

北京安趣科技股份有限公司
公开转让说明书
(申报稿)



主办券商



二〇一五年十二月

声明

本公司及全体董事、监事、高级管理人员承诺公开转让说明书不存在任何虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性、完整性承担个别和连带的法律责任。

本公司负责人和主管会计工作的负责人、会计机构负责人保证公开转让说明书中财务会计资料真实、完整。

全国中小企业股份转让系统有限责任公司对本公司股票公开转让所作的任何决定或意见，均不表明其对本公司股票的价值或投资者的收益作出实质性判断或者保证。任何与之相反的声明均属虚假不实陈述。

根据《证券法》的规定，本公司经营与收益的变化，由本公司自行负责，由此变化引致的投资风险，由投资者自行承担。

重大事项提示

公司在生产经营过程中，由于所处行业及自身特点等原因，需要提请投资者应对公司以下重大事项予以充分关注，并应认真考虑相关风险因素。

1、宏观经济波动风险

我国宏观经济运行状态会直接影响我国游戏玩家等消费者的购买能力和消费信心，从而必然影响到游戏玩家的数量、游戏玩家的游戏时间、消费金额和消费频次等。公司收入来源计算的依据主要是根据游戏玩家在公司分发的游戏中向游戏资源渠道商平台进行充值的金额，公司的营业规模和盈利能力将直接受到充值金额的影响，充值金额与游戏玩家的数量、游戏时间、消费金额和消费频次等均存在直接的正相关关系。

2012年、2013年和2014年我国GDP分别较上年同期增长7.75%、7.69%和7.40%，增速明显放缓，但一直保持在7%以上的相对较高水平。受我国国内经济增长方式的转变和经济结构的调整的影响，受国外经济运行情况的影响以及突如其来的重大事件发生的影响，我国宏观经济增速均有可能进一步放缓，而且始终存在不可预估的反向变动风险。

这意味着游戏玩家对游戏充值金额受宏观经济波动而发生变动的风险客观存在。

2、市场竞争加剧的风险

游戏玩家，尤其是高频大额充值付费玩家，在游戏行业产业链的各个环节都是最为核心和稀缺的资源。该产业中的游戏开发商、游戏平台运营商、游戏资源渠道商以及移动游戏分发商等，为了提升其经营业绩和积累长期稳定忠实消费玩家资源，必将投入大量的人力和财力在游戏玩家资源的获取上。

公司尽管在前期已经形成了一定的自有游戏玩家用户资源，公司也会为了获取更多的游戏玩家用户资源，加大业务推广。但是，进入该行业各个环节的

企业数量近几年大幅增加，并大力进行市场推广，争夺游戏玩家用户资源，导致公司面临的市场竞争也将加剧。

在市场竞争加剧的情况下，公司能否持续保有现有稳定的游戏玩家用户，以及能否从市场推广中获取更多的游戏玩家用户资源存在较大的不确定性，从而对公司的经营成果、毛利率和净利润水平产生不确定性影响。

3、政策风险

近几年中，移动游戏市场发展非常迅速，整体规模也呈现爆发增长趋势。在游戏行业快速增长的大趋势下，部分移动游戏公司会根据玩家心态和需求、以及相关监管政策的漏洞寻找各种商业机会，进行移动游戏开发和运营等；同时在移动游戏行业快速增长的大趋势下，包括公司在内的大量移动游戏公司都是在现行监管政策环境下逐渐探索和完善自身的商业模式。

我国工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局对游戏行业进行监管，并基于互联网传输的移动终端游戏发展现状逐步制定和出台了一系列的监管政策和法规，逐步加强对游戏行业的监管力度，对该行业的发展进行规范。

但是，若行业快速发展与相关配套政策、行业规范脱节，必然引发行业内各种恶性竞争问题，包括游戏开发商刷单、刷榜等扰乱市场竞争秩序的行为、低价策略或高补贴方式抢夺玩家及客户资源等；还会引发各种社会问题，包括青少年自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节等影响。这些问题的发生与游戏行业的特性紧密相关。

我国游戏行业及互联网行业监管部门可能根据行业发展现状对该行业的整体发展或是某一环节的发展出台具体的监管政策或法规，从而相关政策和法规可能对该行业的发展速度、发展规模、商业和盈利模式构成重大影响。

如果我国游戏行业或互联网行业相关产业政策和监管政策发生重大变化，公司在未来经营和发展过程中未能随时依据国家相关产业和监管政策进行调整，或者未能及时调整并形成稳定的商业模式和盈利模式，将对公司的经营状

况和持续经营能力产生重大不利影响。

4、重大客户和供应商依赖风险

公司所处行业的游戏资源平台主要为百度、360、创想天空、腾讯等旗下移动游戏资源平台等，该行业内规模化移动游戏资源平台数量相对较少，市场份额也相对比较集中。公司主要选择与经营较好、规模较大的移动游戏资源平台合作，从而降低公司财务风险。

基于以上原因，公司在报告期内具有合作关系的移动游戏资源平台数量也非常少。公司在2013年、2014年和2015年1-6月对前五大客户形成的收入占公司当期营业收入的比例均高于90%，而且在2015年1-6月期间公司为第一大客户百度移信提供服务所产生的收入达到了公司当期营业收入的67.53%。公司的客户非常集中，存在重大客户严重依赖风险。如果百度移信、星辉科技以及创想天空等移动游戏资源平台降低移动游戏分发分成比例、终止与公司合作，公司的营业规模将可能大幅下滑，毛利率水平和净利润水平将大幅下滑，甚至可能导致公司现有移动游戏分发业务终止的风险。

在公司所处行业，游戏玩家，尤其是高频大额充值付费玩家，在游戏行业产业链的各个环节都是最核心和稀缺的资源。公司为扩大经营规模，通过向上饶联智、万圣伟业等拥有游戏玩家用户资源的企业支付业务推广费（分成方式），获取更多的游戏玩家资源，并通过安趣网站或渠道进行游戏下载和在游戏运营平台商（如百度移信、星辉科技和创想天空等）进行充值消费。2013年、2014年和2015年1-6月，公司营业成本构成中，向前五大供应商采购金额占当期营业成本100%、100%和91.16%。公司的供应商非常集中，存在对重大供应商严重依赖的风险。对于公司的游戏分发业务，如果上饶联智、万圣伟业、广州新泛联等供应商要求提高分成比例，或者终止与公司合作，公司的营业规模将可能大幅下滑，毛利率水平和净利润水平大幅下滑，甚至可能导致公司现有移动游戏分发业务终止的风险。

5、分发的游戏自身盈利能力和合法合规风险

公司提供的移动游戏分发业务发展情况一方面取决于公司所拥有的玩家用户资源和业务推广力度，另一方面也取决于游戏开发商所开发的游戏自身的内容、可玩性，对玩家的吸引力等。

如果公司所分发的游戏自身由于其在内容上、可玩性上等对玩家吸引力较差，从而无法产生游戏玩家在游戏内的充值动力，则对公司的经营业绩也会构成一定的影响。尤其是公司直接与游戏开发商合作推广的游戏，如果游戏自身获取玩家充值金额较少，盈利能力很弱，则将对公司的营业规模、净利润和毛利率水平等构成重大不利影响。

同时，由于公司所分发的移动游戏受我国工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局等监管部门监管，这些移动游戏的开发商如果不能合法合规进行运营，办理相关资格证书或备案，可能导致相应的游戏开发商受到主管部门行政处罚、停止游戏运营和发布等，则可能对公司的经营业绩构成一定的影响。尤其是，对于公司直接合作的游戏开发商未合法合规运营，则可能对公司的营业规模、净利润和毛利率水平等构成重大不利影响。

6、业务调整对持续经营能力的影响

(1) 报告期内业务调整对持续经营能力的影响

2013 年度，公司的主营业务收入全部来源于网络信息服务收入。2013 年 11 月，公司发生股权变更，实际控制人变更为孙祖德。孙祖德在收购相关股权后，对公司的业务进行调整，并根据公司的发展阶段，充分利用公司网站运营所积累的客户资源，与百度移信、星辉科技和创想天空等合作，开展移动游戏分发业务。

公司进行业务调整后，2014 年，公司的移动游戏分发收入占当期营业收入的比例为 77.32%，网络信息服务业务收入占当期营业收入比例为 22.68%；2015 年 1-6 月，公司在移动游戏分发业务的投入进一步加大，营业收入规模进一步扩大，公司移动游戏分发收入占当期营业收入的比例进一步提高至近 100%。

公司业务调整后，营业收入大幅增长，而且主要是移动游戏分发业务收入

的增长。其中，公司 2015 年 4-6 月通过百度旗下游戏运营平台的移动游戏分发收入为 29,454,817.50 元，占公司报告期内所实现的移动游戏分发收入总和的 68.35%。

公司业务调整实现了营业收入大幅增长，但是由于公司从事移动游戏分发业务的时间较短，公司移动游戏分发业务模式、盈利模式等都尚未经过足够长的时间验证，该业务模式下公司收入的增长趋势可能因相关行业政策及移动游戏市场发展趋势而发生变化。因此，尽管公司业务调整后在营业收入规模、毛利和净利润上对公司未构成重大不利影响，但公司移动游戏分发业务尚未经过长时间的运营检验，公司面临业务调整在未来不一定能够达到预期效果的风险。

（2）行业发展和公司自身发展阶段引发的业务拓展和升级风险

第一、移动游戏行业在近几年快速发展，而且移动游戏与互联网的结合使得行业信息传递非常迅捷。移动游戏行业的各个环节所存在的商业契机很容易引入其他竞争对手，而且盈利模式很容易被其他同行业公司所复制。因而，移动游戏行业的这些特征很容易导致行业内某个环节的业务模式不断产生更迭。移动游戏行业本身的发展要求行业内企业不断的进行核心竞争力培植、商业模式完善以及业务范围拓展升级。

第二、对于移动游戏行业企业而言，企业发展也具有明显的阶段性特征，使得企业的业务模式必须与企业的发展阶段保持一致。在企业发展初期，移动游戏行业企业通常需要通过各种手段和全方位推广，获取游戏玩家资源；在获取一定数量的游戏玩家资源后，移动游戏行业企业通常需要在业务模式上实现游戏玩家资源的最大货币化。因而，公司的阶段性特征，决定了公司必须根据发展阶段调整自身的业务模式或是进行业务模式升级，以促进公司业务的快速发展。

基于以上两方面因素，公司在未来发展过程中，将基于公司现有的安趣网站门户资讯和游戏分发业务，综合考虑游戏玩家资源数量和门户网站用户数量、行业发展阶段等因素，对公司的业务范围和模式进行拓展和升级，促进公司业务快速发展。如果公司在未来不能准确判断行业发展趋势和公司自身发展阶段，

或是不能根据行业发展状况和自身发展阶段及时的对公司业务进行拓展升级，或者在进行拓展和升级过程中无法准确的制定适宜的发展战略，均可能导致公司的竞争力丧失，盈利能力下降。

7、实际控制人不当控制风险

截至本公开转让说明书签署日，孙祖德持有公司 41% 的股份，为公司董事长、总经理，公司的董事会成员中有 3 人为孙祖德提名，公司的实际控制人为孙祖德。如果公司的实际控制人利用其实际控制权，对公司经营、人事、财务等进行不当控制，可能会给公司经营和其他股东带来不利影响。

8、毛利率下降及公司盈利能力下降的风险

报告期内，随着公司进行业务调整，公司的整体毛利率水平在报告期内逐年下降，这是公司开展移动游戏分发业务的商业模式所决定的。

因此，公司在未来经营过程中为了获得更多游戏玩家用户和资源，如果进行更多的业务推广费投入，或提高供应商分成比例，公司面临毛利率水平和盈利能力大幅下降的风险。

同时，如果游戏资源平台及游戏开发商降低对公司的分成比例，公司的毛利率水平和盈利能力也将出现大幅下降的风险。

9、应收账款坏账风险

截至 2015 年 6 月 30 日、2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日，公司的应收账款总额分别为 21,560,150.46 元、2,290,789.60 元和 0.00 元。公司 2015 年 6 月 30 日的应收账款总额较 2014 年底应收账款总额出现大幅度的增长。公司应收账款的账期通常为 1-3 个月，截至 2015 年 9 月 15 日，公司收回应收账款 18,695,010.39 元。公司截至 2015 年 6 月 30 日的大部分应收账款已经收回。

但是，随着公司业务规模的扩大，公司的应收账款规模可能进一步提高。如果公司催收账款不及时或者客户出现重大不利事件，公司应收账款出现坏账

的风险也将加大。

10、出租方收回办公场所的风险

公司在 2014 年 12 月 20 日与北京奇客创想科技有限公司签署了《房屋无偿使用协议》及《补充协议》，自 2014 年 12 月 20 日起，公司办公场所搬至北京市海淀区北坞村 23 号北坞创新园北区 5 号楼 1 楼，并约定自 2014 年 12 月 20 日起使用时间为 4 年，公司租赁使用的办公建筑面积 200 平方米，租金为 20,000 元/月。

但是，根据北京奇客星空网络技术有限公司与北京市新兴聚力投资管理有限责任公司签署的《北坞创新园北区 5 号楼房屋租赁合同》及《租赁合同补充协议》，除合同约定的关联方外，租赁房产不能对外转租。北京市新兴聚力投资管理有限责任公司的实际控制人为北京市海淀区四季青乡人民政府，在将北坞创新园北区 5 号楼整栋房产出租后不再另行签署任何租赁协议。因此公司无法与北京市新兴聚力投资管理有限责任公司直接签署房屋租赁合同。

2015 年 6 月 30 日，公司与北京奇客星空网络技术有限公司、北京奇客创想信息技术有限公司、奇客星动（北京）信息科技有限公司联合签署了向北京市新兴聚力投资管理有限责任公司出具的《租赁合同补充协议说明》（即北京奇客星空网络技术有限公司与北京市新兴聚力投资管理有限责任公司签署的房屋租赁合同及补充协议的说明），“自 2015 年 10 月 1 日期，北京安趣科技发展有限公司开始参与付款，并由贵司（新兴聚力）开具相应的房租发票；自 2015 年 10 月 1 日起至 2016 年 1 月 3 日止，北京奇客创想信息技术有限公司房租支付金额为 284,797.33 元/月，安趣科技房租支付金额为 21,291.67 元/月；自 2016 年 2 月 1 日期按《租赁合同》条款，房租环比增长，继续由以上两个公司进行支付，支付比例不变。

而且，北京市四季青农工商总公司于 2015 年 7 月 22 日对公司的办公场所出具了企业经营场所证明文件，根据该证明文件内容，“同意将北京市海淀区北坞村 23 号北坞创新园北区 5 号楼 1004 室 200 平米房屋以租赁方式提供给北京

安趣科技企业使用，使用期限为3年，经营用途为办公”。同时，北京市海淀区四季青镇人民政府证明“该经营场所的产权人为北京市四季青农工商总公司，房屋用途为办公，该经营场所建设审批手续齐全，不在拆迁范围内，不属于违法建设”。

2015年9月11日，安趣科技向新兴聚力支付了85190.68元房租（4个月），新兴聚力向公司开具了房屋租赁的发票。

尽管根据目前的一系列安排和证明文件，房产所有权人同意将公司经营场所租赁给安趣科技使用，由安趣科技支付房租，并由出租方开具发票，新兴聚力和北京市四季青农工商总公司收回公司办公场所的可能性比较小，但是公司无法与新兴聚力签署正式的租赁合同，仍然存在新兴聚力收回房产的可能性。如果发生办公场所收回的情形，公司的持续经营将受到一定程度的负面影响。

11、公司治理风险

股份公司成立前，公司没有建立“三会一层”的法人治理结构，内部控制某些环节及相关制度也存在缺陷。股份公司设立以后，公司正在逐步建立健全法人治理结构，也逐渐制定了一些适应企业现阶段发展的内部控制制度。但是，由于股份公司成立时间短，各项管理控制制度的执行需要经过一段时间或是经营周期的实践检验，公司治理和内部控制体系也需要在生产经营过程中逐渐完善。随着公司的经营规模的逐渐扩大，业务范围的不断扩展，人员的不断增加，对公司治理将会提出更高的要求，而且在未来发展过程中可能会出现新的内部控制缺陷。因此，公司未来经营过程中存在因公司治理不适应业务发展需要，而影响公司持续、健康、稳定发展的风险。

12、人才流失风险

公司所处游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持技术人员稳定是公司生存和发展的根本，也是公司的竞争力所在。随着近几年游戏行业的发展趋势，进军游戏行业的企业增多，对人才的需求也将更大，游戏行业人才的流动性也逐渐加大。而且，随着

公司规模的不不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

尽管公司与核心技术人员依法约定了各自的权利和义务，而且也在致力于加强企业文化的建设，增强团队凝聚力；为其提供充分的发展空间和具有竞争力的薪酬待遇，以激发他们的工作热情；致力于营造和谐的工作氛围，增强其认同感和归属感，但人才流失的风险可观存在。

13、财务管理风险

截至 2015 年 8 月 31 日，公司财务部共有 3 名财务人员，包括出纳、会计等岗位。公司财务人员数量较少，虽然公司的组织结构健全、内控制度完整，能够做到财务数据真实、准确，但是随着公司经营规模不断扩大，财务管理难度提升，若财务人员不能随着公司业务开展情况有所增加，不能持续提升专业技能，公司将存在财务管理方面风险。

14、2013 年度对关联方存在重大依赖的风险

公司运营安趣网站形成了一定的用户资源，并具有一定的媒体效应。公司的网络信息服务业务主要是依托于安趣网站开展游戏资讯、网站运营、媒体资源转让等。公司独立进行网站运营、业务开展，公司的业务完整、独立。2013 年度，公司将网络信息服务业务全部相关媒体、资讯等资源转让给关联方芜湖辉天盛世网络科技有限公司，实现收入 3,203,883.51 元。该笔关联交易占公司当期营业收入的 97.95%，公司在 2013 年度对关联方存在重大依赖。

15、报告期内超资质经营行为受主管部门处罚的风险

报告期内，公司从事移动游戏分发业务，并于 2014 年 3 月开始产生收入。公司根据《互联网文化管理暂行规定》（文化部令 51 号）的规定在 2014 年 9 月 9 日获得《网络文化经营许可证》，根据《互联网信息服务管理办法》（国务院令第 292 号）的规定在 2015 年 2 月 15 日获得《电信与信息服务业务经营许可证》。公司在未获得《网络文化经营许可证》和《电信与信息服务业务

经营许可证》时产生移动游戏分发业务收入，存在超资质范围经营的情形。因此，公司因在报告期内超资质范围经营的情形存在被主管部门处罚的风险。

目录

声明	2
重大事项提示	3
目录	13
第一节 基本情况	20
一、公司基本情况	20
二、股份挂牌情况	21
三、公司股权结构及股东情况	23
四、公司董事、监事、高级管理人员	46
五、最近两年及一期主要会计数据及财务指标简表	49
六、公司本次挂牌相关机构	50
第二节 公司业务	53
一、主营业务、主要产品及其用途	53
二、公司内部组织结构与主要生产流程	62
三、与业务相关的关键资源要素	69
四、业务情况	81
五、公司所处行业概况、市场规模及公司的行业竞争地位	94
第三节 公司治理	118
一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况和相关人员履 行职责情况	118
二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果	120

三、报告期内有关处罚情况	121
四、公司的独立性	121
五、同业竞争情况及其承诺	123
六、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的说明	126
七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明	127
八、董事、监事、高级管理人员的变动情况及其原因	132
第四节 公司财务	135
一、最近两年一期的审计意见、主要财务报表	135
二、主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响 ...	147
三、公司报告期内主要的财务指标	157
四、报告期利润形成的有关情况	173
五、公司的主要资产情况	187
六、公司重大债务情况	201
七、股东权益情况	206
八、关联方关系及关联交易	208
九、需提醒投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项	220
十、资产评估情况	220
十一、股利分配政策和最近两年一期分配及实施情况	221
十二、公司控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况	223
十三、可能影响公司持续经营的风险因素	223

第五节 有关声明	240
一、董事、监事、高级管理人员声明	240
二、主办券商声明	241
三、律师声明	242
四、会计师事务所声明	243
五、资产评估机构声明	244
第六节 附件	245

释义

在本公开转让说明书中，除非另有说明，下列简称具有如下含义：

一般名词释义		
安趣科技、股份公司、本公司、公司	指	北京安趣科技股份有限公司
安趣有限、有限公司	指	北京安趣科技发展有限公司，为本公司整体变更前之有限责任公司
盛世合创	指	北京盛世合创科技有限公司系公司的前身
辉天盛世	指	北京辉天盛世科技有限公司
清科致远	指	北京清科致远投资管理中心（有限合伙）
歆三创业	指	上海歆三创业投资管理中心（有限合伙）
清科致达	指	北京清科致达投资管理中心（有限合伙）
德青投资	指	深圳市德青投资有限公司系公司股东
德迅投资	指	深圳市德迅投资有限公司
三会	指	北京安趣科技股份有限公司股东大会、董事会及监事会
高级管理人员	指	公司总经理、财务总监、董事会秘书
管理层	指	公司董事、监事和高级管理人员
说明书、本说明书	指	北京安趣科技股份有限公司公开转让说明书
报告期、最近两年及一期	指	2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 月
《公司法》	指	2013 年 12 月 28 日第十二届全国人民代表大会常务委员会议第六次会议审议通过，自 2014 年 3 月 1 日实施的《中华人民共和国公司法》
《证券法》	指	1998 年 12 月 29 日第九届全国人民代表大会常务委员会议第六次会议通过，根据 2004 年 8 月 28 日第十届全国人民代表大会常务委员会议第十一次会议第一次修正、2005 年 10 月 27 日第十届全国人民代表大会常务委员会议第十八次会议第二次修正、根据 2014 年 8 月 31 日第十二届全国人民代表大会常务委员会议第十次会议第三次修正后实施的《中华人民共和国证券法》
《公司章程》	指	《北京安趣科技股份有限公司章程》
全国股份转让系统公司	指	全国中小企业股份转让系统有限责任公司
全国股份转让系统	指	全国中小企业股份转让系统
安信证券、主办券商	指	安信证券股份有限公司
会计师	指	立信会计师事务所（特殊普通合伙）
律师	指	北京大成律师事务所
评估机构	指	银信资产评估有限公司
元、万元	指	人民币元、人民币万元

工信部、工业和信息化部	指	中华人民共和国工业和信息化部
完美世界	指	完美世界（北京）数字科技有限公司
艾格拉斯	指	艾格拉斯科技（北京）有限公司
黑桃互动	指	上海黑桃互动网络科技有限公司
龙渊网络	指	成都龙渊网络科技有限公司
广州果安	指	广州果安网络科技有限公司
百度移信	指	百度移信网络技术（北京）有限公司
星辉科技	指	北京世界星辉科技有限责任公司
创想天空	指	深圳市创想天空科技有限公司
上饶联智	指	上饶市联智网络服务有限公司
万圣伟业	指	江苏万圣伟业网络科技有限公司
广州新泛联	指	广州市新泛联数码科技有限公司
光辉互动	指	南京光辉互动网络科技股份有限公司
超级玩家	指	武汉超级玩家科技股份有限公司
芜湖辉天	指	芜湖辉天盛世网络科技有限公司
神奇时代	指	神奇时代网络有限公司
恺英网络	指	上海恺英网络科技有限公司
3K 玩	指	广州指尖跃动网络科技有限公司
福州网龙	指	福建网龙计算机网络信息技术有限公司
英雄互娱	指	北京英雄互娱科技股份有限公司
9377	指	广州创思信息技术有限公司
乐逗游戏	指	深圳市创梦天地科技有限公司
49 游	指	广州四九游网络科技有限公司
广州互爱	指	广州互爱信息科技有限公司
中清龙图	指	北京中清龙图网络技术有限公司
游久游戏	指	上海游久游戏股份有限公司
卓越互动	指	北京乐动卓越科技有限公司
游族网络	指	游族网络股份有限公司
新兴聚力	指	北京市新兴聚力投资管理有限责任公司
UC	指	UC 优视科技有限公司

专业名词释义

PC	指	Personal Computer，即个人电脑。
WAP	指	Wireless Application Protocol，即无线应用协议，是一个开放式标准协议，利用它可以把网络上的信息传送到移动电话或其他无线通讯终端。
APP	指	Application 的简称，即智能手机的第三方应用程序。
PV	指	Page View 的简称。即页面浏览量或点击量，用户每次刷新即被计算一次。
UV	指	Unique Visitor 的简称。即访问网站的一台电脑客户端为一个访客。00:00-24:00 内相同的客户端只被计算一次。
IP	指	Internet Protocol，是网络之间互连的协议，即为计算机网络

		相互连接进行通信而设计的协议。
APK	指	Android Package 的简称，即 Android 安装包。是一种文件格式，通过将 APK 文件直接传到 Android 模拟器或 Android 手机中执行即可安装。
端游	指	即客户端游戏。即依靠下载客户端，在电脑上进行游戏的网络游戏。
页游	指	网页游戏，是基于 Web 浏览器网络在线多人互动游戏，无需下载客户端，不存在机器配置不够的问题。
移动游戏	指	运行于手机上的游戏软件。
CP	指	内容提供商，就是游戏的原始制作者，他们会把游戏给其他公司代理。
CPS	指	游戏渠道商对游戏进行分销，以游戏的销售量进行分成的一种模式。行业内术语意思为“移动游戏资源渠道商”。
SDK	指	Software Development Kit，中文意思为软件开发工具包。广义上指辅助开发某一类软件的相关文档、范例和工具的集合。
KPI	指	Key Performance Indicator 的简称，即关键绩效指标。是衡量流程绩效的一种目标式量化管理指标。
云服务	指	云是网络、互联网的一种比喻说法。云服务是基于互联网的相关服务的增加、使用和交付模式，通常涉及通过互联网来提供动态易扩展且经常是虚拟化的资源。
Cache	指	高速缓冲存储器，存在于主存与 CPU 之间的一级存储器，由静态存储芯片(SRAM)组成，容量比较小但速度比主存高得多，接近于 CPU 的速度。
CDN	指	Content Delivery Network，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。
LDAP	指	Lightweight Directory Access Protocol 的简称，即轻量目录访问协议。LDAP 目录以树状的层次结构来存储数据。
SOA	指	面向服务架构，它可以根据需求通过网络对松散耦合的粗粒度应用组件进行分布式部署、组合和使用。
WebService	指	一个平台独立的，低耦合的，自包含的、基于可编程的 web 的应用程序，可使用开放的 XML（标准通用标记语言下的一个子集）标准来描述、发布、发现、协调和配置这些应用程序，用于开发分布式的互操作的应用程序。
TB	指	计算机常用的存储单位，1TB (Terabyte，太字节，或百万兆字节)=1024GB。
SpringMVC	指	MVC 已经是现代 Web 开发中的一个很重要的部分，Spring 框架提供了构建 Web 应用程序的全功能 MVC 模块。在使用 Spring 进行 WEB 开发时，可以选择使用 Spring 的 SpringMVC 框架或集成其他 MVC 开发框架，如 Struts1，Struts2 等。

Hibernate	指	是一个开放源代码的对象关系映射框架，它对 JDBC 进行了非常轻量级的对象封装，使得 Java 程序员可以随心所欲的使用对象编程思维来操纵数据库。
Freemarker	指	是一个用 Java 语言编写的模板引擎，它基于模板来生成文本输出。它不仅可以用于表现层的实现技术，而且还可以用于生成 XML，JSP 或 Java。
Sitemesh	指	是一个网页布局和修饰的框架，利用它可以将网页的内容和页面结构分离，以达到页面结构共享的目的。
O2O	指	Online To Offline，即将线下商务的机会与互联网结合在一起,让互联网成为线下交易的前台，O2O 的优势在于把网上和网下的优势完美结合。
SIM	指	Subscriber Identity Module 的简称，GSM 数字移动电话机必须装上此卡方能使用。
2G	指	第二代手机通信技术规格，以数字语音传输技术为核心。
3G	指	第三代移动通信技术，是指支持高速数据传输的蜂窝移动通讯技术。
4G	指	第四代移动通信技术，能够快速传输数据、高质量、音频、视频和图像等。
iOS	指	苹果公司开发的移动操作系统。
Andriod	指	一种基于 Linux 的自由及开放源代码的操作系统,主要用于移动设备，如智能手机和平板电脑，由 Google 公司和开放手机联盟领导及开发。
APPSTORE	指	是 iTunes Store 中的一部分，是 iPhone、iPod Touch、iPad 以及 Mac 的服务软件，允许用户从 iTunes Store 或 Mac App Store 浏览和下载一些为 iPhone SDK 或 Mac 开发的应用程序。
GDP	指	Gross Domestic Product，国内生产总值。
刷单	指	一般是由买家提供购买费用，帮指定的网店卖家购买商品提高销量和信用度，并填写虚假好评的行为，通过这种方式，网店可以获得较好的搜索排名
刷榜	指	人为操作行为，主要靠破解 APP Store 算法将 APP 暂时排名榜单前几位。

本公开转让说明书中任何表格中若出现总计数与所列数值总和不符，均为四舍五入所致。

第一节 基本情况

一、公司基本情况

公司名称：北京安趣科技股份有限公司

法定代表人：孙祖德

成立日期：有限责任公司：2011年3月11日

股份公司设立：2015年9月10日

注册资本：3,900万元

住所：北京市石景山区实兴大街30号院3号楼2层A-0171

邮编：100043

董事会秘书：李梅

所属行业：

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012年修订）规定，公司所处行业属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I64 互联网和相关服务”。

根据国家统计局发布的《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所处行业属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I6420 互联网信息服务”。

根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”大类中的“I64 互联网和相关服务”之“I6420 互联网信息服务”。

公司的经营范围：利用信息网络经营游戏产品（网络文化经营许可证有效期至2017年9月8日）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务，互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械，含电子公告服务）（电信与信息服务业务经营许可证有效期至2020年2月

15日)；技术开发、技术服务。

主营业务：公司主要经营移动游戏分发业务及网络信息服务。公司的移动游戏分发业务主要在公司的移动游戏平台开展。公司的移动游戏分发平台包括：移动游戏的资讯平台和分发平台。公司建立的移动游戏门户资讯网站 (<http://www.anqu.com/>)，为玩家提供移动游戏的最新资讯及服务，包括移动游戏攻略、评测、交流、下载等服务。公司以全方位的移动游戏信息资讯服务为基础，通过对移动游戏信息数据库的构建，实现了移动游戏玩家互动社区及对产业链资源整合。公司通过 PC 门户网站、WAP 门户、移动端 APP、电脑版技术等方式，对各大游戏厂商的移动游戏进行全方位的推广、分发下载及后续运营。

网络信息服务是指公司通过自有移动游戏资讯门户网站“安趣网”，向玩家免费提供专业的最前沿移动游戏资讯、攻略、评测、交流等全方位的游戏网络信息资讯服务，具有一定的媒体属性。公司基于此，依靠 www.anqu.com、m.anqu.com 及移动 APP 安卓应用商店三种平台渠道为需求方提供网络信息服务，包括网络媒体、资讯和移动游戏联合运营等市场营销行为。

组织机构代码：571290646

营业执照注册号：110107013664124

电话：010-8260 2182

传真：010-8260 2281-831

电子邮箱：user@anqu.com

互联网网址：<http://www.anqu.com>

二、股份挂牌情况

(一) 股票挂牌概况

1、股份代码：**【】**

- 2、股份简称：【】
- 3、股票种类：人民币普通股
- 4、每股面值：1.00 元
- 5、股票总量：39,000,000 股
- 6、挂牌日期：【】
- 7、股票转让方式：协议转让

（二）股东所持股份的限售安排

《公司法》第一百四十一条规定：“发起人持有的本公司股份，自公司成立之日起一年内不得转让。公司公开发行股份前已发行的股份，自公司股票在证券交易所上市交易之日起一年内不得转让。公司董事、监事、高级管理人员应当向公司申报所持有的本公司的股份及其变动情况，在任职期间每年转让的股份不得超过其所持有本公司股份总数的百分之二十五；所持本公司股份自公司股票上市交易之日起一年内不得转让。上述人员离职后半年内，不得转让其所持有的本公司股份”。

《全国中小企业股份转让系统业务规则（试行）》2.8 条规定：“挂牌公司控股股东及实际控制人在挂牌前直接或间接持有的股票分三批解除转让限制，每批解除转让限制的数量均为其挂牌前所持股票的三分之一，解除转让限制的时间分别为挂牌之日、挂牌期满一年和两年。挂牌前十二个月以内控股股东及实际控制人直接或间接持有的股票进行过转让的，该股票的管理按照前款规定执行，主办券商为开展做市业务取得的做市初始库存股票除外。因司法裁决、继承等原因导致有限售期的股票持有人发生变更的，后续持有人应继续执行股票限售规定”。

截至本公开转让说明书签署日，股份公司成立未满一年，公司发起人持有的公司股份无法公开转让。

除上述规定的股份锁定外，公司股东对其所持股份未作出其他自愿锁定的

承诺。

公司挂牌后，可公开转让的股份及限售股份情况如下：

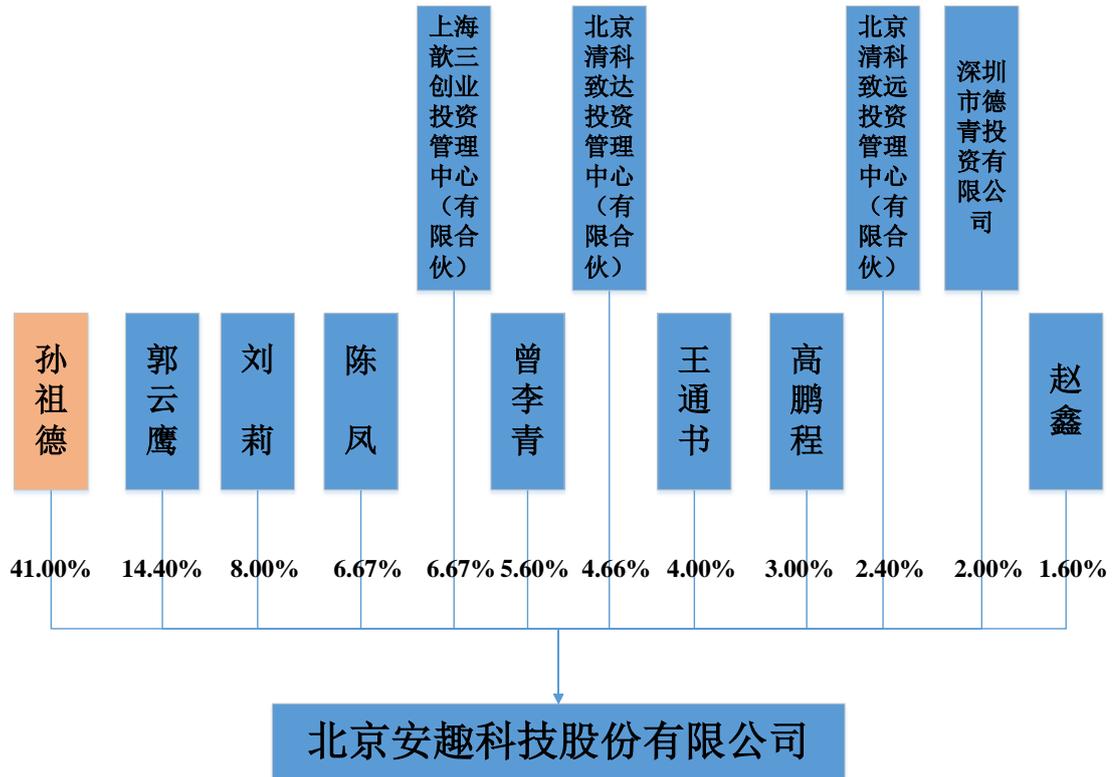
序号	股东名称	持股数量 (股)	持股 比例 (%)	进入全国股份转让系统转让情况		
				可公开转让 股份(股)	限售数量 (股)	其他股份转 让限制情况
1	孙祖德	15,990,000	41.00	--	15,990,000	--
2	郭云鹰	5,616,000	14.40	--	5,616,000	--
3	刘莉	3,120,000	8.00	--	3,120,000	--
4	陈凤	2,601,300	6.67	--	2,601,300	--
5	上海歆三创业投 资管理中心(有 限合伙)	2,601,300	6.67	--	2,601,300	--
6	曾李青	2,184,000	5.60	--	2,184,000	--
7	北京清科致达投 资管理中心(有 限合伙)	1,817,400	4.66	--	1,817,400	--
8	王通书	1,560,000	4.00	--	1,560,000	--
9	高鹏程	1,170,000	3.00	--	1,170,000	--
10	北京清科致远投 资管理中心(有 限合伙)	936,000	2.40	--	936,000	--
11	深圳市德青投资 有限公司	780,000	2.00	--	780,000	-
12	赵鑫	62,400	1.60	--	62,400	-
合计		39,000,000	100.00	--	39,000,000	--

截至本公开转让说明书签署之日，公司全体股东所持股份无质押或冻结等转让受限情况。

三、公司股权结构及股东情况

(一) 股权结构图

截至本公开转让说明书签署日，公司的股权结构如下：



（二）控股股东、实际控制人、前十名股东及持有 5%以上股份股东的情况

控股股东、实际控制人、前十名股东及持有 5% 以上股份股东持有股份的情况，如下表：

序号	股东名称	持股数量 (股)	持股比例 (%)	股东 性质	股份质押 情况
1	孙祖德	15,990,000	41.00	自然人	无
2	郭云鹰	5,616,000	14.40	自然人	无
3	刘莉	3,120,000	8.00	自然人	无
4	陈凤	2,601,300	6.67	自然人	无
5	上海歆三创业投资管理中心(有限合伙)	2,601,300	6.67	合伙企业	无
6	曾李青	2,184,000	5.60	自然人	无
7	北京清科致达投资管理中心(有限合伙)	1,817,400	4.66	合伙企业	无
8	王通书	1,560,000	4.00	自然人	无

9	高鹏程	1,170,000	3.00	自然人	无
10	北京清科致远投资管理 中心（有限合伙）	936,000	2.40	合伙企业	无
合计		37,596,000	96.40	--	--

控股股东、实际控制人、前十名股东及持有 5% 以上股份股东的简介如下：

1、孙祖德

男，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：32102419750215****，大学本科学历。1998 年 11 月至 2001 年 2 月，在石景山电脑学校学习电脑知识；2001 年 3 月至 2002 年 2 月，任北京惠讯科技有限公司系统方案部经理；2002 年 2 月至 2005 年 5 月，任北京硅谷动力电子商务有限公司主编、总编辑；2005 年 5 月至 2008 年 5 月，任百度网讯科技有限公司高级产品经理；2008 年 5 月至 2008 年 8 月，在家待业；2008 年 8 月至 2012 年 12 月，任北京奇客创想科技有限公司总裁；2013 年 1 月至 2013 年 9 月，任百度多酷科技发展有限公司 CEO；2013 年 10 月至 2015 年 8 月，任北京安趣科技发展有限公司 CEO、董事长；2015 年 8 月至今，任北京安趣科技股份有限公司总经理、董事长，任期 3 年。

2、郭云鹰

男，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：36212319770910****，大学本科学历。1997 年 8 月至 2000 年 12 月，任黑龙江省计算中心企业信息化部门项目经理；2001 年 1 月至 2003 年 2 月，任北京九铭科技有限公司技术部技术负责人；2003 年 2 月至 2004 年 1 月，任北京联想控股有限公司政府公共服务事业部架构师；2004 年 2 月至 2005 年 2 月，任北京绿盟科技有限公司研发部客户端高级工程师；2005 年 3 月至 2008 年 11 月，任中企动力科技股份有限公司 WEB 研发部架构师；2008 年 12 月至 2010 年 10 月，任北京萝卜雷特科技发展有限公司研发部技术负责人；2010 年 11 月至 2013 年 10 月，任北京莱特传奇科技发展有限公司研发部技术负责人；2013 年 11 月至 2015 年 8 月，任北京安趣科技发展有限公司研发部技术负责人；2015 年 8 月至今，任北京安趣

科技股份有限公司董事，任期3年。

3、刘莉

女，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：37010519760321****，硕士研究生学历。2006年8月-2008年12月，任北京宜客宜广告有限公司执行董事；2008年12月至2009年2月，待业；2009年3月至2013年11月，任北京安趣科技发展有限公司董事、总经理；2013年12月至今，待业。

4、陈凤

女，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码35018219860903****，大学本科学历。2009年8月至2010年9月，任长乐供电公司变电值班员；2010年9月至今，任长乐申远实业发展有限公司行政助理；2012年3月至今，任中泽置业（福建）有限公司副总经理。

5、上海歆三创业投资管理中心（有限合伙）

持有上海市工商行政管理局松江分局2015年5月19日核发的注册号为310117003261728的有限合伙企业《营业执照》，主要经营场所为上海市松江区富永路425弄212号2679室，执行事务合伙人为陈元，合伙期限自2015年5月19日至2035年5月18日，经营范围为创业投资，投资管理，投资咨询（除经纪），企业管理咨询，实业投资。

上海歆三创业投资管理中心（有限合伙）的合伙人信息如下：

序号	名称	出资方式	认缴出资数额 (万元)	出资比例(%)
1	上海海通创世投资管理有限公司(普通合伙人)	货币	20.00	0.40
2	上海上池企业管理事务所(普通合伙)(有限合伙人)	货币	1,000.00	19.92
3	上海瑞联建设工程有限公司(有限合伙人)	货币	1,000.00	19.92
4	上海弦音音乐文化传播有限公司(有限合伙人)	货币	1,000.00	19.92
5	上海丰金投资有限公司	货币	1,000.00	19.92

	(有限合伙人)			
6	翁颖 (有限合伙人)	货币	1,000.00	19.92
合计			5,020.00	100.00

6、曾李青

男，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：61011319700121****，大学本科学历。1993年7月至1999年10月，任深圳电信局职员；1999年10月至2007年6月，任腾讯控股有限公司高级副总裁、首席运行官；2007年7月至今任深圳市德迅投资有限公司董事长；2015年8月至今，任北京安趣科技股份有限公司董事，任期3年。

7、北京清科致达投资管理中心（有限合伙）

持有北京市工商行政管理局海淀分局 2015年3月10日核发的注册号为110108018723657的有限合伙企业《营业执照》，主要经营场所为北京市海淀区翠微路2号院1幢2层2246号，执行事务合伙人为北京清科创业投资管理中心（有限合伙）（委派倪正东为代表），合伙期限自2015年3月10日至2022年3月9日，经营范围为投资管理；投资咨询；资产管理。

北京清科致达投资管理中心（有限合伙）的合伙人信息如下：

序号	名称	出资方式	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	陈红英（有限合伙人）	货币	500.00	3.13
2	刘萍芳（有限合伙人）	货币	500.00	3.13
3	刘倩华（有限合伙人）	货币	300.00	1.88
4	罗凯中（有限合伙人）	货币	300.00	1.88
5	唐红海（有限合伙人）	货币	300.00	1.88
6	王梓屹（有限合伙人）	货币	300.00	1.88
7	薛向东（有限合伙人）	货币	1,000.00	6.25
8	张咲悦（有限合伙人）	货币	300.00	1.88
9	朱健军（有限合伙人）	货币	300.00	1.88
10	北京海泰锐森环境能源技术开发有限公司（有限合伙人）	货币	500.00	3.13
11	北京清科创业投资管理中心（有限合伙）	货币	400.00	2.50

	(普通合伙人)			
12	陈卫国 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
13	徐锋 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
14	俞国强 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
15	张慧珠 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
16	商华忠 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
17	杨先莲 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
18	杨谦初 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
19	廖素兰 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
20	严中海 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
21	张璨 (有限合伙人)	货币	300.00	1.88
22	颜华 (有限合伙人)	货币	2,000.00	12.50
23	杨缜 (有限合伙人)	货币	900.00	5.63
24	西藏工布江达县九盛投资有限责任公司 (有限合伙人)	货币	500.00	3.13
25	北京启迪创业孵化器有限公司 (有限合伙人)	货币	500.00	3.13
26	安徽皖通科技股份有限公司 (有限合伙人)	货币	500.00	3.13
27	信合财富 (北京) 资产管理有限公司 (有限合伙人)	货币	500.00	3.13
28	福州开发区科互联信息科技有限公司 (有限合伙人)	货币	900.00	5.63
29	北京嘉豪伟业投资中心 (有限合伙) (有限合伙人)	货币	2,000.00	12.50
30	上海华服投资有限公司 (有限合伙人)	货币	500.00	3.13
合计			16,000.00	100.00

8、王通书

男，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：22022119830128****，硕士研究生学历。2007年9月至2011年12月，任润晖投资（北京）有限公司研究部助理副总裁；2012年1月至今，任上海景沧投资咨询有限公司投资部副总裁。

9、高鹏程

男，中国国籍，无境外永久居留权，身份证号码：41010519871211****，大学本科学历。2009年1月至2011年6月，任北京十分科技有限公司副总裁；2011年6月至2015年1月，北京酷云互动科技有限公司副总裁、总裁；2015年1月至今，任上海顺木电子商务有限公司CEO/总裁。

10、北京清科致远投资管理中心（有限合伙）

持有北京工商行政管理局海淀分局2013年12月27日核发的注册号为110108016615399的《合伙企业营业执照》，主要经营场所为北京市海淀区海淀北二街8号6层710-253室，执行事务合伙人为北京清科创业投资管理中心（委派倪正东为代表），合伙期限为2013年12月27日至2020年12月26日，经营范围为投资管理；投资咨询；资产管理。

北京清科致远投资管理中心（有限合伙）的合伙人信息如下：

序号	名称	出资方式	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	李苑（有限合伙人）	货币	1,000.00	19.61
2	薛坤（有限合伙人）	货币	1,000.00	19.61
3	中关村科技园区海淀园创业服务中心（有限合伙人）	货币	1,000.00	19.61
4	北京清科创业投资管理中心（有限合伙）（普通合伙人）	货币	100.00	1.96
5	吕大龙（有限合伙人）	货币	1,000.00	19.61
6	聚石（北京）投资管理有限公司（有限合伙人）	货币	1,000.00	19.61
合计			5,100.00	100.00

（三）股东之间的关联关系

截至本公开转让说明书签署之日，自然人股东曾李青持有深圳市德迅投资有限公司99%的股权，德迅投资持有公司第十一大股东深圳市德青投资有限公司100.00%的股权。

深圳市德青投资有限公司持有深圳市市场监督管理局核发的注册号为44031109523302的《企业法人营业执照》，公司类型为法人独资有限责任公司，注册资本为1,000万元，全部由深圳市德迅投资有限公司缴纳，住所为深圳市福田区中心区益田路与福华路交汇处卓越时代广场2806，法定代表人李雯，成立日期为2014年6月6日。

截至本公开转让说明书签署日，深圳市德迅投资有限公司的股权比例如下：

序号	名称	出资方式	认缴出资额（万元）	出资比例（%）
1	曾李青	货币	2,970.00	99.00
2	张巍	货币	30.00	1.00
合计			3,000.00	100.00

北京清科致达投资管理中心（有限合伙）持有公司4.66%的股份；北京清科致远投资管理中心（有限合伙）持有公司2.40%的股份，清科致达与清科致远同受北京清科投资管理有限公司控制。

除此之外，公司其他股东之间不存在关联关系。

（四）控股股东、实际控制人基本情况

根据《公司法》第二百一十六条第（二）款规定：“控股股东，是指其出资额占有限责任公司资本总额百分之五十以上或者其持有的股份占股份有限公司股本总额百分之五十以上的股东；出资额或者持有股份的比例虽然不足百分之五十，但依其出资额或者持有的股份所享有的表决权已足以对股东会、股东大会的决议产生重大影响的股东”。

根据《公司法》第二百一十六条第（三）款规定：实际控制人是指虽不是公司的股东，但通过投资关系、协议或者其他安排，能够实际支配公司行为的人。

2013年1-9月，公司的控股股东为北京辉天盛世科技有限公司，实际控制人为何宏辉；2013年10-11月，公司的控股股东及实际控制人为刘莉。2013年11月，刘莉将其持有的70%股权转让给孙祖德，其中由孙祖德代刘莉持有安趣

有限 34%的股权，且公司的所有日常经营活动由孙祖德负责管理，孙祖德为公司的第一大股东及实际控制人。报告期内，公司的实际控制人发生变更。公司的实际控制人变更对公司持续经营能力的影响详见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“十三、可能影响公司持续经营的风险因素”之“(六) 业务调整对持续经营能力的影响”。

截至本公开转让说明书签署日，孙祖德先生持有公司股份 15,990,000 股，持股比例为 41%，为公司第一大股东，公司其他单一股东持股比例均不超过 20%。孙祖德先生实际支配上市公司股份表决权超过 40%，能够决定公司董事会半数以上成员选任，股份表决权足以对公司股东大会的决议产生重大影响。故公司控股股东、实际控制人为自然人孙祖德先生。

截至本公开转让说明书签署之日，本公司控股股东、实际控制人、前十名股东或持有挂牌公司 5%以上股份的主要股东持有本公司的股份不存在质押或其他争议事项。

报告期内，公司控股股东、实际控制人不存在违法违规行为。

（五）股本的形成及其变化和重大资产重组情况

1、股本的形成及其变化情况

（1）有限公司设立

2011 年 3 月，北京辉天盛世科技有限公司与自然人王雪共同出资 100 万元设立北京盛世合创科技有限公司，其中辉天盛世出资人民币 90 万元，王雪出资人民币 10 万元。公司注册资本为 100 万元人民币，实收资本为 100 万元人民币。

2011 年 3 月 8 日，北京中永炎会计师事务所（普通合伙）出具的中永炎（2011）验第 60248 号《验资报告》验证了公司设立时注册资本足额缴纳。

2011 年 3 月 11 日，北京市工商行政管理局石景山分局核发了注册号为

110107013664124 的《企业法人营业执照》，公司名称为北京盛世合创科技有限公司，住所为北京市石景山区八大处高科技园区西井路 3 号 3 号楼 8402 房间，法定代表人为何宏辉，注册资本为 100 万元，经营范围为：许可经营项目：无；一般经营项目：技术开发；技术服务。

有限公司设立时，股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资金额（万元）	实缴出资金额（万元）	出资形式	持股比例（%）
1	北京辉天盛世科技有限公司	90.00	90.00	货币资金	90.00
2	王雪	10.00	10.00	货币资金	10.00
合计		100.00	100.00		100.00

（2）2011 年 9 月，第一次增资

2011 年 9 月 26 日，有限公司召开股东会，审议并通过了公司注册资本由 100 万元变更为 300 万元，新增注册资本由辉天盛世以现金形式认缴 100 万元，新股东自然人贺芳以现金形式认缴 100 万元的事项。公司注册资本变更为 300 万元，实收资本为 300 万元。

2011 年 10 月 10 日，北京中永炎会计师事务所（普通合伙）出具的中永炎（2011）验第 60599 号《验资报告》验证了本次增资额足额缴纳。

本次增资价格为 1 元/出资额。

2011 年 10 月 13 日，北京市工商行政管理局石景山分局核发了注册号为 110107013664124 的《企业法人营业执照》，公司注册资本增加至 300 万元。

本次增资完成后，有限公司股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资金额（万元）	实缴出资金额（万元）	出资形式	持股比例（%）
1	北京辉天盛世科技有限公司	190.00	190.00	货币资金	63.34
2	贺芳	100.00	100.00	货币资金	33.33

3	王雪	10.00	10.00	货币资金	3.33
合计		300.00	300.00		100.00

(3) 2011年10月，第一次股权转让及公司名称变更

2011年10月20日，有限公司召开股东会，审议并通过了自然人股东王雪、贺芳分别将其持有有限公司10万元、40万元的出资额转让给辉天盛世，并变更公司名称为北京安趣科技发展有限公司的事项。

自然人股东王雪、贺芳分别与北京辉天盛世科技有限公司签订《出资转让协议书》，将所持有限公司10万元、40万元的出资额转让给辉天盛世。

本次股权转让价格为1元/出资额。

2011年11月2日，北京市工商行政管理局石景山分局核发了注册号为110107013664124的《企业法人营业执照》，公司名称变更为北京安趣科技发展有限公司，注册资本300万元。

本次股权转让完成后，有限公司的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资金额 (万元)	实缴出资金额 (万元)	出资形式	持股比例(%)
1	北京辉天盛世科技有限公司	240.00	240.00	货币资金	80.00
2	贺芳	60.00	60.00	货币资金	20.00
合计		300.00	300.00		100.00

本次股权转让原因为：公司成立初期，业务开展遇到困难，股东王雪决定退出公司；贺芳为安卓系统技术开发人员，在公司尚未盈利时期，因个人资金周转转让部分股权。

(4) 2013年9月，第二次股权转让

2013年9月2日，辉天盛世与自然人刘莉签署《北京安趣科技发展有限公司股权转让协议》，将所持有限公司240万元的出资额转让给刘莉。同日，有限

公司召开股东会，审议并通过了上述股权转让、变更公司法定代表人为刘莉及变更公司住所的事项。

本次股权转让价格为 1 元/出资额。

2013 年 9 月 11 日，北京市工商行政管理局石景山分局核发了注册号为 110107013664124 的《企业法人营业执照》，公司法定代表人变更为刘莉，住所为北京市石景山区实兴大街 30 号院 3 号楼 2 层 A-0171，注册资本 300 万元。

本次股权转让完成后，有限公司股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资金额 (万元)	实缴出资金 额(万元)	出资形式	持股比例(%)
1	刘莉	240.00	240.00	货币资金	80.00
2	贺芳	60.00	60.00	货币资金	20.00
合计		300.00	300.00		100.00

北京辉天盛世科技有限公司为何宏辉与其他几名自然人投资设立的企业，实际控制人为何宏辉。因当时完美世界商讨筹划收购何宏辉控制的辉天盛世，因竞业禁止要求何宏辉对相关股权进行清理和完善，因此，何宏辉将辉天盛世持有安趣的 80% 的股权全部转让给自然人刘莉。

