

申万宏源证券承销保荐有限责任公司

关于

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二次问询函》相关问题之专项核查意见

独立财务顾问



申万宏源证券承销保荐有限责任公司
SHENWAN HONGYUAN FINANCING SERVICES CO., LTD

签署日期：二〇一七年五月

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”），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）（以下简称“0272 号问询函”），公司于 2017 年 4 月 5 日对 0272 号问询函进行了回复。于 2017 年 4 月 20 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】0445 号）（以下简称“0445 号问询函”），公司于 2017 年 5 月 12 日对 0445 号问询函进行了回复。于 2017 年 5 月 12 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二次问询函》（上证公函【2017】0558 号）（以下简称“0558 号问询函”），申万宏源证券承销保荐有限责任公司（以下简称“独立财务顾问”）现根据 0558 号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资产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中披露内容为准。

问题 1、你公司一次回复显示，标的资产主要游戏中《热血江湖传》的营收和业绩占比较大。请就标的资产目前可能存在的单一产品依赖的风险、产品生命周期导致经营业绩波动的风险、推广成本变化导致业绩波动的风险、相关纠纷等对经营合法合规性造成的影响风险等作重大风险提示。请财务顾问发表意见。

回复：

一、江苏名通存在对单一游戏产品依赖的风险

根据未经审计的财务数据，江苏名通 2016 年度实现营业收入 18,560.76 万元，实现净利润 10,315.18 万元。2016 年度，自研游戏《热血江湖传》实现收入 5,879.09 万元，占江苏名通 2016 年度营业收入的比例为 31.67%，占比较高，江苏名通存在对单一游戏产品依赖的风险。

随着《热血江湖传》游戏的运营，玩家数量及充值金额将不断下降，该游戏所产生的收入也将随之下降，进而对江苏名通的盈利水平带来一定的不确定性。虽然江苏名通不断通过研发新的具有代表性的游戏产品来替代逐步进入衰退期的游戏产品，以抵消老游戏营收能力下降带来的风险，但仍存在因该单一游戏产品的过早或过快衰退造成其经营业绩下降的风险。敬请投资者注意该风险。

二、江苏名通运营及研发游戏充值高峰期较短的风险

从江苏名通运营及研发的主要游戏百度指数趋势、主要运营指标可以看出，其运营或开发游戏的市场关注度呈现出快速上升和快速下降的趋势，游戏新增用户数及充值金额也呈现相同趋势，整个过程持续 6 个月左右。随着游戏玩家注册及充值高峰期的结束，游戏新增用户数量逐步下降，游戏充值水平也随之降低。虽然部分忠实玩家逐步沉淀并持续充值，但与高峰期相比，游戏的盈利能力大幅下降。因此，江苏名通运营或研发的游戏存在充值高峰期较短的风险，进而影响该游戏的盈利能力，对江苏名通经营业绩带来一定的波动性风险，提请投资者注意该风险。

为了应对上述风险，江苏名通一方面不断加大对新游戏的引入力度，通过不断引入新游戏以保持运营平台的整体盈利能力；另一方面，对于已过充值高峰期的游戏，

其运营成本通常较低，但忠实玩家充值水平并未明显降低，因此，江苏名通通过延长游戏运营时间及增加该类游戏的运营数量以提高运营平台的运营效率。

三、江苏名通存在因推广成本变化导致业绩波动的风险

根据未经审计的财务数据，江苏名通 2015 年度、2016 年度的销售费用分别为 568.08 万元、1,500.77 万元，占营业收入的比重分别为 5.15%、8.09%，增长幅度较大。

虽然江苏名通致力于采用精准推广的策略，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，在确保游戏推广效度、广度，提高游戏产品营业收入的前提下，节约运营成本，控制销售费用，但是如果江苏名通所处市场竞争环境发生重大变化、产品竞争力不及预期等，江苏名通须大幅增加销售推广费用以应对上述不利变化，进而导致其经营业绩产生波动的风险，提请投资者注意该风险。

四、江苏名通自研游戏《烈火遮天》可能涉及诉讼的风险

《烈火遮天》为镇江乐游自主研发的一款手机游戏，由奇天乐地独家代理运营，镇江乐游拥有该游戏的著作权。根据奇天乐地提供的资料及出具的情况说明，2015 年 6 月盛大网络以《烈火遮天》侵犯其《热血传奇》著作权及不正当竞争为由对奇天乐地提起诉讼。2016 年 9 月，盛大网络撤回上述诉讼。截至本回复日，奇天乐地未再收到盛大网络就《烈火遮天》游戏所提起的任何诉讼，也未与盛大网络及其他任何第三方因该款游戏产生任何争议、纠纷或诉讼、仲裁，江苏名通及其子公司亦未收到盛大网络就《烈火遮天》游戏所提起的任何诉讼，也未与盛大网络及其他任何第三方因该款游戏产生任何争议、纠纷或诉讼、仲裁。

虽然镇江乐游所自主研发的《烈火遮天》未曾侵犯盛大网络及其他方知识产权，截至本回复日，也未再涉及其他任何诉讼、仲裁等，但是江苏名通及子公司仍可能存在因《烈火遮天》侵犯第三方知识产权而与其产生争议、纠纷或诉讼、仲裁等风险，提请投资者注意该风险。

针对该风险，江苏名通实际控制人秦谦和魏义分别出具承诺函，承诺：若自创或改编的所有游戏产品因侵犯第三方知识产权而被提起任何诉讼、仲裁，承诺人将承担因相关案件所产生的全部费用（包括但不限于诉讼、仲裁费用、律师费用、损害赔偿费用等）。若江苏名通及下属子公司或时代出版因相关诉讼、仲裁案件遭受任何直接或间接损失，承诺人将对江苏名通及下属子公司或时代出版的一切损失以现金方式予以全额补偿。

五、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/13、江苏名通自研游戏《烈火遮天》可能涉及诉讼的风险；14、江苏名通运营及研发的游戏充值高峰期较短的风险；15、江苏名通存在对单一游戏产品依赖的风险；16、江苏名通存在因推广成本变化导致业绩波动的风险”及“第十节风险因素/二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/13、江苏名通自研游戏《烈火遮天》可能涉及诉讼的风险；14、江苏名通运营及研发的游戏充值高峰期较短的风险；15、江苏名通存在对单一游戏产品依赖的风险；16、江苏名通存在因推广成本变化导致业绩波动的风险”进行了补充披露。

六、独立财务顾问核查意见

经核查，独立财务顾问认为，上市公司已经按规定将标的资产目前可能存在的单一产品依赖的风险、运营及研发的游戏充值高峰期较短的风险、推广成本变化导致业绩波动的风险、相关纠纷等对经营合法合规性造成的影响风险等作重大风险提示。

问题 2、请以图形或图标相结合的方式，按月披露标的资产主要游戏的运营相关绩效指标，包括但不限于以下指标：月注册账户数、月付费账户数、月活跃账户数、月新增注册账户数、月新增付费账户数，月下载量、月充值金额、月推广费用，月均每账户游戏停留时间、月转化率、CDN 的月流量和支出、移动端游戏收入的分布情况。并对运营绩效指标出现明显或持续下滑的游戏的运营、盈利风险进行重大风险提示。请财务顾问发表意见。

回复：

一、请以图形或图标相结合的方式，按月披露标的资产主要游戏的运营相关绩效指标，包括但不限于以下指标：月注册账户数、月付费账户数、月活跃账户数、月新增注册账户数、月新增付费账户数，月下载量、月充值金额、月转化率、CDN 的月流量和支出情况

（一）自研游戏

1、热血江湖传

(1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

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
期末注册用户数量（个）	23,112,380	6,206,096
月均付费用户数量（个）	30,632	27,829
月均活跃用户数（个）	1,321,905	1,063,949
月均 ARPU（元）	21.77	9.40
月均付费用户 ARPPU（元）	664.47	268.70
月均充值消耗比	89.43%	90.56%
月均新增注册用户数（个）	1,408,857	1,241,219

注：（以下各游戏均适用）

- 游戏当期充值总金额即游戏当期总流水；
- 月均付费用户数量指当期月付费用户数量的月度平均数；
- 游戏活跃用户数指当月登陆游戏用户的数量；月均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；
- $ARPU = \text{游戏当月充值收入} / \text{游戏当月活跃用户数}$ ；月均 ARPU 值=游戏产品当期 ARPU 值的月度平均数。
- $ARPPU = \text{游戏当月充值收入} / \text{游戏当月付费用户数}$ ；月均 ARPPU 值=游戏产品当期 ARPPU 值的月度平均数。
- 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产生与赠送产生。
- 月均新增注册用户数是指每月内新注册该项游戏的账户总数的平均数。

(2) 游戏月度业务数据

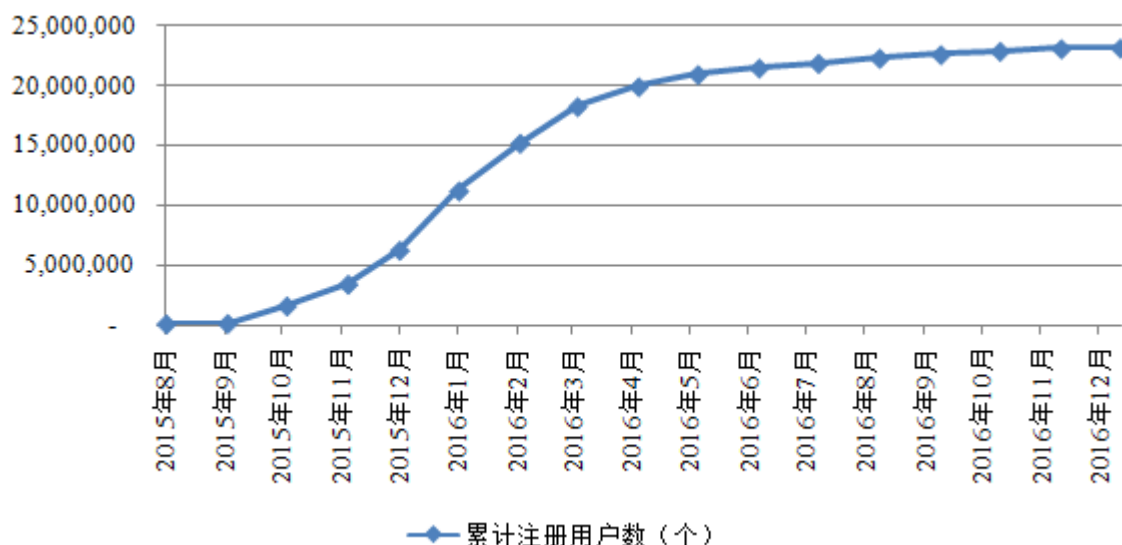
月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个) [注 1]	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率 [注 2]	月转化率[注 3]
201508	44,272	1,871	42,862	44,272	1,507	332,488.00	7.76	177.71	4.23%	4.37%
201509	87,274	2,777	45,564	43,002	2,132	725,594.00	15.92	261.29	3.18%	6.09%
201510	1,553,963	31,900	1,196,742	1,466,689	3,380	6,704,053.30	5.60	210.16	2.05%	2.67%
201511	3,364,281	42,387	1,601,063	1,810,318	2,975	13,588,401.30	8.49	320.58	1.26%	2.65%
201512	6,206,096	60,208	2,433,512	2,841,815	3,269	22,503,562.40	9.25	373.76	0.97%	2.47%
201601	11,169,615	71,229	3,900,766	4,963,519	2,481	29,416,822.70	7.54	412.99	0.64%	1.83%
201602	15,155,121	59,584	3,405,412	3,985,506	1,855	30,421,425.38	8.93	510.56	0.39%	1.75%
201603	18,222,873	58,851	2,733,644	3,067,752	1,546	37,248,853.98	13.63	632.93	0.32%	2.15%
201604	19,884,918	40,473	1,678,783	1,662,045	1,009	29,560,241.28	17.61	730.37	0.20%	2.41%
201605	20,898,114	30,380	1,127,519	1,013,196	667	22,443,110.89	19.90	738.75	0.15%	2.69%
201606	21,446,166	22,045	682,878	548,052	530	16,716,421.07	24.48	758.29	0.10%	3.23%
201607	21,835,889	18,349	548,795	389,723	342	13,559,443.48	24.71	738.97	0.08%	3.34%
201608	22,265,594	17,503	562,273	429,705	251	11,826,290.78	21.03	675.67	0.08%	3.11%
201609	22,565,600	15,105	421,799	300,006	220	11,610,246.90	27.53	768.64	0.07%	3.58%
201610	22,848,311	13,859	380,375	282,711	295	9,357,933.65	24.60	675.22	0.06%	3.64%
201611	23,060,709	12,202	306,404	212,398	150	8,893,500.08	29.03	728.86	0.05%	3.98%
201612	23,112,380	8,007	114,213	51,671	129	4,823,046.11	42.23	602.35	0.03%	7.01%

注 1：当月新增付费用户数为江苏名通自有运营平台的数据，不包括其他第三方运营商数据。

注 2：累计月转化率=月付费用户数/月末注册用户数（下同）

注 3：月转化率=月付费用户数/月活跃用户数（下同）

1) 累计注册用户数



《热血江湖传》网页游戏为江苏名通自研游戏，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，游戏累计注册用户数大幅增加。随着游戏的运营，游戏市场关注程度逐渐降低，累计注册用户数增速放缓。

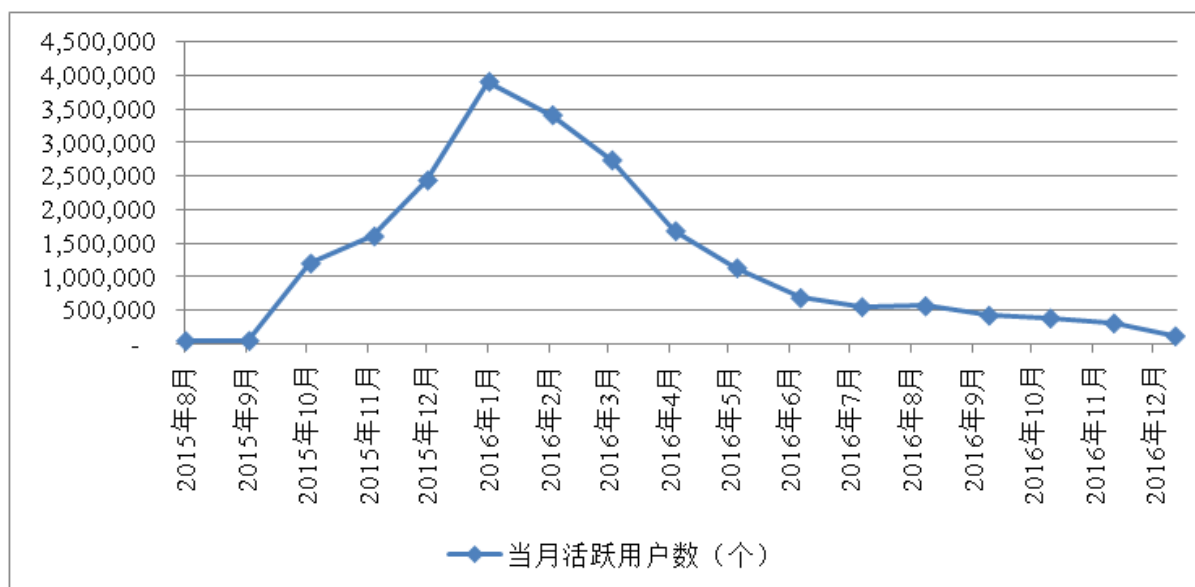
2) 当月付费用户数



《热血江湖传》月付费用户数自上线后的第三个月（即 2015 年 10 月）开始大幅增加，于 2016 年 1 月达到峰值，随后逐步下降，2016 年 7 月付费用户数已经低于 2 万人。付费人数高峰期持续超过 6 个月。《热血江湖传》于 2015 年 10 月开始在腾讯游

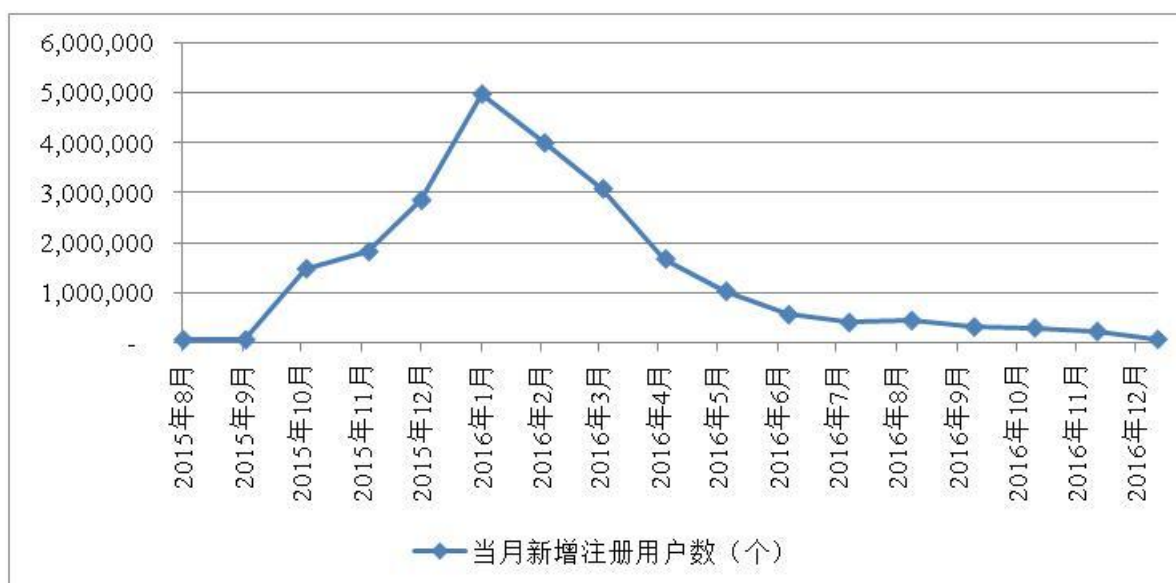
戏平台运营，腾讯游戏平台具有较大的市场影响力，能够吸引更多玩家游玩，因此，《热血江湖传》自 2015 年 10 月付费用户数开始大幅增加。受网页游戏生命周期普遍较短的影响，游戏付费用户数自 2016 年 3 月开始大幅回落，并于 2016 年 7 月降低至 2 万人以下。《热血江湖传》月付费用户数的变动趋势不存在重大异常。

3) 当月活跃用户数



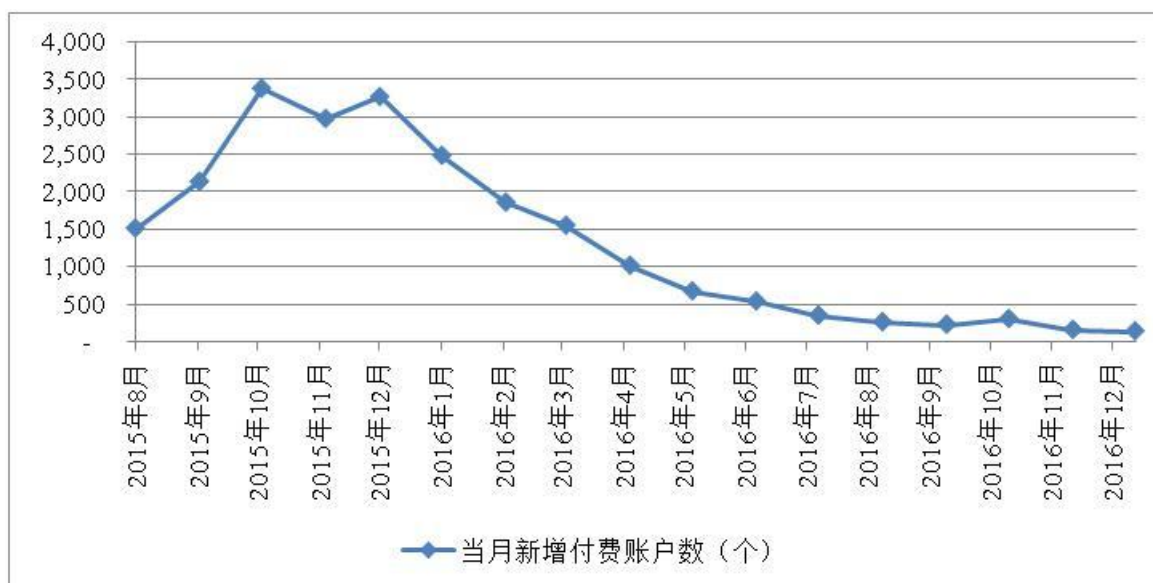
《热血江湖传》月活跃用户数变动趋势与月付费用户数的变动趋势基本保持一致。

4) 当月新增注册用户数



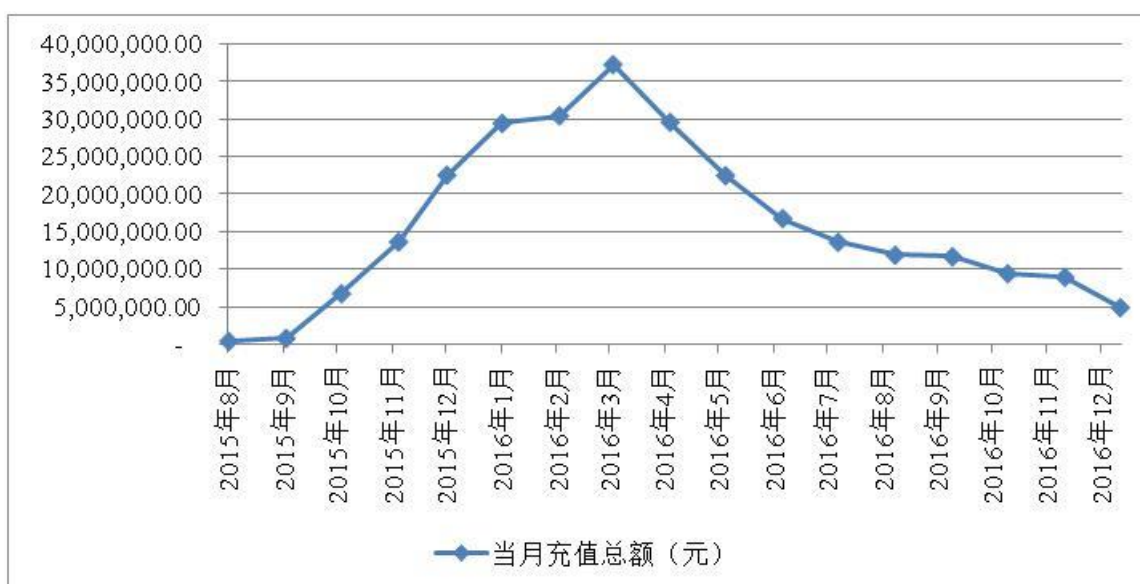
《热血江湖传》月新增注册用户数变动趋势与月付费用户数、月活跃用户数的变动趋势基本保持一致。

5) 当月新增付费用户数



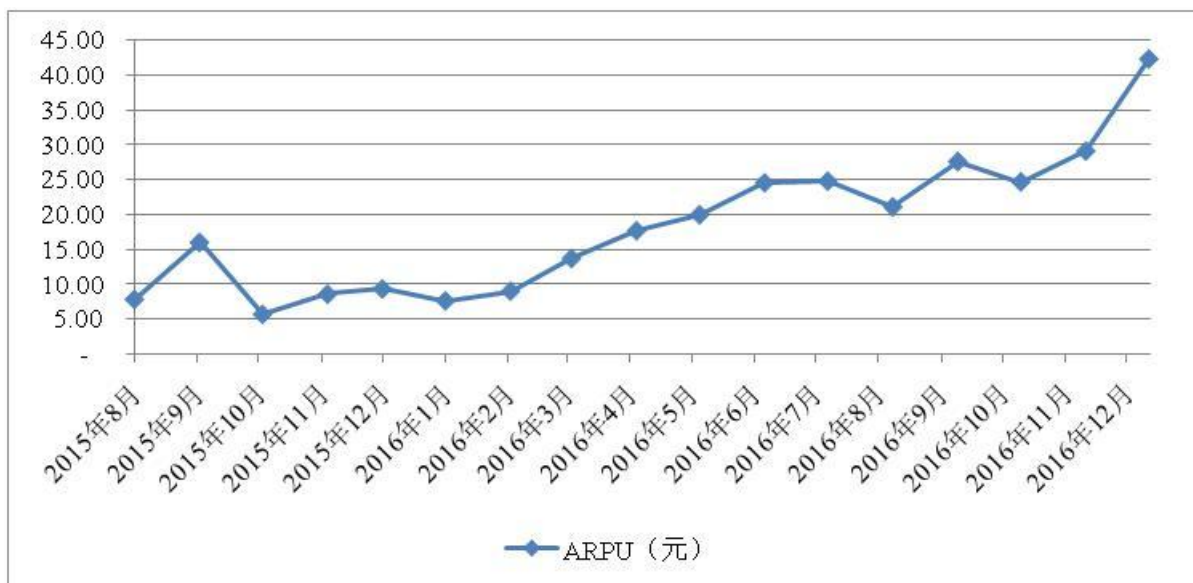
《热血江湖传》月新增付费用户数变动趋势与月付费用户数、月活跃用户数等相比，上线初期付费用户增幅较快，主要原因是上线初期玩家付费意愿较强，导致月新增付费用户数量较高。

6) 当月充值总额

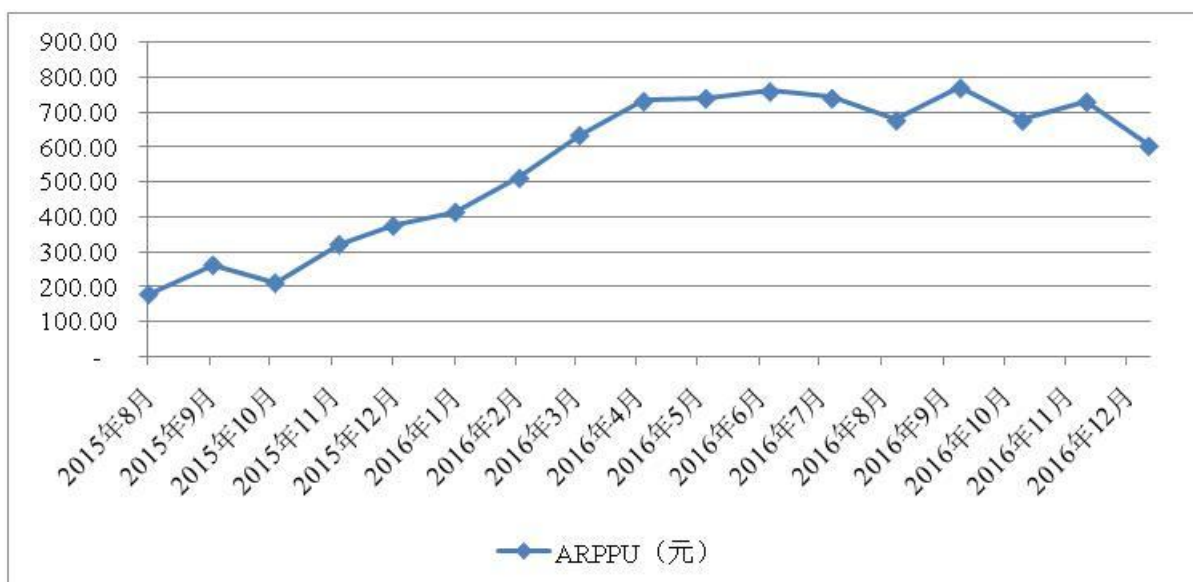


《热血江湖传》月充值总额变动趋势与月付费用户数、月活跃用户数等相比，趋势基本一致，但充值高峰期持续时间较长。

7) 月 ARPU 值

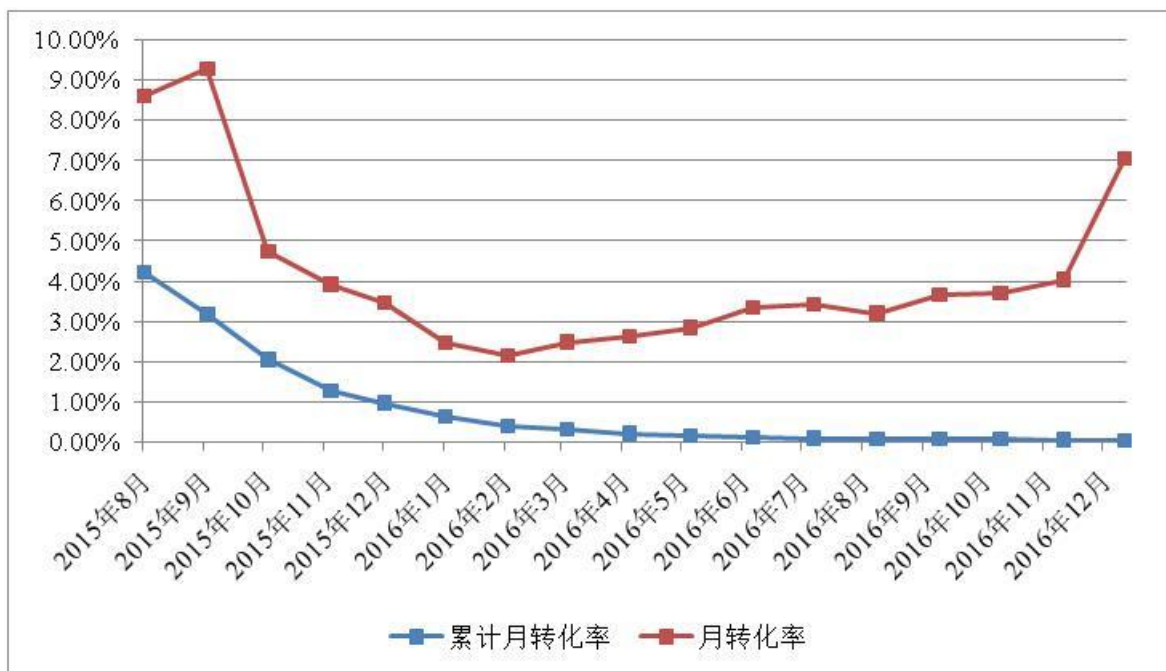


8) 月 ARPPU 值



《热血江湖传》月 ARPU 值及 ARPPU 值呈上升趋势，主要是因为一方面随着游戏运营，非重度玩家逐渐流失，活跃用户数下降；另一方面，随着重度玩家在游戏角色进一步提升，需付费关卡增多，玩家充值金额增大，从而导致玩家月 ARPU 值及 ARPPU 值不断增大。

9) 月转化率



《热血江湖传》累计月转化率呈下降趋势，主要是受月累计注册用户数逐渐增大的影响。游戏上线初期，月转化率较高且呈下降趋势，主要是因为，游戏上线初期，玩家尚未大量导入，活跃用户数相对较低导致月转化率较高；随着游戏的运营，活跃用户数量大幅增加，月转化率逐步下降。

2、《烈火遮天》

(1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

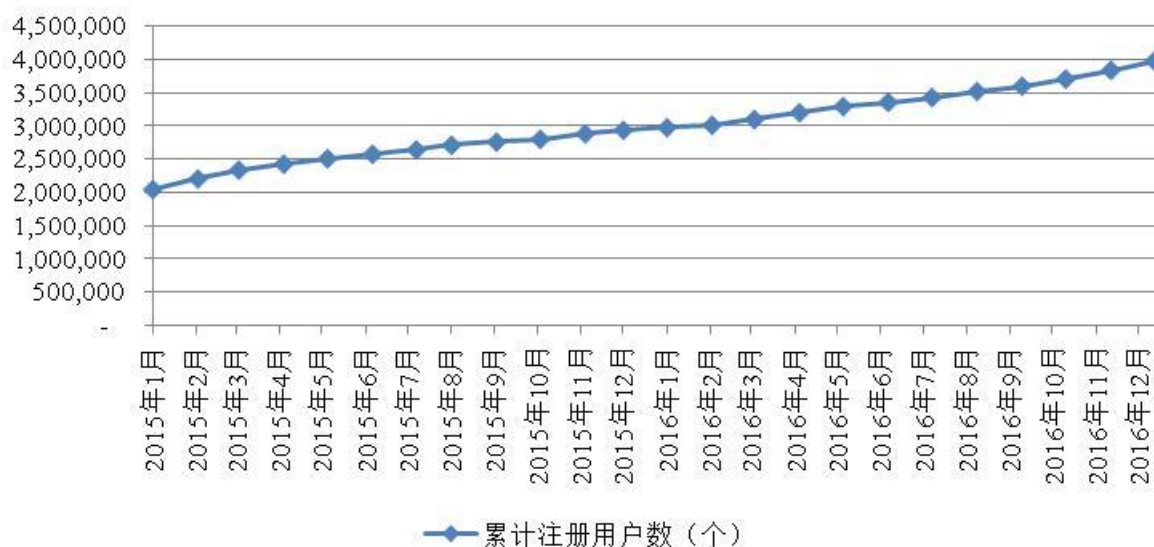
项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	11,010,303.75	22,741,160.42
期末注册用户数量（个）	3,964,023	2,927,937
月均付费用户数量（个）	3,659	3,611
月均活跃用户数（个）	94,133	101,487
月均 ARPU（元）	11.53	20.12
月均付费用户 ARPPU（元）	298.71	529.69
月均充值消耗比	95.52%	98.37%
月均新增注册用户数（个）	86,341	86,773

(2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率	月转化率
201501	2,039,331	5,201	175,704	152,673	2,643,411.20	15.04	508.25	0.26%	2.96%
201502	2,198,458	3,839	180,416	159,127	2,265,298.91	12.56	590.08	0.17%	2.13%
201503	2,332,570	5,696	155,815	134,112	2,365,510.51	15.18	415.29	0.24%	3.66%
201504	2,420,530	4,092	106,179	87,960	2,301,257.10	21.67	562.38	0.17%	3.85%
201505	2,502,461	3,946	97,518	81,931	2,554,870.50	26.20	647.46	0.16%	4.05%
201506	2,567,302	3,492	77,722	64,841	2,047,146.00	26.34	586.24	0.14%	4.49%
201507	2,632,217	3,348	77,526	64,915	1,639,669.00	21.15	489.75	0.13%	4.32%
201508	2,702,599	3,242	81,809	70,382	1,753,106.00	21.43	540.75	0.12%	3.96%
201509	2,749,576	2,563	57,698	46,977	1,130,212.00	19.59	440.97	0.09%	4.44%
201510	2,792,753	2,480	53,638	43,177	1,435,232.00	26.76	578.72	0.09%	4.62%
201511	2,874,431	3,158	90,877	81,678	1,207,164.00	13.28	382.26	0.11%	3.48%
201512	2,927,937	2,277	62,940	53,506	1,398,283.20	22.22	614.09	0.08%	3.62%
201601	2,966,002	1,802	45,906	38,065	1,027,729.45	22.39	570.33	0.06%	3.93%
201602	3,001,965	1,648	42,704	35,963	1,152,926.00	27.00	699.59	0.05%	3.86%
201603	3,088,033	3,142	92,811	86,068	1,036,960.50	11.17	330.03	0.10%	3.39%
201604	3,191,394	3,598	112,982	103,361	1,139,044.00	10.08	316.58	0.11%	3.18%
201605	3,282,814	3,933	100,643	91,420	1,099,845.30	10.93	279.65	0.12%	3.91%
201606	3,346,491	2,698	72,167	63,677	947,156.80	13.12	351.06	0.08%	3.74%
201607	3,417,714	2,786	78,662	71,223	667,675.00	8.49	239.65	0.08%	3.54%
201608	3,508,736	3,772	98,692	91,022	704,281.00	7.14	186.71	0.11%	3.82%
201609	3,586,196	4,367	84,538	77,460	919,276.00	10.87	210.51	0.12%	5.17%
201610	3,693,616	5,748	114,798	107,420	491,681.00	4.28	85.54	0.16%	5.01%
201611	3,826,861	6,302	140,991	133,245	1,523,743.00	10.81	241.79	0.16%	4.47%
201612	3,964,023	4,107	144,700	137,162	299,985.70	2.07	73.04	0.10%	2.84%

