

浙江帝龙文化发展股份有限公司 关于对深圳证券交易所问询函回复的公告

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

浙江帝龙文化发展股份有限公司（以下简称“帝龙文化”或“公司”）收到了深圳证券交易所下发的《关于对浙江帝龙文化发展股份有限公司的问询函》（中小板问询函【2018】第 105 号）。收到问询函后，公司董事会予以高度重视，积极组织相关各方对《问询函》所关注的事项及问题进行了认真讨论，现就问询函中相关问题的回复公告如下：

（如无特别说明，本回复中的简称均与帝龙文化 2018 年 1 月 30 日公告之《关于全资子公司收购资产的公告》中所定义的词语或简称具有相同的含义。）

第一部分：关于全资子公司收购资产事宜

问题一：请补充披露收购标的深圳米趣玩科技有限公司（以下简称“米趣玩”）目前主要游戏的产品类型、运营状态、业务模式、盈利模式和收入确认政策以及玩家数量、付费玩家数量、充值消费比、用户平均在线时长、活跃用户数、玩家 ARPPU 值、玩家结构分布等信息。

回复：

一、米趣玩目前主要游戏的产品类型、运营状态及游戏产品的运营数据

（一）主要游戏的产品类型、运营状态

截至本问询函回复之日，米趣玩共有 6 款移动单机游戏在运营，移动网络游戏 2 款正在运营中，其基本情况如下：

1、单机游戏产品情况：

序号	游戏名称	上线时间	游戏类型	目前状态
1	消灭彩色方块	2016.5	消除类	运营中
2	天空消消城	2016.8	消除类	运营中
3	趣尚斗地主	2016.9	棋牌类	运营中
4	消除小分队	2017.4	消除类	运营中
5	消消俱乐部	2017.6	消除类	运营中
6	解密连连连	2017.6	解密类	运营中

2、网络游戏产品情况：

序号	游戏名称	上线时间	游戏类型	目前状态
1	三国战争	2017 年 10 月	策略类游戏（手游）	运营中
2	华夏芸青传	2018 年 2 月	大型多人在线动作角色扮演游戏（手游）	运营中

注：《华夏芸青传》于 2018 年 2 月 1 日上线，该款游戏运营数据尚未取得。

（二）米趣玩游戏产品运营数据、玩家分布情况

1、米趣玩游戏产品运营数据

（1）单机游戏产品运营情况

游戏名称	年份	月份	使用用户数 (万人)	新增用户数 (万人)	当月付费用户数 (万人)	当月信息费(万元)	使用用户 ARPU (元)	玩家 ARPPU (元)
消灭彩色方块	2016	5	17.37	12.41	1.73	39.09	2.25	22.6
	2016	6	16.36	12.58	1.72	38.87	2.38	22.6
	2016	7	19.82	13.21	2.05	48.16	2.43	23.49
	2016	8	21.63	14.42	2.31	55.28	2.56	23.93
	2016	9	18.4	13.14	2.1	51.34	2.79	24.45
	2016	10	21.28	14.18	2.34	59.74	2.81	25.53

游戏名称	年份	月份	使用用户数 (万人)	新增用户数 (万人)	当月付费用户数 (万人)	当月信息费(万元)	使用用户ARPU (元)	玩家ARPPU (元)
	2016	11	14.77	10.94	1.56	36.69	2.48	23.52
	2016	12	7.91	6.09	0.77	17.37	2.2	22.56
	2017	1	20.06	15.43	2.02	47.67	2.38	23.6
	2017	2	22.66	15.11	2.48	59.15	2.61	23.85
	2017	3	20.1	13.4	2.22	52.82	2.63	23.79
	2017	4	14.03	10.02	1.44	34.08	2.43	23.67
	2017	5	15.28	10.91	1.62	36.57	2.39	22.57
	2017	6	15.29	11.77	1.64	35.24	2.3	21.49
	2017	7	13.81	9.21	1.49	31.07	2.25	20.85
	2017	8	16.43	10.95	1.89	39.03	2.38	20.65
	2017	9	9.97	7.67	1.11	22.97	2.3	20.69
	2017	10	12.77	8.51	1.35	28.5	2.23	21.11
	2017	11	5.31	4.08	0.54	10.51	1.98	19.46
	2017	12	1.46	0.97	0.14	2.53	1.73	18.07
天空消消城	2016	8	11.55	7.7	1.12	27.64	2.39	24.68
	2016	9	20.09	14.35	1.99	51.34	2.56	25.8
	2016	10	32.27	21.51	3.39	83.64	2.59	24.67
	2016	11	32.08	23.77	3.05	77.96	2.43	25.56
	2016	12	18.03	13.87	1.74	42.19	2.34	24.25
	2017	1	35.67	27.44	3.45	84.75	2.38	24.57
	2017	2	35.26	23.51	3.77	91.41	2.59	24.25
	2017	3	28.43	18.95	2.93	69.08	2.43	23.58
	2017	4	17.52	12.51	1.73	39.41	2.25	22.78
	2017	5	12.31	8.8	1.08	26.6	2.16	24.63
	2017	6	12.77	9.82	1.12	26.43	2.07	23.6
	2017	7	20.7	13.8	1.91	45.46	2.2	23.8
	2017	8	18.92	12.62	1.79	42.58	2.25	23.79
	2017	9	13.92	10.71	1.21	27.57	1.98	22.79
	2017	10	12.92	8.62	1.13	24.43	1.89	21.62

游戏名称	年份	月份	使用用户数 (万人)	新增用户数 (万人)	当月付费用户数 (万人)	当月信息费(万元)	使用用户ARPU (元)	玩家ARPPU (元)
	2017	11	14.89	11.45	1.26	26.27	1.76	20.85
	2017	12	4.68	3.12	0.39	7.58	1.62	19.44
趣尚斗地主	2016	9	10.56	7.04	0.97	25.67	2.43	26.46
	2016	10	42.07	30.05	4.06	107.54	2.56	26.49
	2016	11	63.24	45.17	6.42	160.51	2.54	25
	2016	12	38.81	29.86	3.57	94.32	2.43	26.42
	2017	1	88.28	58.85	8.99	238.36	2.7	26.51
	2017	2	84.58	60.41	10.08	252.71	2.99	25.07
	2017	3	51.98	39.98	6.05	142.22	2.74	23.51
	2017	4	34.01	22.67	3.41	88.76	2.61	26.03
	2017	5	23.22	15.48	2.51	58.51	2.52	23.31
	2017	6	32.74	23.39	3.41	83.69	2.56	24.54
	2017	7	24.1	16.07	2.53	59.86	2.48	23.66
	2017	8	11.68	8.65	1.16	28.38	2.43	24.47
	2017	9	12.76	9.82	0.94	22.97	1.8	24.44
	2017	10	7.8	6	0.82	20.35	2.61	24.82
	2017	11	6.25	4.17	0.66	15.76	2.52	23.88
	2017	12	4.32	2.88	0.41	10.11	2.34	24.66
消除小分队	2017	4	16.25	11.61	1.43	36.57	2.25	25.57
	2017	5	12.31	8.8	1.16	29.92	2.43	25.79
	2017	6	26.84	20.65	2.9	74.88	2.79	25.82
	2017	7	27.98	18.65	3.12	79.56	2.84	25.5
	2017	8	35.84	23.89	4.08	106.44	2.97	26.09
	2017	9	26.79	20.61	2.99	78.11	2.92	26.12
	2017	10	48.65	32.43	5.69	150.62	3.1	26.47
	2017	11	72.96	56.13	8.1	220.64	3.02	27.24
	2017	12	83.52	55.68	9.46	237.54	2.84	25.11
消消俱乐部	2016	6	9.39	7.22	0.82	19.43	2.07	23.7
	2016	7	10.7	8.23	0.98	24.08	2.25	24.57

