

股票代码：600551

股票简称：时代出版

上市地：上海证券交易所



时代出版传媒股份有限公司

对

上海证券交易所

《关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函》

（上证公函【2017】0272 号）

的回复

签署日期：二〇一七年四月

上海证券交易所上市公司监管一部：

时代出版传媒股份有限公司（以下简称“时代出版”、“上市公司”、“本公司”或“公司”）于 2017 年 2 月 28 日披露了《时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》（以下简称“本预案”或“预案”），并于 2017 年 3 月 15 日收到贵部下发的《关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函》（上证公函【2017】0272 号），公司现根据问询函所涉问题进行说明和答复，具体内容如下：

在本回复中，除非文义载明，相关简称与《时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案》中“释义”所定义的词语或简称具有相同的含义。除特别说明外，若出现各分项数值之和与总数尾数不符的情况，均为四舍五入原因造成。

本文件中列示的标的公司两年的财务数据为未经审计数据，标的资产的评估值为预估值。本次交易相关的审计、评估工作完成后，公司将另行召开董事会审议相关事项，编制和公告重组报告书并提请股东大会审议。标的资产经审计的财务数据和评估结果、标的资产的交易对价以重组报告书中披露内容为准。

一、关于标的资产经营风险

问题 1、预案披露，江苏名通目前尚未取得《网络出版服务许可证》，存在被相关主管部门责令整改或处罚的风险。请补充披露：(1) 江苏名通目前办理《网络出版服务许可证》的进展，是否存在法律障碍及预计办毕时间；(2) 未取得《网络出版服务许可证》对江苏名通开展经营业务的影响，并说明可能受到的相关处罚的具体情况以及处罚责任承担的相关安排。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

一、相关法律法规

《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第 49 号，自 2010 年 8 月 1 日起施行）第三十八条规定，网络游戏的网上出版前置审批和出版境外著作权人授权的互联网游戏作品的审批，按照《中央编办对文化部、广电总局、新闻出版总署〈“三定”规定〉中有关动漫、网络游戏和文化市场综合执法的部分条文的解释》（中央编办发〔2009〕35 号）的规定，由有关部门依据相关法律法规管理。根据中央编办发〔2009〕35 号的相关规定，国家新闻出版总署负责在出版环节对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。

《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》第一条：“本《通知》所称网络游戏是指所有通过互联网（包括有线互联网和移动通讯网络等）供公众在线交互使用或提供下载的互联网游戏作品。主要包括但不限于：大型角色扮演类网络游戏（MMORPG）、网页游戏（Webgame）、休闲游戏、单机游戏的网上下载、具有联网功能的单机游戏、联网的对战游戏平台、手机网络游戏”；第二条：“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。新闻出版总署是中央和国务院授权的唯一负责网络游戏前置审批的政府部门”。

《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出发〔2016〕44 号，自 2016 年 7

月 1 日起施行) 第一条规定, 移动游戏指以手机等移动智能终端为运行载体, 通过信息网络供公众下载或者在线交互使用的游戏作品; 本通知所称移动游戏出版服务, 是指将移动游戏通过信息网络向公众提供下载或者在线交互使用等上网出版运营服务行为。本通知所称游戏出版服务单位是指取得国家新闻出版广电总局网络出版服务许可, 具有游戏出版业务范围的网络出版服务单位。游戏出版服务单位负责移动游戏内容审核、出版申报及游戏出版物号申领工作。

根据上述规定, 国家新闻出版总署负责在出版环节对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批, 该等规定未明确规定需取得《网络出版服务许可证》的情形。

二、江苏名通无需取得《网络出版服务许可证》

江苏名通主营业务为网络游戏的研发和运营。对于网络游戏研发业务, 江苏名通将游戏产品授权给具有《网络出版服务许可证》的第三方网络出版机构进行出版发行, 由该等第三方游戏发行机构提供出版服务。对于游戏运营业务, 江苏名通仅从事利用信息网络经营游戏产品(包括发行网络游戏虚拟货币), 不存在通过互联网或信息网络向公众提供在线交互使用或下载等运营服务。因此, 江苏名通目前所从事的网络游戏研发和运营业务均无需取得《网络出版服务许可证》。

三、江苏名通《网络出版服务许可证》目前办理许可证的进展、是否存在法律障碍、后续办毕时间

《网络出版服务管理规定》出台后, 江苏名通根据上述相关规定积极开展《网络出版服务许可证》的申请办理工作。根据国家新闻出版广电总局关于设立网络出版服务单位审批的相关要求, 申请单位需提交包括 ICP 经营许可证等多项材料。江苏名通已经根据《网络出版服务管理规定》的有关要求积极准备有关申请材料, 但暂未向行政许可部门申报。

四、未取得许可证对江苏名通开展经营业务的影响

江苏名通所研发及代理游戏的出版发行主要是委托具有《网络出版服务许可证》的第三方网络出版机构进行。江苏名通未取得《网络出版服务许可证》不影响其正常经营业务的开展。

虽然江苏名通目前所从事业务并不必须拥有《网络出版服务许可证》, 但江苏名通若能够取得该等资质, 可进一步完善游戏产业链, 同时可借助相应资质优势加快研发或代理游戏产品的出版发行进度, 降低江苏名通游戏产品的发行风险。

五、江苏名通因未取得许可证可能受到相关处罚的具体情况 & 处罚责任承担的相关安排

江苏名通所研发及代理游戏的出版发行主要是委托第三方网络出版机构进行。第三方网络出版机构对江苏名通所出版游戏内容和版权进行了严格的审查，双方所签署的委托代理合同合法有效。

为更好地保护江苏名通及上市公司利益，江苏名通实际控制人秦谦、魏义分别出具了承诺函：“截至本承诺函出具日，江苏名通尚未取得《网络出版服务许可证》。由于未取得《网络出版服务许可证》（以下简称“该等瑕疵”）可能导致江苏名通及其下属子公司被监管部门处罚等，从而对江苏名通及其子公司日常经营产生不利影响或经济损失。鉴此，若因该等瑕疵导致江苏名通及其下属企业或时代出版传媒股份有限公司遭受任何经济损失的，承诺人将予以全额补偿。”

四、补充披露

上述相关内容已在预案“重大风险提示”之“二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/6、未取得《网络出版服务许可证》的风险”、“第十节风险因素”之“二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/6、未取得《网络出版服务许可证》的风险”进行了补充披露。

五、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为：根据现行法规，江苏名通目前所开展业务无需取得《网络出版服务许可证》，但其拟按相关规定准备相关办理申请。江苏名通所研发及代理游戏的出版发行主要是委托第三方网络出版机构进行，未取得《网络出版服务许可证》不影响其正常经营业务的开展。若江苏名通因未办理《网络出版服务许可证》而受到相关处罚，江苏名通实际控制人秦谦及魏义已承诺将予以全额补偿。

经核查，承义律师认为：根据现行规定，江苏名通目前所开展业务无需取得《网络出版服务许可证》，但其拟按相关规定准备相关办理申请。江苏名通所研发及代理游戏的出版发行主要委托第三方网络出版机构进行，未取得《网络出版服务许可证》的情形不影响其正常经营业务的开展。且江苏名通的实际控制人已出具承诺，若因未办理《网络出版服务许可证》而受到相关处罚，其将予以全额补偿。

问题 2、预案披露，江苏名通部分游戏版号申请及运营备案尚未完成，请补充披露：（1）上述未获审批和备案游戏的营业收入、净利润及其占比

情况；(2) 前述游戏版号和运营备案的进展情况及预计办毕时间，无法取得游戏版号及运营备案对评估值的影响；(3) 具体描述上述事项对江苏名通日常经营开展所产生不利影响，并就此进行重大风险提示。请财务顾问、律师和会计师发表意见。

回复：

一、未获审批和备案游戏的营业收入、净利润及其占比情况

截至本回复签署日，江苏名通子公司镇江乐游自研游戏《烈火遮天》、《诸神之战》和《全民星座》等3款游戏尚未取得国家新闻出版广电总局的前置审批及（或）文化部运营备案，具体情况如下：

序号	游戏名称	游戏类型	出版版号	运营备案编号
1	烈火遮天	手游	正在办理中	文网游备字[2015]M-RPG0580号
2	诸神之战	手游	暂停办理	暂停办理
3	全民星座	手游	暂停办理	暂停办理

鉴于《诸神之战》和《全民星座》仅进行过测试，未正式运营。报告期内，仅《烈火遮天》1款游戏产品产生营业收入和净利润，具体情况如下：

单位：万元

年度	营业收入		净利润	
	金额	占比	金额	占比
2016年度	250.02	1.35%	250.02	2.42%
2015年度	556.60	5.04%	556.60	8.70%

报告期内，《烈火遮天》产生的收入及净利润占江苏名通总收入和净利润的比例较低，对江苏名通整体经营状况和财务状况影响较小。

二、上述游戏审批和备案的进展情况及预计办毕时间

《烈火遮天》、《诸神之战》和《全民星座》为江苏名通子公司镇江乐游研发，由奇天乐地科技（北京）有限公司独家代理的手机游戏，奇天乐地科技（北京）有限公司负责上述游戏版号的办理及备案。

根据奇天乐地科技（北京）有限公司提供的最新资料，《烈火遮天》出版申请已被北京市新闻出版广电局批准，北京市新闻出版广电局已于2017年1月4日向国家新闻出版广电总局提交关于出版《烈火遮天》的请示，国家新闻出版广电总局对《烈火遮天》的相关申请文件正在审核过程中。

鉴于《诸神之战》和《全民星座》两款游戏测试数据未达到预期效果，江苏名通决定放弃对上述两款游戏的继续投入并终止其研发进程。江苏名通已与奇天乐地科技（北京）有限公司签署关于该等游戏的终止代理协议，江苏名通亦不会将该等游戏委托给其他第三方或自有平台运营。因此，《诸神之战》和《全民星座》两款游戏的审批和运营备案手续已经终止。

三、未获审批和备案的游戏对评估值的影响

江苏名通在对其未来现金流进行预测时，未考虑《烈火遮天》、《诸神之战》及《全民星座》产生的影响，因此，上述三款游戏未获得审批和备案不会对本次交易江苏名通的评估值产生影响。

四、请具体披露上述事项对江苏名通日常经营开展所产生不利影响

根据《关于移动游戏出版服务管理的通知》（新广出发〔2016〕44号）的规定，未按照本通知要求履行相关审批手续即上网出版运营的移动游戏，一经发现，相关出版行政执法部门将按非法出版物查处。根据《出版管理条例》的规定：未经批准，擅自从事出版物的出版、印刷或者复制、进口、发行业务，由出版行政主管部门、工商行政管理部门依照法定职权予以取缔；依照刑法关于非法经营罪的规定，依法追究刑事责任；尚不够刑事处罚的，没收出版物、违法所得和从事违法活动的专用工具、设备，违法经营额1万元以上的，并处违法经营额5倍以上10倍以下的罚款，违法经营额不足1万元的，可以处5万元以下的罚款；侵犯他人合法权益的，依法承担民事责任。

同时，根据《网络游戏管理暂行办法》的规定，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。网络游戏运营企业违反该等规定的，由县级以上文化行政部门或者文化市场综合执法机构责令改正，并可根据情节轻重处20000元以下罚款。

上述游戏为江苏名通全资子公司镇江乐游研发、奇天乐地科技（北京）有限公司独家代理运营，江苏名通未参与该等游戏的运营。根据上述法律法规的规定，因未经审批和备案而被处罚的责任主体应为游戏运营单位，而非江苏名通及其子公司。

此外，镇江市文化行政综合执法支队已于2017年3月17日出具证明文件，证明江苏名通、镇江乐游报告期内没有因违反国家有关网络游戏管理、网络出版服务方面的法律、法规的规定而受到文化行政管理部门的行政处罚。

虽然江苏名通及其子公司镇江乐游不是上述行为的直接责任主体，但若上述行为

被相关执法部门查处，上述已上线运营的游戏将面临被强制下线的风险，江苏名通游戏分成收入将因此而减少，给其经营业绩带来一定的负面影响。

针对上述风险，江苏名通实际控制人秦谦、魏义分别出具了承诺函：“若因该等瑕疵导致江苏名通、镇江乐游或时代出版传媒股份有限公司遭受任何经济损失的，本承诺人将予全额补偿。”

五、补充披露

上述相关内容已在预案“重大风险提示”之“二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/1、游戏产品未能及时办理版号或备案的风险”、“第四节交易标的之江苏名通基本情况”之“十二、主要游戏产品版号办理和文化部备案的情况/（一）自研游戏产品版号办理及运营备案情况”、“第十节风险因素”之“二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/1、游戏产品未能及时办理版号或备案的风险”进行了补充披露。

六、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为：江苏名通未获审批和备案游戏的营业收入和净利润占其总收入和净利润的比例较低，对江苏名通整体财务状况和经营成果影响较小。鉴于江苏名通及其子公司镇江乐游不是上述行为的直接责任主体，但若上述行为被相关执法部门查处，上述已上线运营的游戏将面临被强制下线的风险，江苏名通游戏分成收入将因此而减少，给其经营业绩带来一定的负面影响。

经核查，承义律师认为：江苏名通未获审批和备案游戏的营业收入和净利润占其总收入和净利润的比例较低，对江苏名通整体财务状况和经营成果影响较小。鉴于江苏名通及其子公司镇江乐游不是上述行为的直接责任主体，但若上述行为被相关执法部门查处，上述已上线运营的游戏将面临被强制下线的风险，江苏名通游戏分成收入将因此而减少，给其经营业绩带来一定的负面影响。为此，江苏名通的实际控制人已出具承诺，若公司因此遭受任何经济损失的，其将予以全额补偿。

经核查，会计师认为：江苏名通未获审批和备案游戏的营业收入和净利润占其总收入和净利润的比例较低，对江苏名通整体财务状况和经营成果影响较小。

问题 3、预案披露，江苏名通存在 ICP 许可证不能完成变更手续的风险，由于标的资产原股权出资人涉及外资，江苏省通信管理局未批准江苏

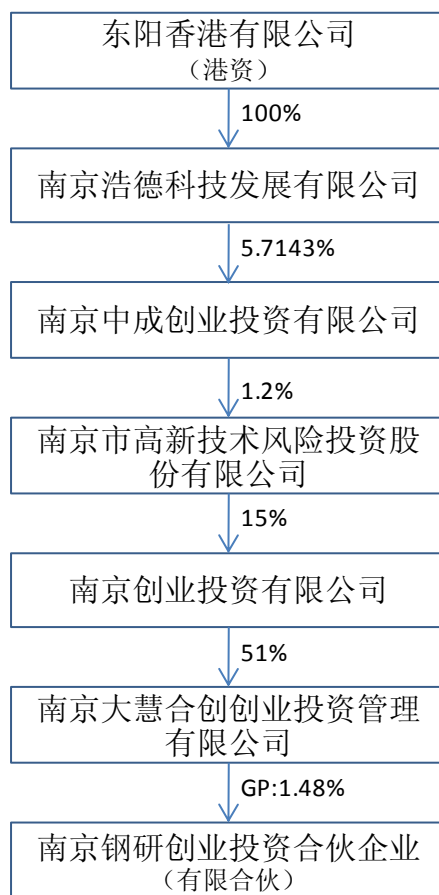
名通的 ICP 许可证换发申请，目前公司相关股东已作股份转让。请补充披露：(1) 目前办理 ICP 许可证的进展情况，是否存在法律障碍，预计办毕时间；(2) 未取得 ICP 许可证对江苏名通业务经营的影响及财务影响。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