(5) 2013 年 11 月第三次股权转让、法定代表人变更

2013 年 11 月 18 日，股东刘莉、贺芳分别与自然人郭云鹰签署《北京安趣科技发展有限公司股权转让协议》，将所持有限公司 30 万元、60 万元的出资额分别转让给郭云鹰；股东刘莉与自然人孙祖德签署《北京安趣科技发展有限公司股权转让协议》，将所持有限公司 210 万元的出资额转让给孙祖德。

同日，有限公司召开股东会，审议并通过了上述股权转让及变更公司法定代表人为孙祖德的事项。

2013 年 11 月 20 日，北京市工商行政管理局石景山分局核发了注册号为 110107013664124 的《企业法人营业执照》，公司法定代表人变更为孙祖德，注册资本 300 万元。

本次股权转让完成后，有限公司的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资额 (万元)	实缴出资额 (万元)	出资形式	持股比例 (%)
1	孙祖德	210.00	210.00	货币资金	70.00
2	郭云鹰	90.00	90.00	货币资金	30.00
合计		300.00	300.00		100.00

本次股权变动原因和具体情况如下：

1) 股东刘莉和贺芳经营安趣有限时期，有限公司主要业务收入均来自于门户网站（安趣网 www.anqu.com）的网络信息服务收入。虽然安趣网已经拥有了一定数量的网站用户，但有限公司当时除了媒体资讯等网络信息服务业务外，并未找到更好的盈利方向，无法使得安趣有限获得更好的发展空间；

2) 孙祖德与郭云鹰二人是朋友，二者看好移动游戏市场的发展前景，而且觉得安趣在前期运营基础上已经搭建好了相应的业务框架，经过与刘莉慎重商讨后，刘莉将其持有的 70% 股权全部转让给孙祖德，其中由孙祖德代刘莉持有公司 34% 的股权，由孙祖德负责公司所有日常经营相关活动，利用安趣网继续开展移动游戏相关业务。

3) 在上述背景上，孙祖德与郭云鹰提出“股权集中便于日后公司融资”的意见，获得刘莉的认可，故刘莉与孙祖德达成口头协议，由孙祖德代刘莉持有公司 34% 的股权。

本次股权公司的估值根据双方协商确定，双方共同认可公司运营的网站价值约 200 万元，公司整体估值大约 450 万元，因此孙祖德受让公司 36% 的股份及代郭云鹰支付 30% 的股份价款合计 300 万元，其中孙祖德受让价款约为 163.64 万元，郭云鹰受让价款约为 136.36 万元。郭云鹰当时资金紧张，无法支付股权转让款项，同时郭云鹰与孙祖德关系较好，且具有一定的游戏行业经验，孙祖德先行替郭云鹰支付股权受让款。本次股权转让未缴纳个人所得税，股权转让方已出具承诺，本次股权转让所涉及的个人所得税及相关法律风险由个人进行承担。

（6）2014年5月，第二次增资

2014年5月12日，有限公司召开股东会，审议并通过了有限公司注册资本由300万元变更为1,000万元，新增注册资本由孙祖德以货币方式认缴106.80万元、郭云鹰以货币方式认缴174万元、刘莉以货币方式认缴299.20万元、曾李青以货币方式认缴70万元、北京清科致远投资管理中心（有限合伙）以货币方式认缴30万元、赵鑫以货币方式认缴20万元的事项。

2014年5月26日，北京市工商行政管理局石景山分局核发了注册号为110107013664124的《企业法人营业执照》，公司注册资本变更为1,000万元。

本次增资的实际情况为：

孙祖德成为安趣有限股东后，按照原有计划，着手进行融资，并于2014年5月完成安趣有限轮融资。2014年4月，投资人北京清科致远投资管理中心（有限合伙）、自然人曾李青、赵鑫（三方统称“甲方”）与北京安趣科技发展有限公司（乙方）签署《股权投资协议书》，在协议条款中明确以下事项：

1) 乙方团队出资人民币300万元设立安趣有限，其中刘莉委托孙祖德代持安趣有限34%股份。

2) 甲方以现金形式出资人民币600万元整，具体出资情况为：曾李青出资350万元，其中70万元计入注册资本，剩余280万元计入资本公积；赵鑫出资150万元，其中30万元计入注册资本，剩余120万元计入资本公积；清科致远出资100万元，其中20万元计入注册资本，剩余80万元计入资本公积。

3) 乙方实际股东孙祖德、刘莉、郭云鹰以甲方资本溢价形成的480万元和刘莉自有资金100万元对安趣有限出资，其中孙祖德以资本公积对应106.80万元转为注册资本，郭云鹰以资本公积对应174万元转为注册资本，刘莉以现金100万元及资本公积形式对应199.20万元转为注册资本。

4) 甲乙双方出资完成后，甲方拥有被投资公司12%的股权，乙方拥有被投资公司88%的股权。

本次增资行为的考虑因素主要有：

第一：甲方按照公司投后估值 5,000 万元合计增资 600 万元整，其中 120 万元计入公司注册资本，480 万元计入公司资本公积，并按照约定的金额定向转增股本，并且甲方合计必须获得公司 12% 的股份。

第二、由于中华人民共和国文化部 2011 年 2 月 27 日签发的《互联网文化管理暂行规定》（文化部令第 51 号）要求从事游戏行业经营活动，注册资本不能低于人民币 1,000 万元。公司为了从事游戏分发业务拟将注册资本增至 1,000 万元，但甲方投资 600 万元整后，公司的注册资本与资本公积合计为 900 万元。由于公司的融资及估值提升主要依靠孙祖德和郭云鹰的运营，因此差额部分 100 万元全部由刘莉出资。

第三、公司为了清理在前次股权转让中产生的代持行为，刘莉在增资前实际持股比例为 34%，甲方增资后的股权比例因增资稀释为 29.92%（ $=34% * (1-12%)$ ），按照公司 1,000 万元注册资本，刘莉持有公司注册资本为 299.20 万元。因此刘莉本次出资的 100 万元，公司对其通过资本公积定向转增股本 199.20 万元。

第四、孙祖德在本次增资前实际持有公司 36% 的股权，在此次增资后股权比例稀释至 31.68%（ $=36% * (1-12%)$ ），按照公司 1,000 万元注册资本，持有公司注册资本为 316.80 万元，因此本次向孙祖德通过资本公积定向转增股本 106.80 万元。郭云鹰在本次增资前实际持有公司 30% 的股权，在此次增资后股权比例稀释至 26.40%（ $=30% * (1-12%)$ ），按照公司 1,000 万元注册资本，持有公司注册资本为 264.00 万元，因此本次向郭云鹰通过资本公积定向转增股本 174.00 万元。

本次增资过程中，通过资本公积定向转增的形式完成了公司注册资本变更为 1,000 万元及清理刘莉的股权代持问题。北京中会仁会计师事务所有限责任公司分别出具了京中会字[2015]第 15A270884 号验资报告和京中会字[2015]第 15A270885 号验资报告对此次增资事项进行了复核验证。

故本次增资完成后，有限公司的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资金额 (万元)	实缴出资金额 (万元)	出资形式	持股比例(%)
1	孙祖德	316.80	316.80	货币资金	31.68
2	刘莉	299.20	299.20	货币资金	29.92
3	郭云鹰	264.00	264.00	货币资金	26.40
4	曾李青	70.00	70.00	货币资金	7.00
5	北京清科致远投资管理中心(有限合伙)	30.00	30.00	货币资金	3.00
6	赵鑫	20.00	20.00	货币资金	2.00
合计		1,000.00	1,000.00		100.00

至此，有限公司阶段存在的股权代持情形解除完毕。本次增资及股权变动已经各方确认并出具了无异议函。本次增资过程中新增股东以货币方式出资，其他股东以资本公积转增注册资本的方式出资。上述出资经过了各股东的确认和认可，履行了决策、入资程序，并办理了工商变更登记。安趣有限本次股权变动履行了必要程序、合法合规、股权清晰无纠纷。

(7) 2015年4月,第四次股权转让、变更经营范围

2015年4月2日，股东刘莉、郭云鹰分别与孙祖德签署《北京安趣科技发展有限公司股权转让协议》，将所持有限公司199.20万元、84万元的出资额转让给孙祖德。

同日，有限公司召开股东会，审议并通过了上述股权转让及变更公司经营范围的事项。

2015年4月24日，北京市工商行政管理局石景山分局核发了注册号为110107013664124的《企业法人营业执照》，公司注册资本1,000万元。

本次股权转让的原因如下：

1) 公司在2015年4月已经开始着手进行第二轮融资，并已经与投资者进行接洽。但由于公司当前股权比较分散，后续融资会造成公司股权结构进一步

分散，造成第一大股东、实际控制人孙祖德控制权不稳定及经营管理权无法达到预期的风险，可能会影响公司未来业务的开展及战略的实施。

2) 公司此时发展方向清晰，业务规模快速上升，孙祖德的运营管理能力及核心作用得到另外两名股东郭云鹰和刘莉的认可，二人基于公司未来稳定发展的考虑，自愿将各自所持公司的部分股权转让给孙祖德。

3) 刘莉将其股权转让给孙祖德实际为无偿转让，主要是在孙祖德运营安趣有限之后，刘莉从未参与公司的实际经营，公司的估值水平在孙祖德的经营及融资下大幅提升，刘莉为了公司未来发展，将部分股权无偿转让给孙祖德。同时，郭云鹰与孙祖德口头约定，郭云鹰将其持有 84 万元出资额转让给孙祖德，以 2013 年 11 月孙祖德代郭云鹰支付的股权转让款项作为支付对价。本次股权转让未缴纳个人所得税，股权转让方已出具承诺，本次股权转让不存在股权代持，所涉及的个人所得税及相关法律风险由个人进行承担。

本次股权转让完成后，有限公司的股权结构如下：

序号	股东名称	出资金额（万元）	实缴出资金额（万元）	出资形式	持股比例（%）
1	孙祖德	600.00	600.00	货币资金	60.00
2	郭云鹰	180.00	180.00	货币资金	18.00
3	刘莉	100.00	100.00	货币资金	10.00
4	曾李青	70.00	70.00	货币资金	7.00
5	北京清科致远投资管理中心（有限合伙）	30.00	30.00	货币资金	3.00
6	赵鑫	20.00	20.00	货币资金	2.00
合计		1,000.00	1,000.00		100.00

（8）2015 年 5 月，第五次股权转让

2015 年 3 月 16 日，股东孙祖德与自然人王通书、高鹏程分别签署《北京安趣科技发展有限公司股权转让协议》，将所持有限公司 50.00 万元、37.50 万元的出资额转让给上述二人。

同日，有限公司召开股东会，审议并通过了上述股权转让事项。

王通书、高鹏程二人看好安趣有限的发展前景，认可安趣有限当前 5,000 万元的估值。故本次股权转让价格为 5 元/出资额，孙祖德已按规定缴纳了个人所得税。孙祖德与王通书、高鹏程的股权转让价格是股东之间在 2015 年年初协商确定，并在 2015 年 3 月签署了股权转让协议。同时，孙祖德已出具承诺，本次股权转让所涉及的个人所得税及相关法律风险由个人进行承担。

本次股权转让的决议时间为 2015 年 3 月 16 日，当时公司股权比较分散，安趣有限股东和管理团队基于避免股权结构进一步分散的考虑，决议待股权结构调整完成后，再进行本次股权转让工商变更。2015 年 4 月 24 日，第四次股权转让后，公司完成股权结构调整，于 2015 年 5 月 12 日完成本次股权转让的工商变更。

本次股权转让完成后，有限公司的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资金额 (万元)	实缴出资金额 (万元)	出资形式	持股比例 (%)
1	孙祖德	512.50	512.50	货币资金	51.25
2	郭云鹰	180.00	180.00	货币资金	18.00
3	刘莉	100.00	100.00	货币资金	10.00
4	曾李青	70.00	70.00	货币资金	7.00
5	王通书	50.00	50.00	货币资金	5.00
6	高鹏程	37.50	37.50	货币资金	3.75
7	北京清科致远投资 管理中心(有限 合伙)	30.00	30.00	货币资金	3.00
8	赵鑫	20.00	20.00	货币资金	2.00
合计		1,000.00	1,000.00		100.00

(9) 2015 年 5 月第三次增资

2015 年 5 月，自然人陈凤、上海歆三创业投资管理中心（有限合伙）、北京清科致达投资管理中心（有限合伙）、深圳市德青投资有限公司与安趣有限股东签署《增资协议》，约定共同向安趣有限投资 3,000 万元。

2015年5月26日，有限公司召开股东会，审议并通过了公司注册资本由1,000万元变更为1,250万元，新增注册资本由自然人陈凤以货币方式认缴83.33万元、上海歆三创业投资管理中心（有限合伙）以货币方式认缴83.33万元、北京清科致达投资管理中心（有限合伙）以货币方式认缴58.34万元、深圳市德青投资有限公司以货币方式认缴25.00万元的事项。

2015年6月23日，北京中会仁会计师事务所有限责任公司出具的京中会字[2015]第15A134096号《验资报告》验证了本次增资的足额缴纳。本次出资额为人民币3,000万元，其中：陈凤认缴新增注册资本为人民币83.33万元，剩余916.67万元计入资本公积；上海上海歆三创业投资管理中心（有限合伙）认缴新增注册资本为人民币83.33万元，剩余916.67万元计入资本公积；北京清科致达投资管理中心（有限合伙）认缴新增注册资本为人民币58.34万元，剩余641.66万元计入资本公积；深圳市德青投资有限公司认缴新增注册资本为人民币25.00万元，剩余275万元计入资本公积。

本次增资价格为投后估值1.5亿元。本次增资价格较前次股权转让价格存在较大增幅，主要是由于公司从2015年4月起公司游戏分发业务使得公司收入规模逐月大幅增长。

2015年5月29日，北京市工商行政管理局石景山分局核发了注册号为110107013664124的《企业法人营业执照》，公司注册资本1,250万元。公司实收资本1,250万元。

本次增资完成后，有限公司的股权结构如下：

序号	股东名称	认缴出资金额 (万元)	实缴出资金额 (万元)	出资形式	持股比例 (%)
1	孙祖德	512.50	512.50	货币资金	41.00
2	郭云鹰	180.00	180.00	货币资金	14.40
3	刘莉	100.20	100.20	货币资金	8.00
4	陈凤	83.33	83.33	货币资金	6.67
5	上海歆三创业投资管理中心（有限合伙）	83.33	83.33	货币资金	6.67

6	曾李青	70.00	70.00	货币资金	5.60
7	北京清科致达投资管理中心（有限合伙）	58.34	58.34	货币资金	4.67
8	王通书	50.00	50.00	货币资金	4.00
9	高鹏程	37.50	37.50	货币资金	3.00
10	北京清科致远投资管理中心（有限合伙）	30.00	30.00	货币资金	2.40
11	深圳市德青投资有限公司	25.00	25.00	货币资金	2.00
12	赵鑫	20.00	20.00	货币资金	1.60
合计		1,250.00	1,250.00		100.00

（10）2015年8月，整体变更为股份有限公司

2015年8月3日，立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具的信会师报字2015第730049号《审计报告》，截至2015年6月30日止，有限公司账面净资产为人民币39,847,149.98元。

2015年8月4日，银信资产评估有限公司出具银信评报字[2015]沪第0740号《北京安趣科技发展有限公司拟股份制改制所涉及的企业净资产价值评估报告》，评估结论为截至2015年6月30日止，安趣有限净资产评估值为3,985.11万元，净资产较审计后账面价值增值0.40万元，增值率0.01%。

2015年8月4日，有限公司召开董事会，审议通过了《关于北京安趣科技发展有限公司整体变更为北京安趣科技股份有限公司方案的议案》。

2015年8月5日，有限公司召开股东会审议通过了《关于北京安趣科技发展有限公司整体变更为北京安趣科技股份有限公司方案的议案》，一致同意立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具的信会师报字2015第730049号《审计报告》，截至2015年6月30日止，有限公司账面净资产为人民币39,847,149.98元。

2015年8月5日，有限公司全体股东签订了《关于北京安趣科技发展有限公司整体变更为北京安趣科技股份有限公司之发起人协议》，约定依据立信会计

师事务所（特殊普通合伙）出具的信会师报字 2015 第 730049 号《审计报告》，截至 2015 年 6 月 30 日止，有限公司账面净资产为人民币 39,847,149.98 元。按照 1: 0.9787 的比例折合实收股本总额为人民币 3,900 万元，其中股东权益对应的净资产人民币 3,900 万元计入股份公司实收资本，其余权益资产计入股份公司资本公积。变更后的北京安趣科技股份有限公司注册资本为 3,900 万元，总股本为 3,900 万股。

2015 年 8 月 21 日，公司召开创立大会暨第一次股东大会决议，审议通过了《关于北京安趣科技发展有限公司依法整体变更为北京安趣科技股份有限公司及各发起人出资情况的报告》的议案，一致同意北京安趣科技发展有限公司依法整体变更为北京安趣科技股份有限公司，北京安趣科技发展有限公司的资产将全部投入北京安趣科技股份有限公司。根据立信会计师事务所（特殊普通合伙）以北京安趣科技发展有限公司 2015 年 6 月 30 日为审计基准日出具的信会师报字 2015 第 730049 号《审计报告》，以经审计的公司净资产人民币 39,847,149.98 元，按 1:0.9787 的折股比例折为股份公司 3,900 万股份（847,149.98 元计入股份公司资本公积金）。公司整体变更为股份有限公司出资经立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具信会师报字[2015]第 750496 号《验资报告》验证。

2015 年 9 月 10 日，北京市工商行政管理局石景山分局核发了注册号为 110107013664124 的《企业法人营业执照》，公司名称为北京安趣科技股份有限公司，法定代表人孙祖德，注册资本 3,900 万元，企业类型为股份有限公司，住所为北京市石景山区实兴大街 30 号院 3 号楼 2 层 A-0171，经营范围为生产：利用信息网络经营游戏产品（网络文化经营许可证有效期至 2017 年 9 月 8 日）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务，互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械，含电子公告服务）（电信与信息服务业务经营许可证有效期至 2020 年 2 月 15 日）；技术开发、技术服务。

股份公司整体变更设立时，其股本结构如下：

序号	股东名称	股份数额（万股）	持股比例（%）
----	------	----------	---------

1	孙祖德	1,599.00	41.00
2	郭云鹰	561.60	14.40
3	刘莉	312.00	8.00
4	陈凤	260.13	6.67
5	上海歆三创业投资管理中心 (有限合伙)	260.13	6.67
6	曾李青	218.40	5.60
7	北京清科致达投资管理中心 (有限合伙)	181.74	4.66
8	王通书	156.00	4.00
9	高鹏程	117.00	3.00
10	北京清科致远投资管理中心 (有限合伙)	93.60	2.40
11	深圳市德青投资有限公司	78.00	2.00
12	赵鑫	62.40	1.60
合计		3,900.00	100.00

截至 2015 年 6 月 30 日，公司未分配利润为-152,850.02 元，不存在以未分配利润转增股本的情况，公司未对个人所得税进行代扣代缴。同时，公司的所有自然人股东承诺若发生主管税务机关追缴个人所得税情形，由各个自然人股东缴纳和承担相关法律责任。

安趣有限净资产评估价值高于经审计的净资产账面价值，有限公司的资产、业务、债权、债务全部由安趣科技承继，各发起人已投入公司的资产产权关系清晰，各发起人将该等资产投入公司不存在法律障碍。安趣有限以经审计原账面净资产值折股整体变更为股份有限公司，未根据资产评估结果进行账务调整，不存在以评估值入资设立股份公司的情形。有限公司整体改制为股份公司的程序、发起人资格、条件和方式等符合有关法律、法规、规范性文件的规定，并依法履行了审计、评估、验资和企业变更登记等必要程序。

公司的自然人股东均为中国公民，均在中国境内有住所，具有完全的民事权利能力和完全的民事行为能力，不存在《公司法》、《中华人民共和国公务员法》、《关于严禁党政机关和党政干部经商、办企业的决定》（中发[1984]27 号）、《关于“不准在领导干部管辖的业务范围内个人从事可能与公共利益发生冲突的经商办企业活动”的解释》（中纪发[2000]4 号）、《关于省、地两级党委、政

府主要领导配偶、子女个人经商办企业的具体规定(执行)》(中纪发[2001]2号)、《中共中央办公厅、国务院办公厅关于县以上党和国家机关退(离)休干部经商办企业问题的若干规定》(中办发[1988]11号)、《中国人民解放军内务条令》(军发[2010]21号)等相关法律、法规、规范性法律文件及《公司章程》规定的不适合担任公司股东的情形。

其余法人股东及合伙企业均为依法成立并有效存续的企业法人或合伙企业,不存在《公司法》、《证券法》及《公司章程》等法律、法规及其他规定不得担任股东的情形。

公司股东中存有私募基金投资管理人。截至本公开转让说明书签署日,各私募基金投资管理人清科致达、清科致远和上海歆三按照《中华人民共和国证券投资基金业法》、《私募投资基金监督管理暂行办法》及《私募投资基金管理人登记和基金备案办法(试行)》等法律法规的规定,已经办理私募基金管理人登记及备案手续。

公司股东不存在法律法规、任职单位规定不得担任股东的情形,满足法律法规规定的股东资格条件,公司股东适格。

截至本公开转让说明书签署之日,公司共进行过3次增资,5次股权转让,未进行过减资行为,增资及股权转让行为均召开了股东会,股权转让过程中其他股东均放弃了优先购买权,相应地修改了公司章程,完成了工商变更登记,符合当时有效法律法规的规定,程序合法、合规,并已履行必要的法律程序。

报告期内,公司存在股权代持情况,均已解除。截至本公开转让说明书签署之日,公司不存在股权代持行为,现有股东均认可和确认目前的股权结构,对现有股权不存在权属争议纠纷情形,符合“股权明晰、股票发行和转让合法合规”的挂牌条件。

2、重大资产重组情况

截至本公开转让说明书签署之日,公司没有发生重大资产重组。

四、公司董事、监事、高级管理人员

（一）董事基本情况

1、孙祖德先生 董事长兼总经理

孙祖德先生个人简历详见本章“三、公司股权结构及股东情况”之“（二）控股股东、实际控制人、前十名股东及持有5%以上股份股东的情况”。

2、郭云鹰先生 董事

郭云鹰先生简历详见本章“三、公司股权结构及股东情况”之“（二）控股股东、实际控制人、前十名股东及持有5%以上股份股东的情况”。

3、刘洋先生 董事

男，1982年2月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士研究生学历。2007年7月至2011年3月，任广发证券股份有限公司高级经理，2011年3月至2015年5月，任兴业证券股份有限公司业务董事，2015年5月至今，任福建省福能武夷投资管理有限公司总经理；2015年8月至今，任北京安趣科技股份有限公司董事，任期3年。

4、曾李青先生 董事

曾李青先生个人简历详见本章“三、公司股权结构及股东情况”之“（二）控股股东、实际控制人、前十名股东及持有5%以上股份股东的情况”。

5、熊进先生 董事

男，1982年2月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学本科学历。2004年6月至2005年3月，任北京流星雨广告公司网站部工程师；2005年3月至2006年6月，任新浪网技术(中国)有限公司企业技术部工程师；2006年6月至2008年1月，任国风因特软件(北京)有限公司战略数据平台部和商业智能部数据工程师；2008年6月至2012年4月，任百度时代网络技术(北京)有限公司商业应用部和游戏事业部产品经理；2012年5月至2013年10月，待业；2013年

11月至2015年8月，担任安趣科技发展有限公司商务合作部副总裁；2015年8月至今，任北京安趣科技股份有限公司董事，任期3年，兼任北京安趣科技股份有限公司商务合作部负责人。

（二）监事基本情况

1、姜峰先生 监事会主席

男，1981年5月出生，中国国籍，无境外永久居留权，硕士研究生学历。2006年3月至2007年3月，任中国电子口岸东方口岸科技有限公司安全产品部软件工程师；2007年4月至2008年11月，任中国电子口岸东方中讯科技有限公司解决方案技术支持部软件工程师、解决方案测试部软件经理；2008年12月至2014年3月，任赛仕软件研究开发(北京)有限公司软件测试经理；2014年2月至2015年8月，任北京安趣科技发展有限公司技术部软件工程师；2015年8月至今，任北京安趣科技股份有限公司监事，任期3年，兼任北京安趣科技股份有限公司技术部软件工程师。

2、董益云女士 职工代表监事

女，1979年6月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学本科学历。2002年11月至2005年11月，北京晶合时代网络技术有限公司行政部行政人事助理兼总裁秘书；2005年11月至2013年9月，任电玩巴士公司财务部出纳；2013年9月至2014年7月，任北京移动游戏达趣科技有限公司财务部出纳；2014年8月至2015年8月，任北京安趣科技发展有限公司财务部出纳；2015年8月至今，任北京安趣科技股份有限公司监事，任期3年，兼任北京安趣科技股份有限公司财务部出纳。

3、陈正伟 职工代表监事

男，1982年8月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学专科学历。2004年3月至2006年2月，任北京城市联盟科技有限责任公司策划运营部主管；2007年1月至2008年3月，待业；2008年4月至2010年1月，任北京优朋普乐科技有限公司市场推广部经理；2010年2月至2013年2月，创办优优网、安族网；

2014年3月至2015年8月，任北京安趣科技发展有限公司运营部经理；2015年8月至今，任北京安趣科技股份有限公司监事，任期3年，兼任北京安趣科技股份有限公司运营部经理。

（三）高级管理人员基本情况

1、孙祖德先生 董事长、总经理

孙祖德先生个人简历详见本章“三、公司股权结构及股东情况”之“（四）控股股东、实际控制人基本情况”。

2、李梅女士 董事会秘书、财务总监

女，1973年2月出生，中国国籍，无境外永久居留权，大学专科学历。1996年10月至1998年10月，任北京红熊商贸有限公司财务部财务会计；2000年1月至2005年5月，任北京京港晨光机械设备有限公司会计主管；2005年10月至2011年12月，任沈阳中意华信税务师事务所有限公司审计部经理；2012年1月至2015年5月，任北京顺新世纪税务师事务所有限公司审计部项目经理；2015年6月至2015年8月，任北京安趣科技发展有限公司财务负责人；2015年8月至今，任北京安趣科技股份有限公司财务总监、董事会秘书，任期3年。

报告期内，公司董事、监事及高级管理人员不存在不具备法律法规规定的任职资格或违反法律法规规定、所兼职单位规定的任职限制等任职资格方面的瑕疵情况，不存在违反竞业禁止的法律规定或与原单位约定的情形，不存在与原任职单位知识产权、商业秘密方面的侵权纠纷或潜在纠纷，不存在最近24个月内受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施的情形，现任董事、监事、高管均能够勤勉尽责，不存在违反法律法规规定或章程约定的董事、监事、高管义务的情况，亦不存在最近24个月内重大违法违规的情况及犯罪的情况，符合《公司法》及其他法律法规规定的董事、监事及高级管理人员任职规定。

五、最近两年及一期主要会计数据及财务指标简表

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
资产总计（万元）	4,131.60	889.19	407.79
股东权益合计（万元）	3,984.71	787.73	284.16
归属于申请挂牌公司的 股东权益合计（万元）	3,984.71	787.73	284.16
每股净资产（元/股）	1.02	0.79	0.95
归属于申请挂牌公司股 东的每股净资产（元/ 股）	1.02	0.79	0.95
资产负债率（母公司） （%）	3.56	11.41	30.32
流动比率（倍）	27.92	8.42	3.24
速动比率（倍）	27.89	8.42	3.24
项目	2015年1-6月	2014年	2013年
营业收入（万元）	3,912.65	513.42	327.11
净利润（万元）	196.99	-196.43	89.66
归属于申请挂牌公司股 东的净利润（万元）	196.99	-196.43	89.66
扣除非经常性损益后的 净利润（万元）	193.65	-215.98	89.66
归属于申请挂牌公司股 东的扣除非经常性损益 后的净利润（万元）	193.65	-215.98	89.66
毛利率（%）	15.07	46.16	93.38
净资产收益率（%）	14.21	-33.05	37.47
扣除非经常性损益后净 资产收益率（%）	13.97	-36.34	37.47
基本每股收益（元/股）	0.05	-0.05	0.02
稀释每股收益（元/股）	0.05	-0.05	0.02
扣除非经常性损益后的 每股收益（元/股）	0.05	-0.06	0.30
应收账款周转率（次）	3.28	4.48	-
存货周转率（次）	-	-	-
经营活动产生的现金流 量净额（万元）	-2,022.89	-461.97	362.91

每股经营活动产生的现金流量净额（元/股）	-0.52	-0.65	1.21
----------------------	-------	-------	------

注：1、净资产收益率根据中国证监会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第9号—净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010年修订）计算填列。

2、2015年8月21日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，公司依法整体变更设立为股份有限公司。各股东以截至2015年6月30日经审计后的原公司净资产39,847,149.98元，按1:0.9787的比例折为股份公司股份，每股面值1元，公司注册资本变更为39,000,000.00元，剩余847,149.98元计入资本公积。公司在计算每股收益时均按照39,000,000.00股计算。即每股收益=归属于母公司股东的净利润/股改后总股本

3、资产负债率=总负债/总资产

4、流动比率=流动资产÷流动负债

5、速动比率=(流动资产-存货)÷流动负债

6、毛利率=(营业收入-营业成本)/营业收入

7、应收账款周转率=营业收入÷应收账款平均余额

8、存货周转率=营业成本÷存货平均余额

9、每股经营活动产生的现金流量净额=经营活动产生的净现金流量净额÷总股本

六、公司本次挂牌相关机构

（一）挂牌公司

挂牌公司：北京安趣科技股份有限公司

法定代表人：孙祖德

信息披露负责人：李梅

住所：北京市石景山区实兴大街30号院3号楼2层A-0171

邮政编码：100043

电话：010-82602182

传真：010-82602281-831

（二）主办券商

主办券商：安信证券股份有限公司

法定代表人：王连志

项目负责人：康从升

项目小组成员：康从升、李岩、李常均、吴怀北

住所：深圳市福田区金田路 4018 号安联大厦 35 楼

邮政编码：518026

电话：010-66581802

传真：010-66581836

（三）会计师事务所

会计师事务所：立信会计师事务所（特殊普通合伙）

事务所负责人：朱建弟

经办注册会计师：祁涛、张帆

住所：北京市西城区北三环中路 29 号茅台大厦 28 层

邮政编码：100029

电话：010-56730088

传真：010-56730000

（四）律师事务所

律师事务所：北京大成律师事务所

负责人：彭雪峰

经办律师：李观保、邬丁

住所：北京市朝阳区东大桥路 9 号侨福芳草地 7 层

邮政编码：100020

电话：010-58137799

传真：010-58137779

（五）资产评估机构

名称：银信资产评估有限公司

法定代表人：梅惠民

经办资产评估师：张长健、郭辉

住所：上海市嘉定工业区叶城路 1630 号 4 幢 1477 室

邮政编码：100029

电话：010-5673 0148

传真：010-5673 0000

（六）证券登记结算机构

名称：中国证券登记结算有限责任公司北京分公司

住所：北京市西城区金融大街 26 号金阳大厦 5 层

电话：010-58598980

传真：010-58598977

（七）证券交易场所

机构名称：全国中小企业股份转让系统有限责任公司

法定代表人：杨晓嘉

住所：北京市西城区金融大街丁 26 号金阳大厦

联系电话：010-63889512

传真：010-63889514

第二节 公司业务

一、主营业务、主要产品及其用途

(一) 主营业务

公司经工商部门核准的经营范围为：“利用信息网络经营游戏产品（网络文化经营许可证有效期至 2017 年 9 月 8 日）；第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务，互联网信息服务不含新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械，含电子公告服务）（电信与信息服务业务经营许可证有效期至 2020 年 02 月 15 日）；技术开发；技术服务。（依法须经批准的项目，经相关部门批准后方可开展经营活动。）”。

公司主要经营移动游戏分发业务及网络信息服务。2013 年，公司的主营业务的主要收入来源为网络信息服务收入，移动游戏分发业务收入为 0 元。2013 年 11 月，公司的实际控制人变更为孙祖德，并开始从事游戏分发业务，使得公司 2014 年和 2015 年 1-6 月，公司主营业务的收入来源主要为游戏分发业务。

公司的移动游戏分发业务主要在公司的移动游戏平台开展。公司的移动游戏分发平台包括：移动游戏的资讯平台和分发平台。公司建立的移动游戏门户资讯网站（<http://www.anqu.com/>），为玩家提供移动游戏的最新资讯及服务，包括移动游戏攻略、评测、交流、下载等服务。公司以全方位的移动游戏信息资讯服务为基础，通过对移动游戏信息数据库的构建，实现了移动游戏玩家互动社区及对产业链资源的深度整合。公司通过 PC 门户网站、WAP 门户、移动端 APP、电脑版技术等方式，对各大游戏厂商的移动游戏进行全方位的推广、分发下载及后续运营。

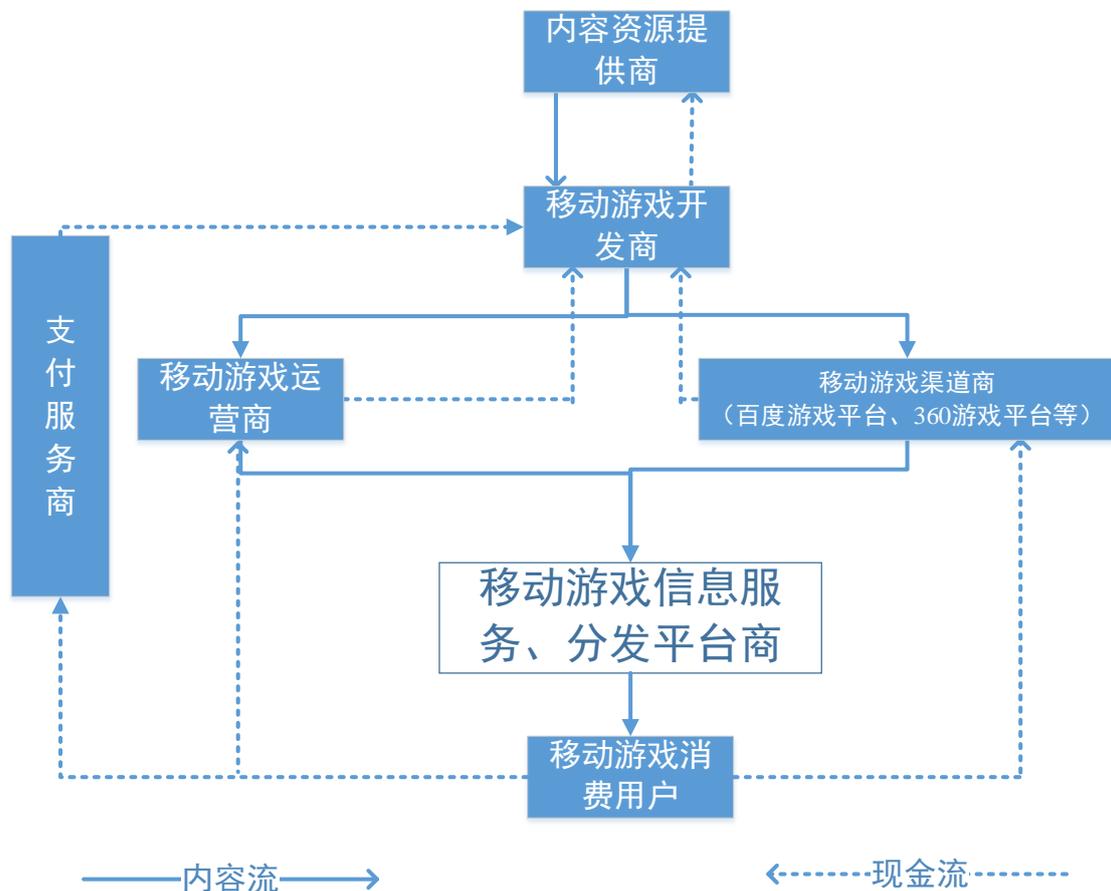
网络信息服务是指公司通过自有移动游戏资讯门户网站“安趣网”，向玩家免费提供专业的最前沿移动游戏资讯、攻略、评测、交流等全方位的游戏网络信息资讯服务，具有一定的媒体属性。公司基于此，依靠 www.anqu.com、m.anqu.com 及移动 APP 安卓应用商店三种平台渠道为需求方提供网络信息服

务，包括网络媒体、资讯和移动游戏联合运营等市场营销行为。

（二）主要服务及其用途

公司是专业的移动游戏分发商及信息资讯服务提供商，主要从事移动游戏分发业务及网络信息服务。公司的移动游戏分发业务主要在公司的移动游戏分发平台开展。

移动游戏是运行于移动终端上的游戏软件的总称，目前国内的移动游戏以手机游戏为主。移动游戏产业链如下图所示：



公司在整个移动游戏产业链中处于移动游戏信息服务和分发平台商，公司主要提供的服务如下：

1、移动游戏平台业务

公司移动游戏平台主要包括：移动游戏的资讯平台和分发平台。资讯平台

主要提供移动游戏资讯服务，是公司移动游戏分发业务存在的基础服务；移动游戏分发平台开展移动游戏分发业务是公司目前主要的收入来源。

公司移动游戏平台业务服务体系主要包括：移动游戏门户资讯服务、移动游戏跨平台服务及移动游戏分发服务。具体情况如下：

(1) 移动游戏门户资讯服务

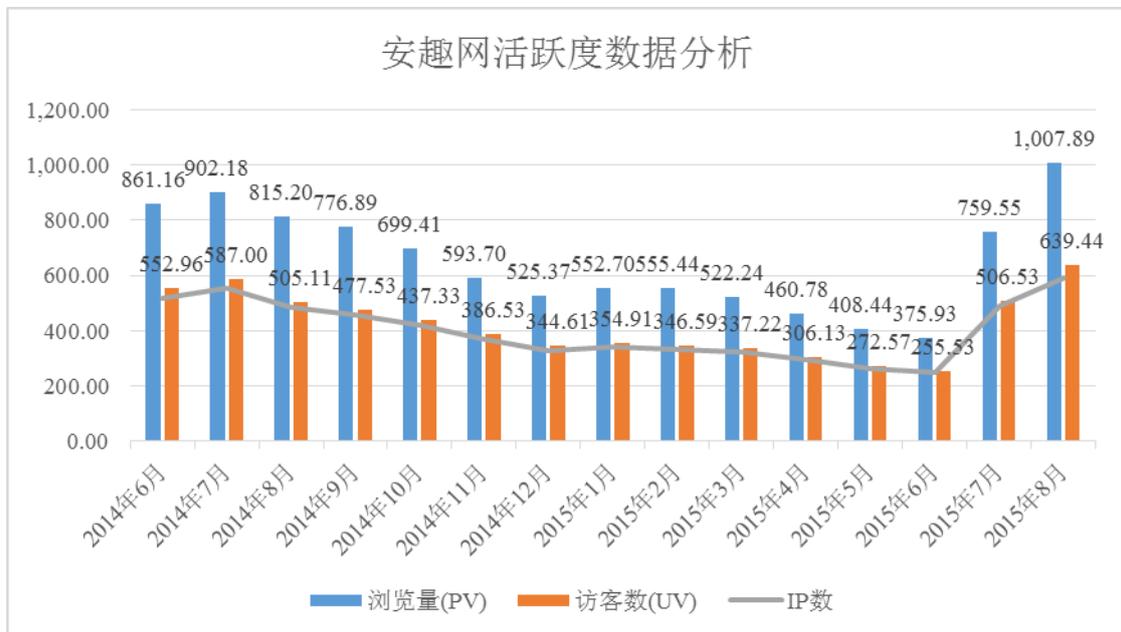
公司建立了专业的移动游戏类资讯门户网站“安趣网”(<http://www.anqu.com/>)，意为“安全、有趣”，创始团队主要来自百度、腾讯、完美和其他大型移动游戏企业，安趣网拥有移动游戏资讯行业经验丰富的编辑团队，一直紧密围绕玩家的需求及移动游戏市场的发展现状，整合适合众多玩家口味的游戏内容，提供各类移动游戏资讯及下载服务。

安趣网门户资讯服务向玩家免费提供专业的前沿移动游戏资讯、攻略、评测、交流、下载等全方位的游戏信息资讯服务，通过 PC 站、WAP 网站及原生态独立 APP 方式，实现了对游戏资讯内容的原创及整合、游戏资讯数据库构建和游戏社区服务。经过了前期大量的基础性工作，安趣网逐渐发展成为在移动游戏界具有一定影响力的移动游戏门户网站，玩家可在安趣网相关平台上获得最新的游戏的资讯、攻略及下载信息等，并可以通过发帖、跟帖方式与文章发表者及其他玩家互动，使得玩家和安趣网形成了有效的交互。在这种模式下，安趣网具有使用粘性和消费粘性的玩家量呈现自然增长趋势，间接促进了安趣网平台上游戏下载量及下载后游戏内的充值消费量。

根据百度统计（百度公司研发的网站活跃度信息的专业统计程序）数据显示，自公司 2014 年 6 月纳入百度统计范围至 2015 年 1-8 月，安趣网的浏览量总计为 9,816.89 万，用户访问量总计为 6,310.00 万，访问 IP 数量总计为 6,006.99 万。具体情况如下：

日期	浏览量(PV) (万)	访客数(UV) (万)	IP 数 (万)
2014 年 6 月	861.16	552.96	515.37
2014 年 7 月	902.18	587.00	553.83
2014 年 8 月	815.20	505.11	483.83

2014年9月	776.89	477.53	456.92
2014年10月	699.41	437.33	418.64
2014年11月	593.70	386.53	368.05
2014年12月	525.37	344.61	329.85
2015年1月	552.70	354.91	339.43
2015年2月	555.44	346.59	330.67
2015年3月	522.24	337.22	322.37
2015年4月	460.78	306.13	294.23
2015年5月	408.44	272.57	263.49
2015年6月	375.93	255.53	247.87
2015年7月	759.55	506.53	490.27
2015年8月	1007.89	639.44	592.16
合计	9,816.89	6,310.00	6,006.99



注：因安趣网 2014 年 6 月才纳入百度统计库，故只有 2014 年 6 月以后的流量数据。

活跃度指标分析显示，安趣网访问 IP 个数与访客数量趋势分离度较小，证明单个 IP 地址对应的访客数量较少；浏览量高于同期 IP 数量及访客数，访客存在重复访问网站的情况，证明安趣网具备一定的粘性玩家，且总体呈现上升趋势。

(2) 移动游戏跨平台服务

公司的安趣游戏大厅 (www.diannaoban.com) 是一个专注于通过“电脑玩移动游戏”的移动游戏平台。作为国内较早尝试推广在电脑上玩移动游戏的公

司，公司抓住了手机端屏幕小的局限性和移动游戏操作不便利等问题对于手机玩家游戏体验的制约，推出了移动游戏电脑版平台，通过自主研发的软件技术，实现了移动游戏跨平台的服务。

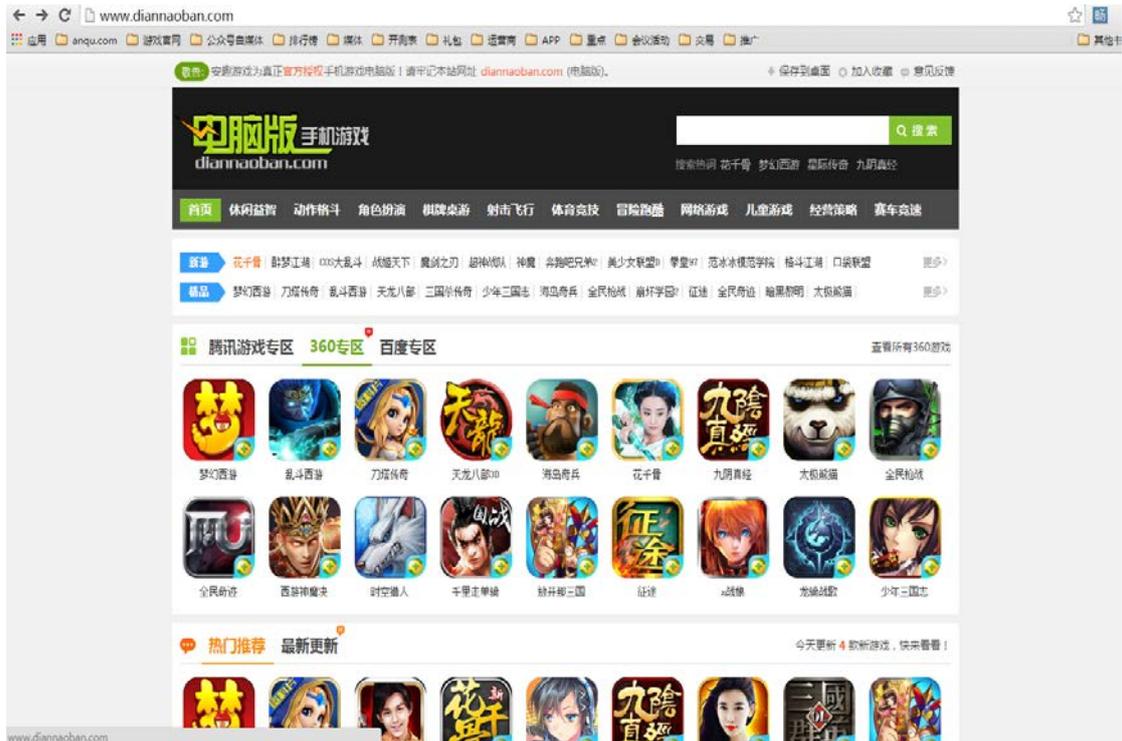
移动游戏跨平台技术能够帮助移动游戏玩家：

- 1) 实现移动游戏 APK 在 PC 端上安装和运行；
- 2) 告别手机小屏，在超大视域下体验极致，畅玩到爽；
- 3) 摆脱电量、流量困扰，无拘无束，大小游戏通玩；
- 4) 率先尝鲜，第一时间体验当天全球最新移动游戏；
- 5) 获取游戏专家推介信息，下载无忧，想要即所得，彻底告别折腾；
- 6) 与好友实时互动交流，游戏、工作两不误；
- 7) 录制移动游戏视频，分享你的精彩与心得，从此不再孤独；

电脑版的主要职能是通过 PC 端来补足移动游戏的短板，免费为用户提供各种绿色、安全、健康的游戏下载，不断完善服务策略，来提升用户的游戏体验。通过平台运营服务，移动游戏跨平台技术能够帮助移动游戏研发商：

- 1) 打通 PC 端市场，实现同一产品双市场投放；
- 2) 在专业的服务接口支持下，拓增企业营收渠道；
- 3) 对接游戏发行的多种通道：大渠道合作、中小应用市场、手机厂商、内置、预装、运营商等；
- 4) 影响并吸引更大的终端游戏、网页游戏、小游戏用户市场；

公司拥有专门的电脑版平台网站，网站汇总了各类移动游戏，并按照不同分类列示。电脑版主要提供各项游戏的简介、下载地址及评论服务。



如下图所示，通过电脑版网页，玩家可以将一款移动游戏选择下载到电脑，玩家完成电脑版下载安装后，即可通过该电脑版程序在电脑上运行移动游戏，且游戏数据与手机端共享。

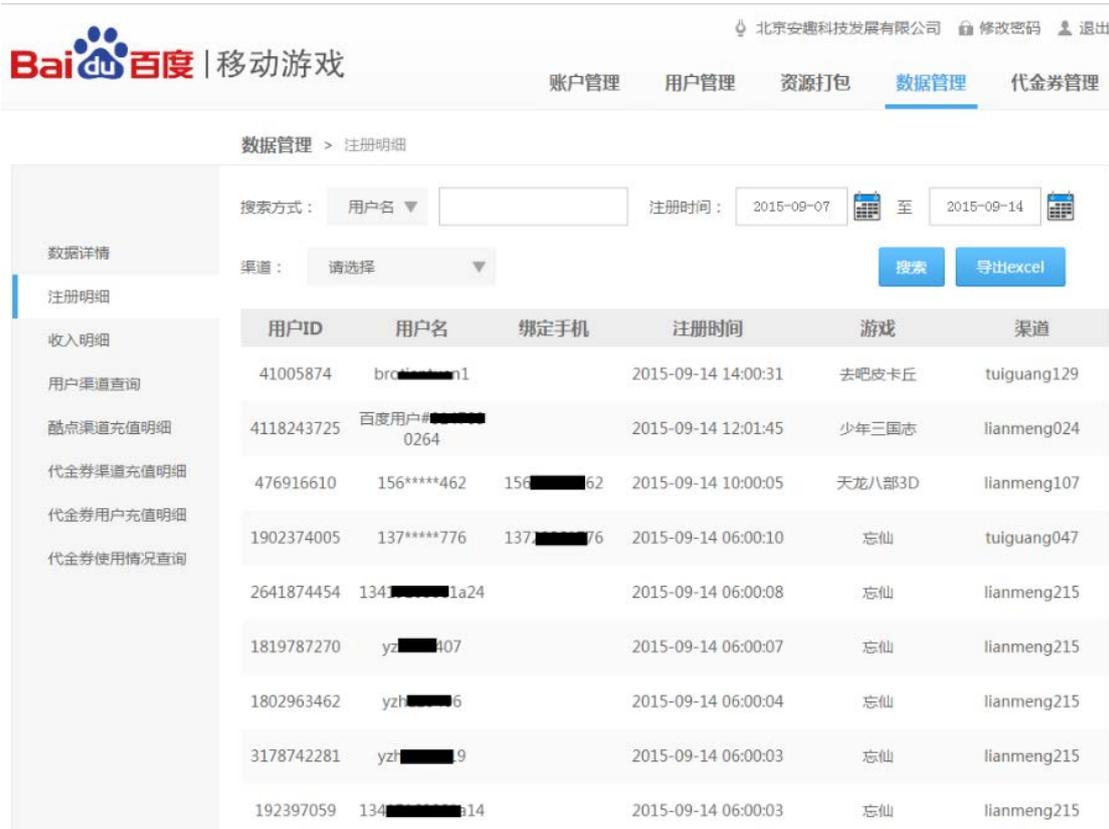


(3) 移动游戏分发服务

移动游戏的分发是平台的核心业务之一，亦是目前公司收入主要来源。公

司通过安趣网、电脑版及移动端独立 APP 平台建立各种游戏的下载链接，将 CPS 游戏资源分发到玩家及其他分发渠道。

目前，公司与百度移信、星辉科技、创想天空等游戏资源渠道平台建立了良好的合作关系，玩家通过公司的分发服务下载的游戏均内嵌安趣独有的识别代码，可以在游戏资源渠道平台服务器中清晰、准确的反映公司移动游戏分发平台上游戏的下载量、用户注册量及游戏充值记录。



The screenshot shows the '数据管理' (Data Management) section for '移动游戏' (Mobile Games). It includes a search bar with '用户名' (Username) selected, a date range from 2015-09-07 to 2015-09-14, and a '渠道' (Channel) dropdown set to '请选择' (Please select). A table of registration records is displayed below.