游戏名称	年份	月份	使用用户数 (万人)	新增用户数 (万人)	当月付费用户数 (万人)	当月信息费(万元)	使用用户ARPU (元)	玩家ARPPU (元)
	2016	8	15.69	10.46	1.6	38.69	2.47	24.18
	2016	9	15.13	10.08	1.51	35.94	2.38	23.8
	2016	10	12.67	9.05	1.26	29.87	2.36	23.71
	2016	11	12.23	8.74	1.17	27.52	2.25	23.52
	2016	12	6.67	5.13	0.66	14.89	2.23	22.56
	2017	1	17.91	11.94	1.6	37.08	2.07	23.18
	2017	2	18.54	13.24	2.03	48.39	2.61	23.84
	2017	3	18.81	14.47	2.01	48.76	2.59	24.26
	2017	4	16.79	11.19	1.75	42.6	2.54	24.34
	2017	5	29.22	19.48	3.35	83.11	2.84	24.81
	2017	6	32.94	23.53	3.71	92.5	2.81	24.93
	2017	7	17.79	11.86	1.93	45.46	2.56	23.55
	2017	8	8.57	6.35	0.78	17.74	2.07	22.74
	2017	9	7.7	5.92	0.74	16.08	2.09	21.73
	2017	10	8.87	6.82	0.76	16.28	1.84	21.42
	2017	11	16.34	10.9	1.69	36.77	2.25	21.76
	2017	12	16.64	11.09	1.77	40.43	2.43	22.84
解密连连连	2017	6	26.22	18.73	2.56	66.07	2.52	25.81
	2017	7	23.23	15.49	2.62	64.41	2.77	24.58
	2017	8	34.34	25.43	3.75	95.8	2.79	25.55
	2017	9	17.25	13.27	1.78	45.95	2.66	25.81
	2017	10	56.91	43.78	6.03	154.69	2.72	25.65
	2017	11	70.75	47.17	8.01	210.13	2.97	26.23
	2017	12	71.06	47.37	7.91	207.21	2.92	26.2

注 1：移动单机游戏的核心逻辑均封装在游戏程序包内，用户安装完成使用游戏时，是在与程序事先设定好的游戏内容进行逻辑交互，无外部交互，因此无法获得移动单机游戏充值消费比、用户平均在线时长。

注 2：由于移动单机游戏不会记录用户登陆游戏的次数，仅记录用户是否登陆游戏，因此当月使用用户数即视同移动单机游戏的活跃用户情况。

（2）网络游戏产品运营情况

游戏名称	月份	月充值流水（万元）	新增激活用户数（人）	付费玩家数量（人）	月活跃玩家数（人）	玩家 A RPPU 值（元）	人均 A RPU 值（元）
三国战争	2017 年 10 月	17.18	11,007	866	11,007	198.44	15.61
	2017 年 11 月	43.17	19,132	1,223	21,258	352.96	20.31
	2017 年 12 月	259.88	50,827	8,736	57,113	297.48	45.50

注 1：由于《华夏芸青传》于 2018 年 2 月份上线，该款游戏运营数据尚未取得。

注 2：米趣玩网络游戏运营策略为合服，即单个服务器运营一段时间后会多个服务器进行合并，合并时会删除原有数据，所以导致历史数据（包括历史的在线时长与消费记录）无法取得，进而导致充值消费比、用户平均在线时长等数据无法取得。

2、米趣玩游戏产品玩家分布情况

米趣玩根据后台服务器记录的 IP 地址推断统计的游戏玩家地域分布信息情况如下：

游戏名称	排名	地区	占比
三国战争	1	华东地区	25.33%
	2	华南地区	21.87%
	3	华北地区	14.21%
	4	华中地区	13.70%
	5	西南地区	11.19%
	6	东北地区	7.52%
	7	西北地区	6.18%
	合计		100.00%

注 1：移动网络游戏接入网络时，由于用户使用手机访问网络时可能使用代理软件等原因，导致透过用户访问 IP 地址来推断用户所处的地域信息与其真实 IP 地址、地域分布信息可能存在差异。

注 2：移动单机游戏 SDK 功能有待完善，未记录用户的 IP 地址，进而导致用户地域信息无法推断。

注 3：为保护用户个人隐私，电信运营商并不向第三方提供手机用户个人信息，因此米趣玩无法获取移动单机游戏玩家的真实个人信息，从而无法获取玩家的年龄数据等信息。

二、米趣玩业务模式、盈利模式和收入确认政策

（一）米趣玩业务模式

米趣玩的业务主要为移动单机游戏的发行、移动网络游戏的发行和广告推广。米趣玩作为移动游戏的发行商，通过获得优质游戏产品并与渠道商合作将游

戏进行多渠道推广。米趣玩根据各广告客户的移动广告推广需求匹配优质广告资源，通过向各线上发行渠道购买移动广告投放流量，将广告主的广告内容进行推送。

米趣玩的移动单机游戏运营模式包括发行模式；移动网络游戏运营模式包括发行模式及联合运营模式。

1、发行模式

米趣玩作为移动游戏的发行商，获取游戏开发商的游戏产品在指定地区的代理发行权，通过与多家渠道商的合作，将该游戏产品通过多种渠道进行推广。在发行模式下，米趣玩主要负责：

（1）引入游戏产品，为游戏产品提供发行服务；

（2）为游戏产品提供电信运营商短信计费代码接入功能，支持游戏用户通过运营商短信确认扣缴话费以实现小额支付，并与电信运营商或电信增值业务服务运营商进行充值话费与业务数据对账，在双方核对数据确认无误后，米趣玩确认营业收入，再按照其与开发商、渠道商的合作协议进行分成结算；

（3）根据不同游戏产品的目标用户及各渠道定位，结合产品投放与公共关系计划等，制定发行策略，策划游戏内各类活动并实施；

（4）与各个线上渠道及线下渠道的合作与维护管理，对游戏用户属性、玩家行为、计费行为等数据进行收集统计，并对各渠道的投放效果进行 ROI（投资回报率）分析；

（5）通过 SDK 功能设定，定制各类广告展示内容，以横幅、插屏等形式推送游戏场景广告；

（6）产品版本迭代更新、指导游戏开发商对游戏内容和重要设置（如道具收费点）进行修改和优化、服务器及产品端的技术支持和维护，提供客户服务。

移动游戏渠道商、电信运营商或电信增值业务服务运营商将其在游戏中取得的收入扣除相关费用后按协议约定的比例分成给米趣玩，在双方核对数据确认无误后，米趣玩确认营业收入，再按照其与开发商及渠道商的合作协议进行分成。

2、联合运营模式（移动网络游戏适用）

联合运营模式是指米趣玩就特定移动网络游戏产品与多家游戏运营商合作，在特定地区共同运营该游戏产品。在该模式下，米趣玩负责提供游戏产品引入、游戏内各类活动的策划与实施、指导游戏开发商对游戏内容和重要设置（如道具收费点）进行修改和优化、并提供部分客户服务。游戏运营商负责在各自平台上运营该游戏产品、联运平台内游戏产品推广活动的策划与实施。联合运营的优势在于整合合作双方的资源优势，降低运营风险，充分利用各游戏平台的资源运营游戏，扩展了游戏的覆盖面，增加了游戏的盈利机会。

在联合运营模式下，移动网络游戏运营商将其在游戏中取得的收入扣除相关费用后按协议约定的比例分成给米趣玩，在双方核对数据确认无误后，米趣玩确认营业收入，再按照其与开发商的合作协议进行分成。米趣玩作为发行商联合运营了《三国战争》，涉足移动网络游戏领域。