一、目前办理 ICP 许可证的进展情况，是否存在法律障碍，预计办毕时间

江苏名通主要从事网络游戏的运营和研发、利用网络信息经营游戏产品（包括网络游戏虚拟货币发行）等业务，属于第二类增值电信业务中的因特网信息服务业务。根据《中华人民共和国电信条例》等相关规定，江苏名通需取得《互联网增值电信业务经营许可证》方可开展经营活动。江苏名通已于 2010 年 2 月 5 日取得江苏省通信管理局颁发的 ICP 许可证，并且每年按要求进行了年检。

江苏名通分别于 2016 年 3 月 21 日和 3 月 28 日变更注册资本和法定代表人。并分别于 2016 年 3 月 28 日、4 月 14 日、5 月 6 日、7 月 19 日进行四次股权转让。江苏名通根据《电信业务经营许可管理办法》的规定，在 2016 年 8 月 11 日向原发证机关（江苏省通信管理局）申请换发新的 ICP 许可证。由于上述股权转让新引入股东南京钢研的间接出资人涉及外资，江苏省通信管理局未批准江苏名通的上述申请。南京钢研主要投资结构如下：



为加快 ICP 许可证的办理进程，2017 年 2 月 21 日，镇江致拓和南京浩德科技发展有限公司签署股权转让协议，南京浩德科技发展有限公司将其持有的南京中成创业投资有限公司 5.7143%股权转让给镇江致拓，2017 年 3 月 7 日，南京中成完成工商变更登记手续。

2017 年 3 月 27 日，江苏名通取得江苏省通信管理局颁发的新版 ICP 经营许可证。

二、未及时取得 ICP 许可证对江苏名通业务经营的影响及财务影响

根据《中华人民共和国电信条例》及《电信业务经营许可管理办法》的相关规定，取得电信业务经营许可证的公司或者其授权经营电信业务的子公司，遇有合并或者分立、有限责任公司股东变化、业务经营权转移等涉及经营主体需要变更的情形，或者业务范围需要变化的，应当自公司作出决定之日起 30 日内向原发证机关提出申请，经批准后方可实施。在经营许可证的有效期内，变更公司名称、法定代表人的，应当在完成公司的工商变更登记手续后 30 日内向原发证机关申请办理电信业务经营许可证变更手续。违反上述规定，主管部门将处以责令改正、给予警告、没收违法所得、罚款、责令停业整顿等处罚。

2017 年 3 月 27 日，江苏名通取得江苏省通信管理局颁发的新版 ICP 许可证。同时

江苏名通实际控制人秦谦和魏义承诺：若因江苏名通本次 ICP 许可证办理事项而导致江苏名通或者上市公司遭受经济损失的，秦谦和魏义将承担全额赔偿责任。

综上所述，未及时取得 ICP 许可证不会对江苏名通业务经营及财务产生不利影响。

三、补充披露

上述相关内容已在预案“重大风险提示”之“一、本次交易相关的风险/（三）江苏名通 ICP 许可证未及时完成变更手续的风险”、“第十节风险因素”之“一、本次交易相关的风险/（三）江苏名通 ICP 许可证未及时完成变更手续的风险”进行了补充披露。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为：江苏名通已取得江苏省通信管理局颁发的新版 ICP 许可证。同时江苏名通实际控制人秦谦和魏义出具承诺，承诺若因江苏名通本次 ICP 许可证办理事项而导致江苏名通或者上市公司遭受经济损失的，将承担全额赔偿责任。

经核查，承义律师认为：江苏名通已取得江苏省通信管理局颁发的新版 ICP 许可证。同时江苏名通实际控制人秦谦和魏义出具承诺，承诺若因江苏名通本次 ICP 许可证办理事项而导致江苏名通或者上市公司遭受经济损失的，将承担全额赔偿责任。

问题 4、请公司结合江苏名通游戏研发经验和相关历史数据、行业平均水平等信息，补充披露江苏名通游戏开发失败的风险及应对措施，以及可能对公司造成的影响，并进行重大风险提示。请财务顾问发表意见。

回复：

一、江苏名通游戏研发经验和相关历史数据

江苏名通自涉足游戏研发以来，研发成功的主要游戏情况如下：

游戏名称	游戏类型	主要研发人员	总流水（万元）	注册用户数（人）
热血江湖传	ARPG 网页游戏	孙森、汪敬、杨畅、张鹏、仲伟国和潘建谱	26,973.14	23,112,380
奇迹来了	ARPG 网页游戏	孙森、潘建普、李富华	15,058.81	18,454,162

烈火遮天	ARPG 手机游戏	文锦鹏、韩凯和王丰高	4,026.40	3,964,023
------	-----------	------------	----------	-----------

注：总流水是指自游戏上线以来，截至 2016 年 12 月 31 日玩家充值总流水；注册用户数是指自游戏上线以来，截至 2016 年 12 月 31 日累计注册用户数。

自涉足游戏研发以来，江苏名通共研发 15 款游戏产品，其中《热血江湖传》和《奇迹来了》最高月流水均达到千万级别。根据 9K9K.com 统计的开服数据显示：《热血江湖传》2016 年度在腾讯页游开服总数为 529 组，排名第七位，具有较强的市场竞争力和影响力。

二、江苏名通游戏开发失败风险和相应的应对措施，以及可能对公司造成的影响及其风险提示

（一）江苏名通游戏开发失败的风险

虽然江苏名通游戏研发团队具有较强的研发实力，已经成功研发出多款具有市场影响力的网络游戏，且积累了丰富的研发经验。但游戏研发是一项系统工程，研发团队不仅需要掌握策划、程序、美术和测试等诸多技术，还需要对游戏行业发展趋势、玩家需求情况、游戏上线时机等有较为深刻的理解，游戏 IP 的质量也将直接影响游戏的成功率。在游戏研发过程，江苏名通在上述任何一个环节如果出现偏差，将导致游戏收益无法到达预期甚至不能上线运营的风险，进而直接影响江苏名通的经营计划和经营业绩。因此江苏名通面临游戏开发失败的风险。

（二）江苏名通对游戏开发失败风险的应对措施

1、提升研发过程管理和质量控制

江苏名通将通过建立和完善游戏研发过程，具体包括项目立项、项目研发、技术测试、产品内测、产品公测、版本更新等，进一步提高研发过程管理水平。通过在各主要环节设置严格的质量标准并进行严格的审核，规范化整个研发流程，提高研发效率。通过上述过程控制及规范化的开发运作流程，有效提高整个研发过程的顺利进行，保证了游戏产品的研发质量，从而降低产品研发过程中的风险和研发失败率。

2、加强对游戏市场需求的把握

一方面，江苏名通利用自身在运营方面的优势，积累了丰富的用户资源和用户行为数据。江苏名通可借助该等资源和数据提升自研游戏的整体架构策划、付费点设计、

运营活动策划等，提高自研游戏的产品化和商业化水平，为游戏产品的成功推出奠定基础。另一方面，江苏名通将不断与国内大型游戏运营商合作（如腾讯、三七、网易等），多维度了解游戏行业发展趋势和用户需求，有针对性的研发游戏产品，提升游戏研发成功率。

3、加强优质游戏 IP 资源储备

为提高所研发游戏产品的市场影响力和收益水平，江苏名通不断挖掘和积累优质 IP 资源，借助优质 IP 资源优势提升游戏研发产品的成功率。截至评估基准日，江苏名通已签约《墨香》、《新天上碑》、《神之领域》、《劲舞团》、《神泣》等多款优质端游 IP，为提高游戏研发成功率奠定基础。

（三）游戏研发失败可能对江苏名通造成的影响

游戏研发失败将会对江苏名通盈利能力产生一定的负面影响。一方面，游戏研发前期投入成本无法收回，另一方面，游戏产品未能上线运营将无法为江苏名通带来收益。

截至本回复签署日，除《诸神之战》和《全民星座》外，江苏名通所有研发游戏均上线运营并取得预期收益。未来，江苏名通将通过加强对游戏研发过程管理及质量控制、对游戏市场需求的把控及优质 IP 资源的积累等多种方式，提高游戏研发成功率，提高江苏名通盈利能力和竞争优势。

三、补充披露

上述内容已在预案中“重大风险提示”之“二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/9、江苏名通游戏开发失败的风险”、“第十节风险因素”之“二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/9、江苏名通游戏开发失败的风险”进行了补充披露。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为：虽然江苏名通游戏研发团队具有较强的研发实力，已经成功研发出多款具有市场影响力的网络游戏，且积累了丰富的研发经验。但江苏名通仍面临游戏开发失败的风险，进而对江苏名通盈利能力造成不利影响。针对上述风险，江苏名通管理层已经制定出切实可行的应对措施，该措施能有效降低上述风险

给企业带来的负面影响。

二、关于评估作价的合理性

问题 5、预案披露，江苏名通于 2016 年 3 月 24 日、2016 年 3 月 29 日、2016 年 4 月 15 日、2016 年 7 月 5 日数次经历股权转让，对应的股权估值为 100,000 万元至 120,000 万元，而本次交易中江苏名通的股权估值达 150,260 万元。请补充披露：(1) 江苏名通在短时间内估值大幅增长的原因及其合理性，说明在其财务情况未发生重大改变的前提下，估值增长较快的原因；(2) 结合游戏行业发展趋势、标的资产市场份额、竞争对手情况、江苏名通主打游戏的运营情况、新款游戏预计推出时点及试运营情况，分析说明本次评估增值的主要原因及其合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

一、江苏名通在短时间内估值大幅增长的原因及其合理性，说明在其财务情况未发生重大改变的前提下，估值增长较快的原因

(一) 江苏名通最近三年历次股权转让的作价情况

单位：万元

序号	股权转让日期	转让方	受让方	转让股权	转让价格	折算后江苏名通 100%股权的估值	作价依据
1	2014 年 7 月 25 日	班菁华	中青宝 ¹	510.00	28,815	56,500	交易各方以具有证券从业资格的资产评估机构出具的资产评估报告为基础确定的交易作价。
		秦谦		490.00	27,685		
2	2015 年 12 月 28 日	增资	镇江德创	250.00	250.00	1,000	江苏名通实际控制人通过镇江德创增资

¹ 本次股权转让最终未实施

	日						
3	2016年3月21日	增资	镇江德创	100.00	100.00	1,250	江苏名通实际控制人通过镇江德创增资
4	2016年3月24日	班菁华	魏义	469.50	0.0001	0.0003	解除双方之间的代持关系
			镇江星耀	40.50	3,450	115,000	双方系在江苏名通 2016 年度实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润 1 亿元的基础上给予 11.5 倍市盈率确定的交易作价。
5	2016年3月29日	魏义	镇江宝安	27.00	2,400	120,000	交易各方系在江苏名通 2016 年度实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润 1 亿元的基础上给予 12 倍市盈率确定的交易作价。
			南京钢研	22.50	2,000		
6	2016年4月15日	秦谦	西藏泰富	67.50	5,000	100,000	交易各方系在江苏名通 2016 年度实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润 1 亿元的基础上给予 10 倍市盈率确定的交易作价。
7	2016年7月5日	魏义	镇江星耀	34.56	2,944	115,000	双方系在江苏名通 2016 年度实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润 1 亿元的基础上给予 11.5 倍市盈率确定的交易作价。
8	2017年2月	秦谦、魏义、镇江德创、西藏泰富、镇江星耀、镇江宝安	安徽出版集团	607.50	67,617	150,260	该价格为初步作价，最终交易价格以具有证券从业资格的资产评估机构出具的资产评估报告为基础确定。

(二) 江苏名通最近三年股权转让价格与本次交易价格差异的合理性

1、2014 年 7 月，秦谦、班菁华拟转让给中青宝

本次股权转让中江苏名通 100%股权的交易作价为 5.65 亿元，交易各方以具有证券从业资格的资产评估机构出具的资产评估报告为基础确定的交易作价，交易作价合理。该次交易对江苏名通的估值低于本次重组的预估值，主要原因是转让时点不同，截至本预案签署日江苏名通的盈利能力及净资产规模均已经大幅提升。

2、2015 年 12 月 28 日，镇江德创增资

本次增资对应的江苏名通股权比例为 20%，增资金额为 250 万元，增资价格为每注册资本 1 元。因为本次增资是江苏名通实际控制人通过镇江德创增资，不属于市场化的交易行为，与本次重组的预估值不存在可比性。

3、2016 年 2 月 21 日，镇江德创增资

本次增资对应的江苏名通股权比例为 7.41%，增资金额为 100 万元，增资价格为每注册资本 1 元。因为本次增资是江苏名通实际控制人通过镇江德创增资，不属于市场化的交易行为，与本次重组的预估值不存在可比性。

4、2016 年 3 月 24 日，班菁华转让给魏义

本次股权转让是为了解除班菁华与魏义之间的股权代持关系，经交易双方协商，本次股权转让交易作价为 1 元，低于本次重组预估值。因本次股权转让不属于市场化的交易行为，与本次重组的预估值不存在可比性。

5、2016 年 3 月 24 日，班菁华转让给镇江星耀

本次股权转让是为了解决股权被代持人魏义的资金需求，交易双方协商确定交易价格。本次转让股权比例为 3%，交易价格为 3,450 万元。本次交易定价系双方在江苏名通 2016 年度实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润 1 亿元的基础上给予 11.5 倍市盈率确定的交易价格。本次交易价格低于本次重组的预估值，主要原因是：

（1）本次股权转让仅以 2016 年预计可实现净利润为基础，未考虑江苏名通未来业绩增长因素；（2）本次重组预估值系评估师基于对企业及行业现状及发展趋势所做出的合理预估，充分考虑了江苏名通的未来发展状况；（3）本次重组将引入盈利补偿条款，交易对方将对江苏名通未来三年的经营业绩进行承诺，并负有潜在的补偿义务，本次重组的交易对方所承担的交易风险较高；（4）本次重组交易对方所取得交易对价为上

上市公司新发行股份且具有一定的锁定期，与现金对价相比，流动性较低；（5）本次股权转让的股权比例较低，本次重组江苏名通实际控制人将发生变更，两次交易目的不同。

6、2016年3月29日，魏义转让给镇江宝安、南京钢研

本次股权转让是为了解决魏义的资金需求，交易各方协商确定交易价格。本次转让股权比例合计为 3.67%，交易价格合计为 4,400 万元。本次交易定价系各方在江苏名通 2016 年度实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润 1 亿元的基础上给予 12 倍市盈率确定的交易作价。本次交易价格低于本次重组的预估值，原因与 2016 年 3 月 24 日班菁华转让给镇江星耀相同。

7、2016年4月15日，秦谦转让给西藏泰富

本次股权转让是为了解决秦谦的资金需求，交易双方协商确定交易价格。本次转让股权比例合计为 5%，交易价格为 5,000 万元。本次交易定价系双方在江苏名通 2016 年度实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润 1 亿元的基础上给予 10 倍市盈率确定的交易作价。本次交易价格低于本次重组的预估值，原因与 2016 年 3 月 24 日班菁华转让给镇江星耀相同。

