成，对新手操作及游戏体验进行评估；

B、产品风险评估。由运营部配合商务部对产品版权，知识产权等风险进行评估；

C、产品技术评估。由运营部门工程师从游戏系统结构、数值设定，系统稳定性等角度对游戏品质进行评估。通过评估的产品将交由副总经理以上领导决定签约，未通过产品将被淘汰。

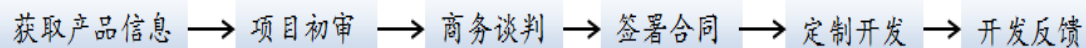
IV、商务谈判

对于批准签约的产品，商务人员与开发商取得初步沟通，洽谈产品代理事宜，并完成对开发商的资质认证和对产品著作权属的认证。若双方合作意向积极，则与开发商就合作具体事宜进行商讨，包括代理费用及分成比例，代理范围和方式以及后续服务条款等。

V、合同签署

由商务部负责人协同副总经理以上领导进行合同审批及签署。

②定制开发采购模式



I. 项目调研与项目立项：项目在正式启动之前，项目策划人与项目主要创作人员结合公司战略发展规划，进行市场产品调研，确定新设项目的主要类型和核心特征，并根据产品的初步策划撰写立项说明书，提交项目经理初审。项目经理进行初步审核，评估市场前景。

II. 通过初审后，项目策划人进一步撰写策划细案，并着手寻找合适开发商。

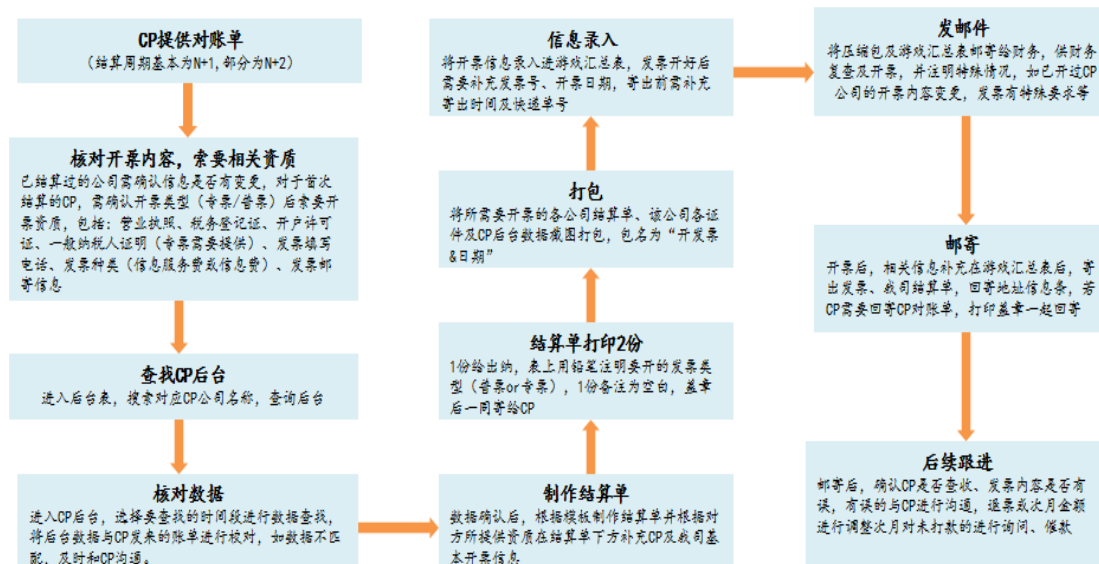
III. 项目商务条款跟进：对于已初步确定项目开发商的产品，商务人员与开发商取得初步沟通，洽谈产品代理事宜，并完成对开发商的资质认证和对产品著作权属的认证。若双方合作意向积极，则与开发商就合作具体事宜进行商讨并草拟合同。

IV. 合同签署：由商务部负责人协同副总经理以上领导进行合同审批及签署。

V. 项目定制开发阶段：由项目经理监督开发商的产品策划、产品技术、产品美术、产品测试人员进行 demo 开发，demo 完成后，项目开发商将策划细案和 demo 提交初审。

VI. 初审通过后，项目经理监督并配合项目研发方进入项目的正式开发阶段。项目研发主要包括创意策划、美工动画、软件编程和界面设计等工作。项目研发过程中，项目经理需每月组织包括开发方主创人员在内的相关人员召开一次项目进度会，了解项目进展情况及存在问题，并向分管领导汇报。

3、结算流程



4、质量控制模式

为确保服务和产品质量，壕鑫互联从行业和自身实际业务出发，不断建立和完善质量控制体系的规范性，在移动互联网平台业务和网络游戏研发及运营两个

环节均建立了完整、系统的质量控制体系。

（1）代理游戏质量控制

为了更好的提高移动游戏代理发行能力，形成规模化、流程化代理发行系统，确保后续优质产品供应稳定，壕鑫互联从代理产品品质、研发团队背景调查、代理商务条款、产品封测、产品内测、产品公测、版本更新等流程诸多方面建立了质量控制体系。

具体的质量控制措施如下：

①代理产品质量控制

产品代理引进之初，由代理商务部引进产品，获取产品研发壕鑫互联和队员基本信息、产品介绍以及产品测试包。传给运营部门进行初审，运营部门测试人员对产品从美术、数值、玩法、包体大小等方面对游戏进行初测，如产品内部评级未达到 B-，则不进行复评，如产品初评达到 B-，则评测人员向分管领导提交申请进行产品复评；产品复评阶段，以壕鑫互联渠道商务、产品运营、市场营销三大部门为主进行产品大会，产品大会每周五举行一次，对本周进入复审的产品从不同角度进行点评；复测同期由代理商务咨询研发产品代理费或预付金额，并预估产品代理最低价，同步产品运营组；产品运营组汇总各部门对产品看法，和产品报价等信息评估产品代理投入产出比，由分管领导批复是否进行下一步产品代理跟进。

下表为产品初审评测表模板：

产品评测				
游戏平台		游戏名称		游戏题材
游戏类型		是否有IP		美术风格
版本语言		安装包大小		完整度
测试时间		测试人		
各部分评分 (0-10)		权重	评价	横向对比图
1.美术		20%		
2.新手引导		5%		
3.核心玩法 (战斗)		20%		
4.操控性		15%		
5.付费点		10%		
6.交互 (社交关系、pvp、工会)		15%		
7.创新性		15%		
游戏性评测总评分 (0-10)				
	0.00			
产品定级				
评测总结项		评价		
综合评价				
评分标准				

3以下：得到这种分数的游戏在这一单项上有着非常严重的问题和重大缺陷。3-4分：【D】4-6分：【C】这个得分的游戏在这一方面可以达到一般水平，但这也意味着大多数游戏可以达到这种水平。得到这种分数的游戏意味着在这一单项上没有较大的缺陷，并且可以被一般的玩家接受，但绝对没有什么惊人和新意的地方使它能够出类拔萃。6-7分：【B】7-9分：【A】这说明本游戏在这一单项上有很多方面能吸引玩家，并有领先大多数同类游戏的表现，且没有任何明显的缺陷。9-10分：【S级】有任何游戏是十全十美的，这个分数一般不会授予，除非此系统的设计领先于同类型游戏，并且可以达到被称为传世经典的程度。

②签约产品的质量控制

分管领导批复，确定跟进后，产品引进商务进行研发团队背景调查，进一步跟进产品版本，对接研发方压低产品报价，每日同步产品跟进进度，当产品报价符合运营部要求后，向分管领导和产品运营组申请产品签约，得到批复后进行签约流程；签约过程中，通过商务条款控制风险。

③游戏测试质量控制

壕鑫互联游戏产品在正式公测之前，都需要经过技术测试、封测、内测几个阶段。产品接入之后，产品经理给研发提出修改意见，当产品修改完成后，由运营经理提出技术测试申请并提交壕鑫互联分管领导审核。技术测试期间，测试产品的留存、用户反馈等情况，并汇总成文档反馈给研发壕鑫互联，技术测试可能进行多轮，以保证产品质量。产品研发进展到可以提交封测时，由产品运营经理提出封测申请并提交壕鑫互联分管领导进行审核。封测期间，发行部门数据运营收集测试数据，并将意见反馈给产品运营经理，经运营经理评测及判定产品品质，提交分管领导审批通过后，产品即通过封测运营，进入内测阶段。产品进入收费

内测运营时，由产品运营沟通后提交内测申请，由分管领导进行测评审核。商务部门负责协助获取渠道游戏参数和进行上架前沟通，数据运营负责收集产品的运营数据，包括新增数、留存率、ARPU、付费率等指标，数据运营将意见反馈给研发部门。在发行部门进行评测并判定产品品质验收合格后，产品进入公测阶段。产品进入收费公测运营阶段时，由产品运营经理提交公测申请，由壕鑫互联分管领导进行审核。渠道商务部将公测产品上架合作平台，数据运营负责对产品即时数据进行监控，观测产品动态和用户反馈。

④版本管理的质量控制

项目运营组根据不同项目定期进行一次较大的版本更新升级；每月或者每两周进行一次小版本的升级。在运营和策划根据之前版本的数据反馈和分析，需要推送相应的功能和活动，策划案准备好后项目经理对其进行评估审核，通过后策划案负责人需要与美术，前端程序及后端程序沟通所有细节前制定好任务周期。功能实现后，由测试对各功能模块进行测试，测试通过后才允许把测试好的版本合并到发布版，最终再测试一次后再由研发壕鑫互联制作发布版本。

（2）渠道运营过程中的质量控制

产品渠道运营组使用研发后台即时监控游戏运营过程，定期收集运营数据交给研发部门项目经理和产品运营经理，研发与发行方产品负责人通过分析运营数据和反馈意见了解游戏运营状况，找到游戏问题和改进方向，由此提出游戏版本的升级需求。在项目研发组根据需求形成开发计划并获得分管领导的通过后，游戏研发团队组织美术、程序、测试人员实施版本升级任务，最终由分管领导组织验收。确定升级任务之后，同步壕鑫互联渠道商务市场等部门，进行上线准备，通过后新版本将上线运营。

