

厦门吉比特网络技术股份有限公司

G-bits Network Technology(Xiamen)Co., Ltd.

厦门市湖里区园山南路 806 号 1516 室



首次公开发行股票招股说明书摘要

保荐人（主承销商）



北京市西城区金融大街8号

声 明

本招股说明书摘要的目的仅为向公众提供有关本次发行的简要情况，并不包括招股说明书摘要全文的各部分内容。招股说明书摘要全文同时刊载于上海证券交易所网站。投资者在做出认购决定之前，应仔细阅读招股说明书摘要全文，并以其作为投资决定的依据。

投资者若对招股说明书及摘要存在任何疑问，请咨询自己的股票经纪人、律师、会计师或其他专业顾问。

保荐人承诺因其为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，将先行赔偿投资者损失。

发行人及全体董事、监事、高级管理人员承诺招股说明书摘要及其摘要不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对招股说明书摘要及其摘要的真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

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招股说明书摘要及其摘要中财务会计资料真实、完整。

中国证监会、其他政府部门对本次发行所做的任何决定或意见，均不表明其对发行人股票的价值或投资者的收益做出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

第一节 重大事项提示

一、股份限制流通及自愿锁定承诺

公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起三十六个月内，本人不转让或者委托他人管理本人持有的吉比特的股份，也不由吉比特回购该部分股份，并将依法办理所持股份的锁定手续；上市后六个月内，若吉比特股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，发行价应相应调整），或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，本人持有吉比特股票的锁定期自动延长六个月。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

公司股东高岩承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起三十六个月内，不转让本人持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

公司其他股东湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）（以下简称“湖南文旅”）、北京和谐成长投资中心（有限合伙）（以下简称“和谐成长”）、天津安兴股权投资基金合伙企业（有限合伙）、平安财智投资管理有限公司以及黄志辉、王呈、叶振华、王磊、唐雨、钱玲芳、陈嘉晖、陈一果、杨煦、胡兆彬、张培、黄文、李亚辉、叶毅宏、陈秋树、田文斌、梁彤、李宇坤、郑拯、付强、徐

军、李晗靖、李宏丽、洪锦寿、陈义庆、黄亚丹等自然人承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起十二个月内，不转让本企业/本人持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。若违反上述承诺，本企业/本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本企业/本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

卢竑岩、陈拓琳、高岩作为持有吉比特股份的董事、高级管理人员承诺：上市后六个月内，若吉比特股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，发行价应相应调整），或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，本人持有吉比特股票的锁定期自动延长六个月；锁定期届满后，在本人担任吉比特董事、高级管理人员职务期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五；在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上海证券交易所另有规定的除外；本人申报离职六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十；若本人于锁定期届满后两年内减持吉比特股份，减持价格不低于发行价；本人不会因职务变更或离职等原因而放弃履行上述承诺。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

胡兆彬作为持有吉比特股份的监事承诺：锁定期届满后，在本人担任吉比特监事期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五；在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上海证券交易所另有规定的除外；本人申报离职六个月后的十二个月内通过

证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十。若违反上述承诺，本人将在符合法律、法规及规范性文件规定及实际可行的情况下，在 10 个交易日内回购等额于违规卖出的股票数量的吉比特股票，且自回购完成之日起所持有的全部吉比特股份的锁定期自动延长三个月；如果因未履行承诺事项而获得收益的，所得收益归吉比特所有；如果因未履行承诺事项给吉比特或者其他投资者造成损失的，本人将向吉比特或者其他投资者依法承担赔偿责任。

二、上市后三年内稳定股价的预案

1、稳定股价措施的启动条件

自公司股票在上海证券交易所挂牌上市之日起三年内，出现持续 20 个交易日公司股票收盘价均低于公司最近一期经审计的每股净资产（若因除权除息等事项致使前述股票收盘价与公司最近一期经审计的每股净资产不具可比性的，上述股票收盘价应作相应调整）时，公司将启动稳定股价的措施。

2、内部程序

当稳定股价措施的启动条件满足时，公司应在 2 个交易日内发布提示性公告，并在 5 个交易日内召开董事会讨论、制定并公告稳定股价的具体方案。如公司未按上述期限公告稳定股价具体方案的，则应及时公告稳定股价具体方案的制定进展情况。稳定股价具体方案应在董事会审议通过后提交公司股东大会审议。

3、稳定股价的具体方案

稳定股价的具体方案包括但不限于符合法律法规规定的公司回购股份及公司控股股东、董事、高级管理人员增持公司股份等。如股东大会最终：（1）通过以公司回购社会公众股作为稳定股价措施的，则公司应以稳定股价方案公告时、最近一期实现的经审计的可供分配利润 10% 的资金（若依回购价格及可回购的股份数计算无法等于该金额的，则以不超过、但最接近该金额的数字为准，以下在提到增持资金时同）回购社会公众股，但以不会导致公司股权分布不符合上市条件为限；（2）通过以公司控股股东增持公司股份作为稳定股价措施的，则公司控股股东应以稳定股价方案公告时、该控股股东所获得的公司上一年度的现

金分红资金增持公司股份，但以不会触发公司控股股东对公司股份的全面要约收购义务为限；（3）通过以公司董事、高级管理人员增持公司股份作为稳定股价措施的，则公司董事、高级管理人员应以稳定股价方案公告时、其本人所获得的公司上一年度的现金分红资金增持公司股份（如适用），但以不会触发公司董事、高级管理人员对公司股份的全面要约收购义务为限。前述回购或增持价格均不超过公司最近一期经审计的每股净资产。

三、首次公开发行股票相关文件真实性、准确性、完整性的承诺

本公司承诺：若本公司本次发行的招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，导致对判断本公司是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本公司将及时制定股份回购预案，经本公司董事会、股东大会审议通过后，依法回购本次发行的全部新股，回购价格按照发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，回购价应相应调整）加算银行同期存款利息确定。相关回购措施应根据相关法律法规及公司章程规定的程序启动、实施。若本公司招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本公司将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等详细内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。在上述违法事实被中国证券监督管理委员会、上海证券交易所或司法机关等有权机关认定后，本公司将本着简化程序、积极协商、先行赔付、切实保障投资者特别是中小投资者利益的原则，通过与投资者和解、通过第三方与投资者调解及设立投资者赔偿基金等方式积极赔偿投资者由此遭受的直接经济损失。

本公司控股股东、实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，对判断吉比特是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的，本人将促使吉比特回购首次公开发行的全部新股；同时，本人将依法购回本人在吉比特首次公开发行股票时公开发售的股份以及已转让的原限售股份（如发生），回购价格按照发行价加算银行同期

存款利息确定。若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等详细内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。若本人未履行上述回购或赔偿义务，吉比特有权以本人履行上述回购或赔偿义务所需资金为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红。在未履行完上述回购或赔偿义务之前，本人不得转让所持有的吉比特股份。

本公司董事高岩、监事胡兆彬承诺：若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等详细内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。若本人未履行上述赔偿义务，吉比特有权以本人履行上述赔偿义务所需资金为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红。

本公司董事 YIHONG GUO、卢永华、郑甘澍、林志和监事徐超、何雅专承诺：若吉比特招股说明书存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，致使投资者在证券交易中遭受损失的，本人将依法赔偿投资者损失。该等损失的赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限，包括投资差额损失、投资差额损失部分的佣金和印花税以及资金利息，具体的赔偿标准、赔偿主体范围、赔偿金额等详细内容待上述情形实际发生时，依据最终确定的赔偿方案为准。若本人未履行上述赔偿义务，吉比特有权以本人履行上述赔偿义务所需资金为限，扣减本人在当年度及以后年度在吉比特利润分配方案中所享有的现金分红（如有）。

保荐机构华融证券承诺：华融证券为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形；若因本保荐机构为发行人首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，华融证券将先行赔偿投资者损失。

发行人会计师致同承诺：本所为吉比特首次公开发行股票制作、出具的文件不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏的情形；若因本所为吉比特首次公开发行股票制作、出具的文件有虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，给投资者造成损失的，本所将依法赔偿该等损失。

发行人律师海问承诺：如因本所就本次发行中向投资者公开披露的由本所以发行人律师之身份出具的法律意见书及律师工作报告有对判断发行人是否符合法律规定的发行条件构成重大、实质影响的虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，而给本次发行中的投资者造成损失的，本所将就本所过错依法承担相应的赔偿责任，损失赔偿金额以投资者实际发生的直接损失为限。

四、公开发行前持股 5%以上股东的持股意向及减持计划

1、本公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：本人持有的吉比特股份在锁定期限届满后二年内无减持意向，如在上述期限之外本人拟减持吉比特股份的（须本人届时仍为持有吉比特 5%以上股份的股东），将至少提前五个交易日通知吉比特，并积极配合吉比特履行信息披露义务。

2、股东湖南文旅承诺：在锁定期限届满后二年内，本企业减持的吉比特股份数不超过目前持有的吉比特股份总数（包括该等股份因吉比特送红股、资本公积金转增等而增加的股份），减持价格不低于届时发行人的每股净资产。本企业在拟减持吉比特股份（须本企业届时仍为持有吉比特 5%以上股份的股东）时，将至少提前五个交易日告知吉比特，并积极配合吉比特的公告等信息披露工作。

3、股东和谐成长承诺：在锁定期限届满后二年内，本企业减持的吉比特股份数不超过目前持有的吉比特股份总数（包括该等股份因吉比特送红股、资本公积金转增等而增加的股份），减持价格不低于届时发行人的每股净资产。本企业在拟减持吉比特股份（须本企业届时仍为持有吉比特 5%以上股份的股东）时，将至少提前五个交易日告知吉比特，并积极配合吉比特的公告等信息披露工作。

五、发行前滚存利润分配方案

根据本公司 2014 年第一次临时股东大会审议通过的《关于公司首次公开发

行人民币普通股（A 股）之前滚存利润分配方案的议案》，本次发行前的滚存未分配利润由本次发行完成后的新老股东按本次发行完成后各自持有的公司股份按比例享有。2016 年 3 月 22 日，发行人召开 2015 年度股东大会，审议通过了《关于延长公司首次公开发行人民币普通股（A 股）并上市相关决议有效期的议案》，发行完成前滚存利润分配方案未发生变化。

六、发行后公司股利分配政策

根据本公司 2014 年第一次临时股东大会审议通过，并经 2014 年第三次临时股东大会修订的《公司章程（草案）》，本公司发行后的股利分配政策如下：

1、公司应重视对股东的合理投资回报，实施积极、持续、稳定的利润分配政策。公司进行利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司的持续经营能力，且不得违反中国证监会和交易所的有关规定。

2、公司可以采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利，在符合现金分红的条件下，公司优先采取现金方式分配股利。公司采取股票方式分配股利的，应结合公司的经营状况和股本规模，充分考虑成长性、每股净资产摊薄等因素。公司原则上每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红。

3、公司实施现金分红时，应综合考虑内外部因素、董事的意见和股东的期望。在公司无重大投资计划、重大现金支出等事项发生，且公司当年盈利及累计未分配利润为正值、公司现金流可以满足公司正常经营和可持续发展的情况下，公司董事会应根据公司的资金情况提议公司进行年度或中期现金分配，公司每年以现金方式分配的利润（包括年度分配和中期分配）应不低于当年实现的可分配利润（根据相关规定扣除公允价值变动收益等部分）的 20%。

上述重大投资计划或重大现金支出是指以下情形之一：

（1）公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%，且超过 5,000 万元；

（2）公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或

超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

上述重大投资计划或重大现金支出，应当由董事会批准，报股东大会审议通过后方可实施。

4、公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照本章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

（1）公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

（2）公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

（3）公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%。

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

5、公司董事会负责提出利润分配方案，经独立董事发表独立意见并经全体董事过半数通过后，提请股东大会批准。独立董事可以征集中小股东的意见，提出利润分配方案，并直接提交董事会审议。股东大会对具体利润分配方案进行审议前，公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题。

公司具体的股利分配政策，详见招股说明书“第十四节 股利分配政策”之“四、发行人本次发行后的股利分配政策”。

七、部分国有股转持事宜

根据《湖南省财政厅关于认定湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）为混合所有制国有股东的批复》（湘财资函[2016]40 号），湖南文旅为混合所有制的国有股东。湖南文旅目前持有发行人 869.40 万股股份，占发行前总股本的 16.29%。

根据《境内证券市场转持部分国有股充实全国社会保障基金实施办法》（财

企[2009]94号)的有关规定,经《湖南省财政厅关于同意湖南文化旅游投资基金企业(有限合伙)在厦门吉比特网络技术股份有限公司上市时国有股转持方案的批复》(湘财资函[2016]46号)核准,在本公司首次公开发行A股股票并上市后,所需履行的国有股转持义务将以向中央金库缴纳现金的方式进行,具体缴纳金额按发行人本次实际发行股份数量的10%、实际发行价格以及国有出资人对湖南文旅的出资比例(72.07%)确定,经湖南文旅与和谐天成协商一致,由湖南文旅承担上述应上缴资金总额的60%,和谐天成承担上述应上缴资金总额的40%。湖南文旅、和谐天成均已出具相关承诺。

八、发行人关于填补被摊薄即期回报的措施的承诺

本次发行完成后,随着募集资金的到位,公司的股本和净资产规模都有较大幅度的增加,但募集资金到位当期无法立即产生效益,因此会影响公司该期间的每股收益;同时,若公司上市后未能实现募投项目的预期收益率,且公司原有业务未能获得相应幅度的增长,公司每股收益等指标有可能在短期内会出现下降,请投资者注意公司即期回报被摊薄的风险。

九、本公司特别提醒投资者注意“风险因素”中的下列风险

1、报告期内绝大部分收益源自少量游戏,该等游戏如出现任何不良表现,则会对公司经营业绩造成不利影响

报告期内,公司的收入主要来源于《问道》、《问道手游》、《斗仙》网络游戏。2013年度至2016年1-6月,该三款游戏收入占当期营业收入的比重分别为95.25%、93.15%、88.63%和96.48%;其中,《问道》的收入占同期营业收入的比重分别为87.86%、67.55%、72.80%和21.77%,2016年1-6月《问道手游》占当期营业收入的比重为71.39%。该等游戏在短期内将继续为公司贡献大部分收益。如果这些游戏的玩家人数下降、公司未能及时完善、升级或改进这些游戏、因网络故障或其他原因导致服务器长时间中断或该游戏任何不良表现,都会对公司经营业绩造成重大不利影响。

《问道》自2006年商业化运营以来,以其良好的游戏品质、合理的收费模式深受广大游戏玩家喜爱,累计注册用户数超过3.8亿,累计充值金额超过70

亿元。《问道手游》自 2016 年 4 月正式上线运营，截至 2016 年 9 月末，累计注册用户超过 1,200 万，累计充值金额超过 12 亿元。《斗仙》是公司自主研发、自主运营的客户端游戏，2013 年 7 月开始商业化运营，截至 2016 年 9 月末，累计注册用户数超过 340 万，累计充值金额超过 1.8 亿元，取得了良好的运营效果。但由于公司对于游戏玩家的偏好变化、游戏产品的生命周期等无法完全控制，同时网络游戏市场竞争激烈，同类型游戏产品层出不穷，如果大量的游戏玩家对《问道》、《问道手游》、《斗仙》等的喜好发生改变或选择市场上其它的网络游戏产品，则可能导致游戏产生的收益下降，从而对公司的经营业绩和财务状况均造成重大不利影响。

2、自主运营平台不能成功经营的风险

公司全资子公司雷霆互动为公司的自主运营平台，负责运营公司自主研发的网络游戏并代理第三方研发的网络游戏。网络游戏运营需要较强的技术研发、运维、媒体渠道、用户基础等综合实力的积累，并且运营平台的运营能力和市场声誉需要一段时间的培养和建设，公司是国内领先的游戏研发商，但自主运营游戏的经验尚需更长时期的积累，与国内大型游戏运营商尚有一定的差距。根据《2015 年中国游戏产业报告》，2015 年国家新闻出版广电总局批准出版游戏约 750 款，每年还有数以千计的移动游戏产品不断推向市场。网络游戏产品数量不断增长，竞争将越来越激烈，雷霆互动若未能成功运营自主研发产品，或者未能及时、合理地甄别并代理精品游戏，或者代理导致运营效果未能达到预期，则自主运营平台可能达不到预期的盈利目标，将对雷霆互动及公司的业绩造成不利影响。

同时，自主平台运营模式下，公司自主研发的游戏或代理第三方的游戏需要依靠大量的推广才能获得市场，目前网络游戏的推广费用，包括网络广告的点击费用以及其他各类媒体的投放费用，与前几年相比已经上涨数倍。未来，若上述游戏推广费用不断上涨亦将对公司的经营业绩带来不利影响。

3、核心研发及运营人员流失风险

公司主营网络游戏的研发和运营，其核心研发及运营人员构建了公司的核心竞争力，拥有稳定、高素质的游戏研发人才团队是公司保持技术领先优势的重要保障。若公司不能有效维持核心人员的激励机制并根据环境变化而持续完善，将

会影响到核心人员积极性、创造性的发挥，甚至造成核心人员的流失，进而对公司的长期稳定发展造成不利影响。如果公司不能从外部引进并保留与发展所需密切相关的技术及运营人才，公司的经营运作、发展空间及盈利水平将会遭受不利的影响。

4、行业竞争加剧造成的游戏产品研发运营失败的风险

随着网络游戏市场的爆发式增长，网络游戏市场呈现出广阔的市场前景和发展空间，行业内竞争对手数量迅速增加，新的游戏产品也不断推向市场，公司面临的行业内竞争压力不断增加。因此，为了保证经营业绩的快速增长，公司需要不断推出受消费者喜爱的网络游戏产品。

公司自主研发的网络游戏能否成功，很大程度上取决于能否准确判断游戏玩家的喜好，能否提前预测游戏玩家喜好的转变并就此作出积极快速的响应，能否制定有效的开发计划并组织人员、资金、技术最终完成新游戏的开发，任何一个环节出现问题都可能造成创意在技术上无法实现，或竞争对手先于公司推出类似的游戏，从而导致新游戏不被市场接受。

