

游族网络股份有限公司

关于非公开发行股票摊薄即期回报的风险提示和采取措施的公告

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

根据《国务院办公厅关于进一步加强资本市场中小投资者合法权益保护工作的意见》（国办发[2013]110号）以及中国证券监督管理委员会《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》的要求，为保障中小投资者利益，公司就本次发行对即期回报摊薄的影响进行了认真分析，并就公司本次发行摊薄即期回报的情况、本次发行的必要性与合理性、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系、公司从事募投项目在人员、技术、市场等方面的储备情况、相关风险提示、以及公司拟采取何种措施以保证此次募集资金有效使用、防范即期回报被摊薄的风险公告如下：

一、本次募集资金到位后对申请人即期回报（每股收益、净资产收益率等财务指标）的影响

本次非公开发行前公司总股本为 861,315,045 股，本次发行股份数量不超过 48,433,268 股，具体发行数量将根据募集资金总额和本次发行价格计算确定，本次发行完成后公司总股本和归属于母公司股东权益将有所增加。根据测算，本次发行完成后公司 2016 年基本每股收益及稀释每股收益、加权平均净资产收益率低于发行前水平，为了充分保障投资者的利益，公司按照《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》对每股收益摊薄情形的要求，对本次融资的必要性、合理性、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系、公司从事募投项目的储备情况以及公司填补回报的具体措施进行分析以及做出相关承诺。

本次非公开发行对公司主要财务指标影响测算的假设前提主要包括以下几点：

1、本次发行于 2016 年 11 月底实施完毕，发行的股份数量和发行完成时间仅为公司估计，最终以实际发行的股份数量和发行完成时间为准。

2、本次非公开发行募集资金总额不超过 12.52 亿元，发行股份数量为不超过 48,433,268 股（最终发行数量上限以经中国证监会核准的数量为准），按发行数量上限预计，本次发行完成后公司总股本将增至 909,748,313 股，同比增加 5.62%。发行价格按照 25.85 元/股计算。

3、公司 2016 年度扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润为上市公司 2014 年 3 月 29 日发布的《梅花伞业股份有限公司重大资产出售及发行股份购买资产暨关联交易报告书》中交易对方承诺的最低金额 52,249.09 万元。

公司 2016 年度净利润的假设分析仅为示意性分析，并不构成公司的盈利预测，投资者不应据此进行投资决策，投资者据此进行投资决策造成损失的，公司不承担赔偿责任。

4、不考虑本次发行募集资金到位后对公司生产经营、财务状况（如财务费用、投资收益）等方面的影响。

5、在预测公司本次发行后净资产时，不考虑除本次发行募集资金、净利润（2016 年度非经常性损益为 0）之外的其他因素对公司净资产的影响。

基于上述假设前提，公司测算了本次非公开发行对主要财务指标的影响，具体情况如下表所示：

项目	2015 年度/ 2015 年 12 月 31 日	2016 年度/2016 年 12 月 31 日	
		本次发行前	本次发行后
总股本（万股）	28,710.50	86,131.50	90,974.83
本次发行募集资金总额（万元）		125,200.00	
预计本次发行完成月份		2016 年 11 月	
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润（万	51,556.66	52,249.09	52,249.09

项目	2015 年度/ 2015 年 12 月 31 日	2016 年度/2016 年 12 月 31 日	
		本次发行前	本次发行后
元)			
期初归属于母公司所有者权益 (万元)	89,604.40	218,798.64	218,798.64
期末归属于母公司所有者权益 (万元)	218,798.64	265,902.32	391,102.32
基本每股收益 (元/股)	1.79	0.61	0.60
稀释每股收益 (元/股)	1.79	0.61	0.60
每股净资产 (元/股)	7.62	3.09	4.30
加权平均净资产收益率	40.47%	21.67%	20.77%

注:

1、上述测算不代表公司对 2016 年的盈利预测，投资者不应据此进行投资决策，投资者据此进行投资决策造成损失的，公司不承担赔偿责任

2、对基本每股收益和稀释每股收益的计算公司按照中国证券监督管理委员会制定的《关于首发及再融资、重大资产重组摊薄即期回报有关事项的指导意见》中的要求、根据《公开发行证券的公司信息披露编报规则第 9 号—净资产收益率和每股收益的计算及披露》中的规定进行计算