（四）壕鑫互联的技术水平

1、壕鑫互联核心技术情况

壕鑫互联游戏从事的游戏发行、渠道业务拥有的核心技术情况如下：

序号	技术名称	技术功能	来源
1	分布式数据存储系统	基于 Redis 构建，高速内存作为数据对象的存储介质,数据以 key/value 形式存储,定期同步至 SQL 数据库，获得高性能读写的同时支持复杂数据查询	自研
2	高速消息队列系统	定义紧缩数据结构进行高性能进程间通信，提升分布式处理时信息传递效率	自研
3	游戏服务器集群	支持高并发的设计，避免任何服务的单点故障，各种关键服务都提供一定的冗余和故障自动切换机制。游戏世界和游戏场景服务能够根据服务器网络中机器的负载情况，选择合适的宿主机器创建和动态迁移。根据不同游戏功能计算其相对于承载玩家数量消耗的资源，进行合理的分配处理	自研
4	高性能游戏对战引擎	针对 3D 竞技游戏的网络通讯引擎，支持客户端预测，支持对象复制，自动创建、销毁、序列化、传送游戏对象	自研
5	数据安全审查系统	对于玩家行为实时监控，违规数据会被即时检查并记录，并做出对应处理	自研
6	玩家数据系统	记录玩家在游戏世界中的各类行为和状态值,方便进行玩家分析和数据平衡	自研
7	资源热更新	服务器运行期间更新程序逻辑代码以实现修正程序 Bug、修改游戏数据。不停服更新操作，保证玩家在线率	自研
8	客户端 UI 系统	使用游戏行业高使用度的 Lua 处理 UI 布局，逻辑等，快速开发 UI 界面，同时支持热更新。无需更换客户端即可实现新的功能，新的界面	自研
9	动态场景系统	场景支持多种动态元素，如植物等都可随风飘动，森林中有各种不同小动物活动，并且支持场景可以破坏。玩家可以根据机型配置不同，来选择不同的画质，细节度	自研
10	定制化 Shader	针对移动平台优化，并进行色彩调和，支持部分次世代主机效果。同时有效控制 DrawCall 数量，保证游戏过程流畅	自研
11	游戏 AI 系统	行为树（BT）和状态机（HSM）的有效结合。完全可视化的 AI 制作框架，能够直观的创建高级的 AI 行为和逻辑。最终的 AI 转化为数据形式，方便更新及存储	自研
12	游戏缓存池设计	将一些可能重复用到的游戏对象以 Hash 表的方式缓存，避免多次重复的加载，减少加载和卸载游戏对象的开销	自研
13	Timeline 动作事件引擎	Timeline 将角色的动作精确的分割到毫秒，在任何一个时间点上都可以触发一个游戏事件，例如：攻击、发射子弹、隐藏武器、切换状态、播放特效、触发剧情等等	自研
14	动态关卡系统	特殊的关卡会根据玩家在关卡中的不同行为来做出相应的对策，即使反复通关也会体验到不同的乐趣。有效提升游戏可玩性	自研
15	数据转换工具	游戏中大量使用数据驱动的框架设计，游戏中大量的逻辑，数据都通过 Excel 等专业数据处理软件产生,通过数据转换工具输出到游戏中。有效降低数据处理的门槛，并极大提升数据处理效率	自研

序号	技术名称	技术功能	来源
16	战斗特效系(Battle Effect)	灵活高效的战斗特效系统，可以通过在不同的时机、不同的状态触发多种类型的战斗特效来增强趣味性，例如：中毒、流血、灼烧、冰冻、定身、眩晕、强攻、恢复等等	自研

2、研发投入情况

为保障游戏产品顺利发行和渠道的成功运行，壕鑫网络在游戏发行和渠道方面的研发持续进行研发投入。报告期内，壕鑫互联的研发投入如下：

单位：万元

项目	2016 年 1-4 月	2015 年
研发投入	810.22	467.66
占主营业务收入的比例	921.85%	3050.51%

注：以上数据已经致同会计师审计

报告期内，壕鑫互联专注于相关平台的技术研发，处于实现销售收入的前期准备时期，因此研发投入占主营业务收入的比例较大。

(五) 壕鑫互联核心竞争力

1、“定制研发+独家代理模式”保证游戏产品质量

公司团队具有多年的游戏运营经验，借助高效准确的数据统计和产品分析，对市场变化做出迅速准确的判断，形成以数据结论为主要参考标准的科学化的产品运营决策和运营策略，更准确、迅速地把握渠道、玩家偏好，依靠团队对移动游戏的深度理解，通过定制研发的模式实现团队对游戏产品的构想，同时不断对用户反馈数据进行分析解读，然后提出游戏版本修改建议进而完善游戏内容，保证游戏产品的质量。

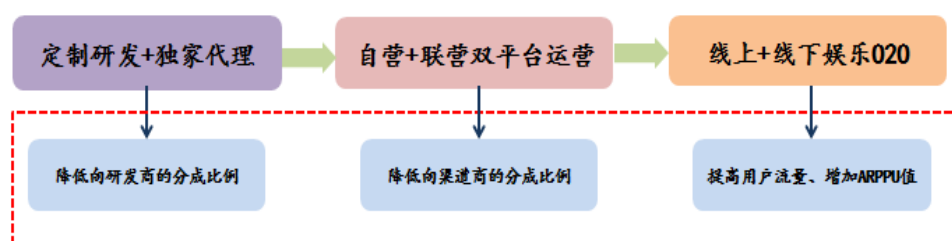
2、“自营+联营”双管齐下加强游戏运营推广

壕鑫互联拥有成熟的 1862.cn 平台和手机游戏大厅支持游戏运营，在一定程度上可减轻对第三方运营平台的依赖，突显自身产业链的品牌价值，并与腾讯、360、乐视体育等拥有巨量用户群的游戏分发和娱乐互动平台签订合作协议，有助于推广壕鑫互联代理运营的游戏产品。此外，在游戏封测、内测、公测过程中，对于用户留存率、付费转化率及 ARPU 值等问题进行实时分析改进，进而延长

游戏生命和周期，对产品的成功和稳定运营起到了关键的保障作用，最大程度上发挥数据支持运营效率。

3、线上线下 O2O 模式提升游戏玩家数量与质量

壕鑫互联采用线上游戏、线下比赛、媒体直播相结合的三角模式，在游戏推广过程中，借助于当下风头正劲的视频主播模式对壕鑫互联发行的游戏过程进行直播，同时辅以线下比赛加以推动。进而实现游戏，直播，线下三者之间跨平台的立体式推广。壕鑫互联跨越平台加以互动的模式有别于传统游戏模式，不仅可以吸引更多游戏玩家加入，增加流量导入，还有助于其提升主要在运营游戏的留存率以及 ARPPU 值，进而通过提升 ARPU 值的方式提高其自身盈利能力。



九、报告期主要财务指标

（一）资产负债表简表

单位：万元

项目	2016/4/30	2015/12/31
流动资产合计	1,785.19	1,053.90
非流动资产合计	918.55	215.01
资产总计	2,703.74	1,268.90
流动负债合计	1,315.95	265.23
非流动负债合计	--	--
负债总计	1,315.95	265.23
所有者权益合计	1,387.79	1,003.68

注：以上财务数据已经致同会计师审计

（二）利润表简表

单位：万元

项目	2016 年 1-4 月	2015 年度
营业收入	95.37	54.24
营业利润	-977.77	-696.17
利润总额	-977.77	-696.17
净利润	-750.88	-563.42
扣除非经常性损益后净利润	-730.95	-563.42

注：以上财务数据已经致同会计师事务所审计

十、其他事项

（一）对壕鑫互联未决诉讼、非经营性资金占用、为关联方担保等情况的说明

1、非经营性资金占用情况

截至本报告书出具之日，壕鑫互联不存在资金被公司控股股东、实际控制人及其关联方非经营性占用的情形。

2、为关联方提供担保情况

截至本报告书出具之日，壕鑫互联不存在为关联方提供担保的情形。

3、未决诉讼情况

截至本报告书出具之日，壕鑫互联不存在尚未完结的诉讼和仲裁。

（二）壕鑫互联最近两年一期利润分配情况

壕鑫互联报告期内未进行过利润分配。

（三）壕鑫互联报批事项情况

本次交易中，壕鑫互联不涉及报批事项。

（四）壕鑫互联债权债务转移情况

本次交易为收购壕鑫互联 55.00%股权，不涉及债权债务的转移，原由壕鑫互联享有和承担的债权债务在交割日后仍然由壕鑫互联享有和承担。

第五节 拟置入资产的评估情况

一、本次交易的评估结果

本次交易拟置入资产为壕鑫互联 55.00%股权。根据众华评估出具的“沪众评报字（2016）第 092 号”《资产评估报告》，以 2016 年 4 月 30 日为评估基准日，本次评估采用成本法和收益法对壕鑫互联股权全部权益进行评估，不同评估方法对应的评估结果如下：

（一）成本法评估结果

评估前壕鑫互联(母公司口径，下同)在评估基准日的总资产账面值为 28,323,551.47 元，负债账面值为 12,022,346.29 元，股东全部权益账面值为 16,301,205.18 元。经资产基础法评估，壕鑫互联在评估基准日的总资产评估值为 25,886,392.02 元，负债评估值 16,301,205.18 元，股东全部权益评估值为 13,864,045.73 元，评估减值 2,437,159.45 元，减值率 14.95%。

（二）收益法评估结果

本次采用收益法评估的评估结果为 1,800,000,000.00 元，较评估基准日净资产账面价值（合并口径）增值 1,786,122,182.33 元，增值率 12,870.34%。

（三）评估结果差异分析及评估结果选取

经采用两种方法评估，收益法评估结果高于成本法，主要原因是收益法评估是从资产的未来盈利能力的角度对企业价值的评价，是委估企业的品牌效应、客户资源、内控管理、核心技术、管理团队、管理经验和实体资产共同作用下的结果，是从资产的未来盈利能力的角度对企业价值的评价；委估企业的产品为全国的独家产品，预计经营前景较好，具有较强的盈利能力，资产组合能够发挥相应效用，因而使得收益法结果高于成本法评估值。考虑到本次评估目的及相应的评估假设，取收益法评估结果作为本次评估结果。