此外，为了成功运营一款新游戏，公司需要在前期投入大量的营销推广费。如果公司对新游戏产品的研发、运营和周期管理等规划存在重大失误或由于受外部因素影响而发生偏离，造成新游戏产品的研发和运营效果不能满足不断变化的用户偏好和市场需求，新游戏产生的收益可能无法抵补上述支出，则会削弱公司未来的盈利能力。

另外，公司在游戏研发及运营过程中，会将与游戏经营相关的专有域名、商标、著作权、专利技术等申请相应的知识产权，但公司并无特别有效的方式防止国内及海外的其他游戏研发商模仿使用类似公司游戏的背景设置、任务设计、人物造型等，这可能会侵蚀公司已有的用户群体，从而对公司业务和经营业绩造成不利影响。

5、行业政策风险

我国的网络游戏行业受到政府的严格监管，包括工信部、文化部、新闻出版广电总局、国家版权局均有权颁布及实施监管网络游戏行业的法规。近年相关监

管部门逐渐重视行业的健康发展，针对游戏研发、出版、运营实行较为严格的资质管理及内容审查等监管措施。目前，公司已就网络游戏运营业务取得了包括增值电信业务经营许可证、网络文化经营许可证、互联网出版许可证等应取得的批准、许可及相关备案登记手续。随着相关监管部门对网络游戏行业持续增强的监管力度，网络游戏相关业务资质及许可的门槛可能进一步提高，若公司在未来不能达到新政策的要求，未能维持目前已取得的相关批准和许可，或者未能取得相关主管部门要求的新的经营资质，则可能面临罚款甚至限制或终止运营的处罚，从而将对持续经营产生不利影响。在游戏产品的运营过程中，若公司违反有关规定，则可能存在被有关部门处罚的风险。

6、独家授权经营模式导致重大客户依赖的风险

报告期内公司收入主要来源于《问道》、《问道手游》、《斗仙》游戏，其中《问道》采用独家授权光宇在线运营、并按照约定的分成比例取得游戏分成收入的模式。2013年度至2016年1-6月公司从光宇在线获取的游戏收入占当期营业收入的比例分别为88.64%、68.37%、73.98%和22.08%。

授权运营模式是精品游戏产品的主流运营方式。2013年度至2015年度，公司以客户端游戏为主，营业收入的主要来源为游戏《问道》。光宇在线是国内主要的网络游戏运营平台之一，公司与光宇在线签订了《<问道>独家代理运营协议》，光宇在线作为《问道》的独家代理运营商（不含香港、澳门及台湾地区）独家推广和运营《问道》，双方以游戏总收入按约定比例进行分成。由于独家授权运营受限于单一平台的用户资源及推广能力，光宇在线对本公司游戏的推广力度和推广方案及其执行情况的优劣，以及光宇在线由于经营违法违规、经营业绩持续恶化等影响其持续经营的事项发生都可能对公司的收入产生一定影响。尽管公司与光宇在线签订的授权运营协议为在法律允许范围内永久有效，但若光宇在线出现违约，使得原定分成比例等主要合同条款不能得到有效执行，将给公司未来经营业绩造成重大影响。

7、市场竞争风险

网络游戏行业竞争激烈。网络游戏行业在中国经历了十几年的飞速发展，已经形成了一批具有较强研运实力、较大营收规模的网游企业。在国内市场公司的竞争

对手除了腾讯、网易、畅游、盛大、完美世界、巨人、金山、网龙、空中网和九城等已完成了游戏产业链的研发和运营环节布局的行业龙头外，众多在细分领域占有一席之地优秀网络游戏公司也将构成与公司的竞争关系。公司竞争对手中大型的研发和运营商较公司拥有更多的经营经验或更具财力、市场及其他资源，这些将可能为竞争对手在研发、运营或收购、推广营销活动以及吸引优秀研发人员方面提供优势。尤其是提供网络游戏的综合互联网门户，如腾讯、网易和畅游等，还可以利用他们的综合服务、所拥有广泛的用户基础、大用户流量及高用户忠诚度，增大其游戏推广运营的成功机会。如果公司不能够通过有效竞争稳固行业地位，将可能会造成玩家流失，市场份额也将会降低，将对公司的经营业绩产生不利影响。

受上述重大风险提示中任一风险的影响，都会导致公司经营业绩产生波动，从而出现上市当年营业利润比上年下滑超过 50% 的风险。

十、财务报告截止日后的公司主要财务信息及经营情况

公司最近一期审计报告的审计截止日为 2016 年 6 月 30 日。公司 2016 年 9 月 30 日的合并及公司资产负债表，2016 年 7-9 月、2016 年 1-9 月的合并及公司利润表，合并及公司现金流量表，合并及公司的股东权益变动表以及财务报表附注未经审计，但已经致同审阅，并于 2016 年 10 月 24 日出具了致同专字（2016）第 350ZA0316 号《审阅报告》。公司财务报告审计基准日之后经审阅（未经审计）的主要财务数据如下：

截至 2016 年 9 月 30 日，公司的资产总额为 133,452.05 万元，负债总额为 34,429.11 万元，股东权益为 99,022.94 万元。2016 年 1-9 月，公司实现营业收入 92,040.17 万元，同比增长 300.55%；归属于母公司股东净利润 46,154.40 万元，同比增长 235.67%。2016 年 1-9 月公司经营业绩的大幅增长得益于《问道手游》的良好市场表现。

公司董事会、监事会及其董事、监事、高级管理人员出具专项声明，保证公司审计截止日后出具的财务报表所载资料不存在虚假记载、误导性陈述或者重大遗漏，并对其内容的真实性、准确性及完整性承担个别及连带责任。公司负责人、主管会计工作负责人及会计机构负责人出具专项声明，保证公司审计截止日后出

具的财务报表及所载资料真实、准确、完整。

公司提示投资者关注招股说明书已披露财务报告审计截止日后的主要财务信息及经营情况。具体信息详见招股说明书“第十一节 九、财务报告审计截止日后主要财务信息及经营状况”。

由于公司于 2016 年 4 月推出新产品《问道手游》，该产品上线运营后，用户规模及充值金额等运营指标表现良好，预计营业收入、净利润等财务指标相比上年同期将有大幅提高。

根据公司 2016 年 1-9 月的经营情况，经公司初步测算，发行人预计 2016 年度实现营业收入较 2015 年度变动幅度在 290%至 320%之间，归属于母公司股东净利润（按扣除非经常性损益后孰低）较 2015 年度变动幅度在 200%至 230%之间（上述 2016 年度数据未经注册会计师审计）。

同时，发行人提醒投资者注意：由于《问道手游》上线时间较短，运营情况尚未稳定，业绩可能会存在大幅波动，从而导致经营业绩偏离上述预测期间。

自财务报告审计截止日（2016 年 6 月 30 日）至本招股说明书摘要签署日，公司经营情况稳定，主营业务以及经营模式未发生重大变化，公司在税收政策等其他可能影响投资者判断的重大事项方面未发生重大变化，不存在其他可能影响投资者判断的重大事项。

第二节 本次发行概况

股票种类	人民币普通股 A 股
每股面值	人民币 1.00 元
发行股数	本次发行 1,780 万股，占本次发行后公司总股本的 25.01%，本次发行股东不公开发售股份
发行价格	54.00 元/股
发行市盈率	22.96 倍（每股收益按 2015 年度经审计的扣除非经常性损益前后孰低的净利润除以本次发行后总股本计算）
发行前每股净资产	9.04 元（按 2015 年 12 月 31 日经审计的归属于母公司股东权益除以本次发行前总股本计算）
发行后每股净资产	19.42 元（按 2015 年 12 月 31 日经审计的归属于母公司股东权益加上本次发行募集资金净额之和除以本次发行后总股本计算）
发行市净率	2.78 倍（按每股发行价格除以本次发行后每股净资产）
发行方式	采用直接定价方式（全部股份通过网上向社会公众投资者发行，不进行网下询价和配售）
发行对象	在上海证券交易所开户的符合资格的投资者（国家法律、法规禁止购买者除外）
本次发行股份的流通限制和锁定安排	公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起三十六个月内，本人不转让或者委托他人管理本人持有的吉比特的股份，也不由吉比特回购该部分股份，并将依法办理所持股份的锁定手续；上市后六个月内，若吉比特股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，发行价应相应调整），或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，本人持有吉比特股票的锁定期自动延长六个月。 公司股东高岩承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起三十六个月内，不转让本人持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。 公司其他股东湖南文旅、和谐成长、天津安兴股权投资基金合伙企业（有限合伙）、平安财智投资管理有限公司以及黄志辉、王呈、叶振华、王磊、唐雨、钱玲芳、陈嘉晖、陈一果、杨煦、胡兆彬、张培、黄文、李亚辉、叶毅宏、陈秋树、田文斌、梁彤、李宇坤、郑拯、付强、徐军、李晗靖、李宏丽、洪锦寿、陈义庆、黄亚丹等自然人承诺：自吉比特在上海证券交易所上市交易之日起十二个月内，不转让本企业/本人持有的吉比特的股份，并将依法办理所持股份的锁定手续。

	卢竑岩、陈拓琳、高岩作为持有吉比特股份的董事、高级管理人员承诺：上市后六个月内，若吉比特股票连续 20 个交易日的收盘价均低于发行价（若吉比特在此期间发生除权除息等事项的，发行价应相应调整），或者上市后六个月期末收盘价低于发行价，本人持有吉比特股票的锁定期限自动延长六个月；锁定期限届满后，在本人担任吉比特董事、高级管理人员职务期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五；在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上海证券交易所另有规定的除外；本人申报离职六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十；若本人于锁定期限届满后两年内减持吉比特股份，减持价格不低于发行价；本人不会因职务变更或离职等原因而放弃履行上述承诺。 胡兆彬作为持有吉比特股份的监事承诺：锁定期限届满后，在本人担任吉比特监事期间，每年转让的股份不超过本人所持有的吉比特股份总数的百分之二十五；在离职后六个月内，不转让本人持有的吉比特股份，中国证券监督管理委员会或上海证券交易所另有规定的除外；本人申报离职六个月后的十二个月内通过证券交易所挂牌交易出售吉比特股票数量占本人离职时所持有吉比特股票总数（包括有限售条件和无限售条件的股份）的比例不超过百分之五十。
承销方式	余额包销
预计募集资金总额和净额	预计募集资金总额：96,120.00 万元；预计募集资金净额：89,971.56 万元
发行费用概算	保荐费和承销费约为 5,242.42 万元（保荐费用 100 万元；承销费为募集资金总额的 5.35%，约为 5,142.42 万元）、审计费用 308.00 万元、律师费用 176.00 万元、发行手续费 32.02 万元、用于本次发行的信息披露费 390.00 万元，发行费用合计 6,148.44 万元。

第三节 发行人基本情况

一、发行人基本资料

公司名称:	厦门吉比特网络技术股份有限公司
英文名称:	G-bits Network Technology(Xiamen)Co., Ltd.
注册资本:	53,370,525.00元
法定代表人:	卢竑岩
成立日期:	2004年3月26日
公司住所:	厦门市湖里区园山南路806号1516室
办公地址:	厦门软件园二期望海路4号101室
邮政编码:	361008
电话:	0592-3213580
传真:	0592-3180216
互联网址:	http://www.g-bits.com
电子信箱:	ir@g-bits.com

二、发行人历史沿革及改制重组情况

(一) 发行设立方式

本公司系2010年1月20日由厦门市吉比特网络技术有限公司(以下简称“吉比特有限”)整体变更而来。

2009年12月23日,经吉比特有限全体董事同意,以经天健光华审计的截至2009年9月30日净资产145,049,674.92元折为7,500万股,整体变更设立为股份公司。

2009年12月24日,厦门市外商投资局出具《厦门市外商投资局关于同意厦门吉比特网络技术有限公司变更为外商投资股份有限公司的批复》(厦外资制

[2009]946 号)，同意上述改制方案。

2009 年 12 月 28 日，厦门市人民政府向吉比特颁发了《中华人民共和国外商投资企业批准证书》（商外资厦外资字[2007]0453 号）。

2010 年 1 月 20 日，厦门市工商行政管理局向发行人核发了登记名称为“厦门吉比特网络技术股份有限公司”的《企业法人营业执照》。

（二）发起人及其投入的资产内容

本公司整体变更设立时发起人及股本结构如下表所示。

股东名称	持股数（万股）	持股比例
卢竑岩	2,162.95	28.84%
苏华舟	2,162.95	28.84%
IDG-Accel China Investment III, Limited	1,674.24	22.32%
陈拓琳	824.00	10.99%
厦门问道管理咨询有限公司	675.86	9.01%
合计	7,500.00	100.00%

本公司由吉比特有限整体变更设立而来，承继了其所有的资产、业务、债权、债务和人员，发起人出资资产的产权变更手续已办理完毕。

三、有关股本的情况

（一）总股本、本次发行的股份、股份流通限制和锁定安排

本次发行前总股本为 53,370,525 股，本次拟公开发行不超过 1,780 万股，且不低于本次发行后公司总股本的 25%，具体数量由公司和主承销商共同确定，且应符合相关法律、法规的规定。本次发行的股票均为公司公开发行新股，公司股东不公开发售股份。发行后公司的股本结构如下表所示：

序号	股东名称	本次发行前		本次发行后	
		持股数（万股）	持股比例	持股数（万股）	持股比例
1	卢竑岩	2,162.95	40.53%	2,162.95	30.39%
2	湖南文化旅游投资基金企业（有限合伙）(SS)	869.40	16.29%	869.40	12.22%
3	陈拓琳	824.00	15.44%	824.00	11.58%



序号	股东名称	本次发行前		本次发行后	
		持股数（万股）	持股比例	持股数（万股）	持股比例
4	北京和谐成长投资中心（有限合伙）	579.84	10.86%	579.84	8.15%
5	黄志辉	247.50	4.64%	247.50	3.48%
6	天津安兴股权投资基金合伙企业（有限合伙）	150.00	2.81%	150.00	2.11%
7	李培英	135.00	2.53%	135.00	1.90%
8	平安财智投资管理有限公司	75.00	1.41%	75.00	1.05%
9	高岩	22.36	0.42%	22.36	0.31%
10	王呈	16.00	0.30%	16.00	0.22%
11	叶振华	16.00	0.30%	16.00	0.22%
12	王磊	16.00	0.30%	16.00	0.22%
13	唐雨	16.00	0.30%	16.00	0.22%
14	钱玲芳	12.00	0.22%	12.00	0.17%
15	陈嘉晖	12.00	0.22%	12.00	0.17%
16	陈一果	12.00	0.22%	12.00	0.17%
17	杨煦	12.00	0.22%	12.00	0.17%
18	胡兆彬	12.00	0.22%	12.00	0.17%
19	张培	12.00	0.22%	12.00	0.17%
20	黄文	12.00	0.22%	12.00	0.17%
21	李亚辉	12.00	0.22%	12.00	0.17%
22	叶毅宏	12.00	0.22%	12.00	0.17%
23	陈秋树	9.00	0.17%	9.00	0.13%
24	田文斌	9.00	0.17%	9.00	0.13%
25	梁彤	9.00	0.17%	9.00	0.13%
26	李宇坤	8.00	0.15%	8.00	0.11%
27	郑拯	8.00	0.15%	8.00	0.11%
28	付强	8.00	0.15%	8.00	0.11%
29	徐军	8.00	0.15%	8.00	0.11%
30	李晗靖	8.00	0.15%	8.00	0.11%
31	李宏丽	8.00	0.15%	8.00	0.11%
32	洪锦寿	8.00	0.15%	8.00	0.11%
33	陈义庆	8.00	0.15%	8.00	0.11%
34	黄亚丹	8.00	0.15%	8.00	0.11%
35	社会公众股	--	--	1,780	25.01%
	合计	5,337.05	100.00%	7,117.05	100.00%

注：SS 代表 State-owned Shareholder，即国有股股东。

股份流通限制和锁定安排见“第一节 重大事项提示”之“一、股份限制流通及自愿锁定承诺”。

（二）前十名股东持股情况

截至本招股说明书摘要签署日，发行人前十名股东持股情况，详见本节“（一）总股本、本次发行的股份、股份流通限制和锁定安排”。

（三）前十名自然人股东持股情况

本公司前十名自然人股东持股情况如下：

序号	股东名称	持股数（万股）
1	卢竑岩	2,162.95
2	陈拓琳	824.00
3	黄志辉	247.50
4	李培英	135.00
5	高岩	22.36
6	王呈	16.00
7	叶振华	16.00
8	王磊	16.00
9	唐雨	16.00
10	钱玲芳	12.00
11	陈嘉晖	12.00
12	陈一果	12.00
13	杨煦	12.00
14	胡兆彬	12.00
15	张培	12.00
16	黄文	12.00
17	李亚辉	12.00
18	叶毅宏	12.00

注：上表中 10-18 位股东因所持股份数量相等，为发行人并列第十位自然人股东。

（四）发行人的发起人、控股股东和主要股东之间的关联关系

发行人的发起人为卢竑岩、苏华舟、IDG-Accel China Investment III, Limited、陈拓琳、厦门问道管理咨询有限公司，其中：卢竑岩是发行人的控股股东和实际控制人，陈拓琳是卢竑岩的一致行动人。发起人之间无关联关系。

截至本招股说明书摘要签署日，发行人共有 34 名股东，持有发行人 5%以上股份的主要股东为：卢竑岩、湖南文旅、陈拓琳及和谐成长。主要股东之间无关联关系。

四、发行人业务情况

（一）发行人主营业务

本公司是一家专业从事网络游戏创意策划、研发制作及商业化运营的国家级重点软件企业。作为一家网络游戏研发和运营商，公司以弘扬中华优秀传统文化为使命，以创造“原创、精品、绿色”网络游戏为宗旨，致力于塑造内容健康向上、具有较高文化艺术品位与娱乐体验的精品中华原创网络游戏