3、广告推广业务模式

米趣玩根据各移动游戏领域客户、APP 应用领域客户的移动广告推广需求匹配优质广告资源，向其他广告平台购买移动广告投放流量推送广告内容，一方面满足了广告主的推广需求，另一方面亦帮助广告平台实现流量变现。

（二）米趣玩盈利模式

米趣玩的游戏产品采用的是虚拟道具销售收费模式。按虚拟道具收费是指为玩家提供游戏的免费下载和免费的游戏娱乐体验，游戏玩家下载并安装完游戏后，即可参与游戏而无须支付任何费用，若玩家希望进一步加强游戏体验，则需付费购买游戏中的虚拟道具。

目前，米趣玩的主营业务为移动单机游戏的发行、移动网络游戏的发行和广告推广，按照业务类型不同分别确认为发行业务收入（进一步细分为移动单机游戏与移动网络游戏的发行业务收入）及广告推广。

米趣玩通过发行移动游戏产品，按照与移动游戏运营商（电信运营商及电信增值业务服务运营商）约定的收入分成比例取得发行业务收入；在与各游戏渠道商保持良好合作关系的基础上，米趣玩根据移动游戏领域客户、APP 应用领域客

户的移动广告推广需求，通过米趣玩广告平台购买移动广告投放流量，将广告主的广告内容进行推送，并根据双方约定的结算方式确认移动广告收入。

（三）收入确认政策

米趣玩的营业收入主要来源于移动游戏发行业务收入和广告推广收入。

米趣玩对于手机单机游戏发行收入在收到电信运营商或服务商提供的计费账单并经公司业务部、财务部等相关部门核对确认后，确认为营业收入。

米趣玩的广告推广及网络游戏发行收入在公司取得合作方提供的按协议约定计算并经双方核对无误的计费账单后，确认为收入。

问题二：米趣玩研发团队人数、研发成本、研发周期、储备游戏及其开发进程、市场同类游戏产品运营情况以及游戏研发的相关风险。

一、米趣玩的研发情况

截至问询函回复之日，米趣玩的研发团队核心成员共有 7 人，其具体情况如下：

序号	姓名	民族	职务	学历	从业经验
1	罗勇	汉	游戏策划/渠道运营经理	本科	2009 年参加工作，曾任职于深圳市达趣科技有限公司，对游戏行业有较为深刻的理解，2016 年加入米趣玩。
2	姜雅戈	汉	游戏策划/运营经理	本科	2017 年加入米趣玩，主要负责单机游戏和线上硬核渠道的相关工作。参与了全民消消消，消消俱乐部，解密连连连等几款游戏的制作和上线。
3	林章凤	汉	游戏研发	本科	2014 年参加工作，曾任职于长沙睿哲科技网络公司和广州元曜软件有限公司，先后参与游戏开发《一个都不能死》、《天天加速》、《兄妹逃亡》《跑胡子》、《斗地主》；负责过宝宝认知系列游戏的研发和游戏框架设计，并先后研发出 30 多款儿童早教类游戏，例如：宝宝认数字，宝宝认字母等认知游戏；于 2016 年加入米趣玩。
4	史玉鑫	汉	游戏研发	本科	2016 年参加工作，曾任职于武汉兴旺通达网络科技有限公司，曾参与开发过《激情四射》、《青莲剑侠传》，《糖果消消乐》、《贪吃蛇》、

					《飞机大战》等游戏，负责多款游戏的主要研发工作。于 2017 年加入米趣玩。
5	胡静	汉	游戏测试	本科	2014 年参加工作，曾就职于深圳标域汽车有限公司，负责雪佛兰系列车型的销售工作。于 2015 年 9 月加入米趣玩，主要负责游戏测试、渠道关系的维护沟通以及问题的反馈与修改。
6	曾翠钰	汉	游戏测试	大专	于 2017 年加入米趣玩，负责游戏的测试与运营。
7	张可信	汉	美术支持	大专	曾任职于畅想东方，第七大道，进化论网络科技有限公司，参与过《神曲》、《地下城与勇士》、《拳皇 ol》，曾参与腾讯相关的游戏外包图。

米趣玩游戏产品的研发情况如下：

游戏名称	研发成本（万元）	研发周期（月）
消灭彩色方块	24	4
消消俱乐部	24	3.5
天空消消城	30	4
趣尚斗地主	26	4
消除小分队	30	5
解密连连连	24	4

二、米趣玩游戏储备情况

截至目前，米趣玩主要游戏储备情况如下：

游戏名称	游戏类型	研发阶段	取得方式	上线时间
华夏芸青传	大型多人在线动作角色扮演游戏（手游）	运营中	独代	2018 年 2 月
神怒	大型多人在线角色扮演游戏（手游）	产品测试中	联运	2018 年 4 月
御剑八荒	大型多人在线角色扮演游戏（手游）	产品测试中	独代	2018 年 6 月
狂战三国	策略类游戏（手游）	产品研发中	独代	2018 年 7 月

《华夏芸青传》是一款纯正古典仙侠题材的大型多人在线角色扮演手机游戏，于 2018 年 2 月 1 日在三星应用商店首发上线。同类产品为网易的《九洲海上牧云记》，自 2017 年末上线以来，已持续在 iOS App Store 角色扮演游戏、动

作游戏分类页面上处于推荐状态。

《神怒》是一款魔幻题材的动作类角色扮演游戏，目前产品正在测试中，预计于 2018 年 4 月上线。同类产品为腾讯的《六龙争霸》。

《御剑八荒》是一款魔幻题材的大型多人在线角色扮演游戏，目前产品正在测试中，预计 2018 年 6 月上线。同类产品为《全民奇迹》，《全民奇迹》于 2014 年上线后备受好评，曾于 2014 年 12 月登顶 iOS App Store 游戏下载排名第一名。

《狂战三国》是一款三国题材的策略类游戏手机游戏，为正在运营《三国战争》的二代产品，预计于 2018 年 7 月上线。

三、相关风险提示

随着移动游戏行业的快速发展，游戏产品的数量大幅增加，同类游戏产品之间的竞争日趋激烈，而且移动游戏行业具有产品更新换代快、生命周期有限、用户偏好转换快等特点。未来只有玩法新颖、品质高、推广效果好的游戏产品才能被市场认可，取得较高的盈利。游戏企业需要不断开发和推出成功的新游戏产品，方能使公司业绩实现稳定和增长。

虽然米趣玩储备游戏的同类游戏产品市场运营状况良好，但若在游戏产品代理发行的过程中对市场偏好的判断出现偏差、对新技术的发展趋势不能准确把握、对游戏投放周期的管理不够精准，或者未能与足够多实力较强的渠道商建立稳定的合作关系，将导致米趣玩发行的移动游戏产品难以获得玩家的认可。此外未来米趣玩推出的游戏产品是否仍能取得玩家喜爱存在一定的不确定性；同时游戏的故事内容、角色设计及操作方式等要素是否能被玩家接受也具有一定的不确定性。上述的不确定性均会对米趣玩的经营业绩产生不利影响。

问题三：请结合米趣玩市场占有率、业绩增长的可持续性、品牌形象、主要客户等补充披露本次收购增值率高的具体原因。

回复：

一、市场占有率

近年来我国移动游戏市场规模快速发展，根据艾瑞咨询发布的《2017 年中

国移动游戏行业研究报告》，2016 年我国移动游戏市场规模达到 1,022.8 亿元，2017 年达到 1,445.8 亿元，增长率为 41.4%。

米趣玩成立于 2014 年，公司凭借对游戏行业的深刻理解实现业务的快速发展。2016 年度、2017 年度米趣玩实现收入 4,052.61 万元、5,316.08 万元，实现净利润 332.05 万元、1,509.77 万元。公司代理发行的游戏产品取得了各知名游戏渠道商的好评。