二、资产基础法评估结果

单位：元

项目	账面价值（母公司）	评估值	增值额	增值率%
	A	B	C=B-A	D=C/ A
一、流动资产合计	17,476,891.45	17,476,891.45	-	-
货币资金	11,929,350.69	11,929,350.69	-	-
应收账款净额	575,239.76	575,239.76	-	-
预付账款净额	2,309,009.71	2,309,009.71	-	-
其他应收款净额	2,228,885.42	2,228,885.42	-	-
其他流动资产	434,405.87	434,405.87	-	-
二、非流动资产合计	10,846,660.02	8,409,500.57	-2,437,159.45	-22.47
长期股权投资净额	1,700,000.00	-723,387.51	-2,423,387.51	-142.55
固定资产净额	190,361.94	176,590.00	-13,771.94	-7.23
无形资产净额	3,806,667.35	3,806,667.35	-	-
长期待摊费用	1,553,398.07	1,553,398.07	-	-
递延所得税资产	3,596,232.66	3,596,232.66	-	-
三、资产总计	28,323,551.47	25,886,392.02	-2,437,159.45	-8.60
四、流动负债合计	12,022,346.29	12,022,346.29	-	-
应付职工薪酬	536,654.61	536,654.61	-	-
其他应付款	11,485,691.68	11,485,691.68	-	-
五、负债总计	12,022,346.29	12,022,346.29	-	-
六、净资产	16,301,205.18	13,864,045.73	-2,437,159.45	-14.95

三、收益法评估说明

（一）对评估结论有重要影响的评估假设

1、基本假设

（1）国家现行的有关法律法规及政策、国家宏观经济形势无重大变化，本次交易各方所处的政治、经济和社会环境无重大变化，无其他不可预测和不可抗力因素造成的重大不利影响。

- (2) 针对评估基准日资产的实际状况，假设企业持续经营。
- (3) 假设置入资产的经营者是负责的，且管理层有能力担当其职务。
- (4) 除非另有说明，假设置入资产完全遵守所有有关的法律法规。
- (5) 假设置入资产未来将采取的会计政策和编写评估报告时所采用的会计政策在重要方面基本一致。
- (6) 假设置入资产在现有的管理方式和管理水平的基础上，经营范围、方式与目前方向保持一致。
- (7) 有关利率、汇率、赋税基准及税率、政策性征收费用等不发生重大变化。
- (8) 无其他人力不可抗拒因素及不可预见因素对企业造成重大不利影响。

2、特殊假设

- (1) 被评估单位提供的业务合同以及公司的营业执照、章程，签署的协议，审计报告、财务资料等所有证据资料是真实的、有效的；
- (2) 置入资产现有的股东、高层管理人员和核心团队应持续为公司服务，不在和置入资产业务有直接竞争的企业担任职务，经营层损害企业运营的个人行为在预测企业未来情况时不作考虑；
- (3) 企业股东不损害企业的利益，经营按照章程和合资合同的规定正常进行；
- (4) 企业的成本费用水平的变化符合历史发展趋势，无重大异常变化；
- (5) 企业以前年度及当年签订的合同有效，并能得到有效执行；
- (6) 企业在存续期间内能平稳发展，即企业资产所产生的未来收益是企业现有管理水平的继续，假定企业为保持其目前的竞争力进行追加投资，并在计划确定的时间内完成；
- (7) 委估无形资产能够得到正常的保护，无假冒、侵权、滥用等损害其价

值的情况发生；

(8) 经营管理者的某些个人的行为未在预测企业未来情况时考虑；

(9) 壕鑫互联公司主要从事移动游戏的渠道和发行，由于移动生命周期较短，壕鑫互联公司计划每年都需要推出多款产品。目前壕鑫互联公司通过委托研发、合作代理等方式储备多款游戏相关资源，本次评估中假设壕鑫互联公司未来经营中能按其经营发展规划如期推出新游戏上线。

(10) 净现金流量的计算以会计年度为准，假定收支均匀发生；

(11) 本次评估仅对企业未来五年（2016 年—2020 年）的营业收入、各类成本、费用等进行预测，自第五年后各年的净现金流量水平假定保持在第五年（即 2020 年）的水平上。

（二）评估方法及模型设计

企业价值评估中的收益法，是指通过将被评估企业预期收益资本化或折现以确定评估对象价值的评估思路。

根据本次评估调查情况以及评估对象资产构成和主营业务的特点，本次评估的基本思路是以评估对象经审计的报表口径为基础，即首先按收益途径采用现金流折现方法（DCF），估算企业的经营性资产的价值，再加上基准日的其他非经营性及溢余性资产的价值，来得到评估对象的企业价值，并由企业价值经扣减付息债务价值后，来得出评估对象的股东全部权益价值。

评估公式为：

$$E=B-D \quad (1)$$

式中：

E：被评估企业的股东全部权益价值

B：被评估企业的企业价值

D：被评估企业的付息债务价值

$$B = P + \sum C_i \quad (2)$$

P: 被评估企业的经营性资产价值;

$\sum C_i$: 被评估企业基准日存在的非经营性及溢余性资产的价值;

$$P = \sum_{i=1}^n \frac{R_i}{(1+r)^i} + \frac{R_{n+1}}{r(1+r)^n} \quad (3)$$

式中:

R_i : 评估对象未来第 i 年的预期收益 (自由现金流量);

r : 折现率;

n : 评估对象的未来预测期。

(三) 评估过程

1、现金流量计算公式

自由净现金流 = 经营现金流 - 营运资本增加额 - 资本性支出

经营现金流 = 息前利润 - 所得税 + 折旧与摊销

2、营业收入预测

(1) 收入预测方法概况

公司主要的业务收入主要来源于各类手机游戏在各平台市场的游戏运营收入, 其中主要包括壕鑫自有渠道 1862.cn 以及其他第三方渠道。截至评估基准日, 企业已储备了多款游戏并进行了渠道的铺设, 部分游戏已通过公开测试并成功上线取得了一定的反响, 伴随着新游戏的上线, 营业收入增长速度较快。

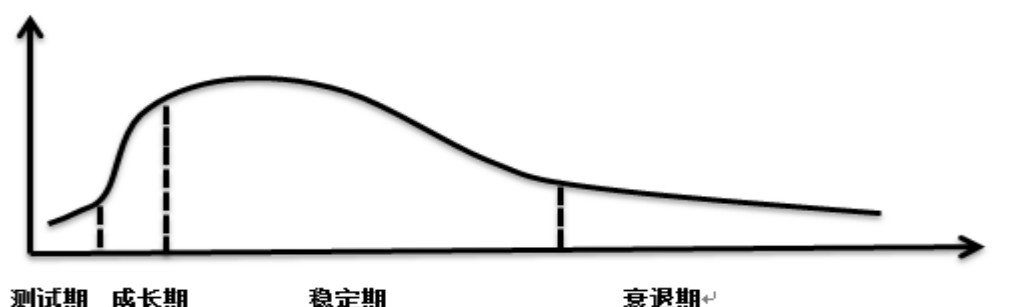
截至评估基准日, 壕鑫互联部分游戏进行内测, 积累了相关运营数据。本次评估根据壕鑫网络后台数据库资料整理分析, 以历史数据为基础, 同时综合考虑行业的基本情况和发展趋势及壕鑫互联核心竞争力、经营状况等因素的基础上, 进一步分析壕鑫互联运营游戏的注册人数、活跃人数、付费人数、同时在线人数、

月 ARPPU 值、月流水、玩家留存率、道具销售金额等关键运营数据，预测未来年度的销售收入情况如下：

单位：万元

项目	2016	2017	2018	2019	2020
营业收入	21,724.23	43,767.18	63,384.20	64,651.88	65,298.40

①生命周期



考察期(测试期): 区别于行业内新进公司，企业强大的发行能力和经验丰富的运营团队为企业未来提供坚实的基础，新颖的游戏娱乐 O2O 运营模式让用户在游戏里有归属感，用户粘度和新游戏推广成功率均较高。此外，企业团队积累多年互联网和游戏行业经验，加之业内丰富的资源，与平台形成良好的合作关系，新游戏上线一般还会以比赛的形式进行推广，短时间即可引入新增玩家。因此，企业的特点决定了生命周期中考察期极短，游戏一经上市，即进入迅速增长阶段(成长期)。

形成期(成长期): 一般是 3-5 个月。手游市场相较于其他游戏市场市场，技术门槛相对低且游戏更新换代速度更快，投入资金也远小于页游。上线 5-6 个月后充值水平将极大影响该款游戏未来的市场以及利润规模。因此，前期的宣传推广力度极为重要。

稳定期(成熟期): 一般是 7-10 个月。成熟期是玩家对网络游戏的完全参与期，也是该游戏生命周期最长的时期，该时期是游戏运营商创收的最关键期。在这个阶段，玩家已经熟悉游戏规则，而且与其他玩家互动增多，社区效应日趋明显；玩家开始享受成就感，并开始对其产生依赖感。

该阶段收入较稳定，用户留存情况增加。该类群体对游戏有较高的忠实度，

成为企业的目标用户群体。从玩家角度看，玩家的防御心理使他们不会草率地在游戏中投入较多金钱，玩家一旦决心进行大量游戏消费，不满意的风险率大大降低。

退化期(衰退期)：一般是 8 个月左右。该阶段后期，企业结合现有游戏经济寿命的因素，会在该阶段根据新游戏研发计划对既有游戏后期维护人员数量进行调整，科学安排新游戏的研发和上线时间，可以合理实现新旧游戏间的人员调配，故而老游戏在退化期末终止，整个手游的生命周期约为 24 个月。

近年来，上市公司在并购游戏公司时所预测的生命周期具体情况如下：

上市公司	并购标的	评估基准日	生命周期
掌趣科技	玩蟹科技、上游信息	2013 年 6 月 30 日	24 个月
中青宝	美峰数码、中科奥	2013 年 12 月 31 日	12-36 个月
爱使股份	游久游戏	2013 年 12 月 31 日	12-36 个月
凯撒股份	酷牛互动	2014 年 3 月 31 日	18 个月
大东南	游唐网络	2014 年 3 月 31 日	12-36 个月
拓维信息	火溶信息	2014 年 4 月 30 日	3-20 个月
富春通信	上海骏梦	2014 年 7 月 31 日	12-24 个月
三五互联	道熙科技	2014 年 10 月 31 日	12-36 个月
科冕木业	妙趣横生、雷尚科技	2014 年 10 月 31 日	12-36 个月
友利控股	中清龙图	2014 年 12 月 31 日	36 个月
泰亚股份	恺英网络	2015 年 2 月 28 日	24 个月
德力股份	广州创思	2015 年 4 月 30 日	12-36 个月
凯撒股份	天上友嘉	2015 年 4 月 30 日	11-31 个月
掌趣科技	天马时空、上游信息	2015 年 5 月 31 日	24 个月
中南文化	志尚互动	2015 年 7 月 31 日	24-48 个月
完美环球	完美世界	2015 年 9 月 30 日	12-36 个月
世纪游轮	巨人网络	2015 年 9 月 30 日	24-36 个月
奥维通信	雪鲤鱼	2015 年 12 月 31 日	3-20 个月
王子新材	飞流九天	2015 年 12 月 31 日	18-30 个月
世纪华通	中手游、点点北京、点点开曼	2015 年 12 月 31 日	24 个月