3、每股净资产=期末归属于母公司所有者权益 ÷ 期末总股本

4、基本每股收益=扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润 ÷ 发行在外的普通股加权平均数

5、稀释每股收益=扣除非经常性损益后归属于母公司股东的净利润 ÷ (期初股份总数 + 发行新股增加股份数 × 增加股份次月起至报告期期末的累计月数 ÷ 12 + 股票期权增加的普通股加权平均数)

6、本次发行后加权平均净资产收益率=当期扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润 ÷ (期初归属于母公司所有者的净资产 + 当期归属于母公司所有者的净利润 ÷ 2 + 本期期权行权增加的净资产 × 期权行权月份下月至年末的月份数 ÷ 12 - 本期现金分红 × 分红月份下月至年末的月份数 ÷ 12 + 本次发行募集资金总额 × 发行月份下月至年末的月份数 ÷ 12)

由以上测算可见:

1、本次发行完成后，基于上述假设，2016 年度基本每股收益由发行前的 0.61 元/股降至 0.60 元/股。

2、本次发行完成后，基于上述假设，公司 2016 年的加权平均净资产收益率由发行前的 21.67% 降至 20.77%。

二、本次发行的必要性和合理性

1、实现“大 IP”、“全球化”发展战略，加强公司网络游戏行业核心竞争力

“大 IP”战略是公司实现轻娱乐全面发展的重要一环。公司以 IP 为核心，聚合产品和资源，打造系列游戏、动漫、小说、电影等文化产品体系，塑造经典文化品牌。公司通过近年来持续海外市场探索，海外发行版图扩展至全球多个国家及地区。

本次非公开发行募集资金计划用于制作多款 IP 游戏，利用现有 IP 的影响力对游戏进行宣传和推广，使游戏产品在市场中具有竞争优势。另一方面，通过总结海外发行的成功经验，本次项目将继续拓展全球发行产品线，扩大海外市场，抢占市场先机，稳固市场地位，确保公司行业内的核心竞争地位。

2、为公司布局大数据行业向平台型互联网公司发展奠定基础

公司布局“大数据应用”亟需提高公司的大数据储存、处理及分析应用能力。公司在本次移动互联网大数据募投项目成功实施后，将在完成大数据业务与游戏产业链的对接的基础上，打造一个覆盖大数据基础服务、数据挖掘与分析服务和应用服务在内的大数据产业链。一方面，公司通过建立移动互联网大数据平台为自身发展节省推广费用，提高未来在游戏行业精准营销及运营、用户拓展和产品研发方面的竞争力；另一方面，该平台将为公司在拓展大数据应用服务上带来新的利润增长点。随着大数据应用在各领域的进一步深入，大数据应用服务市场发展空间巨大。

3、本次发行可优化公司资本结构，改善公司财务状况

截至 2016 年 6 月 30 日，公司合并口径资产负债率为 43.61%，通过本次非公开发行可以进一步增加公司的货币资金储备和所有者权益，降低资产负债率，增强公司的抗风险能力，为公司的健康、稳定发展奠定坚实的基础。

三、本次募集资金投资项目与公司现有业务的关系

本次募集资金运用均围绕公司主营业务进行，符合公司的发展规划。公司计

划通过网络游戏研发及发行运营建设项目进一步加大对网络游戏方向的投资，实现公司“大 IP”、“全球化”的战略发展目标；通过大数据分析运营建设项目扩展公司大数据领域业务，构建大数据产业平台，为公司经营创造新的盈利增长点；通过偿还银行贷款，进一步提升公司的资本实力，改善财务状况，拓展公司发展空间，为公司的健康、稳定发展奠定基础。

四、公司从事募投项目在人员、技术、市场等方面的储备情况

1、人员储备

公司对于拟建设的募投项目已经做好了开展相关业务的人员准备。对于网络游戏研发及发行运营建设项目，公司拥有强大的研发及运营团队，截至 2015 年 12 月 31 日，游族网络共拥有研发人员 700 人，占公司总人数的 53.39%，核心研发人员 186 人，占全部研发人员总数的 26.57%。对于大数据分析运营建设项目，公司在旗下的广州掌淘网络科技有限公司（以下简称“掌淘科技”）及数据中心均培养了一批经验丰富的专业骨干，为项目的成功实施提供有力保障。