根据我国移动游戏行业规模和米趣玩的营业收入情况，目前米趣玩市场占有率相对较低。本次交易完成后，帝龙文化将充分利用上市公司平台优势、资金优势、品牌优势及规范化管理运营经验积极支持米趣玩业务的发展，充分发挥米趣玩潜力。

二、业绩增长的可持续性

1、团队经验的积累

米趣玩是作为一家移动游戏发行企业，人才团队是其在市场竞争中取得成功并保持领先的关键因素。米趣玩自成立之初便高度重视吸纳优秀人才，通过两年多的发展已建立起一支覆盖商务运营、技术开发和市场推广的专业人才队伍。团队核心人员团队成员曾先后任职于上海恺英网络科技有限公司、北京开心人信息技术有限公司、虎牙直播等知名互联网企业，具有多年游戏行业工作经验，与游戏行业上下游沟通密切，熟悉游戏行业市场需求，同时具有较强的运营推广，从而保证米趣玩在优质游戏引入、渠道体系建设以及运营效率提升方面保持竞争优势。

米趣玩的核心成员有着丰富的游戏运营、发行经验。米趣玩部分核心团队成员介绍如下：

姓名	职位	介绍
王杰	移动游戏运营经理	曾任职于上海恺英网络科技有限公司和上海灵娱网络科技有限公司，先后参与运营页游项目《龙吟三国》、《炎黄传奇》、《坦克大战》、《Blade》，负责《魔晶幻想》、《暴风王座》运营工作。
蔡诗瑜	移动游戏运营经理	曾任职于互爱互动（北京）科技有限公司，负责《胡莱三国》、《小小军团合战三国》、《勇者大作战》、《中超风云》、《焚天之怒》、《火柴人联盟》、《神曲》等游戏的渠道运营工作，具有丰富的游戏渠道运营工

		作经验。
林章凤	游戏研发	曾任职于长沙睿哲科技网络公司和广州元曜软件有限公司，先后参与游戏开发《一个都不能死》、《天天加速》、《兄妹逃亡》、《跑胡子》、《斗地主》；负责过宝宝认知系列游戏的研发和游戏框架设计，并先后研发出30多款儿童早教类游戏，例如：宝宝认数字，宝宝认字母等认知游戏。
史玉鑫	游戏研发	曾任职于武汉兴旺通达网络科技有限公司，曾参与开发过《激情四射》、《青莲剑侠传》、《糖果消消乐》、《贪吃蛇》、《飞机大战》等游戏，负责多款游戏的主要研发工作。
姜雅戈	游戏策划/ 运营经理	主要负责单机游戏和线上硬核渠道的相关工作。参与了《全民消消消》、《消消俱乐部》、《解密连连连》等几款游戏的制作和上线。

2、专业高效的的游戏引入机制

作为移动游戏的发行商，米趣玩制定了一套完整的移动游戏产品引入流程，涵盖市场调研、策略制定、研发商接洽、游戏评测及签约等各个阶段。基于对移动游戏市场的发展趋势、游戏玩家的需求变化、移动游戏开发者的产品研发动态及趋势等因素的密切关注与理解，随着对发行游戏产品市场表现的判断能力不断提升、游戏发行运维经验的不断积累、玩家体验的持续优化，米趣玩的游戏发行收入增长明显。专业高效的的游戏引入机制是米趣玩游戏代理发行业务稳定发展的重要保障。

目前，米趣玩发行的《华夏芸青传》已于2018年2月1日登陆三星应用商店，并于2018年2月2日进入三星分类榜“角色扮演”第4名。此外米趣玩还储备了《神怒》、《御剑八荒》、《狂战三国》等多款优质移动网络游戏，未来米趣玩将继续增加代理发行移动游戏产品数量，进一步增厚各类型移动游戏优质内容的储备。

3、丰富的发行运营经验

自成立以来，米趣玩逐步构建了较为完善的服务体系，包括从游戏的引入、端口接入、渠道推广及完善的客户服务等。米趣玩根据不同渠道用户的行为与运营情况，进一步考虑对各个渠道的资源分配或增加更多有潜质的发行渠道；同时，为了提高用户粘性、增加游戏产品营收，米趣玩还通过观察运营指标、把握运营节奏、合理定价，策划促销活动。丰富的发行运营经验使得米趣玩具有较高的移动游戏产品运营效率、较长的运营周期，并基于此不断打造米趣玩在移动游戏发

行领域的品牌。

4、广泛的渠道体系

经过近年来的发展，米趣玩建立了广泛的游戏渠道体系，成功推广《三国战争》、《天空消消城》、《趣尚斗地主》、《华夏芸青传》等多款移动游戏，其推广、发行能力在游戏运营行业中得到认可，截至本问询函回复之日，米趣玩合作的部分游戏渠道商情况如下：

项目	渠道介绍
第三方应用商店	360、应用宝、百度、九游游戏中心
终端方应用商店	oppo、金立、魅族、小米、三星应用商店
电信运营商应用商店	中国移动、中国联通、中国电信
垂直渠道	爱思助手
广告渠道	和讯华谷、酷誉网络、道有道、全民互动、掌娱炫动、中至数据、米玩网络、易简广告、竞趣信息、盈华讯方通、移商讯、搜虎网络、禅游科技、中智资讯、时代星辰、春秋文书、栢尧云游、立燊网络、游卡信息、金泰鼎盛、聚源网络、赞诚网络、汇泽信息、智能达鑫、硕洋时代、隆讯科技等

综上，米趣玩优秀的人才团队、专业高效的游戏引入机制、丰富的发行运营经验和广泛的渠道体系保障了米趣玩业绩增长的可持续性。

三、米趣玩品牌形象

米趣玩自成立至今，一直注重于发掘、选取并代理运营优质的游戏产品，已成功代理发行《三国战争》、《蛋蛋保卫战》、《欢乐弹幕捕鱼》、《天空消消城》、《趣尚斗地主》等多款移动游戏在玩家间拥有出众的口碑并树立了良好的品牌形象。

其中，《三国战争》于 2017 年 12 月 18 日收录到华为游戏中心首页“运筹帷幄，英雄辈出”第 13 名，2018 年 1 月 17 日进入三星应用商店首页“精品游戏”排行榜第六位以及游戏首页推荐“人气网游”第二位；《华夏芸青传》于 2018 年 2 月 1 日在三星应用商店首发，上线后收录入三星游戏推荐“精品游戏”排行榜，2018 年 2 月 2 日进入三星分类榜“角色扮演”第 4 名。

上述优质游戏产品在激烈的市场竞争中取得的成功为米趣玩建立了良好的

品牌形象。好的品牌形象有利于公司业务的发展，是游戏发行公司的核心竞争优势之一。

四、米趣玩主要客户

2016 年度、2017 年度，米趣玩前五大客户及占收入比重情况如下：

单位：万元

序号	客户名称	销售额 (万元)	占当期营业收入比重
2017 年度			
1	江苏旭升网络科技有限公司	791.43	14.89%
2	深圳市盈华讯方通信技术有限公司	641.58	12.07%
3	武汉网胜科技有限公司	467.96	8.80%
4	深圳市摩掌信息技术有限公司	414.53	7.80%
5	深圳市卓越尚才网络有限公司	297.19	5.59%
合计		2,612.69	49.15%
2016 年度			
1	深圳市应美科技有限公司	580.07	14.31%
2	苏州乐米信息科技股份有限公司	495.77	12.23%
3	深圳市富益铭润信息科技有限公司	312.04	7.70%
4	深圳市盈华讯方通信技术有限公司	262.21	6.47%
5	深圳市快闪科技有限公司	161.02	3.97%
合计		1,811.10	44.69%