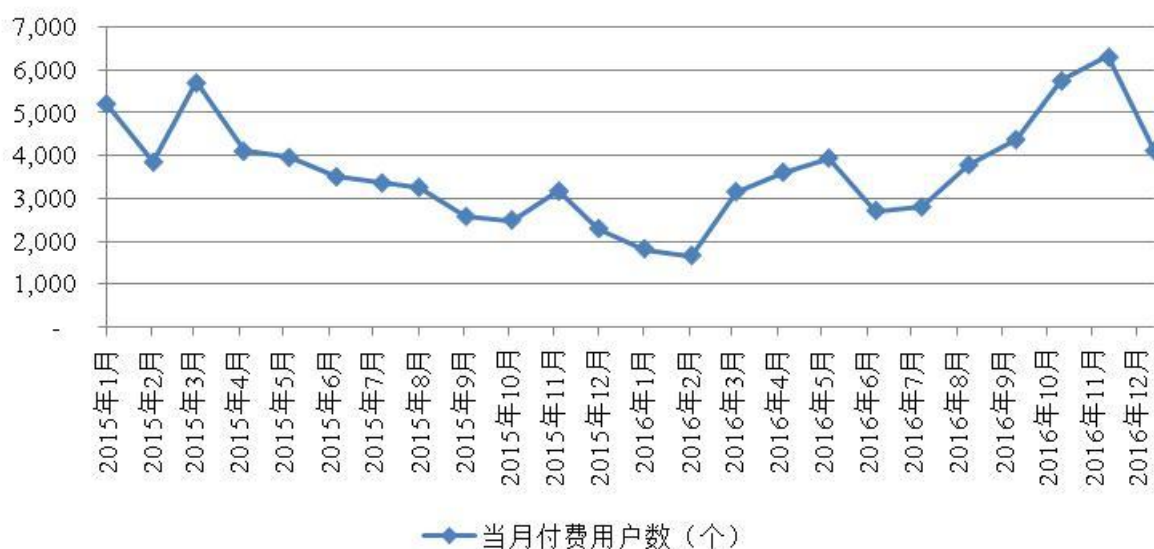
注：鉴于《烈火遮天》由第三方运营商奇天乐地独家代理运营，江苏名通不参与运营，故未统计月新增付费用户数。

1) 月累计注册用户数



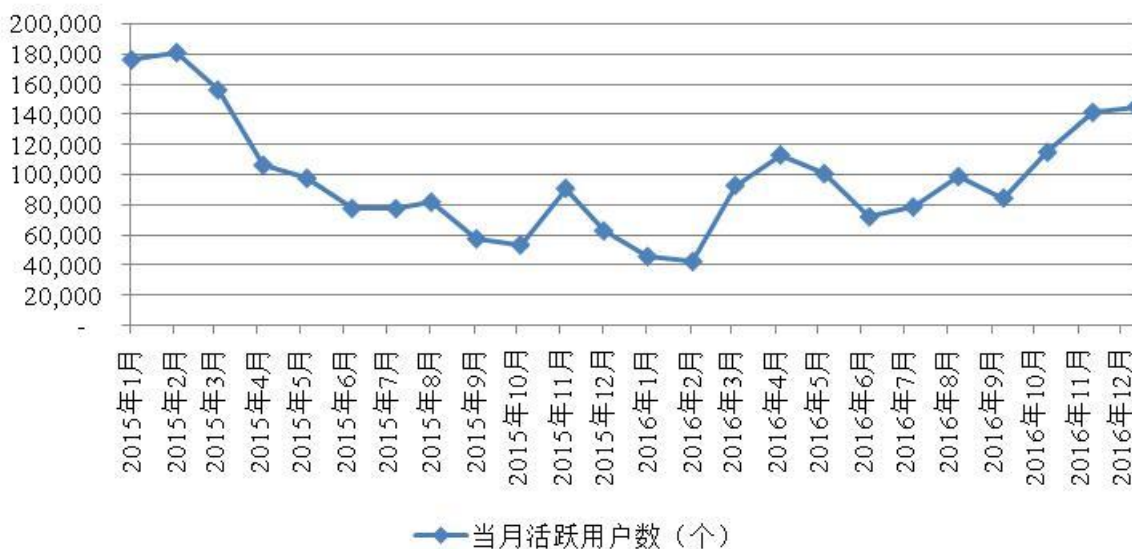
《烈火遮天》是一款由江苏名通全资子公司镇江乐游研发、奇天乐地独家代理的ARPG手机网游，于2014年5月正式上线运营。经过2年多的游戏运营，《烈火遮天》累计注册用户数逐渐增加。

2) 月付费用户数



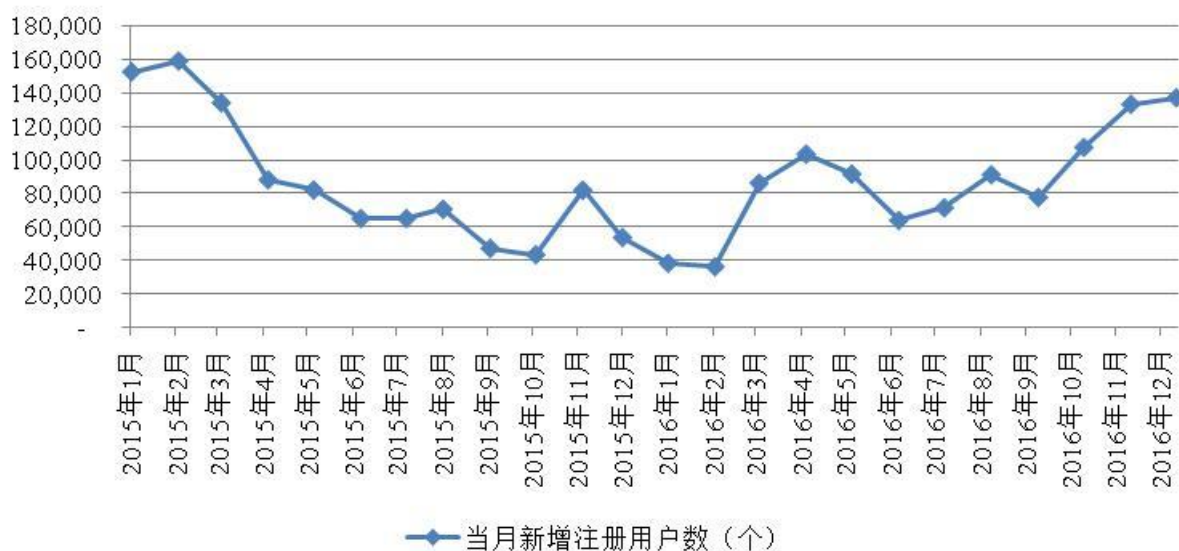
《烈火遮天》月付费用户数呈现先降后升趋势，主要原因是一方面《烈火遮天》于2015年在苹果IOS下架，导致付费玩家流失；另一方面，游戏运营商在2016年加大对该游戏的推广力度，月付费用户数量有所增长。

3) 月活跃用户数



《烈火遮天》月活跃用户数变动趋势与月付费用户数变动趋势一致。

4) 月新增注册用户数



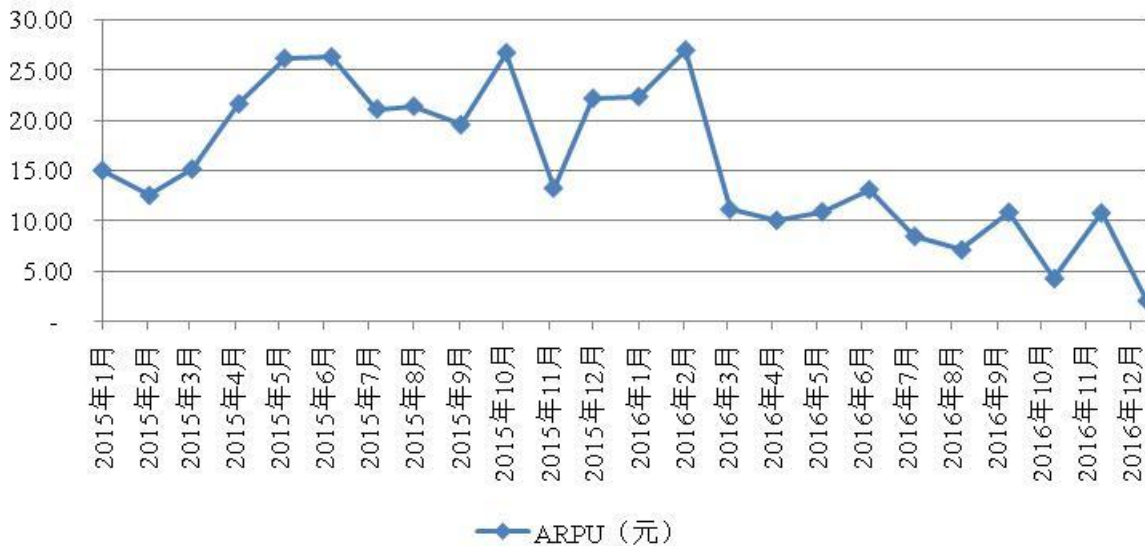
《烈火遮天》月新增注册用户数的变动趋势与月活跃用户数、月付费用户数一致。

5) 月充值总额

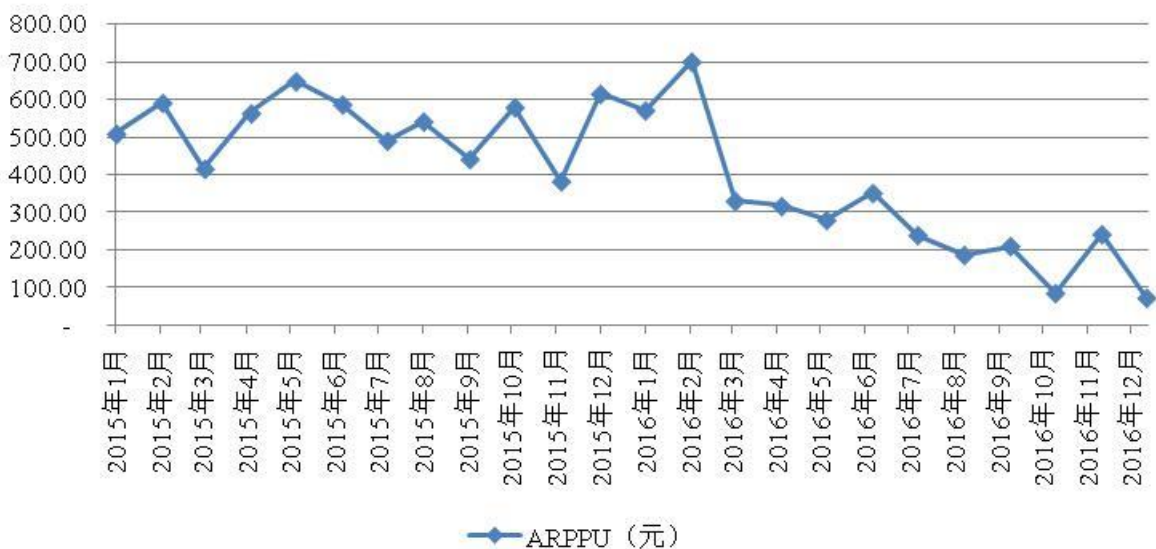


《烈火遮天》月充值总额呈下降趋势，主要是由于游戏已经处于退化期，用户付费意愿降低，导致充值流水不断减少；同时该游戏自 2015 年 6 月在苹果 IOS 渠道下线，发行渠道的减少也导致游戏充值流水的下降。

6) ARPU 值

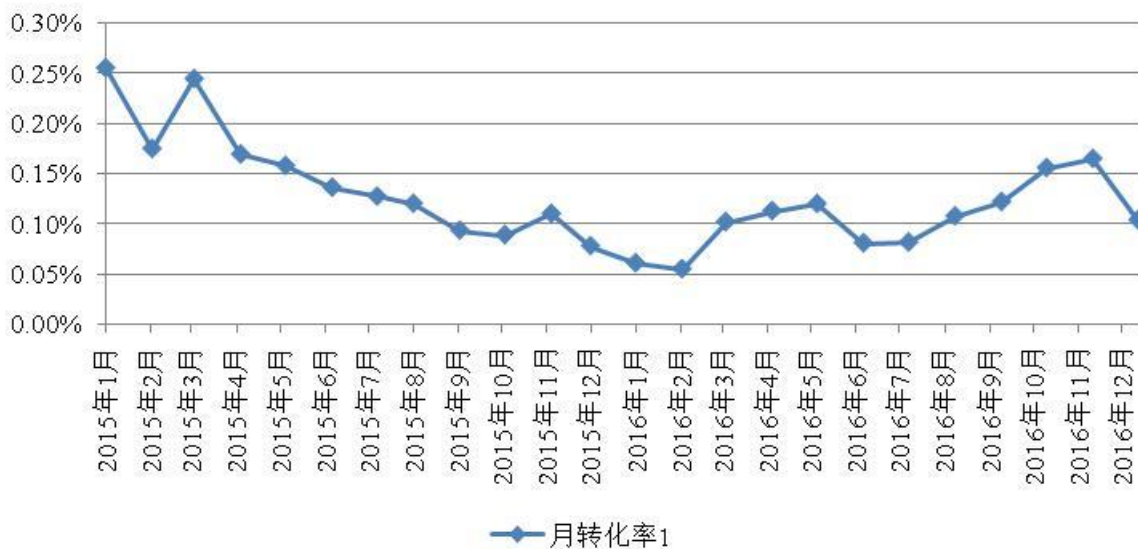


7) ARPPU 值



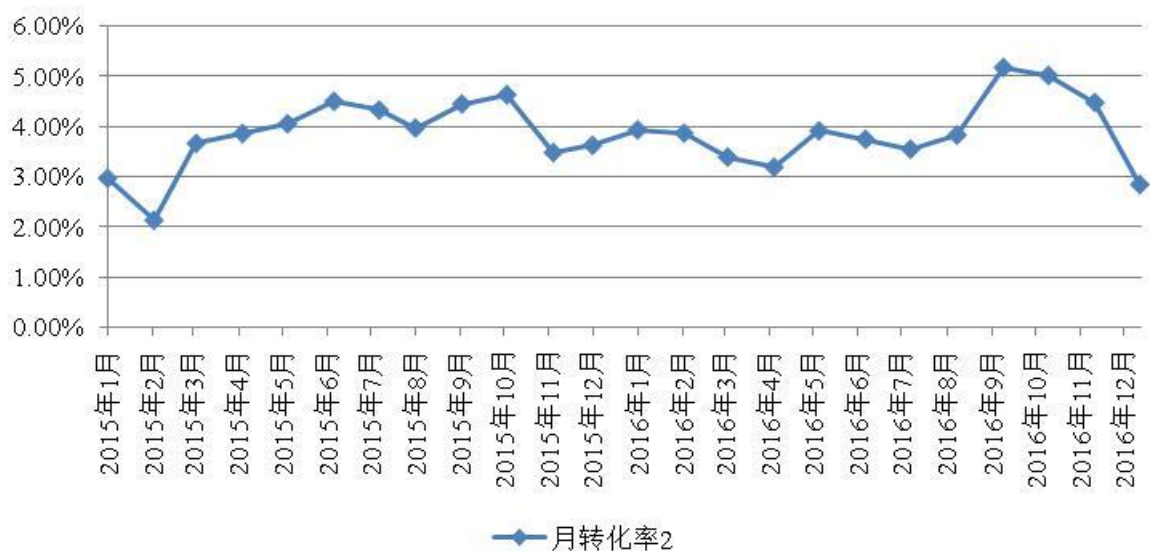
《烈火遮天》ARPU 值及 ARPPU 值呈下降趋势，主要是因为游戏已经处于退化期，玩家付费意愿及付费金额下降，导致 ARPU 值及 ARPPU 值不断降低。

8) 累计月转化率



《烈火遮天》累计月转化率变动趋势与月付费用户数变动趋势基本一致。

9) 月转化率



《烈火遮天》月转化率变动趋势相对稳定。

(二) 自有页游平台运营游戏

1、仙境物语

(1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

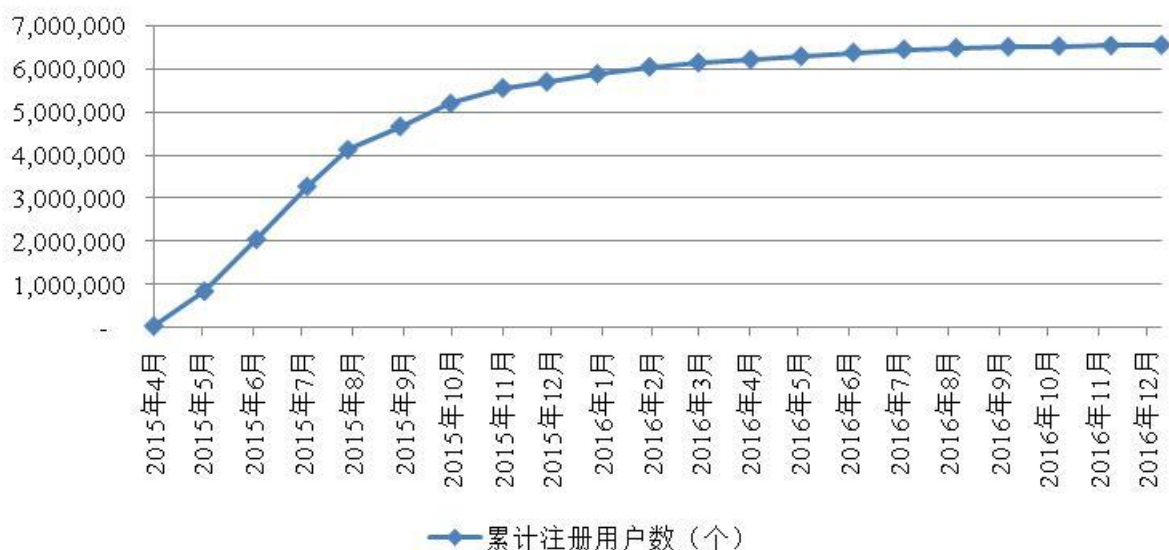
项目	2016 年度	2015 年 4-12 月
当期充值总金额（元）	7,249,828.80	36,767,707.30
期末注册用户数量（个）	6,538,505	5,687,281
月均付费用户数量（个）	2,008	11,698
月均活跃用户数（个）	67,639	656,931
月均 ARPU（元）	10.34	7.10
月均付费用户 ARPPU（元）	311.94	327.90
月均充值消耗比	93.23%	92.44%
月均新增注册用户数（个）	70,935	631,920

(2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个) [注]	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率	月转化率
201504	28,979	887	26,854	28,979	771	179,728.00	6.69	202.62	3.06%	3.30%
201505	833,149	12,695	712,480	804,170	873	2,517,008.30	3.53	198.27	1.52%	1.78%
201506	2,037,348	27,747	1,141,422	1,204,199	812	8,435,612.00	7.39	304.02	1.36%	2.43%
201507	3,264,538	19,295	1,121,935	1,227,190	331	9,252,678.70	8.25	479.54	0.59%	1.72%
201508	4,115,539	13,507	774,453	851,001	187	6,326,022.10	8.17	468.35	0.33%	1.74%
201509	4,651,605	9,376	491,820	536,066	126	3,597,842.90	7.32	383.73	0.20%	1.91%
201510	5,186,191	10,045	505,779	534,586	106	2,563,080.00	5.07	255.16	0.19%	1.99%
201511	5,544,698	6,490	328,366	358,507	65	2,287,756.30	6.97	352.50	0.12%	1.98%
201512	5,687,281	5,239	152,341	142,583	63	1,607,979.00	10.56	306.92	0.09%	3.44%
201601	5,870,711	3,971	165,150	183,430	41	1,324,112.90	8.02	333.45	0.07%	2.40%
201602	6,032,793	3,479	145,787	162,082	44	877,448.10	6.02	252.21	0.06%	2.39%
201603	6,131,206	3,372	84,771	98,413	100	929,389.70	10.96	275.62	0.05%	3.98%
201604	6,204,905	2,314	64,201	73,699	55	691,784.80	10.78	298.96	0.04%	3.60%
201605	6,278,863	2,185	70,473	73,958	85	647,231.20	9.18	296.22	0.03%	3.10%
201606	6,364,651	1,992	62,633	85,788	69	695,509.60	11.10	349.15	0.03%	3.18%
201607	6,436,818	1,724	71,658	72,167	44	416,486.60	5.81	241.58	0.03%	2.41%
201608	6,476,216	1,391	48,012	39,398	58	321,029.90	6.69	230.79	0.02%	2.90%
201609	6,498,159	1,031	29,097	21,943	38	185,001.20	6.36	179.44	0.02%	3.54%
201610	6,516,152	1,009	26,685	17,993	48	281,522.40	10.55	279.01	0.02%	3.78%
201611	6,528,778	949	24,048	12,626	45	688,295.80	28.62	725.29	0.01%	3.95%
201612	6,538,505	682	19,151	9,727	31	192,016.60	10.03	281.55	0.01%	3.56%

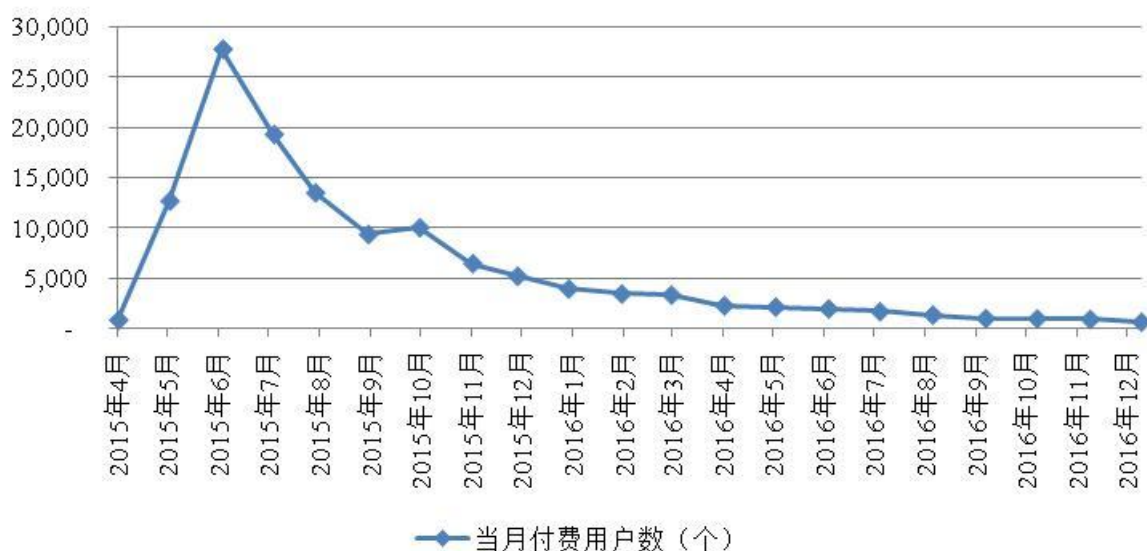
注 1: 《仙境物语》为江苏名通独家代理运营的游戏, 当月新增付费用户数为江苏名通自有运营平台的统计数据, 不包括其他第三方运营商数据。

1) 累计注册用户数



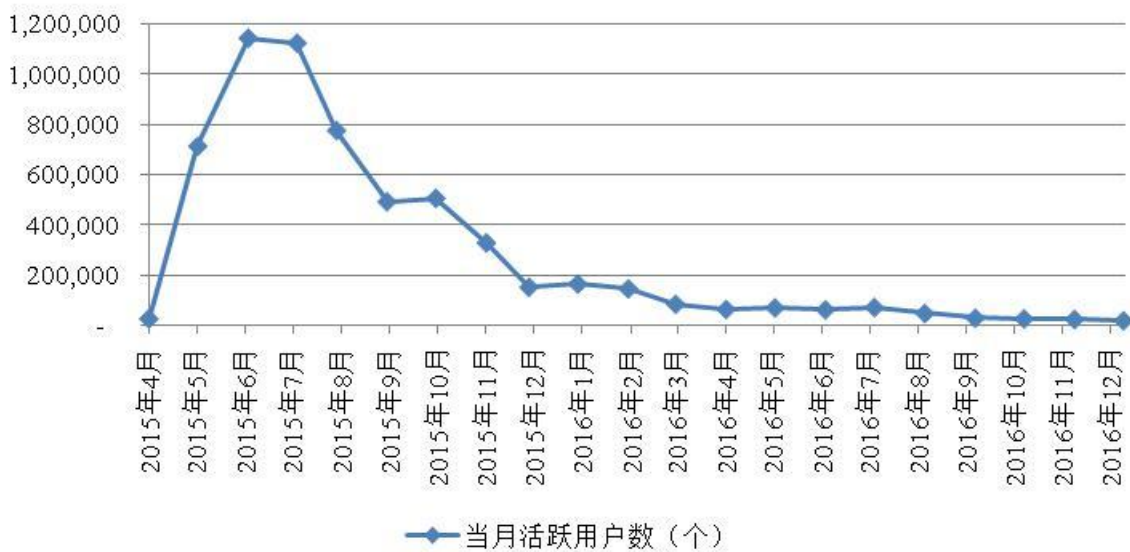
《仙境物语》于 2015 年 4 月正式上线运营，经过江苏名通的大力推广，在游戏运营的前几个月，游戏玩家大量导入，注册用户快速增长，随着游戏不断运营，市场关注度开始走低，注册用户总量增速放缓。

2) 月付费用户数



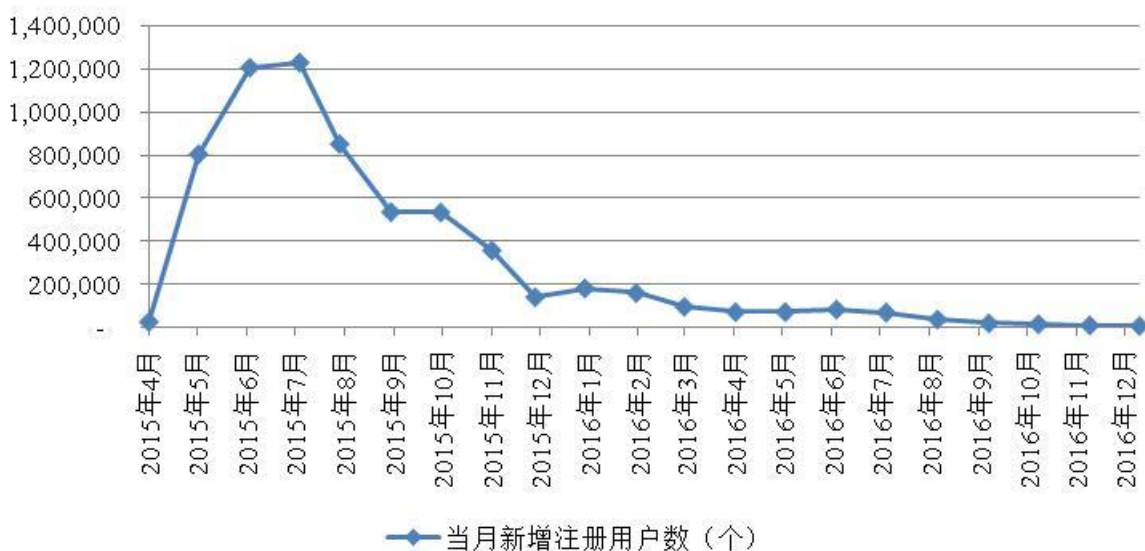
《仙境物语》月付费用户数呈现先增后降的趋势，主要是由于游戏上线运营初期，游戏推广力度较大，对游戏玩家吸引力大，付费玩家数量较多，随着游戏的不断运营，游戏关注度开始走低，月付费用户随之减少。

3) 月活跃用户数



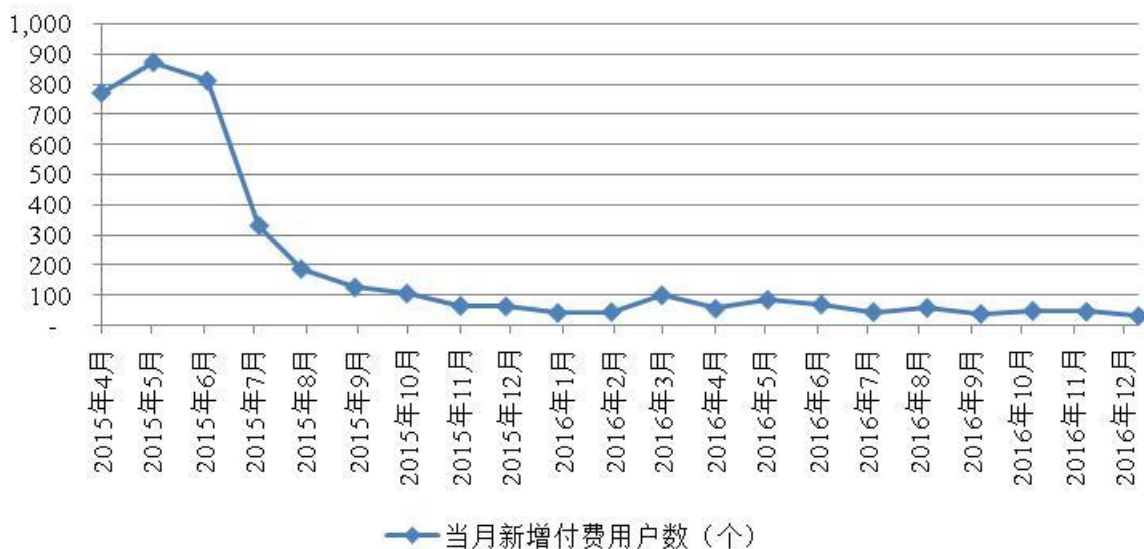
《仙境物语》月活跃用户数变动趋势与月付费用户数基本一致。

4) 月新增注册用户数



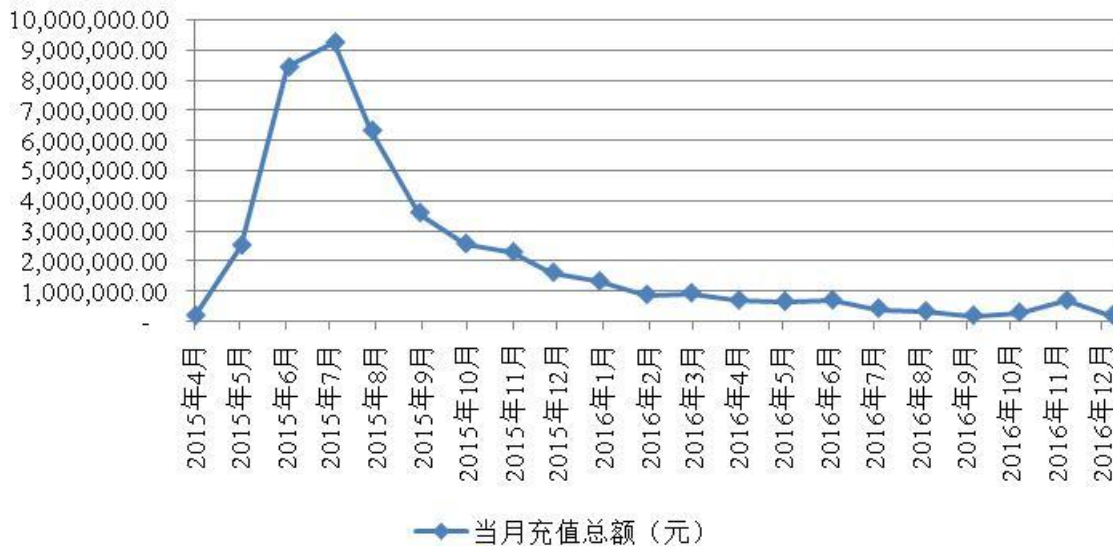
《仙境物语》月新增注册用户数变动趋势与月活跃用户数、月付费用户数变动趋势基本一致。

5) 月新增付费用户数



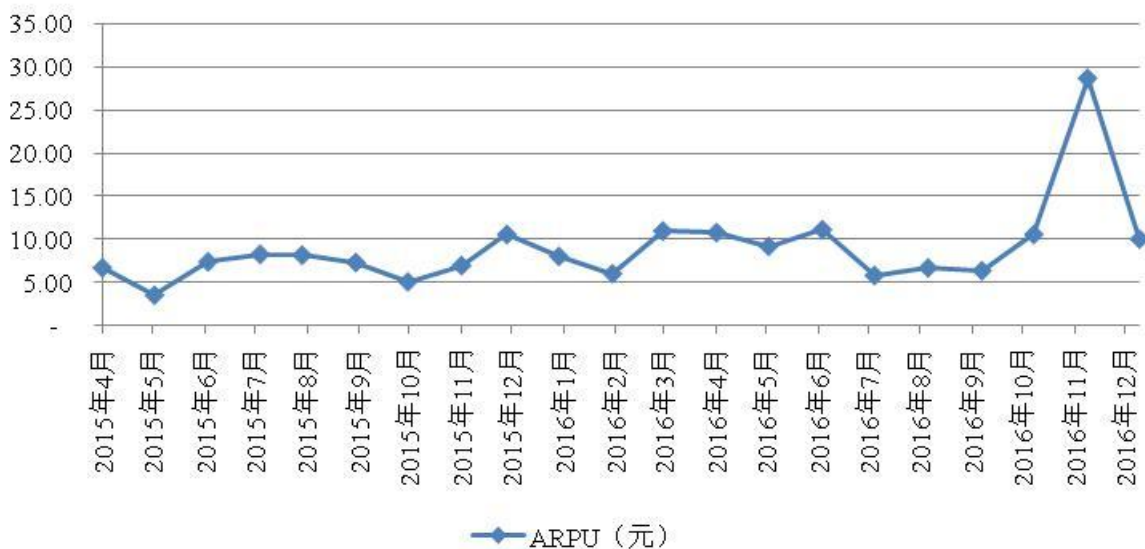
《仙境物语》月新增付费用户在游戏上线运营初期呈增长趋势，随着游戏运营，每月新增付费用户不断下降并最终保持稳定，主要是由于游戏玩家新鲜感下降及其他游戏的替代，付费意愿逐渐降低，导致新增付费用户逐渐减少。

6) 月充值总额

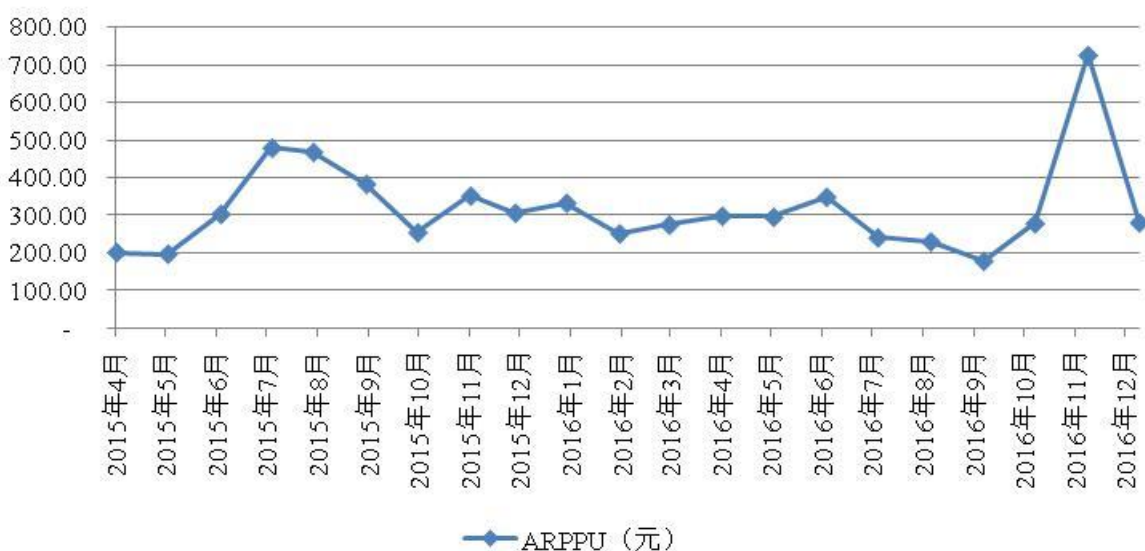


《仙境物语》充值流水在游戏上线运营初期呈增长趋势，随着游戏运营，不断下降最终保持稳定，主要是由于游戏上线初期，市场关注度高，游戏玩家多且付费意愿强烈，从而充值流水增长较快，但随着游戏步入退化期，充值流水不断减少并最终保持稳定，符合游戏的生命周期规律。