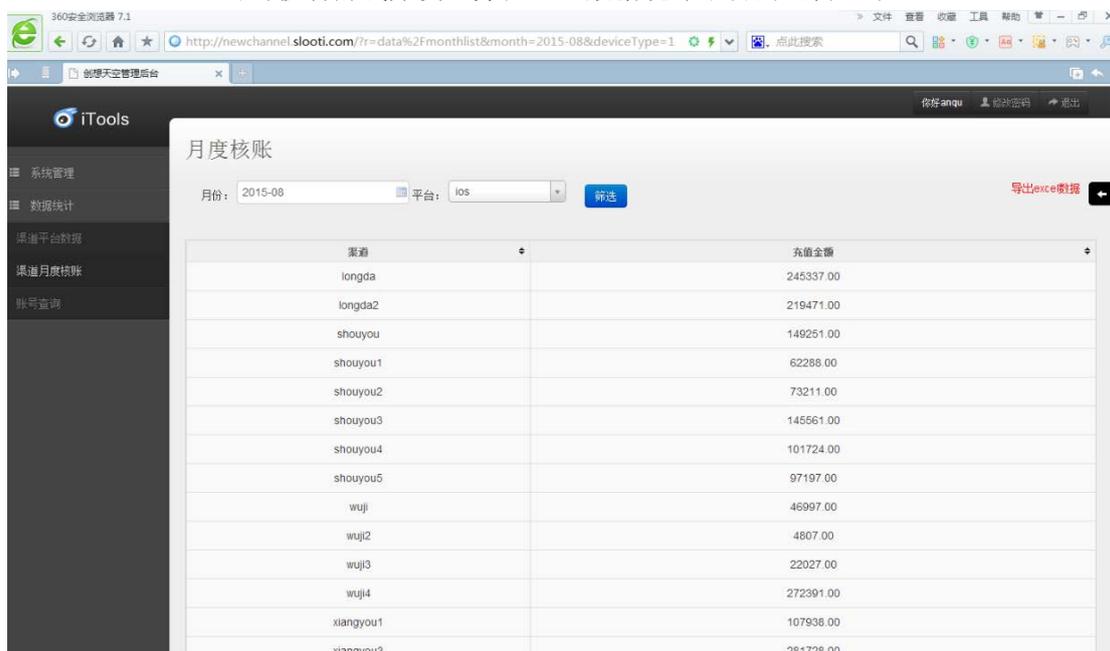
用户ID	用户名	绑定手机	注册时间	游戏	渠道
41005874	bro*****n1		2015-09-14 14:00:31	去吧皮卡丘	tuiguang129
4118243725	百度用户#*****0264		2015-09-14 12:01:45	少年三国志	lianmeng024
476916610	156*****462	156*****62	2015-09-14 10:00:05	天龙八部3D	lianmeng107
1902374005	137*****776	137*****76	2015-09-14 06:00:10	忘仙	tuiguang047
2641874454	134*****1a24		2015-09-14 06:00:08	忘仙	lianmeng215
1819787270	yz*****407		2015-09-14 06:00:07	忘仙	lianmeng215
1802963462	yz*****6		2015-09-14 06:00:04	忘仙	lianmeng215
3178742281	yz*****9		2015-09-14 06:00:03	忘仙	lianmeng215
192397059	134*****a14		2015-09-14 06:00:03	忘仙	lianmeng215

(公司移动游戏分发业务在百度统计后台的运营记录)



日期	渠道名称	渠道号	下载	激活	充值人数	充值总额(元)	操作
2015-08-01 - 2015-08-31	安趣	anqu	43993	3094	3828	331325	查看每日数据
2015-08-01 - 2015-08-31	安趣	anqu_01	8	0	0	0	查看每日数据
2015-08-01 - 2015-08-31	安趣	anqu_api01	29032	1232	607	74275	查看每日数据
2015-08-01 - 2015-08-31	安趣	anqu_api02	446	30	6	357	查看每日数据
2015-08-01 - 2015-08-31	安趣	anqu_api03	0	0	70	3383	查看每日数据
2015-08-01 - 2015-08-31	安趣	anqu_por	1	0	0	0	查看每日数据
2015-08-01 - 2015-08-31	安趣玛侬6	lm_102258	0	0	12	1413	查看每日数据
2015-08-01 - 2015-08-31	测试	lm_102404	0	0	0	0	查看每日数据
2015-08-01 - 2015-08-31	自建3	lm_103133	0	0	0	0	查看每日数据
2015-08-01 - 2015-08-31	安趣青流5	lm_103770	0	0	0	0	查看每日数据

(公司移动游戏分发业务在 360 数据统计平台的运营记录)



渠道	充值金额
longda	245337.00
longda2	219471.00
shouyou	149251.00
shouyou1	62288.00
shouyou2	73211.00
shouyou3	145561.00
shouyou4	101724.00
shouyou5	97197.00
wuji	46997.00
wuji2	4807.00
wuji3	22027.00
wuji4	272391.00
xiangyou1	107938.00
xiangyou3	281728.00

(公司移动游戏分发业务在 itools 数据统计后台的运营记录)

公司的移动游戏分发服务获取收入的方式为：根据合同约定，按照玩家充值金额从游戏资源渠道方（CPS）和游戏开发商（CP）获得一定比例的分成。2015年1-6月，公司移动游戏分发业务主要与CPS方“百度移信”平台合作，

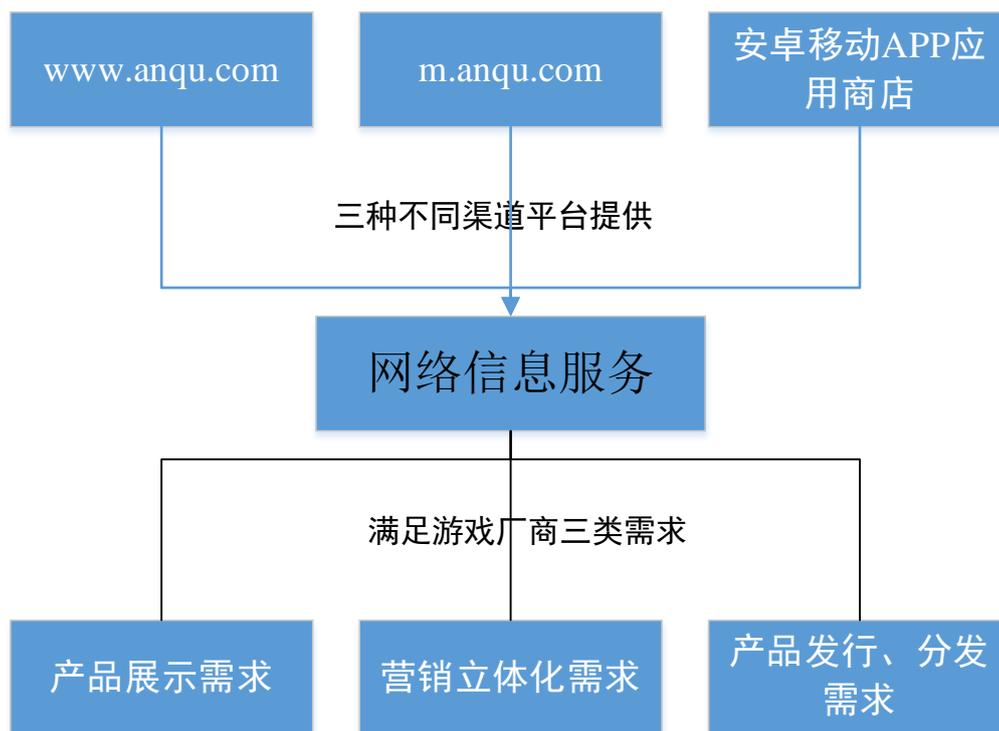
分发的游戏种类为 1,254 种，注册的用户数量为 244,369 个，游戏总充值额为 78,452,408 元，分发业务总量占全部分发业务总量的 95% 以上。公司根据不同类别的游戏与 CPS 和 CP 签署的协议，约定游戏充值金额的分成比例和分成方式。

2013 年，实际控制人未发生变更前，未发生游戏分发业务，公司主要以基于移动游戏的网络信息服务（即媒体、游戏信息资讯等服务）为主。公司网络信息服务相关内容参见本章节“（二）主要服务及其用途”之“2、网络信息服务”。

2、网络信息服务

公司通过自有移动游戏资讯门户网站“安趣网”，向玩家免费提供专业的最前沿移动游戏资讯、攻略、评测、交流等全方位的游戏信息资讯服务，具有一定的媒体属性。公司基于此，依靠 www.anqu.com、m.anqu.com 及移动 APP 安卓应用商店三种平台渠道为需求方提供网络信息服务，包括网络媒体、资讯和移动游戏联合运营等市场营销行为。

通过提供网络媒体资源、提供资讯等实现收入是经过市场验证成熟网络信息服务模式，公司通过自身对游戏行业的深刻了解，充分考虑到了游戏开发者的需求，通过三种不同平台渠道的展示方式满足游戏开发者的产品展示需求、营销立体化需求及产品分发需求。

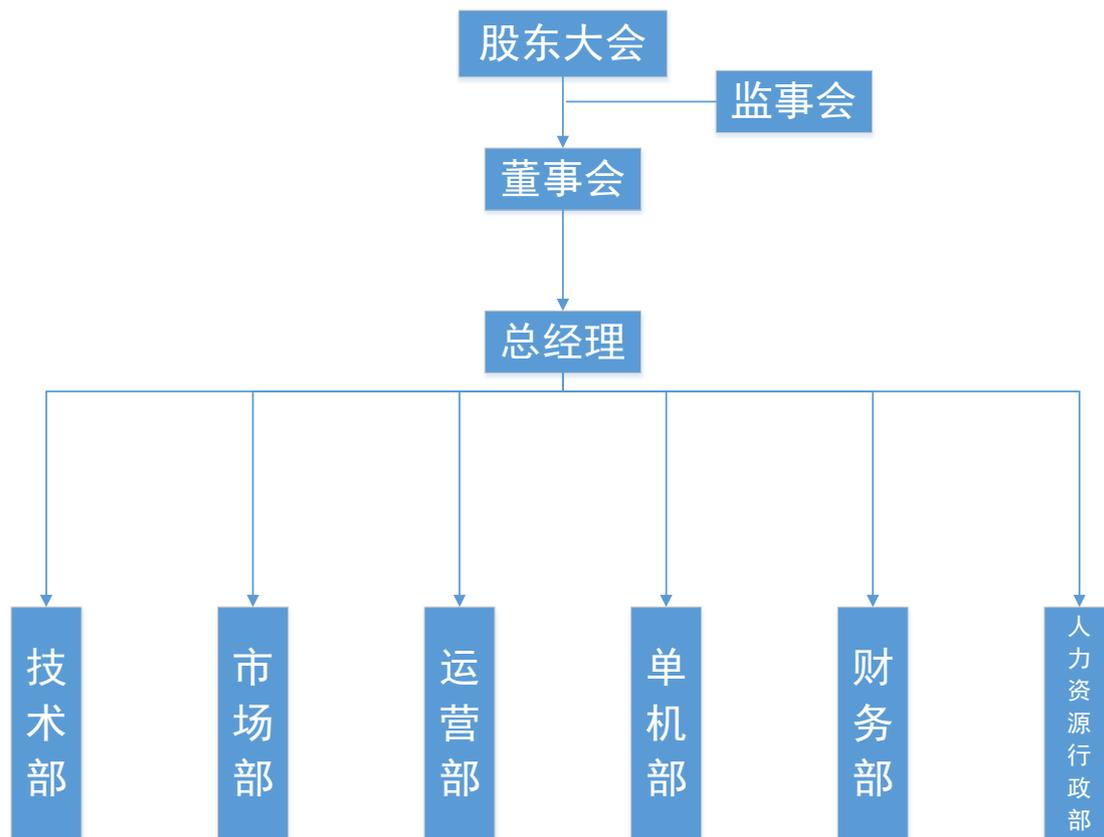


二、公司内部组织结构与主要生产流程

（一）公司内部组织机构图

1、组织结构图

公司设有股东大会、董事会及监事会，并设有一名总经理负责公司的整体运营，根据公司业务情况，设立综合了技术部、市场部、运营部、单机部、人力资源行政部和财务部。公司的组织机构图如下：



2、部门职责

公司各部门的主要职责如下：

序号	部门名称	部门职责
1	技术部	根据公司技术发展年度计划，制定、组织、实施、控制产品和项目研发计划，为中、长期规划作好充分技术储备； 制订、实施并持续改善研发管理规范、质量保证规范； 负责产品和项目的需求分析、设计、开发、测试工作，并编写开发及产品文档； 对售前、售后工作提供必要的支持，如技术培训、销售指导； 负责公司内部的人员技术培训与对外技术合作与交流。
2	市场部	制定公司年度市场计划； 对竞争品牌广告策略、竞争手段的分析； 做出销售预测，提出未来市场的分析、发展方向和规划； 完成公司销售任务。
3	运营部	负责公司整体平台运营，对运营过程进行计划、组织、实施和控制，收集并优化运营数据； 对外进行商务推广，建立产品优质的品牌形象；对内提出合理的活动建议和优化方案，确保产品持续盈利；

		对公司的运营全过程进行计划、执行和控制。
4	单机部	负责移动游戏单机产品的甄选、洽谈、开发以及本地化改造，预测评估产品未来市场潜力； 负责制定和执行单机部整体运营计划； 负责控制单机事业部的成本和进度，完成公司 KPI 目标。
5	人事行政部	负责公司的行政管理及人力资源管理工作，具体包括固定资产及办公区管理，行政公文起草及归档，协助公司管理层对各部门进行考核、监督及协调； 公司组织机构及岗位设置管理，人员招聘，劳动关系管理，考勤管理及薪酬福利管理等内容。
6	财务部	财务管理工作：建立并执行公司内控制度，根据公司年度经营目标，编制并组织实施公司年度财务预算计划，编制月度，季度，半年度及年度财务报表，并进行税务筹划； 财务核算工作：及时准确的记录公司各类账目，定期组织与实际核查，确保账面真实准确； 成本管理工作：包括成本核算与成本分析。

3、公司的子（分）公司

报告期内，公司未设立分子公司。

（二）公司的业务流程

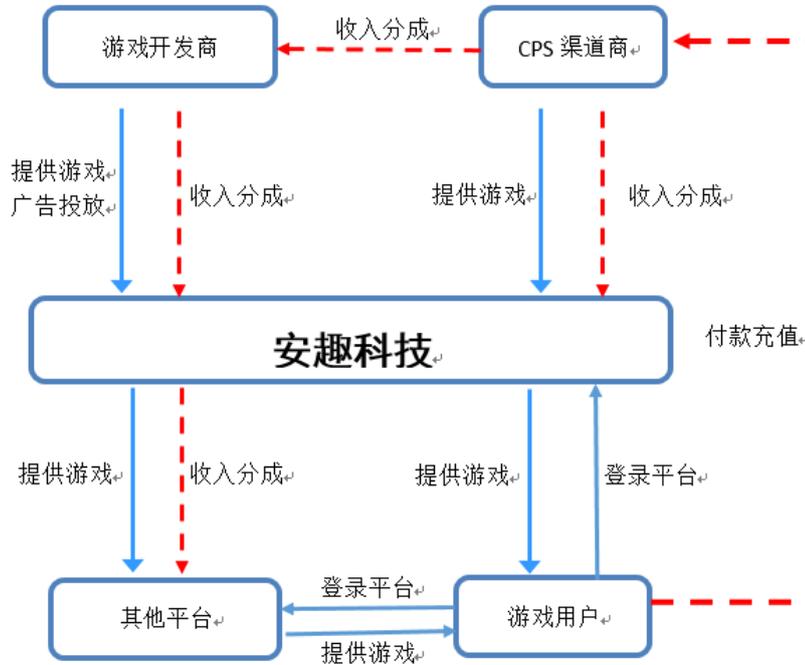
1、网络信息服务流程



公司营销人员根据对行业的了解，与有意向投放相关移动游戏信息的客户进行洽谈，并根据客户的需求制定针对性的推广方案。公司根据需求的复杂程度、推广的运营成本、推广的持续性及推广后的市场效果等因素与客户协商确定相关费用，并签署合作合同。公司根据合同约定制定及实施推广方案，并根据市场反馈进行相应的效果修订及资源配置，直至合同履行完毕。

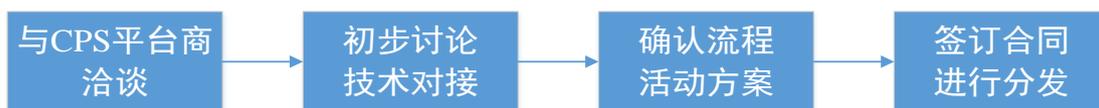
在 2013 年，公司将其网站软件平台形成的媒体资源、资讯服务等网络信息资源全部整体转让给芜湖辉天，实现销售收入 3,203,883.51 元。

2、移动游戏分发业务流程

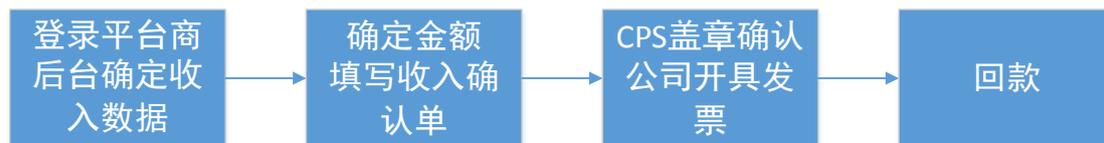


公司与游戏资源渠道平台沟通，达成 CPS 渠道合作，进行游戏推广及联合运营服务。由游戏资源渠道平台向公司提供游戏资源，独立的游戏后台，以方便公司进行日常业务，包括不限于用户的注册、管理、充值分析、订单的各类信息。公司从 CPS 渠道商平台获取到的游戏资源，并通过自有渠道及下游其他渠道推送至游戏用户。玩家也可以通过公司游戏分发平台下载到游戏资源渠道平台为安趣科技配置的带有识别代码的游戏程序包。

一款游戏从游戏资源渠道洽谈合作，到正式引入公司分发平台的流程如下：



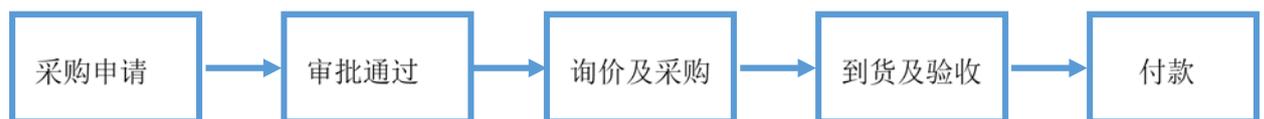
游戏资源渠道平台与公司结算流程如下：



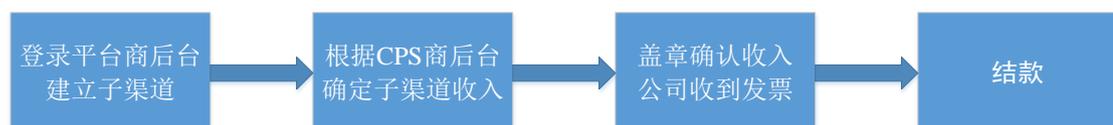
3、公司采购服务流程及付款方式

公司的对外采购主要为购买游戏分发平台开发、运营及相关服务的电脑等硬件设备，租赁服务器等设备，以及推广服务、广告投放等服务采购。

针对公司设备的采购，公司遵循采购信息公开、过程公开、多方比价、择优选择的原则，由具体人员或部门提出需求，相关权限部门、职能主管进行审批，行政进行采购，后验收登记入库，由需求部门或人员领用。



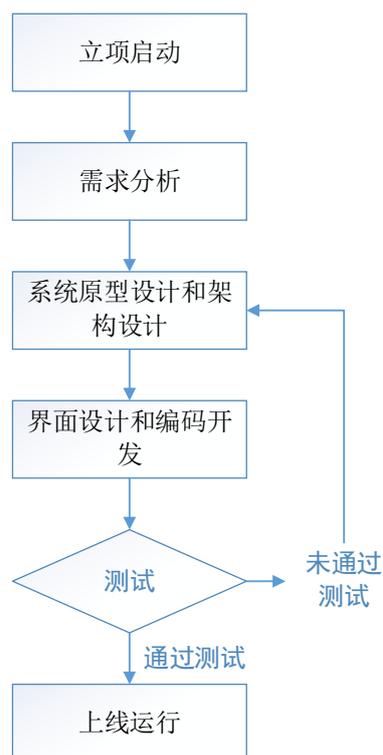
公司为扩展业务及获取更多收入的需求，发展了众多子分发渠道，协助公司对相关游戏进行分发，公司向子分发渠道采购游戏推广服务，结算流程如下：



4、公司产品研发情况

(1) 公司的研发流程如下：

公司的研发流程情况如下图所示：



(2) 研发支出情况

报告期内，公司的研发费用支出情况如下表所示：

项目	2015年1-6月	2014年	2013年
研发费用	893,171.52	1,737,539.08	293,777.42

公司的研发费用主要由研发人员工资构成。报告期内，公司的研发费用变动情况主要是由于公司研发人员数量变动引起。

(3) 公司研发形成的软件著作权情况

公司目前通过研发形成的软件著作权如下表所示：

序号	软件著作权名称	登记号	取得方式	权利范围	发表日期	证书号
1	安趣移动游戏电脑版软件[简称：安趣移动游戏电脑版 V1.0]	2015SR013807	原始取得	全部权利	2014年6月1日	软著登字第0900889号
2	游戏综合信息平台软件 V2.0	2011SR032403	原始取得	全部权利	2011年03月25日	软著登字第0296077号

公司在研发并获得上述软件著作权过程中的相关支出全部计入当期损益，不存在将期间费用资本化并确认为无形资产情形。

(4) 公司正在研发的相关情况

公司目前主要进行了以下产品的研发和升级，研发情况为：

① 安卓 APP 研发

公司研发安趣游戏安卓 APP 主要是为游戏玩家提供移动端的移动分发平台。公司主要研发完善用户中心功能，提供个人信息管理入口，增强用户的安全性管理；增加评测、专题和最新资讯、礼包的实时展现；集成资讯栏目和论坛入口；丰富游戏详情功能，提供每块游戏的礼包、最新资讯、攻略、公告、问答、资料库、视频等各维度信息；增强礼包的获取功能，使用户更安全的管理游戏资产等进行研发。公司预计将于 12 月份研发完成，届时将申请软件著作权证书。

② 移动游戏接入 SDK 研发

公司为了实现对游戏玩家用户的直接管理和游戏开发商与安趣平台直接接入，实现安卓系统和 IOS 系统双平台支撑（目前仅从事安卓系统移动游戏分发），公司正在对移动游戏接入 SDK 进行研发。通过该研发，公司拟同时实现安卓及 IOS 系统的移动游戏分发；实现用户通过 SDK 提供的功能接口接入安趣平台，实现用户中心的所有功能，包括用户注册、登录、验证、找回密码、个人信息完善和安全存储；实现支付系统和运营支撑管理系统，包括订单管理、支付记录管理、后台数据管理、权限管理等子系统。公司目前从技术上已经完成研发，但尚需进一步测试等，故尚未完全启用。

③ 安趣移动游戏电脑版软件研发升级

公司在 2014 年研发并获得了安趣移动游戏电脑版软件[简称：安趣移动游戏电脑版 V1.0]软件著作权证书，并已经将该软件更新至安趣移动游戏电脑版 V1.2 版本。目前和未来公司将对该软件进行日常维护及正常版本迭代的研发。

④ MCRM 系统研发

公司目前正在对安卓版本的 MCRM 系统进行研发，主要是通过 MCRM 系

统实现对移动游戏玩家用户进行关系管理，主要实现功能包括对安卓平板设备进行一键式管理，实现一键式设备链接，实现公司分发的专属游戏包的安装管理，实现游戏内玩家沟通，提供实时聊天、留言等功能，建设游戏社区，增强用户粘性。目前该系统研发正在正常开发中，预计已完成 70%左右。

三、与业务相关的关键资源要素

（一）服务所使用的主要技术

为确保网站提供 7*24 稳定不间断的高可用、海量数据服务，公司基于对游戏、电信、互联网等各行业的深入理解，在行业现有成熟、公开的技术基础之上，结合游戏行业具体应用，对现有技术资源进行了有机整合与二次开发。公司目前服务所使用的主要技术如下：

序号	技术名称	技术说明
公开技术		
1	Cache 服务 CDN 服务	通过 Cache 服务缓存改善网站性能，提升网站的并发处理能力，通过 CDN 服务有效地实现在 CDN 节点内容的存储共享，提高存储空间的利用率。由于游戏本身的特性，新产品发布、节假日、热门事件等可能带来突发数倍甚至十几倍的访问峰值，这些都对于网站支撑的底层基础架构提出了比较严苛的要求，通过这些技术的使用，能够满足： 每秒数十万的用户请求 数据更新的实时性 服务请求的低响应时间 99.99% 以上的服务可用性
2	轻量级目录访问协议 (LDAP)	LDAP (Lightweight Directory Access Protocol, 即轻量级目录访问协议) 是一个用来发布目录信息到许多不同资源的、部分基于 X.500 标准的、可扩展的 internet 协议。与其他某些通信协议相比，该协议更简单，更精炼，可扩展性更好。
3	面向服务构架 (SOA)	面向服务构架 (Service Oriented Architecture, SOA) 是基于开放的互联网标准和协议，支持网络服务 (WebService) 的描述、发布、发现和使用的一种应用架构和一套设计方法学。该架构可以根据需求，通过网络对松散耦合的粗粒度应用组件进行分布式部署、组合和使用，被认为是下一代应用系统开发的体系构架。采用 SOA 方法，可以最大限度地重用应用程序中的服务以提高信息系统的适应性和构建效率。
4	网络服务	WebService 技术是利用标准的 Web 协议和可编程访问的 Web 组件，

	技术 (WebService)	建立可互操作的分布式应用程序，让分布在不同区域的计算机和设备协同工作。WebService 技术是一种松散耦合型的计算技术，因此，在跨系统的资源整合和一站式应用服务系统的构建方面具有独特的优势。采用 WebService 技术设计的系统具有很好的跨平台性和兼容性。
自有技术		
5	安趣数据挖掘分析平台	平台结合世界最前沿的大数据技术和公司的游戏数据模型及分析模型，数据中心能够快速、有效、完整分析目前市场上主流的各种类型游戏和应用产生的海量数据，并形成有利于决策的分析报告、图表，便于进行相应的游戏推广及合作。公司在数据全面采集能力、精细的数据挖掘能力、量权的数据模拟分析能力、运营数据定向综合评价工具、以及分析数据的吞吐量、能力、规模、扩展能力等各方面，具有较强的技术优势。目前，公司数据中心可以处理日新增 10TB 各类数据，并且具备随时扩展的能力。
6	安趣统一管理平台	统一管理平台集成兼容多种技术，采用 springMVC+Hibernate+Freemarker+Sitemesh 框架，支持模块化的业务模式，用户可以通过选择方式进行产品定制，该平台尤其适用于复杂环境下的玩家的需求。

（二）主要无形资产情况

1、专利权

截至本公开转让说明书出具之日，公司未拥有任何专利权。

2、商标权

截至本公开转让说明书签署之日，公司共拥有 2 项商标权证，具体情况如下：

序号	商标名称	使用类别	商品范围	证书号	有效期限	其他安排
1		第 42 类	研究与开发(替他人)、包装设计、计算机程序和数据的数据转换(非有形转换)、计算机软件维护、计算机软件咨询、提供互联网搜索引擎、替他人创建和维护网站、计算机编程、把有形的数据和文件转换成电子媒体计算机	1038 4366	2023 年 3 月 6 日	无

			软件出租			
2		第9类	计算机游戏软件、计算机程序(可下载软件)、已录制的计算机程序(程序)、电子出版物(可下载)、与外接显示屏或监视器连用的娱乐器具、与外接显示屏或监视器连用的游戏机电视游戏卡、耳塞机、头戴耳机、电池充电器	1038 4271	2023年11 月13日	无

上述商标所有权人由有限公司变更至股份公司的工作正在进行中，在国家关于商标所有权人变更相关法律法规不发生重大变化的前提下，商标所有权人变更至股份公司不存在法律障碍。

3、软件著作权

序号	软件著作权名称	登记号	取得方式	权利范围	发表日期	证书号
1	安趣移动游戏电脑版软件[简称：安趣移动游戏电脑版 V1.0]	2015SR013807	原始取得	全部权利	2014年6月 1日	软著登字第 0900889 号
2	游戏综合信息平台软件 V2.0	2011SR032403	原始取得	全部权利	2011年03 月25日	软著登字第 0296077 号

根据《计算机软件保护条例》规定，法人的软件著作权保护期为50年，截至软件首次发表后第50年的12月31日，公司所拥有的软件著作权在保护期内。

上述软件著作权所有权人由有限公司变更至股份公司的工作正在进行中，在国家关于软件著作权相关法律法规不发生重大变化的前提下，软件著作权变更至股份公司不存在法律障碍。

4、域名

截至本公开转让说明书签署之日，公司共注册了2个域名，具体情况如下：

序	域名	类别	登记时间	有效期至	域名注册人
---	----	----	------	------	-------

号					
1	anqu.com	国际域名	2003.11.20	2020.11.20	北京安趣科技发展有限公司
2	diannaoban.com	国际域名	2010.10.30	2019.10.30	北京安趣科技发展有限公司

anqu.com 域名是公司在 2011 年 4 月通过易名中国域名管理平台交易获得。本域名证书由互联网名称与数字地址分配机构 ICANN (the internet corporation for assigned names and numbers) 授权易名中国并由易名中国制作并颁发。

diannaoban.com 域名是公司在 2013 年 12 月通过易名中国域名管理平台进行交易获得, 本域名证书由互联网名称与数字地址分配机构 ICANN (the internet corporation for assigned names and numbers) 授权易名中国并由易名中国制作并颁发。

上述域名证书所有权人由有限公司变更至股份公司的工作正在进行中, 在国家域名所有权人变更相关法律法规不发生重大变化的前提下, 公司域名证书所有权变更至股份公司不存在法律障碍。

公司持有的商标、软件著作权及域名等知识产权不存在权利瑕疵、权属争议纠纷或权属不明的情形; 公司的知识产权不存在对他方的依赖, 不影响公司资产、业务的独立性, 亦不存在侵犯他人知识产权、其他单位的职务发明、竞业禁止问题。报告期内, 公司的无形资产账面价值为 0 元, 公司不存在将研发投入资本化的情形。公司外购的无形资产由于账面价值较小, 均一次性计入当期费用。

5、土地使用权及房屋所有权

报告期内, 公司无自有土地和房屋。

6、取得的业务许可资格或资质情况

名称	发证机关	编号	获得时间	有效期	所有权人
----	------	----	------	-----	------

电信与信息服务业务经营许可证	北京市通信管理局	京 ICP 证 150084 号	2015 年 2 月 15 日	2020 年 2 月 15 日	安趣有限
网络文化经营许可证	北京市文化局	京网文 [2014]0498-148 号	2014 年 9 月 9 日	2017 年 9 月 8 日	安趣有限
组织机构代码证	国家质量监督检验检疫总局	57129064	2013 年 9 月 26 日	2017 年 9 月 25 日	安趣有限
税务登记证	北京市国税总局 北京市地税总局	110107571290646	2013 年 11 月 27 日	-	安趣有限
开户许可证	中国人民银行	J1000098945403	2013 年 12 月 4 日	-	安趣有限
软件产品登记证书	北京市经济和信息化委员会	京 DGY-2011-0883	2011 年 6 月 15 日	2016 年 6 月 14 日	安趣有限
软件企业认定证书	北京市经济和信息化委员会	京 R-2014-0761	2014 年 8 月 19 日		安趣有限

公司在报告期内从事互联网信息服务，并且从 2014 年开始从事游戏分发业务。2014 年 9 月 9 日获得了《网络文化经营许可证》(京网文[2014]0498-148 号)，并在取得网络文化经营许可证之后，根据《互联网文化管理暂行规定》和《互联网信息服务管理办法》的规定在 2015 年 2 月 15 日获得了《电信与信息服务业务经营许可证》(京 ICP 证 150084 号)，业务种类为第二类增值电信业务中的信息服务业务（仅限互联网信息服务）。公司业务开展情况如下：

(1) 2013 年 1 月-2013 年 11 月：网络信息服务业务阶段

2013 年 1 月至 2013 年 11 月，孙祖德尚未受让公司股权，不是公司的实际控制人。公司所从事的业务全部为网络信息服务业务。公司的网络信息服务业务主要是在公司网站向网上用户免费提供游戏资讯、攻略、评测、交流等全方位的游戏信息资讯服务，不涉及到游戏产品等网络文化产品的运营及服务。

(2) 2013 年 11 月-2014 年 3 月：移动游戏分发业务研发筹备阶段

2013年11月，公司实际控制人变更为孙祖德。孙祖德成为公司实际控制人之后，在原有网络信息服务基础上，为了充分利用公司网站所聚集的玩家资源，实现玩家资源货币化，对公司的业务进行调整和拓展，准备从事游戏分发业务。公司的游戏分发业务通过安趣网、电脑版及移动端独立APP平台建立各种游戏的下载链接，将GPS游戏资源分发到玩家及其他分发渠道。

从2013年11月至2014年3月期间，公司对于游戏分发业务处于研发阶段，需要对SDK代码、安趣移动游戏电脑版软件等进行研发。在此期间，公司移动游戏分发业务未产生任何收入，且由于相关研发尚未取得成果，未来是否从事移动游戏分发业务还存在不确定性。

(3) 2014年3月-2014年9月：移动游戏分发业务测试和申请资质阶段

2014年3月，公司对游戏分发业务的相关SDK代码、软件等研发取得了阶段性成果。在此期间，公司为了对相关SDK代码、软件的稳定性、流畅性进行测试，产生零星的移动游戏分发业务收入25.17万元。

根据《互联网文化管理暂行规定》（文化部令51号）第七条的规定，公司申请从事网络游戏经营活动的应当具备不低于1000万元的注册资金。因此，2014年4月，北京清科致远投资管理中心（有限合伙）、自然人曾李青、赵鑫等向公司增资，并且将公司注册资本增至1000万元。2014年5月，公司完成增资及工商变更，并开始着手准备申请《网络文化经营许可证》。

(4) 2014年9月至今

2014年9月9日，公司获得《网络文化经营许可证》，并全面开展网络游戏分发业务。

根据《互联网文化管理暂行规定》（文化部令51号）第七条的规定，申请设立经营性互联网文化单位经批准后，应当持《网络文化经营许可证》，按照《互联网信息服务管理办法》的有关规定，到所在地电信管理机构或者国务院信息产业主管部门办理相关手续。按照《互联网信息服务管理办法》的相关规定，公司必须在获得互联网文化单位批准并持有《网络文化经营许可

证》之后，才能申请办理《电信与信息服务业务经营许可证》。因此，2014年9月，公司在获得《网络文化经营许可证》后，开始着手申请《电信与信息服务业务经营许可证》。公司于2015年2月获得《电信与信息服务业务经营许可证》（京ICP证150084号）。2014年9月至2015年2月期间，公司产生移动游戏分发业务收入371.82万元。

公司从2014年3月开始产生移动游戏分发业务收入。公司在未获得《网络文化经营许可证》和《电信与信息服务业务经营许可证》时产生移动游戏分发业务收入，存在超资质范围经营的情形。公司获得相关经营资质的时间晚于公司开展相关业务的时间，报告期末，公司未因开展相关业务受到主管部门的行政处罚。公司实际控制人出具了承诺函，承诺公司在报告期内的超资质范围的经营行为导致公司受到主管部门的处罚，其将赔偿公司因此造成的全部损失，确保不给自己造成损失及影响公司的持续经营能力。同时，截至报告期末，公司已经依法取得了其生产经营所需的全部资质文件，公司取得的主要经营许可及认证真实、合法、有效，不存在超越资质、经营范围、使用过期资质的情况，符合法律法规以及相关规范性文件的规定。

上述有限公司相关资质或资格变更至股份公司的工作正在进行中，在国家关于上述相关资格和资质法律法规不发生重大变化的前提下，变更至股份公司不存在法律上的障碍。

7、特许经营权的取得、期限

报告期内，公司不存在任何特许经营权。

公司合法拥有生产经营所必须的办公设备等固定资产、商标、软件著作权等无形资产、各项经营资质证书等。公司资产权属清晰、证件齐备，不存在权利瑕疵、权属争议纠纷或其他权属不明的情形，亦不存在资产产权共有的情形以及对他方重大依赖的情形。

（三）主要固定资产

截至 2015 年 6 月 30 日，公司的主要固定资产情况如下：

类别	原值（元）	账面价值（元）	成新率（%）
电子设备	465,818.00	287,352.40	61.69
办公设备	32,796.00	20,096.34	61.28
合计	498,614.00	307,448.74	61.66

其中电子设备主要为笔记本电脑、台式电脑、测试用手机、服务器、交换机等，办公设备主要为办公所用桌椅、文件柜等。

（四）房屋租赁情况

报告期内，公司不存在任何土地租赁情况。

2014 年 2 月 22 日，公司与北京经汇融经贸发展有限公司签署了《房屋租赁合同》，自 2014 年 3 月 21 日至 2016 年 3 月 20 日止，租赁北京市海淀区海淀大街 38 号银科大厦 12 层 1217 房间，面积 275.18 平方米，租金为每天人民币 6 元/平方米。由于该办公场所房租价格太高，公司在 2014 年 12 月与北京经汇融经贸发展有限公司协商终止合同。

公司在 2014 年 12 月 20 日与北京奇客创想科技有限公司签署了《房屋无偿使用协议》及《补充协议》，自 2014 年 12 月 20 日起，公司办公场所搬至北京市海淀区北坞村 23 号北坞创新园北区 5 号楼 1 楼，并约定自 2014 年 12 月 20 日起使用期限为 4 年，公司租赁使用的办公建筑面积 200 平方米，租金为 20,000 元/月。

但是，根据北京奇客星空网络技术有限公司与北京市新兴聚力投资管理有限责任公司签署的《北坞创新园北区 5 号楼房屋租赁合同》及《租赁合同补充协议》，除合同约定的关联方外，租赁房产不能对外转租。北京市新兴聚力投资管理有限责任公司的实际控制人为北京市海淀区四季青乡人民政府，在将北坞创新园北区 5 号楼整栋房产出租后不再另行签署任何租赁协议。因此公司无法与北

京市新兴聚力投资管理有限公司直接签署房屋租赁合同。

2015年6月30日，公司与北京奇客星空网络技术有限公司、北京奇客创想信息技术有限公司、奇客星动（北京）信息科技有限公司联合签署了向北京市新兴聚力投资管理有限公司出具的《租赁合同补充协议说明》（即北京奇客星空网络技术有限公司与北京市新兴聚力投资管理有限公司签署的房屋租赁合同及补充协议的说明），“自2015年10月1日期，北京安趣科技发展有限公司开始参与付款，并由贵司（新兴聚力）开具相应的房租发票；自2015年10月1日起至2016年1月3日止，北京奇客创想信息技术有限公司房租支付金额为284,797.33元/月，安趣科技房租支付金额为21,291.67元/月；自2016年2月1日期按《租赁合同》条款，房租环比增长，继续由以上两个公司进行支付，支付比例不变。

而且，北京市四季青农工商总公司于2015年7月22日对公司的办公场所出具了企业经营场所证明文件，根据该证明文件内容，“同意将北京市海淀区北坞村23号北坞创新园北区5号楼1004室200平米房屋以租赁方式提供给北京安趣科技企业使用，使用期限为3年，经营用途为办公”。同时，北京市海淀区四季青镇人民政府证明“该经营场所的产权人为北京市四季青农工商总公司，房屋用途为办公，该经营场所建设审批手续齐全，不在拆迁范围内，不属于违法建设”。

2015年9月11日，安趣科技向新兴聚力支付了85190.68元房租（4个月），新兴聚力向公司开具了房屋租赁的发票。

尽管根据目前的一系列安排和证明文件，房产所有权人同意将公司经营场所租赁给安趣科技使用，由安趣科技支付房租，并由出租方开具发票，新兴聚力和北京市四季青农工商总公司收回公司办公场所的可能性比较小，但是公司无法与新兴聚力签署正式的租赁合同，仍然存在新兴聚力收回房产的可能性。如果发生办公场所收回的情形，公司的持续经营将受到一定程度的负面影响。

（五）员工情况

1、员工人数及结构

截至 2015 年 8 月 31 日，公司员工总人数为 48 人。公司员工学历结构、年龄分布和岗位构成等情况如下表所示：

1) 员工年龄结构

年龄	人数	比例
20-30 岁（不含）	30	62.50%
30-40 岁（不含）	14（兼职 1 人）	29.17%
40-50 岁（不含）	3	6.25%
50 岁（含）以上	1	2.08%
合计	48	100.00%

2) 员工学历结构

学历	人数	比例
研究生及以上	2	4.17%
本科	21（兼职 1 人）	43.75%
大专	23	47.92%
高中	2	4.17%
合计	48	100.00%

3) 员工岗位结构

岗位	人数	比例
管理人员	3	6.25%
技术人员	4（兼职 1 人）	8.33%
财务人员	3	6.25%
研发人员	10	20.83%
作业人员	28	58.33%
合计	48	100.00%

公司根据自身业务的特点，聘任了与资产和业务相匹配的员工，并根据经营实际情况配置了相对应的研发部门及研发人员，人员技能水平及薪酬待遇符合公司当前经营情况。

公司因业务开展需要，雇佣 1 名兼职人员，具体情况如下：

该名兼职人员为公司服务器运营技术顾问，现为北京手游达趣科技有限公司员工，其专业技术较强，一直为公司提供服务器运营服务。

报告期内，除上述 1 名兼职人员及郭云鹰外，公司为其他所有员工缴纳了五险一金。

郭云鹰为本公司员工，其社保账户变更尚未办理完毕，住房公积金由公司缴纳。截至本公开转让说明书签署日，郭云鹰与公司解除劳动合同，除担任公司董事外，不再兼任技术总监等其他职务。

公司目前正在进行移动游戏平台领域相关的技术研发，鉴于工作进度及工作量的要求，外聘一名程序测试人员，短期为公司研发项目提供测试服务。公司未与该员工签署《劳动合同》，公司向该员工按照工作时间及工作量支付劳务报酬。

公司在劳动用工方面符合国家相关法律、法规及规范性文件的要求，所有员工已按照北京市规定的缴费基数和比例缴纳社会保险和住房公积金，符合有关法律、法规和政策性文件的规定。同时，公司设立于 2011 年，但公司在 2013 年办理完成住房公积金缴存登记和注册登记。公司控股股东、实际控制人孙祖德已做出承诺：“如公司因五险一金办理登记及缴纳问题而受到相关主管部门的任何罚款或经济损失，本人愿意承担相应的连带补偿责任”。

2、核心技术人员情况

公司核心技术人员为姜峰，姜峰的基本情况参见本章节“四、公司董事、监事、高级管理人员及核心技术人员”“（二）监事基本情况”。

截至本公开转让说明书签署之日，姜峰未持有公司任何股权。

报告期内，公司的实际控制人于 2013 年 11 月变更为孙祖德。2013 年 1 月-2013 年 11 月，公司无核心技术人员和核心技术团队；公司实际控制人发生变更后，孙祖德根据公司业务发展状况对公司业务进行调整，新增了公司的核心

技术人员姜峰，从而使得公司的核心技术团队在报告期内发生了重大变化。

3、研发情况

公司目前设置了技术部和单机部。截至 2015 年 8 月 31 日，与公司签署劳动合同的员工为 47 人，其中研发人员 10 人，超过公司当年职工总数（含兼职人员）的 20.83%；大专及以上学历 45 人，具有大学专科以上学历的科技人员超过本公司当年职工总数（含兼职人员）的 90%。

报告期内，公司的研发支出情况详见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“四、报告期利润形成的有关情况”。

报告期内，公司自主研发安趣移动游戏电脑版软件，并已获得软件著作权证，具体情况参见本公开转让说明书“第二节 公司业务”至“三、与业务相关的关键资源要素”。

（六）公司环保情况

公司所处行业为信息传输、软件和信息技术服务业，不属于重度污染行业。

报告期内，公司不存在建设项目，不涉及办理建设项目的环评批复、环评验收及“三同时”验收等相关手续。公司的主营业务为移动游戏分发平台业务及网络信息服务，不属于需要办理排污相关许可手续的情形，公司日常运营不存在环保违法和受到行政处罚的情况。

（七）公司安全生产情况

《安全生产许可证实施条例》第二条规定：“国家对矿山企业、建筑施工企业和危险化学品、烟花爆竹、民用爆破器材生产企业（以下统称企业）实行安全生产许可制度。”公司不属于该条所列企业类型，因此不需要取得相关部门的安全生产许可。

报告期内，公司不存在建设项目，不涉及办理建设项目安全设施验收相关手续。公司的主营业务为移动游戏分发平台业务及网络信息服务，不属于《安

全生产法》中规定需要办理安全生产相关许可手续的情形，日常业务环节不主要涉及安全生产、安全施工防护、风险防控等事项，公司未发生安全生产方面的事故、纠纷、处罚等情况。

（八）公司质量标准情况

报告期内，公司不存在因违反有关产品质量和技术监督方面的法律法规而受到处罚的情形。

四、业务情况

（一）业务收入的构成及主要产品的规模情况

公司的主营业务收入主要来自于游戏分发收入和网络信息服务收入，具体情况如下：

项目	业务收入（元）	占营业收入的比例（%）
2015年1-6月		
分发游戏收入	39,125,590.97	100.00
网络信息服务收入	949.87	0.00
合计	39,126,540.84	100.00
2014年度		
分发游戏收入	3,969,859.09	77.32
网络信息服务收入	1,164,358.04	22.68
合计	5,134,217.13	100.00
2013年度		
分发游戏收入	-	-
网络信息服务收入	3,271,062.78	100.00
合计	3,271,062.78	100.00

公司的营业收入变动情况详见本公开转让说明书之“第四节 公司财务”之“四 报告期利润形成的有关情况”之“（二）按业务列示的营业收入及成本的主要构成”。

（二）前五名客户情况

公司主要服务的对象为游戏资源商和游戏开发商。报告期内，公司向前五名客户的销售情况如下：

2015年1-6月前五名客户的营业收入情况：

客户名称	营业收入（元）	客户类别	占营业收入的比例（%）	销售内容
百度移信网络技术（北京）有限公司	26,422,921.17	游戏资源平台	67.53	游戏分发
深圳市创想天空科技有限公司	5,843,471.41	游戏资源平台	14.93	游戏分发
北京世界星辉科技有限责任公司	2,052,354.95	游戏资源平台	5.25	游戏分发
完美世界(北京)数字科技有限公司	1,909,833.38	游戏开发商	4.88	游戏分发
艾格拉斯科技（北京）有限公司	1,772,124.67	游戏开发商	4.53	游戏分发
合计	38,000,705.58		97.12	

2014年度前五名客户的营业收入情况：

客户名称	营业收入（元）	客户类别	占营业收入的比例（%）	销售内容
深圳市创想天空科技有限公司	1,785,252.04	游戏资源平台	34.77	游戏分发
北京世界星辉科技有限责任公司	1,707,792.02	游戏资源平台	33.26	游戏分发
广东凡跃计算机系统股份有限公司	980,582.53	网络信息服务客户	19.10	网络信息服务
广州爱九游信息技术有限公司	219,954.33	游戏资源平台	4.28	游戏分发
百度移信网络技术（北京）有限公司	119,978.45	游戏开发商	2.34	游戏分发
合计	4,813,559.37		93.75	

2013年度前五名客户的营业收入情况：

客户名称	营业收入（元）	客户类别	占营业收入的比例（%）	销售内容
芜湖辉天盛世网络科技有限公司	3,203,883.51	网络信息服务客户	97.95	网络信息服务
百度在线网络技术(北京)有限公司	67,179.27	网络信息服务客户	2.05	网络信息服务
合计	3,271,062.78		100.00	

2013年，公司只从事网络信息服务业务，且由于公司人员规模较少，没有设立销售部门和配备相应的销售人员，公司将网站运营形成的媒体资源全部转让给芜湖辉天盛世网络科技有限公司。2013年，公司对芜湖辉天盛世网络科技有限公司销售收入为3,203,883.51元，其占比为公司当年营业收入的97.95%，公司对于单一客户存在重大依赖情况。

2014年，公司开始从事移动游戏分发业务，随着公司的主营业务移动游戏分发业务的不断发展，公司对单一客户的依赖程度下降，但仍然依赖度较高。公司在2014年度的前五大客户中，深圳市创想天空科技有限公司（itools平台）、北京世界星辉科技有限责任公司（360游戏平台）、广州爱九游信息技术有限公司（阿里巴巴旗下游戏平台）、百度移信网络技术（北京）有限公司（百度旗下游戏平台）均为游戏资源平台商。公司在2014年向前五大客户实现销售收入4,813,559.37元，占公司当期营业收入的97.12%。

2015年1-6月，移动游戏分发业务规模进一步增大，由于百度旗下游戏平台为了获取更多游戏资源，对于所实现的充值额的分成比例较高，公司主要对百度游戏平台的相关游戏资源进行分发，公司对第一大客户百度移信的依赖度上升，公司对其销售收入占比为67.53%，依赖度较大。同时，由于公司在移动游戏分发业务上逐渐积累了一定的经验，部分游戏开发商与公司进行合作。公司在2015年1-6月的前五大客户中，百度移信网络技术（北京）有限公司、深圳市创想天空科技有限公司、北京世界星辉科技有限责任公司均为移动游戏资源平台商；完美世界(北京)数字科技有限公司、艾格拉斯科技（北京）有限公司为游戏开发商。

2014年公司开展移动游戏分发业务至今，对前五大客户销售收入占比较高，

公司前五名客户主要为为百度移信、星辉科技和创想天空旗下移动游戏资源平台及完美世界、艾格拉斯等国内知名游戏开发商。其中，百度移信、星辉科技和创想天空均为国内规模较大的移动游戏资源平台，且在行业内已经形成稳定、完整资源产业链，属于行业内权威性较高的游戏资源方，移动游戏分发细分领域的其他平台商多数均与这些公司合作，公司从行业资源分布情况、业务运营便利、财务风险较小等因素考虑，选择与上述客户合作。

2013年11月，公司的实际控制人变更为孙祖德之前，公司的执行董事何宏辉在2013年公司的营业收入前五大客户芜湖辉天盛世网络科技有限公司中持有权益，且何宏辉在2013年为芜湖辉天盛世网络科技有限公司（现为完美世界全资子公司）的实际控制人。

公司截至本公开转让说明书签署之日的董事、监事、高级管理人员、核心技术人员以及主要关联方或持有公司5%以上股份的股东与公司报告期内的前五名客户均不存在任何关联关系。

（三）营业成本及前五大供应商

1、营业成本构成

报告期内，公司营业成本构成情况如下：

单位：元

项目	2015年1-6月		2014年度		2013年度	
	成本	比例(%)	成本	比例(%)	成本	比例(%)
分发游戏成本	33,229,648.09	100.00	2,731,487.62	98.81	-	-
网络信息服务成本	-	-	32,863.96	1.19	216,500.00	100.00
合计	33,229,648.09	100.00	2,764,351.58	100.00	216,500.00	100.00

2、公司前五名供应商采购情况

2015年1-6月，向前5名供应商的采购情况如下：

序号	供应商名称	与公司关系	采购内容	采购金额（元）	采购金额/ 采购总额 比例（%）
1	上饶市联智网络服务有限公司	非关联方	业务推广费	17,094,017.68	48.65
2	淮安乘风科技有限公司	非关联方	业务推广费	4,962,294.62	14.12
3	江苏万圣伟业网络科技有限公司	非关联方	业务推广费	3,896,564.56	11.09
4	广州市新泛联数码科技有限公司	非关联方	业务推广费	2,830,188.69	8.05
5	上饶市众乐网络科技有限公司	非关联方	业务推广费	1,510,292.32	4.30
合计				30,293,357.87	86.21

2014 年度，公司向前 5 名供应商的采购情况如下：

序号	供应商名称	与公司关系	采购内容	采购金额（元）	采购金额/ 采购总额 比例（%）
1	百度时代网络技术(北京)有限公司	非关联方	业务推广费	724,287.62	19.04
2	北京攀辰智通科技发展有限公司	非关联方	业务推广费	700,000.00	18.40
3	北京鼎新创信科技有限公司	非关联方	业务推广费	700,000.00	18.40
4	北京经汇融经贸发展有限公司	非关联方	房租费	601,983.00	15.82
5	上海诺曼奥信息科技有限公司	非关联方	业务推广费	600,000.00	15.77
合计				3,326,270.62	87.43

2013 年度，公司向前 5 名供应商的采购情况如下：

序号	供应商名称	与公司关系	采购内容	采购金额（元）	采购金额/ 采购总额 比例（%）
1	北京兔玩在线科技有限公司	非关联方	网站维护运营技术服务	1,000,000.00	49.25
2	北京拇指悦动信息技术有	非关联方	网站维护运	500,000.00	24.63

	限公司		营技术服务		
3	芜湖辉天盛世网络科技有限公司	关联方	网站维护运营技术服务	150,000.00	7.39
4	北京宏恩汇通信息技术有限公司	非关联方	技术服务费	140,000.00	6.90
5	北京盛世辉天科技有限公司	关联方	办公及管理费	83,500.00	4.11
合计				1,873,500.00	92.27

2013年，公司的成本构成中，发生的采购主要是公司网站运营的与媒体、资讯等网络信息服务相关的直接支出，金额较小。2014年和2015年1-6月，公司的成本构成中，发生的采购主要是公司开展移动游戏分发业务所发生的业务推广支出。

公司截至本公开转让说明书签署日的董事、监事、高级管理人员、核心技术人员以及主要关联方或持有公司5%以上股份的股东与公司报告期内成本的前五名供应商均不存在任何关联关系。

（四）报告期内重大业务合同及履行情况

报告期内，对公司持续经营有重大影响的业务合同包括销售合同、采购合同、贷款合同/担保合同、房屋租赁合同。由于公司的业务开展过程中，所涉及的具体销售金额和成本相关采购金额根据合同约定的条款，按照实际发生情况进行结算。因此，公司重大业务合同的披露标准为：实际销售金额在100万元以上的合同列为重大销售合同；与实际采购金额在100万元以上的合同列为重大采购合同；报告期内全部贷款合同和担保合同列为重大业务合同。

报告期内，公司重大业务合同均正常履行，并且不存在纠纷情况。截至2015年11月22日，对公司持续经营能力构成重大影响的业务合同具体如下：

1、重大销售合同及履行情况

报告期内，公司签署的对公司的持续经营有重大影响的销售合同情况如下：

序	合同期间	合同名称	合同对象	合同标的	合同价款	履行情况
---	------	------	------	------	------	------

号						
1	2015年6月29日 -2016年6月28日	“360 移动 游戏合作平 台”合作协 议	北京世界星辉 科技有限责 任公司（甲 方）	在甲方平台上对 合作游戏进行游 戏运营	按照充值金额区间不 同，制定不同的分成 比例	正在履行
2	2014年11 月1日 -2015年 10月31日	游戏联合运 营协议	深圳市创想天 空科技有限公 司	在中国大陆地区 （不包括港澳台 地区）范围内运 营推广	按照充值金额区间不 同，制定不同的分成 比例	履行完毕
3	2015年10 月23日 -2016年 10月22日	产品推广合 作协议	杭州多酷超游 网络科技有限 公司	推广服务	按照充值金额区间不 同，制定不同的分成 比例	正在履行
4	2015年3 月11日 -2016年3 月10日	《英雄战 魂》百度单 渠道CPS推 广协议	艾格拉斯科技 （北京）有限公 司	推广、营销、宣 传游戏	按照充值金额区间不 同，制定不同的分成 比例	正在履行
5	2015年3 月1日 -2016年2 月29日	《神魔大 陆》百度单 渠道CPS推 广协议	完美世界（北 京）数字科技有 限公司	推广、营销、宣 传游戏	按照充值金额区间不 同，制定不同的分成 比例	正在履行
6	2013年1 月1日 -2013年9 月30日	技术咨询服 务协议	芜湖辉天盛世 网络科技有限 公司	网络信息服务	实际发生金额 3,300,000.00 元	履行完毕
7	2015年8 月1日至 2016年7 月31日	手机游戏联 运分成合作 协议	北京游龙腾信 息技术有限公 司	《阿修罗之眼》 游戏的推广、营 销和分发	按照充值金额区间不 同，制定不同的分成 比例	正在履行
8	2015年7 月1日至 2016年6 月30日	手机游戏联 运分成合作 协议	上海紫钥信息 技术有限公司	《屠龙杀》游戏 的推广、营销和 分发	按照充值金额区间不 同，制定不同的分成 比例	正在履行
9	2015年6 月20日 -2016年6 月19日	手机游戏联 运分成合作 协议	上海都玩网络 科技有限公司	《怒斩轩辕》游 戏的推广、营销 和分发	按照充值金额区间不 同，制定不同的分成 比例	正在履行