从同行业可比案例来看，不同游戏公司对手机生命周期的预测有所不同，但基本上移动游戏的生命周期超过一年，基本维持在 24 个月左右。

评估师对壕鑫互联目前已运营或即将运行的游戏进行了分析，得出其游戏流水的变化趋势与游戏的生命周期的各阶段变化趋势基本一致，并出于谨慎性考虑，将壕鑫互联目前已运营或即将运行的游戏的生命周期确定为 12-18 个月左右，

不同类型的游戏生命周期会有所不同。

目前壕鑫互联计划运营的游戏按照保守估计已覆盖至 2018 年,2019 年、2020 年的产品运营数量将在以前年度的基础上稳定增长。壕鑫互联独特的游戏定制开发模式可有效保障所运营游戏的来源,目前壕鑫互联已形成稳定的产品开发研讨机制,拥有商务团队在全球各地寻找优秀的游戏资源,每周举行产品开发专题会,研判游戏市场的发展,推进自身的游戏产品定制开发计划。

②收入预测公式

壕鑫互联游戏运营模式包括自主运营模式和联合运营模式。在两种不同的运营模式下,游戏预测收入的基本公式相同,但分成比例不同。两种运营模式下的游戏预测收入公式如下:

$$\text{预测收入} = \text{ARPPU 值} \times \text{付费用户数} \times \text{分成比例} \times (1 - \text{手续费比例})$$

(2) 具体参数的选取依据及合理性

①ARPPU 值

ARPPU 指平均每个付费用户的消费水平,通常 ARPPU 均指当月平均每个付费用户的游戏充值金额。ARPPU 与游戏类型、游戏内容设计以及游戏运营策略等因素均有关。

对于现已上线的游戏,用户规模、付费用户、用户 ARPPU 值主要根据游戏已上线历史数据分析所处生命周期位置,进一步确定未来收入趋势。截至评估基准日,壕鑫互联《猎魔人》已进行内测,对《猎魔人》ARPPU 值选取的情况如下:

猎魔人	ARPPU (元)
1 月	81.87
2 月	84.18
3 月	159.09
4 月	152.79
选取 ARPPU 值	147-177

评估基准日后,《猎魔人》正式上线运营,截止 7 月 31 日,《猎魔人》ARPPU 值情况如下:

猎魔人	ARPPU (元)
5 月	201.63
6 月	209.61
7 月	238.44
选取 ARPPU 值	133-160

计划上线游戏的用户规模、付费用户、用户 ARPPU 值主要通过参考类似游戏数据，并结合游戏拟上线区域、技术水平进行相应的调整。

ARPG 类游戏 ARPPU 值取值情况：

游戏名称	上市公司	月付费用户数 (人)	月活跃用户数 (人)	付费率	ARPPU (元)
唐门世界	凯撒股份	22000.00	253500.00	8.68%	367.00
大掌门	掌趣科技	42368.93	886304.07	4.78%	688.05
君王 2	中青宝	50500.00	743520.00	6.79%	327.60
神魔大陆	完美环球	61112.00	909712.00	6.72%	250.49
征途口袋版	世纪游轮	99900.00	1237525.00	8.07%	181.32
决战沙城	世纪华通	61256.25	2168087.50	2.83%	186.99
全民奇迹	掌趣科技	278559.20	4380821.88	6.36%	491.56
全民斩仙	万达院线	17400.00	221900.00	7.84%	476.04
烈火屠龙	恺英网络	49639.00	849168.00	5.85%	308.16
武尊	三七互娱	23176.83	664500.00	3.49%	377.40
行业平均值				6.14%	365.46
壕鑫互联 ARPG 类游戏（预测）				5.4%-5.6%	133-160

策略卡牌类游戏 ARPPU 值取值情况：

游戏名称	公司	月付费用户数 (人)	月活跃用户数 (人)	付费率	ARPPU (元)
绝世天府	凯撒股份	15400	173700	8.87%	470
太古仙域	凯撒股份	11000	104600	10.52%	216
净化	凯撒股份	74115	2530655	2.93%	159.55
新仙剑奇侠传	凯撒股份	129647	1613638	8.03%	269.48
忍将	掌趣科技	17647.125	703588.429	2.51%	427.57
塔防三国志	掌趣科技	9847	183970.37	5.35%	397.6172
刀塔传奇	友利控股	11475843	89291154	12.85%	252.4
兄弟萌	中南文化	1125	69100	1.55%	362.48
蜂鸟五虎将	天舟文化	15194.5	305014	6.98%	386.25
刀塔女神	游久游戏	15207.2	252217.2	6.98%	241.99
行业平均值				6.27%	324.47
壕鑫互联策略卡牌类游戏（预测）				4.5%-5.5%	91-161

重度休闲类游戏 ARPPU 值取值情况：

游戏名称	公司	月付费用户数 (人)	月活跃用户数 (人)	付费率	ARPPU (元)
热血海盗王	恺英网络	-	-	-	183.21
仙战	恒天海龙	13579.33	250934	5.41%	199.36
神雕侠侣手游	完美环球	64234	933669	6.88%	593.04
魔力宝贝手游	完美环球	82886	2530788	3.28%	776.31
OL (预测)	天舟文化	-	-	-	300
秦时明 MOBILE	富春通信	95800	2094000	4.57%	297.72
坦克风云	坦克风云	72409.5	327960	22.08%	368.18
终极狂飙系列	中青宝	168069.8	2141348	7.85%	17.5
恋舞 OL	天润控股	5.96	157.56	3.78%	196.6
劲舞团	电广传媒	78816.79	935357.79	8.43%	191.35
行业平均值				6.92%	312.33
壕鑫互联重度休闲类游戏 (预测)				5.4%-5.5%	69-142

体育棋牌休闲类游戏 ARPPU 值取值情况：

游戏名称	公司	月付费用户数 (人)	月活跃用户数 (人)	付费率	ARPPU (元)
城防三国	三五互联	32476	2083500	1.56%	294.98
叮叮堂	中青宝	23103	173543	13.31%	56.07
全民爱消除：水果 狂欢	奥维通信	270522	5571678	4.86%	31.39
任子行	唐人游	22691.33333	435207	5.21%	224.96
万达院线	中超风云	31000	319300	9.71%	217.35
范特西篮球经理	新国都	16020.33333	703435	2.28%	311.38
范特西篮球大亨	新国都	4490.666667	96019.66667	4.68%	243.81
梦之队	新国都	53883.33333	1198368.333	4.50%	196.89
富豪金三顺	世纪华通	684637.5	11058345.83	6.19%	38.78
街头篮球	世纪华通	188405	1297957	14.52%	85.74
行业平均值				6.68%	170.14
壕鑫互联体育棋牌休闲类游戏 (预测)				5%-5.5%	69-169

根据上述分析，壕鑫互联各类游戏的 ARPPU 值取值情况如下：

游戏类型	可比游戏 ARPPU (元)	壕鑫互联 ARPPU (元)
ARPG 类游戏	400.55	133-160
策略卡牌类游戏	253.46	91-161
重度休闲游戏	312.33	69-142
体育棋牌休闲类游戏	170.14	69-169

评估预测中对壕鑫互联运营游戏的 ARPPU 值选取较为谨慎,ARPG 类游戏、策略类卡牌类游戏、重度休闲类游戏的 ARPPU 值远远低于行业平均值,体育棋牌休闲类游戏 ARPPU 值略低于行业平均值,体育棋牌休闲类游戏差异较大,优秀的游戏 ARPPU 相对较高,而壕鑫互联该类游戏将得益于乐视体育平台的大力推广及线上线下 O2O 运营模式,ARPPU 值相对较高。

②付费用户数

付费用户数=月活跃用户数×月活跃用户付费率

游戏产品推出后,测试期、成长期爆发较快,一般在游戏初期进行大规模的用户推广,随着用户的增加,付费用户数量增加也把游戏的收入推到高点,在测试期、成长期推到用户高点后,按照能够维持高点流水的用户量进行继续推广,游戏在生命周期的后期,维持相对较平稳的收入,随着推广用户数量减少,付费用户数量的逐渐下降,流水开始逐步下降最终退出运营。壕鑫互联在测算月活跃用户时,参考了行业的平均水平。从下表可以看出壕鑫互联的月活人数相当于或远远低于行业平均水平。

游戏类型	可比游戏月活跃人数(万人)	壕鑫互联月活跃人数(万人)
ARPG 类游戏	123.15	106.80
策略卡牌类游戏	57.82	52.00
重度休闲游戏	119.89	48.00
体育棋牌休闲类游戏	229.39	47.44

注:可比游戏选取与 ARPPU 值选取案例相同;策略卡牌类游戏月活平均值计算中剔除可比游戏单值较高的《刀塔传奇》

本次评估对壕鑫互联各个游戏的付费比例进行预测时,主要参考市场上同类游戏的付费比例,并结合壕鑫互联新颖的运营模式,依据游戏所处的生命周期做出合理的判断。

游戏类型	可比游戏付费率	壕鑫互联付费率
ARPG 类游戏	6.14%	5.4%-5.6%
策略卡牌类游戏	6.27%	4.5%-5.5%
重度休闲游戏	6.92%	5.4%-5.5%
体育棋牌休闲类游戏	6.68%	5.0%-5.5%

注:可比游戏选取与 ARPPU 值选取案例相同;

壕鑫互联在评估预测中采用的付费率均低于行业平均水平。综上，评估预测中对壕鑫互联运营游戏的付费用户数选取较为谨慎。

③分成比例

本次评估所称分成比例系指实际获得的游戏收入(含税)占游戏流水的比例。本次评估时，对于正在运营的游戏，按照目前实际的分成比例计算收入；未来拟上线的游戏，预计授权第三方平台运营的，参考目前与运营商约定的分成比例平均值进行测算。保守估计，壕鑫互联的分成比例如下：