8、2016年7月5日，魏义转让给镇江星耀

该次股权转让是为了解决魏义的资金需求，交易双方协商确定交易价格。本次转让股权比例合计为 2.56%，交易价格为 2,944 万元。本次交易定价系双方在江苏名通 2016 年度实现的扣除非经常性损益后归属于母公司股东净利润 1 亿元的基础上给予 11.5 倍市盈率确定的交易作价。本次交易价格低于本次重组的预估值，原因与 2016 年 3 月 24 日班菁华转让给镇江星耀相同。

9、2017年2月，安徽出版集团受让秦谦、魏义、镇江德创、西藏泰富、镇江星耀、镇江宝安持有股权

鉴于一方面江苏名通部分股东对资金的需求，希望通过出让江苏名通部分股权寻求退出。另一方面，为提前锁定时代出版本次重组标的资产江苏名通，以加速安徽出版集团旗下控股的上市公司时代出版与江苏名通的协同发展。安徽出版集团受让秦谦、魏义、镇江德创、西藏泰富、镇江星耀、镇江宝安等 6 名江苏名通股东持有的 45% 股权，再以持有的上述股权参与本次重组。本次股权转让的交易价格以本次重组的预估

值为基础，交易价格与本次重组一致，具有合理性。

二、请结合游戏行业发展趋势、标的资产市场份额、竞争对手情况、标的资产主打游戏的运营情况、新款游戏预计推出时点及试运营情况，分析说明本次评估增值的主要原因及合理性

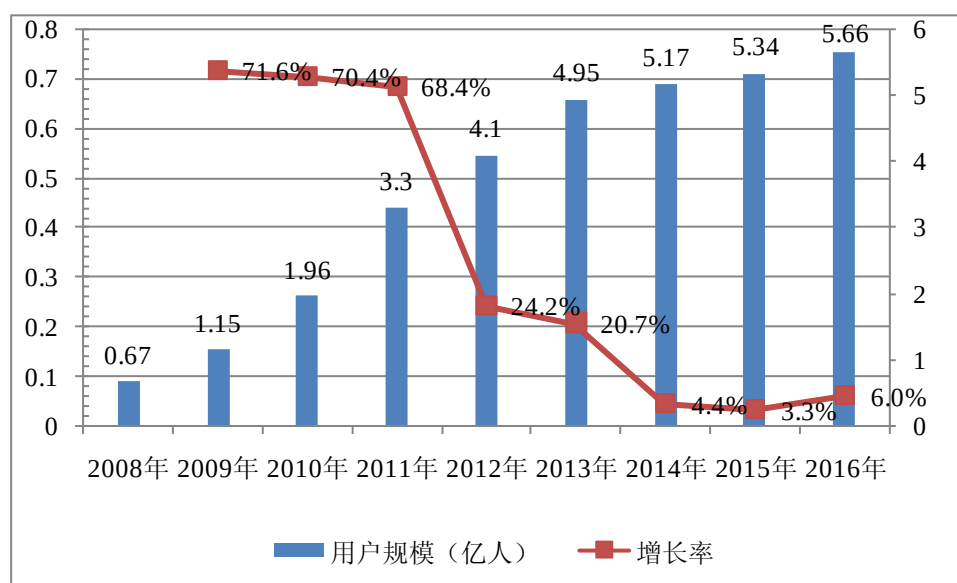
（一）游戏行业发展趋势

1、全球网络游戏发展状况

近年来，全球游戏市场发展呈现总体稳定、局部增长的态势。根据市场研究公司 Newzoo 发布的《2016 年全球游戏市场报告》显示，2015 年，全球游戏行业营业收入达到 918 亿美元，较 2014 年增长 9.8%。根据 Newzoo 的预测，2016 年全球游戏市场规模将达到 996 亿美元，同比增长 8.5%，至 2017 年，全球游戏市场规模将达到 1,029 亿美元，年复合增长率约为 3.3%。

2、中国网络游戏市场规模继续上升

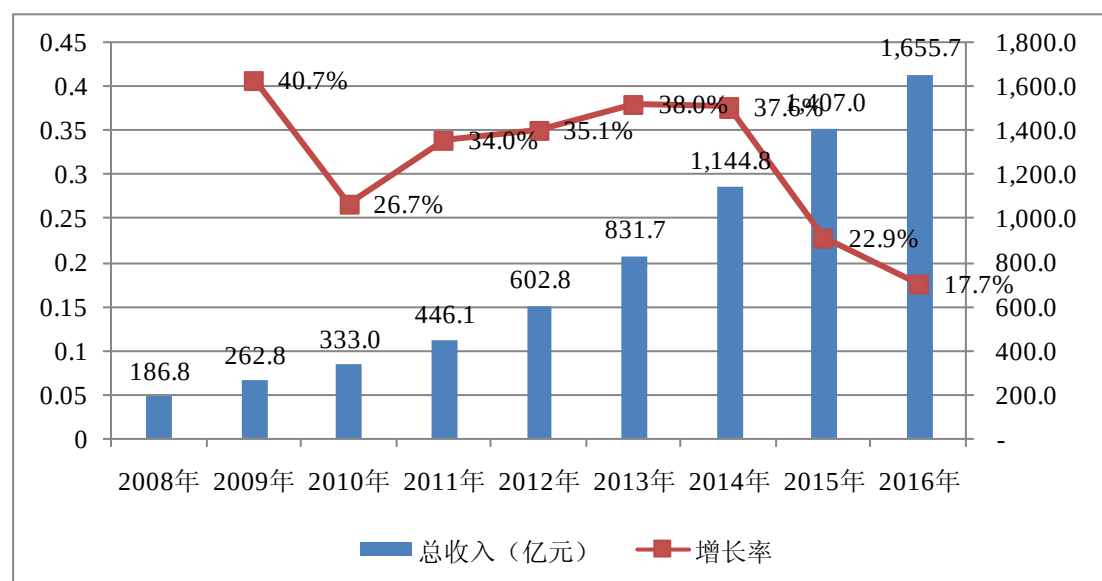
根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会（GPC）、中新游戏研究中心（伽马数据）（CNG）、国际数据公司（IDC）联合发布的《2016 年中国游戏产业报告》（摘要版），2016 年中国游戏市场玩家总人数达到 5.66 亿人，连续三年保持的 5 亿人以上。



数据来源：GPC、IDC、CNG

2016 年中国游戏市场销售收入 1,655.7 亿元，较 2015 年增长 17.7%。相比 2008 年

销售收入的 186.8 亿元，增长 786.3%，年均复合增长率 31.36%。

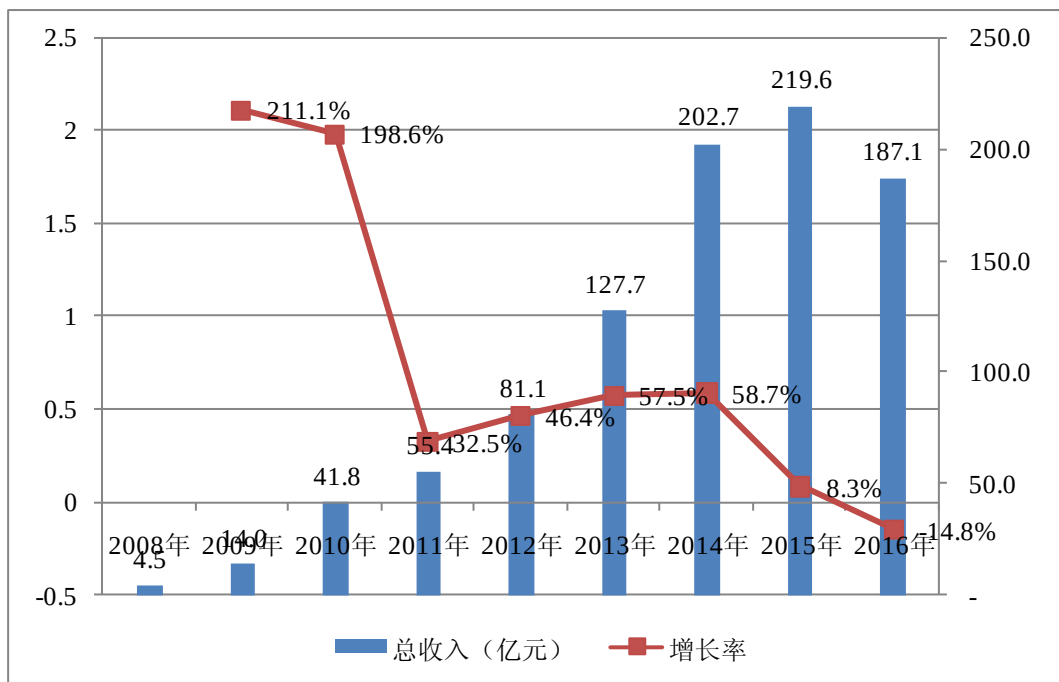


数据来源：GPC、IDC、CNG

中国网络游戏市场规模继续上升，主要得益于三个方面：第一、从硬件上看，光纤网络和移动 4G 网络的全面普及为网络游戏的发展提供了良好的硬件设施；第二、从需求上看，人民生活水平快速提升，人们对娱乐的需求越来越重；第三、从企业经营来看，创新型的商业模式与运营模式为行业带来更多渠道。同时，随着人口红利的逐步用尽，网络游戏市场规模增长速度逐渐下降，预计将在 2020 年左右进入平台发展期。

(1) 网页游戏持续增长

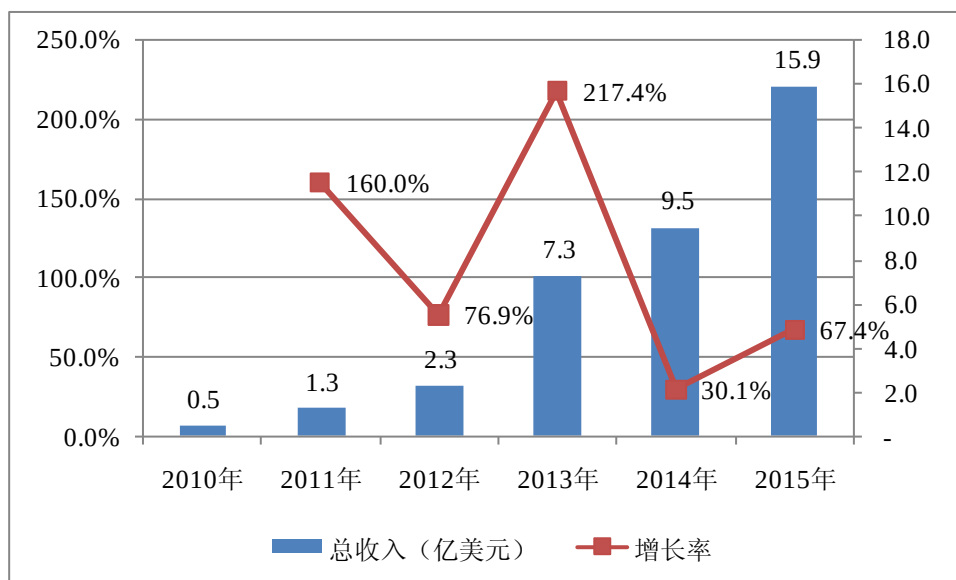
随着互联网的普及，2008 至 2016 年，中国网页游戏市场规模逐年高速增长。但受人口红利的减少以及增长基数的不断增大，中国网页游戏市场在经历了高速增长期之后，已步入成熟稳定期。市场集中度不断提高，页游产品逐步向精细化、差异化的方向发展，页游研发质量逐步被重视。



数据来源：GPC、IDC、CNG

(2) 页游海外市场增长明显高于国内

中国网页游戏海外市场规模增长率明显高于国内市场，海外市场还有很大潜力。根据艾瑞咨询统计数据，2015 年中国自主研发网页游戏海外市场规模 15.9 亿美元，较 2014 年增长 67.4%。



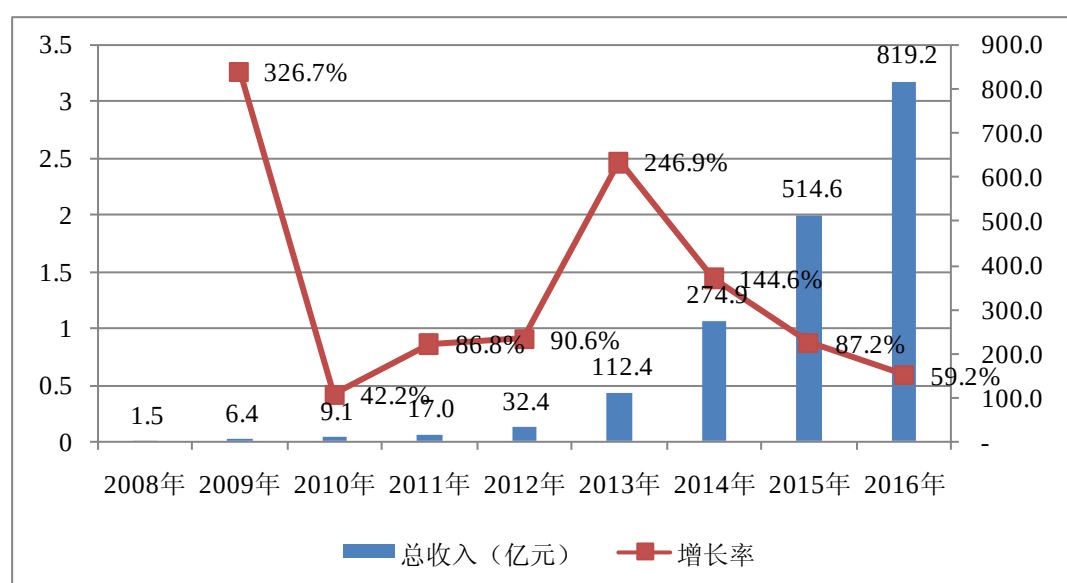
数据来源：艾瑞咨询

海外页游市场正处于稳步发展期，借助在国内市场丰富的运营经验，中国游戏逐

渐走向世界。与此同时，国内厂商也在积极引进海外优秀的游戏产品，或是将优质的 IP 交给实力好的海外游戏开发企业进行联合开发。在技术层面上相互交流学习，形成了良好的产业生态链。

（3）移动游戏保持高速增长

随着智能手机的上市和普及，移动游戏用户数量和移动游戏市场规模也得到了快速增长，是目前中国网络游戏行业内增长最快的细分市场。根据 GPC、CNG 和 IDC 联合发布的《2016 年中国游戏产业报告》（摘要版），2016 年，移动游戏销售实现收入 819.2 亿元，较 2015 年增长 304.6 亿元，增速为 59.2%。



数据来源：GPC、IDC、CNG

综上所述，我国国内游戏市场规模不断扩大，虽然页游市场增速放缓，但其精品化的发展趋势有利于江苏名通进一步巩固其市场占有率。中国移动游戏市场规模的高速增长为江苏名通未来的业绩曾展奠定了基础。

（二）江苏名通市场份额

根据 GPC、CNG、IDC 联合发布的《2016 年中国游戏产业报告》（摘要版），2016 年中国游戏市场玩家总人数达到 5.66 亿人，连续三年保持的 5 亿人以上，2016 年中国游戏市场销售收入 1,655.7 亿元。

与中国游戏总市场相比，江苏名通研发和运营的游戏玩家数量和销售收入相对较低，市场份额较低。但江苏名通始终坚持精细化经营，通过制定精准化营销策略、提

高用户相应速度等手段提升公司营收能力，同时，江苏名通始终坚持以优质 IP 为基础，打造精品游戏产品，提升单个产品创收能力。

（三）竞争对手情况

江苏名通的主要竞争对手包括：

（1）91wan

91wan 游戏平台是广州维动网络科技有限公司旗下的专业游戏平台，成立于 2007 年 12 月。运营至今 91wan 网页游戏平台累积注册用户约 1.4 亿，同时联合运营多达 30 余款网页游戏，日登录用户超 2000 万。