注：1、上表中公司与杭州多酷超游网络科技有限公司签署的合同系公司在报告期内与百度移信签署的合同到期，指定公司与百度旗下其他子公司续约。

2、截至2015年11月22日，公司与深圳市创想天空科技有限公司之间的合同已经

到期，由于公司分发创想天空平台游戏规模较小，公司不再与该客户续约。

3、上表中第7个至第9个合同为公司在6月份以后新签署的合同，在报告期内的交易金额不构成公司重大合同，但对公司未来持续经营可能产生重大影响。

2、重大采购合同及履行情况

报告期内，公司签署的对公司的持续经营有重大影响的采购合同情况如下：

序号	合同期限	合同名称	合同对象	合同标的	合同价款	履行情况
1	2015年5月15日至2016年5月14日	渠道推广协议	广州市新泛联数码科技有限公司（乙方）	推广甲方分发的百度游戏产品	按照合作总收入一定的比例进行分成	正在履行
2	2015年5月1日至2016年4月30日	渠道推广协议	上饶市众乐网络科技有限公司（乙方）	推广甲方分发的百度游戏产品	按照合作总收入一定的比例进行分成	正在履行
3	2015年4月1日至2016年3月31日	渠道推广协议	淮安乘风科技有限公司	推广甲方分发的百度游戏产品	按照合作总收入一定的比例进行分成	正在履行
4	2015年4月1日至2016年3月31日	渠道推广协议	上饶市联智网络服务有限公司	推广甲方分发的百度游戏产品	按照合作总收入一定的比例进行分成	正在履行
5	2015年5月1日至2016年4月30日	渠道推广协议	江苏万圣伟业网络科技有限公司	推广甲方分发的百度游戏产品	按照合作总收入一定的比例进行分成	正在履行
6	2013年1月20日至2013年12月31日	技术咨询服务协议	北京兔玩在线科技有限公司	提供技术咨询和服务	1,000,000.00元	履行完毕

3、重大贷款合同及履行情况

报告期内，公司不存在借款合同。

4、重大房屋租赁合同及履行情况

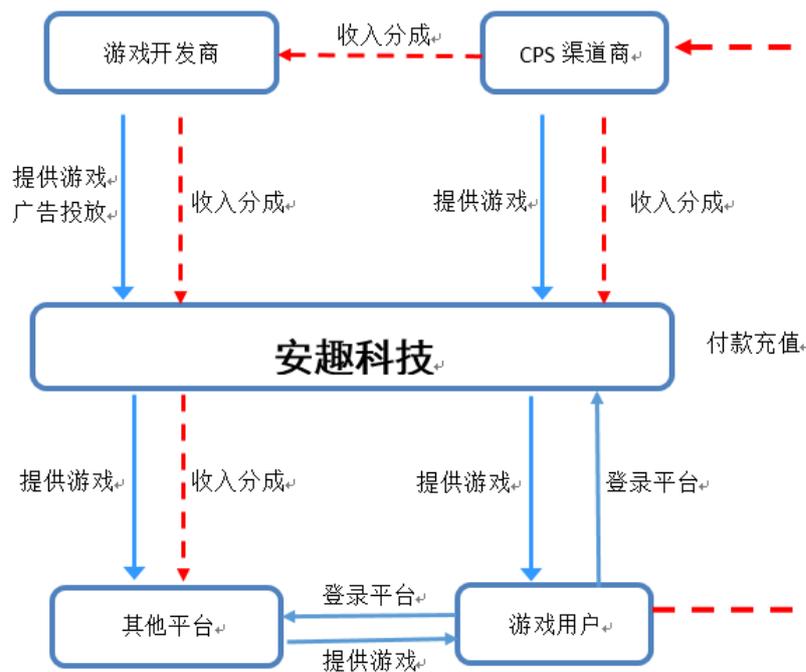
公司目前未执行任何房屋租赁合同，具体情况详见本节“三、与业务相关的关键资源要素”之“（四）、房屋租赁情况”。

（五）公司的商业模式

公司的获得收入的商业模式如下：

1、游戏资讯及社区服务提供商：向游戏玩家免费提供游戏资讯、攻略、下载、交流等全方位游戏内容，通过吸引游戏玩家增加浏览量，当社区玩家数量达到一定数量后，对游戏厂商的信息发布产生吸引力，公司凭此模式形成网络信息服务收入。公司与需要信息发布和宣传推广的游戏开发商等客户进行洽谈，由公司将相关游戏产品信息放置在公司网站平台首页进行推广宣传，为某种游戏产品发布游戏体验报告或评测，发布某款游戏促销、活动信息等，从而为客户进行游戏推广和获取更多的玩家，公司在服务完成后收取相应的网络信息服务费收入。

2、移动游戏分发业务：



我国移动游戏资源平台寡头垄断态势明显，国内有腾讯、百度、360、UC

等互联网公司参与的游戏应用平台、国际有 APPSTORE、安卓市场等应用平台。公司在报告期内主要与百度、360 和 itools 等游戏资源商进行合作。公司与游戏资源平台进行接触洽谈，确定公司为其进行推广产生的充值额的分成比例，在此基础上，公司自主选择游戏资源平台商列示的部分游戏，并将相关游戏进行推广。游戏玩家下载嵌有公司分发的游戏及产生的充值额，由百度、360 和 itools 等游戏资源商按照合同约定的比例向公司进行分成。

同时，由于公司在游戏资源平台上会对分发的游戏进行选择，因此，对于部分游戏开发商，其为了获取更多的游戏玩家资源，获得更多的游戏分发渠道，从而与公司进行合作，希望公司能够对其开发的游戏进行重点推广和分发。因此，公司与部分游戏开发商进行合作，约定相应的充值额分成比例。具有合作关系的游戏开发商将其开发的游戏在百度、360 和 itools 等游戏资源平台发布后，公司选择这些游戏进行分发，嵌入公司的 SDK 代码，对该部分游戏进行重点推广和分发。游戏玩家下载嵌有公司 SDK 代码的、具有合作关系的游戏开发商开发的游戏，如产生充值额，由游戏开发商按照合同约定的比例向公司进行分成。

公司与游戏资源渠道方（CPS）和游戏开发商（CP）签署协议，向 CPS 和 CP 选择合作的游戏资源，通过自有移动分发平台或与公司签署合同的其他游戏分发平台分发相关移动游戏。

公司获取游戏资源后：

1) 根据合同约定的分成条款，游戏产生的充值金额由 CPS 方向公司支付充值金额流水分成。

2) 公司获取游戏资源后，向其他游戏分发商采购该游戏的推广服务，一方面通过自有渠道分发该游戏获得较高的充值分成，另一方面为了提升业务规模，在向其他游戏分发商采购推广服务的模式下，公司留取一定比例合作收入产生的充值金额流水分成。

目前公司主要与百度移信、星辉科技、创想天空等游戏资源渠道合作，并与上饶联智、万圣伟业、广州新泛联等其他游戏分发渠道建立了合作关系。

公司在客户取得方式、交易背景、定价政策和销售方式上具体情况如下：

1、交易背景和客户取得方式

公司所获得的相关客户资源主要遵循市场化的方式和原则，根据双方的供给和需求、拥有资源情况等协商和洽谈。公司获取相关客户资源的方式主要包括：

(1) 游戏玩家资源，尤其是高频大额付费玩家资源，是行业内包括百度旗下、360 旗下和腾讯旗下三大平台在内的所有移动游戏资源平台商争相抢夺的资源。游戏资源平台商希望引入更多的企业为其所发布的游戏进行分发，获取更多的游戏玩家资源。公司在运营过程中积累了一定的游戏玩家资源。因而公司根据游戏资源平台商的需求，结合自身所拥有的资源情况，与百度移信、星辉科技（360 旗下公司）和创想天空（itools）等游戏资源平台商进行协商合作。

(2) 游戏玩家资源，对游戏开发商而言，是决定该款游戏生命时限的重要因素，因而也是游戏开发商争相抢夺的资源。如果一款游戏在发布后能够迅速拥有大量的游戏玩家，并在后续运营过程中获得大规模的游戏玩家消费充值，则该款游戏的竞争力更强、生命时限将更长，甚至一定程度上决定了部分游戏开发商的生存。因而，部分游戏开发商在移动游戏资源平台发布游戏 APP 后，会在游戏的推广和分发方面进行大规模的投入，甚至不惜以战略性亏损为代价抢占游戏玩家资源。公司在运营过程中积累了一定的游戏玩家资源，并能够对游戏开发商开发的特定游戏进行重点推广和分发。因此，部分移动游戏开发商会主动与公司进行协商合作，由公司对其开发的游戏进行重点推广和分发。

(3) 公司运营的安趣网站拥有较多的用户访问量，并通过发布相关信息资讯、游戏体验报告、评测文章、游戏促销活动信息等业务，形成了一定的媒体资源。因而，部分客户会主动与公司进行协商合作，由公司在网站上根据客户需求进行推广和宣传。

综上，公司所有的客户取得均是基于双方的供需情况，拥有资源情况，按照市场化原则进行平等协商等方式获得，不存在通过其他利益安排或是竞标程

序等方式获得客户的情形。

2、定价政策

(1) 游戏分发业务的定价政策：

公司对游戏资源平台商（包括百度移信、星辉科技和创想天空等）和游戏开发商（包括完美世界、艾格拉斯等）的游戏进行分发，由游戏玩家下载和安装嵌有公司分发的游戏程序包。当游戏玩家进行充值后，游戏资源平台商和部分游戏开发商根据充值额的一定比例向公司进行分成。

安趣科技移动游戏分发业务的客户均为行业内大型游戏资源平台商及规模较大的游戏开发商。具体分成比例主要由客户进行初步定价。客户主要根据市场竞争状况以及其抢占游戏玩家资源的策略决定定价政策（具体分成比例），在后续合作过程中根据市场竞争状况和市场规律对定价进行调整。公司可以对相应的定价提出建议并进行协商决定。如果无法达成一致，公司则可以选择对其他游戏资源平台发布的游戏或其他游戏开发商开发的游戏进行重点推广。

但是，由于行业内游戏资源平台形成了一定程度寡头垄断现象，公司在定价话语权处于一定的劣势，因而公司在报告期内对客户存在依赖风险。公司在公开转让说明书“重大事项提示”之“4、重大客户和供应商依赖风险”对该风险进行了提示：

“如果百度移信、星辉科技以及创想天空等移动游戏资源平台降低移动游戏分发分成比例、终止与公司合作，公司的营业规模将可能大幅下滑，毛利率水平和净利润水平大幅下滑，甚至可能导致公司现有移动游戏分发业务终止的风险。”

(2) 网络信息服务业务定价政策：

公司运营的安趣网站积累了一定的用户数量，并且形成了一定规模的用户访问量，因而形成了一定的媒体资源。但是，公司报告期内网络信息服务收入规模较小，且与客户之间对“媒体资源”价值上的认识不尽相同，因而公司未制定相应的网络信息服务定价政策，针对客户的具体需求与客户进行协商定价。

3、销售方式

(1) 移动游戏分发业务

公司与游戏资源平台商签署合同后，游戏资源平台向安趣科技提供相应的可随时查询的数据统计后台，并配备安趣科技独有的识别码。公司在游戏资源平台自主选择进行分发的游戏。公司为了实现游戏分发业务的销售收入，必须对游戏进行推广，由游戏玩家下载嵌有公司识别码的程序包，并通过该游戏包安装后进行充值。因此，公司主要从以下几个方面致力于提高公司推广的游戏玩家数量和充值额：

① 公司通过自有业务人员以及在特定情况下对外采购服务的方式，对嵌有公司 SDK 代码的程序包的稳定性、下载流畅性等各方面提高游戏玩家的用户体验；

② 公司负责日常网站运营，通过网站页面发布相关游戏体验报告和评测文章，一定程度上提高游戏玩家对特定游戏的粘性；

③ 建立相应的讨论专区或者讨论帖子，为同一款游戏玩家构建一个可以共同交流的版面，进一步增强游戏玩家对该款游戏的粘性，并通过权威玩家引导其他玩家进行游戏以及消费；

④ 移动游戏行业存在一个非常普遍的现象，同一款游戏之间通常会形成“公会”、“联盟”等无形的组织形式。在这些“公会”、“联盟”当中通常会有一个或部分玩游戏玩得特别好的玩家（权威玩家），带领其他玩家进行通关、刷副本等游戏活动，从而能够非常有效的影响到其他玩家玩一个游戏的时间、精力以及充值金额。所以，对于移动游戏行业，这些公会、联盟等渠道资源是非常重要的资源。公司通过与能够聚拢这些权威游戏玩家的上游企业合作，引导游戏玩家下载公司分发的游戏程序包，并在游戏中进行充值。

(2) 网络信息服务业务

公司报告期内网络信息服务收入规模较小，公司对网络信息服务业务没有配置相应的销售人员，而是由客户根据自身需求主动与公司进行联系。

五、公司所处行业概况、市场规模及公司的行业竞争地位

（一）公司所处行业概况

1、公司所处行业

公司主要经营移动游戏分发业务及网络信息服务。公司的移动游戏分发平台包括：移动游戏的资讯平台和分发平台。公司建立的移动游戏门户资讯网站（<http://www.anqu.com/>），为玩家提供移动游戏的最新资讯及服务，包括移动游戏攻略、评测、交流、下载等服务。公司以全方位的移动游戏信息资讯服务为基础，通过对移动游戏信息数据库的构建，实现了移动游戏玩家互动社区及对产业链资源的深度整合。公司通过 PC 门户网站、WAP 门户、移动端 APP、电脑版技术等方式，对各大游戏厂商的移动游戏进行全方位的推广、分发下载及后续运营。

根据中国证监会发布的《上市公司行业分类指引》（2012 年修订）规定，公司所处行业属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I64 互联网和相关服务”。

根据国家统计局发布的《国民经济行业分类》（GB/T4754-2011），公司所处行业属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”中的“I6420 互联网信息服务”。

根据《挂牌公司管理型行业分类指引》，公司所处行业属于“I 信息传输、软件和信息技术服务业”大类中的“I64 互联网和相关服务”之“I6420 互联网信息服务”。

2、行业主管部门及监管体制

（1）行业主管部门

我国游戏行业的行政主管部门是工信部、文化部、国家新闻出版广电总局和国家版权局。

序号	部门	部门职责
1	工业和信息化部	负责拟订产业发展战略、方针政策、总体规划和法律法规草案；制定电子信息产品的技术规范；依法对电信与信息服务市场进行监管，实行必要的经营许可制度以及进行服务质量的监督。
2	文化部	负责制定互联网文化发展与管理的方针、政策和规划，监督管理全国互联网文化活动；依据有关法律、法规和规章，对经营性互联网文化单位实行许可制度，对非经营性互联网文化单位实行备案制度；对互联网文化内容实施监管，对违反国家有关法规的行为实施处罚。具体到游戏行业，其主要负责拟订游戏产业的发展规划并组织实施，指导协调游戏产业发展；对网络游戏服务进行监管。
3	国家新闻出版广电总局	主要负责监督管理全国互联网出版工作，制定全国互联网出版规划，并组织实施；制定互联网出版管理的方针、政策和规章；对互联网出版机构实行前置审批；依据有关法律、法规和规章，对互联网出版内容实施监管，对违反国家出版法规的行为实施处罚。具体到游戏行业，其主要负责对游戏出版物的网上出版发行进行前置审批。国家版权局主要负责游戏软件著作权的登记管理工作。

中国软件行业协会游戏软件分会是我国游戏行业合法主管协会，隶属于工业和信息化部，业务上接受工业和信息化部、文化部等业务有关的主管部门领导，其主要职责和任务是配合、协助政府的游戏产业主管部门对我国从事游戏产品（包含各种类型的游戏机硬件产品和各种类型的游戏软件产品）开发、生产、运营、服务、传播、管理、培训活动的单位和个人进行协调和管理，是全国性的行业组织。

（2）主要法律法规及政策

序号	时间	颁布机构	产业政策	主要内容
1	2013年08月13日	文化部	《网络文化经营单位内容自审管理办法》（文市发〔2013〕39号）	增强企业自主管理能力和自律责任，保障网络文化健康快速发展。
2	2011年12月12日	国务院办公厅	《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》（国办发〔2011〕58号）	提出要重点推进数字内容服务等八个领域的高技术服务加快发展，拓展数字动漫、健康游戏等数字内容服务。
3	2010年6月3日	文化部	《网络游戏管理暂行办法》（文化部令第49号）	对网络游戏的内容审查、网络游戏的研发生产、上网运营以及网络游戏虚拟货币发行与交易服务等形式的经营活动进行了明确规范。

4	2010年3月19日	中央宣传部、中国人民银行与财政部	《关于金融支持文化产业振兴和发展繁荣的指导意见》	提出要积极开发适合文化产业特点的信贷产品，加大有效的信贷投放，积极开发文化消费信贷产品，为文化消费提供便利的支付结算服务等。
5	2009年9月26日	国务院办公厅	《文化产业振兴规划》	动漫游戏企业是文化创意产业着重发展的对象之一，要重点扶持具有民族特色的网络游戏等产品和服务的出口，支持动漫、网络游戏等文化产品进入国际市场。
6	2009年6月4日	文化部、商务部	《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》	明确了网络游戏虚拟货币的定义，提出了要充分利用现有的管理手段，建立网络游戏虚拟货币管理工作协调机制，规范市场秩序、保障网络游戏产业的健康发展。
7	2005年7月12日	文化部、原信息产业部	《关于网络游戏发展和管理的若干意见》	指出要加大网络游戏管理力度、规范网络文化市场经营行为，提高我国网络游戏原创水平，促进网络文化产业的健康发展。

3、行业概况

移动游戏是运行于移动终端上的游戏软件的简称，目前国内的移动游戏以手机游戏为主。移动游戏产业链上下游关系如下图所示：

游戏开发商、游戏运营商、支付服务商、移动游戏渠道商、移动游戏分发商之间的合作模式为：游戏开发商根据游戏运营商、支付服务商或移动游戏渠道商（自带支付体系，如百度游戏平台、360 游戏平台等）的需求，对不同下载平台渠道的同一款游戏植入唯一计费代码，即 SDK 码，当游戏用户通过游戏运营商、游戏资源商及游戏分发商下载安装游戏、订制套餐或购买虚拟道具时，相关程序会在游戏用户确认消费后根据该代码发送支付指令，由游戏运营商、支付服务商及游戏渠道商完成对游戏用户的收费，此收费会作为游戏开发商、游戏运营商、支付服务商、游戏渠道商之间利益分配的依据。

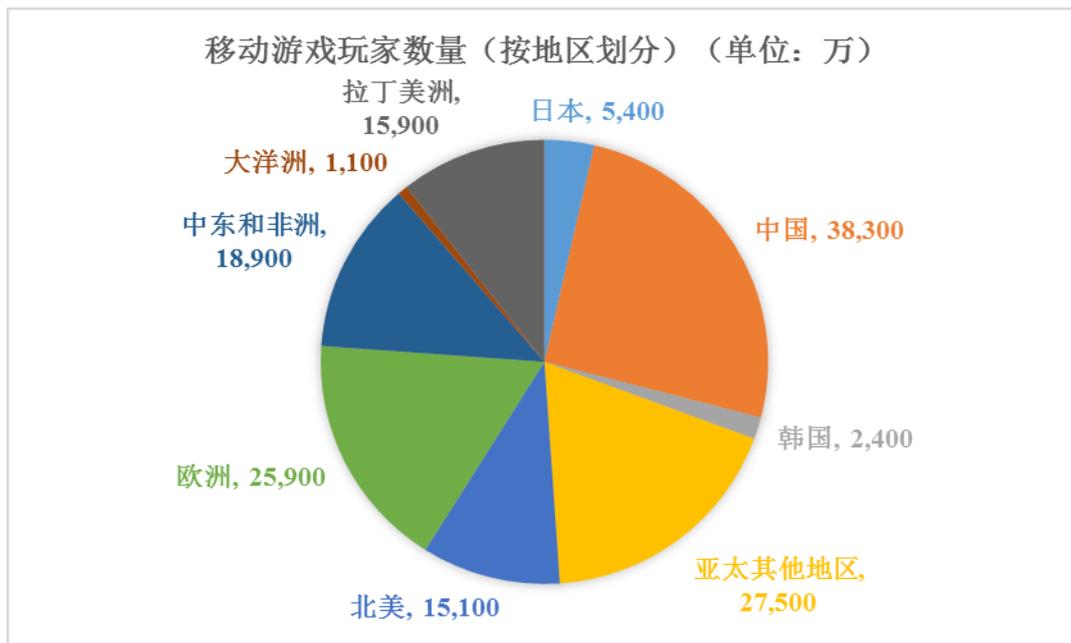
（1）全球游戏市场情况

根据 Newzoo¹发布的 2014 全球游戏市场报告显示，全世界游戏市场在接下来的三年里将突破 1,000 亿美元的市场规模，到 2017 年达到 1,029 亿美元。全球游戏市场规模的年增长达到 8.1%，超过了 2013 年的预期，主要是因为亚洲市场和移动游戏领域出人意料的快速发展。

在发达国家或手机市场较为成熟的地区，智能手机或平板电脑的人均覆盖度较高，发展中国家或手机市场仍处于起步阶段的地区，智能手机通常是人们购买的第一台可以与互联网联通的设备，因此智能手机受众的人数也会相当庞大。随着高性能手机终端的普及、游戏产品质量的提升、商业模式的成熟以及新兴市场的发展，近年来移动游戏市场在全球范围内一直保持稳定增长。

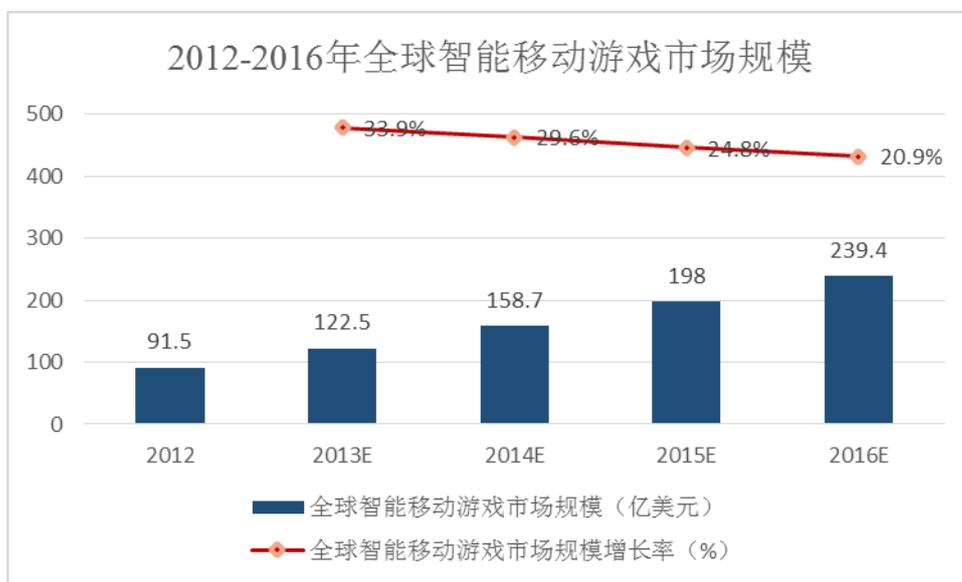
2014 年，从全球移动游戏玩家数量分布来看，中国的移动游戏玩家共计 38,300 万人，居全球首位，亚太其他地区的移动游戏玩家共计 27,500 万人，居全球第二位，中东和非洲的玩家则多达 18,900 万人，占据全球第三位。

¹ 荷兰的专业市场数据研究公司，网址：<http://www.newzoo.com/>



（数据来源：荷兰的专业市场数据研究公司 newzoo 研究报告）

根据艾瑞咨询数据显示，全球移动游戏市场规模未来一段时间内亦呈现持续增长趋势，2013 年全球移动游戏市场规模达到 122.5 亿美元，2014 年至 2016 年预计市场规模将高达 158.7 亿美元、198.0 亿美元、239.4 亿美元。



（数据来源：艾瑞咨询《2014 年中国移动游戏行业研究报告》）

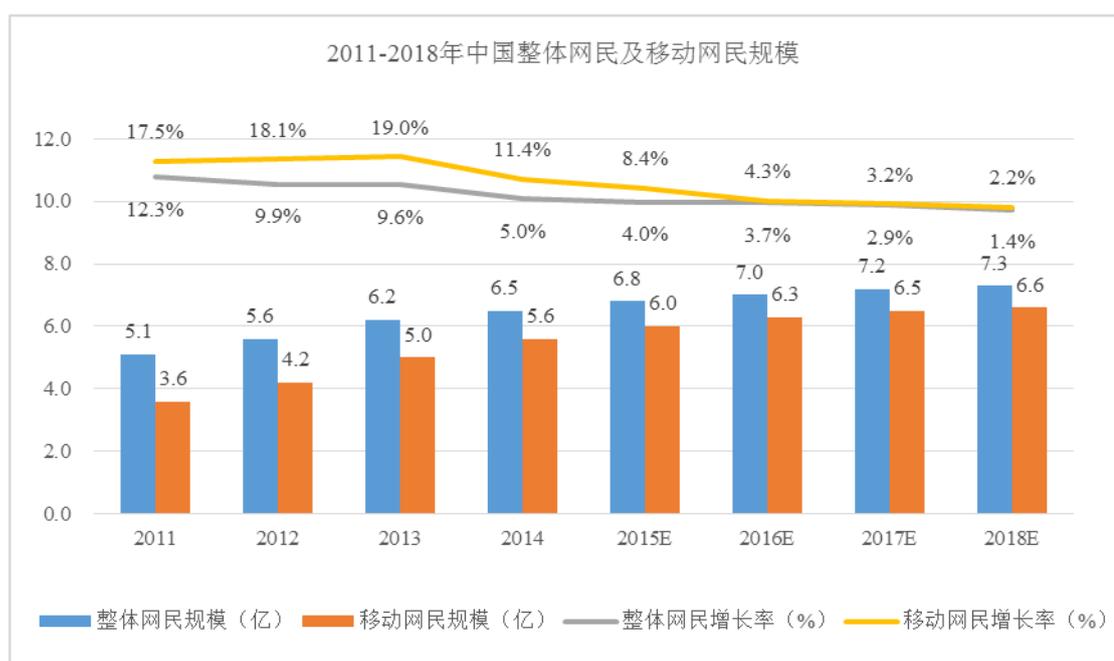
（2）国内移动游戏市场规模

从运营环境和游戏复杂性角度分析，中国移动游戏行业共经历了 4 个阶段，

分别是：1) 无需移动网络的内置单机游戏（如诺基亚手机中的《贪吃蛇》）；2) 基于短信/WAP 服务的用户交互性游戏（即用户通过 SIM 卡管理菜单及 2G 网络下载的游戏）；3) 初级智能移动游戏（游戏内容更加多元化，画面及操作性较前两个阶段复杂）；4) iOS 和 Android 平台类游戏（可玩性较强，游戏内容、模式可与 PC 端结合）。

2015 年上半年，我国共计新增网民 1,894 万人。手机网民规模达 5.94 亿，较 2014 年 12 月增加 3,679 万人，网民中使用手机上网的人群占比由 2014 年 12 月的 85.8% 提升至 88.9%，随着手机终端的大屏化和手机应用体验的不断提升，手机作为网民主要上网终端的趋势进一步明显。

根据艾瑞咨询报告显示，2014 年中国整体网民规模已经达到 6.5 亿人，其中移动网民约 5.6 亿人左右，增长率高于 11%。

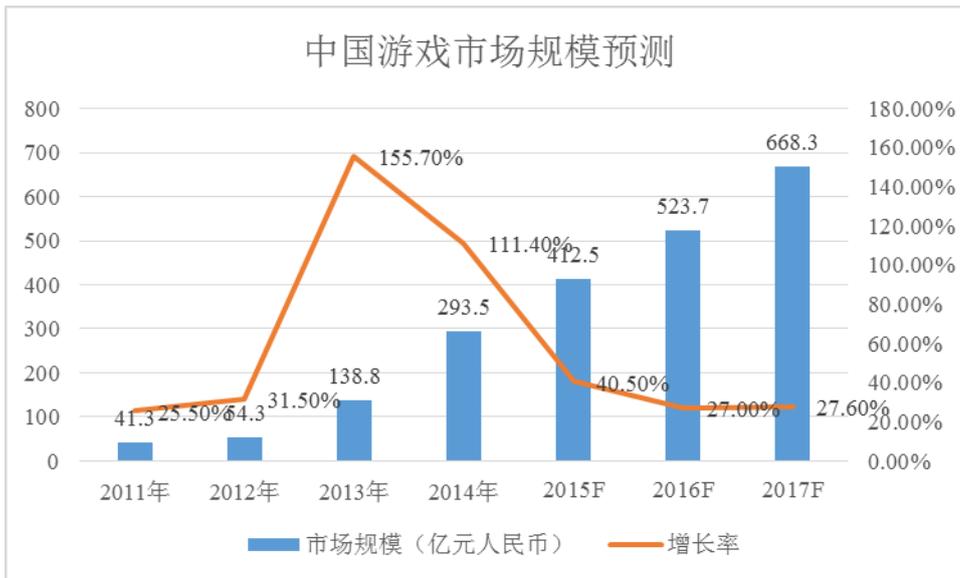


注释：PC 网民是指过去半年内使用 PC 上网的网民，移动网民是指过去半年内使用移动终端上网的网民。

（数据来源：艾瑞 IUT 数据及艾瑞预测模型估算）

随着中国智能手机渗透率的不断提高，2014 年移动游戏行业迎来了一个快速发展的阶段，市场规模在 2014 年一举超过了网页游戏的市场规模。预计未来

一段时间内，伴随着移动游戏整体品质的提升，3G/4G 用户规模的持续增长，以及资本市场进一步提供支持，中国移动游戏市场将保持高速增长。根据易观智库发布了《2015 中国移动市场年度综合报告》数据显示，预计 2015 中国移动游戏市场规模将达到 412.5 亿，同比增长 40.5%；2016 年将达 523.7 亿元，较 2015 年增长 27.0%；2017 年市场规模将超过 668.3 亿元，同比增长 27.6%。



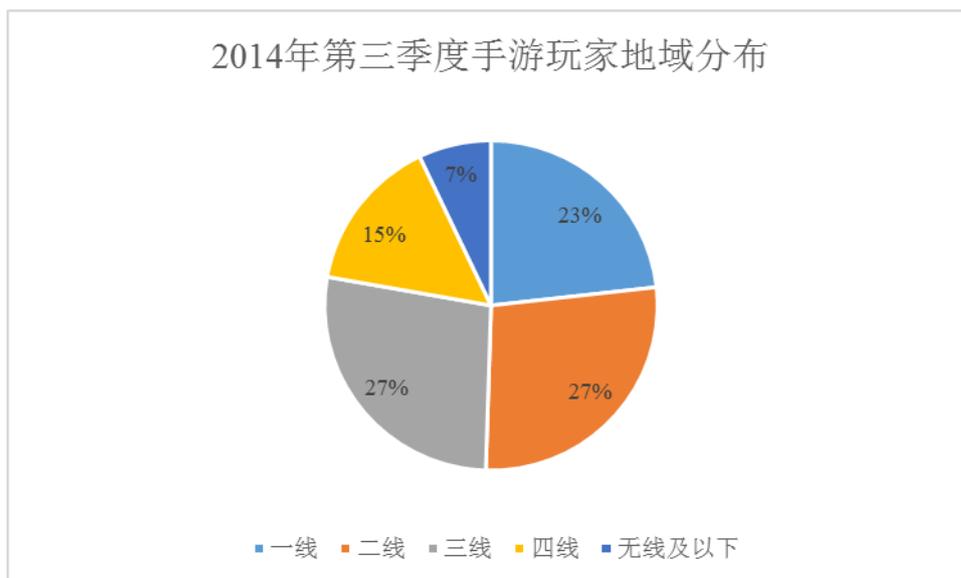
(数据来源:《2015 中国移动市场年度综合报告》)

(3) 中国移动游戏市场消费群体情况¹

1) 按照玩家地域分布统计

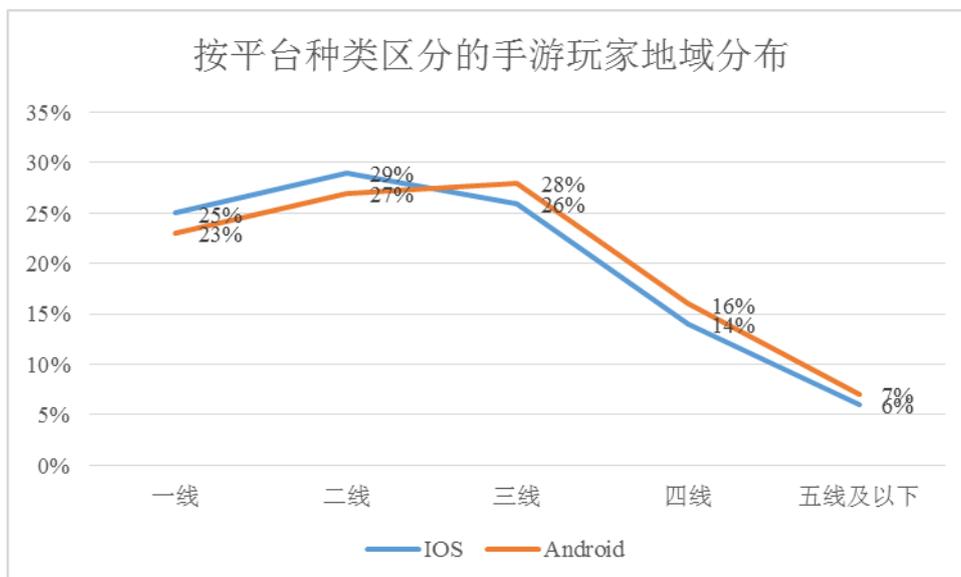
目前，我国 23% 的移动游戏玩家在一线城市，27% 在二线城市，而全国有其余 50% 的移动游戏玩家分散在三线及以下城市，其中，又以三线城市为主，四线及以下略少于三线。

¹ 数据来源: DataEye 研究报告及《2014 年全球移动游戏产业白皮书》



(数据来源:《2014 年全球移动游戏产业白皮书》)

在平台方面,相对来说,iOS 移动玩家更多分布在一二线城市,而 Android 平台中,分布在三线及以下城市的玩家数量已经超过 50%。

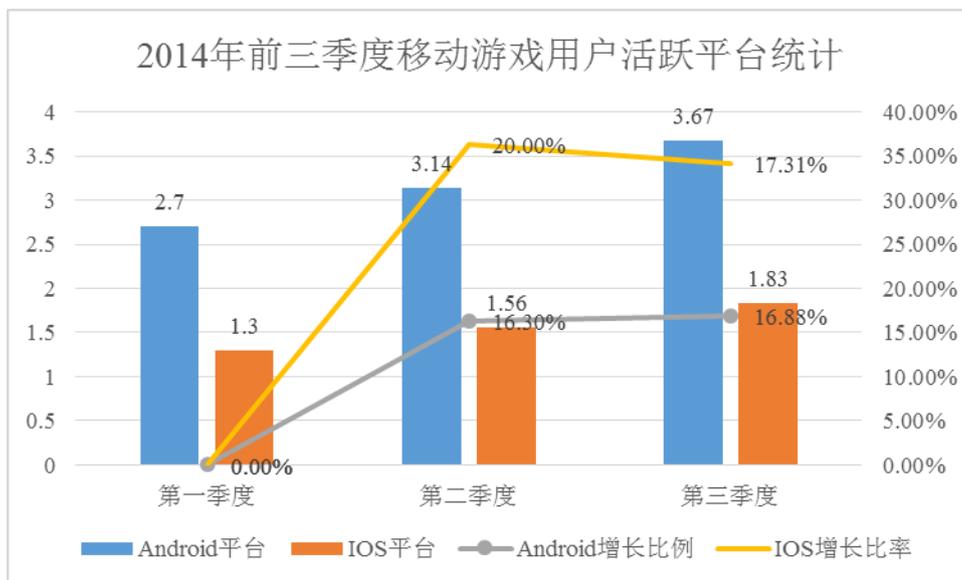


(数据来源: MGEA 发布的《2014 年全球移动游戏产业白皮书》¹⁾)

2) 按照移动游戏玩家活跃设备平台统计

¹注: 数据分析机构为艾瑞咨询集团、友盟、Newzoo、华兴资本等

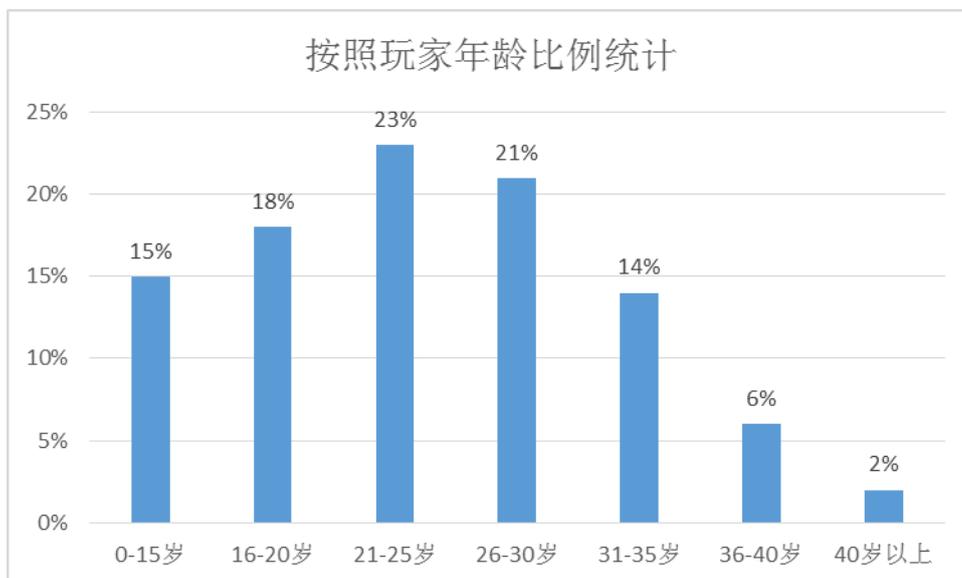
2014年第三季度，移动游戏用户活跃设备数量中，3.67亿为Android用户，占比67%；1.83亿为iOS用户，占比33%。Android平台移动游戏用户活跃设备在二、三季度的增长为16.3%、16.9%；iOS平台移动游戏用户活跃设备量在二、三季度的增长为20%、17.6%。



(数据来源：MGEA 发布的《2014 年全球移动游戏产业白皮书》)

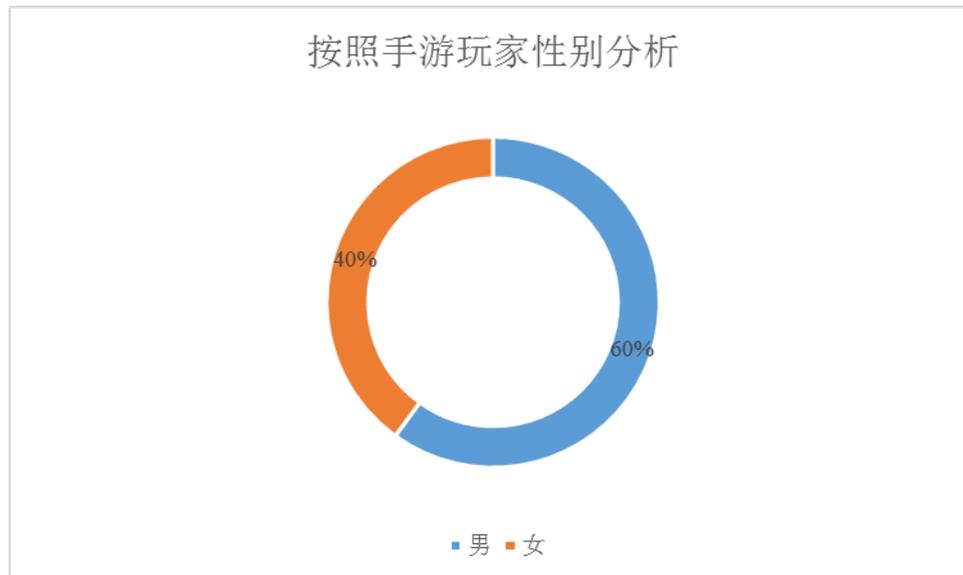
从上述数据可以看出，目前 Android 平台移动游戏用户仍是游戏市场的主流，而 iOS 平台移动游戏用户增长更快，与苹果开放更多第三方权限有关。

3) 按照玩家年龄及性别分类



（数据来源：MGEA 发布的《2014 年全球移动游戏产业白皮书》）

从数据分析，35 岁以下的移动游戏玩家占据整个移动游戏市场玩家 90% 以上的比例，62% 的移动游戏活跃玩家年龄是 16-30 岁之间，成为移动游戏玩家中的主要力量，亦成为整个移动游戏消费市场的主要构成群体。



（数据来源：MGEA 发布的《2014 年全球移动游戏产业白皮书》）

男性移动游戏玩家多于女性，但女性玩家占比约为 40%，基于我国庞大的人口数量，针对女性玩家市场的移动游戏尚有进一步的开发空间。

4、行业发展趋势

（1）由于在近两年大量公司进入移动游戏行业，在追求“快餐”式的移动游戏开发时，在用户需求、游戏品质、细节的处理上各自存在问题，导致市面上大量雷同游戏，缺乏符合玩家需求和吸引力的高品质移动游戏产品。另由于行业竞争的加剧，及各大有实力的公司收购潮的开展，开发环节将两级分化，部分有研发实力并被资本看中的公司将过的越来越好，在市场中形成竞争力，并能开发出高品质的游戏大作。而中小公司则将面临生存的压力越来越大，最终将在竞争中被淘汰。

（2）移动游戏行业参与各方清醒的认识到目前市场产品质量参差不齐，竞

争混乱的现状，将逐步进行行业内并购整合。大鱼吃小鱼的现象将在移动游戏行业频繁发生，最终在细分领域，如游戏开发、游戏运营、游戏资源渠道、移动游戏分发等分支领域，形成少数寡头主导的局面。

(3)多年的游戏行为培育以及用户的积累形成了高度用户黏性以及良好的用户付费习惯，使得移动游戏市场集中了一大批优质的虚拟物品买卖玩家；随着移动游戏玩法的重度化，游戏中可交易的虚拟物品以及账户买卖等可交易内容在数量上将有爆发性地增长，移动游戏的虚拟物品交易规模也将随之水涨船高。移动游戏的虚拟物品交易将有可能成为中国虚拟物品交易市场的一个重要增长点。

5、行业上下游关系

移动游戏行业上下有关系情况参见本章节“五、公司所处行业概况、市场规模及公司的行业竞争地位”之“3、行业概况”部分。

6、影响行业发展的有利因素和不利因素

(1) 有利因素

1) 国家政策的支持

近年来我国政府对于文化创意产业，特别是对于游戏行业针对于游戏行业颁布了一系列的监管和扶持政策，如《关于深入推进 文化金融 合作的意见》、《关于推进 文化创意 和设计服务与相关 产业 融合发展的若干意见》、《文化部“十二五”文化科技发展规划》、《国务院办公厅关于加快发展高技术服务业的指导意见》、《关于加快文化产业发展的指导意见》一方面将游戏产业列入文化产业倍增计划，支持、鼓励了游戏企业的发展，另一方面通过相关政策的限制保障了游戏行业的健康成长。基于国家相关政策的鼓励及对行业健康发展的提出的众多指导意见本行业在未来一段时间内将在国家政策扶持下健康发展。

2) 互联网用户数量及移动游戏市场规模增长速度较快

2014 年中国整体网民规模已经达到 6.5 亿人，其中移动网民约 5.6 亿人，增长率高于 11%。根据易观智库发布了《2015 中国移动市场年度综合报告》数据显示，预计 2015 中国移动游戏市场规模将达到 412.5 亿，同比增长 40.5%；2016 年将达 523.7 亿元，较 2015 年增长 27.0%；2017 年市场规模将超过 668.3 亿元，同比增长 27.6%。网络用户和移动游戏市场规模达到了历史最高水平，国内互联网用户，尤其是移动互联网用户是移动游戏的市场基础，客户群体的不断扩大是推动本行业发展的根本和保障。

3) 游戏终端覆盖率提高

近 2 年多来，基于安卓开放系统的硬件产品越来越多，且软、硬件技术的升级促使各类移动终端在数据采集、重现、传输、处理和存储等方面能力日益增强，从而能够支持界面精美、互动性高的高质量游戏产品。移动终端配置的提升，大幅改善用户终端体验并提升了用户的消费意愿。移动终端的快速增长为移动游戏带来了巨大的市场前景，随着手机、平板电脑等移动终端设备迅速普及，原大多数专注于客户端及网页端网络游戏的企业都逐步实现移动互联网化，开始抢占移动网络游戏市场。游戏终端设备覆盖率的快速提高也为业内从业者带来了新的商机，为移动游戏行业的快速发展奠定了基础。

4) 移动通信网络建设和技术升级

目前，我国移动通信网络已经完全进入高速发展的阶段，在前期建立的 3G 网络基础上，三大运营商亦开始了大规模的 4G 网络建设和完善，移动网络在传输速度和稳定性等方面均已得到改善。同时，三大运营商响应国家政策，将自身宽带网络将费提速，逐渐完成了传输速度更快、资费更低的光纤入户工程。网络信息传输技术的升级使得用户下载游戏产品或联网使用游戏时的网络传输速度和传输质量将得到显著提升，为基于网络的移动游戏提供更好的发展基础。

5) 资本市场青睐

截至 2014 年 9 月份移动游戏用户接近 3 亿人，移动游戏市场规模更是达到了近 200 亿元，占整个游戏市场的比重高达 39.6%。移动游戏市场规模在 2014

年第三季度继续保持着强力的增长速度，移动游戏的高速增长让更多的企业进入到该市场，并开始精细化运营路线，做精品游戏成为众多游戏企业的首要目标。国内市场方面，移动游戏行业资本运作案例频繁发生，交易类型囊括借壳上市、股权收购、战略投资、私募融资等多样类型，交易方案也更为灵活和市场化，显示出了监管机构及投资者对移动游戏行业资本运作的进一步开放和认可。

(2) 不利因素

1) 竞争环境较为激烈，产品创新性较差，分发平台鱼龙混杂

基于政策的扶持、资本的青睐和对新兴经济发展的迫切需求，我国从事游戏开发运营公司、游戏资源商及分发平台数量众多，且每年都有大量的新创公司涌入游戏市场。一方面，激烈的竞争及资本市场的热衷，导致上述游戏行业相关公司不断加快游戏的开发速度或游戏资源整合速度，争抢市场占有率而相对忽略了对高品质创新类游戏产品的追求和打造，以及整合、分发优质游戏资源；另一方面，部分移动游戏相关企业的经营观念发生改变，很多厂商是寻求资本收购为主，并未对企业的未来发展做出长远且稳定的发展规划。

基于上述游戏行业竞争的现状，滋生了较多影响行业健康发展的小型游戏资源平台及游戏分发平台。这些小型资源平台或分发平台的整体运营成本相对较低，研发能力相对较弱、技术水平相对落后。有些移动游戏开发商，为了追求下载量及装机量，也会与这些小型游戏资源平台及游戏分发平台合作，采用捆绑安装或强制推送方式进行市场推广，比如用户在即将完成某软件安装时，需要特意去取消一个选项，否则将安装一个不知名的游戏分发软件，或者用户在浏览网页时，会跳出一些对话框，用户稍不留意点错按钮便会被动安装游戏分发软件。

这些被捆绑或强制推送安装的游戏通常由于开发技术及厂商特有目的，在软件安全方面存在隐患，比如卸载困难、不定时的推送广告及弹出窗口等表现形式。

因此，虽然我国游戏市场产品规模呈爆发式增长，但行业内竞争环境较为激烈，游戏产品创新性较差，产品更新频率较快，游戏分发平台鱼龙混杂。

2) 游戏产品生命周期缩短，用户粘性降低

随着我国游戏行业产品数量的不断增加，游戏产品的生命周期不断缩短，大部分游戏产品在用户下载体验后便删除，同质化较严重也加速了产品生命周期的缩短。在面对成千上万款可选择游戏产品时，玩家对特定一款游戏的专注程度降低，用户粘性低，从而影响后续游戏内容升级和盈利模式更新的可行性。游戏质量直接影响游戏分发的下载次数、游戏内充值金额、用户活跃度及游戏终端存留时效等因素，亦决定了游戏分发平台的可持续运营能力。

3) 游戏资源平台垄断态势明显，中小游戏公司发展受限

游戏资源平台对游戏产品的成功与否起到重大影响。强大的资源平台可为游戏产品导入稳定的流量，帮助中小企业获取良好的市场反响。而我国资源平台的寡头垄断态势明显，国内有腾讯、百度、360 等巨头的游戏应用平台、国际有 APPSTORE、安卓市场等应用平台，中小游戏公司如不将自身游戏产品与上述巨头的资源平台绑定，则产品市场推广失败的可能性较高，这也导致了中小游戏公司对上述资源平台过度依赖。

行业内较小的游戏分发平台亦对游戏资源平台的议价能力较弱，且从行业发展规律来讲，当一个或少数企业能够掌握行业内多数资源或者拥有足够的话语权时，将不利于行业整体的健康、快速发展。

4) 高端复合型人才供应不足

第一、国内游戏行业高端复合型人才相对有限，尤其是既能掌握客户需求、把握市场动态，又能掌握游戏设计、开发技术的高端复合型人才较为匮乏。第二、游戏开发、运营所需的设计、策划、美术、程序开发、运营等专业人才培养周期较长，且国内游戏行业整体发展时间较短，游戏相关专业的培训和教育市场也尚未成熟。第三、游戏分发业务需要更多的熟悉移动游戏市场运营规则及流程的经验人士，这涉及到游戏资源的获取、游戏特性的分析、市场推广的

安排、分发渠道的开拓等方面。目前国内移动游戏行业快速发展时间较短，对整体运营环节具备丰富经验的人才较少。未来，若移动游戏行业未能建立起高效的人才培养机制，行业的持续性发展将受到一定影响，亦将影响移动游戏分发行业的快速发展。

（二）进入本行业的主要障碍

1、资金及资质壁垒

我国游戏行业受到工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局共同监管，游戏企业的设立需要取得包括增值电信业务经营许可证、互联网文化经营许可证在内的一系列资质许可及文件备案，同时《互联网文化管理暂行规定》针对游戏运营企业还明确了必须满足 1,000 万元注册资本的要求，对从事移动游戏的公司设置了较高的入门门槛。游戏分发业务是游戏行业的中间环节，相关运营要求应符合《互联网文化管理暂行规定》的要求，新进入者面临较高的资质门槛和资金壁垒。

2、技术壁垒

移动游戏行业属于知识密集型产业，产品和技术创新是推动公司取得竞争优势的关键因素。由于用户使用的移动终端在操作系统、屏幕尺寸、感应技术等方面存在差异，同款移动游戏需要适配不同的操作系统和各种尺寸的屏幕，这就需要游戏开发商熟悉在多种移动终端操作系统上进行技术开发，提高产品的适配性，这对游戏开发商的技术实力提出较高要求。游戏开发企业的技术壁垒一方面直接影响到公司所从事游戏分发业务的分发游戏数量及质量，另一方面亦对游戏分发业务的开展提出更高的要求，游戏分发商的分发平台从界面展示、平台引擎、分发便捷度、市场推广方式及后台服务器稳定性都应适应最新的游戏开发技术。

3、行业经验壁垒

目前，移动游戏产品分类较多，内容涵盖动作、体育、射击、策略、休闲、

益智、棋牌等多种类型，每一款成功游戏策划与开发均离不开丰富的行业经验。丰富的成功案例有助于游戏开发企业积累用户基础，拥有稳定、忠诚的客户群，进而树立良好的品牌形象。移动游戏开发要求紧贴行业发展现状，只有对游戏用户的消费心理和消费行为有着深刻的理解与把握，才能开发出满足用户需求的游戏产品。

作为移动游戏分发平台的运营，既要具备正确判断游戏终端产品的识别经验，亦要对移动游戏分发业务具备一定的经营管理经验。新进入者往往因为行业经验缺乏，难以在短期内培养出稳定的客户群体和筛选质量优秀的游戏产品资源。

（三）公司所处的行业风险

1、宏观经济波动风险

我国宏观经济运行状态会直接影响我国游戏玩家等消费者的购买能力和消费信心，从而必然影响到游戏玩家的数量、游戏玩家的游戏时间、消费金额和消费频次等。公司收入来源计算的依据主要是根据游戏玩家在公司分发的游戏中向游戏资源渠道商平台进行充值的金额，公司的营业规模和盈利能力将直接受到充值金额的影响，充值金额与游戏玩家的数量、游戏时间、消费金额和消费频次等均存在直接的正相关关系。

2012年、2013年和2014年我国GDP分别较上年同期增长7.75%、7.69%和7.40%，增速明显放缓，但一直保持在7%以上的相对较高水平。受我国国内经济增长方式的转变和经济结构的调整的影响，受国外经济运行情况的影响以及突如其来的重大事件发生的影响，我国宏观经济增速均有可能进一步放缓，而且始终存在不可预估的反向变动风险。