代理类型	运营类型	分成比例（%）
定制开发游戏	自有渠道	100
代理游戏	自有渠道	75
定制开发游戏	公开渠道	50
代理游戏	公开渠道	25

④手续费

本次评估所称手续费指游戏玩家在充值支付时所支付的手续费。本次评估所选取的手续费比例参考行业水平和公司现有数据，具体比例为 1%。

⑤游戏营业收入测算过程

预测收入=游戏流水×分成比例×（1-手续费比例）

以《猎魔人》为例，《猎魔人》是一款定制开发游戏，其分成比例为：

代理类型	运营类型	分成比例（%）	手续费比例（%）
定制开发游戏	自有渠道	100	1
定制开发游戏	公开渠道	50	1

根据《猎魔人》的内测数据并结合管理层规划，《猎魔人》不同渠道的流水情况如下：

业务类型	2016 年 5 月	2016 年 6 月	2016 年 7 月	2016 年 8 月	2016 年 9 月	2016 年 10 月
自有渠道流水（万元）	228	524	536	487	418	396
第三方渠道流水（万元）	225	518	529	480	413	391
游戏流水合计（万元）	453	1,042	1,065	967	831	787
2 业务类型	2016 年 11 月	2016 年 12 月	2017 年 1 月	2017 年 2 月	2017 年 3 月	2017 年 4 月
自有渠道流水（万元）	326	277	211	149	93	69

第三方渠道流水（万元）	322	274	209	147	92	68
游戏流水合计（万元）	649	551	420	297	185	137
3 业务类型	2017 年 5 月	2017 年 6 月	2017 年 7 月	2017 年 8 月	-	-
自有渠道流水（万元）	46	30	17	10	-	-
第三方渠道流水（万元）	45	30	17	9	-	-
游戏流水合计（万元）	91	59	34	19	-	-

根据预测收入计算公式，《猎魔人》的营业收入情况如下：

业务类型	2016 年 5 月	2016 年 6 月	2016 年 7 月	2016 年 8 月	2016 年 9 月	2016 年 10 月
自有渠道营业收入（万元）	225.72	518.76	530.64	482.13	413.82	392.04
第三方渠道营业收入（万元）	111.38	256.41	261.86	237.60	204.44	193.55
游戏营业收入合计（万元）	337.10	775.17	792.50	719.73	618.26	585.59
2 业务类型	2016 年 11 月	2016 年 12 月	2017 年 1 月	2017 年 2 月	2017 年 3 月	2017 年 4 月
自有渠道营业收入（万元）	322.74	274.23	208.89	147.51	92.07	68.31
第三方渠道营业收入（万元）	159.39	135.63	103.46	72.77	45.54	33.66
游戏营业收入合计（万元）	482.13	409.86	312.35	220.28	137.61	101.97
3 业务类型	2017 年 5 月	2017 年 6 月	2017 年 7 月	2017 年 8 月	-	-
自有渠道营业收入（万元）	45.54	29.70	16.83	9.90	-	-
第三方渠道营业收入（万元）	22.28	14.85	8.42	4.46	-	-
游戏营业收入合计（万元）	67.82	44.55	25.25	14.36	-	-

参照《猎魔人》收入预测模型，2016 年-2018 年所有游戏的流水按代理和运营模式分类列示如下：

单位：万元

代理模式	运营模式	2016 年	2017 年	2018 年
定制开发游戏	自有渠道	7,806.77	20,707.41	32,965.58
代理游戏	自有渠道	4,938.54	2,527.19	-
定制开发游戏	公开渠道	12,005.55	30,712.88	46,091.36
代理游戏	公开渠道	7,242.85	3,864.70	-
合计		39,919.34	31,993.70	57,812.17

分成比例及手续费比例如下：

代理模式	运营模式	分成比例（%）	手续费比例（%）
定制开发游戏	自有渠道	100	1
代理游戏	自有渠道	75	1
定制开发游戏	公开渠道	50	1
代理游戏	公开渠道	25	1

2016 年—2018 年营业收入预测如下：

单位：万元

序号	代理模式	运营模式	2016 年	2017 年	2018 年
1	定制开发游戏	自有渠道	7,728.70	20,500.33	32,635.93
2	代理游戏	自有渠道	3,666.87	1,876.44	-
3	定制开发游戏	公开渠道	5,942.75	15,202.87	22,815.22
4	代理游戏	公开渠道	1,792.60	956.51	-
5	定制开发、代理游戏	优贝渠道	19,130.92	38,536.16	55,451.15
6	营业收入合计（含税）		22,936.59	18,048.03	36,354.87
7	营业收入合计（不含税）		21,638.30	7,728.70	20,500.33

注：收入⑥=收入①+收入②+收入③+收入④-收入⑤；收入⑦=收入⑥/(1+6%)

根据行业发展趋势和企业自身发展规划，预计 2019 年和 2020 年营业收入分别在上年基础上增长 2%和 1%。根据谨慎原则，假定 2021 年起游戏运营收入维持在 2020 年度的水平上保持不变。

营业收入的预测详见下表：

序号	项目	2016 (全年)	2017	2018	2019	2020
1	主营业务收入	18,133.96	36,354.87	52,312.41	53,358.66	53,892.24

注：2016 年全年主营业务收入包含壕鑫互联 1-4 月份已实现的收入

3、营业成本预测

壕鑫互联公司主营业务成本主要由服务器成本、委托开发成本等组成。评估人员分别根据成本的实际情况对各项主营业务成本单独进行测算。

(1) 服务器成本：该部分主要为服务器的使用成本，本次参照 2016 年发生的实际成本预测全年数据，未来年度考虑一定比率的增长，2017 年至 2020 年每年增长 10%。

(2) 委托开发成本：主要为委托开发游戏所发生的成本，本次参照 2016 年发生的实际成本预测全年数据，未来年度根据企业管理层预计的上线游戏委托开发的计划考虑一定比率的增长，2017 年至 2020 年每年增长 10%。企业购买游戏的成本部分按比例摊销计入委托开发成本，另有部分在市场费用中体现。

预测期内的主营业务成本总额预测数据详见下表

单位：万元

项目	2016	2017	2018	2019	2020
服务费成本	425.65	468.21	515.03	566.54	623.19
委托开发成本	314.47	345.91	380.50	418.55	460.41
合计	740.11	814.12	895.54	985.09	1,083.60

4、营业费用、管理费用及财务费用的预测

(1) 营业费用预测

根据营业费用的历史分析情况，评估人员重点分析了营业费用中工资福利费、咨询费及市场推广费。

①工资福利费：根据企业的历史数据，结合企业管理层未来经营规划对该部分人员按规划的人数和平均工资进行预测。

单位：万元

项目	2016	2017	2018	2019	2020
工资福利费	405.49	699.33	914.36	960.08	988.88

预测 2019 年—2020 年每年较上年增长的比例为 5%和 3%。

②咨询费：根据企业的历史资料，本次参照 2016 年发生的实际成本预测全年数据，未来年度考虑一定比率的增长，2017 年-2020 年每年增长 10%，2021 年起在 2020 年的基础上保持平稳。

③市场推广费：该部分主要为企业对上线游戏发行及自有渠道的推广费和部分购买游戏成本，根据企业管理层预计壕鑫互联在发行中主要将采用线上游戏、线下比赛、媒体直播相结合的三角模式，在游戏推广过程中，借助于当下风头正劲的视频主播模式对壕鑫互联发行的游戏过程进行直播，同时辅以线下比赛加以推动。进而实现游戏，直播，线下三者之间跨平台的立体式推广。壕鑫互联跨越平台加以互动的发行模式有别于传统的发行模式，有助于其提升主要在运营游戏的留存率以及 ARPPU 值，进而通过提升 ARPU 值的方式提高其自身盈利能力。本次根据管理层预计并结合未来上线游戏的具体推广模式预测 2016 年-2020 年市场推广费分别为 4,000.00 万元、7,000.00 万元、9,000.00 万元、2019 年及 2020

年每年增长 5%，2021 年起在 2020 年的基础上保持平稳。

预测期内的营业费用总额预测数据详见下表：

单位：万元

序号	项目	2016	2017	2018	2019	2020
1	营业费用	4,473.45	7,774.09	9,996.60	10,550.54	11,088.39
2	其中：咨询费	67.96	74.76	82.23	90.46	99.50
3	市场推广费	4,000.00	7,000.00	9,000.00	9,500.00	10,000.00
4	工资福利费	405.49	699.33	914.36	960.08	988.88

（2）管理费用预测

管理费用主要包括工作福利、业务招待费用及其他费用。评估人员分别根据费用的实际情况对各项管理费用单独进行测算。

①工资及福利：参考营业费用中工资及福利预测。

②业务招待费、研发费、咨询费、办公费等：本次参照 2016 年发生的实际成本预测全年数据，未来年度考虑一定比率的增长。

③其他费用：根据被评估单位的历史资料及管理层预计，预测 2016 年该类费用为 25.00 万元，未来考虑一定比率的增长。

预测期内的管理费用总额预测数据详见下表：

单位：万元

序号	项目	2016	2017	2018	2019	2020
1	管理费用	1,432.48	1,881.59	2,064.26	2,217.74	2,343.66
2	其中：工资福利费等	711.02	1,078.09	1,207.46	1,304.06	1,369.26
3	固定资产折旧费用	0.16	0.17	0.18	0.19	0.20
4	业务招待费	22.32	23.44	24.61	25.84	27.13
5	办公费	5.00	5.25	5.51	5.79	6.08
6	咨询费	17.28	51.85	54.44	57.16	60.02
7	房租费	38.37	40.29	42.30	44.42	46.64

8	研发费	613.33	656.26	702.20	751.35	803.95
9	其他费用	25.00	26.25	27.56	28.94	30.39

(3) 财务费用预测

根据本次评估采用自由现金流口径，故本次不考虑财务费用。

5、其他损益项目预测

被评估单位的其他损益项目包括营业税金及附加、营业外收入、营业外支出等。

①营业税金及附加：根据历史情况分析和未来趋势预测，评估人员认为 2016 年—20120 年间，被评估单位的营业税金及附加主要是所缴纳的流转税的附加部分占营业收入的比重，按 0.80% 计算。

②对营业外收入、营业外支出、资产减值损失、公允价值变动损益等非经常性损益因其具有偶然性，通过清查并于管理层访谈得知相关非经常性损益未来发生的不确定性较大，故本次不作预测。

预测期内的营业税金及附加总额预测数据详见下表：

单位：万元

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
营业税金及附加	145.07	290.84	418.50	426.87	431.14