公司自 2004 年成立以来，深耕端游市场，成功研发出《问道》、《问道外传》和《斗仙》等多款立足于中华优秀传统文化的客户端游戏。经过多年的快速发展和技术积累，公司规模不断扩大，技术研发实力不断增强，产品结构不断丰富，积极拓展了网页游戏《乱战》、《菜鸟神兵》和移动游戏《星际防御战》、《精灵守卫战》、《女神觉醒》、《问道手游》等，游戏用户遍及中国大陆、越南、印尼、马来西亚、韩国、美国、加拿大和台湾、香港、澳门等多个国家和地区。

公司顺应行业研运一体化的发展趋势，立足自主创新、自主研发并积极向产业链下游延伸网络游戏运营业务。2011 年 7 月，公司设立全资子公司雷霆互动，专注于网络游戏的研发、推广和运营。

公司是“国家规划布局内重点软件企业”、“国家火炬计划重点高新技术企业”、“2015 年度中国十大创业创新游戏企业”、“福建省文化产业示范基地”、“福建省重点软件骨干企业”、“福建省(中国历史)动漫制作企业工程技术研究中心”、“福建省战略性新兴产业骨干企业”、“福建省动漫游戏杰出贡献企业”、“福建省

创新企业”、“福建省文化出口重点培育企业”、“2016 年福建省科技小巨人领军企业培育企业”，“福建省第七批省级创新型企业”、“厦门市优秀创新型企业”、“厦门市重点文化企业”、“厦门市自主创新试点企业”、“厦门市网络动漫工程技术研究中心”、“厦门市网络动漫游戏产业示范基地”、“厦门市诚信示范企业”、“厦门市最具成长性企业”、“厦门市龙头骨干民营企业”，公司的“动漫创意中心平台”项目入选福建省新闻出版改革发展项目库，公司“动漫文化创意产品与服务出口平台”入选财政部 2015 年度文化产业发展专项资金支持项目，公司的星创空间入选“2016 年厦门市第一批众创空间”。

自设立以来，公司主营业务未发生重大变化。

（二）发行人主要产品

公司的主要产品包括：2D 回合制 MMORPG《问道》、《逍遥 Online》、《问道外传》；3D 即时制 MMORPG《斗仙》；网页游戏《乱战》以及移动游戏《问道手游》、《女神觉醒》、《斩将封神》等。

截至 2016 年 9 月末，公司游戏累计注册用户数量超过 4 亿，累计付费用户超过 2,300 万，累计充值金额超过 84 亿元，积累了丰富的游戏研发经验和庞大的用户群体。

（三）发行人主要生产、采购及运营模式

1、生产研发模式

公司依靠自主研发设计开发游戏产品。为保证研发质量，公司制订了严格的项目开发管理制度，所有处于开发阶段的产品都需要制定里程碑计划，公司通过里程碑评审的方式实现对产品开发的管理。开发过程由项目经理负责，项目经理针对每个里程碑制定进度安排，新产品开发严格依据在产品立项申请中提交开发过程中的里程碑计划进行。

2、采购模式

公司主营业务是网络游戏的研发和运营，公司主要采购游戏研发和运营所需的服务器、电脑等硬件设备以及租赁机柜和带宽等。业务部门根据业务需要提出

明确需求包括服务器数量、带宽网络具体品质要求等，采购申请单按各类权限报公司各级领导批准后提交采购部，严禁未经批准的采购。采购部门收到业务部门的采购申请后在合格供应商名录中筛选供应商，始终将质优、价廉作为筛选供应商的主要标准，降低采购成本并将根据市场的变化情况对合格供应商名录做动态调整及维护工作。

3、运营模式

公司目前的运营模式可分为授权运营、自主运营和联合运营。

授权运营模式是指公司与网络游戏运营商合作，由公司提供自主研发的网络游戏产品并对游戏产品做持续的版本升级更新，运营商则负责游戏的推广、服务器组架设、租赁及维护、客户服务等运营维护工作。在授权运营模式下，运营商负责游戏的计费、充值、玩家账户数据库的管理并同时向公司提供游戏数据接口以便核对交易数据，公司只负责提供游戏版本的升级更新。

自主运营模式是指公司直接负责公司自主研发或代理他人的网络游戏产品的宣传推广、服务器区组的架设、租赁及维护及客户服务等运营维护工作。公司直接为游戏玩家提供服务，获取玩家的信息数据。游戏玩家在从公司官方网站处通过第三方支付平台（易宝、支付宝、快钱等支付平台）、银行卡在线和预付卡充值到游戏账户中，按规定的比例兑换成游戏虚拟货币。公司通过游戏玩家在网络游戏中用虚拟货币购买虚拟游戏装备的方式取得网络游戏运营收入。

联合运营模式是指公司与拥有游戏开放平台的一家或多家游戏运营商（如腾讯、苹果公司等）合作，由开放游戏平台提供相应的接口给公司，公司将自主研发或代理他人的游戏产品上传后由开放平台负责发行，同时公司也会独立开展在自主平台上的游戏发行业务。

（四）行业竞争情况以及发行人在行业中的竞争地位

报告期内，公司专注网络游戏的研发运营业务，成功推出了《问道》、《问道外传》、《斗仙》等客户端游戏，其中公司主打游戏产品《问道》在 2006 年一经推出，当年便获得腾讯 2006 年中国网络游戏风云榜评选的“2006 最受欢迎网络游戏”，最高在线玩家人数达近百万。报告期内多次获得中国游戏产业年会“十

大最受欢迎网络游戏”和“十大最受欢迎的民族网络游戏”称号。报告期内,《问道》充值额占国内 MMORPG 游戏市场实际销售收入的比例如下:

	2013年度	2014年度	2015年度
MMORPG游戏市场总量(亿元) ¹	352.9	389.1	611.6
《问道》市场占有率	2.60%	2.32%	1.47%

注:2015年度 MMORPG 游戏市场总量数据未披露,市场总量数据为客户端游戏总量数据。

五、发行人业务及生产经营有关的资产权属情况

(1) 房屋建筑物

截至本招股说明书摘要签署之日,公司共拥有 10 处房屋建筑物,均已取得房屋所有权证,建筑面积合计为 10,676.92 m²。

(2) 土地使用权

截至本招股说明书摘要签署之日,发行人共拥有 1 宗土地,土地面积 20,944.02 平方米,以出让方式取得。

(3) 商标

截至本招股说明书摘要签署之日,公司及其控股子公司拥有的中国境内(不包含台湾及香港地区)拥有 323 项注册商标。

(4) 专利

截至本招股说明书摘要签署之日,发行人在中国已取得 4 项发明专利。

(5) 著作权

①软件著作权

截至本招股说明书摘要签署之日,发行人及其控股子公司在中国已取得 60 项软件著作权。

②文字作品及美术作品著作权

¹ 数据来源:《2014 年中国游戏产业报告(摘要版)》、《2015 年中国游戏产业报告(摘要版)》

截至本招股说明书摘要签署之日，发行人在中国已取得 4 项文字作品及美术作品著作权。

（6）域名

截至本招股说明书摘要签署之日，公司及其控股子公司已办理备案正在使用的网站域名共 41 个。

六、同业竞争和关联交易情况

（一）同业竞争情况

截至本招股说明书摘要签署日，本公司控股股东、实际控制人卢竑岩除拥有对本公司的投资外，还控制深圳鼓浪投资管理有限公司，其主要从事股权和财务投资，未从事与本公司相同或类似业务，不存在同业竞争情况。

为了避免今后因同业竞争损害本公司及其他股东利益，公司控股股东及实际控制人卢竑岩及其一致行动人陈拓琳已经分别出具《避免同业竞争承诺函》

（二）关联交易及对财务状况和经营成果的影响

1、经常性关联交易

（1）向青瓷数码出租房屋

2013 年 12 月，本公司向青瓷数码投资 1,000 万元，持有青瓷数码 20% 股权。根据关联方及关联交易披露的相关规定，在青瓷数码成为本公司参股子公司前 12 个月内，本公司与青瓷数码的业务交易仍将纳入关联方及关联交易范围予以披露。

2013 年度，本公司向青瓷数码出租房屋，获取房屋出租收入 14.67 万元；2014 年度，本公司向青瓷数码出租房屋，获取房屋出租收入 50.29 万元；2015 年度，本公司向青瓷数码出租房屋，获取房屋出租收入 65.79 万元；2016 年 1-6 月，本公司向青瓷数码出租房屋，获取房屋出租收入 39.50 万元。本公司向青瓷数码出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

（2）向青瓷数码支付佣金

2013 年 2 月，经青瓷数码介绍与接洽，本公司子公司雷霆互动授权 PT.Qeon Interactive 独家代理“客户端网络游戏《斗仙》印度尼西亚版本”，PT.Qeon Interactive 需按约定方式及比例向雷霆互动支付授权费用和营运收入分成，协议有效期至授权作品商业化之日起满三十六个自然月。经协商，雷霆互动将按约定方式及比例向青瓷数码支付授权费用佣金和运营收入分成佣金。

2013 年度，雷霆互动向青瓷数码支付授权费用佣金 14.73 万元；2014 年度，雷霆互动应向青瓷数码支付授权费用佣金和运营收入分成佣金合计 38.42 万元；2015 年度，雷霆互动应向青瓷数码支付授权费用佣金和运营收入分成佣金合计 12.82 万元；2016 年 1-6 月，雷霆互动应向青瓷数码支付授权费用佣金和运营收入分成佣金合计 0.08 万元。双方遵循合同约定及市场定价原则，且交易金额占本公司当年销售费用的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

（3）青瓷数码授权推广和销售《不思议迷宫》游戏

2016 年 10 月 8 日，青瓷数码与雷霆网络签订《<不思议迷宫>游戏许可与分销协议》及《补充协议》，青瓷数码独家授权许可雷霆网络运营推广简体中文版本《不思议迷宫》游戏软件，授权代理域为中国大陆地区（不包括香港、澳门和台湾地区），双方对游戏合作产生的收入按约定比例进行分成，授权期限为 40 个自然月。合同生效后，雷霆网络应分期向青瓷数码支付授权金合计人民币 1,000 万元。

（4）向淘金互动出租房屋

2014 年度，本公司向淘金互动出租房屋，获取房屋出租收入 1.80 万元；2015 年度，本公司向淘金互动出租房屋，获取房屋出租收入 2.45 万元；2016 年 1-6 月，本公司向淘金互动出租房屋，获取房屋出租收入 1.55 万元。本公司向淘金互动出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

（5）为淘金互动提供劳务

2015 年 6 月 25 日，淘金互动与雷霆网络签署《<地下城堡>游戏合作推广服

务协议》,合作推广的方式为雷霆网络为淘金互动推荐拥有游戏运营资质且具备丰富的游戏发行推广经验的第三方运营商,且积极促成淘金互动与第三方运营商的合作;合作推广的区域为除中国大陆地区以外的国家和地区;合作推广的期限为3年,自协议生效之日起计算;服务费用按淘金互动自第三方运营商处获得的收入的一定比例支付。2015年度,淘金互动应向雷霆网络支付服务费用27.81万元(不含税);2016年1-6月,淘金互动应向雷霆网络支付服务费用24.43万元(不含税)。

(6) 淘金互动授权推广和销售《地下城堡》游戏

2015年6月25日,淘金互动与雷霆网络签署《<地下城堡>游戏许可与分销协议》;2015年6月30日,淘金互动向雷霆网络发出了《关于修改<地下城堡>授权许可范围的说明》,并于同日收到了雷霆网络出具的《说明回执》。根据前述文件:淘金互动向雷霆网络授权推广和销售《地下城堡》游戏,对于香港、澳门、台湾、越南、老挝、柬埔寨、泰国、缅甸、马来西亚、文莱、菲律宾、东帝汶、新加坡共计13个国家或地区实行独家许可,独家许可的期限为《地下城堡》游戏在前述任一授权许可区域的国家或地区内产生第一笔最终用户充值之日起计算满两年;除前述13个国家或地区以外的授权许可区域内,实行非独家许可,非独家许可的期限为协议生效之日起三年;经淘金互动同意,雷霆网络可转授权给经资格认证的第三方单独或与雷霆网络共同进行游戏推广的权利;双方按约定比例享受收入分成。

2015年6月25日,淘金互动与雷霆网络、雷霆互动签署《<地下城堡>游戏分授权与分销协议》,淘金互动同意雷霆网络授予雷霆互动在中国大陆拥有有偿的、可撤销的、非独占的、可转授权或分授权的以推广发行合作《地下城堡》游戏为目的的权利;合作期限为40个月,自协议签署之日起计算;三方按约定比例享受收入分成。2015年度,雷霆网络及雷霆互动合计应向淘金互动支付分成款125.20万元(不含税);2016年1-6月,雷霆网络及雷霆互动合计应向淘金互动支付分成款8.21万元(不含税)。

(7) 向谷游网络出租房屋

2015年度,本公司向谷游网络出租房屋,获取房屋出租收入2.45万元;2016

年 1-6 月，本公司向谷游网络出租房屋，获取房屋出租收入 1.34 万元。本公司向谷游网络出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

（8）向谷游网络预付《雷霆火线》游戏分成款

2015 年 7 月 27 日，谷游网络与雷霆网络签署《<雷霆火线>游戏独家许可与分销协议》，雷霆网络拥有在授权期限和授权区域内在授权硬件终端平台采用授权游戏运行类型以雷霆网络的名义发行、推广游戏的独家代理权利，经谷游网络同意，雷霆网络可授权经资格认证的第三方单独或与雷霆网络共同进行游戏推广的权利；授权期限为 40 个月，自协议生效之日起计算；授权代理区域为全球范围；双方按约定比例享受收入分成。截至 2016 年 6 月 30 日，雷霆网络已向谷游网络预付分成款 100 万元。

（9）向量子互动出租房屋

2015 年度，本公司向量子互动出租房屋，获取房屋出租收入 2.45 万元；2016 年 1-6 月，本公司向量子互动出租房屋，获取房屋出租收入 1.34 万元。本公司向量子互动出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

（10）向量子互动预付《造化之门》游戏分成款

2015 年 11 月 3 日，量子互动与雷霆网络签署《<造化之门>游戏许可与分销协议》，雷霆网络拥有在授权期限和授权区域内在授权硬件终端平台采用授权游戏运行类型以雷霆网络的名义发行、推广游戏的独家代理权利，经量子互动同意，雷霆网络可授权经资格认证的第三方单独或与雷霆网络共同进行游戏推广的权利；授权期限为 40 个月，自协议生效之日起计算；授权代理区域为全球范围；双方按约定比例享受收入分成。截至 2015 年 12 月 31 日，雷霆网络已向量子互动预付分成款 50 万元。

2016 年 4 月 4 日，量子互动与雷霆网络签署《<造化之门>游戏许可与分销协议》之补充协议，约定雷霆网络向量子互动支付第二笔预付分成款 35 万元，并对原协议约定的研发支持费、预付分成款等条款进行了变更。截至 2016 年 6

月 30 日，雷霆网络已向量子互动支付《造化之门》游戏分成款 85 万元。

（11）向飞鼠网络出租房屋

2015 年度，本公司向飞鼠网络出租房屋，获取房屋出租收入 1.03 万元；2016 年 1-6 月，本公司向飞鼠网络出租房屋，获取房屋出租收入 1.54 万元。本公司向飞鼠网络出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

（12）向游戏元素出租房屋

2015 年度，本公司向游戏元素出租房屋，获取房屋出租收入 0.47 万元；2016 年 1-6 月，本公司向游戏元素出租房屋，获取房屋出租收入 1.40 万元。本公司向游戏元素出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

2、偶发性关联交易

报告期内，发行人与各关联方之间发生的偶发性关联交易包括：

（1）与青瓷数码的关联交易

①转让软件著作权

2014 年 1 月，本公司与青瓷数码签订协议，鉴于自 2013 年 12 月 29 日起本公司成为青瓷数码股东，原与《问鼎》游戏软件著作权转让费用相关的权利义务内容自 2014 年 1 月 1 日起解除；针对《问鼎》游戏软件自 2014 年 1 月 1 日起在全部地域范围内取得的收入，青瓷数码无须再按月向本公司支付该收入的 20% 作为软件著作权转让费。

2014 年 1 月，本公司与青瓷数码签订协议，鉴于自 2013 年 12 月 29 日起本公司成为青瓷数码股东，原与《新问鼎》游戏软件著作权转让费用相关的权利义务内容自 2014 年 1 月 1 日起解除，针对《新问鼎》游戏软件自 2014 年 1 月 1 日起在全部地域范围内取得的收入，青瓷数码无须再按月向本公司支付该收入的 20% 作为软件著作权转让费。

由于公司对青瓷数码 1,000 万元的作价出资已考虑发行人应取得的《问鼎》

和《新闻鼎》计算机软件著作权转让收入，因此，2014 年 1 月双方签订协议解除了游戏收入分成的相关约定。发行人投资青瓷数码，主要鉴于青瓷数码研发能力较强，具有良好的发展潜力。上述交易为双方真实意思表示，交易价格公允。

2013 年度，本公司从青瓷数码获得的软件著作权转让收入 97.27 万元。上述交易产生的收入占本公司当年收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

②与青瓷数码共同开发游戏及转让著作权

2013 年 8 月，本公司与青瓷数码共同开发《诛邪》游戏软件，双方约定《诛邪》游戏软件（包括 V1.0 版、升级、补丁）及相关作品的全部知识产权均归本公司所有，本公司有权以自身名义申请计算机著作权登记、美术作品等作品著作权登记、商标注册申请、软件产品登记等。2013 年 11 月，本公司与青瓷数码协商后确定，双方共同拥有《<诛邪>游戏软件 V1.0》全部地域范围内的全部著作权。

2014 年 5 月，本公司与青瓷数码协商后确定，将《<诛邪>游戏软件 V1.0》全部地域范围内的全部著作权转让给青瓷数码，转让含税总价款为 112 万元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

③向青瓷数码转让固定资产

2014 年 1 月，雷霆互动与青瓷数码签订《服务器转让合同》，将 6 台服务器转让给青瓷数码，转让价格（含税）共计 12.42 万元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

④委托青瓷数码开发游戏

2014 年 7 月，雷霆互动委托青瓷数码进行《问道》手机游戏软件简体中文版的开发和维护，研发费合计 150.00 万元，雷霆互动已向青瓷数码支付 75.00 万元。2015 年 3 月双方签订《终止协议》，约定该游戏开发所产生的研发费为 100 万元，2015 年 7 月，雷霆互动向青瓷数码支付剩余研发费 25 万元。上述交易金额占本公司当年研发费用的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