7) ARPU 值

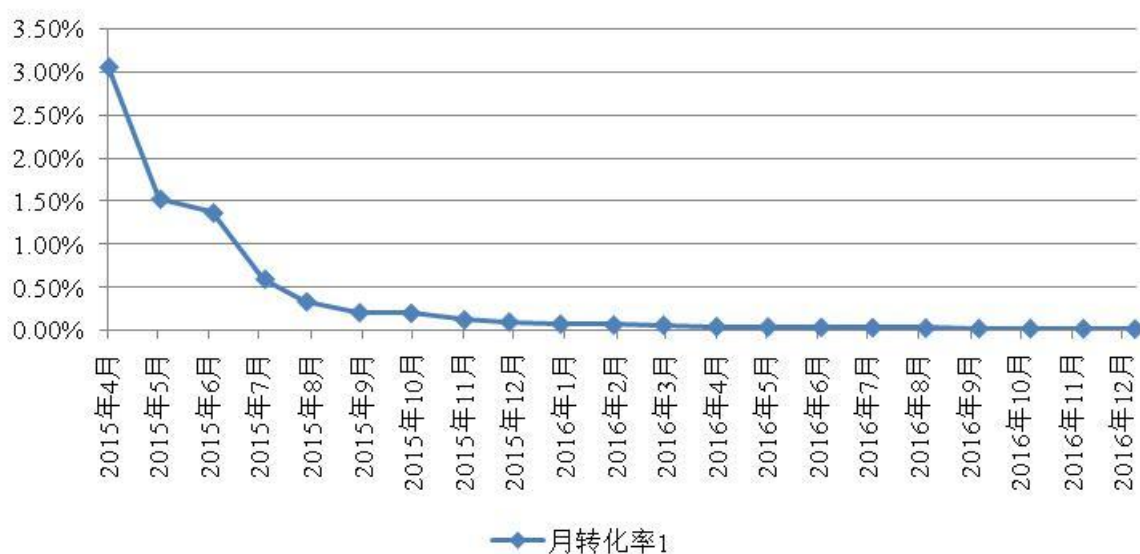


8) ARPPU 值



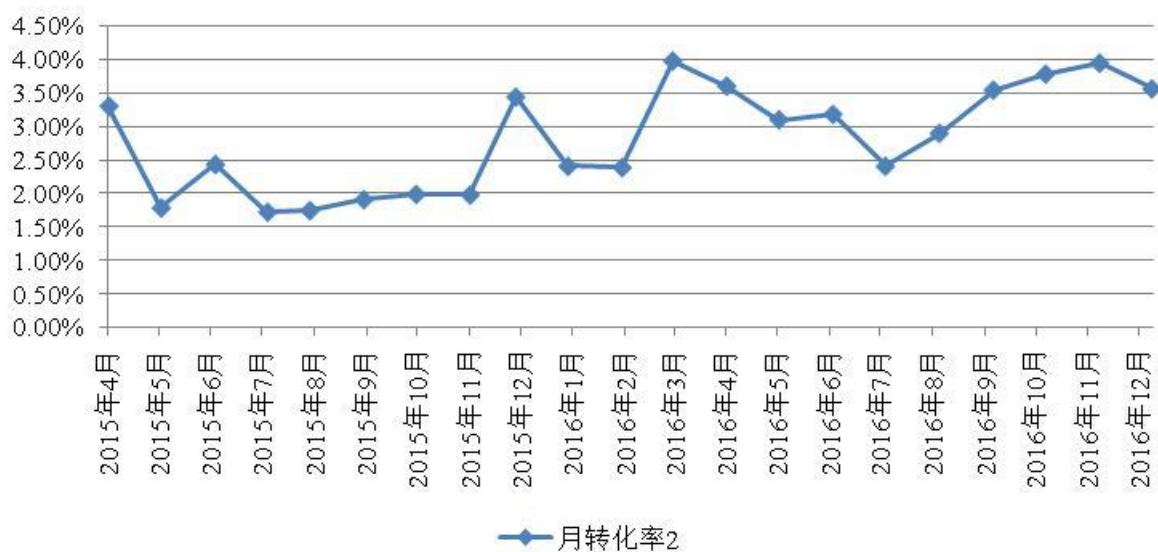
《仙境物语》ARPU 及 ARPPU 值变动趋势相对平稳。2016 年 11 月 ARPU 及 ARPPU 值明显高于其他月份，主要是因为该游戏处于运营衰退期，活跃用户及付费用户总量较小，部分重度玩家充值金额增大直接导致了游戏 ARPU 及 ARPPU 值的异常波动。

9) 累计月转化率



《仙境物语》累计月转化率呈下降趋势，最终保持平稳，主要是由于游戏上线运营初期，用户付费意愿强，转化率高；随着游戏吸引力不断下降，以及累计注册用户数量的增加，转化率随之降低并最终保持稳定。

10) 月转化率



《仙境物语》月转化率保持在 2%至 4%之间，2016 年度月转化率较高，主要是由于随着游戏的运营，轻度玩家逐渐流失，付费用户下降幅度低于活跃用户下降幅度，从而导致月转化率较高。

2、神仙道

(1) 游戏业务数据

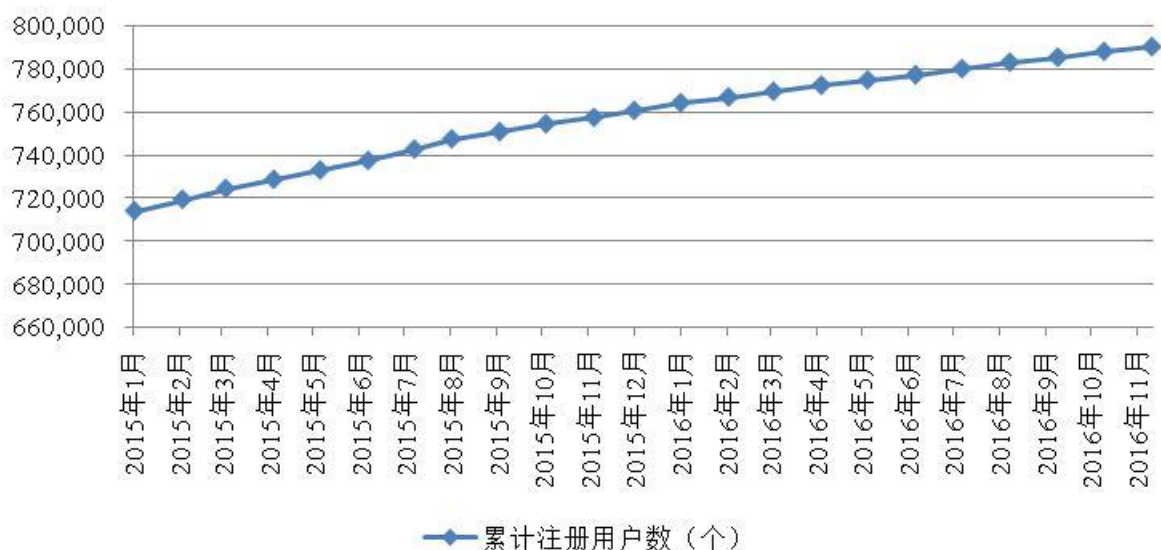
报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	12,898,118.00	11,015,495.00
期末注册用户数量（个）	794,364	760,597
月均付费用户数量（个）	835	841
月均活跃用户数（个）	6,032	7,383
月均 ARPU（元）	181.91	124.94
月均付费用户 ARPPU（元）	1,289.06	1,092.26
月均充值消耗比	94.24%	93.47%
月均新增注册用户数（个）	2,813.92	4,352.25

（2）游戏月度业务数据

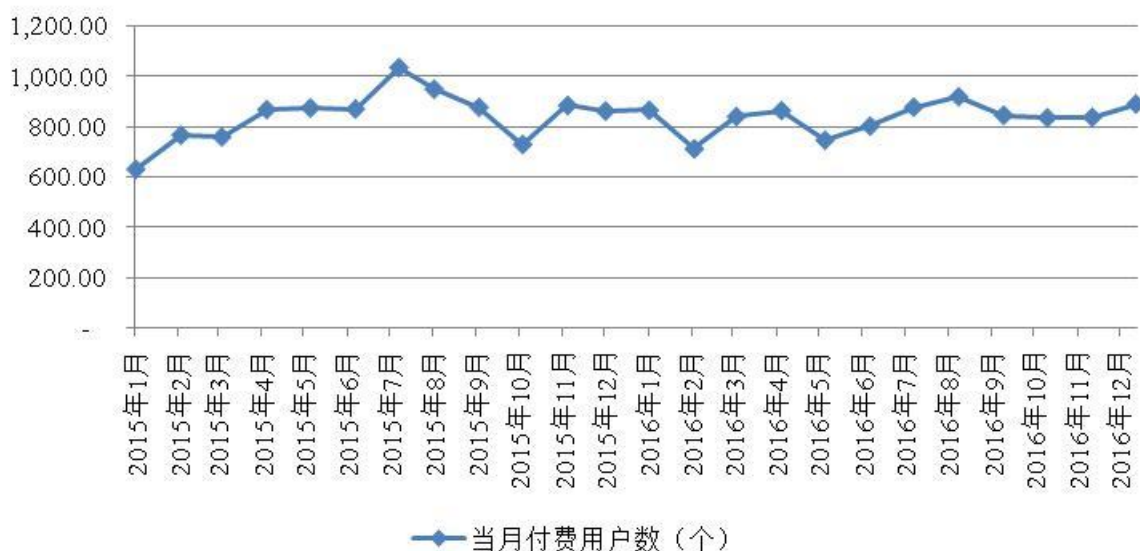
月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率	月转化率
201501	713,878	629	8,251	5,508	324	706,668.00	85.65	1,123.48	0.09%	7.62%
201502	719,198	765	7,812	5,320	314	742,006.00	94.98	969.94	0.11%	9.79%
201503	724,271	758	7,768	5,073	314	986,090.00	126.94	1,300.91	0.10%	9.76%
201504	728,481	867	6,989	4,210	328	981,570.00	140.44	1,132.15	0.12%	12.41%
201505	732,834	873	7,128	4,353	311	1,144,970.00	160.63	1,311.53	0.12%	12.25%
201506	737,256	869	7,526	4,422	281	1,113,222.00	147.92	1,281.04	0.12%	11.55%
201507	742,549	1,034	8,456	5,293	405	1,068,404.00	126.35	1,033.27	0.14%	12.23%
201508	747,332	948	8,415	4,783	303	1,104,527.00	131.26	1,165.11	0.13%	11.27%
201509	750,717	876	6,803	3,385	294	878,266.00	129.10	1,002.59	0.12%	12.88%
201510	754,345	728	7,086	3,628	276	711,758.00	100.45	977.69	0.10%	10.27%
201511	757,351	883	6,077	3,006	248	807,641.50	132.90	914.66	0.12%	14.53%
201512	760,597	861	6,282	3,246	254	770,372.50	122.63	894.74	0.11%	13.71%
201601	764,172	864	6,801	3,575	262	739,746.00	108.77	856.19	0.11%	12.70%
201602	766,858	710	5,784	2,686	187	753,515.00	130.28	1,061.29	0.09%	12.28%
201603	769,475	839	5,636	2,617	227	916,349.00	162.59	1,092.19	0.11%	14.89%
201604	772,351	863	5,984	2,876	262	1,148,808.00	191.98	1,331.18	0.11%	14.42%
201605	774,775	745	5,475	2,424	220	1,311,462.00	239.54	1,760.35	0.10%	13.61%
201606	777,195	801	5,388	2,420	226	1,111,751.00	206.34	1,387.95	0.10%	14.87%
201607	780,025	876	5,957	2,830	274	1,196,959.00	200.93	1,366.39	0.11%	14.71%
201608	783,001	918	6,270	2,976	274	1,287,666.00	205.37	1,402.69	0.12%	14.64%
201609	785,309	844	5,480	2,308	213	1,287,666.00	234.98	1,525.67	0.11%	15.40%
201610	788,054	834	5,760	2,745	225	1,064,191.00	184.76	1,276.01	0.11%	14.48%
201611	790,268	836	5,086	2,214	214	969,607.00	190.64	1,159.82	0.11%	16.44%
201612	794,364	889	8,762	4,096	215	1,110,398.00	126.73	1,249.04	0.11%	10.15%

1) 累计注册用户数



《神仙道》于 2012 年 2 月在江苏名通运营平台正式上线运营，虽然上线运营时间较长，但由于其拥有良好的等级、难度系数设置和精美的游戏画面，一直受到众多玩家的欢迎，游戏注册用户总量不断增长。

2) 月付费用户数



《神仙道》月付费用户数在报告期内一直保持稳定，主要原因有：一方面该游戏具有良好的等级、难度系数设置和精美的游戏画面，吸引了大量忠实玩家，该类玩家对游戏认知程度高、持续付费能力强；另一方面，该游戏研发商在游戏内持续开展充值优惠活动，不断吸引付费玩家进行充值消费，减缓付费玩家的流失。

3) 月活跃用户数



《神仙道》月活跃用户数变动趋势呈逐步下降趋势，主要是因为随着游戏运营时间的增加，轻度玩家逐渐流失，活跃用户逐渐降低。

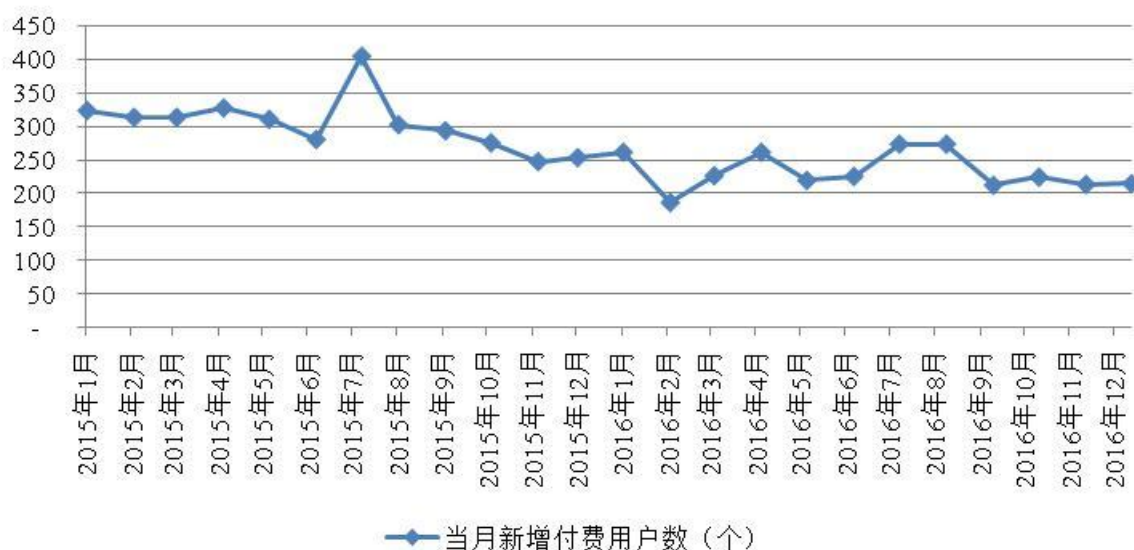
2016 年 12 月活跃用户数量大幅增加，主要原因是：一方面，游戏开发商开展“老玩家回归”活动，通过更新游戏版本、推出新玩法等手段吸引前期流失玩家回归；另一方面，增加了广告投放及推广的力度。从而致使 2016 年 12 月活跃用户数量大幅增加。

4) 月新增注册用户数

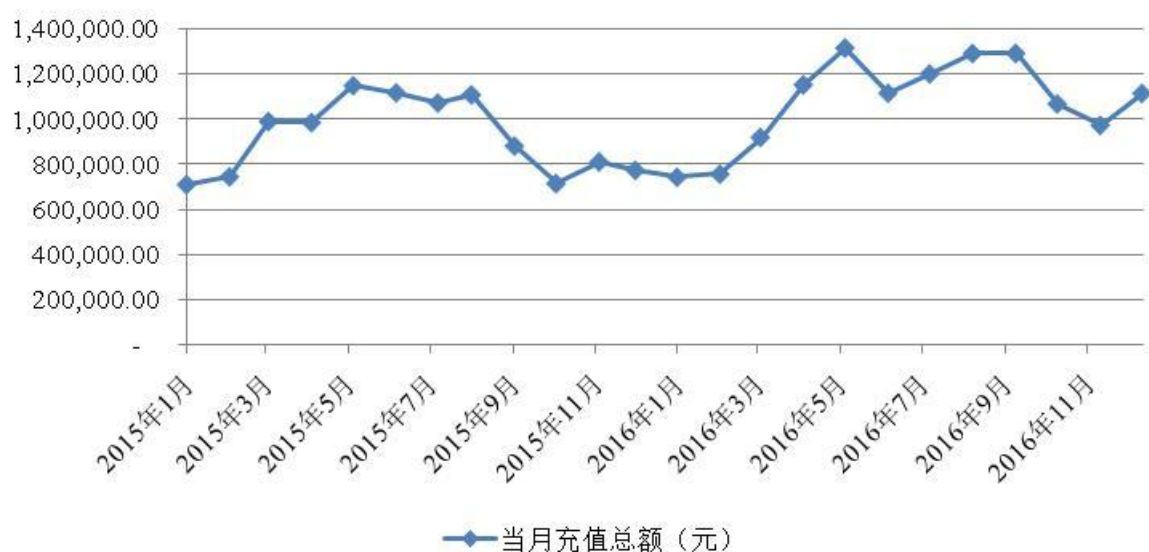


《神仙道》月新增注册用户数与月活跃用户数变动趋势基本一致。

5) 月新增付费用户数



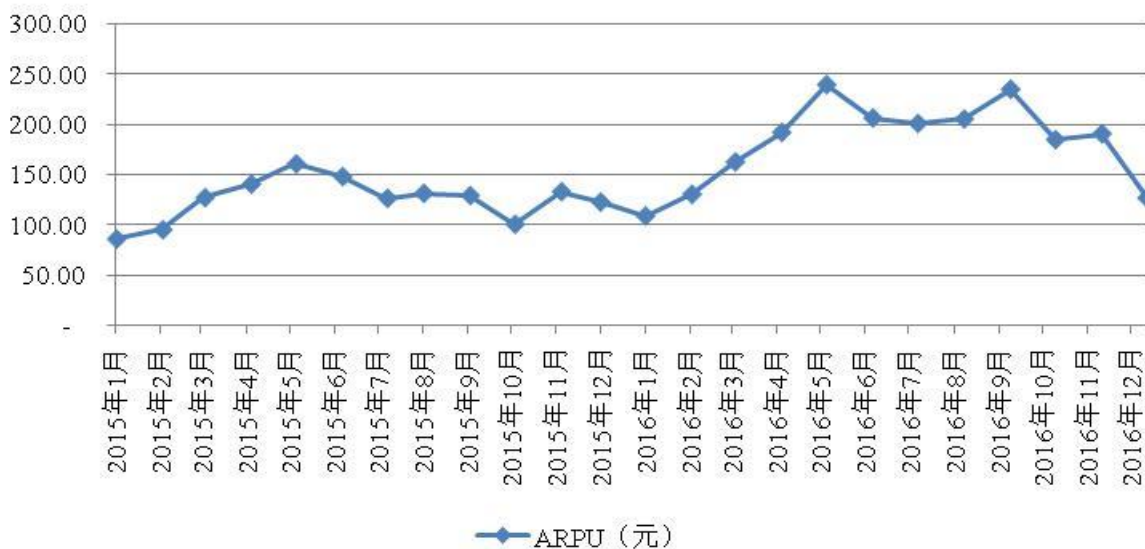
6) 月充值总额



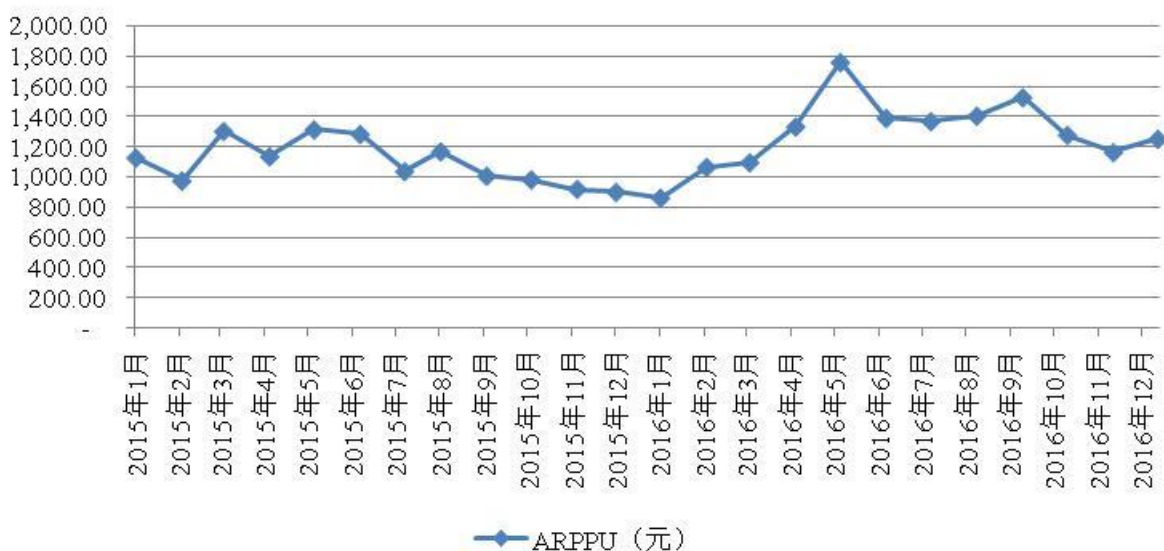
《神仙道》月充值总额一直维持在较高水平，主要是由于该游戏积累了大量重度玩家，其付费能力较强，同时，游戏研发商在游戏内不定期开展充值优惠活动，进一步刺激玩家进行充值消费，从而导致该游戏月充值总额一直保持在较高水平。

2016 年度，《神仙道》月充值总额不断增加，主要原因是游戏研发商开展充值优惠活动频率不断增多，付费玩家的付费水平提高，从而导致游戏月充值总额的上升。

7) ARPU 值

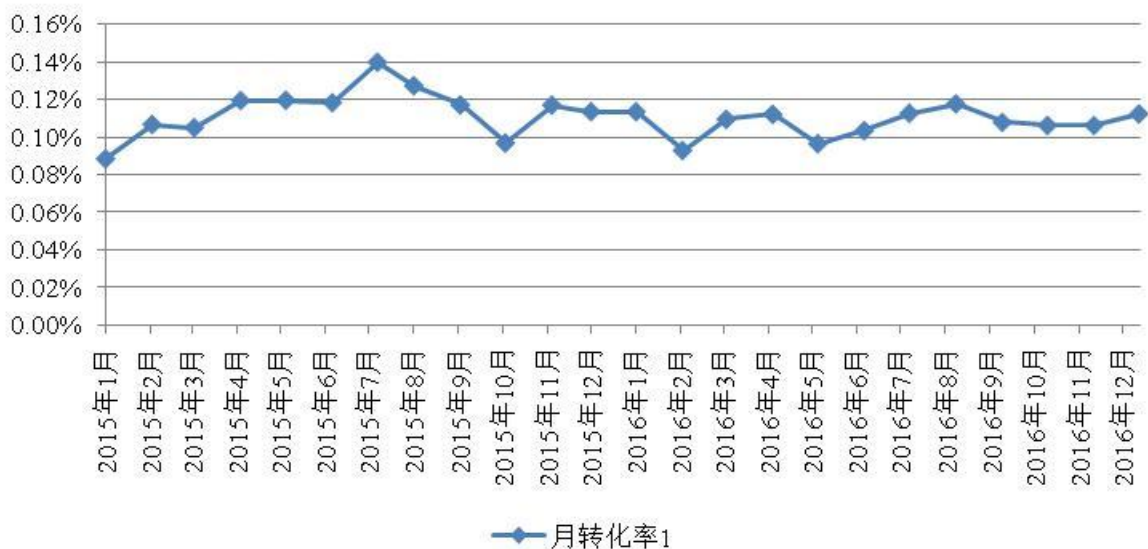


8) ARPPU 值



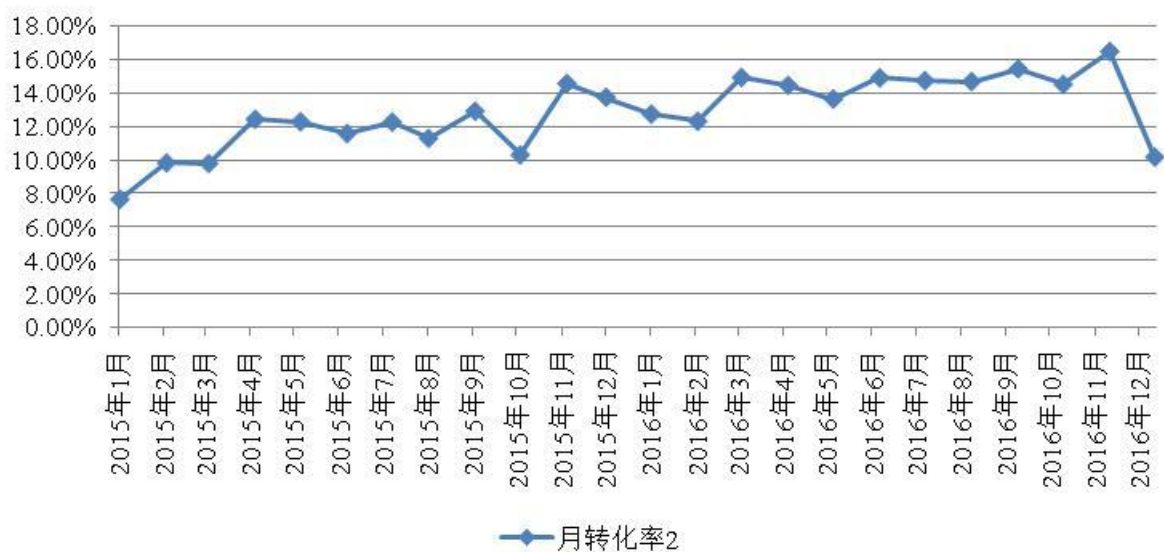
《神仙道》ARPU 值及 ARPPU 值一直较高，主要原因为玩家对游戏认知度较高、付费能力强；同时，游戏充值优惠活动进一步提高了玩家的充值水平，从而导致游戏 ARPU 和 ARPPU 水平较高。

9) 累计月转化率



《神仙道》累计月转化率基本保持稳定，主要是因为游戏上线时间较长，累计注册用户数变动幅度较小，而付费玩家相对稳定，从而导致累计月转化率较为稳定。

10) 月转化率



《神仙道》月转化率水平较高且基本保持稳定，主要原因是《神仙道》上线运营时间较长，活跃用户付费比例较高所致。

3、七杀

(1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用

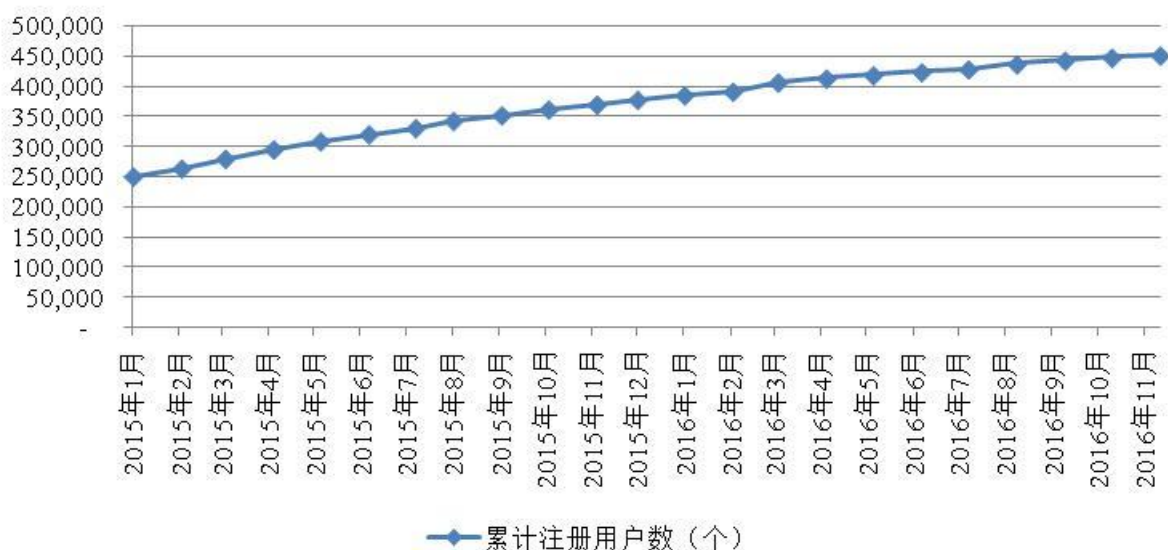
户数等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	7,889,080.50	11,546,177.00
期末注册用户数量（个）	455,512	376,975
月均付费用户数量（个）	1,239	1,836
月均活跃用户数（个）	12,337	15,742
月均 ARPU（元）	56.87	60.80
月均付费用户 ARPPU（元）	557.06	521.98
月均充值消耗比	99.52%	98.12%
月均新增注册用户数（个）	6,545	11,875

（2）游戏月度业务数据

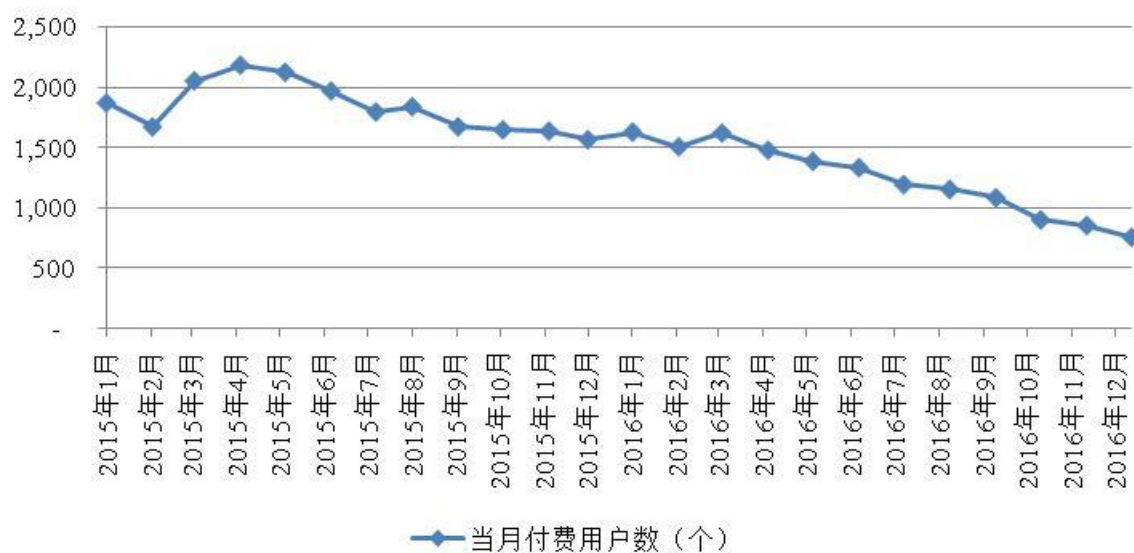
月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率	月转化率
201501	249,436	1,870	17,568	14,965	1,099	1,352,051.00	76.96	723.02	0.75%	10.64%
201502	262,583	1,671	15,791	13,147	937	890,665.00	56.40	533.01	0.64%	10.58%
201503	278,908	2,054	18,792	16,325	1,307	1,343,832.00	71.51	654.25	0.74%	10.93%
201504	294,345	2,184	18,281	15,437	1,264	1,050,541.00	57.47	481.02	0.74%	11.95%
201505	307,952	2,125	16,990	13,607	1,245	1,000,098.00	58.86	470.63	0.69%	12.51%
201506	319,414	1,969	15,259	11,462	1,166	1,097,160.00	71.90	557.22	0.62%	12.90%
201507	329,878	1,795	14,141	10,464	1,023	944,167.00	66.77	526.00	0.54%	12.69%
201508	341,979	1,839	16,613	12,101	1,100	784,066.00	47.20	426.35	0.54%	11.07%
201509	351,194	1,673	14,160	9,215	956	811,178.00	57.29	484.86	0.48%	11.81%
201510	360,903	1,647	14,137	9,709	939	739,057.00	52.28	448.73	0.46%	11.65%
201511	368,893	1,636	13,357	7,990	904	774,634.00	57.99	473.49	0.44%	12.25%
201512	376,975	1,564	13,810	8,082	855	758,728.00	54.94	485.12	0.41%	11.33%
201601	384,426	1,627	13,731	7,451	929	662,271.00	48.23	407.05	0.42%	11.85%
201602	390,707	1,505	11,642	6,281	840	552,363.00	47.45	367.02	0.39%	12.93%
201603	405,794	1,620	23,025	15,087	906	608,362.00	26.42	375.53	0.40%	7.04%
201604	412,386	1,477	14,118	6,592	850	652,339.00	46.21	441.66	0.36%	10.46%
201605	417,873	1,384	11,528	5,487	738	702,913.00	60.97	507.89	0.33%	12.01%
201606	423,013	1,332	10,244	5,140	757	715,964.00	69.89	537.51	0.31%	13.00%
201607	427,575	1,191	9,234	4,562	664	705,597.00	76.41	592.44	0.28%	12.90%
201608	436,114	1,150	16,014	8,539	637	825,911.00	51.57	718.18	0.26%	7.18%
201609	442,111	1,080	11,561	5,997	587	825,911.00	71.44	764.73	0.24%	9.34%
201610	447,082	897	9,652	4,971	496	570,100.00	59.07	635.56	0.20%	9.29%
201611	450,618	851	7,730	3,536	480	531,702.00	68.78	624.80	0.19%	11.01%
201612	455,512	752	9,566	4,894	406	535,647.50	55.99	712.30	0.17%	7.86%