（2）心动网络

心动网络股份有限公司业务涉及游戏研发运营、动画制作、偶像娱乐等多个产业。

公司创立于 2002 年，前身为中国最早的互联网分享网站之一的 VeryCD。2009 年起，公司开始涉及网页及移动客户端游戏的研发与运营业务。旗下拥有多款自主研发及独家代理游戏产品：如网页游戏《盛世三国》、《神仙道》、《开天辟地》、《盛世三国 2》、《开天辟地 2》、《将神》、《仙侠道》，移动客户端游戏《神仙道》、《将神》、《仙侠道》、《横扫千军》、《口水三国》、《天天打波利》、《仙境传说 RO：守护永恒的爱》、《说剑》、《神仙道高清重置版》等游戏作品。

（3）要玩

要玩游戏平台是广州要玩娱乐网络技术有限公司旗下的游戏运营平台，成立于 2009 年。目前联合运营的游戏有《傲视天地》、《神仙道》、《盛世三国》、《三国风云 2》、《街机三国》、《烈焰》、《攻城掠地》、《烈火战神》、《武侠外传》、《攻城略地》等等；独家代理的游戏有《仙剑炼妖录》、《奇迹战神》、《驯龙战记》等；自主研发了《富豪传奇》、《大富豪 2》等游戏。

（4）上海骏梦

上海骏梦网络科技有限公司主要从事网页游戏和手机游戏的研发和运营，主要通过自主运营、联运运营和代理运营相结合的方式进行游戏运营。在游戏研发方面，先后研发出如《指上谈兵》、《秦时明月 Mobile》等游戏产品。

（5）游爱

广州游爱网络技术有限公司，成立于 2011 年 11 月，游爱网络自成立以来已经自主研发、自主运营、授权运营、联合运营了多款移动网络游戏，成功推出了《风云天下 OL》、《武林萌主》（比武招亲）、《蜂鸟五虎将》等知名移动网络游戏。经过多年的精品网络游戏的开发和运营，游爱网络积累良好的客户基础。

（6）久游

久游网（www.9you.com），2003 年 4 月份成立于上海，中国第一代互联网游戏运营商。

2003 年 4 月成立以来，久游网先后引进了《劲乐团》、《劲舞团》等经典音舞网络游戏。自 2012 年以来，公司开始了优质 IP 买断、代理以及自主 IP 产品的手游化研发和发行。在 2013 年底，久游网联合陌陌平台首家发布《劲舞团》手机版系列产品：《陌陌劲舞团》。随后陆续推出手游《一姬当千》、《爱情公寓》等。目前久游运营的网页游戏有《勇士无敌》、《幻想封神传》等。

（四）江苏名通主打游戏运营情况

报告期内，江苏名通主要游戏运营情况如下：

1、自研游戏

（1）热血江湖传

《热血江湖传》是江苏名通研发的一款基于韩国当红网络游戏《热血江湖》（端游）的 ARPG 网页游戏，在保留热血江湖原有特色的基础上，拥有全新的披风系统、灵兽系统、技能系统、气功系统，在融合原有的披风和灵兽的基础上让披风和灵兽更具有可玩性与收藏价值，让玩家体验到江湖畅快淋漓的 PK 感与多样性带来的乐趣。

报告期内，游戏总玩家数量、付费玩家数量、活跃用户数、付费玩家报告期内每月人均消费值、充值消费比等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年 8-12 月
当期充值总金额（元）	225,877,336.30	43,854,099.00
期末注册玩家数量	23,112,380	6,206,096
月均付费玩家数量	30,632	27,829
月均活跃用户数	1,321,905	1,063,949
月均付费玩家 ARPU（元）	664.47	268.70
月均充值消耗比	89.43%	90.56%

注：（以下各游戏均适用）

- i. 游戏当期总充值金额即游戏当期总流水；
- ii. 月均付费玩家数量指当期月付费玩家数量的月度平均数；
- iii. 游戏活跃用户数指当月登陆游戏玩家的数量；月均游戏活跃用户数指游戏产品当期月游戏活跃用户数的月度平均数；
- iv. $ARPU = \text{游戏当月充值收入} / \text{游戏当月付费用户数}$ ；月均 $ARPU$ 值 = 游戏产品当期 $ARPU$ 值的月度平均数。
- v. 充值消费比 = 消费虚拟货币数 / 游戏中发放的虚拟货币总数。游戏中发放的虚拟货币总数包括充值与赠送。

2015 年 8 月，《热血江湖传》正式上线运营，2015 年 10 月，接入腾讯游戏平台，凭借游戏优良的玩家体验和腾讯游戏平台的市场影响力，玩家数量大幅增加。从而导致 2016 年度充值总金额和注册玩家数量大幅提高。

2016 年度，《热血江湖传》月均付费玩家 $ARPU$ 值为 664.47 元，较 2015 年 8-12 月增加 395.77 元，增幅 147.29%。主要是由于 2015 年 8-12 月，游戏仍处于推广阶段，玩家多处于试玩阶段。随着玩家在游戏中角色的进一步提升，需付费关卡增多，玩家人均充值消费金额也逐步增加。

（2）《烈火遮天》

《烈火遮天》（屠龙刀）是一款由江苏名通全资子公司镇江乐游研发、奇天乐地科技（北京）有限公司独家代理的 ARPG 手机网游。《烈火遮天》是以小说为题材创作的横版闯关游戏，集合了伙伴、策略、技能、帮派等玩法。通过消耗正气值对勋章进行升级，可以得到更强悍的勋章，勋章会显示在角色名最前方，以展现玩家至高的荣誉。正气值可以通过挑战、商店购买获得。

报告期内，游戏付费玩家数、游戏流水数、充值消费比情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	11,010,303.75	22,741,160.42
期末注册玩家数量	3,964,023	2,927,937
月均付费玩家数量	3,659	3,611
月均活跃用户数	94,133	101,487
月均付费玩家 $ARPU$ （元）	298.71	529.69
月均充值消耗比	95.52%	98.37%

《烈火遮天》于 2014 年 5 月正式上线运营，截至 2016 年 12 月 31 日，累计注册用户数已达到 3,964,023 人。

2、自有页游平台运营游戏

（1）仙境物语

《仙境物语》是一款以北欧神话故事为背景的 2D 角色扮演游戏，是仙境传说系列的续作。由上海骏梦网络科技有限公司研发，江苏名通独家代理运营。在《仙境物语》中，玩家将化身为一名初出茅庐的冒险者，在奇幻的世界中冒险，结交伙伴，共同完成冒险者协会发布的任务。扮演一名拯救世界的英雄，成为一名真正的冒险者！

报告期内，游戏总玩家数量、付费玩家数量、活跃用户数、付费玩家报告期内每月人均消费值、充值消费比等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年 4-12 月
当期充值总金额（元）	7,249,828.80	36,767,707.30
期末注册玩家数量	6,538,505	5,687,281
月均付费玩家数量	2,008	11,698
月均活跃用户数	67,639	656,931
月均付费玩家 ARPU（元）	312	328
月均充值消耗比	93.23%	92.44%

2015 年 4 月，《仙境物语》正式上线运营，2015 年 10 月，接入腾讯游戏平台。

（2）神仙道

《神仙道》是由厦门光环信息科技有限公司研发，心动网络股份有限公司独家代理发行，江苏名通参与联合运营的一款横版 RPG 类型、仙侠题材的网页游戏。在游戏中，玩家将自身融入一个仙侠的世界，一路斩妖除魔，经历众多冒险关卡；正道二大门派：蜀山派、昆仑派，各自拥有强大的修仙力量；玩家可从与妖魔鬼怪的战斗中体验游戏的打击刺激感，到与二大门派修仙者的互动体验游戏的社会互动，再到游戏中各种丰富多样的游戏系统和丰富感人的剧情。

报告期内，游戏付费玩家数、游戏流水数、充值消费比情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	12,898,118.00	11,015,495.00
期末注册玩家数量	794,364	760,597
月均付费玩家数量	835	841
月均活跃用户数	6,032	7,383
月均付费玩家 ARPU（元）	1,289.06	1,092.26
月均充值消耗比	94.24%	93.47%

《神仙道》自 2012 年 2 月在江苏名通运营平台上线以来，采用按道具收费模式，累计注册用户已达 794,364 人。由于其良好的等级、难度系数设置和精美的游戏画面，

《神仙道》一直受到众多玩家的欢迎。随着运营时间的增长，轻度玩家逐渐流失，大量认知程度高、付费能力强的玩家逐步沉淀，剩余玩家的人均消费水平明显高于一般玩家。同时，游戏内活动设置不断优化，刺激玩家进行充值消费。进而导致该游戏的月均付费玩家 ARPU 值相对较高。

（3）七杀

《七杀》由四三九九网络股份有限公司研发并担任主要运营商，江苏名通参与联合运营的一款游戏。是一款大型 ARPG 类网络游戏，实现了以网页构架形式展现海量用户同场景的游戏互动；《七杀》采用丰富活动玩法和经典剧情副本相结合的模式，游戏画面力求营造出逼真写实的场景视觉效果，写实优美的魔幻世界和流畅的画面给玩家带来不一样的游戏体验。

《七杀》自 2014 年 2 月在江苏名通运营平台上线以来，累计注册用户已达 455,512 人。

报告期内，游戏付费玩家数、游戏流水数、充值消费比情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	7,889,080.50	11,546,177.00
期末注册玩家数量	455,512	376,975
月均付费玩家数量	1,239	1,836
月均活跃用户数	12,337	15,742
月均付费玩家 ARPU（元）	557.06	521.98
月均充值消耗比	99.52%	98.12%

（4）烈火战神

《烈火战神》是由广州仙海网络科技有限公司研发，江苏名通参与联合运营的一款大型即时制 ARPG 类网页游戏。

《烈火战神》自 2012 年 11 月在江苏名通运营平台上线以来，累计注册用户已达 395,698 人。

报告期内，游戏付费玩家数、游戏流水数、充值消费比情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	4,646,569.00	3,577,796.10
期末注册玩家数量	395,698	353,500
月均付费玩家数量	630	522
月均活跃用户数	6,958	5,903

月均付费玩家 ARPU（元）	623.61	572.29
月均充值消耗比	99.94%	99.86%

《烈火战神》2016 年度月均付费玩家 ARPU 为 623.61 元，较 2015 年增加 51.32 元，主要是由于江苏名通加强游戏运营，同时在 2016 年开展充值送积分活动，从而导致 2016 年月均付费玩家 ARPU 值增加。

（5）武易

《武易》是一款魔幻题材的即时战斗网页游戏。游戏画面以怀旧写实为基调，游戏音乐以魔幻哥特为主，做到了音效能够完美地体现画面的氛围。武易以怀旧为主题，加入了超炫装备、魔幻坐骑、帮派活动、万人攻城等内容，构造出一个完整的游戏世界。

《武易》自 2013 年 10 月在江苏名通运营平台上线以来，累计注册用户已达 129,595 人。

报告期内，游戏付费玩家数、游戏流水数、充值消费比情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	1,963,013.01	2,079,741.00
期末注册玩家数量	129,595	105,710
月均付费玩家数量	322	292
月均活跃用户数	3,700	3,854
月均付费玩家 ARPU（元）	513.10	609.35
月均充值消耗比	99.22%	98.75%

3、自有手游平台运营游戏——《风云天下 OL》

《风云天下 OL》是由广州游爱网络技术有限公司研发的一款以三国历史为题材背景的战争策略型手机网游，提供安卓和 IOS 两个版本，江苏名通独家代理 IOS 版本。

《风云天下 OL》融入各种新鲜元素、厚重的历史背景、丰富的游戏剧情与人物，真实地还原了三国历史。与此同时，游戏舍弃复杂的兵种搭配，为武将搭配唯一的兵种，武将和兵种拥有特殊战法技能，使用丰富多变的阵法进行战斗。玩家在游戏中扮演一位掌控整个国度的统帅，建城练兵、招贤纳士；巧布阵型、出其不意；运筹帷幄、消灭对手，于指尖玩转三国，构筑起自己的三国天地！

《风云天下 OL》自 2013 年 1 月由江苏名通开始运营，累计注册用户已达 322,989 人。

报告期内，游戏付费玩家数、游戏流水数、充值消费比情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	9,353,851.00	7,174,912.60
期末注册玩家数量	322,989	280,281
月均付费玩家数量	942	655
月均活跃用户数	8,599	11,212
月均付费玩家 ARPU（元）	830.45	951.62
月均充值消耗比	97.00%	97.60%

江苏名通主要游戏运营数据良好，充分体现了江苏名通的经营效率和盈利能力。

（五）新款游戏预计推出时点及试运营情况

序号	项目名称	类型	题材	本次反馈日 研发进度	预计上线 时间	实际运营情况
1	墨香	页游	知名端游武侠题材 MMORPG	已上线	2017 年 2 月	已完成台湾地区上线测试
2	墨香	手游	知名端游武侠题材 MMORPG	测试完成	2017 年 3 月	已完成台湾地区测试
3	新热血江湖	页游	知名端游武侠 ARPG	即将测试	2017 年 4 月	即将开展首轮测试
4	热江	手游	知名端游武侠 ARPG	测试完成	2017 年 4 月	已完成收费测试、外文翻译阶段
5	劲舞团	页游	著名休闲端游	在研	2018 年第一季度	委托开发
6	新天上碑	页游	知名端游武侠题材 MMORPG	在研	2018 年第一季度	已完成第一阶段开发
7	新天上碑	手游	知名端游武侠题材 MMORPG	在研	2018 年第一季度	已完成第一阶段开发
8	Asgard	页游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
9	Asgard	手游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
10	A3	页游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
11	A3	手游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
12	Luna Online	页游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位

综上所述，江苏名通所处游戏行业发展状况良好，市场潜力较大；江苏名通市场

份额虽然较低，但其经营管理策略保证其具有较强的盈利能力；江苏名通竞争对手较多，但不存在行业垄断的现象；江苏名通主打游戏及新款游戏运营良好，有效保证了江苏名通的未来盈利能力。江苏名通本次重组评估增值具有合理性。

三、补充披露

上述内容已在预案“第四节交易标的之江苏名通基本情况”之“十、最近三年进行资产评估、交易、增资或改制的情况”及“六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（三）江苏名通所属行业的特点/1、行业发展现状、（四）江苏名通的行业地位及核心竞争力/3、江苏名通市场份额”、“第六节标的资产预估值和定价情况”之“二、标的资产预估值合理性分析/（二）江苏名通预估值增值原因/5、江苏名通在研产品储备丰富”进行了补充披露。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为：江苏名通所处游戏行业发展状况良好，市场潜力较大；江苏名通市场份额虽然较低，但其经营管理策略保证其具有较强的盈利能力；江苏名通竞争对手较多，但不存在行业垄断的现象；江苏名通主打游戏及新款游戏运营良好，有效保证了江苏名通的未来盈利能力。江苏名通本次重组评估增值具有合理性。

经核查，评估机构认为：本次评估增值的主要原因是基于网络游戏市场快速增长、行业发展的良好环境、江苏名通的竞争优势及经营业绩的快速增长趋势。评估依据充分，评估增值具有合理性。