（2）向勇仕网络出租房屋

2015 年 4 月，本公司向勇仕网络出租房屋，获取房屋出租收入 0.06 万元。

本公司向勇仕网络出租房屋遵循合同约定及市场定价的原则，且交易产生的收入占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

（3）向飞鼠网络转让电子设备

2015 年 11 月，本公司向飞鼠网络转让一批电子设备，转让含税总价款为 194,819.58 元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

（4）向游戏元素转让电子设备

2015 年 11 月，本公司向游戏元素转让一批电子设备，转让含税总价款为 60,950.33 元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

（5）向淘金互动出售电子设备

2016 年 3 月，本公司向淘金互动转让一批电子设备，转让含税总价款为 18,543.59 元。上述交易产生的收入占本公司收入的比例较小，未对本公司业绩产生重大影响。

（6）与苏华舟及其关联方之间发生的偶发性关联交易

①回购苏华舟所持公司股份

报告期内，苏华舟曾经持有本公司 5%以上股权，2012 年 12 月及 2013 年 2 月，本公司分两次回购苏华舟所持有的全部股份并相应减少注册资本。相关股份回购情况详见招股说明书“第五节 发行人基本情况”之“三、本公司设立以来的股本形成及其变化和重大资产重组情况”。

②向极致互动让渡资产使用权

2013 年 9 月，本公司永久授予极致互动对“吉比特办公自动化系统 V2.0”软件和该软件源代码不可转让的、普通的许可使用权，许可使用费为 5.66 万元。该项交易所得占本公司当年营业收入的比例非常小，未对本公司业绩产生重大影响。

3、独立董事对关联交易发表的意见

公司独立董事对报告期内的重大关联交易进行了审查，并发表了独立意见。发行人独立董事发表独立意见认为：“公司董事会及股东大会审议该等重大关联交易议案的程序符合《中华人民共和国公司法》等相关法律、法规及《厦门吉比特网络技术股份有限公司章程》及其附件的规定，关联董事或关联股东依法回避表决，表决程序合法；公司报告期内所发生的关联交易遵循了公平、公开、公正的原则，交易价格公允，不存在通过关联交易操纵利润的情形，也不存在损害公司及其他股东特别是小股东利益的情形，符合公司及全体股东的最大利益。”

七、董事、监事和高级管理人员

（一）董事、监事和高级管理人员的基本情况

姓名	职务	性别	年龄	任期起止日期	简历
卢竑岩	董事长	男	39	2016年3月1日至2019年3月1日	曾担任深圳中兴通讯股份有限公司软件工程师，美国 Salira Optical Network Systems Inc 开发工程师。2004 年创立吉比特有限，现任公司董事长、总经理，飓峰科技执行董事、雷霆互动执行董事、艺帆网络执行董事、星艺互动董事，鼓浪投资执行（常务）董事。
陈拓琳	副董事长、副总经理、财务总监	男	40	2016年3月1日至2019年3月1日	曾任 Robert Bosch Research & Technology Center, North America 软件工程师。2005 年加入吉比特有限，现任公司副董事长、副总经理、财务总监，雷霆网络董事、谷游网络董事、量子互动董事、千时科技董事。
YIHONG GUO	董事	男	52	2016年3月1日至2019年3月1日	曾任职于纽约索罗斯基金，1999 年加入 IDG 资本投资团队任合伙人，主持多项 IT 投资和融资项目。2009 年 12 月起任吉比特董事，同时兼任 Meitu, Inc.、Impression Creative Inc.、Beijing Capital Holdings Limited、Magnex Inc.、Shin Kong International Limited、Shusheng International Inc.、T3 Entertainment Co.,Ltd、Youguu Technology Co.,Ltd、Ripple Labs,Inc、中国全聚德（集团）股份有限公司等公司董事。
高岩	董事、董事会秘书、副总经理	男	35	2016年3月1日至2019年3月1日	曾任武汉凡谷电子技术股份有限公司董事会秘书。2009 年加入吉比特有限，现任公司董事、董事会秘书、副总经理，飓峰科技监事，雷霆数字执行董事、总经理，吉比特投资监事，艺帆网络经理，飞鼠网络董事，淘金互动董事。
卢永华	独立董事	男	62	2016年3月1日至	历任厦门大学会计系助教、厦门大学会计系讲师、厦门大学会计系副教授、厦门大学会计系党总支副

姓名	职务	性别	年龄	任期起止日期	简历
				2019年3月1日	书记、厦门大学会计系副主任。现任厦门大学管理学院会计系教授，兼任厦门合兴包装印刷股份有限公司、福建龙溪轴承（集团）股份有限公司、厦门市美亚柏科信息股份有限公司和舒华股份有限公司独立董事。2016年3月起任公司独立董事。
郑甘澍	独立董事	男	57	2016年3月1日至2019年3月1日	历任职于山东大学外事办公室，厦门大学经济学院国际经济与贸易系。现任厦门大学经济学院国际经济与贸易系教授，兼任福建龙净环保股份有限公司、福建浔兴拉链科技股份有限公司和厦门国贸集团股份有限公司独立董事。2016年3月起任公司独立董事。
林志	独立董事	男	46	2016年3月1日至2019年3月1日	1994年至今任职于北京市天元律师事务所，2003年起成为北京市天元律师事务所合伙人。现任北京华方投资有限公司外部董事，深圳市和宏实业股份有限公司、宁夏中银绒业股份有限公司和大连易世达新能源发展股份有限公司独立董事。2016年3月起任公司独立董事。
徐超	监事会主席	男	38	2016年3月1日至2019年3月1日	曾任职于核工业部国营813厂、吉林省某部队。2004年加入吉比特有限，现任公司监事会主席、审计部经理，勇仕网络董事，南竹手游董事，吉比特投资执行董事兼总经理，乐旺普董事。
胡兆彬	监事	男	33	2016年3月1日至2019年3月1日	曾任厦门翔通信息科技有限公司无线开发工程师，厦门享联科技有限公司软件工程师。2007年加入吉比特有限，现任公司监事、雷霆互动程序主管、监事。
何雅专	职工代表监事	女	33	2016年3月1日至2019年3月1日	曾任福建天胜联盟律师事务所律师助理，北京市中银律师事务所厦门分所律师。2011年加入吉比特，现任公司监事、法律与公共事务部主管。

（二）发行人董事、监事和高级管理人员的薪酬情况

2015年度发行人董事、监事、高级管理人员及核心技术人员在本公司领取薪酬（税前）情况如下表：

姓 名	职务	薪酬（万元）
卢竑岩	董事长、总经理	59.54
陈拓琳	副董事长、副总经理、财务总监	47.84
高岩	董事、董事会秘书、副总经理	30.26
YIHONG GUO	董事	-



姓 名	职 务	薪酬（万元）
鲍卉芳	原独立董事	10.34
黄建忠	原独立董事	10.34
毛付根	原独立董事	10.34
徐超	监事会主席	26.26
胡兆彬	监事	41.17
何雅专	监事	10.74
王呈	项目制作人	35.93
王磊	项目策划主管	30.41
梁彤	项目美术主管	25.05

截至招股说明书摘要签署日，本公司董事、监事和高级管理人员未享受其他待遇或退休金计划。

（三）发行人董事、监事和高级管理人员的兼职情况

截至招股说明书摘要签署日，本公司董事、监事和高级管理人员的兼职情况如下：

姓 名	兼职单位	兼职职务	与发行人的关联关系
卢竑岩	雷霆互动	执行董事	子公司
	飓峰科技	执行董事	子公司
	艺帆网络	执行董事	子公司
	星艺互动	董事	参股公司
	鼓浪投资	执行（常务）董事	实际控制人控制的公司
陈拓琳	雷霆互动	财务总监	子公司
	飓峰科技	财务总监	子公司
	艺帆网络	财务负责人	子公司
	雷霆信息	财务负责人	雷霆网络子公司
	雷霆网络	董事、财务负责人	雷霆互动控股公司
	海南博约	财务负责人	雷霆网络子公司
	霍尔果斯雷霆	财务负责人	雷霆网络子公司
	深圳雷霆	财务负责人	雷霆网络子公司
	谷游网络	董事	雷霆互动参股公司
	量子互动	董事	雷霆互动参股公司



姓 名	兼职单位	兼职职务	与发行人的关联关系
	千时科技	董事	吉比特参股公司
YIHONG GUO	Meitu, Inc.	董事	有共同董事
	Impression Creative Inc.	董事	有共同董事
	Beijing Capital Holdings Limited	董事	有共同董事
	Magnex Inc.	董事	有共同董事
	Shin Kong International Limited	董事	有共同董事
	Shusheng International Inc.	董事	有共同董事
	T3 Entertainment Co.,Ltd	董事	有共同董事
	Youguu Technology Co.,Ltd	董事	有共同董事
	中国全聚德（集团）股份有限公司	董事	有共同董事
	Ripple Labs,Inc	董事	有共同董事
高岩	飓峰科技	监事	子公司
	艺帆网络	经理	子公司
	吉比特投资	监事	子公司
	雷霆数字	执行董事、总经理	雷霆互动全资子公司
	淘金互动	董事	雷霆互动参股公司
	飞鼠网络	董事	吉比特投资参股公司
卢永华	厦门大学管理学院	教授	--
	厦门合兴包装印刷股份有限公司	独立董事	--
	福建龙溪轴承（集团）股份有限公司	独立董事	--
	厦门市美亚柏科信息股份有限公司	独立董事	--
	舒华股份有限公司	独立董事	--
郑甘澍	厦门大学经济学院	教授	--
	福建龙净环保股份有限公司	独立董事	--
	福建浔兴拉链科技股份有限公司	独立董事	--
	厦门国贸集团股份有限公司	独立董事	--
林志	北京市天元律师事务所	合伙人	--
	北京华方投资有限公司	外部董事	--



姓 名	兼职单位	兼职职务	与发行人的关联关系
	深圳市和宏实业股份有限公司	独立董事	--
	宁夏中银绒业股份有限公司	独立董事	
	大连易世达新能源发展股份有限公司	独立董事	--
胡兆彬	雷霆互动	监事	子公司
徐超	勇仕网络	董事	吉比特投资参股公司
	吉比特投资	执行董事兼总经理	子公司
	乐旺普	董事	吉比特投资参股公司
	南竹手游	董事	参股公司

除上述对外兼职的情况外，其他董事、监事和高级管理人员不存在对外兼职情况，也不存在与发行人及其子公司的其他利益关系。

八、发行人控股股东及其实际控制人的简要情况

截至本招股说明书摘要签署日，卢竑岩持有本公司股份 2,162.95 万股，占总股本的 40.53%，是本公司的控股股东和实际控制人。卢竑岩的一致行动人陈拓琳持有本公司股份 824.00 万股，占总股本的 15.44%。

卢竑岩先生：1977 年出生，中国国籍，拥有加拿大永久居留权，身份证号码：44030119770531****。

陈拓琳先生：1976 年出生，中国国籍，拥有美国永久居留权，身份证号码：44030119760410****。

九、发行人财务会计信息和管理层讨论与分析

（一）财务报表

1、合并资产负债表

单位：元

项 目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动资产：				
货币资金	646,432,454.69	449,884,564.33	338,929,262.83	219,920,977.62
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产				
应收票据				
应收账款	281,484,167.77	24,570,024.00	21,008,637.97	22,292,571.12
预付款项	1,528,131.53	2,883,559.85	1,818,329.88	1,290,129.36
应收利息	3,927,430.77	2,178,120.04	920,896.40	446,452.24
应收股利				
其他应收款	2,569,210.29	1,149,562.07	1,553,273.48	564,381.99
存货				
划分为持有待售的资产				
一年内到期的非流动资产	1,480,543.60	33,867.90	129,449.88	
其他流动资产	633.96	225,499.02		
流动资产合计	937,422,572.61	480,925,197.21	364,359,850.44	244,514,512.33
非流动资产：				
可供出售金融资产				
持有至到期投资				
长期应收款				
长期股权投资	29,786,495.49	38,253,656.01	21,988,075.55	10,000,000.00
投资性房地产				
固定资产	35,448,421.58	35,942,689.20	40,608,100.46	41,222,093.03
在建工程	37,985,775.34	35,237,992.65	2,241,086.00	705,071.60
工程物资				
固定资产清理				
生产性生物资产				
油气资产				
无形资产	12,893,041.43	11,900,740.57	12,130,195.34	11,083,619.29
开发支出				
商誉	3,808,266.80	3,808,266.80		
长期待摊费用	1,382,912.06	342,744.01	215,749.67	
递延所得税资产	26,250,512.14	13,409,599.19	12,321,023.74	14,102,544.00
其他非流动资产				
非流动资产合计	147,555,424.84	138,895,688.43	89,504,230.76	77,113,327.92
资产总计	1,084,977,997.45	619,820,885.64	453,864,081.20	321,627,840.25

合并资产负债表（续）

单位：元

项目	2016.6.30	2015.12.31	2014.12.31	2013.12.31
流动负债：				
短期借款				
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债				
应付票据				
应付账款	35,062,387.28	8,895,188.23	379,628.50	1,428,638.20
预收款项	773,443.74	760,003.76	828,445.67	433,753.71
应付职工薪酬	83,845,331.56	32,421,471.06	34,181,649.71	30,130,842.08
应交税费	83,939,044.95	12,940,505.24	8,150,163.66	7,155,593.86
应付利息			14,603.95	21,397.45
应付股利				
其他应付款	1,396,143.20	1,539,194.88	991,583.04	925,890.11
划分为持有待售的负债				
一年内到期的非流动负债	12,951,878.25	13,183,619.11	9,654,541.64	9,211,261.85
其他流动负债	74,909,175.72	41,950,069.98	36,190,640.37	34,683,073.35
流动负债合计	292,877,404.70	111,690,052.26	90,391,256.54	83,990,450.61
非流动负债：				
长期借款	1,241,067.14	2,730,353.18	5,708,925.26	8,687,497.34
应付债券				
长期应付款				
长期应付职工薪酬	-	5,310,726.01	13,257,307.32	18,777,608.84
专项应付款				
预计负债				
递延收益	7,233,151.07	8,864,864.15	7,010,617.95	6,036,518.90
递延所得税负债		22,288.43	53,104.70	138,947.87
其他非流动负债				
非流动负债合计	8,474,218.21	16,928,231.77	26,029,955.23	33,640,572.95
负债合计	301,351,622.91	128,618,284.03	116,421,211.77	117,631,023.56
股东权益：				
股本	53,370,525.00	53,370,525.00	53,370,525.00	53,370,525.00
资本公积	6,763,975.85	6,763,975.85	6,457,213.85	6,798,424.85
减：库存股				
其他综合收益				
专项储备				
盈余公积	26,685,262.50	26,685,262.50	26,685,262.50	17,230,890.30
未分配利润	644,028,798.79	395,907,594.38	250,929,868.08	126,596,976.54
归属于母公司股东权益合计	730,848,562.14	482,727,357.73	337,442,869.43	203,996,816.69
少数股东权益	52,777,812.40	8,475,243.88		
所有者权益合计	783,626,374.54	491,202,601.61	337,442,869.43	203,996,816.69
负债和股东权益总计	1,084,977,997.45	619,820,885.64	453,864,081.20	321,627,840.25

2、合并利润表

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、营业收入	575,157,049.34	300,045,377.53	322,645,201.23	276,607,748.67
减：营业成本	24,480,020.27	10,694,580.42	10,143,018.40	6,380,811.25
营业税金及附加	3,601,785.84	2,075,136.94	2,806,912.90	1,667,024.99
销售费用	59,118,768.55	25,932,784.42	27,378,403.46	25,582,085.24
管理费用	87,699,244.01	78,494,652.27	83,452,779.95	74,908,467.35
财务费用	-6,719,919.50	-6,364,172.98	-2,212,437.60	-1,188,232.35
资产减值损失	19,569,247.94	166,700.09	-16,213.62	92,640.25
加：公允价值变动收益				
投资收益	-3,505,779.16	-3,559,581.54	-1,115,212.77	
其中：对联营企业和合营企业的投资收益	-3,505,779.16	-4,436,044.48	-334,018.12	
二、营业利润	383,902,123.07	185,486,114.83	199,977,524.97	169,164,951.94
加：营业外收入	2,591,712.97	8,837,530.21	13,174,518.57	9,225,075.46
其中：非流动资产处置利得	36,002.16	2,570.61	867,662.15	972,703.28
减：营业外支出	67,938.57	470,170.40	574,517.95	428,981.03
其中：非流动资产处置损失	13,119.92	109,517.56	163,787.42	12,698.66
三、利润总额	386,425,897.47	193,853,474.64	212,577,525.59	177,961,046.37
减：所得税费用	49,002,124.54	19,798,771.26	19,045,159.87	20,422,148.00
四、净利润	337,423,772.93	174,054,703.38	193,532,365.72	157,538,898.37
归属于母公司所有者的净利润	293,121,204.41	174,977,726.30	193,532,365.72	157,538,898.37
少数股东损益	44,302,568.52	-923,022.92		
五、其他综合收益的税后净额				
归属于母公司股东的其他综合收益的税后净额				
归属于少数股东的其他综合收益的税后净额				
六、综合收益总额	337,423,772.93	174,054,703.38	193,532,365.72	157,538,898.37
归属于母公司股东的综合收益总额	293,121,204.41	174,977,726.30	193,532,365.72	157,538,898.37
归属于少数股东的综合收益总额	44,302,568.52	-923,022.92		
七、每股收益				
（一）基本每股收益	5.49	3.28	3.63	2.86
（二）稀释每股收益				