1) 月累计注册用户数



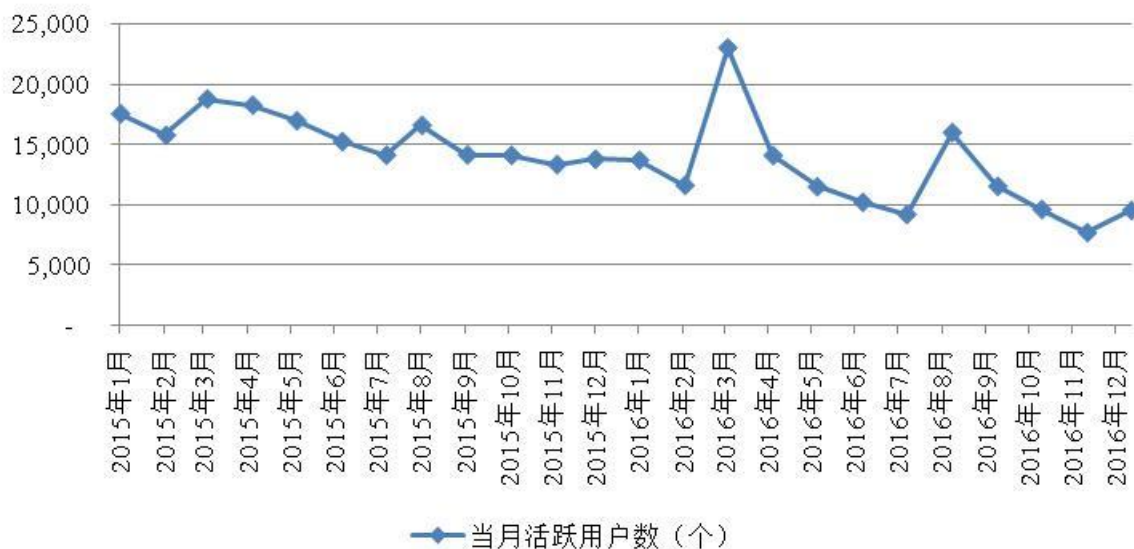
《七杀》自 2014 年 2 月在江苏名通运营平台上线以来，注册用户不断增加，截至 2016 年 12 月 31 日，累计注册用户已达 455,512 个。

2) 月付费用户数



报告期内，《七杀》月付费用户数呈现下降趋势，主要是由于随着游戏的运营时间的增加以及开发商对游戏维护力度的下降，游戏吸引力逐渐降低，游戏玩家逐渐流失，付费用户随之减少。

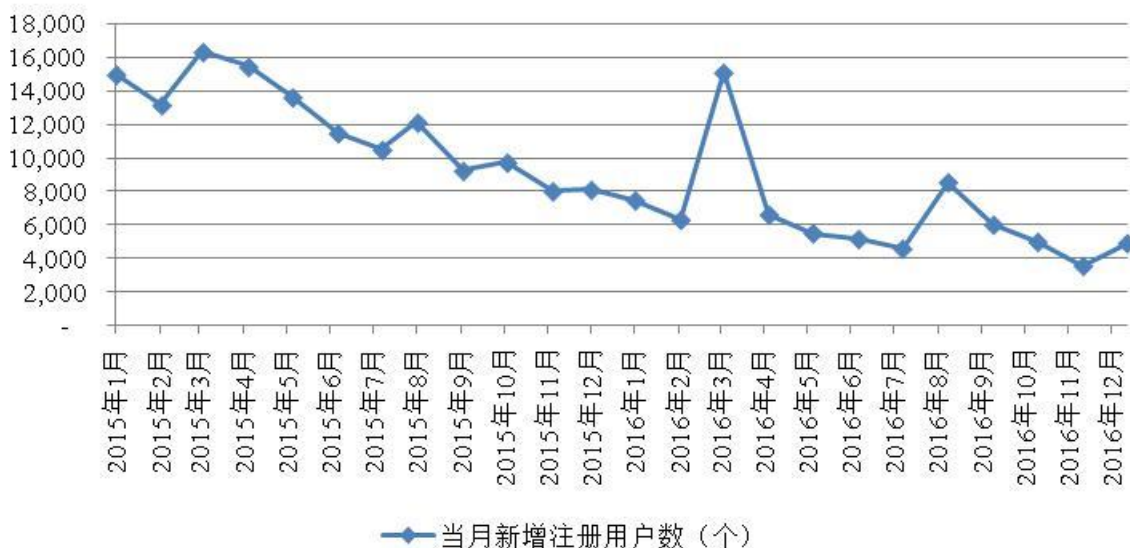
3) 月活跃用户数



《七杀》月活跃用户数呈现下降趋势，主要是因为游戏充值高峰期已过，活跃用户数量逐渐减少。

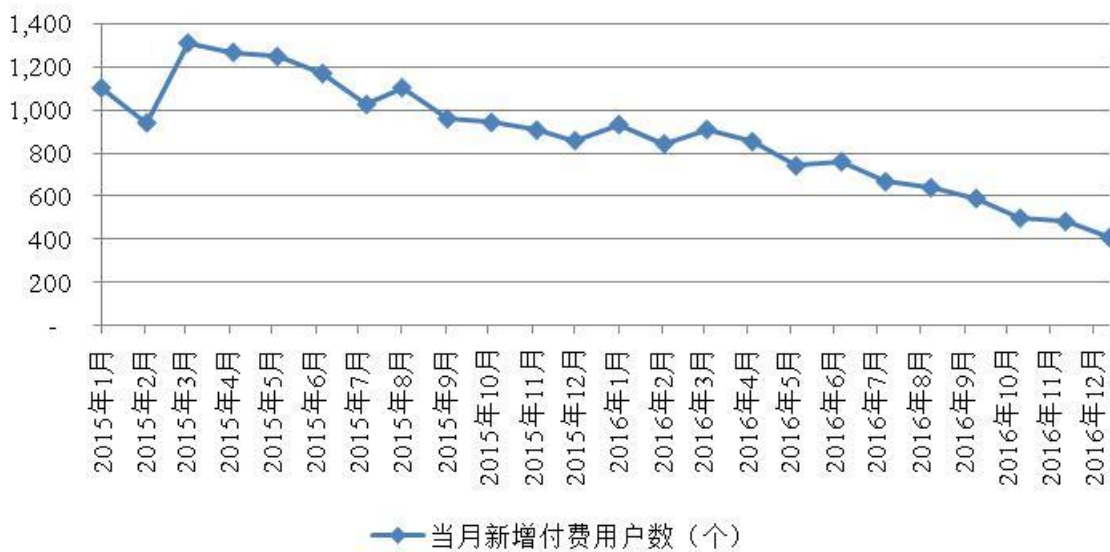
2016年3月，《七杀》月活跃用户数较其他月份大幅增加，主要是因为2016年3月游戏开发商在游戏中开展充值优惠活动，致使当月活跃用户数大幅增加。随着充值优惠活动的结束，月活跃用户数呈现下降趋势。

4) 月新增注册用户数



《七杀》月新增注册用户呈现下降趋势，与月活跃用户数变动趋势基本保持一致。

5) 月新增付费用户数



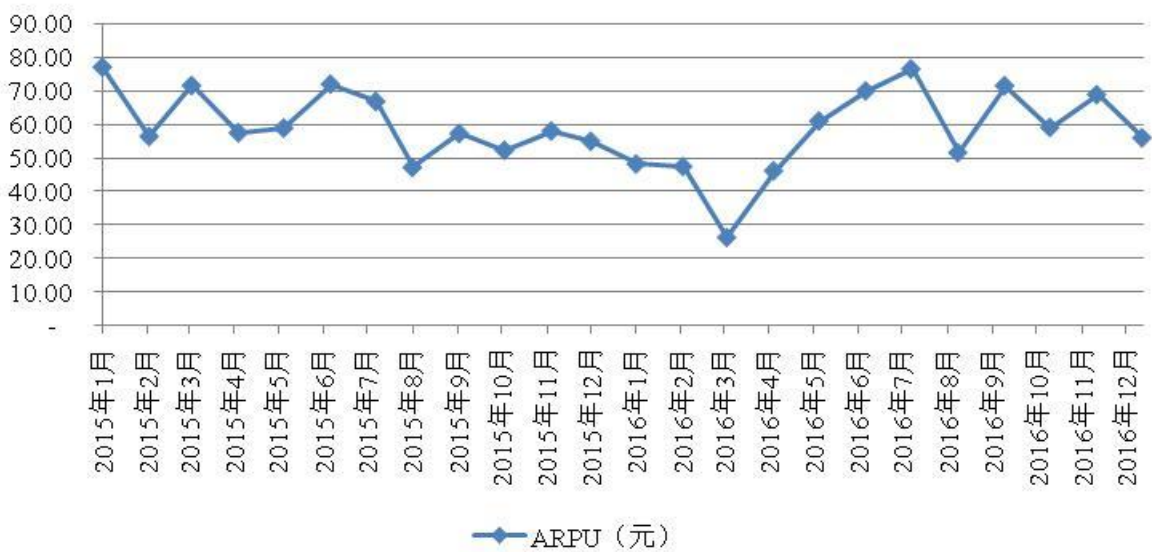
《七杀》月新增付费用户呈现下降趋势，与月付费用户数变动趋势基本一致。

6) 月充值总额

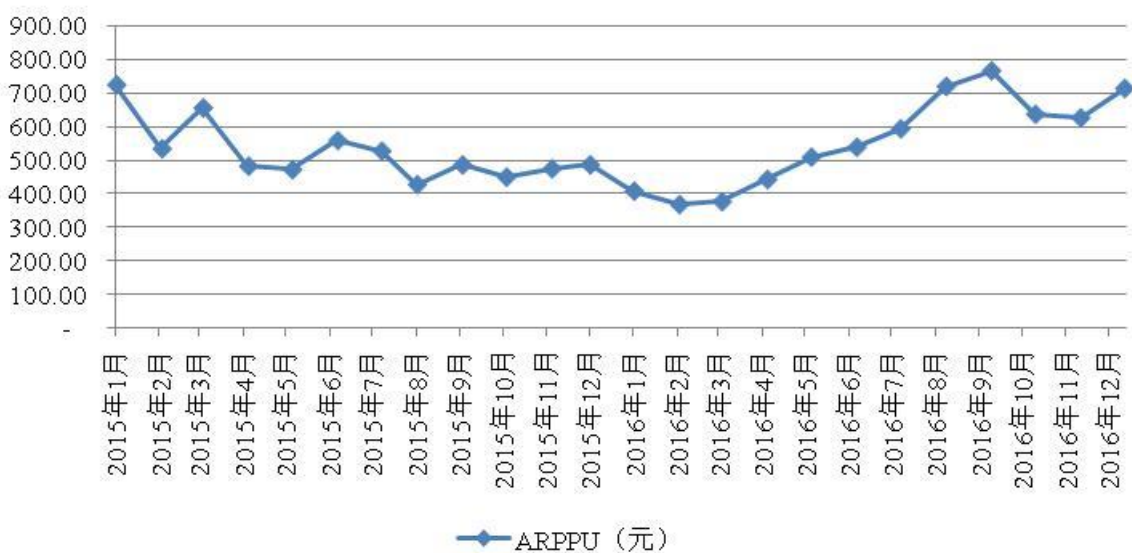


《七杀》月充值总额呈下降趋势，主要是由于游戏开发商维护力度下降，游戏吸引力不断下降，用户的付费意愿较低，导致充值流水不断减少。

7) ARPU 值

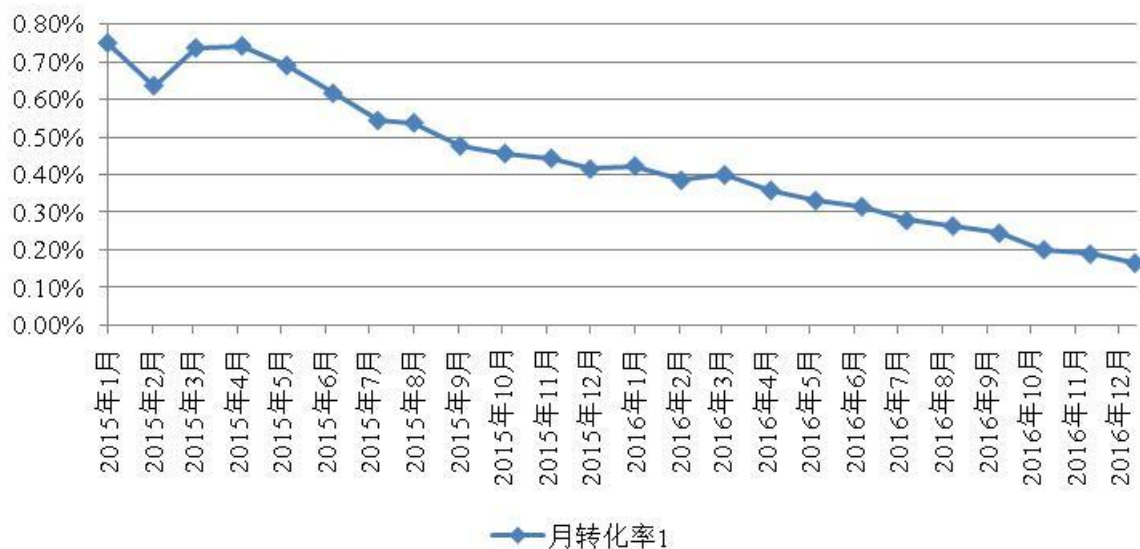


8) ARPPU 值



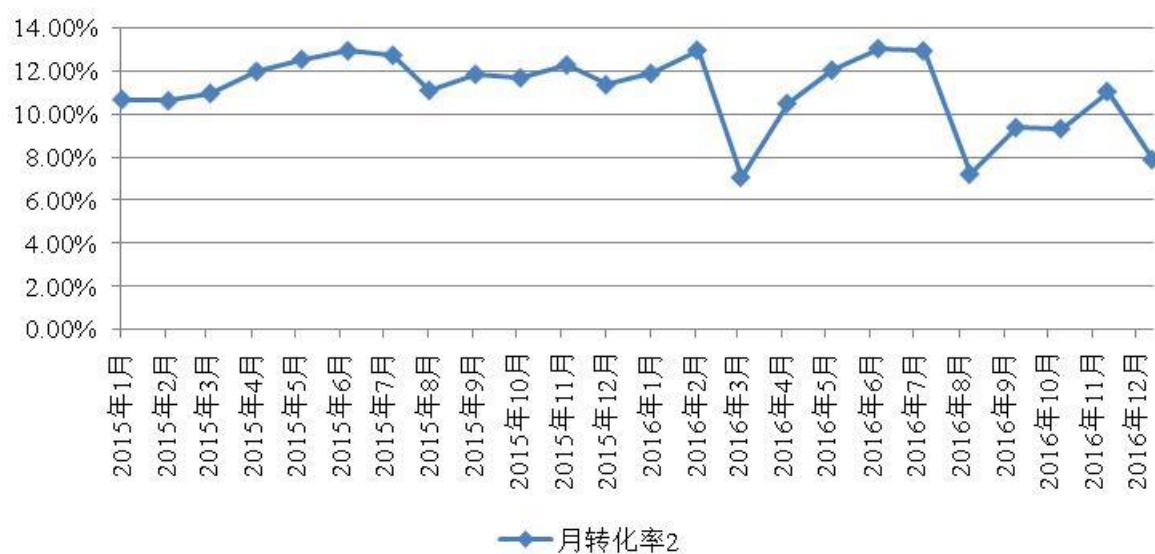
《七杀》ARPU 值及 ARPPU 值未随着游戏的衰退而大幅下降，主要是由于游戏处于衰退期，付费用户多为重度玩家，付费能力较强。

9) 累计月转化率



《七杀》累计月转化率呈现下降趋势，主要是由于游戏已经处于退化期，对玩家的吸引力降低，当月付费用户减少，导致累计月转化率逐渐降低。

10) 月转化率



4、烈火战神

(1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

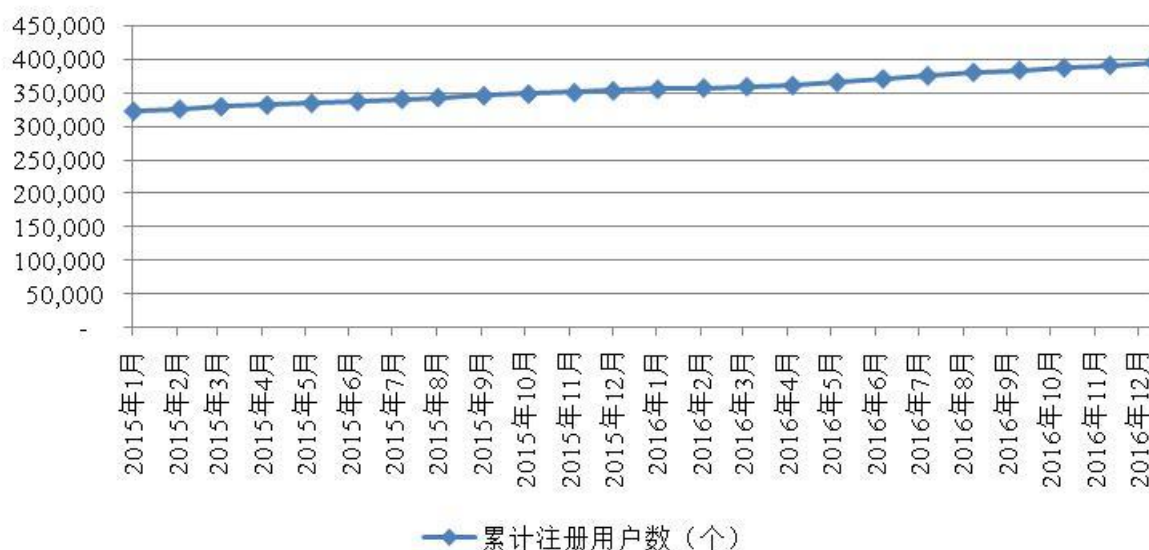
项目	2016 年度	2015 年度
----	---------	---------

当期充值总金额（元）	4,646,569.00	3,577,796.10
期末注册用户数量（个）	395,698	353,500
月均付费用户数量（个）	630	522
月均活跃用户数（个）	6,958	5,903
月均 ARPU（元）	56.82	50.90
月均付费用户 ARPPU（元）	623.61	572.29
月均充值消耗比	99.94%	99.86%
月均新增注册用户数（个）	3,517	2,864

（2）游戏月度业务数据

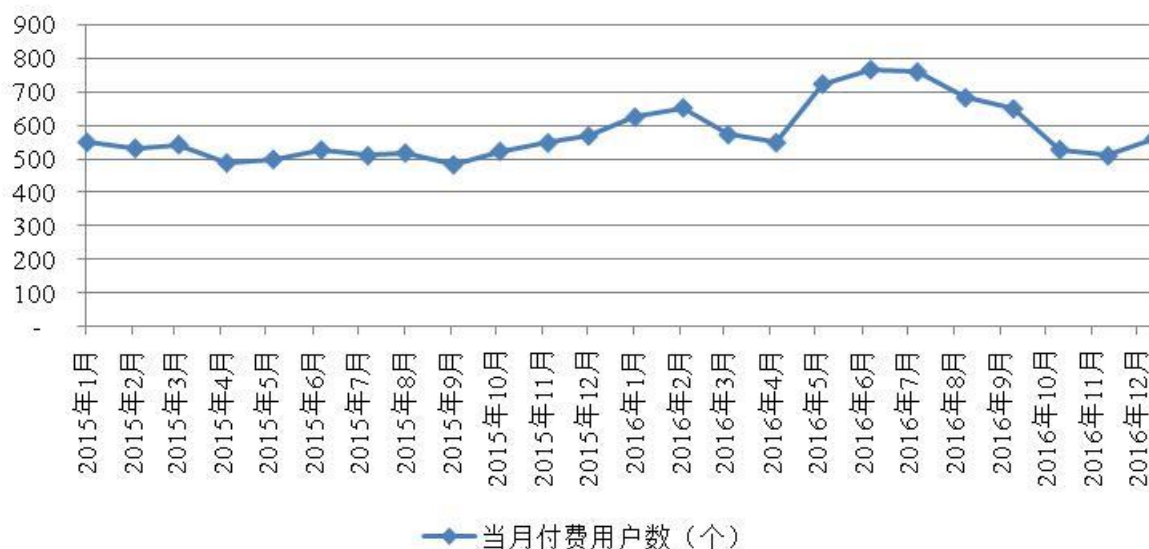
月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率	月转化率
201501	322,993	548	7,639	3,865	226	295,807.00	38.72	539.79	0.17%	7.17%
201502	326,353	530	6,231	3,360	271	274,071.00	43.99	517.12	0.16%	8.51%
201503	329,848	541	6,295	3,495	268	374,090.00	59.43	691.48	0.16%	8.59%
201504	332,273	486	5,222	2,425	224	315,347.00	60.39	648.86	0.15%	9.31%
201505	334,860	497	5,513	2,587	206	271,484.00	49.24	546.25	0.15%	9.02%
201506	337,813	525	5,670	2,953	252	310,348.10	54.74	591.14	0.16%	9.26%
201507	340,795	508	5,924	2,982	225	258,116.00	43.57	508.10	0.15%	8.58%
201508	343,502	516	5,725	2,707	205	356,605.00	62.29	691.09	0.15%	9.01%
201509	346,065	481	5,653	2,563	221	309,569.00	54.76	643.59	0.14%	8.51%
201510	348,567	521	5,632	2,502	219	259,253.00	46.03	497.61	0.15%	9.25%
201511	350,913	546	5,638	2,346	218	249,574.00	44.27	457.10	0.16%	9.68%
201512	353,500	567	5,689	2,587	225	303,532.00	53.35	535.33	0.16%	9.97%
201601	355,907	623	5,883	2,407	250	337,088.00	57.30	541.07	0.18%	10.59%
201602	357,808	651	5,169	1,901	209	300,933.00	58.22	462.26	0.18%	12.59%
201603	359,776	571	5,351	1,968	195	391,005.00	73.07	684.77	0.16%	10.67%
201604	361,486	547	5,000	1,710	182	311,452.00	62.29	569.38	0.15%	10.94%
201605	366,367	722	8,352	4,881	304	433,894.00	51.95	600.96	0.20%	8.64%
201606	371,388	765	8,956	5,021	335	428,369.00	47.83	559.96	0.21%	8.54%
201607	376,127	758	8,371	4,739	335	413,418.00	49.39	545.41	0.20%	9.06%
201608	381,102	681	8,529	4,975	287	424,488.00	49.77	623.33	0.18%	7.98%
201609	384,562	648	6,878	3,460	259	424,488.00	61.72	655.07	0.17%	9.42%
201610	387,935	526	6,751	3,373	202	342,475.00	50.73	651.09	0.14%	7.79%
201611	391,423	508	6,672	3,488	199	496,520.00	74.42	977.40	0.13%	7.61%
201612	395,698	559	7,589	4,275	225	342,439.00	45.12	612.59	0.14%	7.37%

1) 累计注册用户数



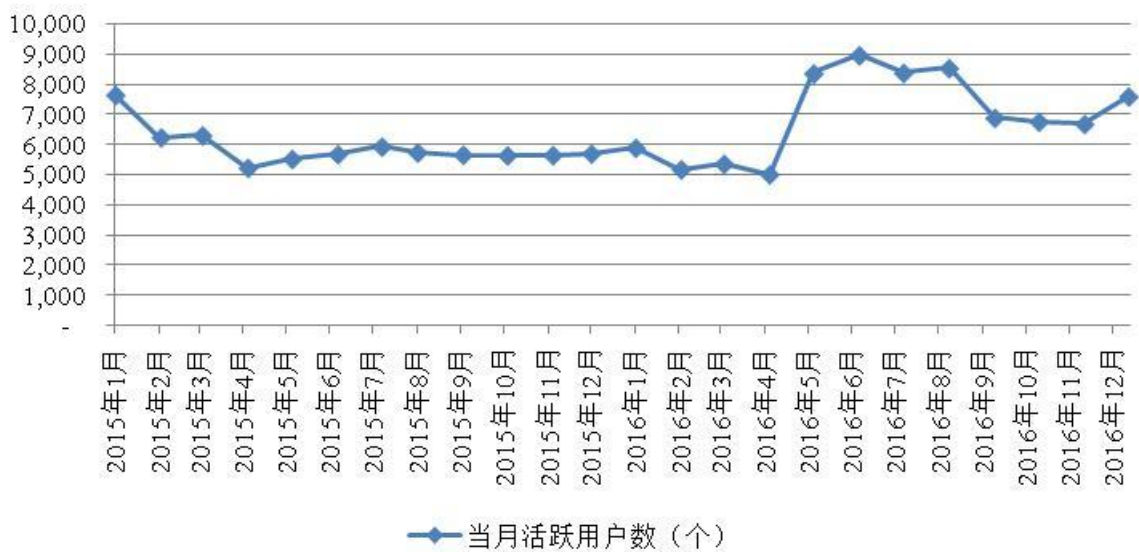
《烈火战神》自 2012 年 11 月在江苏名通运营平台上线以来，注册用户数不断增加，截至 2016 年 12 月 31 日，累计注册用户已达 395,698 人。

2) 月付费用户数



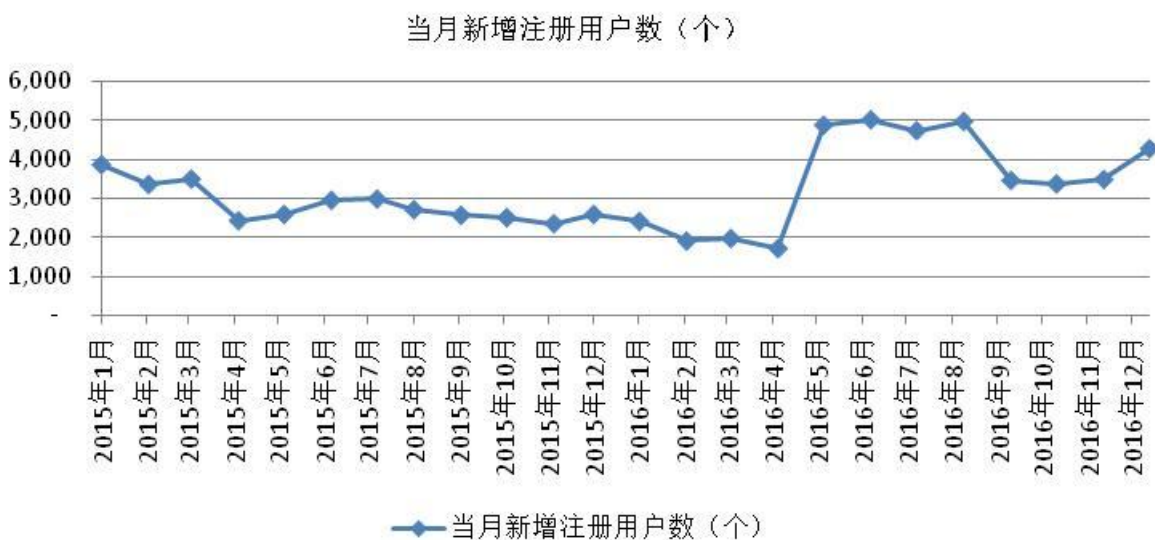
经过多年的运营，《烈火战神》已经处于退化期，各项指标基本保持平稳，但 2016 年度月付费用户在一段时间内呈现上升趋势，主要是由于江苏名通加强游戏运营，同时在 2016 年开展充值送积分活动，吸引了新老玩家加入游戏并进行充值消费，从而导致付费用户的增加。

3) 月活跃用户数



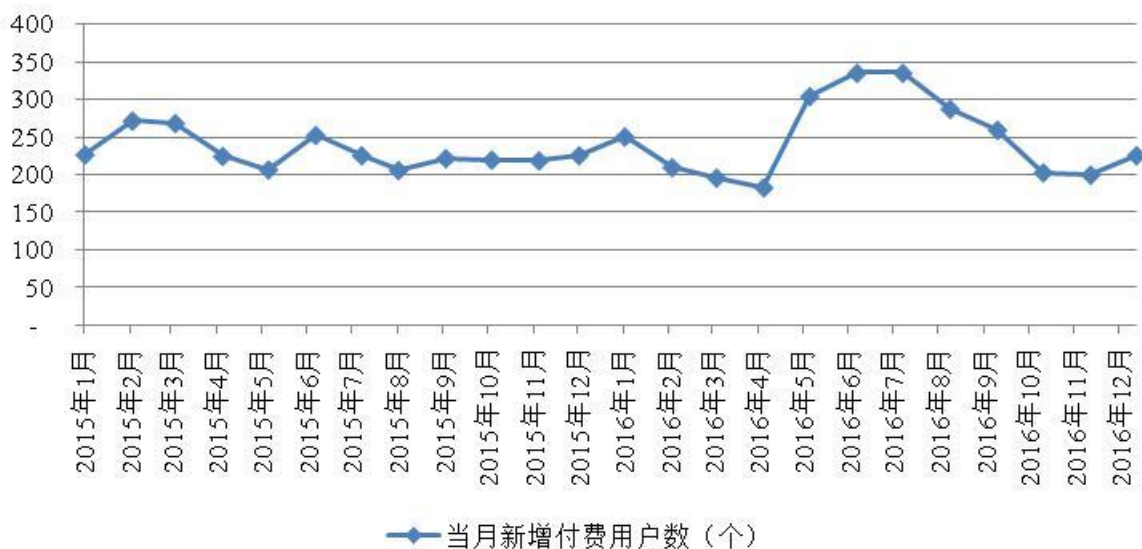
受游戏开发商在游戏内开展充值送积分活动的影响，《烈火战神》2016年5月月活跃用户数大幅增加。

4) 月新增注册用户数



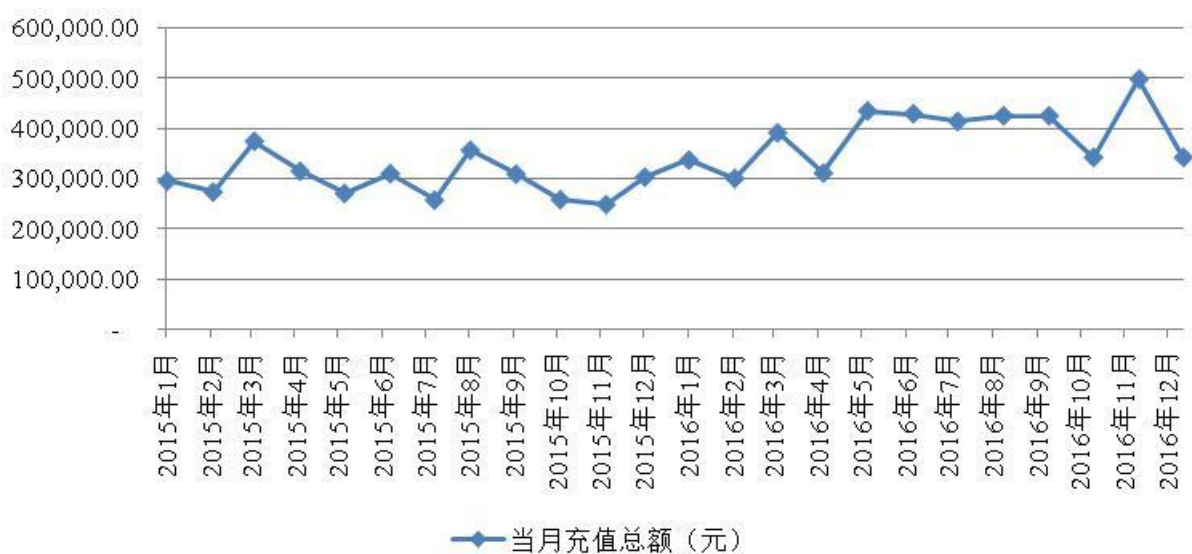
《烈火战神》月新增注册用户数变动趋势与月活跃用户数基本保持一致。

5) 月新增付费用户数



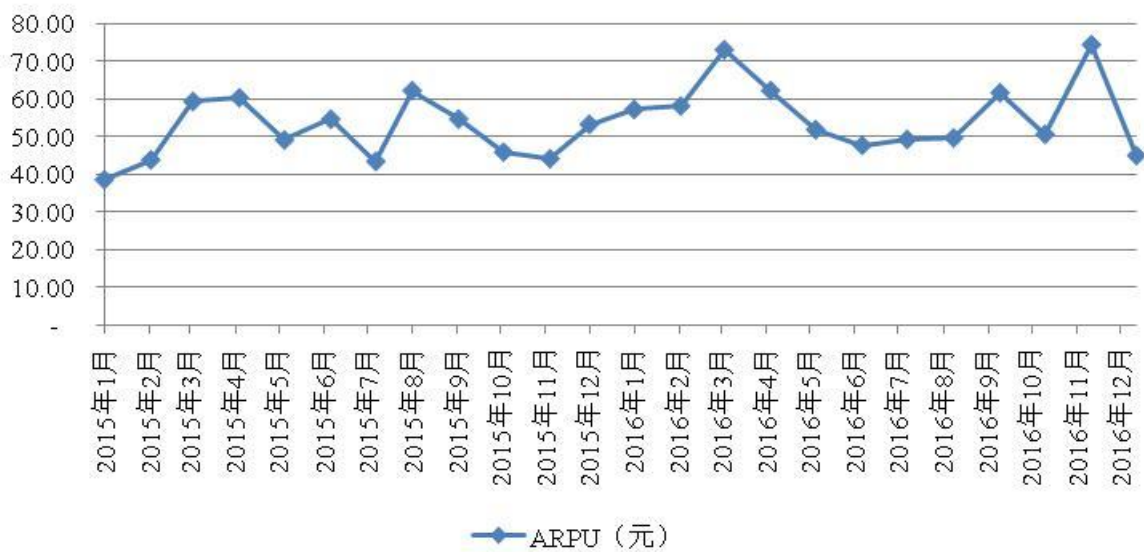
《烈火战神》月新增付费用户数变动趋势与月新增注册用户数、月活跃用户数基本保持一致。

6) 月充值总额

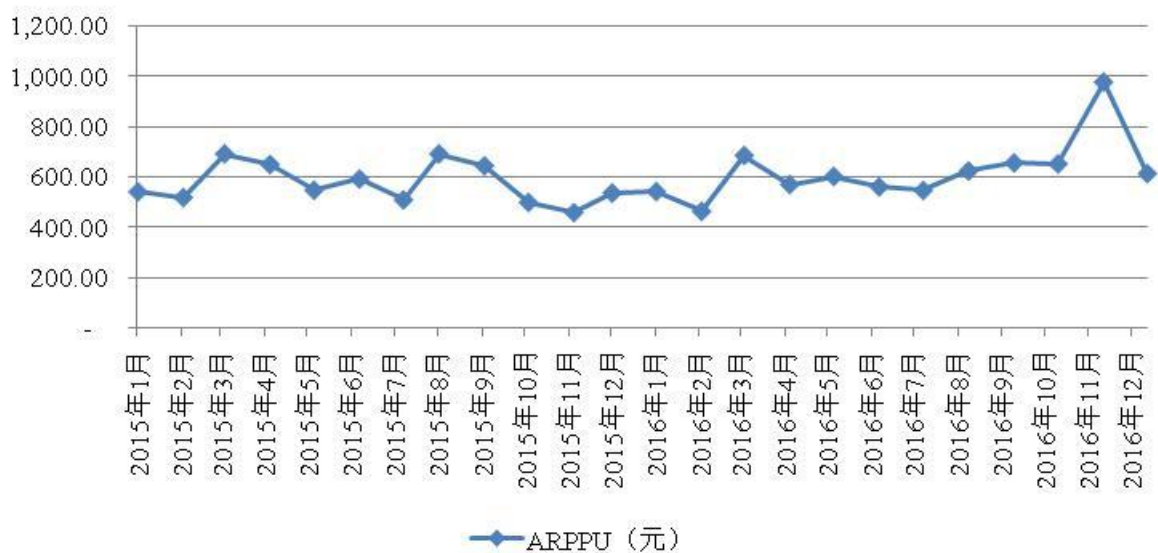


《烈火战神》月充值总额呈平稳增长态势，主要是由于：一方面，江苏名通加大运营投入，玩家付费水平提高；另一方面，游戏研发商不断开展充值优惠活动，进一步刺激付费玩家充值；从而导致月充值总额的平稳增长。