这意味着游戏玩家对游戏充值金额受宏观经济波动而发生变动的风险客观存在。

2、市场竞争加剧的风险

游戏玩家，尤其是高频大额充值付费玩家，在游戏行业产业链的各个环节都是最为核心和稀缺的资源。该产业中的游戏开发商、游戏平台运营商、游戏资源渠道商以及移动游戏分发商等，为了提升其经营业绩和积累长期稳定忠实消费玩家资源，必将投入大量的人力和财力在游戏玩家资源的获取上。

公司尽管在前期已经形成了一定的自有游戏玩家用户资源，公司也会为了获取更多的游戏玩家用户资源，加大业务推广。但是，进入该行业各个环节的企业数量近几年大幅增加，并大力进行市场推广影响，争夺游戏玩家用户资源，导致公司面临的市场竞争也将加剧。

在市场竞争加剧的情况下，公司能否持续保有现有稳定的游戏玩家用户，以及能否从市场推广中获取更多的游戏玩家用户资源存在较大的不确定性，从而对公司的经营成果、毛利率和净利润水平产生不确定性影响。

3、政策风险

近几年中，移动游戏市场发展非常迅速，整体规模也呈现爆发增长趋势。在游戏行业快速增长的大趋势下，部分移动游戏公司会根据玩家心态和需求、以及相关监管政策的漏洞的寻找各种商业机会，进行移动游戏开发和运营等；同时在移动游戏行业快速增长的大趋势下，包括公司在内的大量移动游戏公司都是在现行监管政策环境下逐渐探索和完善的商业模式。

我国工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局对游戏行业进行监管，并基于互联网传输的移动终端游戏发展现状逐步制定和出台了一系列的监管政策和法规，逐步加强对游戏行业的监管力度，对该行业的发展进行规范。

但是，若行业快速发展与相关配套政策、行业规范脱节，必然引发行业内各种恶性竞争问题，包括游戏开发商刷单、刷榜等扰乱市场竞争秩序的行为、低价策略或高补贴方式抢夺玩家及客户资源等；还会引发各种社会问题，包括

青少年自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节等影响。这些问题的发生与游戏行业的特性紧密相关。

我国游戏行业及互联网行业监管部门可能根据行业发展现状对该行业的整体发展或是某一环节的发展出台具体的监管政策或法规，从而相关政策和法规可能对该行业的发展速度、发展规模、商业和盈利模式构成重大影响。

如果我国游戏行业或互联网行业相关产业政策和监管政策发生重大变化，公司在未来经营和发展过程中未能随时依据国家相关产业和监管政策进行调整，或者未能及时调整并形成稳定的商业模式和盈利模式，将对公司的经营状况和持续经营能力产生重大不利影响。

4、分发的游戏自身盈利能力和合法合规风险

公司提供的移动游戏分发业务发展情况一方面取决于公司所拥有的玩家用户资源和业务推广力度，另一方面也取决于游戏开发商所开发的游戏自身的内容、可玩性，对玩家的吸引力等。

如果公司所分发的游戏自身由于其在内容上、可玩性上、对玩家吸引力较差，从而无法产生游戏玩家在游戏内的充值动力，则对公司的经营业绩也会构成一定的影响。尤其是，公司直接与游戏开发商合作推广的游戏如果游戏自身获取玩家充值金额较少，盈利能力很弱，则将对公司的营业规模、净利润和毛利率水平等构成重大不利影响。

同时，由于公司所分发的移动游戏受我国工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局等监管部门监管，这些移动游戏的开发商如果不能合法合规进行运营，办理相关资格证书或备案，可能导致相应的游戏开发商受到主管部门行政处罚、停止游戏运营和发布等，则可能对公司的经营业绩构成一定的影响。尤其是，对于公司直接合作的游戏开发商未合法合规运营，则可能对公司的营业规模、净利润和毛利率水平等构成重大不利影响。

5、行业发展和公司自身发展阶段引发的业务拓展和升级风险

第一、移动游戏行业在近几年快速发展，而且移动游戏与互联网的结合使得行业信息传递非常迅捷。移动游戏行业的各个环节所存在的商业契机很容易引入其他竞争对手，而且盈利模式很容易被其他同行业公司所复制。因而，移动游戏行业的这些特征很容易导致行业内某个环节的业务模式不断产生更迭。移动游戏行业本身的发展要求行业内企业不断的进行核心竞争力培植、商业模式完善以及业务范围拓展升级。

第二、对于移动游戏行业企业而言，企业发展也具有明显的阶段性特征，使得企业的业务模式必须与企业的发展阶段保持一致。在企业发展初期，移动游戏行业企业通常需要通过各种手段和全方位推广，获取游戏玩家资源；在获取一定数量的游戏玩家资源后，移动游戏行业企业通常需要在业务模式上实现游戏玩家资源的最大货币化。因而，公司的阶段性特征，决定了公司必须根据发展阶段调整自身的业务模式或是进行业务模式升级，以促进公司业务的快速发展。

基于以上两方面因素，公司在未来发展过程中，将基于公司现有的安趣网站门户资讯和游戏分发业务，综合考虑游戏玩家资源数量和门户网站用户数量、行业发展阶段等因素，对公司的业务范围和模式进行拓展和升级，促进公司业务快速发展。如果公司在未来不能准确判断行业发展趋势和公司自身发展阶段，或是不能根据行业发展状况和自身发展阶段及时的对公司业务进行拓展升级，或者在进行拓展和升级过程中无法准确的制定适宜的发展战略，均可能导致公司的竞争力丧失，盈利能力下降。

（四）公司面临的竞争情况

我国移动游戏行业内企业数量较多，市场竞争较为激烈，但经过多年的发展已形成了相对清晰的市场竞争格局。目前，我国移动游戏市场份额较大的企业包括腾讯游戏、百度游戏、北京乐动卓越科技有限公司（以下简称“乐动卓越”）、广州银汉科技有限公司（以下简称“银汉科技”）等。上述公司拥有丰富

的自主研发产品、代理产品资源，具备较强的游戏运营能力，在行业内具有一定的影响力，部分公司已经是上市公司或是上市公司控制的资产，资金实力较为雄厚。

目前，我国移动游戏市场仍处于快速发展阶段，受多方面因素的影响，市场竞争格局将处于不断调整的状态。随着行业内商业模式的不断拓展、产品种类的创新、市场监管力度的逐渐加强，以及用户对产品质量的要求逐步提升，只有紧密跟踪市场发展趋势，规范市场运作，不断加强自主研发能力、提升运营服务质量的企业才能巩固和提升自身的市场竞争地位。

未来，移动游戏开发商间的竞争将会更加激烈。在研发人员成本、渠道推广成本快速上升的压力下，一些产品结构单一、技术壁垒薄弱、资金实力较弱的移动游戏开发厂商将很难立足。

我国移动游戏资源平台寡头垄断态势明显，国内有腾讯、百度、360、UC等互联网公司参与的游戏应用平台、国际有 APPSTORE、安卓市场等应用平台。

国内移动游戏资源平台主要企业如下表：

渠道平台	公司名称	主营业务
360手机助手	奇虎360	公司于2011年在纽交所上市，主营以360安全卫士、360杀毒为代表的免费网络安全平台，同时拥有奇虎问答等独立业务，公司主要依靠在线广告、游戏、及互联网增值业务创收。
91助手+安卓市场	网龙网络有限公司	成立于1999年，是中国网络游戏与移动互联网应用的开发商和运营商的领导者之一，于2008年6月24日以介绍形式转至港交所主板上市。
百度手机助手	百度	公司是我国最大的搜索引擎，业务范围涵盖搜索服务、导航服务、游戏娱乐、软件开发等，公司于2005年在纳斯达克上市。
腾讯应用宝	腾讯	中国服务用户最多的互联网企业之一。腾讯公司主要产品有IM软件、网络游戏、门户网站以及相关增值产品，与2004年于港交所上市。
UC浏览器	UC优视科技有限公司	公司是中国领先的移动互联网软件技术及应用服务提供商。于2004年创立，基于自身旗下核心产品UC浏览器，打造了信息导航、移动娱乐、生活服务三大用户服务平台。
小米	北京小米科技有限责任公司	小米公司正式成立于2010年4月，是一家专注于智能手机自主研发的移动互联网公司，定位于高性能发烧手机。小米手机、MIUI、米聊是小米公司旗下三大核心业务。

按照推广方式不同，移动游戏渠道市场存在以下三种特点的分发渠道：

1) 社交型分发渠道-QQ、陌陌等

腾讯在移动社区领域的优势明显，依托于微信、QQ、应用宝、腾讯游戏等平台，用户可以分享和推荐游戏，并与好友一起比赛。

2) 垂直分发渠道- Baidu、360、itools、UC 等旗下 CPS 资源平台

UC 在加入阿里巴巴后，其渠道分发能力进一步扩展，依靠现有三重渠道（UC 应用商店、PP 助手、九游游戏中心），借助阿里的支付渠道和用户方面的累计，UC 的移动游戏分发业务得到了很快的发展。

3) 独立移动游戏分发平台

移动游戏分发产业链亦出现了与安趣科技一样的创新性移动游戏分发服务公司，这些公司多半引入垂直分发渠道的游戏资源，并建立自有的分发渠道，在分发游戏的同时亦提供介绍、交流、攻略等免费资讯服务。

1、行业内主要竞争对手

目前，与公司业务发展方式及业务类型较为相似的公司如下：

公司名称	主营业务
北京智汇游信息技术有限公司 17173 网 (http://www.17173.com/)	向游戏用户及游戏企业提供全方位多元化的内容资讯、互动娱乐及增值服务，拥有近 600 个游戏专区，内容全面、丰富、专业，覆盖国内众多网络游戏。网站及独立 APP 平台亦拥有移动游戏分发业务，建立了自有的积分商城和用户中心，为游戏玩家提供增值服务。
广州华多网络科技有限公司 多玩游戏 http://www.duowan.com/	综合性的游戏资讯网站，向玩家提供行业信息、游戏介绍、攻略等信息。该公司亦建立了专门的移动游戏专区，并提供与公司业务相似的移动游戏分发服务。

2、公司的竞争优势

(1) 技术团队优势

自成立以来，公司基于游戏资讯的前期技术研发及运营基础，逐步在移动游戏分发、应用软件产品技术研发方面培养了一批技术能力较强的成员，在各类移动终端平台、服务器端和大型互联网平台的游戏开发方面拥有深厚的技术积累和成功经验。公司拥有 10-15 年深厚互联网技术和投资经验的 70 后管理团

队，又有 5-8 年经验的 80 后技术和研发队伍，还有以本科生为主的充满朝气的 90 后技术新生代，公司在技术团队上已经实现了新老传承，使得年轻人能够迅速承担重要工作，体现出整体技术优势。

公司的管理层和业务骨干拥有较强的技术开发能力和丰富的市场运作经验，对游戏行业有着深刻的理解，在游戏业务整体规划和布局方面具备前瞻性，能够准确把握市场机遇并有效付诸实施。同时，公司对专业人才高度重视，通过营造良好的企业文化、采取有效的激励机制培养员工的忠诚度，有效保证了核心人才队伍的稳定，使公司的各项业务能够持续运作，保障公司的稳定发展。

（2）渠道资源优势

公司一直非常注重与游戏开发商、各大互联网门户网站、WAP 门户、专业游戏网站、移动设备制造商及之间的紧密合作，公司已与百度移信、星辉科技、创想天空等旗下移动游戏平台建立了长期、稳定的合作关系。通过提高技术开发能力与整合营销能力，公司将进一步提升对开发商、CPS 资源方与运营推广渠道的话语权，逐步提升游戏产品分发推广的规模效应，并尝试与游戏开发商合作自主发行游戏，不断提高自身的盈利能力。

3、公司的竞争劣势

（1）资金不足

公司成立以来主要以自有资金发展，经过 4 年多的积累公司进入快速发展期，但是现在竞争对手多为上市公司或者已经募集到资金的公司，实力雄厚，公司在市场营销和拓展上受到较大影响，尤其后期公司做大做强需要更多的资金支持。针对资金不足的问题，公司拟借助资本市场融资，实现扩大经营，提升企业实力。公司首先通过在全国中小企业股份转让系统挂牌进行规范化运作，挂牌之后通过定向增发等渠道筹集资金。

（2）运营能力

公司业务线的快速发展、经营规模的迅速增长，对管理层的管理水平与经

营能力提出了更高的要求。如果公司管理层的管理水平不能满足公司规模扩张的需要，管理制度不能随公司规模扩大而及时完善，将在一定程度上降低公司的运作效率，削弱公司的行业竞争力。在全国中小企业股份转让系统挂牌后，公司将重点建设技术团队、市场运营团队，提高市场运营能力。

第三节 公司治理

一、股东大会、董事会、监事会的建立健全及运行情况和相关人员履行职责情况

（一）公司股东大会、董事会、监事会建立健全及运行情况

1、股东（大）会的建立健全及运行情况

有限公司设股东会，有限公司阶段共召开 9 次股东会。有限公司股东会行使《公司法》及有限公司《公司章程》规定的职权。有限公司的经营经营范围变更、股权转让、增加注册资本、整体变更为股份有限公司等所有需经股东会审议的事项均召开股东会做出了有效决议。

2015 年 9 月 10 日，公司整体变更为股份公司。股份公司设股东大会，依法履行《公司法》、《公司章程》所赋予的权利和义务，并制订了《股东大会议事规则》。股份公司股东大会严格按照《公司法》、《公司章程》和《股东大会议事规则》的规定行使权利。截至本公开转让说明书签署日，股份公司共召开 2 次股东大会，主要对《公司章程》的制定与修改、董事与监事的任免、主要管理制度的制订和修改、关联交易、对外担保、对外投资以及进入全国中小企业股份转让系统挂牌的决策等重大事宜进行了审议并作出了有效决议。

2、董事会的建立健全及运行情况

2014 年 5 月 12 日，有限公司召开股东会，审议并通过了设立董事会，董事会成员 3 名。有限公司共召开 3 次董事会会议，有限公司董事会严格按照《公司法》及《公司章程》的规定行使职权。

股份公司设董事会，由 5 名董事组成，设董事长 1 名；董事由股东大会选

举或更换，任期3年，任期届满可连选连任。公司制订了《董事会议事规则》，董事会严格按照《公司章程》和《董事会议事规则》的规定行使权利。截至本公开转让说明书签署日，股份公司共召开2次董事会会议。股份公司董事会运行规范，依据《公司法》、《公司章程》以及《董事会议事规则》的规定，对公司管理人员任命、管理制度以及进入全国中小企业股份转让系统挂牌等事项进行审议并作出了有效决议；同时，对需要股东大会审议的事项，按规定提交了股东大会审议，切实发挥了董事会的作用。

3、监事会的建立健全及运行情况

有限公司不设监事会，仅设监事1名，由股东会选举产生，负责检查公司财务，监督执行董事、董事及总经理的日常工作。

股份公司设监事会，由3名监事组成，其中2名职工代表监事由公司职工代表大会民主选举产生。公司监事会设监事会主席1名，监事会主席由全体监事过半数选举产生。监事的任期每届为3年，任期届满可连选连任。公司制定了《监事会议事规则》，监事会规范运行。公司监事严格按照《公司法》、《公司章程》和《监事会议事规则》的规定行使权利。截至本公开转让说明书签署日，股份公司共召开1次监事会会议，就选举股份公司监事会主席做出了有效决议。自股份公司成立以来，监事会的运行逐步规范，所有监事均出席、列席了股东大会及董事会，对公司董事、高级管理人员和公司重大生产经营决策、重大投资等事宜实施了有效监督。

（二）投资者参与公司治理机制的相关情况

本公司制定了一系列制度用以保护投资者的合法权益，其中包括《公司章程》、《股东大会议事规则》、《董事会议事规则》、《监事会议事规则》、《董事会秘书工作制度》、《总经理工作细则》、《关联交易管理办法》、《信息披露管理制度》、《投资者关系管理制度》、《对外投资管理制度》、《对外担保管理制度》等。上述制度有效保障了投资者依法享有获取公司信息、享有资产收益、参与重大决策和选择管理者等权利。

公司的董事会成员构成中，公司实际控制人孙祖德能够决定公司董事会半数以上成员选任。同时，公司的其他投资者合计持有公司 59% 的股份，提名推荐曾李青和郭云鹰担任公司的董事，直接参与公司重大决策的投票表决，有利于提高公司治理水平。

（三）职工代表监事履行职责的情况

2015 年 8 月 5 日，公司召开职工代表大会，选举董益云、陈正伟为职工代表监事，与经股东大会选举的股东代表监事姜峰组成公司第一届监事会。

董益云、陈正伟自担任职工代表监事以来，积极履行监事的职责，对公司的规范运行形成了有效监督。

二、董事会对公司治理机制执行情况的评估结果

2015 年 8 月 21 日，公司在召开的第一届董事会第一次会议上，审议通过《北京安趣科技股份有限公司董事会对公司治理机构的评估的议案》，董事会在充分讨论的基础上，对公司治理机制执行情况的评估结果如下：

公司依照《公司法》和《公司章程》的相关规定，建立了股东大会、董事会、监事会和经理层“三会一层”的法人治理结构，制定了三会议事规则、董事会秘书工作细则、总经理工作细则，明确决策、执行、监督等方面的职责权限，形成科学有效的职责分工和制衡机制。股东大会对董事会在公司投资、融资、资产的收购处置、担保等方面有了明确的授权，董事会对董事长及总经理在日常经营业务中也都具有具体明确的授权。公司为了保证经营目标的实现而建立的政策和控制程序，在经营管理中起到至关重要的作用。

公司关联交易决策与控制制度的建立为保证公司与关联方之间的关联交易符合公平、公正、公开的原则，确保公司的关联交易行为不损害公司和非关联股东的合法权益提供了有效的保障，并在一定程度上起到了控制经营风险的作用，进一步完善了公司的法人治理结构，切实保障了股东的知情权、参与权、质询权和表决权等权利。

三、报告期内有关处罚情况

（一）公司违法违规及受处罚情况

公司自成立以来，严格遵守国家法律法规，合法经营。报告期内，公司不存在因违法违规经营而被工商、税务、质检等部门处罚的情况，公司不存在重大违法违规行为。

公司在报告期内获得相关经营许可资质的时间晚于公司开展相关业务的时间，但公司不存在因该事项而被主管部门处罚的情况。同时，截至报告期末，公司已经取得了其生产经营所需的全部相关资质，公司取得的主要经营许可及认证真实、合法、有效，公司具有经营业务所需的全部资质，不存在超越资质、经营范围、使用过期资质的情况。

公司设立于 2011 年，但公司在 2013 年办理完成住房公积金缴存登记和专办员注册登记。公司控股股东、实际控制人孙祖德已做出承诺：“如公司因五险一金办理登记及缴纳问题而受到相关主管部门的任何罚款或经济损失，本人愿意承担相应的连带补偿责任”。

（二）控股股东、实际控制人违法违规及受处罚情况

报告期内，公司控股股东、实际控制人不存在违法违规及受到处罚的情况。

四、公司的独立性

本公司拥有完整的业务体系及面向市场独立经营的能力，与控股股东、实际控制人在业务、资产、人员、财务、机构等方面完全分开。

（一）业务独立

公司主要经营移动游戏分发业务及网络信息服务，并设立了技术部、市场部、运营部、单机部、人力资源行政部和财务部等适应公司业务发展的组织架构，配备专职人员开展业务。公司具备与经营有关的采购、研发、销售、服务

系统及相关经营所需配套设施，拥有与经营有关的非专利技术的所有权或使用权、相应的许可证等经营权。

公司拥有独立的经营决策权和实施权，具有完整的业务流程、独立的生产经营场所、独立的业务运营体系和组织架构，不存在依赖或委托股东及其他关联方进行业务运营的情况，在业务上已与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业完全分开、相互独立，具有面向市场独立自主地开展业务的能力。

（二）资产完整

自有限公司设立以来，公司的历次出资、增加注册资本合法合规，并完成了工商行政管理部门的变更登记。股份公司由有限公司整体变更设立，原有限公司所有的固定资产及无形资产全部由股份公司承继，公司财产完整，产权清晰，合法拥有与公司经营相关的电子设备、办公设备、商标权、著作权和业务许可资格等。公司整体变更为股份有限公司出资经立信会计师事务所（特殊普通合伙）出具信会师报字[2015]第 750496 号《验资报告》验证。公司不存在资产被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占用的情形，也不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业提供担保的情形。

（三）人员独立

公司董事、监事及高级管理人员均严格按照《公司法》、《公司章程》规定的程序推选和任免，不存在股东越权任免决定的情况。公司总经理、财务总监和董事会秘书等高级管理人员未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中担任除董事、监事以外的其他职务，未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业领薪；公司财务人员未在控股股东、实际控制人及其控制的其他企业中兼职；公司董事、高级管理人员不存在兼任监事的情形。同时，公司建立并独立执行劳动、人事及工资管理制度。

（四）机构独立

公司通过股东大会、董事会、监事会制度，强化了公司的分权制衡和相互

监督，形成了有效的法人治理结构。在内部机构设置上，公司建立了适应自身发展需要的组织机构，明确了各机构职能，定员定岗，并制定了相应的内部管理与控制制度，独立开展生产经营活动。公司与控股股东、实际控制人及其控制的其他企业不存在机构混同的情形。自公司设立以来，未发生股东干预公司正常生产经营活动的情况。

（五）财务独立

公司在财务上规范运作、独立运行，设立了独立的财务部门，配备了独立的财务人员，建立了独立的会计核算体系，独立进行财务决策，享有充分独立的资金调配权。公司开设独立的银行账户，作为独立的纳税人，依法独立进行纳税申报和履行纳税义务。公司根据企业发展规划，自主决定投资计划和资金安排，不存在公司股东干预公司财务决策、资金使用的情况；不存在以资产、权益或信誉为股东单位、下属公司或任何个人的债务提供担保，或以公司名义的借款、授信额度转借给前述法人或个人使用的情形。公司拥有与其发展阶段相适应的一套完整独立的财务核算制度和体系，包括财务部门岗位设置与分工、公司业务会计核算方法、公司日常业务处理、资金与费用管理流程、会计档案管理等，并在实际经营中得到有效执行。公司目前的业务模式相对简单，收入确认及成本结转等主要根据百度、360 以及 itools 的后台数据库进行结算，公司在财务方面的人员配备较少，但公司的财务人员具有较丰富的从业经验，具有会计上岗或会计从业资格，能够基本满足公司目前财务核算的需要。

五、同业竞争情况及其承诺

（一）控股股东、实际控制人控制的其他企业

报告期内，公司控股股东、实际控制人孙祖德控制的其他公司股权的情况如下：

公司名称	注册资本	持股情况	经营范围	主营业务
福建首游网络科	1080 万元	2015 年 6 月	网络技术开发；软件开发；计算机	商品代购代

技有限公司		29 日前, 持有 51% 的股份	系统集成服务; 动漫设计; 计算机软硬件、日用品、工艺品 (不含文物)、玩具、办公用品、服装鞋帽、家具、汽车配件、五金交电 (不含电动自行车); 建筑装饰材料、收拾、家用电器、钟表的批发、代购代销及网上销售; 自营和代理各类商品和技术的进出口, 但国家限定公司经营或禁止出口的商品和技术除外。	销及网上销售
北京甜糯米科技有限公司	10 万元	2015 年 7 月 20 日前, 持有 40% 股权	技术开发、技术转让、技术咨询、技术服务; 计算机技术培训; 基础软件服务; 应用软件服务; 计算机系统服务; 数据处理; 销售计算机、软件及辅助设备、电子产品、机械设备。	未开展任何业务

2015 年 6 月 29 日, 孙祖德将其持有的福建首游网络科技有限公司 51% 股权转让给该公司其他股东熊鹰。在孙祖德将其股权转让之前, 该公司注册资本为 1080 万元, 注册地址为福建省福州市台江区新港街道五一南路 1 号联信中心主楼 15 层 05 室-E, 法定代表人为熊鹰, 孙祖德任监事。该公司在孙祖德将其股权转让前主要从事商品代购代销及网上销售业务, 与公司不存在同业竞争。

2015 年 7 月 20 日, 孙祖德将其持有的北京甜糯米科技有限公司 40% 的股权转让给该公司其他股东胡岩。在孙祖德将其股权转让之前, 北京甜糯米科技有限公司注册资本为 10 万元人民币, 注册地址为北京市海淀区五棵松路 26 号院 4 号楼 1 门 4 号, 法定代表人为胡岩。该公司在孙祖德将其股权转让前未从事任何业务, 与公司不存在同业竞争。根据工商信息显示, 孙祖德目前仍担任北京甜糯米科技有限公司的执行董事, 系公司基本未开展任何业务, 在股权变更时未同步向主管工商部门办理变更执行董事的工商登记。目前, 该公司正在办理变更程序。

报告期内, 实际控制人控制的其他公司与公司不存在同业竞争情况。截至本公开转让说明书签署日, 孙祖德除持有安趣科技 41% 的股份外, 不再持有其他公司股权, 实际控制人控制的其他公司与公司不存在同业竞争情况。

（二）关于未来避免同业竞争的承诺

公司控股股东、实际控制人孙祖德出具了《避免同业竞争的承诺函》，主要内容如下：

1、本人及本人关系密切的家庭成员，将不在中国境内外直接或间接从事或参与任何在商业上对公司构成竞争的业务及活动；将不直接或间接开展对公司有竞争或可能构成竞争的业务、活动或拥有与公司存在同业竞争关系的任何经济实体、机构、经济组织的权益；或以其他任何形式取得该经济实体、机构、经济组织的控制权；或在该经济实体、机构、经济组织中担任总经理、副总经理、财务负责人、营销负责人及其他高级管理人员或核心技术人员。

2、自本承诺函签署之日起，如公司进一步拓展其产品和业务范围，本人及与本人关系密切的家庭成员将不与公司拓展后的产品或业务相竞争；可能与公司拓展后的产品或业务发生竞争的，本人及本人关系密切的家庭成员按照如下方式退出竞争：

- A、停止生产构成竞争或可能构成竞争的产品；
- B、停止经营构成竞争或可能构成竞争的业务；
- C、将相竞争的业务纳入到公司来经营；
- D、将相竞争的业务转让给无关联的第三方。

3、若违反上述承诺，本人将对由此给公司造成的损失作出赔偿。

4、本承诺为不可撤销的长期有效承诺。

六、公司权益是否被控股股东、实际控制人及其控制的其他企业损害的说明

（一）控股股东、实际控制人及其控制的其他企业占款情况

报告期内，公司现实际控制人孙祖德及其投资的其他企业不存在占用公司资金的情况。

2013年1月至2013年9月，公司当时执行董事何宏辉的控制的芜湖辉天盛世网络科技有限公司及其关联方北京辉天盛世科技有限公司与公司发生资金拆借行为，具体情况如下：

单位：元

项目	期初	累计借款额	累计还款额	余额
辉天盛世	1,200,000.00	700,000.00	1,900,000.00	0.00
芜湖辉天	500,000.00	2,000,000.00	2,500,000.00	0.00

辉天盛世在2013年向公司累计无息借款700,000.00元，累计还款1,900,000.00元，截至2013年12月31日，公司与辉天盛世之间的借款余额为0。

芜湖辉天在2013年向公司累计无息借款2,000,000.00元，累计还款2,500,000.00元，截至2013年12月31日，公司与芜湖辉天之间的借款余额为0。

（二）公司为股东担保情况

本公司的《公司章程》及《对外担保管理制度》中已明确对外担保的审批权限和审议程序，不存在为控股股东、实际控制人及其控制的其他企业进行违规担保的情形，亦不存在为其他股东进行违规担保的情形。

（三）为防止股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为发生所采取的具体安排

为防止发生股东及其关联方占用或者转移公司资金、资产及其他资源的行为，公司通过制定《公司章程》、“三会”议事规则、《对外投资管理制度》、《关联交易管理办法》、《对外担保管理制度》、《总经理工作细则》等内部管理制度，对关联交易、购买出售重大资产、重大对外担保等事项均进行了相应制度性规定。这些制度措施，将对关联方的行为进行合理的限制，以保证关联交易的公允性、重大事项决策程序的合法合规性，确保了公司资产安全，促进公司健康稳定发展。

七、董事、监事、高级管理人员有关情况说明

（一）董事、监事、高级管理人员及其近亲属持股情况

1、公司董事、监事、高级管理人员持股情况

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员直接持有公司的股权情况如下：

序号	姓名	职务	持股数量（万股）	持股比例（%）
1	孙祖德	董事长、总经理	15,990,000	41.00
2	郭云鹰	董事	5,616,000	14.40
3	曾李青	董事	2,184,000	5.60
4	刘洋	董事	--	--
5	熊进	董事	--	--
6	姜峰	监事	--	--
7	董益云	监事	--	--
8	陈正伟	监事	--	--
9	李梅	财务总监、董事会秘书	--	--
合计			23,790,000	61.00

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事、监事、高级管理人员间接持有公司的股权情况如下：

姓名	身份	间接持股方式	间接持股比例
曾李青	董事	深圳市德青投资有限公司(深圳市德迅投资有限公司全资子公司,曾李青持有德迅投资99.00%的股份)	1.98%
合计			1.98%

注：间接持股比例=董事持有法人股东的股权比例*法人股东直接持有公司的股权比例。

2、公司董事、监事、高级管理人员直系亲属持股情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员、核心技术人员近亲属不存在直接或间接持有本公司股份的情况。

(二) 董事、监事、高级管理人员相互之间存在亲属关系的情况

公司董事、监事、高级管理人员之间不存在亲属关系。

(三) 董事、监事、高级管理人员与本公司签订重要协议或做出重要承诺的情况

公司董事、监事、高级管理人员除与本公司签订《劳动合同》外，所作出的重要承诺包括：

1、公司董事、监事、高级管理人员还根据全国中小企业股份转让系统有限责任公司关于在全国中小企业股份转让系统公开转让的相关要求对挂牌申报文件出具了相应的声明、承诺。

2、公司实际控制人签署了《避免同业竞争的承诺函》，详见本节“五、同业竞争情况及其承诺”。

3、公司自然人股东（包括持股的管理层人员孙祖德、曾李青和郭云鹰）签署了《关于个人所得税的相关承诺》，内容如下：

“公司在历次股权变更及整体变更为股份有限公司过程中发生的主管税务机关追缴个人所得税情形，由各个自然人股东缴纳和承担相关法律责任。”

4、公司实际控制人、董事长孙祖德签署了《关于对公司五险一金缴纳事项的承诺》，内容如下：

“如公司因五险一金办理登记及缴纳问题而受到相关主管部门的任何罚款或经济损失，本人愿意承担相应的连带补偿责任。”

5、公司董事、监事和高级管理人员签署了《关于关联交易的承诺函》，详见“第四节 公司财务”之“八、关联方关系及关联交易”。

6、公司实际控人、董事长孙祖德签署了《关于公司办公场所租赁事项的承诺函》，主要内容如下：

“一、若因目前公司办公场所租赁瑕疵导致公司需要变更办公场所的，本人将积极协助公司寻找新的办公场所；

二、若目前公司办公场所租赁瑕疵，对公司持续经营和经营业绩产生的任何不利影响，由本人承担全部责任，并赔偿公司损失。

三、若因目前办公场所租赁瑕疵而受到主管部门处罚，本人将承担所有责任，并赔偿公司损失。”

7、公司实际控制人、董事长孙祖德签署了《关于避免资金占用的承诺函》，主要内容如下：

“在与安趣科技发生的经营性资金往来中，不会以任何方式占用安趣科技的资金。不会要求安趣科技为本人、本人近亲属、本人及近亲属控制或担任董事、高级管理人员的企业（以下简称本人及本人关联方）垫付工资、福利、保险、广告等期间费用，不与安趣科技互相代为承担成本和其他支出。

不会要求安趣科技将资金直接或间接地提供给本人及本人关联方使用，包括但不限于：安趣科技有偿或无偿地拆借资金给本人及本人关联方使用；安趣科技通过银行或非银行金融机构向本人及本人关联方提供委托贷款；接受安趣科技委托进行投资活动；安趣科技为本人及本人关联方开具没有真实交易背景的商业承兑汇票；安趣科技代本人及本人关联方偿还债务；

除上述方式外，本人亦不通过任何其他方式直接或间接占用安趣科技资金。”除上述承诺之外，公司董事、监事、高级管理人员不存在其他与本公司签订重要协议或做出重要承诺的情况。

（四）董事、监事、高级管理人员在其他单位兼职情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员在其他单位的任职情况如下：

序号	姓名	公司任职	兼职单位	兼职职务
1	孙祖德	董事长/总经理	--	--
2	郭云鹰	董事	--	--
3	熊进	董事	--	--
4	曾李青	董事	深圳市德迅投资有限公司	执行董事、总经理
			深圳盛游网络科技有限公司	总经理
			深圳淘乐网络科技有限公司	董事长
			北京芝兰玉树科技有限公司	董事
			深圳市游龙互动科技开发有限责任公司	董事
			武汉清风得意网络科技有限公司	董事
			成都市幻多奇软件有限公司	监事
			深圳市葡萄信息技术有限公司	董事长
			成都艾塔科技有限公司	董事
			上海慕讯网络科技有限公司	董事长
			上海淘米网络科技有限公司	董事长
			深圳市房多多网络科技有限公司	董事
			上海沙舟信息科技有限公司	董事
			广州创游信息科技有限公司	董事长
			广州筷子信息科技有限公司	董事
			深圳蘑王信息技术有限公司	董事
			苏州灵石网络科技有限公司	董事
			北京怦然心动科技有限公司	董事
			深圳市乐微客科技有限公司	董事
			北京趣乐科技有限公司	董事
深圳吉铺电子商务有限公司	董事			
深圳市五一贷金融服务有限公司	董事			

			深圳市游视秀科技有限公司	董事
			上海雷刃网络科技有限公司	董事
			深圳市英威诺科技有限公司	董事
			北京有爱互娱科技有限公司	董事
			深圳多米儿童科技有限公司	董事长
			北京指上缤纷科技有限公司	董事
			北京太能沃可网络科技有限公司	董事
			成都艺趣科技有限公司	董事
			深圳市志展云图信息科技有限公司	董事
			深圳市齐牛互联网金融服务有限公司	董事
			深圳市云高信息技术控股有限公司	董事
			深圳市云高信息技术股份有限公司	董事
			深圳市游龙天成互动娱乐科技有限公司	董事
			深圳市海数互联科技有限公司	董事
			深圳市感听医疗科技有限公司	董事
			吉屋科技（深圳）有限公司	董事
			北京无忧互通科技股份有限公司	董事
			深圳市喂车科技有限公司	董事
			深圳网脊科技开发有限公司	董事
			深圳乐奇游电子商务有限公司	董事
			北京双髻鲨科技有限公司	董事
			深圳单飞企鹅科技有限公司	董事
			成都回响科技有限公司	董事
			深圳市积木国际旅行社有限公司	董事
			成都微娱软件开发有限公司	董事
			深圳市久久乐网络科技有限公司	董事长
			深圳市安奇克拉投资有限公司	董事
			深圳市禅游科技股份有限公司	董事
			深圳市德常青科技有限公司	执行董事
5	刘洋	董事	厦门市建筑科学研究院集团股份有限公司	独立董事
			成谦声汇控股有限公司	独立董事
			福建省福能武夷投资管理有限公司	总经理
			福建省福能股权投资管理有限公司	董事、总经理
			三峡福能（平潭）股权投资基金管理有限公司	董事
			北京芝兰玉树科技股份有限公司	董事
			漳州兴证片仔癀股权投资管理有限公司	董事
6	姜峰	监事	-	-

7	陈正伟	监事	-	-
8	董益云	监事	--	--
9	李梅	财务总监、董 事会秘书	--	--

（五）董事、监事、高级管理人员对外投资与申请挂牌公司存在利益冲突的情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员其他对外投资的公司与挂牌公司不存在利益冲突的情况。

（六）董事、监事、高级管理人员报告期内受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责的情况

截至本公开转让说明书签署日，公司董事、监事、高级管理人员不存在受到中国证监会行政处罚或者被采取证券市场禁入措施、受到全国股份转让系统公司公开谴责的情况。

八、董事、监事、高级管理人员的变动情况及其原因

报告期内，公司的董事、监事及高级管理人员变动情况如下：

（一）董事变动情况

2013年1月1日至2013年9月1日，何宏辉担任有限公司执行董事；

2013年9月2日至2013年11月17日，刘莉担任有限公司执行董事；

2013年11月18日至2014年5月11日，孙祖德担任有限公司执行董事；

2014年5月12日至2015年8月20日，有限公司设董事会，选举孙祖德为公司董事长；

2015年8月21日，股份公司召开创立大会暨首次股东大会，选举孙祖德、

郭云鹰、刘洋、曾李青、熊进为股份公司董事，共同组建股份公司第一届董事会，董事会人数为5名。

2015年8月21日，股份公司召开第一届董事会第一次会议，选举孙祖德为公司董事长。

截至本公开转让说明书签署之日，公司董事未发生任何变化。

（二）监事变动情况

有限公司阶段，公司不设监事会，王雪为公司监事。

2015年8月21日，股份公司召开创立大会暨首次股东大会，选举姜峰为股东代表监事，与同日经职工代表大会选出的职工代表监事董益云、陈正伟共同组成股份公司第一届监事会。

2015年8月21日，股份公司召开第一届监事会第一次会议，选举姜峰为公司监事会主席。

截至本公开转让说明书签署之日，公司监事未发生任何变化。

（三）高级管理人员变动情况

2013年1月1日至2013年9月1日，何宏辉担任有限公司总经理。

2013年9月2日至2013年11月17日，刘莉为担任有限公司总经理。

2013年11月18日至2015年8月20日，孙祖德担任有限公司总经理。

2015年8月21日，股份公司召开第一届董事会第一次会议，同意聘任孙祖德为公司总经理，李梅为公司财务总监兼董事会秘书，郭云鹰为公司技术总监。

2015年8月28日，股份公司召开第一届董事会第二次会议，同意解除郭云鹰技术总监职务。

截至本公开转让说明书签署之日，公司高级管理人员未发生任何变化。

有限公司阶段，公司上述董事、监事和高级管理人员变动的主要原因为公司股权结构发生了改变。2013年11月，孙祖德担任公司董事长后，一直致力于公司业务运营及团队建设。

股份公司建立了“三会一层”的公司治理机制，选举了董事会成员、监事会成员及高级管理人员，对提高公司的治理水平具有积极的意义，相关变更已履行必要的法律程序，符合法律、法规及有关规范性文件和《公司章程》的规定。

公司在报告期内的董事、监事和高级管理人员变动的主要原因系公司实际控制人发生变更使得公司的董事、监事和高级管理人员发生变更。公司实际控制人变更对公司持续经营的影响详见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“十三、可能影响公司持续经营的风险因素”之“(六) 业务调整对持续经营能力的影响”。公司在股份公司设立时，董事、监事和高级管理人员变动主要系公司变更为股份有限公司建立“三会一层”的公司治理机制所需，为提高公司的治理水平具有积极的意义，相关变更已履行必要的法律程序，符合法律、法规及有关规范性文件和《公司章程》的规定。

因此公司的董事、监事和高级管理人员的变动对公司的持续经营不会产生重大影响。

第四节 公司财务

一、最近两年一期的审计意见、主要财务报表

（一）最近两年一期财务报告的审计意见

公司执行财政部 2006 年颁布的《企业会计准则》及财政部于 2014 年修订及新颁布的准则。公司 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 6 月 30 日的公司资产负债表，2013 年度、2014 年度、2015 年 1-6 月的利润表，现金流量表，所有者权益变动表及财务报表附注经具有证券期货相关业务资格的立信会计师事务所（特殊普通合伙）审计，并出具了信会师报字[2015]第 730049 号标准无保留意见的《审计报告》，具体审计意见为：

“我们认为，贵公司财务报表在所有重大方面按照企业会计准则的规定编制，公允反映了贵公司 2013 年 12 月 31 日、2014 年 12 月 31 日、2015 年 6 月 30 日的财务状况以及 2013 年度、2014 年度、2015 年 1 至 6 月的经营成果和现金流量。”

（二）最近两年一期的资产负债表、利润表、现金流量表以及所有者权益变动表

1、公司合并报表范围确定原则、最近两年合并财务报表范围

公司合并财务报表按照 2014 年修订的《企业会计准则第 33 号—合并财务报表》（修订）执行。公司所编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了报告期公司的财务状况、经营成果、现金流量等有关信息。

报告期内，公司未设立子公司，因此公司未编制合并财务报表。

2、财务报表

(1) 资产负债表

资产负债表

货币单位：元

资 产	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动资产：			
货币资金	16,000,534.24	1,229,854.41	504,483.81
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产			
衍生金融资产			
应收票据			
应收账款	21,560,150.46	2,290,789.60	
预付款项	3,408,200.00	21,000.00	
应收利息			
应收股利			
其他应收款			2,000.00
存货			
划分为持有待售的资产			
一年内到期的非流动资产			
其他流动资产	39,666.70	5,000,000.00	3,500,000.00
流动资产合计	41,008,551.40	8,541,644.01	4,006,483.81
非流动资产：			
可供出售金融资产			
持有至到期投资			
长期应收款			
长期股权投资			
投资性房地产			
固定资产	307,448.74	350,232.96	71,464.34
在建工程			
工程物资			
固定资产清理			

生产性生物资产			
油气资产			
无形资产			
开发支出			
商誉			
长期待摊费用			
递延所得税资产			
其他非流动资产			
非流动资产合计	307,448.74	350,232.96	71,464.34
资产总计	41,316,000.14	8,891,876.97	4,077,948.15

资产负债表（续表）

货币单位：元

负债和所有者权益（或股东权益）	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
流动负债：			
短期借款			
以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融负债			
衍生金融负债			
应付票据			
应付账款	1,071,717.13	674,287.62	1,130,000.00
预收款项			
应付职工薪酬	240,720.40	233,836.90	95,816.34
应交税费	22,907.54	93,508.49	9,814.70
应付利息			
应付股利			
其他应付款	133,505.09	12,980.07	710.94
划分为持有待售的负债			
一年内到期的非流动负债			
其他流动负债			
流动负债合计	1,468,850.16	1,014,613.08	1,236,341.98
非流动负债：			
长期借款			
应付债券			
其中：优先股			
永续债			
长期应付款			
长期应付职工薪酬			
专项应付款			
预计负债			

递延收益			
递延所得税负债			
其他非流动负债			
非流动负债合计			
负债合计	1,468,850.16	1,014,613.08	1,236,341.98
所有者权益：			
实收资本	12,500,000.00	10,000,000.00	3,000,000.00
其他权益工具			
其中：优先股			
永续债			
资本公积	27,500,000.00		
减：库存股			
其他综合收益			
专项储备			
盈余公积			
未分配利润	-152,850.02	-2,122,736.11	-158,393.83
所有者权益合计	39,847,149.98	7,877,263.89	2,841,606.17
负债和所有者权益总计	41,316,000.14	8,891,876.97	4,077,948.15

(2) 利润表

利润表

货币单位：元

项 目	2015年1-6月	2014年度	2013年度
一、营业收入	39,126,540.84	5,134,217.13	3,271,062.78
减：营业成本	33,229,648.09	2,764,351.58	216,500.00
营业税金及附加	69,896.07	10,434.23	11,775.82
销售费用	1,773,233.74	676,381.63	45,111.78
管理费用	2,124,405.46	3,848,862.31	2,102,138.18
财务费用	-7,097.77	-6,017.74	-1,112.31
资产减值损失			
加：公允价值变动收益（损失以“-”号填列）			
投资收益（损失以“-”号填列）	32,380.83	195,163.81	
其中：对联营企业和合营企业的投资收益			
二、营业利润（亏损以“-”号填列）	1,968,836.08	-1,964,631.07	896,649.31
加：营业外收入	1,050.01	288.79	
其中：非流动资产处置利得			
减：营业外支出			
其中：非流动资产处置损失			
三、利润总额（亏损总额以“-”号填列）	1,969,886.09	-1,964,342.28	896,649.31
减：所得税费用			
四、净利润（净亏损以“-”号填列）	1,969,886.09	-1,964,342.28	896,649.31
五、其他综合收益的税后净额			
（一）以后不能重分类进损益的其他综合收益			
1. 重新计量设定受益计划净负债净资产的变动			
2. 权益法下在被投资单位			

不能重分类进损益的其他综合收益中享有的份额			
(二) 以后将重分类进损益的其他综合收益			
1. 权益法下在被投资单位以后将重分类进损益的其他综合收益中享有的份额			
2. 可供出售金融资产公允价值变动损益			
3. 持有至到期投资重分类为可供出售金融资产损益			
4. 现金流量套期损益的有效部分			
5. 外币财务报表折算差额			
6. 其他			
六、综合收益总额	1,969,886.09	-1,964,342.28	896,649.31
七、每股收益：			
(一) 基本每股收益（元/股）			
(二) 稀释每股收益（元/股）			

(3) 现金流量表

现金流量表

货币单位：元

项 目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一、经营活动产生的现金流量			
销售商品、提供劳务收到的现金	21,064,215.10	2,954,762.92	3,271,062.78
收到的税费返还			
收到其他与经营活动有关的现金	10,585.22	10,215.45	4,401,112.31
经营活动现金流入小计	21,074,800.32	2,964,978.37	7,672,175.09
购买商品、接受劳务支付的现金	34,378,742.91	3,148,275.96	216,500.00
支付给职工以及为职工支付的现金	1,776,618.42	2,757,556.99	292,106.41
支付的各项税费	3,037,258.73	49,317.55	194,821.88
支付其他与经营活动有关的现金	2,111,085.26	1,629,542.08	3,339,672.62
经营活动现金流出小计	41,303,705.32	7,584,692.58	4,043,100.91
经营活动产生的现金流量净额	-20,228,905.00	-4,619,714.21	3,629,074.18
二、投资活动产生的现金流量			
收回投资收到的现金	9,000,000.00	14,700,000.00	
取得投资收益收到的现金	32,380.83	195,163.81	
处置固定资产、无形资产和其他长期资产收回的现金净额			
处置子公司及其他营业单位收到的现金净额			
收到其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流入小计	9,032,380.83	14,895,163.81	
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	32,796.00	350,079.00	65,580.00
投资支付的现金	4,000,000.00	16,200,000.00	3,500,000.00
取得子公司及其他营业单位支付的现金净额			
支付其他与投资活动有关的现金			
投资活动现金流出小计	4,032,796.00	16,550,079.00	3,565,580.00
投资活动产生的现金流量净额	4,999,584.83	-1,654,915.19	-3,565,580.00
三、筹资活动产生的现金流量			

吸收投资收到的现金	30,000,000.00	7,000,000.00	
取得借款收到的现金			
发行债券收到的现金			
收到其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流入小计			
偿还债务支付的现金			
分配股利、利润或偿付利息支付的现金			
支付其他与筹资活动有关的现金			
筹资活动现金流出小计			
筹资活动产生的现金流量净额	30,000,000.00	7,000,000.00	
四、汇率变动对现金及现金等价物的影响			
五、现金及现金等价物净增加额	14,770,679.83	725,370.60	63,494.18
加：期初现金及现金等价物余额	1,229,854.41	504,483.81	440,989.63
六、期末现金及现金等价物余额	16,000,534.24	1,229,854.41	504,483.81

(4) 所有者权益变动表

2015年1-6月所有者权益变动表

项目	2015年1-6月						
	股本	资本公积	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	10,000,000.00					-2,122,736.11	7,877,263.89
二、本年期初余额	10,000,000.00					-2,122,736.11	7,877,263.89
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	2,500,000.00	27,500,000.00				1,969,886.09	31,969,886.09
（一）综合收益总额						1,969,886.09	1,969,886.09
（二）所有者投入和减少资本	2,500,000.00	27,500,000.00					30,000,000.00
1. 股东投入的普通股	2,500,000.00	27,500,000.00					30,000,000.00
2. 其他权益工具持有者投入资本							
3. 股份支付计入所有者权益的金额							
4. 其他							
（三）利润分配							
（四）所有者权益内部结转							
（五）专项储备							
（六）其他							
四、本期期末余额	12,500,000.00	27,500,000.00				-152,850.02	39,847,149.98

2014年度所有者权益变动表

货币单位：元

项目	2014年度						
	股本	资本公积	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	3,000,000.00					-158,393.83	2,841,606.17
二、本年初余额	3,000,000.00					-158,393.83	2,841,606.17
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）	7,000,000.00					-1,964,342.28	5,035,657.72
（一）综合收益总额						-1,964,342.28	-1,964,342.28
（二）所有者投入和减少资本	7,000,000.00						7,000,000.00
1. 股东投入的普通股	7,000,000.00						7,000,000.00
2. 其他权益工具持有者投入资本							
3. 股份支付计入所有者权益的金额							
4. 其他							
（三）利润分配							
（四）所有者权益内部结转							
（五）专项储备							
（六）其他							
四、本期期末余额	10,000,000.00					-2,122,736.11	7,877,263.89

2013年度所有者权益变动表

货币单位：元

项目	2013年度						
	股本	资本公积	其他综合收益	专项储备	盈余公积	未分配利润	所有者权益合计
一、上年年末余额	3,000,000.00					-1,055,043.14	1,944,956.86
二、本年初余额	3,000,000.00					-1,055,043.14	1,944,956.86
三、本期增减变动金额（减少以“-”号填列）						896,649.31	896,649.31
（一）综合收益总额						896,649.31	896,649.31
（二）所有者投入和减少资本							
1. 股东投入的普通股							
2. 其他权益工具持有者投入资本							
3. 股份支付计入所有者权益的金额							
4. 其他							
（三）利润分配							
（四）所有者权益内部结转							
（五）专项储备							
（六）其他							
四、本期期末余额	3,000,000.00					-158,393.83	2,841,606.17

二、主要会计政策、会计估计及其变更情况和对公司利润的影响

（一）财务报表编制基础

1、编制基础

公司以持续经营为基础，根据实际发生的交易和事项，按照财政部颁布的《企业会计准则——基本准则》和各项具体会计准则、企业会计准则应用指南、企业会计准则解释及其他相关规定（以下合称“企业会计准则”），以及中国证券监督管理委员会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第15号——财务报告的一般规定》的披露规定编制财务报表。

2、持续经营

公司自报告期末起12个月具有良好的持续经营能力，公司不存在将导致对持续经营能力产生重大怀疑的因素以及公司拟采取的改善措施。

（二）主要会计政策、会计估计

1、遵循企业会计准则的声明

公司所编制的财务报表符合企业会计准则的要求，真实、完整地反映了报告期公司的财务状况、经营成果、现金流量等有关信息。

2、会计期间

自公历1月1日至12月31日止为一个会计年度。

本次报告会计期间为2013年1月1日至2015年6月30日。

3、记账本位币

本公司采用人民币为记账本位币。

4、现金及现金等价物的确定标准

在编制现金流量表时，将本公司库存现金以及可以随时用于支付的存款确认为现金。将同时具备期限短（从购买日起三个月内到期）、流动性强、易于转换为已知现金、价值变动风险很小四个条件的投资，确定为现金等价物。

5、金融工具

金融工具包括金融资产、金融负债和权益工具。

（1）金融工具的分类

金融资产和金融负债于初始确认时分类为：以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产或金融负债，包括交易性金融资产或金融负债；持有至到期投资；应收款项；可供出售金融资产；其他金融负债等。

（2）金融工具的确认依据和计量方法

①以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产（金融负债）

取得时以公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）作为初始确认金额，相关的交易费用计入当期损益。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益，期末将公允价值变动计入当期损益。

处置时，其公允价值与初始入账金额之间的差额确认为投资收益，同时调整公允价值变动损益。

②持有至到期投资

取得时按公允价值（扣除已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间按照摊余成本和实际利率计算确认利息收入，计入投资收益。实际利率在取得时确定，在该预期存续期间或适用的更短期间内保持不变。

处置时，将所取得价款与该投资账面价值之间的差额计入投资收益。

③ 应收款项

公司对外销售商品或提供劳务形成的应收债权，以及公司持有的其他企业的不包括在活跃市场上有报价的债务工具的债权，包括应收账款、其他应收款等，以向购货方应收的合同或协议价款作为初始确认金额；具有融资性质的，按其现值进行初始确认。

收回或处置时，将取得的价款与该应收款项账面价值之间的差额计入当期损益。

④ 可供出售金融资产

取得时按公允价值（扣除已宣告但尚未发放的现金股利或已到付息期但尚未领取的债券利息）和相关交易费用之和作为初始确认金额。

持有期间将取得的利息或现金股利确认为投资收益。期末以公允价值计量且将公允价值变动计入其他综合收益。但是，在活跃市场中没有报价且其公允价值不能可靠计量的权益工具投资，以及与该权益工具挂钩并须通过交付该权益工具结算的衍生金融资产，按照成本计量。

处置时，将取得的价款与该金融资产账面价值之间的差额，计入投资损益；同时，将原直接计入其他综合收益的公允价值变动累计额对应处置部分的金额转出，计入当期损益。

⑤ 其他金融负债

按其公允价值和和相关交易费用之和作为初始确认金额。采用摊余成本进行后续计量。

(3) 金融资产转移的确认依据和计量方法

公司发生金融资产转移时，如已将金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬转移给转入方，则终止确认该金融资产；如保留了金融资产所有权上几乎所有的风险和报酬的，则不终止确认该金融资产。

在判断金融资产转移是否满足上述金融资产终止确认条件时，采用实质重于形式的原则。公司将金融资产转移区分为金融资产整体转移和部分转移。金融资产整体转移满足终止确认条件的，将下列两项金额的差额计入当期损益：

①所转移金融资产的账面价值；

②因转移而收到的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

金融资产部分转移满足终止确认条件的，将所转移金融资产整体的账面价值，在终止确认部分和未终止确认部分之间，按照各自的相对公允价值进行分摊，并将下列两项金额的差额计入当期损益：