问题 6、预案披露，2015 年 9 月，数智源定向发行股份对应估值为 6,000 万元，市盈率为 5.67 倍；2016 年 9 月，数智源定向发行股份对应估值为 29,989.17 万元，市盈率为 18 倍。本次交易整体估值 43,000 万元。请补充披露本次交易的静态和动态市盈率，并说明标的资产在短时间内估值上升的原因以及本次作价的合理性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复：

本次方案调整后，时代出版已终止收购数智源 100%股权。

问题 7、预案披露，数智源 2017 年预计净利润达 3,150 万元，是 2016 年业绩的两倍。请结合数智源的竞争能力、行业地位等信息，补充说明数智源盈利预测的具体依据及合理性。请财务顾问发表意见。

回复：

本次方案调整后，时代出版已终止收购数智源 100%股权。

问题 8、请补充披露两项标的资产预估作价的可比交易情况，说明预估公允性。请财务顾问和评估师发表意见。

回复

一、江苏名通预估作价的可比交易情况

（一）可比交易的市盈率分析

江苏名通主要从事游戏相关业务，市场上同类可比交易案例及相关交易作价情况如下：

序号	上市公司	标的公司	股权比例	评估基准日	标的交易价格 (万元)	静态市盈率 (倍)	动态市盈率 (倍)
1	金科娱乐	杭州哲信	100%	2015/11/30	290,000.00	71.48	17.06
2	天神娱乐	幻想悦游	93.54%	2015/12/31	341,651.71	43.56	13.67
3	完美环球	完美世界	100%	2015/9/30	1,200,000.00	84.78	15.89
4	骅威文化	第一波	80%	2014/5/31	80,640.00	38.68	10.08
5	梅花伞	游族信息	100%	2013/8/31	386,696.73	103.21	13.53
6	中技控股	宏投网络	51%	2016/6/30	163,200.00	14.56	10.97
7	世纪华通	点点开曼	100%	2015/12/31	683,900.00	23.42	13.41
8	巨龙管业	北京拇指玩	100%	2016/8/31	33,850.00	150.17	13.43
9	慈文传媒	赞成科技	100%	2015/7/31	110,000.00	34.52	13.75
10	爱使股份	游久游戏	100%	2013/12/31	118,000.00	38.14	11.80
11	任子行	唐人数码	100%	2014/12/31	60,256.00	17.62	13.39
12	金亚科技	天象互动	100%	2014/12/31	220,000.00	19.63	10.00
13	天舟文化	游爱网络	100%	2015/12/31	162,000.00	39.89	13.50
14	富春通信	摩奇卡卡	100%	2016/9/30	88,000.00	-165.73	13.97
15	掌趣科技	天马时空	80%	2015/5/31	267,760.00	-445.18	15.86
16	凯撒股份	天上友嘉	100%	2015/4/30	121,500.00	705.49	14.21
17	泰亚股份	恺英网络	100%	2015/2/28	630,000.00	101.44	13.64
18	天神娱乐	雷尚科技	100%	2014/10/31	88,000.00	17.97	13.97

19	天神娱乐	妙趣横生	95%	2014/10/31	58,900.00	70.27	14.94
20	富春通信	上海骏梦	100%	2014/7/31	90,000.00	-23.00	14.06
21	中文传媒	智明星通	100%	2014/3/31	266,000.00	35.08	17.62
平均值						39.26	13.75
中值						36.61	13.67
江苏名通						14.57	13.65

注：静态市盈率=交易作价/承诺期前一年归属于母公司股东的净利润，已剔除市盈率和市盈率大于 100 倍的畸高值

动态市盈率=交易作价/承诺期归属于母公司股东的净利润，江苏名通股东承诺 2017 年度实现归属于母公司股东的净利润不低于 1.1 亿元，具体承诺金额以签署的《盈利补偿协议》为准

由上表可知，与同行业可比交易相比，本次时代出版收购江苏名通的静态市盈率处于行业的低水平，动态市盈率处于行业中等水平，本次交易定价具有合理性和公允性。

（二）可比交易的市净率分析

A 股上市公司可比交易案例的市净率情况如下表所示：

序号	上市公司	标的公司	股权比例	评估基准日	标的交易价格 (万元)	评估基准日归属于 母公司的净资产账 面价值(万元)	溢价率	市净率
1	金科娱乐	杭州哲信	100%	2015/11/30	290,000.00	25,161.43	935.59%	11.53
2	天神娱乐	幻想悦游	93.54%	2015/12/31	341,651.71	74,045.78	393.26%	4.61
3	完美环球	完美世界	100%	2015/9/30	1,200,000.00	2,913.34	41,201.77%	411.90
4	骅威文化	第一波	80%	2014/5/31	80,640.00	4,518.39	2,131.37%	17.85
5	梅花伞	游族信息	100%	2013/8/31	386,696.73	11,413.17	3,281.05%	33.88
6	中技控股	Jagex	51%	2016/6/30	163,200.00	106,992.58	52.69%	1.53
7	世纪华通	点点开曼	100%	2015/12/31	683,900.00	71,071.36	862.31%	9.62
8	巨龙管业	北京拇指玩	100%	2016/8/31	33,850.00	3,763.31	824.33%	8.99
9	慈文传媒	赞成科技	100%	2015/7/31	110,000.00	5,131.64	2,045.10%	21.44
10	爱使股份	游久游戏	100%	2013/12/31	118,000.00	2,819.01	4,092.96%	41.86
11	任子行	唐人数码	100%	2014/12/31	60,256.00	10,713.03	500.54%	5.62
12	金亚科技	天象互动	100%	2014/12/31	220,000.00	11,052.77	1,905.03%	19.90
13	天舟文化	游爱网络	100%	2015/12/31	162,000.00	10,360.29	1,466.06%	15.64
14	富春通信	摩奇卡卡	100%	2016/9/30	88,000.00	3,616.93	2,349.58%	24.33
15	掌趣科技	天马时空	80%	2015/5/31	267,760.00	7,986.24	3,256.21%	33.53
16	凯撒文化	天上友嘉	100%	2015/4/30	121,500.00	2,809.00	4,226.53%	43.25
17	泰亚股份	恺英网络	100%	2015/2/28	630,000.00	28,313.35	2,134.66%	22.25
18	天神娱乐	雷尚科技	100%	2014/10/31	88,000.00	3,139.37	2,703.70%	28.03
19	天神娱乐	妙趣横生	95%	2014/10/31	58,900.00	6,477.68	809.45%	9.09
20	富春通信	上海骏梦	100%	2014/7/31	90,000.00	6,822.26	1,277.84%	13.19
21	中文传媒	智明星通	100%	2014/3/31	266,000.00	9,262.24	2,771.88%	28.72
平均值								19.74
中值								18.88
江苏名通								13.69

注：市净率（倍）=交易作价/评估基准日归属于母公司股东的净资产，已剔除市净率大于100倍的畸高值

由上表可知，与同行业可比交易相比，本次交易对应的市净率与同行业可比交易的市净率平均水平相当，本次交易定价合理、公允。

二、数智源预评估情况的可比交易情况

本次方案调整后，时代出版已终止收购数智源 100%股权。

三、补充披露

上述内容已在本次预案中“第六节标的资产预估值及定价情况/三、标的资产预评估情况与可比公司比较/（二）江苏名通预估作价与可比交易案例对比情况”中补充披露。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为：本次时代出版收购江苏名通 100%股权所对应的静态市盈率、动态市盈率、市净率与同行业可比交易案例相比，均处于中等水平，本次交易定价合理、公允。

经核查，评估机构认为：江苏名通 100%股权的预估值为 150,260.00 万元，根据对选择的可比交易案例分析，与同行业可比交易案例相比，本次交易对应的市净率与同行业可比交易的市净率平均水平相当，本次交易定价合理、公允。江苏名通预估值对应的市盈率略低于可比交易案例，在可比交易案例的估值区间范围内，本次交易定价合理、公允。

三、关于标的资产行业及财务情况

问题 9、预案披露，江苏名通 2015 年、2016 年的营业收入分别为 11,203 万元和 18,733 万元，净利润分别为 6,563 万元和 10,488 万元，经营活动产生的现金流量净额分别为 6,324 万元和 15,045 万元，业绩增长较快。请补充披露：（1）报告期内江苏名通业绩呈现较大增长的原因；（2）结合江苏名通业务发展情况、市场竞争能力、产品研发实力及研发失败率、新产品运营推广情况、客户稳定性及拓展情况、分成金比例、主要竞争对手

情况等，分业务补充披露江苏名通各项财务指标变化的合理性。请财务顾问发表意见。

回复：

一、报告期内江苏名通业绩呈现较大增长的原因

根据江苏名通管理层提供的最新财务报表，江苏名通 2015 年度及 2016 年度营业收入分别调整为 11,038.06 万元和 18,560.76 万元，净利润分别调整为 6,400.23 万元和 10,315.18 万元。评估师根据最新财务报表对预估值进行了调整，江苏名通 100%股权的预估值调整为 150,686.66 万元。

（一）营业收入

江苏名通 2015 年度及 2016 年度营业收入分别为 11,038.06 万元和 18,560.76 万元，增长 7,522.70 万元，增幅 68.15%。

江苏名通主营业务主要分为自有平台运营收入、联运平台游戏收入（自研游戏及独代收入）及技术服务及互联网增值服务收入，具体情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度		2015 年度		变动情况	
	收入	占比	收入	占比	变动额	变动幅度
自有平台运营收入	9,702.80	52.28%	6,910.52	62.61%	2,792.28	40.41%
联运平台游戏收入	6,382.93	34.39%	2,831.26	25.65%	3,551.67	125.44%
技术服务及互联网增值服务	2,475.03	13.33%	1,296.28	11.74%	1,178.75	90.93%
合计	18,560.76	100.00%	11,038.06	100.00%	7,522.70	68.15%

1、自有平台运营收入

自有平台运营收入是指江苏名通获得一款网络游戏的运营权后，利用自有平台（指 8090.com 及 31 个子平台）运营游戏产品，通过运营游戏取得游戏玩家充值收入。

2016 年度江苏名通自有平台运营收入较 2015 年度增加 2,792.28 万元，增幅 40.41%，主要原因有：

（1）2016 年自有平台运营网页游戏产品整体质量和游戏数量有所提升

整体而言，2016 年度，江苏名通自有运营平台共运营网页游戏 182 款，较 2015 年度的 171 款增加 11 款，增幅为 6.43%。2016 年度运营游戏的平均游戏充值流水为 46.78 万元，较 2015 年度的 37.77 万元增加 9.01 万元，增幅为 23.85%。

从单个游戏看，2015 年底及 2016 年初，江苏名通运营平台陆续上线运营《热血

江湖传》、《传奇霸业》、《热血战歌》、《盗墓笔记》等多款知名度较高的游戏产品，该类游戏充值流水普遍较高，从而带动整个运营平台的营收水平。

从充值流水较高的游戏产品看，2016 年度有 5 款游戏充值流水超过 400 万元，2015 年度仅有 2 款游戏充值流水超过 400 万元。优质游戏产品的增加大幅推动了江苏名通自有平台运营收入的增加。

（2）自研游戏产品的上线运营提升运营业务的大幅增加

2015 年 8 月，江苏名通自研游戏《热血江湖传》在其自有平台上线运营，由于该游戏具有较高知名度和市场影响力，在其自有平台上线运营后，吸引大批玩家游玩，2016 年度《热血江湖传》在江苏名通自有平台运营充值总流水为 1,338.08 万元，远高于自有平台运营的其他游戏产品，大幅提升江苏名通自有平台运营收入的经营业绩。

2、联运平台游戏收入

江苏名通联运平台游戏收入是指江苏名通将自己研发或取得独家代理权的游戏交给第三方运营平台进行运营，通过获取版权金或游戏分成而取得的游戏收入。

2016 年度江苏名通联运平台游戏收入较 2015 年度增加 3,551.67 万元，增幅 125.44%，主要原因为《热血江湖传》的上线运营。《热血江湖传》于 2015 年 8 月正式上线运营，2015 年 10 月，接入腾讯游戏平台，凭借游戏优良的玩家体验和腾讯游戏平台的市场影响力，玩家数量大幅增加，2016 年度充值总金额和注册玩家数量大幅提高。从而导致江苏名通联运平台游戏收入的大幅增加。

3、技术服务及互联网增值服务收入

技术服务及互联网增值服务收入是指江苏名通利用自身的技术、研发优势以及网络游戏运营经验，为第三方提供技术外包、游戏开发以及网站维护等服务所收取的服务费收入。

2016 年度该项收入较 2015 年度增加 1,178.75 万元，增幅 90.93%，主要原因是一方面江苏名通于 2015 年末收购了具有较强研发实力的子公司无锡游人，使得江苏名通整体研发能力和客户资源得到进一步提升；另一方面，随着自研游戏《热血江湖传》市场知名度的不断提升，江苏名通研发能力受到同行业游戏公司的广泛认可，公司 2016 年度受托开发游戏订单较 2015 年大幅增加。

（二）经营活动现金流量分析

报告期内，江苏名通经营活动产生的现金流量明细如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	19,570.31	12,172.61
收到的税费返还	110.68	-
收到其他与经营活动有关的现金	7,438.16	1,125.92
经营活动现金流入小计	27,119.16	13,298.53
购买商品、接受劳务支付的现金	6,715.21	2,464.35
支付给职工以及为职工支付的现金	1,899.59	712.74
支付的各项税费	1,221.92	1,231.11
支付其他与经营活动有关的现金	2,237.85	2,566.12
经营活动现金流出小计	12,074.57	6,974.32
经营活动产生的现金流量净额	15,044.59	6,324.21
净利润	10,315.18	6,397.65
经营活动产生的现金流量净额占净利润的比例	145.85%	98.85%

报告期内，江苏名通经营活动产生的现金流量净额均为正，且占当期实现净利润金额的比例较高，现金流状况良好。

2016 年度，江苏名通经营活动现金流入金额较上年度大幅增加，主要是因为随着江苏名通业务规模的扩大，销售商品、提供劳务收到的现金金额也随之增加。同时，2016 年度江苏名通收回往来款导致收到其他与经营活动有关的现金大幅增加。因此，报告期内江苏名通经营活动产生的现金流量净额大幅增加。

二、结合江苏名通业务发展情况、市场竞争能力、产品研发实力及研发失败率、新产品运营推广情况、客户稳定性及拓展情况、分成金比例、主要竞争对手情况等，分业务补充披露标的资产各项财务指标变化的合理性

报告期内，江苏名通各项财务指标的变化情况如下：

单位：万元

项目	2016 年度/2016 年末	2015 年度/2015 年末	变动金额	变动幅度
营业收入	18,560.76	11,038.06	7,522.70	68.15%
利润总额	11,740.15	6,819.38	4,920.77	72.16%
净利润	10,315.18	6,397.65	3,917.53	61.23%
扣除非经常性损益后的净利润	9,564.63	5,772.86	3,791.77	65.68%
归属于母公司所有者的净利润	10,315.18	6,400.23	3,914.95	61.17%
总资产	19,302.50	14,904.36	4,398.14	29.51%
所有者权益	10,974.98	8,397.22	2,577.76	30.70%
归属于母公司所有者权益	10,974.98	8,309.80	2,665.18	32.07%
经营活动产生的现金流量净额	15,044.59	6,324.21	8,720.38	137.89%
资产负债率	43.14%	43.66%	-0.52%	-1.18%
销售毛利率	74.92%	78.71%	-3.79%	-4.81%