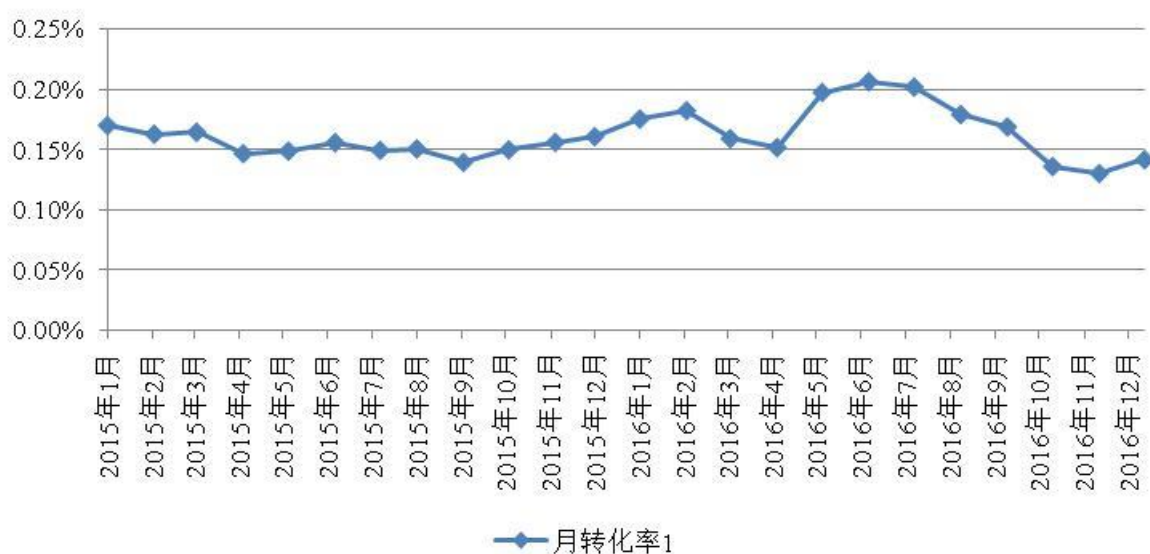
7) ARPU 值



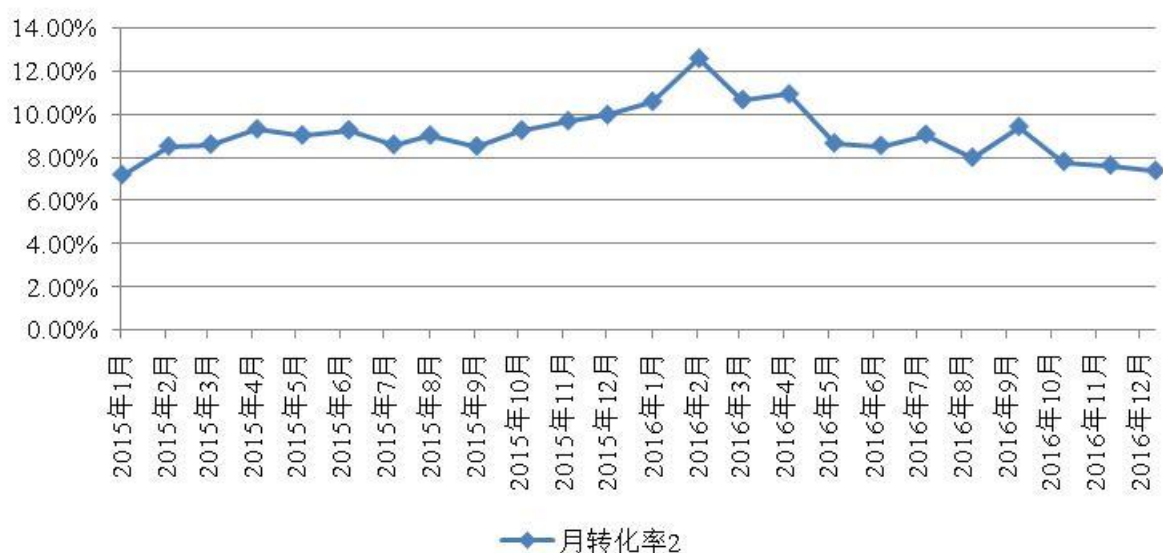
8) ARPPU 值



9) 累计月转化率



10) 月转化率



5、武易

(1) 游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

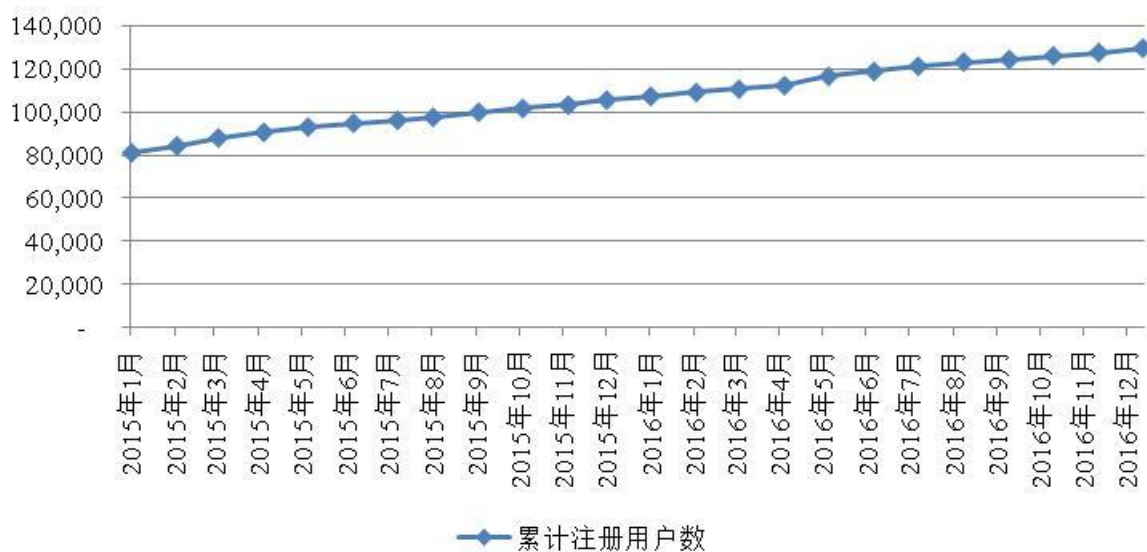
项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	1,963,013.01	2,079,741.00
期末注册用户数量（个）	129,595	105,710
月均付费用户数量（个）	322	292

月均活跃用户数（个）	3,700	3,854
月均 ARPU（元）	45.46	46.81
月均付费用户 ARPPU（元）	513.10	609.35
月均充值消耗比	99.22%	98.75%
月均新增注册用户数（个）	1,990	2,341

(2) 游戏月度业务数据

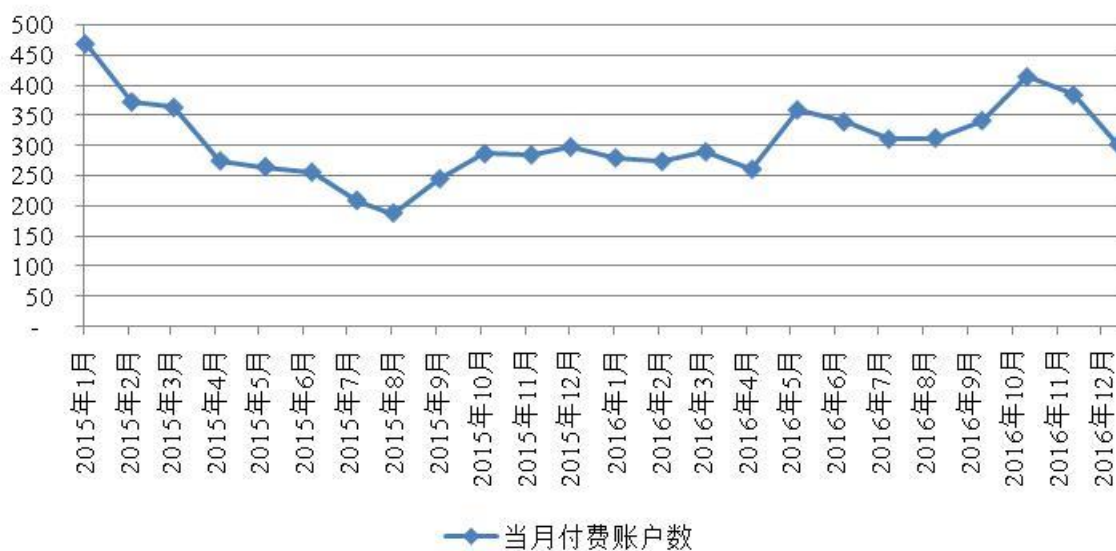
月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率	月转化率
201501	81,298	469	5,511	3,679	256	236,632.00	42.94	504.55	0.58%	8.51%
201502	84,541	372	5,071	3,243	181	194,467.00	38.35	522.76	0.44%	7.34%
201503	88,168	363	5,532	3,627	192	155,433.00	28.10	428.19	0.41%	6.56%
201504	90,783	274	4,250	2,615	142	183,844.00	43.26	670.96	0.30%	6.45%
201505	93,193	264	3,850	2,410	138	211,837.00	55.02	802.41	0.28%	6.86%
201506	94,984	255	3,002	1,791	148	197,152.00	65.67	773.15	0.27%	8.49%
201507	96,372	208	2,691	1,388	119	139,670.00	51.90	671.49	0.22%	7.73%
201508	97,691	187	2,474	1,319	87	111,270.00	44.98	595.03	0.19%	7.56%
201509	100,080	244	3,494	2,389	164	147,700.00	42.27	605.33	0.24%	6.98%
201510	101,813	286	2,983	1,733	170	165,810.00	55.58	579.76	0.28%	9.59%
201511	103,323	284	3,173	1,510	140	178,618.00	56.29	628.94	0.27%	8.95%
201512	105,710	297	4,218	2,387	133	157,308.00	37.29	529.66	0.28%	7.04%
201601	107,402	279	3,385	1,692	149	146,977.00	43.42	526.80	0.26%	8.24%
201602	109,164	273	4,072	1,762	139	138,936.00	34.12	508.92	0.25%	6.70%
201603	110,757	289	3,219	1,593	153	127,019.00	39.46	439.51	0.26%	8.98%
201604	112,402	260	3,345	1,645	138	187,629.00	56.09	721.65	0.23%	7.77%
201605	116,622	359	6,106	4,220	195	217,124.00	35.56	604.80	0.31%	5.88%
201606	118,850	339	4,086	2,228	163	163,771.00	40.08	483.10	0.29%	8.30%
201607	121,274	310	4,196	2,424	141	158,118.00	37.68	510.06	0.26%	7.39%
201608	123,214	312	3,568	1,940	130	129,701.00	36.35	415.71	0.25%	8.74%
201609	124,397	341	2,643	1,183	145	129,701.00	49.07	380.35	0.27%	12.90%
201610	126,076	414	3,153	1,679	183	182,840.01	57.99	441.64	0.33%	13.13%
201611	127,610	384	3,106	1,534	167	197,371.00	63.55	513.99	0.30%	12.36%
201612	129,595	301	3,525	1,985	136	183,826.00	52.15	610.72	0.23%	8.54%

1) 累计注册用户数



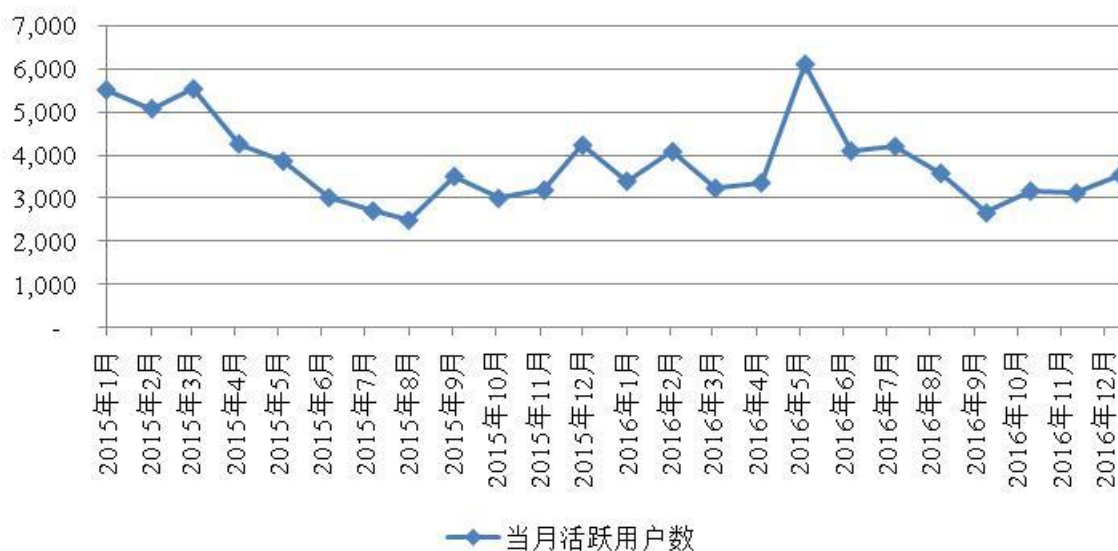
《武易》自 2013 年 10 月在江苏名通运营平台上线以来，注册用户数不断增加，截至 2016 年 12 月 31 日，累计注册用户已达 129,595 人。

2) 月付费用户数



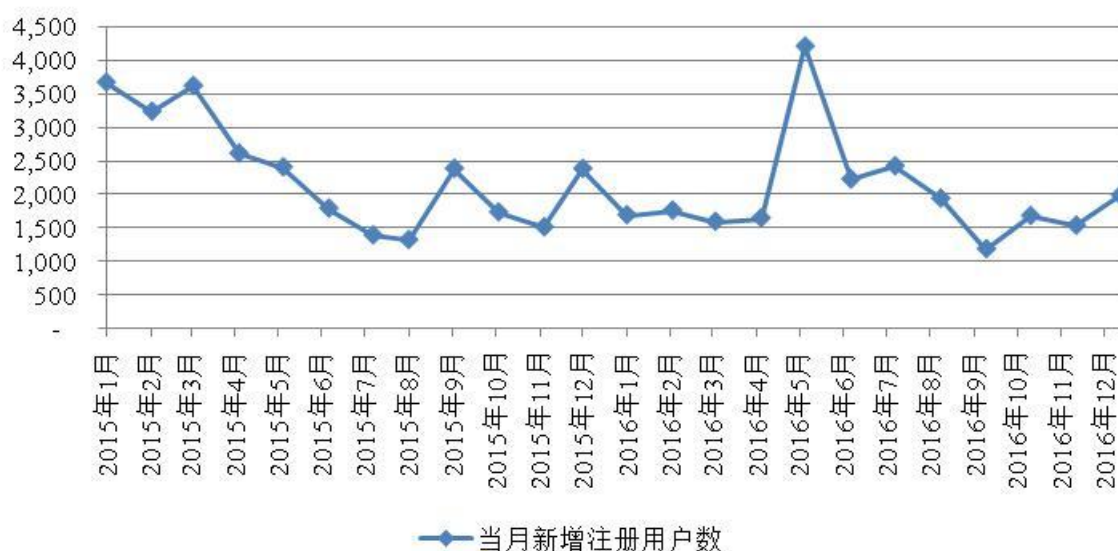
《武易》月付费用户数基本保持稳定，主要是由于上线运营时间较长，游戏已经处于衰退期，剩余玩家多为重度玩家，稳定性较高。

3) 月活跃用户数



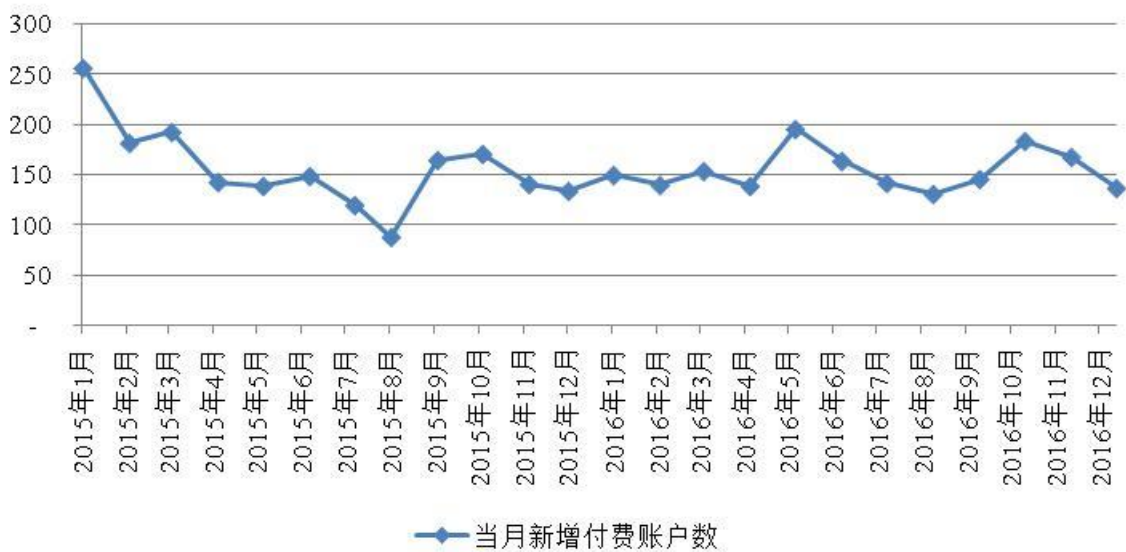
《武易》2016年5月月活跃用户数较其他月份大幅增加，主要是因为江苏名通运营平台 33you、dcwan 及 9laiwan 开始运营该游戏，运营平台的增加，导致月活跃用户数量大幅增加。

4) 月新增注册用户数

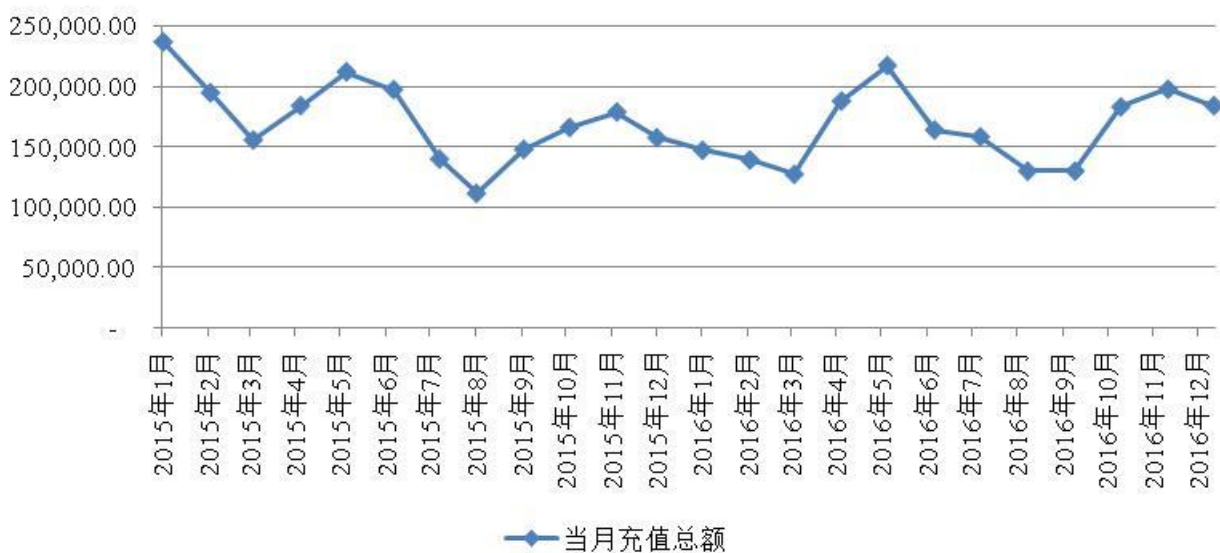


《武易》月新增注册用户数变动趋势与月活跃用户数基本一致。

5) 月新增付费用户数

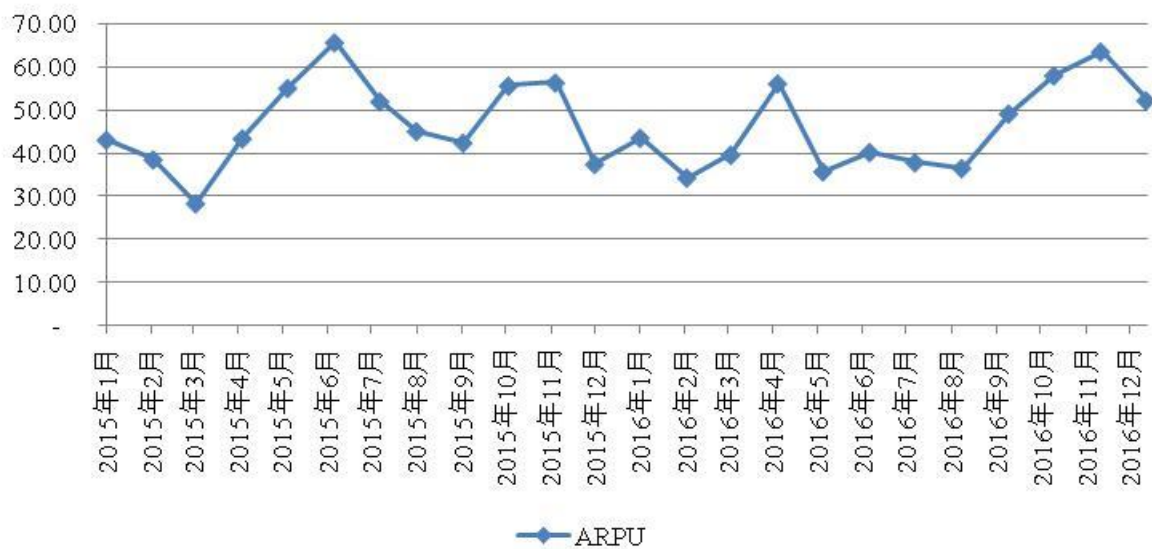


6) 月充值总额

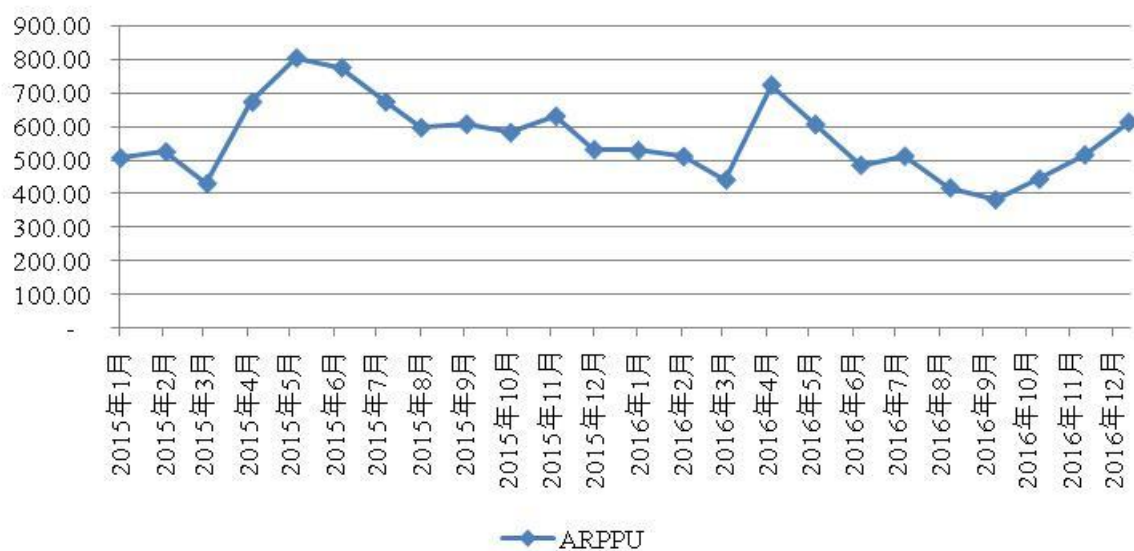


《武易》月充值总额较低，但相对平稳。

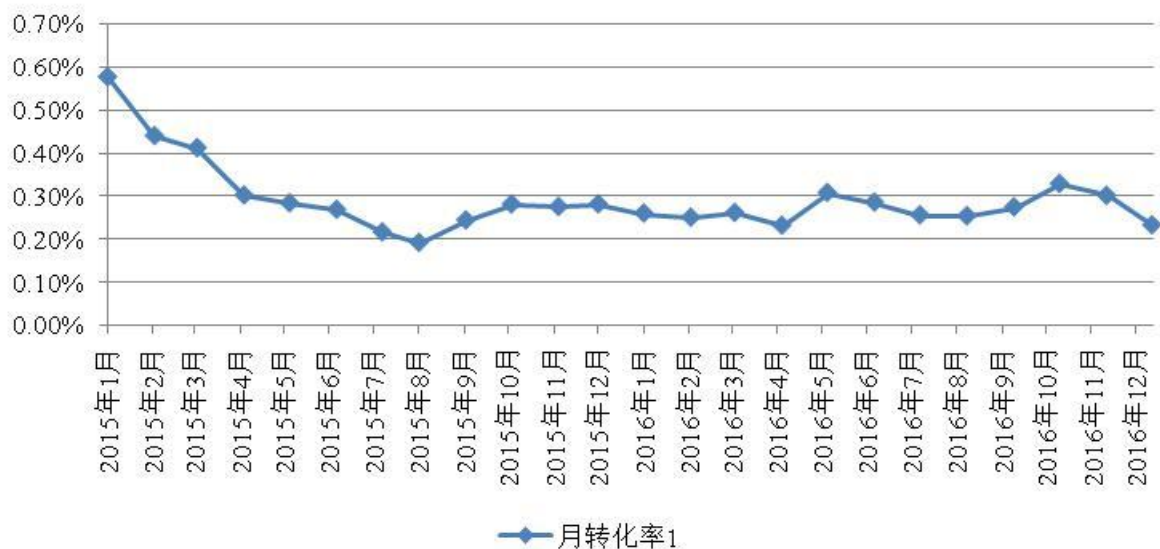
7) ARPU 值



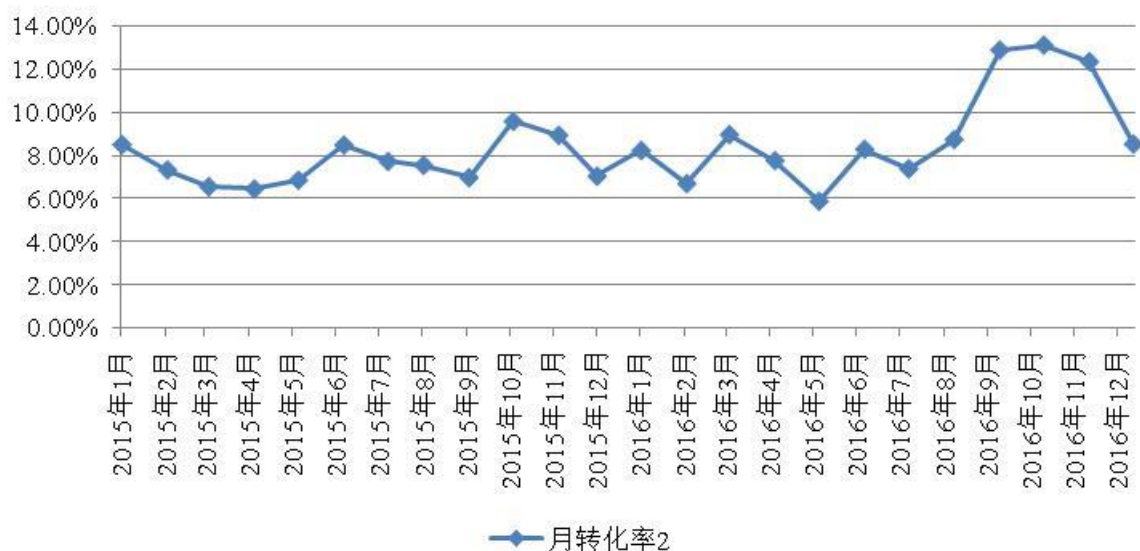
8) ARPPU 值



9) 累计月转化率



10) 月转化率



(三) 自有手游平台运营游戏——《风云天下 OL》

1、游戏业务数据

报告期内，游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2016 年度	2015 年度
当期充值总金额（元）	9,353,851.00	7,174,912.60
期末注册用户数量（个）	322,989	280,281
月均付费用户数量（个）	942	655

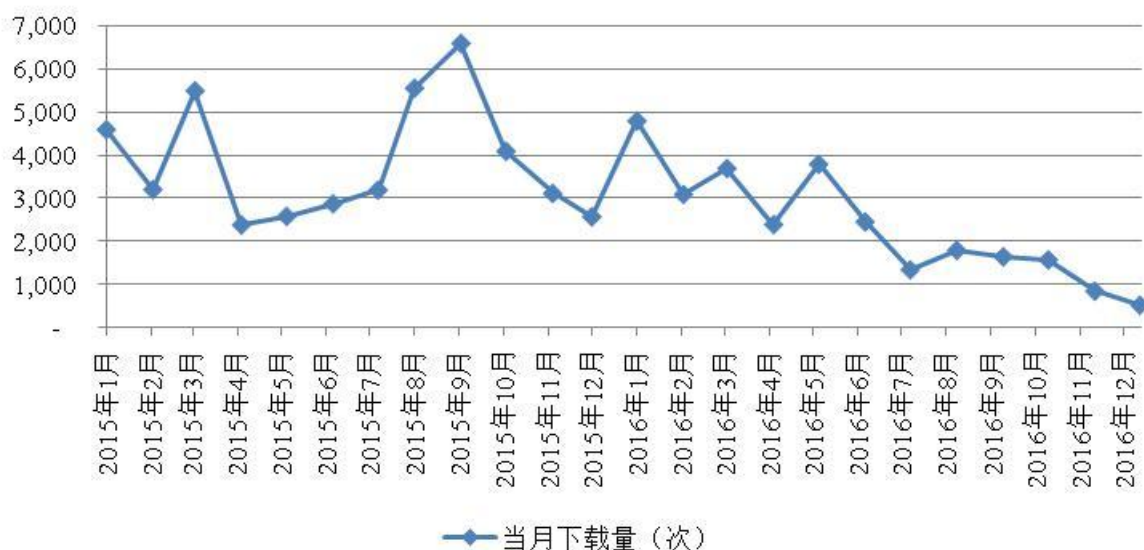
月均活跃用户数（个）	8,599	11,212
月均 ARPU（元）	92.64	57.28
月均付费用户 ARPPU（元）	830.45	951.62
月均充值消耗比	97.00%	97.60%
月均新增注册用户数（个）	3,559	6,597

2、游戏月度业务数据

月度	当月下载量 (次) [注]	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率	月转化率
201501	4,600	208,754	551	11,689	7,638	220	426,217.00	36.46	773.53	0.26%	4.71%
201502	3,210	213,371	349	8,399	4,617	114	514,299.00	61.23	1,473.64	0.16%	4.16%
201503	5,500	221,364	670	11,559	7,993	281	610,057.00	52.78	910.53	0.30%	5.80%
201504	2,390	224,585	525	7,205	3,221	171	496,164.50	68.86	945.08	0.23%	7.29%
201505	2,590	229,115	461	8,686	4,530	245	574,929.00	66.19	1,247.13	0.20%	5.31%
201506	2,880	233,608	548	8,437	4,493	139	519,518.00	61.58	948.03	0.23%	6.50%
201507	3,200	238,776	593	9,142	5,168	237	590,973.00	64.64	996.58	0.25%	6.49%
201508	5,560	249,806	721	15,719	11,030	316	538,025.00	34.23	746.22	0.29%	4.59%
201509	6,600	264,510	831	21,168	14,704	372	726,444.00	34.32	874.18	0.31%	3.93%
201510	4,100	271,659	867	13,327	7,149	363	685,040.10	51.40	790.13	0.32%	6.51%
201511	3,120	276,192	863	9,871	4,533	283	736,554.00	74.62	853.48	0.31%	8.74%
201512	2,580	280,281	879	9,336	4,089	275	756,692.00	81.05	860.86	0.31%	9.42%
201601	4,800	286,609	982	11,154	6,328	393	854,202.00	76.58	869.86	0.34%	8.80%
201602	3,100	290,982	926	9,927	4,373	254	820,570.00	82.66	886.14	0.32%	9.33%
201603	3,700	296,884	1,103	11,070	5,902	432	826,490.00	74.66	749.31	0.37%	9.96%
201604	2,400	300,635	998	8,981	3,751	297	667,677.00	74.34	669.02	0.33%	11.11%
201605	3,800	305,942	1,151	10,394	5,307	429	871,564.00	83.85	757.22	0.38%	11.07%
201606	2,460	309,341	953	8,222	3,399	219	966,341.00	117.53	1,014.00	0.31%	11.59%
201607	1,350	311,773	903	6,989	2,432	209	844,445.00	120.82	935.16	0.29%	12.92%
201608	1,800	314,631	826	7,399	2,858	212	699,911.00	94.60	847.35	0.26%	11.16%
201609	1,650	317,379	908	7,574	2,748	301	786,667.00	103.86	866.37	0.29%	11.99%
201610	1,580	319,970	887	7,876	2,591	210	690,658.00	87.69	778.64	0.28%	11.26%
201611	854	321,863	906	7,177	1,893	277	683,549.00	95.24	754.47	0.28%	12.62%
201612	530	322,989	766	6,425	1,126	80	641,777.00	99.89	837.83	0.24%	11.92%

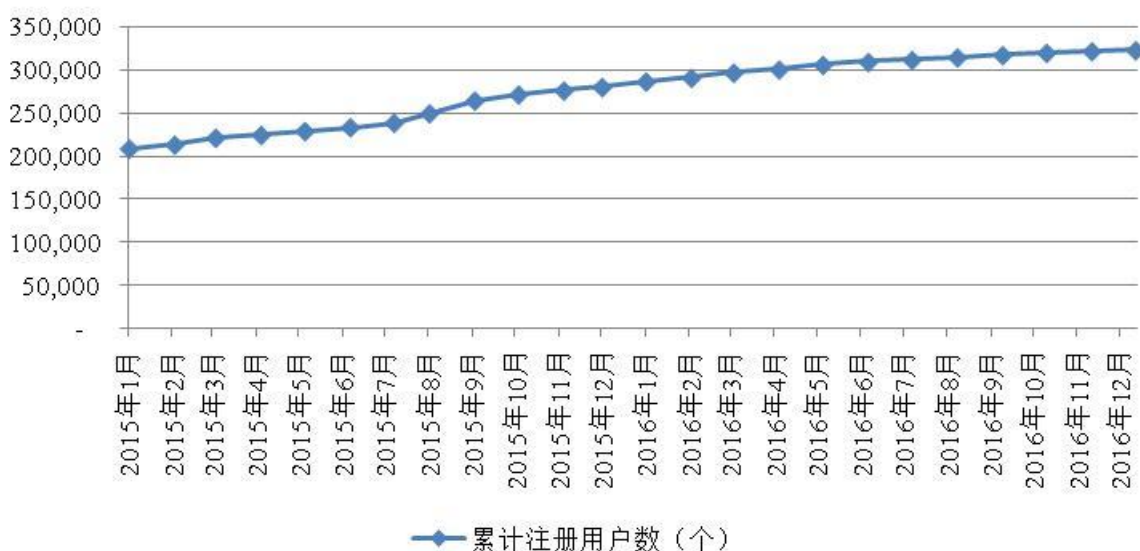
注：鉴于一个终端可以注册多个账号，因此《风云天下 OL》月下载量小于月新增注册用户数。