3、合并现金流量表

单位：元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量：				
销售商品、提供劳务收到的现金	384,663,515.95	321,082,588.97	341,395,810.36	288,099,906.56
收到的税费返还	-	-	53,770.40	9,232,684.70
收到其他与经营活动有关的现金	5,529,274.86	20,967,317.67	15,660,858.57	11,795,131.40
经营活动现金流入小计	390,192,790.81	342,049,906.64	357,110,439.33	309,127,722.66
购买商品、接受劳务支付的现金	17,545,067.33	12,222,482.17	6,964,891.98	1,220,131.09
支付给职工以及为职工支付的现金	58,129,467.47	82,632,513.17	77,954,927.52	55,954,743.83
支付的各项税费	29,046,922.52	35,395,405.88	36,306,946.22	38,067,542.86
支付其他与经营活动有关的现金	31,266,262.37	25,161,949.74	32,098,043.28	28,886,921.84
经营活动现金流出小计	135,987,719.69	155,412,350.96	153,324,809.00	124,129,339.62
经营活动产生的现金流量净额	254,205,071.12	186,637,555.68	203,785,630.33	184,998,383.04
二、投资活动产生的现金流量：				
收回投资收到的现金				
取得投资收益收到的现金		700,000.00		
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额	88,938.72	10,264.50	1,181,057.11	1,276,955.39
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额				
收到其他与投资活动有关的现金				
投资活动现金流入小计	88,938.72	710,264.50	1,181,057.11	1,276,955.39
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	11,406,226.37	28,479,378.42	9,315,672.79	9,982,631.46
投资支付的现金	-	20,218,400.00	12,000,000.00	10,000,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额				
支付其他与投资活动有关的现金		5,443,571.48	1,080,219.01	
投资活动现金流出小计	11,406,226.37	54,141,349.90	22,395,891.80	19,982,631.46
投资活动产生的现金流量净额	-11,317,287.65	-53,431,085.40	-21,214,834.69	-18,705,676.07
三、筹资活动产生的现金流量：				
吸收投资收到的现金	-	5,590,000.00		
其中：子公司吸收少数股东投资收到的现金		5,590,000.00		
取得借款收到的现金				
发行债券收到的现金				
收到其他与筹资活动有关的现金				
筹资活动现金流入小计		5,590,000.00		
偿还债务支付的现金	1,489,286.04	2,978,572.08	2,978,572.08	2,978,572.08
分配股利、利润或偿付利息支付的现金	45,115,847.74	30,378,153.44	60,596,029.49	20,798,228.83
其中：子公司支付给少数股东的股利、利润				
支付其他与筹资活动有关的现金				271,088,699.00
筹资活动现金流出小计	46,605,133.78	33,356,725.52	63,574,601.57	294,865,499.91
筹资活动产生的现金流量净额	-46,605,133.78	-27,766,725.52	-63,574,601.57	-294,865,499.91
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响	265,240.67	71,985.26	12,091.14	-14,367.34
五、现金及现金等价物净增加额	196,547,890.36	105,511,730.02	119,008,285.21	-128,587,160.28
加：期初现金及现金等价物余额	444,440,992.85	338,929,262.83	219,920,977.62	348,508,137.90
六、期末现金及现金等价物余额	640,988,883.21	444,440,992.85	338,929,262.83	219,920,977.62

（二）非经常性损益情况

依据致同审核的《非经常性损益的审核报告》(致同专字(2016)第 350ZA0258 号), 公司最近三年及一期非经常性损益的具体内容、金额及扣除非经常性损益后的净利润金额如下表:

单位: 元

项 目	2016 年 1-6 月	2015 年度	2014 年度	2013 年度
非流动性资产处置损益, 包括已计提资产减值准备的冲销部分	22,882.24	769,515.99	-77,319.92	960,004.62
计入当期损益的政府补助, 但与公司正常经营业务密切相关, 符合国家政策规定、按照一定标准定额或定量持续享受的政府补助除外	2,546,199.16	8,535,307.18	11,809,035.72	6,535,327.50
处置以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产、金融负债和可供出售金融资产取得的投资收益	-	-	-	-
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	-45,307.00	-61,000.42	87,090.17	1,300,762.31
因股份支付确认的费用	-		-15,111.43	-6,274,024.85
非经常性损益合计	2,523,774.40	9,243,822.75	11,803,694.54	2,522,069.58
减: 非经常性损益的所得税影响数	373,881.41	1,636,348.95	1,893,501.28	1,215,158.23
非经常性损益净额	2,149,892.99	7,607,473.80	9,910,193.26	1,306,911.35
减: 归属于少数股东的非经常性损益净影响数(税后)	5,633.41	3,156.29	-	-
归属于公司普通股股东的非经常性损益	2,144,259.58	7,604,317.51	-	-
扣除非经常性损益后归属于母公司所有者的净利润	290,976,944.83	167,373,408.79	183,622,172.46	156,231,987.02

报告期内, 公司非经常性损益主要为收到的政府补助和确认的股份支付费用。2013 年度至 2016 年 1-6 月, 公司分别确认政府补贴收入 653.53 万元、1,180.90 万元、853.53 万元和 254.62 万元。2013 年度公司因股东之间的股利转让行为确认股份支付费用 627.40 万元。

（三）报告期内主要财务指标

1、主要财务指标

指标名称	2016.6.30/ 2016 年 1-6 月	2015.12.31/ 2015 年度	2014.12.31/ 2014 年度	2013.12.31/ 2013 年度
流动比率	3.20	4.31	4.03	2.91
速动比率	3.20	4.30	4.03	2.91
资产负债率（母公司）	13.26%	15.57%	18.62%	27.26%
资产负债率（合并）	27.77%	20.75%	25.65%	36.57%
应收账款周转率（次）	3.57	12.51	14.16	12.67
息税折旧摊销前利润（万元）	39,001.56	20,129.97	21,951.14	18,406.83
利息保障倍数	3,336.64	534.22	349.13	225.45
每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	4.76	3.50	3.82	3.47
每股净现金流量（元/股）	3.68	1.98	2.23	-2.41
无形资产（扣除土地使用权、水面养殖权和采矿权等后）占净资产比例（%）	0.40%	0.42%	0.62%	0.41%

注：因公司所处行业的特点，公司期末无存货，故未计算存货周转率。

2、报告期内资产收益率和每股收益

报告期利润	报告期间	加权平均净资产收益率	每股收益（元/股）	
			基本每股收益	稀释每股收益
归属于公司普通股股东的净利润	2016 年 1-6 月	48.31%	5.49	5.49
	2015 年度	43.74%	3.28	3.28
	2014 年度	67.72%	3.63	3.63
	2013 年度	101.85%	2.86	2.86
扣除非经常损益后归属于普通股股东的净利润	2016 年 1-6 月	47.95%	5.45	5.45
	2015 年度	41.84%	3.14	3.14
	2014 年度	64.26%	3.44	3.44
	2013 年度	101.00%	2.83	2.83

（四）管理层讨论与分析

1、财务状况分析

报告期内，公司资产结构呈现以流动资产为主的特点，流动资产占总资产的比重均在 76%以上，这主要是由公司所处行业特点决定的。公司从事的游戏研发与运营业务，主要依托公司的技术优势、人才优势和资金实力。相较传统行业而言，公司固定资产占比相对较低，符合行业“轻资产”的特征。

2013 年末、2014 年末、2015 年末和 2016 年 6 月末，公司资产负债率（母公司）分别为 27.26%、18.62%、15.57%和 13.26%，呈逐年下降趋势。总体而言，目前公司资产负债率水平与公司经营业务发展是相适应的。

2013 年末、2014 年末、2015 年末和 2016 年 6 月末，公司流动比率分别为 2.91、4.03、4.31 和 3.20，公司速动比率分别为 2.91、4.03、4.30 和 3.20，公司流动比率和速动比率基本一致，公司流动资产变现能力较强。

2、盈利能力分析

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司营业收入分别为 27,660.77 万元、32,264.52 万元、30,004.54 万元和 57,515.70 万元，呈现持续稳定增长的趋势；净利润分别为 16,381.29 万元、19,354.75 万元、17,405.47 万元和 33,742.38 万元（2013 年和 2014 年度已剔除股份支付影响）。2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司综合毛利率分别为 97.69%、96.86%、96.44%和 95.74%，公司综合毛利率基本稳定且保持在较高水平。

3、现金流量分析

2013 年度、2014 年度、2015 年度和 2016 年 1-6 月，公司经营活动产生的现金流量净额分别为 18,499.84 万元、20,378.56 万元、18,663.76 万元和 25,420.51 万元，与同期实现净利润之比分别为 1.13、1.05、1.07 和 0.75（2013 年和 2014 年度已剔除股份支付的影响），显现公司拥有较强的现金管理能力。

4、对营业收入、净利润有重要影响的主要因素分析

（1）网络游戏行业的快速发展

近年来，我国网络游戏市场保持了较快的增长速度。根据中国版协游戏工委（GPC）发布的相关数据，我国网络游戏市场实际销售收入从 2008 年的 183.80 亿元增长到 2015 年的 1,345.80 亿元，复合增长率达到 32.90%，客户端游戏市场实际销售收入从 2008 年的 167.10 亿元增长到 2015 年的 611.6 亿元。移动游戏市场实际销售收入从 2008 年的 1.5 亿元增长至 2015 年的 514.6 亿元。受益于网络游戏行业的快速发展，公司自主研发的《问道》自 2006 年商业化运营以来，保持了持续稳定的增长；2016 年 4 月正式上线的《问道手游》，带动公司营业收入

规模的扩大。

(2) 游戏玩家对公司游戏产品认可度的不断提高

公司代表作《问道》自 2006 年商业化运营以来，凭借其蕴含的深厚中华文化底蕴、强大的研发技术支撑和优良的游戏品质，赢得了游戏玩家的口碑，积累了大量的游戏玩家，最高在线人数近百万，报告期内 PCU 依旧维持在 30 至 60 万，保持着较高的在线用户水平。报告期内，《问道》以庞大、稳定的游戏用户基础，为公司的业绩增长提供了保障。沿用《问道》端游的故事背景与世界观，依托端游十年来积累的强大用户群体和 IP 价值为基础，《问道手游》自 2016 年 4 月正式上线以来，用户规模及充值金额等指标表现良好，2016 年 1-6 月，实现营业收入 41,058.79 万元。

(3) 持续的研发投入

公司研发技术能否持续提高，能否持续开发出符合用户需要的高质量的精品游戏，是保证公司未来盈利持续性和稳定性的根本。公司始终高度重视游戏玩家需求和市场的变化，产品研发部门设有专业人员从事产品运营的数据分析，跟踪游戏玩家行为、喜好等的变化，第一时间传达给产品研发人员，改进或更新现有游戏产品，提升游戏玩家的满意度。同时，公司还积极研发新的高质量的游戏产品，不断丰富公司产品类型，较好地迎合了游戏玩家喜好的转变。

(4) 自主运营能力的提升

在授权运营模式下，服务器的架设和游戏玩家的关系维护均由授权运营商进行，故取得此类收入发生的成本较少，因此此类业务的毛利率较高。在自主运营模式下，公司需负责架设服务器、租赁带宽、推广游戏、维护玩家关系等，此类业务成本和费用支出规模较大，但能为公司带来较大规模的收入和利润。报告期内，作为公司营业收入和利润主要来源的《问道》游戏，采用授权运营模式，发生的成本费用支出相对较少，使得公司毛利率和销售净利率保持在较高水平。未来，随着公司自主运营游戏产品的不断丰富，毛利率和销售净利率可能会有一定的下降，但公司收入规模将不断扩大，盈利能力将不断提升。

（五）股利分配政策

1、股利分配政策

根据《公司法》及现行《公司章程》的规定，公司分配当年税后利润时，按以下顺序进行分配：

（1）公司分配当年税后利润时，应当提取利润的 10%列入公司法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50%以上的，可以不再提取。

（2）公司的法定公积金不足以弥补以前年度亏损的，在依照前款规定提取法定公积金之前，应当先用当年利润弥补亏损。

（3）公司从税后利润中提取法定公积金后，经股东大会决议，还可以从税后利润中提取任意公积金。

（4）公司弥补亏损和提取公积金后所余税后利润，按照股东持有的股份比例分配，但本章程规定不按持股比例分配的除外。

股东大会违反前款规定，在公司弥补亏损和提取法定公积金之前向股东分配利润的，股东必须将违反规定分配的利润退还公司。

公司持有的公司股份不参与分配利润。

公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金将不用于弥补公司的亏损。

法定公积金转为资本时，所留存的该项公积金将不少于转增前公司注册资本的 25%。

2、近三年的股利分配情况

发行人最近三年的股利分配情况如下：

1、2014 年 3 月 25 日，公司 2013 年年度股东大会审议通过了《关于审议批准<公司 2013 年度利润分配方案>的议案》，分配现金股利 6,000 万元（含税金）给公司股东，其余本公司留存。本次利润分配方案已经实施。

2、2015 年 2 月 8 日，公司 2014 年年度股东大会审议通过了《关于审议批

准<公司 2014 年度利润分配方案>的议案》，分配现金股利 3,000 万元（含税金）给公司股东，其余本公司留存。本次利润分配方案已经实施。

3、2016 年 3 月 22 日，公司 2015 年年度股东大会审议通过了《关于审议批准<公司 2015 年度利润分配方案>的议案》，分配现金股利 4,500 万元（含税金）给公司股东，其余本公司留存。本次利润分配方案已经实施。

3、本次发行前未分配利润的分配政策

根据本公司 2014 年第一次临时股东大会和 2014 年度股东大会审议通过的《关于公司首次公开发行人民币普通股（A 股）之前滚存利润分配方案》的议案，本次发行前的滚存未分配利润由本次发行完成后的新老股东按本次发行完成后各自持有的公司股份比例共享。2016 年 3 月 22 日，发行人召开 2015 年度股东大会，审议通过了《关于延长公司首次公开发行人民币普通股（A 股）并上市相关决议有效期的议案》，发行完成前滚存利润分配方案未发生变化。

4、发行人本次发行后的股利分配政策

根据本公司 2014 年第一次临时股东大会审议通过，并经 2014 年第三次临时股东大会修订的《公司章程（草案）》，本公司发行后的股利分配政策主要如下：

（1）公司应重视对股东的合理投资回报，实施积极、持续、稳定的利润分配政策。公司进行利润分配不得超过累计可分配利润的范围，不得损害公司的持续经营能力，且不得违反中国证监会和交易所的有关规定。

（2）公司可以采取现金、股票或者现金与股票相结合的方式分配股利，在符合现金分红的条件下，公司优先采取现金方式分配股利。公司采取股票方式分配股利的，应结合公司的经营状况和股本规模，充分考虑成长性、每股净资产摊薄等因素。公司原则上每年度进行一次利润分配，在有条件的情况下，公司可以进行中期现金分红。

（3）公司实施现金分红时，应综合考虑内外部因素、董事的意见和股东的期望。在无重大投资计划、重大现金支出等事项发生，且公司当年盈利及累计未分配利润为正值、公司现金流可以满足公司正常经营和可持续发展情况下，公司董事会应根据公司的资金情况提议公司进行年度或中期现金分配，公司每年以现

金方式分配的利润（包括年度分配和中期分配）应不低于当年实现的可分配利润（根据相关规定扣除公允价值变动收益等部分）的 20%。

上述重大投资计划或重大现金支出是指以下情形之一：

公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计净资产的 50%，且超过 5,000 万元；

公司未来 12 个月内拟对外投资、收购资产或购买设备累计支出达到或超过公司最近一期经审计总资产的 30%。

上述重大投资计划或重大现金支出，应当由董事会批准，报股东大会审议通过后方可实施。

（4）公司董事会应当综合考虑所处行业特点、发展阶段、自身经营模式、盈利水平以及是否有重大资金支出安排等因素，区分下列情形，并按照本章程规定的程序，提出差异化的现金分红政策：

公司发展阶段属成熟期且无重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 80%；

公司发展阶段属成熟期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 40%；

公司发展阶段属成长期且有重大资金支出安排的，进行利润分配时，现金分红在本次利润分配中所占比例最低应达到 20%。

公司发展阶段不易区分但有重大资金支出安排的，可以按照前项规定处理。

（5）公司董事会负责提出利润分配方案，经独立董事发表独立意见并经全体董事过半数通过后，提请股东大会批准。独立董事可以征集中小股东的意见，提出利润分配方案，并直接提交董事会审议。股东大会对具体利润分配方案进行审议前，公司应当通过多种渠道主动与股东特别是中小股东进行沟通和交流，充分听取中小股东的意见和诉求，及时答复中小股东关心的问题。

（6）若公司因特殊情形需要而不进行现金分红或者现金分红低于规定的比例时，公司应按照法律、行政法规、部门规章及交易所的规定履行相关的决策程

序和披露义务。

(7) 公司根据生产经营情况、投资规划和长期发展的需要以及外部经营环境的变化,并结合股东(特别是公众投资者)、独立董事的意见,有必要对利润分配政策尤其是现金分红政策作出调整的,相关利润分配政策调整方案需经公司董事会审议后提请股东大会批准,独立董事应当对此发表独立意见。股东大会审议利润分配方案时,公司应当安排通过网络投票系统等方式为公众投资者参加股东大会提供便利。股东大会决议需要经出席股东大会的股东所持表决权的三分之二以上通过。

(8) 存在股东违规占用公司资金情况的,公司应当扣减该股东所分配的现金红利,以偿还其占用的资金。

(六) 参控股子公司的基本情况

截至本招股说明书摘要签署日,发行人控股及参股的子公司情况如下:

1、颀峰科技

全 称: 厦门颀峰软件科技有限公司

住 所: 厦门软件园二期望海路4号202单元

注册资本: 1,200 万元

法定代表人: 卢竑岩

经营范围: 1、计算机软硬件开发并提供相关的技术服务与技术咨询;2、三维美术及平面美术设计;3、印刷品设计;4、网页设计;5、经营各类商品和技术的进出口(不另附进出口商品目录),但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

颀峰科技成立于2011年3月11日,由发行人出资设立。截至本招股说明书签署日,发行人持有颀峰科技100%的股权。

颀峰科技设立之初主要经营美术外包业务,曾参与承接《神仙道》和《问道外传》等网络游戏的部分美术外包业务。因美术外包业务利润率水平相比游戏研

发较低，在美术外包业务营业收入不够理想的情况下，飓峰科技管理层开始尝试游戏研发业务，并与发行人的叶子工作室进行合作。2012 年 9 月，飓峰科技与叶子工作室合作研发的塔防类移动游戏《精灵守卫战》在 App Store 上线运营。为了更好地对飓峰科技的在研项目进行管理，2013 年 6 月发行人决定将飓峰科技人员并入叶子工作室，继续开展游戏研发业务，截至本招股说明书签署之日，飓峰科技未开展实际经营业务。