2、技术储备

在技术能力上，公司目前已经组建了多只 Cocos 和 Unity 研发团队，为后续新项目提供强有力的技术支持。网页游戏方面，公司自主开发的编辑器、特效器保证了开发的高效性。开发引擎方面，随着公司自主研发的 3D 引擎不断成熟，公司已具备国内领先的 3D 网页游戏开发能力。服务器方面，公司成立了 Java 服务器引擎、PHP 服务器引擎、C++服务器引擎组，通过多线程技术等保证了强大的服务器处理能力，掌握了全面的底层技术。另外，公司通过对掌淘科技的收购，拥有了国内最大的移动开发者服务平台，通过在移动开发者平台上提供免费短信验证 SDK、ShareREC、ShareSDK 等多种开发工具，方便其将工具集成到自身 APP 中，实现针对 APP 反馈的数据信息进行存储、清洗和分析。

3、市场资源储备

公司多年来始终关注客户资源的积累，凭借数年来多款网络游戏产品的成功，

在网络游戏的开发和全球发行中占据了优势地位，并在国内外积累了大量的用户群体并聚拢了可观的核心玩家数量。通过网络游戏业务在全球建立的良好品牌影响力，以及收购从事大数据业务的掌淘科技，为公司利用、整合用户资源及上下游产业链，进军大数据行业提供有力支持。

五、对于本次发行摊薄即期回报情况的风险提示

本次非公开发行完成后，公司的总股本和净资产将有所增加，提升了公司的抗风险能力和自身实力。由于募集资金产生效益需要一定的时间，公司利润实现和股东回报仍主要依赖公司现有业务。在公司总股本和净资产均增加的情况下，未来每股收益和加权平均净资产收益率等财务指标在短期内可能出现一定幅度的下降。敬请广大投资者理性投资，并注意投资风险。

六、公司对保证此次募集资金有效使用、防范本次发行摊薄即期回报拟采取的措施

1、公司现有业务板块运营状况、面临的主要风险及改进措施

(1) 公司现有业务板块运营状况

公司自 2009 年成立以来，致力于发展成为全球领先的轻娱乐供应商。公司立足于全球化游戏研发与发行，通过收购掌淘科技建立了“内容+平台+大数据”的综合性发行体系。

1) 网络游戏业务

公司的主营业务为网页游戏及移动游戏的研发和运营。公司凭借强大的研发和创新能力，通过自主平台运营和联运平台运营相结合的方式，发展成为国内领先的集研发和运营于一体的网络游戏厂商之一。根据易观智库最新发布的《中国网页游戏市场年度综合报告 2016》，按照 2015 年分成后营收规模计算，游族网络在网页游戏研发商中排名第三，占据 8.0% 的市场份额。公司目前拥有自运营的游族平台(Youzu.com)、以联运为主的 9787 平台以及海外市场为主的 GTArcade 平台。公司成立初期主要业务集中于网页游戏的研发、运营和发行。2013 年以

来，公司利用在网页游戏领域积累的研发和运营经验，逐步将业务拓展到移动网络游戏领域。目前公司已经成功推出包括《女神联盟》移动版和《萌江湖》等多款成功的移动游戏，未来公司计划继续增加在移动游戏领域的研发投入，进一步扩大在移动游戏市场的占有率。

公司不仅在国内移动网络游戏市场和网页游戏市场取得了良好的经营业绩，还较早地抓住了网络游戏行业抢占海外市场的契机。2010 年开始，公司（包括其下属子公司）先后开拓了港澳台地区、亚洲、欧洲、北美地区的市场，在北美、台湾等地启动运营公司，海外发行版图扩展至全球 150 多个国家及地区，全球范围内成功发行 30 款网页游戏及移动游戏，逐步建立了全球化的网络游戏发行及运营网络。通过因地制宜对产品数值、画面进行本地化调整，公司研发的包括《女神联盟》的一系列网络游戏在海外市场取得了良好的市场表现，为后续游戏的推出积累了成功的发行推广经验。

2) 大数据业务

公司在 2015 年 10 月收购掌淘科技后，积极开拓大数据市场。截至 2016 年 6 月，公司通过 MOB 大数据平台已经发展了约 16 万个开发者用户，覆盖全球 44 亿台移动设备，接通 212 个国家 1,000 多个运营商，逐渐完善了用户闭环的数据获取能力和分析能力，并以此为基础指导贯穿游戏建模、研发及发行全部环节，有效降低发行成本、提升玩家参与度、延长游戏生命周期、提升收入规模。