五、米趣玩增值率情况

1、米趣玩本次收购估值情况

根据帝龙文化下属全资子公司苏州美生元信息科技有限公司（以下简称“美生元”）与畅联信息、天津有度、苏州诚美真和管理咨询合伙企业（有限合伙）签署的《股权转让协议》，美生元受让米趣玩 100%股权，受让款总额为 23,680 万元人民币。畅联信息和刘文丰共同向美生元承诺：米趣玩 2018 年度净利润不低于 2,200 万元；米趣玩 2019 年度净利润不低于 2,700 万元；米趣玩 2020 年度净利润不低于 3,200 万元。以米趣玩业绩承诺第一年净利润计算，此次美生元收

购米趣玩 100%股权的市盈率为 10.76 倍。

截至 2017 年 12 月 31 日，米趣玩经审计净资产为 3,779.06 万元，此次美生元收购米趣玩 100%股权的市净率为 6.27 倍。

2、米趣玩本次收购估值与同行业游戏公司估值情况对比

近年来，A 股上市公司收购游戏行业企业的案例较多，与米趣玩业务类型相似的收购交易及其对应的市盈率情况如下表：

上市公司	标的资产	评估基准日	交易价格 (万元)	承诺期首年市 盈率 (倍)	市净率 (倍)
中南文化	值尚互动 100%股权	2015/7/31	87,000.00	14.50	24.11
天舟文化	游爱网络 100%股权	2015/12/31	162,000.00	13.50	15.68
三七互娱	智铭网络 49% 股权	2016/4/30	25,480.00	13.00	24.28
巨龙管业	北京拇指玩 100%股权	2016/8/31	33,850.00	13.43	16.76
山东矿机	麟游互动	2017/3/31	52,500.00	12.50	12.51
平均值				13.39	17.31
米趣玩 100%股权				10.76	6.27

上述可比交易的承诺期首年市盈率平均值为 13.39 倍，市净率平均值为 17.31 倍。本次收购米趣玩 100%股权交易作价为 2018 年承诺净利润的 10.76 倍，为 2017 年 12 月 31 日的净资产的 6.27 倍。基于米趣玩经营业绩的快速增长，本次交易定价的市盈率和市净率符合可比交易的水平，本次交易作价具有合理性。

问题四：根据公告，米趣玩 2016 年经审计净利润为 332 万元，2017 年未经审计净利润为 1,511 万元，请结合米趣玩的核心竞争力、自成立以来的经营情况等补充披露其业绩波动的具体原因。

回复：

一、米趣玩 2016 年度和 2017 年度的财务情况

米趣玩 2016 年、2017 年经审计的财务数据情况如下：

单位：万元

项 目	2017 年度	2016 年度
营业总收入	5,316.08	4,052.61
营业总成本	3,664.87	3,653.88
利润总额	1,670.60	403.97
所得税费用	160.83	71.93
净利润	1,509.77	332.05

从上表可见，米趣玩营业收入由 2016 年的 4,052.61 万元增长至 2017 年的 5,316.08 万元，同比增长 31.18%，净利润由 2016 年的 332.05 万元增长至 2017 年的 1,509.77 万元，同比增长 354.69%，营业收入及净利润均大幅增长。

二、米趣玩的核心竞争力及自成立以来以来的经营情况

2014 年成立之初，米趣玩主要从事移动单机游戏的发行业务，随后业务进入了快速发展通道，米趣玩逐渐与众多渠道商、移动增值服务提供商建立起良好的合作关系，并在此基础上建立起一套移动游戏发行与渠道体系，积累了丰富的经验。在与各游戏渠道商保持良好合作关系的基础上，米趣玩获得了互联网领域客户尤其是移动游戏领域广告主的认可，使得广告推广业务快速发展。

伴随着移动互联网的快速发展，米趣玩积极开拓与各运营商、发行渠道平台的合作，成为了众多优质移动游戏的重要合作伙伴。2017 年度米趣玩与超过百家渠道上建立了合作关系。

在移动单机游戏发行业务取得良好发展的基础上，米趣玩着手布局移动网络游戏发行业务。2017 年米趣玩代理发行了《三国战争》并获得市场好评，在三星应用商店、华为应用商店中名列前茅，并进入三星应用商店的“精品游戏”排行榜，得到了游戏市场的认可。

三、营业收入及净利润增长的原因

2016 年度、2017 年度米趣玩营业收入构成情况如下：

单位：万元

项目	2017 年度		2016 年度	
	金额	占比	金额	占比
单机游戏发行	2,231.26	41.97%	1,745.20	43.06%
广告推广	2,861.69	53.83%	2,307.41	56.94%
网络游戏发行	223.12	4.20%	-	
小计	5,316.08	100.00%	4,052.61	100.00%

(1) 广告推广业务收入贡献较大且增长较快。随着米趣玩的移动游戏业务稳定发展，米趣玩较强的移动游戏发行实力、广泛的合作渠道体系获得了互联网领域客户尤其是移动游戏领域广告主的认可，因而导致广告推广业务快速发展，使得米趣玩广告推广收入快速增加。

(2) 2017 年米趣玩通过发行《三国战争》进入移动网络游戏领域，在原有移动单机游戏发行、广告推广业务新增移动网络游戏发行业务带来了一定程度的增长。

问题五：根据交易协议，交易对手方之一沧州市新华区畅联信息技术咨询中心（以下简称“畅联信息”）应在收到每笔股权转让款的 90 日内，将扣除税款后全部所得的 50%金额购买你公司股票，并需要承诺自取得股票之日起锁定至业绩承诺期限届满并完成减值测试。请补充披露上述条款的具体实施程序。

回复：

根据交易协议，美生元分四笔向交易对手方之一畅联信息支付股权转让款，交易价款按照如下进度支付：本次交易的股权交割后 30 个工作日内且经注册会计师出具 2017 年度审计报告后，美生元向畅联信息支付对应的股权转让款的 30%；经注册会计师审核确认米趣玩实现 2018 年承诺业绩情况下，美生元向畅联信息支付对应股权转让款的 30%；经注册会计师审核确认米趣玩实现 2019 年承诺业绩情况下，美生元向畅联信息支付对应股权转让款的 20%；经注册会计师审核确认米趣玩实现 2020 年承诺业绩且根据协议约定的《减值测试报告》米趣玩不存在减值后，美生元向畅联信息对应股权转让款的 20%。

对于前三笔股权转让款，交易协议约定：畅联信息应在收到每笔股权转让款的 90 日内，将扣除税款后全部所得的 50%金额购买帝龙文化股票，并需要承诺

自取得股票之日起锁定至业绩承诺期限届满并完成减值测试，具体购买方式由美生元指定。如果畅联信息没有按照本条约定使用美生元已支付股权转让款的，美生元有权不支付剩余股权转让款。

针对上述条款，美生元拟采取的具体实施程序为：

（1）在支付每笔股权转让款时，提供以下方式供畅联信息选择：a.该笔股权转让款分两次支付，第一次支付税款及扣除税款后全部所得的 50%金额，在畅联信息购买完成约定金额的帝龙文化股票后支付该笔股权转让款中的剩余部分；b.开立共管账户，在畅联信息购买完成约定金额的帝龙文化股票后同意将剩余资金转出；c.畅联信息技术咨询中心使用自有资金购买完成约定金额的帝龙文化股票，美生元将该笔对应的股权转让款全额支付。

（2）畅联信息购买帝龙文化股票的方式可以为大宗交易、二级市场竞价交易等合法方式。

（3）在美生元指定的日期内（窗口期）不得买卖帝龙文化股票。

（4）畅联信息购买完成每笔股权转让款对应金额的帝龙文化股票后 2 个工作日内，向美生元提交自取得股票之日起锁定至业绩承诺期限届满并完成减值测试的书面承诺文件。

（5）美生元持续跟踪畅联信息持有公司股票的变动情况，如发现其有违反承诺卖出帝龙文化股票的情况，将责令其在 3 个交易日内重新购入符合约定金额的帝龙文化股票。否则，美生元不支付剩余的股权转让款。