报告期内，江苏名通除资产负债率及销售毛利率呈下降趋势外，其他各项财务指标均呈现增长趋势。主要原因是江苏名通在报告期内业务发展情况良好，凭借自身的研发优势不断推出游戏新产品并取得优异的运营业绩，研发和运营相结合的市场竞争优势进一步体现，游戏客户拓展取得成效等。

（一）江苏名通业务发展情况

1、产品研发实力及研发失败率

（1）江苏名通研发实力

1) 江苏名通研发投入

报告期内，江苏名通不断加大对游戏研发的投入力度，研发实力不断上升。江苏名通未经审计的财务数据显示，报告期内，江苏名通游戏研发支出及其占当期营业收入的比例如下：

单位：万元

项目	2016 年度	2015 年度
研发费	1,723.94	1,211.73
营业收入	18,560.76	11,038.06
占比	9.29%	10.98%

2) 江苏名通研发团队情况

江苏名通十分重视研发团队的建设。截至 2016 年 12 月 31 日，江苏名通研发团队构成情况如下：

①学历构成

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
硕士	8	9
本科	61	38
专科	54	41
合计	123	88

江苏名通研发团队中，超过一半的研发人员具有本科以上学历，研发团队具有较高的学历背景，具有扎实的专业基础和研发能力。

②年龄构成

项目	2016 年 12 月 31 日	2015 年 12 月 31 日
30 岁以下	103	70

30 岁至 40 岁	19	17
40 岁以上	1	1
合计	123	88

江苏名通研发团队成员年龄主要在 30 岁以下，体现游戏研发行业的年轻化的特点。

③江苏名通核心研发人员情况如下：

孙森先生，男，27 岁，江苏名通副总经理，中国国籍，无境外居留权，本科学历；2011 年至今，就职于江苏名通，担任副总经理，作为《热血江湖》等产品制作人，有过数款月流水过千万产品制作经验。

张春建先生，男，30 岁，江苏名通游戏制作人，中国国籍，无境外居住权，本科学历；2009 年至今，任职于江苏名通科技信息有限公司，担任《奇迹来了》、《热血江湖》（手游）、《墨香》（手游）产品制作人。

张二飞先生，男，29 岁，江大博达服务端主程序负责人，中国国籍，无境外居留权，2014 年至今，任职于南京江大博达信息科技有限公司，担任服务端主程序负责人。

（2）江苏名通产品研发失败率

江苏名通游戏产品研发失败是指在游戏产品研发项目立项并进行投入（包括资金投入和人工投入等）后，未能研发出可以上线运营并产生收益的游戏产品。

截至 2016 年 12 月 31 日，江苏名通共立项并投入研发游戏产品 15 款，其中 2 款游戏因测试结果未达到预期要求未能上线运营并产生收益。江苏名通游戏产品研发失败率整体为 13.33%。整体上，江苏名通游戏产品研发失败率较低。

2、新产品运营推广情况

江苏名通在节约运营成本的前提下，精准营销，不断提高游戏推广的效度和广度。在产品上线测试前，江苏名通通过产品官方网站搭建展示平台，提高游戏产品官网排名权重，向玩家充分展示游戏特色，赢取玩家流量；利用新闻、软文的方式集中宣传游戏产品，提高曝光频率，引导媒体粉丝进入微信、QQ 等社交工具，利用客服与玩家之间的互动，增强用户粘性。在产品上线前，利用 QQ、微信等公众号将游戏特色卖点向针对性用户人群推广，加强用户转化；利用粉丝玩家在各自的朋友圈及群内进行推广，抓住玩家喜欢找熟人一起玩游戏的普遍心理，提高玩家的贴合度，认知性，减少产品开区前玩家的流失。在产品运营前期，江苏名通利用新增游戏产品服务器、

付费广告投放、产品词和竞品词的关键词搜索技术等方式，将游戏产品精准推送到潜在玩家，吸引玩家快速进入游戏产品。在产品运营后期，维持常规投放，以老玩家回归和精准玩家群体投放为主，提高玩家活跃度和参与度，减少后期玩法疲劳流失；利用福利礼包，加大对忠诚玩家回馈，维持游戏玩家的忠诚度。

3、客户稳定性及拓展情况

报告期内，江苏名通主要业务包括网络游戏的研发和运营业务，此外，江苏名通利用自身在研发方面的优势从事软件的委托研发业务。针对不同的业务类型，江苏名通的客户群体有所不同。

对于网络游戏的研发业务，其客户群体主要为游戏运营商；对于游戏运营业务，其主要客户群体为游戏玩家；对于委托研发业务，其主要客户群体主要为游戏类相关企业。

报告期内，江苏名通前五大客户情况如下：

客户名称	金额（元）	占总收入比
2016 年度		
合肥掌悦网络科技有限公司	20,156,841.91	10.86%
上海硬通网络科技有限公司	9,886,922.99	5.33%
上海骏梦网络科技有限公司	6,023,189.72	3.25%
郑州百易科技有限公司	4,716,981.15	2.54%
上饶奇天乐地科技有限公司	2,249,963.76	1.21%
2015 年度		
奇天乐地科技（北京）有限公司	7,924,448.77	7.18%
上海硬通网络科技有限公司	5,143,837.89	4.66%
杭州华迪计算机有限公司	2,168,867.93	1.96%
中联畅想（北京）科技有限公司	1,855,184.80	1.68%
合肥掌悦网络科技有限公司	1,566,015.61	1.42%

报告期内，江苏名通主要客户除网络游戏运营商外，还有部分软件开发委托企业，保持相对稳定。

在客户拓展方面，针对自研或独家代理游戏业务，江苏名通主要采用自有平台运营和委托第三方运营。对于自有平台运营业务，江苏名通将不断加大自研游戏的运营比例，以提高自有平台的运营能力。对于委托第三方运营的业务江苏名通积极拓展港澳台及东南亚等海外市场，在拓展海外业务规模的同时，通过海外市场运营数据进一步优化游戏参数，为在国内运营奠定基础。

4、游戏产品的分成金比例

(1) 自研或独代游戏产品分成比例

报告期内，江苏名通上线的主要自研或独代游戏产品在各游戏运营平台的分成比例如下：

序号	游戏名称	游戏类型	分成比例	运营平台
1	热血江湖传	页游	50% ²	腾讯
			30%	PPS 等 35 个平台
			28%	37
			20%	8090、culaiwan
2	烈火遮天	手游	25%	小米等 41 个平台
3	铁骑三国	页游	30%	360 等 12 个平台
			25%	37
			20%	8090

(2) 运营游戏产品分成比例

2016 年度江苏名通运营游戏中充值金额前 20 名游戏的分成比例情况如下：

序号	游戏名	分成比例	游戏合作商
1	热血江湖传	20%	镇江乐游网络科技有限公司
2	神仙道	35%	心动网络股份有限公司
3	七杀	30%	四三九九网络股份有限公司
4	仙境物语	30%	无锡游人网络科技有限公司
5	风云天下	55%或 60%以上 ³	广州游爱网络技术有限公司
6	传奇霸业	30%	上海硬通网络科技有限公司
7	烈火战神	30%	广州仙海网络科技有限公司
8	热血战歌	30%	北京世界星辉科技有限公司
9	盗墓笔记	30%	上海驰游信息技术有限公司
10	武易	30%	广州仙海网络科技有限公司
11	战天	30%	四三九九网络股份有限公司
12	梦幻飞仙	40%	广州捷游信息科技有限公司
13	原始传奇	30%	趣游时代（北京）科技有限公司
14	我是大主宰	30%	北京世界星辉科技有限责任公司
15	魔龙诀	30%	广州四九游网络科技有限公司上海分公司
16	九阴绝学	30%	趣游（厦门）科技有限公司
17	屠龙传说	35%	广州要玩娱乐网络科技有限公司
18	武神赵子龙	30%	上海硬通网络科技有限公司
19	天书世界	30%	趣游（厦门）科技有限公司

²江苏名通所获分成比例为独代商从腾讯平台获取分成金额的 50%。

³ 该游戏对分成比例的约定如下：A.若当月由江苏名通导入的用户的累计总充值收益在 300 万元以下（不含 300 万元），江苏名通享有 55%的分成收益；B. 若当月由江苏名通导入的用户的累计总充值收益在 300 万元以上（包含 300 万元），江苏名通享有 60%的分成收益，且充值收益每增加 100 万元，该分成收益的比例增加 1%

20	斩龙传奇	30%	上海悦腾网络科技有限公司
----	------	-----	--------------

注：根据联合运营协议，《神仙道》及《屠龙传说》均设有提前支付奖励机制，即如果江苏名通在每月 10 日或 15 日之前结算并支付上一结算月应支付分成款，则江苏名通在下个结算月享有上个结算月充值收入的 5% 的奖励。

（二）江苏名通市场竞争能力及主要竞争对手

江苏名通成立于 2009 年，致力于网络游戏的研发和运营，积累了丰富的行业经验。经过多年发展，江苏名通在南京、上海建立了专业的研发中心，在公司总部成立了一只高效的运营团队，已发展成为拥有自主研发能力和自主运营能力的企业之一。

在运营方面，江苏名通拥有一个 8090 游戏运营平台（<http://www.8090.com/>）和 31 个子平台，虽然与行业大型游戏运营平台如腾讯、网易、360 等相比，公司 8090 平台群注册人数及活跃度相对较弱，但公司坚持精准化的营销策略，致力于优质客户的游戏精细化运营和全方位的细心服务，通过更快的用户响应速度和优质的客户服务体验，目前已积累较多的 ARPG 类的优质用户，截至 2016 年 12 月 31 日，江苏名通运营平台累计注册用户数已经超过 1,000 万人，8090 平台月平均 ARPU 值达到 500 元，运营平台的营收能力从每月 200 万已发展成每月近 1000 万元。

在研发方面，江苏名通已经连续开发出多款正版授权改编的网络游戏，如《热血江湖传》、《奇迹来了》等具有一定影响力和知名度的网页游戏，以及如《暗黑王座》、《热血江湖》等手机游戏。其中，网页游戏《热血江湖传》凭借其良好的玩家体验和营收能力，逐步得到国内各大游戏运营平台的关注，2015 年 10 月成功接入腾讯游戏平台，2016 年初以 37 游戏独家代理的方式进入台湾地区游戏市场。手机游戏《暗黑王座》已由 9158 发行平台独家代理，成功覆盖苹果 IOS 平台和近 30 家安卓 APP 分发渠道。此外，江苏名通为进一步提升自身的市场竞争力，不断积累优质 IP 资源，已签约《墨香》、《新天上碑》、《神之领域》、《劲舞团》、《神泣》等优质端游 IP，为未来游戏研发奠定了良好基础。

江苏名通的主要竞争对手情况详见本回复问题 5 之“二、请结合游戏行业发展趋势、标的资产市场份额、竞争对手情况、标的资产主打游戏的运营情况、新款游戏预计推出时点及试运营情况，分析说明本次评估增值的主要原因及合理性/（三）竞争对手情况”。

综上所述，报告期内，江苏名通经营业绩和资产规模等各项财务指标的变动情况与江苏名通的业务发展、市场竞争能力、产品研发实力等情况相匹配。

三、补充披露

上述内容已在预案中“第四节交易标的之江苏名通基本情况”之“九、江苏名通报告期内主要财务指标”、“六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（十）核心技术及研发情况、（十二）江苏名通新产品推广情况、（八）江苏名通销售及采购情况/3、前五大销售客户、（七）报告期内研发和运营的主要游戏/4、游戏产品的分成金比例”进行了披露。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为：报告期内，江苏名通经营业绩和资产规模等各项财务指标的变动情况与江苏名通的业务发展、市场竞争能力、产品研发实力等情况相匹配，具有合理性。

问题 10、预案披露，江苏名通游戏业务的运营模式主要分为自营模式、联运模式和独代模式。请公司：（1）按照不同游戏产品以及运营模式，分别列示收入、成本、毛利率情况，并注明各款游戏产品的研发周期和导入时间、各产品所处的生命周期、注册用户数，并与可比公司或可比游戏产品相比较，说明其合理性；（2）在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动产生的现金流入和递延收益的匹配情况；（3）报告期内自营模式、联运模式和独代模式等模式下游戏产品收入会计确认方法，虚拟币确认收入的估计方法与假设。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

一、按照不同游戏产品以及运营模式，分别列示收入、成本、毛利率情况，并注明各款游戏产品的研发周期和导入时间、各产品所处的生命周期、注册用户数，并与可比公司或可比游戏产品相比较，说明其合理性。

（一）按游戏产品分类

1、2016 年度江苏名通营业收入前十款游戏产品收入、成本、毛利率情况

游戏名称	游戏类别	收入	成本	毛利率
热血江湖传	自研页游	5,879.09	1,132.90	80.73%
神仙道	运营页游	1,214.33	427.29	64.81%
风云天下	运营手游	754.00	303.49	59.75%
七杀	运营页游	739.81	244.57	66.94%
传奇霸业	运营页游	487.44	156.07	67.98%
烈火战神	运营页游	435.30	142.90	67.17%
烈火遮天	自研手游	250.02	0.00	100.00%
仙境物语	运营页游	221.83	139.10	37.29%
比武招亲	运营手游	195.20	52.59	73.06%
武易	运营页游	183.90	59.90	67.43%
其他游戏	——	5,724.81	1,996.72	65.12%
合计	——	16,085.73	4,655.53	71.06%

2、2015 年度江苏名通营业收入前十款游戏产品收入、成本、毛利率情况

游戏名称	游戏类别	收入	成本	毛利率
热血江湖传	自研页游	1,384.75	256.45	81.48%
七杀	运营页游	1,080.72	368.42	65.91%
神仙道	运营页游	1,029.19	402.35	60.91%
仙境物语	运营页游	717.03	94.17	86.87%
烈火遮天	自研手游	556.60	-	100.00%
风云天下	运营手游	421.07	146.42	65.23%
烈火战神	运营页游	334.97	113.20	66.21%
比武招亲	运营手游	330.48	95.39	71.14%
武易	运营页游	195.43	63.74	67.38%
烈焰	运营页游	184.25	59.58	67.66%
其他游戏	——	3,507.30	750.61	78.60%
合计	——	9,741.78	2,350.33	76.28%

（二）按运营模式分类

报告期内，江苏名通按运营模式分类收入、成本、毛利率情况

单位：万元

运营模式	项目	2016 年度	2015 年度
自营模式	营业收入	9,702.80	6,910.52
	营业成本	3,205.45	2,072.99
	毛利率	66.96%	70.00%
联运模式	营业收入	6,382.93	2,831.26
	营业成本	1,450.07	277.35

	毛利率	77.28%	90.20%
--	-----	--------	--------

其中，联运游戏包括自研游戏和独代游戏。

（三）江苏名通主要游戏产品的研发周期及导入时间、所处生命周期、注册用户数

2016 年度，江苏名通收入排名前十位的游戏情况如下：

游戏名称	研发周期	导入时间	所处生命周期	累计注册用户数（人次）
热血江湖传	6 个月	2015 年 8 月	退化期	23,112,380
神仙道	——	2012 年 2 月	稳定期	794,364
七杀	——	2014 年 2 月	退化期	455,512
仙境物语	——	2015 年 4 月	退化期	6,538,505
风云天下	——	2013 年 1 月	稳定期	322,989
烈火战神	——	2012 年 11 月	退化期	395,698
传奇霸业	——	2016 年 6 月	稳定期	218,365
烈火遮天	6 个月	2014 年 5 月	退化期	3,964,023
比武招亲	——	2013 年 4 月	稳定期	804,686
武易	——	2013 年 10 月	退化期	129,595