截至 2015 年 12 月 31 日，飓峰科技总资产 1,109.91 万元、净资产 1,109.91 万元；2015 年度实现净利润 27.45 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，飓峰科技总资产 1,118.99 万元、净资产 1,118.87 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 8.96 万元（以上数据经致同审计）。

2、雷霆互动

全 称： 厦门雷霆互动网络有限公司

住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1515 室

注册资本： 7,000 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；互联网信息服务（不含药品信息服务和网吧）；互联网出版；互联网接入及相关服务（不含网吧）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；软件开发；信息技术咨询服务；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

雷霆互动成立于 2011 年 7 月 11 日，由发行人出资设立，专注于大型客户端网络游戏、网页游戏、手机游戏及 iPad 平台游戏等的研发及运营推广。截至本招股说明书签署日，发行人持有雷霆互动 100% 的股权。

截至 2015 年 12 月 31 日，雷霆互动总资产 7,437.35 万元、净资产 4,122.04

万元；2015 年度实现净利润-667.08 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，雷霆互动总资产 22,648.19 万元、净资产 14,735.89 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 10,613.85 万元（以上数据经致同审计）。

3、艺帆网络

全 称： 艺帆（厦门）网络科技有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 Z24 区

注册资本： 1,000.00 万元

法定代表人： 卢竑岩

经营范围： 其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；其他未列明科技推广和应用服务业；软件开发；数字内容服务；信息技术咨询服务；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；动画、漫画设计、制作；文化、艺术活动策划；其他未列明文化艺术业；其他文化艺术经纪代理（不含须经许可审批的项目）；其他娱乐业（不含须经许可审批的项目）；计算机、软件及辅助设备零售；其他文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布；企业管理咨询；市场调查；其他未列明企业管理服务（不含须经审批许可的项目）；其他法律服务；社会经济咨询（不含金融业务咨询）；商务信息咨询。

艺帆网络成立于 2015 年 11 月 16 日，由发行人出资设立，主要从事互联网行业资质准入业务、网络游戏前置审批业务、法律及知识产权咨询业务。截至本招股说明书签署日，发行人持有艺帆网络 100%的股权。

截至 2015 年 12 月 31 日，艺帆网络总资产 0 万元、净资产-0.20 万元；2015 年度实现净利润-0.20 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，艺帆网络总资产 1,000.64 万元、净资产 999.68 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-0.12 万元（以上数据经致

同审计)。

4、吉比特投资

全 称： 厦门吉比特股权投资有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 Z338 区

注册资本： 10,000.00 万元

法定代表人：徐超

经营范围： 依法从事对非公开交易的企业股权进行投资以及相关咨询服务；投资管理（法律、法规另有规定除外）。

吉比特投资成立于 2016 年 8 月 24 日，由发行人出资设立，主要从事股权投资及相关咨询服务。截至本招股说明书签署日，发行人持有吉比特投资 100% 的股权。

5、雷霆数字

全 称 深圳雷霆数字娱乐有限公司

住 所： 深圳市前海深港合作区前湾一路 1 号 A 栋 201 室（入驻深圳市前海商务秘书有限公司）

注册资本： 30,000.00 万元

法定代表人：高岩

经营范围： 互联网信息技术开发及技术服务（不含限制项目）；软件开发；从事广告业务（法律法规、国务院规定需另行办理广告经营审批的，需取得许可后方可经营）；文化、艺术活动策划；计算机软件及辅助设备销售；文化用品销售；国内贸易（不含专营、专卖、专控商品）；经营进出口业务（法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）。（以上各项涉及法律、行政法规、国务院决定禁止的

项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）动画、漫画设计、制作；文化艺术经纪。

雷霆数字成立于 2016 年 8 月 30 日，由发行人出资设立，主要从事网络游戏的研发和推广。截至本招股说明书签署日，雷霆互动持有雷霆数字 100% 的股权。

6、雷霆网络

全 称： 厦门雷霆网络科技有限公司

住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1515 室之一

注册资本： 1,397.50 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 软件开发；互联网信息服务（不含药品信息服务和网吧）；互联网出版；图书出版；电影和影视节目制作；电影和影视节目发行；互联网接入及相关服务（不含网吧）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；信息技术咨询服务；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；文化、艺术活动策划；其他未列明文化艺术业；其他文化艺术经纪代理（不含须经许可审批的项目）；其他娱乐业（不含须经许可审批的项目）；计算机、软件及辅助设备零售；其他文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布。

雷霆网络成立于 2014 年 12 月 10 日，由自然人翟健出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，雷霆网络的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
雷霆互动	838.50	60.00%
翟健	559.00	40.00%
合 计	1,397.50	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，雷霆网络总资产 2,258.84 万元、净资产 2,118.81 万元；2015 年度实现净利润-230.76 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，雷霆网络总资产 35,665.33 万元、净资产 5,468.43 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 3,349.62 万元（以上数据经致同审计）。

7、雷霆信息

全 称： 厦门雷霆信息技术有限公司

住 所： 厦门市软件园三期诚毅大街 366 号 0031 单元

注册资本： 100 万元

法定代表人：付强

经营范围： 信息技术咨询服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；互联网接入及相关服务（不含网吧）；软件开发；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；文化、艺术活动策划；其他未列明文化艺术业；其他文化艺术经纪代理（不含须经许可审批的项目）；其他娱乐业（不含须经许可审批的项目）；计算机、软件及辅助设备零售；其他文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布。

雷霆信息成立于 2016 年 4 月 8 日，由发行人孙公司雷霆网络独资设立。雷霆信息主要从事网络游戏的推广。

截至 2016 年 6 月 30 日，雷霆信息总资产 8,476.25 万元、净资产 5,514.96 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 5,414.96 万元（以上数据经致同审计）。

8、霍尔果斯雷霆

全 称： 霍尔果斯雷霆网络科技有限公司

住 所： 新疆伊犁州霍尔果斯口岸卡拉苏河欧陆经典小区 11 幢 332 室

注册资本： 100 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 信息技术咨询服务；互联网服务（不含需经许可审批的项目）；互联网接入及相关服务（不含网吧）；软件开发；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；货物与技术的进出口业务（法律法规另有规定的进出口项目除外），并开展边境小额贸易。文化、艺术活动策划；文化艺术经纪代理（不含须经许可审批的项目）；计算机、软件及辅助设备零售；文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布。（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）。

霍尔果斯雷霆成立于 2016 年 5 月 31 日，由雷霆网络出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，雷霆网络持有霍尔果斯雷霆 100% 的股权。

截至 2016 年 6 月 30 日，霍尔果斯雷霆总资产 0.08 万元、净资产-0.86 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-0.86 万元（以上数据经致同审计）。

9、博约互动

全 称： 海南博约互动娱乐有限公司

住 所： 海南省老城高新技术产业示范区海南生态软件园

注册资本： 100 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 信息技术咨询服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；互联网接入及相关服务（不含网吧）；软件开发；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录，但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外）；文化、艺术活动策划；其他未

列明文化艺术业；其他文化艺术经纪代理（不含需经许可商品的项目）；其他娱乐业（不含需经许可的审批项目）；计算机、软件及辅助设备零售；其他文化用品零售；广告的设计、制作、代理、发布。

博约互动成立于 2016 年 5 月 16 日，由雷霆网络出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，雷霆网络持有博约互动 100% 的股权。

截至 2016 年 6 月 30 日，博约互动总资产 15,667.84 万元、净资产 2,411.92 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 2,311.92 万元（以上数据经致同审计）。

10、深圳雷霆

全 称： 深圳市雷霆科技网络有限公司

住 所： 深圳市南山区粤海街道科技园中区科苑路 15 号科兴科学园 B 栋 2 单元 8 层 06 号单元

注册资本： 3,000 万元

法定代表人： 付强

经营范围： 互联网信息技术的技术服务；软件开发；从事广告业务；文化、艺术活动策划；计算机软件及辅助设备销售；文化用品销售；国内贸易、经营进出口业务（不含专营、专控、专卖商品）。（以上各项涉及法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外，限制的项目须取得许可后方可经营）动画、漫画设计、制作；文化艺术经纪代理。

深圳雷霆成立于 2016 年 7 月 22 日，由雷霆网络出资设立，主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日，雷霆网络持有深圳雷霆 100% 的股权。

11、雷霆技术

全 称： 深圳雷霆信息技术有限公司

住 所： 深圳市前海深港合作区前湾一路 1 号 A 栋 201 室（入驻深圳

市前海商务秘书有限公司)

注册资本: 10,000 万元

法定代表人: 付强

经营范围: 互联网信息技术的技术服务; 软件开发; 从事广告业务(法律法规、国务院规定需另行办理广告经营审批的, 需取得许可后方可经营); 文化、艺术活动策划; 计算机软件及辅助设备销售; 文化用品销售; 国内贸易(不含专营、专卖、专控商品); 经营进出口业务(不含专营、专控、专卖商品)。(以上各项涉及法律、行政法规、国务院决定禁止的项目除外, 限制的项目须取得许可后方可经营) 动画、漫画设计、制作; 文化艺术经纪代理。

雷霆技术成立于 2016 年 10 月 27 日, 由雷霆网络出资设立, 主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日, 雷霆网络持有雷霆技术 100% 的股权。

12、香港雷霆

全 称: 香港雷霆游戏有限公司

地 址: RM 301-2 HANG SENG WANCHAI BLDG 3/F 200
HENNESSY RD WANCHAI HK

注册资本: 港币 1.00 万元

董 事: 付强

业务性质: 游戏发行

香港雷霆成立于 2016 年 10 月 17 日, 由深圳雷霆出资设立, 主要从事网络游戏的推广。截至本招股说明书签署日, 深圳雷霆持有香港雷霆 100% 的股权。

13、淘金互动

全 称: 厦门淘金互动网络股份有限公司

住 所: 厦门市湖里区台湾街 257 号天地花园 C 幢 9 层 B 单元

注册资本： 500 万元

法定代表人： 徐安平

经营范围： 动画、漫画设计、制作；软件开发；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

淘金互动成立于 2013 年 6 月 26 日，由发行人子公司雷霆互动出资设立。淘金互动主要从事游戏软件的研发制作。截至本招股说明书签署日，淘金互动的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
徐安平	250.00	50.00%
雷霆互动	175.00	35.00%
厦门淘飞投资管理合伙企业（有限合伙）	75.00	15.00%
合 计	500.00	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，淘金互动总资产 765.17 万元、净资产 496.48 万元；2015 年度实现净利润 350.31 万元（以上数据出自大信审字[2016]第 25-00001 号审计报告）。截至 2016 年 6 月 30 日，淘金互动总资产 701.62 万元、净资产 457.16 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-39.32 万元（以上数据未经审计）。

14、青瓷数码

全 称： 厦门青瓷数码技术有限公司

住 所： 厦门软件园望海路 4 号 502 室之一

注册资本： 1,113.10 万元

法定代表人： 杨煦

经营范围： 网络技术开发；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

青瓷数码成立于 2012 年 3 月 1 日，由自然人杨煦和尤杰鹏共同出资设立。

青瓷数码主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，青瓷数码的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
杨煦	568.20	51.05%
吉比特	200.00	17.97%
厦门中航德兴股权投资基金合伙企业（有限合伙）	113.10	10.16%
厦门国海坚果创业投资合伙企业（有限合伙）	100.00	8.98%
黄智强	22.30	2.00%
叶激艇	67.20	6.04%
魏树木	22.30	2.00%
林意炜	20.00	1.80%
合 计	1,113.10	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，青瓷数码总资产 3,166.69 万元、净资产 1,886.03 万元；2015 年度实现净利润-542.75 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，青瓷数码总资产 2,405.46 万元、净资产 1,298.42 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-501.70 万元（以上数据未经审计）。

15、星艺互动

全 称： 成都星艺互动网络科技有限公司

住 所： 成都高新区吉泰五路 88 号 3 栋 41 层 10 号

注册资本： 19 万元

法定代表人： 王磊

经营范围： 网络技术研发；网页设计；数据处理和存储服务；开发、设计计算机软硬件；网络工程设计及施工（凭资质许可证从事经营）；计算机系统集成；设计、制作、代理、发布广告（气球广告除外）；销售计算机软硬件及耗材、电子设备、电子产品、办公设备、通讯设备（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）；货物及技术进出口。（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)。

星艺互动成立于2014年9月19日,由自然人白全明和成都泥巴投资中心(有限合伙)共同出资设立。星艺互动主要从事网络文学的游戏改编和运营、网络文学作者个人经纪、网络文学影视改编及娱乐营销、版权购买。截至本招股说明书签署日,星艺互动的股权结构如下:

股东姓名	出资金额(万元)	出资比例
霍尔果斯星艺网络科技有限公司	10.00	52.63%
吉比特	9.00	47.37%
合 计	19.00	100.00%

截至2015年12月31日,星艺互动总资产982.43万元、净资产778.10万元;2015年度实现净利润-294.55万元(以上数据出自川智恒会审字[2015]1-A005号审计报告)。截至2016年6月30日,星艺互动总资产880.06万元、净资产669.70万元;2016年1-6月实现净利润-110.61万元(以上数据未经审计)。

16、南竹手游

全 称: 成都南竹手游科技有限公司

住 所: 成都市成华区建和路6号附62号1层

注册资本: 12.9032万元

法定代表人: 王宇

经营范围: 软件开发与销售;计算机技术服务;动漫设计。(法律及行政法规禁止的项目除外,法律及行政法规限制的项目取得许可后方可经营)。

南竹手游成立于2014年10月29日,由自然人王宇和朱国君共同出资设立。南竹手游主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日,南竹手游的股权结构如下:

股东姓名	出资金额(万元)	出资比例
王宇	7.9350	61.50%



朱国君	2.0650	16.00%
吉比特	2.9032	22.50%
合 计	12.9032	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，南竹手游总资产 66.89 万元、净资产 66.68 万元；2015 年度实现净利润-49.82 万元（以上数据出自川天润华邦审字[2016]第 A-9 号审计报告）。截至 2016 年 6 月 30 日，南竹手游总资产 36.85 万元、净资产 32.41 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-29.76 万元（以上数据未经审计）。

17、勇仕网络

全 称： 厦门勇仕网络技术有限公司

住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1515 室之二

注册资本： 11.7647 万元

法定代表人： 刘镇拥

经营范围： 软件开发；信息技术咨询服务；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；互联网接入及相关服务（不含网吧）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）。

勇仕网络成立于 2014 年 12 月 15 日，由自然人刘镇拥、彭研、陈天翔共同出资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，勇仕网络的股权结构如下：

股东姓名	认缴出资金额（万元）	出资比例
刘镇拥	5.036	40.288%
彭研	2.418	19.344%
陈天翔	2.046	16.368%
庞文锦	0.50	4.00%
吉比特投资	2.50	20.00%
合 计	12.5	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，勇仕网络总资产 7.80 万元、净资产-21.49 万元；2015 年度实现净利润-157.49 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，勇仕网络总资产 5.03 万元、净资产-35.28 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-13.79 万元（以上数据未经审计）。

18、谷游网络

全 称： 厦门谷游网络技术有限公司

住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1515 室之三

注册资本： 4.2857 万元

法定代表人： 陈嘉晖

经营范围： 软件开发；信息技术咨询服务；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

谷游网络成立于 2014 年 12 月 26 日，由自然人张培和陈嘉晖共同出资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，谷游网络的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
陈嘉晖	2.1857	51.00%
雷霆互动	2.1000	49.00%
合 计	4.2857	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，谷游网络总资产 149.99 万元、净资产 12.67 万元；2015 年度实现净利润-287.33 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，谷游网络总资产 14.13 万元、净资产 3.63 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-9.03 万元（以上数据未经审计）。

19、量子互动

全 称： 厦门量子互动网络有限公司

住 所： 厦门市湖里区园山南路 806 号 1515 室之四

注册资本： 4.2859 万元

法定代表人： 黄文

经营范围： 软件开发；互联网信息服务（不含药品信息服务和网吧）；互联网出版；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；互联网接入及相关服务（不含网吧）；其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；信息技术咨询服务；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

量子互动成立于 2014 年 12 月 31 日，由自然人叶毅宏、黄文、陈一果共同出资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，量子互动的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
叶毅宏	1.4143	33.00%
雷霆互动	1.2858	30.00%
黄文	0.9429	22.00%
陈一果	0.6429	15.00%
合 计	4.2859	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，量子互动总资产 124.75 万元、净资产 2.08 万元；2015 年度实现净利润-397.92 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，量子互动总资产 20.18 万元、净资产 16.95 万元；2016 年 1-6 月实现净利润 14.88 万元（以上数据未经审计）。

20、千时科技

全 称： 厦门千时科技有限公司

住 所： 厦门市湖里区江头台湾街 291 号之二 B 栋 526 室

注册资本： 503 万元

法定代表人： 傅旭天

经营范围： 软件开发；计算机、软件及辅助设备批发；计算机、软件及辅助设备零售；集成电路设计；信息系统集成服务；信息技术咨询服务；其他未列明科技推广和应用服务业；科技中介服务；教育咨询（不含教育培训及出国留学中介、咨询等须经许可审批的项目）；其他未列明的教育（不含须经行政许可的项目）。

千时科技成立于 2015 年 1 月 29 日，由自然人傅旭天和袁立川出资设立，主要从事幼儿英语在线教育。截至本招股说明书签署日，千时科技的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
傅旭天	228.7578	45.48%
袁立川	123.1773	24.49%
厦门成长天空投资管理合伙企业（有限合伙）	60.3600	12.00%
吉比特	90.7049	18.03%
合 计	503.00	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，千时科技总资产 292.32 万元、净资产 249.82 万元；2015 年度实现净利润-253.18 万元（以上数据出自致同审字（2016）第 350FC0829 号审计报告）。截至 2016 年 6 月 30 日，千时科技总资产 534.70 万元、净资产 97.96 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-152.50 万元（以上数据未经审计）。