公司目前已有 ShareSDK、SecurityCodeSDK、ShareREC 三大开发工具及多项大数据技术包括深度数据检测技术、复杂多态数据挖掘技术、位置算法、多接口并联技术、数据清洗技术等，未来公司计划将进一步地优化既有产品，并推出更有吸引力的开发工具和大数据分析产品。

为了进一步增强流量的获取、留存和变现能力，游族网络广泛与业界领先合作伙伴展开数据合作：与 Google、Facebook 深度合作，深化全球发行层面大数据共享及合作；与阿里巴巴集团结成大数据战略联盟，提升大数据计算能力。

未来，公司大数据业务会继续深挖移动数据价值，不断完善模型精准用户画像，推动全球发行向更高效、更精准的方向发展。

(2) 公司现有业务运营主要面临的风险

1) 行业监管政策风险

网络游戏行业属于国家鼓励的新兴互联网行业，同时也是互联网行业中发展迅猛的分支，行业内技术的创新和运营模式的变化日新月异。我国互联网和网络游戏行业的法律监管体系正在不断加强和完善。如果国家对互联网和网络游戏行业监管政策发生变化，可能会对公司的经营业绩产生一定程度的不利影响。同时，若公司未能持续拥有已取得的相关批准和许可，或者未能符合相关主管部门未来提出的新监管要求，将可能受到罚款、限制甚至终止运营等处罚，对公司的经营发展产生不利影响。

2) 市场竞争加剧的风险

网络游戏行业在产品服务、市场渠道等方面已经形成激烈的行业竞争格局。随着互联网娱乐产业内容的多样化与精细化，网络游戏用户对产品的要求也日趋提高。如果未来市场竞争进一步加剧，市场中同类产品同质化愈加严重，将影响本公司未来业务的发展和产品的推广，给公司带来一定的发展压力。

3) 产品被抄袭的风险

一款新的游戏产品推出后，若很快获得市场推广方面的成功，一些中小研发企业或者工作室可能会很快复制该游戏的典型特征，比如题材、风格和内容，推出“山寨版”游戏产品，导致被模仿者面临用户流失、收入下降的风险。同时市场中也存在产品截图、广告素材抄袭的情况，甚至通过非法服务器运行未获授权的网络游戏拷贝进行恶性竞争的行为。如果出现公司产品被抄袭或其他知识产权被侵犯的情况，将影响本公司业务的发展和产品的推广，对公司的经营发展产生不利影响。

4) 业务经营风险

网络游戏产品生命周期相对较短，产品形式迭代迅速，单款成功的网络游戏可复制性不强，使公司不具备长期稳定性收入的保证。若公司不能及时对现有游戏进行内容更新、版本升级及持续的市场推广，或游戏玩家的需求发生了变化，

导致目前作为主要收入和利润来源的主力游戏产品进入生命周期的衰退期，且公司后续研发或代理的游戏产品尚未获得良好的市场表现，则可能导致公司整体营收状况下降，对公司未来的经营业绩造成不利影响。

网络游戏新产品开发周期较长，投入较大，市场变化较快，如果公司不能准确把握技术、产品及市场的发展趋势，成功研发及运营符合市场需求的新产品；或公司对产品和市场需求的把握出现偏差、不能及时调整产品的研发方向；或因各种原因造成研发和开发进度的拖延，将会使公司丧失产品和市场优势，对公司的未来业绩及发展前景造成不利影响。

5) 境外市场经营风险

由于公司业务涉及的地域范围较广且相当比例的营业收入来自海外市场，各个国家或地区的政治环境、法律、税务等政策存在差异，如果公司对当地政局风险的理解不足、对相关法律法规、税务要求的了解不够全面，可能会面临境外运营的产品无法满足当地监管政策要求的风险。如果公司的运营触犯了当地政府的法律法规，还可能会遭受处罚，甚至导致运营平台关闭，无法正常运行。

此外，各个国家的文化背景和市场情况也各不相同，用户对于网络游戏类型和题材的不同偏好可能导致公司在境内运营成功的产品不能很好地适应境外市场。公司在进行境外市场的开发时，如果对部分国家或地区的用户偏好或网络游戏推广模式不够了解，导致前期投入的市场开发资金不能达到预想的效果，可能会给公司未来的经营造成不利的影响。