注：

1、2016 年度，江苏名通收入占比前十名的游戏中，仅《热血江湖传》及《烈火遮天》为自研游戏，其他游戏为运营游戏，故未统计研发周期。

2、累计注册用户数为截至 2016 年 12 月 31 日累计注册用户数。

（四）与可比公司或可比游戏产品的比较分析

2015 年度及 2016 年上半年，可比上市公司游戏业务收入成本情况如下：

单位：万元

序号	上市公司	2015 年度			2016 年上半年		
		营业收入	营业成本	毛利率	营业收入	营业成本	毛利率
1	三七互娱	420,943.82	156,500.43	62.82%	214,798.91	79,352.35	63.06%
2	顺网科技	50,750.14	14,982.89	70.48%	35,636.80	6,592.10	81.50%
3	掌趣科技	108,093.79	39,453.2	63.50%	95,441.02	37,064.10	61.17%
4	游族网络	153,194.22	64,220.2	58.08%	100,349.79	49,016.39	51.15%
5	富春通信	14,888.64	2,753.91	81.50%	10,899.17	2,886.37	73.52%
6	天神娱乐	35,104.37	4,560.74	87.01%	21,942.75	2,179.26	90.07%
7	凯撒文化	7,154.81	1,210.69	83.08%	7,522.13	315.12	95.81%
8	中文传媒	312,441	109,906	64.82%	250,227.23	101,199.51	59.56%
	平均数			71.41%			71.98%
	中位数			67.65%			68.29%
	江苏名通全年	9,741.78	2,350.33	75.87%	16,085.73	4,655.53	71.06%

江苏名通 2015 年度游戏业务毛利率与同行业上市公司相比处于中上游水平，2016 年度游戏业务毛利率与同行业上市公司相比处于中等水平。

二、在各运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况

（一）自主运营模式下江苏名通主要游戏产品服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况

自主运营模式下，江苏名通将游戏玩家实际充值并消费（即购买游戏道具）的金额确认为营业收入，实际充值未消费的部分确认为递延收益。自主运营模式下，江苏名通主要游戏产品服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况如下：

年度：2016 年度，单位：万元

游戏名称	累计开服数（组）	用户充值金额	消费金额	收入确认金额	经营活动现金流入	递延收益期末余额
热血江湖传	195	1,338.08	1,333.69	1,275.94	1,328.12	4.11
神仙道	5,155	1,289.81	1,280.39	1,214.33	1,280.21	8.82
风云天下	2,571	800.71	798.16	754.00	754.00	2.53
七杀	63	788.91	786.92	739.81	783.04	1.87
传奇霸业	3,426	522.23	520.56	487.44	518.34	1.56
烈火战神	135	464.66	464.40	435.30	461.20	0.24
比武招亲	70	203.48	202.84	195.20	195.20	0.64
武易	148	196.30	194.77	183.90	194.84	1.44
仙境物语	8,825	44.64	44.50	46.06	44.31	0.13

备注：1、服务器数量为游戏产品上线后截至2016年12月31日累计开服数；

2、用户充值金额为未扣除充值渠道手续费的金额；

3、自主运营模式下，收入确认金额=递延收益期初余额+用户充值金额在扣除充值渠道手续费及税费后-递延收益期末余额；

4、消耗金额=用户充值金额在扣除充值渠道手续费后*充值消耗比；

5、经营活动现金流入金额=用户充值金额-充值渠道手续费；

6、递延收益为游戏玩家充值后尚未摊销结转确认收入的部分，即用户充值金额在扣除充值渠道手续费及税费后*（1-充值消费比）；

7、鉴于江苏名通自研游戏《热血江湖传》及独代游戏《仙境物语》在其自有平台运营，该统计数据仅包含在其自有平台运营相关数据；

年度：2015 年度，单位：万元

游戏名称	累计开服数（组）	用户充值金额	消费金额	收入确认金额	经营活动现金流入	递延收益期末余额
七杀	3,526	1,154.62	1,151.45	1,080.72	1,146.02	2.96
神仙道	3,005	1,101.55	1,085.10	1,029.19	1,093.35	15.41
热血江湖传	10	576.47	547.52	512.68	572.18	27.11
风云天下	45	451.12	444.31	421.07	447.76	6.76
烈火战神	1,564	357.78	357.30	334.97	355.12	0.45
比武招亲	127	354.07	348.72	330.48	351.43	5.31
仙境物语	41	310.80	306.11	290.07	308.49	4.39

武易	1,277	207.97	206.35	195.43	206.43	1.52
烈焰	463	197.22	194.24	184.25	195.75	2.79

报告期内，江苏名通自主运营的主要游戏的充值流水、消费金额、收入确认金额、经营活动产生的现金流入与递延收益相匹配。

（二）联合运营模式下江苏名通主要游戏产品服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动现金流入和递延收益的匹配情况

联合运营模式下，江苏名通通过自研或者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，还与一个或多个第三方游戏平台进行合作，联合运营该款游戏。

联合运营模式下，江苏名通根据与第三方所签署联合运营合作协议所约定的分成比例和玩家充值金额计算出应得分成金额，经双方核对无误后确认营业收入。

因此，在联合运营模式下，游戏中玩家的实际消费金额对江苏名通收入确认金额不产生影响，江苏名通亦不确认递延收益。

1、2016 年度联合运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、分成金额、收入确认金额及经营活动现金流入情况如下：

年度：2016 年度，单位：万元

游戏名称	累计开服数量（组）	用户充值金额	分成金额	收入确认金额
热血江湖传	4,746	22,587.73	5,161.95	4,869.77
烈火遮天	798	1,101.03	265.02	250.02
仙境物语	3,115	724.98	200.32	188.99
铁骑三国	1,903	690.12	199.59	188.29

其中，《仙境物语》和《铁骑三国》为独家代理游戏。

年度：2016 年度，单位：万元

平台商	代理的主要游戏	应收账款期初余额	本期增加	经营活动现金流入	应收账款期末余额
合肥掌悦网络科技有限公司	热血江湖传	166.00	2,166.63	2,117.54	215.09
上海硬通网络科技有限公司	热血江湖传、铁骑三国	251.55	1,048.11	1,219.49	80.18
奇天乐地科技（北京）有限公司	烈火遮天	414.24	265.09	598.95	80.38
北京世界星辉科技有限责任公司	热血江湖传、铁骑三国、仙境物语	28.06	195.13	219.21	3.97

2、2015 年度联合运营模式下服务器数量、游戏用户充值金额、分成金额、收入确认金额及经营活动现金流入情况如下：

年度：2015 年度，单位：万元

游戏名称	累计开服数量（组）	用户充值金额	分成金额	收入确认金额
热血江湖传	1,071	4,385.41	1,045.53	986.35
烈火遮天	524	2,274.12	589.99	556.60
仙境物语	2,279	3,676.68	552.41	521.14

年度：2015 年度，单位：万元

平台商	代理的主要游戏	期初应收 账款	本期增加	经营活动 现金流入	期末应收 账款
合肥掌悦网络科技有限公司	热血江湖传	-	166.00	-	166.00
上海硬通网络科技有限公司	热血江湖传、铁骑三国	-	575.25	323.69	251.55
奇天乐地科技（北京）有限公司	烈火遮天	-	996.73	582.49	414.24
北京世界星辉科技有限责任公司	热血江湖传、铁骑三国、仙境物语	-	87.11	59.06	28.06

江苏名通 2015 年度对奇天乐地科技（北京）有限公司新增应收账款中，除包含《烈火遮天》游戏分成款外，还包括 335 万元技术开发费。

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

（一）自主运营模式收入确认方法及虚拟币确认收入的估计方法与假设

江苏名通拥有自己的网络游戏运营平台，通过开发、代理、第三方或开发商交由联运等形式获得一款游戏产品的运营权后，利用自有游戏平台发布并运营游戏产品。江苏名通全面负责游戏的运营、推广与维护，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。游戏玩家直接在前述平台注册并进入游戏，通过对游戏充值获得游戏内的虚拟货币，使用虚拟货币进行游戏道具的购买。在此种经营模式下，江苏名通按游戏玩家实际消耗虚拟货币的金额确认为营业收入。

在自主运营中，江苏名通作为游戏运营方对游戏玩家承担了主要运营责任，收入在游戏玩家实际使用虚拟币购买虚拟道具时确认。虚拟币确认收入的具体计算公式为：

本年度应确认收入金额=递延收益期初余额+用户充值金额扣除充值渠道手续费及税费后金额-期末递延收益

其中，期末递延收益=用户充值金额扣除充值渠道手续费及税金后金额*（1-充值

消费比)

报告期内，充值消费比=消费虚拟货币数/游戏中发放的虚拟货币总数。游戏中发放的虚拟货币总数包括充值购买与赠送。

(二) 联合运营模式收入确认方法

联合运营模式指江苏名通通过自身团队研发获得或者外购获得一款网络游戏产品的经营权后，与腾讯平台、37 平台等一个或多个游戏运营公司进行合作，共同联合运营的一种网络游戏运营方式。游戏玩家需要注册成第三方平台的用户，在第三方平台的充值系统中进行充值从而获得虚拟货币后，再在游戏中购买虚拟道具。在第三方联合运营模式下，第三方游戏运营公司负责各自渠道的运营、推广、充值服务以及计费系统的管理，江苏名通提供技术支持服务。江苏名通按照与第三方游戏运营公司合作协议所计算的分成金额在双方结算完毕核对无误后确认为营业收入。对于江苏名通同时收取一次性版权金的情况下，江苏名通在收到版权金时计入递延收益，并在协议约定的收益期内按照直线法摊销计入营业收入。

三、补充披露

上述内容已在预案中“第四节交易标的之江苏名通基本情况”之“（七）报告期内研发和运营的主要游戏”中进行了披露。

四、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问认为：江苏名通不同游戏产品和运营模式下的财务和业务数据合理，毛利率与可比公司相比处于中等水平；主要游戏产品服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动产生的现金流入和递延收益相匹配；收入确认方法和虚拟币确认收入的估计方法与假设合理且符合企业会计准则。

经核查，会计师认为：江苏名通不同游戏产品和运营模式下的财务和业务数据合理；主要游戏产品服务器数量、游戏用户充值金额、消费金额、收入确认金额、经营活动产生的现金流入和递延收益相匹配；收入确认方法和虚拟币确认收入的估计方法与假设合理且符合企业会计准则。

问题 11、请补充披露江苏名通在研产品的研发进度，已储备但尚未推出的游戏产品运营情况，及上述产品的预计上市时间。同时，请公司结合

研发人员和团队、研发投入、研发经验、相关在研产品及市场推广、市场反响情况，进一步分析江苏名通核心竞争力及未来持续盈利能力。

回复：

一、在研产品的研发进度、已储备尚未推出的游戏产品运营情况，及上述产品的预计上市时间

截至本回复出具日，江苏名通在研游戏产品研发情况如下所示：

序号	项目名称	类型	题材	本次反馈日研发进度	预计上线时间	实际运营情况
1	墨香	页游	知名端游武侠题材 MMORPG	已上线	2017 年 2 月	已完成台湾地区上线测试
2	墨香	手游	知名端游武侠题材 MMORPG	测试完成	2017 年 3 月	已完成台湾地区测试
3	新热血江湖	页游	知名端游武侠 ARPG	即将测试	2017 年 4 月	即将开展首轮测试
4	热江	手游	知名端游武侠 ARPG	测试完成	2017 年 4 月	已完成收费测试、外文翻译阶段
5	劲舞团	页游	著名休闲端游	在研	2018 年第一季度	委托开发
6	新天上碑	页游	知名端游武侠题材 MMORPG	在研	2018 年第一季度	已完成第一阶段开发
7	新天上碑	手游	知名端游武侠题材 MMORPG	在研	2018 年第一季度	已完成第一阶段开发
8	Asgard	页游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
9	Asgard	手游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
10	A3	页游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
11	A3	手游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位
12	Luna Online	页游	知名端游西方魔幻 MMORPG	准备阶段	2018 年第一季度	确定产品的游戏方向和设计定位

二、江苏名通研发人员和团队、研发投入及研发经验

江苏名通研发人员和团队、研发投入及研发经验详见本回复问题 9 之“二、结合江苏名通业务发展情况、市场竞争能力、产品研发实力及研发失败率、新产品运营推广情况、客户稳定性及拓展情况、分成金比例、主要竞争对手情况等，分业务补充披露标的资产各项财务指标变化的合理性”之“（一）江苏名通业务发展情况/1、产品研发实力及研发失败率”、问题 4 之“一、江苏名通游戏研发经验和相关历史数据”。

三、相关在研产品及市场推广及市场反响情况

江苏名通新开发游戏《墨香》（手游）和《热江》（手游）已经完成在海外地区的测试工作，市场反响良好，玩家付费率及次日留存率均高于行业平均水平。

序号	项目名称	类型	付费率		次日留存率		测试地区
			江苏名通	行业均值	江苏名通	行业均值	
1	墨香	手游	9.75%	4.13%	40.52%	25.47%	台湾
2	墨香	手游	13.04%		49.85%		新加坡及马来西亚地区
3	热江	手游	7.58%		39.36%		新加坡及马来西亚地区

注：1、付费率=充值用户数/注册用户数；

2、次日留存率=（第一天新增的用户中，在注册的第二天还登录的用户数）/第一天新增总用户数；

3、行业均值数据来源为 TalkingData 移动数据研究中心。

四、江苏名通核心竞争力及未来持续盈利能力

（一）江苏名通核心竞争力

1、丰富的研发经验和优秀的研发团队

江苏名通经过多年的发展，逐步形成以秦谦和魏义为核心管理层，以孙森、张春建、张二飞为技术骨干的研发管理团队。核心管理层利用江苏名通自身游戏运营平台，不断积累游戏管理经验，深谙游戏研发、市场开拓、运营维护的运作模式，为自研游戏推广打下坚实基础。江苏名通的核心技术人员均在游戏行业从业多年，对游戏市场的发展趋势和市场需求具有深刻的理解，并且该团队已经具有多年合作经验，团队成员相对稳定，相互信任、认同江苏名通的企业理念和核心价值观，确保江苏名通保持持续游戏研发能力。

2、研发、运营协同发展优势

江苏名通拥有 8090 游戏平台及 31 个子平台。通过游戏运营平台可为新研发游戏

产品不断提供开服测试等便利条件，并根据测试数据进一步优化产品，提高游戏产品的受欢迎程度和成功率。研发团队已经研发出多款具有较高市场知名度的游戏，如《奇迹来了》、《热血江湖传》等。研发团队利用自己的研发优势可为运营平台源源不断的提供优质游戏产品，增强自身的运营实力，最终实现了研发与运营协同发展、相互促进的格局。