6、所得税

被评估单位现行企业所得税税率为 25%，为此，根据各年的利润总额乘以适用所得税率计算所得税。

预测期内的需缴纳所得税预测数据详见下表：

单位：万元

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
所得税	2,742.49	6,400.81	9,736.88	9,797.10	9,739.12

7、营运资本的增加

营运资本增加额系指企业在不改变当前主营业务条件下,为保持企业持续经营能力所需的新增营运资金。营运资金的追加是指随着企业经营活动的变化,获取他人的商业信用而占用的现金,正常经营所需保持的现金、存货等;同时,在经济活动中,提供商业信用,相应可以减少现金的即时支付。

营运资本主要包括:正常经营所需保持的安全现金保有量、产品存货购置、代客户垫付购货款(应收、预付账款)等所需的基本资金以及应付、预收账款等。通常上述科目的金额与收入、成本呈相对稳定的比例关系,其他应收账款和其他应付账款需具体甄别视其与所估算经营业务的相关性确定(其中与主营业务无关或暂时性的往来作为非经营性);应交税金和应付薪酬因周转快,按各年预测数据确定。本报告所定义的营运资本增加额为:

营运资本增加额=当期营运资本-上期营运资本

其中, 营运资本=安全现金保有量+应收账款+预付账款+存货-应付账款-预收账款-应付职工薪酬-应交税费

安全现金保有量:企业要维持正常运营,需要一定数量的现金保有量。结合分析企业以前年度营运资金的现金持有量与付现成本情况,确定安全现金保有量的月数,根据该月数计算完全付现成本费用。

月完全付现成本=(销售成本+应交税金+三项费用—折旧与摊销)/12

应收账款=营业收入总额/应收款项周转率

预付账款=营业成本总额/预付账款周转率

存货=营业成本总额/存货周转率

应付账款=营业成本总额/应付账款周转率

预收账款=营业收入总额/预收账款周转率。

应付职工薪酬=当年的职工薪酬/应付职工薪酬率

注: 应付职工薪酬率=当年的职工薪酬总额/期末应付职工薪酬

应交税费=当年的主要税赋/应交税费周转率。

注：应交税费周转率=当年的主要税赋/期末应交税费

预测期内的营运资本增加额预测数据详见下表：

单位：万元

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年
营运资本增加额	8,784.69	2,268.78	4,492.58	363.69	223.66

8、资本性支出

资本性支出主要包括以下四方面：1、维持现有规模，固定资产维修及更新支出；2、为扩大规模，需要的固定资产支出；3、为保持竞争力，需要投入的研发费用；4、与收入相匹配的长期支出。

被评估单位的资本性支出主要包括上述第 1、2、3 点。

由于被评估单位无大、精设备，本次在成本及费用中已预测，评估人员认为该部分折旧足以用于更新，故不再单独预测；研发费用在费用中已预测，故不再单独预测。

9、净现金流量预测

自由净现金流=经营现金流—营运资本增加额—资本性支出

经营现金流=息税前利润—所得税+折旧与摊销

2016 年—2020 年净现金流量预测如下：

单位：万元

项目	2016 全年	2017	2018	2019	2020
一、营业收入	18,133.96	36,354.87	52,312.41	53,358.66	53,892.24
二、营业总成本	6,790.77	10,760.64	13,374.89	14,180.24	14,946.78
其中：营业成本	740.11	814.12	895.54	985.09	1,083.60
营业税金及附加	145.07	290.84	418.50	426.87	431.14
营业费用	4,473.45	7,774.09	9,996.60	10,550.54	11,088.39
管理费用	1,432.48	1,881.59	2,064.26	2,217.74	2,343.66
财务费用	-0.35	-	-	-	-
三、营业利润	11,343.20	25,594.23	38,937.52	39,178.42	38,945.46

加：营业外收支净额	-	-	-	-	-
四：利润总额	11,343.20	25,594.23	38,937.52	39,178.42	38,945.46
减：所得税率	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25
所得税	2,742.49	6,400.81	9,736.88	9,797.10	9,739.12
五：净利润	8,600.71	19,193.42	29,200.64	29,381.32	29,206.34
加：折旧与摊销	35.11	52.68	52.68	52.68	52.68
减：营运资本增加额	8,784.69	2,268.78	4,492.58	363.69	223.66
资本性支出	35.11	52.68	52.68	52.68	52.68
加：新增负债	-	-	-	-	-
减：偿还负债	-	-	-	-	-
六、股权自由净现金流	505.63	16,924.64	24,708.06	29,017.63	28,982.68

10、企业价值收益现值的计算

（1）收益年份及折现期的计算

根据本次评估的假设条件，被评估单位的收益年限为无限年。

（2）折现率的选取

折现率，又称期望投资回报率，是收益法确定评估企业市场价值的重要参数。由于被评估企业不是上市公司，其折现率不能直接计算获得。因此本次评估采用选取对比公司进行分析计算的方法估算被评估企业期望投资回报率。为此，第一步，首先在上市公司中选取对比公司，然后估算对比公司的系统性风险系数 β ；第二步，根据对比公司平均资本结构、对比公司 β 以及被评估公司资本结构估算被评估企业的期望投资回报率，并以此作为折现率。

本次采用资本资产加权平均成本模型（WACC）确定折现率。WACC 模型它是期望的股权回报率和所得税调整后的债权回报率的加权平均值。

在计算总投资回报率时，第一步需要计算，截至评估基准日，股权资金回报率和利用公开的市场数据计算债权资金回报率。第二步，计算加权平均股权回报率和债权回报率。

总资本加权平均回报率利用以下公式计算：

$$R = R_d \times (1 - T) \times W_d + R_e \times W_e$$

式中：

W_d ：评估对象的付息债务比率；

$$W_d = \frac{D}{(E + D)}$$

W_e ：评估对象的权益资本比率；

$$W_e = \frac{E}{(E + D)}$$

T ：所得税率；

R_d ：付息债务利率；

R_e ：权益资本成本；

权益资本成本

权益资本成本，按资本资产定价模型（CAPM）确定权益资本成本 R_e ：

$$R_e = R_f + \beta_e \times MRP + \varepsilon$$

式中：

R_f ：无风险报酬率；

MRP ：市场风险溢价；

ε ：评估对象的特定风险调整系数；

β_e ：评估对象权益资本的预期市场风险系数；

$$\beta_e = \beta_t \times (1 + (1 - t) \times \frac{D}{E})$$

式中： β_t 为可比公司的预期无杠杆市场风险系数；

D、E：分别为付息债务与权益资本。

分析 CAPM 我们采用以下几步：

无风险报酬率：

根据 AswathDamodaran 的研究，一般会把作为无风险资产的零违约证券的久期，设为现金流的久期。国际上，企业价值评估中最常选用的年限为 10 年期债券利率作为无风险利率。经查中国债券信息网最新 10 年期的、可以市场交易的国债平均到期实际收益率为 2.82%。

市场风险溢价 MRP 的确定：

市场风险溢价是对于一个充分风险分散的市场投资组合，投资者所要求的高于无风险报酬率的回报率。

由于我国证券市场是一个新兴而且相对封闭的市场，历史数据较短、投机气氛较浓、市场波动幅度很大，存在较多非理性因素，并且存在大量非流通股，再加上我国对资本项目下的外汇流动仍实行较严格的管制，因此，直接采用我国证券市场历史数据得出的股权风险溢价可信度不高。而以美国证券市场为代表的成熟证券市场，由于有较长的历史数据，且市场有效性较强，市场总体的股权风险溢价可以直接通过分析历史数据得到。国际上新兴市场的股权风险溢价通常可以采用成熟市场的风险溢价进行调整确定。

因此，本次评估中采用美国纽约大学斯特恩商学院著名金融学教授、估值专家 AswathDamodaran 的方法，通过在成熟股票市场风险溢价的基础上进行信用违约风险息差调整，得到中国市场的风险溢价。具体计算过程如下：

成熟市场的风险溢价计算公式为：

市场风险溢价=成熟股票市场的风险溢价+国家风险溢价

其中：成熟股票市场的风险溢价：美国股票市场是世界上成熟股票市场的最典型代表，AswathDamodaran 采用 1928 年至今美国股票市场标准普尔 500 指数和国债收益率数据，计算得到截至目前美国股票与国债的算术平均收益差为 6.00%。

国家风险溢价：对于中国市场的国家风险溢价，AswathDamodaran 根据彭博数据库（Bloomberg）发布的最新世界各国 10 年期 CDS（信用违约互换）利率，计算得到世界各国相对于美国的信用违约风险息差。其中，当前中国的 10 年期 CDS 利率为 1.62%，美国的 10 年期 CDS 利率为 0.39%，则当前中国市场的信用违约风险息差为 1.23%。

则：MRP = 6.00% + 1.23%

= 7.23%

即当前中国市场的权益风险溢价约为 7.23%。

β_e 值：

该系数是衡量委估企业相对于资本市场整体回报的风险溢价程度，也用来衡量个别股票受包括股市价格变动在内的整个经济环境影响程度的指标。由于委估企业目前为非上市公司，一般情况下难以直接对其测算出该系数指标值，故本次通过选定与委估企业处于同行业的上市公司于基准日的 β 系数（即 β_t ）指标平均值作为参照。

目前中国国内同花顺资讯公司是一家从事于 β 的研究并给出计算 β 值的计算公式的公司。经查游戏行业的可比公司加权剔除财务杠杆调整平均 $\beta_t = 0.825$ 。

资本结构参考可比上市公司资本结构的平均值作为被评估企业目标资本结构比率。

D 根据基准日的有息负债确定，E 根据基准日的每股收盘价格 × 股份总额确定。

经过计算，该行业的 D/E = 0.00%。

最后得到评估对象权益资本预期风险系数的估计值 $\beta_e = 0.825$ 。

板块名称	手机游戏
证券数量	67
标的指数	沪深 300

计算周期	周
时间范围	2013/5/1-2016/4/30
收益率计算方法	普通收益率
加权方式	算数平均
加权原始 Beta	0.7935
加权调整 Beta	0.8616
加权剔除财务杠杆原始 Beta	0.7386
加权剔除财务杠杆调整 Beta	0.8249