6) 核心管理和技术人才流失的风险

对于互联网公司而言，掌握行业核心技术与保持核心技术团队稳定是公司生存和发展的根本。互联网企业一般都面临人员流动大、知识结构更新快的问题，行业内的市场竞争也越来越体现为高素质人才之间的竞争。为了稳定公司的管理、技术和运营团队，公司提供有竞争力的薪酬福利和建立公平的竞争晋升机制，创造开放、协作的工作环境，提倡“分享、简单、卓越、快乐”的企业文化，吸引并培养管理和技术人才，公司的核心骨干人员也直接或间接持有公司股份。但是，如果公司后续核心骨干人员流失且无法吸引新的优秀人才加入，将对公司的经营

造成不利影响。

7) 公司规模扩大带来的管理风险

未来公司将采取内生增长加外延发展的战略布局。内生方面，公司产业链持续拓展延伸，海外布局继续扩张壮大，这将对公司的经营管理、财务规划以及人力资源配置等提出更高要求；外延方面，随着公司投资并购的项目逐渐增多，经营规模和组织架构的复杂程度都随之上升。如果公司的管理水平不能同步提升，可能面临相应的运营管理和内部控制等方面的挑战。

(3) 为应对上述风险，公司拟采取的应对及改进措施

1) 公司通过提高研发产品质量和加强对用户需求理解两方面加强公司自身核心竞争力，保持在市场上的领先地位。在供给端层面，公司推出的游戏项目均经过层层筛选，实行覆盖产品全生命周期的 GR 节点管理体系。通过对于产品研发过程中关键节点的把控，最大限度保障产品质量，规避可能的研发和市场风险。在需求端层面，通过公司大数据的精准定位和模拟，减少了市场调研成本和定位风险，加深研发和运营团队对玩家的理解，提高游戏品质和市场推广的针对性，促进公司网页游戏类产品收益的稳定增长，提高公司竞争力。

2) 公司将继续保持对新产品和新技术的研发投入,借助精品 IP 资源的品牌势能,丰富公司的游戏品种和游戏题材,不断扩展游戏类型和同一游戏的不同玩法,丰富公司的产品线。在游戏内容上,除了已有积累优势的魔幻、三国类题材外,拓展架空故事背景适合全球发行的游戏题材,通过不同的游戏类型、题材、风格和玩法聚集各类玩家,减小公司产品定位和游戏平台运营的风险。

3) 公司将进一步加强公司的品牌形象宣传,并继续强化自主知识产权的申请和保护工作,完善对游戏产品的版号登记和备案工作。如遭到网络游戏抄袭或其他知识产权侵害的事件,公司将采取法律手段保护自己的权利,以补偿发生的损失并避免未来潜在的侵权事件再次发生。

4) 公司在进入新的海外市场前,都会进行深入的市场环境和监管政策环境的调研,必要时向熟悉当地法律政策的机构或人员咨询监管政策,并根据相应

的监管环境及政策要求开展业务运营，在实际业务运作的过程中，也会积极配合和落实监管要求，有效控制和降低监管政策的风险。此外，公司还在海外市场推广过程中通过与当地合作商在数字整合营销、数据挖掘和分析、移动游戏的海外发行等方面的合作加深对当地用户的偏好了解，减少在海外推广水土不服的风险。

5) 公司将在保障现有人才队伍稳定及后续人才持续培养的同时，以优厚的待遇和激励机制以及健康积极的企业文化，引进行业中优秀的人才为公司服务，以满足公司业务持续快速发展的需要。

6) 公司及时关注投资并购公司的经营状况及所在行业变化趋势，不断强化公司的管理机制，提升管理层的治理能力，充分给予投资并购公司发展空间和必要的资源共享。

7) 公司将严格遵守《公司法》、《证券法》、《上市公司治理准则》等法律法规和规范性文件的要求，不断完善公司治理结构，确保董事会能够按照法律法规和公司章程的规定行使职权，做出科学谨慎的决策。公司将继续优化管理流程、建立更加有效的运行机制，确保公司各项业务计划的平稳实施、有序进行。

2、公司对保证此次募集资金有效使用、防范本次发行摊薄即期回报拟采取的措施

本次非公开发行结束、募集资金到位后，公司净资产将大幅增加，总股本亦相应增加，从而摊薄公司即期回报。为保证募集资金有效使用，防范即期回报被摊薄的风险，提高未来回报能力，公司将采取以下措施提高公司未来的盈利能力和回报能力：