3、优秀的 IP 改编能力

自江苏名通 2013 年涉足游戏研发以来，已经连续开发出多款正版授权改编的网页游戏，获得市场的广泛认可，其中《热血江湖传》同时在腾讯平台和联运平台取得骄人业绩，月流水超过 4000 万元。江苏名通首款精品 IP 页游产品《奇迹来了》为全国首款无插件 3D 网页游戏，也是首款正版奇迹授权的页游产品，根据后台运营数据监测，《奇迹来了》单月国内加海外总流水达 1500 万元。公司利用多款韩国热门端游 IP 连续成功改编页游，赢得了市场的广泛认可，探索出一条成熟的产品化、商业化体系，IP 改编能力处于行业前列。

4、精准的市场推广能力

江苏名通根据自身情况制定了高效、准确、合理的市场推广模式，在节约运营成本的前提下，精准营销，不断提高游戏推广的效度和广度。江苏名通制定了恰当的宣传策略，利用游戏特色卖点向针对性用户人群推广，确保用户精确性；利用 QQ、微信等公众号对稳定度高，忠诚度高玩家群进行推广，加强用户转化。通过设计贴合产品本身核心的游戏口号，增加玩家的贴合度，认知性；在开区前进行活动预热，以礼包、竞猜、投票等活动为主，提升前期玩家热度，增加玩家的趣味性以及神秘感，减少产品开区前的流失。

（二）江苏名通持续盈利能力

江苏名通坚持研发、运营一体化战略，以运营回馈研发，以研发促进运营，为江苏名通带来单一模式不具有的综合竞争优势和持续盈利能力。江苏名通利用自身游戏运营平台，运营《热血江湖传》等市场知名度高的游戏产品，不断扩大运营平台的知名度，提高平台流量，不断增强自身盈利能力。通过运营游戏，江苏名通可以掌握第一手的游戏市场数据，有助于准确判断整个游戏市场的发展趋势和市场需求，为游戏研发打下坚实基础。近年来，江苏名通储备了丰富的 IP 资源，组建了经验丰富、市场

嗅觉灵敏的研发团队，不断扩大自研游戏的投入力度，研发出高质量的游戏产品，提高运营平台自研游戏运营比例和资源倾斜，在创造经营业绩的同时，进一步促进运营平台的发展，从而形成良性循环，盈利能力不断提升。

五、补充披露

上述内容已在预案中“第四节交易标的之江苏名通基本情况”之“六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（四）江苏名通的行业地位及核心竞争力/2、江苏名通的竞争优势”及“第六节标的资产预估值及定价情况”之“二、标的资产预估值合理性分析/（二）江苏名通预估值增值原因/5、江苏名通在研产品储备丰富”中进行了披露。

问题 12、预案披露，数智源 2015 年、2016 年的净利润分别为 1,059 万元和 1,666 万元，经营活动产生的现金流量净额分别为-1,626.48 万元和 23.12 万元。请补充披露数智源净利润大幅增长的原因，公司净利润与经营活动产生的现金流净额产生背离的原因及合理性。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

本次方案调整后，时代出版已终止收购数智源 100%股权。

问题 13、预案披露，数智源 2015 年及 2016 年末，应收账款账面价值分别为 2,638.02 万元和 5,278.44 万元，应收账款持续增长，2016 年 12 月末应收账款账面价值占流动资产的比重达到 47.02%。请补充披露：（1）结合同行业其他公司应收账款占比情况、行业的经营惯例、公司的信用期限等情况，说明公司应收账款余额较大的原因及合理性；（2）数智源坏账准备计提政策，并结合数智源历史回款情况，说明应收账款是否存在坏账风险。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

本次方案调整后，时代出版已终止收购数智源 100%股权。

四、其他

问题 14、预案披露，两项标的资产存在超额业绩奖励安排，若标的资产在业绩承诺期间内累积实现净利润数高于累积承诺净利润数，超出部分的 35%将作为奖金奖励给届时仍于江苏名通任职的主要管理人员及核心技术人员。请补充披露业绩奖励的合理性、相关会计处理以及对上市公司可能造成的影响。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

一、本次超额业绩奖励的基本情况

若江苏名通在业绩承诺期间内累积实现净利润数高于累积承诺净利润数，超出部分的 35%应当作为奖金奖励给届时仍于江苏名通任职的主要管理人员及核心技术人员，但奖励总额不得超过本次交易江苏名通 100%股权交易价格总额的 20%。

二、超额业绩奖励设置的原因

（一）维护标的公司经营管理团队稳定

本次交易的奖励方案主要针对标的公司经营管理团队，旨在最大程度地保障标的公司核心管理团队的稳定性。标的公司的经营管理团队及核心技术人员在行业生产技术及维护拓展客户资源等方面拥有丰富的经验，对公司核心竞争力有重大影响。通过设置业绩奖励维护经营管理团队的稳定性，有利于保障本次交易完成后标的公司的持续稳定经营，保障上市公司和全体股东权益不受损害。

（二）有利于标的公司业绩持续增长

为了激励业绩承诺方实现承诺的净利润，并避免实现承诺净利润后江苏名通管理层和核心技术员工缺乏进一步发展的动力，本次交易方案设置了超额业绩奖励条款，有利于充分调动管理层和核心技术员工持续发展业务的动力和积极性，同时能够有效控制管理层及核心员工的流失，为上市公司创造更多的价值，有利于维护上市公司及

广大投资者的利益。

三、超额业绩奖励设置的依据及合理性

本次交易中业绩奖励的设置系各方商业谈判的结果，系交易各方真实意思的表示，不存在《合同法》规定的无效情形，不违反《公司法》的强制性规定，亦不违反中国证监会有关规定。超额业绩奖励条款有利于保护交易各方的合法权益，不存在侵害上市公司及其股东、债权人和其他不特定第三方利益的行为。

本次业绩奖励按照业绩承诺期内标的公司累计实现净利润超出累积承诺净利润总额部分的 35%进行奖励，同时奖励上限不超过交易对价的 20%；按此奖励，既调动了标的公司核心人员的积极性，又保证了业绩奖励金额不会超过超额业绩金额，符合《关于并购重组业绩奖励有关问题与解答》的规定，保护了上市公司利益，具有合理性。

四、超额业绩奖励相关会计处理及对上市公司可能造成的影响

本次超额业绩奖励是针对标的公司承诺期满届时仍在任的经营管理团队并且要求标的公司实现超额业绩，其实际性质是上市公司对标的公司经营管理团队向标的公司提供的劳务服务而支付的激励报酬，适用职工薪酬准则。

本次超额业绩奖励的支付以相关人员未来期间在江苏名通的任职为条件，其实质是针对其员工身份、为了获取这些个人在未来期间的服务而支付的职工薪酬，根据《企业会计准则第 9 号—职工薪酬》以及中国证监会发布的《2013 年上市公司年报会计监管报告》，公司将根据净利润情况及前述约定计算奖励金额，作为职工薪酬计入损益。

鉴于本次方案是以标的公司三年承诺期内实际实现的扣除非经常性损益后净利润总和超出承诺期内承诺净利润总和的 35%作为奖励，且该奖励在会计师出具业绩承诺期最后一个年度的《专项审核报告》后才会实际支付，标的公司拟在承诺期内的每年年末，根据当期实际实现的扣除非经常性损益后净利润超过当期承诺净利润的 35%这一金额预提奖励金计入当期管理费用，同时确认为应付职工薪酬；若从承诺期的第二年度起未完成当期承诺的净利润，按各期累计实际实现的扣除非经常性损益后净利润超过累计承诺净利润的 35%，调整已预提奖励金的金额。业绩承诺期满后，标的公司一次性支付超额业绩奖励，借记应付职工薪酬，贷记应交税费-应交个人所得税和银行

存款。最终超额业绩奖励考核时不考虑由于上述业绩奖励计提对成本费用的影响。

超额业绩奖励将在承诺期各年内预提并计入当期管理费用，于业绩承诺期满后由标的公司以现金方式一次性支付，标的公司可能会因此产生一定资金压力，但奖励金额仅限于超额完成的净利润的 35%，预计占上市公司及标的公司全年净利润的比例较低。同时，超额业绩奖励将在承诺期各年内预提并计入当期管理费用，待承诺期满后支付，届时不会对上市公司的经营业绩产生重大不利影响。

五、补充披露

上述内容已在重组预案中“重大事项提示”之“二、本次交易涉及的股票发行情况/（九）超额业绩奖励安排/（九）超额业绩奖励安排”及“第一节交易概述/三、本次交易具体方案/（六）超额业绩奖励安排”部分进行补充披露。

六、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问和会计师认为，上市公司本次设置超额业绩奖励有利于维护标的公司经营管理团队稳定、有利于充分调动管理层和核心技术员工持续发展业务的动力和积极性，且符合《关于并购重组业绩奖励有关问题与解答》的规定，保护了上市公司利益。同时，本次交易方案已履行了必要的法定程序，获得上市公司董事会等的审议通过，具有合理性。上市公司未来关于超额业绩奖励会计处理方法，符合企业会计准则及相关规定，对上市公司未来经营业绩不会产生重大不利影响。

问题 15、请补充披露江苏名通游戏开发和运营业务成本结转的具体方法，存货结转和无形资产摊销的方法，研发费用资本化政策、资产减值计提情况。请财务顾问和会计师发表意见。

回复：

一、江苏名通游戏开发和运营业务成本结转方法

江苏名通游戏业务的成本结算对象主要为游戏运营合作方，具体如下：

（一）自营模式：自营模式下，在每月初，江苏名通与游戏运营方就上月玩家充值情况进行核对，核对一致后，江苏名通按照约定的分成比例将分成金额支付给游戏供应商，并确认主营业务成本。

(二) 联合运营：联合运营下，每月初，江苏名通和运营平台对上月玩家充值情况进行核对，核对一致后，运营平台按比例将分成金额支付给江苏名通，江苏名通将收到的分成金额确认为主营业务收入。同时，江苏名通根据每月玩家充值金额再按比例向游戏 IP 提供方支付游戏分成款，并确认营业成本。

二、存货结转和无形资产摊销方法

(一) 江苏名通存货的结转

报告期内，江苏名通未确认存货。

(二) 江苏名通无形资产摊销方法

截至 2016 年 12 月 31 日，江苏名通拥有一项无形资产，为 2016 年度外购网络域名 www.8090.com。该网络域名备案有效期至 2021 年 11 月 6 日，受益期为 5 年。江苏名通按其实际受益期 5 年采用直线法进行摊销，账面残值为 0。

三、研发费用资本化政策

江苏名通研发费用资本化政策如下：

开发阶段的支出同时满足下列条件时，才能确认为无形资产：

- 1、完成该无形资产以使其能够使用或出售在技术上具有可行性；
- 2、具有完成该无形资产并使用或出售的意图；
- 3、无形资产产生经济利益的方式，包括能够证明运用该无形资产生产的产品存在市场或无形资产自身存在市场，无形资产将在内部使用的，能够证明其有用性；
- 4、有足够的技术、财务资源和其他资源支持，以完成该无形资产的开发，并有能力使用或出售该无形资产；
- 5、归属于该无形资产开发阶段的支出能够可靠地计量。

报告期内，江苏名通所发生的研发支出未进行资本化处理。

四、江苏名通资产减值计提情况

(一) 江苏名通资产减值计提整体情况

报告期内，江苏名通资产减值准备的计提情况如下：

单位：万元

科目	2016 年度			2015 年度		
	原值	计提金额	计提比例	原值	计提金额	计提比例
应收账款	411.53	20.58	5.00%	226.05	11.30	5.00%
其他应收款	30.85	3.55	11.51%	10,377.40	678.18	6.54%
存货	-	-	-	-	-	-
固定资产	881.72	-	-	691.33	-	-
无形资产	90.00	-	-	-	-	-
商誉	471.93	-	-	471.93	-	-

（二）应收账款、其他应收款坏账准备计提政策

在资产负债表日对应收款项的账面价值进行检查，有客观证据表明其发生减值的，计提减值准备。

1、单项金额重大并单项计提坏账准备的应收款项

单项金额重大的判断依据或金额标准：本公司将前五户或单项金额占总额 10%以上应收账款和 200 万元以上其他应收款确定为单项金额重大。

单项金额重大并单项计提坏账准备的计提方法：对于单项金额重大的应收款项，单独进行减值测试。有客观证据表明其发生了减值的，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，并据此计提相应的坏账准备。

短期应收款项的预计未来现金流量与其现值相差很小的，在确定相关减值损失时，可不对其预计未来现金流量进行折现。

2、按信用风险特征组合计提坏账准备的应收款项

确定组合的依据：

组合 1：对单项金额重大单独测试未发生减值的应收款项汇同单项金额不重大的应收款项，本公司以账龄作为信用风险特征组合。

组合 2：合并范围内关联公司

按组合计提坏账准备的计提方法：账龄分析法

组合 1：根据以前年度按账龄划分的各段应收款项实际损失率作为基础，结合现时情况确定本年各账龄段应收款项组合计提坏账准备的比例，据此计算本年应计提的

坏账准备。

组合 2：不计提坏账准备

各账龄段应收款项组合计提坏账准备的比例具体如下：

账龄	应收账款计提比例（%）	其他应收款计提比例（%）
1 年以内（含 1 年）	5	5
1-2 年	10	10
2-3 年	15	15
3-4 年	30	30
4-5 年	50	50
5 年以上	100	100

3、单项金额不重大但单项计提坏账准备的应收款项

对单项金额不重大但已有客观证据表明其发生了减值的应收款项，按账龄分析法计提的坏账准备不能反映实际情况，本公司单独进行减值测试，根据其未来现金流量现值低于其账面价值的差额，确认减值损失，并据此计提相应的坏账准备。

4、江苏名通坏账计提比例与同行业可比上市公司的比较

账龄	1 年以内（含 1 年）	1-2 年	2-3 年	3-4 年	4-5 年	5 年以上
江苏名通	5%	10%	15%	30%	50%	100%
三七互娱	5%	10%	30%	50%	80%	100%
顺网科技	5%	10%	30%	50%	80%	100%
掌趣科技	1%	10%	50%	100%	100%	100%
游族网络	5%	10%	50%	100%	100%	100%
富春通信	5%	25%	50%	100%	100%	100%
天神娱乐	3%	10%	30%	100%	100%	100%
凯撒文化	5%	20%	50%	80%	80%	80%
中文传媒	5%	10%	20%	50%	80%	100%

数据来源：同花顺 iFinD

江苏名通 2 年以内应收款项的坏账准备计提比例与同行业相比处于高水平。2 年以上应收款项的坏账计提比例与同行业相比较低。鉴于江苏名通应收款项的账龄主要集中在一年以内，2 年以上应收款项坏账计提比例较低对江苏名通坏账准备计提金额影响较小。

除应收款项外，江苏名通其他资产不存在减值迹象，未计提减值准备。

五、补充披露

上述内容已在预案之“第四节交易标的之江苏名通基本情况”中“十三、江苏名通游戏开发和运营业务成本结转的具体方法，存货结转和无形资产摊销的方法，研发费用资本化政策、资产减值计提情况”进行了补充披露。

六、中介机构核查意见

经核查，独立财务顾问及会计师认为：江苏名通游戏开发和运营业务成本结转、存货结转和无形资产摊销的方法，研发费用资本化政策符合企业会计准则的规定，报告期内资产减值准备计提充分。

（本页无正文，为《时代出版传媒股份有限公司对上海证券交易所<关于对时代出版传媒股份有限公司发行股份购买资产并募集配套资金暨关联交易预案信息披露的问询函>的回复》之签署页）

时代出版传媒股份有限公司

2017年4月5日