注：数据来源：同花顺 iFinD

企业特定风险 ε 的确定

经分析，企业特定风险调整系数为待估企业与所选择的可比上市公司在企业规模、经营风险、管理能力、财务风险等方面所形成的优劣势方面的差异，各风险说明如下：

影响企业整体价值个别风险因素主要包括政策性风险、市场风险、人才风险、财务风险等综合加以确定。政策性风险是指如产业政策限制的风险、行业管理的风险，财务补贴及其他优惠政策变化的风险等。考虑到游戏研发等项目政策风险较大。市场风险是指受商业周期影响的风险，市场狭小的风险，依赖非正常垄断收入的风险，竞争风险等。该企业主要与运营商接触，无法直接取得相应玩家数据。故受到企业市场风险较大。人才风险是指核心管理或技术开发骨干的依赖及技术人员流失的风险，核心技术依赖他人的风险。由于该行业对技术的依赖尤为重要，能够开发和延续技术先进性的人才对企业工程进展、质量保证非常重要。青果灵动公司依靠多年的积累和研发，具有较好的行业人才储备，故评估人员分析该风险一般。财务风险是指对投入资金的来源、资金的流动性风险、或有债项的风险、债务及其结构的风险等。由于该行业是游戏研发属于典型的轻资产公司，对于资金要求不大。

综合以上因素，企业特定风险 ε 的确定为 6%。

权益资本成本的确定

最终得到评估对象的权益资本成本 Re ：

$$Re=2.82\%+0.825\times7.23\%+6\%$$

=14.8%

债务资本成本

债务资本成本 R_d 取 5 年期以上贷款利率 4.9%。

资本结构的确定

结合企业未来盈利情况、管理层未来的筹资策略，确定上市公司资本结构为企业目标资本结构比率。

$$W_d = \frac{D}{(E + D)} = 0.00\%$$

$$W_e = \frac{E}{(E + D)} = 100.00\%$$

折现率计算

$$R = R_d \times (1 - T) \times W_d + R_e \times W_e$$

适用税率：25%。

折现率 R：

将上述各值分别代入公式即有：

$$\text{折现率 } R = 4.90\% \times (1 - 25\%) \times 0.00\% + 14.8\% \times 100.00\%$$

=14.8%

2015 年、2016 年同行业并购案例中选取的折现率情况如下：

上市公司	标的资产	评估基准日	折现率
凯撒股份	天上友嘉 100%股权	2015-4-30	14.01%
德力股份	广州创思 100%股权	2015-4-30	13.70%
智度投资	猎鹰网络 100%股权	2015-6-30	15.20%
升华拜克	炎龙科技 100%股权	2015-6-30	14.10%
中南重工	值尚互动 100%股权	2015-7-31	14.89%
完美环球	完美世界 100%股权	2015-9-30	13.10%
世纪游轮	巨人网络 100%股权	2015-9-30	13.28%

上市公司	标的资产	评估基准日	折现率
暴风科技	甘普科技 100%股权	2015-9-30	13.09%
帝龙新材	美生元 100%股权	2015-9-30	14.28%
巨龙管业	拇指玩 100%股权	2015-10-31	17.04%
天舟文化	游爱网络 100%股权	2015-12-31	13.46%
奥维通信	雪鲤鱼 100%股权	2016-2-19	12.10%
折现率平均值			14.02%
壕鑫互联			14.80%

从上表可以看出：2015 年、2016 年同行业并购案例中选取的折现率平均值为 14.02%，壕鑫互联的折现率为 14.80%，显著低于同行业并购采用的折现率，较为谨慎。

11、收益现值的计算

被评估单位的价值评估模型采用无限期间分段法收益模型，即将资产永续经营期分为前后两期，前五年测算自由净现金流量并折现，假设第六年起企业维持第五年的收益水平，采用永续年金法折现，两部分折现金额相加得到得到 2016 年 4 月 30 日折现值。被评估单位的净现金流折现表如下表所示：（单位：万元）

项目	2016 年	2017 年	2018 年	2019 年	2020 年	以后年度
净现金流量	505.63	16,924.64	24,708.06	29,017.63	28,982.68	29,206.34
折现率	14.8%	14.8%	14.8%	14.8%	14.8%	14.8%
折现系数	0.9550	0.8513	0.7415	0.6459	0.5627	3.8017
现值	482.88	14,407.95	18,321.03	18,742.49	16,308.55	111,033.74
现值合计						179,296.64

根据上述的分析与计算，被评估单位按收益法计算的企业价值为 179,296.64 万元。

全部资产的评估值 = 按收益法计算的企业价值 + 非经营性资产评估值 + 溢余资产

按收益法计算的企业价值为 179,296.64 万元。

被评估单位非经营性资产：单位万元

项目	金额	评估值
长期股权投资	170.00	-72.34
合计	170.00	-72.34

溢余资产：804 万元。

全部资产评估值 = $179,296.64 - 72.34 + 804 = 180,000.00$ 万元（取整）。

全部股东权益评估值 = 全部资产评估值 - 有息负债 = $180,000.00$ 万元。

第六节 本次交易的主要合同

一、资产置换协议

（一）合同主体及签订时间

1、合同主体

甲方：壹桥海参

乙方：南昌京鑫、冯文杰

丙方：刘德群

2、签订时间

2016年8月15日

（二）本次交易的方式

1、各方一致同意，本次交易系由甲方以拥有的置出资产与乙方拥有的置入资产等值部分进行置换。

2、本次交易完成后，甲方将拥有置入资产55%的股东权益，甲方将根据主营业务变化的情况，适当调整董事及高级管理人员的人选，选举及/或聘请具有丰富现代化企业经营管理经验或游戏相关业务运营经验的人士作为甲方的董事及/或高级管理人员。

（三）资产置换的价格

1、评估基准日

各方一致确认，本次交易的评估基准日为2016年4月30日。

2、资产置换价格的确定

（1）各方一致同意，置出资产和置入资产的最终交易价格系以具有证券从业资格的资产评估机构出具的相关评估报告载明的评估价值为依据，并经交易双

方协商确定。

(2) 根据《置出资产评估报告》，截至评估基准日，置出资产的评估值为97,739.91万元。经各方协商一致，置出资产的最终交易价格为99,000.00万元。

(3) 根据《置入资产评估报告》，截至评估基准日，壕鑫互联的股东全部权益的评估值为180,000.00万元。经各方协商一致，置入公司的最终交易价格为180,000.00万元，置入资产的最终交易价格为99,000.00万元。

(四) 置出资产的交割

1、本协议生效后，各方应协商确定办理完成置出资产交割和置入资产交割之日（以孰晚日期为准）为交割完成日。除非本协议中另有规定或各方另有约定，交割完成日原则上不应晚于本协议生效之日起90日内。

2、各方一致同意，自交割日起，各方应按照如下约定办理置出资产的交割手续：

(1) 自交割日起，甲方应当与承接主体共同完成以下工作：a)对于需要办理变更登记和过户手续的置出资产（包括但不限于置出资产项下的土地使用权、房屋所有权、海域使用权及甲方提供的其他权属证明文件等），甲方应与承接主体共同向相应的主管机关提交办理权属变更登记和过户手续所需的全部材料；b)对于无法办理变更登记和过户手续的置出资产，甲方应与承接主体完成对该等资产的清点及交接清单的编制工作；c)关于置出资产截至评估基准日已经存在的抵押情况，甲方应当取得抵押权人出具的同意抵押物权属变更的相关函件。对于未能取得抵押权人同意转让的部分资产，甲方应当与相关权利人协商达成解决方案，以确保该部分资产能够顺利交割。

(2) 在完成本协议上述第4.2.1项约定工作的基础上，甲方与承接主体应当共同签署资产交割确认书。资产交割确认书签署后，所有置出资产的所有权归承接主体所有，与上述资产相关的所有权利、义务、风险及责任全部转移至承接主体，无论是否已实际办理完成权属变更登记或过户手续。若尚有部分置出资产未办理完成相关权属变更登记或过户手续，甲方应配合乙方继续办理完成。

(3) 自资产交割确认书签署后, 承接主体应当与乙方于置出资产交割完成日共同办理完成承接主体的股东变更为乙方的相关工商登记手续。自完成上述工商登记手续之日起, 即视为甲方已就置出资产向乙方办理完成交割手续。乙方自置出资产交割完成日起按照承接主体公司章程的规定享有股东权利、承担股东义务。

(4) 为免疑义, 各方一致确认, 乙方按照承接主体于置出资产交割完成日的现状接收置出资产并登记成为承接主体的股东, 无论置出资产是否已全部办理完成权属变更登记或过户手续, 无论承接主体的全体股东权益与置出资产在评估基准日的状态存在何种差别。

(5) 关于甲方或乙方因置出资产于置出资产交割完成日以前发生的担保行为、违约行为、侵权行为、劳动纠纷、违反法律法规事项或其他事项导致的赔偿责任、或有负债及诉讼事项, 应当由丙方负责承担或解决, 本次交易完成后甲方或乙方因前述赔偿责任、或有负债及诉讼事项而遭受的损失, 应由丙方以现金方式进行足额补偿。

(五) 置入资产的交割

1、各方一致同意, 乙方应于置入资产交割完成日完成所拥有的置入资产转让至甲方名下的相关工商变更手续。

2、自完成上述工商登记手续之日起, 即视为乙方已就置入资产向甲方办理完成交割手续。甲方自置入资产交割完成日起按照置入公司章程的规定享有股东权利、承担股东义务。

3、置入资产之债权债务处置: 于置入资产交割完成日, 置入资产的债权和债务仍由置入公司享有和承担。

4、置入资产之人员安置: 于置入资产交割完成日, 置入公司全体在职职工的劳动关系不因本次资产置换而发生解除或终止, 劳动合同继续适用, 且职工的劳动环境、工作岗位、劳动报酬、社会保险及福利待遇维持不变。

（六）过渡期损益安排

1、各方同意并确认，自评估基准日（不含当日）起至置出资产交割完成日（含当日）止的期间为置出资产的过渡期间。但在实际计算该期间的损益归属时，系指自评估基准日（不含当日）起至置出资产交割完成日前一个自然月最后一日止的期间。

2、各方同意并确认，自评估基准日（不含当日）起至置入资产交割完成日（含当日）止的期间为置入资产的过渡期间。但在实际计算该期间的损益归属时，系指自评估基准日（不含当日）起至置入资产交割完成日前一个自然月最后一日止的期间。

3、各方一致同意，过渡期间置出资产实现的收益或遭受的损失均由乙方享有或承担。

4、各方一致同意，过渡期间置入资产实现的收益由甲方享有，置入资产遭受的损失由乙方承担。各方一致同意在交割完成后30个工作日内聘请具有证券从业资格的会计师事务所对过渡期间形成的相应于置入资产的损益情况进行审计确认。若置入资产遭受损失的，乙方应在上述审计报告出具之日其30个工作日内依照各自的持股比例对甲方予以现金弥补。