问题六：根据协议，畅联信息和刘文丰作为业绩承诺主体，请补充披露畅联信息和刘文丰的具体分摊比例，并结合业绩承诺主体的财务状况等补充披露业绩补偿的可实现性。

回复：

一、本次交易安排保障了业绩补偿的可实现性

1、畅联信息是刘文丰投资的个人独资企业，与刘文丰一起承担无限连带责任。

2、交易协议约定，畅联信息和刘文丰向美生元支付的全部补偿总额（含利润承诺补偿金额和资产减值补偿金额）以畅联信息本次交易获得的交易对价总额

为限。公司在 2018 年 1 月 30 日披露的《关于全资子公司收购资产的公告》中做了如下风险提示：美生元签署的股权转让协议中与交易对手方约定了业绩承诺、业绩补偿、减值测试补偿等条款，因业绩补偿、减值测试补偿的金额无法完全覆盖股权转让价款，仍存在一定的投资风险。

为提高业绩补偿承诺、减值测试承诺的可实现性，美生元针对畅联信息本次交易获得的交易对价采取了如下保障措施：

（1）交易协议约定，美生元分四笔向交易对手方之一畅联信息支付股权转让款，支付比例分别为 30%、30%、20%、20%，本次交易的股权交割后 30 个工作日内且经注册会计师出具 2017 年度审计报告后，美生元向畅联信息支付对应的股权转让款的 30%；经注册会计师审核确认米趣玩实现 2018 年承诺业绩情况下，美生元向畅联信息支付对应股权转让款的 30%；经注册会计师审核确认米趣玩实现 2019 年承诺业绩情况下，美生元向畅联信息支付对应股权转让款的 20%；经注册会计师审核确认米趣玩实现 2020 年承诺业绩且根据协议约定的《减值测试报告》米趣玩不存在减值后，美生元向畅联信息对应股权转让款的 20%。详细内容请见公司 2017 年 1 月 30 日披露的《关于全资子公司收购资产的公告》中第四条“交易协议的主要内容”第（三）款“付款安排”。

（2）交易协议约定：对于前三笔股权转让款，畅联信息应在收到每笔股权转让款的90日内，将扣除税款后全部所得的50%金额购买帝龙文化股票，并需要承诺自取得股票之日起锁定至业绩承诺期限届满并完成减值测试，具体购买方式由美生元指定。如果畅联信息没有按照本条约定使用美生元已支付股权转让款的，美生元有权不支付剩余股权转让款。

二、业绩承诺主体财产状况

本次交易的业绩承诺主体为刘文丰和畅联信息，刘文丰持有畅联信息100%的出资，畅联信息主要作为刘文丰的持股平台，并无具体业务开展。此外刘文丰个人名下拥有一处位于深圳的房产，根据当前市场情况估算价值约1,500万元人民币。

三、业绩补偿的可实现性及风险提示

本次交易的业绩承诺补偿具备可实现性，主要原因如下：

（1）本次交易已根据业绩承诺期安排了分期付款，且畅联信息需将扣除税后股权转让款的50%用于购买帝龙文化股票，并承诺自取得股票之日起锁定至业绩承诺期限届满并完成减值测试。

（2）刘文丰除持有畅联信息100%股权外，还持有房产等财产，其个人资产亦能为业绩承诺补偿提供一定保障。

综上，本次交易的业绩承诺补偿具备可实现性。

公司补充披露风险提示如下：美生元签署的股权转让协议中与交易对手方约定了业绩承诺、业绩补偿、减值测试补偿等条款，尽管公司已采取了分期付款、要求交易对手方将前三笔股权支付款扣除税款后50%的金额购买帝龙文化股票并承诺锁定等保障措施，但仍存在交易对手方因难以预测的原因导致不履行或不能完全履行业绩承诺、减值测试补偿承诺的风险。

问题七：根据公告，米趣玩 2016 年年末应收款项为 1,519 万元，2017 年年末为 2,609 万元，请结合米趣玩信用政策等补充披露应收款项增长的具体原因，并披露截至回函日应收款项的回收情况。

回复：

米趣玩 2017 年末应收账款金额由 2016 的 1,518.87 万元增长至 2017 年末的 2,606.68 万元，增长率为 71.62%。

2016 年末、2017 年末米趣玩的应收账款账龄情况如下：

单位：万元

账龄	2017 年末			
	账面余额	比例(%)	坏账准备	账面价值
1 年以内	2,743.87	100	137.19	2,606.68
合计	2,743.87	100	137.19	2,606.68
账龄	2016 年末			

	账面余额	比例(%)	坏账准备	账面价值
1 年以内	1,597.42	99.9	79.87	1,517.55
1-2 年	1.55	0.1	0.23	1.32
合计	1,598.97	100	80.10	1,518.87

从上表可见，米趣玩应收账款账龄基本在一年以内，其主要原因系米趣玩与合作方的结算信用期为一般在 2-6 个月。2017 年度营业收入较上期增长 31.18%，主要是 2017 年度米趣玩不断加大移动单机游戏、广告业务的推广力度且新增了移动网络游戏推广业务，从而导致应收账款增加。

截至 2017 年末，米趣玩应收账款余额为 2,743.87 万元，计提坏账准备 137.19 万元，应收账款账面价值为 2,606.68 万元，截至本问询函回复之日已回款 361 万元，未收回的应收账款主要产生于 2017 年第三季度、第四季度。应收账款的账面余额的构成、账龄与米趣玩的销售模式、结算方式相匹配。

问题八：请补充披露米趣玩成立至今是否存在股权变动情形，如存在变动情形的，请说明股权变动的原因、作价依据及是否与本次交易价格存在差异，如存在差异，请说明差异的原因及其合理性。

回复：

米趣玩历次增资及股权转让均发生于 2016 年、2017 年，价格由交易双方协商确定，系市场化行为。

一、米趣玩股权变动的原因

（一）股权转让情况

序号	转让时间	转让方	受让方	转让出资额（万元）	米趣玩估值（万元）	支付对价（万元）	股权转让目的
1	2016 年 4 月	刘文丰	天津有度	450	1,000	450 ¹	引入外部投资者
2	2016 年 6 月	荣艳艳	刘文丰	300	-	0.0001	夫妻间股权转让
3	2017 年 4 月	刘文丰	畅联信息	550	1,000	550	同一控制下转让

注：刘文丰以零对价将其持有的米趣玩 450 万元认缴出资额转让给天津有度，天津有度以现金 450 万元实缴该部分出资。

（二）增资情况

序号	增资时间	增资方	增加注册资本（万元）	增资价格（万元）	米趣玩估值（万元）	增资目的
1	2017 年 4 月	诚美真和	111.11	900	9,000	引入外部投资者

二、历次股权变更的作价依据

1、2016 年 4 月股权转让

2016 年 4 月，刘文丰将其持有的米趣玩 450 万元认缴出资以零对价转让给天津有度，随后天津有度以 450 万元现金实缴该部分出资，此次股权转让系米趣玩尚处于业务发展初期，盈利能力尚未充分体现；天津有度看好米趣玩未来发展前景；刘文丰持有的该部分出资额尚未实缴到位，因此股权转让作价 0 元。

2、2016 年 6 月股权转让

2016 年 6 月，荣艳艳将其持有的米趣玩 300 万元认缴出资以 1 元人民币转让给刘文丰。由于刘文丰与荣艳艳系夫妻关系，故股权转让价格 1 元。

3、2017 年 4 月股权转让

2017 年 4 月，刘文丰将其持有的米趣玩 55%股权转让给畅联信息，畅联信息系刘文丰设立的个人独资企业。本次股权转让后，刘文丰持有的股权由直接持有调整为间接持有，因此本次采取平价转让。