21、飞鼠网络

全 称： 厦门飞鼠网络技术有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 F 区

注册资本： 14.2857 万元

法定代表人： 李宇坤

经营范围： 其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；信息技术咨询

服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；软件开发；数字内容服务；动画、漫画设计、制作；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

飞鼠网络成立于 2015 年 6 月 17 日，由自然人李宇坤独资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，飞鼠网络的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
李宇坤	10.00	70.00%
吉比特投资	4.2857	30.00%
合 计	14.2857	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，飞鼠网络总资产 315.60 万元、净资产 263.42 万元；2015 年度实现净利润-151.58 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，飞鼠网络总资产 287.64 万元、净资产 23.83 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-239.59 万元（以上数据未经审计）。

22、游戏元素

全 称： 厦门游戏元素网络技术有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 Z39 区

注册资本： 14.2857 万元

法定代表人： 陈明

经营范围： 其他互联网服务（不含需经许可审批的项目）；信息技术咨询服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；软件开发；动画、漫画设计、制作；数字内容服务；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外；互联网接入及相关服务（不含网吧）。

游戏元素成立于 2015 年 11 月 19 日，由自然人陈明独资设立，主要从事网

络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，游戏元素的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
陈明	3.6430	20.50%
陈哲敏	3.1986	18.00%
邱春伟	0.3998	2.25%
王龙	1.4216	8.00%
代梦	0.2221	1.25%
厦门青橘投资管理合伙企业（有限合伙）	2.6655	15.00%
吉比特投资	6.2196	35.00%
合 计	17.7702	100.00%

截至 2015 年 12 月 31 日，游戏元素总资产 267.23 万元、净资产 254.25 万元；2015 年度实现净利润-16.59 万元。截至 2016 年 6 月 30 日，游戏元素总资产 53.44 万元、净资产 25.59 万元；2016 年 1-6 月实现净利润-228.66 万元（以上数据未经审计）。

23、数字狗

全 称： 成都数字狗科技有限公司

住 所： 成都高新区府城大道西段 399 号 7 栋 3 单元 4 层 402 号

注册资本： 1.11 万元

法定代表人： 唐雨

经营范围： 计算机软硬件开发、销售并提供技术服务、技术转让、技术咨询；网络技术开发、技术转让、技术咨询；软件开发；网页设计；计算机系统集成；数据处理；农业技术、生物技术、新材料技术、环保技术、节能技术研发及技术推广；新能源技术开发；销售：计算机软件及辅助设备、办公用品及耗材、通讯器材（不含无线广播电视发射及卫星地面接收设备）、电子产品、仪器仪表；游戏软件开发。（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）。

数字狗成立于 2016 年 8 月 15 日，由自然人唐雨独资设立，主要从事网络游



戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，数字狗的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
唐雨	1	90.00%
吉比特投资	0.11	10.00%
合 计	1.11	100.00%

24、乐旺普

全 称： 厦门乐旺普软件科技有限公司

住 所： 中国（福建）自由贸易试验区厦门片区翔云一路 95 号运通中心 605 单元之一 Z319 区

注册资本： 13.3333 万元

法定代表人： 黄怀祖

经营范围： 软件开发；信息技术咨询服务；其他未列明信息技术服务业（不含需经许可审批的项目）；经营各类商品和技术的进出口（不另附进出口商品目录），但国家限定公司经营或禁止进出口的商品及技术除外。

乐旺普成立于 2016 年 7 月 12 日，由自然人黄怀祖独资设立，主要从事网络游戏研发和制作。截至本招股说明书签署日，乐旺普的股权结构如下：

股东姓名	出资金额（万元）	出资比例
黄怀祖	10.00	75.00%
吉比特投资	3.3333	25.00%
合 计	13.3333	100.00%

第四节 募集资金运用

一、募集资金总量及其运用计划

经公司股东大会审议通过，本次拟公开发行新股不超过 1,780 万人民币普通股（A 股），募集资金具体使用计划如下：

序号	项目名称	投资总额 (万元)	拟使用募集资金 (万元)	备案情况	环评审批
1	网络游戏系列产品升级及开发建设项目	18,362.63	9,600.61	厦发改高技函[2013]11 号 厦发改高技函[2014]10 号 厦湖发改产备[2015]7 号	厦环评函[2014]27 号
2	运营中心建设项目	15,945.55	15,945.55	厦发改高技函[2014]8 号	厦环评函[2014]26 号
3	后援及支撑平台建设项目	2,419.99	2,419.99	厦发改高技函[2013]12 号 厦发改高技函[2014]9 号 厦湖发改产备[2015]6 号	厦环评函[2014]27 号
4	厦门吉比特集美园区项目	32,005.41	32,005.41	集发展备案[2013]021 号 集发展备案[2015]32 号	厦环集批[2014]047 号
5	其他与主营业务相关的营运资金	30,000.00	30,000.00	-	-
合 计		98,733.58	89,971.56		

二、募集资金投资项目的发展前景

网络游戏兴起于 20 世纪 90 年代，开始在欧美流行并迅速步入产业化进程，国内发展不过短短十余年，网游交互式娱乐的特性被发挥得淋漓尽致，已成为文化产业的新生力量，特别是近些年来，随着互联网的进一步推广普及，游戏用户增长迅速。

受智能手机等移动终端设备价格下降和通信运营商 3G、4G 收费降低等因素的影响，2013 年我国移动游戏用户数量大涨 248.5%，已高达约 3.1 亿人，实现市场实际销售收入 112.4 亿元，成为 2013 年增长最为迅猛的游戏细分市场。2014 年，中国移动游戏用户数量约达 3.58 亿人，比 2013 年增长了 15.1%；实际销售收入 274.9 亿元，比 2013 年增长了 144.6%，继续保持高速增长态势。未来随着移

动技术的发展完善和大规模普及应用，特别是随着众多移动终端设备的进一步推广以及 3G、4G 网络的逐渐普及，移动游戏市场将是未来发展的趋势，也将逐渐成为整个网游行业最大的增长点。

网游研发商通过建立自主运营平台，可以使得公司更加贴近最终用户的需求，准确判断游戏玩家的喜好变化，有利于公司更好地把握行业发展的方向。同时研运一体的模式也实际上减少了游戏产品开发到运营之间繁琐的环节，也降低了游戏整体运营成本，并以此整合产业链资源，打通上游向下游扩张的出口，从而促进公司核心竞争力及整体盈利能力的提升。

公司顺应行业研运一体化的发展趋势，立足自主创新、自主研发并积极向产业链下游延伸网游运营业务。未来公司将利用丰富的端游技术开发经验重点向移动游戏拓展，扩充公司的产品类型和数量，同时利用研运一体的优势扩大盈利增长点，进一步提高公司的行业竞争力。

同时随着网络游戏产业的发展，平台化趋势的推动，以及国家对网络游戏管理等重大决策的部署，后援及支撑平台项目建设能够为公司游戏研发提供支撑，为公司资产、业务、机构和人员的进一步扩张提供后援，加快公司成为引领网游行业发展的优秀企业的步伐。

网络游戏作为创意产业，核心要素是人，研发团队人员的创新能力、专业水平和工作热情直接影响产品的市场竞争力，通过投资或收购与公司具有较强互补性的优秀游戏公司及团队，可以实现资源整合和优势互补，进一步增强公司的技术研发实力。通过投资或收购优质的游戏公司及游戏项目，可整合公司研发能力、玩家群体、渠道运营等资源，能够从多方面完善和促进产品的研发和推广，从而提高公司的盈利水平。

第五节 风险因素及其他重要事项

一、风险因素

除已在本招股说明书摘要“第一节 重大事项提示”披露的风险因素外，发行人提请投资者关注以下风险：

（一）税收优惠政策变化的风险

公司被认定为 2013-2014 年度国家规划布局内重点软件企业（证书编号为 R-2013-266），适用的所得税税率为 10%。根据该税收优惠政策，公司 2013 年度至 2014 年度的所得税税率均为 10%。根据《财政部 国家税务总局 发展改革委 工业和信息化部关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税[2016]49 号），经向主管税务机关备案申请，公司 2015 年度享受国家规划布局内重点软件企业减按 10% 的税率征收企业所得税的税收优惠政策。如未来上述相关政策发生变化，这将对公司净利润水平产生一定影响。

根据《交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点实施办法》（财税[2011]111 号）、《财政部国家税务总局关于在北京等 8 省市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知》（财税[2012]71 号）和《财政部 国家税务总局关于在全国开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点税收政策的通知》（财税[2013]37 号），试点纳税人提供技术转让、技术开发和与之相关的技术咨询、技术服务免征增值税，2012 年 11 月营业税改增值税政策实施后，公司从光宇在线取得的《问道》、《问道外传》项目技术转让收入适用该税收优惠政策，免征增值税。自 2014 年 1 月开始，公司从光宇在线取得的《问道》、《问道外传》项目收入不再享受该税收优惠政策，该项变化将在一定程度上增加公司税收成本，从而对公司净利润水平产生一定影响。

报告期内，公司自主开发、自主运营的游戏产品适用 3% 的营业税税率。2014 年 4 月 29 日，财政部、国家税务总局发布了《关于将电信业纳入营业税改征增值税试点的通知》（财税[2014]43 号），自 2014 年 6 月 1 日起，提供增值电信服务将适用 6% 的增值税税率。据此，公司自主开发、自主运营的游戏产品将适用

6%的增值税税率，该项变化可能对公司未来净利润水平产生一定影响。

根据《关于软件和集成电路产业企业所得税优惠政策有关问题的通知》（财税[2016]49号）的相关规定，对于符合《财政部国家税务总局关于进一步鼓励软件企业和集成电路产业发展企业所得税政策的通知》（财税[2012]27号）的相关规定，符合条件的软件企业条件的企业，自获利年度起第一年至第二年免征企业所得税，第三年至第五年按照25%的法定税率减半征收企业所得税。雷霆互动2016年开始获利，预计2016年度境内所得适用该税收减免优惠政策，但当前尚未进行税收优惠备案。如最终不能成功通过主管税务机关的备案，将对公司净利润水平产生一定影响。

（二）与第三方支付服务商有关的风险

在网络游戏运营过程中，游戏运营商较多利用易宝支付、支付宝等第三方支付服务商收取玩家充值款。2013年度至2016年1-6月，玩家通过第三方支付服务商充值的金额占公司营业收入的12.45%、28.77%、24.05%和34.92%。随着公司自主运营的规模不断扩大，该比例还将继续增加。同时，公司授权运营的联合运营也存在利用第三方支付服务商收取玩家充值款的情形。由于公司对于第三方支付服务商的安全措施没有控制权，如果玩家使用的上述及其他第三方支付服务商的支付系统运营出现不稳定或中断等现象，或者其他原因造成无法处理玩家付款或确保付款安全的情形，将对公司的收款造成不利影响，并可能会失去付费玩家或丢失潜在付费玩家，对公司的业务和经营业绩造成不利影响。

近年来，针对第三方支付机构的监管力度不断加强。2015年12月28日，中国人民银行正式制定了《非银行支付机构网络支付业务管理办法》，该管理办法规定支付机构应根据交易验证方式的安全级别，对个人客户使用支付账户余额付款的交易进行限额管理，该管理办法自2016年7月1日起施行。将有可能对第三方支付平台造成重大影响，影响到公司客户的支付体验，特别是对于移动网络游戏的道具购买支付形成一定影响，进而对公司的经营业绩造成不利影响。

（三）知识产权侵权风险

公司在自主研发网络游戏产品的过程中，坚持自主创新，自主设计游戏相关

人物、剧情任务、音乐、美术等，并由公司法务进行审核把控，以避免侵犯第三方的知识产权。如果公司内部控制出现不足，或公司员工对于知识产权的理解出现偏差，均可能导致公司面临第三方提出侵犯他人知识产权诉讼的风险。若公司产品进一步被有权机关认定为侵犯他人知识产权，则可能导致公司承担相应的侵权责任，且必须对原有产品进行修改或调整，甚至可能导致公司产品下架，从而对公司经营业绩产生不利影响。

（四）技术更新及淘汰的风险

网络游戏行业目前处于快速发展阶段，技术及产品更新换代速度非常快，行业的快速发展和变革以及游戏玩家兴趣的变化都可能影响到网络游戏企业的发展。近年来，网游研发技术水平发展十分迅速，新技术、新产品不断涌现，如新的3D游戏引擎、跨平台开发技术及可穿戴式智能设备等逐步改变着行业内的游戏开发战略。若未来网络游戏行业在技术、产品等方面出现重大变革，游戏玩家兴趣发生较大变化，而公司未能前瞻性地把握行业整体发展趋势，可能导致公司的游戏产品被市场淘汰，将对本公司持续盈利能力及业务增长产生不利影响。

（五）游戏运营系统安全性的风险

网络游戏的运营需要有优质和稳定的互联网为基础，这与公司服务器的分布、网络系统和带宽的稳定性、电脑硬件和软件效率息息相关。由于互联网作为面向公众的开放性平台，其客观上存在网络设施故障、软硬件漏洞及黑客攻击等导致游戏系统损毁、游戏运营服务中断和玩家游戏账户数据丢失的风险，降低玩家的用户体验。如果公司不能及时发现并阻止这种外部干扰，可能会对公司的经营业绩造成不利影响。

此外，如果公司的服务器所在地区发生地震、洪灾、战争或其他难以预料及防范的自然灾害或人为灾害，公司所提供的游戏运营服务将受到一定程度的影响。

（六）恶意程序处理不及时影响游戏玩家游戏体验的风险

互联网存在众多的恶意程序，企图利用游戏程序存在的漏洞进行作弊，包括开启外挂程序、盗号等行为。这些行为会严重影响到一款游戏的虚拟生态平衡，

损害其他公平进行游戏的玩家体验，严重的可能会影响一款游戏的生命周期。公司已采取相应措施，对采用外挂作弊的用户进行封号或列入黑名单的处罚，帮助被盗号玩家找回游戏账号。近些年，网络游戏外挂和盗号事件呈上升趋势，如果公司未来不能进行及时有效的发现并阻止影响公司游戏运营的恶意程序，公司的声誉可能会受到损害，并可能造成大量游戏玩家的流失，进而对公司的持续盈利能力造成不利影响。

（七）募集资金投资项目未达预期收益的风险

公司本次募集资金拟投资项目包括网络游戏系列产品升级及开发建设项目、运营中心建设项目、后援及支撑平台建设项目、厦门吉比特集美园区项目（软件园三期研发中心）及其他与主营业务相关的营运资金，投资总额分别为 18,362.63 万元、15,945.55 万元、2,419.99 万元、32,005.41 万元和 30,000.00 万元。由于游戏产品的开发技术更新较快，公司只有紧密跟踪行业内的技术升级情况，将较为成熟的新兴技术有效应用于募投项目中，才能开发出满足市场需求的优质产品。若公司不能较好地掌握相关技术或采用的开发技术成熟度不够，有可能影响募投项目预期效益的实现。移动终端游戏开发与运营均为公司刚起步发展的业务领域，该业务领域内中小企业数量较多，且大型客户端游戏研发商及运营商纷纷涉足该类市场，市场竞争日趋激烈，不排除存在公司开发的游戏产品未能受到用户广泛认可的可能。募投项目的预期收益是基于公司对目前的经济状况和网络游戏市场发展态势以及公司的研发和运营能力等综合研判下做出的合理估计，如果未来发生影响我国的网络游戏市场或者公司经营的重大负面事件，将可能影响公司募集资金投资项目预期收益的实现。一旦募集资金投资项目不能实现预期收益，将对公司的持续盈利能力产生不利影响。

（八）管理风险

随着公司新产品和新业务的不断推出，公司业务规模将不断提高，人员、资产等规模也会不断增长，这就需要公司在资源整合、市场开拓、产品研发与质量管理、财务管理、人力资源管理等诸多方面不断完善和优化，对各部门工作的协调性、严密性、连续性也提出了更高的要求。如果公司管理层素质及管理水平不能适应公司规模迅速扩张的需要，组织模式和管理制度未能随着公司规模的扩大

而及时调整、完善，将削弱公司的市场竞争力，影响公司未来盈利能力，公司存在规模迅速扩张导致的管理风险。

（九）净资产收益率下降的风险

报告期内，归属于公司普通股股东的加权平均净资产收益率分别为 101.85%、67.72%、43.74%和 48.31%。本次公开发行股票募集资金到位后，公司净资产将大幅增长，本次募集资金投资项目的建设期都在一年以上，股票发行当年尚不能全面竣工。因此，公司存在上市发行当年净资产收益率大幅下降的风险。同时，如果募集资金投资项目竣工后未能实现预期收益，公司出现盈利下降或增长减速，将对公司净资产收益率等盈利指标带来较大压力。

二、其他重要事项

截至本招股书签署日，本公司及控股子公司正在履行的交易金额在 500 万元（含）以上或未达到 500 万元但对公司生产经营活动、未来发展或财务状况具有重要影响的合同如下：

（一）业务合同

1、《问道》游戏运营合同

2011 年 1 月 10 日，吉比特与光宇在线签订《〈问道〉独家代理运营协议》，协议约定：吉比特授权光宇在线在中华人民共和国地区（香港、澳门及台湾地区除外）独家推广、销售和运营《问道》游戏软件，双方以游戏总收入按约定比例进行分成。协议自 2011 年 1 月 10 日起生效，在法律允许范围内永久有效。

2012 年 9 月 1 日，吉比特与盘龙科技、光宇在线共同签订《“奇宝斋”接入式在线虚拟物品交易三方协议》，协议约定：盘龙科技将在其拥有的“奇宝斋”虚拟物品交易平台下为《问道》项目提供接入式在线虚拟物品交易服务，吉比特与盘龙科技对奇宝斋问道专区每个自然月“手续费总收入”按照约定比例进行分成。协议自 2012 年 9 月 1 日起生效，在法律允许的范围内永久有效。