1、月下载量



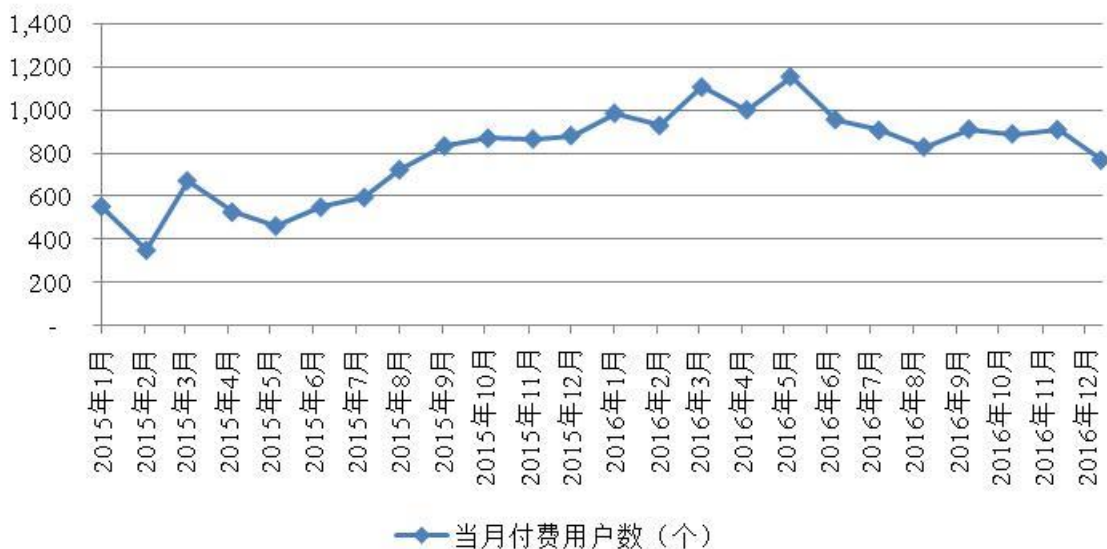
《风云天下 OL》月下载量呈下降趋势，主要由于经过多年的运营以及游戏推广力度的下降，游戏吸引力不断降低，月下载量逐渐减少。

2、累计注册用户数



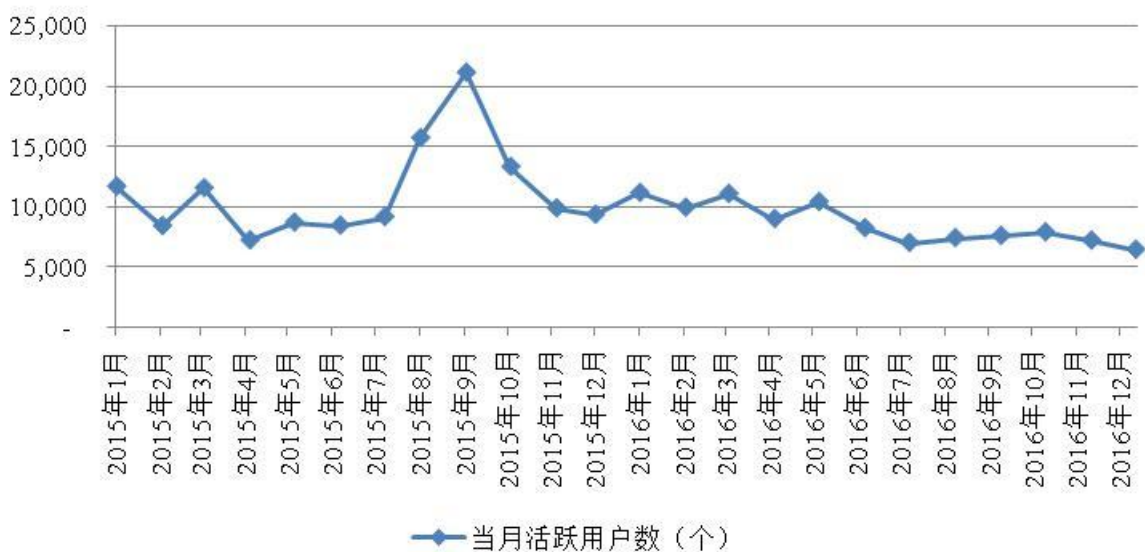
自 2013 年 1 月起江苏名通开始独家代理《风云天下 OL》苹果 IOS 渠道运营，随着运营时间的增加，游戏注册用户数不断增加，截至 2016 年 12 月 31 日，累计注册用户已达 322,989 人。

3、月付费用户数



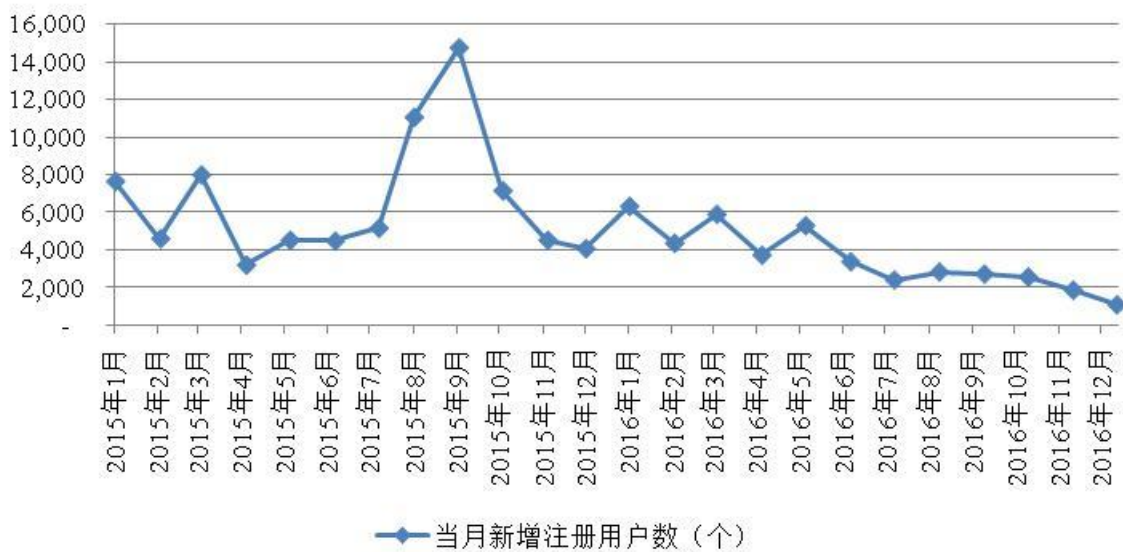
报告期内,《风云天下 OL》月付费用户数呈上升趋势,主要原因是江苏名通不断加大对该游戏的运营投入,吸引更多付费玩家游玩所致。

4、月活跃用户数



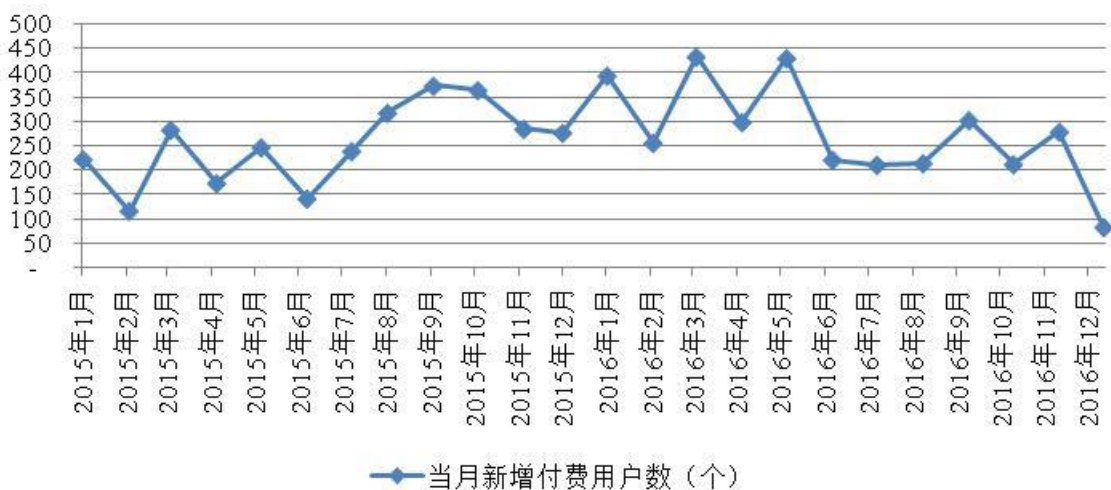
《风云天下 OL》2015 年 8 月至 10 月月活跃用户数较高,主要是由于游戏开发商在此期间开展推广活动及游戏版本更新所致。随着运营时间的增加,游戏推广力度逐渐降低,月活跃用户数不断降低。

5、月新增注册用户数



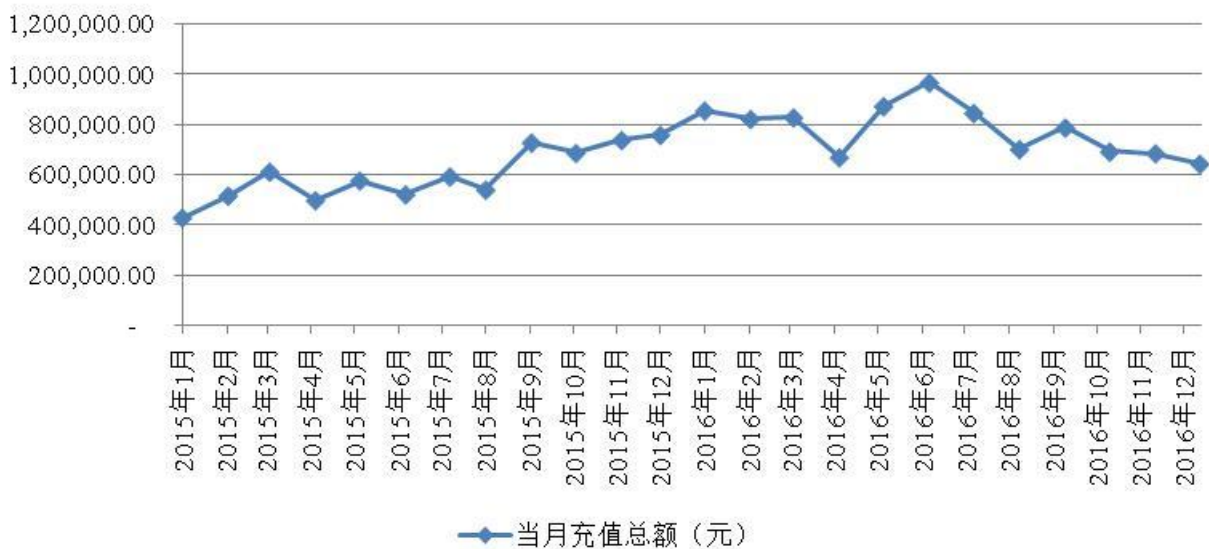
《风云天下 OL》月新增注册用户数变动趋势与月活跃用户数基本一致。

6、月新增付费用户数



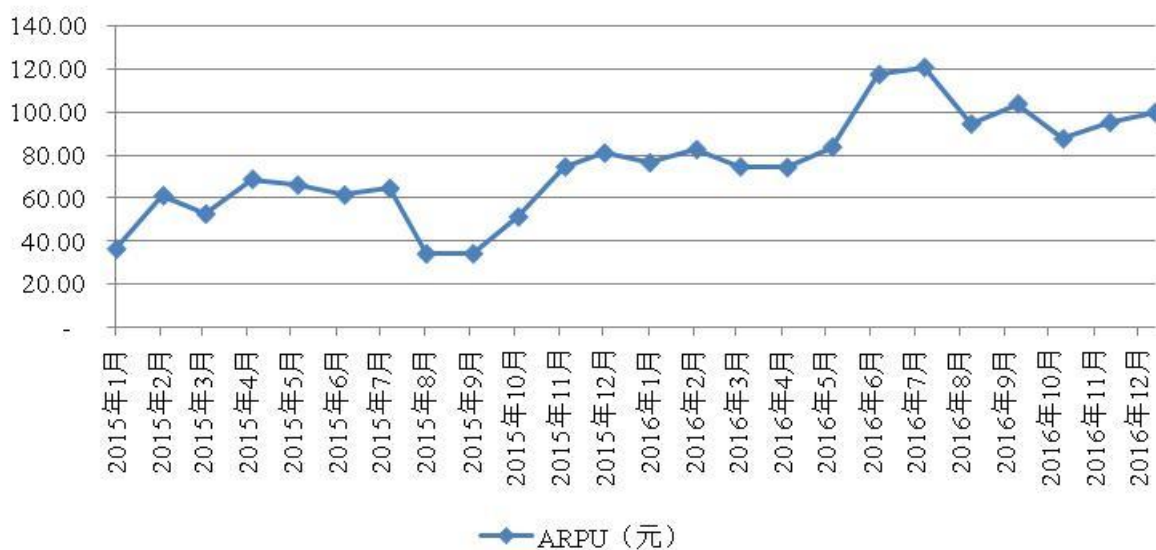
《风云天下 OL》月新增付费用户数变动趋势与月付费用户数变动趋势基本一致。

7、月充值总额

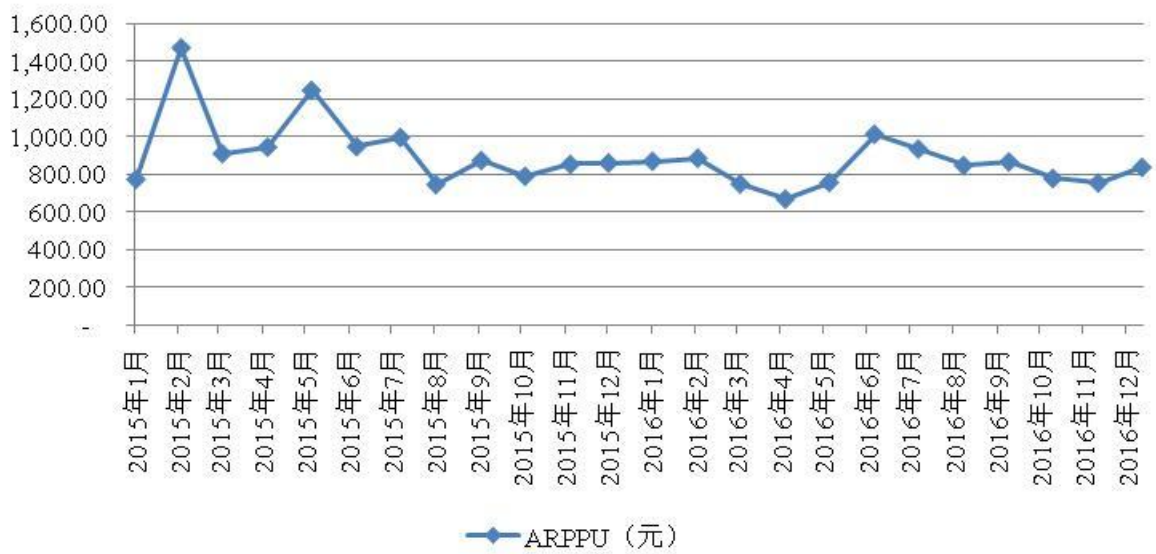


《风云天下 OL》月充值总额呈上升趋势，主要是由于江苏名通不断加大对游戏的运营投入，提高付费玩家的付费水平，从而导致月充值总额的不不断提高。

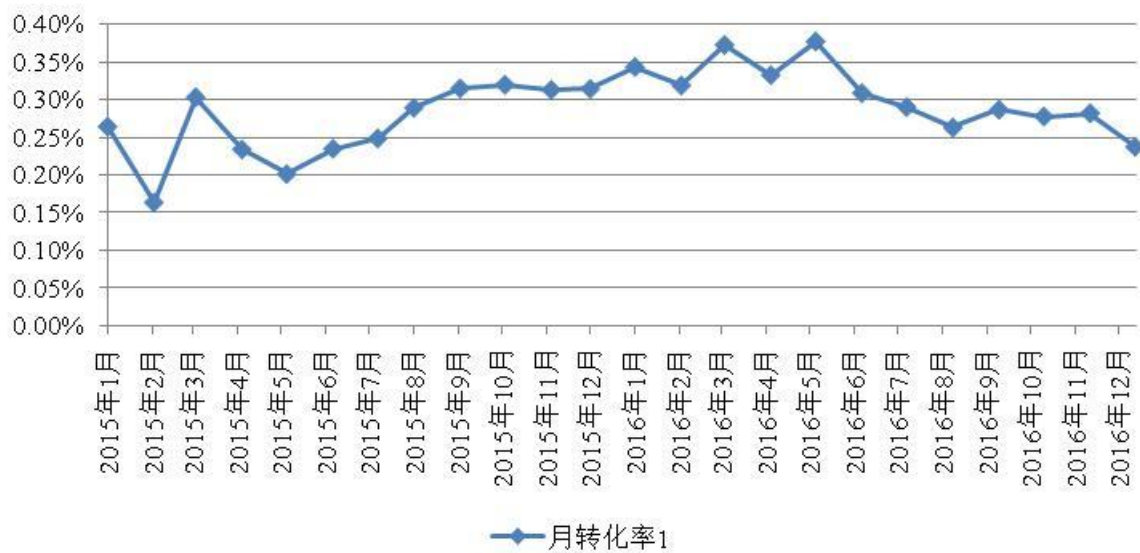
8、ARPU 值



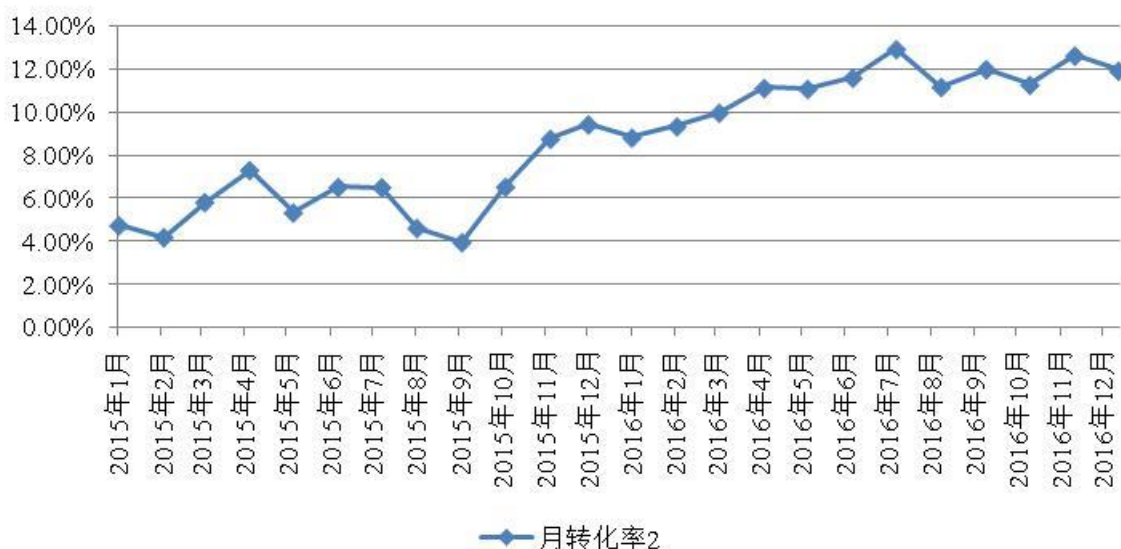
9、ARPPU 值



10、累计月转化率



11、月转化率



(四) CDN 月流量和支出

CDN 的全称是 Content Delivery Network，即内容分发网络。其基本思路是尽可能避开互联网上有可能影响数据传输速度和稳定性的瓶颈和环节，使内容传输的更快、更稳定。通过在网络各处放置节点服务器所构成的在现有的互联网基础之上的一层智能虚拟网络，CDN 系统能够实时地根据网络流量和各节点的连接、负载状况以及到用户的距离和响应时间等综合信息将用户的请求重新导向离用户最近的服务节点上。其目的是使用户可就近取得所需内容，解决 Internet 网络拥挤的状况，提高用户访问网站的响应速度。

CDN 的基本原理是广泛采用各种缓存服务器，将这些缓存服务器分布到用户访问相对集中的地区或网络中，在用户访问网站时，利用全局负载技术将用户的访问指向距离最近的工作正常的缓存服务器上，由缓存服务器直接响应用户请求。

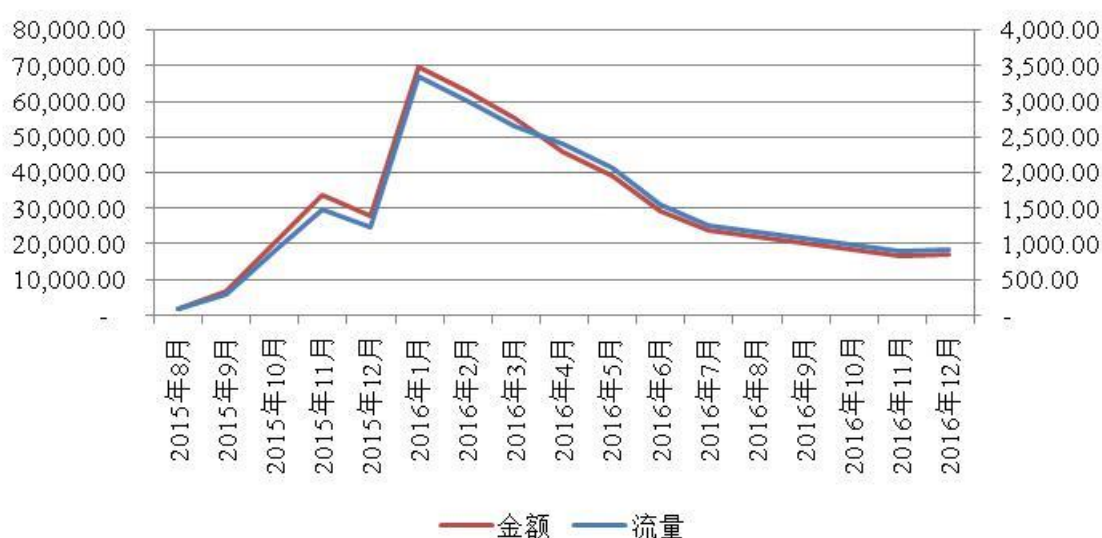
通常情况下，游戏服务器的提供方负责购买 CDN 服务并承担相应的流量费用。鉴于江苏名通所运营的主要游戏均由游戏的开发商或独代商负责搭建游戏服务器，因此，江苏名通未承担相关游戏的 CDN 流量费用。针对自研游戏《热血江湖传》，CDN 流量及支出情况如下：

1、月度 CDN 流量及支出

时间	流量 (M)	金额 (元)
201508	89.65	2,029.90
201509	302.90	6,858.49
201510	895.25	20,269.81

201511	1,484.40	33,609.43
201512	1,240.50	28,086.79
201601	3,356.00	69,652.83
201602	3,025.00	62,783.02
201603	2,668.00	55,373.58
201604	2,401.21	45,720.86
201605	2,063.89	39,045.06
201606	1,556.14	29,423.34
201607	1,265.58	23,941.22
201608	1,181.68	22,337.44
201609	1,086.47	20,540.92
201610	992.53	18,726.93
201611	895.56	16,897.35
201612	912.50	17,216.93

2、月度 CDN 流量及支出变动趋势



《热血江湖传》的 CDN 消耗呈现先增长，后下降的趋势，主要是由于该游戏于 2015 年 8 月正式上线运营，经过江苏名通的大力推广，在游戏运营的前几个月，游戏玩家大量导入，导致 CDN 消耗快速增长，随着游戏运营时间的增加，市场关注度开始走低，活跃用户逐渐回落，CDN 消耗量也随之降低。

二、并对运营绩效指标出现明显或持续下滑的游戏的运营、盈利风险进行重大风险提示

从江苏名通运营及研发的主要游戏百度指数趋势、主要运营指标可以看出，其运营或开发游戏的市场关注度呈现出快速上升和快速下降的趋势，游戏新增用户数及充值金额也呈现相同趋势，整个过程持续 6 个月左右。随着游戏玩家注册及充值高峰期的结束，游戏新增用户数量逐步下降，游戏充值水平也随之降低。虽然部分忠实玩家

逐步沉淀并持续充值，但与高峰期相比，游戏的盈利能力大幅下降。因此，江苏名通运营或研发的游戏存在充值高峰期较短的风险，进而影响该游戏的盈利能力，对江苏名通经营业绩带来一定的波动性风险，提请投资者注意该风险。

为了应对上述风险，江苏名通一方面不断加大对新游戏的引入力度，通过不断引入新游戏以保持运营平台的整体盈利能力；另一方面，对于已过充值高峰期的游戏，其运营成本通常较低，但忠实玩家充值水平并未明显降低，因此，江苏名通通过延长游戏运营时间及增加该类游戏的运营数量以提高运营平台的运营效率。

三、江苏名通 2017 年 1-4 月游戏运营及研发情况

（一）自有平台运营情况

江苏名通拥有自己的游戏运营平台 8090 平台及包括 culaiwan、17aiwan 等在内的 31 个子平台。自 2015 年 1 月 1 日起至 2017 年 4 月 30 日，所有运营平台主要绩效指标如下：

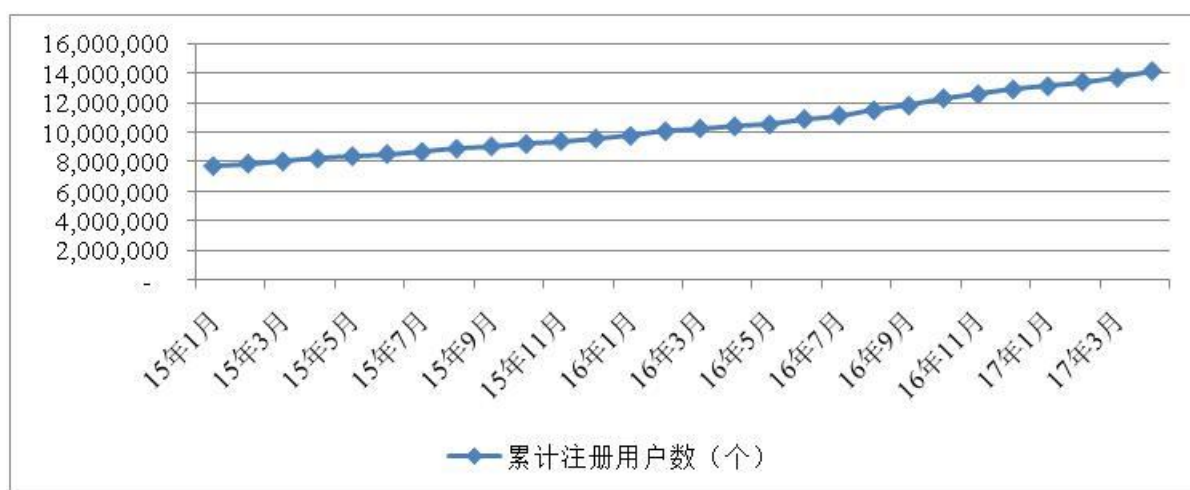
1、自有平台月度运营数据

时间	累计注册用户数 (个)	月付费用户数 (个)	月新增注册用户数 (个)	月活跃用户数 (个)	月新增付费用户数 (个)	月充值总额 (元)	ARPU	ARPPU	累计月转化率	月转化率
2015 年 1 月	7,776,287	10,573	214,496	155,881	6,013	4,599,716.00	29.51	435.04	0.14%	6.78%
2015 年 2 月	7,935,465	9,656	159,178	131,371	5,161	3,941,192.00	30.00	408.16	0.12%	7.35%
2015 年 3 月	8,083,492	10,562	148,027	155,484	5,814	5,028,832.00	32.34	476.12	0.13%	6.79%
2015 年 4 月	8,282,049	11,321	198,557	172,441	6,363	5,104,577.00	29.60	450.89	0.14%	6.57%
2015 年 5 月	8,436,376	11,896	154,327	165,955	6,805	5,126,169.00	30.89	430.92	0.14%	7.17%
2015 年 6 月	8,577,844	13,271	141,468	155,001	7,150	6,312,614.63	40.73	475.67	0.15%	8.56%
2015 年 7 月	8,729,648	12,780	151,804	159,535	6,758	5,917,704.02	37.09	463.04	0.15%	8.01%
2015 年 8 月	8,931,749	15,057	202,101	219,414	8,408	5,740,176.30	26.16	381.23	0.17%	6.86%
2015 年 9 月	9,087,435	15,354	155,686	182,442	8,588	5,171,019.00	28.34	336.79	0.17%	8.42%
2015 年 10 月	9,254,194	16,478	166,759	186,169	9,265	5,382,122.00	28.91	326.62	0.18%	8.85%
2015 年 11 月	9,440,172	17,180	185,978	215,005	9,630	5,904,950.00	27.46	343.71	0.18%	7.99%
2015 年 12 月	9,620,538	16,566	180,366	208,691	9,092	6,678,241.00	32.00	403.13	0.17%	7.94%
2016 年 1 月	9,797,717	15,912	177,179	208,817	8,293	6,417,752.00	30.73	403.33	0.16%	7.62%
2016 年 2 月	10,106,547	14,623	308,830	207,984	7,334	5,588,990.00	26.87	382.21	0.14%	7.03%
2016 年 3 月	10,296,326	16,224	189,779	206,118	8,620	6,467,198.00	31.38	398.62	0.16%	7.87%
2016 年 4 月	10,431,181	14,180	134,855	174,854	7,046	6,275,905.00	35.89	442.59	0.14%	8.11%
2016 年 5 月	10,568,675	14,355	137,494	171,701	7,179	6,599,220.00	38.43	459.72	0.14%	8.36%
2016 年 6 月	10,922,891	14,768	354,216	198,464	8,065	6,320,021.00	31.84	427.95	0.14%	7.44%
2016 年 7 月	11,157,006	14,505	234,115	267,283	8,162	7,174,871.10	26.84	494.65	0.13%	5.43%
2016 年 8 月	11,506,156	14,345	349,150	302,714	8,050	7,364,220.00	24.33	513.36	0.12%	4.74%
2016 年 9 月	11,824,670	14,004	318,514	275,081	7,745	7,164,318.19	26.04	511.59	0.12%	5.09%
2016 年 10 月	12,312,340	13,496	487,670	235,309	7,390	6,995,300.12	29.73	518.32	0.11%	5.74%
2016 年 11 月	12,575,981	15,242	263,641	273,501	9,236	7,903,670.04	28.90	518.55	0.12%	5.57%
2016 年 12 月	12,911,342	19,673	335,361	388,872	13,372	9,857,846.01	25.35	501.09	0.15%	5.06%
2017 年 1 月	13,116,274	16,796	204,932	395,336	11,062	8,362,315.00	21.15	497.88	0.13%	4.25%
2017 年 2 月	13,418,393	13,882	302,119	344,765	8,057	8,005,278.00	23.22	576.67	0.10%	4.03%

2017 年 3 月	13,690,535	13,140	272,142	405,411	7,188	10,490,768.00	25.88	798.38	0.10%	3.24%
2017 年 4 月	14,126,092	12,537	435,557	319,458	6,545	9,235,558.00	28.91	736.66	0.09%	3.92%

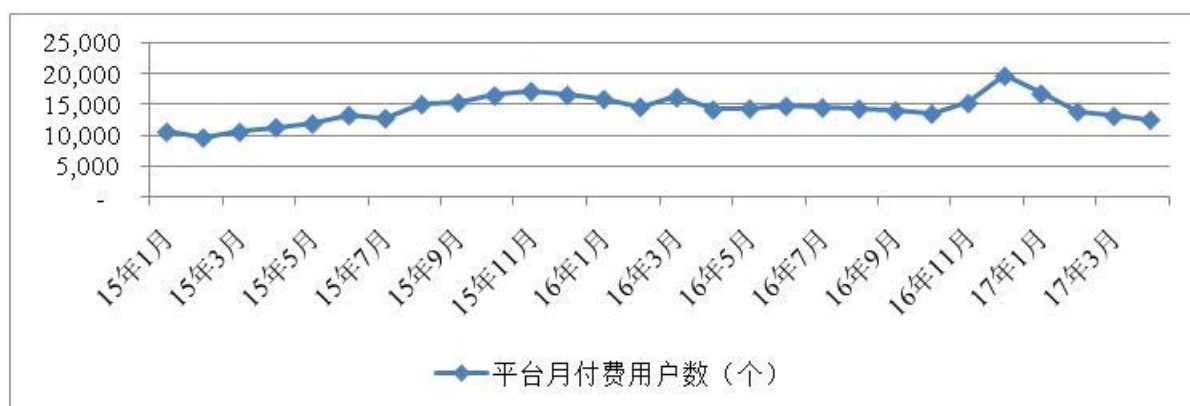
2、自有平台月度运营数据变动趋势

(1) 累计注册用户数



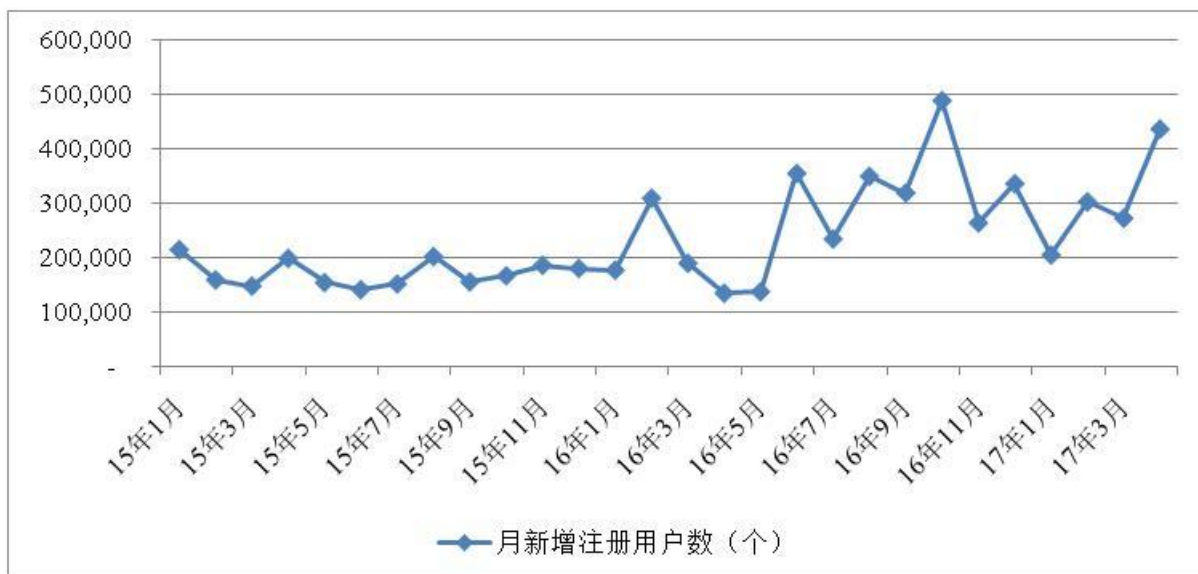
随着运营游戏质量和数量的不断提高，江苏名通自有运营平台市场影响力逐渐增大，累计注册用户数逐年增加，截至 2017 年 4 月 30 日，江苏名通自有平台累计注册用户数为 14,126,092 个。

(2) 月付费用户数



2015 年 1 月 1 日至 2017 年 4 月 30 日，江苏名通自有运营平台月付费用户数保持稳定态势。2016 年 12 月及 2017 年 1 月，自有平台月付费用户数量明显高于其他月份，主要是由于江苏名通采用按效果付费（CPL）的推广方式推广部分游戏产品，导致付费用户数量大幅增加。