①终止确认部分的账面价值；

②终止确认部分的对价，与原直接计入所有者权益的公允价值变动累计额中对应终止确认部分的金额（涉及转移的金融资产为可供出售金融资产的情形）之和。

金融资产转移不满足终止确认条件的，继续确认该金融资产，所收到的对价确认为一项金融负债。

（4）金融负债终止确认条件

金融负债的现时义务全部或部分已经解除的，则终止确认该金融负债或其一部分；本公司若与债权人签定协议，以承担新金融负债方式替换现存金融负债，且新金融负债与现存金融负债的合同条款实质上不同的，则终止确认现存金融负债，并同时确认新金融负债。

对现存金融负债全部或部分合同条款作出实质性修改的，则终止确认现存金融负债或其一部分，同时将修改条款后的金融负债确认为一项新金融负债。

金融负债全部或部分终止确认时，终止确认的金融负债账面价值与支付对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

本公司若回购部分金融负债的，在回购日按照继续确认部分与终止确认部

分的相对公允价值，将该金融负债整体的账面价值进行分配。分配给终止确认部分的账面价值与支付的对价（包括转出的非现金资产或承担的新金融负债）之间的差额，计入当期损益。

（5）金融资产和金融负债的公允价值的确定方法

存在活跃市场的金融工具，以活跃市场中的报价确定其公允价值。不存在活跃市场的金融工具，采用估值技术确定其公允价值。在估值时，本公司采用在当前情况下适用并且有足够可利用数据和其他信息支持的估值技术，选择与市场参与者在相关资产或负债的交易中所考虑的资产或负债特征相一致的输入值，并优先使用相关可观察输入值。只有在相关可观察输入值无法取得或取得不切实可行的情况下，才使用不可观察输入值。

（6）金融资产（不含应收款项）减值的测试方法及会计处理方法

除以公允价值计量且其变动计入当期损益的金融资产外，本公司于资产负债表日对金融资产的账面价值进行检查，如果有客观证据表明某项金融资产发生减值的，计提减值准备。

①可供出售金融资产的减值准备：

期末如果可供出售金融资产的公允价值发生严重下降，或在综合考虑各种相关因素后，预期这种下降趋势属于非暂时性的，就认定其已发生减值，将原直接计入所有者权益的公允价值下降形成的累计损失一并转出，确认减值损失。

对于已确认减值损失的可供出售债务工具，在随后的会计期间公允价值已上升且客观上与确认原减值损失确认后发生的事项有关的，原确认的减值损失予以转回，计入当期损益。

可供出售权益工具投资发生的减值损失，不通过损益转回。

②持有至到期投资的减值准备：

持有至到期投资减值损失的计量比照应收款项减值损失计量方法处理。

6、应收款项坏账准备

(1) 单项金额重大并单独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：单项金额超过 100 万。

单项金额重大并单独计提坏账准备的计提方法：

单独进行减值测试，如有客观证据表明其已发生减值，按预计未来现金流量现值低于其账面价值的差额计提坏账准备，计入当期损益。单独测试未发生减值的应收款项，将其归入相应组合计提坏账准备。

(2) 按信用风险特征组合计提坏账准备应收款项：

按信用风险特征组合计提坏账准备的计提方法	
账龄分析法	采用账龄分析法计提坏账
专项认定法	押金、备用金、保证金不计提坏账

组合中，采用账龄分析法计提坏账准备的：

账龄	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
0-6 个月（含 6 个月）	0	0
6 个月-1 年以内（含 1 年）	3	3
1-2 年	5	5
2-3 年	10	10
3-4 年	30	30
4-5 年	50	50
5 年以上	100	100

组合中，采用其他方法计提坏账准备的：

组合名称	应收账款计提比例(%)	其他应收款计提比例(%)
押金、备用金、保证金	0	0

7、固定资产

(1) 固定资产确认条件

固定资产指为生产商品、提供劳务、出租或经营管理而持有，并且使用寿命超过一个会计年度的有形资产。固定资产在同时满足下列条件时予以确认：

- ① 与该固定资产有关的经济利益很可能流入企业；
- ② 该固定资产的成本能够可靠地计量。

(2) 折旧方法

固定资产折旧采用年限平均法分类计提，根据固定资产类别、预计使用寿命和预计净残值率确定折旧率。如固定资产各组成部分的使用寿命不同或者以不同方式为企业经济利益，则选择不同折旧率或折旧方法，分别计提折旧。

各类固定资产折旧方法、折旧年限、残值率和年折旧率如下：

类别	折旧方法	折旧年限（年）	残值率（%）	年折旧率（%）
房屋及建筑物	直线法	20	5	4.75
机器设备	直线法	10	5	9.50
运输工具	直线法	4	5	23.75
电子设备	直线法	3-5	5	19-31.67
办公及其他设备	直线法	3-5	5	19-31.67

8、长期资产减值

长期股权投资、采用成本模式计量的投资性房地产、固定资产、在建工程、无形资产等长期资产，于资产负债表日存在减值迹象的，进行减值测试。减值测试结果表明资产的可收回金额低于其账面价值的，按其差额计提减值准备并计入减值损失。可收回金额为资产的公允价值减去处置费用后的净额与资产预计未来现金流量的现值两者之间的较高者。资产减值准备按单项资产为基础计算并确认，如果难以对单项资产的可收回金额进行估计的，以该资产所属的资产组确定资产组的可收回金额。资产组是能够独立产生现金流入的最小资产组合。

商誉至少在每年年度终了进行减值测试。

本公司进行商誉减值测试，对于因企业合并形成的商誉的账面价值，自购买日起按照合理的方法分摊至相关的资产组；难以分摊至相关的资产组的，将其分摊至相关的资产组组合。在将商誉的账面价值分摊至相关的资产组或者资产组组合时，按照各资产组或者资产组组合的公允价值占相关资产组或者资产组组合公允价值总额的比例进行分摊。公允价值难以可靠计量的，按照各资产组或者资产组组合的账面价值占相关资产组或者资产组组合账面价值总额的比例进行分摊。

在对包含商誉的相关资产组或者资产组组合进行减值测试时，如与商誉相关的资产组或者资产组组合存在减值迹象的，先对不包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，计算可收回金额，并与相关账面价值相比较，确认相应的减值损失。再对包含商誉的资产组或者资产组组合进行减值测试，比较这些相关资产组或者资产组组合的账面价值（包括所分摊的商誉的账面价值部分）与其可收回金额，如相关资产组或者资产组组合的可收回金额低于其账面价值的，确认商誉的减值损失。

上述资产减值损失一经确认，在以后会计期间不予转回。

9、职工薪酬

（1）短期薪酬的会计处理方法

本公司在职工为本公司提供服务的会计期间，将实际发生的短期薪酬确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

本公司为职工缴纳的社会保险费和住房公积金，以及按规定提取的工会经费和职工教育经费，在职工为本公司提供服务的会计期间，根据规定的计提基础和计提比例计算确定相应的职工薪酬金额。

职工福利费为非货币性福利的，如能够可靠计量的，按照公允价值计量。

（2）离职后福利的会计处理方法

① 设定提存计划

本公司按当地政府的相关规定为职工缴纳基本养老保险和失业保险，在职工为本公司提供服务的会计期间，按以当地规定的缴纳基数和比例计算应缴纳金额，确认为负债，并计入当期损益或相关资产成本。

除基本养老保险外，本公司还依据国家企业年金制度的相关政策建立了企业年金缴费制度（补充养老保险）/企业年金计划。本公司按职工工资总额的一定比例向当地社会保险机构缴费/年金计划缴费，相应支出计入当期损益或相关资产成本。

② 设定受益计划

本公司根据预期累计福利单位法确定的公式将设定受益计划产生的福利义务归属于职工提供服务的期间，并计入当期损益或相关资产成本。

设定受益计划义务现值减去设定受益计划资产公允价值所形成的赤字或盈余确认为一项设定受益计划净负债或净资产。设定受益计划存在盈余的，本公司以设定受益计划的盈余和资产上限两项的孰低者计量设定受益计划净资产。

所有设定受益计划义务，包括预期在职工提供服务的年度报告期间结束后的十二个月内支付的义务，根据资产负债表日与设定受益计划义务期限和币种相匹配的国债或活跃市场上的高质量公司债券的市场收益率予以折现。

设定受益计划产生的服务成本和设定受益计划净负债或净资产的利息净额计入当期损益或相关资产成本；重新计量设定受益计划净负债或净资产所产生的变动计入其他综合收益，并且在后续会计期间不转回至损益。

在设定受益计划结算时，按在结算日确定的设定受益计划义务现值和结算价格两者的差额，确认结算利得或损失。

（3）辞退福利的会计处理方法

本公司在不能单方面撤回因解除劳动关系计划或裁减建议所提供的辞退福利时，或确认与涉及支付辞退福利的重组相关的成本或费用时（两者孰早），确认辞退福利产生的职工薪酬负债，并计入当期损益。

10、收入

本公司的报告期内的收入类型主要为分发游戏收入以及网络信息服务收入。

(1) 销售商品收入的确认一般原则：

- ① 本公司已将商品所有权上的主要风险和报酬转移给购货方；
- ② 本公司既没有保留通常与所有权相联系的继续管理权，也没有对已售出的商品实施有效控制；
- ③ 收入的金额能够可靠地计量；
- ④ 相关的经济利益很可能流入本公司；
- ⑤ 相关的、已发生或将发生的成本能够可靠地计量。

(2) 具体原则

分发游戏收入：通过本公司平台产生的用户累计账面充值收入扣除对应的通道费后的净收入按一定比例进行分成。收入统计数据为月末以合作方提供的统计平台的查阅数据为准，月末计提，按月结算。

网络信息服务收入：将公司网站页面的媒体资源转让给第三方的收入，以提供服务完成时（展示期结束）确认收入。

（三）会计政策和会计估计变更以及差错更正的说明

1、重要会计政策变更

执行财政部于 2014 年修订及新颁布的准则

本公司已执行财政部于 2014 年颁布的下列新的及修订的企业会计准则：

《企业会计准则—基本准则》（修订）、《企业会计准则第 2 号——长期股权投资》（修订）、《企业会计准则第 9 号——职工薪酬》（修订）、《企业会计准则

第 30 号——财务报表列报》(修订)、《企业会计准则第 33 号——合并财务报表》(修订)、《企业会计准则第 37 号——金融工具列报》(修订)、《企业会计准则第 39 号——公允价值计量》、《企业会计准则第 40 号——合营安排》、《企业会计准则第 41 号——在其他主体中权益的披露》。

上述企业会计准则的执行对报告期财务报表没有影响。

2、本报告期内无差错更正的说明

三、公司报告期内主要的财务指标

序号	指标	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
一	盈利能力			
1	销售毛利率	15.07%	46.16%	93.38%
2	销售净利率	5.03%	-38.26%	27.41%
3	净资产收益率	14.21%	-33.05%	37.47%
4	净资产收益率(扣除非经常性损益)	13.97%	-36.34%	37.47%
5	基本每股收益(元/股)	0.05	-0.05	0.02
6	扣除非经常性损益每股收益(元/股)	0.05	-0.06	0.02
7	模拟每股收益(元/股)	0.05	-0.28	0.30
8	模拟扣除非经常性损益每股收益(元/股)	0.05	-0.30	0.30
二	偿债能力	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
1	资产负债率	3.56%	11.41%	30.32%
2	流动比率(倍)	27.92	8.42	3.24
3	速动比率(倍)	27.89	8.42	3.24
4	权益乘数(倍)	1.04	1.13	1.44
5	每股净资产(元/股)	1.02	0.79	0.95
三	营运能力	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
1	总资产周转率	1.56	0.79	1.02
2	应收账款周转率	3.28	4.48	-

3	存货周转率	-	-	-
四	现金获取能力	2015年1-6月	2014年度	2013年度
1	经营性现金流量净额 (元)	-20,228,905.00	-4,619,714.21	3,629,074.18
2	每股经营性现金流量净 额(元/股)	-0.52	-0.65	1.21
3	经营活动现金流量净 额/净利润	-10.27	2.35	4.05

注：1、销售毛利率=（营业收入-营业成本）/营业收入

2、净资产收益率根据中国证监会《公开发行证券的公司信息披露编报规则第9号—净资产收益率和每股收益的计算及披露》（2010年修订）计算填列。

3、2015年8月21日，公司召开创立大会暨第一次股东大会，公司依法整体变更设立为股份有限公司。各股东以截至2015年6月30日经审计后的原公司净资产39,847,149.98元，按1:0.9787的比例折为股份公司股份，每股面值1元，公司注册资本变更为39,000,000.00元，剩余847,149.98元计入资本公积。公司在计算每股收益指标时按照39,000,000.00股计算。即每股收益=归属于母公司股东的净利润/股改后总股本

4、资产负债率=总负债/总资产

5、流动比率=流动资产÷流动负债

6、速动比率=（流动资产-存货）÷流动负债

7、权益乘数=资产总额/股东权益总额

8、总资产周转率=营业收入÷平均资产总额

9、应收账款周转率=营业收入÷应收账款平均余额

10、存货周转率=营业成本÷存货平均余额

11、每股经营活动产生的现金流量净额=经营活动产生的净现金流量净额÷总股本，其中总股本的计算方法参考模拟每股收益计算公式中分母计算方法

12、模拟每股收益和模拟扣除非经常性损益每股收益指标：有限公司阶段的每股收益模拟计算，其中模拟股本数为有限公司阶段的实收资本数。每股经营活动现金流计算公式中分母的计算方法应参考每股收益计算公式中分母计算方法。有限公司每股净资产分母为期末模拟股本数。

（一）盈利能力分析

盈利能力		2015年1-6月	2014年度	2013年度
1	销售毛利率	15.07%	46.16%	93.38%
2	销售净利率	5.03%	-38.26%	27.41%
3	净资产收益率	14.21%	-33.05%	37.47%
4	净资产收益率（扣除非经常性损益）	13.97%	-36.34%	37.47%
5	基本每股收益（元/股）	0.05	-0.05	0.02
6	扣除非经常性损益每股收	0.05	-0.06	0.02

	益（元/股）		
--	--------	--	--

1、整体毛利率和销售净利率分析

公司 2015 年 1-6 月、2014 年和 2013 年的整体毛利率分别为 15.07%、46.16% 和 93.38%。报告期内，公司的整体毛利率水平逐年下降。

报告期内，公司的整体毛利率水平逐年下降，其主要原因是公司在业务调整的过程中，逐渐减少网络信息服务类业务，同时公司在移动游戏分发业务进一步投入和扩大规模，从而提高了业务推广费用的支出，使得公司移动游戏分发业务毛利率水平有所下降，且由于移动游戏分发业务收入规模大幅增加使得占当期营业收入规模比例大幅提高，而毛利率较高的网络信息服务业务收入占当期营业收入的比例逐年降低。这是由公司的业务调整变动所引起的正常变动。

（1）网络信息服务收入的毛利率变动

对于网络信息服务收入，公司在 2014 年和 2013 年的毛利率水平分别为 97.18% 和 93.38%，毛利率比较稳定。2014 年，公司在业务上进行调整，逐渐减少了网络信息服务业务，从而在投入上也大幅减少。公司的网络信息服务业务主要都是基于公司前期安趣网站运营所产生的媒体资源，直接与网络信息服务业务相关的成本较小，因此毛利率水平较高。

2014 年公司网络信息服务收入的毛利率水平较 2013 年整体毛利率水平有所提高，其主要原因是公司在业务调整的过程中，逐渐减少网络信息服务业务的相关采购和支出，使得公司在 2014 年网络信息服务业务在成本支出较大幅度下降的情况下，收入水平下降较慢，从而使得 2014 年网络信息服务业务的毛利率水平小幅提高。

（2）游戏分发业务的毛利率变动分析

对于移动游戏分发业务，公司在 2015 年 1-6 月和 2014 年的毛利率水平分别为 15.07% 和 31.19%。公司在 2013 年度未从事移动游戏分发业务，公司的收入全部来源于网络信息服务收入。2014 年，公司开始从事移动游戏分发业务，

主要与百度移信、星辉科技、创想天空等旗下游戏资源平台开展合作。

由于公司在 2014 年逐渐开展移动游戏分发业务，公司的主要收入来源于公司在前期网站运营过程中所形成的自有用户和游戏玩家资源，以及逐渐加大移动游戏分发的业务推广，获取更多的游戏玩家。由于公司在 2014 年进行业务推广的支出相对较少，从而公司在 2014 年度移动游戏分发业务的毛利率水平达到 31.19%。

2015 年 1-6 月，公司移动游戏分发业务的毛利率水平较大幅度下降，主要是由于公司在 2014 年 10 月开始与百度移信开展合作，百度移信为了获得游戏玩家资源，对于移动游戏分发业务的分成比例较高，因而公司为了提高销售规模和经营业绩，同时加大了在业务推广的投入，向上饶市联智网络服务有限公司、淮安乘风科技有限公司、江苏万圣伟业网络有限公司等公司的业务推广服务采购大幅增加。

基于以上分析，报告期内公司随着业务的调整，使得公司各项业务收入规模和毛利率水平波动较大，各项业务收入规模占公司当期营业收入规模比例波动也较大，从而导致公司的整体毛利率水平波动也较大。总体而言，随着公司网络信息服务收入规模的减小和占当期营业收入比例的减少，和移动游戏分发业务收入规模的提高和占当期营业收入比例的提高，公司的整体毛利率水平与公司的业务模式变动相一致，**毛利率变动合理**。

由于公司的移动游戏分发业务与游戏开发商的主营业务在盈利模式、成本构成等方面均存在较大差异，因而与与游戏开发商的毛利率水平不具有可比性，而且尚无从事移动游戏分发业务的新三板挂牌公司及相关可信公开数据进行对比。

2、净资产收益率和每股收益分析

公司在 2015 年 1-6 月、2014 年和 2013 年的净利润分别为 1,969,886.09 元、-1,964,342.28 元和 896,649.31 元，净资产收益率分别 14.21%、-33.05% 和 37.47%，每股收益分别为 0.05 元、-0.05 元和 0.02 元。

公司 2014 年净资产收益率较 2013 年较大幅度下降，主要原因为公司在 2013

年度实现盈利，公司实际控制人孙祖德实现对公司的控制之后对公司的业务进行调整，增加了人力投入、研发投入，加大了渠道资源建设和业务推广，从而使公司在 2014 年度亏损了 1,964,342.28 元，使得公司 2014 年度的净资产收益率为负。

2015 年 1-6 月公司的净资产收益率较 2014 年度较大幅度增长，主要是公司在 2014 年的前期准备和投入逐渐产生效果，以及在 2015 年 1-6 月公司继续加大了与上饶联智、万圣伟业等具有游戏玩家资源的企业的合作，从而公司在 2015 年度 1-6 月实现盈利 1,969,886.09 元，使得公司的净资产收益率由负变正。

公司 2014 年度的每股收益较 2013 年度较大幅度下降，主要原因为公司在 2014 年度进行业务调整使得公司的管理费用、销售费用均较大幅度增加，从而使公司亏损。

2015 年 1-6 月公司的每股收益较 2014 年度有所增长，主要原因为公司在 2015 年 1-6 月游戏分发业务的收入大幅增加，使得公司扭亏为盈，净利润较大幅度增加。

报告期内，公司的非经常性损益金额主要为公司投资银行理财产品产生的利息收入。公司在 2015 年 1-6 月、2014 年和 2013 年，公司非经常性损益金额分别为 33,430.84 元、195,452.60 元和 0 元。公司扣除非经常性损益后的净利润分别为 1,935,405.24 元、-2,159,794.88 元和 896,649.31 元；扣除非经常性损益后的净资产收益率分别为 13.97%、-36.34%和 37.47%。公司的非经常性损益对公司的经营状况和财务状况不产生重大影响。

3、公司拟采取的增强盈利能力的措施：

(1) 公司继续加强和完善自有网站安趣网站的建设，提高该网站对于玩家的吸引力，提升游戏玩家在公司网站的浏览体验，提高公司分发的相关游戏的资讯内容质量等，从而进一步增加通过公司网站直接下载游戏、在游戏中充值的玩家用户数量。通过公司网站直接下载游戏并进行充值的玩家用户所实现的充值额，公司无需向第三方供应商进行分成，能够有效提高公司盈利能力。

(2) 在面临游戏资源平台商发布的上千款游戏的选择上，公司致力于将提高对游戏的理解，选择更能够吸引玩家用户，以及更能够吸引玩家用户消费充值的游戏进行分发，利用游戏本身对玩家的吸引力获取玩家资源，减少游戏分发过程中进行推广的支出，从而提高公司盈利能力。

(3) 公司目前处于快速发展和积累玩家用户资源的阶段，随着公司积累了更多的游戏玩家用户，公司在游戏分发业务的能力将进一步提升，从而与游戏开发商之间的合作也会增多，在获得游戏资源平台商的充值额分成基础上，同时从游戏开发商获得充值额分成。在采购成本（充值额的一定比例）一定的基础上，公司加强与游戏开发商的合作能够进一步提高公司的收入水平，从而提高公司的盈利能力。

(4) 全面拓展公司业务：第一，公司现有网络信息服务业务主要是为公司内部的移动游戏分发业务提供支持，随着公司游戏玩家用户数量增多，公司的品牌效应将得到增强，从而将会有更多的客户寻求公司通过安趣网站提供广告宣传服务；第二，公司目前只从事安卓系统移动游戏分发业务，公司同时致力于研发 IOS 平台的游戏分发平台；第三，公司目前主要以 anqu.com 为基础开展业务，在 WAP 和 APP 方面投入较少，游戏玩家管理方面尚不深入，玩家互动相关功能尚未实现，导致玩家从下载安装到充值消费的转化还有待提升，公司将致力于进行 MCRM 系统研发。公司通过全方面拓展公司业务促进公司盈利能力提升。

(5) 移动游戏后服务市场：移动游戏市场产品逐渐向竞技类方向发展，向端游化方向发展。这些都决定着移动游戏的后服务市场具有广阔前景。玩家对于帐号、道具、充值、游戏内产品的交易需求越来越强烈。公司将在通过 APP、WAP 及 PC 站上提供最实用的功能，把交易、道具及数据打通，为玩家及公会会长提供更为开放实用的平台，以提升安趣的盈利能力。

(二) 偿债能力分析

偿债能力指标	2015年 6月30日	2014年 12月31日	2013年 12月31日

1	资产负债率	3.56%	11.41%	30.32%
2	流动比率（倍）	27.92	8.42	3.24
3	速动比率（倍）	27.89	8.42	3.24
4	权益乘数（倍）	1.04	1.13	1.44
5	每股净资产（元/股）	1.02	0.79	0.95

公司 2015 年 6 月 30 日、2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日的资产负债率分别为 3.56%、11.41%和 30.32%。公司的资产负债率逐年下降，主要是由于公司分别在 2014 年 5 月和 2015 年 5 月进行了增资导致。

公司 2015 年 6 月 30 日、2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日的流动比率分别为 27.92 倍、8.42 倍和 3.24 倍，速动比率分别为 27.89 倍、8.42 倍和 3.24 倍。公司的流动比率和速动比率逐年增加，主要是由于公司在 2014 年和 2015 年进行了增资使得公司的货币资金等流动资产增长幅度较大，以及随着公司业务模式变化使得应收账款等流动资产大幅提高。报告期内，公司的流动比率和速动比率均处于较高水平。公司的长期偿债能力和短期偿债能力较强。

公司 2015 年 6 月 30 日、2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日的每股净资产分别为 1.02 元、0.79 元和 0.95 元。2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日，公司的每股净资产小于 1，主要由于公司在以前年度发生亏损使得公司的净资产规模小于公司的注册资本。2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日，公司的累计未分配利润分别为-2,122,736.11 元和-158,393.83 元。2014 年 12 月 31 日，公司的每股净资产较 2013 年 12 月 31 日有所下降，主要是由于 2014 年公司股东增资及资本公积转增股本，对每股净资产有所摊薄，且 2014 年公司的亏损额为-1,964,342.28 元导致。2015 年 6 月 30 日，公司由于在 2015 年 5 月按照 12 元/注册资本进行增资使得公司的净资产大幅增加，从而使得公司的每股净资产大幅增加。截至 2015 年 6 月 30 日，按照公司股改后的股本 39,000,000.00 股计算公司的每股净资产为 1.02 元/股。

公司与新三板挂牌的光辉互动和超级玩家的资产负债率、流动比率和速动比率对比情况如下：

	财务指标	光辉互动	超级玩家	公司
2014年12月31日	资产负债率	14.00%	42.71%	11.41%
2013年12月31日		17.46%	55.71%	30.32%
2014年12月31日	流动比率	5.26	2.49	8.42
2013年12月31日		4.75	1.45	3.24
2014年12月31日	速动比率	5.26	2.49	8.42
2013年12月31日		4.75	1.45	3.24

通过对比分析，公司的资产负债率水平、流动比率和速动比率均处于正常水平。

（三）营运能力分析

	营运能力指标	2015年1-6月	2014年度	2013年度
1	总资产周转率	1.56	0.79	1.02
2	应收账款周转率	3.28	4.48	-
3	存货周转率	-	-	-

从公司两年一期的营运指标来看，2015年1-6月和2014年应收账款周转率分别为3.28次、4.48次。2013年12月31日，由于是公司在2013年主要是网络信息服务业务，期末应收账款余额为0。相比于2014年，2015年1-6月公司的应收账款周转率有所下降，主要是由于公司在游戏分发业务的投入增加，导致公司在与百度移信等游戏资源商现有结算模式下应收账款较大幅度增加。

公司与百度移信、星辉科技、创想天空等旗下游戏资源平台合作，开展移动游戏分发业务。根据公司与百度移信、星辉科技、创想天空等旗下游戏资源平台之间的协议和业务模式，公司的结算方式为按月进行结算，因而公司的应收账款周转率较高。2015年1-6月，公司的应收账款周转率仅为3.28倍，主要是因为公司的收入除了百度移信、星辉科技、创想天空等旗下游戏资源平台支付的分成收入外，公司还获得公司分发的移动游戏开发商的分成收入。但是，公司获得的游戏开发商的分成收入结算通常需要在游戏运营平台与游戏开发商进行结算之后，因而账期较百度移信、星辉科技、创想天空等旗下游戏资源平台的结算周期更长。

报告期内各期末，公司的业务模式决定了公司没有存货，因而不计算存货周转率。

公司与新三板挂牌的光辉互动和超级玩家的应收账款周转率对比情况如下：

	财务指标	光辉互动	超级玩家	公司
2014年	应收账款周转率	2.55	15.96	4.48
2013年		3.93	36.46	-

2013年期末和期初公司所从事的网络信息服务业务的媒体资源、资讯业务转让给芜湖辉天，使得公司的应收账款余额为0，因而不计算公司的应收账款周转率。2014年末，公司由于移动游戏分发业务逐渐开展，与百度移信、星辉科技、创想天空等旗下游戏资源平台之间的结算模式使得公司的应收账款余额变动较大。

（四）现金流量分析

	营运能力指标	2015年1-6月	2014年度	2013年度
1	经营活动产生的现金流量净额	-20,228,905.00	-4,619,714.21	3,629,074.18
2	投资活动产生的现金流量净额	4,999,584.83	-1,654,915.19	-3,565,580.00
3	筹资活动产生的现金流量净额	30,000,000.00	7,000,000.00	
4	现金及现金等价物净增加额	14,770,679.83	725,370.60	63,494.18
5	每股经营活动现金流（元/股）	-0.52	-0.65	1.21
6	经营活动现金流量净额/净利润	-10.27	2.35	4.05

1、经营活动现金流分析

（1）经营活动现金流变动情况分析

2015年1-6月、2014年和2013年公司经营活动产生的现金流量净额分别为-20,228,905.00元、-4,619,714.21元和3,629,074.18元；2015年1-6月、2014年和2013年公司每股经营活动产生的现金流量分别为-0.52元、-0.64元和1.21元。公司在报告期内的经营活动现金流净流出逐年增加，且增长幅度较大，主

要原因为公司在 2014 年新增了移动游戏分发业务。在该模式下,由于以下原因,使得公司的现金净流出大幅增加:

①由于公司在 2014 年开始从事移动游戏分发业务,公司在报告期内营业收入规模逐年大幅增加,其中,公司 2015 年 4-6 月通过百度旗下游戏运营平台的移动游戏分发收入为 29,454,817.50 元。但是由于公司与客户之间按月进行结算,所形成的收入通常需要在报告期后收回,导致公司在期末产生较大额度的应收账款。

②对于移动游戏分发业务,游戏玩家资源,尤其是高频高额付费的游戏玩家资源是公司最为重要的资源。因此,公司为了对业务进行推广,获取更多的玩家资源和渠道资源,必须与供应商之间建立长期深度的合作关系。从而公司通常会非常及时的向供应商进行结算,通常会早于公司客户与公司之间的结算时间,甚至为了获得供应商渠道资源,向供应商预付相应款项,加强与供应商之间的合作。公司在 2015 年 6 月 30 日向供应商的预付账款余额大幅增加,应付账款余额未发生较大波动。

③公司在 2014 年对业务进行调整并开始从事移动游戏分发业务,从而公司在人力上投入大幅增加,在技术研发方面的投入增加,使得公司在 2014 年和 2015 年 1-6 月支付的销售费用和管理费用较大幅度增长。

综上,公司的经营活动现金流净流出逐年增加,且增长幅度较大,主要是公司在 2014 年进行业务调整引起应收款项、预付款项、销售费用、管理费用等均较大幅度增长。因而公司的经营活动现金流变动情况与公司的业务开展情况紧密相关,公司在报告期内的经营活动现金流波动合理。

2015 年 1-6 月、2014 年度和 2013 年度公司销售商品、提供劳务收到的现金主要情况如下表所示:

货币单位: 元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
销售商品、提供劳务收到的现金	21,064,215.10	2,954,762.92	3,271,062.78

公司在 2013 年度销售商品、提供劳务收到的现金与公司在 2013 年实现的收入 3,271,062.78 元相一致。公司在 2014 年和 2015 年 1-6 月销售商品、提供劳务收到的现金比 2014 年和 2015 年 1-6 月实现的收入规模存在较大差异，主要是由于公司从事移动游戏分发业务，客户与公司的结算日期较收入确认时点滞后形成较大额度的应收账款。公司报告期内销售商品、提供劳务收到的现金变动合理，与公司的业务开展情况相一致，与收入、应收账款等科目互相勾稽。

2015 年 1-6 月、2014 年度和 2013 年度公司经营活动产生的现金流出逐年大幅增加，主要是购买商品和接受劳务支付的现金逐年大幅增加、公司支付给职工及为职工支付的现金较大幅度大幅增加。

货币单位：元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
购买商品、接受劳务支付的现金	34,378,742.91	3,148,275.96	216,500.00
支付给职工以及为职工支付的现金	1,776,618.42	2,757,556.99	292,106.41

2015 年 1-6 月、2014 年度和 2013 年度公司购买商品、接受劳务支付的现金分别为 34,378,742.91 元、3,148,275.96 元和 216,500.00 元。公司在报告期内购买商品、接受劳务支付的现金逐年大幅增加，主要是由于公司在 2014 年度和 2015 年 1-6 月公司的主营业务新增了移动游戏分发业务收入，且在该业务的商业模式下，公司向供应商采购服务支付现金大幅增加。

2014 年和 2013 年度公司支付给职工以及为职工支付的现金大幅增加，主要是由于公司在 2014 年度的主营业务新增了移动游戏分发业务收入，使得公司在员工数量方面增长较大。

公司在报告期内“购买商品、接受劳务支付的现金”、“支付给职工以及为职工支付的现金”与公司的业务开展情况相一致，与成本、销售费用、管理费用和预付账款、应付账款等科目互相勾稽。

(2) 收到的其他与经营活动有关的现金

报告期内，公司收到的其他与经营活动有关的现金情况如下：

项目	2015年1-6月	2014年度	2013年度
收回的往来款			4,400,000.00
收回的押金		2,000.00	
收到的利息	9,535.21	7,926.66	1,112.31
税控机抵扣及税费减免	1,050.01	288.79	
合计	10,585.22	10,215.45	4,401,112.31

2013年度，公司收回的往来款主要是收回芜湖辉天和辉天盛世的关联方借款4,400,000.00元。公司在2013年度收回的往来款与公司2013年年初和2013年年末的其他应收款变动情况、2013年度支付的往来款互相勾稽。

2014年度和2015年1-6月公司的收到的其他与经营活动有关的现金流主要为公司银行存款利息收入。

(3) 支付的其他与经营活动有关的现金

报告期内，公司支付的其他与经营活动有关的现金情况如下：

项目	2015年01-06月	2014年度	2013年度
支付的往来款			2,700,000.00
研发设备费用	184,190.00	186,956.81	1,639.50
服务器托管费	114,863.21	130,126.56	
房租		661,636.16	5,000.00
差旅费	108,495.95	110,612.43	
办公及管理费	19,562.12	129,532.09	
业务招待费	53,751.50	43,229.20	
支付的个税	130,642.59	213,923.22	6,318.30
社保（个人承担）	78,899.48	117,535.11	21,214.82
技术服务费	1,312,244.19		
网站服务费			603,500.00
中介费	97,339.62	13,552.00	
其他杂费	11,096.60	22,438.50	2,000.00
合计	2,111,085.26	1,629,542.08	3,339,672.62

公司在2013年度支付的其他与经营活动有关的现金金额主要是由于公司

在 2013 年度与关联方发生资金拆借引起。公司在 2013 年度支付的往来款与公司 2013 年年初和 2013 年年末的其他应收款变动情况、2013 年度收回的往来款互相勾稽。

公司在 2013 年度的网站服务费主要是公司运营的安趣网站维护和技术支持所产生的服务费用支出。

公司 2014 年度支付的其他与经营活动有关的现金金额主要是公司房租费用、支付的个人所得税等构成。公司 2014 年度支付的其他与经营活动有关的现金较 2013 年度较大幅度下降，主要是由于公司在 2014 年度不再发生资金拆借。

2015 年 1-6 月，公司所支付的技术服务费主要是由于公司在 2015 年进一步提高公司的服务能力，在游戏分发业务的投入加大，采购游戏平台测试及专用硬件测试、技术培训等服务所发生费用的增加。

公司在报告期内的支付的其他与经营活动有关的现金（除支付的往来款）与公司的管理费用、销售费用、应付账款等科目互相勾稽。

（4）现金流量表补充资料

补充资料	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
1、将净利润调节为经营活动现金流量			
净利润	1,969,886.09	-1,964,342.28	896,649.31
加：资产减值准备			
固定资产等折旧	75,580.22	71,310.38	12,507.30
无形资产摊销			
长期待摊费用摊销			
处置固定资产、无形资产和其他长期资产的损失 （收益以“-”号填列）			
固定资产报废损失（收益以“-”号填列）			
公允价值变动损失（收益以“-”号填列）			
财务费用（收益以“-”号填列）			
投资损失（收益以“-”号填列）	-32,380.83	-195,163.81	

补充资料	2015年1-6月	2014年度	2013年度
递延所得税资产减少(增加以“-”号填列)			
递延所得税负债增加(减少以“-”号填列)			
存货的减少(增加以“-”号填列)			
经营性应收项目的减少(增加以“-”号填列)	-22,656,560.86	-2,309,789.60	1,892,647.68
经营性应付项目的增加(减少以“-”号填列)	414,570.38	-221,728.90	827,269.89
其他			
经营活动产生的现金流量净额	-20,228,905.00	-4,619,714.21	3,629,074.18
2、不涉及现金收支的重大投资和筹资活动			
债务转为资本			
一年内到期的可转换公司债券			
融资租入固定资产			
3、现金及现金等价物净变动情况			
现金的期末余额	16,000,534.24	1,229,854.41	504,483.81
减：现金的期初余额	1,229,854.41	504,483.81	440,989.63
加：现金等价物的期末余额			
减：现金等价物的期初余额			
现金及现金等价物净增加额	14,770,679.83	725,370.60	63,494.18

(5) 经营活动现金流量净额与净利润的匹配性

2015年1-6月、2014年和2013年公司的经营活动现金流净额/净利润的比例分别为-10.27、2.35和4.05。2013年，公司的经营活动现金流净额/净利润的比例较高，主要是由于公司采购的部分技术服务费形成的较大额度的应付账款期末余额。2014年和2015年1-6月，公司的经营活动现金流净额/净利润的比例波动较大，主要是由于报告期内公司进行业务调整，从事的移动游戏分发业务的收入结算时间与收入确认时间存在时滞，公司与上游供应商和服务提供商的结算时间与公司收入结算时间存在时滞，从而使得公司应收账款和预付账款的大幅变动情况引起。2015年4月开始，随着公司在业务推广方面投入逐渐产生效果，公司为百度移信进行的移动游戏分发业务收入在2015年4月、5月、6月呈大幅递增趋势，从而导致公司在2015年1-6月公司所提供的服务已符合

收入确认条件，但根据公司与百度移信之间的商业合作模式，需按月进行结算，且账期通常为 1-3 个月，因而导致公司的 2015 年 6 月 30 日的应收账款余额大幅增加。

公司在报告期内的经营活动现金流净额/净利润的比例波动较大，经营活动现金流量净额与净利润变动情况不完全一致，但与公司目前的业务开展情况、业务模式、结算模式等相一致，与公司的应收账款、应付账款、预付账款等科目变动相互相勾稽。

2、投资活动现金流分析

2015 年 1-6 月、2014 年和 2013 年公司投资活动产生的现金流量净额 4,999,584.83 元、-1,654,915.19 元和-3,565,580.00 元。公司在报告期内的投资活动现金流主要是由于公司购买和赎回银行理财产品构成。2013 年，公司的投资活动现金流量净额为-3,565,580.00 元，主要是由于公司在 2013 年将款项支付给北京辉天盛世科技有限公司进行委托理财引起；2014 年度，公司投资活动产生的现金流量净额为-1,654,915.19 元，主要是由于公司在 2014 年赎回 2013 年的委托理财 350 万元，并在 2014 年期末购买银行理财产品 500 万元引起；2015 年 1-6 月，公司的投资活动现金流量净额大幅增加，主要是由于公司在 2015 年赎回前期购买的银行理财产品 500 万元。

报告期内，公司收回投资收到的现金和投资支付的现金情况如下表所示：

货币单位：元

	2015 年 1-6 月	2014 年	2013 年
收回投资收到的现金	9,000,000.00	14,700,000.00	
投资支付的现金	4,000,000.00	16,200,000.00	3,500,000.00

公司在报告期内的“投资支付的现金”与“收回投资收到的现金”、公司的其他流动资产、投资收益等科目互相勾稽。

2015 年 1-6 月、2014 年和 2013 年公司“构建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金”情况如下表所示：

货币单位：元

	2015年1-6月	2014年	2013年
购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金	32,796.00	350,079.00	65,580.00

2014年，公司在报告期内“购建固定资产、无形资产和其他长期资产支付的现金”大幅增加，主要是公司在2013年末公司实际控制人发生变更后，公司进行业务调整和员工数量增加，从而购置相应的业务所需电子设备笔记本电脑、台式电脑、测试用手机、服务器、交换机等使得购置固定资产支付的现金较大幅度增加。

报告期内，公司未发生“收到其他与投资活动有关的现金”，未发生“支付其他与投资活动有关的现金”。

3、筹资活动现金流分析

2015年1-6月、2014年和2013年公司筹资活动产生的现金流量净额30,000,000.00元、7,000,000.00元和0.00元。公司筹资活动产生的现金流量主要是由于公司股东在2014年5月增资7,000,000.00元和2015年5月增资30,000,000.00元。

报告期内，公司未发生“收到其他与筹资活动有关的现金”，未发生“支付其他与筹资活动有关的现金”。

4、公司持续经营的资金来源

公司在2014年开展移动游戏分发业务后，公司的营业收入规模大幅增长，公司日常运营的主要资金来源如下：

(1) 自有资金

截至2015年6月30日，公司货币资金余额为16,000,534.24元，公司具有较为充足的货币资金。

同时，由于公司移动游戏分发收入中，在2015年6月30日产生大额的应

收账款，该部分应收账款主要是百度旗下游戏运营平台产生，信用度较高，应收账款的收回能够为公司带来比较稳定的经营活动现金流入。

（2）新三板挂牌定向融资

公司通过在新三板挂牌成功后进行定向融资获取公司未来发展所需资金。

（3）向股东借款

对于公司所需的临时资金需求可以向股东借款获取。

四、报告期利润形成的有关情况

（一）收入、成本具体确认方法

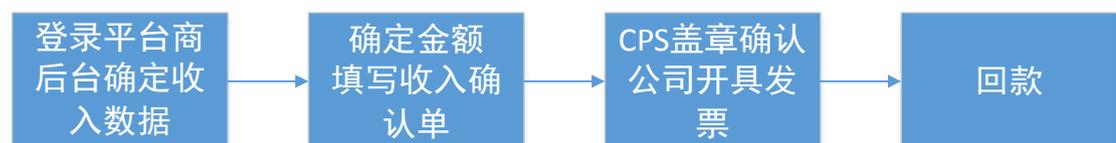
1、收入确认方法

（1）移动游戏分发收入确认

移动游戏分发收入：通过本公司平台产生的用户累计账面充值收入扣除对应的通道费及内容资源提供商分成后的净收入按一定比例进行分成。收入统计数据为月末以合作方提供的统计平台的查阅数据为准，月末计提，按月结算。

根据公司的业务模式和商业模式，公司在提供服务过程中主要有以下两种具体的内容和方式：

第一、公司与百度移信、星辉科技、创想天空等旗下游戏资源平台之间销售分成（CPS）结算流程如下：



基于公司的CPS业务模式，公司与百度移信、星辉科技、创想天空等旗下游戏资源平台的收入确认方式与公司的业务模式和流程相关，具体详见本公开转让说明书“第二节 公司业务”之“公司内部组织结构与主要生产流程”之“（二）

公司的业务流程”。

根据公司业务流程和结算方式，公司根据合作方提供的统计平台的数据为依据，在报告期最后一个月月末根据当月的实际充值额，扣除一定的通道费用，乘以相应的分成比例，暂估确认公司当月收入，报告期内的其他月份均按照双方确认的对账单金额进行收入确认。

由于百度移信对公司提供的移动游戏分发业务的收入确认单通常是在每个月的 26 日左右，对从上个月 26 日左右至当月 25 日左右期间的收入进行确认，导致从当月 26 日到下个月 25 日期间提供服务所产生的收入只有在下个月进行确认。在与客户之间的该种结算确认模式下，公司在每个月的 26 日左右至当月月底的收入并入下个月确认时点进行确认，从而导致公司对于报告期最后一个月从 26 日左右至当月月底的收入进行暂估确认。

公司与其他游戏平台之间的合作，其他游戏平台通常在次月的上半月对公司上个月 1 日至月末期间的收入进行确认。由于其他游戏平台对账单的确认与公司确认时点之间存在一定的时间差，因而公司在月末时根据其他游戏平台的后台数据体现的当月实际充值额，扣除一定的通道费用，乘以相应的分成比例，暂估确认公司报告期最后一个月当月的收入。

报告期内，由于公司确认收入的依据均根据游戏平台商提供的统计数据为准，因而公司对客户未确认的在该期间提供服务所产生的收入也根据游戏平台商的统计数据暂估确认，暂估确认的数据与游戏平台商确认的账单数据无重大差异。

第二、公司与游戏开发商之间的合作

公司与游戏开发商之间的合作模式详见本公开转让说明书“第二节 公司业务”之“公司内部组织结构与主要生产流程”之“(二) 公司的业务流程”。

公司与游戏开发商之间签署对指定游戏在指定渠道的CPS推广协议，目前公司主要为游戏开发商提供在百度渠道的分发推广服务，并按照游戏玩家的实际充值额的一定比例进行分成。公司从游戏开发商的移动游戏分发分成收入统计数据

为月末以合作方提供的统计平台的查阅数据为准，月末计提，按月结算。公司向游戏开发商提供的服务，由于都是在百度渠道进行推广，从而游戏开发商通常在百度移信与其进行结算之后再与公司进行结算，因而账期较公司与游戏运营平台之间的结算周期更长，通常都在6个月以内。

(3) 网络信息服务收入：将公司网站页面的媒体资源转让给第三方的收入。公司提供媒体资源给第三方的收入确认具体原则为：公司在所提供的网络信息服务完成时（展示完成）确认收入。

2、成本确认方法

报告期内，公司的成本主要由与公司移动游戏分发业务和网络信息服务直接相关的业务推广费、技术服务费等。

公司的移动游戏分发业务成本主要由公司的业务推广费以及直接与公司的移动游戏分发业务相关的其他支出构成。公司按照权责发生制原则，对于公司发生的与公司收入直接相关的业务推广费和其他支出计入公司成本。公司与收入直接相关的业务推广费，是公司根据百度、360及itools的后台数据体现通过供应商业推广所产生的的当月充值额，按照一定的比例向供应商进行分成。因而公司在确认对百度移信、星辉科技及创想天空等客户的收入时，同时结转相关成本。公司因移动游戏分发业务产生的其他直接支出在发生时直接计入成本。

公司的网络信息服务成本主要由公司开展网络信息服务相关业务向客户采购的与该业务直接相关的技术服务等费用。由于公司提供网络信息服务与采购相应的技术服务等在服务时间上具有一致性，因而，公司在确认相关网络信息服务收入时，同时结转相关成本。

公司的游戏分发业务成本全部由业务推广费构成，网络信息服务业务成本全部由技术服务费构成。公司的经营活动不存在生产制造等流程和环节，无法按照直接材料、直接人工、制造费等进行区分和分析。

（二）按业务列示的营业收入及成本的主要构成

货币单位：元

2015年1-6月	收入	成本	毛利	毛利率
营业收入合计	39,126,540.84	33,229,648.09	5,896,892.75	15.07%
其中：分发游戏收入	39,125,590.97	33,229,648.09	5,895,942.88	15.07%
网络信息服务收入	949.87		949.87	100.00%
2014年度	收入	成本	毛利	毛利率
营业收入合计	5,134,217.13	2,764,351.58	2,369,865.55	46.16%
其中：分发游戏收入	3,969,859.09	2,731,487.62	1,238,371.47	31.19%
网络信息服务收入	1,164,358.04	32,863.96	1,131,494.08	97.18%
2013年度	收入	成本	毛利	毛利率
营业收入合计	3,271,062.78	216,500.00	3,054,562.78	93.38%
其中：分发游戏收入				
网络信息服务收入	3,271,062.78	216,500.00	3,054,562.78	93.38%
合计	3,271,062.78	216,500.00	3,054,562.78	93.38%

2015年1-6月、2014年和2013年公司的主营业务收入占当期营业收入的比例均为100.00%、100.00%和100.00%，主营业务突出。

2015年1-6月、2014年和2013年公司的营业收入分别为39,126,540.84元、5,134,217.13元和3,271,062.78元，毛利分别为5,896,892.75元、2,369,865.55元和3,054,562.78元，整体毛利率分别为15.07%、46.16%和93.38%。报告期内公司随着业务的调整，使得公司各项业务收入规模和毛利率水平波动较大，各项业务收入规模占公司当期营业收入规模比例波动也较大，从而导致公司的整体毛利率水平波动与公司的业务变化相关。总体而言，随着公司网络信息服务业务收入规模的减小和占当期营业收入比例的减少，和移动游戏分发业务收入规模的提高和占当期营业收入比例的提高，公司的整体毛利率水平与公司的业务模式变动相一致，呈现逐年递减的趋势。

随着公司业务的调整，公司在报告期内的营业收入规模呈逐年增长的趋势。报告期内，公司各类业务的营业收入、毛利及毛利率水平变动情况如下：

1、网络信息服务收入

公司的网络信息服务收入主要是指公司转让媒体资源所形成的收入。公司在2015年1-6月、2014年和2013年网络信息服务收入分别为949.87元、1,164,358.04元和3,271,062.78元，公司的网络信息服务收入规模逐年下降，主要是由于公司为了充分利用公司多年运营所积累的客户资源和用户资源，将公司的业务向移动游戏分发业务进行调整，以及为了进一步推广客户所运营的移动游戏，因而公司在报告期内逐渐减少了网络信息服务类相关业务。

公司2015年1-6月、2014年和2013年的公司网络信息服务收入的毛利分别为949.87元、1,131,494.08元和3,054,562.78元；毛利率分别为100.00%、97.18%和93.38%。公司在报告期内的网络信息服务收入毛利逐年下降，而毛利率水平逐年提高，主要是由于公司在报告期内逐渐减少了网络信息服务类业务，在网络信息服务收入相关的直接投入减少。

公司的网络信息服务成本主要由公司开展网络信息服务相关业务向客户采购的与网络信息服务业务直接相关的技术服务等费用。由于公司在2014年逐渐开始调整公司的业务，在网络信息服务业务相关的技术服务需求逐年减少，使得公司在2014年网络信息服务收入的毛利率有所提高。2015年1-6月，公司的网络信息服务业务继续减少，网络信息服务业务收入也大幅减少，仅实现949.87元的网络信息服务业务收入，公司也终止了所有技术服务的采购，从而毛利率水平达到了100%。

2、移动游戏分发收入

(1) 收入规模变动情况分析

公司在2015年1-6月、2014年和2013年分发游戏收入分别为39,125,590.97元、3,969,859.09元和0.00元。公司在2013年的收入来源全部为网络信息服务收入。2014年，公司开展移动移动游戏分发业务，并与百度移信、星辉科技和创想天空等游戏资源平台商签署了合作协议，同时与游戏开发商签署了相应的游戏推广合作协议，使得公司在2014年实现移动游戏分发收入为3,969,859.09

元。

2015年1-6月，公司的移动游戏分发业务营业收入规模大幅增加，主要有以下原因：

第一、2015年1-6月，公司进一步加大了在移动游戏分发业务的游戏玩家等渠道资源建设，提高了移动游戏分发业务推广的力度，与上饶市联智网络服务有限公司、淮安乘风科技有限公司、江苏万圣伟业网络有限公司等公司的业务推广服务采购大幅增加。

第二、百度移信作为游戏运营平台，为了获取更多的游戏玩家客户和资源，对移动游戏分发业务分成比例较高，从而公司加大了与百度之间的合作，使得公司在2015年1-6月的收入大幅增加。

第三、百度移信对于移动游戏企业的分成比例，会根据实际所实现的充值金额进行阶梯递进，实现的充值金额越高，分成比例也就越高，因而百度移信与公司移动游戏业务之间的分成比例也有所提高。

第四、公司与游戏开发商之间签署游戏推广合作协议，在百度移信等游戏运营平台商提供分成收入以外，游戏开发商为了获得相应的客户和玩家，从而按照实际实现的游戏推广效果向公司进行分成。

因此，公司在2015年1-6月，移动游戏分发业务规模快速增长，实现了39,125,590.97元的移动游戏分发业务收入规模。

在报告期内，公司的移动游戏分发业务收入与通过公司的运营情况对比情况如下：

	移动游戏分发 收入（元）	玩家充值 金额（元）	平均分成比例
2015年1-6月	39,125,590.97	78,452,408.00	49.87%
2014年	3,969,859.09	8870726.72	44.75%

2015年1-6月，公司移动游戏分发业务共运营分发了1254款游戏（各个平台分别计算，且游戏数量主要与相关平台的可分发的游戏库有关），其中前20

款游戏的总的充值金额约为 49,343,326 元，占公司 2015 年 1-6 月所有移动游戏分发业务的充值总额的 62.90%。

2015 年 1-6 月，公司通过百度移信平台分发的前 20 大游戏的相关运营数据如下：

序号	游戏名称	游戏开发商	充值金额（元）	充值用户数量
1	神魔大陆	完美世界	10,202,243	4348
2	忘仙	神奇时代	8,981,981	3699
3	英雄战魂	艾格拉斯	6,472,963	1574
4	天天炫舞	中国移动游戏	3,346,966	5153
5	全民奇迹	恺英网络	2,341,178	1404
6	红警坦克：帝国 OL	3K 玩	2,273,165	2631
7	魔域口袋版	福州网龙	2,123,410	328
8	全民枪战	英雄互娱	2,013,848	2495
9	莽荒纪	黑桃互动	1,995,709	6060
10	格斗刀魂	艾格拉斯	1,450,000	190
11	烈焰遮天	9377	1,228,028	372
12	三剑豪	乐逗游戏	1,182,065	399
13	屠龙之刃	49 游	955,755	92
14	怒斩轩辕 1.76	百度移动	938,342	672
15	新神曲	广州互爱	849,503	770
16	刀塔传奇	中清龙图	753,986	1076
17	阿修罗之眼	游久游戏	629,573	2688
18	暗黑黎明	完美世界	614,457	1539
19	我叫 MT	卓越互动	535,539	957
20	少年三国志	游族网络	454,615	1897
合计			49,343,326	

（2）毛利及毛利率变动情况

公司的毛利率变动情况分析详见本节“三、公司报告期内的主要财务指标”之“（一）盈利能力分析”。

由于公司的移动游戏分发业务与游戏开发商的主营业务在盈利模式、成本构

成等方面均存在较大差异，因而与与游戏开发商的毛利率水平不具有可比性，而且尚无从事移动游戏分发业务的新三板挂牌公司及相关可信公开数据进行对比。

（三）主营业务收入和利润的变动趋势及原因

货币单位：元

2015年1-6月			
项目	金额	增长率（同比）	占营业收入比例
营业收入合计	39,126,540.84		100.00%
其中：			
（1）分发游戏收入	39,125,590.97		100.00%
（2）网络信息服务收入	949.87		0.00%
2014年度			
项目	金额	增长率（同比）	占营业收入比例
营业收入合计	5,134,217.13	56.96%	100.00%
其中：			
（1）分发游戏收入	3,969,859.09	-	77.32%
（2）网络信息服务收入	1,164,358.04	-64.40%	22.68%
2013年度			
项目	金额	增长率	占营业收入比例
营业收入合计	3,271,062.78		100.00%
其中：			
（1）分发游戏收入			
（2）网络信息服务收入	3,271,062.78		100.00%