（七）乙方关于置入资产持续经营的保证

冯文杰作为置入公司的实际控制人和主要管理人员，为保证本次交易完成后置入公司作为上市公司控股子公司持续稳定地开展生产经营，就其持续经营能力作出如下特别陈述和保证：

1、置入公司的管理人员及核心员工自交割完成日起，仍应在置入公司任职至少36个月（以下简称“任职期限”），且在置入公司不违反《劳动法》、《劳动合同法》等相关法律法规的前提下不得单方面解除劳动合同，但置入公司依据《劳动法》、《劳动合同法》等相关法律法规的规定与上述人员单方面解除劳动合同以及经双方协商一致解除劳动合同的情形不受前述约定的限制。

2、截至本协议签署之日，除已经向其他协议各方书面披露的情形外，置入公司的管理人员及核心员工及其近亲属（近亲属的范围参见《深圳证券交易所股票上市规则》中的相关定义）均未从事与置入公司相同、相似或相关的业务，或在与置入公司存在竞争关系的其他公司或企业任职、兼职或提供顾问建议，亦未直接或间接持有或控制与置入公司相同、相似或相关业务的企业或实体。

3、冯文杰保证，其于：a)作为置入公司实际控制人期间以及自其不再拥有置入公司控制地位之日起三年内，或b)其任职于置入公司及/或其控股子公司期间以及离职之日起三年内（以孰长期间为准），不存在以下情形：a)直接或间接从事与置入公司及其控股子公司的任何经营业务相竞争的任何业务；b)直接或间接投资任何与置入公司及其控股子公司存在任何经营业务竞争关系的公司或企业，或以任何方式控制该企业；c)受聘于置入公司及其控股子公司的任何竞争者或直接或间接地向该等竞争者提供任何建议、协助或业务机会；d)将置入公司股权转让予与置入公司及其控股子公司经营业务存在竞争关系的第三方；e)指使、误导、鼓励或以其他方式促使、劝诱、胁迫置入公司及其控股子公司的员工或管理人员终止与置入公司及其控股子公司的劳动关系或聘用关系，但在置入公司及其控股子公司任职期间为履行职责而采取的行动除外；f)促使他人聘用置入公司及其控股子公司的员工或管理人员。

（八）税收和费用

除非各方另有约定，本次资产置换事项所涉之政府主管部门、证券登记或交易主管部门收取的税收和其他费用，应当按照法律、法规及有关政府主管部门、证券登记或交易主管部门现行明确的有关规定由各方自行承担。

（九）协议的生效与终止

1、本协议书自各方签署之日起成立，并自甲方董事会及股东大会通过决议批准本次交易之日起生效。

2、本协议于下列情形之一发生时终止：

(1) 于交割完成日以前，经各方协商一致终止；

(2) 若本协议所依赖的法律、法规和规章发生变化，致使本协议的主要内容成为非法，或由于国家的政策、命令，而导致本协议任何一方无法履行其在本协议或项下的主要义务，致使本协议的履行存在实质性障碍；

(3) 因政府主管部门、证券登记或交易主管部门、司法机构对本协议的条款、内容和履行提出异议从而导致本协议终止、撤销、被认定为无效，或者导致本协议的重要原则条款无法得以履行而致使本协议的履行存在实质性障碍；

(4) 由于本协议一方严重违反本协议或适用法律的规定，致使本协议的履行存在实质性障碍，或继续履行已无法实现其他任何一方于订立本协议时可以合理期待的商业利益和交易目的。在此情形下，其他任何一方有权单方以书面通知方式终止本协议。

3、各方一致同意：

(1) 如果本协议根据上述第2条(1)、(2)、(3)项约定终止，任何一方均无需向其他方承担任何违约责任。在此情形下，各方应本着恢复原状的原则，签署一切文件及采取一切必需的行动或应对方的要求签署一切文件或采取一切行动，协助对方恢复至签署日的状态。

(2) 如果本协议根据前述第2条第(4)项的规定而终止，各方除应履行本条第一款项所述的义务外，违约方还应当依据本协议的约定向守约方承担违约责任。

(十) 违约责任

本协议项下任何一方因违反本协议所规定的有关义务、所作出的承诺、声明和保证，即视为该方违约。因违约方的违约行为而使本协议不能全部履行、不能部分履行或不能及时履行，并由此给合同另一方造成损失的（包括为避免损失而支出的合理费用），该违约方应承担赔偿责任。

二、盈利预测补偿协议

（一）合同主体及签订时间

1、合同主体

甲方：壹桥海参

乙方一：南昌京鑫

乙方二：冯文杰

2、签订时间

2016年8月15日

（二）补偿期限及净利润预测数

1、双方一致同意，本协议盈利预测补偿期限为2016年、2017年、2018年。

2、根据置入资产《评估报告》，标的公司于补偿期限的净利润预测数为：

单位：万元

年度	2016 年	2017 年	2018 年
净利润预测数	8,600.71	19,193.42	29,200.64

3、双方一致确认，甲方应当在2016年、2017年及2018年年度报告中单独披露实际净利润数与本协议约定的各年度净利润预测数之间的差异情况，并应当聘请具有证券从业资格的会计师事务所出具专项审核意见。

4、如果置入公司2016年、2017年、2018年任一会计年度截至当期期末累计实际净利润数未能达到截至当期期末累计净利润预测数的，则不足部分由乙方根据中国证监会的相关规定以及本协议的约定，以现金补偿方式分别向甲方进行补偿。

（三）补偿的实施

1、补偿期限内的补偿

（1）在补偿期限内，甲方应当在2016年、2017年、2018年年度报告中单独披露截至当期期末累计实际净利润数与截至当期期末累计净利润预测数的差异情况，乙方应于年报披露后的10个工作日内将应补偿金额足额支付至甲方指定的银行账户。

（2）乙方一应就置入公司的净利润情况依照如下公式确定补偿期限内各年度具体补偿现金金额：

当期应补偿现金金额=(置入公司截至当期期末累计净利润预测数-置入公司截至当期期末累计实际净利润数)*置入公司的交易价格*54.99%/置入公司在补偿期限各年度净利润预测数的总和-已补偿金额。其中，置入公司的交易价格=180,000.00万元。

补偿期限内各年度乙方一累计补偿现金金额上限为置入公司的交易价格*54.99%，即 $180,000.00 \times 54.99\% = 98,982.00$ 万元。

（3）乙方二应就置入公司的净利润情况依照如下公式确定补偿期限内各年度具体补偿现金金额：

当期应补偿现金金额=(置入公司截至当期期末累计净利润预测数-置入公司截至当期期末累计实际净利润数)*置入公司的交易价格*0.01%/置入公司在补偿期限各年度净利润预测数的总和-已补偿金额。

补偿期限内各年度乙方二累计补偿现金金额上限为置入公司的交易价格*0.01%，即 $180,000.00 \times 0.01\% = 18.00$ 万元。

（4）当各年计算的现金补偿金额小于0时，按0取值，即已补偿的金额不冲回。

2、补偿期限届满时的补偿

（1）在补偿期限届满时，甲方应对置入公司进行减值测试，乙方应依据置

入公司的减值测试结果另行对资产减值进行补偿。甲方应于2018年年报披露后的30个工作日内对置入公司的减值测试结果、确定资产减值补偿的现金金额进行披露,乙方应于披露之日起10个工作日内将应补偿现金金额足额支付至甲方指定的银行账户。

(2) 乙方一就置入公司的减值情况依照如下公式确定补偿期限届满时的补偿现金金额:

如置入公司期末减值额 $\times 54.99\% >$ 补偿期限内乙方一就置入公司累计已补偿现金金额,则乙方一应依照如下计算结果向甲方另行补偿:

应补偿现金金额=置入公司期末减值额 $\times 54.99\%$ -补偿期限内乙方一就置入公司累计已补偿现金金额。

为免疑义,乙方一应于本协议项下负担的现金补偿金额上限为置入公司的交易价格 $\times 54.99\%$,即 $180,000.00 \times 54.99\% = 98,982.00$ 万元。

(3) 乙方二就置入公司的减值情况依照如下公式确定补偿期限届满时的补偿现金金额:

如置入公司期末减值额 $\times 0.01\% >$ 补偿期限内乙方二就置入公司累计已补偿现金金额,则乙方二应依照如下计算结果向甲方另行补偿:

应补偿现金金额=置入公司期末减值额 $\times 0.01\%$ -补偿期限内乙方二累计已补偿金额。

为免疑义,乙方二应于本协议项下负担的现金补偿金额上限为置入公司的交易价格 $\times 0.01\%$,即 $180,000.00 \times 0.01\% = 18.00$ 万元。

(4) 置入公司期末减值额为置入公司的交易价格减去补偿期限届满时置入公司的评估值,并扣除补偿期限内置入公司股东增资、减资、接受赠予以及利润分配等因素对资产价值的影响。

(四) 协议的生效和终止

1、本协议书自双方签署之日起成立,并自《资产置换协议》生效之日起生

效。

2、本协议于下列情形之一发生时终止：

（1）于交割完成日以前，经双方协商一致终止；

（2）《资产置换协议》终止。

（五）违约责任

本协议项下任何一方因违反本协议所规定的有关义务、所作出的承诺、声明和保证，即视为该方违约。因违约方的违约行为而使本协议不能全部履行、不能部分履行或不能及时履行，并由此给合同另一方造成损失的（包括为避免损失而支出的合理费用），该违约方应承担赔偿责任。

第七节 备查文件及备查地点

一、备查文件

- 1、壹桥海参第三届董事第二十一次会议决议和独立董事意见
- 2、致同会计师出具的壕鑫互联《审计报告》
- 3、上海众华出具的壕鑫互联《资产评估报告》
- 4、辽宁众华出具的壹桥海参《资产评估报告》
- 5、《资产置换协议》、《盈利预测补偿协议》

二、备查地点及备查方式

地址：辽宁省瓦房店市炮台镇鲍鱼岛村

电话：0411-85269999

传真：0411-85269444

联系人：林春霖

投资者亦可在中国证监会指定网站：www.cninfo.com.cn 查阅本报告书全文。

大连壹桥海参股份有限公司董事会

2016 年 8 月 15 日