(3) 月新增注册用户数



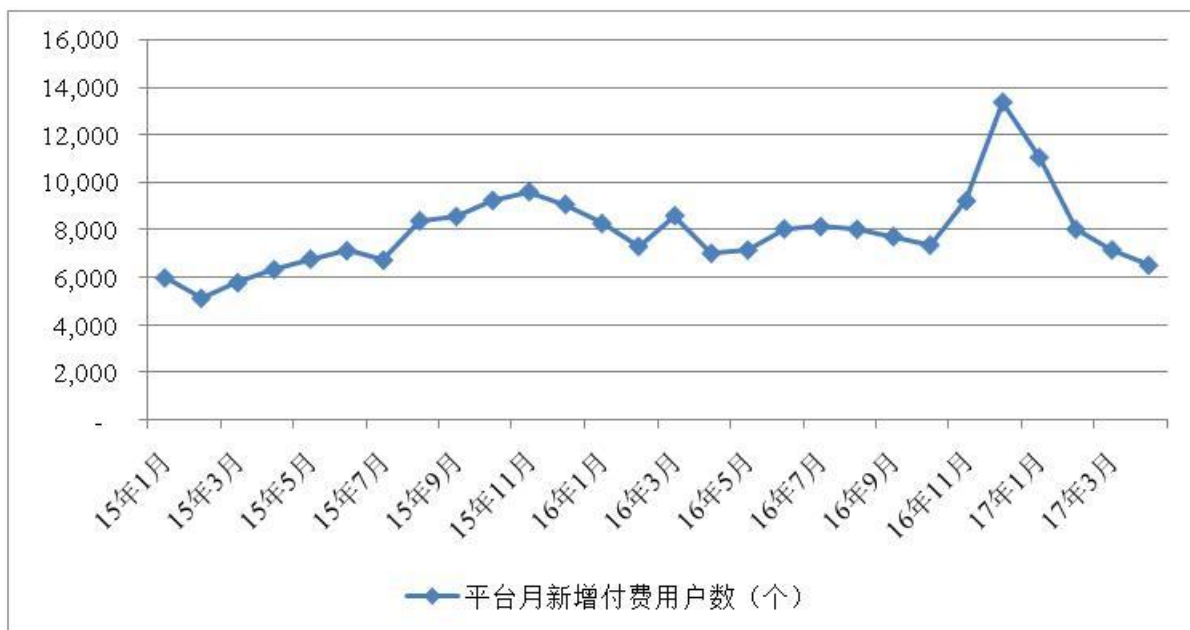
受江苏名通 2016 年度加大推广力度、采用多种方式对游戏产品进行推广的影响，其自有平台月新增注册账户数呈现震荡上升态势。

(4) 月活跃用户数



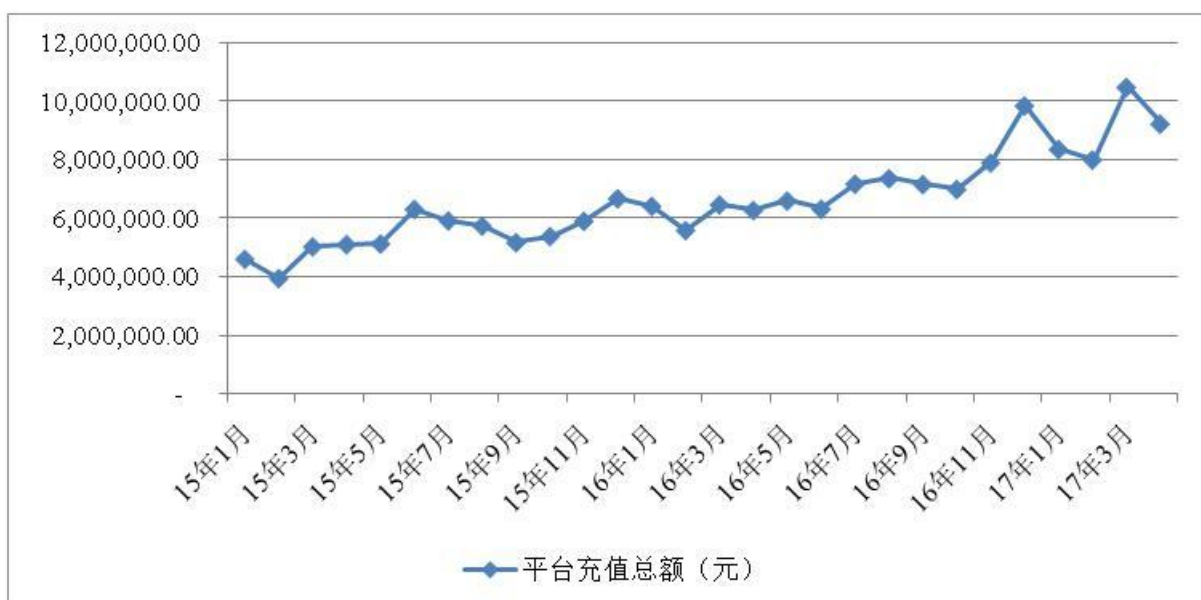
江苏名通自有平台月活跃用户数呈平稳增加趋势，2017 年各月活跃用户数较以前年度大幅增加，主要原因是：一方面江苏名通运营能力逐渐增强，有效提升自有平台用户活跃度；另一方面，江苏名通于 2016 年底引入《传奇霸业》、《赤月传说 2》、《盗墓笔记》、《天地诸神》等多款优质游戏，导致自有平台月活跃用户数的增加。

(5) 月新增付费用户数



2017 年 1-4 月，江苏名通自有运营平台月新增付费用户数与以前年度相比呈下降趋势。2015 及 2016 年度，江苏名通采用按效果付费（CPL）对游戏及平台进行推广，有效保证了新增付费用户数量，但该类新增付费用户充值金额通常较小，且持续性较低，为提高经营效率，江苏名通 2017 年逐渐暂停按效果付费的推广方式，从而导致月新增付费用户数下降。

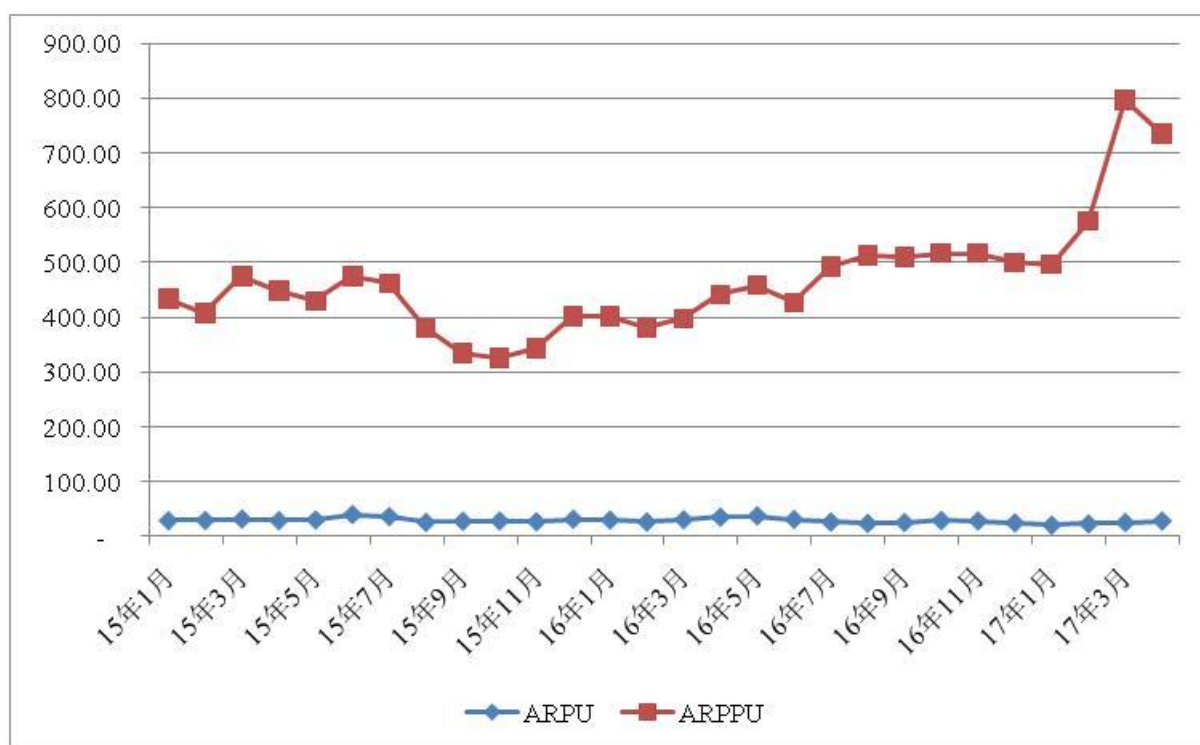
(6) 月充值总额



江苏名通自有平台月充值总额呈上升趋势，主要原因是江苏名通运营能力逐渐增强，提高了玩家的充值水平，增强了平台盈利能力，同时，江苏名通不断引入优质游

戏，玩家数量及充值金额也相应增加，从而导致自有平台充值总额不断提高。

(7) ARPU 及 ARPPU 值



2017 年 1-4 月江苏名通自有平台 ARPPU 值较以前年度大幅增加，主要原因是江苏名通 2017 年逐步暂停按效果付费（CPL）推广方式，充值水平较低的用户数大幅下降，从而导致 ARPPU 值的大幅提升。

(8) 月转化率



江苏名通自有平台累计月转化率较低，主要是由于其累计注册用户数量较大，而月付费用户数量相对较低。月转化率呈下降趋势，主要是因为月活跃用户数逐步增加，而月付费用户数相对稳定。

（二）自研游戏情况

2017 年度，江苏名通计划上线 4 款自研游戏，包括《墨香》手游、《墨香》页游、《新热血江湖》页游以及《热江》手游。其中，《墨香》手游和《墨香》页游已经上线运营，《新热血江湖》页游以及《热江》手游尚未正式上线。已上线游戏的运营情况如下：

1、《墨香》（手游）

（1）游戏业务数据

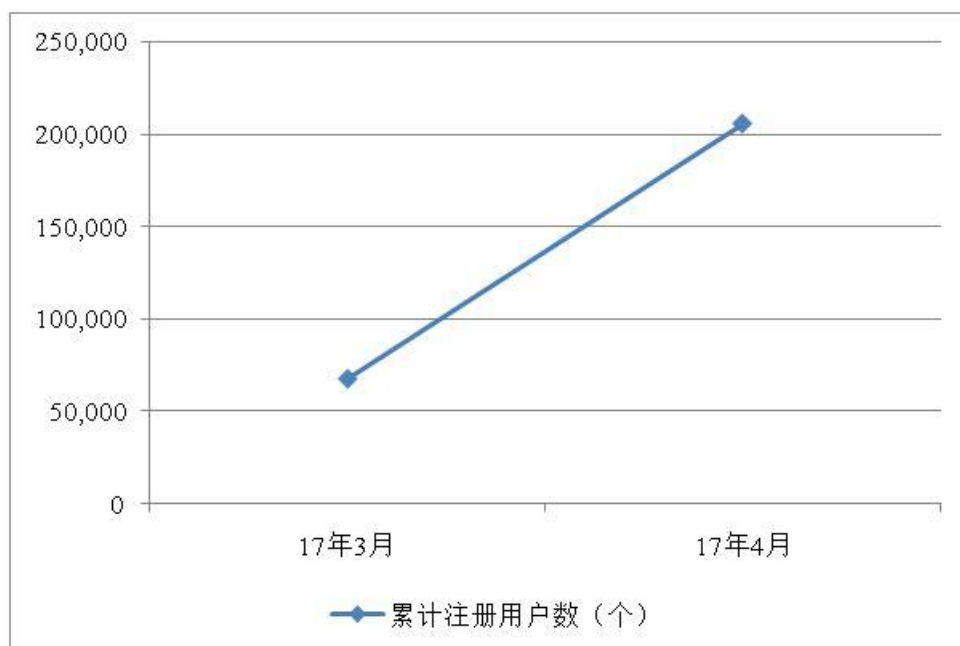
《墨香》手游是江苏名通基于《墨香 Online》改编的一款手机游戏，已于 2017 年 3 月 22 日正式在中国台湾地区上线运营。游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2017 年 3-4 月
当期充值总金额（元）	9,848,409.00
期末注册用户数量（个）	205,698
月均付费用户数量（个）	24,025
月均活跃用户数（个）	107,582
月均 ARPU（元）	40.88
月均付费用户 ARPPU（元）	211.81
月均新增注册用户数（个）	102,849

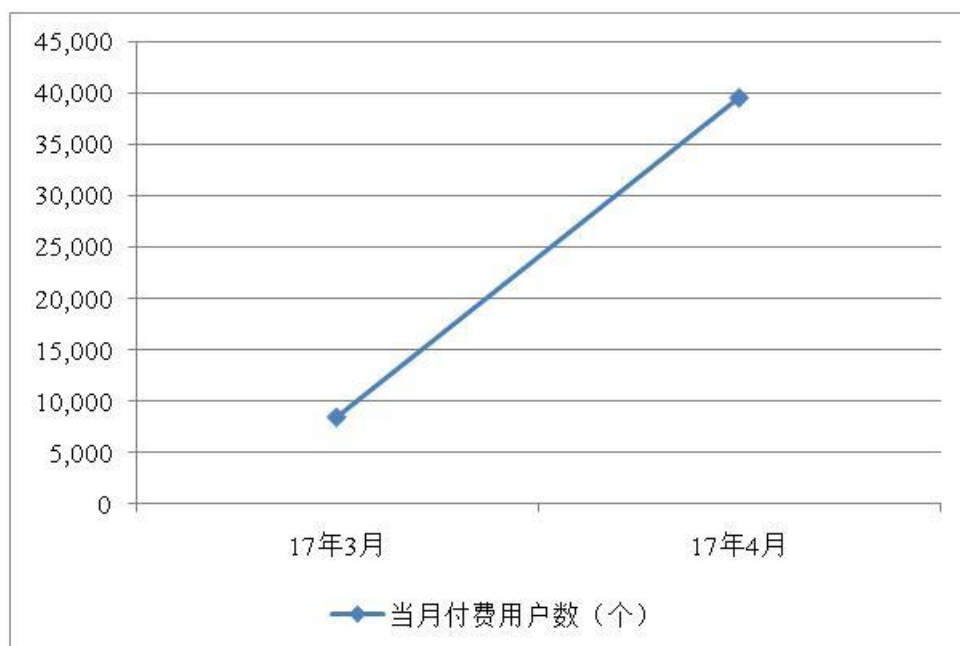
(2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率	月转化率
201703	67,795	8,435	67,795	67,795	8,435	1,875,606.00	27.67	222.36	9.84%	12.44%
201704	205,698	39,615	147,368	137,903	15,404	7,972,803.00	54.10	201.26	14.77%	26.88%

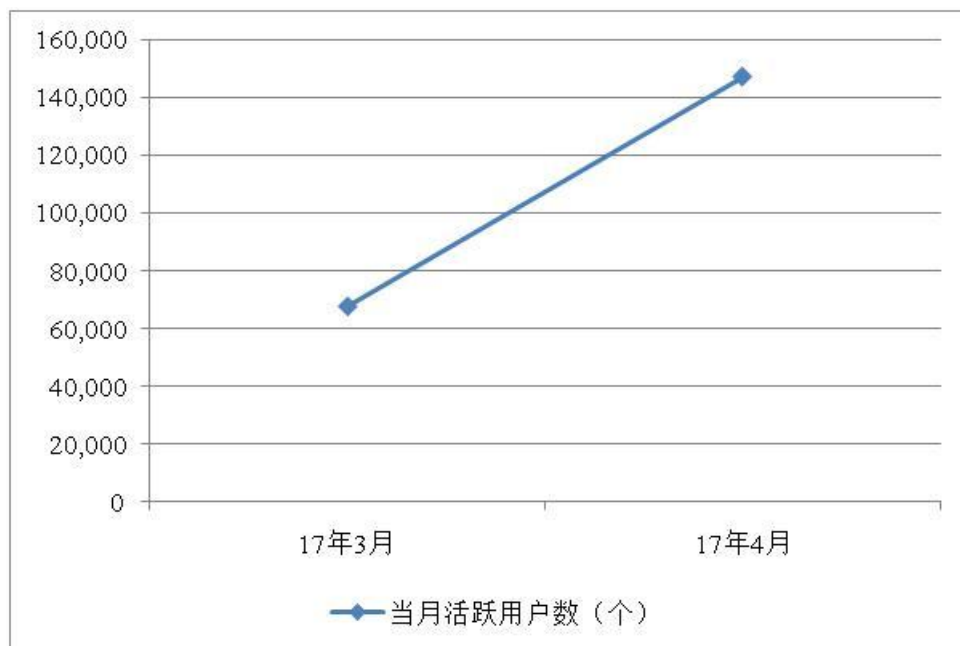
1) 累计注册用户数



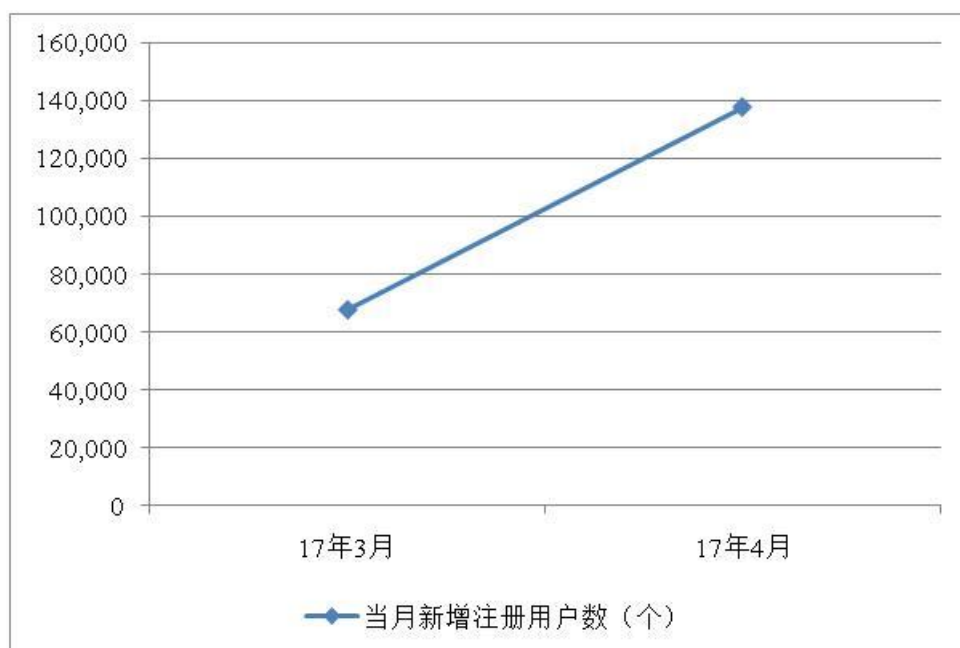
2) 月付费用户数



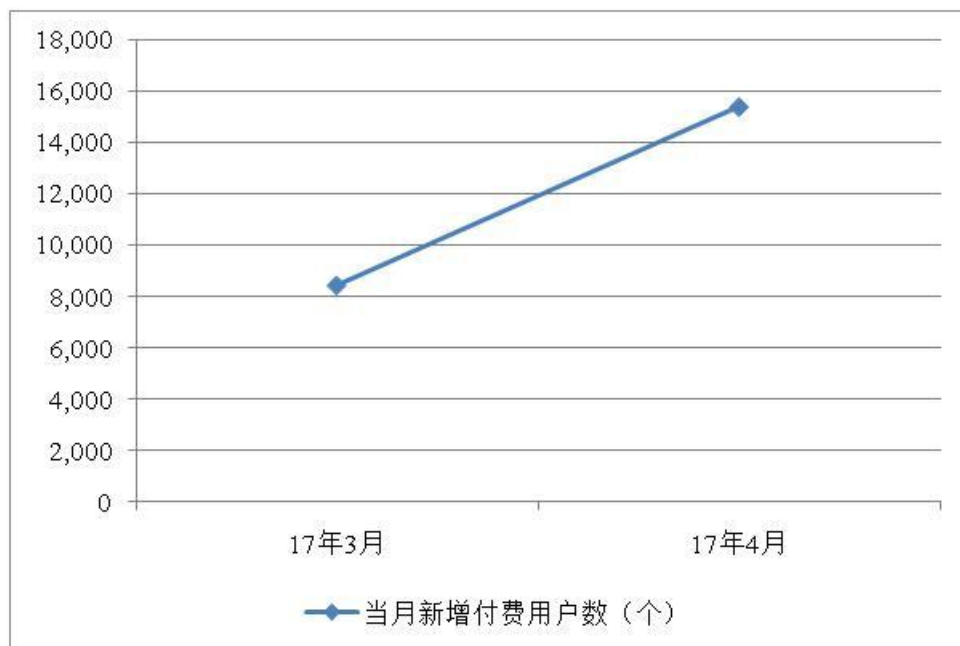
3) 月活跃用户数



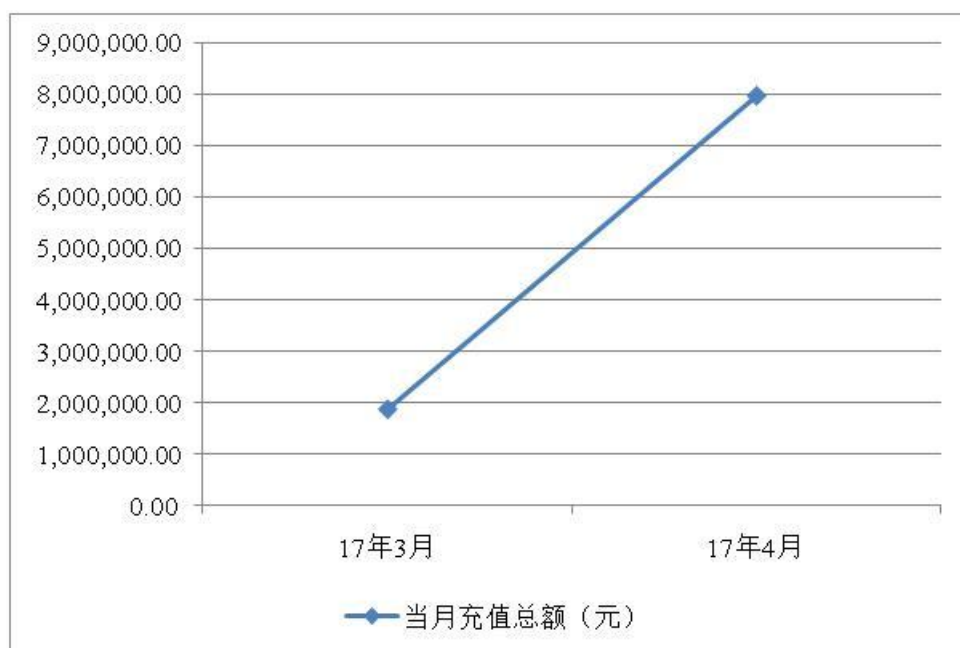
4) 月新增注册用户数



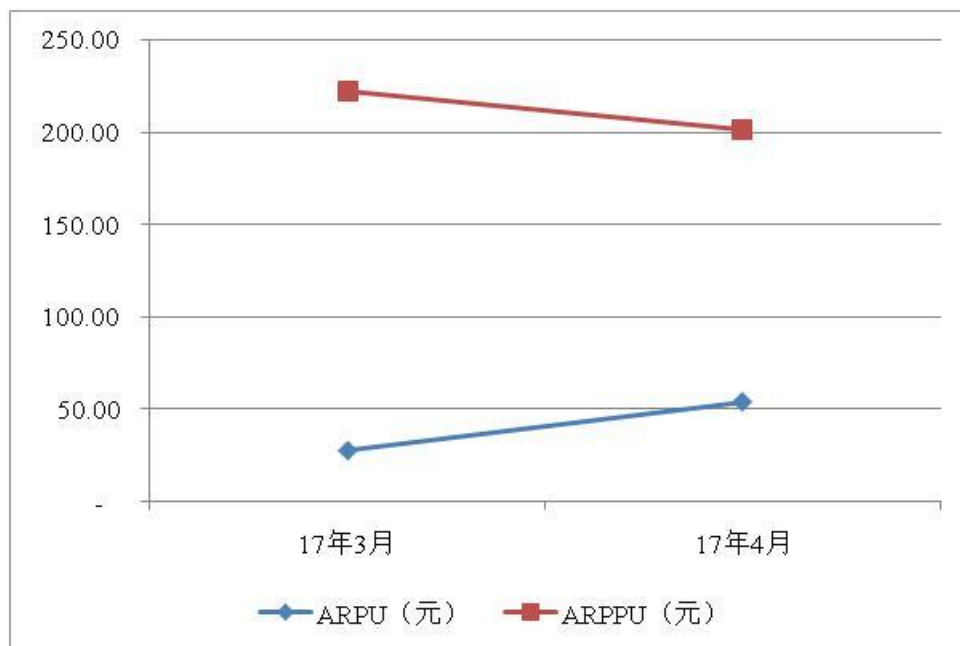
5) 月新增付费用户数



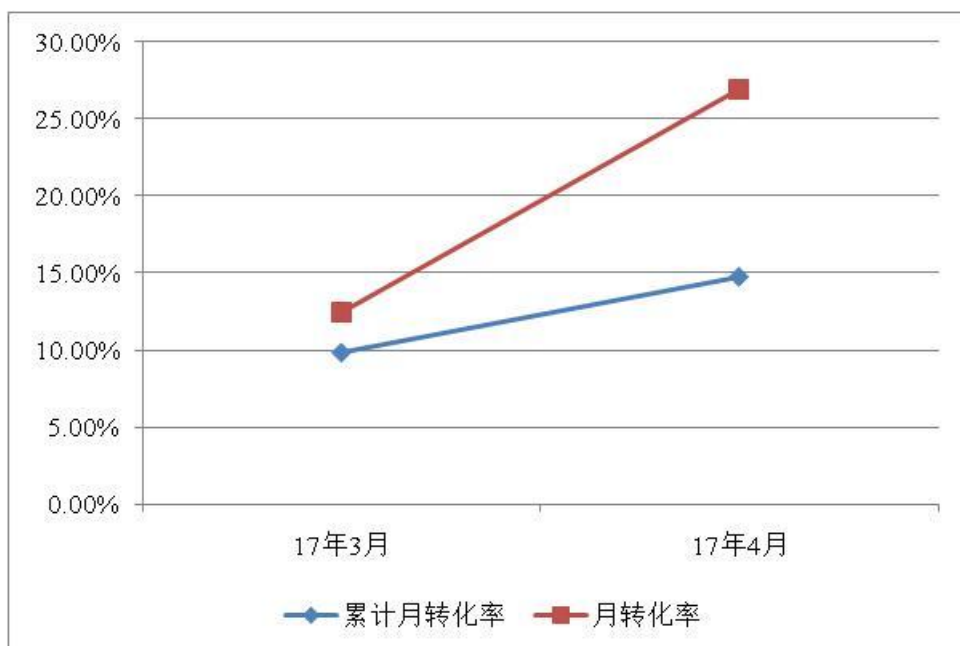
6) 月充值总额



7) ARPU 及 ARPPU 值



8) 月转化率



(3) 《墨香》手游营业收入实现情况

《墨香》手游于 2017 年 3 月 22 日在中国台湾地区上线运营，上线运营以来其充值流水和营业收入（未经审计）情况如下：

单位：万元

月份	充值流水			实现收入		
	预测数	已实现数	已实现比例	预测数	已实现数	已实现比例
第一个月	415.54	187.56	45.14%	91.42	38.46	42.07%

第二个月	415.54	797.28	191.87%	91.42	192.31	210.36%
合计	831.08	984.84	118.50%	182.84	230.77	126.21%

《墨香》手游上线两个月以来，其累计充值流水及营业收入（未经审计）均超过预测数据，其盈利预测具有较强的可实现性。

2、《墨香》（页游）

（1）游戏业务数据

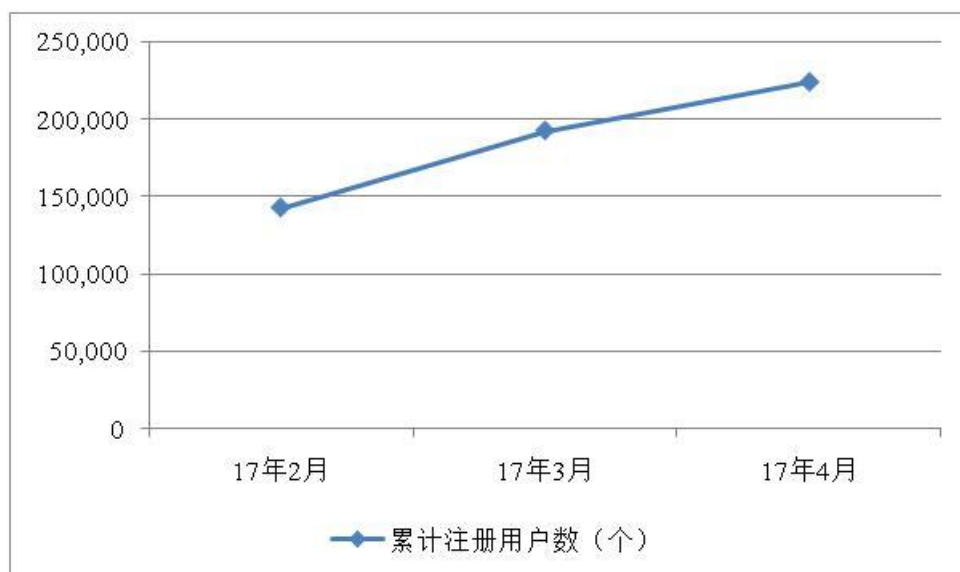
《墨香》页游是江苏名通基于《墨香 Online》改编的一款网页游戏，于 2017 年 2 月在中国台湾地区正式上线运营。游戏当期充值总金额、期末注册用户数量、月均付费用户数量、月均活跃用户数、月均 ARPU、月均付费用户 ARPPU、月均充值消耗比、月均新增注册用户数等情况如下：

项目	2017 年 2-4 月
当期充值总金额（元）	4,136,404.00
期末注册用户数量（个）	223,625
月均付费用户数量（个）	2,294
月均活跃用户数（个）	77,719
月均 ARPU（元）	25.48
月均付费用户 ARPPU（元）	652.87
月均新增注册用户数（个）	74,542

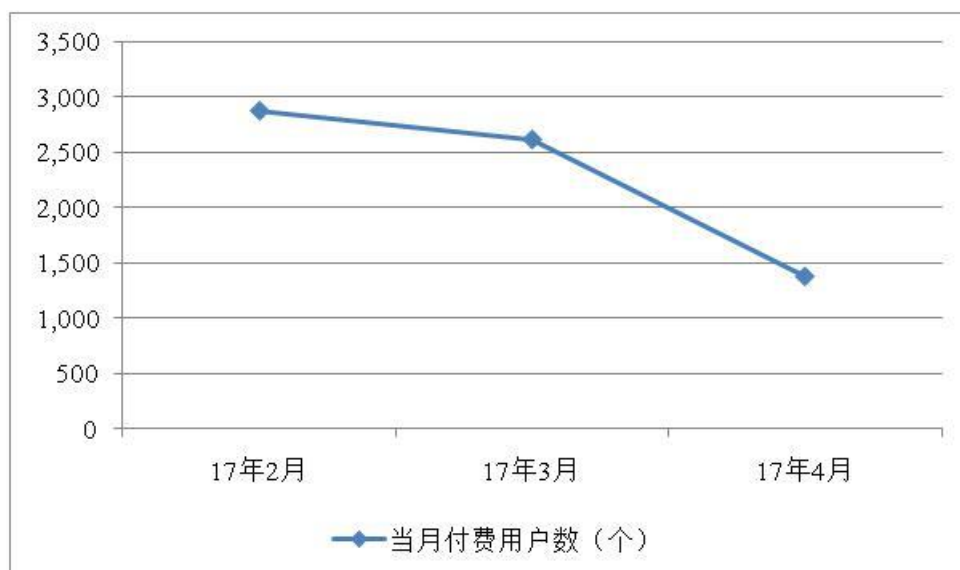
(2) 游戏月度业务数据

月度	累计注册用户数 (个)	当月付费用户数 (个)	当月活跃用户数 (个)	当月新增注册用户数 (个)	当月新增付费用户数 (个)	当月充值总额 (元)	ARPU (元)	ARPPU (元)	累计月转化率	月转化率
201702	142,533	2,880	142,533	142,533	2,880	964,945.00	6.77	335.05	2.02%	2.02%
201703	192,291	2,621	55,186	49,758	2,084	1,962,444.00	35.56	748.74	1.36%	4.75%
201704	223,625	1,382	35,438	31,334	785	1,209,015.00	34.12	874.83	0.62%	3.90%