2、《问道手游》合作协议

（1）iOS 开发商计划许可协议

雷霆网络等子公司已确认并接受《iOS 开发商计划许可协议》，公司提供符合 Apple 的文档资料和计划要求的应用程序，目前主要为《问道》手机游戏，用户通过 App Store 等渠道获取和下载上述程序，并且向苹果支付相关费用。苹果将用户支付的所有费用按照约定的比例提取作为佣金，其他部分定期汇款至公司指定账户。

(2) 腾讯移动游戏平台代理协议

2016 年 4 月 24 日，雷霆网络与福州靠谱网络有限公司签订《<问道>手机游戏腾讯移动平台代理协议》，协议约定：雷霆网络授权福州靠谱网络有限公司在中华人民共和国大陆地区（香港、澳门及台湾地区除外）的腾讯应用宝平台运营推广《问道》手机游戏，双方对游戏实际所得收入按约定比例进行分成。运营推广期限为 2016 年 4 月 24 日至 2017 年 4 月 23 日。

(3) 360 移动开放平台合作协议

2015 年 10 月 8 日，北京世界星辉科技有限责任公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《360 移动开放平台合作协议》，协议约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方平台合作运营，双方对游戏实际收入按约定比例进行分成。合作期限至合作游戏从甲方平台下线之日止。

(4) 阿里游戏开放平台合作协议

2016 年 3 月 25 日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与广州爱九游游戏信息技术有限公司（以下简称“乙方”）签订合作协议，协议约定：甲方将《问道》手机游戏于阿里游戏平台合作运营，双方对游戏实际收入按约定比例进行分成。合作期限为 2016 年 3 月 1 日至 2017 年 2 月 28 日。

(5) vivo 平台合作协议

2016 年 5 月 17 日，广东天宸网络科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订合作协议，协议约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方资源（包括甲方的手机终端、甲方拥有合法运营权的软件或网络）合作运营，双方对游戏实际收入按约定比例进行分成。协议到期日为本协议提交日后 1 年。

(6) OPPO 平台合作协议

2016年2月1日，东莞市讯怡电子科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订合作协议，协议约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方平台（OPPO 游戏中心）在中华人民共和国境内合作运营，双方按约定比例对结算期内的可分配收益进行分成。协议有效期为2016年2月1日至2017年1月31日。2016年9月8日，由于甲方变更合同文本，双方重新签订了《游戏推广合作协议》，协议有效期变更为2016年9月8日起至2017年9月7日止。

（7）小米平台合作协议

2016年2月1日，北京瓦力网络科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订合作协议，协议约定：乙方授权甲方在中华人民共和国大陆地区（港澳台除外）优先营销、宣传、推广和运营《问道》手机游戏，适配设备包括但不限于小米网及MIUI官方所公布的小米手机、小米平板、小米电视、小米盒子适配机型列表，双方对游戏实际收益按约定比例进行分成。协议有效期为2016年2月1日至2017年1月31日。

（8）华为开发者联盟支付协议

雷霆网络已确认并接受《华为开发者联盟支付协议》，使用华为开发者联盟发布、分发、销售产品，目前主要为《问道》手机游戏，对获得的收益（交易额减去支付渠道手续费成本）按约定比例与华为软件技术有限公司进行分成。协议有效期至2014年12月31日，协议到期后如无新约定则自动延期。

（9）豌豆荚平台合作协议

2016年2月1日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与北京卓易讯畅科技有限公司（以下简称“乙方”）签订《游戏联合发行协议》，协议约定：甲方授权乙方在中国境内（不包括香港、澳门以及台湾地区）于乙方平台（豌豆荚 Android 应用平台以及获得乙方授权的其他平台）合作运营《问道》手机游戏，双方对游戏可分配收益按约定比例进行分成。协议有效期为2016年2月1日至2017年2月1日。2016年5月21日，双方签订《补充协议》，对原协议约定的分成比例进行了变更。

（10）百度移动游戏合作协议

2015年11月1日，天津百度紫桐科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷

霆网络（以下简称“乙方”）签订《百度移动游戏网游联运分成协议》，协议约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方平台（甲方自有渠道，包括但不限于百度手机助手、91 手机助手、安卓市场、baidu.com、duoku.com、duokoo.cn、baidu-mgame.com）在中国大陆地区合作运营，双方对游戏合作产生的收入按约定比例进行分成。合作期限为 2015 年 11 月 1 日至 2016 年 10 月 31 日，截止本协议有效期届满前 30 日，如双方中任何一方均未以书面形式提出终止合作，本协议自有效期届满的次日起自动延续一年。

（11）乐视平台合作协议

2016 年 4 月 11 日，乐视移动智能信息技术（北京）有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《手游发行联运协议》，协议约定：乙方授权甲方对合作的《问道》手机游进行游戏运营及渠道 SDK 接入，甲方为合作游戏的代理商，合作地域为中华人民共和国大陆地区（不包括香港、澳门及台湾地区），双方对游戏合作产生的收入按约定比例进行分成。合作期限为 2016 年 4 月 11 日至 2017 年 4 月 10 日。

（12）魅族平台合作协议

2016 年 2 月，珠海市魅族通讯设备有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《魅族手机游戏业务推广合作协议》、《合作游戏清单》，根据约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方平台合作推广运营，授权区域为中国大陆，双方对游戏合作产生的收入按约定比例进行分成。合作期限为 2016 年 2 月 1 日至 2016 年 12 月 31 日。

（13）YY game 平台合作协议

2016 年 4 月 15 日，广州华多网络科技有限公司（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《手机游戏推广协议》，协议约定：乙方将《问道》手机游戏于甲方推广平台（包括但不限于多玩饭盒、手机 YY、虎牙直播、YY 视听等）进行推广运营，推广区域为中国大陆地区（港、澳、台及海外地区除外），双方对游戏合作产生的收入按约定比例进行分成。合同有效期为 2016 年 4 月 15 日至 2017 年 4 月 14 日。

3、易宝支付服务合同

2012年10月15日，子公司雷霆互动与易宝支付签订《易宝支付服务协议》，协议约定：易宝支付为雷霆互动拟上线运营的客户端游戏《斗仙》提供支付服务，并收取约定比例的服务费用。协议终止日期为2013年12月31日，协议期满三十日内，如双方均未提出终止协议的书面要求，则协议自动顺延一年。

2014年12月31日，子公司雷霆互动与易宝支付签订《易宝支付续约协议》，经双方共同商定，同意在主协议到期日期的基础上续签2年，即从2015年1月1日至2016年12月31日，终止日期前30日，如双方有意续约，应另行协商签署新协议。

4、支付宝服务合同

2013年3月27日，雷霆互动与支付宝签订书面协议，协议约定：支付宝向雷霆互动提供“支付宝”软件系统及其附随提供的款项收付服务，并收取约定比例的服务费用。协议有效期自任一服务开通之日起至2014年5月31日。雷霆互动已通过支付宝（企业版）的网络平台就相关服务进行自动续签，到期时间延至2016年11月至2017年5月之间不等。

2015年3月2日，雷霆网络通过支付宝（企业版）的网络平台与支付宝订立《支付服务协议》，约定支付宝向雷霆网络提供“支付宝”软件系统及其附随提供的款项收付服务，并收取约定比例的服务费用。协议有效期自任一服务开通之日起1年内有效。雷霆网络已通过支付宝（企业版）的网络平台就相关服务进行自动续签，服务到期时间延至2017年3月。

5、银联支付服务协议

雷霆互动与银联商务有限公司厦门分公司于2014年12月12日签署了《特约商户互联网/移动互联网业务支付服务协议书》，银联商务有限公司厦门分公司为雷霆互动提供收单服务，为雷霆互动开通互联网支付业务及移动互联网支付业务，雷霆互动按照约定的收费标准和收费方式支付相关费用，有效期为2年，有效期届满后如双方无任何书面异议，协议将自动延期，每次延期1年，延期次数不限。

6、微信支付服务协议

2016年3月23日，雷霆网络与深圳市腾讯计算机系统有限公司、财付通支

付科技有限公司（以下简称“财付通”）以网签形式签署了《微信支付服务协议》，深圳市腾讯计算机系统有限公司为雷霆网络提供微信公众平台的技术接口和软件服务，财付通为雷霆网络提供货币资金转移服务。雷霆网络根据协议约定支付手续费及可能产生的服务费。该协议的生效时间以商户平台确认的时间为准，有效期一年。若各方均未在有效期届满前一个月以书面形式通知解约，则该协议自动续期一年，续期次数不限。同日，雷霆网络与财付通以网签形式签署了《微信支付商户平台使用协议》，进一步明确约定了雷霆网络使用微信支付商户平台时各方的权利义务等安排。2016年7月10日，雷霆网络与财付通签署了《补充协议》，就《微信支付服务协议》约定的手续费率进行了调整。

7、游戏许可与分销协议

2016年10月8日，青瓷数码（以下简称“甲方”）与雷霆网络（以下简称“乙方”）签订《<不思议迷宫>游戏许可与分销协议》，约定：甲方独家授权许可乙方运营推广简体中文版本《不思议迷宫》游戏软件，授权代理域为中国大陆地区（不包括香港、澳门和台湾地区），乙方根据约定的支付方式及比例向甲方支付授权金、收入分成及奖励金，授权期限为40个自然月。同日，双方签署《<不思议迷宫>游戏许可与分销协议之补充协议》，对甲方不删档服务器中既存游戏用户相关收入的分配情况进行了补充约定。

（二）广告、服务合同

1、2016年4月5日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与北京新线中视文化传播有限公司（以下简称“乙方”）签订《2016年广告投放框架合同》，约定：甲方委托乙方在17173网下所有媒体及移动端平台发布广告，框架合同总额535万元，框架合作期间为2016年3月27日至2016年10月15日。2016年8月4日，双方签订《补充协议》，对原协议的付款条件和付款时间作出了变更。2016年9月14日，双方签订《补充协议（二）》，将框架合作期间变更为2016年3月27日至2016年12月31日，同时还变更了付款条件和付款时间。

2、2016年4月21日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与北京新线中视文化传播有限公司（以下简称“乙方”）签订《效果广告投放服务委托合同》，约定：甲方委托乙方在效果广告平台（[admob]/[inmobi]的网站）进行广告投放管

理服务，并按照约定比例支付服务费用，合同有效期至 2016 年 12 月 31 日。截至 2016 年 6 月 30 日，共发生广告费用 676.60 万元。2016 年 7 月 4 日，双方签署了《<效果广告投放服务委托合同>之补充协议》，就付款方式进行了变更。

3、2016 年 10 月 4 日，雷霆网络（以下简称“甲方”）与上海非武将文化传播工作室（以下简称“乙方”）签订《服务合同》，约定：甲方委托乙方提供《问道》游戏产品的形象策划创意顾问服务，包括找寻代言人、组织代言人参加拍摄等宣传活动，代言人形象策划等，具体内容双方另行协商确认。服务费共计（含税）1,020 万元。该协议有效期限自协议生效之日起至协议项下的约定义务履行完毕之日止。同日，双方签署《服务合同之补充协议》，确定薛之谦担任代言产品的形象代言人，《服务合同之补充协议》的有效期限自协议生效之日起至协议项下的约定义务履行完毕之日止。

（三）贷款合同

2010 年 11 月 30 日，吉比特与交通银行股份有限公司厦门分行签订 10 份《固定资产贷款合同》，贷款金额总计 2,085 万元，贷款利率为基准利率下浮 10%。具体贷款合同及抵押合同如下表所示：

序号	合同编号	贷款银行	合同金额 (万元)	期限	对应的抵押合同
1	固定资产贷款合同 201001211072	交通银行股份有限公司厦门分行	198.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294004
2	固定资产贷款合同 201001211073	交通银行股份有限公司厦门分行	171.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294005
3	固定资产贷款合同 201001211074	交通银行股份有限公司厦门分行	212.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294006
4	固定资产贷款合同 201001211075	交通银行股份有限公司厦门分行	211.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294007
5	固定资产贷款合同 201001211076	交通银行股份有限公司厦门分行	214.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294008
6	固定资产贷款合同 201001211077	交通银行股份有限公司厦门分行	213.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294009
7	固定资产贷款合同 201001211078	交通银行股份有限公司厦门分行	216.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294010
8	固定资产贷款合同 201001211079	交通银行股份有限公司厦门分行	215.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294011
9	固定资产贷款合同	交通银行股份有限	218.00	2010.11.30 至	抵押合同

序号	合同编号	贷款银行	合同金额 (万元)	期限	对应的抵押合同
	201001211080	公司厦门分行		2017.11.30	201001294012
10	固定资产贷款合同 201001211081	交通银行股份有限公司 公司厦门分行	217.00	2010.11.30 至 2017.11.30	抵押合同 201001294013

(四) 建设工程合同

1、2015年3月9日，吉比特（发包方）与福建省地质工程公司（承包方）签订《建设工程施工合同》，约定由福建省地质工程公司承包厦门吉比特集美园区项目桩基、基坑支护及土石方工程，工程内容包括厦门吉比特集美园区项目冲（钻）孔灌注桩、抗浮锚杆、基坑支护及土石方工程施工图范围内的所有内容。合同暂定含税总价 3,629.05 万元，实际合同总价以双方书面盖章确认的工程量清单进行结算。

2015年5月27日，双方根据项目实际情况，签订了《建设工程施工合同》之《补充协议（一）》，对基坑支护分项工程及相关合同条款内容进行了变更，合同暂定含税总价变更为 4,070.41 万元，实际合同总价以双方书面盖章确认的工程量清单进行结算。2015年10月16日，双方根据项目实际情况，签订了《建设工程施工合同》之《补充协议（二）》，对《补充协议（一）》中基坑支护分项工程的付款方式进行了变更。

2015年11月4日，双方根据项目实际情况，签订了《建设工程施工合同》之《补充协议（三）》，根据桩基、土石方分项工程等的相关情况，将原合同暂定含税总价 3,629.05 万元调整为 3,255.89 万元。同时，还对桩基、土石方分项工程的付款方式和原合同的付款方式进行了变更。

(五) 房地产认购协议

1、2016年8月23日，深圳市方大置业发展有限公司（以下简称“方大置业”）与雷霆数字签署《深圳市房地产认购书》及《<深圳市房地产认购书>补充协议》（12份），雷霆数字自愿认购方大置业的方大广场项目第2栋18层的房屋（1801号-1812号房），土地使用期限为2014年4月10日至2064年4月9日，合计建筑面积 2,175.40 平方米，套内建筑面积 1,472.40 平方米，成交总价款为 9,244.63 万元，雷霆数字已支付首付款共计 4,627.63 万元。

2、2016年10月26日，方大置业与雷霆数字签署了12份《深圳市房地产认购书》及《<深圳市房地产认购书>补充协议》，雷霆数字自愿认购方大置业的方大广场项目的第2栋17层的房屋（1701号房-1712号房），土地使用期限为2014年4月10日至2064年4月9日，合计建筑面积2,175.40平方米，套内建筑面积1,472.40平方米，成交总价款为9,312.19万元（如雷霆数字按时签订买卖合同，则可额外享受99折优惠），雷霆数字已预付定金。

3、2016年10月27日，方大置业与雷霆数字签署了12份《深圳市房地产认购书》及《<深圳市房地产认购书>补充协议》，雷霆数字自愿认购方大置业的方大广场项目的第2栋16层的房屋（1601号房-1612号房），土地使用期限为2014年4月10日至2064年4月9日，合计建筑面积2,175.40平方米，套内建筑面积1,472.40平方米，成交总价款为9,157.00万元（如雷霆数字按时签订买卖合同，则可额外享受99折优惠），雷霆数字已预付定金。

第六节 本次发行各方当事人和发行时间安排

一、本次发行各方当事人

名称	住所	联系电话	传真	联系人
发行人： 厦门吉比特网络技术股份有限公司	厦门市湖里区园山南路 806 号 1516 室	0592-3213580	0592-3180216	高岩、梁丽莉、林慧琴
保荐机构（主承销商）： 华融证券股份有限公司	北京市西城区金融大街 8 号	010-85556376	010-85556405	梁燕华、李伟、奈学雷、姚政、郭建革、刘佳杰、谭潭
发行人律师： 北京市海问律师事务所	北京市朝阳区东三环中路 5 号财富金融中心 20 层	010-85606888	010-85606999	李丽萍、许敏
会计师事务所： 致同会计师事务所（特殊普通合伙）	北京市朝阳区建国门外大街 22 号赛特大厦五层	0592-2528453	0592-2217555	周俊超、邱小娇
股票登记机构： 中国证券登记结算有限责任公司上海分公司	上海市陆家嘴东路 166 号	021-38874800	021-58754185	-
拟上市证券交易所： 上海证券交易所	上海市浦东南路 528 号证券大厦	4008888400	021-68800020	-

二、本次发行的时间安排

日期	发行安排
T-2 日 2016 年 12 月 20 日（周二）	刊登《招股说明书摘要》、《网上路演公告》
T-1 日 2016 年 12 月 21 日（周三）	刊登《发行公告》、《投资风险特别公告》 网上路演
T 日 2016 年 12 月 22 日（周四）	网上申购日（9:30-11:30，13:00-15:00） 网上申购配号
T+1 日 2016 年 12 月 23 日（周五）	刊登《网上申购情况及中签率公告》 网上申购摇号抽签
T+2 日 2016 年 12 月 26 日（周一）	刊登《网上摇号中签结果公告》 中签投资者足额缴纳认购资金
T+3 日 2016 年 12 月 27 日（周二）	认购资金划至主承销商资金交收帐户



日期	发行安排
T+4 日 2016 年 12 月 28 日（周三）	刊登《网上发行结果公告》 募集资金划至发行人帐户

注：1、T 日为网上发行申购日；

2、上述日期为交易日，如遇重大突发事件影响本次发行，主承销商将及时公告，修改本次发行日程。

第七节 备查文件

1、本招股说明书全文及摘要、备查文件和附件，投资者可到发行人办公地址和保荐机构（主承销商）住所查阅。查阅时间：每周一至周五，上午 9:00—12:00，下午 2:00—5:00。

2、招股说明书摘要全文可到上海证券交易所指定网站（<http://www.sse.com.cn>）查阅。