4、2017 年 4 月增资

2017 年 4 月，诚美真和以现金 900 万元人民币向米趣玩增资，增资完成后诚美真和持有米趣玩 10%的股权，根据本次增资相关各方签署的增资协议，天津有度、畅联信息、刘文丰承诺米趣玩 2017 年、2018 年、2019 年营业收入分别不低于 6,000 万元、8,000 万元、10,000 万元，净利润应分别不低于 1,500 万元、1,950 万元、2,550 万元。截至本问询函回复之日，上述米趣玩已与上述业绩承诺方签署确认函解除前述米趣玩业绩承诺约定。

此次诚美真和对米趣玩增资的投后估值为 9,000 万元人民币，交易作价考虑以下因素确定：米趣玩业务发展较快，盈利能力持续提升；诚美真和看好米趣玩

团队及未来发展前景；诚美真和、米趣玩及相关各方就此次增资事项设置了业绩补偿条款，估值合理。

三、前述股权转让定价与本次交易定价差异的原因与合理性分析

本次交易作价 23,680 万元，较前几次股份转让及增资价格均存在差异，主要系以下原因：

1、本次交易为上市公司全资子公司美生元一次性收购米趣玩的 100%股份，其中存在控制权溢价因素。

2、自 2017 年以来，米趣玩的业务发展较快，盈利能力提高。前次诚美真和增资米趣玩交易发生于 2017 年 4 月，该次增资中天津有度、畅联信息、刘文丰承诺米趣玩业绩承诺为 2017 年、2018 年、2019 年净利润应分别不低于 1,500 万元、1,950 万元、2,550 万元。本次交易发生于 2018 年 1 月，本次收购中畅联信息和刘文丰承诺米趣玩业绩承诺为 2018 年度、2019 年度、2020 年度净利润分别不低于 2,200 万元、2,700 万元、3,200 万元。本次收购米趣玩的业绩承诺水平高于前次增资的业绩承诺水平。

问题九：请补充披露业绩奖励的具体会计处理。

回复：

交易协议约定：在 2020 年度专项审核报告出具后，将米趣玩 2018 年度、2019 年度、2020 年度累计实现的审核税后净利润数和业绩承诺总数进行对比考核，对于超额完成业绩承诺指标的部分（即累计实现审核税后净利润与业绩承诺指标总数的差额），美生元同意将其中 50%的金额（税前），由美生元在专项审核报告出具之日起 30 个工作日内以现金方式向沧州市新华区畅联信息技术咨询中心及/或其确认的目标公司员工进行奖励。

该业绩奖励属于美生元根据米趣玩经营业绩情况而提取的奖金，属于奖金计划。根据该业绩奖励计划和《企业会计准则第 9 号—职工薪酬》的有关规定，米趣玩应在 2018 年、2019 年和 2020 年底在考虑米趣玩实际经营业绩完成情况对该超额业绩奖励的可实现性进行最佳估计，并分别于 2018 年、2019 年和 2020 年底计提当年应承担的奖金金额，计入当期管理费用和应付职工薪酬。

问题十：请补充披露米趣玩未来可能存在的经营风险和管理风险。

回复：

一、经营风险

（一）市场竞争加剧的风险

米趣玩主要从事手机游戏发行业务、广告推广，移动游戏行业发展情况对公司业务有直接影响，虽然近年来移动游戏行业快速发展，但市场的竞争状况日趋激烈，主要体现在以下方面：①虽然我国移动游戏行业仍处于高速发展阶段，但随着我国人口增长及智能设备普及的产业红利逐步消退，未来行业爆发式增长可能性降低；②大量资金及技术实力雄厚的大型互联网端游、页游企业纷纷通过并购小型移动网络游戏企业或投资移动网络游戏项目等方式，不断加快在移动网络游戏领域的布局速度，扩张市场份额，成为细分市场的重要参与者，市场竞争加剧；③当前移动游戏市场存在竞争者过度参与、产品生命周期短、研发周期压缩、厂商试错机会有限、产品同质化现象严重等问题，行业竞争日趋激烈。

随着行业竞争愈发激烈，若米趣玩未能保持既有产品的市场竞争力并且持续发行优质游戏产品，将对游戏发行业务产生不利影响，进而对其经营造成不利影响。

（二）产品未能顺应市场偏好变化的风险

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

若米趣玩在游戏产品的代理发行的过程中对市场偏好的判断出现偏差、对新技术的发展趋势不能准确把握、对游戏投放周期的管理不够精准，或者未能与足够多实力较强的渠道商建立稳定的合作关系，导致米趣玩未能及时并持续推出新款游戏产品或未能持续进行升级改良，或导致其发行推广能力无法满足游戏产品

发行需求，均会对米趣玩的经营业绩产生负面影响。

（三）米趣玩游戏产品遭遇侵权的风险

米趣玩主营业务为移动游戏的发行、广告推广。目前移动游戏市场中部分小型公司或者个人为了快速切入市场而选择模仿、抄袭热销的游戏产品。若米趣玩的产品受到竞争对手的抄袭、模仿等侵权行为，将可能导致米趣玩游戏用户分流进而影响产品的盈利能力，并对米趣玩形象以及未来的产品推广产生不利影响。

（四）应收账款无法收回的风险

近年来随着米趣玩的业务快速发展，米趣玩的应收账款总额亦在快速增长，2016 年末、2017 年末，米趣玩的应收账款总额分别为 1,518.87 万元、2,606.68 万元。虽然米趣玩的应收账款账龄基本都在一年以内，但应收账款的回款周期受到行业及经济状况、客户的经营业绩、财务状况及现金流量等因素的影响，若未来出现市场环境发生不利变化造成米趣玩客户经营困难导致无法按期还款，米趣玩将面临难以及时回收应收款项的经营风险，从而使其财务状况和经营业绩受损。

（五）广告监管风险

随着《广告法》（2015 年修订）和《互联网广告管理暂行办法》等相关法律法规的修订及实施，我国互联网广告的监管进一步加强，推动互联网广告行业更加规范、健康发展，有利于互联网广告产业的可持续健康发展。

米趣玩需要对投放广告的广告主资质、广告内容严格把关，确保其满足相关法律法规的要求。如未来米趣玩在开展广告业务的过程中出现广告信息难以验证或存在歧义误导用户的情形，且公司难以及时查验，可能会导致米趣玩面临用户投诉、赔偿或监管处罚的风险，甚至影响相关业务发展。

二、管理风险

（一）核心人才流失和不足的风险

米趣玩为移动游戏发行企业，高素质、稳定、充足的游戏研发及发行人才队

伍是米趣玩保持业务快速增长的保障，人才是移动游戏企业的核心资产。移动游戏的成功研发需要策划、美工、程序开发、测试、音乐音效等各方面人才的通力协作；移动游戏发行业务则需要商务引入、渠道管理、产品发行与运维、客服等各个岗位人才的协同合作。

米趣玩作为移动游戏行业企业，对核心人才的依赖度较高。如果米趣玩无法对核心人才进行有效激励以保证核心人员的工作积极性和创造热情，甚至导致核心人员的离职、流失，将会对标的公司的业务经营能力造成不利影响。同时随着业务规模的不断扩大，如果标的公司不能通过自身培养或外部引进获得足够多的核心业务人员，可能导致核心人才不足，给标的公司的经营运作带来不利影响。

（二）米趣玩游戏产品面临侵权诉讼的风险

米趣玩从事移动游戏的发行。一款游戏产品的成功开发及运营涉及计算机软件著作权、游戏版权、注册商标等多项知识产权。若米趣玩风控体系无法准确在各个环节识别可能出现的侵权风险，进而导致所代理、发行的游戏产品可能被指责未经许可使用他人知识产权，导致其面临侵权诉讼，则有可能对米趣玩的未来业绩造成不利影响。