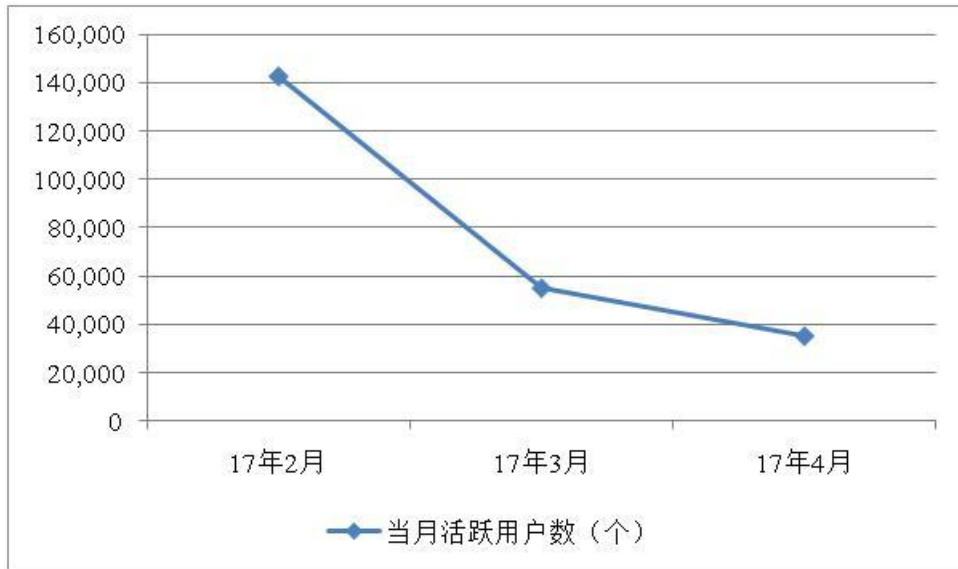
1) 累计注册用户数



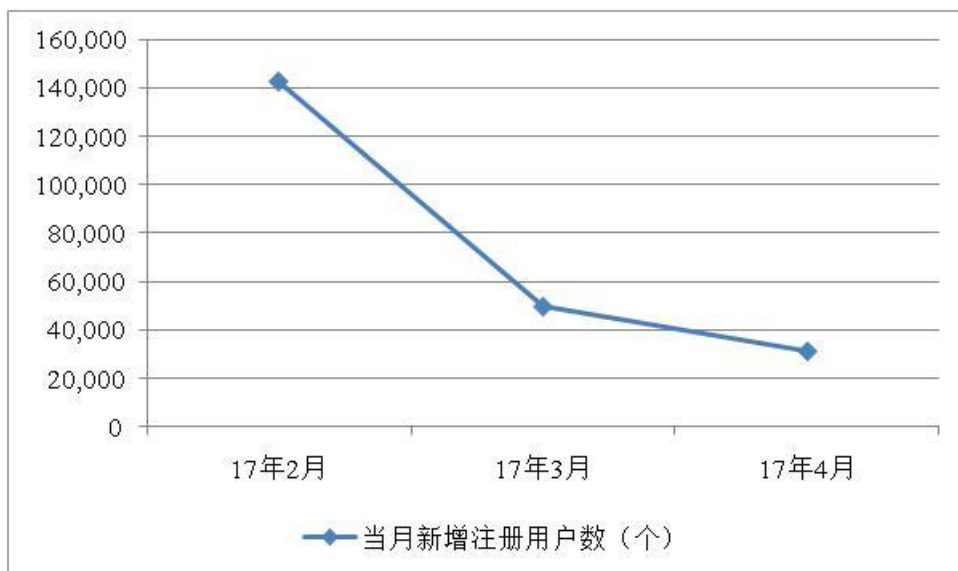
2) 月付费用户数



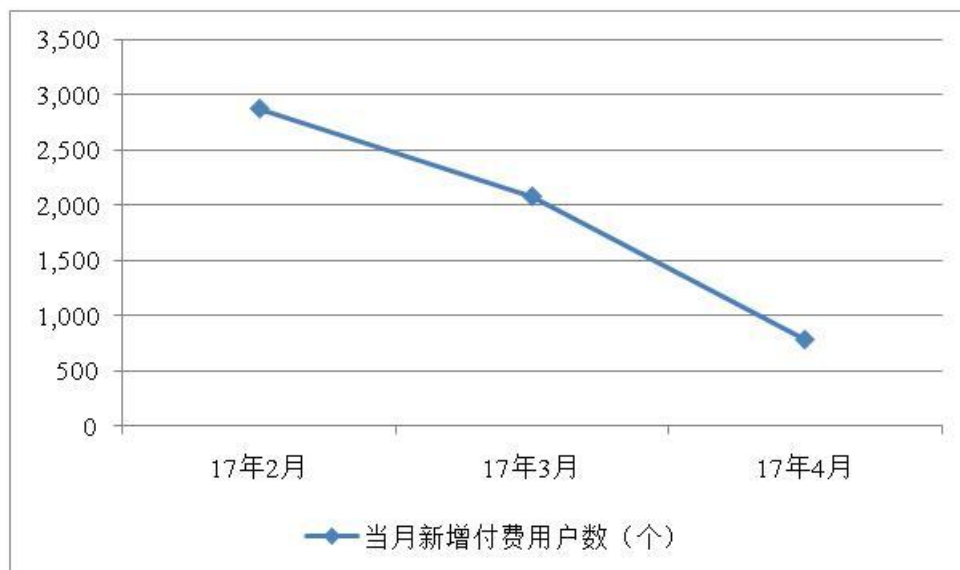
3) 月活跃用户数



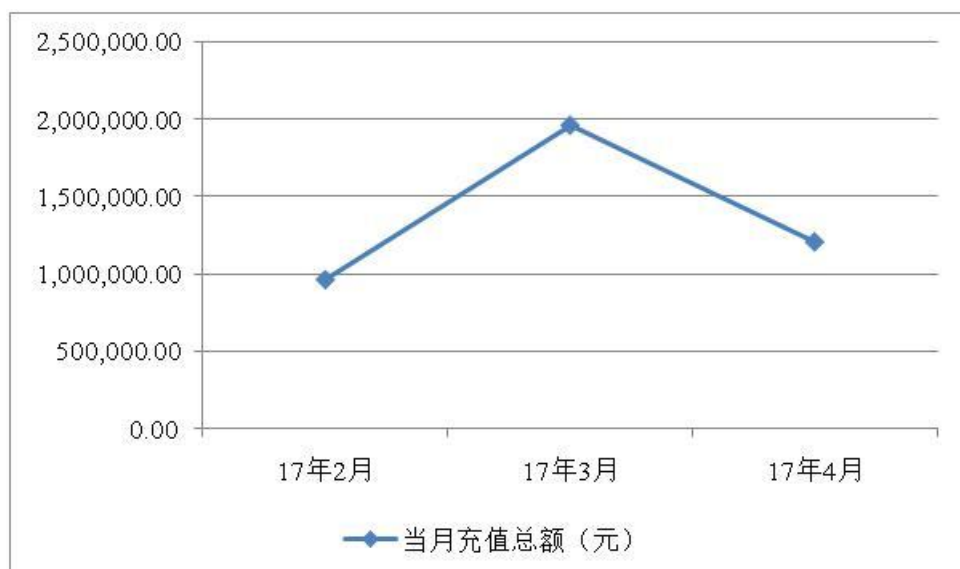
4) 月新增注册用户数



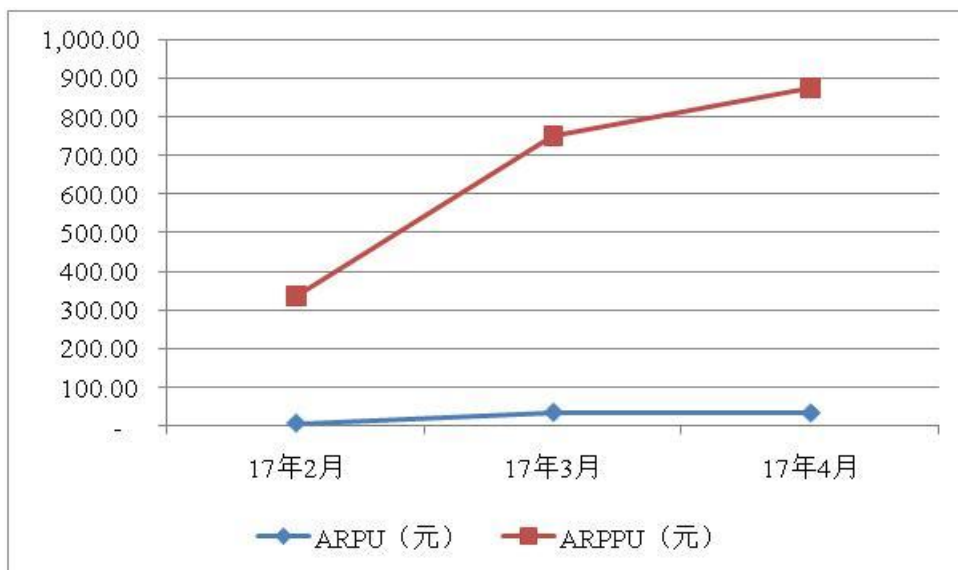
5) 月新增付费用户数



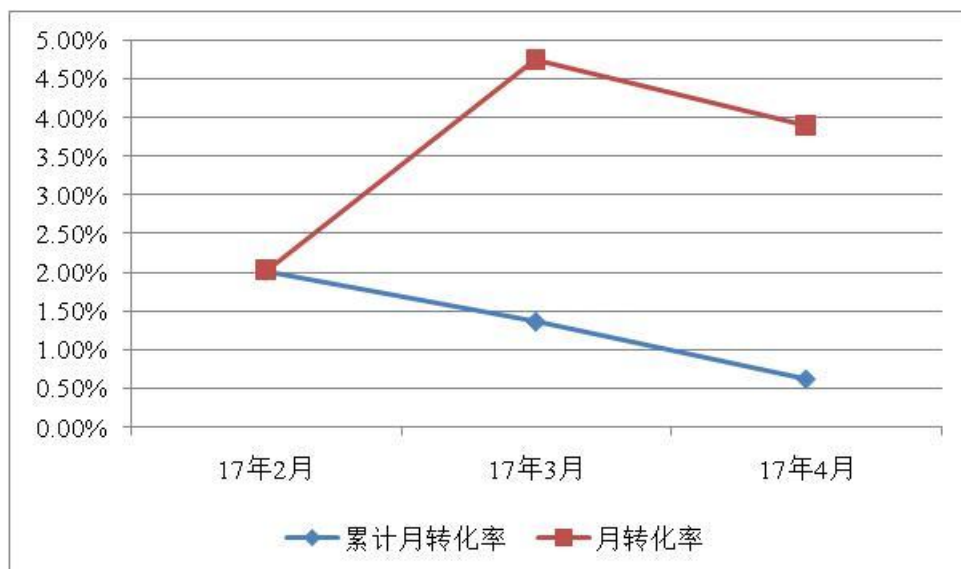
6) 月充值总额



7) ARPU 及 ARPPU 值



8) 月转化率



《墨香》页游月付费用户数、月活跃用户数、月新增注册用户数、月新增付费用户数及月充值总额等业绩指标均呈现不同程度的下降趋势，主要原因是：一方面中国台湾地区市场容量有限，玩家数量较少；另一方面，由于该游戏产品不是江苏名通主打产品，所投入成本小，游戏产品对玩家吸引力不足。

(3) 《墨香》页游盈利预测实现情况

《墨香》页游于 2017 年 2 月 16 日在中国台湾地区上线运营，上线运营以来其充值流水和营业收入（未经审计）情况如下：

单位：万元

月份	充值流水			营业收入		
	预测数	已实现数	已实现比例	预测数	已实现数	已实现比例
第一个月	45.91	96.49	210.17%	8.72	20.35	233.27%
第二个月	87.65	196.24	223.89%	16.65	41.06	246.55%
第三个月	192.83	120.90	62.70%	36.64	25.31	69.08%
合计	326.39	413.64	126.73%	62.01	86.72	139.83%

根据江苏名通编制的盈利预测数据,《墨香》页游上线三个月以来,已实现充值流水及营业收入(未经审计)均超过预测数。《墨香》页游已实现营业收入占 2017 年度该游戏预测总收入的比例为 52.66%,该游戏盈利预测的可实现性较强。

(三) 江苏名通经营成果

根据江苏名通未经审计的 2017 年 1-4 月合并财务报表,江苏名通营业收入和净利润情况如下:

单位:万元

项目	2017 年 1-4 月已实现金额	2017 年度预测金额	占比
营业收入	6,018.15	24,376.77	24.69%
-自有平台运营收入	3,841.26	12,231.27	31.41%
-联运平台运营收入 (自研游戏运营收入)	2,070.85	9,445.50	21.92%
-技术开发收入	106.04	2,700.00	3.93%
净利润	2,895.83	10,963.76	26.41%

江苏名通 2017 年 1-4 月合计实现营业收入 6,018.15 万元(未经审计),占 2017 年度预测总收入的比例为 24.69%。其中,自有平台运营收入 3,841.26 万元,占其 2017 年度预测收入的比例为 31.41%;联运平台运营收入 2,070.85 万元,占其 2017 年度预测收入的 21.92%。

江苏名通 2017 年 1-4 月累计实现净利润 2,895.83 万元,占 2017 年度预测净利润的比例为 26.41%。

受国际政治经济形势的影响,江苏名通自研主打游戏产品《热江》手游和《新热血江湖》页游研发进度不及预期,未按原定时间上线运营,导致江苏名通 2017 年 1-4 月未经审计联运平台运营收入占全年预测收入的比例较低。

为了保证《热江》手游和《新热血江湖》页游及时上线,江苏名通不断加大与上述主打游戏 IP 授权方的沟通力度,进一步完善游戏产品并争取早日上线运营。截至本回复签署日,江苏名通主打产品《热江》手游和《新热血江湖》页游的测试工作已基

本完成，预计近期即可正式上线运营。根据《热江》手游和《新热血江湖》页游的测试数据和市场调研结果，上述游戏上线运营后可大幅提高江苏名通的经营业绩，有效保证江苏名通 2017 年度及以后年度盈利预测的可实现性。同时，江苏名通为进一步提高自身盈利水平，已计划新增研发并于下半年上线两款手机游戏《天火战神》和《神泣》。

因此，虽然江苏名通 2017 年 1-4 月已实现未经审计营业收入和净利润占全年预测金额的比例较低，但其未来游戏上线计划能有效保证全年经营业绩的可实现性。

四、江苏名通经营业绩可能无法达到预期的风险

根据江苏名通编制的 2017 年度盈利预测数据，2017 年度，江苏名通预计实现营业收入 24,376.77 万元，预计实现净利润 10,963.76 万元。2017 年 1-4 月，江苏名通累计实现营业收入 6,018.15 万元（未经审计），实现净利润 2,895.83 万元（未经审计），占预计实现营业收入和净利润的比例分别为 24.69%和 26.41%，比例相对较低，主要原因是受国际政治及经济形势的影响，江苏名通 2017 年主打游戏产品《热江》手游和《新热血江湖》页游的研发进度不及预期、未按原定时间上线，导致江苏名通 2017 年 1-4 月未经审计营业收入和净利润占全年预测金额的比例较低。上述主打产品未及时上线运营可能导致江苏名通 2017 年经营业绩无法达到预期，提请投资者注意该等风险。

为了保证《热江》手游和《新热血江湖》页游及时上线，江苏名通不断加大与上述主打游戏 IP 授权方的沟通力度，进一步完善游戏产品并争取早日上线运营。截至本回复签署日，江苏名通主打产品《热江》手游和《新热血江湖》页游的测试工作已基本完成，预计近期即可正式上线运营。同时，江苏名通为进一步提高自身盈利水平，已计划新增研发并于下半年上线两款手机游戏《天火战神》和《神泣》。上述游戏的上线运营能有效保证全年经营业绩的可实现性。

五、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/14、江苏名通运营及研发游戏充值高峰期较短的风险及 17、江苏名通经营业绩可能无法达到预期的风险”、“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（七）报告期内研发和运营的主要游戏业务数据；十五、江苏名通 2017 年 1-4 月游戏运营及研发情况”及“第十节风险因素/二、本次交易完成后的风险/（一）江苏名通业务经营风险/14、江苏名通运营及研发游戏充值高峰

期较短的风险及 17、江苏名通经营业绩可能无法达到预期的风险”进行了补充披露。

六、独立财务顾问核查意见

经核查，独立财务顾问认为，江苏名通主要游戏的运营相关绩效指标符合游戏运营周期的特点，未出现异常波动。部分游戏由于已经处于衰退期，其运营绩效指标出现明显或持续下滑，存在一定的运营和盈利风险，上市公司已经就该风险进行重大风险提示。2017 年 1-4 月，江苏名通自有运营平台经营状况良好，经营业绩符合预期；已上线自研游戏产品运营结果符合预期；受主打游戏产品未及时上线的影响，江苏名通 2017 年 1-4 月已经实现营业收入及净利润占全年预测总金额的对应比例较低，江苏名通存在经营业绩可能无法达到预期的风险，上市公司已经就此进行重大风险提示。

问题 3、请补充披露标的资产核心管理人员、核心技术人员的姓名、人数及履历信息，包括但不限于学历背景、从业经历、游戏研发成功案例等信息。请财务顾问发表意见。

回复：

一、请补充披露标的资产核心管理人员、核心技术人员的姓名、人数及履历信息，包括但不限于学历背景、从业经历、游戏研发成功案例等信息。

（一）标的资产核心管理人员

江苏名通核心管理人员主要有秦谦、魏义、陈文、张美、魏娜 5 人，其基本情况如下所示：

1、秦谦

姓名	秦谦
职务	董事长
最高学历	本科
毕业学校	江苏大学
所学专业	计算机科学与技术
从业经历	2004 年至今江苏大学职工（科员） 2009 年至今江苏名通信息科技有限公司董事长

2、魏义

姓名	魏义
职务	总裁
最高学历	本科
毕业学校	江苏大学
所学专业	机械制造专业

从业经历	2009 年至今就职于江苏名通信息科技有限公司任总裁
------	----------------------------

3、陈文

姓名	陈文
职务	副总经理
最高学历	专科
毕业学校	江苏省司法警官学校
所学专业	财务会计
从业经历	2004.06-2007.07 就职于南京途乐工贸有限公司任经理 2007.08-2013.04 就职于德晶电子（江苏）有限公司任副总经理 2013.5-至今就职于江苏名通信息科技有限公司任副总经理

4、张美

姓名	张美
职务	副总经理
最高学历	本科
毕业学校	江苏大学
所学专业	英语
从业经历	2009 年-至今就职于江苏名通信息科技有限公司任副总经理

5、魏娜

姓名	魏娜
职务	财务总监
最高学历	大专
毕业学校	中央广播电视大学
所学专业	会计学
从业经历	2008-2010 就职于镇江安达进出口公司任总账会计 2010-至今就职于江苏名通信息科技有限公司任财务总监

（二）标的资产核心技术人员

江苏名通核心技术人员主要有孙森、张春建、张二飞 3 人，其基本情况如下所示：

1、孙森

姓名	孙森
职务	研发总经理、副总经理
最高学历	本科
毕业学校	江苏大学
所学专业	复合材料
从业经历	2011-2013 就职于江苏名通信息科技有限公司 2013-2016 就职于云动网络科技（上海）有限公司任制作人、研发总监 2016-至今就职于江苏名通信息科技有限公司任研发总经理、副总经理
游戏研发案例	《奇迹来了》、《热血江湖传》

2、张春建

姓名	张春建
职务	制作人

最高学历	本科
毕业学校	江苏大学
所学专业	人力资源管理
从业经历	2009年-至今就职于江苏名通信息科技有限公司任制作人
游戏研发案例	《奇迹来了 3D》、《热江》（手游）、《墨香》（手游）

3、张二飞

姓名	张二飞
职务	服务端主程序负责人
最高学历	硕士研究生
毕业学校	江苏大学
所学专业	计算机应用
从业经历	2014-至今就职于南京江大博达信息科技有限公司任服务端主程序负责人
游戏研发案例	《热血江湖传》、《墨香》（手游）、《墨香》（页游）

（三）江苏名通核心管理人员、核心技术人员行业地位

江苏名通自 2013 年涉足游戏研发以来，其核心管理及技术团队已经连续成功开发运营了如《奇迹来了》、《仙境物语》、《热血江湖传》、《墨香》等多款基于韩国知名端游 IP 授权改编的游戏产品，在国内及韩国地区形成了一定的知名度和影响力，并与多家韩国游戏公司签约了《挑战》、《新天上碑》、《神泣》、《劲舞团》等一系列经典 IP 授权，为江苏名通持续成功研发游戏产品奠定了良好的基础。江苏名通核心管理及技术人员具有较强的行业地位。

二、补充披露

上述内容已在重组预案“第四节 交易标的之江苏名通基本情况/六、江苏名通最近三年主营业务发展情况/（十一）江苏名通核心管理、技术人员情况”进行了补充披露。

三、独立财务顾问核查意见

经核查，独立财务顾问认为，江苏名通核心管理人员、核心技术人员拥有较高的学历背景，已经连续成功开发运营了如《奇迹来了》、《仙境物语》、《热血江湖传》、《墨香》等多款基于韩国知名端游 IP 授权改编的游戏产品，在国内及韩国地区形成了一定的知名度和影响力，具有较强的行业地位。

问题 4、上市公司目前从事图书出版、印刷发行等主要业务，标的资产从事游戏开发运营等业务。请结合公司未来的整合方向和经营计划，两

项业务之间是否能产生协同效应，分析说明上市公司收购标的资产的必要性和合理性；并就整合风险作重大风险提示。请财务顾问发表意见。

回复：

一、上市公司收购标的资产的必要性和合理性

（一）公司未来的整合方向和经营计划

2015 年 3 月，国家新闻出版广电总局和中华人民共和国财政部联合发布的《关于推动传统媒体和新兴媒体融合发展的指导意见》指出，要变革和融合传统出版和新兴出版生产经营模式，激发出版融合发展的活力和创造力。同时指出，传统出版企业要积极拓展新技术新业态，运用现代技术引领出版融合发展，驱动转型升级。

为激发出版业务的活力和创造力，推动和拓展新技术新业态，上市公司及其控股股东主动适应经济发展新常态，紧抓外联内合、转型升级这条主线，在坚持出版主业的同时，通过并购、参股、控股等方式加快产业化布局，不断发展数字出版、文化社交、高端印刷等新兴业态，大力实施内容增值工程，不断延伸产业链，实现业务领域的多元板块布局，进一步打造具有影响力的出版传媒企业。

本次重组正是上市公司积极推进资本合作，加快版权资源产业化进程的重大举措。一个将传统出版与新媒体、新业态、新技术交互发展多元利用的开放式体系正在构建。本次交易后，上市公司将新增网络游戏的研发和运营业务。虽然江苏名通与上市公司处于同一产业链上，但与上市公司原有业务存在一定的差异，在业务类型、经营管理等方面也有所不同，上市公司对标的公司的初步整合计划如下：

（1）业务整合

本次交易完成后，江苏名通成为上市公司子公司并纳入合并范围，上市公司利用江苏名通在游戏行业的优势，加强与公司的出版、新媒体业务融合，最大程度发挥协同效应，盘活上市公司传统出版资源、提升上市公司经营效率。

（2）公司治理整合

为实现法律、法规及相关规章制度对上市公司子公司的管理规定，上市公司将协助标的公司构建符合上市公司规范和市场发展要求的内部管理体系。为实现标的公司

确立的经营目标，除依据法律、法规或公司章程规定须由上市公司审议并披露的与标的公司日常经营相关的事项外，标的公司按其内部决策机制对日常经营事项实施决策，保持标的公司经营业务的相对独立性。

（3）财务整合

本次交易完成后，江苏名通成为上市公司的子公司，上市公司将按照上市公司的规范管理要求及内部控制制度进一步提升江苏名通的经营管理水平，完善决策流程，并将江苏名通的财务管理纳入上市公司的统一财务管理体系，防范江苏名通的运营和财务风险，同时将结合江苏名通业务特点，对财务管理及风险控制制度等进行适当的科学调整，提高标的公司运营效率，降低上市公司管控风险。

（4）人员整合

本次交易完成后，上市公司将继续聘任标的公司原管理团队，以保持管理团队的稳定性和竞争优势。

根据本次交易相关安排，江苏名通的关键人员自标的公司股权交割之日起在标的公司至少任职 3 年；同时，标的公司的关键人员均签署了任职期间以及离职后两年内的竞业禁止协议。该等协议将有效保证标的公司核心人员的稳定性。与此同时，上市公司将结合自身业务模式和发展方向，通过制定具有吸引力的福利薪酬制度，建立健全的人才培养体系，提供良好的发展平台，吸引优质人才加盟，完善人才队伍建设。

综上所述，从上市公司未来整合方向和经营计划来看，收购江苏名通符合上市公司“外联内合、转型升级，以改革创新促跨越发展”的战略部署，有助于其以重大项目为抓手，狠抓落实，扎实推进，使得公司经营呈现出主业突出，各业务板块蓬勃发展的良好态势。

（二）上市公司与标的公司的协同效应

1、变革传统出版业，提高上市公司 IP 资源运营能力

作为一种媒体运营思路，IP 经营最早在游戏领域应用。围绕游戏版权做内容衍生，打造出动漫、电影、玩具、图书等产品，形成基于核心产品的立体化产业链条。出版与传媒行业中，内容衍生的理念与经营方式早已存在，IP 经营的核心是版权及原创作品，出版机构长期经营，积累大量作者和优质 IP。但一直以来，出版界并无现象级火

热 IP。直到近几年,《小时代》、《仙侠奇缘之花千骨》、《盗墓笔记》等小说 IP 开始崭露头角,在书影游结合的立体出版中取得佳绩。以 2015 年暑期霸屏剧《花千骨》为例,开播前便已改为漫画出版,播出中手游、网游同步推出。手游上线不到一个月,活跃用户已破 1000 万,一改影视剧衍生游戏乏人问津的局面。手游人群与观剧群体的高度重合,也巩固了电视剧的观众黏性。随后《花千骨》3D 电影版、网络剧番外篇也一一亮相。《花千骨》IP 的立体出版成为全方位运作 IP 的良好范本。

本次交易标的资产江苏名通具有丰富的游戏运营和研发经验。自涉足游戏研发以来,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。具有丰富的 IP 改编经验。通过此次并购,上市公司可借助于江苏名通在游戏研发领域的丰富经验进一步挖掘自身积累的出版 IP 资源,在实现协同发展的同时,实现出版业的跨界增值。

2、利用江苏名通的技术研发优势促进上市公司新媒体融合发展

江苏名通通过近几年的研发积累,已拥有一整套成熟的产品研发与管理体系及市场化、规范化的经营模式,产品研发周期不断缩短、产品质量不断提高、产品研发成本不断降低,技术研发优势逐步形成。

上市公司自涉足幼教新媒体以来,不断加大投入,在少儿教育领域已形成三大业务板块的战略布局,既有针对机构用户的豚宝宝电子课件在全国多个省份多家终端幼儿园所落地,也有针对家庭用户融合“APP、绘本、动画、玩具”为一体的豚宝宝妙趣盒产品投放市场,还有针对幼教市场实体教育培训的豚宝宝成长中心开始营业。上市公司作为传统出版机构,在新媒体领域的技术水平相对不足,相关产品的开发成本相对较高。本次交易完成后,上市公司可借助江苏名通的研发团队、利用其在游戏开发方面的技术优势,迅速提高公司在幼教新媒体领域的技术研发水平,降低产品的开发成本,进一步提升幼教新媒体市场的产品竞争力和市场规模。

综上所述,上市公司收购江苏名通能有效挖掘自身积累的出版 IP 资源,提高上市公司 IP 资源运营能力,实现出版业的跨界增值。同时,江苏名通已形成的产品研发优势可以迅速提高上市公司在幼教新媒体领域的技术研发水平,降低产品的开发成本,提高上市公司经营效率。因此,上市公司收购江苏名通具有必要性和合理性。

二、收购整合风险

本次交易完成后，江苏名通将成为上市公司的全资子公司。根据上市公司的现有规划，江苏名通将继续作为独立经营实体存续并由其原有经营管理团队继续运营。在此基础上，上市公司将从公司经营、企业文化、业务团队、管理制度等方面与其进行整合。虽然上市公司与江苏名通同处于文化经营领域，但由于双方经营模式、业务规模有所不同，未来能否顺利完成整合存在不确定性。若上述整合无法顺利完成，将影响本次交易协同效应的发挥，对上市公司整体经营管理造成不利影响，提请投资者注意相关风险。

在本次交易完成后，上市公司将在经营规划、管理架构和财务管理等方面统筹规划，加强管理，最大程度的降低整合风险。

三、补充披露

上述内容已在重组预案“重大风险提示/一、本次交易相关的风险/（七）收购整合风险”、“第一节 交易概述/一、本次交易的背景和目的/（二）本次交易的目的、（三）上市公司未来的整合方向 and 经营计划”以及“第十节风险提示/一、本次交易相关的风险/（七）收购整合风险”中进行了披露。

四、独立财务顾问核查意见

经核查，独立财务顾问认为，从上市公司未来整合方向和经营计划来看，收购江苏名通符合上市公司“外联内合、转型升级，以改革创新促跨越发展”的战略部署，有助于其以重大项目为抓手，狠抓落实，扎实推进，使得公司经营呈现出主业突出，各业务板块蓬勃发展的良好态势。此外，上市公司收购江苏名通能有效挖掘自身积累的出版 IP 资源，提高上市公司 IP 资源运营能力，实现出版业的跨界增值。同时，江苏名通已形成的产品研发优势可以迅速提高上市公司在幼教新媒体领域的技术研发水平，降低产品的开发成本，提高上市公司经营效率。因此，上市公司收购标的资产具有必要性和合理性。上市公司已就可能存在业务整合风险进行了重大风险提示。

问题 5、请补充披露交易对方与公司董事、监事、高级管理人员、5%以上股东、实际控制人之间是否存在关联关系或其他能够影响公司决策的关系。请财务顾问和律师发表意见。

回复：

一、本次交易的交易对方

本次交易的交易对方包括：（1）合计持有江苏名通 100%股权的股东，即秦谦、魏义、安徽出版集团、镇江宝安、南京钢研。（2）募集配套资金的交易对方安徽出版集团。

二、时代出版董事、监事、高级管理人员、5%以上股东、实际控制人

1、截至本回复出具之日，时代出版的现任董事、监事、高级管理人员情况具体如下：

序号	姓名	职务
1	王民	董事长
2	程春雷	副董事长
3	林清发	总编辑,董事
4	张克文	董事
5	朱寒冬	董事
6	王兵	董事
7	刘永坚	独立董事
8	赵惠芳	独立董事
9	汪莉	独立董事
10	樊宏	独立董事
11	潘振球	监事会主席
12	王晓光	监事
13	夏屹	职工监事
14	韩进	副总经理
15	刘红	副总经理,董事会秘书
16	包云鸿	副总经理
17	桂宾	财务总监

2、根据时代出版在中国证监会指定的上市公司信息披露网站——上海证券交易所官方网站（<http://www.sse.com.cn/>）所披露的公开信息，截至 2017 年 3 月 31 日，持有时代出版 5%以上股份的股东为：安徽出版集团（持股比例 56.79%）、中科大资产经营有限责任公司（持股比例 5.32%）。

3、截至 2017 年 3 月 31 日，安徽出版集团累积持有时代出版 287,240,224 股股份，占时代出版总股本的 56.79%，为时代出版的控股股东。经核查，安徽省人民政府现持有安徽出版集团 100%股权，是安徽出版集团的唯一出资人，是时代出版的实际控制人。

三、交易对方与公司董事、监事、高级管理人员、5%以上股东、实际控制人之间是否存在关联关系或其他能够影响公司决策的关系。

本次交易的交易对方与上市公司董事、监事、高级管理人员、5%以上股东、实际控制人之间的关联关系情况如下：

1、安徽出版集团作为上市公司控股股东，持有上市公司 287,240,224 股股份（占公司总股本的 56.79%），推荐王民、程春雷、林清发、张克文、朱寒冬担任上市公司非独立董事，推荐潘振球、王晓光担任上市公司监事。

2、时代出版董事长王民同时在安徽出版集团兼任董事长职务。

3、时代出版副董事长程春雷同时在安徽出版集团兼任董事职务

4、时代出版总编辑、董事林清发同时在安徽出版集团兼任总编辑职务。

除上述关联关系外，其他交易对方与上市公司董事、监事、高级管理人员、5%以上股东、实际控制人之间不存在关联关系。

截至本回复签署日，安徽出版集团已就调整总编辑任职事宜报请上级主管部门审批，并承诺尽快规范该事宜，且不迟于中国证监会召开审核时代出版本次发行股份购买资产的并购重组委员会会议前，解决规范该等问题。

四、相关方出具的关于关联关系的承诺

（一）上市公司控股股东安徽出版集团承诺

“一、截至本函出具之日，本公司系时代出版的控股股东，时代出版的多名董事同时担任本公司的董事、监事或高级管理人员。本公司与时代出版之间存在关联关系并能够影响时代出版的重大决策。

二、除上述情形外，本公司与时代出版之间不存在其它关联关系（以《企业会计准则》和《上海证券交易所上市规则》的规定为准），不存在中国证监会关于上市公司规范运作规定的对时代出版存在不利影响的行为。”

（二）上市公司 5%以上股东中科大资产经营有限责任公司承诺

“本公司作为时代出版的持股 5%以上股东，就时代出版拟发行股份购买江苏名通相关事宜，承诺如下：

截至本承诺函出具日，本公司与本次交易相关方秦谦、魏义、南京钢研、镇江宝安、镇江德创、西藏泰富、镇江星耀之间无任何关联关系。包括但不限于以下关联关系：

（一）属于直接或者间接控制该等交易相关方的法人或其他组织；

（二）属于由上述第（一）项直接或者间接控制的除该等交易相关方及其控股子公司以外的法人或其他组织；

（三）属于由该等交易相关方的关联自然人直接或者间接控制的，或者由关联自然人担任董事、高级管理人员的法人或其他组织。该等交易相关方关联自然人指：

1、直接或间接持有该等交易相关方 5%以上出资份额的自然人；

2、该等交易相关方合伙人和高级管理人员；

3、第（一）项所列法人的董事、监事和高级管理人员；

4、上述第 1 项和第 2 项所述人士的关系密切的家庭成员，包括配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、配偶的兄弟姐妹、子女配偶的父母；

（四）属于持有该等交易相关方 5%以上出资份额的法人或其他组织；

（五）属于中国证监会、上海证券交易所根据实质重于形式原则认定的其他与该等交易相关方有特殊关系，可能导致该等交易相关方利益对其倾斜的法人或其他组织。”

（三）上市公司董事、监事、高级管理人员承诺

“本人作为时代出版的董事/监事/高级管理人员，就时代出版拟发行股份购买江苏名通相关事宜，承诺如下：

截至本承诺函出具日，本人与本次交易相关方中的秦谦、魏义、南京钢研、镇江宝安、镇江德创、西藏泰富、镇江星耀之间无任何关联关系。包括但不限于以下关联关系：

（一）属于直接或间接持有该等交易相关方 5%以上出资份额的自然人；

（二）属于该等交易相关方合伙人和高级管理人员；

（三）属于直接或者间接控制该等交易相关方的法人或其他组织的董事、监事和高级管理人员；

（四）属于该等交易相关方的关系密切家庭成员或上述第（一）项和第（二）项所述人士的关系密切的家庭成员，包括配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、配偶的兄弟姐妹、子女配偶的父母；

（五）属于中国证监会、上海证券交易所根据实质重于形式原则认定的其他与该等交易相关方有特殊关系，可能导致该等交易相关方利益对其倾斜的自然人。”

（四）交易对方秦谦及魏义承诺

“根据本次发行股份购买资产的自然人交易对方秦谦、魏义出具的承诺函，确认其与时代出版及其董事、监事、高级管理人员、时代出版的控股股东及其董事、监事、高级管理人员之间无任何关联关系。包括但不限于以下关联关系：

（一）属于直接或间接持有上市公司 5%以上股份的自然人；

（二）属于上市公司董事、监事和高级管理人员；

（三）属于直接或者间接控制上市公司的法人或其他组织的董事、监事和高级管理人员；

（四）属于上述第（一）项和第（二）项所述人士的关系密切的家庭成员，包括配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、配偶的兄弟姐妹、子女配偶的父母；

（五）属于中国证监会、上海证券交易所或者上市公司根据实质重于形式原则认定的其他与上市公司有特殊关系，可能导致上市公司利益对其倾斜的自然人。”

（五）交易对方镇江宝安、南京钢研及其他相关方镇江德创、西藏泰富、镇江星耀承诺

“本企业与时时代出版及其董事、监事、高级管理人员、时代出版的控股股东及其董事、监事、高级管理人员之间无任何关联关系。包括但不限于以下关联关系：

（一）属于直接或者间接控制上市公司的法人或其他组织；

（二）属于由上述第（一）项直接或者间接控制的除上市公司及其控股子公司以外的法人或其他组织；

（三）属于由上市公司的关联自然人直接或者间接控制的，或者由关联自然人担任董事、高级管理人员的法人或其他组织。上市公司关联自然人指：

1、直接或间接持有上市公司 5%以上股份的自然人；

2、上市公司董事、监事和高级管理人员；

3、第（一）项所列法人的董事、监事和高级管理人员；

4、上述第 1 项和第 2 项所述人士的关系密切的家庭成员，包括配偶、年满 18 周岁的子女及其配偶、父母及配偶的父母、兄弟姐妹及其配偶、配偶的兄弟姐妹、子女配偶的父母；

（四）属于持有上市公司 5%以上股份的法人或其他组织；

（五）属于中国证监会、上海证券交易所或者上市公司根据实质重于形式原则认

定的其他与上市公司有特殊关系，可能导致上市公司利益对其倾斜的法人或其他组织。”

五、补充披露

上述内容已在重组预案“第三章 交易对方基本情况/四、本次重组交易对方有关情况的说明”中进行了补充披露。

六、独立财务核查意见

经核查，独立财务顾问认为，本次发行股份购买资产的交易对方以及募集配套资金认购方安徽出版集团是上市公司的控股股东，并向上市公司推荐了董事、监事或高级管理人员，存在关联关系，能够影响公司决策行为。除上述关联关系外，本次交易的其他交易对方与上市公司董事、监事、高级管理人员、5%以上股东、实际控制人之间不存在关联关系。同时，上市公司控股股东安徽出版集团、中科大资产经营有限责任公司、上市公司董监高、本次交易的交易对方分别出具关于无关联关系的承诺函。

（本页无正文，为《申万宏源证券承销保荐有限责任公司关于上海证券交易所<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二次问询函>相关问题之专项核查意见》之签署页）

申万宏源证券承销保荐有限责任公司

2017年5月23日