公司在报告期内进行了业务调整，2013年公司只从事媒体、咨询业务等网络信息服务，并逐渐减少了网络信息服务业务，到2015年1-6月公司的网络信息服务收入仅为949.87元。公司的网络信息服务收入占当期营业收入比例从2013年的100%降至2015年1-6月的近0.00%。

公司所处行业，游戏玩家客户对公司是非常重要的资源，而且随着公司客户数量和访问数量的积累，公司会逐步调整相应的业务模式。因而，公司在前期已经累积了相对稳定的注册用户和访问用户额基础上，为了更加充分利用长期运营积累下来的玩家用户资源，公司在2014年开展了移动游戏分发业务，并

且在 2014 年度移动游戏分发业务实现了 3,969,859.09 元营业收入，占当期营业收入的比例达 77.32%。2015 年 1-6 月，公司的营业收入规模大幅增加，移动游戏分发业务收入占当期营业收入的比重近 100.00%，具体原因详见本节“（二）按业务列示的营业收入及成本的主要构成”。

2014 年度公司的营业收入较 2013 年度增长了 56.96%，主要是由于公司在 2014 年度进行业务调整，减少了原网络信息服务业务，新增了移动游戏分发业务引起。2014 年度公司的移动游戏分发业务收入为 3,969,859.09 元，较 2013 年度增长了 3,969,859.09 元。

（四）主要费用及变动情况

货币单位：元

项目	2015 年 1-6 月	2014 年	2013 年
营业收入	39,126,540.84	5,134,217.13	3,271,062.78
销售费用	1,773,233.74	676,381.63	45,111.78
管理费用	2,124,405.46	3,848,862.31	2,102,138.18
其中：技术开发费	893,171.52	1,737,539.08	293,777.42
财务费用	-7,097.77	-6,017.74	-1,112.31
期间费用合计	3,890,541.43	4,519,226.20	2,146,137.65
销售费用占营业收入比例	4.53%	13.17%	1.38%
管理费用占营业收入比例	5.43%	74.96%	64.26%
财务费用占营业收入比例	-0.02%	-0.12%	-0.03%
期间费用合计占营业收入比例	9.94%	88.02%	65.61%
技术开发费占营业收入比例	2.28%	33.84%	8.98%

1、销售费用、管理费用、财务费用合计占营业收入的比重变化趋势

2015 年 1-6 月、2014 年和 2013 年度，公司销售费用、管理费用和财务费用合计占营业收入的比例分别为 9.94%、88.02%和 65.61%。2014 年度和 2013 年度，公司的三项费用合计占当期营业收入的比重较高，主要是由于公司的网络信息服务业务模式决定了公司实现的收入规模较小，而且与公司网络信息服

务业务直接相关的成本较少，公司的业务日常运营相关支出计入公司的费用。2014年，公司的三项费用合计占当期营业收入的比重大幅提高，其主要原因为2014年度公司在人力上投入大幅增加，在技术研发方面的投入增加以及公司在2014年向北京经汇融经贸发展有限公司租赁北京市海淀区海淀大街38号银科大厦12层1217房间的租赁费大幅增加，从而使得公司2014年度管理费用的大幅增长。

2015年1-6月，公司三项费用合计占当期营业收入比重较2014年度大幅下降，主要原因为公司在2014年6月公司与百度移信、星辉科技和创想天空旗下等游戏运营资源平台商及游戏开发商之间的合作刚刚起步，在2015年1-6月随着公司在该部分业务上的业务推广投入的加大、与百度移信之间合作的规模的扩大，使得移动游戏分发业务收入大幅增加。

2、销售费用占营业收入的比重变化趋势及分析

报告期内，公司销售费用明细表如下：

货币单位：元

项目	2015年1-6月	2014年度	2013年度
服务器托管费	114,863.21	130,126.56	
技术服务费	1,312,244.19		
职工薪酬	345,938.34	546,255.07	45,111.78
运费	188.00		
合计	1,773,233.74	676,381.63	45,111.78

2015年1-6月、2014年和2013年，公司的销售费用在各期均呈现较大幅度的增长。2014年度，公司的销售费用为676,381.63元，较2013年度的45,111.78元，增长了631,269.85元，主要原因为公司在2014年度调整公司的业务，与百度移信、星辉科技和创想天空等旗下游戏运营平台及其他游戏开发商开始合作，从而在人力方面投入较大，使得职工薪酬大幅增加；以及公司网站内容、访客数量等原因使得公司对服务器上的稳定性提出更高的要求，因此公司在2014年和2015年1-6月向北京森华易腾通信技术有限公司及北京蓝汛通信技术有限公司

任公司采购服务器托管服务发生支出。

2015年1-6月,公司的销售费用为1,773,233.74元,较2014年度的676,381.63元大幅增加,主要是由于公司在2015年进一步提高公司的服务能力,采购游戏平台测试及专用硬件测试、技术培训等服务所发生费用的增加。

3、管理费用占营业收入的比重变化趋势及分析

报告期内,公司的管理费用明细表如下:

货币单位: 元

项目	2015年1-6月	2014年度	2013年度
职工薪酬	739,693.43	1,040,242.97	44,597.69
办公费	19,562.12	129,532.09	83,500.00
通信费	1,247.06	4,932.50	
技术开发费	893,171.52	1,737,539.08	293,777.42
网络技术服务费			1,650,000.00
折旧费	75,580.22	71,310.38	12,507.30
福利费	5,714.50	18,769.50	
业务招待费	53,751.50	43,229.20	
差旅费	108,495.95	110,612.43	1,328.80
中介机构服务费	97,339.62	13,552.00	
房租	120,000.00	661,636.16	5,000.00
招聘费		5,080.00	
税金		3,950.00	3,215.00
残疾人保证金		3,196.00	
网络费		5,280.00	
其他	9,849.54	82,698.59	
合计	2,124,405.46	3,848,862.31	2,102,138.18

2014年度,公司的管理费用为3,848,862.31元,较2013年度的2,102,138.18元,增长了1,746,724.13元,增长幅度为45.38%,主要是由于以下原因:

第一、公司在2014年度为了业务开展需要,人员上大幅增加,使得公司的职工薪酬大幅增加995,645.28元,并且导致公司在业务开展过程中的办公费、差旅费、业务招待费等其他费用也大幅增加;

第二、公司由于业务调整,从而在技术开发的投入增加,从而使得公司的

技术开发费增长了 1,448,761.66 元；

第三、公司在 2013 年度由于员工较少，所需办公场地较小，且主要与辉天盛世合署办公，房租费用很小，随着 2014 年人员大幅增加，公司在银科大厦租赁办公场所产生租赁费大幅增加，增长了 656,636.16 元。

2015 年 1-6 月、2014 年度和 2013 年度，公司的技术开发费分别为 893,171.52 元、1,737,539.08 元和 293,777.42 元，占当期营业收入的比例分别为 2.28%、33.84%和 8.98%。公司 2014 年度的技术开发费用大幅增加，主要是公司在 2014 年因业务调整，为了对相应的业务形成足够的技术支持和竞争优势，从而增加了技术开发费的投入，同时公司在 2013 年的网站运营的技术服务主要为外购网络技术服务，对技术开发投入较少。同时，由于在 2014 年度公司在移动游戏分发业务的收入尚未出现大规模增长，因而公司的技术开发费占当期营业收入的比例较高，达到了 33.84%。

4、财务费用占营业收入的比重变化趋势及分析

报告期内，公司的财务费用明细表如下：

货币单位：元

类别	2015 年 1-6 月	2014 年度	2013 年度
利息支出			
减：利息收入	9,535.21	7,926.66	1,112.31
汇兑损益			
金融机构手续费	2,437.44	1,908.92	
合计	-7,097.77	-6,017.74	-1,112.31

报告期内，公司未发生任何短期借款或长期借款，因而未产生任何利息支出。

2014 年度和 2015 年 1-5 月，公司的财务费用变动主要是公司在 2014 年和 2015 年 1-6 月增资使得公司银行存款增加，使得利息收入增加。

（五）营业外收入

货币单位：元

项目	2015年1-6月	2014年度	2013年度
其他	1,050.01	288.79	
合计	1,050.01	288.79	

报告期内，公司的营业外收入金额非常小。

2015年1-6月，公司的营业外收入主要为根据《财政部、国家税务总局关于增值税税控系统专用设备和技術维护费用抵减增值税税额有关政策的通知》（财税[2012]15号）的规定，公司购买增值税税控系统专用设备形成的可抵扣增值税额，在进行抵扣时按实际抵扣额计入公司营业外收入。

2014年，公司营业外收入为根据《财政部国家税务总局关于暂免征收部分小微企业增值税和营业税的通知》（财税[2013]52号）的规定，公司在2014年3月和4月营业收入低于3万元，享受的增值税减免形成的营业外收入。

（六）非经常性损益

货币单位：元

项目	2015年1-6月	2014年度	2013年度
非流动资产处置损益			
计入当期损益的政府补助 （与企业业务密切相关，按照国家统一标准定额或定量享受的政府补助除外）			
计入当期损益的对非金融企业收取的资金占用费			
除上述各项之外的其他营业外收入和支出	1,050.01	288.79	
其他符合非经常性损益定义的损益项目	32,380.83	195,163.81	
所得税影响额			
少数股东权益影响额			
合计	33,430.84	195,452.60	
扣除非经常性损益影响的净利润	1,935,405.24	-2,159,794.88	896,649.31

归属于公司普通股股东的净利润	1,969,886.09	-1,964,342.28	896,649.31
扣除非经常性损益后归属于公司普通股股东的净利润	1,935,405.24	-2,159,794.88	896,649.31

2015年1-6月、2014年和2013年，公司的非经常性损益合计金额分别为33,430.84元、195,452.60元和0.00元，公司扣除非经常性损益后的归属于母公司股东的净利润分别为1,935,405.24元、-2,159,794.88元和896,649.31元。报告期内，公司的非经常性损益形成原因详见本节之“四、报告期利润形成的有关情况”之“（五）营业外收入”。

报告期内，公司的非经常性损益合计金额较小，对公司的经营情况和净利润不产生重大影响。

（七）公司主要税项及相关税收优惠政策

1、主要税种和税率

税种	计税依据	税率		
		2015年1-6月	2014年度	2013年度
增值税	按税法规定计算的销售货物和应税劳务收入为基础计算销项税额，在扣除当期允许抵扣的进项税额后，差额部分为应交增值税	3%，6%	3%	3%
城市维护建设税	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计缴	7%	7%	7%
教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计缴	3%	3%	3%
地方教育费附加	按实际缴纳的营业税、增值税及消费税计缴	2%	2%	2%
企业所得税	按应纳税所得额计征	25%	25%	25%

（1）根据财政部、国家税务总局《关于在北京等8省市开展交通运输业和部分现代服务业营业税改征增值税试点的通知》（财税【2012】71号），公司技术开发、技术服务收入自2012年9月1日起适用增值税，适用税率为3%。

(2) 2015 年 4 月 1 日起，本公司从小规模纳税人变更为一般纳税人，增值税率从 3% 变更为 6%。

(3) 根据《关于北京等 8 省市营业税改征增值税试点增值税一般纳税人资格认定有关事项的公告》(国家税务总局公告 2012 年第 38 号)，“试点实施前应税服务年销售额未超过 500 万元的试点纳税人，可以向主管税务机关申请一般纳税人资格认定，营业税改征增值税试点实施前应税服务年销售额超过 500 万元的试点纳税人，应向国税主管税务机关（以下简称主管税务机关）申请办理一般纳税人资格认定手续。”因而，营改增小规模纳税人的认定标准为：应税服务的年应征增值税销售额未超过 500 万元（≤500 万元）的纳税人。

公司在 2013 年销售收入未达到 500 万元，在 2013 年 12 月-2014 年 11 月，公司连续 12 个月累计应税销售收入尚未达到 500 万元，2014 年 1 月-12 月公司实现应税销售额超过 500 万元。因此，公司在 2015 年 1 月知悉公司在 2014 年应税销售额超过 500 万元后即开始准备相关材料并向主管部门申请认定为一般纳税人。2015 年 3 月 31 日，公司取得税务机关核发的变更为一般纳税人的通知，并于 2015 年 4 月 1 日起正式以一般纳税人身份进行税务申报。

2、税收优惠

根据《财政部、国家税务总局关于增值税税控系统专用设备和技術维护费用抵减增值税税额有关政策的通知》(财税[2012]15 号)的规定，公司购买增值税税控系统专用设备增值税额可全额抵扣。

根据《财政部国家税务总局关于暂免征收部分小微企业增值税和营业税的通知》(财税[2013]52 号)的规定，公司在 2014 年 3 月和 4 月营业收入低于 3 万元，享受的增值税减免形成营业外收入。

五、公司的主要资产情况

货币单位：元

	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
--	-----------------	------------------	------------------

资 产	金 额	占 比	金 额	占 比	金 额	占 比
货币资金	16,000,534.24	38.73	1,229,854.41	13.83	504,483.81	12.37
应收账款	21,560,150.46	52.18	2,290,789.60	25.76		
预付款项	3,408,200.00	8.25	21,000.00	0.24		
其他应收款					2,000.00	0.05
其他流动资产	39,666.70	0.10	5,000,000.00	56.23	3,500,000.00	85.83
流动资产合计	41,008,551.40	99.26	8,541,644.01	96.06	4,006,483.81	98.25
固定资产	307,448.74	0.74	350,232.96	3.94	71,464.34	1.75
非流动资产合计	307,448.74	0.74	350,232.96	3.94	71,464.34	1.75
资产总计	41,316,000.14	100.00	8,891,876.97	100.00	4,077,948.15	100.00

（一）货币资金

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
库存现金		10,249.00	
银行存款	16,000,534.24	1,219,605.41	504,483.81
其他货币资金	-	-	-
合计	16,000,534.24	1,229,854.41	504,483.81

报告期内，公司的货币资金主要由公司银行存款构成。2015年6月30日，公司的货币资金余额较2014年12月31日大幅增长，主要原因为2015年5月，新增股东陈凤、德青投资、清科致达、清科致远和上海歆三合计向公司以货币方式投资3,000万元，使得公司在2015年6月30日的货币资金大幅增加，同时公司赎回银行理财产品也使得公司在2015年6月30日的货币资金大幅增加。

截止2015年6月30日，公司不存在因抵押、质押或冻结等对使用有限制，以及存放在境外且资金汇回受到限制的款项。

（二）应收账款

1、应收账款分类

货币单位：元

类别	2015年6月30日		
	金额	占总额比例 (%)	坏账准备 坏账准备计提比例 (%)

类别	2015年6月30日			
	金额	占总额比例 (%)	坏账准备	坏账准备计提比例 (%)
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款				
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	21,560,150.46	100		
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款				
合计	21,560,150.46	100		

(续上表)

类别	2014年12月31日			
	金额	占总额比例 (%)	坏账准备	坏账准备计提比例 (%)
单项金额重大并单独计提坏账准备的应收账款				
按信用风险特征组合计提坏账准备的应收账款	2,290,789.60	100		
单项金额不重大但单独计提坏账准备的应收账款				
合计	2,290,789.60	100		

2、账龄分析

货币单位：元

账龄	2015年6月30日		
	余额	坏账准备	计提比例 (%)
6个月以内	21,560,150.46		
合计	21,560,150.46		
账龄	2014年12月31日		
	余额	比例 (%)	计提比例 (%)
6个月以内	2,290,789.60		
合计	2,290,789.60		
账龄	2013年12月31日		
	余额	比例 (%)	计提比例 (%)

6 个月以内	-		
合计	-		

3、按欠款方归集的期末余额前五名的应收账款情况

(1) 2015 年 6 月 30 日应收账款前五名单位情况

货币单位：元

单位名称	与公司关系	金额	年限	占应收账款总额的比例
百度移信网络技术（北京）有限公司	客户、非关联方	15,986,768.35	6 个月以内	74.15%
完美世界(北京)数字科技有限公司	客户、非关联方	2,024,423.38	6 个月以内	9.39%
艾格拉斯科技（北京）有限公司	客户、非关联方	1,602,521.66	6 个月以内	7.43%
深圳市创想天空科技有限公司	客户、非关联方	730,568.01	6 个月以内	3.39%
北京世界星辉科技有限责任公司	客户、非关联方	502,040.64	6 个月以内	2.33%
合计		20,846,322.04		96.69%

(2) 2014 年 12 月 31 日应收账款前五名单位情况

货币单位：元

单位名称	与公司关系	金额	年限	占应收账款总额的比例
深圳市创想天空科技有限公司	客户、非关联方	1,048,273.57	6 个月以内	45.76%
广东凡跃计算机系统股份有限公司	客户、非关联方	630,000.00	6 个月以内	27.50%
北京世界星辉科技有限责任公司	客户、非关联方	450,788.84	6 个月以内	19.68%
百度移信网络技术（北京）有限公司	客户、非关联方	119,978.45	6 个月以内	5.24%
广州爱九游信息技术有限公司	客户、非关联方	13,669.60	6 个月以内	0.60%
合计		2,266,309.81		98.77%

2013 年 12 月 31 日，公司的应收账款余额为 0 元，主要是由于公司在 2013

年度只提供媒体、资讯相关的网络信息服务，且服务客户数量很少。公司网络信息服务收入的收入确认原则为公司在所提供的网络信息服务完成时确认收入，且 2013 年网络信息服务收入相关客户回款及时，因而公司在 2013 年的媒体、资讯相关的网络信息服务收入所形成的应收账款余额为 0 元。

2014 年，公司开始从事移动游戏分发业务。根据公司与游戏资源平台商签署的协议，公司与客户之间按月进行收入确认和结算，且鉴于公司所合作的客户均为国内大型游戏资源平台商和游戏开发商，因此公司的应收账款账期通常为 1-3 个月，自公司从事移动游戏分发业务以来未发生变化。

2014 年 12 月 31 日，公司的应收账款余额为 2,290,789.60 元，主要是 2014 年 10 月开始，公司与百度移信、星辉科技、和创想天旗下游戏资源商及游戏开发商等签订合作协议。根据公司与百度移信、星辉科技、和创想天空旗下游戏资源商商签署的合作协议，公司根据合作方提供的统计平台的数据为依据，在月末根据当月的实际充值额，扣除一定的通道费用，乘以相应的分成比例，暂估确认公司当月收入。在该合作协议下，公司的收入确认方式为根据月末以合作方提供的统计平台的查阅数据为准，在月末确认计提收入，按月进行结算。公司 2014 年度应收账款的大幅增加是因为公司开始提供移动游戏分发业务，而该业务模式和结算模式决定了公司的会产生相应的应收账款。

2015 年 6 月 30 日，公司的应收账款余额为 21,560,150.46 元，较 2014 年 12 月 31 日大幅增加，主要是由于公司与百度移信之间签署的合作协议，分成比例随着充值金额的多少逐级递增，因而为了提高公司的收入规模和经营业绩，公司加大了业务推广的投入，从而使得游戏玩家通过安趣渠道向百度游戏平台进行充值的金额大幅增加，公司在 2015 年 4 月、5 月、6 月的收入呈现快速大幅增长。在公司对百度移信收入大幅增长的情况下，公司所运营游戏的游戏开发商随着游戏充值金额的增加向公司分成的金额也会增加。此外，由于公司与游戏运营平台以及游戏开发商之间的结算模式，使得公司的应收账款会随着公司营业收入规模的增长同向变动，因而由于在 2015 年 4 月、5 月和 6 月，公司的营业收入规模大幅增长的趋势下，公司应收账款也呈现大规模增长。

公司的应收账款变动情况与公司的业务调整及公司的移动游戏分发业务的开展情况相一致，与公司的结算方式相一致，因而是合理的。

2015年6月30日和2014年12月31日，公司应收账款的前五大客户余额合计占公司当期应收账款总额的比例分别为96.69%和98.77%。公司的应收账款非常集中，主要有以下原因：

第一、由于公司所处行业的游戏运营平台主要为百度移信、星辉科技、和创想天旗下游戏资源商等，该行业的游戏资源方数量相对比较少，而且市场份额也相对比较集中；

第二、公司主要是为百度移信、星辉科技、和创想天旗下游戏资源商提供分发服务，所分发的游戏主要是所对应平台发布的游戏，游戏种类和数量非常庞大，而公司主要选择与经营较好、规模较大的游戏开发商进行合作，从而降低公司应收账款坏账风险。报告期内，公司主要与完美世界、艾格拉斯、黑桃互动、龙渊网络和广州果安等游戏开发商签署了百度单渠道的CPS推广协议。

2014年12月31日公司应收账款前五大客户中，广州爱九游信息技术有限公司为阿里巴巴旗下游戏运营平台；公司2014年为广东凡跃计算机系统股份有限公司提供网络信息服务。截至2015年6月30日，广东凡跃计算机系统股份有限公司在2014年期末形成630,000.00元应收账款，已经全额收回。

2015年6月30日公司应收账款前五大客户中，百度移信网络技术（北京）有限公司为百度旗下的游戏运营平台商；深圳市创想天空科技有限公司为itools游戏运营平台；北京世界星辉科技有限责任公司为360旗下游戏运营平台；公司与完美世界(北京)数字科技有限公司合作，为完美世界所开发的神魔大陆、暗黑黎明等游戏在百度旗下游戏平台进行推广，所实现的充值金额按照一定比例对公司进行分成，并由于受百度旗下游戏平台与其结算时间限制，公司在2015年6月30日形成对完美世界应收账款2,024,423.38元。公司与艾格拉斯科技(北京)有限公司合作，为艾格拉斯所开发的英雄战魂、格斗刀魂等游戏在百度旗下游戏平台进行推广，所实现的充值金额按照一定比例对公司进行分成，并由于受百度旗下游戏平台与其结算时间限制，公司在2015年6月30日形成对艾

格拉斯应收账款 1,602,521.66 元。

4、坏账准备计提情况

公司与同行业公司应收款项的坏账准备计提政策的对比情况如下：

账龄	光辉互动	超级玩家	本公司
3 个月以内	0%	0%	0%
3 个月-6 个月（含 6 个月）		3%	
6 个月-1 年以内（含 1 年）	5%		
1 至 2 年（含 2 年）	10%	5%	5%
2 至 3 年（含 3 年）	20%	30%	10%
3 至 4 年（含 4 年）	100%	50%	30%
4 至 5 年（含 5 年）		80%	50%
5 年以上		100%	100%

公司的 6 个月以内的应收账款坏账准备计提比例为 0%。公司应收账款的形成是由于与百度移信、星辉科技、和创想天旗下游戏资源商及其他游戏开发商之间的结算方式为按月结算，且公司的客户均为大客户，应收账款回收情况较好。截至 2015 年 9 月 15 日，公司应收账款的前五大客户中，百度移信网络技术（北京）有限公司、深圳市创想天空科技有限公司和北京世界星辉科技有限责任公司已支付截至 2015 年 6 月 30 日的所有应收账款款项；完美世界（北京）数字科技有限公司和艾格拉斯科技（北京）有限公司已支付截至 2015 年 6 月 30 日部分应收账款。截至 2015 年 9 月 15 日，公司截至 2015 年 6 月 30 日的应收账款已回收 18,695,010.39 元，回收比例达 89.68%。因此，根据公司的结算模式和应收账款的实际收款情况，公司的坏账准备计提政策比较谨慎。

（三）预付账款

1、预付账款账龄分析

货币单位：元

账龄	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
----	-----------------	------------------	------------------

	账面余额	比例(%)	账面余额	比例(%)	账面余额	比例(%)
1年以内	3,408,200.00	100	21,000.00	100		
1至2年						
2至3年						
3年以上						
合计	3,408,200.00	100	21,000.00	100		

2、按预付对象归集的期末余额前五名的预付款情况

(1) 2015年6月30日预付账款前五名单位情况

货币单位：元

序号	单位名称	款项性质	金额	占应付账款总额的比例
1	广州市新泛联数码科技有限公司	业务推广	3,100,000.00	90.96%
2	上饶市众乐网络科技有限公司	业务推广	300,000.00	8.80%
3	东方金城国际信用评估有限公司	中介机构费	5,000.00	0.15%
4	北京翰阁领行科技有限公司	中介机构费	3,200.00	0.09%
	合计		3,408,200.00	100.00%

(2) 2014年12月31日预付账款前五名单位情况

货币单位：元

序号	单位名称	款项性质	金额	占应付账款总额的比例
1	汉唐信通（北京）投资管理有限公司	中介机构费	21,000.00	100.00%
	合计		21,000.00	100.00%

2013年12月31日公司的预付账款金额为0.00元。2014年12月31日，公司的预付账款为21,000.00元，是由于公司向汉唐信通（北京）投资管理有限公司支付代办公司所需的经营许可证所形成的预付代办费用。

2015年6月30日，公司的预付账款为3,408,200.00元，较2014年12月31日大幅增加，主要是由于公司为了进一步进行业务推广，为了获取更多的游戏玩家资源，加大与广州市新泛联数码科技有限公司和上饶市众乐网络科技有限公司

限公司的合作，加深和绑定与供应商之间的合作关系，向广州市新泛联数码科技有限公司和上饶市众乐网络科技有限公司预付相关推广费用，使得公司 2015 年 6 月 30 日向广州市新泛联数码科技有限公司和上饶市众乐网络科技有限公司预付账款余额分别为 3,100,000.00 元和 300,000.00 元。

公司预付账款的增加主要也是公司在报告期内进行相应的业务调整所形成，在移动游戏分发业务的模式下，游戏玩家成为公司收入的重要来源，因而公司为了扩大销售规模，获取更多玩家资源，提高了业务推广的支出。

截至 2015 年 6 月 30 日，预付账款期末余额中无持有公司 5%（含 5%）以上表决权股份的股东单位及其他关联方款项。

（四）其他应收款

1、其他应收款分类

货币单位：元

类别	2015 年 6 月 30 日			
	金额	占总额比例 (%)	坏账准备	坏账准备计提比例 (%)
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款				
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款				
按账龄组合计提坏账准备的其他应收款				
单项金额不重大但单独计提坏账准备的其他应收款				
合计				

(续上表)

类别	2014 年 12 月 31 日			
	金额	占总额比例 (%)	坏账准备	坏账准备计提比例 (%)
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款				

类别	2014年12月31日			
	金额	占总额比例(%)	坏账准备	坏账准备计提比例(%)
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款				
按账龄组合计提坏账准备的其他应收款				
单项金额不重大但单独计提坏账准备的其他应收款				
合计				

(续上表)

类别	2013年12月31日			
	金额	占总额比例(%)	坏账准备	坏账准备计提比例(%)
单项金额重大并单独计提坏账准备的其他应收款				
按信用风险特征组合计提坏账准备的其他应收款	2,000.00	100		
按账龄组合计提坏账准备的其他应收款	2,000.00	100		
单项金额不重大但单独计提坏账准备的其他应收款				
合计	2,000.00	100		

组合中，按账龄分析法计提坏账准备的其他应收款：

账龄	2015年6月30日			2014年12月31日			2013年12月31日		
	其他应收款	坏账准备	计提比例	其他应收款	坏账准备	计提比例	其他应收款	坏账准备	计提比例
6个月以内							2,000.00		
合计							2,000.00		

2013年12月31日，公司的其他应收款金额为2,000.00元，主要是员工业务开展过程中发生的业务备用金。

2014年12月31日，和2015年6月30日，公司的其他应收款余额为0元。

（五）其他流动资产

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
预缴税费	4,250.01		
留抵税费	35,416.69		
银行理财产品		5,000,000.00	3,500,000.00
合计	39,666.70	5,000,000.00	3,500,000.00

2013年12月31日，公司的其他流动资产为3,500,000.00元，主要是由于公司委托北京辉天盛世科技有限公司在2013年12月19日至2014年2月12日期间无偿投资理财，并为其购买招商银行理财产品鼎鼎成金3,500,000.00元。截至2014年2月12日，北京辉天盛世科技有限公司已经将相关理财产品赎回并将相应款项及其所产生的收益偿还给公司。

2014年12月31日，公司的其他流动资产为5,000,000.00元，主要是由于公司购买银行理财产品，在期末仍有5,000,000.00元银行理财产品余额尚未赎回。

公司在日常经营管理过程中形成了一定的闲置货币资金。公司为了提高资金的使用效率，保障公司和股东的利益，公司对闲置货币资金进行管理，购买银行理财产品，提高公司存放于银行的货币资金利息收入。同时，公司充分考虑到对外投资的风险等因素，选择购买流动性较高、保本型的银行理财产品。因此，公司对日常经营过程中形成的限制货币资金进行管理，购买银行理财产品具有必要性。

在股份公司设立前，公司未制定相应的对外投资管理制度和资金管理制度，因而对于公司购买银行理财产品事项由公司执行董事或董事长进行决策。

公司在股份公司成立后，公司制定了《对外投资管理制度》和《资金管理制度》。根据公司《对外投资管理制度》和《资金管理制度》的规定，公司的对外投资审批程序如下：

第九条 公司对外投资的审批权限如下：

(一) 公司股东大会对外投资的权限为:

1.交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 50%以上,该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的,以较高者作为计算数据;

2.交易标的(如股权)在最近一个会计年度相关的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入的 50%以上,且绝对金额超过人民币 3000 万元;

3.交易标的(如股权)在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 50%以上,且绝对金额超过人民币 300 万元;

4.交易的成交金额(含承担债务和费用)占公司最近一期经审计净资产的 50%以上,且绝对金额超过人民币 3000 万元;

5.交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 50%以上,且绝对金额超过人民币 300 万元。

上述指标计算中涉及的数据如为负值,取其绝对值计算。

(二) 股东大会授权董事会对外投资的权限为:

1.交易涉及的资产总额占公司最近一期经审计总资产的 10%以上,该交易涉及的资产总额同时存在账面值和评估值的,以较高者作为计算数据;

2.交易标的(如股权)在最近一个会计年度相关的营业收入占公司最近一个会计年度经审计营业收入的 10%以上,且绝对金额超过 500 万元人民币;

3.交易标的(如股权)在最近一个会计年度相关的净利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上,且绝对金额超过 100 万元人民币;

4.交易的成交金额(含承担债务和费用)占公司最近一期经审计净资产的 10%以上,且绝对金额超过 500 万元人民币;

5.交易产生的利润占公司最近一个会计年度经审计净利润的 10%以上,且绝对金额超过 100 万元人民币。

上述指标计算中涉及的数据如为负值,取其绝对值计算。

(三) 公司投资事项未达到本款所述标准的, 由董事会授权总经理办理。

第十条 公司进行委托理财、证券投资、风险投资等投资事项的, 应当按照有关规定制定严格的决策程序、报告制度和监控措施, 并根据公司的风险承受能力, 限定公司的委托理财或衍生产品投资规模。

公司进行前款所述投资事项应由公司董事会或股东大会审议批准, 不得将相关审批权授予公司董事个人或经营管理层行使。

对于公司在股份公司成立后购买银行理财产品等对外投资行为, 公司董事、监事及高级管理人员将严格遵守《对外投资管理制度》和《资金管理制度》的相关规定, 规范公司的日常资金管理, 在未来的对外投资实践中履行相应的决策程序。

截至 2015 年 6 月 30 日, 公司已经赎回银行理财产品, 银行理财产品余额为 0 元, 从而公司的其他流动资产主要由预缴税费和留抵税费构成。

2015 年 6 月 30 日, 公司的其他流动资产中的预缴税费和留抵税费的形成原因如下:

由于游戏资源平台与公司之间的收入确认时点与报告期截止日之间存在一定的时差, 从而为了按照权责发生制对公司在报告期内的营业收入进行确认, 公司对于报告期内尚未收到客户收入确认单的期间和金额进行暂估确认。具体原因详见本公开转让说明书“第四节 公司财务”之“四、报告期利润形成的有关情况”之“(一) 收入、成本具体确认方法”。公司在 5 月暂估确认收入部分相应重复计提和缴纳了因暂估引起的增值税及城市维护建设费、教育费附加等, 计提和缴纳的城市维护建设费和教育费附加形成预缴税费。同时, 由于公司在 2015 年 6 月的采购金额增加, 使得当月进项税额大于销项税额形成留抵税费。

(六) 固定资产

货币单位: 元

项目	2014 年 12 月 31 日	本期增加	本期减少	2015 年 6 月 30 日

项目	2014年 12月31日	本期增加	本期减少	2015年 6月30日
一、原价合计	465,818.00	32,796.00		498,614.00
其中：办公设备		32,796.00		32,796.00
电子设备	465,818.00			465,818.00
二、累计折旧合计	115,585.04	75,580.22		191,165.26
其中：办公设备		12,699.66		12,699.66
电子设备	115,585.04	62,880.56		178,465.60
四、减值准备合计				
其中：办公设备				
电子设备				
五、固定资产账面价值合计	350,232.96			307,448.74
其中：办公设备				20,096.34
电子设备	350,232.96			287,352.40

(续上表)

项目	2013年 12月31日	本期增加	本期减少	2014年 12月31日
一、原价合计	115,739.00	350,079.00		465,818.00
其中：办公设备				
电子设备	115,739.00	350,079.00		465,818.00
二、累计折旧合计	44,274.66	71,310.38		115,585.04
其中：办公设备				
电子设备	44,274.66	71,310.38		115,585.04
四、减值准备合计				
其中：办公设备				
电子设备				
五、固定资产账面价值合计	71,464.34			350,232.96
其中：办公设备				
电子设备	71,464.34			350,232.96

(续上表)

项目	2012年 12月31日	本期增加	本期减少	2013年 12月31日
一、原价合计	50,159.00	65,580.00		115,739.00
其中：办公设备				
电子设备	50,159.00	65,580.00		115,739.00
二、累计折旧合计	31,767.36	12,507.30		44,274.66
其中：办公设备				
电子设备	31,767.36	12,507.30		44,274.66
四、减值准备合计				
其中：办公设备				
电子设备				
五、固定资产账面价值合计	18,391.64			71,464.34
其中：办公设备				
电子设备	18,391.64			71,464.34

注：1、公司的固定资产主要为购置的电子设备和办公设备，公司报告期内无闲置的固定资产；

2、截至2015年6月30日，对固定资产期末价值逐项进行检查，不存在可能发生减值的迹象，故未计提减值准备；

3、2013年度计提折旧额12,507.30元，2014年度计提折旧额71,310.38元，2015年1-6月计提折旧额75,580.22元。

4、期末无通过经营租赁租出的固定资产；

5、期末无用于抵押等权利受限制的固定资产。

六、公司重大债务情况

货币单位：元

负 债	2015年6月30日		2014年12月31日		2013年12月31日	
	金额	占比	金额	占比	金额	占比
应付账款	1,071,717.13	72.96%	674,287.62	66.46%	1,130,000.00	91.40%
应付职工薪酬	240,720.40	16.39%	233,836.90	23.05%	95,816.34	7.75%
应交税费	22,907.54	1.56%	93,508.49	9.22%	9,814.70	0.79%
其他应付款	133,505.09	9.09%	12,980.07	1.28%	710.94	0.06%
流动负债合计	1,468,850.16	100.00%	1,014,613.08	100.00%	1,236,341.98	100.00%
非流动负债合计						
负债合计	1,468,850.16	100.00%	1,014,613.08	100.00%	1,236,341.98	100.00%

（一）应付账款

公司应付账款账龄结构如下：

货币单位：元

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
应付账款	1,071,717.13	674,287.62	1,130,000.00
其中：1年以内（含1年）	1,071,717.13	674,287.62	1,130,000.00
1-2年（含2年）			

报告期内，公司的应付账款不存在较大波动。公司的应付账款主要是公司对外购买相关服务和产品所形成，且公司的应付账款均为1年以内的应付账款。

截至2015年6月30日，公司的应付账款为应付上饶市联智网络服务有限公司的业务推广费用1,071,717.13元。

截至2014年12月31日，公司的应付账款为百度时代网络技术（北京）有限公司为公司提供移动游戏分发业务相关的网站和通道等技术服务支持费用，公司产生应付账款674,287.62元。

截至2013年12月31日，公司的应付账款为公司向北京兔玩在线科技有限公司、北京国信比林通信技术有限公司采购与公司网站维护及运营有关的服务费，向北京盛世辉天科技有限公司发生的办公及管理费。

报告期内，公司应付账款前五大情况如下表所示：

2015年6月30日				
单位名称	与公司关系	金额	年限	占应收账款总额的比例
上饶市联智网络服务有限公司	服务提供者、非关联方	1,071,717.13	1年以内	100%
合计		1,071,717.13		100%
2014年12月31日				
单位名称	与公司关系	金额	年限	占应收账款总额的比例

百度时代网络技术(北京)有限公司	服务提供者、非关联方	674,287.62	1年以内	100%
合计		674,287.62		100%
2013年12月31日				
单位名称	与公司关系	金额	年限	占应收账款总额的比例
北京兔玩在线科技有限公司	服务提供者、非关联方	1,000,000.00	1年以内	88.50%
北京盛世辉天科技有限公司	服务提供者、关联方	83,500.00	1年以内	7.39%
北京国信比林通信技术有限公司	服务提供者、非关联方	46,500.00	1年以内	4.12%
合计		1,130,000.00		100%

(二) 应付职工薪酬

1、应付职工薪酬列示

公司应付职工薪酬按类别列示：

货币单位：元

项目	2012年 12月31日	本期增加	本期支付	2013年 12月31日
短期薪酬	6,075.36	364,110.11	274,369.13	95,816.34
离职后福利-设定提存计划		17,737.28	17,737.28	
合计	6,075.36	381,847.39	292,106.41	95,816.34
项目	2013年 12月31日	本期增加	本期支付	2014年 12月31日
短期薪酬	95,816.34	2,811,594.71	2,673,574.15	233,836.90
离职后福利-设定提存计划		83,982.84	83,982.84	
合计	95,816.34	2,895,577.55	2,757,556.99	233,836.90
项目	2014年 12月31日	本期增加	本期支付	2015年 6月30日
短期薪酬	233,836.90	1,714,150.86	1,707,267.36	240,720.40

项目	2012年 12月31日	本期增加	本期支付	2013年 12月31日
离职后福利-设定提存计划		69,351.06	69,351.06	
合计	233,836.90	1,783,501.92	1,776,618.42	240,720.40

截至2015年6月30日，公司应付职工薪酬中无拖欠性质款项。工资（含奖金、津贴和补贴）期末余额主要系公司当月计提下月发放的工资及根据公司考核制度计算预提的各项奖金。

2014年12月31日，公司应付职工薪酬余额较2013年较大幅度增长，主要是由于公司在2014年对公司业务进行调整，在人员规模上较大幅度增长，从而使得公司月末计提下月发放的工资较大幅度增长。

2、短期薪酬

项目	2012年 12月31日	本期增加	本期减少	2013年 12月31日
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	6,075.36	347,547.21	257,806.23	95,816.34
(2) 职工福利费				
(3) 社会保险费		14,554.90	14,554.90	
其中：医疗保险费		12,880.40	12,880.40	
工伤保险费		644.19	644.19	
生育保险费		1,030.31	1,030.31	
(4) 住房公积金		2,008.00	2,008.00	
(5) 工会经费和职工教育经费				
(6) 短期带薪缺勤				
(7) 短期利润分享计划				
合计	6,075.36	364,110.11	274,369.13	95,816.34
项目	2013年 12月31日	本期增加	本期减少	2014年 12月31日
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	95,816.34	2,653,664.72	2,515,644.16	233,836.90
(2) 职工福利费		18,769.50	18,769.50	
(3) 社会保险费		67,372.49	67,372.49	
其中：医疗保险费		59,696.53	59,696.53	
工伤保险费		2,952.30	2,952.30	

生育保险费		4,723.66	4,723.66	
(4) 住房公积金		71,788.00	71,788.00	
(5) 工会经费和职工教育经费				
(6) 短期带薪缺勤				
(7) 短期利润分享计划				
合计	95,816.34	2,811,594.71	2,673,574.15	233,836.90
项目	2014年 12月31日	本期增加	本期减少	2015年 6月30日
(1) 工资、奖金、津贴和补贴	233,836.90	1,610,238.37	1,603,354.87	240,720.40
(2) 职工福利费		5714.50	5714.50	
(3) 社会保险费		55,941.99	55,941.99	
其中：医疗保险费		49,570.20	49,570.20	
工伤保险费		2,450.58	2,450.58	
生育保险费		3,921.21	3,921.21	
(4) 住房公积金		42,256.00	42,256.00	
(5) 工会经费和职工教育经费				
(6) 短期带薪缺勤				
(7) 短期利润分享计划				
合计	233,836.90	1,714,150.86	1,707,267.36	240,720.40

(三) 应交税费

货币单位：元

项目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
增值税		66,764.00	
个人所得税	22,907.54	21,400.21	9,814.70
城市维护建设税		3,117.50	
教育费附加		1,336.07	
地方教育费附加		890.71	
合计	22,907.54	93,508.49	9,814.70

2013年12月31日和2015年6月30日，公司的应交税费主要由公司代扣代缴的应付的个人所得税构成。2014年12月31日，公司的应交增值税为66,764.00元，从而因为该项增值税导致公司本期末产生应交城市维护建设税、教育费附加和地方教育费附加。公司在2014年12月31日的应交增值税主要是

2014 年年末确认收入金额 2,281,654.39 元，从而计提应交增值税 66,764.00 元。

（四）其他应付款

1、按款项性质列示其他应付款

货币单位：元

项目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
社会保险 (个人部分)	6,277.09	5,752.07	710.94
住房公积金 (个人部分)	7,228.00	7,228.00	-
房租	120,000.00	-	-
合 计	133,505.09	12,980.07	710.94

报告期内，公司的其他应付款主要是由于公司按月计提工资时同时计提的应当由个人缴纳的社会保险和住房公积金部分。2015 年 6 月 30 日，公司的其他应付款较 2014 年 12 月 31 日大幅增加，主要是由于公司 2015 年 1-6 月租赁现有办公用房，导致公司应付的房租增加了 12 万元所致。

报告期各期末其他应付款中公司不存在应付持本公司 5%以上（含 5%）表决权股份的股东单位款项情况。

七、股东权益情况

（一）公司所有者权益整体情况

货币单位：元

项 目	2015 年 6 月 30 日	2014 年 12 月 31 日	2013 年 12 月 31 日
实收资本（或股本）	12,500,000.00	10,000,000.00	3,000,000.00
资本公积	27,500,000.00		
专项储备			
盈余公积			
未分配利润	-152,850.02	-2,122,736.11	-158,393.83
外币报表折算差额			

所有者权益合计	39,847,149.98	7,877,263.89	2,841,606.17
---------	---------------	--------------	--------------

截至 2013 年 12 月 31 日，公司的注册资本为 3,000,000.00 元人民币，累计未分配利润-158,393.83 元，所有者权益合计为 2,841,606.17 元。

截至 2014 年 12 月 31 日，公司注册资本从 3,000,000.00 元增至 10,000,000.00 元，当年实现净利润-1,964,342.28，导致公司的累计未分配利润为-2,122,736.11 元，所有者权益变更为 7,877,263.89 元。

截至 2015 年 6 月 30 日，公司的所有者权益大幅增长，主要是由于公司在 2015 年 5 月进行增资 30,000,000.00 元引起。

公司的实收资本（或股本）变动情况详见本公开转让说明书之“第一节 基本情况”之“三、公司股权结构及股东情况”之“（五）股本的形成及其变化和重大资产重组情况”。

（二）资本公积

项目	2014.12.31	本期增加	本期减少	2015.06.30
溢价形成资本公积		27,500,000.00		27,500,000.00
合计		27,500,000.00		27,500,000.00

资本公积变动说明：

2015 年 5 月 12 日，安趣有限召开股东会，审议通过了公司注册资本增加到 1250 万元，其中新增股东陈凤出资 1000.00 万元，认缴注册资本 83.33 万元，剩余 916.67 万元计入资本公积；北京清科致达投资管理中心（有限合伙）出资 700.00 万元，认缴注册资本 58.34 万元，剩余 641.66 万元计入资本公积；深圳市德青投资有限公司出资 300.00 万元，认缴注册资本 25.00 万元，剩余 275.00 万元计入资本公积；上海歆三创业投资管理中心（有限合伙）出资 1,000.00 万元，认缴资本 83.33 万元，剩余 916.67 万元计入资本公积。截止 2015 年 6 月 30 日，公司溢价形成的资本公积为 2,750.00 万元。

（三）未分配利润

项 目	2015年6月30日	2014年12月31日	2013年12月31日
调整前上期末未分配利润	-2,122,736.11	-158,393.83	-1,055,043.14
调整年初未分配利润合计数 (调增+, 调减-)			
调整后年初未分配利润	-2,122,736.11	-158,393.83	-1,055,043.14
加: 本期归属于母公司所有者的净利润	1,969,886.09	-1,964,342.28	896,649.31
减: 提取法定盈余公积			
提取任意盈余公积			
提取一般风险准备			
应付普通股股利			
转作股本的普通股股利			
期末未分配利润	-152,850.02	-2,122,736.11	-158,393.83

八、关联方关系及关联交易

（一）关联方的认定标准

根据《公司法》和《企业会计准则第36号-关联方披露》，公司关联方认定标准以是否存在控制、共同控制或重大影响为前提条件，并遵循实质重于形式的原则，即判断一方有权决定一个企业的财务和经营政策，并能据以从该企业的经营活动中获取利益，及按照合同约定对某项经济活动所共有的控制，仅在与该项经济活动相关的重要财务和生产经营决策需要分享控制权的投资方一致同意时存在，或对一个企业的财务和经营决策有参与决策的权力，但并不能够控制或者与其他方一起共同控制这些政策的制定，以及具有可能导致公司利益转移的其他关系的法人和自然人，均构成关联方。关联方包括关联法人和关联自然人。

（二）公司主要关联方

1、关联法人

关联方	与公司的关联关系
1、持股 5%以上股东	
上海歆三创业投资管理中心（有限合伙）	歆三创业持有公司 6.67%的股份
北京清科致达投资管理中心（有限合伙）	北京清科致达投资管理中心（有限合伙）持有公司 4.66%的股份；北京清科致远投资管理中心（有限合伙）持有公司 2.4%的股份，且清科致达与清科致远同受北京清科投资管理有限公司控制
北京清科致远投资管理中心（有限合伙）	
2、公司实际控制人控制或能够产生重大影响其他企业	
福建首游网络科技有限公司	公司实际控制人孙祖德在 2014 年 4 月 14 日前持有其 51%的股份
北京甜糯米科技有限公司	2015 年 7 月 20 日前，公司实际控制人孙祖德曾持有甜糯米 40%股权
北京易百迅电子商务有限公司	2015 年 7 月 16 日前，公司实际控制人曾持有其 20%股权
3、控股公司和参股公司	
无	
4、其他关联企业	
北京盛世辉天科技有限公司	截至 2014 年 12 月 31 日，刘莉为该公司实际控制人
芜湖辉天盛世网络科技有限公司	公司 2013 年 1-9 月执行董事何宏辉控制的企业，现为完美世界全资子公司
北京辉天盛世科技有限公司	公司 2013 年 1-9 月控股股东
福建省诚业投资有限公司	公司股东陈凤直接持股 99%
福州中驰投资有限公司	公司股东陈凤直接持股 99%
长乐申远投资有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业
长乐中升投资有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业
福建申远新材料有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业
长乐航翔房地产有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业
长乐恒翔房地产开发有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业
申远置业（福建）有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业
中泽置业（福建）有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业
长乐申远实业发展有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业

米林丰泽投资管理有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业
福建兴航房地产有限公司	公司股东陈凤间接控制的企业
深圳市德迅投资有限公司	直接持股99.00%，担任执行董事、总经理
深圳德青投资有限公司	公司的股东曾李青持有公司 5.60%的股份，且为深圳德青投资有限公司的实际控制人，深圳德青投资有限公司持有公司 2.00%的股份
深圳盛游网络科技有限公司	曾李青直接持股 38.25%，担任总经理
深圳淘乐网络科技有限公司	曾李青直接持股43.62%，担任董事长
北京芝兰玉树科技有限公司	曾李青直接持股 12.11%，担任董事
深圳市游龙互动科技开发有限责任公司	曾李青直接持股32.00%，担任董事
武汉清风得意网络科技有限公司	曾李青直接持股5%，担任董事
成都市幻多奇软件有限公司	曾李青直接持股47.20%，担任监事
深圳市葡萄信息技术有限公司	曾李青直接持股35.00%，担任董事长
深圳市金斧子网络科技有限公司	曾李青直接持股23.24%
武汉悦然心动网络科技有限公司	曾李青直接持股 21.69%
成都艾塔科技有限公司	曾李青直接持股24%，担任董事
南京图观网络科技有限公司	曾李青直接持股34.75%
上海慕讯网络科技有限公司	曾李青直接持股 10.77%，担任董事长
上海淘米网络科技有限公司	曾李青直接持股30.00%，担任董事长
深圳市房多多网络科技有限公司	曾李青直接持股9.00%，担任董事
上海沙舟信息科技有限公司	曾李青直接持股20.00%，担任董事
广州创游信息科技有限公司	曾李青直接持股 10.11%，担任董事长
深圳市吉屋网络技术有限公司	德青投资持股 16.75%
广州润青信息技术有限公司	曾李青直接持股20.10%
武汉无线橄榄科技有限公司	曾李青直接持股24%
广州筷子信息科技有限公司	曾李青直接持股20.00%，担任董事
深圳蘑王信息技术有限公司	曾李青直接持股5.00%，担任董事
苏州灵石网络科技有限公司	曾李青直接持股 20%，担任董事
北京怦然心动科技有限公司	曾李青直接持股 25%，担任董事
深圳市乐微客科技有限公司	曾李青直接持股20.00%，担任董事
北京趣乐科技有限公司	曾李青直接持股 20.00%，担任董事
深圳吉铺电子商务有限公司	曾李青直接持股20.00%，担任董事
深圳市五一贷金融服务有限公司	曾李青直接持股10.00%，担任董事
长沙糖果网络科技有限公司	曾李青直接持股 30.00%

武汉汉玩互动科技有限公司	曾李青直接持股30.00%
深圳市游视秀科技有限公司	曾李青直接持股26.25%，担任董事
上海途顺网络科技有限公司	曾李青直接持股20.00%
深圳市星辰时代科技有限公司	曾李青直接持股 25.5%
上海雷刃网络科技有限公司	曾李青通过德青投资持股30.00%，担任董事
深圳市英威诺科技有限公司	曾李青直接持股 9.15%，担任董事
北京有爱互娱科技有限公司	曾李青通过德迅投资持股15.00%，担任董事
北京火焰网络科技有限公司	曾李青通过德迅投资持股35.00%
成都云创新科技有限公司	曾李青通过德迅投资持股28.00%
深圳多米儿童科技有限公司	曾李青通过德迅投资持股30.00%，担任董事长
北京指上缤纷科技有限公司	曾李青通过德迅投资持股10.01%，担任董事
北京太能沃可网络科技有限公司	曾李青通过德迅投资持股18.95%，担任董事
成都艺趣科技有限公司	曾李青通过德迅投资持股12.50%，担任董事
深圳市志展云图信息科技有限公司	曾李青通过德迅投资持有11.25%，担任董事
深圳市齐牛互联网金融服务有限公司	曾李青通过德青投资持股 18.09%，担任董事
深圳市云高信息技术控股有限公司	曾李青通过德迅投资持股 16.50%，担任董事
深圳市云高信息技术股份有限公司	曾李青担任董事
深圳市游龙天成互动娱乐科技有限公司	曾李青通过德青投资持股 25%担任董事
深圳市云领天下科技有限公司	曾李青通过德青投资持股 20%
深圳市海数互联科技有限公司	曾李青通过德青投资持股 20%，担任董事
深圳市感听医疗科技有限公司	曾李青通过德青投资持股 20%，担任董事
吉屋科技（深圳）有限公司	曾李青担任董事
北京坤朋无限科技有限公司	曾李青持股 20%
珠海市明峰有限公司	曾李青持股 30%
上海游悦网络科技有限公司	曾李青通过德青投资持股 20%
北京奇果网络科技有限公司	曾李青通过德青投资持股 20%
北京无忧互通科技股份有限公司	曾李青持股 10%，担任董事
深圳市喂车科技有限公司	曾李青持股 15%，担任董事
深圳网脊科技开发有限公司	曾李青通过德迅投资持股 9%，担任董事
深圳乐奇游电子商务有限公司	曾李青通过德迅投资持股 10%，担任董事
北京双髻鲨科技有限公司	曾李青通过德青投资持股 15%，担任董事
深圳单飞企鹅科技有限公司	曾李青通过德青投资持股 12%，担任董事
成都回响科技有限公司	曾李青通过德青投资持股 19.5%，担任董事
深圳市积木国际旅行社有限公司	曾李青通过德青投资持股 15%，担任董事

成都微娱软件开发有限公司	曾李青通过德青投资持股 20%，担任董事
深圳市久久乐网络科技有限公司	曾李青持股 45%，担任董事长
深圳市盖亚信息技术有限公司	曾李青持股 5%，通过德迅投资持股 42%
深圳市安奇克拉投资有限公司	曾李青持股 15.3456%，担任董事
深圳市禅游科技股份有限公司	曾李青通过深圳市德常青科技有限公司持股 20%，担任董事
深圳市德常青科技有限公司	曾李青持股 99%，担任执行董事
厦门市建筑科学研究院集团股份有限公司	刘洋担任独立董事
成谦声汇控股有限公司	刘洋担任独立董事
福建省福能武夷投资管理有限公司	刘洋担任总经理
福建省福能股权投资管理有限公司	刘洋担任董事、总经理
三峡福能（平潭）股权投资基金管理有限公司	刘洋担任董事
北京芝兰玉树科技股份有限公司	刘洋担任董事
漳州兴证片仔癀股权投资管理有限公司	刘洋担任董事