(1) 积极稳妥的实施募集资金投资项目。根据募集资金投资项目可行性研究报告，从中长期来看，本次募集资金投资中网络游戏研发和运营项目以及大数据分析运营项目均具有较高的投资回报率，并对继续保持公司的主营业务有快速发展具有重要的意义。若募集资金项目能按时顺利实施，将进一步帮助公司拓展游戏研发业务和大数据业务，有利于公司建立全面发展的轻娱乐平台，显著提升中长期的盈利能力及对投资者的回报能力。募集资金未到位前，公司将利用自筹资金先行投入，募集资金到位后将用于支付项目剩余款项、置换先行投入的自

筹资金，从而提升募集资金投资项目的实施效率和财务回报。

(2) 提高营运资金规模和运营效率，提升公司经营业绩。公司将进一步提高资金运营效率，降低公司运营成本，通过加快新产品研发、市场推广等业务发展提升公司经营业绩，应对行业波动给公司经营带来的风险，同时积极把握行业内的并购机会以使公司跨越式发展，保证公司长期的竞争力和持续盈利能力。具体如下：

1) 巩固网页游戏市场领先地位、拓展移动游戏市场占有率

公司作为网页游戏领域的领先者，多年以来在网页游戏研发、发行和运营方面积累了明显的优势。未来，公司计划继续加大对产品研发的投入，扩大公司运营平台的影响力，加强与联运平台和渠道伙伴的合作。同时在移动游戏领域，通过网页游戏研发运营的经验转移和优质游戏 IP 资源共享，把握移动游戏市场迅速增长的时机，提高在该市场的占有率。公司将立足于网页游戏业务，加快发展移动游戏业务，巩固公司在网络游戏行业的竞争优势和领先地位。

2) 进一步推进网络游戏全球化战略

全球化战略是游族网络创立之初便确立的核心战略。经过 5 年时间探索海外市场，公司的海外发行版图扩展至全球 150 多个国家及地区。公司计划在未来进一步推行全球化发行，加深与海外平台、媒体、运营伙伴的合作，并深化与 Facebook、Google 等战略伙伴的关系。在不断增强国内市场领先优势的基础上，大力推进网络游戏新产品的全球发行。

3) 完善“内容+平台+大数据”的综合性发行体系搭建

公司通过研发优势的加强以及全球范围内发行能力的提升，在收购大数据平台后完成“内容+平台+大数据”的综合性全球发行体系的搭建。公司将在运营方面继续推行完善大数据支持下的精细化运营的标准，总结在《女神联盟》移动版、《少年三国志》等多款产品的成功发行中的经验，提升大数据分析作为精细化运营的驱动力，实现公司核心竞争力的再度飞跃。

4) 引进专业人才并培养后备人员

公司将根据业务发展需要，不断引进包括研发、运营、管理等各方面的专业人才。同时公司也将进一步完善现有员工的薪酬和激励制度，针对市场趋势和员工需求为员工提供高质量的培训机会，鼓励培养后备人员，为公司未来的快速发展提供强有力的人力资源保障。

(3) 公司全体董事及高级管理人员将忠实、勤勉的履行职责，维护公司和全体股东的合法权益，并对公司填补回报措施能够得到切实履行作出承诺：

1) 承诺不无偿或以不公平条件向其他单位或者个人输送利益，也不采用其他方式损害公司利益。

2) 承诺对董事和高级管理人员的职务消费行为进行约束。

3) 承诺不动用公司资产从事与其履行职责无关的投资、消费活动。

4) 承诺由董事会或董事会薪酬与考核委员会制定的薪酬制度与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

5) 承诺未来拟公布的公司股权激励的行权条件与公司填补回报措施的执行情况相挂钩。

公司控股股东、实际控制人林奇除上述承诺外，还承诺其将不会越权干预公司经营管理活动，不侵占公司利益。

公司提请投资者注意，公司制定的上述填补摊薄即期回报的措施不等于对公司未来利润做出保证。公司将在定期报告中持续披露填补即期回报措施的完成情况及相关承诺主体承诺事项的履行情况。

特此公告。

游族网络股份有限公司董事会

二〇一六年九月十三日