第二部分：关于解除公司股东股票质押等限制事宜

2016年6月7日，你公司披露《关于股东签署股份质押承诺的公告》，称余海峰承诺：“基于《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》所取得的浙江帝龙新材料股份有限公司股份中6,000万股股份于本承诺出具之日起至《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》约定的所有对赌补偿义务履行完毕日期间（即承诺期间），未经浙江帝龙新材料股份有限公司董事会同意不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益。”2018年1月30日，你公司披露《关于解除公司股东股票质押等限制的公告》，称你公司董事会同意解除对余海峰所持6,000万股股份的上述限制。

问题一：请结合相关标的公司预计2017年业绩承诺的实现情况，补充披露你公司董事会同意余海峰持有的公司6,000万股股票不设置任何质押（抵押）、

信托等任何第三方权益的限制的具体原因、依据与目的，以及是否存在妨碍业绩补偿实施及损害上市公司利益的风险。

回复：

余海峰先生因公司以外的其他产业存在资金需求，可能采用股票质押等方式进行融资，因此向公司董事会提出了解除对其持有的公司 6,000 万股股票不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益的限制的申请。公司董事会于 2018 年 1 月 28 日召开会议审议了该事项，董事会做出同意解除其持有的公司 6,000 万股股票不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益限制的决议主要依据如下：

（1）根据承诺内容，经董事会同意可以提前解除该等股份的质押等限制

余海峰先生于 2016 年 5 月 23 日作出如下承诺：本人基于《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》所取得的浙江帝龙新材料股份有限公司股份中 6,000 万股股份于本承诺出具之日起至《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》约定的所有对赌补偿义务履行完毕日期间（即承诺期间），未经浙江帝龙新材料股份有限公司董事会同意不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益。同时，承诺期间由于浙江帝龙新材料股份有限公司送红股、转增股本等原因导致该 6,000 万股股份同比例增加的股份亦应遵守该承诺。

根据该承诺，在《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》约定的所有对赌补偿义务履行完毕日期间（即承诺期间）之前，经浙江帝龙新材料股份有限公司董事会同意，可以解除对余海峰先生持有的公司 6,000 万股股票不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益的限制。

（2）美生元完成业绩承诺不存在重大不确定性

董事会在审议该议案时，对美生元业绩承诺的完成情况进行了详细了解。根据公司与余海峰等交易对方签署的《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》，余海峰、聚力互盈、天津乐橙、火凤天翔承诺美生元 2015 年度、2016 年度和 2017 年度实现的净利润（扣除美生元因股份支付而产生的损

益，包括：A.美生元已实施管理层激励确认的股份支付费用；B.美生元对火凤天翔、杭州哲信的股份支付处理产生的无形资产摊销，即利润补偿期间每年摊销金额 433.33 万元）不低于 18,000 万元、32,000 万元、46,800 万元。如果本次重大资产重组 2015 年未实施完成，利润补偿期间不变，仍为 2015 年度、2016 年度、2017 年度。

瑞华会计师事务所（特殊普通合伙）于 2016 年 6 月 14 日出具了《关于苏州美生元信息科技有限公司 2015 年度业绩承诺实现情况的专项审核报告》（瑞华核字（2016）48440016 号）：美生元 2015 年度实现业绩承诺 18,461.90 万元，超过承诺净利润数 461.90 万元。

天健会计师事务所（特殊普通合伙）于 2017 年 4 月 26 日出具了《关于苏州美生元信息科技有限公司业绩承诺完成情况的鉴证报告》（天健审（2017）4611 号）：美生元 2016 年度实现业绩 36,462.47 万元，超过承诺净利润数 4,462.47 万元。

董事会审阅了美生元出具的 2017 年财务报表初稿，并就该财务报表是否存在审计调整的可能及对利润的影响等情况询问了美生元及公司的财务负责人员。根据该财务报表、美生元及公司财务负责人员回复，美生元 2017 年度实现的净利润达到业绩承诺数额不存在重大不确定性。

（3）解除对该等 6,000 万股股份质押等限制不影响余海峰继续履行业绩补偿承诺

董事会同意解除该等 6,000 万股股份质押等限制后，如果美生元实现的经审计的累积净利润不足承诺净利润数的，余海峰仍需按照《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》中的约定履行业绩补偿承诺；且在美生元 2017 年度实际净利润达到了承诺净利润数的 85%（含本数）以上但未达到承诺净利润数的情况下，余海峰可选择以现金方式补偿利润差额。

（4）其他业绩承诺方未出具相关股票限制承诺

根据《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》，做出业绩承诺的为余海峰、聚力互盈、天津乐橙、火凤天翔，余海峰承担业绩补偿义

务的比例 56.53%。除余海峰外，其他业绩承诺方未主动承诺对其股票设置质押等限制。在美生元 2015、2016 年度业绩承诺已超额完成，2017 年度财务报表初稿已经出具的情况下，解除对余海峰持有的公司 6,000 万股股票不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益的限制具有合理性。

综上，董事会认为解除对余海峰持有的公司 6,000 万股股票不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益的限制不存在妨碍业绩补偿实施及损害上市公司利益的风险，并据此做出了解除对余海峰持有的公司 6,000 万股股票不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益的限制的决议。

问题二：请说明余海峰上述承诺是否属于重组业绩补偿承诺的组成部分，如是，请说明上述解除限制的事项是否属于变更业绩补偿承诺，是否符合证监会《关于上市公司业绩补偿承诺的相关问题与解答》的规定；如否，请提出充分的客观与规则依据。此外，请说明上述事项是否符合《中小企业板上市公司规范运作指引（2015 年修订）》第 4.5.6 条的规定。

回复：

一、余海峰先生于 2016 年 5 月 23 日作出的承诺是其自愿做出的承诺，不属于重组承诺，是一个与重组无关的承诺

公司与余海峰等交易对方签署的《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》已对业绩补偿承诺期限、承诺净利润数、实际净利润数与承诺净利润数差额的确定、补偿金额、补偿方式等事项进行了详细约定，并不包含余海峰于 2016 年 5 月 23 日作出的对其持有的 6,000 万股股票不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益限制的承诺。因此，余海峰先生于 2016 年 5 月 23 日作出的承诺不属于重组承诺的内容，是其自愿做出的承诺，该项承诺与公司重大资产重组不相关。

二、余海峰先生于 2016 年 5 月 23 日作出的承诺是一个独立完整承诺，而非用该项承诺否定重组时的相关业绩承诺。

董事会同意解除该等 6,000 万股股份质押等限制后，如果美生元实现的经审计的累积净利润不足承诺净利润数的，余海峰仍需按照《浙江帝龙新材料股份有限公司现金及发行股份购买资产协议》中的约定履行业绩补偿承诺。

综上，公司认为余海峰于 2016 年 5 月 23 日作出的对其持有的 6,000 万股股票不设置任何质押（抵押）、信托等任何第三方权益限制的承诺不属于公司 2016 年重大资产重组业绩补偿承诺的组成部分。

三、余海峰先生目前持有公司股份 130,436,363 股，占公司总股本的 15.32%；累计被质押 71,410,000 股，占其持有公司股份总数的 54.75%，占目前公司总股本的 8.39%；其中，1,410,000 股为补充质押的股份，是被动质押而非进行新的质押融资。余海峰先生目前持有公司 59,026,363 股股份未进行质押融资，余海峰先生表示：在审计机构对美生元 2017 年度净利润实现数出具专项审计报告、对减值测试出具专项审核意见之前，不再用该等股份进行新的质押融资。

特此公告。

浙江帝龙文化发展股份有限公司董事会

2018年2月28日