2、关联自然人

(1) 直接或间接持有上市公司 5% 以上股份的自然人：孙祖德、郭云鹰、刘莉、曾李青、陈凤；

(2) 公司董事：孙祖德、郭云鹰、刘洋、曾李青、熊进；

(3) 公司监事：姜峰、董益云、陈正伟；

(4) 公司高级管理人员：孙祖德、李梅；

(5) 其他人员：何宏辉为公司 2013 年 1-9 月执行董事、贺芳为 2013 年 1-11 月公司持股超过 5% 股权的股东，王雪为公司变更为股份公司之前的监事。

另外，关联自然人还包括公司以上人员的关系密切的家庭成员。公司董事、监事、高级管理人员情况详见本公开转让说明书“第一节 基本情况”之“五、董事、监事、高级管理人员基本情况”。

(三) 关联交易情况

报告期内，本公司的经常性关联交易主要是公司在 2013 年与执行董事何宏

辉控制的其他企业发生的提供网络信息服务和技术服务的采购。除了以上经常性关联交易以外，公司与关联方之间发生的都是偶发性关联交易。

报告期内公司关联交易具体情况如下：

1、经常性关联交易

(1) 提供网络信息服务

货币单位：元

客户名称	2015年1-6月发生额	2014年发生额	2013年发生额
芜湖辉天盛世网络科技有限公司	-	-	3,203,883.51

公司在2013年运营安趣网站，提供网络信息服务。根据公司与芜湖辉天盛世网络科技有限公司签署的协议，公司将网站的全部媒体资源全部转让给芜湖辉天盛世网络科技有限公司，公司在2013年期间实现收入3,203,883.51元。在2013年，公司实际控制人变更前，由于公司未设立相应的销售部门，且没有专门的销售人员，为了减少公司在销售方面的运营成本，因此将网站形成的媒体资源整体转让给关联方芜湖辉天盛世网络科技有限公司，该项关联交易具有必要性。公司与芜湖辉天之间的该关联交易价格根据双方协商确定，无可比市场价格，且已经公司第一届董事会第二次会议及2015年第一次临时股东大会补充审议确认，并认可了公司报告期内的该项关联交易金额。公司实际控制人发生变更后，芜湖辉天不再是公司的关联方，公司与芜湖辉天在2014年、2015年1-6月均不再发生任何关联交易，未来也不会持续。

(2) 采购技术服务

货币单位：元

客户名称	2015年1-6月发生额	2014年发生额	2013年发生额
芜湖辉天盛世网络科技有限公司	-	-	150,000.00

公司			
----	--	--	--

公司在 2013 年向 2013 年 1-9 月的关联方芜湖辉天盛世网络科技有限公司采购技术服务支出 150,000.00 元，主要由芜湖辉天盛世网络科技有限公司人员为公司提供相关网站运营测试、后台支撑维护等服务。由于芜湖辉天盛世网络科技有限公司运营电玩巴士网站，在网站运营及后台维护方面具有丰富的经验和成熟的技术，而公司在 2013 年规模较小，员工数量较少，在网站运营和后台维护过程中会偶尔面临部分无法解决的技术问题，因此公司向芜湖辉天采购“网站运营测试、后台支撑维护”等服务具有必要性。公司与芜湖辉天之间的该关联交易价格根据双方协商确定，无可比市场价格，且已经公司第一届董事会第二次会议及 2015 年第一次临时股东大会补充审议确认，并认可了公司报告期内的该项关联交易金额。公司实际控制人发生变更后，芜湖辉天不再是公司的关联方，公司与芜湖辉天在 2014 年、2015 年 1-6 月均不再发生任何关联交易，未来也不会持续。

(3) 办公及管理费用分摊

货币单位：元

客户名称	2015 年 1-6 月发生额	2014 年发生额	2013 年发生额
北京盛世辉天科技有限公司	-	-	83,500.00

2013 年，公司员工与公司控股股东北京盛世辉天科技有限公司合署办公，因此对于办公和管理相关费用按照使用情况进行分摊形成。由于在 2013 年实际控制人发生变更前，公司的规模较小，员工数量也比较小，公司为了节约运营成本与当时的控股股东北京盛世辉天科技有限公司合署办公，并与北京辉天盛世科技有限公司按照实际使用情况分摊办公和管理相关费用，具有必要性。公司与北京辉天盛世科技有限公司之间的关联交易价格根据双方协商确定，无可比市场价格，且已经公司第一届董事会第二次会议及 2015 年第一次临时股东大会补充审议确认，并认可了公司报告期内的该项关联交易金额。公司实际控制人发生变更后，北京盛世辉天科技有限公司不再是公司的关联方，公司与北京

盛世辉天科技有限公司在 2014 年、2015 年 1-6 月均不再发生任何关联交易，未来也不会持续。

2、偶发性关联交易

(1) 关联方资金拆借

货币单位：元

项目	期初	累计借款额	累计还款额	余额
辉天盛世	1,200,000.00	700,000.00	1,900,000.00	0.00
芜湖辉天	500,000.00	2,000,000.00	2,500,000.00	0.00

辉天盛世在 2013 年向公司累计借款 700,000.00 元，累计还款 1,900,000.00 元，截至 2013 年 12 月 31 日，公司与辉天盛世之间的借款余额为 0。

芜湖辉天在 2013 年向公司累计借款 2,000,000.00 元，累计还款 2,500,000.00 元，截至 2013 年 12 月 31 日，公司与芜湖辉天之间的借款余额为 0。

以上关联交易为公司关联方因临时资金需求向公司借款产生。公司关联方向公司借款构成对公司资金占用。该项关联交易不具有必要性，但公司已于 2013 年 12 月 31 日前偿还了所有借款。同时，公司在 2013 年发生的所有关联方资金拆借均为无息拆借，不产生任何利息收入，对公司的经营业绩不构成任何影响，未对公司的业务开展和经营状况产生不利影响。2013 年公司实际控制人发生变更后，辉天盛世和芜湖辉天不再是公司的关联方，2014 年和 2015 年 1-6 月，公司与关联方之间未发生任何非经营性业务借款，该项关联交易不具有持续性。

截至 2014 年 12 月 31 日和 2015 年 6 月 30 日，公司与关联方之间的资金拆借余额为 0。

(2) 委托理财

公司与北京辉天盛世科技有限公司签订协议，委托北京辉天盛世科技有限公司在 2013 年 12 月 19 日至 2014 年 2 月 12 日期间无偿投资理财，并为其购买

招商银行理财产品鼎鼎成金 3,500,000.00 元。由于公司在 2013 年末尚未开立银行理财产品专户，但为了对公司的闲置资金进行管理，提高资金的使用效率，保障股东的权益，因而委托北京辉天盛世科技有限公司购买银行理财产品，因而具有必要性。同时，公司委托北京辉天盛世科技有限公司购买银行理财产品，不支付任何对价，相应的理财产品产生的利息收益全部归公司所有，未损害公司及其股东的利益，且已经公司第一届董事会第二次会议及 2015 年第一次临时股东大会补充审议确认，关联交易价格公允。截至 2014 年 2 月 12 日，北京辉天盛世科技有限公司已经将相关理财产品赎回并将相应款项及其所产生的收益偿还给公司。公司委托理财产生的利息收益为 27,213.69 元。公司在 2014 年开立了银行理财产品专户，自主购买银行理财产品，自 2014 年 2 月结束后不再委托关联方购买银行理财产品，该项关联交易不具有持续性。

(3) 业务备用金

货币单位：元

客户名称	2015 年 1-6 月发生额	2014 年发生额	2013 年发生额
董益云	85,100.00	-	-
熊进	800,000.00	300,000.00	-

公司在 2015 年 1-6 月，公司监事董益云由于开展公司业务，提前支取公司业务备用金，发生 85,100.00 元。2015 年 1-6 月和 2014 年，公司董事熊进由于开展公司业务，提前支取公司业务备用金，累计发生额分别为 800,000.00 元和 300,000.00 元。截至及 2014 年 12 月 31 日和 2015 年 6 月 30 日，公司对熊进的其他应收款余额为 0.00 元。公司员工向公司提前支取的业务备用金，是为了在日常经营过程中保障公司业务的顺利开展，提高公司业务开展过程中的效率而发生，因而该关联交易具有必要性。同时，公司提前支付业务备用金给员工，员工根据实际发生金额向公司实报实销，关联交易不产生任何对价，关联交易价格公允。公司支付给员工业务备用金，将根据公司业务开展过程中的实际情况发生。

3、关键管理人员薪酬

货币单位：元

项目	2015年1-6月发生额	2014年发生额	2013年发生额
关键管理人员薪酬	443,396.56	870,760.93	48,172.41

4、关联交易决策执行情况

公司与上述关联方之间发生的关联交易均为公司在 2013 年与公司的原控股股东、执行董事等所控制的其他企业之间发生的关联交易。2014 年、2015 年 1-6 月，公司未发生除业务备用金以外的其他任何经常性关联交易和偶发性关联交易。

公司在报告期内的关联交易在发生之前未履行相应的决策程序。股份公司成立后，公司制定了《关联交易管理办法》，具体规定了关联交易的审批程序，公司第一届董事会第二次会议及 2015 年第一次临时股东大会对报告期内的关联交易事项进行补充审议确认。公司管理层承诺将严格遵守《关联交易决策制度》的规定，规范公司的日常资金管理，在未来的关联交易实践中履行合法审批程序。

根据公司制定的《关联交易管理办法》，公司的关联交易决策权限、决策程序、定价机制为：

（1）决策权限及程序

公司关联交易的决策权限及程序为：“第十九条 公司拟进行的关联交易由公司职能部门或控股子公司向公司董事会秘书提出书面报告，就该关联交易的具体事项、定价依据和对交易各方的影响做出详细说明，由董事会秘书按照额度权限履行相应程序。

第二十条 公司关联交易决策权限划分如下：

(一) 公司与关联自然人发生的交易金额在人民币 30 万元以上（公司获赠现金资产和提供担保除外）、与关联法人发生的交易金额在人民币 100 万元以上（公司获赠现金资产和提供担保除外），且占公司最近一期经审计净资产绝对值 0.5% 以上的关联交易，由董事会审议批准；

(二) 公司与关联人发生的交易金额在人民币 1000 万元以上（公司获赠现金资产和提供担保除外），且占公司最近一期经审计净资产绝对值 5% 以上的关联交易，应经董事会审议批准后提交股东大会审议；

(三) 公司与关联人发生的低于本条第一款规定金额的关联交易，由公司总经理审批；

(四) 公司与公司董事、监事和高级管理人员及其配偶之间发生的任何关联交易，均经董事会审议通过后提交公司股东大会审议；

(五) 公司为关联人提供担保的，不论数额大小，均应当在董事会审议通过后提交股东大会审议；公司为持有本公司 5% 以下股份的股东提供担保的，参照本款规定执行，有关股东应当在股东大会上回避表决。”

(2) 定价原则及管理

公司的关联交易定价原则及管理规定为：“公司应采取有效措施防止控股股东及关联人以垄断采购和销售业务渠道等方式干预公司的经营，损害公司利益。关联交易活动应遵循商业原则，关联交易的价格应不偏离市场独立第三方的价格或收费的标准。提交公司董事会或股东大会审议的关联交易应当随附关联交易的依据，以及是否公允的意见。公司应对关联交易的定价依据予以充分披露。”

(3) 公司实际控制人及董监高承诺

同时，公司的实际控制人及董监高出具了《关于关联交易的承诺函》：“

1、公司在报告期内不存在控股股东、实际控制人孙祖德及其关联方占用公司资金、资产或其他资源的情形。截至本承诺函出具日，不存在控股股东、实际控制人孙祖德及其关联方占用公司资金、资产或其他资源的情形。

2、股份公司成立后，公司制定了《关联交易管理办法》，具体规定了关联交易的审批程序。公司董事、监事及高级管理人员将严格遵守《关联交易管理办法》的规定，规范公司的日常资金管理，在未来的关联交易实践中履行合法审批程序，尽可能避免和规范关联交易。”

5、关联交易对财务状况和经营成果的影响

截至本公开转让说明书签署日，公司不存在控股股东、实际控制人孙祖德及其关联方占用公司资金、资产或其他资源的情形。

2013年公司发生的经常性关联交易主要是公司运营安趣网站形成的用户资源，并具有一定的媒体效应，从而公司将媒体资源全部转让给关联方芜湖辉天盛世网络科技有限公司的收入，相关协议是公司根据市场状况协商定价。该笔关联交易占公司当期营业收入的97.95%，对公司当期的财务状况和经营成果产生较为重大的影响。公司在2013年的网络信息服务业务主要是依托于安趣网站开展游戏资讯、网站运营、媒体资源转让等，尽管将网络信息服务业务全部相关媒体、资讯等资源转让给芜湖辉天，但公司独立进行网站运营、业务开展，公司的业务完整、独立。此外，公司在实际控制人变更后与芜湖辉天之间未发生任何业务往来，该项关联交易不具有持续性，对公司的未来持续经营不构成重大影响。

公司在2013年向关联方采购技术服务和办公费用分摊，发生金额较小，对公司的财务状况和经营成果不产生重大影响。

公司2013年发生的资金拆借均为无息拆借行为，对公司的财务状况和经营状况不产生重大影响。

公司在2013年发生的委托理财行为为公司为了提高资金使用效率，委托关联方无偿代为理财，对公司的财务状况和经营成果不产生重大影响。

2013年11月，公司的实际控制人变更后，截至2015年6月30日，公司未发生其他经常性关联交易行为。2014年和2015年1-6月，公司现任董事熊进和监事董益云因业务开展支取业务备用金，对公司的财务状况和经营成果不产

生影响。

公司的经常性关联交易定价根据协商定价,对公司 2013 的财务状况和经营成果产生较为重大影响。自 2013 年 11 月后,公司与关联方之间未发生其他关联交易,对公司财务状况和经营成果不构成重大影响,对公司的持续经营不产生重大影响。

6、主要客户或供应商权益情况说明

经对 2013 年度、2014 年度和 2015 年 1-6 月前五大客户和前五大供应商权益情况进行核查,主要客户或供应商权益情况说明如下:

2013 年度,公司当时的执行董事何宏辉在公司的主要客户和供应商芜湖辉天盛世网络技术有限公司中享有权益。

2014 年度和 2015 年 1-6 月,公司董事、监事、高级管理人员和核心技术人员,公司的关联方以及公司持股 5%以上的股东在公司的主要客户或供应商(前五大)中不享有任何权益。

九、需提醒投资者关注的财务报表附注中的期后事项、或有事项及其他重要事项

公司无需要披露的资产负债表日后事项。

十、资产评估情况

2015 年 8 月 21 日,北京安趣科技发展有限公司召开创立大会暨第一次股东大会决议:公司依法整体变更设立为股份有限公司。各股东以截至 2015 年 6 月 30 日经审计后的原公司净资产 39,847,149.98 元,按 1:0.9787 的比例折为股份公司股份,每股面值 1 元,公司注册资本变更为 39,000,000.00 元,剩余 847,149.98 元计入资本公积。整体变更为股份公司前后各股东的持股比例保持不变。

以上审定净资产经银信评估有限责任公司评估,于 2015 年 8 月 4 日出具(银

信评报字[2015]沪第 0740 号) 资产评估报告书。根据该资产评估报告书, 北京安趣科技发展有限公司按照资产基础法截至 2015 年 6 月 30 日的评估值为 3,985.11 万元。

十一、股利分配政策和最近两年一期分配及实施情况

(一) 股利分配的政策

根据公司法及挂牌前适用的《公司章程》规定, 公司股利分配政策如下:

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

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

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

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

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

公司持有的本公司股份不参与分配利润。

公司股东大会对利润分配方案作出决议后, 公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利(或股份)的派发事项。

公司利润分配政策为公司依法缴纳所得税和提取法定公积金、任意公积金后, 按各方在公司注册资本中所占的比例进行分配。”

根据公司法及挂牌后适用的《公司章程》规定, 公司股利分配政策如下:

“第一百五十五条 公司分配当年税后利润时, 应当提取利润的 10% 列入公司

法定公积金。公司法定公积金累计额为公司注册资本的 50% 以上的，可以不再提取。

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

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

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

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

公司持有的本公司股份不参与分配利润。

第一百五十一条 公司的公积金用于弥补公司的亏损、扩大公司生产经营或者转为增加公司资本。但是，资本公积金将不用于弥补公司的亏损。

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

第一百五十二条 公司股东大会对利润分配方案作出决议后，公司董事会须在股东大会召开后 2 个月内完成股利（或股份）的派发事项。

第一百五十三条 公司利润分配政策为采取现金或者股票方式分配股利。在公司存在可分配利润情况下，根据公司的营业情况和财务状况，公司董事会可作出现金分配股利方案或/和股票分配股利方案”。

（二）最近两年一期股利分配情况

截至本公开转让说明书签署日，公司 2013 年、2014 年和 2015 年 1-6 月未进行利润分配。

十二、公司控股子公司或纳入合并报表的其他企业的基本情况

报告期内，公司无纳入合并报表的子公司或其他企业。

十三、可能影响公司持续经营的风险因素

（一）宏观经济波动风险

我国宏观经济运行状态会直接影响我国游戏玩家等消费者的购买能力和消费信心，从而必然影响到游戏玩家的数量、游戏玩家的游戏时间、消费金额和消费频次等。公司收入来源计算的依据主要是根据游戏玩家在公司分发的游戏中向游戏资源渠道商平台进行充值的金额，公司的营业规模和盈利能力将直接受到充值金额的影响，充值金额与游戏玩家的数量、游戏时间、消费金额和消费频次等均存在直接的正相关关系。

2012年、2013年和2014年我国GDP分别较上年同期增长7.75%、7.69%和7.40%，增速明显放缓，但一直保持在7%以上的相对较高水平。受我国国内经济增长方式的转变和经济结构的调整的影响，受国外经济运行情况的影响以及突如其来的重大事件发生的影响，我国宏观经济增速均有可能进一步放缓，而且始终存在不可预估的反向变动风险。

这意味着游戏玩家对游戏充值金额受宏观经济波动而发生变动的风险客观存在。

（二）市场竞争加剧的风险

游戏玩家，尤其是高频大额充值付费玩家，在游戏行业产业链的各个环节都是最为核心和稀缺的资源。该产业中的游戏开发商、游戏平台运营商、游戏资源渠道商以及移动游戏分发商等，为了提升其经营业绩和积累长期稳定忠实消费玩家资源，必将投入大量的人力和财力在游戏玩家资源的获取上。

公司尽管在前期已经形成了一定的自有游戏玩家用户资源，公司也会为了

获取更多的游戏玩家用户资源，加大业务推广。但是，进入该行业各个环节的企业数量近几年大幅增加，并大力进行市场推广，争夺游戏玩家用户资源，导致公司面临的市场竞争也将加剧。

在市场竞争加剧的情况下，公司能否持续保有现有稳定的游戏玩家用户，以及能否从市场推广中获取更多的游戏玩家用户资源存在较大的不确定性，从而对公司的经营成果、毛利率和净利润水平产生不确定性影响。

（三）政策风险

近几年中，移动游戏市场发展非常迅速，整体规模也呈现爆发增长趋势。在游戏行业快速增长的大趋势下，部分移动游戏公司会根据玩家心态和需求、以及相关监管政策的漏洞寻找各种商业机会，进行移动游戏开发和运营等；同时在移动游戏行业快速增长的大趋势下，包括公司在内的大量移动游戏公司都是在现行监管政策环境下逐渐探索和完善自身的商业模式。

我国工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局对游戏行业进行监管，并基于互联网传输的移动终端游戏发展现状逐步制定和出台了一系列的监管政策和法规，逐步加强对游戏行业的监管力度，对该行业的发展进行规范。

但是，若行业快速发展与相关配套政策、行业规范脱节，必然引发行业内各种恶性竞争问题，包括游戏开发商刷单、刷榜等扰乱市场竞争秩序的行为、低价策略或高补贴方式抢夺玩家及客户资源等；还会引发各种社会问题，包括青少年自我角色混淆、社交能力发展受阻、学习成绩下滑及受黄色暴力情节等影响。这些问题的发生与游戏行业的特性紧密相关。

我国游戏行业及互联网行业监管部门可能根据行业发展现状对该行业的整体发展或是某一环节的发展出台具体的监管政策或法规，从而相关政策和法规可能对该行业的发展速度、发展规模、商业和盈利模式构成重大影响。

如果我国游戏行业或互联网行业相关产业政策和监管政策发生重大变化，公司在未来经营和发展过程中未能随时依据国家相关产业和监管政策进行调

整，或者未能及时调整并形成稳定的商业模式和盈利模式，将对公司的经营状况和持续经营能力产生重大不利影响。

（四）重大客户和供应商依赖风险

公司所处行业的游戏资源平台主要为百度、360、创想天空、腾讯等旗下移动游戏资源平台等，该行业内规模化移动游戏资源平台数量相对较少，市场份额也相对比较集中。公司主要选择与经营较好、规模较大的移动游戏资源平台合作，从而降低公司财务风险。

基于以上原因，公司在报告期内具有合作关系的移动游戏资源平台数量也非常少。公司在2013年、2014年和2015年1-6月对前五大客户形成的收入占公司当期营业收入的比例均高于90%，而且在2015年1-6月期间公司为第一大客户百度移信提供服务所产生的收入达到了公司当期收入的67.53%。公司的客户非常集中，存在重大客户严重依赖风险。如果百度移信、星辉科技以及创想天空等移动游戏资源平台降低移动游戏分发分成比例、终止与公司合作，公司的营业规模将可能大幅下滑，毛利率水平和净利润水平大幅下滑，甚至可能导致公司现有移动游戏分发业务终止的风险。

在公司所处行业，游戏玩家，尤其是高频大额充值付费玩家，在游戏行业产业链的各个环节都是最核心和稀缺的资源。公司为扩大经营规模，通过向上饶联智、万圣伟业等拥有游戏玩家用户资源的企业支付业务推广费（分成方式），获取更多的游戏玩家资源，并通过安趣网站或渠道进行游戏下载和在游戏运营平台商（如百度移信、星辉科技和创想天空等）进行充值消费。2013年、2014年和2015年1-6月，公司营业成本构成中，向前五大供应商采购金额占当期营业成本100%、100%和91.16%。公司的供应商非常集中，存在对重大供应商严重依赖的风险。对于公司的游戏分发业务，如果上饶联智、万圣伟业、广州新泛联等供应商要求提高分成比例，或者终止与公司合作，公司的营业规模将可能大幅下滑，毛利率水平和净利润水平大幅下滑，甚至可能导致公司现有移动游戏分发业务终止的风险。

（五）分发的游戏自身盈利能力和合法合规风险

公司提供的移动游戏分发业务发展情况一方面取决于公司所拥有的玩家用户资源和业务推广力度，另一方面也取决于游戏开发商所开发的游戏自身的内容、可玩性，对玩家的吸引力等。

如果公司所分发的游戏自身由于其在内容上、可玩性上等对玩家吸引力较差，从而无法产生游戏玩家在游戏内的充值动力，则对公司的经营业绩也会构成一定的影响。尤其是公司直接与游戏开发商合作推广的游戏，如果游戏自身获取玩家充值金额较少，盈利能力很弱，则将对公司的营业规模、净利润和毛利率水平等构成重大不利影响。

同时，由于公司所分发的移动游戏受我国工业和信息化部、文化部、新闻出版广电总局和国家版权局等监管部门监管，这些移动游戏的开发商如果不能合法合规进行运营，办理相关资格证书或备案，可能导致相应的游戏开发商受到主管部门行政处罚、停止游戏运营和发布等，则可能对公司的经营业绩构成一定的影响。尤其是，对于公司直接合作的游戏开发商未合法合规运营，则可能对公司的营业规模、净利润和毛利率水平等构成重大不利影响。

（六）业务调整对持续经营能力的影响

1、报告期内业务调整使得游戏分发业务运营时间较短

2013 年度，公司的主营业务收入全部来源于网络信息服务收入。2013 年 11 月，公司发生股权变更，实际控制人变更为孙祖德。孙祖德在收购相关股权后，对公司的业务进行调整，并根据公司的发展阶段，充分利用公司网站运营所积累的客户资源，与百度移信、星辉科技和创想天空等合作，开展移动游戏分发业务。

公司进行业务调整后，2014 年，公司的移动游戏分发收入占当期营业收入的比例为 77.32%，网络信息服务业务收入占当期营业收入比例为 22.68%；2015 年 1-6 月，公司在移动游戏分发业务的投入进一步加大，营业收入规模进一步

扩大，公司移动游戏分发收入占当期营业收入的比例进一步提高至近 100%。

公司业务调整后，营业收入大幅增长，而且主要是移动游戏分发业务收入的增长。其中，公司 2015 年 4-6 月通过百度旗下游戏运营平台的移动游戏分发收入为 29,454,817.50 元，占公司报告期内所实现的移动游戏分发收入总和的 68.35%。

公司业务调整实现了营业收入大幅增长，但是由于公司从事移动游戏分发业务的时间较短，公司移动游戏分发业务模式、盈利模式等都尚未经过足够长的时间验证，该业务模式下公司收入的增长趋势可能因相关行业政策及移动游戏市场发展趋势而发生变化。因此，尽管公司业务调整后在营业收入规模、毛利和净利润上对公司未构成重大不利影响，但公司移动游戏分发业务尚未经过长时间的运营检验，公司面临业务调整在未来不一定能够达到预期效果的风险。

2、报告期内实际控制人变更及业务调整对公司未来持续经营能力的影响分析

2013 年 11 月，公司的实际控制人发生变更为孙祖德。2014 年，公司逐渐减少了网络信息服务业务的收入，并且逐渐开展移动游戏分发业务，自 2014 年 6 月始，公司的移动游戏分发业务才产生收入。公司在报告期内既发生了实际控制人变更，也发生了业务调整，对公司的持续经营能力影响情况如下：

(1) 公司所从事的业务属于国家产业政策支持的行业

近年来我国政府对于文化创意产业，特别是对于游戏行业针对于游戏行业颁布了一系列的监管和扶持政策，一方面将游戏产业列入文化产业倍增计划，支持、鼓励了游戏企业的发展，另一方面通过相关政策的限制保障了游戏行业的健康成长。根据《产业结构调整指导目录》（中华人民共和国国家发展和改革委员会令第 21 号），公司所从事的业务属于国家产业政策鼓励的行业，为“三十一、科技服务业”之“2、在线数据与交易处理、IT 设施管理和数据中心服务，移动互联网服务，因特网会议电视及图像等电信增值服务”。

(2) 行业发展空间较大

2014 年中国整体网民规模已经达到 6.5 亿人，其中移动网民约 5.6 亿人，增长率高于 11%。根据易观智库发布了《2015 中国移动市场年度综合报告》数据显示，预计 2015 中国移动游戏市场规模将达到 412.5 亿，同比增长 40.5%；2016 年将达 523.7 亿元，较 2015 年增长 27.0%；2017 年市场规模将超过 668.3 亿元，同比增长 27.6%，网络用户和移动游戏市场规模达到了历史最高水平，国内互联网用户，尤其是移动互联网用户是移动游戏的市场基础，客户群体的不断扩大是推动本行业发展的基本前提和保障。

近 2 年多来，基于安卓开放系统的硬件产品越来越多，且软、硬件技术的升级促使各类移动终端在数据采集、重现、传输、处理和存储等方面能力日益增强，从而能够支持界面精美、互动性高的高质量游戏产品。移动终端配置的提升，大幅改善用户终端体验并提升了用户的消费意愿。移动终端的快速增长为移动游戏带来了巨大的市场前景，随着手机、平板电脑等移动终端设备迅速普及，原大多数专注于客户端及网页端网络游戏的企业都逐步实现移动互联网化，开始抢占移动网络游戏市场。游戏终端设备覆盖率的快速提高也为业内从业者带来了新的商机，为移动游戏行业的快速发展奠定了基础。

(3) 实际控制人发生变化对公司财务状况的影响

1) 营业收入规模

公司在报告期内的主营业务情况变动如下：

2015 年 1-6 月	收入	毛利	毛利率
营业收入合计	39,126,540.84	5,896,892.75	15.07%
其中：分发游戏收入	39,125,590.97	5,895,942.88	15.07%
网络信息服务收入	949.87	949.87	100.00%
2014 年度	收入	毛利	毛利率
营业收入合计	5,134,217.13	2,369,865.55	46.16%
其中：分发游戏收入	3,969,859.09	1,238,371.47	31.19%
网络信息服务收入	1,164,358.04	1,131,494.08	97.18%

2013 年度	收入	毛利	毛利率
营业收入合计	3,271,062.78	3,054,562.78	93.38%
其中：分发游戏收入			
网络信息服务收入	3,271,062.78	3,054,562.78	93.38%
合计	3,271,062.78	3,054,562.78	93.38%

2013 年，公司的收入来源全部为网络信息服务业务收入。2014 年，公司在逐渐减少公司的网络信息服务业务，并且逐渐开展移动游戏分发业务。虽然公司的移动游戏分发业务在 2014 年 6 月份才刚刚起步，但公司在 2014 年实现移动游戏分发收入 3,969,859.09 元。从营业收入规模上，公司 2014 年实现的移动游戏分发收入即已经超过了 2013 年全年实现的网络信息服务收入。2015 年 1-6 月，公司进一步加大业务推广投入，公司的移动游戏分发收入达到了 39,125,590.97 元，占当期营业收入的比例达到了近 100%，较 2014 年全年移动游戏分发收入增长了 885.57%。公司的营业收入规模呈现了快速发展的趋势。

（2）盈利能力

由于公司的移动游戏分发业务需要相应的业务推广，获取更多的玩家资源和渠道资源，尤其是高频高额付费的游戏玩家资源。因此，在符合会计制度和会计准则的基础上，网络信息服务业务除了公司网站的基本维护和测试外，公司网站运营发生的支出计入公司的费用而非计入公司成本，而移动游戏分发业务为了获取更多玩家所支出的业务推广等费用能够直接与移动游戏分发收入相关，且能够直接归集和计量，因而计入公司的业务成本。因此，基于公司的盈利模式和商业模式的变化，公司移动游戏分发业务的毛利率水平较网络信息服务业务的毛利率水平更低。而且，公司为了获取更多的游戏玩家客户资源，也必然会在业务推广方面进行更多的投入，公司的移动游戏分发业务的毛利率水平以及公司的整体毛利率水平可能继续下降。

但是，公司在 2013 年、2014 年和 2015 年的毛利、净利润变动情况如下：

	2015 年 1-6 月	2014 年	2013 年
毛利	5,896,892.75	2,369,865.55	3,054,562.78

游戏分发业务	5,895,942.88	1,238,371.47	
网络信息服务	949.87	1,131,494.08	3,054,562.78
净利润	1,969,886.09	-1,964,342.28	896,649.31

2015年1-6月、2014年和2013年，公司实现的毛利总额分别为5,896,892.75元、2,369,865.55元和3,054,562.78元；其中移动游戏分发业务实现的毛利分别为5,895,942.88元、1,238,371.47和0元；网络信息服务业务实现的毛利分别为949.87元、1,131,494.08和3,054,562.78元。公司从2014年6月逐渐开展移动游戏分发业务，公司的整体毛利率有所下降，但公司的毛利在2015年1-6月出现了较大幅度的增长。

2015年1-6月、2014年和2013年，公司实现的净利润分别为1,969,886.09元、-1,964,342.28元和896,649.31元。由于公司从2014年前期主要进行移动游戏分发业务的投入和平台搭建，公司游戏分发业务尚未产生收入，而且在该业务上发生了较大额度的前期支出。从2014年下半年开始，公司的移动游戏分发业务开始产生收入，而且公司在2014年度亏损1,964,342.28元。2015年1-6月，公司的移动游戏分发收入规模大幅度增长，从而使得公司在2015年实现净利润1,969,886.09元。

从公司的营业收入规模和盈利能力看，公司实际控制人变化未对公司的财务状况造成重大不利影响。

(4) 实际控制人变化对公司营运状况的影响

1) 客户资源：公司在实际控制人变化前一直运营安趣网站，因此公司将网站的媒体资源整体全部转让给前实际控制人的关联方芜湖辉天，实现了3,203,883.51的网络信息服务业务收入。公司客户非常集中，收入非常集中。在2014年和2015年1-6月，公司的客户数量增加，而且主要是与百度移信、星辉科技和创想天空等移动游戏资源方进行合作。

2) 人员数量增加：在实际控制人变更后，公司的员工数量有所增加。截至2015年8月31日，公司的员工数量增值48人。报告期内，公司的职工薪酬变

动情况如下表所示：

货币单位：元

项目	2015年1-6月	2014年	2013年
职工薪酬	1,783,501.92	2,895,577.55	381,847.39
职工薪酬占当期营业收入的比例	4.56%	56.40%	11.67%

2015年1-6月、2014年度和2013年度，公司的职工薪酬分别为1,783,501.92元、2,895,577.55元和381,847.39元，占当期营业收入的比例分别为4.56%、56.40%和11.67%。公司2014年度的职工薪酬大幅增加，主要是公司在2014年因业务调整，实现媒体、分发等业务的进一步发展和融合，从而新增了大量的员工。

3) 技术开发投入增加：公司实际控制人变更后加大了技术开发方面的投入和支出。公司在报告期内的技术开发投入变动情况如下：

货币单位：元

项目	2015年1-6月	2014年	2013年
技术开发费	893,171.52	1,737,539.08	293,777.42
技术开发费占营业收入比例	2.28%	33.84%	8.98%

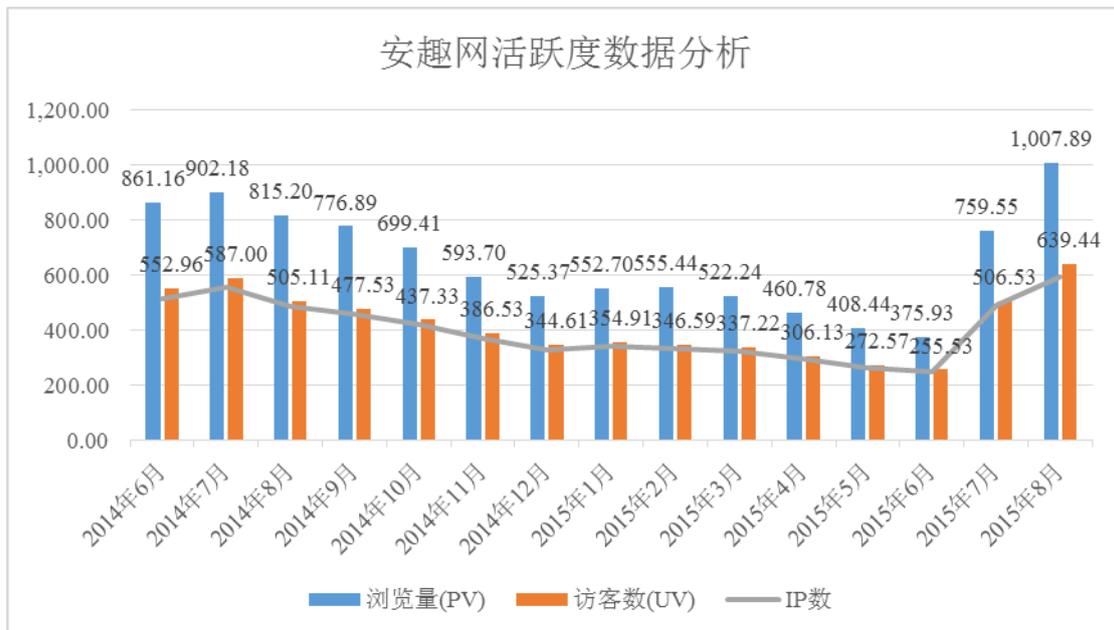
2015年1-6月、2014年度和2013年度，公司的技术开发费分别为893,171.52元、1,737,539.08元和293,777.42元，占当期营业收入的比例分别为2.28%、33.84%和8.98%。公司2014年度的技术开发费用大幅增加，主要是公司在2014年因业务调整，为了对相应的业务形成足够的技术支持和竞争优势，从而增加了技术开发费的投入。

(4) 网站运营状况：

根据百度统计（百度公司研发的网站活跃度信息的专业统计程序）数据显示，自公司2014年6月纳入百度统计范围至2015年1-8月，安趣网的浏览量总计为9,816.89万，用户访问量总计为6,310.00万，访问IP数量总计为6,006.99万。具体情况如下：

日期	浏览量(PV) (万)	访客数(UV) (万)	IP 数 (万)
2014 年 6 月	861.16	552.96	515.37
2014 年 7 月	902.18	587.00	553.83
2014 年 8 月	815.20	505.11	483.83
2014 年 9 月	776.89	477.53	456.92
2014 年 10 月	699.41	437.33	418.64
2014 年 11 月	593.70	386.53	368.05
2014 年 12 月	525.37	344.61	329.85
2015 年 1 月	552.70	354.91	339.43
2015 年 2 月	555.44	346.59	330.67
2015 年 3 月	522.24	337.22	322.37
2015 年 4 月	460.78	306.13	294.23
2015 年 5 月	408.44	272.57	263.49
2015 年 6 月	375.93	255.53	247.87
2015 年 7 月	759.55	506.53	490.27
2015 年 8 月	1007.89	639.44	592.16
合计	9,816.89	6,310.00	6,006.99

2014 年 6 月至 2015 年 8 月，公司安趣网站活跃度数据分析如下图所示：



活跃度指标分析显示，安趣网访问 IP 个数与访客数量趋势分离度较小，证明单个 IP 地址对应的访客数量较少；浏览量高于同期 IP 数量及访客数，访客

存在重复访问网站的情况，证明安趣网具备一定量的粘性玩家，且总体呈现上升趋势。

因此，从公司的营运状况来看，公司实际控制人变化和业务调整对公司营运状况未造成重大不利影响。

（5）公司的业务调整具有延续性

报告期内，公司实际控制人发生变更，业务有所调整，但公司一直运营安趣网站及平台。在前期运营的基础上，安趣平台和网站形成了一定的网站浏览量、注册用户数量等资源。公司实际控制人为了更加充分利用安趣网站形成的相应的媒介资源，通过在安趣网站进行安趣网门户资讯服务向玩家免费提供专业的前沿移动游戏资讯、攻略、评测、交流、下载等全方位的游戏信息资讯服务，通过 PC 站、WAP 站及原生态独立 APP 方式，实现了对游戏资讯内容的原创及整合、游戏资讯数据库构建和游戏社区服务。经过了前期大量的基础性工作，安趣网逐渐发展成为在手游界具有一定影响力的移动游戏门户网站，玩家可在安趣网相关平台上获得最新的游戏的资讯、攻略及下载信息等，并可以通过发帖、跟帖方式与文章发表者及其他玩家互动，使得玩家和安趣网形成了有效的交互。在这种模式下，安趣网具有使用粘性和消费粘性的玩家量呈现自然增长趋势，间接促进了安趣网平台上游戏下载量及下载后游戏内的充值消费量。因此，公司的业务调整具有一定的延续性，是对公司资源的进一步充分利用和实现玩家用户资源的货币化过程。

综上，公司的实际控制人变更和业务调整不会对公司的持续经营能力产生重大不利影响。

3、行业发展和公司自身发展阶段引发的业务拓展和升级风险

第一、移动游戏行业在近几年快速发展，而且移动游戏与互联网的结合使得行业信息传递非常迅捷。移动游戏行业的各个环节所存在的商业契机很容易引入其他竞争对手，而且盈利模式很容易被其他同行业公司所复制。因而，移动游戏行业的这些特征很容易导致行业内某个环节的业务模式不断产生更迭。

移动游戏行业本身的发展要求行业内企业不断的进行核心竞争力培植、商业模式完善以及业务范围拓展升级。

第二、对于移动游戏行业企业而言，企业发展也具有明显的阶段性特征，使得企业的业务模式必须与企业的发展阶段保持一致。在企业发展初期，移动游戏行业企业通常需要通过各种手段和全方位推广，获取游戏玩家资源；在获取一定数量的游戏玩家资源后，移动游戏行业企业通常需要在业务模式上实现游戏玩家资源的最大货币化。因而，公司的阶段性特征，决定了公司必须根据发展阶段调整自身的业务模式或是进行业务模式升级，以促进公司业务的快速发展。

基于以上两方面因素，公司在未来发展过程中，将基于公司现有的门户资讯服务和游戏分发业务，综合考虑游戏玩家资源数量和门户网站用户数量、行业发展阶段等因素，对公司的业务范围和模式进行拓展和升级，促进公司业务快速发展。如果公司在未来不能准确判断行业发展趋势和公司自身发展阶段，或是不能根据行业发展状况和自身发展阶段及时的对公司业务进行拓展升级，或者在进行拓展和升级过程中无法准确的制定适宜的发展战略，均可能导致公司的竞争力丧失，盈利能力下降。

（七）实际控制人不当控制风险

截至本公开转让说明书签署日，孙祖德持有公司 41% 的股份，为公司董事长、总经理，公司的董事会成员中有 3 人为孙祖德提名，公司的实际控制人为孙祖德。如果公司的实际控制人利用其实际控制权，对公司经营、人事、财务等进行不当控制，可能会给公司经营和其他股东带来不利影响。

针对该风险，公司已经建立了较为合理的法人治理结构，制定了《公司章程》、“三会”议事规则及《关联交易管理办法》、《对外投资管理制度》、《对外担保管理制度》、《投资者关系管理制度》、《信息披露管理制度》等相关制度。这些制度措施，将对控股股东、实际控制人的行为进行合理的限制，以保证关联交易的公允性、重大事项决策程序的合法合规性，保护公司所有股东及中小

投资者的权益。公司将严格依据《公司法》等法律法规和规范性文件的要求规范运作，保障三会的切实执行，不断完善法人治理结构，切实保护中小投资者的利益，避免公司被实际控制人不当控制的风险。

（八）毛利率下降及公司盈利能力下降的风险

报告期内，随着公司进行业务调整，公司的整体毛利率水平在报告期内逐年下降，这是公司开展移动游戏分发业务的商业模式所决定的。

因此，公司在未来经营过程中为了获得更多游戏玩家用户和资源，如果进行更多的业务推广费投入，或提高供应商分成比例，公司面临毛利率水平和盈利能力大幅下降的风险。

同时，如果游戏资源平台及游戏开发商降低对公司的分成比例，公司的毛利率水平和盈利能力也将出现大幅下降的风险。

对于公司在报告期内毛利率逐年下降的情况，公司主要采取以下措施进行应对：

（1）公司继续加强和完善自有网站安趣网站的建设，提高该网站对于玩家用户的吸引力，提升游戏玩家在公司网站的浏览体验，提高公司分发的相关游戏的资讯内容质量等，从而进一步增加通过公司网站直接下载游戏、在游戏中充值的玩家用户数量。通过公司网站直接下载游戏并进行充值的玩家用户所实现的充值额，公司无需向第三方供应商进行分成，能够有效提高公司的毛利率水平。

（2）在面临游戏资源平台商发布的上千款游戏的选择上，公司致力于将提高对游戏的理解，选择更能够吸引玩家用户，以及更能够吸引玩家用户消费充值的游戏进行分发，利用游戏本身对玩家的吸引力获取玩家资源，减少游戏分发过程中进行推广的支出，从而提高公司的毛利率水平。

（3）公司目前处于快速发展和积累玩家用户资源的阶段，随着公司积累了更多的游戏玩家用户，公司在游戏分发业务的能力将进一步提升，从而与游戏

开发商之间的合作也会增多，在获得游戏资源平台商的充值额分成基础上，同时从游戏开发商获得充值额分成。在采购成本（充值额的一定比例）一定的基础上，公司加强与游戏开发商的合作能够进一步提高公司的收入水平，从而提高公司的毛利率水平。

（九）应收账款坏账风险

截至 2015 年 6 月 30 日、2014 年 12 月 31 日和 2013 年 12 月 31 日，公司的应收账款总额分别为 21,560,150.46 元、2,290,789.60 元和 0.00 元。公司 2015 年 6 月 30 日的应收账款总额较 2014 年底应收账款总额出现大幅度的增长。公司应收账款的账期通常为 1-3 个月，公司截至 2015 年 6 月 30 日的大部分应收账款已经收回。

但是，随着公司业务规模的扩大，公司的应收账款规模可能进一步提高。如果公司催收账款不及时或者客户出现重大不利事件，公司应收账款出现坏账的风险也将加大。

（十）出租方收回办公场所的风险

自 2015 年 1 月 1 日起，公司办公场所搬至北京市海淀区北坞村 23 号北坞创新园北区 5 号楼 1 楼。公司在 2014 年 12 月 20 日与北京奇客创想科技有限公司签署了《房屋租赁使用协议》，约定自 2014 年 12 月 20 日起使用期限 4 年，公司租赁使用的办公面积 200 平方米，租金为 20,000 元/月。

但是，根据北京奇客星空网络技术有限公司与北京市新兴聚力投资管理有限责任公司签署的《北坞创新园北区 5 号楼房屋租赁合同》及《租赁合同补充协议》，除合同约定的关联方外，租赁房产不能对外转租。北京市新兴聚力投资管理有限责任公司的实际控制人为北京市海淀区四季青乡人民政府，在将北坞创新园北区 5 号楼整栋房产出租后不再另行签署任何租赁协议。因此公司无法与北京市新兴聚力投资管理有限责任公司直接签署房屋租赁合同。

2015 年 6 月 30 日，公司与北京奇客星空网络技术有限公司、北京奇客创

想信息技术有限公司、奇客星动（北京）信息科技有限公司联合签署了向北京市新兴聚力投资管理有限公司出具的《租赁合同补充协议说明》（即北京奇客行空网络技术有限公司与北京市新兴聚力投资管理有限公司签署的房屋租赁合同及补充协议的说明），“自 2015 年 10 月 1 日期，北京安趣科技发展有限公司开始参与付款，并由贵司（新兴聚力）开具相应的房租发票；自 2015 年 10 月 1 日起至 2016 年 1 月 3 日止，北京奇客创想信息技术有限公司房租支付金额为 284,797.33 元/月，安趣科技房租支付金额为 21,291.67 元/月；自 2016 年 2 月 1 日期按《租赁合同》条款，房租环比增长，继续由以上两个公司进行支付，支付比例不变。

而且，北京市四季青农工商总公司于 2015 年 7 月 22 日对公司的办公场所出具了企业经营场所证明文件，根据该证明文件内容，“同意将北京市海淀区北坞村 23 号北坞创新园北区 5 号楼 1004 室 200 平米房屋以租赁方式提供给北京安趣科技企业使用，使用期限为 3 年，经营用途为办公”。同时，北京市海淀区四季青镇人民政府证明“该经营场所的产权人为北京市四季青农工商总公司，房屋用途为办公，该经营场所建设审批手续齐全，不在拆迁范围内，不属于违法建设”。

2015 年 9 月 11 日，安趣科技向新兴聚力支付了 85190.68 元房租（4 个月），新兴聚力向公司开具了房屋租赁的发票。

尽管根据目前的一系列安排和证明文件，房产所有权人同意将公司经营场所租赁给安趣科技使用，由安趣科技支付房租，并由出租方开具发票，新兴聚力和北京市四季青农工商总公司收回公司办公场所的可能性比较小，但是公司无法与新兴聚力签署正式的租赁合同，仍然存在新兴聚力收回房产的可能性。如果发生办公场所收回的情形，公司的持续经营将受到一定程度的负面影响。

公司实际控制人出具了《关于公司办公场所租赁事项的承诺函》，承诺：

“一、若因目前公司办公场所租赁瑕疵导致公司需要变更办公场所的，本人将积极协助公司寻找新的办公场所；

二、若目前公司办公场所租赁瑕疵，对公司持续经营产生的任何不利影响，由本人承担全部责任，并赔偿公司损失。

三、若因目前办公场所租赁瑕疵而受到主管部门处罚，本人将承担全部责任，并赔偿公司损失。”

（十一）公司治理风险

股份公司成立前，公司没有建立“三会一层”的法人治理结构，内部控制某些环节及相关制度也存在缺陷。股份公司设立以后，公司正在逐步建立健全法人治理结构，也逐渐制定了一些适应企业现阶段发展的内部控制制度。但是，由于股份公司成立时间短，各项管理控制制度的执行需要经过一段时间或是经营周期的实践检验，公司治理和内部控制体系也需要在生产经营过程中逐渐完善。随着公司的经营规模的逐渐扩大，业务范围的不断扩展，人员的不断增加，对公司治理将会提出更高的要求，而且在未来发展过程中可能会出现新的内部控制缺陷。因此，公司未来经营过程中存在因公司治理不适应业务发展需要，而影响公司持续、健康、稳定发展的风险。

（十二）人才流失风险

公司所处游戏行业对专业人才需求量大，整个行业面临专业人才供不应求的状况，引进专业人才并保持技术人员稳定是公司生存和发展的根本，也是公司的竞争力所在。随着近几年游戏行业的发展趋势，进军游戏行业的企业增多，对人才的需求也将更大，游戏行业人才的流动性也逐渐加大。而且，随着公司规模的不不断扩大，如果企业文化、考核和激励机制、约束机制不能满足公司发展的需要，将使公司难以吸引和稳定核心技术人员，面临专业人才缺乏和流失的风险。

尽管公司与核心技术人员依法约定了各自的权利和义务，而且也在致力于加强企业文化的建设，增强团队凝聚力；为其提供充分的发展空间和具有竞争力的薪酬待遇，以激发他们的工作热情；致力于营造和谐的工作氛围，增强其认同感和归属感，但人才流失的风险可观存在。

（十三）财务管理风险

截止 2015 年 8 月 31 日，公司财务部共有 3 名财务人员，包括出纳、会计等岗位。公司财务人员数量较少，虽然公司的组织结构健全、内控制度完整，能够做到财务数据真实、准确，但是随着公司经营规模不断扩大，财务管理难度提升，若财务人员不能随着公司业务发展有所增加，不能持续提升专业技能，公司将存在财务管理方面风险。公司将加强对财务人员的培训，提高财务人员的专业素养，并且随着公司业务的发展，亦会根据实际情况，适当增加公司财务人员。

（十四）报告期内超资质经营行为受主管部门处罚的风险

报告期内，公司从事移动游戏分发业务，并于 2014 年 3 月开始产生收入。公司根据《互联网文化管理暂行规定》（文化部令 51 号）的规定在 2014 年 9 月 9 日获得《网络文化经营许可证》，根据《互联网信息服务管理办法》（国务院令 292 号）的规定在 2015 年 2 月 15 日获得《电信与信息服务业务经营许可证》。公司在未获得《网络文化经营许可证》和《电信与信息服务业务经营许可证》时产生移动游戏分发业务收入，存在超资质范围经营的情形。因此，公司因在报告期内超资质范围经营的情形存在被主管部门处罚的风险。

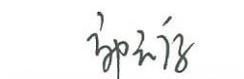
第五节 有关声明

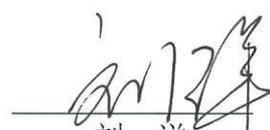
一、董事、监事、高级管理人员声明

本公司全体董事、监事、高级管理人员承诺本公开说明书不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

全体董事（签名）


孙祖德

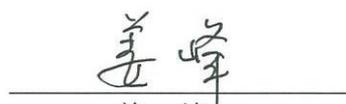

郭云鹰

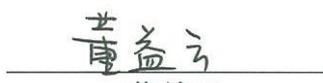

刘洋

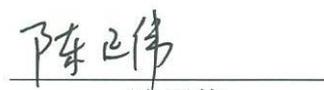

曾李青


熊进

全体监事（签名）

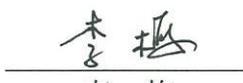

姜峰


董益云


陈正伟

全体高级管理人员（签名）


孙祖德


李梅



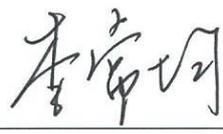
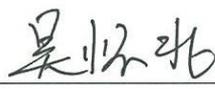
二、主办券商声明

本公司已对公开转让说明书进行了核查，确认不存在虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

项目负责人（签字）：_____ 

康从升

项目小组（签字）：

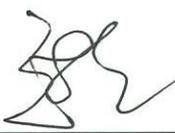
   

康从升

李岩

李常均

吴怀北

法定代表人（签字）：_____ 

王连志



安信证券股份有限公司

2015年12月28日

三、律师声明

本所及经办律师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的法律意见书无矛盾之处。本所及经办律师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的法律意见书的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

律师事务所负责人：彭雪峰

授权代表人签字：


王 隽

经办律师：


郭 丁


李 观 保



2015年 12月 28日

四、承担审计、验资业务的会计师事务所声明

本所及签字会计师已阅读北京安趣科技股份有限公司的公开转让说明书，确认公开转让说明书与本所出具的信会师报字[2015]第 750496 号验资报告及信会师报字[2015]第 730049 号审计报告无矛盾之处。本所及签字注册会计师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的信会师报字[2015]第 750496 号验资报告及信会师报字[2015]第 730049 号审计报告的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

会计师事务所负责人：朱建弟

签字注册会计师：郝涛

签字注册会计师：张帆

立信会计师事务所（特殊普通合伙）



2015年12月28日

五、资产评估机构声明

本机构及签字注册资产评估师已阅读公开转让说明书，确认公开转让说明书与本机构出具的资产评估报告无矛盾之处。本机构及签字注册资产评估师对申请挂牌公司在公开转让说明书中引用的内容无异议，确认公开转让说明书不致因上述内容而出现虚假记载、误导性陈述或重大遗漏，并对其真实性、准确性和完整性承担相应的法律责任。

签字注册资产评估师（签字）：_____



张长健



郭辉

资产评估机构负责人（签字）：_____

梅惠民

银信资产评估有限公司

2015年12月28日



第六节附件

- 一、主办券商推荐报告
- 二、财务报表及审计报告
- 三、法律意见书
- 四、公司章程
- 五、全国股份转让系统公司同意挂牌的审查意见
- 六、其他与公开转让有关的重要文件

